
ponencia "PRIMER ELBRIT"

TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS INDIGENAS

Embora cronistas coloniais não registrem os brinquedos e as brincadeiras indígenas por considerá-los irrelevantes, etnólogos, como Herbert Baldus, Koch-Grünberg, Paul Ebreneich, Curt Nimuendajú entre outros, trazem contribuições interessantes sobre o tema.

Entre as descrições dos antropólogos aparece o hábito de mulheres de tribos indígenas confeccionarem para seus filhos, brinquedos de barro cozido, representando figuras de animais e de gente, predominantemente do sexo

feminino. Tal prática parece estar relacionada muito mais com práticas religiosas do que propriamente com o lúdico.

Koch-Grünberg (1979, p. 135) referenda esse costume ao comentar que, ao oferecer uma boneca de louça às indiazinhas de tribos de Roraima, elas chamaram-na de "*tupama*", ou seja, "santo" e utilizaram-na como instrumento de adoração, cantando canções sacras que aprenderam dos missionários.

O predomínio de brincadeiras

junto à natureza, nos rios, em bandos, é outra característica do modo de brincar indígena. Cardim (apud Freyre, 1963, p. 103) aponta esse costume ao descrever as brincadeiras indígenas do fim do século passado:

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

Del Priore (1991, p. 20), ao pesquisar a documentação dos primeiros tempos da catequização dos curumins pelos jesuítas confere o mesmo ponto: “Olazer das crianças ficava por conta do banho de rio, deste ‘nadar no rio’ em tantas cartas mencionado” .

Desta forma, a compreensão das brincadeiras e a recuperação do sentido lúdico de cada povo dependem do modo de vida de cada

agrupamento humano, em seu tempo e espaço. É no contexto social de cada tribo que se formam a imagem da criança, seus valores, seus costumes e suas brincadeiras. Ao conceberem o jogo como parte da cultura de um povo, etnólogos como Koch-Grünberg (1979) descrevem o cotidiano das crianças das tribos taulipáng e wapischana, dos primeiros tempos deste século, no Estado de Roraima, norte do país, incluindo seus brinquedos e brincadeiras. É dentro do contexto social e da trama de relações que envolve a criança que se compreende como se desenvolvem os jogos infantis.

Na comunidade indígena, durante os dois primeiros anos, a criança fica permanentemente sob os cuidados da mãe ou avó, descansando na faixa de algodão amarrada às costas da mãe. Nessa posição ela recebe alimento e acompanha sua mãe em todos os lugares, de manhã e à tarde é banhada no rio, protegida pela faixa vai para a plantação e até a bailes. A vida da criança transcorre sem violência. Não há gritos nem brigas. Por isso elas são mais confiantes, corteses e serviçais. A vida em grupo estimula a cooperação e a

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

O pai e o avô talham arcos com flechas para crianças a partir de 2 ou 3 anos. Com arsenal ainda inofensivo, a criança inicia seu treinamento, geralmente com galinhas e cachorros. Mais tarde, as armas ficam mais aperfeiçoadas e aparecem novos instrumentos apontados para passarinhos e borboletas. Já aos 10 anos, elas acompanham seus pais à caça e pesca e trazem orgulhosas seus troféus, contando suas peripécias. As crianças aprendem os ofícios relacionados à subsistência como caça e pesca nessas atividades que, para outras culturas representam brincadeiras infantis.

As meninas, desde muito pequenas, auxiliam suas mães. Acordam muito cedo, antes da saída do sol, e acompanham suas mães ao trabalho, à plantação, freqüentemente

muito distante, para trazer legumes. Já desde o quarto ou quinto ano elas tornam-se verdadeiras auxiliares em todos os serviços domésticos, como ralar mandioca, preparar a farinha, cozer as tortas de mandioca etc. Não têm muito tempo livre. Cuidam também dos irmãos menores, portando as faixas nas costas ou no peito, conforme o modelo materno. Vão buscar água ou lenha e até na hora do descanso, imitam suas mães, carregando um fuzosinho e fazendo suas pequenas tecelagens.

