

Neva Leona Boyd e Viola Spolin, jogos teatrais e seus paradigmas

Robson Correa de Camargo

O objetivo deste trabalho é identificar os pontos conceituais e práticos que antecedem, envolvem, desenvolvem e complementam o sistema de jogos teatrais segundo a conformação desenvolvida por Viola Spolin (1906-1994). O recente lançamento no Brasil de mais dois livros da artista e educadora norte-americana, *Jogos teatrais: o fichário* (2001) e *O Jogo teatral no livro do diretor* (1999), suscita o exame das diferentes propostas que proveram o trabalho de sua autora.

Duas concepções são centrais e singulares na arquitetura do trabalho de Spolin: a primeira é a do jogo, a segunda a de teatro. Apesar do trabalho de Viola ter trilhado caminho próprio, a sua professora Neva Leona Boyd (1876-1963) assentou os principais pilares da metodologia dos jogos teatrais. Como veremos, a definição de jogo, jogo dramático e suas técnicas; sua estrutura e seu caráter coletivo; seu papel como processo educativo e prática de grupo; as situações problemas; o comportamento de jogo e a fisicalização são categorias desenvolvidas previamente por Boyd e que compõem o sistema de jogos teatrais. Vejamos a configuração deste rico processo.

Spolin mostra profunda relação com Neva Boyd ao dedicar a ela os seus livros *Improvisation for the Theatre* (1999; 1ª edição de 1963)¹ e *Theater Games for the Classroom* (1986). Além disto, nos agradecimentos de seu primeiro livro, cita Boyd como a sua inspiradora no campo dos jogos criativos coletivos. Discrimina Boyd como sua professora entre 1924 e 1927, com quem compartilhou um “extraordinário” treinamento nas práticas dos jogos, do contar histórias, nas danças folclóricas e no teatro (*dramatics*). Esse treinamento, ainda segundo Spolin, se desenvolveu tendo como eixo central a autodescoberta e a experiência pessoal dos participantes, crianças e adultos, frutos do processo de expressão criativa. Reconhece igualmente Spolin a influência de Neva Boyd em seu trabalho, ao relatar que a inspiração da professora não a deixara por um só dia.

No prefácio a *Improvisation*, Spolin descreve as lembranças dos encontros semanais com a professora, em que, com seus irmãos e amigos, brincava-se de um jogo de adivinhação de palavras numa forma bem particular. Viola se recorda de “desmanchar toda a casa, da cozinha à sala, enquanto tampas de panela tornavam-se

Robson Correa de Camargo é professor da Universidade Federal de Goiás; crítico e diretor.

¹ Embora *Improvisação para o Teatro* esteja publicado em português, vamos utilizar como referência a terceira edição norte-americana, de 1999, revista e ampliada por Paul Sills, filho e co-partícipe das experiências com jogos teatrais de Spolin, mestre do teatro improvisacional.

escudos e cortinas o manto de Satã”. Este jogo particular marca profundamente tanto Boyd quanto Spolin, tornando-se constante em ambas as práticas. Em Spolin, este jogo aparece com a denominação de charadas ou jogos de palavras (*word games*) (1999, p. 191). Os jogadores são divididos em dois grupos; cada um seleciona uma palavra e secretamente inventa sua dramatização, sílaba por sílaba ou em grupo de sílabas; em seguida representa-se a dramatização da palavra completa. Como a prática teatral não prescinde de platéia, um grupo representa e outro tenta adivinhar a palavra motivadora. A adivinhação será feita apenas depois da representação terminada. A palavra não será dita pelos atores na cena e não deve ser revelada. Caso não se consiga adivinhar, o grupo observador pode pedir aos atores jogadores que façam a parte ou o todo novamente. As sílabas escolhidas devem ser dramatizadas e não usadas na conversação. Como exemplo Boyd sugere a palavra *intermission* (intervalo, interrupção) (Boyd 1975, p. 105). Esta pode ser dramatizada em duas partes, a primeira podendo ser *inter*, considerando-se o significado de enterrar um corpo, sendo representada por um elaborado funeral. *Mission* pode ser representada como um serviço religioso ou uma missão de resgate. A palavra inteira *intermission* pode ser dramatizada como uma *performance*, feita principalmente de intervalos entre os atos (outro dos possíveis significados de *intermission*). Boyd esclarece que quanto mais elaboradas as cenas, conversação e atuação, mais difícil será para a audiência descobrir a palavra. Viola

apresenta como exemplo *monkey* (macaco) dividida em *monk* (monge) para a qual pode ser representada uma cena religiosa ou histórica mostrando um monge na época da Inquisição e depois *key* (chave), que pode ser a descoberta importante de um cientista.

