

Jornadas História dos Jogos em Portugal-IV

Programa & Resumos das Comunicações

Sala de Extrações da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa

12 de Dezembro de 2015

Largo Trindade Coelho, Lisboa





IV

JORNADA

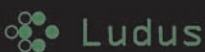
HISTÓRIA DOS

Dia 12 de Dezembro
8:30h - 19:00h

Sala de Extrações da SCML
Largo Trindade Coelho

Info. e Inscrições: jhjp@ludicum.org

JOGOS EM PORTUGAL



Apresentação

O Projecto PTDC/HCT/70823/2006 da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), *História dos Jogos em Portugal* arrancou com o objectivo de potenciar o estudo dos jogos de tabuleiro entre nós. Ao fim de quatro anos de trabalho foi organizada a primeira das nossas *Jornadas*: no dia 28 de setembro de 2012 juntaram-se, nas instalações da Fundação da Faculdade de Ciência da Universidade de Lisboa (FFCUL), entusiastas provenientes de diversas áreas.

O interesse geral e alta participação levaram-nos a transformar um encontro numa tradição anual. Assim, no Museu de Penafiel em 2013 e no Museu Nacional de História Natural e da Ciência (MUHNAC) em 2014, levámos a cabo encontros com sucesso crescente.

Todas estas reuniões deram origem a livros de Actas, onde se podem encontrar contribuições relevantes a esta área do saber.

É com grande entusiasmo que organizamos as Jornadas-IV em colaboração com a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, através do seu Departamento de Jogos, nas instalações onde ainda hoje, às quintas-feiras, se faz a extração da Lotaria. O local não podia ser mais apropriado. Este espaço, exemplar vivo carregado de história, fala-nos da Lotaria, um jogo social de grande significado humano e profundamente enraizado na nossa cultura. Estudá-lo, nas suas múltiplas dimensões—histórica, social, cultural, técnica—é mais um desafio para a nossa comunidade.

Contaremos com a participação de dois grandes especialistas estrangeiros. Thierry Depaulis vem de Paris, onde os seus trabalhos, nomeadamente publicações e colaboração com a *Bibliothèque Nationale* são muito respeitados; Ulrich Schädler, director do *Musée Suisse du Jeu*, na Suíça, é um dos grandes historiadores dos jogos contemporâneos. As suas comunicações serão, não temos dúvidas, merecedoras das nossas expectativas.

Marcaremos este dia também com o lançamento do número 9 da prestigiada revista *Board Game Studies Journal*, disponível no endereço electrónico <http://bgsj.ludus-opuscula.org>.

Fernanda Frazão
Lídia Fernandes
Jorge Nuno Silva

Organização

Apenas Livros

Associação Ludus

CIUHCT-Centro Inter-Universitário de História da Ciência e da Tecnologia

Museu de Lisboa - Teatro Romano

Comissão Organizadora

Anabela Teixeira (Associação Ludus)

Fernanda Frazão (Apenas Livros)

Jorge Nuno Silva (Associação Ludus/CIUHCT)

Lídia Fernandes (Museu de Lisboa - Teatro Romano)

Tiago Hirth (Associação Ludus)

Comissão Científica

Fernanda Frazão (Apenas Livros)

Jorge Nuno Silva (Associação Ludus/CIUHCT)

Lídia Fernandes (Museu de Lisboa - Teatro Romano)

www

<http://ludicum.org/ev/jornadas-historia-dos-jogos-em-portugal>

email

jhjp@ludicum.org



PROGRAMA

8:30–9:00	Recepção
9:00–9:30	Sessão de abertura <i>Dr. Paes Afonso</i> , Vice-Provedor da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa Administrador Executivo do Departamento de Jogos
9:30–10:15	The Swiss Museum of Games — past, present, and future <i>Ulrich Schädler</i>
10:15–10:35	Jogos tradicionais nas actividades praia-campo <i>Gonçalo Silva & Nádía Rodrigues</i>
10:35–10:55	Salas de Jogos nos palácios e casas nobres em Portugal, séculos XVII a XIX <i>Augusto Moutinho Borges & Sandra Gameiro Baptista</i>
10:55–11:15	Pausa para café
11:15–11:35	Avaliando Drama no Jogo da Glória <i>João Pedro Neto & Jorge Nuno Silva</i>
11:35–11:45	Jogos Matemáticos—Materiais bilingues (surdez) <i>Laura Nunes</i>
11:45–11:55	Jogos Matemáticos: Promoção de capacidades em crianças com deficiência visual <i>Carlota Brasileiro</i>
11:55–12:15	Jogos populares do Ribatejo, expressão lúdica de uma identidade <i>Aurélio Lopes</i>
12:15–14:00	Pausa para almoço
14:00–14:30	Visita guiada à Igreja de S. Roque
14:45–15:30	Les jeux de cartes portugais autour de l’Océan indien <i>Thierry Depaulis</i>
15:30–15:50	Os jogos na Carreira da Índia <i>Elísio Romariz dos Santos Silva & Fernanda Frazão</i>
15:50–16:10	Geografias do jogo em Lisboa entre finais do século XVIII e início do século XIX <i>Maria Alexandre Lousada</i>
16:10–16:30	Alquerque dos 12 ou dos 16: Regionalismo ou invenção? <i>Lídia Fernandes</i>
16:30–16:50	Pausa para café
16:50–17:10	Dr. Martins Oliveira, defensor do Ilusionismo Científico <i>Tony Klauf</i>
17:10–17:30	Artefactos de jogo romanos provenientes das termas medicinais de <i>Aquae Flaviae</i> <i>Sérgio Carneiro</i>
17:30–17:50	As 1^{as} participações portuguesas nos jogos anuais de Stoke Mandeville (1957, 1962) <i>Armanda Rodrigues</i>
17:50–18:10	A atracção do jogo na cultura chinesa e a continuidade do Fantan no Baccarat <i>Jorge Godinho</i>
18:40	Encerramento



The Swiss Museum of Games past, present, and future
Ulrich Schädler

Founded in 1979 and opened in 1987, the Swiss Museum of Games is still unique: it is the only museum existing dedicated exclusively to the history and culture of games (not toys). Since 2004, the collections of games, books, and iconography are owned by a foundation that collaborates with the City of La Tour-de-Peilz, owner of the castle, where the museum is located.

With games research not existing as an academic discipline at universities, the museum holds a particular position in the world of games: it offers a link between the public and all kinds of activities concerned with the history and culture of games: it is a platform for collectors, games creators, editors, players, scholars etc. to hold conventions, presentations, tournaments, colloquia and other events. The museum itself organizes exhibitions, publishes books and games, and proposes conferences, guided tours, workshops and many more. Moreover, it helps with information and cooperates in scientific projects, exhibitions, and publications around the world.

After more than 25 years of existence an important project to renovate and accentuate the castle and its surroundings, which will be followed by a new scientific and museographic concept of the museum and its exhibition, has been launched only a few weeks ago.

