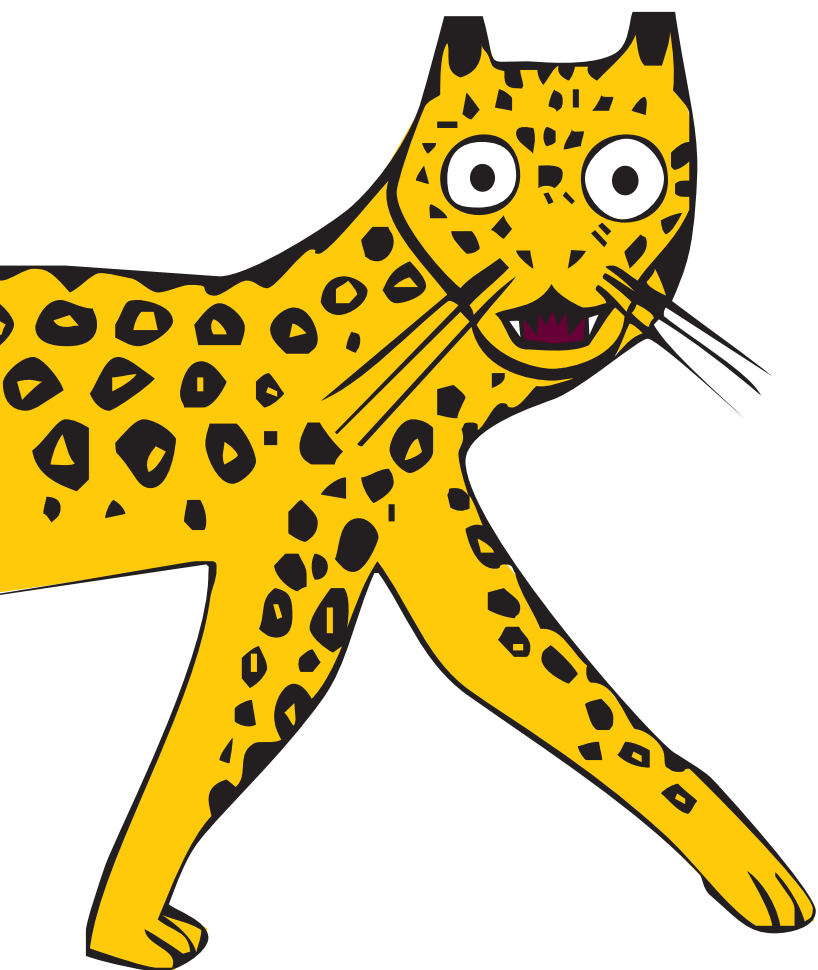
