

MANIFESTAÇÕES LÚDICAS NA GUERRINHA DE BALÕES D'ÁGUA

Recebido em: 10/09/2025

Aprovado em: 06/03/2026

Licença: 

Rogério Zaim-de-Melo¹

Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

Campo Grande – MS – Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-0365-6000>

Bruna Cristina Correa da Silva²

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Campinas – SP – Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-5930-5912>

Luis Bruno de Godoy³

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Campinas – SP – Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-0857-9937>

RESUMO: O presente artigo apresenta uma descrição de como se brinca na guerra de balões d'água (atividade tradicional no carnaval de Ponta Porã, MS), analisando, sob a ótica de crianças fronteiriças, como são os preparativos para a guerrinha e qual é a parte mais excitante dessa brincadeira. Realizou-se uma pesquisa qualitativa com crianças que participaram da guerra d'água no carnaval de 2025. Os resultados encontrados apontam para uma atividade lúdica que é essencialmente mediada pelos adultos, que não possui barreira da língua para o brincar.

PALAVRAS-CHAVE: Carnaval. Cultura lúdica. Balão d'água.

PLAYFUL EXPRESSIONS IN WATER BALLOON FIGHTS

ABSTRACT: This article describes how children play water balloon fights (a traditional activity during Carnival in Ponta Porã, MS), analyzing, from the perspective of border children, how they prepare for the fight and what is the most exciting part of

¹ Professor Doutor do curso de Educação Física do Programa de Pós-Graduação em Estudos Fronteiriços da Universidade Federal do Mato Grosso Sul (UFMS) - Campus do Pantanal. Doutor em Ciências Humanas, Educação pela PUC-Rio, Mestre em Educação Física pela USP e Licenciado em Educação Física pela UNESP. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Cultura Lúdica, Circo, Educação Física e Esporte (CLUCIEFE). Pesquisador do CIRCUS - Grupo de Pesquisa em Circo, Unicamp. Coordena o Grupo de Atividades Circenses Los Pantaneiros.

² Mestre em Ciências Humanas pela Unicamp, SP.

³ Professor pelo Programa de Pesquisador de Pós-Doutorado da Faculdade de Ciências Aplicadas da Unicamp. Campinas, SP - Brasil.

this game. Qualitative research was conducted with children who participated in the water fight during the 2025 carnival. The results point to a playful activity that is essentially mediated by adults, with no language barrier to playing.

KEYWORDS: Carnival. Ludic culture. Water balloon.

“Ô abre alas que eu quero passar”

O carnaval é uma das festas mais esperadas e comemoradas do Brasil, o feriado nacional mais prolongado e esperado (Germano, 1999), tanto que existe a máxima de que o ano só inicia, efetivamente, após essa data. No carnaval, a rotina se desfaz: a casa cede lugar à rua, o dia se transforma em noite e as horas deixam de passar — elas vibram. Abandonam-se os uniformes pelas fantasias, o rosto limpo pelas maquiagens intensas, cheias de brilho e cor. O silêncio dá espaço à alegria ruidosa, o pudor se dissolve na dança e o corpo, enfim liberto, brinca com o tempo e com o mundo (Cavalcanti; Gonçalves, 2020).

O carnaval tem origens que remontam a pelo menos três séculos e, ao longo do tempo, passou por diversas transformações. Seus primeiros registros no Brasil datam do período colonial, com a chegada do entrudo⁴ (Costa; Souza Neto, 2024), festejado ao modo popular ou familiar (Germano, 1999; Oliveira Neto; Santos, 2024).

⁴ Na Idade Média, o período da Quaresma era seguido com rigor. Os dias de jejum e abstinência eram levados a sério. Na véspera desse tempo sagrado, celebrava-se o chamado introito — uma festa marcada por danças, brincadeiras irreverentes e até atos considerados brutais. Era o último momento permitido para os prazeres da carne: comer, beber e se entregar aos desejos. Por conta dos excessos, a Igreja condenava essas celebrações, consideradas profanas. Ao longo dos séculos, pensadores e estudiosos passaram a criticar duramente o que chamavam de incivilidade do entrudo — nome popular que acabou substituindo a palavra introito na boca do povo. Com o tempo, o banquete foi dando lugar a brincadeiras mais simples, como os jogos com farinha e água, costumes trazidos pelos colonizadores portugueses ao Brasil. No dicionário da língua portuguesa de 1861, Eduardo de Faria o define como: Entrudo, s.m. (introito da quaresma) os três dias que precedem a quaresma ou quadragésima, durante os quais é uso em alguns países divertir-se o povo banquetecendo-se, molhando-se uns aos outros, empoando-se e fazendo outras peças jocosas; carnaval. Dia de entrudo, a terça-feira que precede à Quarta-Feira de Cinzas, primeiro dia da quaresma. Jogar o entrudo, entrudar. Passar o entrudo, botar o entrudo fora, divertir-se banquetear-se; comer lautamente carne antes da quaresma. Ter o entrudo fora com alguém, divertir-se com essa pessoa por ocasião do entrudo. O nosso entrudo corresponde e é uma imitação das Saturnais da antiga Roma (Flores, 1996).

