

# JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS: AS PRÁTICAS CORPORAIS

DEOCLECIO ROCCO GRUPPI

UNICENTRO/UNICAMP/CAPES

MARIA BEATRIZ ROCHA FERREIRA

UNICAMP/CAPES

[drgruppi@yahoo.com](mailto:drgruppi@yahoo.com)

## Introdução

A definição dos Jogos dos Povos Indígenas, a partir do conceito acadêmico, é apresentada por Rocha Ferreira, *et al* (2005, p. 1.33) como “atividades corporais, pelas quais permeiam os mitos e valores culturais” e ainda “são jogados em rituais, para agradar a um ser sobrenatural e/ou para obter fertilidade, chuva, alimentos, saúde, condicionamento físico, sucesso na guerra, entre outros”.

Esses jogos tradicionais “visam, também, à preparação do jovem para a vida adulta, a socialização, a cooperação e/ou a formação de guerreiros”. Os autores contemplam com a afirmação de que não há ganhadores ou perdedores e que não há limite de idade para participação; e complementam: “a participação está carregada de significados e promove experiências que são incorporadas pelo grupo e pelo indivíduo” (idem. p.1.33).

Rocha Ferreira *et. al.* (2008, p. 47) afirma: “Os Jogos indígenas na cidade representam novas formas de celebrar, de jogar, de transpor obstáculos, de superar sem a competitividade intensa que muitas vezes observamos no esporte”. Os autores ainda contemplam afirmando “Os eventos dos jogos indígenas são realizações urbanas. Um campo onde se congregam diferentes conhecimentos e significados socioculturais ancestrais e contemporâneos” (idem, p. 47).

Os Jogos dos Povos Indígenas são ações idealizadas pelos líderes nacionais, os irmãos Marcos e Carlos em parceria com o Ministério do Esporte. Os eventos objetivam a prática dos jogos e a divulgação das manifestações esportivas e culturais de cada etnia. No início os objetivos não eram tão claros, Carlos Terena não imaginou o impacto dos Jogos.

O reconhecimento dos Jogos está presente no Artigo 217 da Constituição Brasileira de 1988, a qual afirma ser dever do Estado proteger, resgatar, registrar e divulgar as manifestações culturais de caráter esportivo que se vinculem às nossas raízes etno-históricas.

*Em 1996, com o surgimento do Ministério Extraordinário dos Esportes foi proposto ao então Ministro Edson Arantes do Nascimento (Pelé) a idéia para a realização dos I Jogos dos Povos Indígenas. O Instituto Nacional do Desenvolvimento do Desporto - INDESP, órgão executivo do Ministério dos Esportes, colocou seus recursos financeiros à disposição e seus técnicos para iniciarem os trabalhos. Chegara o momento para a realização de um sonho: fazer com que povos indígenas, após 500 anos, inclusive os que outrora foram inimigos tradicionais, se encontrassem, buscando demonstrar sua alegria através da cultura e do esporte. Com a participação de Pelé e o esforço de José Eduardo e Marcos Roberto, assessores do INDESP a concepção dos jogos saía do campo da imaginação e passava para o papel, resgatando o que estava nas mentes e corações indígenas. (TERENA, 2010)*

Carlos Terena apresenta um relato de como se deu o envolvimento das comunidades indígenas com o esporte e conseqüentemente com a realização de um sonho e também o espírito de lideranças, que perpassou quase duas décadas expondo como é que move as coisas para frente. Ainda apresenta todo o processo pelo qual passaram para chegar ao que denominam hoje como Jogos dos Povos Indígenas.

## Práticas corporais

As práticas corporais consideradas pelos indígenas como “tradicionalistas” – as que fazem parte de seus rituais e “ocidentais” – como o futebol, presentes nos Jogos dos Povos Indígenas se interagem para demonstrar as manifestações culturais desses povos, com intenção de celebrar o encontro das etnias sem se preocuparem com resultados ou performances.