Ulrich Schädler

Ulrich Schädler, PD Dr. phil. (*1958); since 2002 Director of the Swiss Museum of Games at La Tour-de-Peilz; Privatdozent of Ancient and Medieval Cultural History at the University of Fribourg (Switzerland).

Studies in Architecture (Technical University Darmstadt), Greek & Roman Archaeology, Prehistory and Ancient History at the Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt, Germany, and at the Università “La Sapienza”, Rome, Italy.

Co-editor (together with Rainer Buland) of “Ludographie — Spiel und Spiele”. Actual research project:

A Survey of the Roman and Byzantine Games in Ancient Ephesus (conducted with the support of the Austrian Archaeological Institute, Vienna)

Selection of recent publications in the field of the history of games:

- Das Spiel der Engländer. Backgammon im Ms Royal 13 A 18, in: Matthias Teichert (ed.), Sport und Spiel bei den Germanen. Nordeuropa von der römischen Kaiserzeit bis zum Mittelalter, “Ergänzungsband zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde”, de Gruyter, Berlin 2013, 109–162
- Jeux et Jouets gréco-romains, Archéothéma n. 31, nov.-dec. 2013 (ed. with Véronique Dasen)
- Brett- und Würfelspiele in Erziehung und Bildung des mittelalterlichen Religiosentums, in: Jörg Sonntag (ed.), Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden, Arbeiten zur Kirchengeschichte, Kolloquium Heiligenkreuz, Berlin 2013, 187–209
- Games Greek and Roman, in: The Encyclopedia of Ancient History, First Edition. Edited by Roger S. Bagnall, Kai Brodersen, Craige B. Champion, Andrew Erskine, and Sabine R. Huebner. Blackwell Publishing Ltd. 2012, 2841–2844
- Ulrich Schädler, Ernst Strouhal (eds.), Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I, Wien/New York 2010
- Ulrich Schädler, Ricardo Calvo, Alfons der Weise, Das Buch der Spiele. Deutsche Übersetzung und Kommentar, Ludographie Band I, Wien und Münster 2009
- Jeux de l Humanité. 5000 ans d histoire culturelle des jeux de société, Genève 2007 = Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele, Darmstadt 2007
- Nouvelles perspectives sur les jeux à la lumière de plateaux de Kerman (with Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi), Iranica Antiqua 41, 2006, 1–30
- Le montagne per gioco. Tra la vetta e le nevi die giochi da tavolo, Turin 2006 (ed. with Aldo Audisio)

u.schaedler@museedujeu.ch



**Os Jogos Tradicionais como prática desportiva nas atividades
Praia Campo**
Gonçalo Silva

No presente, a prática das atividades lúdicas denominadas de Jogos Tradicionais não têm sido muito valorizadas como fator de sociabilidade, sendo vários os motivos no mundo moderno que levam os adolescentes a procurar outras formas de lazer. Como fator de ocupação, nos Programas Praia e Campo, promovidos pelas Juntas de Freguesia de Lisboa e Câmaras Municipais da área metropolitana de Lisboa, entendemos que tais práticas; os Jogos Tradicionais, podem constituir uma mais-valia para o desenvolvimento psicomotor dos jovens e de uma interação comunitário.

Embora nos Programas referidos haja algumas atividades relacionadas com os Jogos Tradicionais, desenvolvemos um estudo de caso para um turno em Belém (adolescentes e séniores), onde constatamos desconhecimento dos mais novos sobre o “mundo” dos Jogos Tradicionais face aos mais velhos. Fizemos um inquérito/questionário centrado nos jogos, procurando saber do real conhecimento atual de algumas práticas e de que forma estes jogos interagem, no presente, nas camadas mais novas. As conclusões são muito interessantes e peculiares, sendo curioso que há predisposição dos adolescentes por estas práticas tradicionais e que, em caso da sua divulgação, a aceitação será maior do que imaginamos—versus informações empíricas de que as tecnologias são, no presente, mais apelativas: complementam-se.

Palavras-chave: Jogos Tradicionais, Praia e Campo, Adolescência, Lazer, Reutilização da matéria.

Gonçalo Silva

Licenciado em Educação Física e Desporto pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Actualmente mestrando, na mesma instituição, em Ensino da Educação Física nos ensinos Básico e Secundário. Presentemente no 5º ano de treinador no Lusófona Voleibol Clube contando já com 4

fases finais do campeonato nacional nos escalões de Infantis (4º class), Iniciadas (2º class), Cadetes Femininos (3ºclass) e Infantis masculinos (8ºclass); treinador universitário no campeonato da ADESL onde consegui um 2º lugar com a AAULHT e 4º com a AEISCAL.

Trabalho com a Junta de Freguesia de Belém há 3 anos como monitor e há 2 anos como Coordenador do Praia Campo Belém Jovem, que reúne jovens com idades compreendidas entre os 13 e 17 anos assim como jovens com N.E.E., nomeadamente paralisia cerebral.
goncalo.kimo@gmail.com



Os Jogos Tradicionais como prática desportiva nas atividades Praia Campo

Nádia Rodrigues

No presente, a prática das atividades lúdicas denominadas de Jogos Tradicionais não têm sido muito valorizadas como fator de sociabilidade, sendo vários os motivos no mundo moderno que levam os adolescentes a procurar outras formas de lazer. Como fator de ocupação, nos Programas Praia e Campo, promovidos pelas Juntas de Freguesia de Lisboa e Câmaras Municipais da área metropolitana de Lisboa, entendemos que tais práticas; os Jogos Tradicionais, podem constituir uma mais-valia para o desenvolvimento psicomotor dos jovens e de uma interação comunitário.

Embora nos Programas referidos haja algumas atividades relacionadas com os Jogos Tradicionais, desenvolvemos um estudo de caso para um turno em Belém (adolescentes e séniores), onde constatamos desconhecimento dos mais novos sobre o “mundo” dos Jogos Tradicionais face aos mais velhos. Fizemos um inquérito/questionário centrado nos jogos, procurando saber do real conhecimento atual de algumas práticas e de que forma estes jogos interagem, no presente, nas camadas mais novas. As conclusões são muito interessantes e peculiares, sendo curioso que há predisposição dos adolescentes por estas práticas tradicionais e que, em caso da sua divulgação, a aceitação será maior do que imaginamos—versus informações empíricas de que as tecnologias são, no presente, mais apelativas: complementam-se.

Palavras-chave: Jogos Tradicionais, Praia e Campo, Adolescência, Lazer, Reutilização da matéria.

Nádia Rodrigues

Nádia Alves Rodrigues, de 28 anos, Licenciada em Ciências do Desporto / maior em Educação Física e menor em Exercício e Saúde pela Universidade

de Lisboa - Faculdade de Motricidade Humana. Actualmente a frequentar o 1º Ano em Mestrado de Exercício e Saúde, na mesma instituição.