O entrudo popular acontecia nas ruas e era caracterizado pela ausência de regras e limites, tal como ocorre em muitas manifestações rituais. Era uma festa frequentada pelos escravos, por pessoas desempregadas, trabalhadores pobres, vendedores ambulantes, mascates e demais pessoas que viviam ou circulavam pelas ruas. Os participantes eram alvos de arremessos de água, farinha e, por vezes, até urina, lama e estrume. Já o entrudo familiar era realizado dentro das casas, funcionando como um evento de socialização. Muitas vezes, servia para promover encontros, estreitar laços entre famílias e até facilitar casamentos. Empregados e escravizados não participavam das brincadeiras nesse ambiente.

O entrudo popular ganha cada vez mais espaço, o que leva a sociedade da época a rechaçar esse tipo de festejo. Com a instalação da corte portuguesa no Brasil, os nobres e burgueses passaram a frequentar os bailes de máscaras, promovidos por D. Pedro II, uma reprodução do carnaval veneziano (Costa; Souza Neto, 2024).

Segundo o teórico do ritual e da performance, Victor Turner (2013), rituais como o carnaval, o Natal e o casamento representam momentos de suspensão das normas que regem a vida cotidiana e social. Nessas ocasiões, a rotina é interrompida para dar lugar a outras formas de organização simbólica. Ou seja, o ritual não implica a completa ausência de regras, mas sim a substituição temporária das normas habituais por outras específicas daquele contexto ritualístico.

É durante o ritual que as relações sociais se intensificam e adquirem uma qualidade especial. A *communitas*, conceito desenvolvido por Turner (2013), refere-se a uma forma de vínculo social que vai além do simples sentimento de pertencimento ou da estrutura formal de uma comunidade. Trata-se de uma experiência profunda de igualdade, solidariedade e conexão entre os participantes do rito, na qual as hierarquias

e distinções sociais são momentaneamente suspensas, permitindo o surgimento de um senso de união espontâneo.

A decadência do entrudo e a ascensão dos bailes em locais fechados incorporaram um novo componente ao carnaval: os desfiles de máscaras pelas vias públicas. Contudo, tal iniciativa não possuía um caráter democratizante ou voltado às camadas populares, uma vez que essa prática era realizada por jovens oriundos de famílias da elite socioeconômica. Para participar se exigia convite formal e contribuição financeira, restringindo os desfiles a um seleto grupo social (Ferreira, 2004).

Com o desaparecimento do entrudo, a camada mais pobre da população brasileira passou a celebrar o carnaval por meio de blocos e cordões populares, que começaram a desfilar nas ruas das periferias e favelas. Com o tempo, essas manifestações foram ganhando espaço nos centros urbanos, de forma mais organizada e marcadas pelos ritmos e danças trazidas pelos escravizados para o Brasil (Germano, 1999).

Até a primeira década do século XX, esses grupos não possuíam uma nomenclatura definitiva que os diferenciase entre si, sendo chamados de forma aleatória de clubes, blocos, cordões, ranchos ou sociedades (Ferreira, 2004). Os ranchos evoluíram e se tornaram escolas de samba, entidades civis voltadas à promoção da cultura e do lazer, desprovidas de finalidade lucrativa, cuja principal função consiste na organização anual de desfiles luxuosos, os quais configuram o núcleo central do carnaval contemporâneo. Nascidas no Rio de Janeiro, tais organizações passaram a ser replicadas em diversas regiões do território nacional (Queiroz, 1992).

A partir da década de 1940, o carnaval brasileiro passou a trilhar trajetórias diversas. De um lado, observa-se a ascensão da folia carioca, marcada pela consolidação

das escolas de samba como ícone nacional da festividade; de outro, os carnavais de diferentes cidades do país mantiveram e desenvolveram expressões próprias, revelando identidades culturais singulares e enraizadas em seus respectivos contextos locais (Ferreira, 2004).

Nesse cenário, o carnaval foi paulatinamente tornando-se a maior festa popular do Brasil, sendo brincado de diversas maneiras, sempre com muita música, indo além das escolas de sambas e dos bailes nos salões, com os blocos de rua, os trios elétricos do axé *music* (Salvador-BA), o mela-mela⁵ (nas cidades de Água Branca-PI ou Beberibe-CE), o frevo (Olinda e outras cidades do Pernambuco), entre outras. Além disso, no interior do Mato Grosso do Sul, na cidade de Ponta Porã, que faz fronteira com Pedro Juan Caballero (Paraguai), existe uma outra forma de celebrar o carnaval: a guerrinha de balões d'água (ou como se diz no lado *pedrojuanino*⁶: *globitos* d'água).

