



JOGOS INDÍGENAS

INDABA SÊNIOR REGIONAL 2005



Indaba Sênior 2005

Vamos planejar o futuro!
União dos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo



INDABA SÊNIOR 2005

Jogos Indígenas

õõ Lecão (Alexandre Fejes Neto)



Coordenadoria do Ramo Sênior Regional / UEB – São Paulo

Se você tiver alguma sugestão e desejar colaborar no enriquecimento deste trabalho, envie um e-mail para mestrelecao@gmail.com

1ª Edição 19.05.2005 – Exemplar Revisto & Impresso 1.4.13

REGISTRO UEBSP N° 72901.4.13 JOGOS & RITUAIS INDÍGENAS
© 2013 - Todos os Direitos Reservados

Indaba Sênior 2005



O Quarup é um ritual de homenagem aos mortos ilustres celebrado pelos povos indígenas da região do Xingu, no Brasil.

O rito é centrado na figura de Mawutzinin, o demiurgo e primeiro homem do mundo da sua mitologia. *Quarup* também é o nome de uma madeira. Em sua origem o Quarup teria

sido um rito que objetivava trazer os mortos de novo à vida.

O Quarup é realizado sempre em homenagem a uma figura ilustre, seja por sua linhagem seja por sua liderança, e é uma grande honra prestada a esta pessoa, colocando-a no mesmo nível dos ancestrais que viveram no tempo em que



Mawutzinin andava entre os homens, e incorporando-a à história mítica.

Terminadas as lutas ocorre um ritual de troca, *moitará*, onde cada aldeia oferece produtos de sua especialidade. O ritual é encerrado com o tronco sendo lançado às águas.



O Quarup é um ótimo pano de fundo assim como as lendas, jogos e tradições indígenas, todos devidamente abordados, assuntos instigantes para os jovens e que podem ser trabalhados em qualquer época do ano para atingirmos objetivos educacionais, utilizando em atividades específicas ou em um Fogo de Conselho.

Este Indaba Regional foi planejado com o intuito de oferecer ferramentas e experiências, demonstrando na prática que possuímos material infindável para serem aplicados.

O importado *Dia das Bruxas* pode ser utilizado mas não podemos esquecer jamais de aplicar o que temos de mais puro - nossas tradições.

õõ Lecão

Coordenador de Espiritualidade (2005/2006)

Equipe Regional UEB-SP

mestrelacao@gmail.com

Jogos Indígenas

O sentido do jogo como conduta típica de crianças não se aplica ao cotidiano de tribos indígenas. Atirar com arco e flecha não é uma brincadeira, é um treino para caça. Imitar animais são comportamentos místicos tanto de adultos como de crianças, reflexos de símbolos totêmicos antigos. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não passam de formas de conduta de toda a tribo. As brincadeiras não pertencem ao reduto infantil. Os adultos também brincam de peteca, de jogo de fio e imitam animais. Não se pode falar em jogos típicos de criança indígena. Existem jogos dos indígenas e o significado de jogo é distinto de outras culturas nas quais a criança destaca-se do mundo adulto.



Entre algumas tribos, as mães faziam para os filhos brinquedos de barro cozido, representando figuras de animais e de gente, estas "*predominantemente do sexo feminino*", nota o etnólogo Erland Nordenskiöld, em estudos entre tribos do norte do Brasil. O que parece, entretanto, é que essas figuras de gente e de animais não são simples brinquedos, mas elementos de religiosidade.

A esse respeito, Kock-Grünberg (1979, p. 135) afirma que meninas de tribos de Roraima não possuem bonecas com formas humanas. Quando o pesquisador oferece uma boneca de louça as indiazinhas chamam-na de tupana, ou seja, "*santo*", e utilizam-na como instrumento de adoração, cantando canções sacras que aprendem dos missionários.



A tradição indígena das bonecas de barro não se transfere à cultura brasileira. Prevalece a boneca de pano, de origem talvez africana. Mas o gosto da criança por brinquedos de figuras de animais é ainda de traço característico da cultura brasileira, embora vá desaparecendo com a padronização das indústrias.

A prática de utilizar aves domésticas como bonecos bem como o uso do bodoque e do alçapão para pegar passarinhos e depois criá-los são tradições que permanecem na infância brasileira.

Essa característica também é comentada em 1847, por Fernão Cardim (1925, p. 155), quando se refere às brincadeiras indígenas:

Tem muitos jogos ao seu modo, que fazem com muito mais alegria que os meninos portugueses: nesses jogos arremedam pássaros, cobras e outros animais, etc., os jogos são mui graciosos e desenfadiços, nem há entre eles desavença, nem queixumes, pelejas, nem se ouvem pulhas, ou nomes ruins e desonestos.



Meninos Tukano brincam no rio Balaio - São Gabriel da Cachoeira, Amazonas

O predomínio de brincadeiras junto à natureza, nos rios, em bandos, é outra característica do modo de brincar indígena. É ainda Cardim (apud Freyre, 1963, p. 103) que descreve:

(...) os meninos de aldeia tinham feito algumas ciladas no rio, as quais faziam a nado, arrebrandando de certos passos com grita e urros, e faziam outros jogos e festas n'água a seu modo mui graciosos, umas vezes dentro da canoa, outras mergulhando por baixo, e saindo em terra todos com as mãos levantadas diziam: "Louvado seja Deus Cristo: vinham tomar a benção do padre (...)"



De tradição indígena ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais. Diz Freyre (1963, p; 14), que o próprio jogo do bicho, tão popular no Brasil, tem suas origens neste resíduo animista e totêmico da cultura indígena, reforçado, posteriormente, pela africana.

Cascudo (1958, p. 83), ao comentar a presença do elemento indígena nas brincadeiras do menino brasileiro, afirma que em qualquer registro dos séculos XVI e XVII, sabe-se que os meninos indígenas brincavam, logo cedo, com arcos,

flechas, tacapes, propulsores; enfim, o arsenal guerreiro dos pais. O divertimento natural era imitar gente grande, caçando pequenos animais, abatendo aves menores, tentando pescar. É que tais brincadeiras não eram mero passatempo como entre os meninos brancos, mas permaneciam no limiar do trabalho ou na tarefa educativa de preparo para a vida adulta.