“Os jogos tradicionais indígenas são atividades corporais, com características lúdicas, transmitidos por mitos e valores culturais, de modo a congregar o mundo material e imaterial de cada etnia. Requerem, portanto, uma aprendizagem específica de habilidades motoras, estratégias. Geralmente, os jogos são praticados nos rituais, quando são transmitidos pedidos de fertilidade, chuva, alimento, saúde, vitória, entre outros. Além disso, também têm o sentido de preparação dos jovens para a vida adulta, a socialização, a cooperação e a formação de jovens guerreiros. Os contatos com outros grupos indígenas e, sobretudo, com o mundo dos brancos produziram mudanças significativas nos jogos das sociedades indígenas. Atualmente, os jogos dos povos indígenas fazem parte da construção da cidadania e o processo de recuperação da memória histórica enriquece a diversidade cultural com a incorporação desses jogos à cultura brasileira.”<sup>1</sup>

Conforme Rocha Ferreira (2011, p.34):

As práticas corporais apresentadas nos eventos representam atividades de (i) sobrevivência no cotidiano das aldeias, como arco, flecha e canoagem utilizados na caça e pesca, (ii) inseridas em rituais como corrida de toras, lutas e (iii) outras, de caráter geral como os jogos de cabo de guerra e futebol.

Carlos Terena nos elucida acerca da sua concepção dessas práticas corporais:

O lançar a flecha certa no Hipipi, o mergulho corporal no jogo Jikunahati, o ajoelhar na disputa do Huka Huka, o cortar, carregar e corer com o tronco do buriti do Wuiede, o bater das bordunas no Ronkrän, o emitir dos sons das taquaras para o ritual do Kohixoti Kypahi, os movimentos e gestos corporais do Kuarup, compõem uma rica diversidade ritualística, que pode ser caracterizada como esporte e prática cultural. (TERENA, 2011, p. 20)

Essas práticas trazidas da aldeia para a cidade têm como intencionalidade apresentá-las, por meio de uma manifestação participativa e ampla que os Jogos proporcionam, um momento de aprendizagem recíproca dos indígenas, entre eles e com os não indígenas.

Algumas das práticas corporais demonstradas nas edições dos Jogos dos Povos Indígenas:

**Apañara (lançamento de flecha):** Trata-se de um lançamento de flecha em que o alvo é um guerreiro que tentará agarrar a flecha com as mãos. Outra variante praticada pelos Xavante é lançar a flecha na vertical, tendo que ser recolhida antes que caia no solo. É praticado para conseguir a preparação dos jovens guerreiros do povo Ashaninka, que vivem no sudoeste do

---

<sup>1</sup>Site do projeto: Jogo, Celebração, Memória e Identidade: Reconstrução da Trajetória de Criação, Implementação e Difusão dos Jogos Indígenas no Brasil (1996-2009). [www.labjor.unicamp.br/indio](http://www.labjor.unicamp.br/indio) - Acesso em 14/01/2012.

Estado do Acre, fronteira com o Peru e os Gaviões Parakateyê/Kyikatêjê, da Terra Indígena Mãe Maria, do sul do Pará.

**Arco e Flecha:** Cada etnia participa com, no máximo, dois competidores, que podem ser homens ou mulheres, que disparam em direção a um alvo situado a 30 metros, geralmente com a forma de um peixe. A pontuação oscila entre 1 e 40 pontos, dependendo da parte do peixe que for atingida, sendo que o olho do peixe recebe a pontuação máxima. Cada participante pode fazer três disparos. Na prova eliminatória, classificam-se doze atletas para disputar a prova final. Cada arqueiro fabrica seu arco e suas flechas, que apresentam grande diversidade, conforme o grupo étnico e o uso. Não há medida padrão.

Os povos indígenas utilizavam o arco e as flechas como armas de guerra, mas, atualmente, são utilizados para a caça e a pesca, além da prática desportiva disputada entre as aldeias. A maioria das etnias fabrica seu arco com madeira de tronco de uma palmeira chamada tucum, de cor escura, que se encontra próxima dos rios. O povo Gavião, do Pará, o cofeciona com a madeira de cor vermelha, chamada aruerinha. Os povos do Xingu utilizam pau-ferro, aratazeiro, pau d'arco e ipê amarelo. Os índios do Alto Amazonas usam pupunha e as tribos de língua tupi utilizam madeira das palmeiras. As flechas são fabricadas de uma espécie de bambu chamada taquaral ou caninha, outras são feitas de madeira, ossos ou dentes de animais.