A fim de construir um registro dessa festa/atividade/jogo que é parte de uma cultura específica e para contribuir com os estudos sobre atividades lúdicas/festas/manifestações culturais, o presente artigo apresenta uma descrição de como se brinca na guerra de balões d'água, analisando, sob a ótica de crianças fronteiriças, como são os preparativos para a guerrinha e qual é a parte mais excitante dessa brincadeira.

A Guerra de Balão D'água

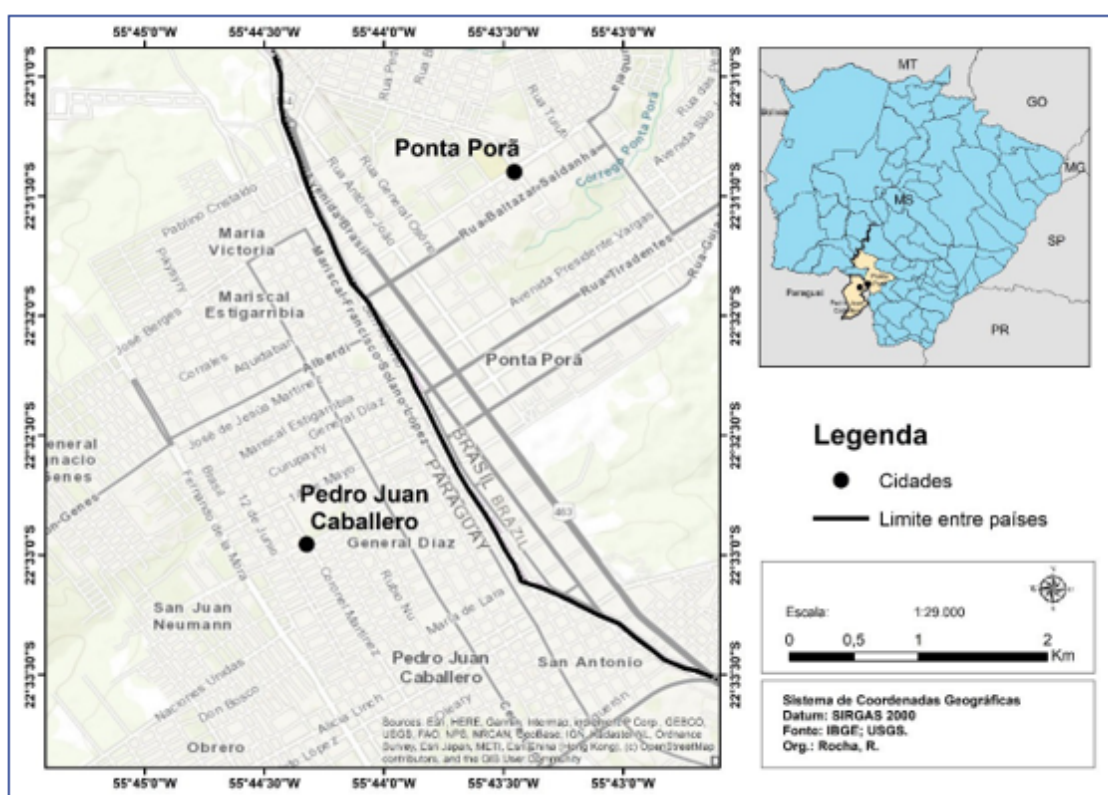
As cidades de Ponta Porã – Brasil e Pedro Juan Caballero — Paraguai são consideradas gêmeas, separadas apenas por uma avenida (Figura 1), configurando uma

⁵ Os foliões se divertem sujando uns aos outros com goma de amido de milho, enquanto dançam ao som de axé, forró, samba e swingueira, utilizam também, sprays de espuma, ovos, mel e outros produtos, com o objetivo de “melar” os demais participantes da festa.

⁶ Gentílico utilizado para designar quem nasce no lado paraguaio da fronteira.

divisão simbólica entre dois países com culturas, idiomas, costumes e trajetórias históricas distintas. No entanto, essas diferenças não impedem a construção de uma convivência marcada por vínculos sociais e econômicos intensos, pautados por objetivos e ideais comuns. A relação entre as duas localidades é permeada por um sentimento compartilhado de pertencimento, patriotismo e valorização histórica, evidenciando a complexidade das dinâmicas fronteiriças (Zaim-de-Melo; Soares, 2013).

Figura 1: Fronteira Ponta Porã-Pedro Juan Caballero



Fonte: Conte (2024).

Nessas condições, é possível afirmar a existência de uma identidade fronteiriça, com um hibridismo de línguas (português, espanhol e guarani), moedas (real, guarani e dólar) e culturas. A fronteira seca permitiu um transitar constante da população, proporcionando uma significativa interação entre seus moradores, que compartilham vivências, costumes e valores. Entre esses costumes, a população da região tem especial

apreço à sopa paraguaia, à chipa guasú⁷, ao tereré⁸ e, no carnaval, à guerra de balão d'água.

