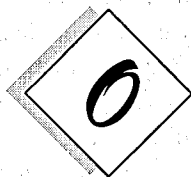


## Que tal um “programa de índio”?

Vânia de Fátima Noronha Alves<sup>1</sup>



s índios, juntamente com os negros e os portugueses, fazem parte da constituição de nosso povo brasileiro. Relegados a um passado histórico de lutas e resistências, foram incorporados a um imaginário que faz deles um símbolo da sociedade nacional, que os considera como seres folclóricos, exóticos, como se eles não mais existissem entre nós. Essa representação — indivíduos que vivem nus, pintados, são preguiçosos, e ainda usam arco e flecha — é reforçada e negligenciada por nossa sociedade. Dizem que vivemos num país *democrático e anti-racista*, mas, basta lembrarmos do acontecido no último dia 22 de abril por ocasião da comemoração do “descobrimento” do Brasil, para nos convenceremos de que não é bem assim...

Não é por acaso que cria-se a expressão *programa de índio*, usada por nós de maneira pejorativa. Nestas circunstâncias, as diferenças se transformam em desigualdades, nas quais aquele que não é índio está sempre em vantagem, pois é o *civilizado*, enquanto o *outro* é o *selvagem*. Entretanto, apesar da constante ameaça de dizimação, os índios sobrevivem e sua população vem aumentando significativamente nos últimos anos.

O convite desse artigo é o de penetrarmos no universo Maxakali<sup>2</sup> conhecendo um pouco mais sobre essa comunidade indígena que reside em Minas Gerais, na intenção de ampliar o nosso olhar sobre o outro, contribuindo para que seja cada vez mais possível, entre nós, o respeito às diferenças.

O povo Maxakali vive em duas reservas – Água boa e Pradinho, próximos às cidades de Machacalis e Bertópolis, no vale do Mucuri, norte de Minas Gerais. É composta por aproximadamente 900 índios, onde nada menos que a

<sup>1</sup> Professora do UNI-BH e da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte. Mestre em Educação pela Faculdade de Educação da UFMG.

<sup>2</sup> Faço a opção de utilizar a grafia original do nome indígena, em respeito à comunidade, bem como obedecer a norma culta da “Convenção para a grafia dos nomes tribais”, que determina o uso de maiúscula e o não uso de plural, estabelecida pela Associação Brasileira de Antropologia (ABA), de 14 de novembro de 1953. (RICARDO, 1995. p.97).

metade de sua população é constituída por indivíduos na faixa etária compreendida entre 0 e 12 anos. O grupo mantém muitas de suas tradições culturais, inclusive a língua.. Na dissertação de mestrado desenvolvida por mim, busquei compreender os sentidos e significados das dimensões corporal e lúdica entre eles, partindo da cosmovisão do grupo. Utilizando do método etnográfico inseri-me na comunidade, registrando em “diários de campo” as observações, além de usar da fotografia, do desenho e das entrevistas como recursos (ALVES, 1999).

### **Jogo, brinquedo, brincadeira, festa e religião**

Ao analisar esses conceitos percebi que para cada uma dessas expressões o Maxakali utiliza uma palavra. Jogo é *mōyōn*, que também pode ser usada para dormir; brincar é *ham kuteex*; brincadeira é denominada por *ham kuteex xopi*; a expressão *hāmya* significa dançar e festa; e ainda, religião ou ritual, que é o *yāmiyxop* (grupo de espíritos).

Ao tentar compreender o significado dessas palavras nesse universo constatei que em alguns momentos elas podem ter o mesmo significado. Por exemplo: religião pode ser festa e brincadeira. Em outros momentos, é difícil para eles entender nossa tradução e encontrar possíveis diferenças entre uma e outra. Neste caso, religião é religião, festa é festa e brincadeira é brincadeira.

