

**JOGOS/BRINCADEIRAS  
INDÍGENAS: A MEMÓRIA  
LÚDICA DE ADULTOS E IDOSOS  
DE DEZOITO GRUPOS ÉTNICOS**





# JOGOS/BRINCADEIRAS INDÍGENAS: A MEMÓRIA LÚDICA DE ADULTOS E IDOSOS DE DEZOITO GRUPOS ÉTNICOS

Beleni Saléte Grando  
Severíá Idioriê Xavante  
Neide da Silva Campos

*Por viver muitos anos dentro do mato  
moda ave o menino pegou um olhar de  
pássaro — Contraíu visão fontana. Por  
forma que ele enxergava as coisas por  
igual como os pássaros enxergam. As  
coisas todas inominadas. Água não era  
ainda a palavra água. Pedra não era  
ainda a palavra pedra. E tal. As palavras  
eram livres de gramáticas e podiam ficar  
em qualquer posição. Por forma que o  
menino podia inaugurar. Podia dar às  
pedras costumes de flor. O menino e os  
pássaros vivem em igualdade de natureza  
por ter vivido muitos anos dentro do  
mato. Dessa nova modalidade de se viver,  
resultou uma maneira de ver – “contraíu  
visão fontana”. (Manoel de Barros –  
Poemas Rupestres)*

Este texto é resultado de um trabalho realizado com os professores indígenas em formação no Curso de Licenciatura “3º Grau Indígena” da Universidade do Estado de Mato Grosso<sup>1</sup>, com material didático da disciplina Educação Física, ministrada pelas professoras Beleni Grando e Severíá Idioriê Xavante, na cidade de Barras dos Bugres, em julho de 2004.

Com o objetivo pedagógico, foi desenvolvido um trabalho acadêmico em que os alunos – professores indígenas em formação no ensino superior – buscaram em suas comunidades diagnosticar quais eram os jogos e brincadeiras que estavam pre-

---

1 O Estado de Mato Grosso iniciou a formação de professores indígenas com projetos específicos para o magistério como o primeiro, o Projeto Tucum (1996-2001) que habilitou 176 professores. Outros projetos foram e são desenvolvidos em nível médio sob a coordenação da Secretaria de Estado de Educação – SEDUC, em parceria com a FUNAI e ONGs, e apoio da UNEMAT e UFMT. Em 1998, em Cuiabá, durante a Conferência Ameríndia de Educação e Congresso de Professores Indígenas do Brasil, com participação de 685 professores indígenas, estes elaboraram a “Carta de Cuiabá”, e reivindicam ao Governador do Estado Dante de Oliveira, o Ensino Superior. Atendendo à demanda, a Universidade do Estado de Mato Grosso, assume esta responsabilidade e cria o Projeto 3º Grau Indígena que atualmente se transformou na Faculdade Intercultural Indígena, com sede no Campus Universitário de Barra do Bugres, Mato Grosso.

sente na memória lúdica das pessoas. Para identificar as relações entre a cultura lúdica e as mudanças sócio-culturais da comunidade, optou-se por orientar o levantamento das memórias dos parentes dos professores com idades de 25 anos até 92 anos. O trabalho foi desenvolvido com mulheres e homens de 18 etnias, sendo a maioria residente em territórios localizados em Mato Grosso.

As etnias que participam deste trabalho sobre as “brincadeiras” (JOGO) presente na memória lúdica dos jovens e adultos são: Umutina, Baniwa, Rikbatsa, Pataxó, Trumai, Xavante, Bakairi, Paresi, Irantxe, Ikpeng, Bororo, Tikuna, Terena, Tukano, Pataxó, Juruna, Tapirapé e Mehinako.

Este texto, portanto, resulta do esforço acadêmico coletivo entre indígenas e não indígenas, em busca da produção de material pedagógico para a educação intercultural sobre as práticas corporais lúdicas, e apresenta o que capturamos dos dados obtidos por estes professores de diferentes etnias e territórios indígenas. Nosso objetivo é sistematizá-los e inferir uma reflexão ao mesmo, visando compreender quais brincadeiras estão presentes por faixa etária nas diversas culturas lúdicas e como estas podem ser potencialmente utilizadas para uma Educação Intercultural que valorize as culturas e histórias desses povos do Brasil.

Assim, buscaremos identificar por meio dos dados empíricos, quais brincadeiras são específicas (tradicional) nas diferentes etnias, quais brincadeiras foram incorporadas e modificadas, bem como as brincadeiras que são introduzidas pela escola no espaço de territorialidade indígena.

Os alunos/professores, por orientação didática da disciplina, a fim de compreenderem que na escola o brincar compõe o processo de ensino-aprendizagem de outras disciplinas e que, o JOGO, como um conteúdo da Educação Física, deve ser inserido no trabalho pedagógico do professor no sentido de levar os alunos a vivenciarem práticas sociais que tenham significados, que os desafiem para conhecerem novas formas de movimentar-se, de relacionar-se com os outros, conhecer novos materiais, criarem novas regras, construírem relações com o espaço, com o tempo, com os colegas e consigo mesmo. Desafiado pelo brincar, aprende sobre o brincar, o brinquedo, a brincadeira, mas também aprende novas possibilidades de interagir com outros colegas, outros materiais, outros espaços, com criatividade e alegria.

O JOGO, como um saber a ser vivenciado coletivamente na escola, contribui para desenvolver as possibilidades de a criança criar novas formas de compreender sua realidade sócio-cultural, seu grupo social, a sociedade onde vive, outros povos e outras possibilidades de viver coletivamente. Seja imitando animais ou outras formas de criação imaginária no faz de conta, seja com brinquedos reais e situações de competições, no Jogo, coloca-se em relação com um mundo de possibilidades novas. Ao entrar no jogo, não se saber quem ganha ou perde, e, na grande maioria das vezes, o jogo em si não tem vencedores, pois basta jogar para ganhar novas experiências, novos saberes, portanto, ao jogar, todos ganham.

Este JOGO é diferente do esporte, que para a Educação Física brasileira, refere-se às práticas corporais presentes nos Jogos Olímpicos (competições de atletismo,

ginástica, natação, futebol e outras práticas corporais muito específicas, pois em cada uma das modalidades há uma diversidade de tipos de competição que são individuais ou coletivas). Ou seja, são esportes todos os jogos de competição que são desenvolvidos durante o maior evento esportivo mundial, e que são, em cada Jogos Olímpicos, modificados em suas regras, por uma comissão internacional que tem por objetivo deixar o jogo mais competitivo para todos os atletas que representam seus países.

Assim, o jogo de que falamos aqui, e que trabalhamos com os alunos/professores indígenas na UNEMAT, são as práticas corporais lúdicas que homens e mulheres de diferentes idades criam e recriam no cotidiano das relações sociais da sua comunidade, sua aldeia. Os professores entrevistaram as pessoas de sua aldeia para coletar diferentes jogos que pudessem conhecer e depois utilizar como recurso didático, como conhecimento sobre a realidade social de seu povo, e assim, trabalhar com as crianças na escola indígena.

Segundo Berta Ribeiro (1988, p. 290), em seu trabalho sobre “90 objetos rituais, mágicos e lúdicos<sup>2</sup>”, para a maior parte dos povos indígenas, o brinquedo é um elemento da cultura que está estreitamente relacionado às atividades e tarefas cotidianas do mundo adulto, as crianças são chamadas por meio deles, a aprender sobre seu mundo, ou seja, com o brincar a criança aprende sobre as tarefas que vai ser chamada a exercer quando adulta. O brincar é assim uma prática educativa específica de cada fase da infância e tem também diferenças conforme a organização social do grupo, assim como há brincadeiras conforme o sexo, que variam a partir de determinadas fases da infância.



A partir dos estudos sobre registros bibliográficos, Berta Ribeiro (1988) afirma que podemos dividir “os utensílios para o lazer infantil” dos povos indígenas em seis classificações, além dos brinquedos como pião, corrupio, peteca, aviãozinho e outros brinquedos presentes no cotidiano das crianças indígenas. São eles: 1) brinquedos trançados, com destaque ao ‘pega-moças’; 2) brinquedos em dobraduras; brinquedos em cera; 4) brinquedos de barro; 5) camas de gato; 6) bonecos.

Para além das brincadeiras descritas nestes relatos dos professores indígenas, os entrevistados referem-se ao brincar com bonecos e animais confeccionados em barro e madeira, como vimos em nossa experiência com diferentes povos indígenas as crianças se ocupando de esculpir animais, canoas, remos, cestas e outros utensílios que, em miniatura, são manuseados por elas durante o brincar e o aprender a lidar com o mundo adulto. Ao esculpir e moldar os recursos da natureza com significados expressos pela cultura, as crianças produzem seus brinquedos ao mesmo tempo em que aprendem a produzir seus futuros instrumentos necessários para produzir a vida em sua comunidade.

---

2 RIBEIRO, Berta. 90 Objetos Rituais, Mágicos e Lúdicos. In: RIBEIRO, Berta. *Dicionário do Artesanato Indígena*. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Ed. USP, 1988. (p.285-318).

Nas entrevistas percebemos que as brincadeiras que são consideradas tradicionais nas diferentes etnias, tinham como cenário principal, muitas vezes, o contato com a natureza. Nos relatos, este cenário é apresentado demarcando uma natureza específica de cada região na qual a etnia se constitui como povo tradicional. A cultura lúdica assim, fala do local em que as pessoas vivem, sua história, seus valores, seus fazeres, fala da vida cotidiana e das relações que o homem e a mulher, desde a mais tenra infância, estabelecem com o seu meio, que é social, mesmo na relação com a natureza.

Com isso, podemos concluir que o local é, durante o brincar, também apropriado pelo Jogo como conhecimento. Ao interagir no meio natural, a criança o “desnaturaliza” a árvore, o rio, as frutas, as folhas e os animais, ela apropria-se de cada um desses elementos como cultura, construindo sentido e significados diferentes para cada um dos elementos com que brinca. Aprende sobre eles e passa a valorizá-los. O meio passa a se constituir como um meio cultural próprio da criança e do seu grupo social.