Esse contato intenso aluna-professora entre 1924-1927, fundamental na sistematização dos jogos teatrais, realizou-se na Escola de Treinamento Educacional da Hull House², dirigida por Neva L. Boyd. Em seguida, Spolin seria responsável pela área teatral do projeto recreativo dos parques da cidade de Chicago (WPA). As atividades deste projeto desenvolveram-se sob a orientação de Boyd, que considerava o trabalho de grupo e os jogos como fator primordial para o desenvolvimento social. O jogo teatral de Viola parte da estrutura do jogo como substrato para a experiência do teatro. E esta mesma *estrutura do jogo* é central na ‘escola de pensamento’ de Boyd, como veremos.

Neva Boyd não tem uma produção teórica quantitativa, mas seu pensamento é denso. São pequenos textos publicados entre 1914 e 1950. O fulcro de suas idéias pode ser acompanhado no livro *Play and Game Theory in Group Work*, organizado por Paul Simon (1971). Este livro, *Teoria do jogo no trabalho social*, é uma compilação de seus principais trabalhos. Boyd publicou também uma série de apostilas editadas em parceria, contendo descrição de jogos e danças de vários países, com suas respectivas partituras musicais, fruto da pesquisa prática com os

² Hull House era a casa onde funcionava uma instituição de voluntários, fundada em 1889. Situada no centro dos bairros de imigrantes, na parte sul de Chicago, teve papel destacado no assentamento dos trabalhadores que chegavam, proporcionando prática de jogos, lazer e atividades culturais, como danças folclóricas. Situava-se no número 800 rua Halsted. Em 1906, contava com um complexo com 13 prédios. As crianças, filhas dos imigrantes, trabalhavam de doze a quatorze horas por dia em fábricas de doces, cigarros, lojas de departamento, etc. Estas crianças começaram a se organizar e a Hull House foi uma das que primeiro apoiou o estabelecimento de leis que impediam o trabalho infantil. Situada em meio a uma região empobrecida economicamente, dentro dela se lidava com problemas sociais candentes. Em 1902 lutava-se pela jornada de 10 horas diárias e salário de 75 cents e pagamento extra nos fins de semana. Os pais eram principalmente imigrantes italianos, gregos, judeus, russos, poloneses, mexicanos e irlandeses. O trabalho de Jane Adam, a principal figura da Hull House, levou a que partilhasse um prêmio Nobel em 1931.

imigrantes que povoaram a Hull House. Elas lembram os livros de Spolin ao relacionar e descrever uma série de jogos, quase sem comentário.

Ao tentar equacionar a questão do jogo, em seus primeiros escritos, Boyd distinguia didaticamente as palavras *play* e *game*, dando um sentido bem distinto a cada uma delas. Embora *play* e *game*, na língua inglesa, tenham significados muito próximos, senão o mesmo, a autora realiza de fato uma distinção programática. Não é qualquer tipo de jogo que ela considera; seu interesse se atém ao jogo em grupo e não ao individual. Simon destaca que Boyd procurou evitar inicialmente o uso da palavra *game* para definir seu conceito de jogo. Considerava que o uso corrente deste termo inclui a prática de desvios e manobras desonestas, o que não interessava de nenhuma maneira à metodologia boydiana (Simon, 1971, p. 25). A competição feita no jogo deve ser realizada por cooperação, estímulos, empatia, ficando livre de prêmios estranhos que não a satisfação plena da própria representação (*performance*) (*Ibid.*, p. 26). O prêmio é o próprio *prazer do jogar*, um ato social fundamental. Os jogos devem ser valorizados pelo seu valor intrínseco e não por prêmios externos. Conforme define sua autora: “prêmios separam as pessoas, colocam-nos uns contra os outros, desencorajam os menos hábeis e isolam os hábeis” (*Ibid.*, p. 9).