Durante os dois primeiros anos, a criança fica permanentemente sob os cuidados da mãe ou avó, descansando na faixa de algodão amarrada às costas da mãe. Nesta posição ela recebe o alimento e acompanha sua mãe em todos os lugares: de manhã e à tarde é banhada no rio; durante a manhã acompanha a mãe na plantação, e até a bailes, dormindo dentro da faixa. A vida da criança transcorre sem violência. Não há serviços. A vida do grupo estimula a cooperação e a solidariedade.

Quando uma das crianças ganha um pedaço de chocolate, imediatamente divide-o com outras, mostrando a assimilação de tais valores. A tranquilidade das crianças e a ausência de brigas são também reflexos do modo de vida dos índios, que jamais alteram a voz ou fazem recriminações.

Brincando, as crianças índias aprendem diversas atividades do cotidiano.

Koch-Grünberg (1976, p. 135 a 177) relata que o primeiro brinquedo do menino é o chocalho de casca de frutas ou unhas de veado que se amarra a uma boneca. Tão logo passa a engatinhar, brinca no chão com pedrinhas ou pedacinhos de madeira, cava a areia e às vezes põe na boca um punhado de areia e se diverte com um inseto amarrado a um fio. Como todas as crianças, os índios gostam de brincar com animais e insetos.

Pouco depois, quando já anda, ele participa, à sua maneira, da vida circundante. Koch-Grünberg relata ter visto um indiozinho de poucos anos de idade brincar de montar a cavalo em seu irmão maior. Os meninos de mais idade rodam pião.

Entre os taulipáng são encontrados piões que zunem, elaborados em forma graciosa, com uma pequena totuma (fruto) redonda e



oca, com uma abertura mais ou menos redonda de um lado. Em ângulo reto é atravessado por um palito de madeira, duro e vermelho, que é fixado com um pouco de cera negra.

Variantes de totuma como as que fazem zumbidos não funcionam com cordão. No alto do Rio Negro, são giradas com as duas mãos, em área plana, produzindo um som opaco.

Outro brinquedo para meninos é uma matraca, confeccionada com um disco de totuma, com muitas concavidades na borda e uma cavidade no centro, por onde passa um fio, unido nas extremidades. O movimento de virar e esticar o fio produz um ronronar que diverte os meninos.

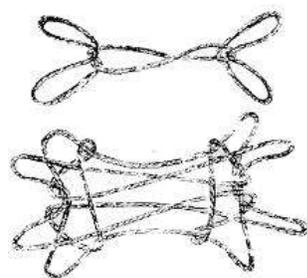
Entre os wapischana, Grünberg encontra um brinquedo também presente no alto do Rio Negro, no Amazonas. Trata-se de uma pequena mangueira, trançada elasticamente, como uma prensa para mandioca (tipiti).

Aberta por um lado, a outra extremidade desemboca em um aro trançado e a ele ligado. Quando se põe o dedo na abertura e se estica a mangueira pelo aro, esta se contrai e o dedo fica enroscado no trançado. O dedo só fica livre quando a mangueira se dilata.



Ainda para se divertir, os meninos taulipáng sopram sobre uma folha dobrada, tal como fazem os caçadores para atrair veados. Outro jogo observado entre eles é o enigma. Um pedaço de cana cortado de modo artístico, em três partes independentes, e que somente com muita força se pode separá-las.

Grünberg observa entre eles o jogo do fio, hoje conhecido também por cama-de-gato e presente até hoje no rol de jogos tradicionais infantis do Brasil.



Muitas vezes as crianças recorrem aos outros para desenroscar os fios ou para tirar um dedo e passar para o outro. Os distintos desenhos que fazem têm todos denominações, lembrando objetos, animais e situações de seu cotidiano. Entre os taulipáng, o autor vê jogos de fios representando: raízes da palmeira paschiuba, entrada da casa, mandíbula de macaco e espelho. Nesta comunidade, apenas as meninas brincam com esta modalidade de jogo.

Herbert Baldus (1970, p. 409) observa, também, o jogo de fio entre os tapirapé, tribo tupi, residente no Brasil central, denominado inimá paravuy. Consiste em formar uma multiplicidade de figuras com um fio de algodão. Os xamacóco do Chaco fazem o mesmo jogo, utilizando o polegar do pé os dentes. Entre eles, o jogo do fio não fica restrito às crianças, mas é praticado por todos, meninos, meninas e até adultos. É interessante observar como cada comunidade tem, juntamente com os jogos, crenças que os acompanham. Kisseberth (apud Baldus, 1970, p. 409) observa, em 1909, que vinte figuras foram formadas com o fio, entre os Karajás, e que três das quais são peculiares aos tapirapé. Entre essas figuras estão: tamanduá-bandeira, urubu, libélula, morcego, arraia, piranha, pacu, tucunaré, socó, outro socó sentado no galho com um cipó atrás de si, mandioca, pilão, rede de dormir, flecha, cabana, vigamento de casa, poça seca, lua, céu estrelado, mulher e coito. Esta última figura, de feitio móvel, é reproduzida pela mulher de kamirahó, provocando risos do marido, crianças e dela mesma, mas de forma bastante natural, mostrando o pouco preconceito existente na comunidade com relação às atividades sexuais. Fato que permite aos índios um cruzamento rápido com os primeiros colonizadores portugueses. Os xamacóco formam figuras variadas a que dão nomes de emas, ovo de ema, carnaúba, dois homens em cima de uma palmeira, dois homens em cima de uma algarobeira, morro, rastos de onça, piranha, cama de tronco e lua nascente.

Os jogos infantis de algumas populações de zona rural não apresentam o espírito de competição que caracteriza as crianças de zona urbana (Garcia, 1981, p. 193). Mesmo entre os adultos, não há competição, nas situações de jogo. Baldus (1970, p. 409) comenta a ausência desse comportamento nas corridas dois a dois, na festa indígena denominada apachirá. Apesar do esforço manifesto pelos participantes, após o término da contenda, há apenas uma troca de sorrisos, típica dos jogos de movimento.

Os meninos tapirapés gostam de fazer correr uma argola de tamankurá, com auxílio de um bastão. Assim, vão de um lado para outro, sem nunca, porém, lhes ocorrer fazer uma competição ou brincar de arremessar a argola e apanhá-la no ar.

Del Priore (1991, p. 20) observa, também a presença dessa brincadeira de rodar argolinhas entre os indígenas catequizados pela Companhia de Jesus, em 1550, no Brasil.

