
O JOGO DE BERLINDES

Georges Augustins **

O jogo é uma actividade fútil... porque é vão, não serve para nada. O meu interesse foi despertado... pelo facto de não compreender nada do que diziam a respeito do jogo. O trabalho etnográfico desenvolvido inclui o acompanhamento de grupos de crianças, durante o seu quotidiano, em situações de jogo, procurando dar conta que as crianças, «jogando ao berlinde», aprendem um sistema de pensamento – costumes inerentes ao próprio jogo, natureza dos berlindes, valor dos berlindes – ao mesmo tempo que se inserem numa rede de reciprocidade e solidariedade – integração do jogo numa rede de parceiros em que impera a negociação e a confrontação.

Essa aprendizagem das crianças não se limita a uma forma de «conhecimento reprodutivo que permite calcular economicamente, dentro de uma sociedade onde tudo tem um valor, subordinando o seu entendimento às categorias que têm permitido o grupo social reproduzir-se», mas pelo contrário, ela assume-se igualmente como uma forma de produção e construção de novos saberes e poderes, confrontando-se e afirmando-se relativamente aos modelos dos adultos, já que assenta numa lógica genuinamente infantil.

O jogo é uma actividade fútil, cujas paradas são essenciais. Tal poderia ser uma definição de jogo.

É fútil porque é vão: não serve para nada. O jogo não parece realmente útil à vida social e ninguém sabe onde integra-lo na contabilidade nacional. Do ponto de vista do jogador parece uma forma pouco moral, mas atractiva, de ganhar dinheiro; do ponto de vista do Estado é uma espécie de imposto.

* Uma versão anterior, mais pormenorizada, com o título «Le jeu de billes: lieu de la raison, lieu de la passion», foi publicada em 1988 no jornal *Ethologie Française* (XVIII-, pp. 5-14).

* Da Universidade de Paris X (Nanterre).

As paradas do jogo são, pois, essenciais: *tratam do Risco*. Seja ele pequeno ou imenso, é sempre risco. «Risco» quer dizer confrontação com outros jogadores ou com o acaso ou com o azar, com o destino. De perder a honra ou de perder a confiança na sorte ninguém gosta, mas de ganhar a consideração dos outros jogadores ou de beneficiar dos favores dos Deuses, quem não gosta?

Ao lado do gesto fútil entra a consideração de si próprio, que não é fútil. Arriscar continuamente, um dia após o outro, a consideração de si próprio é o que fazem as crianças que praticam o jogo de berlindes dentro do pátio de recreio das escolas primárias da região parisiense e, naturalmente, de outras regiões e outros países. Mas, jogando berlindes, fazem igualmente outra coisa: aprendem um sistema de pensamento e inserem-se numa rede de reciprocidade e solidariedade.

É principalmente da regra, da sua descoberta e da sua integração na personalidade das crianças que, habitualmente, tratam os estudos consagrados ao jogo de berlindes. Jean Piaget, por exemplo, escreveu um livro sobre a génese do julgamento moral na vida das crianças (*Le jugement moral chez l'enfant*, Paris Puf, 1957 [1ª ed.: 1932]). Diz ele que a génese do julgamento moral infantil passa por diferentes fases, e, para ilustrar esta preposição, usa o exemplo de jogo de berlindes. Observa Jean Piaget que a regra é, em primeiro lugar, uma espécie de ritual e é o objecto de uma sacralização: o que é dito pelos adultos ou pelos mais velhos é sagrado e a regra é coisa dos mais velhos. Depois, entre os dez e os doze anos, a regra torna-se mais pessoal, e finalmente, um assunto de discussão, se não de raciocínio.

Este modelo tem sido perfeitamente testado e a minha finalidade não é repetir temas muito bem conhecidos e verificados, é, antes, mostrar que essas regras fazem parte de um sistema de pensamento e de um sistema de relações sociais. Mais precisamente, pode-se dizer que a prática do jogo supõe o domínio duma situação que comporta, na minha opinião, quatro elementos essenciais:

- o primeiro é um conhecimento dos costumes inerentes ao próprio jogo: quando se joga, onde se joga, de que maneira se ganha ou se perde berlindes;
- o segundo elemento é um conhecimento da natureza dos berlindes, porque não são todos iguais. Têm nomes e diferentes características que qualquer um tem que aprender. O jogo possui uma terminologia específica, a exemplo do que acontece em todos os campos da vida social (por exemplo o parentesco), e

ninguém pode pretender caminhar dentro desses campos sem conhecer a sinalização;