Koch-Grünberg (1979, p. 135 a 177) relata que o primeiro brinquedo do menino é o chocalho de casca de frutas ou unhas de veado que se amarram a uma boneca. Tão logo passa a engatinhar, brinca no chão com pedrinhas ou pedacinhos de madeira, cava a areia e às vezes põe na boca um punhado de areia e se diverte com um inseto amarrado a um fio. Como todas as crianças, os índios gostam de brincar com animais e insetos.

Pouco depois, quando já anda, ele participa, à sua maneira, da vida circundante. O autor relata ter visto um indiozinho de poucos anos de idade brincar de montar a cavalo em

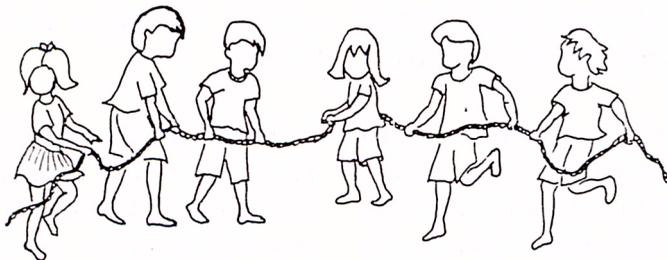
seu irmão maior. Os meninos de mais idade rodam pião. Entre os taulipángs vê piões que zunem, elaborados em forma graciosa, com uma pequena “*totuma*” (fruto) redonda e oca, com uma abertura mais ou menos redonda de um lado. Em ângulo reto é atravessado por um palito de madeira, duro e vermelho, que é fixado com um pouco de cera negra.

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

Entre os wapischanas, o autor encontra um brinquedo também presente no alto do Rio Negro, no Amazonas. Trata-se de uma pequena

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

Ainda para se divertir, os meninos taulipángs sopram sobre uma folha dobrada, tal como fazem os caçadores para atrair veados. Outro jogo que faz parte do cotidiano dessa tribo é o enigma: um pedaço de cana cortado de modo artístico, em três partes independentes, e que somente com muita força se pode separá-las. Há, ainda, o jogo do fio, conhecido também por cama de gato e presente até hoje no rol de jogos tradicionais infantis do Brasil. Muitas vezes as crianças recorrem aos outros para



desenroscar os fios ou para tirar um dedo e passar para o outro. Os distintos desenhos produzidos têm denominações, lembrando objetos, animais e situações da realidade. Entre os taulipángs, o autor vê jogos de fios representando: raízes da palmeira paschiuba, entrada da casa, mandíbula de macaco e espelho. Nessa comunidade, apenas as meninas brincam com a modalidade de jogo.

Herbert Baldus (1970) identifica o jogo de fio também entre os tapirapés, tribo tupi, residente no Brasil central. Denominado “inimá paravuy”, consiste em formar uma multiplicidade de figuras com um fio de algodão. Os chamakókos do Chaco fazem o mesmo jogo, utilizando o polegar do pé e os dentes. Entre eles, o jogo do fio não fica restrito às crianças, mas é praticado por todos, meninos, meninas e até adultos.

É interessante observar como cada comunidade expressa com os jogos suas crenças. O que intriga é saber que povos distantes, como da Nova Zelândia, os esquimós do Artico, o índios da América do Norte e as tribos africanas confeccionam figuras

idênticas. Entre os japoneses, são as meninas que brincam com o jogo do fio, mas são numerosos os homens de idade, hábeis na construção de diversas figuras. Entre os esquimós, existe, também, a tradição de que as meninas brinquem com o fio porque se os meninos o fizerem seus dedos poderão ficar embaraçados nas cordas do harpão, no momento da pesca. As meninas esquimós brincam no outono, acreditando que, atrapalhando as pernas do sol chegam a retardar o início dos dias obscuros do inverno. Algumas tribos esquimós deixam de brincar de fio, salvo durante o inverno; outras não oferecem nenhuma limitação de idade, de sexo nem de época para esse jogo (Grunfeld, 1979, p. 254). Baseadas nessas convicções, o jogo de fio torna-se um jogo de sazonalidade, sendo brincado, em certas culturas, apenas em determinadas épocas.

