

SAMUEL QUERIDO DE DEUS TORNOU-SE UMA LENDA DA CAPOEIRAGEM NA BAHIA NA DÉCADA DE 1930.

"APESAR DE REPRIMIDA APÓS O GOLPE DE 1889, A CAPOEIRA CONTINUOU COMO MARCA DE UM SUBMUNDO URBANO, DESAFIANDO O MORALISMO CONSERVADOR DE ALGUNS INTELLECTUAIS DA REPÚBLICA."

[CARLOS EUGÊNIO LÍBANO. O PODER DA CAPOEIRA. REVISTA NOSSA HISTÓRIA, N. 5. BIBLIOTECA NACIONAL, MARÇO 2004]

CAPOEIRA

[O Poder da Capoeira. Revista Nossa História, n. 5. Biblioteca Nacional, março 2004]

Arte marcial brasileira que surgiu da luta dos escravos. Ela tem grande musicalidade, ritmo e dá ênfase em golpes com os pés.

É uma competência marcial relativa, cuja característica marcante é a **ginga**, que busca confundir o oponente. Além da luta, o/a praticante aprende a tocar os instrumentos (berimbau, atabaque e pandeiro) e as cantigas.

Os/as iniciados são "batizados" numa cerimônia, quando escolhem seus apelidos de capoeiristas, como Querido de Deus, Rosa Palmeirão, João do Pulo, Tiza, Mestre Boneco etc. Depois do Batismo, podem passar a vestir o abadá, a calça branca amarrada com uma corda, cuja cor indica seu nível.

Algumas correntes seguem cores parecidas com as faixas do Karatê:

Branco, Amarelo e Laranja: respectivamente, colunas 1 a 3 (nível de Observação, ou novato)

Vermelho, Verde e Azul: respectivamente, colunas 4 a 6 (nível de Manipulação, ou habilitado)

Roxo, Marrom e Preto: respectivamente, colunas 7 a 9 (nível de Inovação, ou experiente).

Daí em diante, os/as praticantes de corda preta podem progredir nas colunas, (10 a 12, nível de Aperfeiçoamento, ou perito) até tornarem-se Mestres (colunas 13 a 15, nível de Planejamento). Chegar ao último nível (Criação, coluna 16 em diante) implica que o/a mestre está qualificado para inaugurar uma nova corrente.

Ginga: testar competência Capoeira contra Percepção do oponente; se superar, tem +2 colunas nas manobras.

Exemplo: Rosa Palmeirão testa sua competência na coluna 16 e tem como resultado final Planejamento; Querido de Deus testa sua Percepção na coluna 12 e tem como resultado final Inovação. A ginga dela o confundiu, e ele passa a ter dificuldade em prever as ações dela, que passa a testar na coluna 18 durante a sequência de combate.

Chutes Frontais: bênção

Chutes Laterais: martelo

Chutes Circulares: queixada, armada, meia-lua

Chutes Reversos: coice, chapa, meia-lua de compasso, chapéu-de-couro

Rasteiras: banda, vingativa, arrastão

Tesouras: baixa, voadora

Esquivas frontais: cocorinha, queda de quatro

Esquivas laterais: resistência, negativa

Esquivas acrobáticas: aú, macaco, mortal; necessário competência Acrobacia

*A ema gemeu no tronco do jurema/
A ema gemeu no tronco do jurema*

*Foi um sinal tão triste, morena/
fiquei a imaginar*

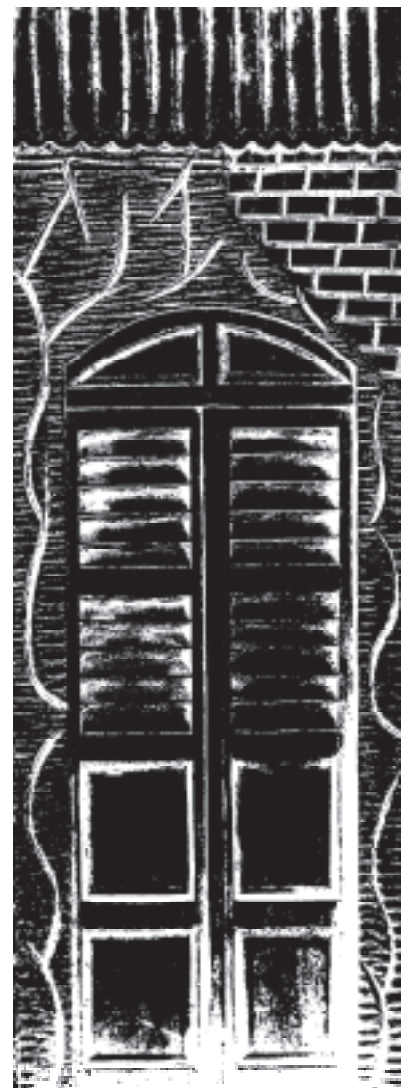
*Será que é o nosso amor, morena/
que vai se acabar*