- o terceiro elemento é um conhecimento dos valores dos berlines. Trata-se de um aspecto um tanto difícil e um tanto estranho de ponderar porque o valor de um berlinde não tem nada em comum com o seu preço! O conhecimento da escala de valor dos berlines permite avaliar os riscos e fazer alianças entre os jogadores;
- o último elemento é a integração desse jogo numa rede de pereiros. A partir de um certo nível de competência num jogo (o que quer dizer igualmente a partir de uma determinada idade) é absolutamente necessário ser incluído dentro da rede de parceiros.

Os mais jovens entre os jogadores podem contentar-se em dominar o primeiro elemento, os mais velhos (10-12 anos) têm que dominar com perícia os quatro elementos evocados.

É possível que, neste momento, alguns leitores pensem que o que digo parece ser uma grande complicação para falar dum jogo tão simples! Afinal trata-se de quê? Trata-se de empurrar um berlinde contra outro berlinde colocado no chão, dentro de um círculo traçado com um pedaço de giz. A esses leitores digo que têm razão! Foi precisamente o que pensei em primeiro lugar! Confesso que quando era jovem nunca fui jogador de berlines! Tínhamos, nesse tempo, um outro que eu julgava ser mais sofisticado: consistia em ganhar um certo número de «clips», a exemplo do que se passa com berlines. Somente mais tarde na vida é que percebi a complexidade do jogo de berlines. O meu interesse foi despertado pelos meus filhos, mais precisamente pelo facto de não compreender nada do que eles diziam a respeito do jogo. Percebi então que, para eles, este jogo tinha uma importância maior do que o ensino. Se houver leitores que tenham dúvidas sobre essa importância e essa complexidade, direi que fiquei, eu próprio, estupefacto, e, como antropólogo, encantado.

1. Circunstâncias e usos do jogo

Dois aspectos parecem importantes de imediato: o investimento afectivo e a periodicidade.

O investimento afectivo pode-se observar quando as crianças voltam da escola: tanto parecem abatidas, choram, como parecem alegres. As razões desse estado não tem

nada a ver com pormenores como a aritmética ou como a ortografia, mas pertencem a coisas mais fundamentais, nomeadamente a perda ou ganho de berlindes.

Cada dia, antes de partir para a escola, cada criança leva uma pequena maleta dentro da qual coloca alguns berlindes (aproximadamente vinte berlindes de vários modelos). Mas isso é só uma pequena parte do seu tesouro. O que ela chama o seu tesouro constitui habitualmente uma caixa de chocolate (caixa de Nesquik) cheia de berlindes. Este tesouro nunca sai de casa, mas, todos os dias, ela tem que extrair dela alguns berlindes, antes de partir para a escola e, mais tarde, no regresso, lá colocar alguns berlindes novos, ganhos durante o dia. Cada dia, o jogador faz o cálculo dos seus ganhos e das suas perdas, e este cálculo pode ser muito perigoso, sobretudo quando indica uma tendência perceptível para a ruína...

Quanto à periodicidade: o jogo começa no primeiro recreio do ano. Os mais jovens que não sabem jogar observam os outros e imediatamente tentam a sua sorte, com os que são tão inexperientes como eles. Mas o jogo não dura todo o ano, acaba-se muito abruptamente antes das férias do Natal. De facto, ninguém tem a decisão relativamente ao fim do jogo, mas acontece que os jogadores recusam jogar por razões obscuras, ou preferem jogar futebol ou outros jogos...

Pode dizer-se que a época do jogo de berlindes está definitivamente acabada. Assim, o jogo de berlindes, da mesma maneira que as actividades sociais dos Esquimós, é condicionado pela mudança das estações, mas aqui não há qualquer explicação ecológica...

As regras do jogo parecem muito simples: o berlinde é lançado por um pequeno movimento do polegar e do indicador. Mas estas coisas são frequentemente muito mais complicadas do que isso. Cada jogador pode introduzir complicações, por exemplo: decidir que se joga «avec balayette» ou «sans balayette», o que significa com ou sem possibilidade de limpar o chão diante do berlinde que vai na direcção do seu alvo; «avec ou sans fleur», o que significa com ou sem possibilidade de dar nova possibilidade a quem perde. Todos esses requisitos devem ser pronunciados no último momento e segundo formas precisas; se a forma não for respeitada, o requerimento não vale nada. Não é considerado infame prejudicar o seu adversário usando fórmulas mágicas como «tu bigouches, tu biglouches» (tu és vesgo). Enfim, cada jogador identifica lugares onde nunca aceitaria jogar porque os considera malditos!