**Arremesso de lanças:** É uma modalidade masculina na qual o atleta deve atirar a lança com o objetivo de atingir a distância máxima. Todos os participantes usam as mesmas lanças. Cada um deles pode fazer três lançamentos consecutivos, dos quais é considerado apenas o melhor. A técnica de lançamento varia de uma etnia para outra. A maioria utiliza uma mão no lançamento, embora tenha também lançadores que utilizam as duas, apoiando uma delas no extremo oposto da ponta da lança. Existe uma área onde o atleta pode realizar uma carreira prévia ao lançamento. Os lançamentos fora da zona delimitada são anulados. As lanças são muito diversas com relação ao uso, às formas e aos tamanhos.

**Corrida de 100 metros:** É uma corrida de velocidade de 100 metros de distância. Participam dois atletas de cada etnia em categoria feminina e dois na categoria masculina. Esta corrida disputada se realiza em séries dentro do estádio.

**Corrida de fundo (5km):** Esta é uma prova de resistência disputada pela maioria das etnias. Não tem limite de inscrição. Organizam-se duas corridas, uma feminina e outra masculina.

**Cabo de guerra ou Sogatira:** Realiza-se em duas categorias: feminina e masculina. Cada equipe é formada por, no máximo, dez participantes e pode ter também duas reservas e um técnico. Os participantes se colocam em fila para agarrar a corda. Os atletas devem puxar a corda, cada equipe em sentido oposto, tentando que a equipe contrária ultrapasse a área marcada na corda. Quando a equipe ultrapassa a marca, é sinal de que perdeu a competição. Esta modalidade mede a força física e apresenta variações.

**Canoagem:** É uma corrida de canoas disputada nos rios, lagos ou mar. Geralmente, a distância é de cerca de 400 metros, mas pode variar. A disputa é feita em dupla e, no final, a dupla que vencedora é a que ultrapassa em primeiro lugar a linha de demarcação com a ponta da proa da canoa. As canoas são comuns a todos os participantes, que devem levar os seus remos. Cada corrida produz um sorteio de canoas. Atualmente, a corrida utiliza as canoas fabricadas pelos Rikbatsa, do Mato Grosso. A canoa ainda hoje é empregada como meio de transporte e de pesca por muitos grupos indígenas, apresentando grande diversidade. Entre os Karajá, por exemplo, as canoas são mais estreitas, porém são mais velozes.

**Corrida com toras:** É uma corrida entre equipes, sendo que um dos atletas de cada equipe transporta um tronco de árvore no ombro, tendo sempre a possibilidade de fazer rodízios com seus companheiros. O peso da tora varia de 70 a 100 quilos na categoria masculina e de 50 a 70 quilos na categoria feminina.

Cada equipe pode ter no máximo 15 atletas. A corrida é feita em círculos, em três voltas, e termina no centro do estádio, quando a tora é posta no chão. Recorre-se ao sorteio em caso de empate e para escolher as toras. A maioria das toras é feita com o tronco da palmeira chamada Buriti e cada grupo tem um ritual próprio para sua confecção. A corrida de toras, uma prova de força e resistência, é praticada em rituais, festas e jogos por várias etnias: os Xavante, do Mato Grosso; os Gavião Kyikatêjê/Parakateyê, do Pará; os Xerente, do Tocantins; os Krahô, do Tocantins; os Kanela, do Mato Grosso; os Krakati, do Mato Grosso; e os Apinaje, do Tocantins.

**Corrida de toras (variação) - *Jamparti*:** Uma das variações da corrida de toras, o *Jamparti* é praticada pelos Gavião Kyikatêjê/Parakateyê, do Pará, com uma tora mais larga e com mais de 100 kg, confeccionado com palmeira buriti. Muitas toras são deixadas no rio para que absorvam a água e pesem ainda mais.

**Futebol:** O futebol, apesar de ser uma modalidade que se originou na sociedade ocidental, faz parte do contexto cultural de vários grupos indígenas, praticado por atletas masculinos e femininos. A modalidade é disputada de acordo com as regras da instrução geral dos Jogos e de acordo com o padrão da Confederação Brasileira de Futebol, excetuando o tempo do jogo que é de 40 minutos, dividido em dois tempos de 20 minutos, com um intervalo de cinco minutos. Cada equipe pode inscrever no máximo 18 atletas. Se houver empate, a decisão se fará nos pênaltis, 5 por equipe. Segundo Carlos Terena, a comunicação entre os atletas da mesma equipe é praticamente inexistente nas partidas de futebol pelo fato de não falarem a mesma língua. Por esse motivo, as reclamações são raras.