Boyd recusava-se a utilizar o jogo como mero exercício ou apenas como instrumento de diversão e desenvolvimento físico (*Ibid.*, p. 8), uma profunda crítica a determinada concepção das atividades de lazer. Os jogos, segundo Boyd, produzem uma oportunidade para a educação social que não pode ser desperdiçada. Foi trabalhando junto à Hull House que Boyd aprofundou a tese de que a educação social do jovem não pode ser deixada ao acaso ou apenas ao encargo da família, e que os jogos seriam um instrumento eficiente neste processo de educação, um princípio inerente às suas teorias (*Ibid.*, p. 9). Boyd, em seus programas de utilização dos jogos (*play programs*), procurava enfatizar as atividades nas quais o líder e os participantes se

engajavam psicológica e fisicamente, o que resultava num relacionamento social mais profundo. Esta integração física e psicológica é o fundamento da *fisicalização* spoliniana.

A distinção entre *game* e *play* feita por Boyd é de ordem didática. Em uma palestra na Northwestern University (1941), ela sintetiza suas idéias descrevendo a “análise dos jogos (*games*) como contribuição ao comportamento criativo e para a arte de viver” (Boyd, 1941, p. 43).

Em seu artigo “Teoria do Jogo” (*Play Theory*, 1938), Boyd usa *play*. Considera o jogo como uma atividade na qual o aspecto dominante é a resposta recíproca e concomitante dos participantes. Ao ser realizado, proporciona uma base de aquisição inconsciente no entendimento do eu e dos outros (Simon, 1971, p. 77). Boyd destaca que estes não são apenas meios de se construir uma expressão organizada. O meio de expressão e sua forma inconsciente, assim como a reciprocidade evocada entre os jogadores, *influencia o desenvolvimento do caráter do jogador*. A atividade de jogo desenvolvida dentro do grupo estimula a empatia, o esforço, a cooperação, a determinação, etc. O jogo torna-se uma forma específica de aprendizado social ao se vivenciar as falhas e os sucessos dos participantes. Para Boyd o jogo parece oferecer uma liberação mais adequada da vida emocional do jovem que qualquer outra atividade (Simon, 1971, p. 77).

Boyd entende que os jogos (*games*) podem ser individuais ou coletivos. Entretanto, o sentido de jogo que Boyd busca para a sua atividade repousa principalmente em procedimentos coletivos, com um sentido humanista, cultural, em que há uma construção de conhecimento. Viola utiliza o termo *expressão de grupo* (Spolin, 1999, p. 9). Há que se destacar que o jogo como atividade social de formação, na versão de Boyd, foi estabelecido dentro de atividades livres e recreativas desenvolvidas em parques e centros sociais da cidade de Chicago. A escola norte-americana da época, como a brasileira de hoje, com raras exceções, não entendia o jogo como uma metodologia de educação, mas como um passatempo. Simon descreve que

os programas públicos norte-americanos de então se baseavam apenas em esportes, atividades competitivas e ginástica.

Para que melhor se entenda a distinção conceitual de Boyd acerca do jogo, devemos acompanhar seu pensamento:

“A essência do jogo é inerente à sua criação espontânea, pelo prazer que o processo garante aos jogadores na diversão do jogar. [...] O jogar (*to play*) a ser estimulado, para Boyd, é aquele que transporta o jogador psicologicamente para dentro de uma situação construída imaginativamente para que atue (*to act*) consistentemente dentro dela, tão somente pela satisfação que o jogador tem em jogar. Boyd entende ser fundamental este *prazer* que o jogo sustenta; afirma que quando esta essência está ausente, existe somente uma imitação da atividade do jogo e isto certamente não é um jogo (*play*). Neste sentido, o fator essencial num jogo é o processo de jogar; o valor do jogo em si, para Boyd, não está na obtenção de uma avaliação ou premiação, monetária ou outra qualquer, exterior.” (Simon, 1971, p. 79)

Além do prazer que a atividade em si deve proporcionar, Boyd considera que o jogo (*play*)³ não adquire sua forma plena, de educação social, a menos que se desenvolva em grupo, citando como exemplos destas atividades canções, dança, teatro, jogos (*games*) e esportes, que fazem parte do produto social de muitas culturas (*Ibid.*, p. 80) postulação de Boyd é a de que, ao jogar sozinha, espontaneamente e sem direção, as necessidades fundamentais e as aspirações da criança não são preenchidas. O jogar sem direção é considerado por Boyd insuficiente, limitado e menos recompensador. Boyd destaca que deve ser acrescentada uma nova relação ao jogo para obtenção de propósitos mais específicos.