Ao interrogar os índios se religião é o mesmo que festa, eles responderam que é diferente. Quis saber qual a diferença:

*Religião é... igual fez religião na casa de Ciara, ali vira uma oração, né, ela sonhou. Igual a festa que fizeram hoje (referindo-se a comemoração de um aniversário que eu havia presenciado), é diferente, aquilo já é tipo um aniversário, faz parte do branco. A religião não. (Zézinho Maxakali).*

A dificuldade em distinguir a diferença desses vocábulos em português fica mais evidente nas palavras da índia Maria Diva, ao comentar sobre uma festa que ela havia me prometido:

*Eu ia fazer uma religião para você, uma religião de festa de religião. A do gavião [...] É uma festa. Só que ela começa com brincadeira, aí depois de umas nove horas em diante ela pára de brincar, então já vai*

*cantando ali no terreiro. [...] A brincadeira brinca, mas as mulhé, as mulhé brinca uma parte do outro (da religião), tão lá brincando, aí depois que termina a brincadeira, já vai cantá sério, não vai cantá como brincadeira mais não, só que as mulhé também fica tudo com parte, ali todo mundo vai conversá, fica acordado, toma café, aí vai canta até de manhã. Se tivé caça, então ali, ele vai distribui, as mulhé recebe, aí ela torna a conversá, canta, então faz outra brincadeira. [...] A brincadeira também tem canto, até de manhã.*

As palavras acima demonstram que para o Maxakali religião e festa são duas esferas diferenciadas. Entretanto, uma não exclui a outra. Às vezes, elas até se complementam. Em seus estudos sobre o povo Maxakali, NASCIMENTO (1984) já chamava a atenção para a realização dos rituais com finalidades lúdicas. Segundo a autora, além de as cerimônias serem executadas com o objetivo de se obter os favores dos sobrenaturais e evitar os danos que eles podem causar, os rituais ensejam divertimentos, brincadeiras e entretenimentos, e muitas vezes são realizados apenas para esse fim. O *xupnãg*, ou a “religião do porco”, é um dos vários exemplos que poderiam ser citados. Nesse ritual acontece uma brincadeira de religião denominada *brincadeira da queixada*:

*Os home sai de surpresa, um bando, uns quinze, mulhé nem sabe. Pajé chama pelo assobio e os home vem igual o xupnãg, lamiado, sujo. Mulhé começa brincá, ele fica encostando na mulhé, brincando, torna lamia, torna brincá. Os home geme igual porco, até cansar. Ai vai tomar banho e vai prá barraca. Antigamente os índio tinha uma brincadeira de pegar o porco sujo, sai correndo. Até hoje faz, mas essa é outra. (Maria Diva Maxakali)*

A religião é o ritual, é a vida do Maxakali. Além da cura de doenças, do namoro, do casamento, dentre tantos outros, até mesmo o espaço preferido pelas crianças para desenvolver suas brincadeiras é controlado pela religião:

*tem hora marcada para eles ficarem brincando, porque tem religião que tá cantando que não gosta que eles ficam brincando não. [...] As mulhé não entram lá não, nem se não estiver brincando. (Zézinho Maxakali)*

Raramente eles utilizam a palavra jogo. Ao interrogar Joviel sobre o seu significado, percebi uma enorme dificuldade de sua parte em explicar-me. Ele dizia de algo que se joga em alguém ou em algum lugar. Uma utilização por mim registrada diz respeito ao "jogar bola".

Para tecer algumas considerações a respeito da festa na vida do Maxakali, julgo ser importante introduzir algumas reflexões sobre o som e a música. Em seus estudos, ÁLVARES (1986) chama a atenção para a paixão dos Maxakali pela música e pelo som.

O fascínio pela música atinge seu ápice quando os índios passam a conhecer os aparelhos de sons, principalmente o gravador, pois este traz a possibilidade mágica de sua reprodução. Estava em campo no Pradinho quando os professores-índios receberam seus primeiros salários. Esta sede possui energia elétrica, o que possibilitou a três dos cinco professores adquirirem aparelhos do tipo 3 em 1 e várias fitas de forró de cantores nacionais. Desde os primeiros raios de sol até bem tarde da noite podiam-se ouvir as músicas, tocando infinitas vezes e ininterruptamente. Alguns arriscavam a acompanhar, cantando. Aliás, esta tem sido uma forma de familiarização com a língua portuguesa. Várias vezes presenciei meninos e meninas dançando, sozinhos ou dois a dois, meninos com meninos, meninas com meninas e meninos com meninas, de uma maneira única de dançar: pés arrastados, braços apoiados nos ombros do outro, cabeça baixa. É comum as meninas cobrirem o rosto com a próprio vestido ou um pano que freqüentemente usam amarrado no pescoço.