Quando na escola o professor possibilita que a criança saia do espaço da sala de aula, ele também pode recorrer à natureza como conhecimento, coletando materiais que em sala de aula podem ser transformados em saberes relacionados aos conteúdos específicos de cada disciplina, mas ao fazer isso, amplia os referenciais da criança sobre esses conteúdos e cria novos sentidos e significados para estar na escola.

O trabalho realizado pelos professores entrevistando pessoas, homens e mulheres de sua comunidade, também pode ser um trabalho que eles façam com seus alunos, desde as séries iniciais. As brincadeiras (jogos) coletadas em entrevistas podem ser material para as aulas de Educação Física quando são jogadas, quando as regras e os recursos utilizados para se brincar são discutidos, quando a forma de brincar é recriada e adequada ao espaço e ao tempo da escola. Mas também, podem ser transformadas em textos escritos que serão utilizados como material didático para o ensino da língua (indígena e portuguesa), para conhecer a história do povo e compreender como novas práticas sociais são apropriadas quando se está em relação com outros (relação do contato com o não indígena que fica registrada nas brincadeiras levadas pelas missões, pelos pesquisadores, pela escola, etc.). Com isso, queremos dizer que investigar as brincadeiras junto à comunidade pode ser um tema a ser desenvolvido num projeto pedagógico que envolve todas as crianças e todas as disciplinas poderão recorrer a este acervo da memória lúdica para trabalhar com seus conteúdos específicos.

Há um grande repertório de jogos trazidos pelos professores. Alguns são relatados como os nomes que podemos identificar na cultura infantil em todo o Brasil, outros são jogos que são adaptados por cada povo para o brincar com as coisas da cultura e da natureza onde vivem. E há outros que são específicos de cada povo.

Podemos perceber pelos relatos que há nesse repertório de jogos (brincadeiras) lúdicos vivenciados pelas comunidades indígenas, uma grande ampliação da cultura corporal de movimento, principalmente entre os mais jovens.

Com isso, percebemos que entre os mais jovens, o repertório dos jogos tem uma maior identificação com cultura lúdica das demais crianças e jovens não indígenas, o que pode significar um maior contato das comunidades indígenas com demais grupos sociais próximos aos seus territórios, o acesso maior (mais tempo disponível) com a televisão, ou ainda, o acesso na escola, com jogos e brincadeiras não indígena e o não reconhecimento da escola das práticas corporais/culturais indígenas como saberes relevantes no processo de ensino-aprendizagem.

## 1 AS BRINCADEIRAS BANIWA

Na etnia Baniwa os pesquisadores Marcelino Fontes Baniwa, Walter Baniwa, Walter Antônio Benjamim Luciano, fizeram as entrevistas com indígenas na faixa etária dos 25 até os 51 ou mais, no Território Assunção do Içana/São Gabriel da Cachoeira – Amazonas.

As brincadeiras citadas pelos entrevistados foram: Onça e Cutia, Brincadeira da abelha, Tapuchuca (cobra cega), Mudo, Maria tucupi, Gato e rato, Grilo, Pira-cema, Esconde-esconde, Jogo do palito, Caiu no poço, Tupana, Berlinda, Ciranda-cirandinha, Fui no tororó, Passa-passa treze, Dança do gato, Anjo mal, Repiu-piu, Adivinhação, Fui na Espanha, Sapatinho branco, Baralho, Jucukuku, Turucururu, Kururu, Yauti, Pira, Balanço de cipó, Semeadura de pimenta, Tapaxuka, Pião de tucumã, Balão de leite (solva de folha pequena) e Arrancar cuia, Fazendo do bacuri, Cariaã masculino e feminino.

Foram citadas também pelos Baniwá que as brincadeiras que eles fazem no terreiro das casas a noite são: Guarda anel, Anel com fio, Jogo do mete-mete e Trampo.

Há também as brincadeiras que podem ser realizadas apenas no período da Páscoa como: Pião, Cipó-roda, Peteca (feita de folha de bananeira ou de milho), Espingarda de pau, Jogo de botão, Boneca de tábua, Cemitério, Jogo de bolinha, Cola ar, Baça de gato, Barra bandeira, Barquinho de molongó, Avião (feito de folha de coco), Avião de molongó, e Bolinha de tucumã.

Dentre as brincadeiras realizadas no transcorrer do ano são citadas: Cupim, Pira, Pirapucú e Castelo de areia.

Foram descritas três brincadeiras: Onça e cutia, Brincadeira da abelha, e o Cariamã. O Cariamã, descrita por Walter Baniwá na verdade é um ritual Baniwá que se originou por meio de uma brincadeira entre os garotos e que se configura como dos grandes momentos de aprendizagem das novas gerações.

Com este exemplo, podemos compreender a relevância que o Jogo tem para todos os povos. Pois, esse é criado num momento em que a comunidade está voltada às práticas tradicionais ritualizadas, assim ao criar uma forma lúdica e reconhecer o brincar como importante também nesse momento, os mais velhos reconhecem a relevância do Jogo para educar os mais jovens nas tradições de seu povo.

## 2 O BRINCAR ENTRE OS RIKBAK TSA

Dentre as brincadeiras Rikbatsa encontramos uma ampla variedade, bem como, a descrição de atividades que dizem respeito às atividades esportivas, ou seja, a Jogos que suas regras são definidas e padronizadas a partir dos Jogos Olímpicos, há cada quatro anos. A pesquisa foi realizada pelos acadêmicos: Isidoro Rerômuita, Eriberto Valeita (Japuira), Antônio Penuta, Cláudio Bamo, Paulo Henrique M. Skin`pi Nambikuara, Beatriz Moha Erikbaktsa. Foram entrevistadas pessoas com idades de 24 a 75 anos de idade. O Povo Rikbatsa entrevistado é de Mato Grosso.

Como o Povo Rikbatsa vive numa área mais ao norte do estado e que na época da coleta de dados, ainda os madeireiros e fazendeiros não haviam chegado com o desmatamento na divisa de seu território, as brincadeiras presentes na comunidade são muito relacionadas com o viver coletivo da comunidade que está integrada ao espaço ambiental onde vivem.

Entre as práticas corporais que os Rikbatsa realizam no cotidiano das aldeias está a canoagem e a natação. Inclusive por serem os indígenas conhecidos como “Canoeiros”, são eles hábeis com suas canoas nos rios com águas violentas da região amazônica de Mato Grosso. O **brincar de natação e de canoagem** é assim, uma prática corporal fundamental para as crianças e jovens, pois está diretamente ligada a história de seu povo, do seu território e de sua própria sobrevivência. O brincar mais uma vez é uma forma de aprender e de se identificar que as crianças recorrem para aprender sobre sua vida e a história de seus pais e avós, do seu Povo.

Nos relatos das brincadeiras, do que se brinca na aldeia, as pessoas trazem o seu contexto sócio-cultural.

**Brincadeiras da aldeia** – Subir e Pular da árvore no rio, Virar cambalhota na água, Balançar no cipó, Cantar na beira do rio ou do córrego, Matar bichinho na roça, Caçar peixinho no córrego e no rio, Mergulho, Caçar passarinho, participar das Festas culturais, Dançar flautinha, Imitar animais, Traçar palha de madeira para fazer cesto.

**Outras brincadeiras:** Passa bola no vão das pernas, Luta de travesseiro, Jogo da estafeta, Cobra-cega, Comadre, Corrida de varinha, Espirimbol, Roubo de coelho e Elefante e girafa (jogo de correr).

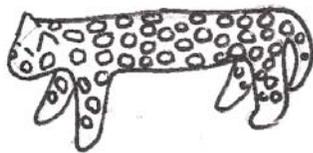
Também aparecem nos relatos jogos esportivos como o futebol de campo, vôlei e futsal.



## 3 O BRINCAR ENTRE OS IRANTXE (MANOKI)

Os pesquisadores, na aldeia Gavari Maria Ilda T, Geraldina Parecis (Aldeia Gavari), Bartolomeu Warakaxi, Ângela Maria K. Irantxe, entrevistaram pessoas com

idade entre 19 a 51 anos ou mais. Observamos nos relatos e na descrição das brincadeiras de alguns entrevistados, a preocupação de passar os benefícios para a educação da criança, realizar tal atividade (Futebol de dupla, o gato e a bola, passa bastão, pegador em corrente, brincadeira de barra).



Outros destacavam principalmente as atividades de casinha, boneco de barro e brincar de lata, confecção de boneca de pano pelas meninas, banho nos córregos, arco e flecha. Na etnia Irantxe também destacaram a questão dos esportes como o futebol e a relação com essa atividade, conforme relatos “*Também jogavam futebol de cabeça que era praticado só pelos homens mais velhos da aldeia. O futebol do homem branco todos jogava apesar da desorganização*”.

Percebemos também pelos relatos de algumas pessoas mais velhas e que estudaram na Missão, que lembram de quando na escola brincavam no recreio: “*brincavam de queimada, cobra cega, pula corda, vôlei e futebol*”. As brincadeiras se modificavam com o tempo e nos diferentes espaços, assumindo sentidos conotações diferentes.

Fontes para informação sobre a história e a cultura do Povo Manoki (registrada pelos não indígenas como Irantxe), que vive em Mato Grosso,

<http://www.iande.art.br/musica/iranxe.htm>

## 4 BRINCADEIRAS TICUNA

Entre os Ticuna (também conhecidos como Tucuna, Tukuna ou Tikuna), percebe-se a inserção de mudança nas brincadeiras de acordo com a faixa etária pesquisada. Segundo relato de pessoas com mais de 50 anos, os professores sistematizaram a seguinte informação:

*“[...] quando criança brincava de fazer canoas, arco e flecha, praticavam muito a pesca e a caça de animais; as meninas realizavam e aperfeiçoavam suas práticas artesanais com trançados de tipiti e tecidos de palha, também preparavam comidas e trabalhavam com argila”.*

No relato dos mais jovens, os entrevistados na faixa etária de 30 anos, percebe-se pelos dados sistematizados pelo acadêmico **Raimundo Leopardo** que para essas pessoas ainda havia algumas brincadeiras relatadas pelos indígenas mais velhos, porém observa-se que algumas dessas brincadeiras descritas já não eram mais utilizadas pelo grupo.