*Voce sabe que a ema quando canta,
traz no meio do seu canto um
bocado de azar*

*Eu tenho medo, morena, eu tenho
medo / eu tenho medo do nosso
amor se acabar*

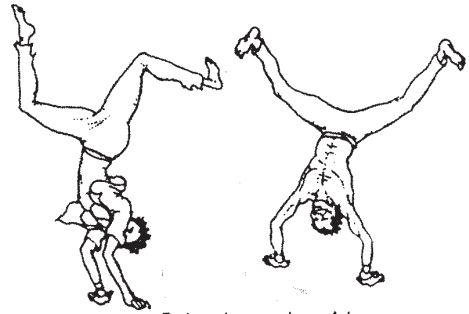
*Vem morena/ vem, vem, vem/ me
beijar/ me beijar*

*Dá um beijo / dá um beijo /
Pr'esse medo/ se acabar*

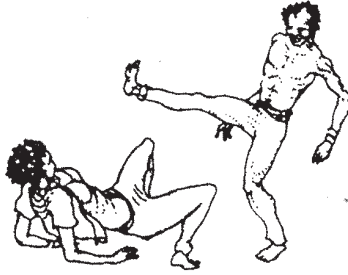




Armada e Cocorinha



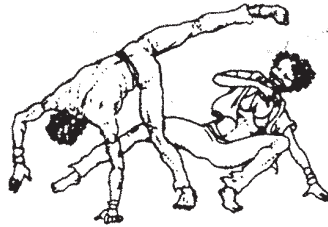
Rabo de arraia e Aú



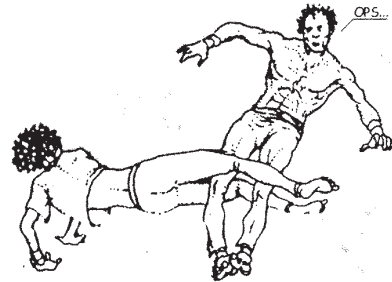
Queda de quatro e Bênção



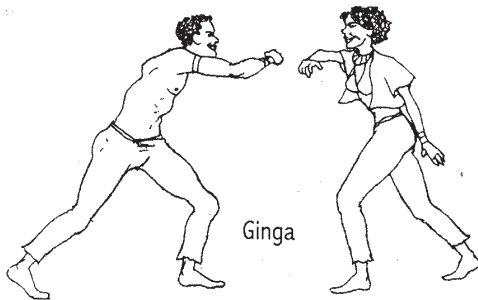
Banda



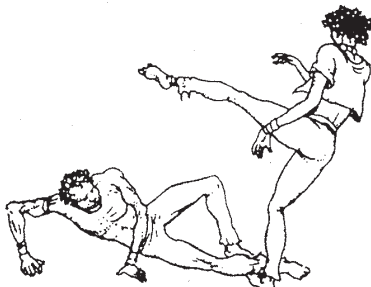
Meia-lua de compasso e Resistência



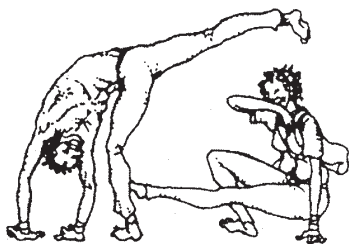
Tesoura



Ginga



Negativa e Martelo



Chapa e Negativa

GOLPES	DANO	TRONCO	MEMBROS	CABEÇA	GENITAIS
cabeçada	2	O	---	M	---
galopante	1	N	P	I	I
chute frontal	6	O	M	F	A
chute lateral	6	M	O	A	F
cotovelada	3	P	---	A	---
chute reverso	6	M	M	F	A
tesoura	1+queda	I	M	F	---
joelhada	3	M	I	C	I
rabo de arraia	3	I	---	A	---
morcego	3+queda	I	---	C	C
rasteira	queda	---	O	---	---
chute circular	4	M	O	I	---

ESQUIVAS contra	LUTA DESARMADA	ARMA	ARREMESSO	PROJÉTIL
frontais	1 nível abaixo	1 nível acima	2 níveis acima	4 níveis acima
laterais	1 nível abaixo	1 nível acima	2 níveis acima	4 níveis acima
acrobáticas*	2 níveis abaixo	1 nível abaixo	1 nível acima	3 níveis acima

*separa os oponentes, que não poderão atacar com arma branca ou luta desarmada na rodada seguinte.