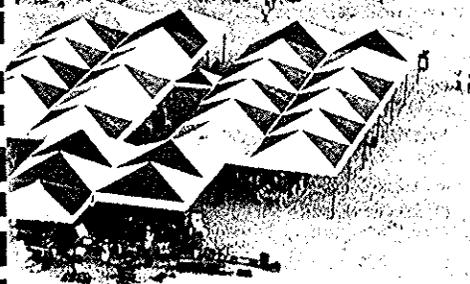


# Porã'duba Encarte

jogos indígenas

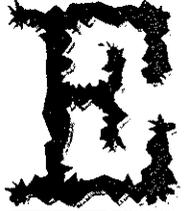
Brasília/2000



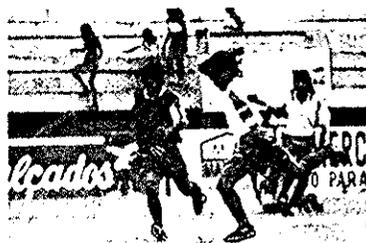
A união das tribos,  
uma festa de cor e harmonia

Porã'duba (Jornal editado pela FUNAI), ano I, nº 1, Brasília,

setembro/2000 - encarte



Jogos indígenas  
Marabá/2000



O

s III jogos dos povos indígenas, o último do milênio, reuniu cerca de 709 índios atletas de 31 etnias, que representaram os 206 povos existentes no Brasil. No período de 15 a 21 de outubro, a praia do Tucunaré, em Marabá, a 452 quilômetros da Capital, Belém do Pará, foi o cenário das competições. O objetivo do evento era o conagraamento entre os povos indígenas, que permitiu a cada integrante participar e conhecer os esportes e cultura dos outros.

A "Aldeia Olímpica", como ficou conhecida, foi construída em 25 dias, envolvendo uma área de 6 mil e 52 metros quadrados, distribuídos entre uma arena, 20 cabanas – duas de apoio e 18 dormitórios, 10 banheiros, um restaurante, seis barracas para lanches, um museu indígena, bebedouros e lojas de artesanatos. O transporte dos índios atletas e do público em geral foi realizado por 13 barcos, que funcionaram 24 horas ininterruptas.

De acordo com um dos organizadores e funcionário da Fundação Nacional do Índios (FUNAI), Carlos Justino Terena, os jogos nasceram da idéia da própria comunidade indígena. "Foram eles quem estabeleceram suas linhas de ação, desde a concepção do evento até a definição das modalidades a serem disputadas", declarou.

A iniciativa surgiu da parceria entre Ministério do Esporte e Turismo e INDESP, Secretaria de Turismo e Lazer, Ministério de Justiça e FUNAI, Secretaria Executiva de Esporte e Lazer do Estado do Pará, contando com o apoio da Prefeitura Municipal de Marabá, Eletronorte e Vale do Rio Doce.

A solenidade de abertura, Domingo, 15, contou com a participação do diretor do INDESP e atleta, Lars Graef, que representou o Ministro de Esporte e Turismo, Carlos Melles, presidente da FUNAI, Glênio da Costa Alvarez, governador do Pará, Almir Gabriel, prefeito de Marabá, Geraldo Veloso, secretário executivo de esporte e lazer do Pará, Francisco Fernandez e do coordenador geral dos direitos indígenas, Marcos

Terena.

Segundo o desportista, Lars Graef, estes jogos revestem-se de um significado especial, a exemplo do que os australianos fizeram nos jogos olímpicos com a demonstração de resgate da cultura aborigene. "Todos os povos precisam aprender a compreender e respeitar as diferenças entre raças, cultura e religião, e o esporte é que melhor realiza este sonho, unindo povos, historicamente, inimigos", ressaltou.

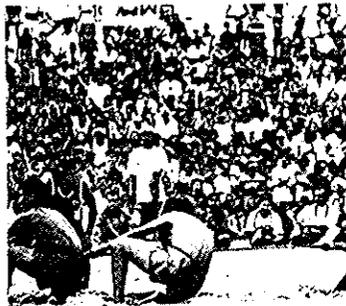
Os organizadores dos jogos convidaram atleta aborigene, Cathy Freeman, medalhista de ouro nos 200 metros, em Sidney, a receber uma homenagem dos índios brasileiros. Mas devido a falta de tempo, decorrente de uma agenda lotada de compromissos assumidos anteriormente, Freeman através de uma mensagem, pediu desculpas por não poder comparecer e desejou sucesso à todos os atletas e organizadores.

O espetáculo de abertura dos III jogos dos povos indígenas foi assistido por mais de seis mil pessoas, entre turistas, visitantes, estudantes, professores e jornalistas, vindas de vários Estados do País. Durante o hasteamento das bandeiras, um índio peruano, do povo Ayacucho, Lasdislao Landa Vásquez, executou o Hino Nacional brasileiro, tocado em um instrumento denominado *Charango*.

