



A roda



Wikipédia

A Roda de Capoeira é um círculo de pessoas onde é jogada a capoeira. Os capoeiristas se perfilam na roda de capoeira batendo palma no ritmo do berimbau e cantando a música enquanto dois capoeiristas jogam capoeira. O jogo entre dois capoeiristas pode terminar ao comando do capoeirista no berimbau (normalmente um capoeirista mais experiente) ou quando algum capoeirista da roda entra entre os dois e inicia um novo jogo com um deles.

O tamanho da roda pode variar de um diâmetro de três metros até diâmetros superiores a dez metros, ao mesmo tempo que pode ter meia dúzia de capoeiristas até mais de uma centena deles.

O jogo normalmente se inicia ao pé dos berimbaus. A roda de capoeira pode se realizar em praticamente qualquer lugar, em ambientes fechados ou abertos, sobre o cimento, a terra, a areia, o asfalto, na rua, numa praça, num descampado ou em uma academia.

Para que a roda seja realizada precisamos de uma orquestra de instrumentos. A orquestra dos grupos de Angola é normalmente configurada assim: ao centro da orquestra um berimbau berra-boi ou gunga (com a maior cabaça) que faz o som grave, do lado direito um berimbau gunga ou médio (com a cabaça média) que faz um som intermediário, do lado esquerdo um berimbau viola (com a cabaça menor) que faz o som agudo. Ao lado do gunga vão por ordem o atabaque, um pandeiro e um agogô, já ao lado do viola vão: mais um pandeiro e um reco-reco (instrumento comumente feito do bambu).

A roda de capoeira é um microcosmo que reflete o macrocosmo da vida e o mundo que nos cerca. Vários elementos permeiam nossas relações com o mundo e no Jogo de Capoeira estes elementos aparecem de maneira intensa. Respeito malícia, maldade, responsabilidade, provocação, disputa, liberdade, brincadeira, e poder, entre outros, estão presentes em maior ou menor intensidade durante um jogo, e não há um jogo igual ao outro, mesmo com um mesmo oponente.

Em geral a capoeira não busca destruir o oponente, porém contusões devido a combates mais agressivos não são raras. Entretanto, de maneira geral o capoeirista prefere mostrar sua superioridade "marcando" o golpe no oponente sem, no entanto completá-lo. Se o seu oponente não pode evitar um ataque lento, não existe razão para utilizar um golpe mais rápido.