Brincar com aro parece ser um jogo bastante antigo. D'Allemagne cita a presença dos aros em atividades relacionadas às festas, acrobacias e ginásticas de adultos. Além dos aros servirem para corridas, os antigos conhecem seu emprego como acessórios de concursos de força e de habilidade.

No Banquete, de Xénephon, é encontrada uma descrição típica desse exercício:

Eu vejo, diz Sócrates (cap II), uma criança com arcos e começa a expectativa. Logo que a flauta se põe a tocar música, a pessoa que se coloca perto da dançarina lhe passa 12 aros. Ela os toma e se põe a dançar ao mesmo tempo em que joga ao ar, imprimindo um movimento de rotação e calculando a força com aquela que dança para receber em cadência...

O emprego dos aros, nos exercícios de ginástica e nos torneios de força, aparece na maioria das gravuras do século 16, representando jogos públicos.

São muito apreciados pelos indígenas jogos de grupos imitando animais. Entre os preferidos estão, segundo Koch-Grünberg (1979, p. 138-139): *Jogo de Gavião; Jogo do Jaguar; Jogo do Peixe Pacu; Jogo do Jacami; O Jogo dos Patos Marreca "wawin" e o Jogo do Casamento*

Os vários jogos envolvendo figuras de animais, sempre colocando em oposição grupos ou elementos - enfim, jogos que envolvem o pegador - incluem sempre a imitação dos gestos, dos movimentos, cantos e grunhidos dos animais ou aves.

Muito semelhante ao jogo do jaguar, há um brincado na região central de Mato Grosso, descrito por Alexandre Moraes de Mello, em Jogos Populares Infantis como Recurso Pedagógico de Educação Física, publicado em 1985. Ali, ele descreve a brincadeira denominada gavião e os pintinhos, ou também chamada galinha e o gavião.

O jogo consiste em escolher o gavião e a galinha através de uma forma de seleção qualquer. As demais crianças são os pintinhos. Forma-se uma coluna com um pintinho segurando o outro na altura da cintura, ficando a galinha na frente de todos.

O gavião fica solto e o seu objetivo é capturar os pintinhos, começando pela extremidade oposta à da galinha. É determinado um tempo para a captura (2 minutos, ou uma contagem até 50, por exemplo). A galinha

deve proteger os pintinhos, enfrentando o gavião e fazendo com que todos os pintinhos sejam colocados para longe dele. Depois do tempo determinado, as posições são revezadas: a galinha passa a ser o gavião, o gavião o último pintinho, e o primeiro pintinho a nova galinha.

Brincado na região central de Mato Grosso, descrito por Alexandre Moraes de Mello, em Jogos Populares Infantis como Recurso Pedagógico de Educação Física, publicado em 1985, também conhecido por "Gavião e os Pintinhos", muito semelhante ao jogo do jaguar, descrito em "Influência Indígena".

Pode-se dizer que a furiosa truculência dos senhores de engenho e dos latifúndios contra os escravos manifestava-se nos mais inimagináveis castigos, desde as surras de chibatas ao tronco, até o martírio das argolas nos pés, além da prisão do negro pro intermédio de um prego ligando a orelha à madeira, estimulando fugas incessantes dos negros aos quilombos. Logo surgiu a figura do capitão-do-mato ou capitão-de-campo, caçador de negro fugido, que aparece no folclore da criança do norte, Sudeste e Nordeste, redutos de negros, e se manifesta no jogo de pegador, onde a figura central é o caçador de negros.

Há ainda, entre os jogos indígenas, segundo relato de Paul Ehrenreich (1948, p.



65), os das tribos karajá, do Rio Araguaia, na região do Estado de Goiás, região Centro Oeste do Brasil. Nessa tribo também predomina a imitação de atividades dos adultos nos jogos de arco e flecha, na pesca e nos trabalhos domésticos. Entre os brinquedos, há a produção de figuras de argila, piões, canoas, remos e vasilhames de cozinha.

Um jogo bastante apreciado, inclusive pelos adultos, é a peteca, feita com palha de milho e o miolo em forma de argola, e também o jogo do fio.

Uma constante que permanece nas brincadeiras é a predileção dos curumins pela imitação de pássaros e animais. São muito apreciados pelos indígenas jogos de grupos imitando animais. Entre os preferidos estão, segundo Koch-Grünberg (1979, p. 138-139):

1) Jogo de Gavião

Consiste em colocar meninos e meninas em fila grande, um atrás do outro, cada um agarrando o corpo do da frente. O menino maior representa o gavião. Este se coloca diante da fila e grita: "piu", a chamada da ave de rapina que quer dizer: "tenho fome". Logo, o primeiro dos meninos estende diante uma perna e, depois, a outra, e pergunta: "Quer isto?" Ele contesta: "Não". E assim segue com os outros, até o último da fila. Ao último menino o gavião diz: "Sim", e, então, trata de pagar o menino correndo para a direita e esquerda, ao longo da fila. Os demais procuram impedir, voltando a fila rapidamente de um lado a outro, momento em que os menores acabam caindo ao chão no meio do alvoroço. Se o gavião não consegue nada, tem que voltar a seu posto para tentar de novo. Quando consegue, leva triunfantemente o cativo para o lugar que é seu ninho, e prossegue o jogo até que o último tenha sido pego.

2) Jogo do Jaguar

Forma-se a cadeia de meninos e meninas como no jogo anterior. O maior representa o jaguar. Apoiado nas mãos e uma perna, com a outra perna estirada imitando o bicho, vai saltando e grunindo de um lado a outro, diante da fila. Os meninos cantam: *kaikú si mã gele tape-wai* ("este é um jaguar"), movendo a fila de lá para cá. De repente, o menino que representa o jaguar se levanta de golpe e trata de agarrar o último da fila. Os que são pegos passam a representar distintos animais, presas do jaguar, como o cervo, o javali, o jabuti, a capivara e outros.

O jogo do jaguar foi posteriormente divulgado pelo *Conselho Nacional de Proteção aos Índios*, em publicação denominada "*Brinquedos de Nossos Índios*", publicada pelo *Ministério da Agricultura*.

3) Jogo do Peixe Pacu

A princípio é como os anteriores. Um menino representa o pescador. Os que tomam parte da cadeia, ao serpentear a fila, cantam: *waitá ma-ge lé ta-pe-wai* ("este é um pacu"). O pescador trata de correr ao longo da fila e tocar o último menino com um pedaço de cana ou madeira que representa a flecha.

