



TEATRO: criação e construção de conhecimento

ENTRE HÀCTI, HÔXWA E CARĨRE

Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Měhĩ (Krahô)

ENTRE HÀCTI, HÔXWA Y CARĨRE

Aprendiendo juegos con niñas y niños Měhĩ (Krahô)

BETWEEN HÀCTI, CARĨRE, HÔXWA AND CUKÔJ STEALING PÕÕHY

Learnign play games with Měhĩ (Krahô) children

Ana Carolina Fialho de Abreu¹

Universidade Federal da Bahia

anacarolinaabreu1886@gmail.com

ORCID: 0000-0002-5881-4061

Francisco Laécio Araújo de Holanda²

Universidade Federal de Ouro Preto

outrochico@gmail.com

ORCID: 0000-0001-5396-5787

Resumo

Durante o *Jât Jõ Pĩ* (Festa da Batata), que acontece na Aldeia Manoel Alves Pequeno, localizada no norte do Brasil, no estado do Tocantins, onde vive o povo Měhĩ (Krahô), além da preparação e realização da festa, que tem os/as *hôxwa* (abóbora, companheiro/a do/a batata-doce) como “protagonistas”, aconteceu em 2018, o encontro entre professora e estudantes da Universidade Federal do Tocantins (UFT) com as crianças indígenas. O presente relato, resulta das experiências construídas através de sorrisos e saberes, das brincadeiras, brinquedos e dos jogos revelados no contato entre esses mundos, além de pesquisa bibliográfica. “*Hàcti* e *carĩre*” (gavião e galinha), “*Pàt jarahpêere*” (tamanduá bandeira grande) e “*Cukôj roubando põõhy*” (macaco roubando milho) são alguns dos jogos presentes neste artigo. Vários deles fazem parte não somente do cotidiano, mas dos ritos e mitos do povo Měhĩ e ambos revelam e ensinam de maneira simbólica as culturas desse grupo étnico. Encontram-se também os Jogos Tradicionais do Povo Krahô e a atual realidade, luta e resistência desta sociedade indígena diante da pandemia do novo coronavírus. Aparecem em destaque os/as seguintes mestres/as indígenas e autores/as:

¹ Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia com cotutela em Antropologia pela *Universidad Nacional Mayor de San Marcos* (Peru).

² Mestrando em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Ouro Preto.



Renato Yahé Krahô (2017); Creuza Prumkwÿj Krahô (2017), Francinaldo Freitas Leite (2017), Célida Salume (2016) e Ana Gabriela Morim de Lima (2016). Conclui-se que a presença dessas práticas corporais indígenas e dos contextos históricos e sociais revelados por elas na nossa educação e especialmente nas aulas de Artes, podem produzir ações de resistência que deflagram o estado silencioso de nossos corpos colonizados, contribuindo com a descolonização das práticas e saberes hegemônicos a que somos subordinados/as.

Palavras-Chave: Brincadeiras; Jogos; Krahô; Crianças; Indígenas.

Resumen

Durante el *Jàt Jõ Pĩ* (Fiesta de la papa) en la aldea Manoel Alves Pequeno, localizada al norte de Brasil en el estado de Tocantins, adonde vive el pueblo *Měhĩ* (Krahô), además de la preparación y realización de esta fiesta – en la que los/las *hõxwa* son “protagonistas”, interpretando los papeles de “calabaza” y “papa dulce” (ambos papeles unisex)–, se llevó a cabo en 2018, el encuentro entre la profesora y estudiantes de la Universidad Federal de Tocantins (UFT) con niñas y niños indígenas. Este relato registra las experiencias construidas a través de sonrisas y saberes, de los juegos y juguetes convencionales y de los creados a partir del contacto entre esos dos mundos, además de la investigación bibliográfica. “*Hàcti* y *carĩre*” (halcón y gallina), “*Pàt jarahpêere*” (Oso hormiguero gigante) y “*Cukôj roubando põõhy*” (Mono robando maíz) son algunos de los juegos presentes en este artículo. Varios de ellos hacen parte tanto del cotidiano como de los rituales y mitos del pueblo *Měhĩ* y ambos revelan y enseñan de manera simbólica las culturas de ese grupo étnico. Están presentes también los juegos tradicionales del pueblo *Krahô* y la realidad actual, lucha y resistencia de esa sociedad indígena ante la pandemia del nuevo coronavirus. Se destacan los siguientes maestros/as indígenas y autores/as: Renato Yahé Krahô (2017); Creuza Prumkwÿj Krahô (2017), Francinaldo Freitas Leite (2017), Célida Salume (2016) y Ana Gabriela Morim de Lima (2016). Se concluye que la presencia de las prácticas corporales indígenas y de los contextos históricos y sociales revelados por ellas en nuestra educación y especialmente en las clases de artes, pueden producir acciones de resistencia que desencadenan nuestros cuerpos colonizados de su estado silencioso, contribuyendo con la descolonización de las prácticas y saberes hegemónicos a los que estamos subordinados.

Palabras-clave: Juegos; Krahô, Niños; Niñas; Indígenas.

Abstract

During the *Jàt Jõ Pĩ* (Potato Festivity), which takes place at Manoel Alves Pequeno Village, located in the north of Brazil, in the state of Tocantins, where live the people of *Měhĩ* (Krahô) ethnicity, in addition to preparing and holding the festivity, which has the *hõxwa* as protagonists, there was also a meeting between professor and students from UFT (Federal University of Tocantins) with indigenous children. The present report results from the experiences built through smiles and knowledge, from the plays and games revealed in the contact between these worlds, in addition to bibliographic research. “*Hàcti*

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre *Hàcti*, *Hõxwa* e *Carĩre* Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças *Měhĩ* (Krahô).

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC)
Universidade Federal do Tocantins (UFT)



e carĩre” (Fox and chicken), “*Pàt jarahpêere*” (giant anteater) and “*Cukôj roubando pôõhy*” (monkey stealing corn) are some of the games present in this article, several of them are not only part of everyday life, but of the rites and myths of the Mẽhĩ people and both reveal and teach in a symbolic way the culture of this indigenous group. There are also the Traditional Games of the Krahô People and the current reality, struggle and resistance of these people in the face of the pandemic of the new coronavirus. The following indigenous masters and authors are highlighted: Renato Yahé Krahô (2017); Creuza Prumkwỳj Krahô (2017), Francinaldo Freitas Leite (2017), Célide Salume (2016) and Ana Gabriela Morim de Lima (2016). It is concluded that the presence of these indigenous corporal practices and the historical and social contexts revealed by them in our education and especially in Art classes, can produce actions of resistance that trigger the silent state of our colonized bodies, contributing to the decolonization of practices and hegemonic knowledge that we are bribed.

Keywords: Plays, Games; Krahô, Children; Indigenous.

*Quê ha mẽ hũmre cà pê mẽ
amjĩ to cuprô. Quê ha pahhi
mẽ cumã quê mẽ pôhyh kre.
(...) Nẽ pytwrỳ nõ nã quê ha
ra pô hy Ìmpej, tu cute mẽ
ihkẽh kêm caxuw. Nẽ pur to
jũm hõh tac kjê, ita quê ih kê
kẽra, pôhy prỳ caxuw. (...)
Nẽ pyt quê ha catãmjẽ
hõxwa, jũrkwa ri mẽ cuprô
nẽ amẽ pôhy prỳh to mẽ jỹ.
(...) Nẽ krĩ capehnã mẽ to
ajrô nẽ pôhy prỳ mẽ hũhkra
kãm nẽ quê ha kàj mã mẽ
cupẽ to tẽ nẽ ha ma cà mã
mẽ to, cato nẽ ha mẽ
ihcunẽa amẽ hapĩ. Quê ha
cà mã mẽ to cato, nẽ mẽ
irẽn catê, mã mẽ to cuprô.
Quê há mẽ cumã curẽ quê
nẽ pjẽ kãm ih nõ pỳm nare.
Nẽ quê ha pôhy prỳ hamrẽ
quê ha hanẽam amjĩm
hamrẽ (Rêj Krahô in
Albuquerque (Org.), 2012, p.
35-44).*