Experiências Profissionais

- Junho de 2013 até Julho de 2015: Técnica de Administração Hoteleira em Estado D Alma Lda. Bar e Bistro; Garrafeira Estado D Alma Lda
- Dezembro de 2008 a Junho 2013: 3ª Caixeira - Zara, Grupo Inditex
- Novembro de 2008 a Novembro de 2008: Operadora de Caixa - AKI Bricolage e construção. Tendo assumido em regime experimental, 8 meses, a função de Supervisora de caixa.

Experiências complementares

- Participação e organização de Eventos Desportivos: Maratona de Lisboa (2012), Corrida do Japão em cascais (2012), Torneio Europeu de Andebol de Praia (2012), Torneio do Mediterrâneo de Andebol (2012), 10º Congresso Técnico e Científico de Andebol (2013), Campeonato nacional da Brompton (2013; 2014; 2015), 2º Simpósio de Andebol da FMH (2015), Queijas Convida, Rastreios de Osteoartrose e aula de Ginástica (2015), Evento Taça Coca-Cola, na Modalidade de Andebol (2015)
- Participação em campos de Férias Inclusivos, Jovens com idades 12–17 anos e crianças com idades entre 6–12 anos — (Junta de Freguesia de Belém). Monitora Jovens com inclusivos (2014) Turno B e E, Coordenadora Férias de Natal Jovens (2014), Coordenadora de Jovens com inclusivos (2015) Turno A, Monitora de Criança (2015) Turno D, Monitora de Jovens (2015) Turno E, Monitora de Seniores (2015) turno B.
- Participação em campos de Férias Fechados, Jovens com idades 12–17 anos. Com a empresa Run and Slide. Monitora de Equipa Castelo de Bode, Campos de Férias da EDP (2014) Turno B e C

evieira.nalves@gmail.com



**Salas de Jogo nos Palácios e Casas Nobres em Portugal, Séculos
XVII–XIX**

Augusto Moutinho Borges

O conceito do lúdico, divertimento e lazer têm estado associados, de forma interdisciplinar, ao longo dos tempos, variando a forma e conteúdos mas adaptando-se às exigências sociais e ao “seu tempo”.

Os jogos, por serem atividades desenvolvidas ao ar livre, passaram também a ser realizados em espaços cobertos, quer em salões, que em salas concebidas para o efeito ou, simplesmente, readaptando-se a arquitetura paladina para receber, nos seus espaços, novos usos e funções propostos para o convívio interpessoal.

Pela análise desenvolvida nos palácios e casas nobres em Portugal constatamos, ao longo dos séculos XVII–XIX, uma transformação do paradigma dos espaços vivenciais, sua decoração, seu mobiliário e das artes decorativas associadas a estas novas funções.

Vamos nesta análise, como estudo de caso, entrar em alguns espaços normalmente fechados dos olhares públicos, ver e redescobrir, pela documentação, arquétipos do lazer “dentro de casa”, que chegaram até nossos dias adstritos ao lúdico e lazer, ou seja; o jogo como atividade de convívio entre elites.

Palavras-chave: Palácios, Sociedade, Arquitetura, Artes Decorativas, Salas de jogo.

Augusto Moutinho Borges

Doutor em História das Ciências da Saúde, pela Faculdade de Ciências Médicas da Universidade Nova de Lisboa; Especialista em Turismo e Lazer, pelo Instituto Politécnico da Guarda; Mestre em Património e Turismo, pela

Universidade do Minho; Investigador Integrado do Centro de Literaturas e Culturas Lusófonas e Europeias da Universidade de Lisboa (CLEPUL); Investigador Colaborador do Instituto de História Contemporânea da Universidade de Nova de Lisboa; Membro do Concelho Científico da Comissão Portuguesa de História Militar-Ministério da Defesa Nacional e da Câmara Municipal de Montemor-o-Novo. Autor de 14 livros sobre História das Ciências da Saúde, História, Arte, Cultura e Património.
`moutinho.borges@sapo.pt`



Salas de Jogo nos Palácios e Casas Nobres em Portugal, Séculos XVII–XIX

Sandra Gameiro Baptista

O conceito do lúdico, divertimento e lazer têm estado associados, de forma interdisciplinar, ao longo dos tempos, variando a forma e conteúdos mas adaptando-se às exigências sociais e ao “seu tempo”.

Os jogos, por serem atividades desenvolvidas ao ar livre, passaram também a ser realizados em espaços cobertos, quer em salões, que em salas concebidas para o efeito ou, simplesmente, readaptando-se a arquitetura paladina para receber, nos seus espaços, novos usos e funções propostos para o convívio interpessoal.

Pela análise desenvolvida nos palácios e casas nobres em Portugal constatamos, ao longo dos séculos XVII–XIX, uma transformação do paradigma dos espaços vivenciais, sua decoração, seu mobiliário e das artes decorativas associadas a estas novas funções.

Vamos nesta análise, como estudo de caso, entrar em alguns espaços normalmente fechados dos olhares públicos, ver e redescobrir, pela documentação, arquétipos do lazer “dentro de casa”, que chegaram até nossos dias adstritos ao lúdico e lazer, ou seja; o jogo como atividade de convívio entre elites.

Palavras-chave: Palácios, Sociedade, Arquitetura, Artes Decorativas, Salas de jogo.

Sandra Gameiro Baptista

Licenciada em arquitetura pela Universidade Lusíada, mestranda na mesma Universidade, com dissertação sobre os palácios como elementos de reutilização e valorização patrimonial. Colaboração com artigo escrito na obra

“Convento de Santa Teresa de Jesus de Carnide: O falar das pedras”, 2016, autora com fotografias nos livros *Azulejaria do Lumiar: Cores na Cidade*, 2016, e *Fátima: Azulejos da Fé*, 2016. Revisão da obra de Aires Gameiro *Caldos Culturais de Lusofonia e Evangelização*, 2015. Participação no concurso “Flash Competition by Roca”, 2014 (painel mais votado).
sandra_gameiro@hotmail.com



Avaliando Drama no Jogo da Glória

João Pedro Neto

A análise de qualidade dos jogos de tabuleiro levou ao desenvolvimento de conceitos como *drama*. Naturalmente, os critérios de qualidade propostos por vários autores dizem respeito a jogos de estratégia, onde a participação do jogador define todos os meandros do jogo. A comunicação presente pretende estender exactamente o conceito de drama a jogos em que o jogador se limita a lançar os dados, isto é, em que a participação humana é mínima. Este trabalho foi motivado pela constatação de que, mesmo entre jogos infantis de dados, há uns mais divertidos do que outros. . .

Palavras-chave: Jogo da Glória; Drama em jogos de tabuleiro.

João Pedro Neto

João Pedro Neto é professor auxiliar da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa. Lecciona disciplinas na área dos Algoritmos e Estruturas de Dados bem como de Programação nas suas diversas vertentes, nomeadamente, programação funcional e centrada em objectos. As suas outras áreas de interesse centram-se na Aprendizagem Automática, na Inteligência Artificial e nos Jogos Matemáticos.