**Kagót:** Praticado pelo povo Xicrin, os participantes dividem-se em dois grupos com o mesmo número de participantes, que não é fixo. A modalidade inicia-se com danças e canções de ambos os grupos que se aproximam gradativamente para o enfrentamento. Durante a dança atiram flechas preparadas (sem ponta) quando se cruzam, cuja meta é atirar em algum membro da equipe adversária. Ao receber a “flechada”, o jogador avisa e a equipe adversária recebe pontos. É uma forma de confraternização entre os grupos.

**Arco e Flecha (variação) - *Kaipy*:** É uma modalidade praticada pelos arqueiros da etnia Gavião Kyikatêjê/Parakateyê. Utilizam uma folha de palmeira, que se dobra e se apóia sobre duas madeiras fixas no solo. Os participantes se colocam a uma distância de 5 a 20 metros, disparam em direção à folha de palmeira, fazendo com que a ponta da flecha chegue próxima ao caule. Existe também a prática do lançamento à distância, praticado também pelas mulheres. Muitas tribos praticam exercícios de precisão, utilizando como alvo a manga, a laranja, o caule da bananeira, entre outros.

**Jogo de bola (variação) - *Katulaywa*:** Jogo de bola com os joelhos, praticado pelos grupos indígenas do Xingu.

**Lutas corporais:** Praticadas por homens e mulheres, de vários grupos indígenas, as lutas corporais são bastante diversificadas. Fazem parte da cultura tradicional dos povos xinguanos (Kayapó e Tchukarramãe), Bakairi, Xavante, Gavião Kyikatêjê/Parakateyê e Karajá.

**Huka-Huka:** é uma luta tradicional dos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairi. Aprender a lutar *huka-huka*, aperfeiçoar as técnicas de lutador fazem parte da reclusão

pubertária dos jovens Kamaiurá, cujo tipo ideal é a de um lutador e campeão de luta. Depois que o organizador da luta chama ao centro da arena os adversários, os lutadores se ajoelham girando em direção anti-horária diante do opositor até que se agarram tentando levantar o adversário para tirá-lo do solo. Os Karajá, do Tocantins, têm outro estilo: os atletas iniciam a luta de pé, agarrando-se pela cintura até que um consiga tirar o outro do solo. O atleta vencedor abre os braços e dança ao redor do oponente cantando e imitando uma ave. Esta luta se chama *Idjassú*. Os Gavião Parakateyê, do Pará, praticam os *Aipenkuít*, enquanto os Tapirapé e Xavante, do Mato Grosso, realizam lutas parecidas com os Karajá, organizadas por um orientador indígena. Não existe prêmio para o vencedor da luta, mas sim o reconhecimento e respeito por parte da comunidade indígena.

**Natação – Travessia:** A disputa é feita em águas abertas: rios, lagos e mar. A prova, praticada por homens e mulheres, pode ser de meia distância ou de resistência. As distâncias variam de 400 a 700 metros. O estilo é livre. Cada etnia pode participar com dois atletas.

**Jogo de peteca – *Kopü-Kopü*:** Todos os participantes se colocam em círculo e, com uma peteca de folha de milho, cada um bate com a mão na peteca para que o outro (“fale”) rebata. Quando alguém erra, todos correm para derrubá-lo, demonstrando que errou.

**Rokrá : Rokrá ou Rōkrã** é um jogo coletivo tradicional praticado pelos Kayapó, do Pará. Duas equipes de 10 ou más atletas se alinham no campo e, com uma espécie de bastão, os atletas rebatem uma pequena bola para o adversário. Quando a bola ultrapassa a linha de fundo da outra equipe, marca-se um ponto. De acordo com as informações dos Kayapó, esta modalidade deixou de ser praticada pela violência que causava grandes contusões aos competidores.

**Tihimore:** Esta é uma modalidade disputada apenas por mulheres, geralmente jovens e adolescentes, entre clãs ou famílias do povo Pareci. Semelhante ao jogo de boliche, é realizada em festas e rituais de iniciação e nominação, quando as crianças recebem nomes próprios. A disputa ocorre em um campo de 10 metros de largura por um metro de comprimento, com paus de madeira fixados no solo nas duas extremidades, onde se colocam as espigas de milho. O jogo é disputado com duas bolas de marmelo verde e o objetivo é tirar o milho das adversárias que estão nos últimos paus. É jogado com quatro atletas de cada lado e não tem juiz, apenas um observador de cada lado adversário, que tem a função de verificar se houve toque e a pontuação.

