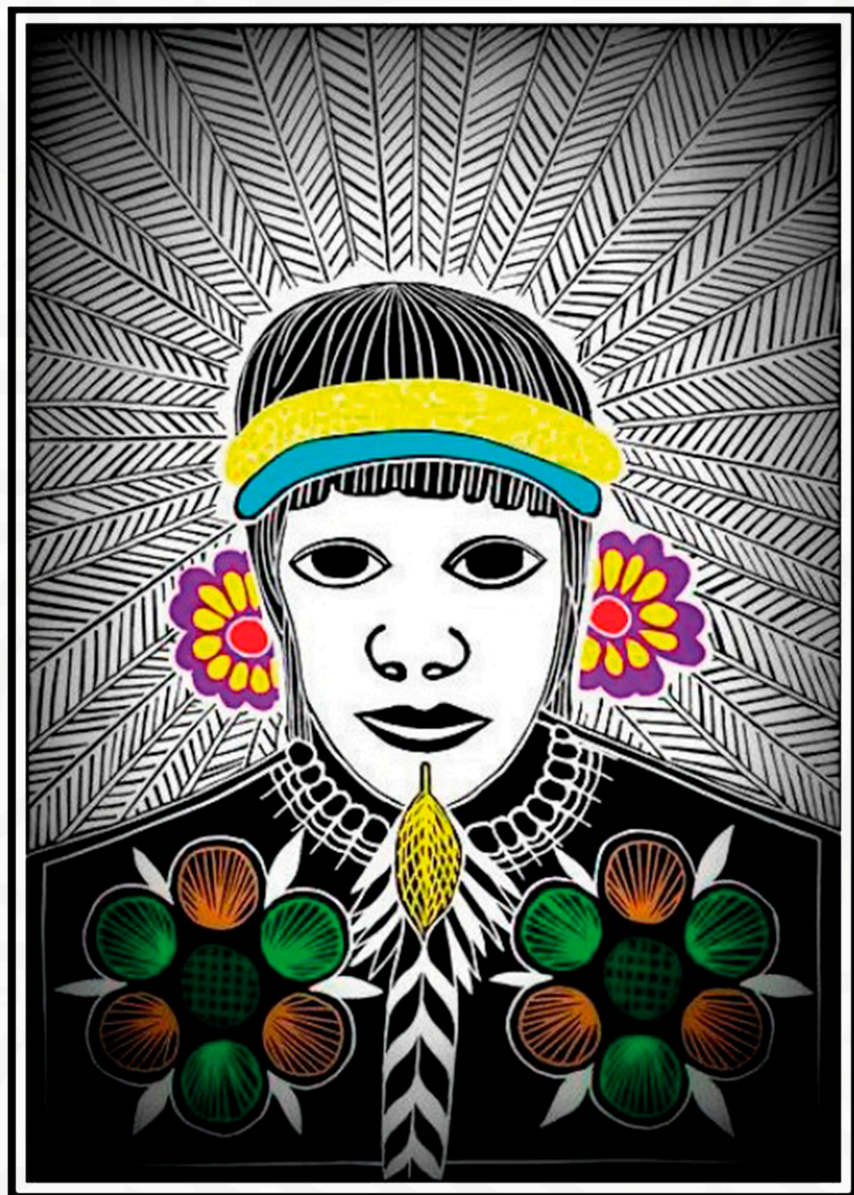


JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS

Tradição cultural dos povos autóctones

Bruno Boschilia - Luiz Boschilia - Nilo Boschilia



Este Livro, JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS – Tradição cultural dos povos autóctones, acabou surgindo como por acaso, quando fazíamos pesquisas para a construção de um outro livro “DO JOGO COM BOLA AO FUTEBOL DE CAMPO – Histórias, Estórias do Futebol e Curiosidades de 2.934 a.C. aos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas de 2015”. Em um dos seus capítulos a Origem do Futebol, nos deparamos com o futebol indígena - Xikunahaty (pronuncia-se Zikunariti, na linguagem dos Paresi e Hiara), “cabecobol” ou futebol de cabeça (na nossa linguagem), que é praticado pelos índios Paresi da região do Mato Grosso. Descobrimos, também, que além do Xikunahaty, eles também praticam o Katulaywa, que é um outro jogo com bola praticado com os joelhos, uma espécie de futebol, em que o “chute” é feito apenas com o joelho, tipo “embaixadinha”, praticado pelos indígenas habitantes do Parque Nacional do Xingu/MT. Esses conteúdos traziam consigo uma riqueza impressionante e histórica dos índios, dos seus hábitos de vida, das suas lendas, religião, poesia, de sua arte refinada dos artesanatos, alimentação, dos jogos recreativos (como brincadeiras, nada do tipo eu ganho, você perde), músicas e outras manifestações esportivas e culturais que expressam a sua felicidade, sempre praticadas em seu núcleo familiar. Assim, para que estas histórias e estórias na caia no esquecimento, buscamos resgatar nesta obra alguns fatos e acontecimentos que antecederam desde do “Achamento” do Brasil (termo usado por Pero Vaz de Caminha) em 22/04/1500 e vamos até 01/11/2015, término dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, realizados em Palmas/TO (no período de 23/10/15 a 01/11/15), contando um pouco da sua história e da tradição cultural dos povos autóctones brasileiros (que genericamente denominamos de indígenas).



JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS

Tradição cultural dos povos autóctones

JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS

Tradição cultural dos povos autóctones

Bruno Boschilia
Luiz Boschilia
Nilo Boschilia



O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.



Todos os livros publicados pela Editora Fi estão sob os direitos da [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR) https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

BOSCHILIA, Bruno; BOSCHILIA, Luiz; BOSCHILIA, Nilo

Jogos dos povos indígenas: tradição cultural dos povos autóctones [recurso eletrônico] / Bruno Boschilia; Luiz Boschilia; Nilo Boschilia -- Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020.

154 p.

ISBN - 978-65-5917-221-4

DOI - 10.22350/9786559172214

Disponível em: <http://www.editorafi.org>

1. Índios; 2. Jogos Indígenas; 3. Futebol Indígenas; 4. Povos Krahô; 5. Hotxúás, índios palhaços.

CDD: 306.089

Índices para catálogo sistemático:

1. Grupos indígenas 306.089

**“Em 1492, os nativos
descobriram que eram índios,
descobriram que viviam na América,
descobriram que estavam despidos.
Descobriram que existia o pecado,
descobriram que haviam obediência a
um rei e a uma rainha de outro mundo
e a um deus de outro céu, e que esse
deus havia inventado a culpa das
roupas, e havia mandado que fossem
queimados vivos se adorasse o sol, a lua,
a terra e a chuva que cai sobre ela.”**

Eduardo Galeano (1940-2015)
Jornalista e escritor uruguaio

Sumário

Apresentação	13
A - Por que escrever sobre os Jogos Indígenas?	15
B - O que é uma "Terra Indígena (TI)"?	21
C - Agradecimentos.....	23
D - Dedicatórias	24
E - O que mudar ou manter num livro é sempre um desafio	25
Parte 1 - Os povos indígenas.....	27
1 – Os Povos Indígenas	27
2 - A “Fotografia” é a mesma!	29
2.1 - Nos Estados Unidos:	29
2.2 - O Genocídio da Tasmânia.....	30
2.3 - Os Aborígenes Australianos.....	31
3 - Os Povos Indígenas Brasileiros	32
Parte 2 - Jogos dos Povos Indígenas Brasileiros	34
4- A ideia dos Jogos Indígenas - A Olimpíada Verde	35
5- O que são os Jogos dos Povos Indígenas – JPIs.....	38
5.1 - Objetivos dos Jogos	40
5.2 - As Principais Características dos Jogos Indígenas.....	40
5.3 - A Escolha do Local dos Jogos.....	41
5.4 - A Premiação	42
6 - A Primeira Edição dos Jogos dos Povos Indígenas – 1 JPIs.....	42
7 - O Jeito Índio de ser - A Imprevisibilidade e a Diversidade.....	44
8 - As 3 Modalidades Esportivas Praticadas nos JPIs	45
8.1 – Os 8 Jogos Nativos de Integração	46

8.2 - Os 16 Jogos Tradicionais Demonstrativos	46
8.3 - Os Jogos Ocidentais - Futebol Masculino e Feminino	48
8.4 - As Modalidades Artísticas.....	49
9 - As 12 Edições realizadas dos Jogos dos Povos Indígenas – JPIs.....	49
Parte 3 - I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas	55
10 - I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas – A Olimpíada Verde.....	55
11 - A Vila Olímpica – A Escolha dos Locais dos jogos	56
12 – Kaly, a Mascote dos Jogos.....	57
13 - Critérios para Seleção das Etnias Participantes	58
14 - Critério de seleção dos Equipamentos Usados nos Jogos.....	59
15 - O Lançamento dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas – I JMPI	60
16 - O Jeito Índio de ser - A Imprevisibilidade e a Diversidade	61
17 - As Críticas Indígenas à Realização dos I JMPI.....	61
17.1 – Manifestações dos Povos Krahô.....	62
17.2 - Os Povos Apinajé.....	62
17.3 – As Manifestações e os Protestos Indígenas	64
18 - A Abertura dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas	65
19 - A Escolha do Próximo local dos II Jogos Mundiais dos Povos Indígenas.....	68
20 - As 3 Modalidades Esportivas Praticadas nos I JMPI.....	69
21 – Os 8 Jogos Nativos de Integração	70
22 - Os Jogos Tradicionais Demonstrativos	94
22.1 – Os 19 Jogos tradicionais demonstrativos nacionais.....	95
22.2 – Os 3 Jogos Tradicionais Demonstrativos Internacionais.....	132
22.3 - Jogos Ocidentais ou Modalidades Indígenas não tradicionais	137
23 - Modalidades Artísticas.....	142
24 - A Lenda dos Índios Sioux.....	143
Parte 3 - Sobre os autores	146
Referências.....	148

“Somente após a última árvore ser cortada. Somente após o último rio ser envenenado. Somente após o último peixe ser pescado. Somente então o homem descobrirá que dinheiro não pode ser comido”.

Provérbio Indígena Cree

Apresentação

Este Livro, **JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS – Tradição cultural dos povos autóctones**, acabou surgindo como por acaso, quando fazíamos pesquisas para a construção de um outro livro “**DO JOGO COM BOLA AO FUTEBOL DE CAMPO** – Histórias, Estórias do Futebol e Curiosidades de 2.934 a.C. aos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas de 2015.

Em um dos seus capítulos a Origem do Futebol, nos deparamos com o futebol indígena - Xikunahaty (pronuncia-se Zikunariti, na linguagem dos Paresi e Hiara), “cabeçobol” ou futebol de cabeça (na nossa linguagem), que é praticado pelos índios Paresi da região do Mato Grosso.

Descobrimos, também, que além do Xikunahaty, eles também praticam o Katulaywa, que é um outro jogo com bola praticado com os joelhos, uma espécie de futebol, em que o “chute” é feito apenas com o joelho, tipo “embaixadinha”, praticado pelos indígenas habitantes do Parque Nacional do Xingu/MT.

Esses conteúdos traziam consigo uma riqueza impressionante e histórica dos índios, dos seus hábitos de vida, das suas lendas, religião, poesia, de sua arte refinada dos artesanatos, alimentação, dos jogos recreativos (como brincadeiras, nada do tipo eu ganho, você perde), músicas e outras manifestações esportivas e culturais que expressam a sua felicidade, sempre praticadas em seu núcleo familiar.

Assim, para que estas histórias e estórias na caíam no esquecimento, buscamos resgatar nesta obra alguns fatos e acontecimentos que antecederam desde do “Achamento” do Brasil (termo usado por Pero Vaz de Caminha) em 22/04/1500 e vamos até 01/11/2015, término dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, realizados em Palmas/TO (no período de 23/10/15 a 01/11/15), contando um pouco da sua história e da tradição

cultural dos povos autóctones brasileiros (que genericamente denominamos de indígenas).

Antes de falarmos sobre os Povos Indígenas Brasileiros, vamos nos transportar no tempo e no espaço, para te contar um pouco de como nós (os mais antigos – os das gerações de 50 e 60) nos relacionávamos com os índios.

Essa relação se dava através das revistas em quadrinhos, principalmente o “Gibi”, depois passamos pelo cinema (em preto e branco) e finalmente pela TV, sempre com as mesmas histórias de mocinhos e bandidos no velho oeste norte - americano. Nessas estórias, normalmente o índio era o bandido e este, no final do filme, deveria morrer, menos um deles que era o amigo do Zorro, o Tonto (um índio apache).

A

Por que escrever sobre os Jogos Indígenas?

"Não ande atrás de mim, talvez eu não saiba liderar.
Não ande na minha frente, talvez eu não queira segui-lo.
Ande ao meu lado, para podermos caminhar juntos".

Provérbio Indígena

Resolvemos aprofundar um pouco mais a nossa pesquisa, apesar da pouca quantidade de materiais disponíveis e principalmente das dificuldades encontradas em obter informações nos próprios órgãos de defesa e de representatividade indígenas pelos quais procuramos.

No entanto, como esta pesquisa trazia uma qualidade de informações surpreendente, achamos interessante também disponibilizá-las ao leitor, em um livro e em e-book, para proporcionar a mais pessoas, principalmente aos acadêmicos e professores de História e de Educação Física, o acesso e o conhecimento desta rica história dos **Jogos dos Povos Indígenas brasileiros**.

A nossa opção pelo tema, tem algumas explicações que gostaríamos de enumerar:

A Primeira - é devido a um reduzido número de trabalhos publicados sobre o tema: futebol indígena, praticado nas aldeias apenas como jogos recreativos, apesar de nos intitularmos como “O País do Futebol”. Acreditamos que com isso, poderíamos colaborar ainda mais com as literaturas disponíveis sobre o assunto.

Todas as modalidades esportivas praticadas por eles têm suas origens nas lendas ancestrais, nos mitos e nas tradições, com exceção dos jogos ocidentais (futebol masculino e feminino) que são também as únicas

atividades esportivas em que se requer a presença de três “brancos” (um árbitro e dois bandeirinhas) para realizá-las.

Eles também adoram praticar os jogos ocidentais (como eles denominam), dentre eles o futebol masculino e o feminino.

A Segunda - nós não só nos preocupamos em descrever o fato em si, mas como estes fatos aconteceram ou como eles foram motivados a ser construídos (suas lendas, histórias, estórias, folclores, curiosidades etc.) e os acontecimentos que o cercaram na época, dentro do contexto histórico, esportivo, econômico, social e um “pouquinho” de política indígena. Como diz o Palhaço Cambito de Chapecó/SC - “Um pouquinho, bem pouquinho na verdade, mas já é um pouquinho, que é melhor do que nada”.

A Terceira - é a que mais nos motivou, durante este período (mais de 3 anos) de pesquisas indígenas, constatamos que muito pouco foi feito na produção e publicação de conhecimentos nesta área.

Dos materiais publicados (que encontramos), um deles em especial nos chamou muito a atenção, é do Prof. Dr. José Ribamar Bessa Freire (*) sob o título “As Cinco Ideias Equivocadas sobre os Índios”.

(*). O Prof. José Ribamar é Doutor em Literatura Comparada, autor do livro "Rio Babel - A história social das línguas na Amazônia". Trabalha com história das línguas e narrativas orais no Programa de Pós-Graduação em Memória Social da União das Nações Indígenas - UNI e coordena o Programa de Estudos dos Povos Indígenas da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ.

Desta forma, foi aquele “empurrãozinho” que faltava (para descer ladeira abaixo e pegar no tranco), onde procuramos aprofundar ainda mais, agora, buscando saber mais do que um “pouquinho”, também, sobre a situação política indígena praticada no Brasil, o que acabou nos motivando (de novo) para a construção de um terceiro livro: **“O BRASIL DOS ÍNDIOS ou OS ÍNDIOS DO BRASIL”**.

Acabamos descobrindo, também, que existe uma diferença muito grande entre as “brigas” dos índios pelas suas aldeias e as nossas “brigas”

nas nossas aldeias, as chamadas cidades. Os índios, hoje, brigam (e estão preocupados) pelas suas terras e pela sua sobrevivência e de suas futuras gerações, enquanto nós, hoje, estamos brigando apenas pela nossa sobrevivência.

Enquanto o “Chefe” do homem branco quer ser dono de tudo, o “Chefe” Indígena quer que todos cuidem de tudo para todos, esta é a diferença fundamental e que distancia o “homem branco” do índio, cada vez mais.

A Quarta – no final da década de 50 e meados de 60, tivemos a oportunidade de ter familiares antepassados morando no município de Nova Esperança/PR (antes chamada carinhosamente de Capelinha), no norte do Estado. Bem pertinho dali, cerca de 80 km, no município de Santo Inácio/PR, existiram duas das maiores e as mais antigas reduções jesuítas (fundadas em 1610) na Província del Guayrá (atual estado do Paraná), a de Santo Inácio Mini e a de Nossa Senhora de Loreto (em Jardim Olinda/PR).

O que chama a atenção é por que “nunca” (a não ser que faltamos estas aulas) nos falaram, discutimos ou comentamos sobre estes assuntos, dos índios e as suas reduções jesuíticas da nossa região em sala de aula, até poderíamos ter feito isto nas disciplinas de história, geografia, português ou mesmo na de conhecimentos gerais (que na época era uma disciplina).

A escritora Juliana Schneider Medeiros, em seu livro “Povos indígenas & educação”, publicado em 2012, comenta que o ensino de história no Brasil privilegia muito pouco a presença indígena e quando isto ocorre é só no Período Colonial.

“De lá para cá”, a gente não houve mais falar nos indígenas, a não ser quando de suas manifestações e protestos (principalmente em Brasília) em busca de seus direitos.

A partir de 1530, quando Portugal decide pela definitiva colonização das terras brasileiras, as populações nativas passaram a ter uma importância econômica que é pouco destacada pelo ensino de história,

pois, quando se fala em economia colonial, remete-se imediatamente à escravidão negra.

O ensino de história do Brasil, em relação ao século XIX, ignora completamente os povos indígenas, são lembrados nas aulas de literatura quando é estudado o romantismo.

A imigração europeia, promovida ao longo de todo o Império, é geralmente trabalhada como algo que trouxe benefícios ao país, mas omite-se o “forte impacto” que gerou a inúmeros grupos indígenas.

Os imigrantes não estavam vindo para tomar posse de terras devolutas, tal como lhes era anunciado antes de partirem rumo às Américas.

Outro detalhe que chama a atenção, na maioria das Escrituras Públicas realizadas em Cartórios (brasileiros), neste período, principalmente na região Sul, quando tinha indígenas sobre a área vendida vinha escrito em um dos seus parágrafos: “Foi dito ainda pelo outorgante, que a presente escritura é feita com a inclusão da condição, que ficará a cargo dos compradores interessarem-se pela retirada dos intrusos hoje existentes na gleba de terras vendida, conforme a presente escritura. E pelos outorgados compradores, em presença das mesmas testemunhas me foi dito que aceitavam esta escritura em todos os seus, termos e condições (aí tinha índios mesmo sobre estas terras) ”.

Nota: Esqueceram de avisar os emigrantes (aqueles que vinham do outro lado do mundo), que os índios já eram antigos habitantes destas terras e deveriam ser respeitados pelos menos na sua condição de “ser” brasileiro ... e isto também não aconteceu.

Como disse Marçal Tupã’i, líder Guarani-Nhandeva, no discurso feito ao Papa João Paulo II, por ocasião de sua visita ao Brasil, em 1980:

“Nossas terras são invadidas, nossas terras são tomadas, os nossos territórios são invadidos... Dizem que o Brasil foi descoberto; o Brasil não foi descoberto não, Santo Padre. O Brasil foi invadido e tomado dos indígenas do Brasil. Essa é a verdadeira história que realmente precisa ser contada”.

Hoje, só uma pergunta é que não nos faz calar: Por que não nos contaram (ou nos esconderam) tudo isso nos nossos tempos de escola?

A Quinta – Em Chapecó, na região Oeste de Santa Catarina, fomos também “contemplados” em “reduzir” os índios Kaingang (e uns “restinhos” da etnia Guarani Mbya) em apenas três pequenas reservas (a Aldeia Kondá, com 679 indígenas, e a Aldeia Toldo Chimbanque I e II, com 506 indígenas (segundo a FUNASA 2010), já que eles não foram considerados como donos e sim usuários de suas “próprias” terras.

Que pena que na época do descobrimento do Brasil não tinha a “lei usucapião extraordinária” do homem branco, aí eles seriam donos de tudo com apenas 15 anos de uso da terra e não apenas usuários com mais 500 anos depois.

A história dos povos Kaingang da região do Sul do Brasil (SP, PR, SC e RS), principalmente os da região Oeste de Santa Catarina, é muito semelhante às outras histórias vividas “antigamente” pelos povos indígenas no Brasil (e que atualmente os índios do Mato Grosso e da Amazônia legal sentem na pele o mesmo drama).

Esses cinco fatos acabaram despertando a nossa curiosidade para que pudéssemos ampliar as nossas pesquisas e contar um “pouquinho” de suas histórias neste livro e um “pouquinho” mais no próximo livro - **O BRASIL DOS ÍNDIOS ou OS ÍNDIOS DO BRASIL**, para que possamos ter uma ideia do que é ser um povo indígena “reduzido” na sua própria terra.

Estas histórias (aqui contadas) têm um grande diferencial, são contadas e comentadas sob a ótica de 3 professores: um biólogo - Nilo, um economista, Luiz e um profissional de educação física, Bruno. Três visões diferentes de mundo, mas unidas pela mesma motivação de contar a mesma história dos povos indígenas.

Nota: A nossa proposta em construir este livro sobre os Jogos dos primeiros moradores destas terras (e seus modos de vida) é contribuir um “pouquinho” para ajudar a divulgar e mudar a imagem preconceituosa que

ainda temos sobre os índios. Já lhes denominamos de “bugres” (esta é uma das maneiras pejorativas de chamar os índios), além de preguiçosos, vagabundos, alcoólatras, pedintes etc., e que dessa forma, infelizmente, ainda é veiculada na escola e pela (minoria) dos meios de comunicação, mas muito usadas pelos “homens brancos” (que querem de qualquer forma tomar “posse” das suas terras principalmente na Amazônia Legal).

Acreditamos que a falta de mais informação é o resultado da deformação da imagem do índio, principalmente nas escolas por onde já passamos (e onde deveriam ter nos ensinado mais sobre eles) e não só nos incentivado a comemorar a data do dia do índio em 19 de abril (criada pelo presidente Getúlio Vargas, em 1943), “nos pintando a cara”.

Não podemos esquecer que, também perto de nós, pode ter um índio ou um de seus descendentes e olha se isso já não aconteceu na nossa própria família, pois a maioria de nós brasileiros somos oriundos da miscigenação do índio com o branco (caboclo) e do índio com o negro (cafuzo).

Segundo o IBGE - Censo de 2010, atualmente os índios estão presentes em 4.483 (de um total de 5.570) municípios brasileiros, ou seja, em 80,5%.

"No Brasil todo mundo é índio, exceto quem não é" – disse um grande antropólogo brasileiro, Eduardo Viveiros de Castro. Ele disse isso num contexto em que os arroteiros que ocuparam a terra indígena “Reserva Raposa Serra do Sol” (*), queriam que os índios Makuxi, Wapixana, Taurepange os Ingarikó provassem que eram índios.

(*). Em 1998, o Ministério da Justiça publica a Portaria nº 820, de 11/12, que declarou como de posse permanente a Terra Indígena Raposa Serra do Sol, com superfície aproximada de 1.678.800 hectares. Em 2005, o presidente Luiz Inácio Lula da Silva assinou decreto que homologa de forma contínua a terra indígena Raposa Serra do Sol, em Roraima. Mesmo assim, a reserva ainda continua sendo ocupada pelo homem branco, apesar de ser uma área de terra indígena (TI), situada no nordeste do estado brasileiro de Roraima, nos municípios de Normandia, Pacaraima e Uiramutã, entre os rios Tucutu, Maú, Surumu, Miang e a fronteira com a Venezuela.

B

O que é uma "Terra Indígena (TI)"?

**“Nós não negociamos direitos territoriais porque a terra,
para nós, representa a nossa vida.
A terra é mãe e mãe não se vende, não se negocia.
Mãe se cuida, mãe se defende, mãe se protege”.**

Sônia Guajajara

Índia da etnia Guajajara Tentehar Representante da
Articulação dos Povos Indígenas do Brasil

Uma Terra Indígena (TI) é uma área de propriedade da União com usufruto indígena. São definidas de acordo com a ocupação tradicional das terras.

A Constituição de 1988, no artigo 231, reconhece "aos índios sua organização social, costumes, línguas, crenças e tradições, e os direitos originários sobre as terras que tradicionalmente ocupam, competindo à União demarcá-las, proteger e fazer respeitar todos os seus bens". No parágrafo segundo, o texto constitucional estabelece ainda que "as terras tradicionalmente ocupadas pelos índios se destinam a sua posse permanente, cabendo-lhes o usufruto exclusivo das riquezas do solo, dos rios e dos lagos nelas existentes".

Nota: O RANI – É a Certidão de Nascimento e de Identidade do Índio brasileiro. Compete às unidades regionais da FUNAI (Coordenações Regionais ou Coordenações Técnicas locais) realizar este registro em livros próprios e fornecer a certidão ao indígena, o RANI – Registro Administrativo de Nascimento de Indígenas, é um documento administrativo, instituído pelo Estatuto do Índio, Lei nº 6.001 de 19 de

dezembro de 1973. Como muitos indígenas nascem sem nenhuma assistência, longe de hospitais ou maternidades, o **RANI** pode ser utilizado para dar entrada como Certidão de Nascimento Civil.

Outro detalhe qual chamamos a atenção é sobre as críticas indígenas à realização dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, as manifestações e protestos que ocorreram antes e durante as realizações dos jogos e em especial à “retirada de campo” dos Povos Indígenas Krahô, seguidos depois pelos Povos Apinajé. Os povos indígenas Krahô são considerados os índios mais alegres e felizes do Brasil. E é neste detalhe, “protesto e povo feliz”, que queremos chamar a sua atenção para que este momento não passe despercebido. Apesar de ser um povo feliz, eles deixaram registrados por escrito (e assinado) os seus descontentamentos também contra a corrupção generalizada que “toma conta” do país e os genocídios indígenas que ainda continuam ocorrendo.

Assim, convidamos você para fazer uma primeira caminhada com a gente no tempo por mais de 500 anos de história, histórias e lendas, sobre **OS JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS – Tradição cultural dos povos autóctones**, que tem início antes do “Achamento do Brasil” em 22 de abril de 1500 e vamos até 1 de novembro de 2015, término dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas –JMPI.

Uma Boa Viagem e acreditamos que vai ser bem interessante!

Os Autores

C

Agradecimentos

“Seremos conhecidos para sempre pelas pegadas que deixamos”

Pensamento dos índios Dakota

Todos nós sabemos que este é um espaço reservado para agradecer todos aqueles que, de uma forma ou de outra, nos ajudaram a começar, executar e concluir esse livro.

Ao Tio Carlim (Dr. Emilio Carlos Boschilia - Profundo conhecedor e estudioso das causas indígenas), nosso parente (como diz o índio ao se referir ao outro índio). Também um grande pintor brasileiro, artista gráfico, gravador e fotógrafo. Trabalha sua arte tendo como tema o “Índio, Mato e Bicho”, com destaque para a exuberância da natureza no Brasil e a crescente ameaça às terras e às culturas indígenas.

Os nossos agradecimentos pela gentileza em sugerir o título para este livro e nos contemplar com uma das suas obras de arte (xilogravura) para que ela fosse “transformada” na capa do livro.

À Professora e Doutoranda Ana Maria Olivo, por revisar de uma maneira tão cuidadosa o original deste livro e dar novas ideias para o trabalho ficar muito mais rico.

À Universidade Comunitária da Região de Chapecó – UNOCHAPECÓ, ao Sr. André Luiz Onghero do Centro de Memória do Oeste de Santa Catarina – CEOM, por nos permitir e facilitar acesso ao rico material em seus arquivos e biblioteca para nossas pesquisas sobre os índios Kaingang principalmente das Aldeias Kondá e do Toldo Chimbangue I e II, de Chapecó/SC.

Nota: Atualmente a estrutura física do CEOM está localizada (bem escondidinhos) no segundo piso da Rodoviária, espaço gentilmente cedido pela Prefeitura Municipal. Vale muito uma visita ao local, é uma viagem ao tempo e pelo tempo com mais de 8 mil anos de história.

