

REPRESENTANDO SEU POVO

O intuito desse jogo é proporcionar aos alunos uma primeira aproximação com a dimensão da quantidade de povos indígenas brasileiros e possibilitar a familiarização e memorização dos nomes de alguns desses povos. O jogo possibilita, também, a realização de uma exploração sonoro-gestual.

PREPARANDO O JOGO

- Como no **Jogo Flecha**, é preciso que você selecione nomes de diversos povos indígenas, fazendo uma lista para que os alunos escolham os nomes que acharem mais interessantes. Para criar essa lista, visite o **site do ISA** – <https://pib.socioambiental.org/pt> – 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 **PANKAJUKÁ** Panará **PANKARARÉ**
PANKARARU Pankaru **PARAKANÁ** Paresi **PARINTINTIN** Patamona
PATAXÓ Pataxó Hã-Hã-Hãe **PAUMARI** Payayá **PIPIXÁ** **PIRA-**
TAPUYA Pirahã **PITAGUARY** Potiguara **PURI** Puruborá **PUYANAWA**
 Rikbaktsa **SAKURABIAT** Saporá **SATERÉ** **MAWÉ** Shanenawa **SIRIANO**
 Tabajara **TAPAYUNA** Tapeba **TAPIRAPÉ** Tapuio **TARIANA** **TAUREPANG**
 Tembê **TENHARIM** Terena **TICUNA** Timbira **TINGUI BOTÓ** Tiryó **TORÁ**
 Tremembé **TRUKÁ** Trumai **TSOHOM-DYAPA** Tukano **TUMBALALÁ**
 Tunayana **TUPARI** **TUPINAMBÁ** **TUPINIQUIM** Turiwara **TUXÁ**
TUYUKA Umutina **URU-EU-WAU-WAU** Waimiri Atroari **WAIWAI**
WAJÁPI 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**
ZURUAHÁ

Aikanã **AIKEWARA** Akuntsu **AMANAYÉ** Amondawa **ANACÉ** Anambé **APARAI**
 Apiaká **APINAYÉ** **APURINÁ** Aranã **ARAPASO** Arapium **ARARA**
ARARA DA VOLTA GRANDE DO XINGU Arara do Rio Amônia **ARARA DO**
RIO BRANCO Arara Shawādawa **ARAWETÉ** **ARIKAPÚ** Aruá **ASHANINKA**
 Asurino 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 Djeoromitxi **DOW** Enawenê-Nawé **FULNI-Ô** Galibi do
 Oiapoque **GALIBI-MARWORNO** Gavião **Kykatejé** **GAVIÃO** **PARKATÉJÉ**
 Gavião **Pykopjé** **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** **KI'APOR** Kadiwéu **KAIABI** Kaimbé **KAINGANG**
KAIXANA Kalabaça **KALANKÓ** Kalapalo **KAMAIURÁ** Kamba
KAMBEBA Kambiwa **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**

COMEÇANDO A JOGAR

- Com o quadro em mãos, cada participante deve escolher um nome de um povo indígena. Como na brincadeira **Jogo Flecha**, a ideia é que a pessoa se imagine o 'representante' desse povo, portanto, que ela se aproprie do nome escolhido.
- De pé e em roda, cada um inventará uma maneira diferente de apresentar o seu povo. Ao invés de apenas falar, sugerimos que crie uma melodia, ou explore a sonoridade da palavra ou mesmo o seu ritmo, acrescentando um movimento corporal enquanto fala/canta o nome do seu povo.
- Logo após a pessoa falar/cantar o seu povo, todos da roda a imitam, inclusive o seu movimento.
- Após essa rodada, você pode propor que as pessoas andem pela sala falando/cantando o nome do seu povo, podendo até ampliar o movimento corporal.
- É possível também repetir essa etapa com um comando de silêncio. Você pode usar o toque de um instrumento como sinal para que todos parem e fechem os olhos. Repita algumas vezes.
- Você pode acrescentar um novo comando: quando estiverem parados e sentirem uma mão na sua cabeça devem retomar o seu nome com movimento. Aos poucos, vá tocando em cada um até que todos estejam falando/cantando e se movimentando pela sala. Espere alguns segundos e acione o comando do silêncio. Uma textura de sonoridades deve ter acontecido! É muito interessante gravar (mesmo que no celular) esta etapa e ouvir a gravação.
- Após essa experiência, você pode propor que cada um pesquise sobre o povo que representou e compartilhe com o grupo na próxima aula.

UMA VARIAÇÃO DO JOGO

- Num outro momento, essa proposta pode ser realizada com expressões ou palavras em diferentes línguas indígenas (pesquisadas previamente) ao invés dos nomes dos povos.
- Uma possibilidade é ir aumentando o número de palavras por pessoa, a cada vez que realizem o jogo. Assim, o grupo ampliará o seu repertório de termos indígenas.

PARA VER E LER

Para começar a entender quantos povos são, onde vivem, seus rituais, o ISA preparou um livro para crianças com diversas informações baseadas no site do ISA Povos Indígenas do Brasil (PIB). O PIB MIRIM é uma publicação voltada para as crianças que busca colaborar na pesquisa escolar rompendo com a ideia de "todos os índios são iguais" e assim despertar o interesse e o respeito das crianças às culturas indígenas existentes no Brasil. Há também um site com diversas brincadeiras e informações. <https://mirim.org/>