4) Jogo do Jacami

Nesse Jogo, as crianças de mãos dadas formam longa fila e vão cantando: *ye-matã paná po u'yo-ká la-mã! ta nã yakã i pi zulúz hm-hm-hm* ("ao lado do

caminho vão correndo os jacamis assustados”). Subitamente, todos saltam o mais rápido possível e voltam atrás.

Segundo Aurélio (1975, p. 793), o jacami é a designação comum a várias aves gruniformes da família dos psófideos, gênero *Psophia* *Crepitans*, da região amazônica, cujas penas da cabeça são curtas e retas. Das sete espécies descritas para o gênero, seis existem no Brasil e se adaptam muito bem ao cativeiro, tornando-se autênticos vigias de terreiro ou de habitações de caboclos.

5) O Jogo dos Patos Marreca “wawin”

Como nos anteriores, forma-se uma fila grande, os mais fortes na frente vão correndo rápido para todos os lados, fazendo “*schschwsh schbschwsh*”, de modo que o extremo posterior da fila se agita e os pequenos caem com frequência. De repente, todos param.

É a simulação do momento em que os patos entram na água. Em seguida, vêm os caçadores e os meninos maiores atiram: tac-tac-tac. Os patos, um, dois, três, aqueles tocados com a mão estendida, morrem e são levados como presas até que não sobre nenhum. É um jogo que simula a caça aos patos.

6) Jogo do Casamento

Muito alegre e divertido. Frente a uma fila de meninas se encontra uma fila de meninos. A primeira menina pergunta ao primeiro menino, indicando sua vizinha: “queres casar com esta?” Ele responde: “Não, ela é feia”. Assim passa por toda a fila de meninas até chegar a última. Frente a esta o menino responde: “Sim”, e muda de lugar com ela. Depois se repete a cena. Há muitas cenas engraçadas e risadas. Essa brincadeira continua presente no folclore infantil atual.



7) Jogo da Peteca

Em relação à peteca, alguns especialistas apontam a origem estritamente brasileira, proveniente de tribos tupis do Brasil e que se expandem em regiões densamente povoadas pelos indígenas, como Minas Gerais. Considerada a partir de 1985 como esporte oficial, genuinamente brasileiro, a peteca, antes confeccionada em palha de milho, com enchimento de areia ou serragem, e com penas de galinha, hoje aparece padronizada com rodinhas de borracha sobrepostas e quatro penas brancas de peru.

A enciclopédia Mirador Internacional (1976, p. 1344) afirma ser a peteca uma espécie de bola achatada de couro ou palha, em que se enfiam penas, cuja origem é indígena (em tupi, "bater" é "peteca", em guarani, é "petez"). Brinquedo de inverno no Brasil, seu uso coincide com a colheita de milho e com as festas de Santo Antônio, São João e São Pedro.

Depoimentos de Manoel Tubino reafirmam essa origem, chamando a atenção para sua disseminação em Minas Gerais, a partir de 1931, em reduto antigamente habitado por indígenas (Folha de S. Paulo, 2-6-87). Entretanto, Grunfeld (1979, p. 254), na obra *Jeux du Monde*, refere-se à peteca como um jogo que se lança de um para o outro com uma bola munida de penachos ou plumas, que se pratica na China, Japão, Coréia, há mais de 2000 anos.

Afirma que antigamente se usava tal jogo para treinamento militar. Pensava-se que tal tipo de jogo melhorava as habilidades físicas do soldado. Na Coréia, os mercadores ambulantes jogavam as petecas uns para os outros pra se aquecerem do frio.

Uma versão menos prática do jogo é aquela em que se utilizam palhetas de madeiras, as raquetes. Em certos desenhos da Grécia clássica, encontra-se um jogo similar ao da raquete ou peteca. Em alguns países, é um jogo tradicional para meninas; no Japão ele faz parte das celebrações do ano novo, e na Inglaterra, sob a *Dinastia dos Tudor*, servia para pedir graças. Sempre jogando, elas cantavam refrões como:

*Peteca, peteca, diga-me a verdade
Quantos anos eu vou viver?
Um, dois, três (id, ibid).*

De origem indígena, este jogo teve sua prática regulamentada, por muitos anos, nos *Clubes América e Regatas São Cristóvão* do Rio de Janeiro.

Conta-se que, em 1928, nas *Olimpíadas de Antuérpia*, os brasileiros exibiram esse jogo, desconhecido dos europeus, causando-lhes tão boa impressão que foi solicitada, ao médico esportivo *Dr. José Maria de Melo Castelo Branco*, sua regulamentação. Enviada posteriormente tornou-se, o jogo, mais difundido na Finlândia do que no Brasil, conforme declaração de atletas, em recente visita ao país.

É comum, em clubes esportivos e nas praias, indivíduos se reunirem em círculo, tendo ao centro um elemento que recebe e distribui a peteca aos demais. O do centro é substituído pelo que deixa a peteca cair. O objetivo é mantê-la em trajetórias aéreas, impulsionada pela palma das mãos.

São realizadas, também, competições rudimentares, em grupos de 2 a 3 elementos, em cada campo, separados por um cordel esticado, contando ponto quanto a peteca não é rebatida e vai ao chão.

Competição Regulamentada

Campo: O campo é representado por dois retângulos de 10 m de largura, por 20 m de fundo e separados por uma zona neutra, medindo 3 m. Duas redes, de 1 m de altura e 10,5 m de comprimento, limitam esta zona. Um poste de 5 m de altura será colocado em um dos lados da zona neutra, com uma verga, destinada a assinalar a altura dos 5 m.

A deficiência de material ou de espaço permite-nos adotar a quadra de voleibol: uma rede ou um cordel deve ser estendido entre os postes, a 1 m de altura; a 1,5 m da rede ou cordel, de cada lado, demarcam-se linhas que constituirão a zona neutra.

Peteca: A peteca deve ser de pelica ou de couro maciço, cheia de crina animal ou de serragem, medindo o seu corpo 8 cm de diâmetro, tendo o peso variável de 75 a 85 gramas. Para moças e crianças, pode ser usada a peteca de 65 gramas. Atualmente, há petecas de fácil confecção, como as de disco de borracha, as quais também poderão ser usadas.