D

Dedicatórias

“Nosso primeiro professor é o nosso coração”.

Ditado Cheyenne

Aos Professores:

Conhecemos muitas pessoas que, de alguma forma, contribuíram para a nossa evolução no universo da escrita, em especial os nossos professores, esses verdadeiros mestres (e por que não dizer Anjos), que com seus conhecimentos passados ao longo do tempo nos ajudaram na realização deste livro.

Vocês são e serão sempre um grande exemplo na vida, a vocês os nossos eternos agradecimentos.

Aos Familiares, ou como dizem os índios, aos Nossos Parentes

A todas as pessoas que fizeram e fazem parte das nossas vidas. Em especial, àquelas que dedicaram e continuam dedicando parte do seu valioso tempo para que pudéssemos chegar onde estamos e ainda vão continuar dedicando seu tempo para nos ajudar a chegar onde queremos chegar, os nossos familiares.

A vocês os nossos sinceros agradecimentos!

E

O que mudar ou manter num livro é sempre um desafio

O que mudar ou manter é sempre um desafio para quem quer construir um livro que fale principalmente sobre os Jogos dos Povos Indígenas.

Nesta obra, buscamos resgatar alguns fatos e acontecimentos que antecederam ao “Achamento” do Brasil em 22 de abril de 1500 e vamos até 01 de novembro de 2015, término dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, realizados em Palmas/TO (no período de 23/10/15 a 01/11/15), contando um pouco da sua história e da tradição cultural dos povos autóctones brasileiros (que genericamente denominamos de indígenas) e comparando-os com os acontecimentos da época

Buscamos resgatar alguns acontecimentos que antecederam e também que se sucederam à época do descobrimento do Brasil, pois acreditamos que cada fato influencia novos acontecimentos e eles não são mera casualidade.

O nosso maior desejo é que este livro possa contribuir para ampliar e partilhar conhecimentos entre estudiosos e iniciantes da nobre arte das brincadeiras e dos jogos esportivos indígenas.

E se você ainda não se convencer e acreditar que existem ainda mais “mistérios” a serem desvendados, convidamos para continuar a contar esta história com mais detalhes e por que não em uma nova produção ... no seu livro.

Uma ótima leitura!

Os Autores

"Uma das armas mais poderosas usadas pelo Colonizador para acabar com os Povos Indígenas, foi o sistema educacional ocidental"

Mariano Marcos Terena

Parte 1

Os povos indígenas

**“Devemos proteger as florestas para os nossos filhos,
netos e as crianças que irão nascer.**

**Temos de proteger as florestas para aqueles que
não podem falar por si, como as aves,
animais, peixes e árvores”.**

Qwatsinas – Nação Nuxalk

1 – Os Povos Indígenas

Antes de falarmos sobre os Jogos dos Povos Indígenas Brasileiros, vamos nos transportar no tempo e no espaço, para te contar um pouco de como nós nos relacionávamos com os índios. Essa relação se dava através das revistas em quadrinhos, principalmente o “Gibi”, depois passamos pelo cinema (em preto e branco), pelo chuveiros da TV preto e branco e finalmente pela TV colorida, sempre com as mesmas histórias de mocinhos e bandidos no velho oeste norte-americano.

Nessas estórias, normalmente o índio era o bandido e este, no final do filme, deveria morrer, menos um que era o amigo do Zorro, o Tonto (um índio apache).

Olha a forma com que “eles” (os americanos) já nos ensinavam a tratar e retratar o índio ... Tonto, quando não ... bandido.

Apenas um detalhe nos chama a atenção (na atualidade), raras vezes apareciam nos gibis, no cinema ou na TV, as crianças indígenas, as suas atividades esportivas, ficamos com a impressão de que as aldeias eram apenas para índios adultos e tivemos sempre a impressão de que os índios não tinham o direito de ser um povo alegre e feliz.

Foi desta forma que nos ensinaram e foi assim que aprendemos. Você acha que a minha geração gosta de índio? Talvez, seja como as outras gerações que se relacionaram mais diretamente com os escravos negros. Entendeu o porquê do racismo?

Em contrapartida, não podemos esquecer que nós temos também as gerações que se relacionaram de uma forma muito próxima aos descobridores (aqueles que não pediam por favor, apenas mandavam), por isso nós vamos encontrar muito destas pessoas hoje nos “poderes” e fazendo o que sempre fizeram com o povo... explorando-os.

A maioria dos gibis e principalmente os filmes sempre se passavam no velho oeste ou faroeste norte-americano, onde os Cowboys como: Tim McCoy, Tom Mix, Buck Jones, Ken Maynard e Hoot Gibson (este quinteto era de ouro, dominaram este gênero nos anos 20 e 30), Bill Elliott, Ken Maynard, John Wayne, Rocky Lane, Buffalo Bill, Clint Eastwood etc. Pistoleiros armados com revólveres e rifles (Carabina Winchester -1873, a famosa "Papo Amarelo"), em cima dos seus “lindos” cavalos perseguiram e matavam (todos) os índios, e qual não era a nossa alegria, quando isto ocorria, gritávamos, batíamos os pés nos velhos assoalhos de madeira e batíamos também os assentos das cadeiras de madeiras dos cinemas, era uma festa! Mesmo sem a gente perceber o uso da propaganda subliminar americana, já nos colocava como sendo “inimigos dos índios” e eles tinham que ser “mortos”.

Foi assim, dessa forma, que nos ensinaram e “aprendemos” na nossa juventude a “tratar” os índios, e que infelizmente, ainda estamos vendo (na terceira idade) o mesmo filme agora a cores acontecendo no Brasil, na Amazônia Legal (formada por nove estados).

E nós, como dizem os americanos, “Baby, I don’t care” (Cara, não estou nem aí).

2 - A “Fotografia” é a mesma!

A fotografia é a mesma que aconteceu com os índios pelo mundo. Então, vejamos:

2.1 - Nos Estados Unidos:

O Genocídio dos povos indígenas nos Estados Unidos durante o século XIX, que resultou no massacre de milhões e na destruição irreversível de várias culturas, disfarçado sob a máscara de uma “guerra justa”, ou guerra indígena (que mais tarde também viria a ser “usada” no Brasil, no período da Colônia, empregado para justificar a captura, aprisionamento e escravização dos indígenas), teve características próprias, que diferem (um pouco) do que aconteceu nos Estados Unidos e do restante da América.

A limpeza étnica do oeste americano tornou-se política oficial do governo americano, que passou a declarar guerra às tribos indígenas sob qualquer pretexto, mesmo quando a origem dos conflitos se devia a agentes externos e não aos nativos.

Assim os apaches foram destruídos pela ação (coordenada) do exército americano após a entrada de mineiros e bandidos no que era legalmente seus territórios.

A eliminação dos índios (naquela época) também foi defendida por dificultarem o trabalho dos mineradores, dos madeireiros, das instalações das usinas hidroelétricas, empreiteiros e empresários de ferrovias que construía e cortavam suas terras com a nova malha viária.

Era uma forma de destruir, tirar as suas culturas de subsistência e substituir por lavouras comerciais que seriam destinadas aos mercados consumidores através (da implantação) do novo sistema ferroviário.

Veja se este filme não está acontecendo de novo no Brasil?

Os indígenas foram paulatinamente empurrados pelo governo americano para territórios cada vez mais áridos, inférteis, isolados e

pequenos. O antigo "Território Indígena", que cobria a superfície de 4 estados americanos, acabou sendo abolido e trocado por pequenas e esparsas reservas indígenas.

A posição era de que eles deveriam dar lugar para povos trabalhadores, mais civilizados para que os mesmos tirassem proveito dos recursos naturais, isto estava evidente nos discursos dos presidentes dos EUA, na época.

Apesar de ser muito conhecida, a carta escrita em 1854, ao presidente dos Estados Unidos, pelo chefe Seattle, da tribo Suquamish, do Estado de Washington, depois que o Governo norte americano ter proposto a compra do território ocupado por aqueles índios, esta foi uma exceção à regra.

Em geral não havia oferta monetária ou qualquer outra, exceto a troca compulsória de terras vastas e férteis por pequenas reservas estéreis, pedregosas e áridas. Algo parecido foi feito também com o povo filipino durante a Guerra Filipino-Americana e o Genocídio Filipino que se seguiu.

Tivemos também os genocídios promovidos pelos ingleses contra os colonos holandeses bôeres em 1903, os dos alemães contra tribos da atual Namíbia em 1907 (genocídio dos hererós e namaquas) que foram os "laboratórios" da política oficial a serem usada pelos demais governos pelo mundo para resolver as questões indígena.

2.2 - O Genocídio da Tasmânia

No início do século XIX, colonos ingleses em uma série de conflitos e massacres terminou com a extinção de todo grupo étnico de aborígenes na Tasmânia. Embora nunca tenha sido oficialmente uma "guerra", como tal, o conflito da Tasmânia é considerado um verdadeiro genocídio promovidos e recompensados pelo governo britânico.

Temos a impressão de que os povos que praticavam (e praticam) o genocídio contra os índios, estão completamente impunes às suas próprias leis.

2.3 - Os Aborígenes Australianos

A Austrália é um país mundialmente conhecido por suas belezas naturais, pelo seu desenvolvimento econômico e pela qualidade de vida da população (atualmente apresenta o quarto maior IDH - Índice de Desenvolvimento Humano do planeta).

O subsolo do território australiano é muito rico e abriga expressivas jazidas de ouro, bauxita, minério de ferro, chumbo, cobre e manganês de onde atualmente provém a maioria de suas receitas de exportações.

No entanto, pouco se comenta da história dos primeiros povos habitantes do território australiano, os Aborígenes. Os Aborígenes eram os habitantes nativos dos territórios australianos, habitavam estas terras a mais de 40 mil anos.

Existiam naquela época entre 750 mil a 1 milhão de aborígenes, subdivididos em 500 grupos. Atualmente estima-se que apenas 1% da sua população (23 milhões de habitantes) em torno de 230 mil sobreviveram. Falava-se mais de 250 dialetos diferentes, atualmente deve existir entre 120 a 140 dialetos em uso e 13 deles estão ameaçados de desaparecer em função da extinção de sua população.

Quando os europeus chegaram à Austrália, em 1758, a população aborígene foi drasticamente reduzida após uma série de epidêmicas, entre elas o sarampo, tuberculose e principalmente o surto de varíola em 1789, que estima ter matado 90% da sua população, trazida pelos recém-chegados (homem branco) na Austrália.

E os aborígenes que sobreviveram ainda foram gradativamente sendo “empurrados” pelos “novos habitantes” para outras áreas menos produtivas e sem interesses comerciais e na periferia dos grandes centros.

A partir de 1851 com a chegada de imigrantes de outros países, acaba ocorrendo a primeira de uma série de “corridas ao ouro”, que além de fazerem surgir novas cidades acaba expandindo-as de uma forma muito rápido e assim expulsando de vez os Aborígenes de suas próprias terras.

3 - Os Povos Indígenas Brasileiros

No Brasil, como nos Estados Unidos, na Namíbia, na Tasmânia, na Austrália, etc., etc., por “coincidência” aconteceu (e continua acontecendo) a mesma forma ou do mesmo jeito, só que agora em vez de preto e branco nós estamos vendo estes acontecimentos ao vivo e a cores na TV.

Quando falamos de índio, normalmente pensamos que os índios só estão lá na Amazônia (a maior parte das áreas indígenas está nos nove Estados da Amazônia Legal).

Na verdade, eles estão por todos os territórios brasileiros (o que nós não podemos mais afirmar é que existam ainda indígenas no Rio Grande do Norte e no Piauí), ao nosso lado, perto de vocês, vizinhos, compartilhando esse território que um dia foi 100% deles e que hoje tem que compartilhar com brancos (aqueles que não são índios).

Segundo o IBGE-Censo de 2010, atualmente os índios estão presentes em 4.483 municípios, ou seja, em 80,5% dos municípios brasileiros (de um total de 5.570 municípios).

Os índios têm direito reconhecido de 12,5% do território brasileiro (106,7 milhões de hectares, onde vivem atualmente 517,4 mil indígenas (57,7% do total). Então nós temos terras indígenas muito extensas na Amazônia, onde os Ianomâmis, por exemplo, têm 9 milhões de hectares. Em contrapartida, na região Sul, temos muitos problemas fundiários. Quem demarcou as terras, nos anos 50 e 60, achava que os índios iam desaparecer ou miscigenar suas raças, enfim, iam virar homens brancos.

No entanto, aconteceu uma coisa bem diferente, os índios se organizaram e, apesar de todo processo colonizador, não perderam a língua, não perderam os cantos, não perderam o encanto, não perderam o referencial de sobrevivência, tradicional e étnico. O ritual, a cantoria, a maneira de se expressar, as cores, os artesanatos, essas maravilhas permanecem. Então, quem pensou que os índios desapareceriam até no

ano 2000 se enganou, eles não desapareceram e estão cada vez mais se organizando para viver ou sobreviver melhor.

Segundo dados do IBGE - Censo de 2010, o Brasil tem atualmente 653 terras indígenas (TI) reconhecidas, onde vivem a cerca de 817.963 índios (0,44% da população brasileira). Desse total, mais de 502.783 vivem em seu habitat e em zonas rurais, afastadas das grandes cidades, enquanto 315.180 vivem em áreas urbanas, subdivididos em 230 etnias que, juntas, são responsáveis pela prática de mais de 180 línguas diferentes.

Entre as maiores etnias brasileiras, podemos citar os Tikúna (AM), com 6,8% da população indígena e os Guarani-Kaiowá (MS) e os Kaingang (PR, SC, RS e SP).

Na época do “descobrimento” ou conforme a “Carta de Achamento do Brasil”, de Pero Vaz Caminha, escrivão da armada (considerada a “Certidão de Nascimento do Brasil” datada em Porto Seguro em 01 de maio de 1500), encaminhada ao Rei de Portugal Dom Manuel I (1469-1521), conhecido também como “O Venturoso” ou “Bem-Aventurado”, estima-se que a população indígena que viviam em terras brasileiras eram entre 2 a 3 milhões o que correspondiam 100% da população brasileira.

Pesquisas recentes indicam que esses e outros povos viviam na América do Sul há mais de 11 mil anos.

Das várias etnias que existiam na época, muitas foram totalmente extintas, e esse número foi drasticamente reduzido em consequência da escravidão, dos massacres realizados pelos colonizadores e, posteriormente, os conflitos com fazendeiros e garimpeiros que invadiram suas terras e também pelas doenças contagiosas trazidas pelo “homem branco” sem contar com o trabalho “pacificador” realizados pelos Jesuítas entre 1549 a 1632 com as criações das reduções jesuíticas na Província del Guayrá, atual estado do Paraná e nas reduções de Sete Povos das Missões no Rio Grande do sul, que teve seu início em 1750.

Parte 2

Jogos dos Povos Indígenas Brasileiros – JPIs Período: 1980 a 2015



Logomarca dos Jogos dos Povos Indígenas Brasileiros

Fonte: Jogos dos Povos Indígenas - Ministério dos Esportes, 2016.

**“Se achamos que nosso objetivo aqui, na nossa rápida
passagem pelaTerra, é acumular riquezas, então
não temos nada a aprender com os índios.
Mas se acreditamos que o ideal é o equilíbrio do
homem dentro de sua família e dentro de sua
comunidade, então os índios têm lições
extraordinárias para nos dar.”**

Sertanista Cláudio Villas-Bôas (1916-1998)

4- A ideia dos Jogos Indígenas - A Olimpíada Verde

No final da década dos anos 70, os irmãos indígenas Mariano Marcos e Carlos Justino Terena, envolvidos com as questões políticas indígenas, cuja bandeira era o direito original a demarcações das suas terras, fundaram a primeira organização política chamada União das Nações Indígenas (UNI), em pleno regime militar. As reuniões eram frequentes e realizadas sob grande tensão, e a impressão que se passava para a sociedade não indígena (do homem branco), na época, era de que os índios viviam em constante tristeza e depressão.

Nos anos seguintes, Marcos Terena passou a ser funcionário e piloto (isto mesmo, o primeiro índio aviador) da FUNAI, ele toma a iniciativa e passa a percorrer e conhecer todas as aldeias de seus parentes (como os índios se denominam, são parentes uns dos outros) para conhecer as suas realidades, questões relacionadas à fome, educação e saúde. Com isso, acabou descobrindo as suas manifestações culturais: danças, cantos e os esportes tradicionais praticados por seus parentes como forma de resistência e afirmação como povos, o que contradizia o que o homem branco pensava que os índios viviam em constante tristeza e depressão.

Em suas constantes visitas às várias comunidades indígenas e aos seus parentes, na década de oitenta, passou a vislumbrar o sonho de que era muito importante para eles índios e não índios conhecerem estes “mundos ocultos”. Nessas comunidades, as expressões de alegrias, as diversidades culturais de seus povos, representadas por cerca de 230 etnias que vivem em suas terras originais e que ainda mantêm vivos aproximadamente 180 idiomas diferentes.

Povos diferentes entre si, cada um com sua identidade cultural, manifestações, usos, tradições, costumes, habilidades, organização social, ritos, crenças, filosofias, espiritualidades, instrumentos musicais e principalmente os seus esportes tradicionais peculiares que estavam muito presentes nestas comunidades.

Foi quando, em 1980, os irmãos Carlos e Marcos Terena, além de idealizarem e iniciarem a organização destes jogos, passaram a articular junto às lideranças indígenas também a realização das “Olimpíadas Indígenas”, visando à preservação das tradições nas aldeias e no sentido de agregar estes valores culturais através dos esportes tradicionais indígenas, uma vez que até então nenhum trabalho nesse sentido fora antes realizado de forma oficial.

Compreenderam que a partir dessas manifestações da aldeia para a cidade e suas representações poderiam ser conhecidos pela sociedade. Foi dessa maneira que surgiu a ideia de juntar essas atitudes positivas, para mostrá-las aos não índios e dar visibilidade e importância da cultura indígena na sociedade brasileira.

A primeira iniciativa de aproximar as práticas corporais e esportivas dos índios com a sociedade do “homem branco” foi quando Carlos Terena teve a ideia de levar um índio “flecheiro” aos Jogos Estudantis Abertos (JEBs), realizado em São Paulo, em 1985. Este foi o ponto de partida para o surgimento dos Jogos dos Povos Indígenas. Segundo Carlos Terena, na abertura dos Jogos Estudantis Brasileiros em São Paulo (JEBs), quando o índio flecheiro desceu na “linha de tiro” para fazer a sua demonstração (ele mesmo não conhecia esse índio), ele disse: “Pode ser aqui, mais de 30 metros”. Então, ele primeiro acertou uma melancia (alvo), depois acertou um melão e assim foi até chegar a uma maçã.

Foi uma maneira de quebrar o conceito de esporte. Porque ele estava usando um arco tradicional, estava utilizando uma metodologia tradicional, mas com o objetivo que não era tradicional, porque lá na aldeia aquele índio não fazia aquilo como esporte. Ele fazia para acertar uma ave, uma anta, um peixe no meio do rio, que é mais difícil de acertar porque envolve a questão da ótica.



Pelé, dá início aos Jogos Indígenas Brasileiros

Fonte: Ministério dos Esportes, 2016.

Nascia, assim, a ideia de um dia poder juntar estas atitudes positivas das tribos de união, força e alegria, através de seus cantos e danças e dos seus esportes tradicionais, para aproximar e se fazer conhecer as 230 etnias e mais de 180 idiomas indígenas existentes em nosso país (exceto nos estados do Piauí e do Rio Grande do Norte), (IBGE 2010).

A proposta dos Jogos dos Povos Indígenas teve como principal reivindicação das comunidades indígenas (dos líderes indígenas) a formulação de políticas públicas socioculturais e esportivas. O direito ao esporte foi consolidado como um evento de importância nacional e apoiado pelos desdobramentos, tomando por base a legislação:

- Art. 231, Capítulo VIII da Constituição Federal: "São reconhecidos aos índios sua organização social, costumes, línguas, crenças e tradições", em consonância com a Lei 6.001 de 19 de dezembro de 1973, no seu Art. 47. "É assegurado o respeito ao patrimônio cultural das comunidades indígenas, seus valores artísticos e meios de expressão";
- Art. 217, da Constituição Federal de 1988, está escrito que é dever do Estado em fomentar práticas esportivas formais e não formais, cujas estruturas estejam relacionadas com os espaços culturais, lúdicos e históricos do povo Brasileiro e no, inciso IV, que se traduz na "proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional".
- Art. 31, Declaração da ONU sobre os Direitos dos Povos Indígenas, de 2007: "Os povos indígenas têm o direito a manter, controlar, proteger e desenvolver seu patrimônio cultural, seus conhecimentos tradicionais, suas expressões culturais tradicionais, esportes e os jogos tradicionais e as artes visuais e interpretativas".

O primeiro passo dos irmãos Carlos e Marcos Terena foi procurar os órgãos oficiais desportivos governamentais, nos quais as suas sugestões e

reivindicações nunca foram atendidas. Por mais de 15 anos perseguiram este ideal entre os corredores e gabinetes, e o mais importante, mesmo não sendo atendidos jamais desistiram da ideia destes jogos.

Somente em meados de 1996, com a criação então do Ministério Extraordinário do Esporte e Turismo, é que a sua proposta foi levada com seriedade e aceita pelo então Ministro da época Sr. Edson Arantes do Nascimento (Pelé), que determinou junto às suas assessorias providências para viabilizar a realização deste encontro indígena. “Pelé, será que dá pra gente fazer uma Olimpíada? Queríamos usar a expressão Olimpíadas, juntando 30 povos dos 230 do Brasil” (Carlos Terena).

Desta reunião com o então ministro do Esporte nasceu a ideia de se fazer uma Olimpíada Indígena. Marcos Terena menciona que se utilizassem o termo "jogos indígenas" na época poderia dar a conotação de futebol para os indígenas. Portanto, optou-se por Olimpíadas.

Assim, entre 16 a 20 de outubro de 1996, teve início a primeira experiência dos Esportes Indígenas na cidade de Goiânia (GO), e a partir daí adquiriu-se experiência e o formato dos jogos foi sendo modificado a cada edição para se tornar, em 2015, os I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. A persistência dos irmãos Marcos e Carlos Justino Terena foi essencial para a realização destes Jogos.

5- O que são os Jogos dos Povos Indígenas – JPIs

“No dia do seu nascimento, você chorou e o mundo se alegrou.

Viva sua vida de modo que, no dia da sua morte, o mundo chore e você se alegre”.

Provérbio indígena Cherokee

Os Jogos dos Povos Indígenas (JPIs), são um evento de participação e competição esportiva criado em 1996, através de uma iniciativa indígena brasileira, do Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena (ITC), idealizado e organizado por diferentes setores da sociedade, pelo Governo Federal, através dos Ministérios dos Esportes, da Educação e da Cultura

no âmbito nacional e pelas secretarias de Esporte estaduais e ou municipais e também as universidades, ONGS e a mídia. O principal objetivo desses jogos é integrar os povos indígenas e mostrar aos “brancos” um pouco da sua cultura.

O maior responsável pela articulação junto aos povos indígenas e a organização desportiva, cultural, espiritual e tradicional é o líder indígena Marcos Terena, que também é fundador e presidente do Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena (ITC). Carlos Terena, irmão de Marcos, é o organizador executivo e um dos idealizadores dos Jogos Indígenas no Brasil. No total já foram mais de 150 povos indígenas brasileiros reunidos nestas competições.

Esse evento é considerado um dos maiores encontros esportivos culturais e tradicionais de indígenas da América. Com o objetivo central de promover a celebração e a interação entre as etnias, diferentemente das nossas competições esportivas (do homem branco) onde impera a competição.

Os Jogos reúnem modalidades específicas das diversas culturas representadas. Além disso, têm por finalidade de fomentar a cultura da paz e incentivar, valorizar e fortalecer a prática dos seus esportes tradicionais.

Nas competições, prevalece a comemoração, pois o objetivo principal não é competir, mas sim celebrar. Promove o encontro, o conglutamento e o intercâmbio entre todos os povos participantes, privilegiando os seus aspectos lúdicos da prática esportiva, revelando e resgatando suas manifestações milenares e principalmente fazer com que os vários povos, outrora inimigos tradicionais, se reencontrem e se conheçam por meio de suas manifestações, procurando desta forma perpetuarem diversas práticas culturais e esportivas tradicionais por meio da língua, das danças, das lutas, dos jogos, dos rituais, dos artesanatos, dos adornos e das pinturas corporais.

Graças a essas diferenças entre os povos é que existe a diversidade cultural indígena brasileira. Cada um deles traz consigo as suas

manifestações, costumes, habilidades tecnológicas, organizações sociais, crenças, ritos, espiritualidades e esportes.

5.1 - Objetivos dos Jogos

Além do objetivo principal de integrar os povos indígenas e mostrar aos “brancos” um pouco da sua cultura, os Jogos Indígenas também têm como finalidade:

- Proporcionar a cada participante o conhecimento de novas modalidades esportivas tradicionais;
- Incentivar o coletivo na prática dos esportes tradicionais e, como consequência, propiciar uma vida mais digna e respeitosa no inter- relacionamento de toda a sociedade envolvida;
- Criar um novo conceito de se fazer conhecer e estabelecer uma relação de igualdade com a sociedade;
- Possibilitar através do esporte um momento de respeito às diferenças e de promoção da diversidade cultural e étnica que caracteriza os indígenas brasileiros;
- Demonstrar e possibilitar o intercâmbio das manifestações esportivas e culturais de cada povo indígena;
- Resgatar e incentivar nas etnias indígenas, as práticas de seus esportes tradicionais; Fazer com que a sociedade não indígena conheça e valorize a cultura e os esportes tradicionais, tendo como consequência afastar o preconceito e estimular o respeito.

5.2 - As Principais Características dos Jogos Indígenas

- Os Jogos são realizados sempre de dois em dois anos e nos anos ímpares;
- O período de realização dos jogos é sempre no segundo semestre, preferencialmente nos meses de agosto ou setembro; as datas obedecem ao calendário lunar indígena; que prevê o início das primeiras chuvas aos sete dias que antecedem o período da lua cheia; e a abertura das competições coincide sempre com a lua cheia daquele mês.
- A única prova onde há a presença de um árbitro é o futebol – em todas as outras não há juízes;
- Não há divisões por faixa etária – todos participam em igualdade;

- Não há um campeão geral ou destaque para os vencedores – todos os participantes recebem as mesmas premiações/medalhas;
- Durante a realização são faladas em média mais de 25 línguas e dialetos;
- Todos os materiais usados nas provas tradicionais são retirados da natureza e fabricados pelos próprios indígenas;
- A abertura dos Jogos é sempre precedida pelo ritual de bênção por um líder espiritual indígena;
- Todos os Jogos contam com a realização de uma Noite Cultural, onde os participantes apresentam suas manifestações culturais como danças, pinturas corporais, cantos, e as comunidades não indígenas locais são convidados a assistirem a essas apresentações.

Fonte: Fundação Nacional do Índio – FUNAI.

5.3 - A Escolha do Local dos Jogos



Aldeia, Vila Olímpica Indígena e Arena Green (palco principal dos jogos)

Fonte: Jogos mundiais indígenas notícias, 2016.

A escolha da cidade e do local para a realização dos JPI é muito importante, pois o local tem que ter espaço e ambiente natural: um parque, rio, mata etc., onde serão construídas (provisoriamente) as “ocas olímpicas”; tem que haver também espaço para as práticas dos jogos e da cultura tradicional indígena; mesmo com a presença de todos estes indicadores sempre se traz um guia espiritual, um pajé para abençoar o lugar. As escolhas do local e período lunar são selecionadas seguindo preceitos indígenas.

As instalações das arenas são circulares e tem que ter as ocas para repouso, os jogos ocidentais (futebol) são realizados em campo de futebol de médio porte e as escolas públicas ou colônias de férias podem servir de hospedagem.

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

5.4 - A Premiação



Medalhas dos Jogos Indígenas

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Mesmo contando com fases eliminatórias, classificatórias e finais, os chamados esportes Nativos de Integração (arco e flecha, arremesso de lança, cabo de força, canoagem, corrida de velocidade, corrida de fundo, corrida com tora e natação) têm um sistema de premiação próprio e, por vezes, fogem do modelo não indígena. Em vez de conferir aos três primeiros colocados medalhas de pesos e simbolismo distintos os Jogos dos Povos Indígenas, fazem a premiação a todos os participantes que recebem a mesma medalha (de participação).