PALAVRAS E AXÛNRE

A narrativa que serve de epígrafe a esse artigo pode ser um enigma, caso o/a leitor/a não saiba a língua indígena do grupo étnico Mẽhĩ³ (Krahô). Segundo Renato Yahé Krahô (2017), seu povo foi denominado pelos *cupẽ* (não-indígenas) como Krahô, mas eles/as se autodenominam Mẽhĩ, cujo território está localizado no estado do Tocantins. Existe também uma diferenciação interna (entre as aldeias), compartilhada pelos/as Mẽhĩ com a antropóloga brasileira Ana Gabriela Morim de Lima (2016):

Aqueles que habitam a aldeia Pedra Branca, e as outras aldeias que dela saíram, se autodenominam *kẽnpokãmekra*, “filhos da pedra”, ou “*kẽnpocatêjẽ*”. Os habitantes da aldeia Cachoeira e de todas as suas aldeias filhas se denominam como *ukoikãmekra* ou “filhos do macaco”. E por fim, os *mãkrare*, os “filhos da ema”, o povo da aldeia Galheiro Velho que também originou muitas outras

³ *Mẽ* elemento pluralizador, refere-se ao humano; *hĩ* significa carne, remetendo ao corpo, o termo pode ser traduzido por “os da minha carne”.



TEATRO: criação e construção de conhecimento

aldeias e que se distingue mais fortemente dos dois primeiros (Lima, 2016, p. 23).

O enigma será revelado em momento oportuno. Por ora, chegamos à aldeia Manoel Alves Pequeno, do povo Mẽhĩ, no dia 11 de julho de 2018. Não lembramos o horário exato da chegada, talvez tenha sido entre 3h e 4h da manhã. Na aldeia, madrugada é (quase) dia. O *hõxwa* (abóbora, “amigo da batata”) e *ihken* (boboca, besta, que não tem juízo) Ismael Ahpracti Krahô e sua família estavam acordados nos esperando.

Segundo o *pahhi* (cacique) da aldeia Manoel Alves Pequeno, Roberto Cahxêt Krahô (2014), o Ismael Ahpracti é *ihken* e não *hõxwa*, pois ele não tem nome de *hõxwa*, mas foi aceito pelos/as *hõxwa* e, por isso, hoje ele é *hõxwa* e *ihken*. Afirma o *pahhi* que na Tora de Batata os *ihken* podem brincar com os/as *hõxwa*, mas no dia a dia da comunidade, os/as “que fazem rir” são os/as *ihken*, “*hõxwa* só brinca no *Jât Jõ Pĩ*”. Este tema será aprofundado, posteriormente, em outro texto.

Conta-nos Yahé (2017), a partir dos dados disponibilizados pelo Distrito Sanitário Especial Indígena (DSEI) de 2016, que a população Krahô possui aproximadamente 3.356 pessoas, vivendo em torno de 36 aldeias. Conforme a Casa de Saúde Indígena (CASAI) de Itacajá (TO), com base no Censo de 2016, a população Krahô da Aldeia Manoel Alves Pequeno tem aproximadamente 335 indígenas: 168 homens e 176 mulheres, distribuídos/as em 71 famílias e 44 casas.

O motivo principal da nossa viagem foi exatamente o *amjĩkĩn* (ritual, festa, termo usado também para expressar alegria) *Pãrti*

ou *Jât Jõ Pĩ*⁴, conhecido como Tora ou Festa da Batata- um dos rituais mais importantes entre os/as Mẽhĩ - no qual os/as *hõxwa* são “protagonistas”. Os/as *hõxwa* personificam a abóbora e são os/as companheiros/as da batata. A batata-doce é plantada idealmente pelas mães e irmãs maternas dos/as *hõxwa* e, quando ela se prepara para nascer, no momento da sua colheita, ela autoriza a abóbora a fazer a festa (Lima, 2016).

Trata-se do único momento do ano em que todos/as os/as *hõxwa* se reúnem. Na festa se aprende a ser *hõxwa*, ali eles/as desempenham sua função ritual/social ao longo de vários dias. Durante toda a festa, se pode observar Ismael Ahpracti interagindo com as pessoas, estimulando as mulheres nas cantorias durante a madrugada, fazendo piadas com as que não foram cantar, com as que não sabem a letra dos cânticos e invadindo as casas dos que dormem quando deveriam estar prontos para o início da corrida com a tora da batata. Em suma, além de organizar a festa e personificar a abóbora, Ismael Ahpracti que acumula o papel social de *hõxwa* e *ihken* denuncia os problemas sociais, ensina o certo agindo de forma errada, fala o que os outros calam, aponta o erro em busca de sua correção e denuncia, muitas vezes por meio da paródia, os “desvios” de comportamentos (Abreu, 2019).

Essa era a quarta vez que eu, pesquisadora, palhaça e professora substituta no curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Tocantins (UFT), Ana Carolina Abreu, autora deste artigo, viajaria ao encontro dos/as Mẽhĩ. Minha

⁴ O termo é constituído pelos elementos: *jât* (batata-doce), *jõ* (elemento de ligação) e *pĩ* (que significa madeira ou árvore), ou seja, “tronco ou tora da batata-doce”. Já o termo *Pãrti* é formado pelos elementos: *pãr* (tronco) e *ti* (sufixo aumentativo) e pode ser traduzido como “tronco grande”.



presença também se deu em 2013, 2014 e 2015. Em 2018, especificamente, viajaram comigo pela primeira vez, dois estudantes da UFT: a palhaça Girassol, Giovana Kurovski, estudante do curso de Filosofia e o artista Francisco Láecio Araújo de Holanda, estudante do curso de Licenciatura em Artes Cênicas e também autor deste artigo.

Continuando a história, ficamos alojados no fundo da casa de Ismael Ahpracti, em uma grande área descampada, de areia fina, branca e rodeada de enormes mangueiras. Com o amanhecer surgiu também a timidez de Francisco e sua vergonha de sair da barraca:

eu não poderia ficar ali a manhã toda fingindo que estava dormindo, então me vi ensaiando formas de cumprimentos antes de tomar coragem e colocar o rosto pra fora da minha casa de *nylon*. Não teria como ficar o tempo todo me escondendo na “barra da saia” da professora Ana Carolina. Às vezes eu alternava.

Escondia-me na “barra da saia” da Giovana. O menino matuto poderia beirar, sem querer, na falta de educação por tão calado que estava: nada feito. Esperei Ana Carolinal voltar das suas andanças pelo extenso pátio contornado por árvores frutíferas. De uma casa a outra. De uma família a outra. De uma saudade a outra.

Pra lá e pra cá. A professora caminhou até voltar ao seu ponto de partida. Descansou na lateral da casa do Ahpracti e lá se juntou com várias crianças, quase enfileiradas, sentadas no chão de areia branca, com as costas apoiadas na parede de pau a pique (Holanda, diário de bordo, 11 de julho de 2018).

As crianças estavam ensinando palavras e suas significações em Krahô. Francisco se aproximou devagar. “Quem é esse *cupẽ* cheio de pelos tentando fazer amizade com a gente?” Era o que Francisco contou imaginar que as crianças deveriam pensar, quando ele começou a se aproximar da miniaula de palavras, ou melhor, da miniaula de produção de efeitos de sentido.

Vale ressaltar que todas as crianças Mẽhĩ falam a língua indígena, trata-se da mais usada na comunicação e a primeira ensinada na escola indígena (Yahé, 2017, p. 39). Percebemos que várias delas sabiam o significado das palavras também em português, por terem aprendido no dia a dia ou porque já estavam na escola, na aquisição da segunda língua (o português). O ensinar virou brincar.

Elas nos ensinavam brincando, revelando o significado das palavras com o corpo, através de imagens, ações, movimentos, sons e ruídos. Para nós, aprender brincando trouxe muita alegria e nos possibilitou conhecer a palavra, não apenas como instrumento de aquisição, criação e veiculação de conhecimento, mas sua importância como expressão de comportamento social.