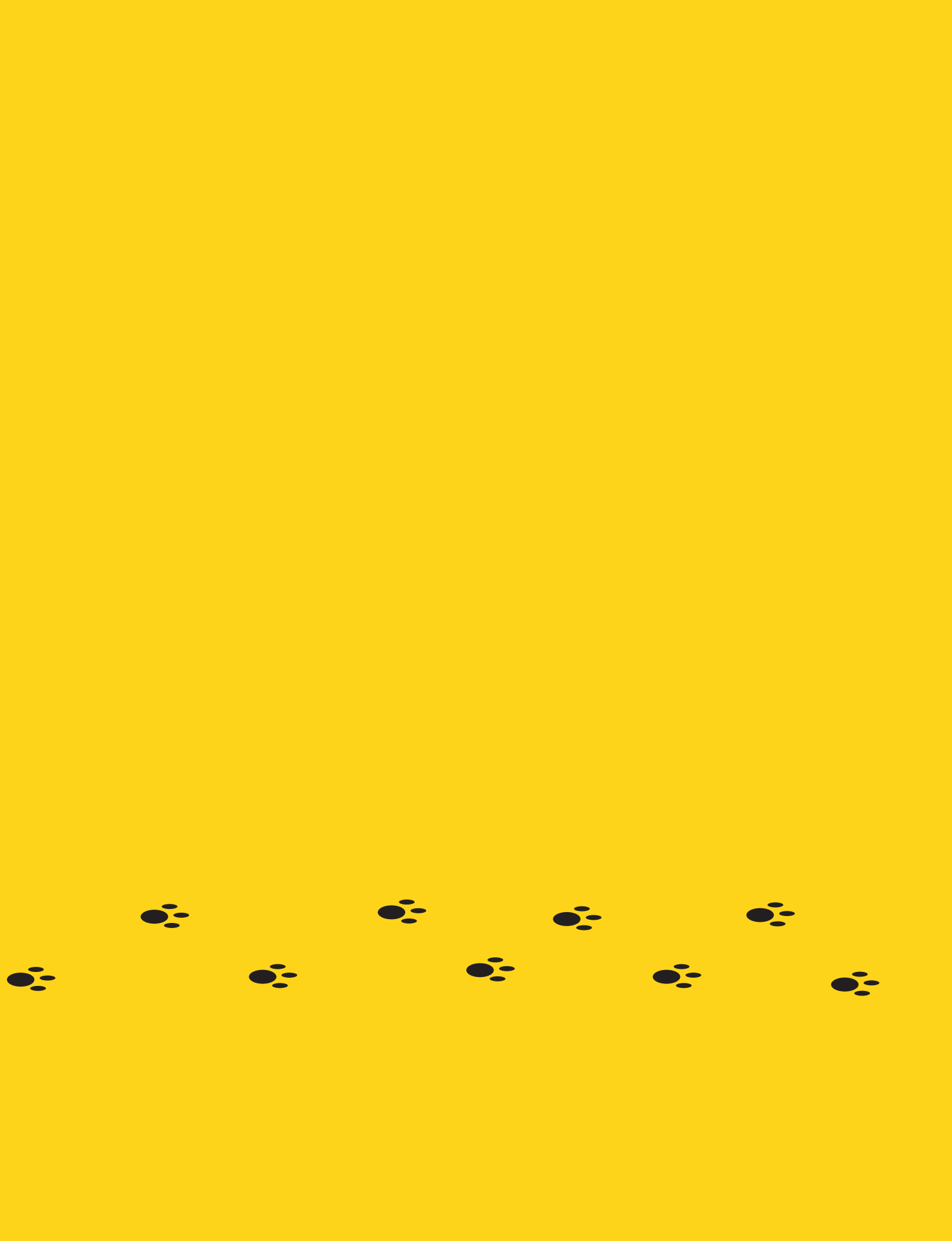