**Jogo de bola com a cabeça – *Zikunariti* e *Hiara*:** Denominado *Zikunariti*, na língua dos Paresi, e *Hiara*, na língua dos Enawenê Nawê, esta modalidade é parecida com o jogo de futebol, mas, ao invés de chutar com os pés, as equipes devem cabecear a bola. Trata-se de um esporte exclusivamente masculino, praticado tradicionalmente pelos Paresi, do Mato Grosso. O jogo é disputado por duas equipes, com dois atletas em cada uma delas. A partida se realiza em um campo de terra batida para que a bola ganhe impulso, com uma linha no centro que delimita o espaço de cada equipe. A partida começa com atletas veteranos, que se dirigem para o centro do campo e decidem quem vai começar a lançar a bola para o outro, que devolverá a cabeçada.

**Zarabatana:** Modalidade que implica arremesso de dardos com zarabatanas, praticada pelos Matis e Kokama, originários do Amazonas. Geralmente, as zarabatanas são armas utilizadas contra alvos móveis, como pássaros ou macacos. No entanto, nos Jogos Indígenas, o alvo – uma melancia pendurada em um tripé a uma distância de 20 ou 30 metros - foi adaptado às condições do local. A zarabatana é uma arma artesanal, feita de madeira, de cerca de 2,5 de comprimento, onde se coloca uma pequena flecha de aproximadamente 15 cm. Por ser

silenciosa e precisa, a zarabatana é muito utilizada pelos índios amazônicos para caçar aves e animais. Os Matis habitam na região do Vale de Javari, fronteira com o Peru e Colômbia, no estado do Amazonas. Levam cerca de quatro dias para chegar à cidade mais próxima, Tabatinga, no Amazonas. São conhecidos como “cara de felino”, por usar adornos faciais inspirados nesse animal. Desde os Segundo Jogos Indígenas, os Matis participam desta modalidade, com cinco atletas.

## Considerações finais

Esse conjunto de práticas não são demonstradas em todas as edições dos JPIs, o que somente corresponde às já apresentadas, sendo que algumas delas acompanharam os Jogos desde sua criação como lançamento com o Arco e Flecha, Corrida com Toras ou a Luta Huka Huka. Para os idealizadores desses Jogos a cada edição se faz necessária a presença de novas práticas corporais, permitindo às diferentes etnias apresentarem o que se faz na aldeia, suas práticas culturais, para que outros povos indígenas e não indígenas possam ter conhecimento.

## Bibliografia

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 1988.

ELIAS, N. **A Sociedade dos Indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.,1994.

\_\_\_\_\_. **Introdução à sociologia**. Lisboa, Edições 70 Ltda., 2005.

ELIAS, N. e DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: DIFEL, 1992.

FASSHEBER, J.R.M., FREITAG, L. C., ROCHA FERREIRA, M.B. **Jogos dos Povos Indígenas: um “lugar” de negociações sociais**. In: O eu e o outro na escola: contribuições para incluir a história e a cultura dos povos indígenas na escola. B.S. Grando & L.A. Passos (orgs.) Cuiabá: EdUMT, 2010, p. 139-151.

GRUPPI, D.R.; ROCHA FERREIRA, M. B. **Os Jogos Indígenas: Processo de Ressignificação das Práticas Corporais dos Kaingang**. In II ENCONTRO ALESDE (Associação Latino-Americana de Estudos Sócio-culturais do Esporte – Centro de Investigacion ‘Estudios em Educacion Física, Salud, Deporte, Recreacion y Danza’). Maracay – Venezuela, 2010.

ROCHA FERREIRA, M.B. ; HERNANDEZ, M.; CAMARGO, V.R.T. SIMSON, O.R. von. Jogos Indígenas, Realizações Urbanas e Construções Miméticas. **Revista Ciência e Cultura**. Temas e Tendências. SBPC, 60:4, 2008, p. 47-49.

TERENA, Carlos. <http://www.tvliberal.com.br/revistas/verpara/edicao7/indios.htm> . Acesso em 25 de out. 2010.

UNICAMP. Jogos dos Povos Indígenas. Banco de Dados Labor/UNICAMP. Disponível em: <http://www.labjor.unicamp.br/indio/galeria>. Acesso em 20 de março de 2011.

Deoclecio Rocco Gruppi  
Rua Norberto Quaglio, 822  
Serra Negra SP CEP 13930-000