Lentamente elas pronunciavam sílaba por sílaba, nós repetíamos e elas riam muito porque o som que emitíamos era muito diferente do som por elas pronunciado. Pacientemente elas recomeçavam e nós tentávamos de toda maneira, reproduzir. Na sequência, os corpinhos se movimentavam e a gente descobria o que aquela palavra significava. As palavras e as coisas. As palavras e suas cores, formas, cheiros e sons. O que é, o que é?

O exercício da memória para a escrita deste artigo, contou com a ajuda do nosso diário de bordo. O exercício da escrita, para que escrevêssemos as palavras em Krahô adequadamente, contou com o livro *Gramática Pedagógica Krahô* (2016)⁵

⁵ O livro *Gramática Pedagógica Krahô* (2016) e outros livros didáticos Krahô, produzidos pelo LALI, pelo NEPI e pelos Krahô encontram-se na íntegra no site:

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Láecio Araújo. Entre Hãcti, Hôxwa e CarTře Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Mẽhĩ (Krahô).

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X



organizado pelo já citado Yahé, atual diretor da Escola Indígena 19 de Abril, da aldeia Manoel Alves Pequeno e pelo professor Francisco Edvigés Albuquerque, professor da UFT e coordenador do Laboratório de Línguas Indígenas (LALI-UFT), do Núcleo de Pesquisas dos Povos Indígenas (NEPPI-UFT) e do Observatório de Educação, dessa mesma universidade.

O livro *Gramática Pedagógica Krahô* (2016) representa, segundo a professora Raimunda Benedita Caldas (2016), mais uma etapa de acompanhamento linguístico, construído ao longo da última década junto ao povo Krahô, cuja produção de materiais didáticos encerra a parceria entre a pesquisa desenvolvida no âmbito da universidade e o ensino bilíngue desenvolvido nas aldeias.

Assim, seguem algumas palavras que aprendemos com as crianças: *praxi* (melancia); *acxa* (sorrir/sorriso); *impej* (bem, bom, legal); *poré* (dinheiro); *amcrô* (dia); *tyj* (madrinha); *pahhi* (cacique); *carĩre* (galinha); *pyt* (sol), *crô* (porco); *cukôj* (macaco); *rop* (cachorro); *cagã* (cobra), dentre tantas outras.

A brincadeira com as palavras se cansou. Durou o tempo que tinha que durar. Fui para a cozinha ajudar as mulheres com o almoço e Francisco continuou com as crianças:

entre uma palavra e outra, uma risada e outra,
me dei conta da presença das formigas entre
os nossos pés que estavam enterrados na
areia” (Holanda, diário de bordo, 11 de julho
de 2018).

Nesse momento, Francisco recordou de uma prática que se encontra no artigo *Barros*,

[http://uft.edu.br/lali/index.php?pagina=paginas/conten
t&paginaContent=Livros&idMenu=12](http://uft.edu.br/lali/index.php?pagina=paginas/conten&t&paginaContent=Livros&idMenu=12)

Rosa e outras poesias: processo de encenação da professora Célida Salume (2016). Trata-se de um procedimento criativo, inspirado na referência: “Formiga não tem dor nas costas” (Barros, 2009, p. 61), no qual cada estudante deveria escolher uma formiga para acompanhar o seu trajeto, registrando o seu percurso.

Foi assim que Francisco propôs, em silêncio, uma caça às *axũre* (formiga). As crianças o observaram e depois repetiram suas ações, até criar outras maneiras de interagir com esses pequenos insetos. A primeira ação foi colocar uma *axũre* no dedo indicador, mudando sua rota original. Na sequência ela foi morta por uma mãozinha que queria esse inseto em seu braço. As *axũre* se viram em perigo e começaram a fugir. Naquele momento elas eram a coisa mais importante do mundo, o tal do “aqui e agora”. Parecia existir uma lente de aumento que transformou um inseto corriqueiro no inseto mais engraçado do mundo.

A brincadeira se deu com o que estava ao alcance. Além do corpo, foram usados alguns objetos esquecidos e/ou soterrados na areia: tampinhas de plástico, prendedor de roupas, pedaços de barbante e carrinhos de brinquedo. Tudo isso, e mais um pouco, acabou se relacionando com as *axũre*. Seis mãozinhas juntas, tentando se aproximar para abafar e esconder por alguns segundos uma *axũre* que passava por ali (ver figura 1):

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hàcti, Hôxwa e Carĩre Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Mēhĩ (Krahô). *Teatro: criação e construção de conhecimento*, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020. Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC) Universidade Federal do Tocantins (UFT)



Figura 1. Crianças Krahô e Francisco (Aldeia Manoel Alves Pequeno), 2018. **Foto:** Ana Carolina Abreu. **Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

A brincadeira com as *a xũre* se cansou. Durou o tempo que tinha que durar. A lente de aumento foi parar na barba e nos pelos do braço de Francisco que deixou as crianças brincarem com essa descoberta. A cada puxão Francisco fingia que chorava e quanto mais ele brincava desse faz -de-conta, mais elas riam.

NÃO TENHO MEDO DE URSO!

A brincadeira com a barba e os puxões de pelos se cansou. Durou o tempo que tinha que durar:

Eu queria continuar brincando, mas nada vinha à minha mente, até que entre um puxão e outro apareceu Augusto Boal na minha memória. Eu ficava pensando: como eu podia não me lembrar de nem ao menos um dos 200 jogos para atores e não atores? (Holanda, diário de bordo, 11 de julho de 2018).

Dos 200 jogos surgiu na cabeça de Francisco o *Urso de Poitiers*, segue a descrição feita pelo próprio Augusto Boal (2005):

Um participante é escolhido para ser o urso de Poitiers (cidade francesa onde se pratica esse jogo). Dá as costas aos outros, que são os lenhadores. Esses devem estar trabalhando, em mímica. O urso deve emitir um enorme rugido, todos os lenhadores caindo no chão ou ficando imóveis mesmo de pé, sem fazer o menor movimento, totalmente congelados. O urso se aproximará de cada um deles, rugirá quanto quiser, poderá tocá-los, fazer-lhes cócegas, empurrá-los, tudo que puder para fazer com que se mexam, riam, para obrigá-los a mostrar que estão vivos. Se isso acontecer, o lenhador se transformará em urso também, e os dois ursos irão fazer a mesma coisa com os outros lenhadores, que continuarão tentando não se mexer. Em seguida, três, quatro ursos etc. Esse exercício-jogo é muito curioso, porque produz o efeito contrário ao que seria o seu objetivo. O princípio é: se o lenhador adormecer os seus sentidos, se conseguir não sentir nada, se se fingir de morto, o urso não o atacará, porque os ursos não devoram mortos.

A instrução "não sentir nada" provoca exatamente a reação oposta, e todos os sentidos se tornam hiperativados. Sente-se mais, escuta-se melhor, vê-se o que não se via, cheira-se o que não se cheirava - só fica de fora o paladar. O medo nos hipersensibiliza (Boal, 2005, p.111).

Segundo Francisco, ele não recordava fielmente a descrição do jogo. Então resolveu improvisar. Uma criança se esconderia atrás de uma das árvores e as outras gritariam: "Lá vem o urso!". Na sequência a criança escondida sairia rugindo e as outras cairiam no chão e permaneceriam ali sem se mover. A "criança-urso" chegaria perto das outras fazendo cócegas, quem se mexesse também viraria "urso" e ajudaria a "atacar" os outros.

Tentei explicar o jogo da forma mais clara possível. Porém, a maioria das crianças não falava português. Pedi auxílio para as maiores, mas mesmo assim as regras iniciais foram se perdendo. Ainda bem. Incrivelmente foi surgindo outro jogo. Já não era o jogo de Boal, nem o meu jogo, era o nosso jogo. Vale

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hàcti, Hôxwa e CarTê Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças MēhT (Krahô.

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC) Universidade Federal do Tocantins (UFT)



TEATRO: criação e construção de conhecimento

ressaltar que por um tempo fiquei muito apegado às instruções que eu me lembrava, sugeridas por Boal, e acabava parando o jogo para tentar explicar. Nesse meio tempo, a professora Ana Carolina se aproximou com jeitinho e cuidadosamente falou comigo ao “pé do ouvido”: “Chico, as crianças estão jogando, se joga”. Ela estava certa. Logo, essa situação me fez refletir, ali seria a oportunidade de aprender com as crianças, de construir novas histórias, jogos, brincadeiras e narrativas. Eu precisava escutar com o coração (Holanda, diário de bordo, 11 de julho de 2018).

