

JOGOS TRADICIONAIS INDÍGENAS

Introdução

O Brasil, por se tratar de um país com inúmeros imigrantes e povos indígenas possui uma variedade de jogos tradicionais e populares (VINHA, 2004). Dentre eles se destacam os indígenas, que segundo a Fundação Nacional do Índio (FUNAI), a sua população é de 734 mil pessoas, distribuídas em 225 etnias com 180 línguas diferentes.

A partir da vinda dos europeus para a América, os jogos tradicionais e populares indígenas ficaram em desuso frente ao acelerado processo de urbanização que se estabelecia no Brasil nos séculos anteriores (VINHA, 2004). Apenas recentemente é que as práticas corporais e os jogos indígenas têm conquistado o interesse de pesquisadores (FASSHEBER, 2006; VINHA, 2004). De acordo com isso, Renson (1992) afirma que apenas nas últimas décadas a pesquisa antropológica sobre jogos e esportes teve um avanço. Entretanto, Barata (2007) menciona que pesquisadores da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) relataram que ainda há poucas exposições relevantes sobre a cultura indígena e menos ainda sobre seus suas práticas esportivas.

Um dos aspectos a ser considerado em pesquisas é que os índios possuem uma diversidade de culturas devido à variedade de etnias existentes, portanto, cada etnia possui sua organização social e econômica, além de práticas corporais próprias. Entretanto, por muitas pessoas ainda são vistos como pertencentes de uma única cultura (ALMEIDA, 2008).

Com isso, a diversidade de jogos praticados pelos indígenas parece ser imensurável. Fassheber (2006) afirma que elementos comuns como, por exemplo, o arco e flecha, possuem formas de utilização, espaços, tempos e significados diferentes para cada etnia, trazendo uma diversidade ainda a ser pesquisada. Além disso, as culturas indígenas entram-se num processo de globalização, alterando suas culturas e, logo seus jogos e práticas corporais tradicionais. Em seguida identificamos os jogos tradicionais indígenas assim como aqueles que sofreram alterações pela cultura ocidental.

Jogos Tradicionais

Para Huizinga (2004) o jogo apresenta características únicas, sendo elas: O divertimento; atividade voluntária; praticadas em momento de tempo livre tornando

obrigação apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como o ritual; satisfação da própria realização; e segue uma ordem estabelecida pelas próprias leis que o compõe.

Segundo Almeida (2008), há uma semelhança entre o rito e o jogo, pois todo jogo possui seu conjunto de regras previamente definidas e consentidas por seus praticantes, o que o torna passível de ser disputado inúmeras vezes, além disso, os ritos são acompanhados de jogos de destreza ou de sorte que são imbuídos de sentidos e significados ritualísticos. Assim, podemos afirmar que os jogos para os indígenas possuem características lúdicas, por onde permeiam mitos e valores culturais de cada etnia, assim os jogos precisam de um aprendizado específico de habilidades motoras, estratégias e/ou chances, sendo geralmente jogados em rituais ou visando à preparação do jovem para a vida adulta tendo regras dinamicamente estabelecidas (ROCHA FERREIRA, 2005). Desta forma, os jogos tradicionais são práticas corporais que colaboram para que valores, costumes, normas sociais e comportamentos desejados sejam assimilados por meio dos corpos dos indivíduos, tendo como base suas tradições (ROCHA FERREIRA, 2005).

Os jogos tradicionais são feitos de modo bastante variado e dinâmico para afirmar sua vida lúdica e/ou ritual (FASSHEBER, 2006). Com isso, diversas etnias apresentam diferentes variações de jogos, entretanto, esses jogos estão se perdendo pelo contato com os não-índios, pois para estes são demasiadamente violentos ou possuem pouca atratividade (JÚNIOR e FAUSTINO, 2009). Mesmo assim, alguns deles são encontrados na literatura atual, onde apresentaremos alguns exemplos de jogos tradicionais de diferentes etnias.

Lutas Corporais

Essas atividades são essenciais para a fabricação do corpo e, por conseguinte, da identidade da pessoa indígena. A *Uka-Uka* é praticada pelos povos habitantes do Parque Nacional do Xingu e pelos Bakairi de Mato Grosso. O *Iwo*, pelos Xavante que estão espalhados por todo o estado do Mato Grosso. O *Idjassú* é característico do povo Karajá da Ilha do Bananal e a *Aipenkuit* é exercitada entre os homens do povo Gavião Kyikatejê do estado do Pará. Cada qual possui suas peculiaridades, entretanto, de modo geral, têm como função preparar o indígena para combates que exigem maior capacidade de destreza e força física. Essas práticas corporais consistem basicamente em uma disputa entre dois lutadores que têm como objetivo desequilibrar e derrubar o oponente,

geralmente os lutadores – tradicionalmente reconhecidos como guerreiros – possuem maior prestígio dentro de sua comunidade. Apesar de requerer um vigor físico, não se percebeu qualquer tipo de violência entre seus adeptos (ALMEIDA, 2008).

Futebol de Cabeça

Também chamado de Hayra pela tribo Enawene-Nawe, ou Xikunahaty pela tribo Pareci Haliti, o futebol de cabeça tem o objetivo de passar a bola para o campo adversário, usando apenas a cabeça, marcando ponto aquele que não cometer erros (ALMEIDA, 2008).

Divididos por uma extensa linha que corta de fora a fora o pátio aldeão, as equipes se posicionam frente a frente, organizadas por três posições fixas cada uma e alternando-se o número das demais. O primeiro ponto é registrado coletivamente pela equipe vitoriosa, pelo movimento dos lábios ao som de brrruuu; o segundo é vibrado com um assovio grave e ritmado feito entre as mãos (FASSHEBER, 2006).

Segundo depoimento de um indígena da tribo Pareci Haliti, esse jogo possui estreita relação com o mito de origem desse povo, no qual um ser superior orientou como o povo que sairá da fenda de uma pedra deveria viver e, em seguida, reuniu todos para jogar com a bola produzida do látex de Mangaba (ALMEIDA, 2008).

Arco e Flecha

O arco e a flecha são instrumentos que fazem parte da cultura de diversas etnias indígenas. Durante muitos anos seu uso tinha como objetivo prover alimentos por meio da caça e dar proteção às sociedades, sendo utilizados como armas em conflitos com outros povos. As técnicas necessárias ao seu uso são aprendidas nessas sociedades por meio de jogos e brincadeiras que desenvolvem na pessoa indígena habilidades específicas desde sua infância (ALMEIDA, 2008).

Para Almeida (2008), após o contato com o não-índio e a assimilação de uma série de comportamentos dessa outra cultura, algumas etnias mantêm o uso desse instrumento com outros sentidos, enquanto outras não têm mais o costume de “flechar”.

Peteca

A peteca, brinquedo que está presente em diversas culturas indígenas, foi apresentada em um jogo do qual participaram além de indígenas de grande parte das etnias, voluntários, organizadores e o público. Após ser lançada para o alto, todos

deveriam se empenhar para não deixar a peteca cair no solo. Aquele identificado pelo grupo como responsável por esse fato sofre um tipo de punição na qual todos os participantes desferem leves sopapos em quem cometeu o erro (ALMEIDA,2008).

Corridas

Segundo Rocha Ferreira (2002), as corridas são transmitidas dos mais velhos aos mais novos, transmitindo a noção de elo entre os mundos físico e espiritual. As capacidades por ela exigidas, como velocidade e resistência, estão relacionadas com mitos de diversas culturas, nas quais os dons são recebidos pelas pessoas indígenas como forma de sobrevivência e adaptação ao meio ambiente.

As corridas entre os indígenas no Brasil são praticadas com ou sem instrumentos (ALMEIDA, 2008). Com instrumentos seria a corrida de tora, que será explicada a seguir.