Os forrós também são muito apreciados pelos adultos. Eles dançam na escola da sede. Segundo depoimentos do chefe de posto, nestas noites os índios fazem muita bagunça, muita correria perto das casas, estragam coisas, carregam objetos da escola. Um dos motivos de tanta desordem é o aumento do consumo de álcool.

Para os Maxakali, a principal festa é a do Dia do Índio. Segundo depoimentos de funcionários da Funai, essa festa *não é festa de branco, é festa de índio. As brincadeiras são de religião, a festa é séria. Até o ano passado cada aldeia fazia a sua. Este ano, o Prefeito de Santa Helena doou 2 vacas, a festa foi em frente a sede. O índio pinta, canta, dança, se enfeita.*

As festas juninas também estão sendo lentamente incorporadas, principalmente pelos índios de Água Boa. Essas têm brincadeiras (de religião), dança, forró, bandeirinhas enfeitando as aldeias, fogos de artifício e até um sanfoneiro. Além dessas festas os Maxakali vêm apropriando-se das festas e

dos feriados nacionais, como o Natal e o 7 de Setembro. A comemoração de aniversários que não existia entre eles, também estão sendo lentamente incorporadas.

### O corpo brincante da criança Maxakali

Quem já observou crianças executando um dos mais básicos movimentos do ser humano, que é o andar, certamente já percebeu que entre elas o mesmo raramente é executado em sua forma mais simples de expressão.

O corpo infantil experimenta várias maneiras para deslocar-se no espaço, andando em todas as direções, de costas, de lado, cruzando as pernas, em ritmos variados, com passos largos e pequenos, em cima de linhas imaginárias retas e sinuosas, subindo em obstáculos que encontra pelo caminho, com pequenos saltitos num pé só, alternando as pernas quando cansam.

Entre os Maxakali, pude observar todas essas formas de experienciar o corpo, em atitudes individuais ou, mesmo, em grupos. As crianças com idade média até oito anos, principalmente as meninas, costumam andar girando o corpo sobre o seu próprio eixo. Por vezes, utilizam de paus de vários tamanhos e espessuras, permitindo uma maior exploração do corpo no espaço, apoiando sobre eles, enquanto andam ou giram.

Embora façam uso corrente dos pés para caminhar, outra forma encontrada entre os meninos (idade média 12 anos) foi o de andar com as mãos no chão e os pés para cima. Dessa maneira, eles percorrem longas distâncias nos espaços entre as casas nas aldeias. O que entre nossas crianças é conhecido como plantar bananeira, ou parada de mãos - exercício básico na ginástica olímpica e acrobática -, para eles é o *hãm muy pepi mō āpata nuy nōmō* (começa/pegar o chão/por cima/vai/pé/vai), ou, simplesmente, põe a mão no chão, os pés para cima e vai andando.

Andar com as mãos para eles nada tem de excepcional. Podem locomover-se tanto com os pés quanto com as mãos, o que nos leva a pensar que atribuem significados diferentes dos nossos para esses membros.

Explorar todo o espaço das aldeias correndo (correr- *mōxupahã*) é outra maneira privilegiada entre as crianças. Lembro que fiquei impressionada com a correria delas em minha primeira visita a campo. Só mais tarde pude perceber que elas correm não porque têm pressa ou porque precisam executar uma tarefa, mas sim porque o corpo tem vontade e lhes pede movimento.

Pular (*xāmpa*) e saltar (*hãm ātex*) são também atividades muito freqüentes. As crianças pulam com um pé só, com pés unidos, agachadas, para alcançar

alguma coisa que está no alto, como o galho de uma árvore, ou de cima de alguma coisa para o chão.

Os barrancos e as beiras dos rios também são locais privilegiados para as brincadeiras de pular. O *xãmpa yõn kamex* (pular ou virar/foi/cair no chão), ou pular para trás, é praticado tanto pelas meninas como pelos meninos. Um professor-índio disse-me que *primeiro eles aprendem a pular nos barrancos dos rios depois eles pulam no seco* (Gilmar Maxakali).

Além dos saltos para trás, outra maneira de explorar o corpo no espaço são as cambalhotas. Chamada por eles de *hãm tu õu kamex hãmõ* (começar/cair no chão/virar foi) virar no chão e sair andando, a cambalhota ou, tecnicamente falando, os rolamentos, também são executados por ambos os sexos.

