JOGO FLECHA

Este jogo pretende fazer ecoar, pela sala de aula, os nomes de alguns dos 252 nomes dos povos indígenas, a fim de que seus alunos se familiarizem com essas sonoridades e tenham uma dimensão da quantidade de povos existentes no Brasil.

PREPARANDO O JOGO

- Antes de começar o jogo, você precisa selecionar nomes de diversos povos indígenas, fazendo uma lista para que os alunos possam escolher os nomes que acharem mais interessantes. Para criar essa lista, visite o **site do ISA** ou se baseie no quadro abaixo.

KRAHÓ KRAHÔ-KANELA **KRENAK** Krenyê KRIKATÍ Kubeo KUIKURO Kujubim **KULINA** Kulina Pano KUNTANAWA Kuruaya KWAZÁ Macuxi MAKUNA Makurap MANCHINERI Maraguá MARUBO Matipu MATIS Matsés MAXAKALI **MEHINAKO** Menky Manoki MIGUELENO Miranha MIRITY-TAPUYA **MUNDURUKU** Mura NADÖB Nahukuá **NAMBIKWARA** Naruvotu NAWA Nukini OFAIÉ Oro Win **PAITER SURUI** PALIKUR Panará PANKAIUKÁ Pankará PANKARARÉ **PANKARARU** Pankaru PARAKANÃ Paresí PARINTINTIN Patamona **PATAXÓ** Pataxó Hã-Hã-Hãe PAUMARI Payayá PIPIPÃ **PIRA-TAPUYA** Pirahã PITAGUARY Potiguara PURI Puruborá PUYANAWA Rikbaktsa SAKURABIAT Sapará SATERÉ MAWÉ Shanenawa SIRIANO Tabajara TAPAYUNA Tapeba TAPIRAPÉ Tapuio **TARIANA** TAUREPANG Tembé TENHARIM Terena **TICUNA** Timbira TINGUI BOTÓ Tiriyó TORÁ Tremembé TRUKÁ Trumai TSOHOM-DYAPA Tukano **TUMBALALÁ** Tunayana TUPARI **TUPINAMBÁ** TUPINIQUIM Turiwara TUXÁ **TUYUKA** Umutina **URU-EU-WAU-WAU** Waimiri Atroari WAIWAI **WAJÃPI** Wajuru **WAPICHANA** WAREKENA Wari' WASSU Wauja WAYANA Witoto XAKRIABÁ **XAVANTE** XERENTE Xetá XIPAYA **XOKLENG** Xokó XUKURU Xukuru-Kariri YAMINAWÁ **YANOMAMI** Yawalapiti YAWANAWÁ Ye'kwana **YUDJÁ** YUHUPDE Zo'é **ZORÓ** ZURUAHÃ

Aikanã AIKEWARA Akuntsu AMANAYÉ Amondawa ANACÉ Anambé APARAI Apiaká **APINAYÉ** APURINÃ Aranã ARAPASO Arapium **ARARA** ARARA DA VOLTA GRANDE DO XINGU Arara do Rio Amônia ARARA DO RIO BRANCO Arara Shawãdawa **ARAWETÉ** ARIKAPÚ Aruá ASHANINKA Asurini do Tocantins ASURINI DO XINGU Atikum AVÁ-CANOEIRO Aweti BAKAIRI Banawá BANIWA **BARÁ** BARASANA **BARÉ** Borari BORORO Canela Apanyekrá **CANELA RAMKOKAMEKRÁ** Chamacoco CHARRUA Chiquitano **CINTA LARGA** Coripaco DENI **DESANA** Djeoromitxí DOW Enawenê-Nawê **FULNI-Ô** Galibi do Oiapoque GALIBI-MARWORNO Gavião Kykatejê GAVIÃO PARKATÊJÊ Gavião Pykopjê GUAJÁ Guajajara **GUARANI** GUARANI KAIOWÁ **GUARANI MBYA** GUARANI ÑANDEVA Guató HIXKARYANA **HUNI-KUIN** Hupda **IKOLEN** IKPENG Ingarikó IRANXE MANOKI Jamamadi JARAWARA Javaé JENIPAPO-KANINDÉ Jiahui JIRIPANCÓ Juma **JURAQUI** KA'APOR Kadiwéu KAIABI Kaimbé **KAINGANG** KAIXANA Kalabaça **KALANKÓ** Kalapalo **KAMAIURÁ** Kamba **KAMBEBA** Kambiwá KANAMARI Kanindé KANOÊ Kantaruré KAPINAWA Karajá KARAJÁ DO NORTE Karapanã KARAPOTÓ Karipuna de Rondônia KARIPUNA DO AMAPÁ Kariri **KARIRI-XOKÓ** Karitiana KARO Karuazu KASSUPÁ Katuenayana KATUKINA DO RIO BIÁ Katukina Pano KATXUYANA Kaxarari Kaxixó KAYAPÓ Kayapó Xikrin KINIKINAU **KIRIRI** KISÊDJÊ Koiupanká KOKAMA Korubo KOTIRIA

- O primeiro passo é mostrar o quadro aos alunos para que eles possam escolher um ou dois nomes. A ideia é que eles se sintam como 'representantes' dos povos escolhidos.

COMEÇANDO A JOGAR

- O jogo se inicia com todos os participantes em roda. Uma pessoa 'atira a flecha' - isto é, faz o movimento com as mãos como se fosse atirar uma flecha -, falando o nome do seu povo e olhando, precisamente, para a pessoa que escolheu. Essa pessoa, que foi 'flechada', deve prosseguir da mesma maneira, isto é, 'atirando a flecha imaginária' e falando o nome do seu povo para outra pessoa. E o jogo segue.

- As pessoas têm que memorizar os nomes para não perder o tempo, pois o jogo tem que ser rápido e bem dinâmico. Quem se atrapalha ou esquece o nome, fica no centro da roda. Quando o participante é flechado pela segunda vez, ele deve usar o segundo nome escolhido, para ficar sempre alternando e ter uma maior diversidade de nomes.

QUANDO APRESENTAREM FACILIDADE NESSA ETAPA, PODE-SE PROPOR ALGUMAS VARIAÇÕES COMO:

- Uma pessoa joga a flecha,para outra pessoa da roda, falando o nome do povo do colega flechado, e não o seu próprio povo. Dessa forma, ela terá que prestar atenção na etapa anterior do jogo, e memorizar, pelo menos, alguns nomes que seus colegas falaram.
- Manter um pulso constante, que pode ser marcado em algum instrumento de percussão ou com estalos. Nesse caso, cada um ao falar o seu povo, terá que adequar o seu nome ao pulso, fazendo com que o acento forte da palavra coincida com o pulso. Muitas vezes, para esta adequação, será preciso fazer anacruses, isto é, falar a sílaba ou as sílabas que antecedem a sílaba forte entre um pulso e outro.

SAIBA MAIS

Se você quiser conhecer sobre os povos indígenas brasileiros, acesse o site do Instituto Socioambiental (ISA-PIB) e clique nos nomes de cada um deles para saber mais sobre seus diversos aspectos, como: histórico de contato, localização, língua, rituais, etc. depois vá aprofundando sua pesquisa, assistindo a vídeos, buscando artigos e livros específicos sobre cada povo. https://pib.socioambiental.org/pt