Corrida de Toras

Conhecem-se hoje no Brasil seis etnias que praticam a corrida de toras: Xerente, Gavião, Xavante, Kanela, Krikati e Krahô, variando muito uma tribo para a outra (ALMEIDA, 2008). Os Gavião Kyikatejê do Pará, antes de iniciarem a corrida (denominada Jãmparti), colocam duas toras de aproximadamente 3 metros de altura, apoiadas na areia sobre extremidade de diâmetro maior, ornamentada com algodão, visto que essa tora apresenta uma diferença de diâmetro entre as extremidades. Os corredores, de mãos dadas, se posicionam ao redor das toras cantando e dançando, como preparação para atividade. Entre os Gavião, as toras são erguidas com a ajuda de todos os participantes e conduzidas por dois indígenas de cada vez, que as carregam nos ombros com a extremidade de maior diâmetro à frente. Para a passagem da tora há uma pequena pausa até que esteja segura por outros dois índios.

Os Kanela, tanto homens quanto mulheres, correm com toras de aproximadamente 1 metro de comprimento por 30 centímetros de diâmetro. A tora é conduzida individualmente, com o acompanhamento de outros indígenas, que auxiliam o corredor equilibrando-a. A passagem é dinâmica e o condutor da tora realiza um giro colocando-a sobre o ombro do companheiro (ALMEIDA, 2008).

Melatti (1976), em estudo realizado entre os Krahô, constatou que essa prática está sempre associada a um rito. Conforme os ritos variam-se as formas das toras, os grupos que disputam à corrida e o percurso.

Kanjire e Pinjire

O kanjire e o pinjire, praticados pela tribo Kaingang, simulam campo de batalhas, onde dois grupos ficam frente a frente e arremessam mutuamente tocos. Possui um caráter belicoso, tendo o objetivo principal de adestrar para a guerra, que antigamente era frequente. O kanjire é praticado durante o dia, enquanto o pinjire é realizado a noite, com os tocos em chamas. Os tocos são estocados pelas mulheres, que também possuem a função de recolher os feridos (JÚNIOR e FAUSTINO, 2009). Para mais informações ler o estudo de Borba (1908).

Conforme relatado por Borba (1908) o resultado dos jogos geralmente são grandes ferimentos, contusões, olhos furados e dedos quebrados, mas nenhuma inimizade.

Processo de esportivização e alteração dos jogos tradicionais indígenas

A adaptação e as transformações das tradições indígenas a partir do contato com o mundo dos não-índios expressam um processo de ressignificação de valores culturais, esse processo apresentado como *mimesis* por Fassheber (2006), opera na construção de novas relações sociais – uma nova forma de organização de equipes, torneios, torcidas, identidades e rivalidades.

Kunz (2006) corrobora que os princípios do esporte trazem como consequência processos de seleção, de especialização e de instrumentalização. Assim, é importante analisar o processo de esportivização nos jogos tradicionais indígenas, pois é um fenômeno que altera a cultura corporal de movimento, ou seja, modifica as práticas corporais assumindo características do esporte de alto rendimento (GONZALEZ, 2006). Desse modo, para Almeida (2008), os jogos tradicionais foram esvaziados de seu sentido inicial, restando apenas traços das práticas corporais tradicionais, onde passaram a assumir as características básicas do esporte de alto rendimento.

O processo de esportivização tende a padronizar sob formas de regras e regulamentos os jogos tradicionais indígenas para propiciar competição. Kunz (2006) afirma que uma característica predominante no jogo esportivizado é a sua essência competitiva. Nessa ótica, fica claro que os esportes praticados nos Jogos Indígenas, que serão apresentados posteriormente são jogos, brincadeiras ou práticas corporais tradicionais em que ocorreu um processo de esportivização.

Esportes modernos praticados por indígenas

Inicialmente, é importante destacar que o esporte moderno é uma prática desvinculada de cerimônias ou festas religiosas. Assim, os esportes modernos tratam-se de esportes que não foram alterados de jogos tradicionais indígenas, mas sim trazidos de culturas diferentes para as aldeias.

Dentre os esportes modernos mais praticados nas aldeias encontram-se o vôlei e principalmente o futebol, normalmente com espaços exclusivos para a sua prática (GRANDO et al., 2009a), sendo o terreno revestido de terra batida (ANSELMO, 2008) e frequentemente encontrados no centro das aldeias (JUNIOR e FAUSTINO, 2009).

Nas aldeias pesquisadas por Grando et al (2009a) o futebol é a atividade preferida e praticada por todos: homens, mulheres, adultos e crianças, além disso, promove a interação entre indígenas de diferentes etnias e os demais brasileiros, entretanto esta situação é insatisfatória para os mais velhos, relatando a preocupação com as suas manifestações culturais.

Fassheber (2006) cita Bellos (2003) ao analisar que ao invés do futebol poder estar degenerando os costumes indígenas, os próprios índios estão mostrando a força da tradição indígena de se adaptar as novas realidades, e com isso juntando sua cultura com a prática do futebol a partir do ritual apresentado por Fassheber (2006).

Jogos dos povos indígenas brasileiros

A iniciativa de levar um índio flecheiro aos Jogos Estudantis Brasileiros (JEB's) foi o ponto inicial para os Jogos dos Povos Indígenas. Com uma ideia dos irmãos índios Terena, começou-se a trabalhar o conceito de Jogos dos Povos Indígenas. Os representantes, após reunião com o Ministério do Esporte, lançaram a ideia de se fazer uma Olimpíada (ROCHA FERREIRA et al., 2005), sendo a primeira experiência realizada em Anhanguera (GO), em 1996. A partir de então, adquiriu-se experiência e o formato dos jogos foi modificado.

Os Jogos tem o objetivo de promover a cidadania indígena, a integração e o intercâmbio de valores tradicionais, com vistas a incentivar e valorizar as manifestações culturais próprias destes povos. Os Jogos dos Povos Indígenas tem como lema “O importante não é competir, e sim, celebrar” (ALMEIDA, 2008).

Os jogos, propriamente ditos, aparentemente seguem rituais próximos aos eventos esportivos, tais como:

(a) desfile de abertura, que se assemelham à abertura de jogos olímpicos, mas as etnias entram com roupas típicas,
(b) a arena – local dos jogos,
(c) tendas de artesanatos,
(d) fórum social – com convidados indígenas e não indígenas nacionais e internacionais, visando debater temas tais como educação, saúde, ecologia e juventude, comunicações, utilização de energia solar e reflexões sobre os jogos e esportes indígenas (VÁSQUEZ et al., 2006).

Grando et al (2009a) relatam em seu estudo a importância dos Jogos dos Povos Indígenas para os índios. Segundo ele, é um espaço de intercâmbio cultural entre as etnias indígenas e serve para diversos fins, como:

- A difusão do conhecimento de outras formas culturais aos demais brasileiros;
- Permitem o conhecimento da história de outros parentes indígenas por envolver outros momentos culturais como as apresentações, pinturas e danças;
- Propicia a confraternização entre os povos e oferece oportunidade de conhecer melhor a cultura de outros indígenas, além de incentivar a juventude da nova geração a se interessar por aspectos relacionados aos eventos culturais dentro da própria cultura;
- Aumento do interesse dos jovens pela cultura e a valorização e manutenção do conhecimento pela mesma;
- Proporciona o desenvolvimento teórico e prático sobre o esporte do não-índio, com os quais mantêm relação permanente;
- Renova a relação de igualdade com a sociedade e possibilita o respeito das diferenças, promovendo a diversidade cultural étnica que caracteriza os indígenas brasileiros;
- Divulgação das suas atividades culturais e assim mantê-las, contribui para a formação dos jovens e para a união dos povos;

Isso contribui no despertar do interesse da juventude em estar buscando saberes da cultura e desta forma transmitindo os valores culturais, mesmo que o que os move num primeiro momento é a viagem e os esportes.

