

Jogos dos Povos Indígenas

Educação Física

Enviado por:

Postado em:09/08/2010

A primeira edição ocorreu em Goiânia, em outubro de 1996, com a presença de 25 etnias e mais de 400 atletas e contou com a presença de Pelé, que incluiu o evento no calendário da Secretaria Nacional do Esporte.

O critério para a participação é a força cultural das etnias, considerando tradições como a língua, a dança, os rituais, os cantos, as pinturas corporais, o artesanato e os esportes tradicionais. A primeira edição ocorreu em Goiânia, em outubro de 1996, com a presença de 25 etnias e mais de 400 atletas e contou com a presença de Pelé, que incluiu o evento no calendário da Secretaria Nacional do Esporte. Os II Jogos foram realizados na cidade de Guairá, no Paraná, em outubro de 1999 e teve a participação de 31 etnias e mais de 600 atletas. Modalidades Esportivas:

Arco e Flecha	Cabo de Guerra	Canoagem	Atletismo (100 metros)		
Corrida com Tora	Xikunahity (Futebol de cabeça)	Futebol	Arremesso		
de Lança	Luta Corporal	Natação	Zarabatana	Rônkrâ	Arco e

Flecha Os povos indígenas usavam muito esse instrumento como arma de guerra. Atualmente, é usado para a caça, pesca e rituais, e tornou-se também uma prática esportiva, sendo disputada entre aldeias e até com não-indígenas. Na maioria das tribos indígenas brasileiras, o arco é feito do caule de uma palmeira chamada tucum, de cor escura, muito encontrada próxima aos rios. O povo Gavião, do Pará o confecciona com a 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 padrão do tamanho do arco obedece à necessidade de seu uso, de acordo com a cultura de cada povo. A flecha é feita de uma espécie de bambu, chamada taquaral ou caninha. A ponta é feita de acordo com a tecnologia de cada etnia. Há aquelas flechas mais longas e as pontas tipo serra, muito usada para a pesca. Outras pontas são feitas com a própria madeira da flecha. Alguns povos colocam ossos e mesmo dentes de animais. Há outras flechas praticamente sem ponta, mas com uma espécie de esfera (coquinhos), usada na caça aos pássaros. O objetivo é abater a ave e evitar ferimentos na pele ou danos às plumas e penas. Há também um outro armamento semelhante ao arco, em que se arremessa pedra, chamada bodoque. A prática como esporte A primeira atividade no âmbito esportivo intertribal que se tem notícia ocorreu em 1997, no I Jogos dos Povos Indígenas, realizado em Goiânia. A iniciativa, idealizada pelo índio Carlos Terena, resultou do patrocínio do Ministério dos Esportes e da parceria com o governo do Estado de Goiás do Comitê Intertribal e o apoio da FUNAI. Nessa primeira edição dos Jogos Indígenas foram usadas as flechas cedidas pela organização dos jogos, não havendo um grande aproveitamento na precisão dos lançamentos. Nos outros jogos que se seguiram nas cidades de Guairá-PR (1999) e Marabá-PR(2000), cada competidor trouxe os seus próprios arcos e flechas. Segundo Terena, "ao trazer seu próprio equipamento, o atleta aprimorou sua demonstração e possibilitou o uso mais apurado, pois sendo um objeto de uso pessoal, permitiu o exercício da técnica de cada guerreiro ao retesar a corda, na calibragem da flecha e na habilidade de seu lançamento". Terena explicou que a variedade de arcos e flechas ganha um único objetivo que é o alvo. Para associá-lo às culturas, os índios se reuniram e resolveram decidiram que o alvo seria o desenho de uma anta, muito caçada

tanto no centro-oeste e no sul (I Jogos, em Goiânia e II, em Guairá, no Paraná). Em Marabá, onde os Jogos foram realizados na beira do rio Tocantins, praia do Tucunaré, os indígenas optaram pelo desenho de um peixe, o tucunaré, abundante nos rios da região. Como modalidade nos jogos Prova: o Arco e Flecha é uma prova individual masculina. Cada delegação indígena deverá inscrever no máximo 02 (dois) atletas, sendo essa modalidade uma competição individual. Cada atleta 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. O alvo será o desenho de um peixe e a distância de aproximadamente 30 metros. A contagem de pontos reunirá a soma de acertos em cada área do alvo, com pontuação variadas e previamente definidas pela Comissão Técnica. Haverá uma primeira etapa eliminatória, que classificará para a segunda. Nessa fase, inicia-se uma nova contagem de pontos, que irá definir o primeiro, segundo e terceiro colocados. Somente 12 atletas, com as melhores pontuações, disputam a final. Outros detalhes serão definidos no Congresso Técnico da modalidade.