`jpneto@fc.ul.pt`



Avaliando Drama no Jogo da Glória

Jorge Nuno Silva

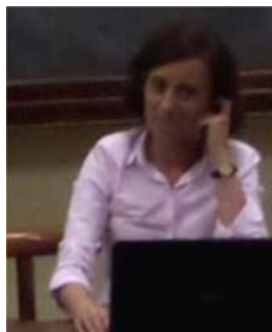
A análise de qualidade dos jogos de tabuleiro levou ao desenvolvimento de conceitos como *drama*. Naturalmente, os critérios de qualidade propostos por vários autores dizem respeito a jogos de estratégia, onde a participação do jogador define todos os meandros do jogo. A comunicação presente pretende estender exactamente o conceito de drama a jogos em que o jogador se limita a lançar os dados, isto é, em que a participação humana é mínima. Este trabalho foi motivado pela constatação de que, mesmo entre jogos infantis de dados, há uns mais divertidos do que outros...

Palavras-chave: Jogo da Glória; Drama em jogos de tabuleiro.

Jorge Nuno Silva

Jorge Nuno Silva é doutorado em Matemática pela Universidade da Califórnia em Berkeley. É professor auxiliar da Universidade de Lisboa onde lecciona disciplinas na área da História da Matemática, Matemática Recreativa e História dos Jogos de Tabuleiro. É presidente da Associação Ludus e editor da revista *Board Game Studies Journal*.

jnsilva@cal.berkeley.edu



Jogos Matemáticos - Materiais bilingues (surdez)

Laura Nunes

A equipa do Projeto de Incentivo à Matemática para alunos surdos do CED Jacob Rodrigues Pereira, apresentará um conjunto de materiais bilingues para diversos jogos matemáticos que foram construídos em colaboração com a Associação Ludus.

Palavras-chave: Inclusão, jogos matemáticos, surdez.

Laura Nunes

Laura Sofia Teles Calado Nunes, nascida a 7 de maio de 1974. 2010–2012: Mestrado em Educação Especial - Ramo surdez, na Escola Superior de Educação de Lisboa. 1993–2000: Licenciatura em Ensino da Matemática, na Faculdade de Ciências de Lisboa. 2000–2001: Escola EB2,3 Ferreira de Castro Professora de Matemática do 3º Ciclo. 2001–2015: CED Jacob Rodrigues Pereira da Casa Pia de Lisboa. Professora de Matemática do 3.º Ciclo, Secundário e Curso de CEF2 Professora de alunos surdos e de alunos ouvintes. 2012–2015: Unidade de Investigação do CED Jacob Rodrigues Pereira; Materiais bilingues de Matemática para o 7.º e 8.º ano de escolaridade Divulgados na plataforma da Portugal Telecom. 2012–2015: Coordenadora do Projeto de Incentivo à Matemática para crianças surdas Parceria com a LUDUS na construção dos seguintes materiais: Materiais bilingues de Matemática para o Pré-escolar; Jogos do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos em LGP; 1ª História Infantil de Matemática em LGP; Videojogos pedagógicos e lúdicos para o pré-escolar
lauratelesnunes@gmail.com



Jogos Matemáticos: da inclusão à promoção de capacidades em crianças com deficiência visual

Carlota Brasileiro

A aprendizagem de um jogo, em particular de um jogo matemático, permite a promoção de capacidades como respeitar as regras, cooperar entre pares, saber partilhar uma tarefa e/ou atividade segundo um conjunto de regras e objetivos, delinear uma estratégia de resolução de problemas e elencar um conjunto de raciocínios (Macedo, Petty & Passos, 2007). Para uma criança ou jovem com deficiência visual a promoção das capacidades anteriormente descritas assume uma importância maior, uma vez que na perspetiva de Piaget (2010), algumas funções psíquicas dependem estritamente do estado dos órgãos, neste caso da acuidade visual, cujo desenvolvimento máximo ocorre no final da infância e diminui em seguida. Esta evolução acontece de forma análoga em várias comparações percetivas, ocorrendo, por isso, um atraso ao nível da representação e da identificação. Rosa & Ochaíta (1993) defendem que o atraso na representação e identificação dos objetos e do meio envolvente, depende muito das características das crianças, da patologia da cegueira e da estimulação recebida desde o nascimento. Neste âmbito, a utilização dos jogos matemáticos adaptados à baixa visão e cegueira têm-se revelado uma mais-valia ao nível do enriquecimento das experiências vivenciadas por estas crianças e jovens.

Nos últimos anos em Portugal, a prática de jogos matemáticos por crianças e jovens com deficiência visual tem assumido uma expressão verdadeiramente inclusiva. Estas crianças e jovens têm atualmente a possibilidade de representar a sua escola na final anual do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (CNJM), disputando as partidas com os seus pares normovisuais. Esta realidade só foi possível a partir da 5.^a edição do CNJM, em 2008/2009, através da criação de protótipos dos jogos com adaptações

específicas. Desde essa altura a prática de jogos matemáticos, em contexto de sala de aula, tornou-se regular para os alunos com deficiência visual. Deste modo, tem-se promovido, junto dos participantes com baixa visão e cegueira, o desenvolvimento de capacidades específicas através da melhoria da destreza de jogo. Esta ideia é defendida por Dias (2012), dado que as crianças com baixa visão e cegueira, que aprendem os jogos matemáticos e desenvolvem uma performance que lhes faculte a participação na final do CNJM, conseguiram melhorar a sua destreza de jogo e desenvolver a capacidade de memória a curto prazo, a resolução de problemas, o raciocínio e a visualização espacial.

Palavras-chave: Inclusão, jogos matemáticos, baixa visão, cegueira, capacidades.

Carlota Brasileiro

Doutorada em Estudos da Criança, da área científica de Matemática Elementar pelo Instituto da Educação da Universidade do Minho (outubro de 2012); pós-graduada em Educação Especial ? Domínio Visual pela Escola Superior de Educação ? Instituto Piaget (janeiro de 2011); licenciada em Ensino da Matemática e grau de mestre em Matemática para o Ensino (abril de 2006), pela Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa; autora das adaptações aos protótipos dos jogos que integram o Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos para alunos com deficiência visual e responsável pela inclusão de alunos com deficiência visual nesta competição desde a sua 5.^a edição (2008/2009); implementou e coordena desde 2011 o projeto Jogos Matemáticos entre alunos portugueses e alunos do Instituto Paranaense de Cegos - Brasil. Colaboradora no CIEC da Universidade do Minho com investigação na área da evolução de competências/capacidades em crianças com baixa visão e cegueira através da prática de jogos matemáticos. Docente de Matemática do 3.º Ciclo e Secundário em escolas do ensino público (1999/2000 a 2012/2013). Docente de Educação Especial numa escola pública de referência para a baixa visão e cegueira (2013/2014). Atualmente desempenha funções numa equipa multidisciplinar da Direção-Geral da Educação desde setembro de 2014.

carlotadia@gmail.com



Jogos populares do Ribatejo, expressão lúdica de uma identidade

Aurélio Lopes

As sociedades tradicionais constituem estruturas comunitárias em que os seus membros desenvolvem vivências socioculturalmente próximas e conservadoras, o que obriga à existência de mecanismos formais, muitas vezes ritualizados, através dos quais se desenvolvem aproximações sentimentais e se evitam futuras máculas e estigmas.