O JOGO DA ONÇA

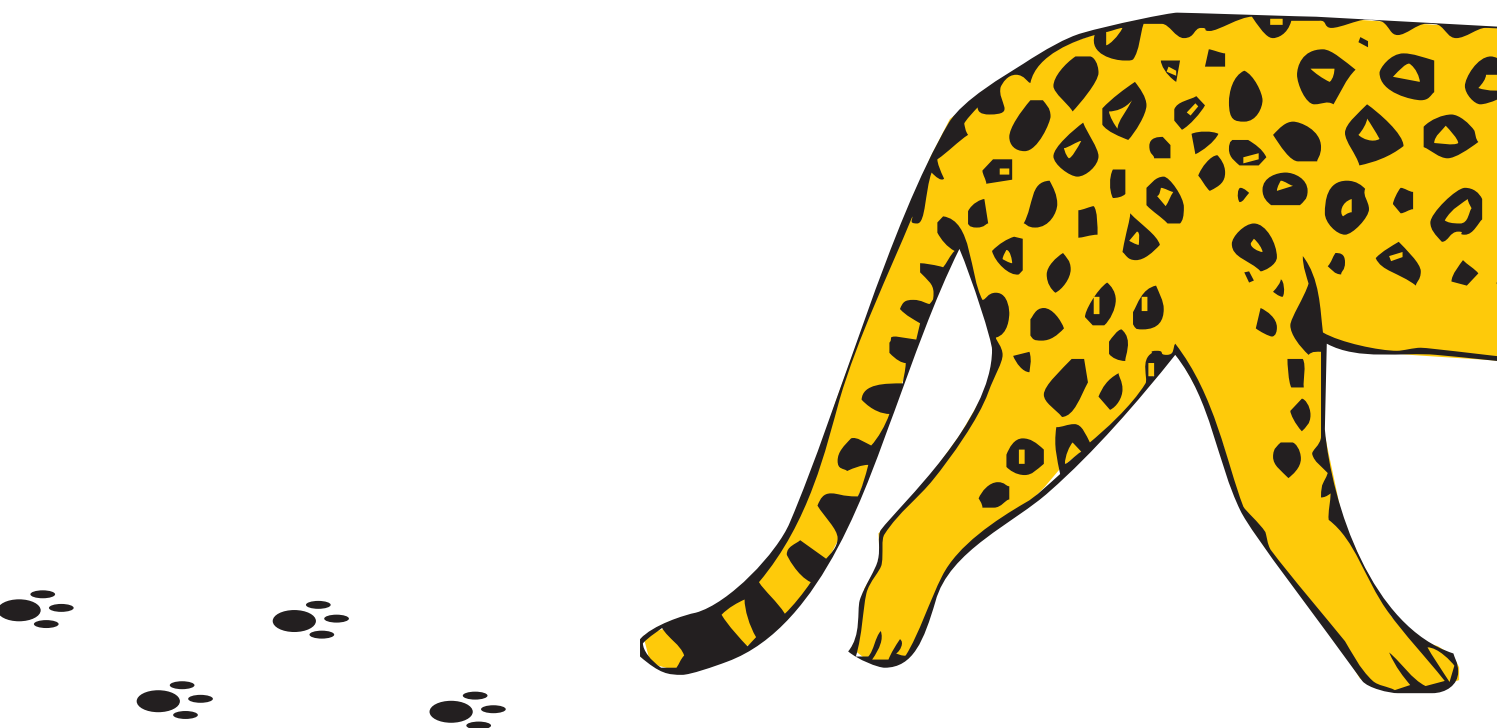




O JOGO DA ONÇA

Maurício Lima e Antônio Barreto

Ilustrações Dedé e Leleu



Copyright © 2005 Maurício Lima e Antônio Barreto

Supervisão editorial

Marcelo Duarte

Assistente editorial

Tatiana Fulas

Projeto gráfico e Diagramação

A+ Comunicação

Suplemento de atividades

Shirley Souza

Preparação de texto

Telma Baeza G. Dias

Revisão

Daniela Bessa Puccini

Cristiane Goulart

CIP- Brasil. Catalogação na Fonte

Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ

Lima, Maurício.

O jogo da onça / Maurício Lima e Antônio Barreto. São Paulo: Panda Books, 2005

1. Índios do Brasil – Literatura infanto-juvenil. 2. Índios do Brasil – Recreação – Literatura infanto-juvenil.

05-1099

CDD 028.5

CDU 087.5

2005

Todos os direitos reservados à

Panda Books

um selo da Editora Original Ltda.

Rua Lisboa, 502 – 05413-000 – São Paulo – SP

Tel.: (11) 3088-8444 – Fax: (11) 3063-4998

edoriginal@pandabooks.com.br

www.pandabooks.com.br



Às minhas companheiras de vida,
Patrícia e Alice, e aos meus companheiros de aventura,
Breno, Alfredo, Fabian, Tiago e Alessandro.

Maurício Lima

Apresentação

Este livro foi idealizado como um dos produtos do projeto “Jogos Indígenas do Brasil”, patrocinado pela Bosch através da Lei Federal de Incentivo à Cultura. De novembro de 2003 a fevereiro de 2004, percorremos quatro Estados brasileiros para investigar o universo lúdico dos índios brasileiros.

O trabalho envolveu toda a equipe da Origem Jogos e Objetos, empresa da qual sou diretor responsável pela pesquisa de novos produtos, e mais cinco profissionais da área de produção audiovisual. Outros resultados do projeto são um documentário, um livro e um site na internet (www.jogosindigenasdobrasil.com.br).

Um quantidade expressiva do livro e do documentário foram doados para o Ministério da Educação (MEC) e esperamos que agora estejam ajudando às escolas públicas na tarefa de ensinar sobre esse aspecto da cultura indígena brasileira.

