



## PETECA SONORA

Essa proposta tem como objetivo proporcionar uma aproximação com os nomes dos povos indígenas brasileiros, além de apresentar o conceito de **áreas culturais**, com as principais características de algumas delas. Proporciona, também, uma exploração das sonoridades do nome de alguns povos, por meio de um exercício de criação musical.

### PREPARANDO O JOGO

É necessário selecionar qual ou quais áreas indígenas serão contempladas no jogo. Sugerimos que o professor tenha um quadro (ou um slide) para cada área cultural com os nomes dos povos indígenas que vivem nessas áreas.

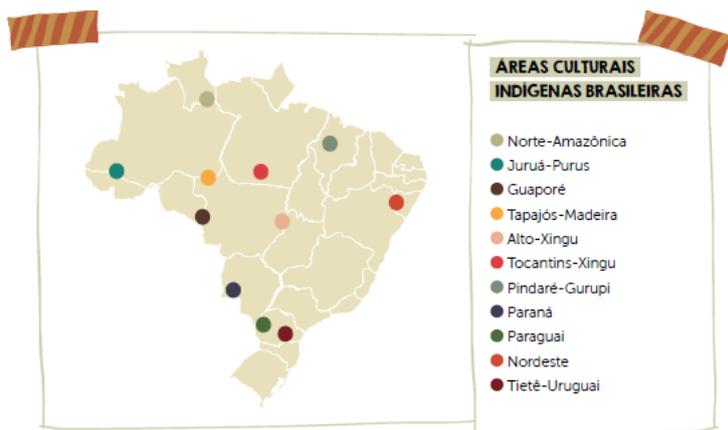
- Antes de iniciar o jogo, o grupo deve escolher o nome de um povo que funcionará como uma palavra-comando. Quando este nome for pronunciado, deve-se parar de passar a peteca na roda e dar sequência a uma nova rodada.
- No momento do jogo, a pessoa escolhida para iniciar a improvisação com os nomes dos povos, deve se posicionar à frente do quadro, de costas para a roda da peteca.

### COMEÇANDO A JOGAR

- A pessoa escolhida inicia a sua improvisação livre. Ela pode usar todos os nomes ou apenas alguns dos que pertencem à área cultural escolhida, previamente. Pode repetir alguns motivos rítmico-melódicos inventados, usar silêncios, dinâmicas variadas, enfim, usar de sua criatividade! Se achar necessário, o professor pode sugerir alguns elementos musicais a serem incorporados na improvisação, com o objetivo de estimular o aluno.
- Ao mesmo tempo que a pessoa escolhida improvisa, os alunos, sentados em roda, passam a peteca de mão em mão. A ideia é que as pessoas da roda não, apenas, passem a peteca como uma "batata quente", mas que "desenhem no ar" o som que estão ouvindo, mostrando com os movimentos da peteca as diferenças de altura, duração, intensidade, entre outros elementos.
- Quando a pessoa que está improvisando falar/cantar a 'palavra-comando', escolhida anteriormente, para-se imediatamente de passar a peteca. A pessoa que estiver com a peteca na mão, neste momento, será a próxima a improvisar. E assim o jogo continua, alternando os nomes dos povos de cada área cultural, a cada duas ou três rodadas.

**Obs.:** É interessante que a improvisação também possa ser feita por duplas, trios e quartetos. Sugerimos que o professor ajude a pessoa que improvisará com algumas ideias musicais, por exemplo:

- ✓ desenvolva a ideia a partir de sons curtos e longos;
- ✓ colocar silêncios em alguns momentos da construção sonora;
- ✓ utilizar contrastes de altura (agudo e grave);
- ✓ explorar diferenças de andamento (rápido e lento);
- ✓ usar glissandos entre as palavras.



Área Cultural é um conceito definido pelo antropólogo Eduardo Galvão, na década de 50, numa tentativa pioneira de caracterizar as semelhanças e diferenças existentes entre os diversos grupos indígenas brasileiros. Assim era possível agrupar todas as culturas de uma mesma região geográfica que partilhavam um certo número de elementos em comum.

ESCOLHEMOS DUAS ÁREAS CULTURAIS PARA VOCÊ FAZER ESSE JOGO



### JURUÁ-PURUS

- Apolima-Arara
- Ashaninka
- Huni Kuin
- Jaminawa
- Jaminawa-Arara
- Katukina
- Kulina
- Manchineri
- Nawa
- Nukini
- Poyanawa
- Sayanawa
- Shanenawa
- Shawãdawa
- Yawanawá



### ALTO XINGU

- Aweti
- Kalapalo
- Kamayurá
- Kuikuro
- Matipu
- Mehinaku
- Nahukuá
- Naruvotu
- Trumai
- Waujá
- Yawalapiti

## VOCÊ SABIA?

O nome peteca tem origem na palavra *pe'teka* que significa 'bater com a mão'. O jogo da peteca é conhecida no Brasil todo. Em cada lugar se brinca de um jeito. Para muita gente, a brincadeira já começa no momento de fazer a peteca com palhas ou outros materiais. No site do **Território do Brincar** você pode conhecer as várias maneiras de se fazer petecas: <http://territoriodobrincar.com.br/videos/territorio-do-brincar-serie-de-minidocs-brincadeiras-com-petecas-nas-diversas-regioes-do-brasil/>