Mesmo com todos esses pontos positivos dos Jogos dos Povos Indígenas, existem algumas preocupações. Segundo Grando et al (2009a) existe uma preocupação dos mais

velhos, já que estes não aprovam práticas que não são tradicionalmente da cultura indígena, relatando a preocupação com a manutenção das suas manifestações culturais.

Apreensão também em relação à saída da aldeia para lugares desconhecidos, o que pode fascinar principalmente os jovens, e com isso contribuir para mudança dos valores culturais indígenas (GRANDO, 2009b).

Além disso, segundo Almeida (2008), as práticas corporais constituintes deste evento parecem ser objeto de controversa, pois, na medida em que seu objetivo é o de promover o reconhecimento das manifestações culturais dos povos indígenas, a lógica do esporte de alto rendimento é colocada no conjunto destas práticas.

Assim, percebe-se, portanto, a possibilidade desse evento cultural contribuir para o desenvolvimento de um processo de esportivização de práticas corporais tradicionais dos povos indígenas.

Nos Jogos dos Povos Indígenas, é praticado tanto esportes tradicionais indígenas, como esportes modernos que estão inseridos nas sociedades tribais. Aqueles esportes onde a prática é pouco regulamentada e praticada por poucas tribos, ficam apenas como modalidade de demonstração, dentre esses já foram apresentados o Futebol de Cabeça, Zarabatana, Luta corporal e o Rõkrã (esporte semelhante ao futebol, porém com tacos). Normalmente as modalidades competitivas são o Arco e Flecha, Cabo de Guerra, Canoagem, Atletismo, Corrida com Tora, Futebol, Arremesso de lança e a Natação.

Edições dos Jogos dos Povos Indígenas

O responsável pela articulação junto aos povos indígenas e a organização desportiva, cultural, espiritual e tradicional é o líder indígena Marcos Terena, que também é fundador e presidente do ITC. Carlos Terena, irmão de Marcos, é o organizador executivo e um dos idealizadores dos Jogos. No total já foram mais de 150 povos indígenas brasileiros reunidos, tais como Xavante, Bororo, Pareci, Guarani. Inclusive houve delegações estrangeiras indígenas vindas do Canadá e da Guiana Francesa.

A edição dos Jogos de 2003, por exemplo, teve a participação de sessenta etnias, dentre elas os Kaiowá, Guarani, Bororo, Pataxó e Yanomami.

É interessante notar que as sedes dos Jogos são sempre em locais afastados das grandes cidades, contrariando a lógica dos torneios desportivos, mas extremamente coerente com a proposta indígena:

<i>Edição</i>	<i>Ano</i>	<i>Localidade</i>
I Jogos dos Povos Indígenas	<u>1996</u>	<u>Goiânia, Goiás</u>
II Jogos dos Povos Indígenas	<u>1999</u>	<u>Guaíra, Paraná (na fronteira Argentina-Paraguai)</u>
III Jogos dos Povos Indígenas	<u>2000</u>	<u>Marabá, Pará (na Amazônia brasileira)</u>
IV Jogos dos Povos Indígenas	<u>2001</u>	<u>Campo Grande, Mato Grosso do Sul, região do Pantanal)</u>
V Jogos dos Povos Indígenas	<u>2002</u>	<u>Marapanim, Pará</u>
VI Jogos dos Povos Indígenas	<u>2003</u>	<u>Palmas, Tocantins</u>
VII Jogos dos Povos Indígenas	<u>2004</u>	<u>Porto Seguro, Bahia, local da chegada dos "caraíbas" portugueses</u>
VIII Jogos dos Povos Indígenas	<u>2005</u>	<u>Praia de Iracema, Fortaleza, Ceará</u>
IX Jogos dos Povos Indígenas	<u>2006</u>	<u>Altamira, Pará</u>
X Jogos dos Povos Indígenas	<u>2007</u>	<u>Olinda, Pernambuco</u>
X Jogos dos Povos Indígenas	<u>2009</u>	<u>Paragominas, Pará⁶</u>
XI Jogos dos Povos Indígenas	<u>2011</u>	<u>Porto Nacional, Tocantins</u>
XII Jogos dos Povos Indígenas	<u>2013</u>	<u>Cuiabá, Mato Grosso</u>

As modalidades disputadas variam um pouco entre os torneios, mas basicamente são as que seguem:

Arco e Flecha

Na primeira edição dos Jogos Indígenas foram usadas as flechas cedidas pela organização dos jogos, não havendo um grande aproveitamento na precisão dos lançamentos. Nos outros jogos que se seguiram nas cidades de Guaíra-PR (1999) e Marabá-PR(2000), cada competidor trouxe os seus próprios arcos e flechas.

Segundo Terena, "ao trazer seu próprio equipamento, o atleta aprimorou sua demonstração e possibilitou o uso mais apurado,



pois sendo um objeto de uso pessoal, permitiu o exercício da técnica de cada guerreiro ao retesar a corda, na calibragem da flecha e na habilidade de seu lançamento".

Terena explicou que a variedade de arcos e flechas ganha um único objetivo que é o alvo. Para associá-lo às culturas, os índios se reuniram e resolveram decidiram que o alvo seria o desenho de uma anta, muito caçada tanto no centro-oeste e no sul (I Jogos, em Goiânia e II, em Guairá, no Paraná). Em Marabá, onde os Jogos foram realizados na beira do rio Tocantins, praia do Tucunaré, os indígenas optaram pelo desenho de um peixe, o tucunaré, abundante nos rios da região.

Cabo de Guerra



Modalidade praticada para medir a força física, o cabo de guerra é muito aceito entre as etnias participantes de todas as edições dos Jogos, como atrativo emocionante, que arranca manifestação da torcida indígena e do público em geral. Permite a demonstração do conjunto de força física e técnica, que cada equipe possui. É uma das provas mais esperadas pelos atletas, pois muitas equipes treinam intensamente em suas aldeias, puxando grandes troncos de árvores. Isso porque, para os indígenas a força física é de suma importância, dando o caráter de destaque e reconhecimento entre todos. Na preparação de seus guerreiros, os índios sempre procuraram meios de desenvolver e medir a coragem e os limites de sua capacidade na força física. É realizada desde os I Jogos por atletas, com a participação de homens e mulheres.



Canoagem



A canoa é utilizada como meio de transporte e para a pesca, sendo essencial na vida dos índios. Naturalmente, cada povo tem uma maneira para fabricá-la. Os Bakairis utilizam a casca de jatobá. As canoas dos Karajá são mais estreitas que as outras, por serem feitas de um tronco mais fino, atingindo maior velocidade nas águas, difíceis de serem conduzidas. Os povos

do Amazonas, como os Mundurukus, usam o fogo para fazer a cava no tronco da árvore do Itaúba.

Desde o início dos Jogos, para organizar a competição dessa modalidade houve grande preocupação, pois cada etnia possui tecnologia própria para a fabricação de suas canoas, feitas artesanalmente, mas sem obedecer a um padrão exato de tamanho e peso. O problema foi resolvido escolhendo-se as canoas dos Rikbatsa, norte de Mato Grosso, exímios canoairos. Suas canoas ofereciam condições de aceitação pela maioria dos povos participantes nos jogos, foram adotadas e aprovadas para as competições, sendo sorteadas entre os participantes. Portanto, a partir dos III Jogos, os competidores passaram a usar canoas de fabricação tradicional rústica, feitas em madeira pelos índios Rikbatsa.

Atletismo (100 metros)

Os índios sempre se interessaram em trabalhar seu preparo físico. Com isso, tornam-se verdadeiros competidores, adaptando-se e aprendendo, com a natureza a caçar e pescar, percorrendo grandes distâncias, atravessando lagos e rios em busca de alimento. O exercício físico é parte do dia-a-dia das aldeias. Tradicionalmente, a tribo Gavião Kiykatêjê, pratica o Akô, (corrida de varinha), em que duas equipes de atletas realizam a corrida de velocidade em círculo, em revezamento de quatro, cujo bastão é uma varinha de bambu.