Ser parte da natureza, conviver com ela e dela usufruir, desfrutando de momentos lúdicos, é uma das riquezas de ser criança Maxakali. Rolar no chão, cavar buracos para se esconder, brincar entre as moitas de capim, subir em árvores e balançar no galhos são movimentos bastante explorados por elas.

Os galhos das árvores são pontos sobre os quais as crianças desenvolvem a observação do mundo que as cercam. Além de oferecer uma sombra agradável, é possível permanecer neles assentados confortavelmente. Porém, o que as crianças gostam mesmo é de segurá-los deixando o corpo soltar-se num balanço. Quando a árvore é mais alta e resistente, outra possibilidade consiste em amarrar uma corda no galho e balançar segurando-a pelas mãos. Para balançar, assentado ou mesmo em pé na corda, é preciso amarrá-la bem firme no galho. Também se balança nos telhados das casas. Em determinadas épocas do ano, os galhos das palmeiras transformam-se em gangorras (*mõyã yõt*), ponto de parada obrigatória para meninos e meninas.

Outra possibilidade de observação foi favorecida pela convivência direta das crianças Maxakali com os animais. Observei, entre elas, uma interação bem diferente da estabelecida pelas crianças de nossa sociedade. Os animais são partes integrantes da cosmovisão do Maxakali<sup>3</sup>. Animais domésticos como o cachorro (*kokex*), o gato (*meõg*) e o pato (*puxap*), convivem nos mesmos espaços que as pessoas. Uma cena muito comum é crianças carregando pequenos animais nos braços. Vez por outra elas balançam o animal, mordem a boca, as orelhas e as patas sujas, chegando mesmo a arremessá-los para o alto como se fossem um objeto qualquer. Correr atrás de animais por toda a aldeia é uma tarefa apreciada

<sup>3</sup> Os animais, juntamente com outros elementos da natureza constituem os grandes grupos e subgrupos de espíritos (*yãmiy*). Cf. ÁLVARES (1986, p.95) e NASCIMENTO (1984, p.52).

por todos, não só pelas crianças. É possível encontrar outros animais circulando pelas aldeias, como o peru (*pino*), o porco (*xapu*), a vaca (*munuytut*) e o cavalo (*kāmānok*). Andar a cavalo é uma atividade rapidamente aprendida pelos meninos.

O espaço ganha significado em sua relação singular com seus sujeitos. Por isso, ele também é cultural. No caso do Maxakali, o ambiente oferece ainda os rios (*tak*), que podem ser considerados espaços consagrados para as brincadeiras das crianças. A região onde estão situadas as aldeias é banhada pelas bacias dos rios Itanhém e Umburanas. Em ambas reservas existe abundância de águas fluviais, onde ainda encontram-se pequenos peixes. No Pradinho, existe uma pequena cachoeira e em Água Boa é necessário atravessar riachos para se chegar a várias aldeias. Nos períodos de seca e calor intenso, as caminhadas com os pés descalços pelos riachos tornam-se muito agradáveis, prolongando-se o tempo e a distância do deslocamento. Nesses períodos, as crianças passam boa parte do dia brincando nas águas, em banhos intermináveis. Para isso, o momento preferido é quando o sol está a pino, por volta do meio dia. Nessa época, intensificam o prazer de executar tarefas no rio, como pescar, lavar vasilhas e roupas. Para entrar no rio não é preciso que as crianças estejam com roupa apropriada; pelo contrário, do jeito que estão vestidas, ou mesmo sem roupas é possível fazê-lo. No inverno, os horários desses banhos modificam-se, não sendo tão frequentes como no verão, e o tempo de permanência na água diminui, apesar de não haver nenhum constrangimento das crianças em entrar na água fria.

Saltar e pular dos barrancos é uma prática apreciada por todos que aproveitam para inventar novas possibilidades. Percebi que uma criança não empurra a outra para dentro do rio, respeitando o desejo, a coragem e a forma que cada um possui para executá-lo. Bater na água produzindo sons é uma brincadeira dos antepassados que as crianças reproduzem com alegria. As brincadeiras de roda dentro da água assemelham-se aos rituais, com muito canto e quase sempre seguidas por deliciosos mergulhos. Todas essas brincadeiras provocam muitos risos da meninada.