Se analisarmos a ideia de fronteira de forma literal, entenderemos que ela representa um “lugar de passagem”. A fronteira não se configura como algo fixo ou imóvel; é um espaço intermediário. Por exemplo, a fronteira entre o Brasil e o Paraguai não pertence inteiramente a nenhum dos dois países — trata-se de um território entre eles, um ponto de encontro, transição e tensão.

Da mesma forma, ao refletirmos sobre fronteiras culturais, o teórico Homi Bhabha (1998) nos convida a pensar esse espaço como um “entre-lugar” — um território simbólico onde culturas se encontram, se chocam e se transformam. Para este autor, a fronteira cultural não é um limite rígido, mas um local dinâmico de negociação, onde identidades se formam e se reformulam constantemente. Nesse espaço não há “pureza cultural”, ao contrário, há um processo contínuo de tradução, hibridização e criação de novas formas de ser e de se expressar.

É nesse “entre-lugar” que surgem possibilidades de resistência e também de inovação. As fronteiras culturais desafiam categorias fixas e binárias, como “nós” e “eles”, “centro” e “periferia”, propondo, em vez disso, um olhar mais complexo sobre a convivência e o conflito entre diferentes tradições, saberes e práticas.

A “guerra d'água” (Figura 2) constitui uma manifestação cultural tradicional do município, realizada anualmente no domingo e na terça-feira de carnaval, na qual os participantes interagem de forma lúdica, arremessando balões de água uns nos outros, dentro de uma área previamente delimitada.

⁷ Bolo salgado feito com farinha de milho ou milho ralado, leite e queijo.

⁸ Bebida gelada feita com a infusão da erva-mate e água fria.

Figura 2: Guerra d'água



Fonte: Site Ponta Porã Informa.

Não se sabe a origem exata da “guerrinha” nem a data na qual ela se popularizou em Ponta Porã. Quanto à sua origem, sabe-se que a brincadeira chegou ao Brasil por meio de Pedro Juan Caballero. Diversos municípios paraguaios, como Concepción, Presidente Franco e Assunção, também celebram o carnaval de forma semelhante. Em relação à data de início dessa manifestação no Brasil, especula-se que tenha começado a ser praticada por volta da década de 1970. Nos dias que antecedem o carnaval, a população começa a se preparar para a batalha, enchendo os balões⁹ e acondicionando-os em bacias, latões, carrocerias de camionetes ou caminhões (devidamente forrados com lonas para armazenar a “munição” para os dias de festa).

Durante os anos de 1980, a guerra d'água não tinha regras rígidas e em qualquer bairro ou rua era possível encontrar crianças e adolescentes “guerreando”. Na Avenida

⁹ São utilizados os chamados balões “zerinho”, que medem 3 polegadas ou 8 cm.

Brasil, local da batalha, algumas pessoas guerreavam de maneira desonesta, utilizando balões congelados, com tinta e, algumas vezes, até com urina. Diante dessa situação, houve a necessidade de regulamentar a prática e, em 2001, foi promulgada a lei municipal nº 3.188/2001 que estabelece o local e horário das batalhas (Ponta Porã, 2001):

Art. 1º – Fica regulamentada a “guerra d'água” na cidade de Ponta Porã, no domingo e terça-feira de Carnaval das 13 às 18 horas.

Art. 2º – Considera-se “guerra d'água” para efeitos desta lei, competição individual ou em grupo, competindo entre si, com a finalidade exclusiva de participação da atividade de lazer, onde serão lançados balõezinhos de borracha.

Art. 3º – A “guerra d'água” realizar-se-á na Av. Brasil, no perímetro compreendido entre as Ruas Guia Lopes e Deputado Aral Moreira.

Art. 4º – É proibido o uso de água suja, tinta ou qualquer outra substância misturada à água, e/ou uso de balõezinhos congelados.

A lei também ressalta que quem estiver transitando no local determinado e horário pré-estabelecido, estarão sujeitos à participação ainda que involuntária. Os carros precisam estar com suas portas devidamente travadas, pois os guerreiros tentam abrir e, caso consigam, molham todos que estão lá dentro.

Embora exista a legislação, muitas vezes alguns foliões extrapolam. Nesse contexto, visando a segurança das crianças que participam da guerrinha, a partir de 2023 a prefeitura de Ponta Porã designou um espaço para o público infantil, em um parque da cidade, no qual crianças de até 10 anos de idade podem brincar sem nenhum risco.