*“[...] algumas ficaram extintas devido à chegada da tecnologia, atualmente é possível observar brincadeiras de futebol e vôlei, que foram trazidos pela aldeia pelos não índios”.*

Para essa etnia as atividades tradicionais consideradas pelos indígenas Ticuna, a citar a natação e canoagem, ao invés de ser uma prática cotidiana, atualmente são

realizadas quando há alguma comemoração específica, ficando tais atividades sendo praticadas no dia do índio e no advento do aniversário da aldeia.

## 5 O BRINCAR ENTRE OS TERENA

Na etnia Terena foram entrevistados, conforme nossa orientação, pessoas da comunidade que tinham em 2004 idades que agrupamos em três faixas etárias: pessoas com 31 a 40 anos, pessoas com 41 a 50 anos e pessoas com idades acima de 50 anos.

A professora Terena, Ana Carina, apresentou em seu relatório os dados que apresentamos abaixo, atendendo a diferentes relatos das pessoas entrevistadas. Na memória das pessoas, percebemos que as mulheres brincavam e brincam de boneca, como ocorre com todas as crianças, que brincam com as coisas que no mundo dos adultos elas veem seu pai e sua mãe fazer. Para as mulheres, brincar de boneca é brincar com o papel social a ser assumindo entre seu povo quando adulta, o de ser mãe.

Assim, nos relatos trazidos por Ana Carina, percebemos a presença da boneca como um brinquedo permanente, mas que sofre alterações no uso dos recursos que o ambiente em que as crianças estão disponibiliza. Assim, percebemos também, que algumas brincadeiras se mantiveram no decorrer dos anos entre os Terena, especialmente a brincadeira de casinha e de boneca, sendo alterada conforme o contexto vivenciado pelas crianças em cada período da história do grupo.

### **Memória do brincar para pessoas 31 a 40 anos:**

*“[...] brincavam de bonecas e casinha, brincávamos de pular elásticos, amarelinhas [...] brincávamos de latinha: como se fossem nossos sapatos, abríamos as latas de leite ninho e enchíamos de terra ou pedrinhas pequenas, furávamos as tampas e amarrávamos uma corda nelas e depois colocávamos os pés e saíamos andando.”*

### **Memória do brincar para pessoas 41 a 50 anos:**

Segundo Ana Carina, as pessoas gostavam de “*brincar de casinha e de fazer comidinha em latas de massa de tomate, assavam passarinho que os meninos matavam com o estilingue*”. Outra forma de brincar que era utilizado por este grupo, era brincar com materiais oferecidos pela natureza, por exemplo, transformavam espigas de milho em bonecas.

### **Memória do brincar para pessoas acima de 50 anos:**

Ana Carina entrevistou a Dona Feliciano que tinha 75 anos, em 2004 e ela afirmou que em sua época de menina, “*quase não brincava, pois tinha que ajudar nos serviços de casa*”, mas durante entrevista lembrou de que quando brincava, brincava de boneca, transformando objetos do seu cotidiano em brinquedos, como a sua boneca de garrafa, que ela enrolava em pedaços de panos.

## 6 O BRINCAR ENTRE OS TUKANO

Nesta etnia, foram entrevistados pessoas de 25 a 30 anos de idade e de 31 a 51 anos, pelo professor Clovis Batista Maria. De acordo com Clovis, os sujeitos na faixa dos 25 a 30 anos pesquisados brincavam com os brinquedos construídos na própria comunidade, como por exemplo, a bola e o carrinho.

No mundo infantil destes adultos, havia espaço para as brincadeiras de rodas, brincar de remar e pular em árvores. Já as brincadeiras de comidinha e casinha, quem brincavam eram as meninas e também o jogo rouba folha de palmeira, que é semelhante ao rouba bandeira.

Para os Tukano entrevistados, com idades entre 31 e 51 anos, as brincadeiras que lembram são: *“nadar, lançar barro em época de chuva, pega-pega, futebol com bola de seringa, casinha e barquinho de molongó”*.

## 7 AS ATIVIDADES LÚDICAS DOS Umutina

Participaram da coleta de dados sobre jogos na Aldeia Umutina em Barra do Bugres-MT, sete acadêmicos indígenas que participaram das aulas de Educação Física no curso da UNEMAT (Alicia Tau Hucere, Marcio Monzilar Coiezomaé, Eliane Boroponepá Monzilar, Maria Alice de S. Cupudunepá, Edna Monzilar, Eneida Kupadanepá, Filadelfo de Oliveira Neto, Osvaldo Corezomaé Monzilar). As entrevistas foram realizadas com um grupo de pessoas com idades entre 25 a 51 anos, no ano de 2004.

Dentre as brincadeiras citadas pela etnia Umutina, percebemos uma grande variedade de jogos/brincadeiras da cultura popular infantil não indígena. Vale citar que por decisão de Marechal Candido Rondon, os Umutina em seu Território, tiveram que conviver com várias etnias e com isso, a língua e a cultura comum entre os diferentes homens e mulheres que lá conviveram passou a ser a cultura do colonizador, a do povo da região e a cultura escolar. Os professores Umutina, no entanto, vêm produzindo materiais didáticos para a escola que contribuem para a valorização da cultura de seus ancestrais e o reconhecimento da história e cultura do povo pelos jovens que hoje representam a comunidade nos Jogos dos Povos Indígenas e em muitos outros espaços de intercâmbio intercultural.

Entre as brincadeiras foram relatadas: Touro Bravo, Cola pau, Rouba bandeira/latas, Passa anel, Anjo do mal, Bom barqueiro, Caiu no poço, Sete mocinha da Europa, Arco e flecha, Queimada, Corrida livre, Corrida do ovo, Corrida do saco, Corrida da agulha, Futebol, Dança, Dança da laranja, Músicas de roda (atirei pau no gato, ciranda, a gata espiava), Amarelinha, Pandorga, Dominó, Bingo, Jogo da memória, Tirimore (este é um jogo Paresi). Percebe-se uma variedade das práticas lúdicas, ao mesmo tempo em que há uma inserção muito forte das brincadeiras não indígenas nesse contexto.

Na descrição de algumas atividades realizadas verificamos que não há grandes modificações, outras são muito semelhantes as que estão presentes na cultura popular infantil das escolas, das ruas e cidades brasileiras. Dentre as atividades descritas, a atividade de arco e flecha nos chamou a atenção por conseguir passar algo para além da brincadeira em si, mas o que representa essa atividade para os indígenas Umutina. Descrevemos abaixo o resultado das entrevistas feitas pelos professores em 2004, na aldeia, em Barra do Bugres-MT.



## ARCO E FLECHA

Eneida Kupadanepá-Umutina

Componentes: Quantas pessoas quisessem participar. Era combinado para todos irem ao mato matar passarinho, quem flechava ou matava mais, era um bom caçador e no rio quem flechava mais peixe era um bom pescador. Os peixes e os pássaros mortos eram trazidos para a aldeia e servia como alimentos. Essa brincadeira incentivava os jovens a serem rapazes trabalhadores.



## TOURO BRAVO

Alicia Tau Hucere-Umutina

Componentes: Mais de 4 pessoas (quanto maior o número de participantes melhor).

Nesta brincadeira relatada por pessoas mais velhas (31 a 50 anos), todos os meninos ou meninas seguram uns nas mãos dos outros, formando uma cerca reta; um dos participantes será escolhido para ser o touro bravo. O touro bravo toma uma certa distância, em seguida dispara toda velocidade em direção a cerca, quando o touro bravo consegue passar da cerca, os participantes saem em sua perseguição até conseguir pegá-lo e quem pegar será o próximo touro bravo. Quando o touro bravo não passar da cerca é fechada rapidamente em forma de círculo feito pelos participantes, após ser preso no círculo, o touro bravo começa a perguntar a cada um, colocando a mão no ombro de cada um: - Que madeira é essa? Este responde, falando o nome de uma madeira. Por exemplo: - Cedro!

Assim cada participante irá responder o nome de qualquer madeira, terminando a pergunta para todos, em roda, o touro enfurece até conseguir furar a roda (cerca), onde sai em disparada, fugindo dos componentes, que saem em sua perseguição até pegar, quem pegar será o próximo touro.

## 8 OS JOGOS DO POVO PARESI

Na etnia Paresi, foram realizadas entrevistas pelos professores cursistas em várias aldeias do seu Território localizado no município de Tangará da Serra, Mato Grosso: Aldeia Sacre I, Aldeia do Rio Verde, Aldeia Salto da Mulher e outras, em que o professor não especificou o local da entrevista, sendo eles: (Sandra A. Azo- maizokero. Alexandre Azomará, Rony W. Azainayre Pareci. Nilce Zonizokemairô, Pedro Nazokemai, Valdomiro Nazokemai, Salomão Nezokemazokai, João Quirino Eazokemae, Ângelo Kezomae, Miriam Kazaizokairo).

*Das memórias lúdicas registradas entre os paresi, quatro pesquisadores indígenas escolheram relatar as brincadeiras da memória dos mais velhos. São elas:*

Tidymore, Peteca, Cabeça-bol, Flecha, Futebol, Vôlei, Perna de pau, Brinca- deira da ema, Sucuri na água, Boneca, Carrinho, Caçada, Folhas e frutas e Cantigas não indígenas e indígenas, Adivinhação, Waimyalatya, Nawati.

Essas mesmas atividades foram citadas também pelo grupo da faixa etária en- tre 31 e 40 anos, acrescentando Jogo de pauzinho, Esconde-esconde e Mergulho. A única brincadeira diferente entre a faixa dos 31 aos 40 e dos 41 aos 50 foi a brinca- deira “Derrota”.

A brincadeira Sucuri que é citada por diversos faixa etárias pesquisadas foi descrita pelo acadêmico Alexandre Azomará. De acordo com o acadêmico, essa brin- cadeira foi inventada e é uma atividade que ocorre em sala de aula e fora dela, sua forma de jogar, ele descreve no seu relatório e transcrevemos abaixo.



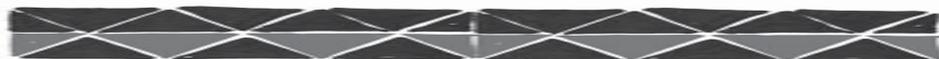
### SUCURI

Alexandre Azomará-Paresi

As crianças chegam a beira do córrego e falam assim:

- Quem cair por último na água vai ser sucuri e vai nadando atrás das outras crianças para pegá-las. Mas a equipe escolhe um pau para ser o pique, e a criança que se apoiar nele não será pega. Se o sucuri não conseguir pegar todas as crianças (quase sempre não consegue), as crianças manda-o chocar.