A realização dessa modalidade passou por várias experiências de adaptação para a definição de seu formato. Chegou-se a conclusão da prova de 100 m rasos (masculino e feminino), como ideal para o modelo dos Jogos dos Povos Indígenas. Como experiência, nos I Jogos foi também disputada a prova de 4x100 m e o Salto em Distância. Já nos II Jogos, em Guairá (PR), em 1999, também como experiência, foi realizada a corrida de resistência de média distância em revezamento. Cada equipe indígena participou com dez atletas, revezando-se a cada 1000 m. Além da competição de 100 m, a prova de resistência de 5000 m, disputada por atletas masculinos, já está inserida nos Jogos.

Corrida com tora



Nos VI Jogos dos Povos Indígenas/2003, houve pela primeira vez, uma verdadeira competição intertribal. Após uma ampla observação e um detalhado estudo por mais de seis anos, é chegado o momento histórico para a realização da primeira competição da Corrida de Tora entre as etnias indígenas. Esta decisão é resultado da sondagem realizada durante os jogos e nas manifestações e grande interesses dos próprios chefes indígenas na inovação. Portanto, além das etnias que praticam essa atividade em sua cultura, ou seja, entre os povos Apinajés, Xavantes, Kanelas, Gaviões, Krahôs e Xerentes, não haverá restrição para que outras

etnias também manifestem interesse em participar.

A competição foi dirigida e observada por pelo menos cinco “juízes” neutros, não indígenas. Cada etnia deveria formar e uma equipe com 10 atletas corredores e, mais três reservas. As toras usadas nesta prova foram selecionadas pela comissão organizadora, bem como os números de voltas a serem dadas na arena, largada e chegada.

Xikunahity (Futebol de cabeça)



É uma espécie de futebol, em que o chute só pode ser dado usando a cabeça. É um esporte praticado tradicionalmente pelos povos Paresis, Salumãs, Irántxes, Mamaidês e Enawenê-Nawês, de Mato Grosso. É disputado por duas equipes que podem possuir oito, dez ou mais atletas e um capitão. É realizada em campo de terra batida, para que a bola ganhe impulso. O tamanho do campo é semelhante ao de futebol, e conta com uma linha demarcatória ao centro, que delimita o espaço de cada equipe. A partida tem início quando dois atletas veteranos, um de cada equipe, dirigem-se ao centro do campo para decidir quem irá lançar a bola ao outro, que deverá rebatê-la. Isto é decidido por meio de diálogo e a partida inicia com a primeira cabeçada para o campo adversário, a ser recepcionada por um dos atletas com a cabeça. Após isso, os dois atletas deixam o campo, e não realizam outra atividade durante o jogo inteiro. Na

disputa, a bola não pode ser tocada com as mãos, pés ou outra parte do corpo, mas pode tocar o chão, antes de ser rebatida pela outra equipe. Os atletas Parecis se atiram e mergulham com o rosto rente ao chão, livrando o nariz de tocar o solo, o que provoca uma certa violência no "chute" de cabeça e demonstram toda a habilidade, destreza e técnica necessárias na recepção e o arremesso da bola. A equipe marca pontos quando a bola não é devolvida pelos adversários, ou seja, quando deixa de ser rebatida. Quanto maiores as habilidades dos atletas que compõem as equipes, mais acirradas são as disputas, podendo durar até mais de quarenta minutos.

Futebol



Esporte já inserido no contexto cultural de vários grupos indígenas, sendo unanimidade nos jogos e praticado por atletas femininos e masculinos. As regras são regidas pela Instrução Geral dos Jogos e obedece ao padrão da Confederação Brasileira de Futebol, exceto o tempo de jogo que é de 50 min, divididos em dois tempos de 25 min cada, com intervalo de 10 min.

Conforme as tradições culturais desportivas dos povos indígenas no Brasil, há informações de que etnias que desapareceram, praticavam o jogo de bola com os pés. Podemos citar os indígenas habitantes do Alto Xingu, MT, que praticam um esporte semelhante ao futebol, em que a bola é chutada usando somente os joelhos, chamado Katulaiwa, onde a regra se assemelha ao do futebol. Do mesmo modo os Pareci, com o "futebol de cabeça", o Xikunahity. Daí, se considerar que há uma relação tradicional entre os povos indígenas e o esporte com bola. Talvez essa seja a explicação para a semelhança entre indígenas e não indígenas brasileiros: a paixão pelo futebol. Um dos grandes atletas futebolistas e bicampeão mundial de futebol, chamado Manoel Garrincha era descendente dos indígenas Fulni-ô, de Águas Belas (PE).

O primeiro encontro de indígenas de diferentes etnias para a prática desse esporte, aconteceu no dia 19 de abril de 1979, Dia do Índio. Foi organizada uma seleção indígena de futebol para uma partida amistosa contra a equipe do Centro de Ensino Unificado de Brasília, CEUB. As etnias que integraram a equipe foram Karajás, Terenas, Bakairis, Xavantes e Tuxás. Dessa experiência, nasceu uma equipe de futebol de campo e salão composta por estudantes indígenas, chamada Kurumim.

O futebol tem grande aceitação entre as etnias dos Jogos dos Povos Indígenas. Seguindo os princípios que norteiam a filosofia do evento, é importante ressaltar que nesta modalidade não se propõe consagrar o atleta artilheiro, o goleiro menos vazado ou a defesa mais eficiente. Os Jogos Indígenas destacam o aspecto lúdico da prática desportiva do futebol, tornando o falado fair play uma realidade. Todas as etnias levam representantes para a competição, e apesar da popularidade do esporte as partidas realizadas nos Jogos Indígenas não atraem grande número de espectadores, que preferem assistir às modalidades esportivas tradicionais e as manifestações culturais.

Arremesso de Lança



foto: Daniel Farias

O Arremesso de Lança é uma prova individual realizada apenas pelos homens. Nos Jogos, a contagem dos pontos é feita de acordo com a distância alcançada, ou seja, vence aquele que atingir maior distância. As lanças são cedidas pela Comissão Técnica de Esporte, e fabricadas de maneira tradicional, usando madeira rústica. A adaptação desse armamento, desde os I Jogos, objetiva a distância e não o alvo.

Várias etnias indígenas conhecem esse armamento, possuindo técnicas diferentes de confecção das lanças. O fabrico de cada lança depende da finalidade a que se destina. Comprimento, ponteiros de ossos, pedras ou mesmo madeiras mais duras, como a arueira ou pau de ferro são avaliados. Na tradição indígena, é usada para caça, pesca (arpão) ou para defesa em um ataque de animal feroz.

Luta corporal



Esse esporte foi inserido nos Jogos desde a primeira edição, como apresentação. O desejo de se realizar uma competição de lutas corporais nos Jogos é grande, mas é muito improvável devido à grande diversidade de estilos de luta e técnica. Algumas etnias lutam em pé, outras ajoelhadas no chão, como o Huka Huka. Por isso, fazem-se apenas demonstrações das lutas existentes na cultura indígena brasileira.

A luta corporal dos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairis, de Mato Grosso, o Huka Huka, inicia com os atletas ajoelhados. Começa quando o dono da luta, um homem chefe, caminha até o centro da arena de luta e chama os adversários pelo nome. Os lutadores se ajoelham girando em círculo anti-horário frente ao oponente, até se entreolharem e se agarrarem, tentando levantar o adversário e derrubá-lo ao chão. Os Karajá do Tocantins já possuem outro estilo, pois os atletas iniciam a luta em pé, se agarrando pela cintura, até que um consiga derrubar o outro ao chão. O atleta vencedor abre os braços e dança em volta do oponente, cantando e imitando uma ave. Os Gaviões Parakateyês, PA, e os Tapirapés e Xavantes de Mato Grosso, têm uma certa semelhança no desenvolvimento das lutas com os Karajá. Não existe um juiz tradicional para essa modalidade, e sim um observado/orientador indígena que seria chamado de dono da luta, cabendo aos atletas, reconhecer a derrota, vitória ou empate. Não há prêmio para o vencedor da luta em todas as etnias praticantes deste esporte. Há reconhecimento e respeito por toda a comunidade.