A publicação desta nova edição para o público em geral traz a possibilidade de que mais pessoas venham a conhecer esse trabalho que, acima de tudo, foi motivo de muita alegria para mim e para todos que participaram, em todas as etapas de sua realização.

Maurício Lima



Este é o relato de uma expedição que três amigos aventureiros, mais um piloto experiente, fizeram em terras indígenas para descobrir as brincadeiras dos índios brasileiros.



Como tudo começou



Tudo começou com uma entrevista que o professor inglês Think deu a um jovem jornalista brasileiro, falando sobre a existência de um jogo cujas peças representavam uma onça e 14 cachorros. O professor acreditava que a brincadeira era de origem inca. Mas outros estudiosos teimavam em dizer que ele teria sido trazido pelos portugueses. O professor Think precisava de ajuda para demonstrar que o jogo era conhecido pelos índios brasileiros antes mesmo da chegada de Pedro Álvares Cabral por aqui. O jovem jornalista topou o desafio. Organizou uma expedição cheia de surpresas, que envolvia estratégia e planejamento, como nos melhores jogos existentes



no mundo. Às vezes, sorte, como em outros jogos. O líder do grupo, Pedro Aventura, trabalha a mil por hora numa revista e está sempre usando a tecnologia em suas reportagens. Puxa! Por falar em tecnologia, vamos ter de esperar um pouquinho, porque o Pedro já está sentado diante de seu computador, enviando uma mensagem ao professor Think...

De: Pedro Aventura

Para: Professor Think

Caro professor

O diretor da revista autorizou a minha viagem. Vamos partir amanhã. A expedição deverá percorrer sete aldeias indígenas em quatro Estados brasileiros. Quando o senhor me revelou que aquele jogo da onça e dos cachorros poderia ter sido criado por índios brasileiros, resolvi apostar nesta reportagem e fazer um levantamento dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras dos nossos índios.

À medida que fomos descobrindo essas preciosidades, estaremos colocando-o a par de tudo, via internet, combinado? Espero contar com suas indispensáveis análises e observações.

Um abraço do Pedro

O professor dos jogos e brinquedos

O professor Think, arqueólogo e antropólogo, é um personagem importante dessa aventura. Arqueólogos e antropólogos são cientistas que vivem estudando o passado e a evolução da humanidade, em várias épocas e regiões.

Pois bem. O professor Think trabalha para o Museu Britânico, em Londres, e tem uma especialidade: sabe tudo sobre jogos e brincadeiras de nossos antepassados. Ele vive tentando responder perguntas mais ou menos assim: Como os diferentes povos

do nosso planeta brincavam? O que jogavam? Quando se divertiam? De que forma criavam seus brinquedos?

O professor Think chegou a traduzir as regras de um jogo chamado “real de ur”, que tem cinco mil anos de idade, ou seja, é dez vezes mais antigo que o Brasil.

Pedro conheceu o professor em suas andanças pelo mundo. Logo descobriram que gostavam do mesmo assunto: jogos e brinquedos. E agora se correspondiam. Durante a viagem, o professor se comprometeu a analisar se as descobertas eram realmente interessantes.

É por isso que Pedro Aventura já foi logo passando um e-mail para ele: queria contar sobre o início da expedição.



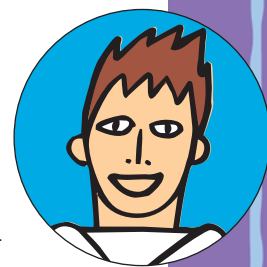
Um por todos, todos por um

Agora vamos apresentar a turma da expedição.

Pedro Aventura tem 21 anos e tornou-se um jornalista muito reconhecido por estar sempre envolvido em reportagens cercadas de mistério, suspense e muita pesquisa. Além disso — como o professor Think — é também pesquisador e conhecedor dos jogos e brincadeiras praticados pelos mais diferentes povos, de várias regiões da Terra. Outro talento do Pedro: gosta de escrever poemas. Usa um bloquinho de papel a que ele chama de “notas de viagem”. Pedro também gosta muito da tecnologia disponível hoje em dia. Como um “Pero Vaz de Caminha” moderno, viaja em aviões, não em caravelas. E, em vez de molhar a pena no tinteiro, ele usa o computador e a internet.