Voltar ao topo

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

Competição/Prova: Cada delegação poderá inscrever no máximo duas equipes (masculina e feminina), compostas de 10 atletas e dois reservas. Haverá sorteio para compor as chaves de acordo com o número de equipes inscritas. Será utilizado o sistema de eliminatória simples na primeira e em todas as fases subsequentes, até se chegar a um ganhador maior. Detalhes serão definidos no Congresso Técnico.

Voltar ao topo

Canoagem

Histórico: a canoa é utilizada como meio de transporte e para a pesca, sendo essencial na vida dos índios. Naturalmente, cada povo tem uma maneira para fabricá-la. Os Bakairis utilizam a casca de jatobá. As canoas dos Karajá são mais estreitas que as outras, por serem feitas de um tronco mais fino, atingindo maior velocidade nas águas, difíceis de serem conduzidas. Os povos do Amazonas, como os Mundurucus, usam o fogo para fazer a cava no tronco da árvore do Itaúba.

Competição/Prova: cada delegação deverá inscrever uma equipe de 02 (dois) atletas. A prova será realizada em rio ou lago aberto, cujo local específico, distância e percurso serão definidos pela Comissão Técnica que serão divulgados, posteriormente no Congresso Técnico. Será permitido aos competidores o reconhecimento prévio do percurso e das canoas. Haverá sorteio das canoas, entre as equipes, em todas as baterias. Apenas o primeiro colocado de cada bateria participará da fase final composta por um número de equipes correspondentes ao número de canoas disponíveis no evento, quando serão definidos o ganhador maior. O vencedor será identificado pela arbitragem a partir da passagem da ponta da proa (ponta) da canoa, na linha demarcatória. Outros detalhes serão definidos no Congresso Técnico. Cada competidor trará o seu próprio remo. Desde o início dos Jogos, para organizar a competição dessa modalidade houve grande preocupação, pois cada etnia possui tecnologia própria para a fabricação de suas canoas, feitas artesanalmente, mas sem obedecer a um padrão exato de tamanho e peso. O problema foi resolvido escolhendo-se as canoas dos Rikbatsa, norte de Mato Grosso, exímios canoeiros. Suas canoas ofereciam condições de aceitação pela maioria dos povos participantes nos jogos, foram adotadas e aprovadas para as competições, sendo sorteadas entre os participantes. Portanto, a partir dos III Jogos, os competidores passaram a usar canoas de fabricação tradicional rústica, feitas em madeira pelos índios Rikbatsa.

Voltar ao topo

Atletismo (100 metros) Prova: a realização dessa modalidade passou por várias experiências de adaptação para a definição de seu formato. Chegou-se a

conclusão da prova de 100 m rasos (masculino e feminino), como ideal para o modelo dos Jogos dos Povos Indígenas. Como experiência, nos I Jogos foi também disputada a prova de 4x100 m e o Salto em Distância. Já nos II Jogos, em Guairá (PR), em 1999, também como experiência, foi realizada a corrida de resistência de média distância em revezamento. Cada equipe indígena participou com dez atletas, revezando-se a cada 1000 m. Além da competição de 100 m, a prova de resistência de 5000 m, disputada por atletas masculinos, já está inserida nos Jogos. Histórico: os índios sempre se interessaram em trabalhar seu preparo físico. Com isso, tornam-se verdadeiros competidores, adaptando-se e aprendendo, com a natureza a caçar e pescar, percorrendo grandes distâncias, atravessando lagos e rios em busca de alimento. O exercício físico é parte do dia-a-dia das aldeias. Tradicionalmente, a tribo Gavião Kiykatêjê, pratica o Akô, (corrida de varinha), em que duas equipes de atletas realizam a corrida de velocidade em círculo, em revezamento de quatro, cujo bastão é uma varinha de bambu. Competição: Cada delegação indígena pode inscrever no máximo duas equipes, uma masculina e uma feminina, composta por 02 (dois) atletas. O número de séries (largadas) eliminatórias será definido no Congresso Técnico, de acordo com o número de atletas inscritos. Classificar-se-ão para as séries subsequentes somente os primeiros colocados da série (largadas) anterior, até se chegar a série (largada) final. Outros detalhes serão definidos no Congresso Técnico, onde cada povo participante pode ter dois representantes. Voltar ao topo