### Vamos brincar de criança ?

Dar nomes às brincadeiras também é nomear o mundo que se vive. Entre os Maxakali a brincadeira de casinha, considerada universal, possui características étnicas bem peculiares. *Hām kuteex kakxop* (começa/brincadeira/criança) é a expressão utilizada por eles para designar o brincar de casinha. É interessante observar que nessa expressão não aparece a palavra casa, ou *miptut*,

e sim *kakxop*, que significa criança. Então, a tradução mais adequada seria “vamos brincar de criança”. Essa compreensão da brincadeira de casinha é também identificada por PEREIRA (1997), em sua coleta de dados entre os Xavante, ao perceber uma criança brincando com seu irmão menor. Segundo a autora, ao interrogar um homem sobre o que a criança estava fazendo, ele prontamente respondeu: *ela está brincando de ser criança*.

Como em outras culturas, a brincadeira de casinha é um importante elemento de socialização entre eles; é um espaço coletivo. Propicia uma imitação da vida social Maxakali e reproduz, principalmente, o cotidiano vivido no espaço doméstico da aldeia. Também a definição dos papéis sociais na sociedade Maxakali pode ser observado. As meninas se encarregam das tarefas domésticas, como cuidar dos bonecos, arrumar a casa, fazer a comida, pescar; por sua vez, os meninos saem para caçar, cuidar da roça.

Os adultos diziam-me que as meninas confeccionam seus bonecos – *topãg hã*. *Topãg hã hu nōg tog* (boneco/faz/filho) significa fazer bonequinho de pano. É muito comum elas enrolarem pequenos tocos com panos, fingindo serem bonecos. Na verdade, as crianças Maxakali possuem poucos brinquedos industrializados, vindos de nossa cultura. Outros objetos, como o *tuhut* (sacolinhas feitas de embira) e as penelinhas de barro, são confeccionadas pelas mulheres mais velhas. Já os arcs, as flechas e os badoques são feitos pelos próprios meninos.

### A casa que anda

Nas brincadeiras das crianças, pude identificar o *Mip tut mōg hām kuteex yōg* (casa/anda/começa/brincadeira/carro de brincadeira), que significa brincar de carrinho. Aqui, mais uma vez, a tradução é bastante interessante. *Mip tut* para o Maxakali significa casa e *mōg*, anda; *mip tut mōg* é a casa que anda. Essa é uma brincadeira muito apreciada pelos meninos menores. Qualquer objeto pode rapidamente transformar-se num carrinho: um cabo de vassoura com uma tampinha desamassada e pregada na ponta, uma lata de sardinha puxada por uma linha, um coco puxado pelo galho, um badoque empurrado pelo chão, aros e pneus de vários tamanhos e modelos. Rodar pneus com as mãos ou cabos de vassouras, possibilitam a imitação dos carros e dos ruídos de seus motores.

Alguns meninos preferem criar carrinhos mais sofisticados, utilizando para isso, a terra molhada, que se transforma em barro, e gravetos. Os carrinhos, muitas vezes, transportam objetos como areia, capim e pilhas. Os carrinhos de plástico, brinquedos acessíveis e imprescindíveis à todas as classes sociais



de nossa sociedade, não foram por mim encontrados. Porém, os Maxakali demonstram grande interesse pelos brinquedos de rodas, como as bicicletas.

As bicicletas são denominadas *penet kup*, que, traduzindo, significam peneiras. Segundo eles, as rodas são semelhantes a peneiras, daí o nome. Existem poucas bicicletas nas reservas, e são utilizadas pelos rapazinhos para deslocarem de uma aldeia para outra. *Penet kup kutak*, ou peneira pequena, é o nome dado ao velotrol, brinquedo que para eles assemelha-se a uma bicicleta pequena. Um professor-índio presenteou seu filho menor com um velotrol. Apesar do pouco espaço para deslocamento dentro da casa e da dificuldade em pedalar o novo brinquedo, pude perceber uma grande curiosidade do menino e de seu irmão mais velho pelo mesmo. Nos dias seguintes, várias vezes, vi a criança andando pelo pátio central da reserva, sem, no entanto, despertar a curiosidade e o desejo de outras crianças pelo brinquedo.