Entre nós, ocorriam muitas vezes ações ritualizadas, cujos intentos eram proporcionar informais manifestações de preferência, sem o risco inerente a uma pública e estigmatizadora rejeição.

Danças, por exemplo, podiam, poética e coreograficamente reunir contornos operativos desta natureza. Danças que são mais jogos que danças, acrescente-se. Se quisermos, jogos dançados.

Mas naturalmente, pela sua natureza competitiva, eram os jogos que serviam, mais comumente tais propósitos. Jogos que, mais que afirmar capacidades individuais, se destinavam, essencialmente, a expressar públicas preferências sentimentais, disfarçadas de opções lúdicas pretensamente aleatórias.

Aurélio Lopes

Professor convidado do Ensino Superior, Licenciado em Antropologia Social, Mestre em Sociologia da Educação e Doutoramento em Antropologia Cultural pelo ISCSP da Universidade Técnica de Lisboa.

Investigador na área da cultura tradicional, especialmente no que respeita à Antropologia do Simbólico e à problemática do Sagrado e suas representações festivas, tem-se debruçado especialmente sobre práticas tradicionais culturais e cultuais, nomeadamente no que concerne à religiosidade popular

e suas relações sincréticas com raízes ancestrais e influências mutacionais modernas.

Investigador do IELT: Instituto de Estudos de Literatura Tradicional da Universidade Nova de Lisboa e do CEJVS: Centro de Estudos Joaquim Veríssimo Serrão (da qual é membro do Conselho Redatorial das Revistas *Mátria* e *Mátria Digital*), é coordenador das Coleções “Antropologia” e “Raízes” da Editora Cosmos e, ainda, Coordenador do Fórum Ribatejo.

Como autor de cerca de três dezenas de estudos próprios publicados (e outros mais em coletâneas respeitantes a congressos, seminários, colóquios ou revistas científicas), vem desenvolvendo um percurso investigativo de que se destacam *Religião Popular no Ribatejo*, Assembleia Distrital de Santarém, 1995 / *O Percurso de Selene: A Lua na Tradição Popular*, Câmara Municipal de Santarém e INATEL, 1996 / *Tempo de Solstícios*, O Mirante, 1998 / *A Face do Caos; Ritos de Subversão na Tradição Portuguesa*, Garrido Edições, 2000 e *Sete Caminhos*, 2002 / *O B. I. das Mouras Encantadas*, Edições Apenas, 2002 / *A Pesquisa Oral na Investigação Antropológica*, ESES, 2003 / *Devoção e Poder nas Festas do Espírito Santo*, Cosmos, 2004 / *Bielhas e Chocalheiros na ne Praino Mirandês*, Edições Apenas, 2005 / *A Sagração da Primavera*, Cosmos, 2007 / *A Festa dos Bugios no Sobrado; Concelho de Valongo*, Edições Apenas, 2008 e, ainda, *A Reconstrução do Sagrado: Práticas Religiosas nos Avieiros da Borda-d'água*, Âncora, 2009. Publicados mais recentemente, *Videntes e Condenados; um Estudo sobre as Aparições de Fátima* (Cosmos 2009), *Andanças da Senhora do Rosário nas Faldas da Serra D Aire*, (Edições Apenas 2010), *Vida e morte de um culto popular; a Santa da Ladeira* (Edições Apenas 2011 e *O Culto de Maria Coroada; a Seita dos Custódios de Granja do Têdo*, (Edições Apenas 2012), debruçam-se essencialmente sobre os contextos históricos e socioculturais que envolvem videntes e restantes personagens, como ensaio explicativo da realidade racional dos mesmos. Mais recentemente, ainda, *A Ambivalência do Sagrado: Deuses e demónios nas terapias populares* (Edições Apenas, 2014) aborda o insólito dualismo moral em presença em muitas das formas populares de medicina tradicional portuguesa; área temática que nos últimos tempos tem merecido, em particular, a sua atenção. Todas estas problemáticas têm sido tratadas, igualmente, em diversas intervenções como palestrante, conferencista ou disertador em colóquios, congressos, jornadas culturais, seminários e afins ou, ainda, em diversos jornais e revistas regionais e também nacionais: a exemplo do *Revista Cultura* da Universidade Nova de Lisboa, *Revista Portuguesa dos Municípios com Centros Históricos*, *Revista Mátria* do CEJVS, *Jornal Página da Educação*, etc.

aurelio.rosa.lopes@sapo.pt



Sailing and gaming around the Indian Ocean with the Portuguese

Thierry Depaulis

While sailing to the Indian Ocean in the 16th century, the Portuguese have disseminated their games, and particularly their playing cards, to regions which were not familiar with these objects. From Mozambique to Japan, Portuguese playing cards have left traces that can still be detected in the local languages, from Swahili to Japanese, but also in Sinhala and Makassar. And even actual playing cards are known to exist that show they were modelled on Portuguese designs. We will thus visit exotic places where Portuguese influence can be recognized.



Les jeux de cartes portugais autour de l'Océan indien

Thierry Depaulis

Lors de leurs navigations vers l'Océan Indien au XVI^e siècle, les Portugais ont disseminé leurs jeux, et particulièrement leurs jeux de cartes, dans des

régions qui n'étaient pas habituées à ces nouveaux objets. Du Mozambique au Japon, les cartes à jouer portugaises ont laissé des traces qui peuvent encore aujourd'hui être détectées dans les langues locales, du swahili au japonais, en passant par le cinghalais et le macassar. On connaît même des cartes à jouer qui montrent qu'elles ont été modelées à partir de dessins portugais. Ainsi nous visiterons des lieux exotiques où l'influence portugaise est reconnaissable.

Thierry Depaulis

Prepress manager and editor, studies in History (Bordeaux University), game and playing-card collector, independent game historian mostly interested in “mind” games. Honorary Fellow and Chairman of the International Playing-Card Society, 1992 Modiano Prize (for his publications on the history of playing cards and card games), President of “Le Vieux Papier”, a society devoted to the study of ephemera and other popular prints.

thierry.depaulis@free.fr



Jogos e passatempos na Carreira da Índia Sécs. XV–XVI

Elísio Romariz dos Santos Silva & Fernanda Frazão

Os jogos e passatempos praticados na Carreira da Índia estão relativamente pouco estudados. Na generalidade, só é possível dar uma panorâmica do que sucederia em seis meses de viagem, através de documentação paralela.