Equipes: Os jogos oficiais são efetuados com equipes constituídas por 5 elementos, que serão assim distribuídos: dois atacantes, na frente; dois defensores atrás e um sacador, no centro; ou ainda, dois na frente, dois no centro e um atrás. Executado o saque, os jogadores colocam-se em posição que a tática melhor recomendar.

Juizes: Nas competições oficiais, haverá um árbitro, um apontador, um fiscal e dois juizes de linha.

Partidas: Sorteado o campo ou o saque, o vencedor escolhe um ou outro, iniciando-se o jogo pelo jogador central, que dará o saque. Este deve ser dado de baixo para cima, de modo que a peteca passe sobre a rede, no mínimo a uma altura correspondente ao ombro dos jogadores adversários. No momento do saque, os atacantes adversários não

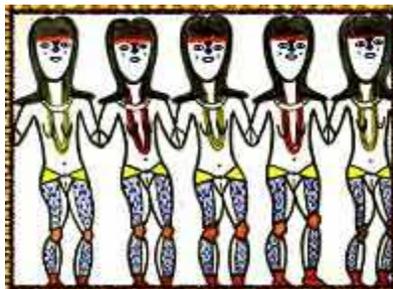
devem se colocar aquém da linha média do seu campo; a peteca deve, no saque, ultrapassar essa linha média, no mínimo à altura dos ombros dos jogadores adversários, e cair dentro do campo, quando será o lance considerado válido. Quando cair fora das linhas que limitam o campo ou passar a uma altura abaixo da linha dos ombros dos jogadores, o saque não será válido. Três saques maus correspondem à perda de um ponto, pela equipe sacadora. Com exceção do saque, os demais lances poderão ser executados à vontade, uma vez que o arremesso não seja de cima para baixo.

Conta-se um ponto e perde o saque toda vez que um grupo não rebater a peteca, deixando-a tocar o solo dentro de seu campo, ou então, quando um dos jogadores cometer uma das seguintes faltas:

- a) Bater ou tocar na peteca mais de três vezes consecutivas;
- b) Prendê-la entre os dedos, contra o corpo ou qualquer objeto;
- c) Arremessá-la além das linhas que limitam o campo;
- d) Tocar o corpo ou a peteca na rede ou corda;
- e) Arremessar ou defender a peteca com as duas mãos;
- f) Tocá-la depois de rebatida três vezes, no próprio campo, sem ser devolvida;
- g) Tocar com o corpo o solo ou qualquer objeto fora das linhas laterais, finais ou zona neutra;
- h) Passar a mão por cima da rede;
- i) Deixar o campo sem prévia licença do árbitro.

Em caso de dúvida quanto à validade de um ponto marcado, volte-se o saque (novo saque).

Tática de jogo: A tática de jogo resulta do domínio da peteca com qualquer das mãos. Em geral, os jogadores que recebem o saque são os da defesa, os quais devem passá-la, rapidamente, para os atacantes que se incumbem de devolvê-la ao campo contrário, procurando atirar no lugar em que seja mais difícil de ser recebida, isto é, procurando deslocar um dos jogadores adversários ou aproveitar uma posição adotada pelo grupo adversário; ou ainda, descobrir o ponto fraco ou pontos fracos (*jogadores menos hábeis*) e arremessar, especialmente, contra eles, a peteca.



QUARUP

Parque Nacional do Xingu. Durante três dias cerca de 500 índios do *Parque Nacional do Xingu* - Kamaiurá, Waurá, Trumai, Kalapalo, Matipu, Nafuquá, Mehinako E Yawalapiti - participam do ritual sócio-religioso mais importante entre grupos indígenas que ocupam a área.

O Quarup - "*expor ao Sol*" na língua indígena - tem sua origem na lenda da criação, centrada no grande herói Mavorsinin, deus cultural de todas as tribos xinguanas, identificadas pelo uso do uluri - cinto de castidade - que as mulheres usam. Claudio Vilas-Boas conta que a trama da história mítica dos índios do Xingu, na qual se elaboram a forma e o fundo ritualístico de suas crenças religiosas, se passa na confluência dos rio Kuluene, Ronuro e Batovi, formadores do rio Xingu, na região conhecida por Morená. É a região mítica envolta numa aura de mistério e sobrenaturalidade.



Inspirado na lenda da criação, o Quarup saúda os grandes mortos, os guerreiros de grande linhagem. Mavotsinin criava os homens e reabilitava os mortos através da cerimônia do Quarup. Certo dia, um índio que tivera relações



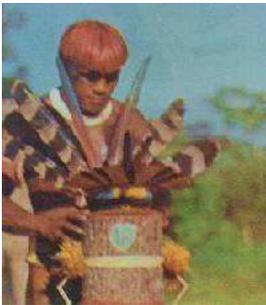
sexuais, saiu para ver os toros que logo mais se transformariam em pessoas. Mavolsimin sempre advertira que a visão da cerimônia do Quarup era interdita para aqueles que tivessem relações durante a noite. Em função desse episódio, Mavotsimin revelou que o ritual deveria continuar apenas como cerimônia de reverência aos mortos. Os homens não seriam mais criados através do Quarup.

O Quarup é um ritual dos grupos indígenas do Parque do Xingu para homenagear os mortos. Os troncos feitos da madeira "Quarup" são a representação concreta do espírito dos mortos ilustres. Corresponderia à cerimônia de finados dos brancos, entretanto, o Quarup é uma festa alegre, afirmadora, exuberante, onde cada um coloca a sua melhor vestimenta na pele. Na visão dos índios, os mortos não querem ver os vivos tristes ou feios.



Uma cerimônia de mais profundo sentimento humano realizam os Kuikuro no mês de maio de cada ano e sempre em uma noite de lua cheia. Num cenário fantástico, os índios desta tribo convidam as tribos amigas para evocarem,

juntas, as almas dos mortos ilustres. Ainda noite, trazem da floresta vários toros de madeira, conforme o número dos que desapareceram, que vão ficando em linha reta no centro do terreiro em frente às malocas.



Esses troncos são recortados na forma humana de cada um e pintam neles as respectivas insígnias que em vida os fazia distinguir pajés, guerreiros, caçadores ou até mesmo aqueles que maior descendentes legaram à comunidade. Enquanto são executados estes trabalhos, alguns homens com arco e flechas entoam hinos aos mortos.