E assim aconteceu, as crianças personificaram à sua própria maneira as instruções, bem como criaram outras. Francisco brincou de ser o mediador do jogo, depois se tornou brincante e ao final, ao se cansar, virou observador. As crianças continuaram brincando mesmo sem ele, ficou assim:

Enquanto o “urso” não se aproximava, elas rodopiavam em círculo, de mãos dadas, girando e cantando: “não tenho medo do urso!”. Quando a “criança-urso” saía de trás da árvore, as crianças se jogavam sem medo sobre a areia. Corpos esparramados na terra branca. Os corpos “estátuas” não conseguiam vencer por muito tempo as garras do “urso” feroz. Garras que provocavam cócegas. A imaginação é uma maravilha, pois, mesmo sem nunca terem visto um urso na vida, as crianças “faziam” o animal ou qualquer bicho que poderia despertar medo de mentirinha (Holanda, diário de bordo, 11 de julho de 2018).

As *axûnre* sobreviventes observavam de longe e respiravam aliviadas por não serem mais o centro das atenções. De longe, as mães de algumas crianças observavam e riam enquanto preparavam o almoço. Os sons das gargalhadas vindos das crianças misturados aos risos das mães ajudaram a compor a trilha sonora e sensória daquela manhã na aldeia.



Figura 2. Brincadeira do “urso” com as crianças Krahô, 2018. **Foto:** Ana Carolina Abreu. **Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.



Figura 3. Brincadeira do “urso” com as crianças Krahô, 2018. **Foto:** Ana Carolina Abreu. **Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

HÀCTI E CARÏRE

No dia seguinte, Francisco completaria mais um ano de vida e para sua surpresa as crianças o chamaram para brincar novamente de “urso”, entretanto:

no meio da brincadeira, uma criança, sem saber que era meu aniversário, me presenteou. Ela me ensinou uma brincadeira. Era a brincadeira do *hàcti* (gavião) e da *carÏre* (galinha). Elas explicaram algumas coisas na sua língua materna, mas o meu aprendizado se deu na brincadeira, brincando. Foi o melhor presente que eu poderia receber (HOLANDA, diário de bordo, 12 de julho de 2018).

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre *Hàcti*, *Hôxwa* e *CarÏre* Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças *MêhÏ* (Krahô).

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC) Universidade Federal do Tocantins (UFT)



Alguém seria o *hàcti* (gavião), outro/a seria a *carĩre* (galinha) e o restante dos/as participantes os pintinhos. As crianças que representavam os pintinhos se colocaram em fila indiana, com a mão na cintura da outra. Na frente dos pintinhos, a primeira criança da fila era a “*carĩre-mãe*”. De braços abertos, a “criança-*carĩre-mãe*” protegia os seus pintinhos contra o ataque da “criança-*hàcti-faminta*”. Segundo Marcelo Xocco Krahô (Krahô et al., 2010), nessa brincadeira, a *carĩre* luta para defender os pintinhos e o *hàcti* luta atacando os pintinhos e se esquivando da *carĩre*. O pintinho pego pelo *hàcti* sai da brincadeira e vira observador.

Para o pesquisador Francinaldo Freitas Leite (2017), as brincadeiras infantis Krahô revelam o modo de viver da comunidade, são representações simbólicas que permitem conhecer mais sobre a cultura desse povo. A função dessa brincadeira, para o autor, é a assimilação, por parte das crianças, das relações sociais presentes na sociedade matriarcal Krahô, no que diz respeito ao papel de proteção familiar atribuído à mulher e mãe Krahô.

Nessa sociedade indígena, a forma de organização social é de linha matriarcal e uxorilocal, isso significa, esclarece Leite (2017), que a mulher tem primazia de proteção da família e que após o casamento, os cônjuges vão morar na casa de sua esposa (matricasas). Em outras palavras, explica Lima (2016), em função da regra da uxorilocalidade:

os filhos homens que circulam pelas casas: ao casarem, eles saem da casa da mãe e passam a habitar a casa de suas esposas onde formarão novas famílias, em um processo de

“consanguinização da afinidade” (Lima, 2016, p. 177).

Segundo Creuza Prumkwÿj Krahô (2017), em sua dissertação de mestrado intitulada: *Wato ne hômpu ne kâmpa – Convivo, vejo e ouço a vida Mehi (Mâkraré)*, é nas mãos das mulheres que se concentra a sabedoria que mantém a vida MÊhĩ, a lida nas roças, o cuidado na criação de uma pessoa e a produção do alimento que faz as pessoas, segundo ela, serem cada vez mais MÊhĩ. Nas mãos das mulheres, ressalta Creuza Prumkwÿj, “se produz a vida na comunidade” (2017, p. 39). Nas mãos das crianças e da “criança-*carĩre-mãe*”, ao proteger seus filhotes do *hàcti*, se produz o ensinar e aprender brincando, a vida na comunidade.

Na sequência, seguem cinco brincadeiras Krahô que aprendemos tanto a partir da experiência na aldeia quanto através de nossas pesquisas, do desejo de conhecê-las ainda mais e compartilhá-las neste artigo.

PÀT JARAHPÊÈRE

Para essa brincadeira, forma-se uma grande roda. Segundo Michel Hãjhã Krahô (*in* Yahé; Albuquerque, 2014), somente os rapazes podem ser o *pât jarahpêère* (tamanduá bandeira grande), as moças ficam no círculo, ao redor do “tamanduá” e as crianças participam subindo nas costas do “tamanduá bandeira”, para deixá-lo grande:

Durante a brincadeira, alguns homens vão ser o tamanduá e tentar pegar algumas crianças, por nas costas, fica bem no meio do círculo e as pessoas começam a cutucar o tamanduá. Ele corre atrás das pessoas e pega algumas delas. Quem o tamanduá conseguir pegar, vai ficar fora da brincadeira (Hãjhã Krahô *in* Yahé; Albuquerque, 2014, p. 137).

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hãcti, Hôxwa e Carĩre Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças MÊhĩ (Krahô.

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC) Universidade Federal do Tocantins (UFT)



A esperteza exigida ao cutucar o “tamanduá” na brincadeira, afirma Leite (2017), é a mesma que o caçador Krahô precisa para capturar animais nas matas. Por isso, a relação com a natureza e, em especial, com a fauna do cerrado, é explorada nesse jogo. Explica o autor, que a criança Krahô precisa aprender desde cedo quais são os animais presentes no seu território que oferecem riscos, como animais peçonhentos, que mordem ou ferem quando ameaçados. Aprender a lidar com esses bichos e a caçá-los é uma questão de sobrevivência (Leite, 2017).

PRAXI E CUKÔJ ROUBANDO PÕÔHY

Na brincadeira da *praxi* (melancia), as crianças, homens e mulheres personificam as *praxi* (que são cultivadas na roça) e os “ladrões” de *praxi*. Essa brincadeira consiste em descobrir qual *praxi* está madura. Segundo Juliana Têrkewÿj Krahô (2014):

Para achar uma melancia que está madura, eles batem com os dedos na parte superior da melancia. Se tiver com barulho de madura, eles tiram e levam até outro local. E assim vai a brincadeira até o final, roubando as melancias até acabar todas (Têrkewÿj Krahô *in* Yahé; Albuquerque, 2014, p. 136).

Cada pessoa que está personificando a *praxi* emite um som, existe o da *praxi* madura e o da *praxi* verde, imatura. Para garantir um bom plantio, cultivo e colheita, afirmam Prumkwÿj (2017), Leite (2017) e Lima (2016), é necessário conhecer as características dos frutos, distinguir quando estão maduros, pois um fruto colhido antes da hora é desperdiçado. A presença do “roubo” na roça é outro cuidado que faz parte do cotidiano das plantações, segundo Leite (2017), animais ou mesmo pessoas podem subtrair as frutas e causar prejuízos à comunidade.