Natação



Esse esporte foi introduzido desde os I Jogos em Goiânia em 1996. Haveria duas modalidades: A realizada na piscina para testar a velocidade dos atletas indígenas, e uma mais longa, de resistência, realizada em águas abertas. No entanto a prova em piscina não obedecia aos objetivos do evento, sendo realizada mais uma vez nos II Jogos na cidade Guairá; PR em 1999. Atualmente a prova de meia distância e resistência, realizada em águas abertas, que está dentro do contexto indígena, é praticada por atletas femininos e masculinos.

Zarabatana

É uma demonstração individual realizada pelas etnias Matis e Kokamas. Na apresentação se posiciona a 20 ou 30 m do alvo adaptado, uma melancia pendurada em um tripé. A prova consiste em atingir o alvo o maior número de vezes possível.



É uma arma artesanal, semelhante a um cano longo, com aproximadamente 2,5 m de comprimento, feito de madeira, com um orifício onde se introduz uma pequena seta, de aproximadamente 15 cm. É uma arma muito utilizada pelos índios amazônicos para caçar animais e aves, por ser silenciosa e precisa. Os povos Matis, Zuruahas e Kokamas a utilizam. Os Matis e Zuruahas têm pouco contato com o não índios, sendo que os primeiros, menos de vinte anos.

Habitam a região do Vale do Javari, fronteira com Peru e Colômbia, no Amazonas, e também são conhecidos como os "Caras de onça", por usarem adereços faciais inspirados nesse animal.

Rōkrã

Jogo coletivo tradicional praticado pelo povo Kayapó do Estado do Pará. Jogado em um campo de tamanho semelhante ao do futebol. Se desenvolve entre duas equipes de 10 ou mais atletas de cada lado, onde todos usam uma espécie de borduna (bastão), cujo objetivo é rebater uma pequena bola (coco) que ao ultrapassar a linha de fundo de seu oponente, marca um ponto. De acordo com informações dos kayapós, esse esporte já não estava mais sendo praticado devido a sua violência que causava graves contusões nos competidores. Essa modalidade tem muita semelhança com um dos esportes mais populares do Canadá, o Lacrosse, coincidentemente considerado de origem indígena daquele país.



I JOGOS MUNDIAIS DOS POVOS INDÍGENAS - 2015



Depois do sucesso da Copa do Mundo, o Brasil se consolida como sede de grandes eventos esportivos. O próximo desafio será a realização dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (JMPI), que acontecerão de 23 de outubro a 1 de novembro de 2015 em Palmas (TO), com a presença de mais de dois mil atletas de 30 países. Ao todo serão 13 dias de programação, sendo que nos primeiros

três dias de evento, todas as etnias brasileiras e estrangeiras participarão de uma excursão pelos pontos turísticos de Palmas, como forma de ambientação, socialização e integração dos participantes do evento com a comunidade de nossa cidade.

Com o mote “Em 2015, somos todos indígenas”, a capital do Tocantins está se preparando para receber atletas de dezenas de etnias de todo o mundo. Foi criada a Secretaria Extraordinária dos Jogos Indígenas, responsável por toda a organização do evento.

Além dos indígenas das Américas, também estarão presentes os povos da Austrália, Japão, Noruega, Rússia, China e Filipinas. Do Brasil, cerca de 24 etnias devem participar da competição.

Boa parte do evento é composta por esportes indígenas, que se dividem em jogos tradicionais demonstrativos ou jogos nativos de integração. Outra parcela do evento é composta por esportes ocidentais competitivos, que também tem a característica de unificação das etnias e povos indígenas.

Paralelamente às atividades esportivas, ocorrerá um número imenso de atividades culturais, antes e durante a realização dos JMPI. Estas atividades culturais serão lideradas pelos povos indígenas do mundo e celebrarão a diversidade, a cultura nativa e as tradições do Tocantins e do mundo.

BRINCADEIRAS E JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS

Os índios possuem muitos jogos e brincadeiras. Alguns são bastante conhecidos por vários povos indígenas e outros também são comuns entre os não

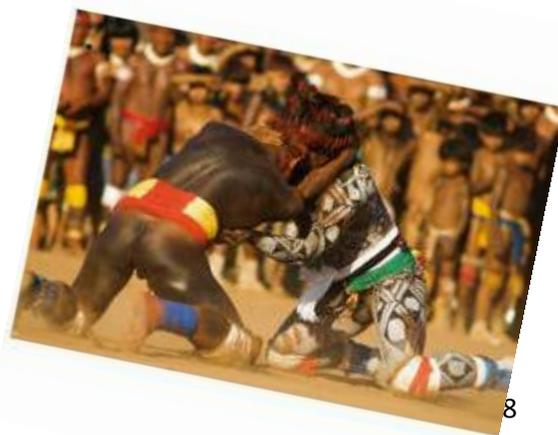
índios, como a peteca e a perna de pau. Já outros são curiosos e originais. Existem brincadeiras que só as crianças jogam outras que os adultos jogam junto e assim ensinam as melhores técnicas para quem quiser virar um craque! Têm brincadeiras só de menino, outras só de menina. Existe algumas que, antes do jogo começar, é preciso construir o brinquedo! Bom, nesse caso, é necessário ir até a mata, achar o material certo, aprender a fazer o brinquedo e, só então, começar a brincar. Mas isso não é um problema, pois construir o brinquedo também faz parte da brincadeira! **Agora conheça brincadeiras e jogos de diferentes povos indígenas!**

Jogos e brincadeiras dos Kalapalo

Os Kalapalo vivem no sul do Parque Indígena do Xingu, no Mato Grosso. Conhecem muitos jogos e brincadeiras, tanto individuais quanto coletivas. Algumas brincadeiras são disputas sérias e importantes, outras são brincadeiras de faz de conta; umas são feitas no pátio da aldeia, outras na água e algumas na mata; existem algumas em que participam adultos, outras apenas as crianças e tem também aquelas em que todos jogam juntos. As crianças costumam brincar todas as manhãs bem cedo. Por volta das oito horas param de brincar e voltam para casa para ajudar no trabalho doméstico. As meninas ajudam suas mães e irmãs mais velhas a preparar o mingau de mandioca e também ajudam a cuidar dos irmãos menores. Os meninos, além de ajudar na fabricação dos artefatos, acompanham seus pais nas pescarias. No fim de tarde, os meninos costumam jogar futebol e para isso fazem suas próprias bolas e inventam gols. O futebol é jogado no centro da aldeia, mas quando é época do *Kwarup* (um ritual praticado por vários povos do Parque Indígena do Xingu), o jogo tem que ser em outro lugar, pois é no centro da aldeia que se realiza uma luta chamada *Ikindene*.

Ikindene

O *Ikindene* é um jogo muito praticado entre os Kalapalo. Durante a cerimônia do *Kwarup*, que reúne pessoas de diferentes aldeias, apenas os homens podem lutar, mas durante o ritual *Jamugikumalu* só participam as mulheres. Este tipo de luta, ou arte marcial, é



disputado no pátio central da aldeia entre dois jogadores. Os lutadores se enfeitam com pinturas corporais, cintos, tornozeleiras, colares de caramujos e feixes de lã nos braços e joelhos. Este jogo é levado muito a sério. Os grandes campeões da luta temem perder e os iniciantes têm medo dos adversários ou de se machucar.

O *Ikindene* desenvolve força, coragem, resistência e concentração. Durante todo o ano as pessoas da aldeia se preparam para a luta, treinando para as disputas nos rituais. O objetivo do *Ikindene* é derrubar o oponente no chão; mas um simples toque de mão na perna do adversário acaba com a luta. O vencedor é aquele que consegue tocar a perna do adversário ou que consegue derrubá-lo.