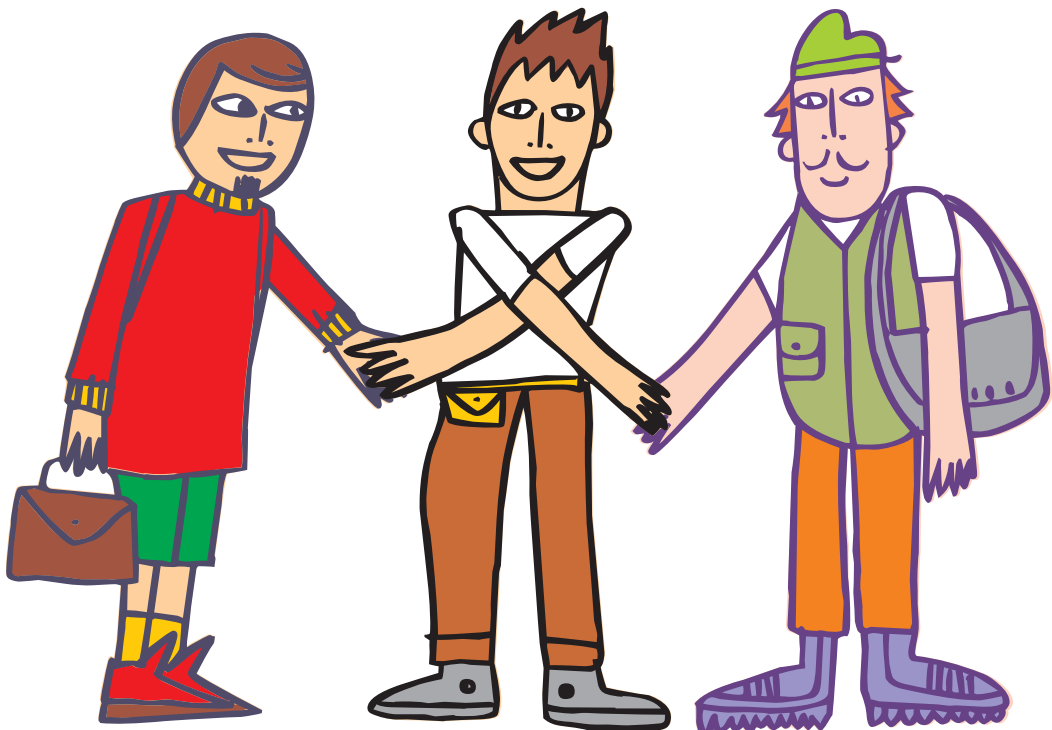
Albert Silves, 35 anos, fotógrafo, meio brasileiro e meio francês, é formado pela Universidade de Paris. Albert já ganhou vários prêmios por ter publicado fotos nas melhores revistas brasileiras. Atualmente, trabalha na mesma revista que Pedro e foi escalado para fazer essa reportagem ao lado dele.

Finalmente, a equipe contará com **Bronze**, 32 anos, que já é veterano na realização de documentários para a televisão. Amigo de Pedro, Bronze se ofereceu para acompanhar



a equipe e gravar imagens do trabalho. Pedro topou na hora, pois Bronze é um excelente produtor, isto é, planeja e organiza tudo o que é necessário para uma expedição como essa. Seu único ponto fraco: morre de medo de altura. Antes de a equipe partir, Bronze entrou em contato com todos os caciques das aldeias e recebeu as autorizações para as visitas.

Ah, sim, não podemos deixar de mencionar Tiago, o mais velho da equipe com seus 39 anos. Ele sabe pilotar avião, barco e diversos tipos de carro e ficou encarregado de guiar o grupo.