Tudo pronto, aos gritos de há-ha, vão os homens às malocas e de lá voltam acompanhados das mulheres e crianças. Algumas mulheres, de cabelos soltos, trazem algumas frutas e guloseimas em largas folhas de palmeira; outras com ricos cocares, plumagem de coloridos vivos, braceletes e colares aproximam-se em passos harmoniosos dos Quarupes.

Em voz baixa como um sussurro, elas travam um pequeno diálogo em que parecem exprimir toda a gratidão, falando-lhes das saudades que deixaram, oferecendo-lhes ao mesmo tempo os frutos e guloseimas, e enfeitando-os com os ricos cocares, as plumas, os braceletes.

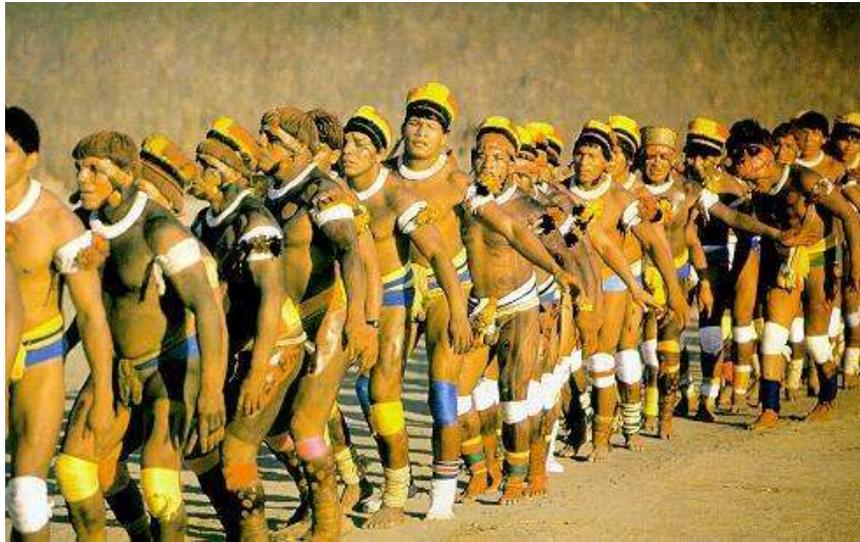


Vai-se fazendo noite, não tarda a escuridão. Os homens trazem da floresta archotes de palha incendiados, cuja luz violenta faz luzir os corpos untados de urucum em reflexos metálicos que desenhavam toda a beleza dos seus músculos.

Começa a dança do fogo, fantástica visão em volta dos Quarupes, primeiro em passos cadenciados, depois em um crescendo cada vez maior, ao ritmo do chocalhar dos maracás e das canções místicas, até se fazer ouvir a voz do pajé, numa evocação a Tupã, implorando fazer voltar à vida aqueles mortos ilustres. Neste exato momento a lua cheia se encontra em seu máximo esplendor.

Terminando a evocação, os homens se dispersam pelo terreno em pequenos grupos, enquanto só o pajé continua a entoar as suas loas até o alvorecer.

De novo voltam às mulheres para ouvirem os cânticos que lhes anunciam ter o sol feito voltar à vida os mortos ilustres.



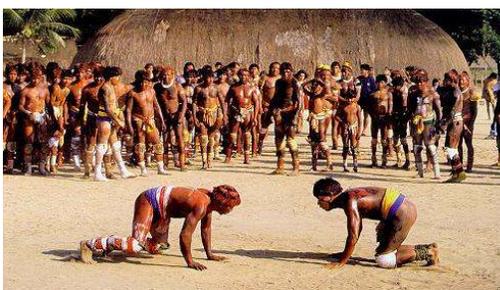
Então começa a dança da vida, que é executada pelos atletas da tribo, cada um trazendo ao ombro uma longa vara verdejante, símbolo dos últimos nascidos na comunidade.

Os atletas formam um grande círculo correndo em volta dos Quarupes ao mesmo tempo que em gestos e curvaturas os reverenciam. Depois, o grande círculo se divide em dois e, logo, cada qual se dissolve em vários grupos representando a sua respectiva tribo. É um momento de intenso silêncio, homenagem a estes últimos nascidos. Finda a homenagem, as diversas tribos executam uma luta que denominam "Uka-uka*" uma espécie de luta romana.



Encerram a cerimônia em que os Quarupes são, em festiva procissão, levados para o rio, e lá, entregues às suas águas.

KUARUP OU QUARUP?



Muito embora alguns órgãos de imprensa, inclusive a Agência Brasil (Radiobrás), estejam grafando essa palavra como "Kuarup", ela já se encontra dicionarizada e se escreve com "q", conforme se pode ver no Aurélio:

Quarup = [Do camaiurá kwaryp.] S.m 2n. 1. Entre os povos indígenas brasileiros da região do alto Xingu (MT), cerimônia socioreligiosa intertribal de celebração dos mortos, ligada ao ciclo mitológico de um herói cultural, conhecido entre os camaiurás como Mavotsinin (q. v.).

Curiosidades

Tuvulê e Taconi foram os dois grandes capitães mortos homenageados em um Quarup realizado no Xingu, promovido pelos kamaiurás, sendo que o primeiro procedia de grande linhagem. Há períodos de vários anos sem que haja um Quarup, já que só pode ocorrer, só se justifica, quando morre um grande capitão. Ao lado de Tuvulê e Taconi, homenagearam-se também uma mulher e outro guerreiro de nomes não revelados, conforme exige o ritual da cerimônia.

Uma semana antes do Quarup, duplas de pariás - embaixadores - partiram em direção às aldeias yawalapiti, waruá, trumai, kalapalo, matipu, nafuquá e mehinako, com a missão diplomática de convidá-los para a grande cerimônia, em nome dos kamaiurás. Os dois pariás, depois de andar a pé, de canoa e a nado durante dias, já que as aldeias nem sempre são próximas, formulam o convite e ouvem dos visitados um longo discurso, quando lembram que, dadas as dificuldades presentes, a inexistência de grandes lutadores e a perda acentuada da grandeza antiga, certamente não poderão comparecer.

O engano

Na verdade, essa recusa, essa má vontade, não deixa de ser uma prova de grande respeito, uma componente natural de todo o ritual do Quarup. Os pariás prosseguem suas visitas a outras aldeias, sempre recebidos amistosamente, mas ouvindo a mesma versão.