Esta brincadeira de pegador na água, as crianças gostam muito e fazem muitas variações dela conforme o local onde brincam.



De acordo com os entrevistados de Alexandre, os entrevistados citam o futebol como uma atividade realizada pela etnia, afirmando que o futebol teve sua introdu- ção nas aldeias no período de 1980.

De acordo com relatos de Irena Aimazokeiro e Ismael Ezomae, nas entrevistas,

as pessoas destacaram as brincadeiras que praticavam enquanto criança e na adolescência, nas aldeias do Povo Paresi: *“as crianças paresi brincam na beira do rio e no pátio das casas, de construir casinhas, de casamento, de caça e pesca, de esconde-esconde e corridas. Na adolescência, brincam de cabeça bola, arco e flecha, jogo da marmelada, da peteca e outros.*

Observamos também nos relatos destas pessoas mais velhas que o brincar estava sempre relacionado ao trabalho, a exemplo de outras etnias. De acordo com Dona Alice Kezokero, que em 2004 estava com 87 anos, ela *“brincava de fazer chicha, beiju, ralar mandioca, lavar roupa, fazer comida, tecia fios de algodão, fazia xiriba e outros”*.

Já o Senhor Antonio Zonizare, com 90 anos, relatou que *“brincava de arco e flecha, tidimore, cabeça-bol, jogava apostado e ajudava o pai”*.

Observa-se na etnia Paresi que as brincadeiras arco e flecha, tidimore, cabeça-bol, peteca, sucuri, foram as brincadeiras que apareceram em vários relatos de diferentes idades e em diferentes aldeias. Com relação ao cabeça-bol ou Jikeinahati, é uma prática realizada na aldeia em momentos festivos, e são todas consideradas expressão da cultura paresi, reconhecidas como “esporte paresi” por outros grupos étnicos.

Nas décadas de 1970 ao início dos anos da década de 1980, nós, crianças não indígenas de Cuiabá, ganhávamos de presente dos pais que viajavam pela região dos paresi, suas bolas de látex de mangaba. Eram bolas grandes e super leves, com as quais brincávamos muito de “vôlei” e todas as demais brincadeiras que inventávamos com a bola no ar.

A brincadeira Tidimore que aparece na maioria dos relatos foi descrita por Rony W.A. Paresi, como uma atividade feminina, conforme informações recebidas durante seu trabalho: *“As mulheres também se divertiam com as brincadeiras tidimore. Colocavam um grão de milho numa vareta a uma distância de 25 metros, onde o objetivo era jogar uma fruta como pequi no chão para que pudesse rolar até o grão e tirá-lo da vareta”*.

## 9 O JOGO DO JURUNA

Na Etnia Juruna, foi pesquisado pela acadêmica Karim Juruna. A mesma entrevistou pessoas com idade de 25 e 30 anos de idade. As brincadeiras realizadas dizem respeito, principalmente às atividades lúdicas tradicionais. Tais como: Arco e flecha, fazer avião de madeira, relatadas pelas pessoas de 25 anos. A atividade de futebol também teve presença como uma das brincadeiras. Para Manaku Jurema, as brincadeiras na infância eram *“imitar macaco, subir em árvores, pular de galho par ao outro, tomar banho de rio e brincar de Meraki.*



## MERAKI

Karim Juruna

Se tiver dez meninos ou meninas, deve formar dois grupos de cinco pessoas. Cinco ficam em cima de uma canoa e cinco ficam a vinte metros de distância no meio do rio. Depois os que estavam no meio do rio gritam meraki e então os da canoa corriam para pegá-los. De modo que aquele que não for pego será o vencedor da brincadeira.



Nas memórias de criança do senhor Taikapi Jurema, este recorda como brincadeiras infantis existentes a dança e os cantos tradicionais, as lutas corporais, o arco e a flecha, remar de canoa, tocar flauta, imitar os adultos.

## 10 AS FORMAS DE BRINCAR BAKAIRI

Na etnia Bakairi, foram entrevistadas pessoas com idade entre 19 e 93 anos. Os pesquisadores indígenas que levantaram os dados entre as pessoas das duas aldeias Bakairi (Kura) Aldeia Pakueira e Aldeia Nova Canaã foram os acadêmicos Jeremias Caiuri e Genivaldo G. Poinie, Gilberto Sopenague Paroca, Durual Alacuiawa, Edson de Oliveira Santos, Paulo Kauopi, Eduardo M. Koni Tawanre, Arlindo K. Kogapi, Evandro Maltuaiaua, Jerônimo de Oliveira Santos, Maiuá). Na forma de organização dos dados dessa etnia, podemos identificar quais brincadeiras eram mais apreciadas pelos homens e mulheres durante suas infâncias.



**25 a 30 anos** – Brincadeiras realizadas pelos homens foram: dama, dominó, baralho, futebol, carrinho, pescar de canoa, carpir, dançar e cantar em rituais, imitar boiadeiro, correr a cavalo, brincar no rio, imitar caçadores que atiravam com as lanças.

Para as mulheres nesta faixa etária, as brincadeiras eram: boneca, comidinha, nadar, conversar e passear com os colegas, futebol.

Dentre as atividades que não foi possível identificar qual gênero, destaca-se: imitar boiadeiro, pegar animal a laço, correr a cavalo, imitar caçadores.

**31 a 40 anos** – Homens: carrinho, futebol, caçar, banhar no rio, pescar de canoa, jogava peteca, atravessar rio andando, pontaria de flecha em tiro ao alvo.

**Mulheres:** boneca, bola, peteca, imitar mãe (comidinha, dar beijinho, cuidava de crianças, e apanhar água.

Dentre as atividades que não foi possível identificar gênero destaca-se: esconde-esconde, corrida de pau, flechar calangos e coelhos, imitar capivara nos rios.

Entre as mulheres as brincadeiras que aparecem com frequência são principalmente a brincadeira de boneca.

**41 a 50 anos:** homens: carrinho, pneu, futebol, esconde-esconde, brincadeira de faz de conta (cavalinho de bambu), fazendeiro, guerreiro, cacique, arco e flecha, subir em árvore, luta de corpo a corpo, flechar peixe, brocha, lutas corporais, brincar no rio imitando os caçadores e motoristas.

**Mulheres:** bonecas, pega-pega dentro e fora da água.

**Acima de 51 anos:** homens: arco e flecha.

**Mulheres:** bonecas, dançar em rituais menos sagrados (Awapaninha, pe e Ary-nhoru), futebol.

Não foi possível identificar o gênero: imitar as atividades diárias dos pais (trabalho doméstico, lutas corporais, e a profissão dos professores não índios).

Percebemos, nas atividades, algumas diferenças nas brincadeiras entre homens e mulheres. Bem como o futebol aparece em quase todas as idades. Nas entrevistas com as mulheres, algumas deixavam bem claro que não praticavam esse jogo. De acordo com uma indígena no grupo pesquisado com idade entre 25 a 30 anos, a respeito do futebol, ressalta que “*antigamente as mulheres não praticavam esporte como nos dias atuais. Ela brincava esporadicamente de bola, dançava em bailes, nadava nos rios, conversava e passeava com as colegas*”.

Podemos também citar uma grande quantidade de brincadeiras citadas envolvendo a imitação das atividades realizadas pelos adultos, foram muitas narrativas que enfatizam isso. Observa-se nas brincadeiras que o papel da imitação desempenha uma função importante na vida desses indígenas.

## 11 O BRINCAR ENTRE OS TRUMAI

A etnia Trumai foi pesquisada pelo acadêmico Tacap Trumai Kaiaby, na aldeia Boa Esperança Awa'i Xingu-MT. Nessa etnia, foram entrevistadas pessoas com idade entre 28 e 60 anos de idade.

Observa-se por meio das entrevistas que as brincadeiras mencionadas foram as danças tradicionais: Aniyakiri, hopep, tare tare hadaicha icha há wel chalakat, hekurima, hipere, yamirikuma. E entre as brincadeiras, foram citadas: arukaka e watsip (minhoca), cabaça, chocalho de tracajá, redenha, esteirinha, boneca de barro, bola de mangava, flechinha, carrinho com lata de leite, caçar passarinho, subir em árvores e canoinha com cacho de inajá.



## ARUKAKA

Takap trumai kaiaby - Trumai

Componentes: desde os 7 anos até os 30 anos de idade.

Arukaka é um tipo de lagarta que costuma comer a folha de pequi na época que o pequi começa a dar flor. Para realizar essa brincadeira os homens vão ao mato tirar a embira que usarão na brincadeira. Os homens vão de casa em casa brincando de arukaka, a embira é amarrada na madeira vertical da casa onde todos os homens seguram a embira dançando e cantando arukaka. As mulheres então começam a fazer cócegas no último da fila até chegar ao primeiro da fila. O último da fila não aguentando a cócega das mulheres acaba se soltando e saindo fora da brincadeira e assim as mulheres vão fazendo cócegas nos homens até o primeiro da fila, depois os homens vão para outra casa. Esta é uma das brincadeiras tradicionais da época de pequi, somente as mulheres de cada casa podem cocegar homens que estão brincando de arukaka e nenhum homem pode cocegar o outro homem.



## 12 O BRINCAR ENTRE OS IKPENG

Na etnia Ikpeng, o trabalho de pesquisa envolveu os pesquisadores: Maiuá, Korotowi, Iokore Kawakum Ikpeng. Não foi possível, pelos dados, estabelecer a faixa etária dos pesquisados. As brincadeiras citadas pelos sujeitos dessa etnia foram: Peteca e disco. Sendo que a brincadeira de peteca estava presente nas entrevistas dos três acadêmicos.

Citaram também jogos não indígenas como o futebol e o vôlei. Dos relatos da peteca, de dois pesquisadores a forma de jogar e mística envolvendo o jogo da peteca tinham o mesmo significado, isto é, a atividade de peteca ou tangpipi, que é confeccionada com tiras de flechas e palhas de milho secas. Homens e mulheres participavam desta brincadeira. *“a bola não podia cair no chão de maneira alguma, em primeiro lugar, a bola é lançada ao ar e é necessário que batam na bola sem que ela caia no chão mais ou menos 50 vezes, pois se subntende que se a bola cair rápido, possivelmente seu filho morreria”* (Korotowi).