Se, como estamos vendo, para Boyd o jogo era um importante elemento de educação

social, ela diferia daqueles que pensavam que o jogo infantil deveria ser mantido espontâneo e livre da influência dos adultos. Boyd enfatiza assim a participação do adulto, entrando este no jogo psicológica e empaticamente, intensificando assim o processo do jogar. Esta crença a levou a se envolver diretamente na prática dos jogos em suas aulas durante toda a carreira, junto com seus estudantes e professores, na demonstração prática de seus ensinamentos. Este ponto de vista diferencial, como destaca Simon, permitiu o desenvolvimento do conceito de *direção sistemática*, podendo assim o jogo tornar-se um meio para a educação social (*Ibid.*, p. 23). Certamente as orientações de Viola (*side-coaching*) durante o jogo são uma evolução da direção sistemática.

Estes elementos do pensamento de Neva Boyd foram produzidos por intensa prática. Em 1909, com pouco mais de trinta anos de idade, Boyd foi contratada para trabalhar com atividades sociais informais num parque da cidade de Chicago. Seus deveres incluíam a organização de eventos sociais, representações dramáticas, supervisão de bailes e atividades de jogos, onde procurava desenvolver atividades diferentes daquelas utilizadas comumente pelos professores nas escolas. Este programa teve sucesso e levou os responsáveis pelos parques da parte oeste da cidade a contratarem um trabalhador para cada parque. Neva teve então como objetivo treinar profissionalmente estes trabalhadores. Entendia-se que isto não poderia ser realizado numa escola regular. Estruturou-se assim uma escola que tinha como currículo a teoria do jogo (*play theory*), com ênfase em psicologia, artes, danças folclóricas, teatro e jogos. Como vemos, a música e o teatro desempenham papel fundamental na construção deste processo. Esta era uma escola de iniciativa privada que funcionava com muitas dificuldades, na qual, junto com as aulas, cada estudante desenvolvia seu trabalho prático (*Ibid.*, p. 10).

³ Especificamente neste texto, Boyd utiliza sempre em sua definição de jogo a palavra *play*, portanto as menções ao jogo utilizadas daqui em diante serão traduzidas do termo *play*. As exceções serão anotadas.

Na década de 1920, Neva Boyd iria aprofundar seu trabalho formativo junto à Escola de Treinamento Recreativo (Recreation Training School), conduzida na Hull House de 1921 a 1927. Em setembro de 1927, seus cursos sobre recreação seriam incorporados ao departamento de sociologia da Northwestern University, uma destacada universidade na parte norte da cidade de Chicago, onde Boyd ensinou teoria do jogo até a sua aposentadoria em 1941. A partir desta data, Boyd continuaria a dar palestras e desenvolver cursos especiais até sua morte em 1963, no mesmo ano em que Viola publicava seu primeiro livro.

É importante que se destaque, face às discussões que suscita, como o problema da repetição continuada dos jogos considerados “tradicionais” foi equacionado por Boyd. Na edição de *Old English and American Games for School and Playground* (Brow & Boyd, 1915), Boyd explica que jogos de origem inglesa acabaram se tornando propriedade das crianças norte-americanas através dos primeiros colonizadores. Como aconteceu com as velhas baladas e danças, os jogos foram sendo transformados, ou ao menos tiveram um pequeno toque local neste processo de transplante. Boyd considera que, por seu caráter dinâmico, o jogar de um mesmo jogo nunca é igual. Isto explica porque os jogos “tradicionais” podem ser jogados repetidamente, produzindo uma satisfação crescente. As modificações ocorrem “face a um espírito de diversão e subversão (*mischievous*) imanente ao se realizar o jogo”. Na busca da interação social e do prazer do jogo, Boyd não está preocupada com a restauração dos procedimentos de um determinado jogo “tradicional”, mas sim com sua execução.

Atenta às modificações e às novas relações que um jogo determina, numa declaração que parece extraída de um livro de Spolin, Boyd destaca que o processo do jogar o jogo leva a que os participantes tomem decisões instantâneas e não planejadas e que a ação que nele ocorre é construída tão somente por uma estrutura de referência: as regras do jogo. Neva define o jogo

como uma construção estrutural imaginária na qual os jogadores projetam a si próprios psicologicamente. Os jogadores atuam consistentemente com as demandas da situação e submetem-se a uma disciplina que se auto-impõe, envolvendo muitos aspectos do comportamento social. Boyd considera que os jogos constituem-se por uma acumulação organizada de comportamentos de jogo (*play-behavior*).