A viagem para a primeira aldeia

Após alguns dias de intensa preparação, os quatro aventureiros seguiram num avião alugado, para a primeira aldeia: a dos índios camaiurás. Essa aldeia fica no alto Xingu, no estado do Mato Grosso, onde existe um parque nacional e áreas reservadas para várias etnias de indígenas brasileiros. Etnia? Sim, esta palavra é usada para designar as populações que têm origem, história, cultura, língua e modos de viver parecidos ou semelhantes.

Assim, a etnia dos camaiurás vive às margens do lago Mawaiaka, próxima ao rio Culuene, um dos formadores do rio Xingu, afluente do rio Amazonas.

A viagem no pequeno avião foi muito tranqüila. Pedro e Albert ficaram maravilhados com a beleza do rio, que mais parecia uma serpente, tantas vezes fazia por entre a mata.

— Bronze, veja quantas lagoas! — exclamou Pedro.

Mas o produtor estava muito preocupa-



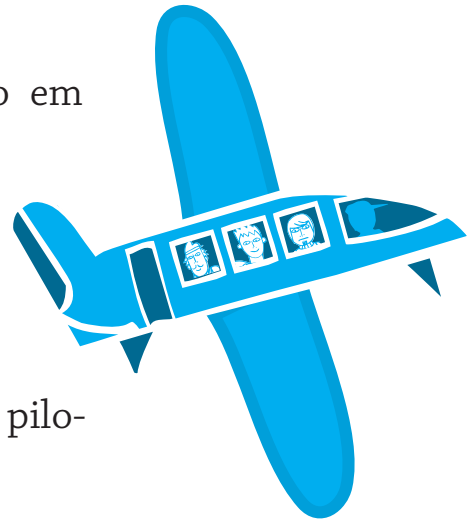
do com a altura para prestar atenção em alguma coisa a seu redor.

— Será que este avião é mesmo seguro? — perguntou pela ducentésima vez a Tiago, o piloto.

— Não se preocupe — respondeu-lhe o piloto. — Já estamos chegando.

Pouco depois, avistaram uma pista de pouso no meio da mata e praticamente dentro da aldeia. O avião pousou e os passageiros se viram cercados pelos camaiurás. Alguns estavam nus e outros enfeitados com belas vestimentas de festa.

Os camaiurás vivem em malocas, grandes e espaçosas. Adoram fazer o *moitará*, que é a troca de produtos feita com índios de outras tribos da região ou com os visitantes não-índios. Eles trocam panela de cerâmica por arco-e-flecha, colar de caramujo pelo sal que eles retiram das cinzas do aguapé, flauta por rede de dormir. E, com os brancos, trocam tudo o que fazem de artesanato por coisas da cidade. Bastou a equipe chegar e os camaiurás vieram pedir biscoito, camisa, sapato, calça, sabonete e pente. Como Pedro tinha pesquisado sobre esse costume, o grupo já foi preparado. Os quatro levaram muitos badulaques numa sacola para não precisar ficar por lá do jeito que vieram ao mundo.



Festa cheia de brincadeira

Tacumã, o pajé da aldeia camaiurá, contou a Pedro que os primeiros contatos que tiveram com os brancos ocorreram ainda no tempo do marechal Rondon. Marechal Cândido Rondon foi o engenheiro militar que, em 1910, criou o Serviço de Proteção ao Índio (SPI), hoje Fundação Nacional do Índio (Funai). Tacumã continuou:

— Índio já vivia aqui, na beira do lago, quando Villas Boas chegou no Xingu...

Os irmãos Orlando e Cláudio Villas Boas, indigenistas e antropólogos, dedicaram-se ao contato com os índios do Brasil Central a partir de 1943. Criaram o Parque Nacional do Xingu, onde vivem os camaiurás e mais outras 14 tribos. O parque tem cerca de 2,5 milhões de hectares (o que daria 17 vezes a cidade de São Paulo) e uma população superior a quatro mil índios.

A aldeia estava em festa. Tacumã falou que, quando a lua sumia no meio do céu, a aldeia iniciava uma série de eventos. Era uma preparação para o *quarup*, uma importante cerimônia de celebração aos mortos. Assim determinava a tradição de seu povo.

— Ah! O eclipse da semana passada! — lembrou Pedro.