Este ano, a cerimônia revelou uma dissidência, com a ausência dos kuikuros, que mais tarde alegariam desencontro dos pariás com os chefes de sua aldeia. Na verdade, esse desculpa não esconde uma velha incompatibilidade entre esses dois grupos indígenas, cujos antepassados realizaram guerras cíclicas e constantes.

Os irmãos Vilas-Boas - Orlando e Cláudio - habilmente procuraram reaproximá-los, mas o Quarup, dado o seu significado transcendente, não permite que seus participantes dissimulem ressentimentos guardados, queixas não manifestas.



Os kamaiurás que contaram nesse Quarup com a colaboração dos yawalapitis, waurás e trumais, iniciaram três dias antes da cerimônia a pesca nas águas tranquilas da lagoa Ipavu. A pesca foi feita durante a noite, utilizando-se o efeito tóxico do timbó, planta que, açoitada contra as águas, termina por neutralizar a mobilidade do peixe, sem contudo envenená-lo. A pescaria rendeu cerca de 600 quilos de espécies diferentes, depois que os homens cortaram o timbó, maceraram e lavaram as fibras no espaço de água delimitado. É um espetáculo curioso e bonito, que tem por fundo o choro permanente de mulheres carpideiras, que ensaiam desde aí no interior das malocas, a grande dor que durante o Quarup mostrarão aos mortos homenageados.

O anfitrião

Quem oferece o Quarup tem a obrigação não só de alimentar os convidados, como também de lhes oferecer hospedagem. O Quarup deste ano teve por dono Kutseraput, parente - irmão - mais próximo do grande capitão Tuvulê, e por mestre-de-cerimônias Warru. Mais tarde os convidados pagam, em forma de oferta ao anfitrião, como prova de deferência por participarem de solenidade, o que de certa forma repete o cerimonial diplomático de nações civilizadas.

O desaparecimento

Antes do Quarup de um grande lutador, toda vez que um índio de outra tribo encontra um parente do morto ambos choram juntos sua lembrança, recordam seus feitos. Depois de realizado o Quarup, esse morto nunca mais será lembrado como morto ninguém mais chorará seu desaparecimento. Ao contrário, sua invocação provocará alegria, felicidade.

Ele foi conduzido ao luete - céu - aonde só os bons e valentes podem ir. Os aleijados e feios jamais irão ao luete - o sentido estético do índio é um componente marcante de sua visão de mundo. Em sua plenitude o índio vive a contemplar a vida, as coisas, a natureza.

Durante o Quarup dos kamaiurás, já no primeiro dia, Tuvulê e Taconi foram chorados intensa e profundamente, não só pelos familiares, como por toda tribo. Trata-se de um ritual radicalmente estranho para nossos olhos



civilizados, incapaz mesmo de ser compreendido dentro do universo de nossos valores. O choro aos mortos, que fora ensaiado durante dias e noite, se manifesta durante a cerimônia de forma comovente. Logo depois dessa saudação tem início a luta, o hu-ka hu-ka, em tudo parecida com a cerimônia do sumô japonês.

Paramentados, pintados com óleo de pequi e tinta de jenipapo, os grandes capitães são apresentados pelo mestre-de-cerimônia e, depois de uma saudação demorada, começa o hu-ka hu-ka. Cada luta não demora mais que frações de segundo, e já constitui a parte social da cerimônia. Todas as tribos participam, torcendo, aplaudindo, protestando, gritando, apoiando, ou então censurando quando há derrota. Neste Quarup os grandes capitães foram Aritana, Karikari, Mauaná, Kupiá.

A força

Aritana é filho de Canaio, que o livro de Antônio Callado, Quarup, consagrou. Depois de derrotar vários adversários, Aritana foi desafiado por um combatente, que de forma insolente duvidava de sua condição de grande campeão. Todas as oitos tribos participantes do Quarup se voltaram para o desafiante e o desafiado. Fez-se um longo silêncio no pátio dos kamaiurás. Aritana ouve um conselho de Canato, fica demoradamente sério, bate nas pernas várias vezes, e sob a expectativa de centenas de índios se dirige para o desafiante.

Todo o ritual continua sendo respeitado. Depois de um cordial cumprimento os dois lutadores se aproximam fazem um círculo em pé. Aritana, feito um felino, segura o adversário pela cintura, e, sem que esse possa esboçar a menor reação, lança-o no ar, fazendo-o cair de costas. Um grito de dor ecoa no silêncio do pátio, e Aritana, sério, é cumprimentado pelo pai. Todas as tribos presentes saúdam o capitão Aritana, com gritos, saltos, barulhos. Aritana vai então meigamente, pedir desculpas ao adversário.



Toda vez que o lutador ganha, ele vai logo depois pedir desculpas ao vencido. Certa vez, num Quarup passado, depois de um guerreiro perder a luta, um parente próximo se dirigiu correndo para junto da mãe do combatente e surrou-a impiedosamente, gritando que a partir desse episódio toda a sua

geração se mostrara imprestável. Ninguém foi em socorro da mãe, já que ela respondia, perante a tribo, pela fragilidade do filho. A punição é um dado relativamente raro no âmbito de uma tribo. Só o adultério, a feiúra e a pajelança negativa merecem castigos assim.

O término

Se foram grandiosos o Quarup e a etapa que o precedeu, o seu término não pode ser chamado sequer de cerimônia, tamanha é a falta de importância que lhe dão os índios. Depois de retiradas todas as indumentárias que revestiam os homenageados - quatro toros de madeira pau-de-leite - apagando-se inclusive as pinturas que lembravam um rosto humano, eles são recolhidos de frente da maloca dos homens uma casa onde só homens podem entrar - se a mulher o fizer, terá que ter relações com todos. Retirados do chão, são conduzidos até as águas da lagoa Ipavu, sem a menor solenidade ou deferência. O quarto toro de madeira sequer conseguiu atingir as águas, terminando por servir de brinquedo para as crianças.

Os índios se recolhem, os visitantes já foram embora, sempre reclamando da acolhida, dizendo que a cerimônia foi fraca, que não se alimentaram bem. Tudo isso, no entanto, faz parte do universo ritualístico do Quarup. Os promotores da festa retornam às suas malocas, às atividades lúdicas, à pesca, à felicidade de viver. Voltarão a rir durante todo o dia.