Trazendo o jogo para uma abordagem que o aproxima das ciências da cognição, Boyd afirma que o comportamento do jogar está centrado na região talâmica do cérebro, portanto relacionado muito de perto como o mundo externo. Por causa disto, qualquer tentativa de construir um valor externo para os jogadores está condenada, pois, segundo ela, destrói-se a possibilidade de que seja experimentado espontaneamente. O valor está no próprio jogo e não externamente. O jogar tem como essência e produto o relacionamento do indivíduo com o seu exterior. Partindo do pensamento de Boyd, verificamos que se configuram aqui duas espécies de premiação, uma intrínseca ao próprio jogo, que deve ser estimulada, e outra externa ao jogo, que deve ser evitada.

Apesar de sua teorização do jogo, Boyd desenvolveu pouco sua concretização dramática, tarefa esta realizada por Spolin. Boyd discrimina apenas cinco tipos de jogos dramáticos: a *charada*; o *jogo*, uma pantomima com uma palavra a ser adivinhada; *crambo mudo*, onde, numa roda, o jogador deve adivinhar e representar uma ação conhecendo-se apenas sua rima; *New York*, onde o jogador tem que representar uma atividade profissional proposta; e, finalmente, *esquetes e canções*. Nesses esquetes são sugeridos títulos de situações potencialmente dramáticas, como uma loja de chapéus no Natal, pegar o ônibus atrasado para tentar chegar ao trabalho, a hora da refeição numa creche, etc. Cada proposta é escrita em um pedaço de papel de uma determinada cor. Estes papéis são cortados em pedaços de acordo com o número de praticantes dos grupos e misturados num chapéu, sendo depois sorteados entre os

jogadores. Estes procuram seus grupos pela cor dos seus papéis. Boyd, com o sorteio, está sempre procurando a integração social do indivíduo, intensificando o conhecimento do outro, tentando evitar ou subverter as afinidades pessoais que se constroem. Quando os grupos se formam, um jogador atua como mestre de cerimônias e introduz os vários grupos para desenvolverem as ações (Boyd, 1975, p. 105-6).

Neva Boyd e o trabalho social (Group Work)

Paul Simon descreve que as atividades de serviço social nos EUA começaram na época do nascimento de Neva Boyd, em 1876, vindo a ser denominadas *settlement movement*. *To settle* é estabelecer residência ou colonizar. *Settlement house* veio a ser o nome dado às instituições recreativas ou educacionais dedicadas ao estabelecimento dos imigrantes na cidade, à sua integração e ao seu desenvolvimento cultural. Essas casas funcionavam principalmente com voluntários sem nenhum treinamento, e foram a base do surgimento de muitas das escolas de serviço social na Inglaterra e nos Estados Unidos.

A Recreational Training School (Escola de Treinamento Recreativo) foi uma das que se propôs a formar trabalhadores para estas atividades, junto à Hull House de Chicago. O acompanhamento de algumas atividades desta escola auxiliará no entendimento das propostas de trabalho, tanto de Boyd como as que seriam desenvolvidas futuramente por Spolin. Esta escola irá funcionar até 1927, quando foi fechada por motivos financeiros e também pelo convite feito à sua principal mentora, Neva Boyd, para ensinar na Northwestern University, no Departamento de Sociologia. Como vimos, Viola Spolin será uma das alunas da Escola Recreativa. O currículo desta escola mostra ênfase especial nos estudos do teatro, uma das cinco áreas principais, assim distribuídas:

1) Cursos teóricos que envolviam o estudo da criança, teoria e psicologia do jogo, liderança, problemas sociais e comportamento.

2) Classes técnicas (jogos de grupo, folclóricos, danças, ginástica e atletismo).

3) Arte dramática (história, produção de peças, atuação e direção, representação e aspectos técnicos (vestuário, luz, técnicas de palco).

4) Supervisão e administração (organização, relações públicas e orçamento).

5) Tratamento social preventivo e esforços sociais de solução dos problemas.

Mais que uma escola teórica, orientava-se principalmente na discussão prática dos projetos de trabalho que se desenvolviam. Estudantes e professores se engajavam diretamente nas demonstrações, utilizando a classe como experimentação da vida do grupo (Simon, 1971, p. 14). Como vemos, drama, teatro e jogo desempenhavam uma relação de destaque na escola de Boyd, o que pedia uma sistematização destes procedimentos, ao nosso ver plenamente realizada por Viola.