A guerrinha de balão d'água tem seus princípios amparados na cultura lúdica, na qual crianças e adultos se misturam, fazendo do domingo e da terça-feira de carnaval um momento de distanciamento temporário da realidade (Huizinga, 1998), o que Berger (2017), denomina de “província finita de significado”, uma suspensão momentânea da vida corrente, na qual aquilo que acontece nesse espaço temporal é tão intenso quanto a própria vida corrente. Nesse instante, assim como no próprio carnaval (Minois, 2003), a cotidianidade é deixada de lado, para que o jogo desenvolvido seja tão intenso quanto a

própria vida corrente (Godoy *et al.*, 2021; Godoy; Leonardo; Scaglia, 2022a; Godoy; Scaglia, 2022b, 2024).

Essa se tornou uma tradição no carnaval de Ponta Porã. A criança aprende a jogar com os mais velhos, via cultura de pares¹⁰ e também com os seus pais e/ou responsáveis. Quando participa da guerrinha, a criança pode jogar água no outro, tendo a possibilidade de transgredir uma regra sem ser advertida. Tal comportamento é chamado de comportamento lúdico por Sutton-Smith (2017), pois não é estruturado como um jogo, mas não deixa de ter os princípios do jogar.

Assim como comentado no início do texto, essa subversão às normas acompanham a própria origem do carnaval, que, ao longo da história, busca subverter a lógica vigente, de modo a criar modos de existência singulares; o poder era destituído, mesmo que por apenas um momento, de modo a criar um espaço intenso, no qual todos podem ir além das normas e regras vigentes (Minois, 2003). Se nas festas medievais subvertia-se o poder da igreja, aqui o balão d'água rompe com a norma social, de modo a suspender o *modus operandi* capitalista, da rua enquanto espaço de trânsito, dando espaço ao jogar.

Nesse contexto, a guerrinha de balão d'água pode ser compreendida como uma manifestação de jogo tradicional, cuja transmissão oral entre diferentes gerações contribui significativamente para a preservação e a consolidação da identidade cultural local.

As práticas lúdicas associadas a esse jogo expressam e preservam costumes, valores e significados de natureza histórica, social e cultural, ao mesmo tempo em que possibilitam a reprodução e a ressignificação de suas manifestações, regras e formas ao

¹⁰ Conjunto relativamente estável de práticas, rotinas, valores, objetos simbólicos e interesses que as crianças constroem e compartilham entre si por meio da convivência e da interação com outras crianças (Corsaro, 2011).

longo do tempo (Friedmann, 1996; Kishimoto, 1993; Lavega Burgués *et al.*, 2006; Scaglia; Fabiani; Godoy, 2020; Zimmermann, 2014).

Aspectos metodológicos

O presente artigo integra uma série de investigações dedicadas ao mapeamento da cultura lúdica no estado de Mato Grosso do Sul (Zaim-de-Melo; Scaglia, 2022), abordando suas múltiplas expressões em diferentes contextos, como o ambiente escolar (Zaim-de-Melo; Duarte; Sambugari, 2020; Zaim-de-Melo *et al.*, 2023), os espaços públicos, como as praças, e as festividades tradicionais, a exemplo do Banho de São João (Zaim-de-Melo, 2019), do Corre Cosme (Zaim-de-Melo *et al.*, 2024) e, neste texto, da guerrinha de balão d'água.

Com o intuito de alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, adotou-se uma abordagem qualitativa de caráter descritivo (Gil, 2008), voltada à análise das características das atividades realizadas durante a guerrinha de balão d'água, sob a perspectiva de crianças que participaram dos festejos em 2025.

A pesquisa contou com a participação de 20 crianças, com idades entre 10 e 12 anos, estudantes do 6º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública de ensino do município de Ponta Porã. A seleção dos participantes ocorreu de forma aleatória.

Para a condução deste estudo, foi imprescindível obter a autorização da direção da escola frequentada pelas crianças participantes. O projeto de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, tendo sido aprovado sob o parecer consubstanciado nº 6.763.251, com CAAE: 77305524.4.0000.0021.

Na quinta-feira anterior ao domingo de carnaval, foi realizada uma abordagem em sala de aula, perguntando quais estudantes participariam da guerrinha de balões d'água. Àqueles que responderam positivamente foi feito o convite para integrarem o estudo, que seria realizado sob a forma de entrevista no dia seguinte. Para tanto, foi encaminhado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) visando a autorização dos responsáveis pelas crianças para sua participação na pesquisa.

Foram distribuídos 30 TCLEs, no entanto, seis estudantes estavam ausentes no dia da entrevista e quatro tiveram sua participação não autorizada pelos responsáveis. Paralelamente, foi apresentado às crianças um Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), elaborado em formato de história em quadrinhos, o qual foi devidamente lido e assinado pelos participantes.

As entrevistas foram registradas por meio de um *smartphone* e tiveram início com uma pergunta geradora: “O que é a guerrinha de balõezinhos d'água?” A partir das respostas iniciais das crianças, foram inseridas questões complementares, com o intuito de aprofundar a compreensão sobre como a participação nesse evento contribui para a construção da cultura lúdica das crianças na região de fronteira.