Um atleta indígena da nação Xikrin, acendeu a pira Olímpica, feita de Bambu, formalizando o início do evento.

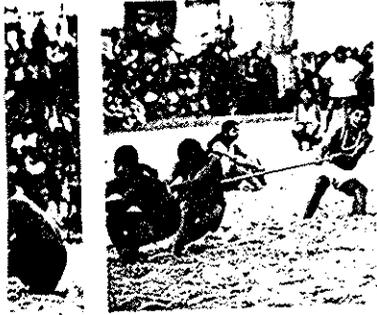
Os índios competiram em várias modalidades tradicionais como arco e flecha, canoagem, cabo de guerra e arremesso de lança, e não-tradicionais como, futebol de campo. A inovação deste III jogos foi a criação das atividade culturais, na qual cada etnia caracterizava-se de acordo com sua cultura, o que não ocorreu nos jogos anteriores.

A prova de arremesso de lança marcou o início das competições. O índio Kaiowá, Laucídio Flores, foi o vencedor, estabelecendo um recorde de 39 metros e 70 centímetros. As 21 comunidades participantes puderam inscrever dois representantes, tendo direito a três tentativas cada, valendo como pontuação a maior distância.





Brasília/Octubre 2000



A modalidade arco e flecha, foi disputada em duas etapas, a primeira de 40 metros e a segunda de 50 metros de distância. O ganhador foi o representante do Xingu, Maiwalo Yawalpiti, que conseguiu 187 pontos na somatória. Nesta prova, cada competidor pôde utilizar seu próprio equipamento, para atingir um alvo preestabelecido com uma estampa de peixe. A pontuação ficou definida por: Olho do animal, 60 pontos; cabeça, 30 pontos; corpo, 07 pontos; e qualquer parte do painel, 03 pontos.

O cabo de guerra, categorias masculino e feminino, também realizada em duas fases, contou com a participação de 20 equipes, que disputaram com no máximo 10 atletas titulares e 1 reserva. Foram vencedores as equipes Bakairi, pelo masculino, e a Kaiapó, pelo feminino.

A prova de canoagem foi dividida em 6 baterias, a qual os atletas percorreram uma distância de 400 metros, contra a correnteza do Rio Tocantins. Disputada por 18 equipes com dois remadores cada, a prova teve três equipes vencedoras: Gavião, Wai-Wai e Erikbatsa, que cruzaram a linha de chegada empatadas.

Na natação, estilo livre, os atletas indígenas percorreram uma distância de 400 metros, Rio abaixo. Na categoria masculino, venceu o representante do povo Gavião, Topemik Pará e no feminino, a índia Elitânia, da aldeia Bororo.

No futebol de campo - masculino, os Xavantes confirmaram seu favoritismo, tornando-se campeões pela terceira vez consecutiva. Já no futebol feminino, a equipe Kaiowá se consagrou campeã, após derrotar a Bakairi.

Além das competições, o público, que esteve presente diariamente na praia do Tucunaré, cerca de cinco mil pessoas, pôde prestigiar as demonstrações de corrida de tora, lutas corporais e técnicas de utilização da zarabatana.

A corrida de tora, esporte típico entre os povos Kanela, Gavião e Xavante, é realizada através de revezamento da tora, que passa de ombro a ombro durante a corrida chegando a pesar cerca de 70 kg para mulheres e 100 kg para os homens.

As lutas corporais, praticadas pelos Karajá, Gavião, Bakairi e por algumas

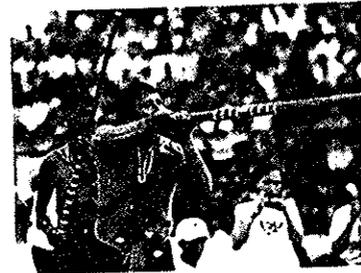
etnias da região do Xingu, demonstraram as técnicas e os estilos de luta criados pelos próprios índios.

A zarabatana, arma de caça, utilizada pelo povo Matis, foi outro destaque do evento. A peça consiste em um longo canudo de madeira, que arremessa, através do sopro, pequenas flechas. O alvo pode ser atingido em uma distância de aproximadamente 20 metros.

Durante a programação dos III Jogos indígenas, várias atividades culturais foram mostradas pelos atletas, no período da noite, como danças, cantos, pinturas corporais e músicas instrumentais, atingindo a finalidade do evento, que era a



*"integrado entre os povos" (reunio)*



“Estes jogos revestem-se de um significado especial, a exemplo do que os australianos fizeram nos jogos olímpicos com a demonstração de resgate da cultura aborígene.”

Lars Graael  
Diretor do INDESP



Jogos indígenas  
Marabá/2000

Brasília/Octubre 2000



## Gente indígena



Fotos: Joel Rodrigues e A. Regis