Outro exemplo de brincadeira que revela esse aspecto da cultura Mẽhĩ é o *cukôj* (macaco) roubando *põôhy* (milho). Quem explica essa brincadeira é o Antônio Neto Purcuxÿ Krahô (*in* Yahé; Albuquerque 2014):

Essa brincadeira se dá da seguinte forma: as crianças se dividem em grupos de cinco, na casa, e os meninos imitam os macacos. No entanto, um menino e uma menina também imitam o dono da roça. As outras crianças imitam o milharal. Daí os macacos vão para roubar o milho e logo o dono do milharal chega e ataca os macacos (Purcuxÿ Krahô *in* Yahé; Albuquerque, 2014, p. 138).

Sobre as plantas cultivadas entre os/as Krahô, como o milho, é importante ressaltar a complexidade das diferentes dimensões ligadas ao cultivo, às relações de gênero, parentesco, à cosmologia e ao ritual. Segundo Lima (2016), a importância das plantas cultivadas não se restringe, para esse povo indígena, à esfera alimentar, elas são “gente”, tem sentimentos, sentem, veem e cantam o mundo:

Elas não nascem simplesmente, elas “brotam para alguém”, relação social que pode ser bem-sucedida ou não, envolvendo troca, criação e predação (Lima, 2016, p. 11).

Elas brotam para a pessoa que a plantou e a cuidou com esmero, entretanto, se acontece algum descuido nesse percurso, como mexer na batata ainda verde, ela se zanga e pode até mesmo fazer algum mal a sua dona ou dono. Por isso, afirma Creuza Prumkwÿj (2017), no plantio do milho, por exemplo, os homens devem fazer remédio do cerrado para banhar a roça, conversar com as plantas para estas crescerem, dizer para elas que irão fazer festa, cantar e fazer música da roça para ficarem felizes. Prumkwÿj (2017) sinaliza também que em algumas aldeias, na roça

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hãcti, Hôxwa e Carÿre Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Mẽhĩ (Krahô).

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC)
Universidade Federal do Tocantins (UFT)



TEATRO: criação e construção de conhecimento

coletiva, visto que existem roças familiares e roças coletivas, é o *pajé* quem analisa o que se pode ou não pegar. Ele é o primeiro a entrar na roça, observa seu movimento, presta atenção, conversa com as plantas e só depois disso autoriza os outros a entrarem.

Sobre as roças familiares, segundo Lima (2016) muitas famílias não cultivam uma, mas várias roças e as que se encontram longe da aldeia costumam ter mais que um pequeno casebre, uma casa estruturada que funciona de apoio ao trabalho agrícola, onde as famílias fazem pousos temporários para passar dias ou meses. Ao final, Creuza Prumkwÿj (2017) explica que existem alguns plantios e festas que acontecem exclusivamente nas roças coletivas.

PEIKRÂN E HÔXWA: OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS DENTRO DOS RITUAIS

Iniciamos esse tópico revelando o enigma que se encontra na epígrafe deste artigo para que possamos, a partir da narrativa Mēhĩ, compartilhar a brincadeira chamada *peikrân* que acontece no ritual *Pohy Jōh Crow*, no qual os participantes arremessam uma “peteca” feita de palha de milho, um para o outro.

Os homens se reúnem no pátio, e o cacique da aldeia avisa para a comunidade plantar milho na roça. (...) Após alguns meses, o milho está pronto para ser colhido. O dono do milho recolhe a palha para fazer peteca. (...) À tarde, o partido do Verão junta-se na casa do *hōxwa* e faz peteca. (...) Eles dão voltas na aldeia com a peteca na mão, levantando o braço para cima, mostrando a peteca. Em seguida, eles vão direto para o pátio, e juntam as petecas para os jogadores, que vão jogando para os jovens. Eles não deixam a peteca cair no chão e vão brincando até a peteca se acabar (Rêj Krahô in Albuquerque (Org.), 2012, p. 35-44).

Segundo Lima (2016), se no *Jât Jō Pĩ* (Festa da Batata) idealmente são as mães e irmãs dos *hōxwa* (abóbora) que plantam a batata-doce, no *Pohy Jōh Crow* são os pais do *xôn* (urubu), que plantam o milho, “o que não significa que as pessoas que não possuem tais prerrogativas não possam plantar esses alimentos, pelo contrário” (Lima, 2016, p. 125).

Outro detalhe é que nessa brincadeira, no ritual do milho, apenas os homens jogam as petecas, um ajudando o outro a não deixá-la cair no chão, jogo que está, segundo Lima (2016), ligado à produtividade da roça. Entretanto, existe um momento na colheita do milho em que as mulheres participam e “atiram espigas de milho nos seus “maridos potenciais”, em brincadeira de tom mais jocoso e belicoso” (Lima, 2016, p. 303).

No *Jât Jō Pĩ*, a planta cultivada, protagonista do ritual também é atirada. No segundo dia de festa, à tarde, os/as *hōxwa* trazem batatas-doces para cantar, visto que não se trata de um canto “sobre” a batata, mas sim “da” batata. As batatas-doces são entregues pelos/as *hōxwa*, aos seus companheiros, jovens que personificam as “plantas de rama” que atiram as batatas em seus oponentes “as plantas de pé”, que se colocam à frente deles, desafiando todo o grupo (Lima, 2016).

Os cultivos e os ritos citados, associados ao milho e à batata-doce estruturam a concepção espaço-tempo Krahô. Em outras palavras, o calendário agrícola revela o calendário dos rituais, das festas. O *Pohy Jōh Crow* marca a passagem da responsabilidade da administração das atividades da aldeia da metade *Wacmējê* (verão) para a metade *Catâmjê* (inverno) e o *Jât Jō Pĩ* da metade *Catâmjê* (inverno) para a metade *Wacmējê* (verão).

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hãcti, Hōxwa e CarT̃re Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Mēhĩ (Krahô).

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC)
Universidade Federal do Tocantins (UFT)



TEATRO: criação e construção de conhecimento

Sobre a brincadeira dos/as *hôxwa* no *Jât Jô Pĩ*, segundo Mário Ahkôhxêth Krahô (2014), os/as *hôxwa* brincam mais ou menos das cinco e meia da tarde até a noite, período no qual fazem “mímicas bem engraçadas e toda comunidade fica em volta assistindo com muita alegria e animação com a fogueira acesa” (Mário Ahkôhxêth in Albuquerque, 2014, p. 69).

Antes de eles brincarem, entretanto, afirma Mário Ahkôhxêth (2014), as mães vão juntar os galhos secos para fazerem fogueira no pátio e todos os/as *hôxwa* se reúnem na casa do líder, que “vai ser o chefe, ele é como o mestre” que organiza todos os/as outros/as *hôxwa* para brincar. O líder é quem explica quem vai à frente e quem vai atrás na fileira de *hôxwa* que se reúne, entra e sai do *kâ* (pátio). Mário Ahkôhxêth é *hôxwa* e neto de Ismael Ahpracti.

Segundo Ismael Ahpracti (2013), os movimentos que os/as *hôxwa* fazem vêm da abóbora, o movimento dos braços e do corpo imitam os galhos da abóbora que balançam ao vento. Para Lima (2013), cada volta que ele dá ao redor da fogueira, num ritmo acelerado ou em passos mais lentos, é o jeito de uma planta diferente. Ressalta a antropóloga, que a imitação dos/as *hôxwa* é também um processo de significação dos movimentos e comportamentos das plantas da roça, traduzindo uma experiência multissensorial e de trocas de perspectiva entre humanos e plantas. As plantas são personificadas, os/as *hôxwa* brincam com a humanidade que as anima. A brincadeira também provoca medo, ou seja, a comicidade está ligada ao seu poder de assombração, seu aspecto grotesco e misterioso (Lima, 2013, p. 15).