Corrida com tora Os povos indígenas que praticam essa atividade são os: Krahôs, Xerentes, e Apinajés do Tocantins, que habitam a região central do Estado de Mato Grosso em várias 11 terras indígenas e os Gavião Parakategê e Kyikatêjê do Pará, Terra Indígena Mãe Maria. Os Kanela e os Krikati, são do Estado do Maranhão. Os Kayapó do Pará e do Mato Grosso realizavam semelhante esporte que consistia em carregar e não correr com as toras. Os Fulni-ôs de Pernambuco teriam praticado esse esporte no passado, de acordo com estudo do antropólogo Curt Nimuendajú.

Histórico e Ritual Entre os Krahô, Xerente, e Apinajé, a Corrida de Tora difere em diversos aspectos, obedecendo seus ritos tradicionais de significados social, religioso e esportivo. Para o povo Khraô, habitante de extensa faixa contínua de Cerrado no Estado de Tocantins, ela está associada a algum rito e, conforme esse rito, variam os grupos de corredores, assim como o percurso e a tamanho das toras. Essas atividades são realizadas sempre com duas toras praticamente iguais. Os participantes se dividem em dois grupos de corredores “rivais”, cabendo apenas a um atleta de cada grupo carregar a tora, revezando-se em um mesmo percurso. As corridas se realizam no sentido de fora para dentro da aldeia, nunca de dentro para fora, ou mesmo dentro dela, quando estabelecem os pontos de largada e chegada no pátio de uma casa chamada woto, uma espécie de oca preparada para todas as atividades culturais, sociais e política. É sempre realizada ao amanhecer e ao entardecer. As corridas vindas de fora acontecem geralmente no final das tardes, quando os Krahôs retornam de alguma atividade coletiva (caça ou roça). A corrida de tora é praticada nos rituais, festas e brincadeiras. Nesses casos, as toras podem representar símbolos mágicos-religiosos, como durante o ritual do Porkahoks, que simboliza o fim do luto pela morte de algum membro da comunidade. Pela manhã, a corrida ganha um sentido de ginásticas para a preparação do corpo. Corre-se apenas com as toras já usadas ao redor das casas, no sentido contrário do relógio. Os Xavantes, do Mato Grosso, também realizam a Corrida de Tora, o Uiwed, entre duas equipes de 15 a 20 pessoas. Pintam os corpos e correm mais de cinco quilômetros, revezando-se até chegar ao Wa'rãm'ba, o centro da aldeia, e iniciam a Dança do Uwede'hõre. Na festa do U'pdöwarõ, a festa da comida, também existe a corrida com tora, mas nesse evento a tora usada é maior e mais pesada (média de 100 a 110 Km). Os Gavião Kyikatêjê/Parakateyê, do Pará, também grandes corredores de tora, obedecem os mesmos rituais de outros povos, mas há uma peculiaridade que é o Jãmparti (pronuncia-se Iãmparti). Trata-se de uma corrida com uma tora com mais de 100 Kg, mais comprida e carregada por dois atletas. Realizada sempre no período final das corridas de toras comuns, ou seja, aquela que é carregada por um atleta, com o sentido de harmonia e força. Em todas essas manifestações há a participação das mulheres. Não há um prêmio para o vencedor, pois somente a