Os achados arqueológicos de naus e documentos directos são escassos e referentes apenas a jogos de tabuleiro. No entanto, quer a literatura de viagens, a legislação ou a sermonística podem ser auxiliares preciosos. Por outro lado, o que se achou e permaneceu em países do extremo-oriental, no que se refere a cartas de jogar, é imprescindível enquanto prova de uma realidade não escrita.

Mas outras provas há de jogos “menores”, como as brincadeiras infantis que passaram para as antigas colónias e se mantiveram nos respectivos léxicos, já que, afinal, as naus também levavam crianças a bordo.

O propósito deste trabalho é o de dar uma visão mais alargada quanto aos passatempos lícitos e ilícitos a bordo das naus que cumpriam os caminhos de ida e volta para o Oriente.



Geografias do jogo em Lisboa entre finais do século XVIII e início do século XIX

Maria Alexandre Lousada

Desde meados do século XVIII são inúmeros os testemunhos sobre o jogo na sociedade lisboeta. Os relatórios policiais, os livros de viagens e de memórias, a poesia, a literatura de cordel, as sucessivas reedições de tratados de jogos, a proliferação de casas públicas de jogo e a diversificação do mobiliário doméstico indicam que o jogo era uma das actividades predilectas dos homens e das mulheres de todos os grupos sociais, quase um vício que as sucessivas interdições não lograram refrear.

Na transição para o século XIX, entre cafés, tabernas e casas de jogo existiram em Lisboa centenas de lugares onde se jogava. Por outro lado, nas assembleias — designação portuguesa da prática de receber em casa um grupo de amigos —, o jogo adquiriu uma proeminência tal que deu lugar ao termo “Partida” para designar as reuniões ou assembleias onde dominava. Das cartas ao bilhar, passando por dados e malhas, a variedade era grande. A publicação e a reedição de manuais e resumos de leis de diversos jogos, a partir de meados do século XVIII, apontam para a existência de um público considerável. O sucesso de alguns jogos criou mesmo um mercado potencial para empresários neste sector e possibilitou a abertura de casas de jogo especializadas. O padrão de distribuição geográfica na cidade e arredores mostra que, tal como sucedia com outras práticas de lazer, também o jogo era regido por códigos sociais que atribuíam a cada grupo social um tipo de jogo e um espaço específicos.

Palavras-chave: jogo, Lisboa, antigo regime, liberalismo.

Maria Alexandre Lousada

Licenciada em História e doutorada em Geografia (Geografia Histórica) pela Universidade de Lisboa. Professora auxiliar da área de História da Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa. Investigadora do Centro de Estudos Geográficos do Instituto de Geografia e Ordenamento do Território, Universidade de Lisboa.

A sua investigação tem por objecto a construção da sociedade contemporânea portuguesa, tendo-se centrado no estudo das sociabilidades e do associativismo, da produção do espaço urbano, da contra-revolução e dos primórdios do turismo. Recentemente coordenou um projecto, sobre “Vida cultural em cidades de província. Espaço público, sociabilidades e representações (1840-1926)” e integrou um outro sobre “Movimento social crítico e alternativo: memória e referências”, ambos financiados pela FCT.

`m.lousada@campus.ul.pt`



Alquerque dos 12 ou dos 16: Regionalismo ou invenção?

Lídia Fernandes

Analisa-se alguns tabuleiros de jogo existentes em território nacional e que se integram na classificação de “alquerque dos 16”, observando-se a sua distribuição geográfica. A problemática relacionada com este jogo pode-se prender com uma origem distinta ou com uma derivação regional do tradicional “alquerque dos 12”.

As particularidades do tabuleiro, semelhante à morfologia clássica da tabula ansata, não deixa de ser deveras curiosa, ainda que não se possa considerar, por ausência de dados, que este tipo de jogo recue a épocas anteriores à época medieval. Aliás, a mais antiga representação que dele se conhece é no livro de jogos de Afonso X. Este facto permite apontar algumas hipóteses de difusão, cruzado com as informações obtidas pela área de propagação em território actualmente nacional.

Lídia Fernandes

Licenciada em História-Variante Arqueologia pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, possui Mestrado em História da Arte na FCS e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, com tese de mestrado subordinada ao tema Capitéis Romanos da Lusitânia Ocidental e Curso de Especialização “Arquitectura e Urbanismos Romanos” da Universidade Lusíada.

Desde 1 de Maio de 1989 que desempenha funções como arqueóloga na Câmara Municipal de Lisboa e desde 2010 é Coordenadora do Museu de Lisboa-Teatro Romano. A investigação que tem desenvolvido nos últimos

dez anos sobre tabuleiros de jogo suscitou a publicação de inúmeros artigos e apresentações públicas da especialidade, salientando-se a publicação em 2013 do livro *Tabuleiros de Jogo Inscritos na Pedra*, inserido no projecto “História dos Jogos em Portugal” financiado pela FCT.

`lidia.fernandes@cm-lisboa.pt`



Dr. Martins Oliveira, defensor do Ilusionismo Científico
Tony Klauf

Neste ano de 2015 celebram-se as efemérides de nascimento e falecimento do Dr. Martins Oliveira (1895-1965), autor de importantes obras referentes às áreas Científicas, Esotéricas e Performativas.

O Dr. Martins Oliveira foi o mais profícuo escritor e articulista, em Portugal, até ao final do século XX, sobre a ciência do ilusionismo. Publicações periódicas foram para além das quinhentas, monografias mais de dez, Boletins científicos a cima de vinte e cinco, assim como vários livros de pseudo-ciência, etc., etc.

Tony Klauf

António Ribeiro, que usa o pseudónimo artístico “Tony Klauf”, nasceu em 27 de Maio de 1957, na casa dos claustros do Mosteiro de Grijó - Vila Nova de Gaia (Portugal).

O seu gosto pela cultura recreativa foi-lhe inculcado através das actuações dos ilusionistas que presenciava nos espectáculos de circo e, mais tarde, na televisão. Iniciou a sua aprendizagem quando adquiriu o 3º volume de *Arte Mágica*, de Eduardo Relvas. Esta obra, bem como as de Martins de Oliveira — *Magia Teatral*, *Magia do Fogo* e *Magia do Século XX* — constituíram a fonte de progresso dos seus conhecimentos no campo das ciências e das artes recreativas. Sempre insatisfeito, intensificou os estudos e treinos técnicos, sob a orientação do ilusionista “Conde Túlipa Negra”. Seguidamente,

obteve aconselhamento prático e teórico com António Gonçalves. Mais tarde, teve formação teatral nas áreas de cenografia, dramaturgia, encenação, expressão corporal, expressão de voz, expressão dramática, história do teatro, luminotécnica, interpretação e sonoplastia.