Todos os participantes ganham troféus e medalhas, não existe pódio, e cada equipe participante tem sua própria forma de festejar o ganhar e o perder nas competições promovidas no Evento.

6 - A Primeira Edição dos Jogos dos Povos Indígenas - I JPIs

A primeira edição dos Jogos dos Povos Indígenas I JPIs, foi realizada no período de 16 a 20 de outubro de 1996 em Goiânia/GO, teve a participação de 25 etnias e mais de 400 atletas, e contou também com a presença, na época, do Ministro dos Esportes Edson Arantes do

Nascimento, Pelé, na abertura destes jogos, que acabou incluindo o evento no calendário da Secretaria Nacional do Esporte.

Para celebrar o início do evento, o Povo Krahô, de Tocantins, atritou pedras provocando a centelha, que por sua vez faria nascer a primeira “chama olímpica” dos Jogos dos Povos Indígenas, dando assim início às “Olimpíadas Verdes”. Este ato do acendimento do Fogo Olímpico acabou-se tornando tradição na abertura dos Jogos.

Já o II JPIs que foi realizado na cidade de Guáira/PR, de 14 a 20 de novembro de 1999, teve a participação de 31 etnias e mais de 600 atletas. Desde 2005, os Jogos vêm sendo realizados de dois em dois anos, sempre no segundo semestre e nos anos ímpares.

Os JPIs vão muito além da prática de uma competição esportiva. Trata-se de um momento e de uma oportunidade única para partilhar as culturas entre as diversas etnias participantes e a comunidade local onde o evento é realizado. Os participantes demonstram suas manifestações culturais, espirituais, através de suas danças e cantos. A riqueza de seus ornamentos, suas indumentárias e pinturas corporais vão além da nossa imaginação.

Este é um momento também para proporcionar aos participantes o intercâmbio e o conagraçamento cultural, quando etnias que nem mesmo sabiam das suas existências passam a se conhecer. Esses encontros despertam ainda mais o respeito em relação às diferenças étnicas de cada tribo que compõe a riqueza da diversidade cultural brasileira. Muitos povos seguem mantendo contato mesmo após o término das atividades.

Durante os Jogos, também são realizados fóruns sociais onde são discutidos temas relativos à política, saúde, educação, terra e ecologia (indígenas).

“Os Jogos dos Povos Indígenas têm que ter um lado político. Não podemos ter um encontro dos povos desta dimensão sem tocar neste ponto”, afirma Terena.

7 - O Jeito Índio de ser - A Imprevisibilidade e a Diversidade

**“...tudo na terra tem um propósito, cada doença uma erva para curar,
cada pessoa uma missão para cumprir.**

Esta é a concepção dos índios sobre a existência...”

Cristine Quintasket (1888-1936) Índia Salish

As programações dos Jogos durante a sua realização mudam várias vezes durante a competição. Isso pode soar como desorganização, mas, segundo o Comitê Intertribal que organiza os jogos, não é, pois faz parte do jeito indígena de conduzir o evento. Não é à toa que existe a expressão “programa de índio”.

Algumas curiosidades expressam bem essa diversidade dos povos indígenas. Uma situação ocorrida no I Jogos, em Goiânia (1996), durante uma partida de futebol em que a jogada ficou confusa e a disputa da bola se deu dentro da área, a bola bateu em cima da linha do gol e ficou aquela dúvida se entrou ou não. O atleta atacante gesticulava para o juiz, pois não falava o português, questionou que a bola poderia ter ultrapassado a linha do gol. Imediatamente, o goleiro adversário, com a bola na mão (em jogo), chamou o atleta e colocou a bola em cima da linha e soltou, mostrando onde ela havia quicado; o atacante ficou olhando e acenando com a cabeça dizendo sim, e se afastou, correndo para o centro do campo. O atleta atacante poderia ter chutado a bola e feito o gol, pois estava em jogo, mas isso não foi feito.

Nos II Jogos, realizados em Guaíra/PR (1999), participaram desta competição cinco atletas Matis, do Amazonas. Foi a primeira vez que saíram de suas aldeias para uma cidade grande. Na época, eles tinham apenas 19 anos de contato com o não índio. Todos os outros povos cuidavam deles como os filhos mais novos. Eles resolveram participar da prova de canoagem, mas as canoas feitas artesanalmente se diferenciavam um pouco umas das outras. Um sorteio é realizado a cada prova e a Comissão Organizadora dos Jogos sugeriu aos participantes que não houvesse sorteio para os Matis, e que eles escolhessem a canoa que melhor

lhes conviesse, não houve nenhuma resistência a esse privilégio, e os Matis participaram pela primeira vez dos jogos.

Nos III Jogos realizados em Marabá/PA (2000), após a realização dos jogos, o chefe da delegação do povo Xavante, Adriano Tsererawau, procurou o coordenador dos jogos dizendo que os xavantes haviam sido campeões três vezes e decidiram não mais vencer para dar oportunidade a outra etnia. Assim, os atletas mais jovens, os considerados “os bons de bola”, não mais participariam desta competição, somente os mais velhos. Assim foi feito, e os Xavante não foram mais os campeões no futebol.

Nos IV Jogos realizados em Palmas/TO (2003), durante a prova final de arco e flecha, três atletas ficaram empatados em segundo lugar, com o mesmo número de pontos. O que fazer? Imediatamente, no centro da arena, o coordenador perguntou aos atletas, que responderam descontraidamente: “Não precisamos disputar nada aqui, todos nós somos irmãos, deixa isso pra lá!”. Uma atitude bem diferente do que ocorre em competições dos “brancos”. Com isso, demonstraram que “o importante não é ganhar, mas sim celebrar”.

8 - As 3 Modalidades Esportivas Praticadas nos JPIs

E como forma de organizar as modalidades disputadas (elas variam um pouco de um torneio para o outro), o Comitê Organizador dividiu as apresentações em três modalidades:

- I - Jogos Nativos de Integração**
- II - Jogos Demonstrativos Tradicionais**
- III - Jogos Ocidentais e as Modalidades Artísticas**

Nota: As descrições das três modalidades esportivas e as suas práticas, estão no **Capítulo 20** dos **I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas**.

8.1 – Os 8 Jogos Nativos de Integração

Os Jogos Nativos de Integração ou Modalidades Indígenas Tradicionais são os esportes tradicionais, praticados pela maioria dos povos indígenas brasileiros. É apenas nesta categoria que acontecem as competições entre as etnias. Fazem parte dessa categoria:

- 1 -  - Boiká Ixó - Arco e Flecha
- 2 -  - Cabo de Força Masculino
- 3 -  - Corrida de Velocidade 100 m
- 4 -  - Corrida de Resistência - 8,4 km
- 5 -  - Jãmparti - Corrida de Tora Masculino
- 6 -  - Jawari - Arremesso de Lança
- 7 -  - Tak Tak - Natação Travessia em Águas Abertas
- 8 -  - Ubá ou Ererê - Canoagem Rústica

8.2 - Os 16 Jogos Tradicionais Demonstrativos

Os Jogos Tradicionais Demonstrativos ou Jogos Tradicionais de Integração Indígenas são esportes tradicionais demonstrativos que são praticados pelas etnias e não são comuns para a maioria dos povos indígenas. Esses jogos não têm o objetivo competitivo e nem existe premiação, são as particularidades de cada povo, apenas têm o caráter de demonstração e de celebração entre os representantes das tribos, pois são praticados e disputados às vezes apenas por integrantes da própria etnia.

O objetivo maior dessas modalidades é incentivar o resgate às práticas tradicionais não só pelas crianças, mas também pelos jovens e adultos da tribo, é para que todos os povos indígenas possam se unir ainda mais.


Com o passar do tempo estes esportes podem cair no “agrado” das tribos e passar a serem praticados pela maioria das etnias e aí numa próxima edição dos jogos podem ser incluídos como mais uma modalidade de competição nos Jogos Nativos de Integração.

- 1 -  - Akô - Corrida da Varinha 4x400 metros
- 2 -  - Apañara - Lançamento de Flechas com a mão
- 3 -  - Jawari - Queimada
- 4 -  - Hagaka - Lançamento de Dardos no Corpo
- 5 -  - Kagót - Lançamento de Dardos com a Mão
- 6 -  - Kaipy - Tiros com Arco e Flechas
- 7 -  - Mapulawache - Brincadeira do Pequi
- 8 -  - Wakmeti - Lutas Corporais Masculino
- 8.1 -  - Aipenkuit - Luta Ajoelhados
- 8.2 -  - Idjassú - Luta em Pé
- 8.3 -  - Ikindene - Luta Ajoelhados
- 8.4 -  - Huka-Huka - Luta Ajoelhados

- 8.5 -  - Yamurikumã - Lutas Corporais Feminino
- 9 -  - Peikrân - Jogo da Peteca
- 10 -  - Rônkrã - Jogo Lacrosse ou Hoquei
- 11 -  - Tã - Jogo do Disco
- 12 -  - Tihimore - Arremesso da Bola de Marmelo
- 13 -  - Xikunahaty - Futebol de Cabeça ou Cabeçobol
- 14 -  - Yamaricumã - Cabo de Força Feminino
- 15 -  - Wakmeti - Corrida de Tora Feminino
- 16 -  - Zaratana - Lançamento de Dardo

8.3 - Os Jogos Ocidentais - Futebol Masculino e Feminino

Amplamente praticado pelos povos indígenas, o futebol é o único esporte ocidental que faz parte dos Jogos dos Povos Indígenas.

- 1 -  - Jogos Ocidentais - Futebol Masculino e Feminino

Seguindo os princípios que norteiam a filosofia do evento, é importante ressaltar que nesta modalidade não se propõe consagrar o atleta artilheiro, o goleiro menos vazado ou a defesa mais eficiente. Os Jogos Indígenas destacam o aspecto lúdico da prática desportiva do futebol, tornando o “fair play” uma realidade. Todas as etnias levam representantes para as competições.

O Futebol é a prova de que este esporte já está inserido no contexto cultural de vários grupos indígenas brasileiros, sendo unanimidade nos jogos praticados por atletas femininos e masculinos. Talvez essa seja a explicação para a semelhança entre indígenas e não indígenas brasileiros: a paixão pelo futebol.

8.4 - As Modalidades Artísticas

Paralelamente às atividades esportivas, acontecem várias atividades culturais, antes e durante a realização dos jogos. Essas atividades culturais são lideradas pelos povos indígenas e celebram a diversidade, a sua cultura nativa, as suas tradições, são as Feiras de Artesanatos Indígenas, Cantos, Danças, Desfiles (Cunha Porã) e Pintura Corporal.

9 - As 12 Edições realizadas dos Jogos dos Povos Indígenas – JPIs



Logomarca dos Jogos dos Povos Indígenas Brasileiros
Ministério dos Esportes

“Todos os homens e mulheres têm um futuro, mas poucos têm um destino”.

Provérbio dos índios Andino

Com duas décadas de existência, os Jogos dos Povos Indígenas já tiveram 12 edições realizadas, em várias cidades, e cada uma com um lema específico, conforme a seguir:

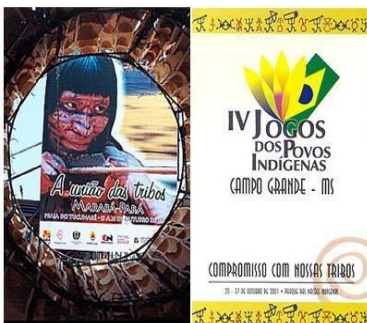


I Jogos: Anhanguera/Goiânia/GO

- Data: 16 a 20 de outubro de 1996
- **Lema: Programa do Índio**
- Os povos indígenas vão mostrar que Esporte não é reserva de branco.
- Participação de 25 etnias com 400 atletas.

II Jogos: Guairá/PR (Tríplice Fronteira- Brasil/ Paraguai/Argentina)

- Data: 14 a 20 de outubro de 1999
- **Lema: A Terra de todas as Tribos**
- Participação de 31 etnias com 600 atletas.



III Jogos: Marabá/PA (Amazônia Brasileira)

- Data: 15 a 21 de outubro de 2000
- **Lema: A União das Tribos**
- Participação de 34 etnias com 800 atletas.

IV Jogos: Campo Grande/MS (Região do Pantanal)

- Data: 20 a 27 de outubro de 2001
- **Lema: Compromisso com nossas Tribos**
- Participação de 29 etnias com 470 atletas.



V Jogos: Marapanim/PA (Praia do Crispim)

- Data: 14 a 21 de setembro de 2002
- **Lema: Pensar Índio**
- Participação de 62 etnias com 1100 atletas

VI Jogos: Palmas/TO

- Data: 01 a 08 de novembro de 2003
- **Lema: Esportes Indígenas e Manifestações Culturais**
- Participação de 47 etnias com 1.000 atletas.
- Participação pela primeira vez de indígenas do Canadá e da Guiana Francesa como observadores.



VII Jogos: Porto Seguro/BA (Reserva da Jaqueira)

- Data: 19 a 27 de novembro de 2004
- Local onde foi registrado o primeiro encontro entre os brancos portugueses e os índios brasileiros.
- **Lema: Celebrando as Tradições dos Primeiros Povos**
- Participação de 54 etnias com 1.200 atletas e de observadores internacionais.

VIII Jogos – Fortaleza/CE (Praia de Iracema)

- Data: 18 a 26 de novembro de 2005
- **Lema: “O importante não é competir, e sim, celebrar”.**
- Participação de 42 etnias com 1.300 atletas e a participações das delegações da Guiana Francesa, Equador e dos Estados Unidos como observadores.



IX Jogos: Recife/Olinda/PE

- Data: 24/11 a 1º de dezembro de 2007
- **Lema: Água é Vida, Direito Sagrado que não se vende**
- Participação de 40 etnias com 1000 atletas.

X Jogos: Paragominas/PA

- Data: 31/10 a 7 de novembro de 2009
- **Lema: O importante não é ganhar, mas celebrar.**
- Participação de 40 etnias com 1.300 atletas e as Delegações do Canadá, Austrália e Guiana Francesa como observadores.



XI Jogos: Porto Nacional/TO

- Data: 5 a 12 de novembro de 2011
- **Lema: O importante não é ganhar, mas celebrar.**
- Participação de 35 etnias com 1.300 atletas e lideranças de 9 países como observadores.

XII Jogos: Cuiabá/MT - Jardim Botânico (Sucuri)

- Data: 10 a 18 de outubro de 2013
- **Lema: Celebrando as Tradições dos Primeiros Povos**
- Participação de 48 etnias do Brasil com 1.600 atletas e lideranças de 18 países.

Nota: Depois das realizações dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas – I JMPI em 2015, nenhuma outra olimpíada voltou a ser realizadas mesmo as de nível nacional.

Obs.: As imagens e as figuras expostas neste capítulo foram retiradas das seguintes fontes/sites:

Jogos dos Povos Indígenas - Ministério dos Esportes. Disponível em:

<http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/jogos-indigenas>.

[Http://pt.wikipedia.org/wiki/jogos_dos_povos_ind%C3%AAdgenas](http://pt.wikipedia.org/wiki/jogos_dos_povos_ind%C3%AAdgenas)

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

<http://www.jogosmundiaisindigenas.com>

<http://www.jmpi2015.gov.br/modalidades>

Parte 3

I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas - I JMPI

Período: 20/10 a 01/11/2015

Palmas/TO – Brasil



Símbolos dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2015.

10 - I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas – A Olimpíada Verde

“O importante não é ganhar, mas celebrar”

Lema dos Jogos dos Povos Indígenas

A 1ª edição dos Jogos Mundiais Indígenas foi fruto dos resultados obtidos nas 12 edições realizadas anteriormente dos Jogos dos Povos Indígenas - JPIs, sendo que a última, realizada em 2013 em Cuiabá, onde tivemos a participação de alguns representantes estrangeiros. Foi então que nasceu a ideia de fazer os I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas - I JMPI. Algumas cidades se candidataram a receber esta competição e, das três finalistas: Belém, Marabá e Palmas, a capital do Tocantins foi escolhida.

A Aldeia Olímpica Indígena (a Arena Verde ou Arena Green, assim denominada), foi montada nas proximidades do estádio Nilton Santos, recebeu as cerimônias de abertura, que se assemelham à abertura dos jogos olímpicos, com o ritual do Acendimento do Fogo Sagrado, quando as

etnias participantes entram com suas roupas típicas, com os seus rituais, as competições e demonstrações esportivas tradicionais.

11 - A Vila Olímpica – A Escolha dos Locais dos jogos

**“A alma não teria um arco-íris
se os olhos não tivessem lágrimas”.**

Provérbio Indígena

A Vila dos JMPI possui uma área de aproximadamente 260.000 m² e é composta pela Arena Green (palco principal dos jogos), o Estádio Nilton Santos (onde aconteceram as competições de futebol masculino e feminino), Feira de Agricultura Familiar Indígena, Feira de Artes Indígenas, Oca da Sabedoria, Oca Digital, Praça de Alimentação, Posto de Atendimento Médico, Estrutura de Segurança e área Logística.



Projeto e Imagem aérea das instalações dos JMPI

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, 2016.

É interessante notar que as sedes dos Jogos indígenas são sempre em locais afastados dos grandes centros/cidades, contrariando a lógica dos torneios desportivos, mas isso é extremamente coerente com a proposta indígena.

A primeira edição dos JMPI foi realizada entre 20 de outubro a 1º de novembro de 2015, em Palmas/TO, a partir de uma parceria firmada entre o Governo Federal - Ministério do Esporte e Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (Pnud), Governo do Tocantins e a Prefeitura de Palmas, Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena (ITC) com os líderes estrangeiros de 21 países.

Com o lema “**EM 2015, SOMOS TODOS INDÍGENAS**”, esta primeira edição contou com a presença de 1.129 indígenas nacionais de 24 etnias, além de 566 indígenas de 23 delegações internacionais de 21 países, entre eles: Argentina, Bolívia, Canadá, Chile, Colômbia, Costa Rica, Estados Unidos, Etiópia, Filipinas, Finlândia, Gâmbia, Guatemala, Guiana Francesa, México, Mongólia, Nicarágua, Nova Zelândia, Panamá, Paraguai, Rússia e Uruguai.



Símbolos dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2015.

12 – Kaly, a Mascote dos Jogos

Kaly, a mascote dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, foi a principal responsável pela integração dos povos com os visitantes, trazendo as referências culturais de cada povo, promovendo conhecimento e interação.



Símbolos dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas

Fonte: Google, 2015.

Kaly vem do nome Kallyhute, que tem origem no tronco linguístico da tribo Aruak, nativo do povo Terena. Seu significado é “humano de pequena estatura” e representa uma criança guerreira, denominado de “pequeno guerreiro”, que traduz a pureza e a dádiva que a vida das crianças representa na aldeia. Seu aspecto é multiétnico, representando várias culturas indígenas. O seu cabelo usa o corte do povo Xavante, a pintura em seu rosto traz a marca dos Xingu, a pintura em seu corpo tem referência no povo Karajá. A mascote dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, Kaly, foi uma criação do índio Marcos Terena.

13 - Critérios para Seleção das Etnias Participantes

O Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena (ITC), que organizou o evento, explica que os critérios para seleção dos participantes aos I JMPI foram os mesmos adotados nas 12 edições nacionais já realizadas. São eles: etnia, crenças e conservação dos costumes. O comitê decidiu ainda que, no caso das etnias brasileiras, também foi pré-requisito a participação em alguma das 12 edições dos Jogos Nacionais, que acontecem desde 1996.

Bom comportamento e cumprimento das regras nas edições passadas também contaram como pontuação para conquistar uma vaga nos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Segundo Terena, “Quando vira apenas um campeonato, perde-se a fraternidade e a reciprocidade dos povos. Competir vai contra o pensamento dos povos indígenas. Apesar disso, precisamos estabelecer regras essenciais para evitar que os Jogos sejam vistos como um momento folclórico dos índios. Estimulamos as seletivas e os treinamentos para que os atletas possam chegar ainda mais organizados”.

As Delegações

As delegações são compostas por, no máximo, 50 participantes, sendo 48 atletas e dois expositores que participaram da Feira de Arte e Artesanatos Indígenas.

14 - Critério de seleção dos Equipamentos Usados nos Jogos

Os critérios de seleção dos equipamentos usados para a realização das atividades são definidos nos congressos técnicos que antecedem a cada evento a ser realizado. A busca por uma padronização das canoas, das lanças, das cordas, do cabo de força e das toras utilizadas na corrida faz com que, apesar de as diferentes técnicas usadas por etnia na confecção destes equipamentos, não atrapalhe os seus rendimentos nas provas. Assim, a organização cederá aos atletas o material necessário para a realização destas provas.

Outra exigência do Comitê Organizador é de que a utilização de quaisquer outros equipamentos nas competições tem que ser confeccionada de acordo com a tradição indígena, e é vedado o uso de materiais que possam mudar o ritmo da competição, como: óculos e touca na natação e o uso de sapatilhas especiais para a corrida dos 100m, por exemplo, a regra é que todos corram descalços.

DA PREMIAÇÃO - Mesmo contando com fases eliminatórias e finais, os chamados Esportes Nativos de Integração (arco e flecha, arremesso de lança, cabo de força, canoagem em águas abertas, corrida de velocidade, corrida de fundo, corrida com tora e natação em águas abertas têm um sistema de premiação próprio.



Premiação dos competidores dos Jogos Mundiais Indígenas Fonte: <http://www.jmpi2015.gov.br/noticias>

Apesar de diferenciar dos Jogos dos Povos Indígenas, em que é conferida a premiação para todos os participantes, nos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas as medalhas de pesos e simbolismo distintos, é ofertada a mesma premiação para os quatro, ou às vezes aos cinco ou os seis, melhores colocados em cada modalidade disputada.

Apesar disso, é preciso estabelecer regras essenciais para evitar que os Jogos sejam vistos como um momento folclórico dos índios. As seletivas são estimuladas, bem como os treinamentos nas aldeias, de forma que os atletas possam chegar ainda mais preparados e organizados.

15 - O Lançamento dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas – I JMPI

**“Se falar com os animais eles falarão consigo
e vocês vão-se conhecer um ao outro.
Se não falar com eles, não os conhecerá,
e o que não se conhece ... teme-se!”.**

Provérbio Apache

O lançamento oficial dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas ocorreu no dia 09 de agosto de 2015, por ocasião da Comemoração do Dia Internacional dos Povos Indígenas. Esta data foi instituída pela Assembleia Geral das Nações Unidas através da resolução 49/214 de 23 de dezembro de 1994 para ser comemorado o Dia Internacional dos Povos Indígenas.



A Presidenta do Brasil em 2015, Dilma Rousseff, e o líder indígena Marcos Terena fizeram a Abertura da Primeira Edição dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (I JMPI).

Durante o evento, a Presidenta ganhou de presente uma bola artesanal de folha de bananeira chamada Ki, feita pelos povos neozelandeses.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.



Na Aldeia Olímpica Indígena - Arena Verde existem espaços/tendas destinados à: Oca Digital, Oca da Sabedoria, Feira de Arte e Artesanatos, Feira de Agricultura Tradicional e o Fórum Social.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

O Fórum Social acontece simultaneamente às provas esportivas com realização de cursos, rodas de diálogos, debates e painéis sobre cultura e agricultura familiar indígena, com convidados indígenas e não indígenas para debaterem sobre temas como educação, saúde, meio ambiente, ecologia e juventude, comunicações, utilização de energia solar, reflexões sobre os jogos e esportes indígenas e principalmente os direitos das mulheres indígenas.

16 - O Jeito Índio de ser - A Imprevisibilidade e a Diversidade

Por se tratar da primeira edição do Mundial, com a participação de novas etnias, novos povos, que têm novas relações com o esporte, o que altera, muitas vezes, a forma da competição. Então, temos que ser flexíveis para que todos possam participar, pois não devemos esquecer que “o importante é celebrar e não competir”. Assim, “tivemos que definir alguns pontos para fecharmos o regulamento mesmo com o campeonato já em andamento, levando em conta as colocações de todos os integrantes”, comentou o articulador internacional do Comitê Intertribal, Marcos Terena.

17 - As Críticas Indígenas à Realização dos IJMPI

**“Sempre lutei para melhorar o Brasil. Lutei para salvar os índios,
lutei pela reforma agrária, lutei pela escola pública.
Prefiro ser um derrotado desse lado a ser um vitorioso do lado
de quem persegue o índio”.**

Darcy Ribeiro (1922-1997) Antropólogo, escritor e político brasileiro

Dois dos sete povos indígenas do Tocantins, os Krahô e os Apinajé, em protesto, acabaram se retirando dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas.

17.1 – Manifestações dos Povos Krahô

Os Krahô chamaram a atenção para o tratamento que o governo está dando aos índios brasileiros e o genocídio de seus parentes Guarani-Kaiowa no Mato Grosso do Sul e em outras regiões do Brasil. Alegaram também que as instalações construídas (as ocas) não ofereciam condições mínimas de proteção no caso de haver uma forte chuva durante os jogos. “Nós não pintamos nossos corpos para sair na foto, pintamos para representar nossa história, nossas conquistas e tradições”. Encerraram no ofício, assinado por todas as lideranças e atletas que deveriam participar dos jogos.

17.2 - Os Povos Apinajé

Os Povos Apinajé, reunidos em Assembleia Ordinária da Associação União das Aldeias Apinajé – Pempxà, com a presença de 70 caciques e lideranças, decidiram manifestar apoio à decisão dos povos Krahô, em não participar dos JMPI e registram que, diante da atual crise econômica, da instabilidade política e das incertezas e dúvidas que pairam sobre as cabeças dos povos indígenas, não se justifica a realização de eventos como os Jogos Mundiais Indígenas, onde serão investidos R\$ 160.000.000,00 (cento e sessenta milhões de reais) num momento em que os povos indígenas passam por situações de dificuldades e de muita violência.

Citaram também os casos de violências institucionalizadas praticadas pelo Estado brasileiro, seja por participação direta dos Agentes do Estado, seja por omissão deste. É inaceitável que nesse momento também estejam se repetindo assassinatos, despejos, espancamentos, prisões e a

criminalização das lideranças indígenas com a participação e convivência dos Poderes Executivo, Legislativo e Judiciário.

Chamaram a atenção para a situação da falta de demarcação e regularização dos territórios tradicionais reivindicados pelos povos Avá Canoeiro (conhecidos como carijó ou cara preta localizados nos estados de Tocantins e Goiás), dos Guarani Kaiowá (habitam a região sul do Mato Grosso do Sul), dos Tupinambás (habitam na margem direita do rio São Francisco até o Recôncavo Baiano e do cabo de São Tomé, no atual estado do Rio de Janeiro, até São Sebastião, no estado de São Paulo), dos Pataxó (vivem no extremo sul da Bahia e norte de Minas Gerais) e dos Canela (no estado do Maranhão).

Destacaram também o abandono e o sucateamento das estruturas de atendimento à saúde indígena. Lembram que nesse momento difícil de incertezas e insegurança centenas de terras demarcadas e regularizadas também estão sendo invadidas e ameaçadas por madeireiros, mineradoras, fazendeiros, arrendatários, extrativistas e pescadores.

É lamentável que, mesmo diante dessa situação vergonhosa de violações de Direitos Indígenas até agora, não vimos nenhuma atitude do Governo e seu Ministério da Justiça no sentido de cumprir a Constituição Federal vigente e ao menos dar condições para FUNAI monitorar, fiscalizar e proteger as terras indígenas já demarcadas.

A CIMI (Comissão Indígena Missionária) também publicou nota, denunciando o “caráter contraditório” da realização dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas diante do cenário de ataque que os povos originários sofrem no Brasil.

Marcos Terena minimiza: “Eles têm todo o direito de querer ou não participar. Não queremos criar uma doutrina a partir do nosso pensamento. As diferenças de opinião fazem parte do movimento indígena. Nenhuma etnia representa a outra”.

Nota: O projeto inicial acabou sendo alterado e reduzido por conta dos custos, as obras tidas como definitivas, previstas originalmente, como a construção de um museu do índio, campo de beisebol e uma raia

olímpica foram canceladas. A maioria das obras tidas como de usos temporários (as que seriam desmontadas depois dos jogos) foram mantidas, como a aldeia para alojamento das etnias brasileiras (Okara), refeitório, a Oca Digital, a Oca da Sabedoria e a Arena Principal.