força física e a resistência são demonstradas. Preparação das toras: geralmente, todos os povos que possuem essa atividade, confeccionam as toras com o tronco de uma palmeira chamada buriti, uma espécie de coqueiro, considerado sagrado pelos Krahôns. Do buriti, os índios aproveitam tudo, desde seu fruto, como alimento, folhas para cobertura de casa e confecção de artesanatos (cestarias, abanos), tronco para rituais e atividades esportivas. Na preparação de corte dessa madeira, há um ritual de cantos e danças. É derrubado e cortado em duas partes em forma de cilindros em tamanhos iguais. Nas extremidades da tora é feito um tipo de cava para que possa facilitar seu carregamento. As toras possuem tamanhos variados, de acordo com o ritual a ser realizado, pesando de 02 a 120 quilos. Muitas toras são “guardadas” dentro do rio para que seja absorvida mais água e, assim, fiquem mais pesadas. Notadamente isso ficou comprovado nas apresentações dos Jogos dos Povos Indígenas. Competição: nos VI Jogos dos Povos Indígenas/2003, houve pela primeira vez, uma verdadeira competição intertribal. Após uma ampla observação e um detalhado estudo por mais de seis anos, é chegado o momento histórico para a realização da primeira competição da Corrida de Tora entre as etnias indígenas. Esta decisão é resultado da sondagem realizada durante os jogos e nas manifestações e grande interesses dos próprios chefes indígenas na inovação. Portanto, além das etnias que praticam essa atividade em sua cultura, ou seja, entre os povos Apinajés, Xavantes, Kanelas, Gaviões, Krahôns e Xerentes, não haverá restrição para que outras etnias também manifestem interesse em participar. A competição foi dirigida e observada por pelo menos cinco “juízes” neutros, não indígenas. Cada etnia deveria formar e uma equipe com 10 atletas corredores e, mais três reservas. As toras usadas nesta prova foram selecionadas pela comissão organizadora, bem como os números de voltas a serem dadas na arena, largada e chegada. A largada sempre entre duas etnias (equipes), escolhidas num sorteio prévio. Utilizado o sistema de eliminatória simples em todas as fases, até chegar a um ganhador. Caso haja empate na segunda largada, haverá uma terceira. Os chefes de cada equipe foram chamados para um outro sorteio (par/ímpar ou cara/coroa). Nesta prova não houve a participação feminina. Voltar ao topo Xikunahity (Futebol de cabeça) Pronuncia-se Zikunariti, na linguagem dos Pareis e Hiara na língua dos Enawenê Nawê. Prova: É uma espécie de futebol, em que o chute só pode ser dado usando a cabeça. É um esporte praticado tradicionalmente pelos povos Paresis, Salumãs, Irántxes, Mamaidês e Enawenê-Nawês, de Mato Grosso. É disputado por duas equipes que podem possuir oito, dez ou mais atletas e um capitão. É realizada em campo de terra batida, para que a bola ganhe impulso. O tamanho do campo é semelhante ao de futebol, e conta com uma linha demarcatória ao centro, que delimita o espaço de cada equipe. A partida tem início quando dois atletas veteranos, um de cada equipe, dirigem-se ao centro do campo para decidir quem irá lançar a bola ao outro, que deverá rebatê-la. Isto é decidido por meio de diálogo e a partida inicia com a primeira cabeçada para o campo adversário, a ser recepcionada por um dos atletas com a cabeça. Após isso, os dois atletas deixam o campo, e não realizam outra atividade durante o jogo inteiro. Na disputa, a bola não pode ser tocada com as mãos, pés ou outra parte do corpo, mas pode tocar o chão, antes de ser rebatida pela outra equipe. Os atletas Parecis se atiram e mergulham com o rosto rente ao chão, livrando o nariz de tocar o solo, o que provoca uma certa violência no "chute" de cabeça e demonstram toda a habilidade, destreza e técnica necessárias na recepção e arremesso da bola. A equipe marca pontos quando a bola não é devolvida pelos adversários, ou seja, quando deixa de ser rebatida. Quanto maiores as habilidades dos atletas que compõem as equipes, mais acirradas são as disputas, podendo durar até mais de quarenta minutos. Histórico: a lenda Pareci conta que o Xikunahity foi criado pela principal entidade mítica da cultura Pareci, o Wazare. Depois de cumprir sua missão de distribuir o povo Pareci por toda a Chapada dos Parecis, 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; ou seja, entrando literalmente de cabeça. Entre os Pareci, 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. A bola utilizada no jogo é peculiar, pois é de fabricação dos Parecis, feita com a seiva de mangabeira, um tipo de látex. 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 faz-se a parte central da bola (núcleo), que inclui o aquecimento da seiva de mangaba em uma panela e 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. A bola tem aproximadamente 30 cm de diâmetro. Desde o seu surgimento, a disputa do Xikunahity envolve apostas. Segundo o administrador regional da Funai de Tangará da Serra/MT, Daniel Cabixi, antigamente as apostas envolviam flechas, armas de guerra, animais de estimação, objetos de uso pessoal, familiares ou coletivos. "Dizem os mais antigos que, além de itens pessoais, as mulheres também eram usadas nas apostas", relata. Hoje, sabonetes, rádios, caixas de fósforos, espingardas, pólvora, enfim, objetos particulares são colocados como prêmios para as disputas. As apostas são feitas discretamente e sem um compromisso explícito, valendo o acordo da palavra. A equipe vencedora, além de ganhar os objetos apostados, recebe um troféu simbólico. As mulheres e crianças não têm participação direta nas equipes que disputam o Xikunahity, pois é um jogo masculino, cabendo a elas a participação na torcida desse esporte. Já entre os Nawenê-Nawês, o esporte só é praticado dentro da festa do Yâkwai, festa espiritual realizada durante seis meses. A primeira apresentação oficial em público do Xikunahity aconteceu durante o II Jogos dos Povos Indígenas, realizados em Guairá, PR, em outubro de 99, pelos Parecis. Hoje, é um esporte de demonstração neste evento. O Povo Enawenê Nawê participou pela primeira nos IV Jogos, realizado em Campo Grande, MS, em outubro de 2001 e apresentou esse esporte com os Parecis. Voltar ao topo