Ta

Para jogar o *Ta*, em primeiro lugar, é preciso fazer o brinquedo. Trata-se de uma roda de palha recoberta com cortiça de embira (uma árvore típica da região do cerrado) ainda verde e que tem o mesmo nome do jogo: *ta*.

O objetivo do jogo é acertar o *Ta* usando um arco e flecha. Para isso se formam dois times, dispostos em fileiras bem distantes entre si. Um jogador assume a função de lançador e atira o brinquedo pelo ar na direção do time adversário. À medida que o *Ta*, rodando, entra em contato com o chão e vai passando em grande velocidade pela frente dos jogadores do time adversário, eles tentam, um após outro, acertá-lo com suas flechas.



Se ninguém acertar, os times invertem suas funções. Quando alguém consegue acertar o alvo, seu time segue testando a pontaria. Já o time oponente perde o lançador, que sai temporariamente do jogo, sendo substituído por outro jogador. Este jogo desenvolve a precisão, a pontaria e a concentração.

Heiné Kuputisü

Neste jogo de resistência e equilíbrio, o corredor deve correr num pé só, feito um saci, e não pode trocar de pé. Uma linha é traçada na terra para definir o local da largada e outro, a uns 100 metros de distância, aponta a meta a ser atingida.



Se o jogador conseguir ultrapassar a meta é considerado um vencedor, mas se parar antes de chegar na linha final, é sinal de que ainda não tem a capacidade esperada e precisa treinar mais. Apesar de a velocidade não ser o mais importante, todos tentam fazer o caminho o mais rápido que podem, mas no fim, vence quem foi mais longe. O jogo, de que participam homens, adultos e crianças, acontece no centro da aldeia.

Toloi Kunhügü

Essa brincadeira acontece na beira de uma lagoa ou de um rio. Quem propõe a brincadeira assume o papel de um gavião e será o “dono” da brincadeira. O "gavião" desenha na areia uma grande árvore, cheia de galhos, e as outras crianças fingem ser passarinhos. Cada "passarinho" escolhe um galho, monta o seu ninho e senta-se lá. O gavião sai à caça dos passarinhos, que saem dos seus ninhos e se reúnem num local bem próximo à “árvore”, batendo os pés no chão e provocando o gavião com uma graciosa cantoria.



O gavião avança lentamente na direção dos passarinhos. Já bem perto do grupo, dá um pulo e tenta pegar os passarinhos que começam a correr em todas as direções, fazendo muitas manobras para distrair o gavião. Para descansar, protegem-se nos seus ninhos. O gavião, quando consegue apanhar um dos passarinhos, prende-o no seu refúgio, que fica próximo ao pé da árvore. O último passarinho que conseguir escapar e não ser "caçado" pelo gavião, se transforma no novo “gavião” e "dono" da brincadeira, que recomeça. O jogo desenvolve diversas habilidades, tais como a concentração, a velocidade de movimento, a agilidade e a percepção de tempo.

Piões dos Gabili do Oiapoque



Os Galibi do Oiapoque migraram da Guiana Francesa para o Brasil nos anos 50. Originários da região do rio Mana, eles passaram a viver na margem direita do rio Oiapoque, no norte do Amapá. A maior parte dos Galibi vive na Guiana Francesa e lá são conhecidos como Kaliña.

Perna de pau dos Xavante

Crianças, de uma maneira geral, adoram mostrar o quanto são grandes e fortes. Vivem fazendo gestos que aumentam seus tamanhos e forças. Talvez tenha sido através desse desejo que a perna de pau foi parar nas pernas de tantas crianças pelo mundo.

Em uma aldeia xavante, no Mato Grosso, quando as crianças têm vontade de andar nas pernas de pau, saem em grupos para o mato levando consigo seus facões. Precisam encontrar o brinquedo que está pronto e escondido em alguma árvore da mata, só aguardando a vinda de alguém. Procuram por horas um tronco longo e reto, e que tenha na ponta uma forquilha (uma divisão no formato da letra Y, onde se apoia o pé) nem muito curva, nem muito aberta. Essa busca seria mais simples se a aldeia não estivesse situada bem no meio do cerrado brasileiro, uma região de árvores baixas com troncos bastante tortos. Encontrado o tronco com essas características, logo surge o segundo desafio: achar o par para ele. Dessa forma, uma “caçada” às pernas escondidas na mata pode durar uma manhã inteira. As forquilhas não permitem que os pés fiquem paralelos ao chão, eles ficam retorcidos para dentro, causando um certo desconforto para quem anda sobre elas. Mesmo assim, as crianças xavante gostam de provar que são fortes e resistentes, e o desafio é conferir quem consegue andar a maior distância possível sem cair. Um dia inteiro se passa sem que as crianças busquem uma nova atividade. Para elas, uma brincadeira por dia é suficiente.



Arranca mandioca

Esta brincadeira ainda vive firme e forte em algumas comunidades indígenas, mas é desconhecida entre crianças e adultos não indígenas. Vive forte mesmo, afinal, para brincar é preciso um bocado de força. Nos estados do Espírito Santo e de São Paulo, crianças guarani a conhecem pelo nome de “arranca mandioca”, porque lembra a maneira como a mandioca é colhida, atividade bastante conhecida pelas crianças indígenas. Quando resolvem brincar, reúnem-se perto de uma árvore e fazem fila, todos agachados, com as mãos nos ombros da criança da frente. Caminham dessa forma até a árvore e sentam no chão. A primeira da fila se agarra na árvore e as de

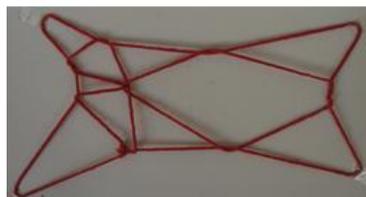


trás seguram umas nas outras pelos braços e pernas. Uma criança (precisa ser alguém forte) é encarregada de “arrancar” as mandiocas – que são as próprias crianças. O primeiro da fila, aquele que está agarrado à árvore, é o “dono da roça de mandiocas”, é ele quem dá permissão para que sejam retiradas uma a uma as “crianças-mandiocas” da fila. E assim, começa o trabalho de soltar cada criança com toda a força. Entre os Guarani, vale usar

de várias estratégias para conseguir soltar as crianças, como, por exemplo, fazer cócegas, puxar pelas pernas, pedir ajuda para quem já saiu da fila.

Entre os Xavante, fazer cócegas é impensável. No cerrado, região onde vivem, meninos e meninas conhecem essa brincadeira com o nome de “tatu”. Isso porque é muito difícil pegar o tatu quando ele se esconde na sua toca, não há quem o tire com as mãos. Pode puxá-lo pelo rabo, mas ele prende suas unhas na terra e não sai de lá por nada. A força é uma característica muito valorizada entre os Xavante, ao lado da valentia e da coragem. Mesmo que seja em brincadeiras, ela é importante entre as crianças. Na brincadeira do tatu, por exemplo, as crianças só se soltam umas das outras quando a pessoa que está “caçando” usa sua própria força. Essa brincadeira é sucesso garantido nas mais diversas situações e proporciona risadas o tempo todo.

Figuras de barbante



Crianças e adultos de todos os cantos do mundo criam nas próprias mãos figuras com fios que representam formas do cotidiano, como: vassoura, estrela, rede, casa, pé de galinha, peixe, diamante, balão, morcego, entre outras. Sabem também fazer incríveis mágicas: cortam o pescoço, emendam duas pontas dos fios na boca, passam a mão de alguém entre os fios, desfazem vários nós com um único

puxão, fazem mágicas com os pés etc.

Os **Kalapalo**, que vivem no Parque Indígena do Xingu, no Mato Grosso, também conhecem esta brincadeira que é chamada de *Ketinho Mitselü*. Utilizam um fio comprido feito da palha de buriti trançado e amarrado nas pontas. Entrelaçam rapidamente o fio com os dedos e formam diversas figuras. Aparecem animais, figuras da mitologia e referências bem-humoradas às suas atividades.