Filiou-se nas seguintes instituições: Clube Ilusionista Fenianos-CIF, tendo integrado a equipa directiva, Associação Portuguesa de Ilusionismo-API, tendo feito parte do elenco de dirigentes, The International Brotherhood of Magicians-IBM, Clube Mágico Português-CMP, The Society of American Magicians-SAM e Círculo de Cultura Teatral-CCT.

Como autodidacta, manufacturou os seus aparelhos de ilusionismo. Esta vertente manual permitiu produzir artefactos para outros confrades com acabamentos personalizados e, seguidamente, conheceu algumas casas de venda destes artigos: Fermag, Magiarte, Mayette, Supreme, Abott e Louis Tannen.

A sua primeira actuação, como ilusionista, teve lugar no Círculo Católico de Operários do Porto. Depois, exibiu-se em espectáculos realizados em colectividades e instituições sediadas em várias localidades do país, entre as quais se destacam: Braga, Espinho, Famalicão, Figueira da Foz, Gondomar, Maia, Marco de Canaveses, Matosinhos, Ovar, Porto, Santa Maria da Feira e Vila Nova de Gaia. Participou no I Festival Mágico da Costa Verde, nas comemorações em honra de S. João Bosco, no CIF, no IV Festival Mágico da Figueira da Foz, com o grupo de teatro negro “Os Aladinos”, do qual é co-fundador, tendo este sido distinguido com o primeiro prémio na modalidade de Luz Negra. Sem nunca se ter desviado da sua posição de ilusionista, a fase de actuações em espectáculos sofreu um abrandamento, para devotar-se ao conhecimento de confrades a nível mundial e à compilação temática que permitiram edições de obras exclusivas, à investigação como se constata pelas referências e ao incremento de outras vertentes da arte.

tony-klauf@sapo.pt



**Artefactos de jogo romanos provenientes das termas medicinais
de *Aquae Flaviae* (Chaves)**

Sérgio Carneiro

As escavações arqueológicas no Largo do Arrabalde, em Chaves, revelaram o maior e melhor preservado balneário medicinal romano da Península Ibérica. A temperatura e grau de humidade constantes permitiram que se preservasse uma grande quantidade de artefactos, entre os quais: dados em osso; peças de jogo em osso, madeira e cerâmica; tabuleiros escavados nos degraus de uma das piscinas e num tijolo. Foi ainda exumado um raríssimo Pyrgus em bronze (torre para lançar os dados), do qual só existiam até à data dois exemplares completos no império.

The archaeological excavations in Arrabalde square, Chaves, Portugal, revealed the largest and best preserved Roman healing spa in the Iberian peninsula. The constant moisture and temperature created the perfect conditions for the preservation of a large assemblage of artifacts, among which where bone dice; wood, stone and pottery markers; game boards carved on the steps of one of the pools and on a reused brick and a remarkable bronze pyrgus (a dice tower), which is one of only three complete such objects extant from antiquity.

Sérgio Carneiro

Nascido em 1 de outubro de 1969. Licenciado em História e Arqueologia pela Universidade de Lisboa em 1995. Arqueólogo independente até 1999. Coordenado da Unidade de Arqueologia de Chaves desde 1999. Chefe do

projecto de investigação Termas de Chaves desde 2006. Entre 2002 e 2007 foi Presidente da Associação Portuguesa de Arqueólogos Profissionais (APA).

Bibliografia seleccionada:

Costa Vaz, F., María Martín-Seijo, Sérgio Carneiro “Waterlogged plant remains from the Roman Healing Spa of Aquae Flaviae”, *Quaternary International*

“New data from the roman healing spa of Aquae Flaviae (Chaves, Portugal)”, *Archivo Español de Arqueologia*.

“The water supply and drainage system of the Roman healing spa of Chaves (Aquae Flaviae)”, *Proceedings of CIDAT*, Ourense 2015.

Proceedings of the Symposium Aquae: Spa cities in the Roman empire / Cidades termais no império Romano, (Chaves, Portugal 16–18 october / outubro 2014)

Carneiro, S & Rui Lopes, “Terra Sigillata hispânica tardia dos níveis selados das termas medicinais romanas de Chaves”, *As produções cerâmicas de Imitação na Hispania*, ed. R. Morais, A. Fernández e M. J. Sousa.

“As termas medicinais romanas de Chaves”, *Arqueologia em Portugal 150 anos, Proceedings of the I Congresso da Associação dos Arqueólogos Portugueses*, Lisboa 21–24 November 2013

“A necrópole Romana do Largo das Freiras em Chaves”, *Aquae Flaviae*, 41, 375–384.

“Sondagens no interior da cerca medieval da cidade de Chaves”, *Aquae Flaviae*, 33, 11–65.

“Sondagens no lado este do balneário das Caldas de Chaves”, *Aquae Flaviae*, 33, 65–91.

“Novos contributos para a epigrafia de Aquae Flaviae achados fortuitos 1999–2005”, *Aquae Flaviae*, 33, 131–139.

`sergio.carneiro@chaves.pt`



O deficiente e o desporto. As primeiras participações portuguesas nos jogos anuais de Mandeville (1957, 1962)

Armanda Rodrigues

O ser humano tem capacidades que na grande maioria dos casos não são usadas nem desenvolvidas na sua plenitude. Daí a possibilidade de existirem campeões Olímpicos que são fruto de um treino de capacidades. A pessoa deficiente tenta superar a sua limitação indo buscar alternativas a outras áreas, treinando novas capacidades. O desporto é considerado como um dos maiores estímulos de recuperação física e psíquica do paraplégico/deficiente, sobretudo se for feito em competição ou em jogos de grupo.

Em Portugal os anos 50 (séc. XX) são marcantes, surgindo médicos especializados em medicina física e reabilitação separados da profissão de fisioterapeuta, iniciando uma nova era na recuperação e treino de incapacidades. Simultaneamente afirmam-se profissões como a terapia ocupacional, a ortoprotesia e a educação física. Ângelo Vieira Araújo foi um impulsionador desse treino, levando os atletas nacionais a participar nos jogos de Stroke Mandeville no Nacional Spinal Injuris Centre, em Inglaterra nos anos 1957 e 1962. Estas foram as primeiras participações do nosso país no que hoje chamamos Jogos Para-Olímpicos.

Crente de que estas ideias sobre jogos e desportos não eram vazias de sentido e incentivado pelas palavras de Guttmann de que isso seria “a tremendous inspiration, not only to the men concerned but to all your other patients”, em 1957 acompanhou uma equipa do sexo masculino enviada pelo Hospital Ortopédico de Acidentes onde era diretor do serviço de Medicina Física e Recuperação na altura.

Contudo o seu interesse pelo desporto adaptado não fica por aqui e em 1962 volta aos jogos com uma nova equipa, desta vez feminina, constituída

por três atletas do Hospital Ortopédico de Sant Ana. Esta instituição pioneira na reabilitação em Portugal torna-se igualmente pioneira no desporto feminino adaptado, desenvolvendo várias atividades neste campo.