Futebol Prova: esporte já inserido no contexto cultural de vários grupos indígenas, sendo unanimidade nos jogos e praticado por atletas femininos e masculinos. As regras são regidas pela Instrução Geral dos Jogos e obedece ao padrão da Confederação Brasileira de Futebol, exceto o tempo de jogo que é de 50 min, divididos em dois tempos de 25 min cada, com intervalo de 10 min. Histórico: conforme as tradições culturais desportivas dos povos indígenas no Brasil, há informações de que etnias que desapareceram, praticavam o jogo de bola com os pés. Podemos citar os indígenas habitantes do Alto Xingu, MT, que praticam um esporte semelhante ao futebol, em que a bola é chutada usando somente os joelhos, chamado Katulaiwa, onde a regra se assemelha ao do futebol. Do mesmo modo os Pareci, com o "futebol de cabeça", o Xikunahity. Daí, se considerar que há uma relação tradicional entre os povos indígenas e o esporte com bola. Talvez essa seja a explicação para a semelhança entre indígenas e não indígenas brasileiros: a paixão pelo futebol. Um dos grandes atletas futebolistas e bi-campeão mundial de futebol, chamado Manoel Garrincha era descendente dos indígenas Fulni-ô, de Águas Belas (PE). O primeiro encontro de indígenas de diferentes etnias para a prática desse esporte, aconteceu no dia 19 de abril de 1979, Dia do Índio. Foi organizada uma seleção indígena de futebol para uma partida amistosa contra a equipe do Centro de Ensino Unificado de Brasília, CEUB. As etnias que integraram a equipe foram Karajás, Terenas, Bakairis, Xavantes e Tuxás. Dessa experiência, nasceu uma equipe de futebol de campo e salão composta por estudantes indígenas, chamada Kurumim. O futebol tem grande aceitação entre as etnias dos Jogos dos Povos Indígenas. Seguindo os princípios que norteiam a filosofia do evento, é importante ressaltar que nesta modalidade não se propõe consagrar o atleta artilheiro, o goleiro menos vazado ou a defesa mais eficiente. Os Jogos Indígenas destacam o aspecto lúdico da prática desportiva do

futebol, tornando o falado fair play uma realidade. Todas as etnias levam representantes para a competição, e apesar da popularidade do esporte as partidas realizadas nos Jogos Indígenas não atraem grande número de espectadores, que preferem assistir às modalidades esportivas tradicionais e as manifestações culturais.

Voltar ao topo Arremesso de Lança Prova: o Arremesso de Lança é uma prova individual realizada apenas pelos homens. Nos Jogos, a contagem dos pontos é feita de acordo com a distância alcançada, ou seja, vence aquele que atingir maior distância. As lanças são cedidas pela Comissão Técnica de Esporte, e fabricadas de maneira tradicional, usando madeira rústica. A adaptação desse armamento, desde os I Jogos, objetiva a distância e não o alvo. Histórico: várias etnias indígenas conhecem esse armamento, possuindo técnicas diferentes de confecção das lanças. O fabrico de cada lança depende da finalidade a que se destina. Comprimento, ponteiros de ossos, pedras ou mesmo madeiras mais duras, como a arueira ou pau de ferro são avaliados. Na tradição indígena, é usada para caça, pesca (arpão) ou para defesa em um ataque de animal feroz.