Dizem os jogadores que o jogo de berlindes é uma espécie de propriedade masculina: só os rapazes jogam aos berlindes! Pelo menos é o que dizem os rapazes! A

realidade é um pouco diferente. Às vezes, mas nunca regularmente, acontece que as raparigas jogam. Quando esse facto é apresentado aos rapazes, parecem embaraçados! «Ah – dizem eles -, as raparigas jogam aos berlindes? Pode ser! É possível! Mas não há na minha turma!... Não conheço pessoalmente raparigas que jogam... Ouvi falar de alguns casos: raparigas jogam, sim, mas sem saber nada dos valores de berlindes, jogam seja o que for, contra seja o que for! Habitualmente trocam os seus berlindes contra pequenos carros ou uma coisa qualquer... Sabem nada!», concluem os rapazes desdenhosos... E, por que razões não podem as raparigas jogar aos berlindes? A esta pergunta os rapazes respondem sempre: «Porque isto é um jogo de risco!». As raparigas não têm feitio para correr riscos importantes, fazem sempre de comparsas!

Naturalmente as raparigas têm um ponto de vista diferente. Em primeiro lugar, são muito mais numerosas a praticar o jogo do que os rapazes admitem, e, em segundo lugar, conhecem os valores das diferentes espécies de berlindes, mas menos bem do que os rapazes. Enfim, é verdade que nunca correm riscos como os rapazes. Afinal, os rapazes não mentiam quando diziam que o jogo é um jogo masculino, mas não reconheciam a importância da participação das raparigas porque queriam fazer prevalecer o tema do risco como valor masculino.

Verificamos que o jogo de berlindes tem um papel muito importante em dois planos da vida das crianças: em primeiro lugar, contribui para a formação do juízo moral no que faz descobrir a natureza da regra como aspecto essencial da vida social e como um aspecto que pode ser examinado e discutido, e mesmo corrigido; em segundo lugar, contribui igualmente para a confirmação da identidade sexual e pode-se dizer que este papel é talvez muito mais importante do que parece no mundo da escola, que faz actualmente tudo para apagar as diferenças entre rapazes e raparigas. Mas o jogo de berlindes desempenha outros papéis que vamos examinar...

2. Conhecimentos das diferentes espécies de berlindes

Talvez pareça muito obscuro falar de «diferentes espécies de berlindes», mas o facto é que há diferentes categorias de berlindes e que essas categorias são nomeadas. A primeira diferenciação diz respeito ao tamanho dos berlindes. Este é um dado que toda gente pode perceber facilmente, mesmo os adultos... Há tradicionalmente três tamanhos: billes, que são simplesmente berlindes, calots, que são maiores e mini-billes, que são

mais pequenos. Percebendo a vantagem que podem tirar dessa situação, os fabricantes acrescentaram outras espécies de berlindes, nomeadamente os boulets e os mini-mini-billes. Finalmente a diferenciação pelo tamanho não é tão importante como a diferenciação pelo nome.

Os berlindes parecem ser concebidos como espécies naturais e são nomeados do mesmo modo que as espécies naturais. Cada espécie possui diferentes tamanhos: assim estão ligados nomes e tamanhos. Por exemplo, no ano de 1986 o inventário que fiz incluía vinte nomes de diferentes categorias de berlindes que, na maioria dos casos, possui a tradicional colecção de billes, calots, mini-billes, boulets e mini-mini-billes...

Quando são interpelados sobre a explicação dos nomes, as crianças não ficam embaraçadas; quase sempre dão uma explicação muito simples: o bille essence é assim nomeado porque parece recoberto por uma poça de gasolina; o berlinde oeil de chat é assim nomeado porque a sua semelhança com o olho de gato é evidente, a mesma coisa para o oeil de boeuf, embora a maior parte dos rapazes nunca tenha visto uma vaca suficientemente de perto para lhes poder observar os olhos. O berlinde coca é assim nomeado porque a sua cor é muito parecida com a de uma garrafa de «coca-cola», o berlinde astro tem uma grande semelhança com o céu de noite. O berlinde *schtroumpf* é chamado assim porque as suas cores são as mesmas que as de alguns personagens de um filme que as crianças viram na televisão; o berlinde *picasso* é chamado assim porque não tem semelhança com nada. Tive um problema com o berlinde nomeado *ajax*: ingenuamente supus em primeiro lugar que o nome *ajax* estivesse ligado à personagem mítica, mas estava enganado porque o nome estava ligado ao detergente que se chama *ajax*, característico pelo seu branco com muitos grãos coloridos, à semelhança do referido berlinde... Algumas vezes não há explicação para o nome de berlindes. Por exemplo, ninguém pôde explicar-me a razão porque são chamados o *bille mericaine* ou *bille amerloque*.