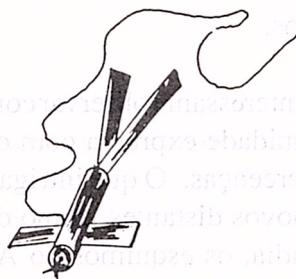
Kissemberth (apud Baldus, 1970, p. 409) observa, entre os karajás, em 1909, vinte figuras formadas como o fio, das quais três são peculiares aos tapirapés. Entre essas figuras estão: tamanduá-bandeira, urubu, libélula, morcego, arraia, piranha, pacu, tucunaré, socó, outro socó sentado

no galho com um cipó atrás de si, mandioca, pilão, rede de dormir, flecha, cabana, vigamento de casa, poça seca, lua céu estrelado, mulher e coito. Essa última figura, de feitio móvel, é reproduzida pela mulher de Kamirahó, provocando risos, más de forma bastante natural, mostrando o pouco preconceito existente na comunidade com relação às atividades sexuais. Fato que permite aos índios um cruzamento rápido com os primeiros colonizadores portugueses. Os xamokókos formam figuras variadas a que dão nomes de emas, ovo de ema, carnaúba, dois homens em cima de uma palmeira, dois homens em cima de uma algarobeira, morro, rastos de onça, piranha, cama de tronco e lua nascente.

No Brasil, nos tempos atuais, as crianças ainda brincam com o fio, mas não há preocupação em denominar as diversas figuras e são poucos os modelos por elas conhecidos.

Uma interessante característica relacionada à pouca criatividade e ausência de comportamento competitivo, foi identificada por Baldus (1970), entre as crianças

tapirapés. Por exemplo, os meninos gostam de fazer correr uma argola de tamankurá, com auxílio de um bastão. Assim, vão de um lado para outro, sem nunca, porém, lhes ocorrer fazer uma competição ou brincar de arremessar a argola e apanhá-la no ar. Talvez a falta de competitividade seja uma característica de populações primitivas, de vida comunitária, que precisam da cooperação para sua sobrevivência. Bruner (apud Kishimoto, 1976, p. 114) observa o mesmo comportamento entre os esquimós. Os jogos infantis de certas populações de zona rural, também não apresentam o espírito de competição que caracteriza as crianças de zona urbana (Garcia, 1981, p. 193). Mesmo entre os adultos, não há competição, nas situações de jogo. Baldus (1970, p. 409) comenta a ausência desse comportamento nas corridas dois a



dois, na festa indígena denominada “apachirá”. Apesar do esforço manifesto pelos participantes, após o término da contenda, há apenas uma troca de sorrisos, típica dos jogos de movimento. Del Priore (1991, p. 20) aponta, também, a presença dessa brincadeira de rodar argolinha entre os indígenas catequizados pela Companhia de Jesus em 1550 no Brasil.

Brincar com aro parece ser um jogo bastante antigo. D’Allemagne (s.d., p.6) cita a presença dos aros em atividades relacionadas às festas, corridas, acrobacias e ginásticas de adultos. Os antigos conhecem o emprego dos arcos como acessórios de concursos de força e de habilidade. “No banquete”, de Xénophon, encontra-se uma descrição típica desse exercício ressaltando o emprego dos aros nos exercícios de ginástica. Na maioria das gravuras do século 16, o uso dos aros, representa jogos de demonstração, quer de ginástica ou de força, para o grande público. Tais dados mostram como a transmissão oral, característica dos jogos tradicionais permite que, brincadeiras de tempos longínquos continuem presente na memória dos povos.