Cada entrevista foi integralmente transcrita e juntas foram submetidas à análise de conteúdo, conforme os pressupostos metodológicos propostos por Bardin (2016). Na fase de pré-análise, foi realizada uma leitura flutuante do material, o que possibilitou a identificação preliminar de possíveis categorias temáticas. Posteriormente, procedeu-se à exploração do conteúdo com base em uma abordagem indutiva, da qual emergiram três unidades de análise: a preparação para a guerrinha; a transmissão da tradição; e a melhor parte da guerrinha.

Preparação para a Guerrinha

Preparar-se para a guerrinha é anunciar, com entusiasmo, que o carnaval se aproxima. É o ingresso no círculo mágico do jogo descrito por Huizinga (1998), espaço limiar entre a vida corrente e o imaginado, onde os elementos lúdicos — objetivos, regras e dinâmicas — desenharam as fronteiras desse território simbólico. Ao aceitarem tais elementos, as crianças se transportam para esse universo próprio do brincar, no qual as batalhas de balões se tornam vivências concretas, repletas de sentido e emoção.

A preparação pode envolver: a economia de dinheiro por parte dos participantes para a compra dos balões – pois um saco com 100 balões custa em torno de R\$ 7,50 e muitas vezes se começa a economizar logo após a virada do ano; o enchimento dos balões; e a escolha da roupa adequada para os dias de batalha – alguns foliões utilizam capacetes e óculos para uma maior proteção.

Vai na casa da amiga da minha mãe, a gente come e depois a gente vai lá na venda, vai comprar e já enche lá mesmo, na casa da amiga da minha mãe. (Criança 2).

A preparação (enchimento) dos balõezinhos é iniciada com antecedência, em alguns casos pode chegar a até uma semana antes do evento, e continua até os dias de guerrinha (Quadro 1).

Quadro 1: Preparação para a guerrinha

Início da preparação	Criança
No dia da guerrinha	7, 10, 15, 16, 18, 19
Um dia antes	1, 4, 6, 8, 10, 14, 17
Uma semana antes	2, 3, 13, 15, 20

Fonte: Dados da pesquisa.

A gente enche antes, uma semana antes, fica dividido em 3 casas com cerca de 5 pessoas (Criança 2).

Na minha casa, a gente começa a encher os balõezinhos às vezes uma semana antes. Meus primos começam a dormir em casa para ajudar, e cada vez que a gente enche, a gente acaba guerreando (Criança 15).

Quando o enchimento dos balões ocorre na véspera ou no próprio dia da guerrinha, a “munição” é armazenada em recipientes como baldes, galões e tanques de lavar roupa. Já aqueles que iniciam a preparação com mais antecedência recorrem a outros espaços (Figura 3). O ato de encher os balões combina o caráter preparatório da brincadeira com a vivência antecipada da folia, pois, nesse momento, muitas crianças já iniciam pequenas batalhas em casa, antecipando a festa principal.

Figura 3: Munições



Fonte: TV Morena (2019).

O tempo dedicado ao enchimento dos balões, é reduzido a um período aproximado de duas horas, em média. Embora a legislação estabeleça o início oficial do evento às 13h, é somente por volta das 15h que a guerrinha tem início de forma mais intensa e efetiva.

Vou Navegando em Busca da Felicidade

O momento mais significativo para as crianças participantes da pesquisa é quando as batalhas se iniciam – um tempo mágico em que a transgressão é permitida,

sem que haja punição. Ainda que exista uma legislação autorizando a brincadeira, para as crianças, o ato de molhar o outro só é socialmente aceito durante o carnaval, o que confere à experiência um caráter de exceção e encantamento.

A parte mais legal da guerrinha é quando a gente consegue enganar o outro, finge que nossos balões acabaram, daí quando eles chegam perto, a gente bombardeia eles (Criança 12).

O mais legal é acetar os motoqueiros.(Criança 7).

O que eu mais gosto é quando a gente consegue abrir a porta de um carro e molha todo mundo que tá lá dentro. Ano passado meu pai conseguiu abrir o motor de um fusca e jogou água lá dentro, o fusca parou, e quem tava dirigindo teve que abrir a porta. Foi balão para tudo quanto é lado (Criança 19).

Todos os participantes da pesquisa indicaram que o ápice da diversão durante a guerrinha está no ato de conseguir molhar o outro. Esse “outro” pode ser uma criança em uma disputa direta, um motoqueiro ou ciclista que atravessa o espaço da brincadeira, ou ainda motoristas e passageiros de automóveis cujas portas, por estarem mal travadas e os veículos estarem em baixa velocidade, se tornam alvos acessíveis dos foliões, que chegam a tentar abri-las para lançar sua “munição”.