17.3 – As Manifestações e os Protestos Indígenas

**“As leis dos homens mudam de acordo com o seu conhecimento e compreensão.
Apenas as leis do Espírito permanecem sempre as mesmas”.**

Provérbio Crow

Proposta de Emenda Constitucional – PEC 215

As Comunidades indígenas aproveitaram a realização dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, em Palmas (TO), para se manifestarem contra a Proposta de Emenda Constitucional – PEC 215/2000, que tramita há mais de 17 anos no Congresso Nacional, de autoria do ex-deputado Almir Moraes Sá, do Paraná.



Manifestações contra a PEC 215/2000

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

A proposta transferiria a decisão sobre demarcação de terras indígenas do Poder Executivo para o Congresso Nacional. A PEC também possibilitaria a revisão das terras indígenas já demarcadas. Outra mudança seria nos critérios e procedimentos para a demarcação destas áreas, que passariam a ser regulamentados por lei e não por decreto, como é atualmente.

Como diz Marcos Terena “Os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas têm que ter um lado político. Não podemos ter um encontro dos povos desta dimensão sem tocar neste ponto”.

18 - A Abertura dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas

”Eu sirvo até de adubo para minha terra, mas dela não saio”.

Samado, líder Pataxó hã-hã-hãe

No dia 20 de outubro, ao modo tradicional e como aconteceu em todas as aberturas dos Jogos dos Povos Indígenas, a cerimônia de acendimento do Fogo Sagrado aconteceu logo depois do pôr do sol, na Praça dos Girassóis (*), no centro da cidade de Palmas/TO, considerado um dos maiores espaços públicos do mundo, em frente ao Palácio Araguaia, sede do governo de Tocantins. Esse ritual é feito por meio da percussão de duas pedras (batendo uma na outra) e assim, provocando centelha/faíscas pelo atrito, sob um maço de palhas seca, onde a faísca obtida incendiou a palha, e o fogo foi aceso, já no início da noite, sob o aplauso e comoção dos presentes.



Acendimento do Fogo Sagrado

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Segundo os organizadores dos jogos, o local para acendimento do Fogo Sagrado na praça foi escolhido pelos deuses indígenas momentos antes do seu início.



(*). A Praça dos Girassóis é a maior Praça das Américas, localizada no centro de Palmas/TO, Centro Geodésico do Brasil, com uma circunferência de mais de 3 Km de Extensão (uma volta), conta ainda com amplo espaço para diversas atividades, no centro da Praça localiza-se o Palácio Araguaia, sede administrativa do Governo Estadual -

Fonte: Google, 2016.

A Praça dos Girassóis é considerada como a maior praça pública da América e a terceira maior praça do mundo, depois da Praça da Paz Celestial (Tiananmen) em Pequim e a Praça Vermelha em Moscou. Essa área verde é o cartão-postal da cidade, que abriga os principais símbolos arquitetônicos de Palmas, o Palácio do Araguaia, sede do governo de Tocantins, Memorial Coluna Prestes, obra assinada pelo arquiteto Oscar Niemeyer, o Cruzeiro de Palmas, marco da primeira missa celebrada na capital, e os monumentos “Os 18 do Forte de Copacabana” e “Súplica dos Pioneiros”, além de uma Cachoeira, chafariz e uma Academia ao Ar livre. A Praça possui um piso multicolorido, que é uma referência aos grupos indígenas do Tocantins, como Apinajé, Khahô e Xambioá.

Curiosamente, pode-se observar que a movimentação de pessoas na praça é bem menor do que nas áreas adjacentes. Isso se deve ao enorme vazio que é ocupado intencionalmente pela praça, de forma que se evitem as manifestações populares no entorno do Palácio Araguaia. O nome da praça é uma referência à flor símbolo da região, a do girassol.

Os Maori da Nova Zelândia



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Na abertura dos jogos, os Maori, da Nova Zelândia, iniciaram um ritual tradicional, fazendo caretas e empunhando lanças e outros objetos. Os Maoris abriam caminho entre a multidão e dominaram as atenções. Homens brancos e índios assistiam fascinados ao desempenho dos neozelandeses. “Tentamos mostrar nossa força interior arregalando os olhos e pondo a língua para fora. É para apresentar quem somos quão fortes amamos as pessoas e o quanto queremos nos doar aos outros. Somos, muito espirituais. Então, antes que tudo aconteça, o caminho

espiritual precisa ser limpo. Depois disso, nós sorrimos e falamos com as pessoas”.

O Fogo Sagrado foi retirado da Praça dos Girassóis no dia seguinte e levado à Arena Verde dos JMPI, onde foi realizada a abertura oficial do evento. Uma cerimônia emocionante deu início aos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. As 24 etnias brasileiras, com 1.129 participantes, e as 23 delegações internacionais, com 566 participantes tomaram conta da Arena Verde, o palco principal dessa grande celebração. O espaço virou uma grande aldeia com povos ancestrais de todo o mundo.



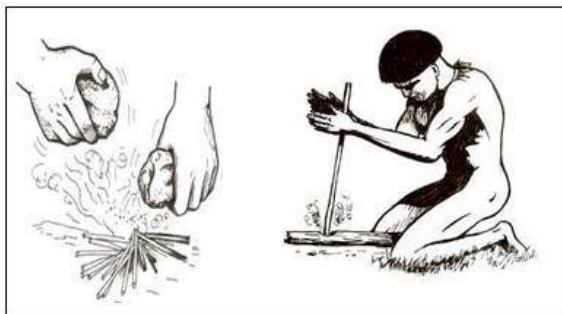
O Fogo Sagrado retirado da praça dos Girassóis e levado à Arena Verde dos JMPI.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Você?
Sabia?

A Grande Descoberta do Fogo

É possível que, a princípio, o fogo tenha sido obtido pela queda de raios. Mas, com o tempo, os índios aprenderam a obter o fogo pelo método por percussão/ atrito de duas pedras ou por fricção de dois pedaços de madeira.



Fonte: Google, 2017.

Uma das grandes descobertas deste período pelos nossos “parentes” foi a produção do fogo. Esse era produzido através de dois processos, um através da percussão de duas pedras, batendo uma na outra, produziam faíscas sob um maço de palhas seca, e a faísca obtida incendiava a palha. Outro processo de dava através da fricção, que era esfregando duas madeiras uma na outra para gerar calor, uma das madeiras era de uma resistência muito dura, um graveto, que era girado com muita velocidade sob o furo de outra madeira seca mais mole, e através do aquecimento por fricção, gerava calor que passava para a palha, provocando o fogo.

19 - A Escolha do Próximo local dos II Jogos Mundiais dos Povos Indígenas

**Lembre-se de que seus filhos não são sua propriedade!
Eles foram apenas confiados à sua guarda pelo Grande Espírito”**

Provérbio Mohawk Apache

Depois de 2 dias de intensas reuniões, o Canadá foi escolhido para sediar a segunda edição dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas - JMPI em 2017.



O povo Cree do Canadá serão os próximos anfitriões da Segunda edição dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, a previsão é de que o próximo evento aconteça em 2017.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

O líder da etnia Cree, Willy Little Child, foi nomeado como embaixador dos jogos em 2017. Willy explicou que farão antes uma cerimônia sagrada para definir o local da cidade-sede dos jogos e suas respectivas datas. O canadense se mostrou honrado com a decisão e disse que anunciará a cidade e data exata após uma cerimônia sagrada em seu país. “Faremos uma cerimônia sagrada. Depois dessa cerimônia, anunciaremos a data e o local exatos. Mas já convido vocês para participar dos segundos jogos mundiais dos povos indígenas”. Agradeceu a hospitalidade do povo brasileiro e informou que estará pronto para receber a todos em 2017. Poderemos receber vocês com a mesma honra e alegria com que fomos recebidos. O líder indígena disse ainda que o “sonho” de organizar o evento existe desde 1977, quando um líder espiritual brasileiro lhe deu essa missão.

Nota: Depois dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas – I JMPI, realizados no Brasil em 2015, não foram mais realizados nenhum outro encontro nem nacional e nem mundial.

20 - As 3 Modalidades Esportivas Praticadas nos I JMPI

**“Sem doping, sem anabolizante, que se possa celebrar com
a alma, com o coração, enfim, para desenvolver um
novo conceito de esporte”**

Mariano Marcos Terena Idealizador dos Jogos Indígenas

A forma como são organizadas as modalidades e as suas respectivas disputadas depende muito das etnias que vão participar dos jogos. Assim, elas variam de um torneio para o outro. A maneira com que o Comitê Organizador dividiu as apresentações foi a mesma que fez uso nas 12 apresentações já realizadas nos Jogos dos Povos Indígenas.


Dividiu-as em três modalidades:

- I - **Jogos Nativos de Integração**
- II - **Jogos Demonstrativos Tradicionais (nacionais e internacionais)**
- III - **Jogos Ocidentais e as Modalidades Artísticas**

Das 28 modalidades disputadas e apresentadas por ocasião da realização dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, 8 modalidades são **Jogos Nativos de Integração** (competição) os mesmos usados como “padrão” nas competições realizadas nos Jogos dos Povos Indígenas, 19 modalidades são de **Jogos Tradicionais Demonstrativos** (demonstração), dos quais 16 foram apresentações das tribos nacionais e 3 apresentações das tribos internacionais convidadas e os **Jogos Ocidental** (o futebol masculino e feminino), além de um desfile de “beleza indígena” Cunha Porã.

21 – Os 8 Jogos Nativos de Integração

Os Jogos Nativos de Integração ou Modalidades Indígenas Tradicionais são os esportes tradicionais, praticados pela maioria dos povos indígenas brasileiros. É apenas nesta categoria que acontecem as competições entre as etnias. Fazem parte dessa categoria:

1-  - Boiká Ixó - Arco e Flecha



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

BoikáIxó - O Arco e Flecha - É uma competição individual masculina. Dentre os esportes tradicionais indígenas, é o mais popular e de maior destaque, é um esporte considerado como nobre, pois faz parte do contexto de sobrevivência destes povos.



Pela primeira vez, o amazonense Dream Braga, um arqueiro indígena da etnia Kambeba, é cotado para participar de forma inédita dos Jogos Olímpicos de 2016, no Rio de Janeiro.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Na primeira edição dos Jogos dos Povos Indígenas realizados em Anhanguera/Goiânia, Goiás, em 1966, a Organização optou por fornecer equipamentos padrão para todos os participantes, fato que impediu bons resultados nesta prova, não houve um grande aproveitamento na precisão dos lançamentos/flechadas. Porém, nas edições seguintes dos Jogos, a partir da cidade de Guaira-PR (em 1999), cada competidor podia trazer os seus próprios equipamentos/materiais - arcos e flechas. Segundo a Organização, ao trazerem seus equipamentos, os atletas aprimoravam sua pontaria e a competição acabava ficando mais interessante, pois permitia

o exercício da técnica de cada guerreiro ao retesar a corda, na calibragem da flecha e na habilidade de seu lançamento. A competição foi ganhando perfeição, pois o objetivo é acertar o alvo.

Como são os Alvos usados nas Competições

Durante as realizações dos I Jogos em Goiânia/GO, em 1996 e o II Jogos em Guairá/PR, em 1999, para associá-lo às culturas, os índios decidiram que os alvos usados para estas competições seria o desenho de uma anta, muito caçada tanto no centro-oeste como no sul.



Os alvos utilizados nas competições
Fonte: Jogos dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Decidiram também, que os desenhos usados para os futuros alvos (sempre no tamanho 4 x 4 m) para as demais competições, deve ser associados às culturas locais, onde os jogos serão realizados.

A partir do III Jogos em Marabá/PA, em 2000, como os Jogos foram realizados na beira do rio Tocantins, praia do Tucunaré, os indígenas optaram pelo desenho de um peixe, o tucunaré, abundante nos rios da região. A partir destes jogos (de Marabá/PA) até a realização do X Jogos em Paragominas/PA, o alvo usado foi sempre o desenho do peixe.

A partir do XI jogos realizados em 2011 no Porto Nacional/TO, o alvo passa a ser uma cobra em espiral com a cabeça no centro.

A Competição

O Arco e Flecha é uma competição individual masculina. Dentre os esportes tradicionais indígenas, é o mais popular. Seguiu a lógica do tiro

com flecha praticado nos eventos esportivos. Dois indígenas de cada etnia, com sua pintura corporal e seus adornos e instrumentos (arco e flecha) específicos, entraram na área de competição. Todos têm o direito a três “tiros” em um alvo de 4 metros de altura por 4 metros de largura, no qual havia o desenho de uma cobra.

Diferentes partes da cobra apresentavam pontuação, de 1 a 40 pontos. O valor mais alto encontrava-se no centro da figura. A distância de 30 metros do arqueiro para o alvo é demarcada por uma linha, não havendo tempo estipulado para a concretização das flechadas, que só poderá ser realizada mediante a prévia autorização do “árbitro”.

No contexto da regulamentação, o sistema de eliminatórias foi utilizado. Os doze atiradores que obtiveram maior pontuação, depois de somadas as três tentativas, avançaram para a etapa seguinte, na qual tiveram direito a mais três tiros. Dessa forma, foram definidos os primeiros colocados (Diário de Campo, RECIFE, 2007).

O arco e a flecha são instrumentos que fazem parte da cultura de diversas etnias indígenas. Durante muitos anos, seu uso tinha como objetivo prover alimentos por meio da caça e dar proteção às sociedades, sendo utilizados como armas em conflitos com outros povos. As técnicas necessárias ao seu uso são aprendidas nessas sociedades por meio de jogos e brincadeiras que desenvolvem habilidades específicas desde a infância. Após o contato com o não índio e a assimilação de uma série de comportamentos dessa outra cultura, algumas etnias mantêm o uso desse instrumento com outros sentidos, enquanto outras não têm mais o costume de “flechar”.

Normas

1. Cada delegação indígena deverá inscrever no máximo 02 (dois) atletas, sendo essa modalidade uma prova individual.
2. Cada competidor terá o direito a 03 (três) tiros, e deverá trazer o seu próprio equipamento (arcos e flechas). Caso haja algum problema no equipamento, o atleta poderá substituí-lo ou solicitar tempo para reparo.

3. O alvo, neste Primeiro Jogos Mundiais Indígenas, foi o desenho de um peixe, localizado a uma distância de 30 metros.
4. A contagem de pontos será a soma de acertos em cada área do alvo, as quais terão pontuação previamente definidas pela Comissão Técnica.
5. Haverá uma primeira fase eliminatória, que classificará, para a segunda fase, somente os 12 (doze) atletas com as melhores pontuações.
6. Na segunda fase, inicia-se uma nova contagem de pontos, que definirá o primeiro, segundo e terceiro colocados.

Como são construídos os Arcos e as Flechas

Na maioria das tribos, o arco é feito de caule da palmeira chamada tucum, de cor escura, muito encontrada nas proximidades das margens dos rios, mas pode ser usado também o pau-ferro, o ipê-amarelo e a aruerinha. O povo Gavião, do Pará, confecciona com uma madeira de cor vermelha, chamada aruerinha. Os povos do Xingu utilizam o pau-ferro, o aratazeiro, o pau d'arco e o ipê amarelo. Os índios do alto Amazonas usam muito a pupunha, e as tribos da língua tupi são as únicas que, às vezes, utilizam a madeira das palmeiras. O tamanho do arco varia de acordo com o uso que se fará dele e de acordo com o costume da tribo. A flecha é feita de bambu, com variações nas pontas.

Resultado Final do Arco e Flecha no I JMPI:

- 1º. Lugar: Brasil - Luís Xambioá do povo Karaj - PA
- 2º. Lugar: Brasil - Valdeilson Jolasi Manoki
- 3º. Lugar: Brasil - Pykre Jimokre Hirare (Parkré) da Aldeia Gavião do Pará, foi a grande revelação. Foi o atleta mais idoso a participar desta olimpíada, com 73 anos de idade.
- 4º. Lugar - Mongólia - Hurelbaatar Badarch



- Cabo de Força Masculino

Cabo de Guerra, Cabo de Força ou Cabo de Paz é uma das competições mais antiga que se tem conhecimento. Esta competição já foi usada para resolver disputas entre aldeias ou entre povos, e foi por causa

desta característica competitiva, a sua inclusão nos Jogos Antigos Olímpicos.

Nos Jogos Olímpicos:



Nos Jogos Olímpicos de 1900

Nos Jogos Olímpicos de 1904

Fonte: Wikipédia, 2016.

Em sua curta vida olímpica, o cabo de guerra fazia parte do programa de provas do atletismo, com equipes que tinham de cinco a oito atletas. Essa modalidade esteve presente em cinco Olimpíadas, a partir do II Jogos Olímpicos da Era Moderna, realizados em 1900 em Paris/França; III Olimpíadas de 1904 em Saint Louis; Missouri/EUA; IV Olimpíadas de 1908 em Londres/Inglaterra; V Olimpíada de 1912 em Estocolmo, Suécia e em 1920 e na VII Olimpíadas em Antuérpia na Bélgica.

Sem o critério de atletas defendendo seus respectivos países, inicialmente o cabo de guerra era disputado por clubes, tornando possível a um mesmo país conquistar mais de uma medalha. Isso aconteceu em 1904, quando os Estados Unidos conquistaram os três primeiros lugares, e em 1908, quando o pódio foi ocupado apenas por equipes britânicas. Apenas homens participavam desta modalidade.

A última Olimpíada em que foi disputada essa modalidade ocorreu na Antuérpia, em 1920, na Bélgica. Os inúmeros problemas com equipes mistas ou que não eram as legítimas representantes nacionais nas competições, além de informações desencontradas nos resultados finais de várias provas, dificultando saber quem de fato havia vencido determinada disputa, levaram o Comitê Olímpico Internacional (COI) a excluir a modalidade para a edição seguinte, em Paris 1924.

Como prêmio de consolação, a modalidade segue cada vez mais ativa nos Jogos Mundiais, competição patrocinada pelo próprio COI e que é voltada para modalidades que não têm lugar no programa olímpico, como Karatê (deverá ser incluído nos Jogos Olímpicos no Japão), escalada esportiva, esqui aquático e patinação artística (sobre rodas), entre outros. Não é muito, mas serve para manter entre os praticantes do cabo de guerra um certo glamour olímpico.

Mesmo deixando de participar das Olimpíadas, o cabo de guerra continua a ser um esporte competitivo em quase todo o mundo. Hoje, possui 53 países-membros em cinco continentes que fazem parte da Federação Internacional de Cabo de guerra internacional “*Tugof War International Federation – TWIF*”. É promovido um campeonato mundial que ocorre a cada quatro anos. A TWIF foi fundada em 1960; a sua sede é em Orfordville, Wisconsin, Estados Unidos e o seu presidente é Cathal Mc Keever, da Irlanda do Norte. ATWIF é filiada à Associação Geral das Federações Desportivas Internacionais e membro da International World Games Association de Cabo de Guerra, que faz parte dos Jogos Mundiais, patrocinados pelo COI.

Cabo de Guerra ou NahaTsunahiki



Fonte: O Globo, 2016.

No Japão, a prática do Cabo de Guerra ou NahaTsunahiki é também uma forma tradicional de rezar para uma colheita abundante e é um ritual popular em todo o país. Esta prática tem mais de 500 anos, é um patrimônio cultural nacional do folclore japonês. O “Cabo de Guerra de Naha”, que acontece em outubro de todos os anos, em Okinawa (uma

cidade que fica na província de Okinawa mais ao sul do Japão), é um dos pontos altos de seu festival e é também o maior evento celebrado na cidade desde o século XVII.

Nesta comemoração, utiliza-se uma imensa corda, medindo 200 metros de extensão, que pesa 43 toneladas e tem 1,56 metros de diâmetro, está no Guinness (o Livro dos Recordes), no qual aproximadamente 15.000 cidadãos, somado a turistas, dividem-se em duas equipes, a Ala Leste e Ala Oeste, puxando-a até que uma das equipes vença. No encerramento do evento, pode-se levar um pedaço desta corda. Acredita-se que levando um pedaço da corda para casa, trará sorte durante um ano. A corda é feita todo ano e manualmente.

Esta tradição vem do Período Edo (Tokugawa), do Japão (1603-1868), quando o General de Guerra Yoshihiro Shimadzu (1535-1619) usava o cabo de guerra com o objetivo de aumentar o moral de seus soldados antes das batalhas.



Cabo de Força entre Asuras e Devas no Templo de Angkor Wat, no Camboja.

O Templo, é o maior monumento religioso do mundo.

Fonte: Wikipédia, 2016.

Os Asuras e Devas na mitologia hindu são grupos rivais. As palavras Asuras e Devas significam antideuses. O Templo de Angkor Wat, no Camboja, é o maior monumento religioso do mundo, com 1.626.000 metros quadrados.

O Cabo de Força (guerra ou paz) é outra competição em equipe, que cria bastantes expectativas entre os homens e as mulheres indígenas. A equipe feminina participa apenas dos Jogos Tradicionais Demonstrativos.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Acontece sorteio entre as equipes participantes para a composição das chaves, de acordo com o número de equipes inscritas. É utilizado o sistema de eliminatória simples em todas as fases, até se chegar a uma equipe vencedora. Essa modalidade é uma das mais esperadas durante os jogos. Os participantes são alinhados em fila ao longo do cabo/corda, que tem aproximadamente 10 cm de diâmetro. No meio do cabo é amarrada uma fita e também em outros dois pontos equidistantes, a 4 metros, são amarradas outras duas fitas, delimitando a área em que as equipes a partir da fita podem pegar no cabo. Duas equipes disputam em campos opostos.

Um cabo/corda atravessa os dois campos e é puxado em sentido oposto pelos grupos. Vence a equipe que conseguir trazer para dentro do próprio campo a fita que demarca o meio do cabo. A força aplicada pelos indígenas para vencer o oponente é tamanha que chega às vezes a causar lesões musculares. Iniciada a disputa, são três minutos de muita força que os atletas fazem para tentar trazer a fita que demarca o meio da corda para o interior de seu campo. Cada equipe deve puxar a corda em sentido oposto. O objetivo é arrastar a equipe adversária até ultrapassar a área demarcada.

Para os povos indígenas, a força física é uma característica que lhes garante destaque. Esta modalidade tem o objetivo de medir a força física dos participantes. Vencer o cabo de força significa serem os índios mais bem preparados, os mais fortes da tribo e que estão preparados para o confronto físico, e é por isso que esta prova traz muita expectativa entre os atletas participantes dos jogos. O cabo de força é muito aceito entre as etnias participantes e faz parte desde as primeiras edições dos Jogos. Esta

competição arranca manifestação da torcida indígena e do público em geral. Nas aldeias, as equipes costumam treinar esta modalidade puxando grandes troncos de árvores.

Normas

1. Cada delegação indígena poderá inscrever no máximo duas equipes, uma masculina e outra feminina, compostas de 10 (dez) atletas e dois reservas.
2. Haverá sorteio para compor as chaves de acordo com o número de equipes inscritas.
3. Será utilizado o sistema de eliminatória simples em todas as fases, até chegar a um ganhador maior.

Resultado Final do Cabo de Força no IJMPI

1º. Lugar – Brasil - Enawenê-Nawê do povo Kura Bakui/MT

2º. Lugar – Brasil – Bororo Boe/MT

3º. Lugar – Brasil – Gavião-Xerente/PA

4º. Lugar – Equipe do México

3 - - Corrida de Velocidade 100 m

Corrida de Velocidade 100 metros: cada etnia pode inscrever duas equipes – masculina e feminina – compostas por dois atletas.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

O exercício físico faz parte do dia a dia das aldeias, pois os índios percorrem grandes distâncias diuturnamente, atravessando matos, lagos e rios, em busca de alimentos, da caça e da pesca. Com isso, tornam-se verdadeiros competidores, adaptando-se e aprendendo, com a natureza.

Nas corridas de 100 metros dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, o tempo dos atletas não é oficialmente marcado, e o vencedor é definido apenas de acordo com a ordem de chegada.

Esta medida corrobora o espírito do evento de não incentivar a competição e evitar os parâmetros adotados em provas profissionais, valorizando a celebração e integração dos povos. “ O importante não é ganhar, mas celebrar”.

Cada etnia pode inscrever duas equipes – uma masculina e uma feminina, compostas por dois atletas em cada equipe. O número de séries eliminatórias varia de acordo com o número de atletas inscritos. Na corrida dos 100 metros, a regra é que todos corram descalços.

Resultado Final Masculino dos 100 m no I JMPI

1º. Lugar: Brasil – Belarmino Xerente – TO

2º. Lugar: Brasil - Moisés Xerente - TO

3º. Lugar: Brasil - Washington Pataxó

Resultado Final Feminino dos 100 m

1º. Lugar: Brasil - Carolina Pinheiro – Pataxó

2º. Lugar - Brasil - Ivonilena - Xerente

3º. Lugar – Brasil - Sara - Kanela

4º. Lugar – Brasil - Keliane – Xerente

4 - - Corrida de Resistência - 8,4 km

Corrida de Resistência ou **Corrida de Fundo**: essa modalidade é uma prova individual, também possui uma prova feminina e outra masculina.



Para os Jogos Mundiais, segundo o regulamento, cada delegação poderia inscrever a participação de 10 atletas em cada modalidade (masculina e feminina). Mas a Comissão acabou por não colocar restrições quanto ao limite de atletas participantes nesta prova. De acordo com os organizadores, a cerca de 500 atletas, entre homens e mulheres, de diferentes etnias, correram pelas ruas centrais de Palmas. O percurso foi de 8,4 km, que teve seu início na arena central dos Jogos, percorrendo várias ruas centrais da cidade, e o seu término de novo dentro da Arena.

Esta modalidade é realizada em apenas duas largadas/baterias, uma masculina e uma feminina. A primeira largada a ser dada é a prova feminina, que larga quinze minutos antes da prova masculina. Vence aquele que atravessar primeiro a linha de chegada. É permitido aos competidores o reconhecimento do percurso antes da prova. Esta prova acabou simbolizando o espírito do evento, com participantes da maioria das etnias e com atletas de todas as idades, que comemoravam muito ao cruzarem a linha de chegada, sem se preocupar com o resultado. Os estrangeiros dominaram, tanto no feminino quanto no masculino.

Para os Jogos dos Povos Indígenas – JPIs, não há limite de inscrição de atletas por etnia, e os atletas devem percorrer um trajeto de aproximadamente entre 3 a 5 mil metros, correndo com os pés descalços ou calçados com sandálias ou tênis.

Resultado Final Feminino da Corrida de Resistência no I JMPI

- 1º. Lugar: Peru - Pilar Villogos Chamorro
- 2º. Lugar: Canada - Lannie Houk
- 3º. Lugar: Brasil – Rayani Dxebuare, do povo Karajá, correu descalços

Resultado Final Masculino da Corrida de Resistência

- 1º. Lugar: Canadá – Rilee Emmitt
- 2º. Lugar: Mexico - Mateo Gonzalez
- 3º. Lugar: Mexico - Silvino Cubesare
- 4º. Lugar: Brasil - Povo kanela, MA

5 -  - Jãmparti - Corrida de Tora Masculino

A **Corrida da Tora** é uma prova de força e resistência, e os povos indígenas valorizam bastante a força física. Entre as etnias, essa modalidade tem diferentes finalidades e obedece a seus ritos tradicionais, tendo seus significados social (festas), religioso e esportivo, praticada por várias etnias: os Xavante; os Gavião Kyikatêjê/Parakatejê; os Xerente; os Krahô; os Kanela; os Krakati e os Apinaje.



Tamanho, peso e o tipo da madeira mudam de uma etnia para a outra na Corrida com Tora. Os guerreiros da etnia Gavião, do Pará, carregam uma das maiores toras com mais de 100 kg.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

A competição é realizada sempre entre duas etnias (equipes), apenas para atletas do sexo masculino, escolhidas previamente por sorteio (as mulheres continuam participando desta competição apenas na modalidade demonstração). É utilizado o sistema de eliminatória simples em todas as fases, até chegar a um vencedor. A competição é dirigida e observada por, pelo menos cinco “juízes” neutros.

Cada equipe poderá ter no máximo 15 atletas inscritos, sendo 10 atletas titulares e 5 reservas. A corrida é feita numa pista oval, no interior da arena central, quando são dadas três voltas, e a prova termina quando a tora é colocada no chão no centro da arena, após o término do percurso.

Os competidores terão que percorrer com grande velocidade uma distância total (em média) de 1.600 metros, onde cada atleta, individualmente e fazendo um rodízio entre eles, carrega o troco da árvore no ombro num percurso entre 300 a 400 metros para cada um dos participantes. Os outros integrantes da equipe acompanham o atleta, incentivando-o, e podem auxiliar o corredor apenas no equilíbrio da tora.