Ampliando as possibilidades do corpo, que, deslocando-se no espaço, brinca de carrinho, encontrei uma maneira diferenciada de fazê-lo. A brincadeira consiste em puxar o colega, utilizando-se de uma roupa velha, preferencialmente uma calça *jeans*, ao redor das casas ou descer os pequenos morros nas trilhas que levam até elas. Vale girar morro abaixo dentro de uma bacia ou, ainda, escorregar em duplas, trios ou quartetos, formando verdadeiros trenzinhos. Em todos os momentos que presenciei a atividade, apenas os meninos participavam.

### Brincar de corda

A expressão que denomina essas brincadeiras é *hãm kuteex tox hã* (começa/brincadeira/corda). Pular corda, isto é, *tox âtex* (corda/pular), é, sem dúvida, a atividade preferida, mas pular duas cordas ao mesmo tempo também desperta grande interesse. Outra atividade desenvolvida é o quebra-canelas. Entre os Maxakali, pude ver o *tox maham hãm nãta nuyxutex* (corda roda/começa/mais alto um pouquinho do chão/pula), ou passar por cima da corda; sempre rodeado por outras pessoas assistindo e divertindo.

Equilibrar sobre a corda de cabeça para baixo, ou *tox xi kaog nuyta apata hã muy nuxtakuk pa nu âmtox* (corda/puxa/prende/pé/essa/pega/vira cabeça baixo); traduzindo, pôs a corda depois segurou com o pé e ficou de cabeça para baixo; e girar sobre a corda, *ãpata hã muy nomōya yōn puka ãpata hã noy yã nāt hu nō muy* (pé/essa/pega/balança/por cima/pé/essa/troca de pé/pega a corda), segurou a corda depois segurou com o pé, balançou e rodou; são as atividades preferidas pelos meninos. Para desenvolvê-las, eles amarram a corda de uma árvore a outra.

## A onça e a presa

Também entre os Maxakali pude observar a presença da brincadeira de pegador. Essa atividade, como as citadas anteriormente, apresenta uma forte característica étnica. Denominada por eles *hãm kuteex yãx xap tophã* (começa/brincadeira/ esconde/essa), a brincadeira consiste em uma criança procurar por outra, que se tornará o pegador, se for encontrada. Parece simples, mas para o Maxakali a brincadeira desenrola da seguinte maneira: uma criança simula um corte no pescoço de outra, feito com a mão. A vítima cai no chão e por ali permanece por algum tempo. Enquanto isso, as outras crianças correm e escondem-se pelo mato afora, evitando qualquer ruído que possa denunciar seu esconderijo. O morto, de repente, se levanta, vira onça, ou melhor dizendo, vira *hãngay*, fica bravo e sai correndo à procura de um alimento que possa comer, isto é, uma outra criança. Quando este encontra a presa, passa a correr atrás dela ou de outro, se encontrar novas presas pelo caminho, até que consegue pegar uma, que imediatamente passa a ser o próximo a morrer e virar onça, dando seqüência à brincadeira. Essa brincadeira demonstra a forte relação que o Maxakali possui com seus mortos<sup>4</sup>.

## Futebol: paixão também indígena

O futebol é uma das práticas corporais lúdicas bastante apreciadas entre os Maxakali, sendo denominado por eles *mot moyõn ax kãp* (futebol de campo). Por sua vez, a expressão *pop xi mot moyõn* significa jogar bola.

Segundo o professor-índio Joviel Maxakali, o futebol, dentre outras práticas corporais,<sup>5</sup> foi introduzido na década de 70, pela polícia dirigida pelo Capitão Pinheiro<sup>6</sup>.

Apesar de essa prática corporal ter sido incorporada após o contato com a

<sup>4</sup> Maiores detalhes em ÁLVARES (1986).

<sup>5</sup> O contato dos Maxakali com algumas atividades físicas padronizadas, tem origem na guarda rural comandada pelo Capitão Pinheiro. Essas atividades estão presentes em suas aulas na escola, entre elas, o polichinelo, que segundo o Dicionário KOOGAN/HOUAISS (1971, p.661 e p.832), quer dizer: boneco, títere, marionete, indivíduo que só age a mando de outrem. A disposição em filas e fileiras para as práticas também foram incorporadas nesse período.