Até hoje eu só havia visto homens - *hôxwa* - brincando no *kâ*. Isso acontece porque minhas visitas sempre se deram na aldeia Manoel Alves Pequeno. Na dissertação de Creuza Prumkwÿj (2017), por exemplo, pode-se ver uma fotografia e a participação de mulheres *hôxwa* neste ritual em outra aldeia. Conheci uma mulher *hôxwa* na Manoel Alves, a anciã Rosinha Teptyc Krahô, avó de Yahé e esposa do falecido Secundo Xicun Krahô, um dos fundadores da Manoel Alves. Rosinha Teptyc, entretanto, em função da saúde debilitada, já não participa mais da brincadeira no *kâ*.

Sobre a presença de mulheres *hôxwa* participando do *Jât Jô Pĩ* em outra aldeia Krahô, revelada por Creuza Prumkwÿj, é importante ressaltar que existem ao redor de 36 aldeias e que cada uma possui suas peculiaridades, presenças, características próprias que dialogam com os modos de ser e existir Mẽhĩ. Sobre Creuza Prumkwÿj, ela nasceu na aldeia Galheiro em 5 de fevereiro de 1971, segundo ela, ao meio dia, perto de um pé de jatobá chamado “*tehcre*”. Atualmente vive em uma aldeia nova que possui cerca de 180 pessoas Mẽhĩ.

Ao final, a fala de Creuza Prumkwÿj (2017) revela aspectos sobre os/as *hôxwa* que nós até o momento desconhecíamos. Em função de sua complexidade, tal aprofundamento será assunto para outro artigo. A dissertação de Creuza Prumkwÿj está disponível no Repositório Institucional da Universidade de Brasília.

BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS E JOGOS INDÍGENAS KRAHÔ

Estamos de acordo com Danilo Santos de Miranda, na apresentação do livro *Jogos e brincadeiras na cultura Kalapalo* (2010, p. 9)

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hàcti, Hôxwa e Carĩre Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Mẽhĩ (Krahô).

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC)
Universidade Federal do Tocantins (UFT)



ao afirmar que os jogos e as brincadeiras estão inseridos nos costumes de todas as culturas do planeta. Mas, essa característica não garante o mesmo grau de prestígio para com a dimensão lúdica nas diferentes sociedades humanas. Ou seja, nas sociedades industriais como a nossa, diferente da sociedade Mēhĩ, a dimensão lúdica (engendrada pelos jogos e brincadeiras) está, de certa forma, restrita aos tempos de não trabalho, ao tempo livre das obrigações, tempo extra escolar na infância e na juventude e tempo de descanso na aposentadoria, dentre outros (Miranda, 2010).

Entre os/as Mēhĩ, percebemos que o aspecto lúdico está presente, não só durante os jogos, as brincadeiras, mas nos seus ritos, mitos e nas relações da vida cotidiana da aldeia. Aqui o brincar não é só coisa de criança, mas é próprio da vida adulta e no caso do/a *hõxwa*, também uma função ritual. Como foi possível observar há brincadeiras comuns, em que meninos e meninas participam juntos, e outras específicas, só de meninos, ou só de homens, só de meninas, ou só de mulheres. Bem como jogos e brincadeiras que fazem parte de alguns rituais, nos quais o “mérito” está na preparação, no resguardo e na participação, tão somente, ou seja, não existe vencedor nem perdedor.

Sobre o resguardo, trata-se segundo Creuza Prumkwj (2017) de práticas de cuidado com o corpo, do bem viver, se alimentar, planejar filhos e realizar atividades diárias que devem seguir alguns princípios para que a pessoa se fortaleça, mentalmente e fisicamente.

Sobre os brinquedos Mēhĩ, para que diversas brincadeiras aconteçam, torna-se necessária a construção de brinquedos, de

objetos materiais para se brincar e em alguns casos, quando se trata de jogos e/ou brincadeiras dentro das festas, a confecção de objetos rituais. Nesse caso, pensamos os brinquedos e os objetos rituais como parte da cultura material Krahô e sua relação com o cotidiano. No livro *Português Krahô* (2014), se encontra a narrativa da Irene Crow Cy Krahô, intitulada *Brinquedos das Crianças*, compartilhamos na íntegra pela sua importância e riqueza nos detalhes:

As meninas brincam com cuia. Colocavam arroz, batata, grolado e brincam muito debaixo das árvores na aldeia. Levam seus cofinhos e colocavam massa de mandioca e outras comidas para brincarem em outros lugares com as amigas. Lá amarram seus panos em galhos e fazem uma casinha, pegam pedras fazem o fogão, acendem o fogo e ali fazem suas comidas como vê fazer em suas casas, elas gostam muito de fazer esse tipo de brincadeira. Os meninos levam badoque, arco e flecha para matarem passarinhos e levam para as meninas para fazerem moquém. Os meninos cortam buriti para correrem juntos com as meninas até chegarem à aldeia. Depois descansam um pouco e todos vão tomar banho no rio. Os meninos também gostam de brincar de jogar flechas para ver quem joga mais longe. Gostam de brincar de correr no pátio durante a noite, as crianças brincam muito, gostam de subir nas árvores e ficar balancando (Crow Cy in Albuquerque, 2014, p. 46, grifo nosso).

A expressão “cortam o buriti para correrem juntos”, presente no relato, diz respeito à corrida de tora. Extremamente complexa, essa prática é de extrema importância para os/as Mēhĩ. A tora de buriti, por exemplo, é diferente da tora de batata. Não entraremos em detalhes, para não incorrerem na imprudência de sermos superficiais, esse “tema” merece tempo e cuidado. Para que se tenha ideia de sua importância,

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hãcti, Hõxwa e CarT̃re Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Mēhĩ (Krahô).

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC)
Universidade Federal do Tocantins (UFT)



compartilhamos as palavras de Creuza Prumkwÿj (2017):

(...) o *Crow* é a tora de buriti. (...) O *Crow* é vida, é espírito do povo. Quando alguém se cura de alguma doença, é preciso finalizar esse processo com uma festa com a tora. Quando uma pessoa morre, também é necessário realizar uma festa para o morto e a palmeira do buriti deve morrer também. O *Crow* está presente em momentos centrais da vida dos Timbira. Todo o buriti é uma vida de ser humano, tem vida. (...) Esse processo deve ser feito com muito respeito à planta (Prumkwÿj, 2017, p. 23).

O arco e a flecha também presentes no relato, aparecem como brinquedos. Já serviram como arma de guerra, ainda são utilizados na caça de animais e fazem parte dos Jogos Indígenas, dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas e dos Jogos Tradicionais do Povo Krahô. Outro exemplo de brinquedo e brincadeira que foi incluído nos Jogos Tradicionais do Povo Krahô é o *kuj tatac xà*, ou simplesmente *kuj*.

Segundo Leite (2017), se trata “de um jogo cujo objetivo é rebater o “*ku*” com um bastão o mais longe possível e assim ganhar o espaço da equipe adversária” (Leite, 2017, p. 101). O bastão tem em torno de 1,20 metros e o *kuj* é confeccionado com borracha, tem formato circular e cerca de 15 a 20 centímetros de diâmetro. Afirma o autor que as disputas pelo espaço, observadas no jogo, revelam as batalhas pelo território que fazem parte da história do povo Krahô. Ao conquistar o lugar da equipe adversária, os jogadores experimentam o sentimento de estar protegendo sua terra e expulsando os invasores que pretendiam desterritorializar o seu povo, ao mesmo tempo em que arremessa para longe de seu lugar o objeto indesejado, o *kuj* (Leite, 2017).

Os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (JMPI) surgiram durante a realização do “XI Jogos dos Povos Indígenas”, realizado em Porto Nacional, no estado do Tocantins, em 2011, a partir das conversas entre os líderes dos povos indígenas presentes e do desejo de realizar um evento mundial. Assim, os JMPI, aconteceram no período de 23 a 30 de outubro de 2015, em Palmas - TO. Importante lembrar, como afirma Leite (2017), que o povo Krahô e o povo Apinajé, ambos do estado do Tocantins, decidiram não participar dos JMPI, por vários motivos. Primeiramente, em protesto contra a organização do evento, por problemas de ordem política (como o fato de apenas 4 dos 7 povos indígenas do Tocantins terem sido escolhidos para participar), pela falta de diálogo dos organizadores com as lideranças dos povos indígenas, pelos povos que reclamavam e continuam reclamando a situação das terras sem demarcar, das demarcações paralisadas, a falta de monitoramento, de proteção dos territórios e também o ataque violento contra as lideranças indígenas que resolvem se manifestar.