O peso da tora varia de 80 a 120 quilos na categoria masculina e de 50 a 80 quilos na categoria feminina.

Até a oitava edição dos JPIs em 2005 (Fortaleza/CE), a corrida de tora integrava apenas como modalidades demonstrativas. A partir da nona edição, em Recife/Olinda/PE em 2007, ela passou a fazer parte das competições dos Jogos Nativos de Integração na modalidade masculina.

A maioria das toras é feita com o tronco da palmeira buriti (*), uma espécie de coqueiro considerado sagrado pelos povos Krahô e foram padronizadas para os homens em torno de 100 quilos, com 80 cm de comprimento e 50 cm de diâmetro, e para as índias nos jogos demonstrativos em torno de 50 kg. Cada grupo tem um ritual próprio para sua confecção.

(*) Da palmeira buriti, os índios aproveitam tudo, desde seu fruto, como alimento, folhas para cobertura de sua casa e para confecção de seus artesanatos (cestarias, abanos), os troncos são usados para rituais e atividades esportivas. Na preparação do corte dessa madeira, há um ritual de cantos e danças.

A passagem da tora de um competidor para o outro condutor é bem dinâmica e exige, além de rapidez, uma técnica bem aprimorada, em que o condutor da tora realiza um giro colocando-a sobre o ombro do companheiro. Tamanho, peso e a escolha da madeira mudam de uma etnia para a outra.

Na Corrida de Tora nessa edição dos Jogos dos Povos Indígenas, houve uma importante mudança. Após oito edições desse evento nacional, a corrida de toras foi realizada tanto de maneira demonstrativa, quanto competitiva, em que todas as comunidades puderam participar desta nova modalidade, tipicamente indígena. De acordo com o organizador do evento, em declaração para o documentário IX Jogos dos Povos Indígenas, existem hoje seis etnias que praticam a corrida de toras em território brasileiro: Xerente, Gavião, Xavante, Kanela, Krikati e Krahô. Destas, as duas últimas não estiveram presentes ao evento

Nas demonstrações, cada etnia corre com a tora que é tradicional de sua cultura, expressando suas especificidades. Ressalta-se que a corrida de toras varia muito de uma sociedade para outra. Os Gavião Kyikatejê do Pará, antes de iniciarem a corrida (denominada Jãmparti), colocam duas toras de aproximadamente 3 metros de altura, apoiadas na areia, sobre extremidade de diâmetro maior, ornamentada com algodão, visto que essa tora apresenta uma diferença de diâmetro entre as extremidades. Os corredores, de mãos dadas, se posicionam ao redor das toras cantando e dançando, como preparação para atividade.

Entre os Gavião, as toras são erguidas com a ajuda de todos os participantes e conduzidas por dois indígenas de cada vez, que as carregam nos ombros com a extremidade de maior diâmetro à frente.

Para a passagem da tora à outra dupla, há uma pequena pausa até que esteja segura por outros dois índios. Os Kanela, tanto homens quanto mulheres, correm com toras de aproximadamente 1 metro de comprimento por 30 centímetros de diâmetro. A tora é conduzida individualmente com grande velocidade, com acompanhamento de outros indígenas, que auxiliam o corredor, equilibrando-a. A passagem é dinâmica, e o condutor da tora realiza um giro, colocando-a sobre o ombro do companheiro. Ressalta-se, contudo, que, pela primeira vez, a corrida de toras foi realizada de maneira competitiva dentro dos Jogos dos Povos Indígenas, sofrendo um processo de regulamentação. O regulamento dos jogos indígenas determinou que cada etnia que quisesse participar dessa competição deveria inscrever uma equipe masculina com quinze integrantes. A prova foi disputada na arena, onde foi montado um percurso retangular demarcado por cones. Voluntários fiscalizavam o cumprimento do trajeto. Credo em uma imparcialidade, foi feito um sorteio das toras entre duas equipes que as carregaram durante a corrida.

O instrumento dessa prática, a tora, foi padronizado, sendo eleita a tora da etnia Xavante, a fim de proporcionar igualdade de condições aos competidores. A tora confeccionada por esta etnia tem aproximadamente 80 cm de altura por 50 cm de diâmetro, sendo de madeira de Buriti, árvore

típica da região em que habitam, no Centro-Oeste brasileiro. O vencedor é o grupo que percorre 2 voltas do trajeto no menor tempo.

Todos os povos, além daqueles que já praticam tradicionalmente esta atividade em sua cultura, podem participar, pois essa é a primeira atividade original indígena que está se transformando, historicamente, em um esporte oficial neste evento.

Normas

1. A competição será dirigida e observada por, pelo menos, cinco juízes neutros, não indígenas.
2. Cada etnia deverá formar uma equipe com 12 atletas corredores e mais três reservas.
3. As toras que serão usadas nesta prova deverão ser preparadas pela comissão organizadora.
4. A largada e chegada da corrida serão em frente à, oca como é a tradição indígena.
5. Os competidores terão que dar 02(duas) voltas na pista, dentro da arena.
6. Caso haja empate na segunda largada, haverá a terceira largada. Os chefes de cada equipe serão chamados para um outro sorteio (par/ímpar ou cara/coroa).A escolha da tora com que cada equipe correrá será feita por sorteio.
7. A largada será sempre entre duas etnias (equipes), escolhidas num sorteio prévio.
8. Será utilizado o sistema de eliminatória simples em todas as fases, até chegar a um ganhador maior.

6 - - Jawari - Arremesso de Lança

Jawari ou Arremesso de Lança - é uma modalidade/prova individual masculina.

Cada delegação pode inscrever apenas um atleta, e cada atleta tem direito a realizar três lançamentos, consecutivos ou não, dos quais é considerada apenas a melhor marca obtida.



Na tradição indígena, a lança é usada para caça, pesca (arpão) e para defesa ou ataque. Na última foto o Campeão desta modalidade o índio Itaguari Pataxó, do Povo Kanela do MA. Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

A classificação é feita de acordo com a distância alcançada, ou seja, vence aquele que arremessar a lança na maior distância. A técnica corporal é muito importante para conseguir impulso. A prova é realizada apenas em uma etapa, em que todos os participantes usam as mesmas lanças.

Padronização dos Equipamentos

Em função de haver muita diferença e dificuldades na padronização das lanças, pois possuem técnicas diferentes de confecção, de material (madeira, mais duras são a aroeira e o pau-de-ferro), peso, comprimento e ponteira, o Comitê Organizador dos Jogos achou por bem padronizar também este instrumento que agora é cedido pela comissão organizadora. As lanças são fabricadas de maneira tradicional, usando madeira rústica.

A adaptação desse equipamento à competição vem desde os primeiros Jogos dos Povos Indígenas realizados em Goiânia/GO, em 1966, o objetivo é a distância e não o alvo.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

A maioria dos atletas utiliza uma das mãos para o lançamento, embora tenha também lançadores que utilizam as duas, estes apoiam uma delas no extremo oposto da ponta da lança. Existe uma área onde o atleta pode realizar a corrida a fim de impulsionar o seu lançamento. Se o lançamento ocorrer fora da área delimitada é anulado.

No arremesso de lança, a padronização do instrumento se fez necessária para garantir que o vencedor seja conhecido por seu desempenho, isto é, pela maior distância arremessada (Orientação Específica das Modalidades, 2007). Segundo o diretor técnico dos Jogos dos Povos Indígenas, “há muita diferença no material das lanças”, o que impedia a igualdade de condições. Sendo assim, as lanças foram produzidas pelo povo Terena de Mato Grosso do Sul e a competição seguiu os mesmos princípios do arco e flecha, sendo considerado para registro do resultado o arremesso mais distante de cada participante, após a tentativa de três lançamentos.

Normas

1. Cada delegação indígena deverá inscrever 01 (um) atleta, que terá o direito a realizar 03 (três) arremessos.
2. A contagem de pontos, que definirá o primeiro, segundo e terceiro colocados, será pela maior distância arremessada.
3. Haverá apenas uma fase nesta prova.
4. As lanças serão fornecidas pela Comissão Técnica, e serão permitidos testes de reconhecimento das lanças.

Resultado Final do Arremesso de Lança no IJMPI

- 1º Lugar - Brasil - Itaguari Pataxó, Povo Kanela do MA - 45,50 metros
- 2º Lugar - Estados Unidos - Rocioleiton Guarani - kaiowá - 43,45 metros
- 3º Lugar - Brasil - Marco Tapirapé - 41,60 metros
- 4º Lugar - Filipinas - Elvis - 41,48 metros
- 5º Lugar - Brasil - Mizaél Xambioá -Karajá - 39,65 metros

7 - - Tak Tak - Natação Travessia em Águas Abertas

A **Natação** – Travessia 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 em cada modalidade.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

A prova de Natação dos Jogos Indígenas sempre acontece em águas abertas. Em 2015, 68 guerreiros e 55 guerreiras de etnias nacionais e internacionais nadaram pelo primeiro lugar.

Natação/travessia em águas abertas - Competição Masculino e Feminino

A relação de vida dos povos indígenas estará sempre associada à água. As primeiras horas de um bebê indígena começam com o seu primeiro mergulho em um rio ou lago por sua mãe. Grande parte da recreação das crianças indígena é realizada dentro d'água, nadando e atravessando de uma margem à outra, ou mesmo mergulhando, preparando-se para serem grandes pescadores.

Esse esporte foi introduzido desde os I Jogos, em Goiânia em 1996. Inicialmente, havia duas modalidades: uma realizada na piscina para testar a velocidade dos atletas indígenas, e uma mais longa, de resistência, realizada em águas abertas. No entanto, a prova em piscina não obedecia

aos objetivos do evento, depois dos II Jogos na cidade Guairá/ PR em 1999, acabou sendo cancelada.

A Competição

A natação foi configurada de maneira similar à prática esportiva do triatlon. Os participantes aguardam o sinal sonoro lado a lado na praia, de onde saem correndo em direção à água e têm que contornar uma boia colocada aproximadamente a 100 metros.

É uma competição individual realizada em águas abertas em rios e ou lagos ou mar. Os esportes aquáticos dos Jogos Mundiais Indígenas aconteceram no ribeirão Taquaruçu Grande, que corta a capital Palmas/TO.

Cada delegação indígena poderia inscrever no máximo duas equipes, uma masculina e uma feminina, composta de dois atletas para cada equipe. A competição é dividida em duas etapas/largadas, uma para a prova feminina, e após o seu encerramento se faz a largada da prova masculina, que são disputadas em uma única bateria. É declarado vencedor o primeiro atleta que sair da água.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Os participantes aguardam o sinal sonoro de largada na areia, semelhante à prova do triatlo, e só então pode sair correndo em direção à água. O percurso tem em média 300 metros, e é disputada em uma única bateria. Atualmente, as provas são de meia distância e resistência, entre 300 a 500 metros (no máximo).

Normas

1. Cada delegação indígena pode inscrever, no máximo, duas equipes, uma feminina e uma masculina, compostas de 2 (dois) atletas, sendo essa modalidade uma prova individual.
2. Há duas largadas, uma para a prova masculina e outra para a feminina.
3. O chefe da delegação deverá observar que o atleta participante terá que estar devidamente preparado para realizar essa prova, assumindo toda a responsabilidade pela escolha.

A última prova ocorreu na praia de Bairro Novo, Olinda, estilo livre, havendo um reconhecimento prévio para os atletas que assim o desejaram.

Travessia em Águas Abertas no IJMPI

Resultado Final Masculino da Natação

- 1º. Lugar: Brasil – Joprytohahke - etnias Gavião
- 2º. Lugar: Panamá – OtuKuikiro - etnias Wounaan
- 3º. Lugar: Brasil - Joilson - etnias Rikbaktsa

Resultado Final Feminino da Natação

- 1º. Lugar: Brasil – Amkrokwyi - etnias Gavião
- 2º. Lugar: Brasil – Tukwêre – etnia Gavião
- 3º. Lugar: Panamá – Mitzany Conde

8 - - Ubá ou Ererê - Canoagem Rústica

A Canoagem em Águas Abertas ou Canoagem Rústica – Ubá ou Ererê – é uma prova de canoagem realizada em dupla masculina, em águas abertas.



Os esportes aquáticos aconteceram no ribeirão Taquaruçu Grande.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Quando os portugueses chegaram ao Brasil, já avistaram os indígenas em suas canoas. A canoa é parte importante da cultura dos povos indígenas brasileiros. Ela, ainda hoje, é o meio mais tradicional de locomoção e transporte utilizado pelas tribos indígenas e para a pesca, é essencial na vida dos índios.

Padronização dos Equipamentos

A partir do III JPIs em Marabá/PA, em 2000, o problema foi resolvido pelo Congresso Técnico, que acabou decidindo como forma de padronização no uso dos equipamentos que nas futuras competições todos os competidores passariam a usar as canoas de fabricação tradicional, feitas em madeira rústica pelos índios Rikbaktsá (*) do Pará, que são exímios canoairos e que estas ofereciam condições de aceitação pela maioria dos povos participantes dos jogos, as quais seriam destinadas às equipes por sorteios antes das competições. Outro detalhe importante que ficou também convencionado é que os competidores trariam o seu próprio remo. Antes do início (de todas) das baterias, após o sorteio das canoas, é permitido aos competidores o reconhecimento prévio do percurso e das canoas.

(*). Os índios Rikbaktsa são conhecidos como “Orelhas de Pau” ou “Canoairos”, tidos como guerreiros ferozes, na década de 1960 enfrentaram um processo de extinção que resultou na morte de mais de 75% de seu povo. Segundo dados do IBGE, Censo de 2010, atualmente existem 1.324 índios Rikbaktsa. Ainda hoje impõem respeito à população do seu entorno por sua persistência na defesa de seus direitos, território, terras e modo de vida.

Segundo o Comitê Intertribal, as canoas dos Jogos Mundiais foram fabricadas com tronco de árvore da madeira de cedro-arana. O equipamento conta com selo verde, certificado pelo IBAMA. Foram fabricadas especialmente para as competições dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas 20 canoas, com tamanhos e pesos iguais (5,5 metros de comprimento e aproximadamente 55kg).

Para cada uma delas, a organização do evento fez a reposição ambiental de dez mudas de andirobeira. Cada canoa tem nome e pinturas próprias, para ter identidade única. Elas são joias únicas e não haverá outras iguais. As canoas foram fabricadas por um conselho de nove experientes índios construtores, de povos diferentes, que projetaram o equipamento especialmente para os Jogos Mundiais.

Com o término dos Jogos, dez canoas continuaram nas mãos da organização para que fossem utilizadas e reutilizadas nos próximos eventos. Assim, não precisarão ser derrubadas árvores para fazer novas canoas.

Com quantos paus se faz uma canoa?

Cada etnia tem uma maneira de fabricá-la. Os Bakairis utilizam a casca de jatobá, já a canoas dos Karajás são mais estreitas que as das outras tribos, por serem feitas de um tronco mais fino, por isso conseguem atingir maior velocidade nas águas, mas, são difíceis de serem conduzidas. Os povos do Amazonas, como os Mundurucus, usam o fogo para fazer a cava no tronco da árvore da Itaúba. A construção tradicional de uma canoa é feita artesanalmente, inicia com a escolha e a derrubada da árvore, o corte, a retirada das medidas, a fase da queima, onde fica quase dois dias com fogo em cima, até esculpir. O processo demora de 15 dias a 30 dias.

Como o material e a maneira utilizada para sua fabricação é bastante diferente entre as tribos, os organizadores para esta competição tiveram uma grande preocupação em criar um padrão, pois cada etnia possui tecnologia própria para a fabricação de suas canoas, mesmo que feitas artesanalmente, não obedecem a um padrão exato de tamanho e peso.

Da Competição

É uma competição realizada em canoas, em duplas e que pode ser disputada em rios, lagos e mar. O percurso normalmente é de forma

triangular, de aproximadamente 400 metros, e é demarcado por duas boias, mas pode variar de tamanho dependendo dos locais das competições. Nessa edição, a competição contou com a presença de profissionais do corpo de bombeiros que utilizavam jetski para prestar socorro, em caso de emergência.

Ao sinal sonoro, os dois indígenas corriam em direção à sua canoa e a colocava no rio. Em seguida, remavam ultrapassando as boias que demarcavam um percurso triangular de aproximadamente 300 metros.

Cada etnia poderia inscrever apenas uma dupla de remadores por canoa.

Dividida em duas etapas, a prova constou primeiro de cinco baterias, cada uma realizada com duas equipes (canoas), e a final foi disputada entre os cinco vencedores de cada bateria. Vence a equipe que ultrapassar 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 apenas os seus remos. A cada corrida as canoas são sorteadas. Atualmente utilizam-se canoas fabricadas pelos Rikbatsa do Mato Grosso. Entre os Karajá, por exemplo, as canoas são mais estreitas e mais velozes. Índios brasileiros e estrangeiros, com pouca ou nenhuma familiaridade com a canoagem tradicional, passaram por um treinamento antes do início das competições no Ribeirão Taquaruçu-Grande, em Palmas.

O treinamento promovido pela organização dos Jogos Mundiais Indígenas foi necessário porque alguns dos indígenas participantes têm pouca experiência, e esta foi a primeira vez que utilizaram a canoa dos povos brasileiros. Os uruguaios, por exemplo, deixaram entrar água várias vezes, virando a canoa no rio durante o reconhecimento do equipamento.

A cada bateria de dois competidores, os menos habilidosos na utilização das canoas eram eliminados, até restarem as cinco etnias que disputaram a final.

Normas

1. Cada delegação indígena deverá inscrever uma dupla de atletas.
2. A prova foi na praia de Bairro Novo, Olinda, sem ondas, cuja distância e percurso, a serem definidos pela Comissão Técnica, serão divulgados no Congresso Técnico.
3. Será permitido aos competidores o reconhecimento prévio do percurso e das canoas.
4. Haverá sorteio das canoas, entre as equipes, em todas as baterias.
5. Participarão da fase final, quando serão definidos os primeiros, segundos e terceiros colocados, apenas o primeiro colocado de cada bateria, as quais serão compostas por um número de equipes correspondentes ao número de canoas disponíveis no evento.
6. O vencedor será identificado pela arbitragem a partir da passagem da ponta da proa da canoa, na linha demarcatória.

Resultado Final da canoagem no I JMPI

- 1º Lugar - Panamá - Clímaco e Atilano do povo Emberá
- 2º Lugar - Panamá - Norvin e Marcon do povo Wounaan
- 3º Lugar - Brasil - Jawet e Ymaê do povo Kamayurá
- 4º Lugar - Brasil - Joel e Rogério do povo Rikibatsa
- 5º Lugar - Brasil - Tumi e Ivan do povo Matis
- 6º Lugar - Colômbia - Yeferson e Luis do povo Cocama

22 - Os Jogos Tradicionais Demonstrativos

Os Jogos Tradicionais Demonstrativos ou Jogos Tradicionais de Integração Indígenas são esportes tradicionais demonstrativos que são praticados pelas etnias e não são comuns para a maioria dos povos indígenas. Estes jogos não têm o objetivo competitivo e nem existe premiação, são as particularidades de cada povo, apenas têm o caráter de demonstração e de celebração entre os representantes das tribos, pois são praticados e disputados, às vezes, apenas por integrantes da própria etnia.

O objetivo maior dessas modalidades é incentivar o resgate às práticas tradicionais, não só pelas crianças, mas também pelos jovens e adultos da tribo, é para que todos os povos indígenas possam se unir ainda mais.

22.1 – Os 19 Jogos tradicionais demonstrativos nacionais

Os 19 Jogos Tradicionais Demonstrativos dos I JMPI foram divididos em duas categorias:

- I - Os Jogos Tradicionais Demonstrativos Nacional com 16 modalidades e os
- II- Jogos Demonstrativos Tradicionais Internacional com 3 modalidades.

Os 16 Jogos Tradicionais Demonstrativos são os jogos praticados pelos povos indígenas brasileiros, são eles:

1 - - Akô - Corrida da Varinha 4x400 metros

O **AKÔ ou Corrida da varinha**- é uma prova de velocidade que exige preparo físico dos participantes, é praticado apenas pelos homens, semelhante a um revezamento 4x400 metros do atletismo, tradicionalmente praticado pelos povos Gavião Kyikatêjê e Parkatêjê originários do sul do Pará.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

A competição é realizada sempre entre duas etnias ou duas equipes de atletas (casados e solteiros). Cada equipe é formada sempre por quatro integrantes que correm em uma pista circular, geralmente ela está sempre no centro da aldeia e tem aproximadamente 1.600 metros.

Os atletas usam uma varinha de bambu, espécie de um bastão, que vai passando de mão em mão entre eles, e aquele que chegar primeiro ao final das voltas com a vara de bambu na mão é o vencedor.

O objetivo é que cada atleta percorra cerca de 400 metros até que o percurso seja concluído pelos 4 competidores. Esta modalidade é praticada pelo povo Gavião Kiykatêjê, da Terra Mãe Maria, no Estado de Pará.

2 -  - **Apañara - Lançamento de Flechas com a mão**

Apañara - Lançamento de flechas com a mão - trata-se de um lançamento (feito pela mão e não pelo arco) de flecha de tamanho maior do que as normais usadas no arco e flecha, em que o alvo é um guerreiro que tentará agarrar a flecha com as mãos.

Outra variante deste jogo é praticada pelos Xavante, onde o próprio lançador da flecha a faz na vertical e ela deverá ser recolhida (pelo próprio lançador) antes que flecha toque o solo.

O objetivo deste jogo é o aperfeiçoamento da destreza, rapidez nos movimentos e o reflexo.

3 -  - **Jawari - Queimada**

Jáwari ou Yawari - é um ritual que envolve lançamento de dardos para atingir os oponentes da cintura para baixo, apresentado pelos Kamayurá e Kuikuro. É praticado exclusivamente pelos povos indígenas habitantes do Alto Xingu, do Mato Grosso. É jogado com 15 ou mais atletas de cada lado, em campo aberto, de tamanho similar ao do futebol.

Cada time se posiciona agrupado. Um atleta de cada lado, simultaneamente, sai à frente de sua equipe com uma flecha, como que dançando, preparando-se para arremessá-la ou para evitar ser acertado

pelo oponente que está a sua frente. Quem for acertado está fora do jogo, até restarem os dois últimos. Quem acertar o outro ganha o jogo.

Esse evento é precedido do ritual do canto tradicional yawaritulukay, em que as mulheres também participam. No fim, todos dançam e cantam juntos. Os atletas recebem uma pintura corporal especial para o evento, principalmente com barro branco - uêiki.

4 - - Hagaka - Lançamento de Dardos no Corpo

Hagaka é uma competição que se pratica normalmente no pátio central da aldeia, onde participam só os homens de todas as idades e em números indefinidos. O lançamento do dardo (uma flecha longa) é realizado com uma das mãos e tem o objetivo de acertar no corpo (abaixo da cintura) no oponente. Esta atividade tem o objetivo de desenvolver, além da pontaria, a agilidade e a velocidade de movimento.



Fonte: Brincadeiras dos Povos Indígenas do Brasil Mirim, 2016.

Como se joga

Disputa em que se usa uma flecha longa, chamada Hüge, realizada também durante uma festa igualmente chamada Hagaka, que acontece nos meses de junho e julho.

Antigamente, era usado um propulsor para lançar as flechas. Hoje ele é utilizado apenas nos três primeiros lançamentos, e depois a flecha é lançada diretamente com a mão. Os jogadores se dividem em dois times, que ficam enfileirados. Uma dupla avança fora da fileira para dar início aos lançamentos.

O objetivo é acertar o oponente na perna a partir de uma distância entre 2 a 4 metros. O "alvo" fica de perfil em relação ao atirador, apoiado num pau, cuja uma das pontas deve estar sempre apoiada no chão. Ele pode mexer-se para esquivar-se da flecha lançada, mas não pode mover a ponta do pau pousada no chão. Para evitar ferimentos, a ponta da flecha é embotada com uma bola de cera de abelha. É um jogo competitivo, com ganhadores e perdedores. Propicia o desenvolvimento da pontaria, indispensável para a sobrevivência dessas comunidades.

De uma forma geral, quem perde ou erra se diverte tanto ou mais do que aquele que acerta, e a torcida também.

A participação de mulheres adultas é pequena, mas quando ela acontece, muita energia é descarregada nos homens, às vezes usando força física e pouca delicadeza, mas sempre com bom humor por parte de ambos.

Durante os jogos, o desenvolvimento físico de força, velocidade de reação e pontaria continua sobressaindo muito sobre as habilidades como estratégia, e motricidade.

5 -  - Kagót - Lançamento de Dardos com a Mão

Kagót- é praticado pelos povos Kicrin e Kayapó do Pará, assemelha-se ao Jawari, porém com algumas características peculiares.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Nessa competição, é usada uma flecha longa cuja ponta é substituída por uma proteção, um invólucro de palha, cera ou coco, de maneira que

não causem ferimentos ao atingir o guerreiro adversário. Em um campo aberto, o jogo tem início com os participantes dividindo-se em dois grupos com o mesmo número de competidores, que não é fixo. O objetivo é flechar o oponente.

Depois dos rituais tradicionais de cantos e danças de ambos os grupos, eles vão se aproximando gradativamente para o enfrentamento. Um dos guerreiros de cada equipe vai ao centro do campo, ambos com 3 ou 4 flechas na mão, e passam a se provocarem. Um deles toma a iniciativa de procurar acertar o oponente com o lançamento das flechas. O guerreiro que vai ser o alvo espera “dançando”, no sentido de evitar ser atingindo. Durante a dança, atiram-se flechas preparadas (sem ponta) que se cruzam. A meta é acertar e eliminar um membro da equipe adversária.


Ao acertar o oponente com a flecha, além de ganhar um ponto, elimina-se também um guerreiro adversário; errando, o arremessador vira alvo, e assim sucessivamente até restarem apenas dois competidores dentro do campo. Quando o jogador recebe a flechada, ele mesmo avisa a equipe adversária, que recebe o ponto. Ganha a equipe que “matar” (forma simbólica de se dizer, acertar) o último guerreiro da equipe adversária. É uma forma de confraternização entre os grupos. Após o evento, todos dançam e cantam juntos. Os atletas recebem pintura corporal especial e indumentárias características para a modalidade. É uma forma de confraternização entre os grupos.

6 -  - Kaipy - Tiros com Arco e Flechas

Kaipy – Arco e Flecha (variação) - é um exercício de tiro com flechas, praticado pelos arqueiros dos povos Gavião Parakatêyê e Kykatêjê do sul do Pará, com o objetivo de treinar as suas habilidades. É um exercício usado pelos arqueiros para treinar além das suas habilidades, também a sua pontaria no uso do arco e da flecha. É muito valorizada entre os povos indígenas, precisão e foco são fundamentais para a prática desta atividade. Nessa modalidade, o objetivo é atingir um alvo fixo no chão para o qual

utilizam a folha da palmeira buriti, que é dobrada, deixando o caule da folha apoiada sobre duas madeiras fixadas ao solo, a uma distância entre cinco a vinte metros. O guerreiro atira em direção à dobra do caule da palmeira, fazendo com que a ponta da flecha acerte bem rente ao caule, resvalando como se fosse uma mola. A flecha ganha impulso e vai em direção a um alvo fixo, pontuando nos acertos. O vencedor é o que consegue acertar o caule da folha com mais precisão e fazer com que a flecha retome a direção até acertar o alvo pré-determinado, uma manga, laranja ou mesmo o caule de uma bananeira.

Outra forma de competição dessa mesma modalidade é o lançamento da flecha à distância, muito praticado também pelas mulheres. Quem arremessar mais longe a flecha ganha.

7 -  - Mapulawache - Brincadeira do Pequi

Mapulawache – A Brincadeira do Pequi - os indígenas da etnia Kuikuro apresentaram a brincadeira do Pequi (*) nos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Este esporte é uma brincadeira que é praticada pelo povo Karajá, da Ilha do Bananal.

A competição é realizada normalmente entre os mais jovens da tribo, os quais formam duas equipes, uma masculina, que competem com a equipe feminina.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

O objetivo é passar a bola (o fruto) de pequi entre os companheiros da mesma equipe até atingir a linha que demarca o fundo do campo adversário. Ao ultrapassar a linha final, o competidor tem que estar de posse da bola para ganhar um ponto. Vence a equipe que mais pontos fizer.