Guerrear Contra é Guerrear com...

Na guerrinha, é o lúdico que tece os laços invisíveis entre aqueles que brincam (pais, responsáveis, parentes e pares) como se cada gesto molhado fosse uma herança passada de riso em riso, de geração em geração, de maneira intergeracional (Scaglia; Fabiani; Godoy, 2020). É nesse entrelaçar de corpos e memórias que a tradição escorre, leve e viva, pelas mãos que enchem os balões e pelos olhos que brilham ao mirar o outro como alvo e companhia.

Tal como em outros jogos tradicionais (Zaim-de-Melo *et al.*, 2023), o aprendizado da guerrinha é fruto de uma co-construção coletiva. A transmissão desse

jogo pode ocorrer por diferentes vias: de forma vertical, quando é repassado por indivíduos de pelo menos uma geração anterior, com vínculos familiares; horizontalmente, entre pares da mesma geração, sem laços familiares; de maneira paralela, entre coetâneos com laços familiares ou com relações sociais duradouras; e de forma oblíqua, quando um indivíduo mais velho, sem vínculos familiares, transmite o saber a um mais novo (Silva, 2014).

A maioria dos participantes da pesquisa (14 crianças) relatou ter aprendido a brincadeira da guerrinha por meio da transmissão vertical, ou seja, mediada por membros da família pertencentes a gerações anteriores, como pais e avós. As demais participantes indicaram processos de aprendizagem distintos: três crianças mencionaram a transmissão paralela, realizada entre pares coetâneos com vínculos sociais próximos, enquanto outras três identificaram a transmissão oblíqua, proveniente de indivíduos mais velhos sem laços familiares diretos, como vizinhos.

Além da aprendizagem mediada por adultos, a guerrinha apresenta uma especificidade importante para o universo infantil: a presença de um responsável é considerada fundamental. Essa presença se faz necessária tanto para viabilizar o deslocamento da criança até o local do evento quanto para orientar sobre a importância do cumprimento das regras da brincadeira — desde o momento do enchimento dos balões, passando pelas interações lúdicas no ambiente doméstico, até a participação efetiva nas batalhas.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 3ª reimp. da 1ª ed. de 2016. São Paulo: Edições 70, 2016

BERGER, Peter L. **O riso redentor**: a dimensão cômica da experiência humana. Petrópolis: Vozes, 2017.

BHABHA, Homi. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro; GONÇALVES, Renata de Sá. **Carnaval sem fronteiras**: as escolas de samba e suas artes mundo afora. Rio de Janeiro: Mauad X, 2020.

CONTE, Cláudia Heloiza. Os deslocamentos pendulares na aglomeração urbana de Ponta Porã/MS e Pedro Juan Caballero/PY. **Geografia Ensino & Pesquisa**, [S. l.], v. 28, p. e86117, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/86117>. Acesso em: 6 maio 2025.

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

COSTA, Andréa de Castro; SOUZA NETO, Arlindo. Esboço de uma das histórias possíveis do carnaval brasileiro. **Ciência & Trópico**, v. 48, n. 1, 2024. Disponível em: <https://periodicos.fundaj.gov.br/CIC/article/view/2259>. Acesso em: 3 maio 2025.

FERREIRA, Felipe. **O livro de ouro do carnaval brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

FLORES, Moacyr. Do Entrudo ao Carnaval. **Estudos Ibero-americanos**, v. XXII, n1, 149-161, junho, 1996

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

GERMANO, Íris. O Carnaval no Brasil: da origem europeia à festa nacional. **Caravelle**. Cahiers du monde hispanique et luso-brésilien, Toulouse, v. 3, n. 73, p. 131–145, 1999. Disponível em : https://www.persee.fr/doc/carav_1147-6753_1999_num_73_1_2857. Acesso em : 19 jun 2026.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GODOY, Luis Bruno de; SILVA, Luís Felipe Nogueira; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SCAGLIA, Alcides José. Reflexões sobre o brincar na sociedade contemporânea. **Revista Lúdicamente**, v. 10, n. 20, p. 2, 2021. Disponível em: <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/7466/6284>. Acesso em: 19 jun. 2026.

GODOY, Luís Bruno de; LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. Do macrojogo ao microjogo: os vários jogos que compõem o jogo. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 34, n. 65, 2022a. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/87101>. Acesso em: 22 jul. 2025.

GODOY, Luís Bruno de; SCAGLIA, Alcides José. O jogo que nos joga: o jogar rizomático do jogador artista. *In*: GRILO, Rogério de Melo; SCAGLIA, Alcides José; CARNEIRO, Kleber Tüxen. **Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos**. Curitiba: Editora Appris, 2022b.