Foi possível observar que frente à presença da mídia nacional e internacional, os povos indígenas participantes do JMPI não desperdiçaram a oportunidade de expor ao mundo os problemas dos indígenas no Brasil. Na ocasião, conseguiram inclusive fazer com que a Proposta de Emenda à Constituição (PEC) 215, que altera as regras para a demarcação das terras indígenas fosse arquivada.

As modalidades dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas foram divididas em dois grupos: 1. Jogos de Integração (atividades tradicionalmente praticadas pelos povos indígenas brasileiros) e 2. Jogos de Demonstração (atividades particulares de

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hàcti, Hôxwa e CarTre Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Mēhĩ (Krahô).

Teatro: criação e construção de conhecimento, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020.

Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu

Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio

ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC)
Universidade Federal do Tocantins (UFT)



cada povo). Nos Jogos de Integração fizeram parte o Arremesso de Lança, Arco e flecha, Cabo de força, Canoagem, Corrida, Corrida de fundo, Corrida com a Tora, Natação, Futebol masculino e Futebol feminino.

Nos Jogos de Demonstração pode-se observar o *Jikunahati* semelhante ao futebol, no qual os participantes só podem usar a cabeça; o *Jawari*, onde dardos são lançados por um propulsor cujo alvo é o corpo de outro competidor; o *Akô*, jogo de revezamento usando uma varinha de bambu; o *Kagot*, atividade com flecha na qual os participantes buscam acertar seus oponentes que dançando, evitam ser atingidos; o *Kaipy*, com arco e flecha, cujo alvo é o caule da folha da planta buruti; o *Ronkrân* parecido com o *kuj*, no qual os participantes com uma borduna (bastão) rebatem uma pequena bola feita de coco ao campo adversário e o *Peikrân* que os participantes arremessam uma “peteca” feita de palha de milho como no *Pohy Jôh Crow*⁶.

Os Jogos Tradicionais do Povo Krahô, idealizado pelo Renato Yahé, teve sua primeira edição em 2014 na aldeia Manoel Alves Pequeno e contou com a participação de diversas aldeias. Segundo Yahé, em entrevista concedida para Leite em 2015 e publicada em 2017, “os Jogos têm o objetivo de proporcionar intercâmbio cultural, fortalecimento da língua, cultura e das políticas internas do povo Krahô” (Yahé in Leite, 2017, p. 134).

As modalidades presentes nos Jogos são: 1) Futebol masculino; Futebol feminino; 2) *Kuj tatak xà*, anteriormente citado, que

⁶ A descrição detalhada de ambos os jogos e dos grupos indígenas participantes pode ser encontrada na dissertação de Leite (2017) intitulada: *Saberes Tradicionais Krahô: Contribuições para Educação Física Indígena Bilíngue e Intercultural*.

representa a disputa por território; 3) *Pôhy pry japir xà*, também citado, realizado a partir da confecção de uma “peteca” com a palha de milho; 4) Arremesso de lança, que consiste em arremessar a lança o mais longe possível; 5) Corridas, disputadas no masculino e no feminino, são elas: a) Corrida de 200 metros, em um dos caminhos que leva ao pátio central da aldeia, b) Corrida de revezamento com flecha 6x6, cuja meta é percorrer 600 metros ao redor do pátio da aldeia, 100 metros para cada atleta e c) Corrida de fundo de 15 quilômetros; 6) Arco e flecha, disputado em duas categorias: a) Tiro ao alvo livre sobre o chão e b) Arco e flecha sobre a palha; 7) Natação, também na categoria feminino e masculino, acontece no rio Manoel Alves Pequeno; 8) Canoagem e 9) Corrida com a tora, com a participação de homens e mulheres.

Embora os Jogos Krahô sejam um evento para adultos, as crianças, afirma Leite (2017), se interessam pelas atividades e fazem das modalidades jogos simbólicos, adaptados para a sua realidade. Desta forma, elas são vistas observando e depois brincando de imitar os jogos no pátio. Ao final, o que se pode observar é que os jogos e as brincadeiras *Mêhĩ* perpassam todas as idades: crianças, adolescentes, adultos, velhos e velhas brincam. Eles estão presentes no dia a dia, nos rituais, festas e nos Jogos Tradicionais do Povo Krahô, fazendo parte do ciclo de vida da pessoa *Mêhĩ*.

OS MÊHĨ E A PANDEMIA DO NOVO CORONAVÍRUS

Os/as *Mêhĩ* da aldeia Manoel Alves Pequeno decidiram suspender todos os rituais/festas que são tradicionalmente realizados por eles/as como medida de prevenção à pandemia do novo coronavírus. Em reportagem realizada pela TV



Anhanguera⁷, o *pahhi* Roberto Cahxê, disse que os *amj̄tk̄ĩn* serão adiados para o próximo ano (2021). Em *live* realizada por Letícia Sabatella no dia 24 de maio, Ismael Ahpracti sinalizou sua preocupação dizendo que como a população Krahô é pequena, girando em torno de três mil pessoas, a entrada do vírus na aldeia pode causar a dizimação de seu povo. Ismael Ahpracti também falou sobre as barreiras sanitárias que foram construídas pelos/as próprios/as indígenas, frente ao desamparo do governo federal.

Segundo reportagem do Conselho Indigenista Missionário (CIMI)⁸, as invasões ao território indígena dos/as Mẽhĩ aumentaram nesse período de pandemia. Frente a isso, as lideranças das aldeias decidiram ampliar o número dessas barreiras, ou seja, das montagens de guaritas vigiadas 24h para controlar o movimento e a entrada de não indígenas, estabelecendo locais de fiscalização em outros pontos do território.

A maioria das invasões, ainda segundo o CIMI, é feita por madeireiros, caçadores ilegais e traficantes que circulam na terra demarcada. No dia 8 de maio de 2020, por exemplo, os Mẽhĩ apreenderam uma caminhonete até que a Polícia Civil e a Fundação Nacional do Índio (FUNAI) chegassem à guarita da aldeia Kapej. Dentro da caminhonete foram encontradas munições de armas de fogo de diferentes calibres. As lideranças também avisaram à polícia que o proprietário da caminhonete já os ameaçou

em diversas ocasiões e relataram a situação também ao Ministério Público Federal (MPF). No ano passado, essas ameaças foram denunciadas à polícia.

Relataram os/as Mẽhĩ, para essa mesma reportagem que o território Krahô é cercado pelo agronegócio, com extensas plantações de eucalipto e soja que também pressionam os/as indígenas e que essas lavouras são pulverizadas com agrotóxicos que chegam até suas terras. A proximidade de fazendas, dos municípios vizinhos e a presença de invasores nas terras Krahô preocupam os/as indígenas, e frente a isso eles estão cobrando providências dos órgãos públicos.

Os/as Mẽhĩ afirmam no final da reportagem que ainda não receberam da FUNAI e da Secretaria Especial de Saúde Indígena (SESAI) materiais de higiene, como álcool em gel e máscaras. Eles também cobram da FUNAI a distribuição de cestas básicas, que ainda não chegaram às aldeias. Segundo o CIMI, as únicas cestas básicas que estão sendo fornecidas aos indígenas são as do governo estadual, reduzidas e voltadas apenas às crianças e aos jovens matriculados nas escolas, que estão com as aulas suspensas.

Para garantir a aquisição de alimentos, remédios, combustível, bem como garantir o transporte de doentes aos centros de referência para a comunidade nesse momento de crise, a *Associação Hôtxwa Cia Hiken* iniciou a campanha “Salve Krahô”⁹. A participação de não indígenas à campanha motivou a ampliação do projeto, que atenderá todas as aldeias.