Para o Acadêmico Iokore, citaram também a peteca como brincadeira tradicional, a diferença que não foi mencionada a questão da superstição caso a peteca caia rapidamente, bem como foi citado que somente os homens podiam participar dessas atividades, por ser uma regra tradicional. Hoje o jogo da peteca é brincado livremente por todos.

A brincadeira de disco conforme relatos é uma brincadeira muito praticada

*“[...] o parato é feito com palha de breito de buriti, o grupo que vai acertar fica separado, de modo que um fica do lado do outro, e atribui as pessoas nome de animais e apenas os homens participam deste jogo” (Maiuá).*

### 13 O BRINCAR ENTRE OS BORORO

Na etnia bororo foram pesquisados sujeitos com idade entre 25 e a 51 ou mais. As aldeias pesquisadas foram: Aldeia Pobore, Aldeia Tadarimana, Córrego Grande, Perigara-Pantanal e Meruri, pelos pesquisadores: Iraci Bororo, Valdemar Bororo, Áurea M. Cunha, Estevão Bororo, Bruno Tavie, Benedito Pereira Junior, Maria Trinda-de Tuboreguiuri, Elizabeth, Arnaldo Vicuno Ocoguebou e Valdeci Poxireu.

Pela organização dos dados podemos observar quais brincadeiras eram mais vivenciadas e registradas nas memórias dos bororo. Num dos relatos, não identificamos as idades dos entrevistados.

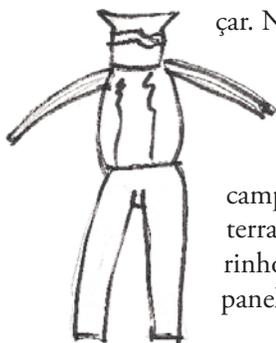
Dos bororo entrevistados entre 25 a 30 anos, em 2004, constatamos que na Aldeia Pobore, as vivências na infância foram marcadas pelas as brincadeiras de: pular corda, correr, banhar no rio, cantar e dançar com os pais. Na Aldeia Tadarimana, as brincadeiras que marcaram as memórias dessa faixa etária foram: pular corda, correr, tomar banho, jogar vôlei, peteca, brincar com os pais e dançar nos rituais.

Os entrevistados que tinham de 31 a 40 anos, na Perigara-Pantanal, relatam as brincadeiras da infância como: carrinho, roda de bicicleta, bolita, banhar no rio, casinha, boneca, subir em árvores, bombolê. Já as memórias da infância bororo na Aldeia Tadarimana foram: Arco e flecha, caçar animais, imitar peão, esconde-esconde, luta corporal, construção de brinquedos (hélice de avião com palha ou taboca), barquinho de caeté, onça e capivara, peteca, brincava de bola, cavalinho de pau, pegador no rio, futebol.

As pessoas com mais de 41 anos até 50 anos, foram entrevistadas na Aldeia Pobore e relataram que corriam com roda de carro, jogavam bola, bolitas, banho nos rios e córregos, brincavam de carrinho e flecha. Na Aldeia Tadarimana, relataram que brincavam de atravessar rio nadando, confecção de tigelas, panelinhas de barro, brincavam de petecas, de arco e flecha, de laçar um ao outro com laços de cipó, de

mãe das almas, lutas corporais, casinha, comidinha, cantar e dançar. Na Aldeia Perigara-Pantanal: brincavam com rodas de carro, jogavam bola, bolitas, banho no rio e córregos, carrinho, atiravam flechas e tinha amizade com outras crianças.

Dos relatos das pessoas com mais de 50 anos, os jogos apresentados na Aldeia Pobore foram: jogar nos campos de futebol, bolitas, flecha, jogar coquinho, peteca, enterrar outro na areia da praia, faziam arapuca para pegar passarinho, brincavam de bonecas de pano e espiga de milho, faziam panelinhas de barro, fogueira, casinha e comidinha de brinca-



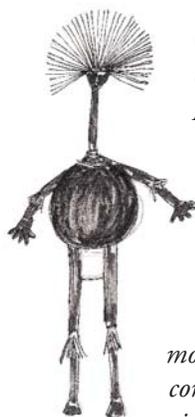
deira. Na Aldeia Tadarimana, eles ofereciam comidas para as almas, faziam casas de palhas, pulavam com varas, brincavam de faz de conta, onça e capivara, arco e flecha, brincavam com bodoque, lançavam pedras. Já na Aldeia Perigara-Pantanal: Brincavam de bolitas, de atirar flechas, caquinho, petecas, enterrar uns aos outros na areia, fazer arapuça para pescar e pegar passarinho, brincavam de boneca de pano, espiga de milho, faziam panela de barro, faziam fogueiro para cozinhar comida de brincadeira.

Observam-se algumas semelhanças nas brincadeiras entre as diferentes aldeias Bororos, nas diferentes faixas etárias.

Percebemos também pelos relatos que o mundo infantil, permeado pelas brincadeiras, era uma forma de preparação para a vida adulta, muitas das aprendizagens adquiridas nos momentos de brincar significam uma apropriação de sentido e significados para a vida toda. Caçar, pescar, ser tornar um guerreiro. De acordo com o acadêmico Estevão Bororo referente as brincadeiras das meninas, elencava que “[...] as meninas utilizavam uma espécie de cestinho como se já estivesse se preparando para a vida de mãe, como se estivesse carregando o bebê no colo, amparado por uma espécie de cinto, (negia)”

Foram citadas também brincadeiras de luta corporal e corrida de mano (bana-neira da lagoa). O acadêmico Silvio M. Oikare descreve a corrida de mano como “A disputa era feita por dois grandes clãs e vencia aquele clã que chegasse primeiro no centro da aldeia. O mano era um grande cilindro, que pesa aproximadamente 500 quilos.”

## 14 O BRINCAR ENTRE OS TAPIRAPÉ



A etnia Tapirapé foi pesquisada pelo acadêmico Alberto Orokomy'i, na aldeia Urubu-Branco. Foram pesquisados os jogos existentes na semana da educação dessa etnia, conforme os dados. As brincadeiras descritas foram: cavalinha, Xamaináwa, Maxiró, jogo da amarelinha, Xapie'ema, Xemiwoáwa, bola, cabo de guerra, maraxi e gavião.

Observa que algumas atividades fazem parte da cultura lúdica tradicional, algumas ocorrendo em momentos especiais, como é o caso do Maxiró.

De acordo com o acadêmico o Maxiró “é uma corrida cerimonial. É realizada em duplas. Cada dupla vai disputando a corrida correndo ao lado um do outro. Aquele que chegar primeiro vence a corrida. Nessa corrida podem participar rapazes de 8 a 16 anos de idade. A realização é sempre na época da derrubada”

Outras atividades são permitidas a presença apenas dos homens na sua prática corporal. Como é o caso do Xemiwoáwa, que é uma atividade que os indígenas utilizam para treinar alvo com o arco e flecha. Essa atividade revela também o cotidiano

dessa etnia, treinar arco e flecha significava desenvolver as habilidades na hora da caça. Nessa atividade, os indígenas inseriam um objeto a uma distância de “50 a 90 passos. Isso ajudava muitas pessoas a acertarem com o arco e flecha e dificultava a perca dos animais selvagens mesmo quando corriam.”

Podemos também inferir que se o Xeriwoánawa é uma atividade de treinamento do arco e flecha do mundo adulto, observamos uma brincadeira infantil dessa etnia que envolve basicamente o arco e flecha e o alvo. Isto é o Xamaináwa. Nesse jogo, observamos a construção do arco e flecha por quem interage nesta atividade.



### XAMAINÁWA

*Neste jogo as crianças podem fazer no máximo 10 flechas. Esse jogo é realizado em duplas ou em trios. Conta aproximadamente 15 a 20 passos para colocar o pedaço de pé de banana enterrado. Esse vai ser flechados pelas duplas e trios. Um começa a atirar somente com uma flecha. Depois o outro também começa a atirar com a flecha. Se os dois erraram, um deles vai pegar as duas flechas do colega. Se ele conseguiu flechar o pé de banana com a flecha do colega, ele guarda a sua flecha, pois a flecha do colega pertence a ele. Da mesma maneira esse colega também vai repetir o alvo. Se ele conseguiu flechar, ele vai conseguir de volta a sua flecha. Se ele não conseguiu, ele vai pegar outra que ele possui. Assim, a decisão vai seguindo até um ganhar toda a flecha do outro.*



Foi descrito também o jogo da bandeirinha, com um cunho eminentemente pedagógico, no mesmo a descrição da atividade e as variações e o que a atividade proporciona aos participantes desse jogo.



### JOGO DA BANDEIRINHA (jogo semi-cooperativo)

Objetivo: pegar o objeto e marcar ponto

Participação: a partir dos sete anos

Dois grupos de quatro pessoas ou cinco componentes

Espaço: Uma quadra de vôlei na areia. Uma área livre na aldeia

Material: dois pedaços de madeira

Desenvolvimento: O espaço é dividido em duas partes e cada grupo finca em um dos lados ficando um pedaço de madeira, ao fundo do seu. Os participantes de um grupo tentam entrar no campo adversário, a fim de pegar o pedaço de madeira sem serem tocados. Caso sejam tocados, ficam no campo adversário esperando que alguém do seu grupo venha salvar. Vence o jogo quem trazer o pedaço de madeira para o seu lado sem ser tocado.

Re-criação: A cada participante tocado os grupos mudam de lado, e esses membros trocam de grupo; cada membro tocado passa a fazer parte do outro grupo.

Toques: A cada partida terminada, há um interesse em mudar de grupo e isso é importante, pois possibilita uma interação maior entre os participantes.