Você Sabia?

Os Frutos Dourados do Pequizeiro



Fonte: Wikipédia, 2016.

(*) Pequi é uma fruta brasileira, de cor amarela, e tem um cheiro e sabor fortes muito característicos. Seu fruto é muito utilizado na culinária sertaneja. Da sua semente é extraído um óleo comestível, denominado "azeite de pequi" (rico em betacaroteno). Seus frutos são, também, consumidos cozidos, crus, como lanche ou como acompanhamento com o arroz e frango que é considerada uma iguaria alimentar. O pequi ocupa um papel importante na culinária dos povos indígenas da região do Cerrado de Minas Gerais e está profundamente enraizado na sua cultura. Como a semente leva um longo tempo para germinar, a colheita tem de ser feita de forma sustentável, com árvores de substituição cuidadosamente plantadas para manter o fornecimento. Por isso, eles mantêm o seu direito ancestral para levá-lo onde quer que seja. O fruto do Pequi tem sido usado por brasileiros como um adicional nutritivo durante anos, na preparação de alimentos e nas bebidas principalmente no licor de pequi. A fruta é rica em vitamina A e também contém vitaminas B e C, além de proteínas e outros nutrientes. Com sua polpa, as mulheres fazem vários pratos. Um deles é a sopa de castanha de pequi, salgada, com pimenta verde, água e castanha cortada em pedacinhos. Para os mineiros, habitantes do Cerrado, o pequi não pertence a ninguém, porque ele pertence a todos.

A Destruição dos Cerrados

Um estudo feito pela ONG Conservação Internacional (CI), publicado em julho de 2015, revelou que cerca de 20 mil km² de cerrado são destruídos todos os anos para dar lugar ao cultivo de soja, trigo e algodão. Desde o final dos anos sessenta, devido à exploração ilegal das madeireiras do cerrado, o pequi atualmente está sob ameaça de extinção.

O Fruto do amor

Ainda hoje, os índios plantam muitas mudas de pequi quando do nascimento de cada bebê na tribo. Eles fazem também grande festa na época da colheita dos frutos – Mapulawache, a Festa do Pequi, cheia de brincadeiras provocativas e que despertam a sexualidade entre jovens indígenas, homens e mulheres. Os Kuikuros são muito alegres e brincalhões, dizem que o cheiro do pequi lembra o sexo das índias, por isso, quem os come se enche de amor e tem muitos filhos.

Mantendo a tradição da lenda indígena, também os jovens brancos que moram nos sertões goiano e tocantinense gostam de passear nas matas do Cerrado, depois que começam as chuvas, levando uma cuia com farinha, para comer com o pequi maduro que colhem do chão, dizendo que, se o fruto for tirado ainda verde, fica amargo. E, nove meses depois, muitas crianças nascem no sertão, criando uma nova lenda do poder afrodisíaco do fruto do amor.

Na aldeia, a colheita do pequi é celebrada com festas, brincadeiras e muita dança. O plantio da semente da fruta é feito toda vez que nasce um indivíduo na aldeia. A tradição leva em conta que o pai precisa semear árvores para garantir a alimentação do filho no futuro. O plantio do pequi é feito sempre no meio do mandiocal. Os índios exploram a roça por três anos e, depois, deixam a área só para a formação do pequi.

Você? Sabia?

A lenda

Conta uma lenda indígena que Tainá-racan era uma linda índia da Amazônia brasileira. Tinha os olhos cor de noite estrelada e seus cabelos eram como fios de seda negra. O andar, elegante como o de uma deusa passeando por entre as flores. Um jovem e formoso guerreiro de uma tribo vizinha – Maluá -, assim que a viu, sentiu forte fogo no corpo e o coração saltando no peito: “Ela é linda como a estrela da manhã. Hei de amá-la enquanto durar a minha vida!” Pouco tempo depois, estavam casados.

A vida deles era bela e alegre como o ipê florido. Todas as manhãs, Maluá saía para caçar e pescar, enquanto Tainá-racan sentava-se na porta de sua oca, tecendo colares e esteiras, moqueando o peixe e preparando o calugi, para ofertar ao seu amado, quando voltasse. Ao seu lado, sempre se deitava um jacaré, fazendo-lhe companhia e conversando, pois, nessa época, os bichos também falavam.

O tempo foi passando... caíram as flores. Os cajueiros arcaram de fartura e beleza, seus galhos com frutos vermelhos. As castanhas escondiam-se no seio da terra boa. As cigarras enchiam as matas com sua forte sinfonia.

Após três anos de casamento, numa noite bonita, deitados numa pedra grande, à beira do rio calmo, Maluá encostou a cabeça no peito de Tainá-racan e apertou-a com ternura.

- Está triste, amado meu?
- Sim. Você sabe que eu estou triste e você também está. Nossa dor é a mesma.
- Onde está nosso filho, que Cananxiué não quer mandar? – disse Tainá-racan.

Maluá alisou com carinho o ventre da formosa esposa, dizendo: “E o nosso filho não vem”, murmurou.

Dois pequeninos rios de lágrimas deslizaram pelas faces coradas de Tainá-racan. Um vento forte fez balançar as árvores da floresta e arrepiou as águas do rio. Uma nuvem escura cobriu a lua. Trovões reboaram ao longe. Maluá abraçou Tainá-racan e amou-a.

— Nosso filho virá, sim. Cananxiué também o quer – disse ele.

Luas depois, quando os ipês voltaram a florir, numa madrugada alegre, nasceu Uadi, o Arco-Íris. Era lindo, gordinho, tinha os olhos cor de noite estrelada, como os da mãe, e era forte como o pai. Mas havia nele algo diferente, que espantou o pai, a mãe, a tribo inteira: Uadi tinha os cabelos dourados como as flores do ipê amarelo. Ainda assim, Maluá recebeu o nascimento do filho com alegria. E, para explicar a sua diferença, espalhou pela tribo que Uadi era filho de Cananxiué.

Mas os próprios índios de sua tribo zombavam-no, dizendo que Uadi era filho do jacaré. Alheio às piadas maldosas, o menino crescia cheio de encanto, alegria, e com uma inteligência incomum. Fascinava a mãe, o pai, a tribo toda. Com rapidez incrível, aprendeu o nome das coisas e dos bichos. Com sua mãe, aprendeu a cantar as baladas tristes e alegres de seu povo. Era a alegria da tribo.

Um dia, Maluá, com outros guerreiros, foi chamado para uma guerra. Os olhos pretos de Tainá-racan encheram-se de lágrimas. O rostinho alegre de Uadi se entristeceu. À despedida, seus bracinhos agarram-se ao pescoço do pai, e ele falou: “Papai, também estou indo embora. Vou pra casa de minha mãe, lá no céu”. E, com o dedinho, apontou para o alto.

O corpo do guerreiro se estremeceu. Seus lábios moveram-se, mas as palavras não saíam. Ele apertou o menino nos braços, com força, e, por fim, falou: “Que é isso, filhinho, você não vai a lugar nenhum. Ninguém arrancará você de mim. A sua casa é aqui na Terra. Se for preciso, não partirei para a guerra. Ficarei com vocês”.

Nesse momento, Cananxiué, o senhor de todas as matas, de todos os animais, de todos os montes, de todas as águas e de todas as flores, desceu do céu sob a forma de Andrerura – a arara-vermelha

— e gritou um grito forte: “Vim buscar meu filho!”, e o agarrou e o levou pelos ares.

Tainá-racan e Maluá caíram de joelhos. O guerreiro abriu os braços gritando: “O filho é nosso, sua casa é a de sua mãe, Tainá-racan, aqui na Terra!”

Devolve meu filho! O grito de Maluá ecoou pela mata, ferindo de dor o silêncio. O peito do guerreiro sofria como uma aroeira ferida pelo machado.

O velho chefe guerreiro aproximou-se, bateu-lhe no ombro e bradou: “Maior que sua dor é sua honra de guerreiro e a glória de nossa tribo! Cananxiué buscou o que você disse que era dele. Muitos outros filhos ele vai lhe dar. Tainá-racan é jovem. Você é jovem. Vai, guerreiro, não deixe a dor matar sua coragem!”

Maluá partiu. Tainá-racan chorou três dias e três noites na sua oca. E o jacaré, seu amigo, que veio da mata ao escutar os seus gritos de dor, ficava deitado à sua porta, dia e noite, tomando conta dela.

Uma noite, o jacaré implorou a Cananxiué que tivesse piedade dela, prometendo ir embora para sempre, nunca mais falar com os humanos e morar somente nas margens dos rios, se a fizesse novamente feliz. Ouvindo-o, Cananxiué tomou novamente o corpo de uma arara-vermelha e voltou à Terra, dizendo a Tainá-racan:

Das suas lágrimas nascerá uma planta, que crescerá como uma árvore copada. Ela dará flores cheirosas que as pacas, veados, capivaras e os lobos virão comer nas noites de luar. Depois, nascerão frutos. Dentro da casca verde, os frutos serão dourados como os cabelos de Uadi. Mas a semente será cheia de espinhos, como os espinhos da dor de seu coração de mãe. Seu aroma será tão tentador e inesquecível, como você o será sempre para o seu amigo jacaré. E aquele que o provar jamais o esquecerá.

Tainá-racan ergue o olhar e lhe pergunta:

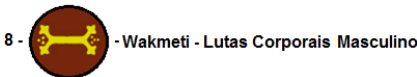
- Cananxiué, meu deus, e como se chamará esse fruto, cujo coração são os espinhos de minha dor, cuja cor são os cabelos de ouro de Uadi e cujo aroma é inesquecível como o cheiro dessa mata, onde brinquei com o jacaré e meu filhinho?
- Chamar-se-á Tamauó, minha filha.

Tainá-racan sorriu. E imediatamente viu nascer uma planta, que chamou de Tamauó. A mesma que os índios mehinako, do Xingu, conhecem como akain; e que os homens brancos, do Norte, Nordeste e Centro-Oeste chamam de Pequi.

E, quando Maluá voltou, encontrou uma linda, grande e frondosa árvore, cheia de frutos, chamada de pequizeiro. Ele pegou alguns no chão, partiu, tirou os caroços dourados e os comeu, com farinha, junto com Tainá-racan. E depois, se amaram muito, ali mesmo à sombra do pequizeiro.

Assim foi que, durante muitos anos a seguir, sempre que os ipês e os cajueiros voltavam a florir nas matas e os pequizeiros também deixavam seus frutos maduros cair na terra, servindo de alimentos para todos, Tainá-racan e Maluá eram abençoados com mais filhos. E, a cada filho que nascia, plantavam mais um pequizeiro. E eles tiveram muitos filhos. E viveram felizes para sempre.

(Texto adaptado com base no conto “Os Frutos Dourados do Pequizeiro”, de Marieta Teles Machado, Editora UCG, 1986; no filme Mapulawache: Festa do Pequi, dirigido pelo indígena xinguanos Aiuruá; nas lendas dos índios Mehinako, do Alto Xingu; e nos costumes e lendas dos povos do Cerrado).



Wakmeti- as Lutas Corporais sempre estiveram presentes na cultura de diferentes civilizações no decorrer dos séculos, principalmente a dos indígenas. A Luta pode ser reconhecida como: Ritos Religiosos, Preparação para a Guerra, Exercícios Físicos, Jogos e Competições. Realizadas por

homens e mulheres, as lutas se diferem para cada tribo por causa dos estilos e técnicas variadas. Para os povos indígenas, a luta traz consigo um alto prestígio social, sendo que geralmente os caciques foram, no passado, grandes lutadores. Esta simulação de caça e de guerra nos movimentos dos jogos e brincadeiras coaduna-se com o argumento de que ambas passaram a ter um aspecto lúdico entre os alto-xinguanos. Outros povos ameríndios, ao contrário, têm nestas práticas o modelo existencial para suas sociedades.

Cada tipo de Luta Corporal possui suas peculiaridades, de modo geral, têm como função preparar o indígena para combates que exigem maior capacidade de destreza e força física. Essas práticas corporais consistem basicamente em uma disputa entre dois lutadores que têm como objetivo desequilibrar e derrubar o seu oponente, tradicionalmente reconhecidos como guerreiros, os quais possuem maior prestígio dentro de sua comunidade. Apesar de requerer um vigor físico, não se percebe qualquer tipo de violência entre seus praticantes. Essas atividades são essenciais para a preparação física do corpo e, por conseguinte, da identidade da pessoa indígena.

As lutas corporais fazem parte desde a primeira edição dos Jogos dos Povos Indígenas em 1966 e, agora, também nos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, mas apenas na modalidade de Jogos Demonstrativos de apresentação.

O desejo da Comissão Técnica de realizar uma competição de lutas corporais nos Jogos é grande, mas é muito improvável que isto venha acontecer, devido à grande diversidade de estilos e técnicas destas lutas entre os povos indígenas. Por essa razão, fica difícil a sua padronização e assim é impossível inseri-la como competição nos Jogos Nativos de Integração. Por isso que elas só são apresentadas como Jogos Demonstrativos Tradicionais.

Algumas etnias lutam em pé e outras ajoelhadas (no chão). Por isso, fazem-se apenas demonstrações das lutas existentes na cultura indígena brasileira.

Geralmente fazem parte da cultura das tribos dos: Xinguanos, Bakairi o HukaHuka. Os Xavantes, Os Gavião Kyikatêjê/Parakatêye, o Aipenkuit e os Karajás e os Idjassú.

Por exemplo, os Karajá, do Tocantins, têm um estilo, em que os atletas iniciam a luta de pé, agarrando-se pela cintura, até que um consiga derrubar o outro ao 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 Kyikatêjê e Parakatêye, do PA e os Tapirapés e Xavantes, do MT, praticam o Aipenkuit, uma luta realizada de joelhos, que tem certa semelhança no desenvolvimento das lutas dos Kalapalo, o Ikindene. Também é realizada com os lutadores ajoelhados, só que é declarado vencedor aquele que, além de derrubar o seu oponente, também tocar com a mão na parte de trás da perna do adversário, o que não acontece com o estilo Aipenkuit.

O Aipenkuit é uma luta realizada com os atletas ajoelhados, nela há um observador considerado o dono da luta, não existindo um juiz tradicional, cabe aos jogadores identificar quem perdeu, ganhou ou se deu empate. O vencedor não ganha prêmio, mas conquista o reconhecimento na tribo.

No Huka-Huka, os atletas iniciam a luta ajoelhados. O dono da luta (um homem chefe) caminha até o centro da luta e chama os competidores pelo seu nome. Os jogadores se ajoelham e em círculos no sentido horário começam a se entreolharem e se agarrarem. Vence quem derrubar o oponente no solo, tentando encostar as suas costas no chão.

O Idjassú é praticado pelos povos Karajás, da Ilha do Bananal. Inicia-se com os jogadores em pé, que se agarram pela cintura até um derrubar o outro. Quem vence abre os braços, imitando uma ave, canta e dança em volta do seu adversário.

8.1 -  - Aipenkuit - Luta Ajoelhados

O **Aipenkuit** – O Aipenkuit é uma luta realizada com os atletas ajoelhados, nela há um observador considerado o dono da luta, não há um juiz tradicional. Cabe aos jogadores identificar quem perdeu, ganhou ou se deu empate. O vencedor não ganha prêmio, mas conquista o reconhecimento do grupo. É praticada somente pelos homens do povo Gavião Kyikatêjê/ Parakatêyes do Pará.

8.2 -  - Idjassú - Luta em Pé

Os povos Karajá, do Tocantins, têm um estilo diferente de lutar, pois os atletas iniciam a luta em pé, agarrando-se pela cintura, até que um dos competidores consiga derrubar o outro, procurando encostar as suas costas contra o solo.

Após o combate, o atleta vencedor abre os braços e dança em homenagem ao pirarucu (peixe grande) em torno do oponente. Cabe aos atletas reconhecer a vitória, derrota ou empate, e a premiação é o reconhecimento e o respeito das outras etnias.

As mulheres dessa tribo não lutam, mas torcem muito. Uma curiosidade é que, para mostrar respeito à família, cunhados não podem lutar ente si.

8.3 -  - Ikindene - Luta Ajoelhados

O **Ikindene** é uma luta é realizada de joelhos, e os atletas procuram derrubar o adversário apenas fazendo uso e força nos braços. O objetivo da luta é derrubar o oponente no chão; mas um simples toque de mão na perna do adversário pode acabar também com a luta.

É um jogo muito praticado entre os Kalapalo, durante a cerimônia do Kuarup (*) ou Egitsü na língua Kalapalo (culto aos mortos no Alto Xingu),

que reúne pessoas de diferentes aldeias, apenas os homens podem lutar, mas durante o ritual Jamugikumalu (***) só participam as mulheres.

(*) Kuarup ou Egitsü na língua Kalapalo - é a festa dos mortos. Reúne na estação seca a maior parte das aldeias do Alto Xingu para homenagear os mortos recentes de cada aldeia. O kuarup atua como uma espécie de segundo ritual fúnebre (o primeiro tendo sido o sepultamento). Seu simbolismo é baseado no mito de criação: os gêmeos Sol e Lua fizeram o primeiro kuarup para comemorar a morte de sua mãe, morta por jaguares. Na cerimônia, os adolescentes em reclusão pubertária são apresentados à comunidade, as jovens recém- saídas da reclusão se casam e uma luta intertribal tem lugar. Assim, a cerimônia da morte é também uma afirmação da vida.

(**) Jamugikumalu em Aruak e Yamuricumã em Tupi: é uma festa feminina em que as mulheres ocupam ritualmente o poder público e o pátio da aldeia, ameaçando os homens que não cumprem seus deveres ou que traem suas mulheres.

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

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



Huka-Huka é uma luta tradicional praticada pelos povos dos Xinguanos e dos Bakairi, é praticada pelos homens e as mulheres.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.


A Luta huka-huka é desconhecida do grande público, é uma das artes marciais autenticamente brasileiras de maior tradição entre os indígenas. Este estilo de combate foi criado pelo povo indígena Bakairi e dos povos do Xingu, localizados no Estado do Mato Grosso. O huka-huka é bastante praticado nessa região e é uma das modalidades praticadas desde os primeiros Jogos dos Povos Indígenas, criada no ano de 1996. A luta é iniciada com os atletas de joelhos. No ritual, um homem chefe, que é considerado o dono da luta, vai até a parte central da arena e escolhe os adversários, chamando-os pelo nome. Então, os lutadores ficam frente a frente, ajoelham-se e giram de forma circular em sentido horário. Eles se encaram, se abraçam e começam a lutar. O objetivo é levantar o adversário e derrubá-lo, procurando encostar as suas costas contra o solo.

Geralmente, é feito após o Quarup ou Egitsü na língua Kalapalo, ritual Xingu de homenagem aos mortos. No amanhecer posterior ao Quarup, os campeões de cada tribo se enfrentam em competições de huka-huka. Após o combate entre os adultos, grupos de jovens também se enfrentam para provar sua virilidade.

A arte marcial indígena é tão eficiente que, em São Paulo, vem sendo testada na formação de Policiais Militares. Outro campo em que o huka-huka marca presença é no UFC. Um exemplo é o lutador Anderson Silva, peso médio que foi até o Xingu para aprender com os indígenas a técnica desta luta. Antes de iniciar a luta o guerreiro recebe pintura especial no corpo, panos grossos para proteção das articulações, pele de onça na cintura e um colar feito de placas de caramujos no pescoço.

Não existe um juiz tradicional para essa modalidade, e sim um observador ou orientador indígena, que seria chamado de dono da luta, cabendo aos atletas reconhecer a derrota, vitória ou empate. Não há

prêmio para o vencedor da luta em todas as etnias praticantes deste esporte. Há um reconhecimento e respeito por toda a comunidade. Fora de competições, o hukahuka é um ritual tradicional para testar a força dos jovens índios.

8.5 -  - Yamurikumã - Lutas Corporais Feminino

Yamurikumã é a luta corporal feminina. Ela é do tipo huka-huka, além de ser praticada pelas mulheres também é praticada pelas crianças como forma de brincadeiras pelos povos xinguanos.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Você?
Sabia?

As Lendas do Povo Kuikuro e o Ritual Indígena

Segundo uma das lendas do Povo Kuikuro, o ritual Yamaricumã faz referência a um dia da revolta das mulheres, o “Dia do Basta”, quando nesse dia todos os homens da aldeia saíram para pescar, deixando mulheres e crianças sozinhas, e não retornaram na data combinada. Como todas ficaram muito preocupadas com o sumiço deles, um menino, que permaneceu no povoado indígena com a mãe, saiu sozinho, pela floresta à procura dos homens. Quando a criança os encontrou, eles estavam transformados em animais peludos e ferozes. O garoto voltou assustado para a aldeia e avisou as mulheres, que prepararam um ritual para adquirir força e coragem para matá-los. E foi o que aconteceu. A população

masculina da etnia somente teve continuidade a partir do crescimento dos meninos que permaneceram na aldeia e se transformaram em homens bons.

Hoje, a revolta das mulheres indígenas é comemorada anualmente em um dia especial, escolhido pelas próprias guerreiras. Na data elas não trabalham, não fazem comida e não cuidam dos filhos para comemorar e celebrar o Yamaricumã.

9 -  - Peikrãn - Jogo da Peteca

PEIKRÃN, Tobdaé ou Mangá - jogo da peteca - é praticado pela maioria dos grupos indígenas, principalmente pelos Kayapós do Pará, e faz parte dos jogos demonstrativos desde os primeiros Jogos dos Povos Indígenas realizados em Goiânia/GO, em 1966.



Fonte: Google, 2016.

O Jogo de Peteca é um dos jogos tradicionais demonstrativos, considerado como jogos coletivos, em que é usada uma peteca, que pode ser feita da folha do milho ou da palha da espiga do milho. É feita pelos próprios atletas indígenas. É preciso muita agilidade e habilidade para manter a peteca no ar. Todos os atletas devem estar compenetrados e focados no jogo, qualquer deslize pode prejudicar todo o time. Todos os participantes se colocam em círculo e, com uma peteca na mão, cada um bate com a mão na peteca para que o outro possa rebater (“falle”) de novo para o grupo. Quando alguém erra, todos correm para derrubá-lo, demonstrando que errou. Ele pode ser castigado, ficando de fora da próxima rodada do jogo.

Origem do Nome

O nome “peteca” – Peikrãn de origem Tupi e que significa “tapear”, “golpear com as mãos”, também chamada de Tobdaé pelos Xavante ou Mangá para os Guaranis. Não se tem registros de quando exatamente a peteca surgiu, mas sabe-se que este jogo já existia mesmo antes da chegada dos portugueses ao Brasil, os nativos já jogavam peteca como forma de recreação, paralelamente, aos seus cantos, suas histórias.

Atualmente, é um dos jogos mais populares entre as brincadeiras praticadas pelos índios e não índios também. Com as palhas do milho trançam diferentes amarras e laços e criam suas petecas de vários formatos com ou sem penas dos pássaros.

Como forma de brincadeira

Dispostos em círculo, os jogadores arremessam a peteca com a palma da mão para cima. O objetivo é manter a peteca no ar o maior tempo possível, passando de um atleta para o outro. Se um dos participantes “deixar a peteca cair”, os outros atletas se unem em torno dele com o objetivo de derrubá-lo em sentido de brincadeira e gozação, a sua equipe perde um ponto ou ele é eliminado temporariamente da partida.

No jogo tradicional, os participantes ficam em círculo ou um de frente para o outro no caso de apenas dois jogadores e passam a peteca de um lado para outro batendo no fundo dela. Atualmente é muito praticado, principalmente pelos Kayapós, do PA e já está sendo cotado para fazer parte dos próximos JPIs como mais uma modalidade dos Jogos Nativos de Integração.

Origem do Jogo

Muito antes da chegada dos portugueses, os índios brasileiros já se entretinham arremessando tocos de madeira ou palha amarrados a penas

de aves; além de divertir, a brincadeira servia de aquecimento durante o inverno. Em consequência, os colonizadores adotaram a brincadeira, que foi sendo transmitida.

Em 1920, durante as Olimpíadas na Antuérpia, os atletas brasileiros atraíram a atenção de competidores de outros países, jogando peteca durante os intervalos. Nessa época, entretanto, o jogo ainda não tinha regras.

Em 1936, depois de conhecer o jogo numa visita ao Rio de Janeiro, o professor alemão KarlhanKorh introduziu-o em seu país. Mas, apenas em 1973 começaram a estabelecer regras para o esporte. O primeiro Campeonato de Peteca aconteceu em 1987, graças às federações espalhadas pelo país.

Em 26 de maio de 2000, foi fundada a associação federal em Berlim, a International Indiacca Association, com o objetivo de regulamentar o jogo e produzir torneios. O primeiro torneio mundial de “Indiacca”, nome internacional da peteca, foi realizado na Estônia, em 2001.

Outras formas de participação

Tobdaé, a peteca dos Xavantes - Essa brincadeira dos Xavantes é muito parecida com uma partida de “queimada” – aquele jogo de arremessar a bola no adversário – mas com algumas diferenças: troca-se a bola por três ou mais tobdaés nas mãos; não existe um campo definido por linhas no chão; e, no lugar das duas equipes, dois adversários disputam a partida. Ao mesmo tempo em que fazem seus lançamentos, precisam fugir dos arremessos do adversário para não serem queimados. Esse “corre e pega” só termina quando uma pessoa é atingida por um dos tobdaé do outro. A pessoa “queimada” sai do jogo e dá a vez para um novo jogador ou uma nova dupla, e a disputa recomeça.

Mangá é o nome dado pelos Guaranis a esse brinquedo, é o verdadeiro “avô” das petecas encontradas principalmente no interior paulista. A palha do milho está dentro e fora do brinquedo. Recheia o

interior, apoia o fundo circular ao mesmo tempo em que amarra as penas com um laço forte e resistente.

Existe também o yó, um outro tipo de peteca que não é feito com a palha do milho, mas com o sabugo partido ao meio. Duas penas de aves/galinhas do mesmo tamanho são cuidadosamente colocadas no centro do sabugo, dando ao brinquedo um movimento giratório que imita as hélices de um helicóptero no ar. O desafio é ver quem consegue jogar mais longe o seu yó.

É utilizada pelos índios como atividade esportiva para ganho de aquecimento corporal durante o inverno, e também como um instrumento de recreação. Junto com rituais e festas dos índios, o jogo de peteca era praticado pelos povos indígenas localizados principalmente no Estado de Minas Gerais.

Como Jogos Oficiais

Coube a Minas Gerais a primazia de dar-lhe o formato da peteca típica de jogo, com quatro penas brancas presas a uma base e conectadas a um fundo feito com diversas camadas finas de borracha.



Fonte: Google, 2017.

Foi também em Minas Gerais que as regras do jogo foram criadas, assim como as primeiras quadras, com isso a prática ganhou sentido competitivo, com campeonatos internos em diversos clubes de Belo Horizonte. Apesar de já ser comum a prática da peteca no Brasil, apenas em 1973 começaram a ser fomentadas regras sobre o esporte, com a

criação da Federação Mineira de Peteca (FEMPE) em 1975. A oficialização veio através de uma resolução do Conselho Nacional de Desporto (CND).

Finalmente, em 1986, a CBDT (Confederação Brasileira de Desportos Terrestres) criou seu departamento de peteca. Em 1987, aconteceu o primeiro Campeonato Brasileiro de Peteca, fruto do esforço das federações regionais espalhadas pelo país.

10 -  - Rõnkrã - Jogo Lacrosse ou Hoquei

RõnKrã ou Rokrá é um jogo coletivo masculino praticado pelo povo Kayapós do Estado do Pará. Tem uma semelhança com o hóquei sobre grama, é jogado em um campo de tamanho semelhante ao do futebol.



Os kayapós trouxeram para a arena principal o seu rõnkrã, uma espécie de hóquei praticado no chão de terra batida de suas aldeias.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, 2016.

A competição é realizada entre duas equipes de 10 ou mais atletas de cada lado, em que todos usam uma espécie de bastão/borduna de madeira, que era antes um instrumento usado na guerra, cujo o objetivo é bater e rebater uma pequena bola feita de coco de babaçu, especialmente preparada para este esporte. O objetivo é fazer com que a bola ultrapasse uma linha imaginária no fundo do campo do adversário para marcar um ponto.

Como se joga

Os atletas de cada time se posicionam em círculo ou em fila dupla indiana, frente a frente para o adversário, colocando a ponta da borduna

no chão. A bola é posicionada no centro para que uma das equipas dê a primeira tacada, iniciando o jogo. Os atletas saem lateralmente de suas posições para defender, rebater para o campo oposto ou para o companheiro de frente, até chegar à linha de fundo, e ao ultrapassá-la, marcam um ponto.