A equipa constituída por atletas em cadeira de rodas devido a sequelas de poliomielite (doença que tanto fustigou a nossa população nos anos 50 e 60 do século passado) participou nas provas de tiro ao arco e lançamento do peso. As atletas que participaram na prova de tiro ao arco foram eliminadas da final e no lançamento do peso uma delas ficou em segundo lugar. Esta medalha pode ser considerada na atualidade como um símbolo da força da mulher portuguesa no desporto. O prestígio alcançado pelos jogos para paraplégicos foi de tal forma galopante que 12 anos depois da sua inauguração (1948), começaram a disputar-se fora da sede, de 4 em 4 anos, passando a realizar-se logo a seguir aos Jogos Olímpicos.

Não nos podemos esquecer que nesta altura, Portugal ainda não possuía nenhum Centro de Reabilitação Motora, inaugurado apenas em 1966 e que a formação dos primeiros fisioterapeutas e terapeutas ocupacionais terminou em Dezembro de 1959. O objetivo deste trabalho é mostrar a importância que a participação Portuguesa em Stoke Mandeville teve no desenvolvimento da história da fisioterapia e do desporto para deficientes.

Este trabalho integra-se num projeto mais vasto que está a ser realizado pelos autores sobre a história da Fisioterapia em Portugal e o processo de profissionalização dos fisioterapeutas portugueses financiado com bolsa de doutoramento pela FCT SFRH/BD/66282/2009. FCT SFRH/BD/66282/2009, do CEIS20-Universidade de Coimbra, Portugal (PEST-OE/HIS/UI0460/2014) e projecto HAR2012-39655-C04-03 (Ministério de Economía y Competitividad - España “Internacionalización y estrategias contra la enfermedad: profesionales, personas afectadas y activismo ante la erradicación de la polio y la aparición del SPP (1963-2010)”. (IP: Prof. Dr. Juan Antonio Rodríguez Sánchez).

Armanda Rodrigues

Licenciada em Fisioterapia e Pós-Graduada em Gerontologia. É Bolseira de Doutoramento da FCT-Faculdade de Farmácia da Universidade de Coimbra; Investigadora do Grupo de História e Sociologia da Ciência e da Tecnologia do Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX da Universidade de Coimbra - CEIS20; faz parte do grupo de investigação Hispano-Luso em História de la Poliomielitis y el Síndrome Postpolio (IR: Prof. Doutor Juan

Antonio Rodriguez Sanchez). Os seus interesses de investigação preferenciais são: história da fisioterapia, gerontologia, psicogerontologia, relações fisioterapia, fitoterapia, medicamentos, catástrofes. Tem exercido fisioterapia em instituições públicas e privadas e colaborado com algumas instituições de formação profissional e de ensino superior. É autora e co-autora de vários artigos de investigação científica.

armandarod@gmail.com

A atracção do jogo na cultura chinesa e a continuidade do Fantan no Baccarat

Jorge Godinho

Os jogos mais populares na história do jogos de fortuna ou azar em Macau são o Fantan, que teve mais de 100 anos de exclusivo, e (após um período de transição) o Baccarat, que conta já com mais de 40 anos de predomínio. Toda a história do jogo em Macau gira à volta destes dois jogos. A grande questão em redor da passagem do Fantan para o Baccarat é saber se há uma continuidade íntima e profunda entre os dois jogos, apesar de todas as suas diferenças externas e formais. Importa perguntar quais são os traços da cultura chinesa que aproximam os dois jogos e que factores levaram ao crescimento explosivo do Baccarat nas últimas décadas. Este texto continua e aprofunda a investigação apresentada nas Jornadas III .

Jorge Godinho

PhD (European University Institute, Florence), Law lic. (Univ. Lisbon), LL.M. (Univ. Macau) is a visiting professor at the University of Macau, where he teaches gaming law and anti-money laundering law. He was a full-time assistant and associate professor at the University of Macau from 2004 to 2013, where he served as the coordinator the Master and postgraduate program in International Business Law. Jorge Godinho has a number of books and academic publications in Portuguese, English, and French; some of his works are translated into Chinese. He has published in 2007 the first major treatment of Macau law in English (*Macau business law and legal system*, LexisNexis, Hong Kong, 2007). He is a member of the board of editors of the *Gaming Law Review and Economics* and of the *International Masters of Gaming Law*.

jg.macau@gmail.com

Participantes

Alda Carvalho	ISEL	acjvnc@gmail.com
Anabela Teixeira	Associação Ludus	teixeiraanabela@gmail.com
Ana Paula Barros	SCML	anapaula.barros@jogossantacasa.pt
Andreia Fernandes	Santillana	afernandes@santillana.com
Armanda Rodrigues	CEIS20	armandarod@gmail.com
Aurélio Rosa	IELT-UNL	aurelio.rosa.lopes@sapo.pt
Augusto Moutinho Borges	CLEPUL/Academia Portuguesa da História	moutinho.borges@sapo.pt
Carlos Pereira dos Santos	CEAFEL/CST	cps.carlos@gmail.com
Carlota Dias	ESMA	carlotadia@gmail.com
Dora Santos Rosa	SCML	dorasrosa@scml.pt
Elísio Silva		
Fernanda Frazão	Apenas Livros	fernandarbfrazao@gmail.com
Fernando Vinhais		fvinhais@gmail.com
Francisco Manoel	SCML	francisco.manoel@scml.pt
Gonçalo Silva	Universidade Lusófona	goncalo.kimo@gmail.com
João Pedro Neto	Universidade de Lisboa	jpn@di.fc.ul.pt
Jorge Godinho	Universidade de Macau	jg.macao@gmail.com
Jorge Nuno Silva	Associação Ludus/CIUHCT	jnsilva@cal.berkeley.edu
Laura Nunes	Instituto Jacob Rodrigues	lauratelesnunes@gmail.com
Lídia Fernandes	Museu de Lisboa-Teatro Romano	lidia.fernandes@cm-lisboa.pt
Margarida Montenegro	SCML	margarida.montenegro@scml.pt
Maria Alexandre Lousada	FLUL/CEG-Igot	m.lousada@campus.ul.pt
Nádia Rodrigues	UL-FMH	evieira.nalves@gmail.com
Pedro de Oliveira		pedrodeoliveira.pt@gmail.com
Pedro Jorge Freitas	Universidade de Lisboa	pjfreitas@gmail.com
Regina Costa		costa.regina@gmail.com
Sandra Gameiro Baptista	Universidade Lusíada	sandra_gameiro@hotmail.com
Sérgio Carneiro	CM Chaves	sergio.carneiro@chaves.pt
Tiago Santos Hirth	Associação Ludus	xztiago@hotmail.com
Thierry Depaulis	Le Vieux Papier	thierry.depaulis@free.fr
Tony Klauf	Magiarte	tony-klauf@sapo.pt
Ulrich Schädler	Musée Suisse du Jeu	u.schaedler@museedujeu.ch

Apoios