Nota-se nos folguedos indígenas, especialmente nas danças de magia, a tendência dos selvagens misturarem suas vidas à dos animais. Os diabos têm cabeça de bicho e são assim representados nas máscaras de dança. As cantorias imitam vozes de animais. As danças imitam o movimento dos animais, as cuias e potes repetem as mesmas formas e os jogos representam os movimentos e características dos animais.

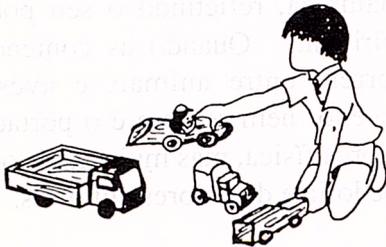
A comunidade indígena, ao cultivar os espíritos presentes na natureza, nos animais e aves transporta-os para os contos, rituais e brincadeiras. Os contos geralmente colocam em confronto animais, aves e a natureza. Kock Grünberg (1979, p 113-185) descreve interessantes contos de animais como o jaguar, que se confronta com elementos da natureza como o fogo, o vento e a chuva, e nas disputas, sempre vence a natureza, refletindo o seu poder espiritual. Quando as contendas ocorrem entre animais e aves o vencedor nem sempre é o portador da força física, mas muito mais o da sabedoria e de valores culturais.

A presença dos animais é uma constante no imaginário indígena e

aparece freqüentemente nas informações colhidas pelos pesquisadores. Marcelino de Castelvi (1942, p. 181), ao comentar a vida das crianças indígenas das regiões da América Central e do Amazonas, ressalta a imitação de animais nas atividades coletivas dos tikunas:

“os pequenos tikunas tem sua maior diversão como por outra parte todos os de suas tribos apresentam-se disfarçados em tigres, antas, cavalos, patos... produzindo quando estão embriagados berros sinistros e estridentes procurando imitar os animais”.

São muito apreciados pelos indígenas jogos de grupos imitando aves e animais como os descritos por Koch-Grünberg (1979, p. 138-39):



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

Jogo do jaguar .- Forma-se a cadeia de meninos e meninas como no jogo anterior. O maior representa o jaguar. Apoiado nas mãos e uma perna, com a outra perna estirada imitando o bicho, vai saltando e

grunindo de um lado a outro, diante da fila. Os meninos cantam: "*Kaikú si mā géle tápe-wai*" (este é um jaguar) movendo a fila de lá para cá. De repente, o menino que representa o jaguar se levanta de golpe e trata de agarrar o último da fila. Os que são pegos passam a representar distintos animais, presas do jaguar, como o cervo, o javali, o jabuti, a capivara e outros.

O jogo do jaguar.- Foi posteriormente divulgado pelo Conselho Nacional de Proteção aos índios, em publicação denominada Brinquedos de nossos índios, publicada pelo Ministério da Agricultura.

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

Jogo de jacami.- Segundo Aurélio (1975, p. 793), o jacami é a designação comum a várias aves

gruniformes da família dos psófídeos, gênero *Psobia* Crepitans, da região amazônica, cujas penas da cabeça são curtas e retas. Das sete espécies descritas para o gênero, seis existem no Brasil e se adaptam muito bem ao cativeiro, tornando-se autênticos vigias de terreiro ou de habitações de caboclos.

Nesse jogo as crianças de mãos dadas formam longa fila e vão cantando: "*ye-matā paná po u'yo-ká la-mã! ta nã yakā i p(i) zulús hm-hm-hm*" (ao lado do caminho vão correndo os jacamis assustados). Subitamente todos saltam o mais rápido possível e voltam atrás.

O jogo dos patos marreca "wawin".- Como nos anteriores, forma-se uma grande fila, os mais fortes na frente vão correndo rápido para todos os lados fazendo "*schschwsh schbschwsh*", de modo que o extremo posterior da fila se agita e os pequenos caem com frequência. De repente, todos param. É a simulação do momento em que os patos entram na água. Em seguida, vêm os caçadores e os meninos maiores atiram: "*tác-tác-tác*". Os patos, um, dois, três, aqueles tocados com a mão estendida, morrem e são

levados como presas até que não sobre nenhum. É um jogo que simula a caça aos patos.