Voltar ao topo Luta corporal Prova: as lutas corporais são realizadas por homens e mulheres e o esporte está inserido na cultura tradicional dos povos que o praticam: os povos indígenas Xinguanos, Bakairis os Huka Hukas e os Xavantes, de Mato Grosso. Os Gaviões Kyikatêjê/Parakatêyes, do Pará praticam o Aipenkuit e os Karajás praticam o Idjassú. Esse esporte foi inserido nos Jogos desde a primeira edição, como apresentação. O desejo de se realizar uma competição de lutas corporais nos Jogos é grande, mas é muito improvável devido à grande diversidade de estilos de luta e técnica. Algumas etnias lutam em pé, outras ajoelhadas no chão, como o Huka Huka. Por isso, fazem-se apenas demonstrações das lutas existentes na cultura indígena brasileira. Histórico: a luta corporal dos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairis, de Mato Grosso, o Huka Huka, inicia com os atletas ajoelhados. Começa quando o dono da luta, um homem chefe, caminha até o centro da arena de luta e chama os adversários pelo nome. Os lutadores se ajoelham girando em círculo anti-horário frente ao oponente, até se entreolharem e se agarrarem, tentando levantar o adversário e derrubá-lo ao chão. Os Karajá do Tocantins já possuem outro estilo, pois os atletas iniciam a luta em pé, se agarrando pela cintura, até que um consiga derrubar o outro ao chão. O atleta vencedor abre os braços e dança em volta do oponente, cantando e imitando uma ave. Os Gaviões Parakateyês, PA, e os Tapirapés e Xavantes de Mato Grosso, têm uma certa semelhança no desenvolvimento das lutas com os Karajá. Não existe um juiz tradicional para essa modalidade, e sim um observado/orientador indígena que seria chamado de dono da luta, cabendo aos atletas, reconhecer a derrota, vitória ou empate. Não há prêmio para o vencedor da luta em todas etnias praticante deste esporte. Há reconhecimento e respeito por toda a comunidade.

Voltar ao topo Natação Prova: esse esporte foi introduzido desde os I Jogos em Goiânia em 1996. Haveria duas modalidades: A realizada na piscina para testar a velocidade dos atletas indígenas, e uma mais longa, de resistência, realizada em águas abertas. No entanto a prova em piscina não obedecia aos objetivos do evento, sendo realizada mais uma vez nos II Jogos na cidade Guairá; PR em 1999. Atualmente a prova de meia distância e resistência, realizada em águas abertas, que está dentro do contexto indígena, é praticada por atletas femininos e masculinos. Histórico: a relação de vida dos povos indígenas estará sempre associada a água. A primeira hora da vida de um bebê indígena começa com o seu primeiro mergulho; em um rio ou lago por sua mãe. Grande parte da recreação das crianças é realizada dentro d'água, atravessando de uma margem a outra ou mesmo mergulhando, se preparando para serem grandes caçadores de peixes. Um dos rituais realizado pelos Xavantes de Mato Grosso dentro de um rio, é quando da preparação dos adolescentes para a furação da orelha, que é oxoxoxo, em que um grupo permanece mergulhado até a altura do peito e nesse período, batem simultaneamente os braços, realizando uma coreografia aquática. Eles acreditam que assim haverá o amolecimento da lóbulo auricular, facilitando a furação.

Voltar ao topo Zarabatana Prova: é uma demonstração individual realizada pelas etnias Matis e Kokamas. Na apresentação se posiciona, a 20 ou 30 m do alvo adaptado, uma melancia pendurada em um tripé. A prova consiste em atingir o alvo o maior número de vezes possível. Histórico: é uma arma

artesanal, semelhante a um cano longo, com aproximadamente 2,5 m de comprimento, feito de madeira, com um orifício onde se introduz uma pequena seta, de aproximadamente 15 cm. É uma arma muito utilizada pelos índios amazônicos para caçar animais e aves, por ser silenciosa e precisa. Os povos Matis, Zuruahas e Kokamas a utilizam. Os Matis e Zuruahas têm pouco contato com o não índios, sendo que os primeiros, menos de vinte anos. Habitam a região do Vale do Javari, fronteira com Peru e Colômbia, no Amazonas, e também são conhecidos como os "Caras de onça", por usarem adereços faciais inspirados nesse animal.

Voltar ao topo

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

Voltar ao topo

Recursos Didáticos Vídeo - Jogos do Povos Indígenas

Artigo - Esporte entre os índios Kadiwéu Este conteúdo foi acessado em 21/06/2010 no sitio da FUNAI - Modalidades dos VI Jogos dos Povos Indígenas Todas as modificações posteriores são de responsabilidade do autor da matéria.