Quando a morte chegar, eles a receberão com naturalidade, e mesmo alegria. Quanto mais o índio envelhece, e se aproxima da morte, mais feliz fica, menos por crer num céu, mais por não viver a angústia do não-ser, que atormenta o civilizado.

O Quarup é um ótimo pano de fundo que deve ser aproveitado e utilizado para gerar novas idéias de atividades... Aproveite...

- **FUNAI** - www.funai.gov.br
A Fundação Nacional do Índio - **FUNAI** é o órgão do governo brasileiro que estabelece e executa a Política Indigenista no Brasil, dando cumprimento ao que determina a Constituição de 1988.
- **MUSEU DO ÍNDIO** - www.museudoindio.gov.br
O Museu do Índio, órgão científico-cultural da Fundação Nacional do Índio (Funai), foi criado por Darcy Ribeiro, no Rio de Janeiro, em 1953. É a única instituição oficial no país exclusivamente dedicada às culturas indígenas.

BIBLIOGRAFIA:

- HYGAMA. Contos e lendas paraenses. Belém: J. B. dos Santos e Cia, 1900.
- Jogos, Dinâmicas & Brincadeiras: <http://jogos-e-brincadeiras.blogspot.com>
- LADISLAU, Alfredo. Terra immatura. Belém: J. B. dos Santos e Cia, 1923.
- LAPA, J.R. do Amaral. Livro da visitaç o do Santo Of cio da inquisiç o ao Estado do Par . S o Paulo: Vozes, 1975.
- LEOPOLD III OF BELGIUM. Indian enchantment. Nancy: Librairie Hachette, 1967.
- LIMA, Zeneida. O mundo m stico dos caruanas e a revolta de sua ave. Bel m: CEJUP, 1992.
- Lima, C. de A. O processo do petr leo; Monteiro Lobato no banco dos r us. Rio de Janeiro: Ed. do autor. 1977.
- MAHIEU, Jaques de. Os vikings no Brasil. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- MAU ES, Raimundo Heraldo. Encantados e pajelança na crença Cabocla. In: Revista Enfoque Amaz nico, ano II, n. 5, Bel m: EDIGRAM Ltda, 1987.
- MENGET, Patrick. Au nom des autres: classification des relations sociales chez les Txicao du Haut-Xingu (Br sil).  cole Pratique des Hautes  tudes, Sixi me Section, 1977.
- MENGET, Patrick. Les Indiens du Haut Xingu. In: Hutter, M. Regards sur les Indiens d'Amazonie. Paris: Editions Mus um National d'Histoire Naturelle - Mus e de l'Homme, 2000.
- MICELI, Paulo. O mito do Her i Nacional. s.l.: Ed. Contexto, 1988.
- Monteiro Lobato e Outros Modernismos Brasileiros - www.unicamp.br/iel/monteirolobato/
- Lobato, Monteiro - O esc ndalo do petr leo e do ferro, S o Paulo, Editora Brasiliense.
- MACHADO, Ana Maria. Como e por que ler os cl ssicos universais desde cedo. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.
- MOURA, Ign cio de & SILVA, Estephanio. Vultos e descobrimento do Brasil e Amaz nia. Bel m, 1900.
- N RI, Frederico Jos  de Santana. Bar o de Santana N ri. O pa s das amazonas. Belo Horizonte: Livraria Itatiaia, 1979 (Coleç o Reconquista do Brasil).
- NIMUENDAJU, Kurt. Os Apinay . Bel m: Museu Paraense Em lio Goeldi, 1983.

 NDICE ANAL TICO

Jogos Ind�genas	4
1) Jogo de Gavi�o	11
2) Jogo do Jaguar	11
3) Jogo do Peixe Pacu	11
4) Jogo do Jacami.....	11
5) O Jogo dos Patos Marreca "wawin"	12
7) Jogo da Peteca	12
QUARUP	15
QUARUP	16
QUARUP OU QUARUP?	18
Curiosidades.....	19



Indaba Sênior 2005

Vamos planejar o futuro!
União dos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo



ALDO CHIORATTO

G. E. Carajás



Nasceu em Campinas, no dia 05 de outubro de 1922. Pertencia ao Grupo Escoteiro Ubirajara, da Associação dos Escoteiros de Campinas; era aluno do Grupo Escolar Orozimbo Maia.

Durante o conflito haviam duas entidades que atuavam na gestão do escotismo a Cruzada Escoteira e a Boy Scout Paulista. Ele pertencia a Cruzada, uma vez que ele estava vinculado a um grupo escoteiro de um Grupo Escolar. A segunda entidade atuou na Capital com Escoteiros e no Vale do Paraíba com os Pioneiros, que por sinal fizeram um maravilhoso trabalho relatado em um

folheto escrito na época por João Mós.

Como escoteiro da Comissão Regional de Campinas e agregado à Cruzada Escoteira Pró-Constituição, foi incorporado nas tropas paulistas, como mensageiro requisitado pelo Coronel Mário Rangel.

Gozava de grande estima dos Oficiais do Quartel General pela sua vivacidade e simpatia. Seu trabalho era transporte e correspondência da estação ferroviária até o Quartel, em Campinas, que por ser entroncamento ferroviário, era muito assediada pela aviação "Legalista" que, com seus "Vermelhinhos" castigava constantemente a cidade e seus postos de resistência.

Em um desses ataques, logo pela manhã do dia 18 de setembro de 1932, uma série de estilhaços atinge o escoteiro que, ferido mortalmente, não abandona seu bernal de mensageiro. Ele estava entregando correspondência e o local foi o corredor de uma residência no centro próximo à estação da estrada de ferro Cia Mogiana e Paulista.

Aldo Chioratto não resiste e vem a falecer em virtude dos ferimentos. Foram 13 estilhaços... 13 são as listas da bandeira de São Paulo.

Aldo Chioratto é para o escotismo o protótipo do escoteiro. É, na realidade, a personificação do segundo mandamento da lei escoteira - "o Escoteiro é leal"; foi leal no cumprimento os seus deveres, foi leal aos princípios e à necessidade de ser responsável, mesmo que isso lhe custasse à própria vida.

Os restos mortais de Aldo repousam hoje no Mausoléu Constitucionalista, ao lado de outros tantos heróis dessa epopéia. Sua memória permanece indelével em nossos corações e, como um símbolo iluminado em nosso caminho, brilha para Sempre... Alerta até a Eternidade.