## 15 O BRINCAR ENTRE OS XAVANTE

A etnia Xavante foi pesquisada em diversas aldeias pelos professores xavante: Paulo Tsererávê Dumhivé (Parabubu); Oswaldo Buruwê; Donato tsimrihu Tshobo; Vicente Tsimrihu Ráiraré (TI Parabubu); Gilberto Tserêhômora; Carolina Réwaptu; Vitório B. Weene; Frederico 'Ruwabzu Tseretomoxatsé (Parabubure/São Pedro-Abadzinhoródzé); Máximo Vratsé Tsi'ômwê (Nossa Senhora das Graças); Hipólito Tsibdadlé Tsiwatsé (Namunkurá); Cosme Tsew-e Wété (Sangradouro); Germana Pe'ê'ô Bupréwê; Antônio Tseretawé; Leandro Aptsiré; Carlos Tseré'wva'rá Páiuvalazu; Valmir Adzowe; Eliseu Waduiipi Tsiapé; Francisco Itsaripi'a Ômore; Roque Teromnhí'eiwê; Floriano Matsa Tserenho'é; Miguel Ângelo Eseredzatsu Maratedeuva; Bernadina Rénhére toptiro (Sangradouro); Paulo C. Tsererá; Marcelino Tseré'ruwété; Tibério Tsiwa'ru Abdzu; Bartocowem R.; Avelino R. Ts.; Waldemir Hóiwa'éwa (Ma'ré'a) e Lucas Tsupto, Matey Tseretopo Re, edi (Novo Paraíso), Xisto Tserenhi'ru Tserenhimí'râmi, Olívio Wasomora, Rute Réwatsu.

O professor Donato Tsimrihu Tshobo descreve três brincadeiras que estão presentes na maioria dos relatos dos professores quando apresentam as memórias lúdicas das pessoas entrevistadas em suas aldeias. Ele as apresenta como: "1- Competição de 100 metros (Datsairêmé). 2- Treinamento de Arco e Flecha (Ti'ina Datsitsanho). 3- Treinamento de Luta Corporal (Datsiwamhori na datsitsanho)".

Essas três brincadeiras vão aparecer em todas as memórias lúdicas desde os mais jovens aos mais velhos. Correr, lutar e exercitar o arco e flecha são práticas que formam o corpo xavante, especialmente o corpo do homem xavante, desde pequeno. Pois, seu corpo é formado para ser guerreiro e este sentido do corpo veloz e forte está presente nas brincadeiras consideradas formas educativas para treinar sua educação para a vida adulta.

Assim, nos relatos de vários professores a brincadeira de arco e flecha está presente na memória de muitos dos entrevistados, de todas as idades. Para explicitar a relação do brincar com a vida na cultura xavante, apresentamos o relato do professor Antonio Tseretawé, que descreve a brincadeira presente na memória das pessoas com idades de 41 a 50 anos. Para elas, a brincadeira é "Flechinha de Buriti". Essa é uma brincadeira que também serve para treinar "velocidade e ficar forte para ser guerreiro", da qual participam crianças a partir de 13 anos, os grupos "Airepudu". Essa brincadeira ocorre também no centro da aldeia e as flechinhas têm nas pontas uma

marra, pois não podem machucar as pessoas.

Oswaldo Buruwê relata este jogo de arco e flecha como “A GUERRA (treinamento e interação do grupo)”. Ao descrever o jogo, informa que o mesmo ocorre a partir de 10 anos de idade, no centro da aldeia (wadá), onde os “[...] dois grupos lutam para ver quem flecha o outro, o que é flechado sai do grupo e espero o outro. Quando termina a luta, cada um se cumprimenta...”.

Um relato relevante sobre o brincar é feito pelo professor Leandro Aptsiré, que entrevista um senhor de 56 anos, e que, ao relatar suas memórias de criança e jovem xavante, mostra como os mais velhos, que educam os jovens, se preocupam com as brincadeiras e com as práticas corporais que são formas de formação do jovem para a vida adulta:

*Eu entrevistei o senhor Cláudio Tsadaro, ele não disse tudo que fazia quando era criança. O senhor brincava de casinha juntamente com as meninas, brincava de guerra contra os colegas. Quando o Cláudio completou 16 anos, o pai dele chamou a atenção. O pai disse assim para ele, olha meu filho você já está ficando adulto. Um dia você vai ser Wapté, por isso, desde já, você pode parar de brincar com as meninas. Quando fui crescendo eu fui percebendo tudo o que aconteceu quando eu era menino. Quando foi Wapté, a realização de festa sempre foi a corrida de Buriti. O regimento é muito restringido e cruel. Eu era obrigado a participar de todas as festas, não perdia nenhuma festa principalmente a corrida de Buriti. O povo xavante avaliam seus filhos, quando é Wapté. Os Wapté é avaliado de: corrida de buriti, dança da madrugada, etc.*

Assim, observa-se na fala dos Xavante entrevistados pelos professores, de todas as idades e nas mais diversas aldeias de Mato Grosso, que o buriti dá sentido a várias brincadeiras, assim percebemos nessas, as possibilidades do homem e natureza. O buriti expressa esta simbiose profunda em que o buriti deixa de ser apenas uma planta para se transformar simbolicamente em possibilidades de jogo, ou seja, de se apropriar da cultura e recriá-la em cada tempo e espaço em que as crianças se reúnem e são orientadas, educadas pelos mais velhos e pelo ambiente. Transformado pela cultura xavante, o buriti ganha outras dimensões nas possibilidades de criação e reinvenção da própria cultura. A tora de buriti é antes uma construção cultural com a qual o Xavante se apresenta como povo, diferenciando-se de outros que também usam toras de árvores para corridas ritualizadas e festivas entre o próprio povo. Da palha do buriti, muitos artefatos são confeccionados e utilizados tanto para instrumentos da vida diária, como para alguns mais especiais utilizados em momentos específicos da vida.

Das brincadeiras citadas pelas entrevistas com pessoas com idades entre 25 aos 51 anos ou mais, se destacam estas brincadeiras: Caroço de buriti, Arco e flecha, Corrida de môni, Vi'wede (tora de buriti), Ho,o,o,ore, Cabo de guerra, Peteca, Arco com sede de buriti, Nadar, Luta corporal, Voamento, Jogo do lenço, Pular cordas, casinha, boneca, esconde-esconde. Paulo Tsererâvé Dumhivé, descreve o que foi relatado em

sua Aldeia Parabubu, por pessoas de 25 a 30 anos:

*Eles falavam que brincavam com algumas brincadeiras que imitavam na construção casiula (oriqual Xavante), faziam grupos para divisão de trabalho, conciliavam no chão com barro (argila) como se fossem belos indígenas Xavantes, tanto faziam caça para fazer casamento com ossos de animais e elas ajoelhavam-se. Também faziam jogos com a velocidade da fruta de marmelada (verde) enfiada perpendicularmente no meio, como se fosse mapa-múndi, e usavam acima (no local) de couro de veado campeiro que se chamam jogos: Tómoti.*

Nos relatos das pessoas de 30 a 40 e de 41 a 50 anos, as brincadeiras que lembram são as mesmas. Segundo afirmam ao professor Paulo Tsererávê Dumhivé

*“Eles nos propuseram que brincássemos ou imitássemos, tudo que os mais velhos faziam, como danças dos animais para o casamento, como danças dos padrinhos com pinturas, caçavam animais para o casamento como citados acima. E nos jogos que faziam petecas feita da folha de milho. Disputavam e aproveitavam no treinamento para guerrilha entre índios de outras aldeias”.*

As pessoas com mais de 50 anos, em 2004, relatam ao Paulo que “os meninos faziam brincadeiras na caçada, aula para guerra onde usavam flecha e arco com a ponta tampada para não prejudicar adversário. Faziam jogos para animais [...] jogavam, em forma de disputa e treinavam com o bastão [...], casca de urucum e com a peteca (sem cair).

Com isso, podemos perceber que em algumas aldeias, ainda a memória lúdica está relacionada às práticas corporais com as quais as crianças brincam imitando o mundo adulto, aprendendo com isso a se identificar como xavante, a partir de jogos que de forma simbólica, os introduzem aos saberes e práticas da cultura, e os educam para quando mais velhos possam assumir seus papéis na sociedade xavante.

Um relato interessante está relacionado às meninas. Como afirma o mesmo professor: “Sem responsabilidade dos pais, ou na ausência deles, as meninas procuram encontrar amigas, ou vizinhas, para fazer brincadeiras fora de casa. Não no lugar certo (cerrado plano) para poderem ocupar cantando. Animar a vivência com as amigas.”



## BRINCADEIRA DE MENINA

Paulo Tsererávê Dumhivé-Xavante

Participação: Meninas de 10 ou 12 anos, com a formação ou dupla frente a frente cantando.

Espaço: Lugar pouco úmido, tipo cerrado.

Material: Dupla a dupla (meninas) desarrumando cabelos.

Desenvolvimento: Antes de cantarem precisam-se formar duas filas com números de meninas iguais, ou seja, forma dupla para possibilitar a brincadeira cantada por conta da menina. Pronto, vão puxar cantos de sucessivamente e cantando animadamente com vozes. Depois que terminarem de cantar.

Cantos que se usam (escrevo na minha língua):

Noróipo na te ta'ru'u ni Lô'ô'ore,...

Piro'ô wabhôhore whôdô te Wabhô'ô ni

Toadará nho'a prédéirehehe.



## MENINAS E MENINOS DOS CABELOS ENROLADOS

Hipólito Tsibdadlé Tsiwatsé-Xavante

Participação: desde os 07 anos de idade, meninas e meninos (brincadeira recreativa).

Espaço: Amplo e limpo: em frente a casa ou no pátio da aldeia.

Material utilizado: Sem material.

Desenvolvimento: Esta brincadeira acontece da seguinte forma:

1- as crianças se dividem em dois grupos, meninas contra meninos.

2- para iniciar a brincadeira as meninas e os meninos, cada um com sua fila, vão se aproximando dos poucos e cantando, o canto tradicional da cultura, elas e eles vão dançando lentamente mexendo o corpo para a frente e para trás até chegar ao local determinado para enrolação dos cabelos. Quando chegarem ao local, vão se mexendo e enrolando os cabelos do adversário até enrolar bem, depois disso ele se afastam e a brincadeira continua com os outros grupos.



## TOMOTI

Bernadina Rénhére Toptiro-Xavante

Objetivo comum: Fazer o pião de tomoti do seu grupo girar por mais tempo,

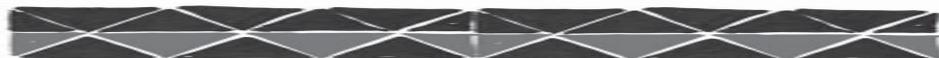
dentro do círculo. Assistir o jogo sentado no chão e acompanhar a contagem dos pontos de todos os grupos participantes.