<sup>6</sup> Este capitão era reformado do exército e ficou incumbido de ‘cuidar’ da área indígena, porém, unido aos rendeiros, é considerado um dos responsáveis pela usurpação de terras na área Maxakali. Criou a Guarda Rural Indígena (GRIN), onde eram ministrados treinamentos de defesa pessoal, educação moral e cívica, uso de armas e ensinios de cavalaria, com o objetivo de tornar os índios aptos para o policiamento de suas tribos de origem, auxiliando a Funai na manutenção da ordem (MATTOS, 1996. p.104). Mais detalhes em NASCIMENTO (1984, p.73).

população regional, constitui-se, hoje, como uma dimensão sócio-cultural fundamental entre eles, permitindo a identificação de traços étnicos inconfundíveis. Sua presença marcante e de considerável importância é logo percebida num pequeno passeio pelas reservas: assim como são fundamentais as construções das escolas, para o Maxakali, é imprescindível a delimitação de um espaço denominado *kãp* (campo). No Pradinho, o único campo está localizado antes mesmo da chegada na área central da reserva. Em Água Boa, existem dois, um próximo a sede da Funai, na aldeia da Jaqueira, e outro na aldeia do Pinheiro. Esses campos são utilizados pelos homens, que deslocam-se de grandes distâncias, a pé ou a cavalo, muitas vezes atravessando pequenos riachos e atoleiros.

O professor-índio disse-me que *os meninos aprenderam o jogo olhando os mais velhos. Começaram a jogar e gostaram. Fazia apenas uns dois meses.* Para as brincadeiras, eles compraram uma bola de plástico e a bola de couro pertence ao professor, que empresta-a quando ele, ou um filho seu, participam.

A participação feminina é ainda bastante tímida. A índia Margareth disse-me que só ela e duas mocinhas que quase sempre, atuam como goleiras, arriscavam entrar nos times masculinos para completá-los.

Uma grande influência introduzida na nação Maxakali pelo futebol foi a moda esportiva. Os rapazinhos e os adultos apreciam o uso de shorts com tiras brancas nas laterais, camisas e bonés (de qualquer equipe), meião e chuteira em seu cotidiano para irem à escola, aos passeios e às festas.

O futebol permite uma maior aproximação entre os índios das duas reservas, bem como com a população regional. É muito comum a realização de jogos entre a *seleção* Maxakali e os times das cidades próximas - Machacalis e Santa Helena. Esses jogos são realizados quando os times das cidades definem, juntamente com os índios, previamente, data e local. Não tive a oportunidade de assistir a jogos como esses, porém o professor-índio Joviel disse-me que nessas ocasiões a Prefeitura da cidade anfitriã, desloca os índios e suas famílias para o jogo. Joviel lembrou ainda que os índios gostam de ganhar, mas ficam felizes também quando o jogo empata, porém a derrota é motivo de tristeza, eles não gostam.

## Referências Bibliográficas

- ÁLVARES, M. M. *“Yãmi, os Espíritos do Canto”*. A construção da pessoa na sociedade Maxakali. Campinas: UNICAMP, 1992. (Dissertação, Mestrado).
- ALVES, V. de F. N. *O corpo lúdico Maxakali: desvelando os segredos de um “programa de índio”*. Belo Horizonte: Faculdade de Educação da UFMG, 1999. (Dissertação, Mestrado em Educação).
- KOOGAN/HOUAISS. *Enciclopédia e dicionário*. Ilustrado. Rio de Janeiro: Edições Delta. 1971.
- MATTOS, I. M. de. *Borum, Bugre, Kraí*. Constituição social da identidade e memória étnica Krenak. Belo Horizonte: Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG, 1996. (Dissertação, Mestrado).
- NASCIMENTO, N. F. do. *A luta pela sobrevivência de uma sociedade tribal do Nordeste mineiro*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1984. (Dissertação, Mestrado).
- PEREIRA, A. M. N. M. *A sociedade das crianças a’uwê-xavante: por uma antropologia da criança*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1997. (Dissertação, Mestrado).
- RICARDO, C. A. “Os índios” e o futuro da sociodiversidade nativa contemporânea no Brasil. In: BEOZZO, J. O. (Org.). *Trabalho: Crise e Alternativas*. São Paulo: Paulus, 1995.