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

Jogos competitivos envolvendo personagens como animais ou aves, semelhantes ao do pegador, incluem sempre a imitação de gestos, movimentos cantos e grunhidos dos mesmos.



Há, ainda, entre os karajás, do Estado de Goiás, brincadeiras de imitação de atividades de adultos nos jogos de arco e flecha, na pesca e nos trabalhos domésticos bem como a produção de brinquedos de argila, piões, peteca, canoas, remos e vasilhames de cozinha (Ehrenreich (1948, p. 65).

Da tradição indígena fica no brasileiro a prática de construção de seus brinquedos com materiais provenientes do meio circundante, e o gosto por jogos imitando aves, animais e elementos da natureza. Diz Freyre (1963 p. 14), que o próprio jogo do bicho, tão popular no Brasil, tem suas origens neste resíduo animista o totêmico da cultura indígena, reforçado, posteriormente, pela africana.

Provenientes de práticas religiosas, rituais míticos, contos e

atividades de preparo para a sobrevivência, perpetuados pela experiência e transmissão oral, os brinquedos e as brincadeiras indígenas continuam veiculando a crença nos poderes da natureza e na espiritualidade dos animais e aves. O sentido do jogo como conduta típica de crianças parece não se aplicar ao cotidiano de tribos indígenas uma vez que, atirar com arco e flecha é um treino para a caça e não brincadeira. Imitar animais são condutas místicas tanto de adultos como de crianças, reflexos do animismo. Misturados no seio dos adultos, pequenos curumins não se distinguem por comportamentos peculiares como o brincar. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas hortas e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não passam de formas de conduta de toda tribo. As brincadeiras não pertencem ao reduto infantil. Adultos e crianças brincam de jogo de fio e imitam animais. Não há a imagem da infância como algo distinto do mundo adulto. Assim, o brincar também não é específico dela. Não se pode falar em jogos típicos de crianças indígenas. Existem jogos indígenas com significados distintos de outras culturas.

Bibliografía

D'Alemagne, Henry.

Histoire des Jeux. Oeuvre contenant 574 illustrations dans le texte et 232 gravures hors texte dont 60 planches colorés à aquarelle. Chez l'auteur, s.d.

Baldus, Herbert.

Tapirapé - tribo tupi no Brasil Central. São Paulo: Cia. Ed. Nacional/Ed. USP, 1970.

Castelvi, Marcelino de.

Como se divierten los jovenes y niños en las regiones del Caquetá,

Putumayo y Amazonas. México. In: **Anuario de la Sociedad Folclórica de México**. n.3, p. 177-181, 1942.

Del Priore. Mary (org.)

História da criança no Brasil. São Paulo:Contexto, 1991.

Ehrenreich, Paul.

Contribuição para a Etnologia do Brasil. Tradução de Schaden, Egon.

Introdução e notas de Baldus, H. In: **Revista do Museu Paulista**. São

Paulo: n. 2, p. 7-136. nova série, 1948.

Freyre, Gilberto.

Casa Grande & Senzala. Brasília: Ed. Universidade de Brasília,

1963. 12a ed bras. 13a ed. em língua portuguesa.

Kishimoto, T.M.

Jogos Tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação, Petrópolis:

Vozes, 1993.

Kishimoto, T.M.

J. Bruner - contribuição para o desenvolvimento do currículo. São

Paulo: Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

(Dissertação de Mestrado).

Koch-Grünberg. Theodor.

Del Roraima al Orinoco. Tomo I, II, e III. Venezuela: Ediciones del

Banco Central de Venezuela, 1979.

Niumuendaju, Curt.

Brinquedos de nossos índios. Os ladrões de Jirimum. In: **Revista do**

Museu Nacional. Rio de Janeiro: v. 1, n.3, p. 10-11, 1946. ■