Participação: Dois grandes grupos, organizados em duplas, a partir de 05 anos.

Espaço: qualquer local

Material: Furto de tomoti, talo de Buriti, plástico, jornais e couro de veado.

Desenvolvimento: Começamos com todos os participantes desse jogo, furando o outro do tomoti com um talo de buriti. Todos percebem que fazem de um só grupo. Todos jogam no tomoti, e ganha quem fizer seu pião girar por mais tempo. Neste jogo, o time que perde, troca com o time que assiste sentado no chão. Depois de adolescente, os meninos não jogam mais essa brincadeira.



## FORQUILHA DE PAU

Bernadina Rénhére Toptiro-Xavante

Os meninos e as meninas participam do jogo. Dividem-se em dois grupos adversários, sendo que em representante de cada grupo participa de cada rodada. Eles entram no círculo e encaixam suas forquilhas. Então começam a empurrar uns aos outros para sair do espaço demarcado no chão. Quem tiver mais força, leva o adversário até o seu grupo e retira outro representante para desafiá-lo.

Observa nos relatos feitos pelos professores xavante a partir das entrevistas, que os mais jovens já incorporam uma ampliação da cultura corporal lúdica, enquanto para os indígenas com mais idade há uma predominância das atividades tradicionais.



## HO,O,O,ORE

Olívio Wasomora - Xavante

Componentes: várias pessoas

Desenvolvimento: Todas as pessoas mais velhas, até as idades menores entre homens e as mulheres, formavam duas filas enormes, uns de frente com os outros, e as duas eram assistidas por diversas pessoas idosas e também as crianças. E essa brincadeira acontecia da parte da manhã duravam algumas horas para começar e também terminar. E as duas filas começam a andar devagarzinho, saíam cantando a fim de se aproximar com a outra fila e voltavam andando para trás, continuava cantando. E essa brincadeira dança de passo era repetida três vezes olhando um para o outro. Por último as duas filas saíram novamente de seu lugar, onde estavam. Ao chegar perto de outros, cada um pega na mão do outro, cumprimentando e abraçando. Os homens e as mulheres se abraçam passando as mãos na cabeça um do outro perante as pessoas, que assistiam e eles gostavam de ver essa brincadeira.



## BRINCADEIRA DE PERNAS

Paulo C. Tsereurá-Xavante

Como podemos esticar os braços e as pernas na posição, sem objetos embalados ou com o corpo leve ou firme para os seres atingidos.

A corrida foi das pernas, e que alguém ganha ou perde. Às vezes, quem chega, o primeiro num clã grupos divididos, os alunos desenvolvem as brincadeiras por divisão de atividade. Como era a posição das pernas direita ou esquerda para poderem correr mais.

Vestuário ou indumentária: Antigamente os Xavantes, os homens usam nōrowedezahō um estojo de penacho, e as mulheres, moças usam wedenhoro no pisco, também a gravata danhorebdzub'a', é usado como vestuário, e como dzadzahō. Antigamente os Xavantes A'uwê usavam nōrowedezahō como veste, os homens usavam nōrowedezahō o uso de estojo peniono. As gravatas brancas danho'redzab'a' e wedenhoro, da'utsi que os homens usavam cintas, é costumes do vestuário. As mulheres têm modos de usar Wedenhoro no pescoço.

Restrição ou proibição: O povo Xavante tem suas tradições proibidas. Dietas alimentares, comida sem liberar, namoros proibidos. Lugares proibidos, sagrados, festas proibidas para mulheres.



As meninas, para brincarem das brincadeiras estabelecidas com brincadeira masculina, conforme relatos das pessoas com mais de 51 anos, necessitavam da autorização dos anciões para que pudessem estar vivenciando essas brincadeiras.

No relato das memórias de um xavante de 51 (em 2004), ele afirma que “*gostava de brincar de miniatura de arco e flecha [...]. [Os meninos] Andavam em grupo e faziam pequenas aldeias no mato para que pudessem brincar, também dançavam vários tipos de danças [...]*”.

Nos relatos aparecem muitas atividades que expressam a relação com a sociedade não indígena, como ocorre com o futebol e futsal, entre os esportes mais citados. E alguns jogos adaptados como o jogo do infinito, jogo de bola e time zoneado.

A luta corporal chamada de “Oi'ô” era uma brincadeira que os xavante realizavam para ver quem tinha mais força. E aparece em vários relatos como uma brincadeira frequente entre os meninos.

No seu relato, a professora Carolina Réwaptu afirma que as brincadeiras citadas pelas pessoas entrevistadas, muitas se referem aos rituais festivos e às cerimônias que aconteciam na aldeia: “*quando uma pessoa vai passar de fase watebremi para Ai'respundus, os meninos fazem a festa do “Oi'ô” e ficam pintados usando ornamentos de*

*algodão recolhidos por outro grupo [...].”*

De acordo com relatos de Vitório B. Weene, a respeito da corrida de tora de buriti, enfatiza que “*primeiro dividia as pessoas em dois grupos que iriam competir entre si. A corrida com tora de buriti é um fator principal para os grupos. Então quem se preparou bem vence a corrida de buriti*”.



Autor não identificado

## MARIMBONDO COM NINHO

Esse tipo de jogo é um trabalho muito interessante e ajuda a levantar o astral e ao mesmo tempo proteger o ninho. Formam-se dois grupos, por exemplo, de cinco pessoas. Estas seriam os marimbondos que tem por objetivo proteger o ninho e as outras cinco pessoas seriam os provocantes com intenção de quebrar o ninho. O ninho é feito de terra ou de papel e o dono tem que ser bravo. Quando a pessoa quebrar o ninho, o marimbondo deve correr atrás da pessoa para picar e cada um tem uma pessoa para picar e correr para pegar, será o fim do jogo quando forem picados pelos marimbondos. E depois que o jogo terminar pode trocar os papéis e dar prosseguimento a brincadeira.



## PINHA

Máximo Vratsé Tsi'ômwê-Xavante

Objetivo Comum: Pegar e esconder; salvar de si mesmo; perder seu nome; ficar no centro e mudar o nome de Pinha.

Participação: De todas crianças menor e maiores; de grande grupo; uma pessoa de Pinha.

Espaço: Espaço grande; Divisão de linha para cada um; Linha para uma pessoa central;

Material: Roupas usadas; Carvão, urucum, cartolina; Sapatos, meia, sacos, arcos e plásticos

Desenvolvimento: Este jogo começa separado, o grupo grande se esconde atrás das casas ou em outro lugar. E uma pessoa fica no meio, esta pessoa se chama de Pinho. Ela vai procurar essas pessoas, de corrida se ela achar, grita de pinha, que significa dá nome para esta pessoa, de repente os dois correm muito depressa para o centro. Se um deles perder a corrida, fica no meio e se chama Pinha. Assim, eles sempre vão mudando a pessoa. Então esta brincadeira é para se salvar e perder. Por isso, cada um vai se escondendo muito rápido, para não perder e vai correndo muito

para chegar ao centro, se ela ganha, salva e aquela pessoa continua de Pinha.

## PETECA

Lucas Tsupto-Xavante

Objetivo Comum: Ser bom catador de peteca (jogo cooperativo sem perdedores)

Participação: desde os 10 anos.

Espaço: espaço amplo, dividido por uma linha central imaginária.

Material: bola de peteca

Desenvolvimento:

Os meninos formavam dois grupos, um grupo posiciona-se em posição ao outro grupo. Quem estiver com a peteca, dá o início ao jogo. Um atira a peteca contra qualquer outro grupo, este por sua vez, desvia a peteca, ou cata com as mãos sem escapar das mãos. Qualquer um desses grupos dá o troco. Assim continua o jogo, não há perdedor, nem ganhador, apenas é observado as possibilidades de cada indivíduo, termina o jogo quando todos decidem parar o jogo.

Segundo a professora Germana Pe'ê'ô Buprêwê, a experiência de realizar as entrevistas foi importante para que as mulheres mais velhas falassem da importância do jogo para educar os mais jovens: *“lembravam da sua vida passada, elas gostavam de brincar, porque o jogo não tem sentimento sujo, pode pensar até terminar o jogo, somente quem fica alegre no início do jogo. Assim, elas concluíram melhor na sua argumentação pela a infância dos jovens. Por esse evento, foi muito importante, para mostrar para os jovens e os adultos, que ouviram e souberam o sentimento do jogo”*.

Ou ainda, como afirma o professor Antônio Tseretawé, ao relatar a brincadeira de Peteca, que é feita de palha de milho pelos pais, e que ocorre dentro da aldeia, no pátio com crianças desde 7 anos de idade, essa serve para *“Treinar velocidade, para ficar forte para se guerreiro”*; pois, *“Assim nossa cultura Xavante na aldeia se preserva, é muito importante brincar”*.

## 16 O BRINCAR ENTRE OS PATAXÓ

A Etnia Pataxó foi pesquisada pelo acadêmico Jerry Adriane Santos de Jesus (Matalawê), na aldeia pataxó Cora Vermelha. A especificidade dessa pesquisa diz respeito a que os sujeitos não foram as pessoas mais velhas da etnia. Conforme os dados, as brincadeiras foram pesquisadas junto aos alunos do ensino fundamental. Estes fizeram o trabalho de pesquisar as brincadeiras.

Conforme os dados, as brincadeiras foram: de marré deci, esconde-esconde, olha a laranja, peteca de papel, brincando de melancia, sou uma pobre viúva, verdade ou desafio, o no um, pega ajuda, morto ou vivo, bandeirinha, cantigas: laranja madura, dois passarinho.

As brincadeiras relatadas pelos alunos do ensino fundamental revelam um grande número de brincadeiras adaptadas ao contexto Pataxó.