Os factores que têm uma importância relativamente à denominação dos berlindes são: aparência do motivo de superfície, aparência do motivo interior quando o berlinde é transparente, e a relação dessas aparências com objectos da vida quotidiana. A maioria dos berlindes possuem essa relação, mas alguns têm nomes que ninguém pode explicar.

Um facto curioso é que os nomes parecem ser bastante difundidos: são os mesmos noutras escolas, noutras regiões. Traduz um problema da difusão dos factos culturais que parece ser insolúvel porque não há livro ou programa de televisão que explique quais são os nomes e as regras dos berlindes, só há uma tradição oral, cuja transmissão

está ligada às relações entre os mais velhos e os mais novos. Um último problema diz respeito à invenção dos nomes, porque alguns nomes são inventados pelos rapazes. Quando um novo berlinde faz a sua aparição, a tendência é dar-lhe um nome composto por outros dois nomes, por exemplo *coca-loupe*, *astro-banane*, *pirate-coca*, etc. Esses nomes são atribuídos de acordo com uma ideia segundo a qual o berlinde novo tem alguma coisa que pertence a outros berlindes, como se uma genética especial presidisse à sua aparição, ou, por outras palavras, é como se o berlinde novo tivesse parentes... Mas esses nomes compostos têm que ser substituídos por nomes novos, o que quer dizer invenção. Há necessariamente inventores, mas eles não reivindicam este título, pelo contrário fazem como se o nome novo fizesse parte do berlinde. Pode acontecer, nesta situação, que o nome não esteja bem fixado: assim o berlinde chamado *picasso* foi-me descrito alternativamente como cheio de cores e como totalmente branco...

Tal como os muitos importantes factores da vida social, o jogo de berlindes precisa de uma tipologia sofisticada como outras tipologias concebidas por adultos...

3. Os berlindes e os seus valores

Uma coisa curiosa, quando se ouvem os rapazes, é que parecem sempre atribuir aos berlindes um valor bem conhecido por todos. Por exemplo, dizem de um berlinde chamado *schtroumpf* que «vale 15», e de um berlinde chamado *essence* «vale 30». Os valores aumentam com o tamanho dos berlindes: um *bille* vale mais do que um *bille simples*, por exemplo o *calot schtroumpf* vale 500 como o *calot essence*. Vê-se que não há uma relação directa entre valores, tamanhos e espécies de berlindes. Alguns berlindes parecem atingir um valor excepcional. É, por exemplo, o caso de *bille plomb*, igualmente chamado «un plomb» («plomb» que dizer chumbo), que é na realidade um aço. O berlinde de aço vale 100, o *calot* 300 (menos do que o *calot shtroumpf* ou *essence*), mas o *boulet* vale 1000! Talvez os leitores queiram perguntar, como foi o meu caso, «1000 quê?»...

Quando fiz esta pergunta os rapazes responderam com muita simplicidade: «1000 *billes simples*». O que é essa coisa que é chamada *bille simple*? É um berlinde de facto muito simples, feito de terra, que não vale nada. Segundo os rapazes vale efectivamente por si. Serve, então, de padrão e todos os berlindes são avaliados por conforto com este padrão. Quer isto dizer que, teoricamente, um berlinde de qualquer espécie pode ser

trocado contra um certo número de berlindes simples. Os rapazes responderam que sim, era assim que tinham percebido a coisa. Quando lhes perguntei se estavam de acordo para me trocar um *calot essence* contra 50 *billes simples*, olharam para mim como se fosse louco, e quando expliquei que se eles quisessem trocar um saco de *calots plombs*, seria preciso mandar vir um comboio cheio de *billes simples*, pensaram eles que eu estava completamente louco. «- Não é assim que se faz!»- Então como é que se faz?