Esse esporte, segundo informações dos Kayapós, já não estava mais sendo praticado entre os povos devido à sua violência e quase sempre terminavam com várias contusões e alguns competidores gravemente feridos, devido ao contato da bola (coco) no corpo do atleta, ao ser rebatida com certa violência. Curiosamente, essa modalidade tem muita semelhança com um dos esportes mais populares do Canadá, o lacrosse, que também tem origem indígena daquele país. Este esporte é um dos que foram resgatados nas tribos em função do incentivo a essas práticas dos jogos de cunho demonstrativo.

O Jogo Lacrosse

O Jogo Lacrosse é um esporte praticado entre duas equipas, usando uma pequena bola de borracha maciça e uma vara de cabo longo chamado de crosse.



Fonte: Centro Universitário Barriga Verde UNIBAVE, 2016.

A maioria dos Jogos se tornava muito importante na vida religiosa das tribos e eram realizados para apelar aos deuses para a cura ou para resolver as disputas entre tribos. Tornou-se uma ferramenta diplomática com o intuito de salvar as tribos de entrarem em guerra.

Lacrosse foi uma das variedades de jogos indígenas, que era jogado pelos índios das tribos americanas da costa leste dos Estados Unidos e

Canadá, os Iroqueses, Huron e Algonquin, na época do contato europeu. Quase exclusivamente um esporte de equipe masculino, que se distingue dos outros, como o hóquei em campo ou do shinny, pelo uso de uma vara de cabo longo chamado de crosse; é amarrado na sua ponta/cabeça um tipo de uma rede de forma triangular que permite que uma pequena bola de borracha maciça envolta por couro de veado para que possa ser capturada com o objetivo de transportá-la, jogar e arremessar para dentro de uma meta com o objetivo de marcar um ponto.

As partidas de lacrosse entre os nativos eram extremamente violentas e quase sempre terminavam com várias pessoas gravemente feridas. Nos tempos atuais e preocupados com a segurança dos atletas, o lacrosse sofreu várias mudanças, e uma das regras mais básicas do esporte é o uso do capacete com proteção no rosto, luvas, caneleira e joelheira. A regra fundamental em todas as variedades de lacrosse é de que a bola, com exceções, não deve ser tocada com as mãos.

O Lacrosse, um esporte de equipe muito popular na América do Norte, e surgiu em torno do ano 1.100, mas desde então sofreu muitas modificações. Na tradicional versão nativa canadense, cada equipe era constituída por cerca de 100 a 1.000 homens, em um campo que se estendia por cerca de 500 metros a alguns quilômetros de comprimento. Estes jogos (lacrosse) duravam de sol a sol por dois a três dias seguidos. Estes jogos faziam parte do ritual cerimonial para dar graças ao Criador. Aqueles que participaram fizeram no papel de guerreiros, com o objetivo de trazer glória e honra para si e suas tribos. O jogo era realizado para ser jogado "para o Criador", ou era conhecido como "O Jogo do Criador".

O missionário francês jesuíta, Jean de Brébeuf, viu a tribo Iroquois jogá-lo em 1637 e foi o primeiro europeu a escrever sobre o jogo. Ele chamou de La Crosse ("o pau"). Alguns dizem que o nome se originou do termo francês para hóquei em campo, lejeu de lacrosse, outros sugerem que o nome surgiu a partir do báculo, tipo de um cajado usado pelos bispos em cerimônias religiosas, o que deu origem ao nome "lacrosse".

A versão moderna do lacrosse foi criada em 1856 quando o Dr. William George Beers, um dentista canadense, fundou o Montreal Lacrosse Club. Em 1867, ele codificou o jogo, encurtando a duração de cada jogo e reduziu o número de jogadores a 10 para as equipes masculinas e doze para as equipes femininas.

Campo e equipamentos

O lacrosse é jogado entre duas equipes em um campo longo e retangular, com um gol em cada extremidade. Os gols são constituídos por uma rede afixada em uma armação alta. Nas equipes masculinas, o time é formado por dez jogadores e, nas femininas, por doze. Uma bola de borracha e longos tacos providos de uma pequena rede em uma das extremidades para apanhar, direcionar e lançar a bola — são os equipamentos principais. Os tacos assemelham-se a raquetes, porém com cabo comprido e rede pequena. Cada jogador joga com um taco. Os jogadores usam capacetes com proteção para o rosto, ombreiras, protetores para as costelas e luvas. Os tênis têm pequenas travas na sola, como as chuteiras, para prevenir escorregões no campo.

Regras

O objetivo do jogo é marcar pontos, acertando a bola no gol do time adversário. Os jogadores usam o taco para carregar a bola ou para passá-la para outros de sua equipe. Eles podem tentar roubar a bola do taco de seus oponentes ou bloquear a passagem deles. Cada time tem um goleiro, o único jogador da equipe que pode pegar a bola com as mãos para defender o gol.

O lacrosse foi uma modalidade esportiva por equipes, disputada nos Jogos Olímpicos nas edições de 1904, em St. Louis, e 1908, em Londres. Em ambas, apenas homens puderam participar da modalidade, com vitória do Canadá nos dois torneios. Em 1904, três equipes representando

Canadá, Estados Unidos e Grã-Bretanha competiram. Na segunda aparição do esporte apenas duas equipes, Canadá e Grã-Bretanha competiram por medalhas, fato que ocasionou a retirada definitiva do lacrosse do programa olímpico.

Como esporte de demonstração, sem contar para o quadro de medalhas, o esporte integrou os Jogos da IX Olimpíada de 1928 na cidade de Amsterdam, (Países Baixos), nos Jogos da X Olimpíada na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos em 1932 e nos Jogos da XIV Olimpíada, realizados pela segunda vez em Londres em 1948.

Os jogos amadores de lacrosse têm em média 60 minutos, divididos em quatro períodos de 15 minutos de duração, com um intervalo de 5 minutos entre eles. As equipes mudam de lado no campo entre os períodos. O jogo começa com o juiz colocando a bola no centro, e os atacantes correm para tentar pegá-la. O lacrosse é um esporte que aceita o contato físico.

11 - - Tá - Jogo do Disco

Tá – O Jogo do Disco - Muitas das brincadeiras e dos jogos indígenas simulam as caças e as guerras, mas é importante ressaltar que somente simulam, pois na realidade os grupos não necessitam mais dessas habilidades de guerrear e de caçar (desta última ainda depende um pouco principalmente no período das chuvas), para sua sobrevivência, mas sim da pesca e da luta.



Fonte: Brincadeiras dos Povos Indígenas do Brasil Mirim, 2016.

A confecção dos brinquedos utilizados também faz parte da brincadeira, o que inclui a tarefa de encontrar os materiais necessários

disponíveis na natureza, pois estes objetos não são guardados ou reutilizados.

Aqueles que se sobressaem nas habilidades manuais certamente serão no futuro os melhores artesãos da aldeia. Por sua vez, os bons jogadores aproveitarão as habilidades adquiridas para a pesca e outras atividades próprias da vida na comunidade, embora todos contribuam para as necessidades e a realidade do grupo.

O Tá é um jogo praticado principalmente pelos jovens e pelas crianças da tribo entre os meses de setembro e dezembro (período da seca). Esta prática está associada à colheita do pequi. Para jogar o Tá, em primeiro lugar, é preciso confeccionar o brinquedo. Trata-se de uma roda/disco feito com a palha do buriti e na maioria das vezes recoberta com cortiça de embira (uma árvore típica da região do cerrado) ainda verde e que tem o mesmo nome do jogo: tá.

Trata-se de uma disputa coletiva em grupos que prima por uma melhor pontaria com o arco e flecha, em que um disco é feito com a palha do buriti e o tá é o alvo (o círculo do arco). Praticado nos arredores do pátio da aldeia, os competidores se separam a em dois grupos, um que fará o lançamento do tá e o outro que farão as flechadas no arco. O grupo que vai praticar o tiro ao alvo fica a uma distância entre 1 a 3 metros, dependendo do tamanho do tá (do disco) e da quantidade de participantes. Um jogador (de uma das equipes) assume a função de lançador e atira o arco na direção do time adversário. À medida que o Tá, rodando, entra em contato com o chão e vai passando em grande velocidade pela frente dos jogadores do time adversário, eles tentam, um após outro, acertá-lo com suas flechas.

O disco (dependendo do seu tamanho) atinge diferentes velocidades, quando é arremessado contra o chão em direção ao grupo rival, que vai passando em grande velocidade pela frente dos jogadores do time adversário, que devem acertá-lo (o seu centro), um após outro com suas flechas, enquanto o tá estiver em movimento. No caso de ser uma disputa coletiva, os arqueiros devem enfileirar-se na tentativa de acertar o tá. Quando o disco termina sua trajetória sem ninguém o acertar, o time que

o arremessou continua com todos os seus jogadores e comemoram com um grito de urra. Quando o alvo é acertado por uma flechada, aquele que arremessou o disco fica fora do jogo momentaneamente, está em matso (*).

(*) Matso é a condição da mulher menstruada, isto é, mais do que a menstruação biológica ela está envolta em diversas prescrições e proibições alimentares ou mesmo de fazer certas atividades na aldeia, como cozinhar ou buscar água.

Aquele que teve o seu disco acertado fica proibido de retornar à sua equipe, em contrapartida, cada disco flechado permite que um jogador da sua equipe que estiver em matso pode retornar para o jogo. Se ninguém acertar, os times invertem suas funções. Quando alguém consegue acertar o alvo, seu time segue testando a pontaria. Já o time oponente perde o lançador, que sai temporariamente do jogo, sendo substituído por outro jogador. Este jogo desenvolve a precisão, a pontaria e a concentração. De uma forma geral, quem perde ou erra se diverte tanto ou mais do que aquele que acerta, e a torcida presente também. Este disco também é usado pelas mulheres para aliviar o impacto das pesadas bacias que elas carregam sobre a cabeça com variados produtos da roça, pesca ou da coleta de frutos.


Nhupungi- é outro jogo praticado também com o arco e flecha que também está ficando em desuso. Esta atividade exige uma grande precisão nos disparos. Um atirador lança sua flecha para o alto numa determinada direção e espera que ela, ao cair, finque no solo. O atirador seguinte deve acertar exatamente no mesmo lugar, fazendo com que a ponta da sua flecha atinja a parte de trás da flecha que está enterrado no solo ou o mais próximo possível.

YwaYwa - O Jogo das Crianças

O YwaYwa é semelhante ao jogo do Tá, só que o arco usado nesta brincadeira é de um diâmetro maior do que o normal usado pelos jovens

e adultos e é só praticado pelas crianças, que também exige dos pequenos a habilidade do uso do arco e flecha.

Um grupo de crianças lança um aro circular feito de fibra de buriti que rola no chão, enquanto o outro grupo tenta atingir o aro ou que a flecha passe pelo seu centro. O número de aros lançado por grupo totaliza cinco. Só quando o segundo grupo conseguir atingir os cinco aros, os grupos trocam de posição, e o primeiro grupo passa a tentar atingir os aros com as flechas. Fazem muita brincadeira quando um dos grupos não atinge os cinco aros.

12 -  - **Tihimore - Arremesso da Bola de Marmelo**

Tihimore é um Jogo de arremesso praticado com bola de marmelo, praticado pelas mulheres do povo Haliti Paresi, do Mato Grosso. Esta é uma modalidade disputada apenas por mulheres, geralmente jovens e adolescentes, entre clãs ou famílias do próprio povo Paresi. 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 comprimento, com paus de madeira, sendo uma de suas extremidades fixadas no solo e na outra fixam espigas de milho. O jogo é disputado com duas bolas de marmelo verde, e o objetivo é acertar e derrubar 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. Vence a equipe que mais derrubar as espigas de milho fixadas nos paus.

13 -  - **Xikunahaty - Futebol de Cabeça ou Cabeçobol**

Tradicionalmente, o esporte é praticado em ocasiões especiais, como nas festas da primeira colheita e cerimônias de iniciação.



Xikunahaty (pronuncia-se Zikunariti, na linguagem dos Paresis e Hiaras), também é conhecido como futebol de cabeça ou cabeçobol.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

A primeira apresentação oficial em público do Xikunahaty aconteceu durante o II Jogos dos Povos Indígenas, realizados em Guaíra/PR, em outubro de 1999, pelos próprios Paresis ou Parecis. Dois anos depois, em 2001, nos IV JPIs, em Campo Grande/MT, uma equipe enawenê-nawê enfrentou os paresis naquela edição do evento. Hoje, faz parte também dos esportes de demonstração no I JMPL.

Segundo as tradições indígenas, as mulheres e as crianças não participam deste jogo, pois é um jogo realizado apenas pelos homens, que é disputado em ocasiões especiais cabendo a elas e às crianças a participação na torcida. É um jogo muito parecido com o futebol, mas no lugar de usar os pés, eles usam somente a cabeça. É um esporte praticado tradicionalmente pelos povos Paresi, Salumã, Irántxe, Mamaidê e Enawenê-Nawê, do Mato Grosso, pois eles já praticavam bem antes dos primeiros contatos com o “homem branco”. Não existe gol, a pontuação acontece quando os competidores não conseguem devolver a bola para o campo adversário.

A Competição

O jogo é disputado por duas equipes, formadas normalmente por 6 a 12 jogadores de cada lado ou mais e um capitão em cada time. Cada equipe fica de um lado do campo, do tamanho próximo ao de um campo de futebol, e não é permitido ultrapassar a linha divisória. Utiliza-se uma bola feita de seiva de mangabeira, e só é permitido tocá-la com a cabeça. O

objetivo é lançar a bola para o campo adversário de forma a impedir que a outra equipe consiga devolvê-la. As equipes perdem pontos se deixarem a bola ultrapassar o limite do campo ou se um jogador tocar nela com outra parte do corpo que não seja a cabeça.

Este jogo é realizado em campo de terra batida ou areia, para que a bola ganhe impulso. No centro do campo, uma linha divisória (geralmente um risco feito no chão) separa os dois times. A partida tem início quando dois atletas veteranos, um de cada equipe, dirigem-se ao centro do campo para decidir quem dará “a cabeçada (ponta pé) inicial”. Esta decisão acontece por meio de diálogo entre os dois atletas veteranos, e a partida inicia quando um deles dá a primeira cabeçada na bola em direção ao campo adversário, a qual é recepcionada por um dos atletas também com a cabeça. Após isso, os dois atletas veteranos deixam o campo, e não realizam mais nenhuma outra atividade durante o jogo inteiro.

Na disputa, a bola não pode ser tocada com as mãos, pés ou outra parte do corpo, mas pode tocar o chão, antes de ser rebatida com a cabeça pela outra equipe. Quem deixar a bola parar no chão sem a possibilidade de sua devolução ou rebote, ou quando tocar em outra parte do corpo que não seja a cabeça cederá o ponto ao adversário.

Os atletas Paresi são excelentes jogadores, atiram-se e mergulham com o rosto rente ao chão, livrando o nariz de tocar o solo, o que provoca certa violência no "chute" e demonstram toda a sua habilidade, destreza e técnica necessárias na recepção e arremesso da bola para que ela volte ao campo adversário.

Diferente do futebol, no “cabeçobol” não existe gol. As equipes pontuam quando os adversários não conseguem devolver mais a bola para o campo do adversário, ou seja, quando deixa de ser rebatida. Quanto maiores as habilidades dos atletas que compõem as equipes mais acirradas são as disputas, as partidas podem durar até mais de quarenta minutos quando os jogos se mantiverem empatados. Os jogadores usam unicamente a cabeça para impulsionar a bola feita de látex. Este esporte nasceu há muito tempo na aldeia indígena da etnia Paresi, localizada na

região noroeste do Mato Grosso, e é disputado até hoje pelos povos locais, sendo um traço representativo da cultura indígena local.

Muitas vezes, a bola para no chão de terra e os atletas demonstram toda sua habilidade, fazendo perigosas manobras, mergulhando com o rosto rente ao chão e golpeando violentamente a pelota para que ela volte ao campo adversário. De acordo com as regras, se a bola não for rebatida por uma das equipes, a outra soma pontos. Ganha quem pontuar mais no final da partida, que dura 40 minutos. Quanto maiores as habilidades dos atletas que compõem as equipes, mais acirradas são as disputas, pode durar até mais de quarenta minutos. Eles procuram evitar que as partidas terminem empatadas.

A Bola

A bola utilizada no jogo tem aproximadamente 30 cm de diâmetro e é fabricada artesanalmente pelos povos Paresi, feita a partir de um látex obtido da seiva de mangabeira, árvore típica do cerrado brasileiro. O processo de confecção tem duas etapas: na primeira, a seiva é colhida e colocada sobre uma superfície lisa, onde permanece por certo tempo, até formar uma camada ligeiramente espessa. Na segunda fase, é feita a parte central da bola (núcleo), que inclui o aquecimento da seiva de mangaba em uma panela, o que resulta em uma película. O látex tem suas extremidades unidas, de modo a formar um saco que será inflado com ar, por meio de um "canudo". Depois, o núcleo ganha formas arredondadas e recebe sucessivas películas de látex, obtidas da primeira etapa, até formar uma bola, secar e resfriar, ganhando consistência suficiente para pular.

Os Paresi são um povo alegre, repletos de jogos, brinquedos e brincadeiras, todos muito originais e criativos. Os Paresi sabem jogar boliche, bocha e jogos com dados, mas tudo de uma maneira muito particular e tradicional.

Katulaywa – O Jogo de Bola com os Joelhos

Katulaywa é um jogo de bola com os joelhos, uma espécie de futebol, em que o “chute” é feito com o joelho, tipo “embaixadinha”, praticado pelos indígenas habitantes do Parque Nacional do Xingu/MT.




Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Você?
Sabia?

A Lenda Paresi

Segundo o que conta a lenda Paresi, o Xikunahity foi criado pela principal entidade mitológica da cultura Paresi, o Wazare. Depois de cumprir sua missão de distribuir terras ao povo Paresi por toda a Chapada dos Paresis, Wazare fez uma grande festa de confraternização antes de voltar a seu mundo. Durante a festa, a entidade mítica mostrou a todos a função da cabeça no comando do corpo, e sua capacidade de desenvolver a inteligência e alcançar a plenitude mental e espiritual. Ele também demonstrou que a cabeça poderia ser usada em sua capacidade física, especificamente na habilidade para com o Xikunahity. Foi nesta comemoração que aconteceu a primeira partida deste esporte entre os Paresis. O esporte só é praticado durante grandes cerimônias, como: oferta da primeira colheita das roças, iniciação dos jovens de ambos os sexos,

reforma das flautas sagradas, caça, pesca e coleta de frutas silvestres abundantes e a reincorporação de um espírito novo em doentes terminais.

14 -  - Yamaricumã - Cabo de Força Feminino

O Cabo de Força (guerra ou paz) na competição feminino é apenas um jogo demonstrativo.



As regras para a competição feminina são as mesmas do Cabo de Força Masculino.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Esta competição foi uma das mais equilibradas dos jogos na decisão do primeiro lugar, 5 centímetros de cabo a mais no campo adversário acabaram classificando os maoris da Nova Zelândia e a decisão do terceiro lugar deu empate. O tempo foi aliado das maoris na conquista do título mundial. Se nenhuma das equipes conseguisse puxar a outra, seria considerada vencedora a que trouxesse a bandeira divisória da corda para mais perto de seu campo durante os três minutos de prova. Com direito a contagem regressiva, a delegação da Nova Zelândia explodiu em festa ao levar o título para o outro lado do mundo, com dança típica para celebrar.

Mesmo não contando pontos e nem classificação, resultado final foi o seguinte:

Resultado do Cabo de Força Feminino

1º. Lugar - Nova Zelândia/Maori

2º. Lugar - Brasil - Gavião Kyikatêjê/Parkatejê/PA

3º. Lugar - Brasil - Bororo Boe/MT

3º. Lugar - Peru - Arakbut

Obs.: Na disputa entre o terceiro e quarto lugar houve empate entre os povos Bororo Boe, do Mato Grosso, e Arakbut, do Peru.




Ritual indígena

Numa expedição de 1535, o navegador Francisco de Orellana entrou pela foz do rio Orinoco, no médio Amazonas, e teve um encontro com mulheres guerreiras que atacaram sua embarcação. Conforme consta da Relación de Frei Gaspar de Carvajal, a viagem empreendida por Orellana, pelo maior rio do mundo, ajudou recriar a lenda das mulheres guerreiras: as amazonas, da mitologia grega clássica.

O rio ainda era chamado de Rio Grande, Mar Dulce ou Rio da Canela, por causa das grandes árvores de canela que existiam ali. A vitória das icamiabas contra os invasores espanhóis foi tamanha que o fato foi narrado ao Rei Carlos V, o qual, inspirado nas antigas guerreiras hititas ou amazonas, batizou o rio de Amazonas. O que deve ter ocorrido é que Orellana e Carvajal tiveram um encontro com uma aldeia indígena em dia de Yamurikumã.

Neste Ritual Indígena, as mulheres tomam os pertences dos homens como cocares de penas, lanças, flechas, braçadeiras e entoam cantos com os quais provocam os homens. Nestes dias, a aldeia ganha um novo ritmo dominado por elas.

15 -  - Wakmeti - Corrida de Tora Feminino

A **Corrida de tora feminino** é uma disputa/corrida sempre entre duas equipes, em que cada um dos atletas deve transportar um tronco de árvore no ombro num percurso de mais ou menos 300 metros e fazem entre eles um revezamento. O peso do tronco varia de competição para competição, de 50 a 70 quilos na categoria feminino.



As guerreiras do povo Gavião, do Pará, não ficam para trás na Corrida com Tora.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Cada equipe pode ter no máximo 15 atletas, 10 titulares e 5 reservas. A corrida é feita em círculos, onde são dadas no total três voltas, e a corrida termina no centro do estádio, quando a tora é posta no chão. A maioria das toras é feita com o tronco da palmeira Buriti, e cada grupo tem um ritual próprio para seu corte e confecção. A corrida de toras é uma prova de força e resistência, praticada em rituais, festas e jogos por várias etnias: do Mato Grosso os Xavante; do Pará os Gavião Kyikatêjê/Parakatejê; do Tocantins, os Xerente; os Krahô e os Apinaje do Maranhão (estes povos não participaram dos Jogos Mundiais); os KanelaRamkokamekra e os Krikati (Caracati) do Maranhão.

16 -  - Zarabatana - Lançamento de Dardo

Zarabatana é uma prova de demonstração individual masculina em que o participante se posiciona entre 20 ou 30 metros do alvo. O objetivo da prova consiste no arremesso de dardos com zarabatanas e em atingir o

alvo o maior número de vezes possível. Normalmente, o alvo é adaptado (às condições locais) por uma melancia pendurada em um tripé.



Os Matis participam desta modalidade, sempre com cinco atletas, desde os II JPIs, realizados em Guaira/PR, em 1999.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

A Zarabatana é uma arma artesanal, consiste em um tubo originalmente de madeira semelhante a um cano longo, com aproximadamente 2,5 m de comprimento, com um orifício central onde se introduz uma pequena seta/dardos, de aproximadamente 15 cm. É muito utilizada pelos índios da Amazônia para caçar alvos móveis, como aves e animais, por ser silenciosa e precisa. Também muito utilizada pelos povos Matis, Zuruahas e Kokamas que habitam a região do Vale do Javari, fronteira com Peru e Colômbia, no estado do Amazonas. São também conhecidos como as “Caras de Onça” ou “Caras de Felinos”, por usarem adornos e adereços faciais inspirados nesse animal.

22.2 – Os 3 Jogos Tradicionais Demonstrativos Internacionais

As 3 modalidades de Jogos Tradicionais Demonstrativos Internacionais foram:



A primeira partida de Pelota Mixteca realizada no Brasil aconteceu nos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. A delegação do México fez várias demonstrações na Arena Verde de como este esporte tradicional é praticado entre os povos indígenas do México.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

O jogo da Bola ou da Péla Mixteca tem sua origem no período pré-hispânico, e teve a sua evolução a partir do baseball. Foram encontrados vestígios na prática deste jogo em mais de 1.500 sítios arqueológicos na Mesoamérica. Não há informações precisas sobre em que ano surgiu a Pelota Mixteca, no entanto, acredita-se que ela tenha surgido com o seu povo Mixteca, entre os anos de 600 a 1.500 d.C. Os primeiros índios que vieram a praticar este jogo foi na cidade de Eron de Oaxaca, em 1929.

Com a chegada dos conquistadores espanhóis ao México, em 1519, os nativos fugiram de seus centros cerimoniais e se refugiaram em lugares inacessíveis, como o Mixteca Baja Zone, localizado em Oaxaca, Guerrero e Puebla. E só entre os anos de 1800 e 1850, quando os nativos voltaram para construir e reconstruir novas cidades e vilas, o Jogo de Pelota Mixteca foi divulgado nas diferentes regiões, principalmente no Vale Central do México.

Como surge a Luva Ejutla

Inicialmente, o jogo da Pelota Mixteca era realizado com as mãos vazias/limpas, mas isto provocava muitos ferimentos nas mãos dos atletas pelo peso da bola. Foi na cidade de Crespo Ejutla (localizada na Região Central do Estado Mexicano de Oaxaca), onde a primeira luva para a prática deste esporte surgiu por acaso e ali mesmo foi desenvolvida ao formato atual.

Diz-se que entre 1910 e 1915 um tablaiero (açougueiro) veio praticar este jogo, e por estar com um corte na mão ocasionado por uma faca, acabou impedindo-o de “bater uma bola” de tanta dor, então ele pegou um

pedaço de couro no açougue e fez um instrumento (uma luva) que cobria a mão e o ferimento e aí não doía tanto para continuar a jogar a péla. Em seguida, a luva foi um instrumento artesanal que foi evoluindo na proteção e segurança do jogador, e passou a ser obrigatório o seu uso nos jogos. Foi evoluindo de tal forma que hoje ela tem uma base do tamanho de 23 x 17 cm e pesa entre três a seis quilos de “puro artesanato”, a luva padrão pesa 5 kg. Atualmente, o único fabricante desta luva em Crespo Ejutla é o artesão Sr. Valentín Pacheco.

Padrões para a Bola Mixteca

Originalmente, o jogo da Péla Mixteca só era realizado com bola maciça de borracha, mas a dificuldade de se conseguir a seiva para a sua construção levou à utilização de pedaços de bolas de borracha descartadas, que acabaram sendo reutilizados com revestimentos de couro de outros animais. O resultado desta adaptação acabou surgindo a bola forrada de couro.

Com o crescimento das áreas urbanas próximas dos campos, para reduzir a força e a velocidade da bola, não causar mais danos às pessoas e nas casas próximas aos campos foi adaptado à bola o uso da esponja sintética, tornando-a mais leve e macia. Atualmente, a péla Mixteca é fabricada em três modelos: borracha (original), com revestimento em couro e recoberta por esponja. A bola original, atualmente, é vulcanizada e tem o diâmetro entre 12 a 15 cm e um peso aproximado de 920 gramas.

Regulamento do Jogo

As regras da Bola Mixteca que estão em vigor até hoje foram criados e publicados em 1954 pelo então Diretor de Educação e Cultura de Oaxaca, Sr. Raúl Bolaños Cacho (1916-1974), resultado de uma investigação, com a finalidade de unificar e regulamentar a sua prática no México. O Campo em que é praticado a Péla Mixteca atualmente tem 9 metros de largura,

por 100 a 120 metros de comprimento. É jogado por duas equipes com cinco jogadores de cada lado.

2-  - Pelota Purépecha

O público que acompanhou os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas acabou conhecendo um novo esporte milenar. Conhecida como Pelota Purépecha ou "bola de fogo", a modalidade é originária do México, conta com mais de 3,5 mil anos e proporcionou um show de imagens e emoção. Pelota Purépecha é um jogo pré-hispânico semelhante ao hóquei em campo (ou hóquei de grama), mas com um toque especial: o esporte é jogado à noite e com uma bola pegando fogo.



Os atletas do México também apresentam a Pelota Purépecha.

A partida da Pelota de Fogo na Arena Verde está entre os momentos inesquecíveis dos Jogos.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Para os povos antigos, a bola de fogo era mais que uma prática física. Ela servia para se comunicar com os deuses e celebrar a vida, além de homenagear os mortos. A partida surge de uma tradição que fala sobre o confronto entre a lua e o sol. Na batalha, às vezes, ganha a lua, e outras vezes o sol. O jogo representa também a partida entre a vida e a morte. Por isso, os guerreiros do sol vieram à arena vestidos de vermelho, e os guerreiros da lua, de azul.