Descrição da brincadeira Olha a laranja madura:



### **OLHA A LARANJA MADURA**

Componentes: Várias crianças

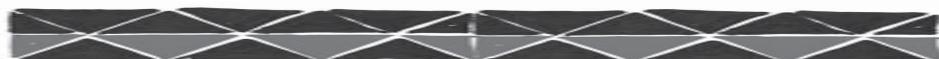
Várias crianças têm que dá as mãos e ficar girando, cantar a musiquinha: olha a laranja madura. Que cor são elas, elas são verdes, vê amarela, vira (citar nome) de cor de canela. E assim, a pessoa com o nome citado, tem que virar as costas (tem que continuar de mãos dadas). Quando todos estiverem virados, cantar outra música para desvirar, canta assim: Se eu fosse um peixinho e soubesse nadar, eu tirava (citar o nome) do fundo do mar



### **DE MARRÉ – DECI**

Componentes: uma quantidade de pessoas.

São duas pessoas uma rica e outra pobre, a rica de um lado sozinha e a pobre do outro com algumas pessoas que serão seus filhos. A rica pede um filho da pobre e dá uma profissão par ao filho que pegou e assim vai até a rica pegar todos os filhos da pobre, aí a rica fica pobre e a pobre fica rica.



## **17 O BRINCAR ENTRE OS MEHINAKO**

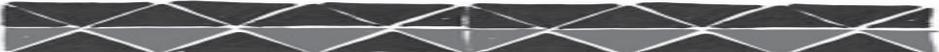
Essa etnia foi pesquisada pelo acadêmico Makaulaka Mehinako, foram realizadas entrevistas com diversos sujeitos, compreendido entre 25 aos 51 anos ou mais. Das atividades recordadas por seus interlocutores destacam-se: Flecharia de acertar um rolo com fibra de buriti, cavar terra em forma de bebê, flechar um pequi do pé, invenção do sal (com areia branca) e ariranha pegando peixe.



## ARIRANHA PEGANDO PEIXE

Componentes: várias crianças de 11 anos em diante

O mais velho do grupo deve ser a ariranha para conseguir pegar o peixe, todos os peixes se espalham por todo lado do rio, mantendo a distância do predador, quando todos estiverem distantes, pede que o predador corra atrás para apanhá-lo, se não pegar todos os peixes, sai ganhando eles. Se conseguir pegá-los, ele sai ganhando.



## 18 O BRINCAR ENTRE OS TAPEBA

Pela etnia Tapeba, foram entrevistadas por Francisco Lopes Ceará, pessoas entre 25 a 50 anos. De acordo com os entrevistados de 25 a 30 anos, destacam-se as brincadeiras do anel, camaleão e cobra cega.

**31 a 40** - bandeirinha, esconde-esconde e pega-pega.

**Pessoa com 50 anos:** pular corda, cavalo quenga e grilo.

**Acima de 51 anos:** lagamar, corre-corre e pedra.

O acadêmico nos traz uma apresentação didática do Jogo “Cavalo de Quenga”, como uma contribuição didática para as aulas de Educação Física e para uma proposta Intercultural, que deve ser apresentada a partir da contextualização do povo Tapeba.

Dentre as atividades citadas pelo acadêmico todas foram descritas, e num outro momento o mesmo utilizou todas as brincadeiras citadas por seus interlocutores e sistematizou pedagogicamente.

Assim, citamos uma dessas atividades: *“O cavalo Quenga foi descrita “é uma brincadeira em que os participantes, em número indefinido, pegam duas quengas de coco, furam e colocam um cordão até a altura da cintura, seguram e pisam em cima prendendo o cordão com os dedos do pé e saem correndo como uns cavalos, um atrás do outro. Param quando cansam e depois continuar até cansarem de vez.”*

Abaixo a mesma atividade, sistematizada pedagogicamente.



## BRINCADEIRA DO CAVALO DE QUENGA

Objetivo comum: manter-se em equilíbrio sobre as quengas

Participação: A partir dos 9 anos. De 10 a 15 participantes para efeito de organização

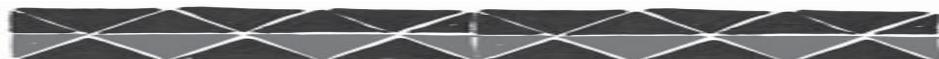
Espaço: uma área livre

Material: quengas de coco, cordão.

Desenvolvimento: Os participantes furam as quengas e amarram um cordão até a altura da cintura (o cordão fica preso a quenga). Os participantes se equilibram sobre as quengas e saem correndo uns atrás dos outros. Desse modo os participantes continuam a brincadeira até cansarem.

Recreação: Pode-se propor formação de grupos e organizarem algumas “disputas” como: quem gasta menos tempo; quem vence mais obstáculos. A cada atividade realizada propor mudanças na formação do grupo.

Toques: com essa brincadeira podemos desenvolver a união entre os participantes. Podemos despertar as vantagens de se trabalhar em grupo.



Outra brincadeira descrita é o jogo do Lagamar que de acordo com os entrevistados “Era uma brincadeira onde participavam quatro ou cinco pessoas. Fincava-se uma Carnaúba no solo, furava-se a parte de cima e colocava um pedaço de madeira formando um banquinho. Os participantes sentavam e começavam a girar essa montagem. Enquanto girava alguns caíam ficando apenas um ou dois participantes”.

A mesma brincadeira sistematizada didaticamente:



## BRINCADEIRA DO LAGAMAR

Francisco Lopes Ceará

Objetivo Comum: Ficar sentado o maior tempo possível

Participação: A partir dos dez anos. Quatro participantes.

Espaço: Um lugar ao ar livre na aldeia.

Material: Carnaubeira. Quatro pedaços de madeira, em forma de cabo.

Desenvolvimento: Os participantes fincam a carnaubeira no solo de forma que ela possa girar. Furam quatro buracos na parte superior e colocam os outros pedaços de madeira formando quatro assentos. Quando estiverem sentados é só girar bem forte que aos poucos eles vão caindo, ficando apenas um ou dois.

Recreação: Dependendo da espessura da carnaubeira, pode colocar mais ou menos pedaços de madeira como banco.

Toques: Essa brincadeira pode ser “disputada” por duplas, que ficarão de mãos dadas quando estiverem girando.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS



Nas memórias da cultura lúdica infantil das etnias pesquisadas, as brincadeiras ressurgiam no espaço e no tempo como um traço não apenas do brincar em si, mas também da história e identidade de cada pessoa e de cada povo. Nas memórias dos indígenas em diferentes idades, considerando as especificidades de cada etnia, podemos compreender um pouco sobre quem são, suas histórias e locais de origem.

As brincadeiras são antes de tudo apropriações de significados: dançar, cantar, lutar, jogar peteca, flechar, remar, nadar no rio, subir em árvores, construir os brinquedos com recursos da natureza.

E nas brincadeiras, ser guerreiro, ser mãe, ser caçador, ser homem, ser mulher, ser indígena... No entanto, ser uma pessoa única, ser um indígena específico. Ao brincar, aprende-se a ser Xavante; aprende-se a ser Bororo, aprende-se a ser Tapirapé; aprende-se a ser alguém que se identifica e é identificado por

seu grupo. Ser igual e ser diferente do Outro.

É preciso adentrar nas teias de significados que cada sistema cultural emprega às diferentes atividades, entre elas, as atividades lúdicas, e ver com olhar de pássaro como diria Manoel de Barros, e não com um olhar estigmatizado ou rotulado. Reforçamos: é preciso aprender a ter olhar de Pássaro!

É preciso sensibilidade para compreender que o que demarca a relação com o contexto não é somente uma apropriação física, mas antes uma relação afetiva; ao mesmo tempo em que a partir dessa relação, que não é só uma apropriação física (estar em determinado local), mas uma relação sócio-cultural, de estar num determinado tipo de local, de utilizar-se desse meio de uma forma particular de estar envolvidos com determinadas pessoas. Circunscrevem-se assim práticas culturais, e pode-se dizer também, nestas práticas que são sociais, se constituem as identidades; é a partir de onde estou e com quais pessoas me relaciono, que vou me constituindo como única, de forma coletiva e individual, num espaço-tempo em que nos permite ser igual e diferente ao mesmo tempo. Portanto, sermos únicos. Não há um índio genérico, como ninguém de nós é genérico, mas único, com uma sensibilidade e uma maneira de ser única, que ao expressar-se expressa uma história que é individual e coletiva ao mesmo tempo.

Com os jogos e as brincadeiras narradas pelas pessoas de dezoito povos indígenas, neste trabalho riquíssimo oportunizado pelas aulas de Educação Física e pelo desafio assumido pelos professores indígenas do “3º Grau Indígena da UNEMAT”, em 2004, esperamos contribuir para que a educação escolar possa superar a visão limitadora de práticas monoculturais. Práticas que no corpo ao serem vivenciadas, empobrecem as pessoas padronizando movimentos e pensamentos. O desafio que esperamos provocar com nosso trabalho é que os professores indígenas e os professores não indígenas, possam levar para a escola práticas sociais lúdicas, os JOGOS, como

novas formas de perceber o Outro, de conhecê-lo, sem deixar de ser quem cada um é, mas ampliando o potencial humano de cada criança e jovem na vivência da Educação Intercultural.

Com o objetivo de contribuir com esta Educação Intercultural, apresentamos este texto em co-autoria com os muitos professores indígenas que conosco trabalharam durante sua formação no Ensino Superior, na Universidade do Estado de Mato Grosso. Buscamos apresentar os dados das entrevistas a partir dos relatórios entregues por eles em 2004, com o máximo de fidelidade à memória lúdica apresentada pelos adultos e anciões em cada aldeia.

Aos colegas professores indígenas, que conosco falam sobre os saberes e práticas sociais de seu povo, agradecemos esta co-autoria e esperamos proporcionar, conforme nosso acordo, um material didático para que as aulas na aldeia possam dialogar também com as histórias e culturas dos “parentes”. E, assim, também esperamos que estes saberes cheguem às escolas de todo o Brasil, para oportunizar a Educação Intercultural que inclua as histórias e culturas indígenas a partir de suas próprias memórias.

São necessários outros textos para falar das histórias de luta e dor nestes mais de 500 anos de resistência às mais diversas formas de exploração e imposição cultural, mas neste texto, trazemos as formas de ensinar e aprender indígenas. Nos revelam aqui os segredos do respeito e da generosidade com que educam suas crianças e jovens, como fabricam seus corpos para serem únicos, mas nunca se sentirem sozinhos no JOGO da vida coletiva.