Os adultos, homens e mulheres, fazem trançados complexos e as crianças figuras mais simples, numa velocidade incrível. As crianças realizam estes trançados e depois os passam para as mãos de outras, que vão transformando os desenhos até voltar novamente à forma original. Além de divertido, esse jogo desenvolve a criatividade, a memória e a precisão.

BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS INDÍGENAS

A CORRIDA DO SACI

Trace uma linha na terra ou na areia para definir o local de largada e outra, a uns 100 metros de distância, para definir a meta a ser atingida. O participante deverá correr em um só pé, sem poder trocar durante a corrida. Quem conseguir ultrapassar a linha da meta ou chegar mais longe é o vencedor.



O GAVIÃO E OS PASSARINHOS



O participante que propôs a brincadeira ganha o papel de gavião. O gavião desenha na areia uma grande árvore, cheia de galhos. As demais crianças são os passarinhos. Cada uma delas escolhe um galho e senta-se lá.

Depois de todos acomodados em seus galhos, o gavião sai à caça dos passarinhos, que deverão sair de seus ninhos batendo os pés no chão e cantando para provocar o bicho, que vai avançando lentamente. Já bem perto do grupo, o predador dá um pulo em direção aos pássaros, que deverão fazer várias manobras para distraí-lo. Quando um dos passarinhos for capturado, ele deverá ficar em um refúgio escolhido pelo gavião. Ganha a brincadeira o último participante capturado.

PEIXE PACU

Um participante é escolhido para ser o pescador, enquanto os demais deverão formar uma fila que deverá se mexer feito uma serpente. O pescador corre ao longo da fila para tentar tocar o último jogador com uma vara ou um pedaço de pau, que representa a vara de pescar, evitando ser impedido pelos outros jogadores.



MANGÁ, TOBDAÉ

Essa brincadeira é feita com peteca, mas o modo de brincar dos indígenas tem certa semelhança com a nossa “queimada”, sendo jogada com quatro ou seis petecas ao mesmo tempo e com dois jogadores por vez. Ao sinal do coordenador, os dois jogadores arremessam as petecas na direção do outro com a intenção de atingi-lo e, ao mesmo tempo, evitar ser atingido por ele. Quem foi atingido pelas petecas, sai do jogo, cedendo o lugar para outro participante. Ganha quem ficar mais tempo na brincadeira sem ser atingido.

OUTRAS BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS INDÍGENAS.

SOL E LUA - üacü rü tawemüc'ü

Essa brincadeira também é conhecida em outras localidades com outros nomes como PASSARÁ DE BOMBARÉ .Crianças dispostas em coluna por um, segurando na cintura do que está à frente. Duas outras crianças, representando o SOL E A LUA, fazem uma "ponte", mantendo as mãos dadas acima. Cantando, as crianças passam sob a ponte várias vezes. Numa das vezes o Sol e a Lua prendem o último ou os dois últimos. Perguntam-lhe para que lado querem ir. A criança escolhe e vai colocar-se atrás do Sol ou da Lua. E assim continuam até terminar. Quando todas as crianças passam, têm-se dois partidos. A duplas mantém os braços dados, e todos mantêm-se segurando na cintura do colega da frente. Vão puxar-se, para ver que partido ganhará. Ganhará aquele grupo que conseguir "puxar" o outro. E puxam várias vezes, marcando ponto para quem consegue derrubar ou desarticular o outro partido. Nesse jogo vê-se não somente o uso da força. Surge a questão do poder de decisão, que é colocado em evidência. É dada à criança a opção de escolha do partido ao qual quer pertencer. Além disso é também trabalhada a noção de equipe, de conjunto, pois é todo um partido fazendo força para puxar o outro partido.

CABAS - Maë

As crianças são divididas em dois grupos: um de roçadores e outro que representa as cabas. Essas se sentam frente a frente numa pequena roda, cada uma segurando na parte de cima da mão do outro, como se fosse o ninho de cabas. Cantam e balançam as mãos para cima e para baixo. Os roçadores fazem movimentos com os braços, como se estivessem roçando sua plantação até chegar próximo ao ninho de caba. Um deles, sem perceber bate no ninho e as cabas saem a voar e a picar os roçadores. É um salve-se quem puder As cabas ou marimbondos são insetos muito comuns nas matas.

GAVIÃO E GALINHA - O'ta i inyu.

Uma criança mais forte é escolhida para ser o gavião, ave forte e comedora de pintinhos. Outra criança representa a galinha, que fica de braços abertos, tendo atrás de si todos os seus pintinhos. O gavião corre para tentar comer um dos pintos, mas só pode pegar o último. A galinha tenta evitar dando voltas e mais voltas, impedindo que o gavião pegue seu pintinho. O gavião só pode pegar o pinto pelo lado. Não pode tocar por cima.

Quando ele consegue, come o pintinho, ou seja, a criança fica de fora da brincadeira. Algumas vezes a criança passa a ser também gavião. Essa é uma brincadeira comum entre as crianças. Quase todos conhecem. Em outra localidade pode até mudar de nome, mas sempre há a figura do gavião como aquela fera que vem para comer os pequenos animais que não podem se defender.

MELANCIA - Woratchia

Crianças representam as melancias, ficando agachadas, em posição grupada, com a cabeça baixa, espalhadas pelo terreno. Existe o dono da plantação de melancias, que fica cuidando, com dois cachorros. Existe outro grupo, que representa os ladrões. Os ladrões vêm devagar, e experimentam as melancias para saber quais estão no ponto de colheita, batendo com os dedos na cabeça das crianças. Quando encontram uma melancia boa, enfiam-lhe um saco, e saem correndo com ela. É aí que o cachorro corre atrás do ladrão para evitar o roubo.

VIDA

Jogo de bola semelhante à "queimada". Dois partidos, em seus campos. Uma criança lança a bola e tenta acertar em alguém do outro partido. Se conseguir acertar e a bola cair no solo, a criança "queimada" sai do jogo.

CURUPIRA

Uma criança fica com os olhos vendados. A outra vem e faz com que aquela dê três voltas girando. Depois, ela pergunta: "que que tu perdeu"? E ela responde "perdi uma agulha; perdi um terçado; E todas as crianças fazem suas perguntas. Quando chega a vez da última criança, esta pergunta-lhe o que o Curupira quer comer. Quando o curupira tira a venda e vê que não tem a comida que ele pediu, sai correndo atrás das crianças e todos saem em disparada para não serem apanhados. Quem for apanhado passa a ser presa do curupira ou vai desempenhar o seu papel.

JOGO DA ONÇA

Este jogo é jogado no chão, com o tabuleiro traçado na areia. No lugar de peças, os índios utilizam pedras. Uma pedra representa a onça e outras 14, bem parecidas, representam os cachorros. Ele é jogado por dois jogadores. Um deles atua como onça, com o objetivo de capturar os cachorros do adversário. A captura é feita como no jogo de

damas. O jogador que atua com os cachorros tem o objetivo de encurralar a onça e deixá-la sem possibilidade de movimentação.

Jogos, Brinquedos e Brincadeiras observados entre os Kamaiurá

Brinquedos:

- pião (Y'ym),
- zumbidor (Y'ym),
- arma de pressão (Mocauara Angap),
- metralhadora (Urapat),
- perna de pau (My'yta),
- helicóptero (Y'epem),
- peteca (Popok).

Descrição Geral

Pião - feito com a fruta yua'apong e varinha de bambu. Entre os Yawalapti foi citado ainda o pião feito com a fruta do tucum, em que é feito um furo para produzir um zumbido. O pião é lançado friccionando a varinha de bambu.