Exemplo de um diálogo:

- *Si je te propose d'échanger un calot galac contre cent billes?*
- *Simple?*
- *Oui.*
- *Non.*
- *Tu l'échangerais contre quoi?*
- *5 billes espace.*

Vale 20 a *bille espace*, portanto o cálculo é exacto. Mas qual é a finalidade de fixar um valor aos berlindes se não é possível trocá-los ou somente trocá-los em condições restritivas? A resposta é muito simples: ninguém troca os berlindes! Há ainda outros métodos para avaliar berlindes, este método pode ser chamado de «*convertibilité restrictive*», isto é o método de convertibilidade restrita. Por exemplo pode dizer-se:

«Um *calot galac* vale dois *calots astro-neige* ou quatro *calots galac*, um *calot stroumpf* vale um *calot astro* ou dois *calots galac*, um *houlet oeil de chat* vale um *calot galac* ou cinco *billes galac* ou um *calot araignée*, etc.».

Qualquer pessoa pode realizar com rapidez assombrosa esse tipo de equações que dão um inventário das conversões possíveis. Mas pode-se perguntar outra vez: «qual é a finalidade de dispor de tais métodos de convertibilidade se nunca ninguém troca os berlindes»? A resposta é simples: os berlindes não são trocados, mas são jogados, e qualquer um precisa de um método de avaliação dos riscos, de modo que os riscos corridos pelos diferentes jogadores sejam iguais. Mais aqui é preciso dizer como se desenrola na prática este jogo.

Podem encontrar-se duas espécies de ocorrências: o jogo dos mais jovens e o jogo dos mais velhos. Os mais jovens utilizam todas as possibilidades para complicar a situação (*balayette, pôl chinois*, etc.); pelo contrário, o jogo dos mais velhos é muito mais simples e tem que ser «despojado» («*dépouillé*»). Consiste num desafio entre dois jogadores. Em todos os casos os jogadores têm sempre que definir uma parada. É

naturalmente preciso que todos arrisquem a mesma coisa. Por exemplo, se um jogador arrisca *2 calots espace*, os outros jogadores têm que arriscar igualmente *2 calots espace*, o que significa que se houver quatro jogadores a parada deve consistir em *8 calots espace*. Qualquer pessoa percebe que achar uma tal combinação não é sempre possível. Então, se um jogador arrisca dois *calots espace*, os outros têm que arriscar o equivalente, seja, por exemplo, um *calot picasso* ou *2 billes de plomb* ou *1 calot oeil de boeuf* ou um *calot amerloque* e *1 calot oeil de chat*, etc. Qualquer jogador tem então que conhecer o valor de todos os berlindes em termos de equivalência, por outras palavras, têm que dominar perfeitamente segundo o segundo sistema de avaliação das paradas a que chamei «convertibilité restreinte». Mas as vezes acontece que os participantes não estão de acordo relativamente a uma equivalência ou a uma outra. Neste caso, a única solução é referir-se ao primeiro sistema de avaliação, o que chamei «convertibilité générale». Por exemplo um jogador diz: «um *calot essence* vale um *calot picasso*» e um outro jogador diz: «*2 calots essence* valem um *calot picasso*». É importante porque se trata dos riscos e paradas. Quando surge um desses desacordos, um dos jogadores ou um árbitro diz: «Quanto vale um *calot essence*?». A opinião geral é que vale 100. «Quanto vale um *calot picasso*?». A opinião geral é que vale 200. Então a equivalência é a estabelecida: «um *calot picasso* vale *2 calots essence*». Assim a parada deve compor-se de maneira a que cada jogador tenha os mesmos riscos.

O valor de um berlinde não é estritamente fixado: vale o que os jogadores querem ganhar. Mas este preço de mercado não muda com o *stock exchange*: há uma estabilidade relativa, e esta estabilidade é garantida pela possibilidade de ter conhecimento desses dois sistemas que se garantem mutuamente. Um sistema de equivalência geral é necessariamente mais conservador do que um sistema de equivalência parcial.

Cada berlinde pode ser descrito pelo seu nome e pelo seu tamanho, esses dois elementos podem definir um valor, que é o objecto de negociação quando se constitui as paradas. O sistema de avaliação dos berlindes pode ser descrito: uma terminologia e dois sistemas de equivalência.