Paul Simon comenta não apenas o caráter precursor da teorização de Boyd, como sua antecipação à posição sobre o jogo desenvolvida por Johan Huizinga (1872-1945) em seu *Homo Ludens*. Assim apresenta Neva Boyd o paradoxo da realidade e do jogo, que se aproxima em muito ao do fenômeno teatral:

“O jogo é sempre uma situação artificial e trabalha sempre [ao mesmo tempo]⁴ uma situação autêntica [...] um jogo é uma situação construída imaginativamente e definida por regras [...] aceitas pelos jogadores. Assim, quando uma criança joga um jogo, ela psicologicamente transplanta-se da situação real (*genuine*) para a situação artificial ou imaginada. A criança aceita a total situação do jogo, incluindo seu próprio papel dentro do jogo e, tanto quanto ele dure, atua tão consistentemente na nova situação como se ela fosse real.” (*Ibid.*, p. 25).

⁴ Comentário de Neva Boyd.

Esta similitude nos paradoxos do teatro e do jogo explica a importância do jogo teatral e do drama na perspectiva educativa de Neva Boyd.

Simon destaca outra categoria contida na prática de Boyd, a da *situação problema*, um conceito orgânico nos procedimentos buscados por sua aluna Viola Spolin. Vejamos como o define Neva Boyd:

“Todos os jogos são organizados na forma de problemas e jogar um jogo é identificar-se com os problemas e sua solução. O padrão do jogo constitui-se de postulados para a solução de problemas. Um jogo é composto de elementos sintetizados de comportamento de jogo. Estes se apresentam na forma de um padrão que possibilita a transformação do comportamento dos jogadores em um comportamento problema e sua solução num simples processo correlato. Um jogo é um padrão social – uma réplica da organização social restrita no tempo e no espaço. A disciplina de atuar de acordo com o quadro de referência num jogo é identificada com a solução inteligente do problema.” (*Ibid.*, p. 25)

Conforme descreve Boyd em suas notas, o trabalho conjunto desenvolve potencialidades, transporta conjuntamente os membros mais fracos e os estimula a fazer as coisas que a situação exige: “um tipo de problema requer uma ação grupal para sua solução; resolver o problema

conjuntamente (*solving-problem*), através da ação de grupo, facilita tal ação (Boyd, 1941, p. 1).

Para citar apenas uma das elaborações da aluna Viola Spolin e entender as reverberações do pensamento de Boyd no seu trabalho, observemos a sua definição sobre o teatro improvisacional:

“Um conto é um epitáfio. As cinzas do fogo. O conto é o resultado (resíduo) de um processo. O teatro improvisacional é processo; para uma história (jogo) viver, deve ser quebrada em partes separadas ou pulsações (desmontada) para tornar-se processo novamente. A peça bem escrita é um processo.” (Spolin, 1999, p. 393).

O que Viola desenvolveu foi a *praxis* do drama, ou do teatro como jogo. Tanto o drama como o jogo são sempre presentes, só podem ser vividos no aqui e no agora. Para que isto possa acontecer, no processo de transformação de uma história em teatro ele deve ser desmembrado, transmutado em unidades mínimas que podem ser mesmo pequenas unidades rítmicas, como pulsações, batidas ou unidades de jogo. Neste compartimentar tenta-se descobrir o presente de cada momento na construção do presente dramático. Presente construído pelo jogo e suas formas dramáticas, conforme a postulação inicial de Neva Boyd, desenvolvida por Viola Spolin.

Referências bibliográficas

BOYD, N.L. *The Problem of Social Education as Related to Our American Way of Life*. Chicago: Film copy of typewritten manuscript. Negative, University of Chicago Library, Department of Photographic Reproduction, 1941.

_____. *Handbook of Recreational Games: how to play more than 300 children games*. New York: Dover, 1975.

BROW, F.; BOYD, N.L. *Old English and American Games for School and Playground*. Chicago: Saul Brothers, 1915.

SIMON, P. (ed.). *Play and Game Theory in Group Work*: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work / University of Illinois at Chicago Circle, 1971.

SPOLIN, V. *Theater Games for the Classroom*: a teacher's handbook. Evanston: Northwestern University, 1986.

_____. *Improvisation for the Theater*: a handbook of teaching and directing techniques. 3rd. ed. Evanston: Northwestern University, 1999 (1ª ed. 1963).