O primeiro vestígio deste esporte foi encontrado no sítio arqueológico de El Opeño, em Jacona, Michoacán. Em Michoacán existem atualmente mais de 60 povos indígenas, e um deles é o povo Purépecha. O nome Pelota Purépecha é uma homenagem aos seus inventores, os indígenas Purépecha, povo que hoje habitam o estado mexicano de Michoacán.

A bola, conhecida como zapandukua, é normalmente feita de tecido entrelaçado e barbante, e a partida ocorre geralmente à noite, com a bola pegando fogo. A bola é mergulhada em resina de pinheiro e incendiada, quando é golpeada geralmente por duas equipes compostas de cinco jogadores cada lado, armados com um taco de madeira. O objetivo é levar a bola a ultrapassar a linha do fundo do campo do adversário. Como muitos outros jogos criados pelos povos indígenas do México, purépecha foi em grande parte esquecido, mas esforços por parte do governo mexicano estão ajudando a elevar a consciência sobre este pedaço da história do país.

3-  - Pok ta Pok - Jogo de Bola Mesoamericano

O jogo de bola mesoamericano era um desporto com associações a rituais religiosos, praticado ao longo de mais de 3 mil anos pelos povos da Mesoamérica antes da chegada dos europeus. A região mesoamericana reúne os atuais territórios do sul do México, Guatemala, Belize, El Salvador e Honduras, na América Central.

A pelota maia é disputada por duas equipes. Os jogadores podem golpear a bola com o antebraço, ombro, quadril e costas. É um jogo rápido que exige habilidade e força. O objetivo é passar a bola por dentro de um arco de pedra, fixado no alto de uma parede.



A delegação da Guatemala apresentou a pelota maia durante o IJMPI como um resgate histórico e atualmente é usada para fortalecer a identidade cultural daqueles povos.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Datada de 1.250 a.C., com mais de 3 mil anos, a pelota maia é uma das modalidades esportivas mais antigas do mundo. O jogo milenar, utilizado em duelos religiosos, era considerado mais do que uma partida, pois o ritual mostrava as habilidades dos jogadores.

Hoje, a pelota maia é reconhecida como esporte. A modalidade tem uma semelhança com o basquete, mas sem o uso das mãos para fazer a “cesta”. Deve-se manter a bola em movimento e quicando sempre, para arremessá-la em um arco/cesta.

No passado, porém, já foi utilizada para determinar duelos políticos, religiosos ou disputas por território. Duas equipes disputavam, e o vencedor ganhava como prêmio o objeto em disputa, seja ele um rito religioso ou político, e o perdedor às vezes pagava com a sua própria vida.

Além dos Maias, a pelota era disputada por Olmecas, Zapotecas, Astecas, Toltecas e outras civilizações que habitaram a Meso-américa pré-colombiana.

22.3 - Jogos Ocidentais ou Modalidades Indígenas não tradicionais

Todas as modalidades esportivas praticadas nos jogos têm suas origens nas tradições indígenas, com exceção do futebol, que é também a única atividade esportiva em que se requer a presença de três “homens brancos” (um árbitro e dois bandeirinhas) para realizá-la.



Futebol Masculino e Feminino

Amplamente praticado pelos povos indígenas, o futebol é o único esporte ocidental que faz parte dos Jogos dos Povos Indígenas (realizados bianualmente no Brasil) e dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas.



Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Seguindo os princípios que norteiam a filosofia do evento, é importante ressaltar que nesta modalidade não se propõe consagrar o atleta artilheiro, o goleiro menos vazado ou a defesa mais eficiente. Os Jogos Indígenas destacam o aspecto lúdico da prática desportiva do futebol, tornando o “fair play” uma realidade. Todas as etnias levam representantes para as competições.

Conforme as tradições culturais desportivas dos povos indígenas no Brasil, há informações de que etnias que desapareceram praticavam o jogo de bola com os pés. Podemos citar ainda os indígenas habitantes do Alto Xingu, MT, que praticam um esporte semelhante ao futebol, em que a bola era chutada usando apenas os joelhos, chamado de Katulaiwa, onde a regra se assemelha à do futebol, do mesmo modo, os Parecis, com o "futebol de cabeça", o Xikunahity.

O Futebol é a prova de que este esporte já está inserido e apropriado pelas diferentes etnias indígenas e já está adaptado também à diversidade cultural das várias sociedades indígenas brasileiras, sendo unanimidade nos jogos, que possa ser praticado por atletas femininos e masculinos. Talvez essa seja a explicação para a semelhança entre indígenas e não indígenas brasileiros: a paixão pelo futebol.

Nos I JMPI, foi permitido aos jogadores usarem suas roupas típicas, colares e cocares durante o jogo, o mesmo acontece quando os jogos são realizados nas aldeias onde também é permitido às jogadoras usarem suas roupas típicas, colares e cocares durante a partida. Daí se considerar que há uma relação tradicional entre os povos indígenas e o esporte com bola. Atualmente, o futebol tem grande aceitação entre as tribos participantes

dos Jogos Indígenas. Todas as etnias levam representantes para a competição, e apesar da popularidade do esporte, as partidas realizadas nos Jogos Mundiais Indígenas não atraem grande número de espectadores (homens brancos).

Das Regras

As partidas de futebol serão regidas pela Instrução Geral dos Jogos e pelas regras em vigência na Confederação Brasileira de Futebol (CBF). A Comissão Técnica pode escolher o piso onde serão disputadas as partidas, grama, grama sintética, terra batida ou areia. Dependendo do campo, se os jogadores devem disputar as partidas descalços ou não, bem como definem também o tempo de jogo das partidas em cada edição dos jogos, em função dos números de equipes inscritas e o período de tempo para realizá-los.

Das Inscrições

Cada tribo/etnia poderá inscrever uma equipe no masculino e outra no feminino com, no máximo, 18 atletas.

Tempo de duração:

No Futebol Masculino

As partidas terão a duração de 40 minutos, divididos em dois tempos de 20 minutos cada, com um intervalo de 5 minutos.

No Futebol Feminino

As partidas terão a duração de 20 minutos, divididos em dois tempos de 10 minutos, com um intervalo de 10 minutos.

O sistema adotado foi o de eliminatória simples, e as substituições eram livres. Caso o jogo terminasse empatado e se houvesse a necessidade de definir um vencedor, as equipes disputavam a permanência no torneio por meio de cobranças alternadas de pênaltis, num total de cinco ou mais, se necessário. A ordem de execução dos tiros é sorteada pelo árbitro.

Resultado Final do Futebol Masculino

- 1º. Lugar – Brasil - Povo Xerente do TO
- 2º. Lugar – Bolívia
- 3º. Lugar – Paraguai
- 4º. Lugar - Bolívia

Resultado Final do Futebol Feminino

- 1º. Lugar – Canadá
- 2º. Lugar – Brasil – Povo Xerente/TO
- 3º. Lugar – Brasil – Guari Kaiowá
- 4º. Lugar – Brasil – Tapirapé



O primeiro encontro para a prática de futebol indígena de que se tem notícia aconteceu em Brasília, no dia 19 de abril de 1979, Dia do Índio. Foi organizada uma seleção indígena de futebol para uma partida amistosa contra a equipe do Centro de Ensino Unificado de Brasília, CEUB. Participaram estudantes indígenas das etnias Karajá, Terena, Bakairi, Xavante e Tuxá. Dessa experiência, nasceu uma equipe amadora de futebol de campo e salão, chamada Kurumim. Ela jogou em vários estados brasileiros, inclusive no Estádio Maracanã, no Rio de Janeiro.

O primeiro Campeonato do mundo de futebol indígena teve a participação de 22 equipes masculinas e 18 femininas, por ocasião da realização dos I JMPI em Palmas-TO, e o primeiro jogo considerado como internacional aconteceu entre os povos Mebêndôkre do Brasil, que venceu a equipe do Panamá por 6-0.

O primeiro jogo que deu início ao torneio de futebol internacional foi entre os povos Bororo Boe e Assurinil nos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (JMPI). O jovem Edilson Butorekia, de apenas 15 anos, precisou de apenas um minuto para marcar o primeiro gol da história destes Jogos após aplicar um lindo chapéu no adversário, que ajudou os Bororo Boe a vencer a partida por 7 a 2.



Um dos grandes atletas futebolistas e bicampeão mundial de futebol, Manuel dos Santos, o Mané Garrincha (1933-1983) era descendente dos indígenas Fulni-ô, de Águas Belas (PE).

Fonte: Wikipédia, 2017.

O Time de futebol o Gavião Kyikatejê Futebol Clube tem sua sede em Bom Jesus do Tocantins/PA. Fundado em 1 de janeiro de 2009, eles são o primeiro clube de futebol profissional indígena no Brasil. O clube compete na Segunda divisão do Campeonato Paraense de futebol e manda os seus jogos no Estádio Municipal Zinho de Oliveira, em Marabá/Pará. Essa equipe se apresentou em vários estados brasileiros, inclusive no estádio do Maracanã, no Rio de Janeiro. A primeira vez que uma delegação indígena de futebol disputou uma competição oficial, ocorreu-nos XIV Jogos Escolares Brasileiros, realizados em São Paulo, capital, de 7 a 15 de dezembro de 1985. Por não terem o mesmo preparo técnico das outras equipes, os atletas indígenas não conseguiram resultados expressivos. Somente em 1988/89 é que obtiveram bons resultados no futebol. Mas havia muita pressão dos dirigentes dos JEB para que a delegação indígena não mais participasse, então a sua última atuação ocorreu no XX JEB, realizados em Presidente Prudente, SP, em julho de 1991. Mesmo assim, os

Jogos Escolares Brasileiros foram de grande valia para as comunidades indígenas no segmento do esporte.

23 - Modalidades Artísticas

Feiras de Artesanatos Indígenas, Cunha Porã (Desfile), Cantos, Danças e Pintura Corporal

Na Aldeia Olímpica Indígena, a Arena Verde virou uma grande passarela para o concurso de beleza internacional indígena denominado “Cunhã Porã”. A palavra “Cunhã Porã” vem do guarani, que significa mulher bonita ou mulher que possui beleza. As índias do Brasil e do exterior representaram as suas belezas e as tradições dos trajes de seus povos no desfile.



Com pinturas corporais, cocares e adornos típicos de suas etnias, as índias desfilaram na arena dos Jogos.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Além das atividades esportivas, os visitantes puderam acompanhar também as feiras de artesanato, literatura, exposição fotográfica, rituais indígenas e um desfile das índias. Participaram do desfile 35 mulheres indígenas com idade entre 13 a 43 anos, consideradas as mais belas. Quem pensou que se tratava de um concurso de beleza enganou-se.

Até que poderia ser, mas o objetivo da mostra era apresentar ao público as diferenças dos trajes adotados pelas diferentes etnias, os adereços, cocares, adornos típicos de todas as etnias e suas pinturas

corporais. Assim como na maioria das modalidades esportivas, também o desfile não teve uma competição, nem sagrou uma vencedora.

A única representante da delegação russa, a cantora Saina Savvinova Ekaterina, da etnia Yakutsk, é uma artista da música pop de seu país.

Saina, além de encantar o público presente pela sua simpatia e carisma, também cantou músicas étnicas e despertou admiração do público por suas características e trajés típicos de sua região, a República de Sakha.



A índia cantora russa Saina Savvinova Ekaterina, da etnia Yakutsk.

Fonte: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias, 2016.

Modalidades Artísticas

Paralelamente às atividades esportivas, acontecem várias atividades culturais, antes e durante a realização dos jogos mundiais dos povos indígenas. Estas atividades culturais são lideradas pelos povos indígenas e celebram a diversidade, a cultura nativa e as suas tradições, são as Feiras de Artesanatos Indígenas, Cantos, Danças, Desfiles e Pintura Corporal.

24 - A Lenda dos Índios Sioux

Conta uma lenda dos índios Sioux que, certa vez, Touro Bravo, um jovem guerreiro, e Nuvem Azul, filha de um cacique, chegaram de mãos dadas à tenda do velho feiticeiro da tribo e pediram:

Nós nos amamos e vamos nos casar.

Queremos um conselho que nos garanta ficar sempre juntos, que nos assegure estar um ao lado do outro até a morte. Há algo que possamos fazer?

E o velho, emocionado ao vê-los tão jovens, tão apaixonados e tão ansiosos por uma palavra, disse:

Há uma coisa a fazer, mas é uma tarefa muito difícil e sacrificada.

Tu, Nuvem Azul, deves escalar o monte ao norte da aldeia com apenas uma rede, caçar o falcão mais vigoroso e trazê-lo aqui, com vida até o terceiro dia da lua cheia.

E tu, Touro Bravo, deves escalar a montanha do trono; lá em cima, encontrarás a mais brava de todas as águias. Somente com uma rede deverás apanhá-la, trazendo-a para mim viva!

Os jovens abraçaram-se com ternura e logo partiram para cumprir a missão.

No dia estabelecido, na frente da tenda do feiticeiro, os dois esperavam com as aves.

O velho tirou-as do saco e constatou que eram os exemplares que ele tinha pedido.

- E agora, o que faremos? Os Jovens perguntaram.

Peguem as aves e amarrem uma à outra pelos pés e soltem-nas para que voem livres.

Eles fizeram o que lhes foi ordenado e soltaram os pássaros.

A águia e o falcão tentaram voar, conseguiram apenas saltar pelo terreno.

Minutos depois, irritadas pela impossibilidade de voo, as aves arremessaram-se uma contra a outra, bicando-se até se machucar. Então o velho disse:

Jamais esqueçam o que estão vendo, esse é o meu conselho.

Vocês são como a águia e o falcão. Se estiverem amarrados um ao outro, ainda que por amor, cedo ou tarde, começarão a machucar um ao outro.

Se quiserem que o amor entre vocês perdure, voem juntos, mas jamais amarrados.

“Autor desconhecido”

A Mensagem que os Índios Sioux nos deixam:

Respeite o direito que as pessoas de voar com suas próprias asas rumo aos seus sonhos e sucessos.

Não esqueçam de que as pessoas livres realizam seus sonhos com mais facilidade.

Essa é a “fórmula mágica” que devemos usar sempre nas nossas relações para obtermos sucesso; no casamento, na família, na amizade e principalmente na vida profissional.

Pense Nisso!

Parte 3

Sobre os autores



Professor Bruno Boschilia

Formação:

- Licenciado em Educação Física e Mestrado pela Universidade Federal do Paraná - UFPR.
- Doutorando em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná – UFPR.
- Árbitro de Federação Paranaense de Futebol – FPF.
- Árbitro de Confederação Brasileira de Futebol – CBF.
- Árbitro da Federação Internacional de Futebol – FIFA.
- Professor e Orientador em Esporte e Lazer na Prefeitura Municipal de Curitiba/PR.



Professor Luiz Boschilia

Formação:

- Bacharel em Economia pela Fundação de Estudos Sociais do Paraná -FESP.
- Bacharel em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná – UFPR.
- EX-árbitro da Federação Paranaense de Futebol – FPRF
- Professor Colaborador/Voluntário na Sociedade Filantrópica “SEMEAR” de Medianeira/PR.
- Escritor, Palestrante e Consultor da Múltipla Projetos Assessoria e Consultoria.
- Autor de 14 livros nas áreas de: administração, esportes e esportes indígenas, empreendedorismo e relações humanas.



Professor Nilo Boschilia

Formação:

- Técnico em Meio Ambiente pelo Colégio Polivalente – Ponta Grossa/PR.
- Graduado em Ciências Biológicas – Licenciatura Plena pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE/Campus de Santa Helena/PR.
- Atuou como professor de Biologia no Curso Supletivo MICROLINS/ Ponta Grossa/PR.
- Atualmente é professor de Ciências e Biologia no ensino regular na Secretaria Estadual de Educação do Paraná.

Referências

AYALA, Walmir. **Histórias dos Índios do Brasil**. Editora Ediouro, 2011.

Brincar, Jogar, Viver: IX Jogos dos Povos Indígenas. Pinto, Leila Mirtes Santos Magalhães, MAGALHÃES, Leila Mirtes Santos, GRANDO, Beleni Saléte Grando (orgs).. Cuiabá: Central de Texto, 2009. Disponível em: <[Http://www2.esporte.gov.br/arquivos/snelis/esportelazer/cedes/brincarviverjogarixjogosindigenas.pdf](http://www2.esporte.gov.br/arquivos/snelis/esportelazer/cedes/brincarviverjogarixjogosindigenas.pdf)>. Acesso em novembro 2016

FASSHEBER, José Ronaldo Mendonça. **Etno - desporto indígena: A Antropologia Social e o campo entre os Kaingang**. Ministério do Esporte/ 1º Prêmio Brasil de Esporte e Lazer de Inclusão Social, Brasília, 2010.

FILHO, Arnaldo Carneiro, SOUZA, Oswaldo Braga de. **Atlas de pressões e ameaças às terras indígenas na Amazônia brasileira**. São Paulo. Instituto Socioambiental, nov. 2009.

GUARINELLO, Norberto Luiz. **Os Primeiros Habitantes do Brasil**. Editora Atual. 2002.

HOTXÓA, Valber (Pe. Valber Dias Barbosa). **Os Krahô no contexto da questão cultural indígena**. Editora Livre Expressão. Juiz de Fora, 2015.

LIMA, Ana Gabriela Morim, Hoxwa. **Imagens do Corpo, do Riso e do Outro**. Hoxwa e clown nas filmagens do filme “Hotxua” de Sabatela&Cardia, 2007.

MELATTI, Julio Cezar. **Por que a aldeia Krahó é redonda?** Publicado no Informativo FUNAI, ano III, nos 11/12, pp. 34-41, 1974.

MELATTI, Julio Cezar. Revista História Viva, nº 41, **"O curioso modo de vida dos Krahô"**. Editora Duetto. São Paulo, 2007.

MUNDURUKU, Daniel. **Contos Indígenas Brasileiros**. Editora Global, 2004.

PORTELA, Fernando & MINDLIN, Betty. **A Questão do Índio**. Editora Ática, 1991.

PUCETTI, Ricardo. **O riso dos Hotxuás**. ILINX-Revista do LUME, v. 1, n. 1, 2012.

LOPES, Reinaldo José. **1499 O Brasil antes de Cabral** - Casa dos Livros Editora, 2017

SILVA, Walde-Mar de Andrade. **Lendas e Mitos dos Índios Brasileiros**. Editora FTD. 1998.

Sites consultados:

Aldeia, Vila Olímpica Indígena e Arena Green. Disponível em: <<http://www.jogosmundiaisindigenas.com>>. Acesso em abril de 2016

Aldeia dos povos Krahô. Disponível em: <<http://www.iande.art.br/boletimo18.htm>> <<https://www.google.com.br/search?q=aldeia+krao>>. Acesso em maio 2016.

Acendendo o fogo. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=imagens+de+indio+acendendo+fogo&oq=imagens+de+indio+acendendo+fogo&aqs=chrome..69j57.9655j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>>. Acesso em maio de 2016.

Amazônia indígena: conquistas e desafios: Estudos Avançados. vol.19 no.53 São Paulo Jan./Apr, 2005. EgonHeck; Francisco Loebens; Priscila D. Carvalho. Disponível em: <Http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142005000100015#top2>. Acesso em junho 2017

Brincadeiras dos Povos Indígenas do Brasil Mirim, Disponível em: <<https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras>> e <www.jmpi2015.gov.br>. Acesso em junho de 2016.

Cabo de Guerra entre os Asuras e Devas. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Angkor_Wat>. Acesso em fevereiro 2016

Cabo de Guerra ou NahaTsunahiki. Disponível em: <<http://g1.globo.com/planeta-bizarro/noticia/2013/10/cabo-de-guerra-gigante.html>>. Acesso em janeiro 2016.

CARVALHO, Igor. Revista Fórum. Disponível em: <<Http://www.revistaforum.com.br/2013/08/04/questao-indigena-onde-impera-a-lei-do-mais-forte/>>. Acesso em janeiro 2017

Cesto Kraô. Acervo American Museum of Natural History, Manhattan, New York, USA.

Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Basket,_Krah%C3%B4_-_AMNH_-_DSC06166.JPG>. Acesso em janeiro 2016.

Competições de Jogos de Peteca. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=Confederação+Brasileira+de+Desportos+Terrestres>> e <<https://www.google.com.br/search?q=peteca+indigena>>. Acesso em abril de 2016.

Conmebol.com/Índios guaranis já jogavam futebol quando os jesuítas chegaram no século XVII. Disponível em: <[Http://www.conmebol.com/pt-br/content/indios-guaranis-ja-jogavam-futebol-quando-os-jesuistas-chegaram-no-seculo-xvii](http://www.conmebol.com/pt-br/content/indios-guaranis-ja-jogavam-futebol-quando-os-jesuistas-chegaram-no-seculo-xvii)>. Acesso em junho/2017

Conselho Indigenista Missionário (Cimi). RELATÓRIO Violência contra os povos indígenas no Brasil. Dados de 2014. Disponível em: <<http://www.cimi.org.br/pub/Arquivos/Relat.pdf>>. Acesso em outubro 2016

Correios Brasileiros. Esquecidos e Invisíveis. Disponível em: <<http://especiais.correiosbrasil.com.br/517anosderesistencia>>. Acesso em março 2016

Cuieira as plantas que curam. Disponível em: <www.plantasquecuram.com.br/ervas/cuieira.html>. Acesso em abril 2017

Entrevista ao Jornal Aprendiz da UOL. CASTRO, Eduardo Viveiros de. em 13/06/2008. Disponível em: <<http://portal.aprendiz.uol.com.br/content/estatuto-das-sociedades-indigenas-arrasta-se-desde-1994-no-congresso>>. Acesso em dezembro 2016

Iandê - Casa das Culturas Indígenas a arte do Brasil feita em comunidades tradicionais. Disponível em: <<http://www.iande.art.br/arteinigena.htm>>. Acesso em março 2017

Índia cantora Saina Savvinova Ekaterina. Disponível em: <<http://www.jogosmundiaisindigenas.com>>. Acesso em junho de 2016.

Índios Krahô. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cra%C3%B3s>>. Acesso em setembro 2016

Imagens dos Índios Krahô. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=imagens+dos+indios+cra%C3%B3s&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=oahUKEwjQv->>>. Acesso em fevereiro 2016

Instituto Sócio Ambiental. Disponível em: <[https://pib.socioambiental.org/pt/c/politicas-indigenistas/orgao-indigenista-oficial/o-servico-de-protecao-aos-indios-\(spi\)](https://pib.socioambiental.org/pt/c/politicas-indigenistas/orgao-indigenista-oficial/o-servico-de-protecao-aos-indios-(spi))>. Acesso em julho 2016

Instituto Sócio Ambiental, Parque Indígena do Xingu 50 Anos. Disponível em: <https://www.socioambiental.org/banco_imagens/pdfs/10380.pdf>. Acesso em março 2017

Jogos dos Povos Indígenas. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_dos_Povos_Ind%C3%ADgenas>. Acesso em fevereiro 2017

Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Disponível em: <<http://www.jogosmundiaisindigenas.com/>>. e <http://www.google.com.br/jogosmundiaisindigenas>. Acesso em maio 2017

Jogos Mundiais/Modalidades. Disponível em: <<http://www.jmpi2015.gov.br/modalidades/>>. Acesso em junho 2017

Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Notícias. Disponível em: <<http://www.jmpi2015.gov.br/noticias/>> e <<http://www.jogosmundiaisindigenas.com>>. Acesso em março 2016

Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Disponível em: <<http://www.portaldotocantins.com/esportes/jogos-mundiais-dos-povos-indigenas/>>. Acesso em fevereiro 2016.

Jogos Olímpicos de 1900 e 1904. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Ver%C3%A3o_de_1900>. Acesso em maio 2016.

Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Disponível em: <<http://www.jmpi2015.gov.br/>>. Acesso em março de 2016.

Jusbrasil.com.br. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/50223660/spiltn-servico-de-protECAo-aos-indios-e-localizacaO-de-trabalhadores-nacionais>>. Acesso em julho/2017

Logomarca dos Jogos dos Povos Indígenas Brasileiros. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/jogos-indigenas>>. Acesso maio de 2016.

Medalhas dos Jogos Indígenas. Disponível em: <<http://www.jogosmundiaisindigenas.com>>. Acesso em maio de 2016.

Ministério da Justiça/Funai. Disponível em: <<http://www.funai.gov.br/index.php/servico-de-protECAo-aos-indios-spi>>. Acesso em julho/2017.

Ministério dos Esportes. Disponível em: <http://www.esporte.gov.br/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/jogos-indigenas>>. Acesso em março 2016.

Machadinha de Pedra dos Krahô. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cra%C3%B3s>> e <<https://www.google.com.br/search?q=machadinha+de+pedra+dos+p+ovos+kraho>>. Acesso em setembro 2017.

Mapa do Tratado Inter Coetera de 1843. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Inter_caetera>. Acesso em março 2016.

Mapa do Tratado de Tordesilhas de 1494. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=imagens+do+tratado+de+torde+silhas>>. Acesso março em 2017.

Os Frutos Dourados do Pequiheiro. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pequi>>. Acesso em março 2016.

Ocas dos Hotxuás. Disponível em: <<https://mirim.org/como-vivem/casas>>. Acesso em agosto de 2017.

Os alvos utilizados nas competições. Disponível em: <www.brasil.gov.br/esporte> e <www.jmpi2015.gov.br>. Acesso em maio 2016.

Os Maori da Nova Zelândia. Disponível em: <www.jmpi2015.gov.br>. Acesso em novembro 2016.

O Jogo Lacrosse. Disponível em: <<http://educacaofisicaunibave.blogspot.com.br/2011/04/lacrosse.html>>. Acesso em maio 2016.

Praça dos Girassóis. Palmas/TO. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=palmas+tocantins>>. Acesso em julho 2017.

Premiação dos competidores dos Jogos Mundiais Indígenas <www.jmpi2015.gov.br>. Acesso em fevereiro de 2017.

Pelé e o início dos Jogos Indígenas Brasileiros. Ministérios dos Esportes. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=pelé+e+os+jogos+indigenas+brasileiros>> Acesso em março de 2016.

Pelé e o início dos Jogos Indígenas Brasileiros. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/jogos-indigenas>>. Acesso em março de 2016.

Projeto e Imagem aérea das instalações dos JMPI. Disponível em: <<http://www.jogosmundiaisindigenas.com/>> e <<http://www.jmpi2015.gov.br/>>. Acesso em março de 2016.

Símbolos dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=Kaly>>. Acesso em março de 2016.

Repórter Brasil. Vezzali, Fabiana. Disponível em: <<http://www.revistaforum.com.br/2013/08/04/questao-indigena-onde-impera-a-lei-do-mais-forte/>>. Acesso em janeiro 2017

Repórter Brasil - Vezzali, Fabiana. Disponível em: <<http://reporterbrasil.org.br/2006/07/especial-latifundio-concentracao-de-terra-na-mao-de-poucos-custa-caroo-brasil/>> Acesso em julho 2017

SILVA, Wilson Matos da. Jornal O Progresso. Bugre ou Índio? Como tratar o nativo brasileiro? Disponível em: <http://www.progresso.com/opiniaowilsonmatos/bugre-ou-indio-como-tratar-o-nativo-brasileiro>>. Acesso em maio 2017

Símbolos dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Disponível em: <http://www.jogosmundiaisindigenas.com>>. Acesso em maio de 2016.

Símbolos dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=Símbolos+dos+Jogos+Mundiais+dos+Povos+Indígenas&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjAwov-oaLWAAQsAIJg&biw=1366&bih=638>>. Acesso em maio de 2016.

Time de futebol Gavião Kyikateje. Disponível em: <http://www.google.com.br/jogosmundiaisindigenas>>. e https://pt.wikipedia.org/wiki/Gavião_Kyikatejê_Futebol_Clube>. Acesso em junho de 2017.

A Editora Fi é especializada na editoração, publicação e divulgação de pesquisa acadêmica/científica das humanidades, sob acesso aberto, produzida em parceria das mais diversas instituições de ensino superior no Brasil. Conheça nosso catálogo e siga as páginas oficiais nas principais redes sociais para acompanhar novos lançamentos e eventos.



www.editorafi.org
contato@editorafi.org