GODOY, Luís Bruno de; SCAGLIA, Alcides José. Os afetos provenientes do jogar: o devir jogador-artista por meio da experiência. **FairPlay, Revista de Filosofia, Ética y Derecho del Deporte**, n. 26, p. 32-52, 2024. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9840494>. Acesso em: 19 jun. 2026.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1993

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, Pere (org.). **Juegos tradicionales y sociedad en Europa**. Barcelona, ES: Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais, 2006.

MINOIS, Georges. **História do riso e do escárnio**. São Paulo: Unesp, 2003.

OLIVEIRA NETO, Antônio Firmino de; SANTOS, Teylor Fuchs Cardoso dos. Carnaval Brasileiro e Identidade Nacional: uma breve história da folia e da nação. **Ateliê do Turismo**, v. 8, n. 1, p. 375-392, 2024.

PONTA PORÃ. Lei nº 3188, de 30 de janeiro de 2001. Regulamenta a realização da “Guerra d’Água” na cidade de Ponta Porã e dá outras providências. **Diário Oficial do Município de Ponta Porã**, 30 jan. 2001.

PONTA PORÃ INFORMA. Ponta Porã: Guerra D’água, acontece no domingo e terça-feira De Carnaval,. 2019. Disponível em: <https://www.pontaporainforma.com.br/ponta-pora-guerra-dagua-acontece-no-domingo-e-terca-feira-de-carnaval>. Acesso em: 22 jun. 2026.

QUEIROZ, Maria Isaura Pereira de. **Carnaval brasileiro: o vivido e o mito**. São Paulo: Brasiliense, 1992.

SCAGLIA, Alcides; FABIANI, Débora; GODOY, Luís Bruno de. Dos jogos tradicionais às técnicas corporais: um estudo a partir das relações entre jogo e cultura lúdica. **Corpoconsciência**, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 187-207, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10780>. Acesso em: 22 jul 2025.

SILVA, Alberto Nídio Barbosa de Araújo. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: trajectos intergeracionais**. 2014. Tese (Doutorado em Estudos da Criança) – Universidade do Minho, Braga, Portugal, 2014.

SCAGLIA, Alcides José; FABIANI, Débora Jaqueline Faria; GODOY, Luís 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. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10780>. Acesso em: 12 maio 2025.

SUTTON-SMITH, Brian. **A ambiguidade da brincadeira**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1. ed., 2017

TURNER, Victor W. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Petrópolis: Vozes, 2013.

TV MORENA. **Ao invés de 'samba no pé', milhares de foliões usam bexigas d'água para brincar no carnaval na fronteira de MS**. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/ms/mato-grosso-do-sul/noticia/2019/03/03/ao-inves-de-samba-no-pe-milhares-de-folhoes-usam-bexigas-dagua-para-brincar-no-carnaval-na-fronteira-de-ms.ghhtml>. Acesso em: 22 jun. 2026.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; SOARES, Iris Costa. A Educação Física na fronteira Brasil (Ponta Porã) – Paraguai (Pedro Juan Caballero): semelhanças e diferenças. In: GOLIN, Carlo Henrique (org.). **Educação Física, fronteira e formação: os distintos olhares investigativos**. Campo Grande: Ed. UFMS, 2013.

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**, n. 16, p. 73-81, 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6837392>. Acesso em 22 jun. 2026.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; DUARTE, Rosália Maria; SAMBUGARI, Márcia Regina do Nascimento. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma “escola das águas”. **Pro-Posições**, v. 31, p. e20180052, 2020.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; SCAGLIA, Alcides José. Memórias criancieiras: a infância pantaneira em meados do Século XX. **Revista Temas em Educação**, João Pessoa–PB, v. 31, n. 1, p. 41–60, 2022.

ZAIM-DE-MELO, Rogerio; ALVES, Elielson Felipe Rodrigues; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SANDOVAL, Gabriel Orenga; SILVA, Luis Felipe Nogueira; GODOY, Luis Bruno; SCAGLIA, Alcides José. Aprendi jogar bolita com meu irmão!?: saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras. **Retos**, v. 49, p. 775-781, 2023. Disponível em: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/98941/73176>. Acesso em: 12 maio 2025.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; SANDOVAL, Gabriel Orenga; GODOY, Luis Bruno; SILVA, Bruna Cristina Correa da; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SCAGLIA, Alcides José. Manifestações lúdicas no Correr Cosme. **ETD – Educação Temática Digital**, v. 26, p. e024062-e024062, 2024.

ZIMMERMANN, Ana Cristina. O jogo: sobre encontro e tradições. *In:* ZIMMERMANN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung (org.). **Jogos tradicionais**. São Paulo: Pirata, 2014.

Endereço dos(as) Autores(as):

Rogério Zaim-de-Melo
Endereço Eletrônico: rogeriozmelo@gmail.com

Bruna Cristina Correa da Silva
Endereço Eletrônico: hesselbru@gmail.com

Luis Bruno de Godoy
Endereço Eletrônico: godoylb@gmail.com