Zumbidor - feito com um pedaço de cabaça esculpida em forma de um círculo e com dentes nas extremidades. Dois furos são feitos no centro de círculo por onde se passa um barbante cumprido que é amarrado nas extremidades para formar um cordão duplo. Para fazer o brinquedofuncionar deve-se enrolar o cordão duplo e puxar as extremidades de forma a fazer girar o círculo de cabaça. Ao girar a cabaça provoca um zumbido característico.

Arma de pressão - um tubo de bambu com as pontas enroladas com fibra de buriti serve de arma. A munição é a polpa do pequi que não pode estar muito maduro. A polpa é colocada nas duas extremidades do tubo de forma a quando se empurra uma delas com um graveto, a da frente é lançada com grande força em direção ao alvo.

Metralhadora - feita com o caule da bananeira que é recortado de forma a produzir um barulho semelhante a tiros quando se fecha os diversos recortes.

Perna de Pau - feita com madeira local e uma tira de embira. A tira de embira serve para fixar dois pedaços de madeira menores onde se apoia o pé. O nó da tira é especial de forma a se poder ajustar a altura em que a pessoa fica apoiada.

Helicóptero - uma plantinha local é usada para construir um brinquedo que é lançado para o alto com a fricção do caule.

Peteca - feita com palha de buriti e recheada com folhas de algodão para ficar macia.

Brincadeiras

- marimbondo (Kap),
- aonde está o fogo?,
- luta na água,
- Brincadeira da perereca (Tamara Angap),
- brincadeira do pinto (Takwãiarã Angap),
- brincadeira da mandioca. (na figura)

Jogos - Ywa Ywa, Ui'ui,

- cama de gato (Mojarutap Myrytsiowit),
- Jogo do Jawari.

Jogos Observados entre os Yawalapti

Jogos

- Tīpa, Jogo da Velha índio.

Marimbondo - brincadeira na areia em que se separam dois grupos, sendo um de meninas e outro de meninos. As meninas brincam de casinha, fazendo beiju enquanto os meninos constroem na areia uma casa de marimbondo. Em seguida, as meninas percebem a existência da casa de marimbondos e tentam destruí-la. Ao fazê-lo saem correndo com os meninos em sua perseguição para picá-las. Depois de um tempo os grupos se revezam. (na figura)

Onde está o fogo? - brincadeira na areia da praia. Cava-se um buraco que caiba um menino dentro e um túnel de comunicação com este buraco de forma a que uma criança seja totalmente encoberta pela areia dentro do buraco e possa respirar pelo tubo. Em seguida uma criança pergunta pelo tubo: onde está o fogo? A criança que está no buraco tem que dar indicações como direita, esquerda, atrás. Até que as crianças aceitam a direção e a criança encoberta pela areia possa sair do buraco.

Luta na água - uma criança fica de pé no ombro de outra, sendo que duas duplas de crianças participam da brincadeira. As crianças que estão em cima se dão as mãos e tentam derrubar o adversário. Vence quem consegue ficar sem cair.

Perereca - os homens constroem uma vagina totalmente de cera e outra de cabaça e cera. Eles vão até as malocas para provocarem as mulheres que vêm até o centro da aldeia para capturarem as vaginas. Os homens resistem o que podem ao ataque e em

seguida lançam a vagina para outro. Quando as mulheres capturam a vagina elas a destroem.

Pinto - a mesma brincadeira descrita acima em que se substituem a vagina por um pênis e os grupos se revezam com as mulheres lançando o pênis para outras mulheres e os homens tentando capturá-lo para em seguida o destruírem.

Mandioca - um homem deita no chão e os demais deitam por cima formando uma pilha até que o primeiro não agüente mais o peso e deixe todos caírem no chão.

Ywa Ywa - jogo que exhibe a habilidade dos indígenas no uso de arco e flecha. Um grupo de crianças lança um aro circular feito de fibra de buriti que rola no chão enquanto outro grupo tenta atingir este aro. O número de aros totaliza 5. Quando o segundo grupo consegue atingir os 5 aros, os grupos trocam de posição e o primeiro grupo passa a tentar atingir os aros com as flechas.

Ui'ui - jogo de estratégia feito na areia e utilizando um fio de buriti bem afiado. Um dos jogadores, secretamente, enterra o fio de buriti na areia fazendo uma curva de forma a que os demais participantes não saibam aonde este fio termina. Para dificultar ele coloca diversos pedaços de fio de buriti em locais diferentes da área do jogo. O jogador, em seguida, move o fio de buriti para frente e para trás e os demais jogadores têm que descobrir aonde o fio termina.

Cama de Gato - neste jogo os indígenas formam diversas figuras usando um fio tecido de buriti. Os desenhos são figuras ligadas à cultura indígena como morcegos, gaivota, peixinhos, tucunará e cobra.

Jawari - jogo de dardos que utiliza um lançador. Nele, o lançador tenta atingir o adversário com um dardo longo e o adversário tenta se esconder atrás de varas.

Tipa - desenha-se um círculo na areia onde se colocam 5 pedrinhas. Dois jogadores se revezam na tentativa de lançar as pedrinhas para cima usando um colher de pau de forma a que elas caiam de volta dentro do círculo. Quem deixa uma das pedras cair fora perde a partida.

Jogos, Brincadeiras e Brinquedos observados entre os Bororos:

Bóe e-woda bá - brinquedo de trançado de folíolos de broto do babaçu.

Óre kugure - bonecas

Paopao - peteca.

Os Jogos do Povo Paresis - Os Paresis são um povo alegre e cheios de jogos, brinquedos e brincadeiras todos muito originais e criativos. Os Paresis sabem jogar boliche, bocha e jogos com dados mas tudo de uma maneira muito particular e tradicional.

O boliche é chamado Tidymure. O jogo só é praticado pelas mulheres. No centro da aldeia prepara-se uma pista retangular de, aproximadamente, 15 metros de comprimento por 1 metro de largura. Nas duas extremidades são fixados os pinos, 2 de cada lado, constituídos por uma haste feita de bambu e tendo no topo uma semente de milho. A haste é enterrada na areia. Para o lançamento os indígenas utilizam uma fruta do marmeleiro como bola. Como os pinos são muito sensíveis a qualquer contato da bola, fica muito fácil distinguir os pontos conseguidos pelas equipes.

A bocha dos Paresis é chamada por eles de Kolidyhô.A bocha é um jogo muito popular na Europa onde são utilizadas bolas de metal. O objetivo é conseguir um lançamento que faça as bolas se tocarem. No Kolidyhô, os indígenas utilizam estacas de madeira, colhidas na floresta ao redor da aldeia. Mas as regras são muito semelhantes ao jogo europeu. Lança-se uma estaca e os jogadores tentam lançar as estacas subsequentes de forma a que a distância entre elas não ultrapasse um palmo.

O jogo de dados é conhecido por eles como Rifa assim mesmo em português o dado utilizado, esculpido em madeira, tem 4 faces sendo que apenas uma delas é marcada com um X. As outras faces não têm qualquer desenho. Quando o dado fica com a face marcada com o X para cima, o jogador tem a chance de vencer a rodada. Mas o adversário sempre tem a chance de conseguir o empate num sistema de apostas.

O povo Paresi sabe apostar e apostam em todos os jogos que funcionam sempre da mesma forma: os 2 jogadores apostam qualquer coisa. No passado eram flechas, cestos ou enfeites. Atualmente eles apostam cigarros, canivetes ou sabonetes. Em seguida, um dos jogadores tenta alcançar o objetivo do jogo. Quando consegue, o adversário sempre tem a chance de conseguir, em seguida, empatar o jogo. Mas quando apenas um jogador consegue o objetivo, ele é o vencedor da aposta e fica com os 2 objetos apostados. Depois, eles apostam outros objetos e continuam a partida.

Sites pesquisados em maio de 2015.

<http://www.efdeportes.com/efd159/jogos-tradicionais-indigenas.htm>

<http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/jogos-dos-povos-indigenas.htm>

<http://www.jogosmundiaisindigenas.com/>

<http://pibmirim.socioambiental.org/como-vivem/brincadeiras>