Esta organização é interessante de observar no caso dos mais jovens porque estes não percebem totalmente a sua lógica. O que percebem é que os berlindes têm um nome e um valor, mas este valor parece-lhes totalmente arbitrário, exactamente como os valores das notas que são atribuídas pelos professores ou como os preços dos objectos nas lojas: esse berlinde vale 100, essa lição 14, muito bem, mas porque? Não há

resposta, e talvez não seja preciso que exista uma resposta. Os mais velhos, pelo contrário, querem sempre justificar o valor de um berlinde, e, neste caso, fazem intervir dois elementos: a sua beleza e a sua raridade. Evidentemente não estão todos de acordo.

Alguns berlindes têm uma posição especial, tal é o caso de *bille de terre* que não vale nada, mas se se quebra a *bille de terre* – o que é muito fácil – acha-se nela um caroço que os jogadores chamam «l'os» (o osso), e que tem um valor inestimável, razão porque nunca é jogado. Talvez um psicanalista pudesse comentar esta concepção que contém um aspecto muito interessante quando se descobre que os jogadores que quebram a *bille de terre* para extrair o osso são geralmente os que tiveram recentemente um irmão ou uma irmã; a sua atitude com a *bille de terre* só reflecte a sua ambivalência para o pequeno e a sua mãe.

4. As redes de solidariedade

O processo de constituição das paradas (isto é, igualdade dos riscos para todos os jogadores) pode colocar questões difíceis. E é o caso, nomeadamente, quando se trata de jogadores importantes. O que faz a importância de um jogador? É a aptidão para correr riscos! O jogo de berlindes é feito de desafios. Um rapaz passeia no pátio de recreio com ar importante e quando encontra alguém que toma por adversário faz um desafio. Diz, por exemplo, «arrisco 3 *calots essence*» o que é já muito importante, o outro que foi desafiado diz «arrisco 6 *calots essence!*», o primeiro responde «12 *calots essence*». É uma fortuna! A assistência angustiada não diz nada e escuta. É como um jogo de «poker». Finalmente os dois protagonistas chegam a um acordo para arriscar certo número de berlindes (sempre *calots*, nunca *billes* simples). É a razão porque cada um tem de ser membro de uma rede de solidariedade. Os membros duma dessas redes chamam-se «associés», associados. O contrato que liga os associados é um contrato implícito, e consiste na obrigação de dar assistência aos outros associados quando eles precisam de berlindes para constituírem uma parada (*un pôt*). Neste caso, um associado dá os berlindes necessários para este fim, estes berlindes nunca são reembolsados: os associados esperam a reciprocidade. Secretamente cada jogador tem uma contabilidade das suas doações mas nunca reclama nada. O caso do grande jogador, do campeão, é um pouco diferente: os seus associados ficam tão orgulhosos de serem considerados como seus amigos que lhe dão os berlindes necessários sem esperar uma doação em sinal de reciprocidade; e habitualmente dão um grande número de berlindes ao campeão, porque

as suas necessidades são muito importantes: ganha muito mas perde muito! É particularmente o caso quando dois campeões se confrontam.

Nessa ocasião, formam-se um grupo de espectadores e os vigilantes das escolas, receando uma zaragata, dispersam o ajuntamento descobrindo dois rapazes jogando aos berlindes *pacificamente*. A reciprocidade existe no entanto entre o campeão e os seus associados, mas é bastante diferida: como grande homem, o *big man*, o campeão, num gesto de grande generosidade, um dia, imprevisível, dá todos seus berlindes; ele que possui uma grande quantidade, um caixote de garrafas de água (o que é enorme, comparando a caixa de chocolate dos outros). Assim se estabelece uma reputação e uma posição numa hierarquia do prestígio; assim se formam as redes de solidariedade.

Não é preciso insistir sobre o facto que a hierarquia dos jogadores de berlindes é um pouco diferente da hierarquia que prevalece na sala de aulas; fornece-lhe ela uma compensação e dá um prestígio muito superior. Enfim, as redes assim formadas persistem após o fim da época de jogo: os associados são amigos.

Os adultos percebem que o jogo de berlindes é muito importante para as crianças e duma certa maneira utilizam-no para recompensar os alunos. Quando a época do jogo de berlindes chega ao fim e ninguém pensa em berlindes, as professoras, cheias de boas intenções, oferecem como recompensa importante um pequeno berlinde de pouco valor; os rapazes olham-se entre si esforçando-se para não rir, mas pensam: estes adultos sempre são muito parvos!