⁷ Link da reportagem: <https://g1.globo.com/to/tocantins/noticia/2020/04/17/povo-kraho-cancela-festas-para-prevenir-contratransmissao-de-covid-19-entre-indigenas.ghtml>

⁸ Link da reportagem: <https://cimi.org.br/2020/05/povo-kraho-arma-fogo-barreira-sanitaria-covid-19-tocantins/>

⁹ Para conhecer e colaborar com a campanha, acesse a página do *facebook*: <https://www.facebook.com/salvekraho>



TEATRO: criação e construção de conhecimento

Segundo dados da SESAI, atualizados no dia 5 de junho de 2020 às 10h até o momento, no Brasil, 1737 casos de Covid-19 foram confirmados entre os/as indígenas brasileiros e segundo a Articulação dos Povos Indígenas do Brasil (APIB), 211 óbitos. Entretanto, segundo levantamento autônomo do movimento indígena do dia 6 de junho de 2020, através do Comitê Nacional pela Vida e Memória Indígena, já são 93 povos infectados pela Covid-19, mais de 2.500 indivíduos indígenas com casos confirmados e 240 mortes¹⁰.

A reportagem realizada pelos Jornalistas Livres, em 14 de maio de 2020, alerta que a ação genocida do governo Bolsonaro pode matar mais de 28 mil indígenas¹¹. Segundo a reportagem, o presidente Jair Bolsonaro, sem nenhum peso na consciência, atacou abertamente os povos indígenas em diversas ocasiões ao longo da carreira como deputado e, agora, como presidente. Bolsonaro vem proferindo discursos contra a demarcação de terras indígenas, além de mentiras e imposturas racistas.

Recentemente, a divulgação do vídeo de uma reunião ministerial revelou as intenções do ministro do Meio Ambiente, Ricardo Salles, de aproveitar a pandemia, visto que a imprensa está centrada na cobertura da Covid-19, para “ir passando a boiada” e promover mudanças nas regras ambientais e simplificar normas. Segundo Lucas Ferrante, em reportagem de Larissa Cavalcante, no dia

25 de maio de 2020¹², o ministro já foi julgado por crimes ambientais e essas atitudes mostram claramente a causa do desmatamento desenfreado na Amazônia, com aumento de 150%, comparando os meses de agosto a maio, em relação ao mesmo período do ano anterior. O vídeo da reunião ministerial também revelou o discurso de ódio proferido pelo ministro da Educação Abraham Weintraub: “Odeio o termo “povos indígenas”, odeio esse termo. Odeio. O “povo cigano”. Só tem um povo nesse país. Quer, quer. Não quer, sai de ré. É o povo brasileiro, só tem um povo. (...) Acabar com esse negócio de povos e privilégios”.

Finalizamos este artigo repudiando as declarações de Bolsonaro e dos ministros citados que defendem um projeto antidemocrático e desprezam as instituições, povos, culturas, modos de viver e existir dos diversos grupos étnicos que sobreviveram ao massacre e ao extermínio.

Concluimos que os jogos, brinquedos e brincadeiras e a ludicidade, por serem um estar-intenso-no-mundo, possuem um potencial incrível para denunciar essa farsa. Na nossa sociedade, podemos pensar o brincar enquanto crítica ativa do estado silencioso dos corpos colonizados. O primeiro passo é repensar a nossa educação e o ensinar e aprender desde as Artes, descolonizando-as, aprendendo com os/as indígenas, fazendo a presença de jogos e brincadeiras de diversas culturas e inclusive das nossas culturas e dos contextos históricos e sociais revelados nessas práticas corporais nas escolas, universidades, institutos federais etc, como uma poderosa máquina de produção de ações de resistência

¹⁰ Levantamento divulgado pela Carta Capital na reportagem de Felipe Milanez: <https://www.cartacapital.com.br/politica/coronavirus-nunca-uma-epidemia-alastrou-se-tao-rapido-entre-os-povos-indigenas/>

¹¹ Link da reportagem: <https://jornalistaslivres.org/covid-19-e-acao-genocida-de-bolsonaro-podem-matar-28-mil-indigenas/>

¹²

<https://www.acritica.com/channels/governo/news/intencoes-do-ministro-do-meio-ambiente-repercutem-muito-mal-apos-video>



que deflagram novos mapeamentos do corpo
como ser social.

Recebido em: agosto/2020
Aprovado em: dezembro/2020
Publicado em: março/2021

Brincar é um ato revolucionário!

REFERÊNCIAS

- ABREU, Ana Carolina (2019). *Hôxwa e Llamichu: jogos cômico-críticos para o ensino de teatro e das histórias e culturas indígenas*. Tese (Doutorado). Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- ALBUQUERQUE, Francisco Edviges (org.) (2012). *Mê Itê Krahô Catêjê Te Amj~ Ton Xà. Arte e Cultura do Povo Krahô*. Belo Horizonte: Editora da Faculdade de Letras UFMG.
- ALBUQUERQUE, Francisco Edviges (org.) (2014). *Português Krahô*. Campinas, SP: Pontes Editores.
- ALBUQUERQUE, Francisco Edviges (orgs.) (2016). *Gramática Pedagógica Krahô*. Campinas, SP: Pontes Editores.
- BARROS, Manoel (2009). *Concerto a céu aberto pra solos de ave*. Rio de Janeiro: Record.
- HERRERO, Marina; FERNANDES, Ulysses (2010). *Jogos e brincadeiras na cultura Kalapalo*. São Paulo: Edições SESC SP.
- KRAHÔ, Creuza Prumkwÿj (2017). *Wato ne hômpu ne kâmpa - Convivo, vejo e ouço a vida Mehi (Mâkrarè)*. Dissertação (Mestrado). Centro de Desenvolvimento Sustentável, Universidade de Brasília, Brasília.
- KRAHÔ, Ismael Ahpracti (2013). *Hôxwa*. I Encontro de Palhaças e Palhaços de Cataguases/MG. Entrevista concedida a Ana Carolina Abreu. Cataguases/MG: 11/12/2013.
- KRAHÔ, Renato Yahé (2017). *Proposta do Projeto Político Pedagógico da Escola Estadual Indígena 19 de Abril*. Dissertação (Mestrado). Letras, Universidade Federal do Tocantins, Araguaína, Tocantins.
- KRAHÔ, Roberto Cahxêt (Pahhi) (2013). *Jât jô pĩ*. Aldeia Manoel Alves Pequeno. Entrevista concedida a Ana Carolina Abreu: 11/12/2013.
- KRAHÔ, Tais Põcuhntô; KRAHÔ, Joel Cuxÿ; KRAHÔ, Cahxêt Roberto; KRAHÔ, Ovídio Kõnry; KRAHÔ, André Cõtât (2010). *Jogos e Brincadeiras Krahô*. Goiatins-TO, 2010. Apostila.

ABREU, Ana Carolina Fialho de; HOLANDA, Francisco Laécio Araújo. Entre Hàcti, Hôxwa e Carÿre Aprendendo jogos e brincadeiras com as crianças Mèhÿ (Krahô). *Teatro: criação e construção de conhecimento*, V. 8, N. 1 e 2, p. 184-202, 2020. Organização de Dossiê: Prof. Dra. Ana Carolina Fialho de Abreu Editor-Chefe: Prof. Dr. Juliano Casimiro de Camargo Sampaio ISSN: 2357-710X

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Composição Poética Cênica, Narratividade e Construção de Conhecimento (CONAC) Universidade Federal do Tocantins (UFT)



- LEITE, Francinaldo Freitas (2017). *Saberes Tradicionais Krahô: Contribuições para Educação Física Indígena Bilíngue e Intercultural*. Dissertação (Mestrado). Estudos de Cultura e Território, Universidade Federal do Tocantins, Araguaína, Tocantins.
- LIMA, Ana Gabriela Morim (2013). *Hôwxa: uma abordagem etnográfica dos palhaços cerimônias Krahô*. *Nada: Revista sobre tecnologia, pensamento, arte e ciência*. Portugal, nº17.
- LIMA, Ana Gabriela Morim (2016). *"Brotou batata para mim" Cultivo, gênero e ritual entre os Krahô (TO, Brasil)*. Tese (Doutorado). Antropologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- SALUME, Célida. *Barros* (2011). Rosa e outras poesias: processo de encenação. *Arte* (São Paulo. Online), v. 2, n.12 , p. 1-12.