



MUSEU DAS
CULTURAS
INDÍGENAS

DO MUSEU À ESCOLA,
TECENDO DIÁLOGOS

BRINCADEIRAS INDÍGENAS





MUSEU DAS
CULTURAS
INDÍGENAS

DO MUSEU À ESCOLA,
TECENDO DIÁLOGOS

BRINCADEIRAS INDÍGENAS

1ª EDIÇÃO, SÃO PAULO, 2025



DO MUSEU À ESCOLA, TECENDO DIÁLOGOS: BRINCADEIRAS INDÍGENAS

CENTRO DE FORMAÇÃO – MCI, 1ª EDIÇÃO

TEXTO: Ana Carolina Estrela da Costa, Ana Carolina Gomes Beserra da Silva, Cecília Brancher de Oliveira, Jerônimo Becheroni Perez (Aymara), Júlia Maynã Mendes Feitosa (Xucuru-Kariri), Letícia Yumi Shimoda, Paula Guajajara (Guajajara - T.I. Cana Brava, Maranhão), Siã Hunikuin Sales (Huni Kuin) e Xipu Puri (Puri).

REVISÃO FINAL: Agência Galo

ILUSTRAÇÃO: Jerônimo Becheroni Perez (Aymara), Júlia Maynã Mendes Feitosa (Xucuru-Kariri), Samara Cristina Para Mirim de Oliveira (Guarani Mbya - Tekoa Ytu, Jaraguá), Weksilania Ynaiê Maximo Wassu (Wassu Cocal - Reserva Indígena Filhos Desta Terra, Guarulhos) e Xipu Puri (Puri).

PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO: Aju Paraguassu

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Do museu à escola, tecendo diálogos [livro eletrônico] : brincadeiras indígenas / [Centro de Formação do Museu das Culturas Indígenas]. -- 1. ed. -- São Paulo : ACAM Portinari, 2025.
PDF

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-85-63566-22-5

1. Cultura indígena 2. Educação indígena
3. Literatura indígena 4. Povos indígenas - História 5. Relações étnico-raciais I. Centro de Formação do Museu das Culturas Indígenas.

25-300617.0

CDD-980.41

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação indígena : Brasil : História 980.41

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

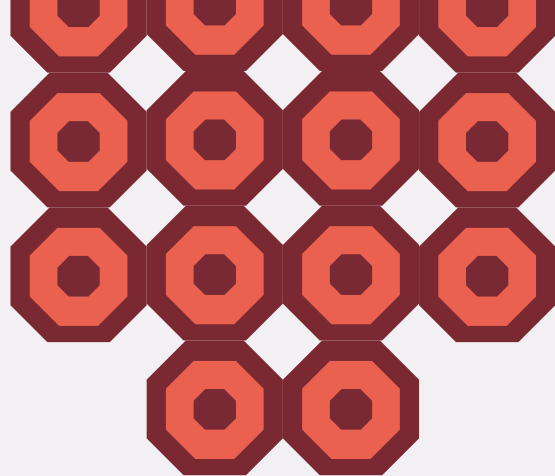


O Museu das Culturas Indígenas (MCI) é fruto da luta dos povos indígenas por visibilidade e valorização de suas histórias e culturas. Instituição da Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas do Estado de São Paulo, administrada pela Organização Social de Cultura ACAM Portinari em parceria com o Instituto Maracá, o MCI desenvolve uma proposta inovadora de gestão compartilhada com protagonismo do Conselho Indígena Aty Mirim, composto por lideranças de diversas etnias do Estado de São Paulo.



Em consonância com os princípios que orientam o MCI, as atividades formativas buscam refletir cosmologias, saberes, pensamentos e práticas a partir do diálogo intercultural. O espaço se reconhece como um território educativo e compreende suas ações como solo fértil para o pensamento conjunto e para a transformação de uma perspectiva hegemônica e dominante em perspectivas plurais. Nesse sentido, educadoras e educadores são importantes interlocutores para a multiplicação desses olhares diversos entre crianças, jovens e adultos.





SU MÁ RIO

▶ Sobre esta coleção	▶ 5
▶ Sobre este caderno.....	▶ 7
▶ Povos citados neste caderno.....	▶ 9
▶ Arapuça	▶ 14
▶ Arranca mandioca	▶ 15
▶ Badela	▶ 17
▶ Bodoques.....	▶ 18
▶ Brincadeira de lateni	▶ 19
▶ Brincadeira de imitação de ijasó	▶ 20
▶ Brincadeira da onça	▶ 21
▶ Brincadeira do milho.....	▶ 23
▶ Cabo de guerra.....	▶ 26
▶ Corrida em um pé só.....	▶ 27
▶ Corrida de tora	▶ 28
▶ Jogo do barbante.....	▶ 30
▶ Jogo de cabeça	▶ 31
▶ Pega-pega	▶ 32
▶ Gavião e passarinhos	▶ 33
▶ Pepé	▶ 34
▶ Peteca	▶ 35
▶ Pula corda.....	▶ 36
▶ Zarabatana.....	▶ 37
▶ Parlendas e cantigas.....	▶ 38
▶ As brincadeiras do dia a dia.....	▶ 40
▶ Proposta de atividade	▶ 44
▶ Referências.....	▶ 46
▶ Ficha técnica.....	▶ 49



**SOBRE
ESTA**

CO LE ÇÃO

Esse material didático é uma publicação do Centro de Formação do Museu das Culturas Indígenas que visa subsidiar a formação complementar de educadoras e educadores como forma de apoiar a implementação da Lei 11.645/2008, que institui a obrigatoriedade do ensino da história e culturas indígenas no Brasil. Serve de apoio aos educadores interessados em enriquecer práticas pedagógicas com conteúdos relacionados às culturas indígenas. Cada caderno oferece reflexões e informações introdutórias para o trabalho em sala de aula.

Os cadernos são fruto das pesquisas, partilhas e referências de equipe indígena e não indígena e foram elaborados em conjunto com o Núcleo de Ações Educativas do MCI, com destaque para os mestres de saberes e estagiários indígenas que trazem reflexões sobre suas respectivas comunidades, reunidas e expressas neste material por meio de textos, narrações, ilustrações e propostas de atividades. As temáticas abordadas originaram-se no ciclo “Encontro com educadores: temáticas indígenas na educação”, realizado pelo Centro de Formação nos últimos dois anos. Nossa proposta é contribuir para a formação continuada com atividades que desconstruam visões homogêneas, distorcidas, preconceituosas e estereotipadas, a fim de ampliar repertórios teóricos e metodológicos, conteúdos e saberes sobre diferentes povos.

A coleção não pretende fornecer verdades absolutas ou definitivas. Algumas das informações mencionadas aqui foram tecidas a partir da oralidade, com respeito às comuns variações entre regiões e comunidades. Essa diversidade reforça a importância de refletir sobre a inclusão de conteúdos indígenas na educação e os diferentes modos de transmissão de conhecimento entre povos, gerações e contextos.

Para aprofundar cada um dos temas apresentados, recomendamos que as escolas promovam momentos formativos a partir de bibliografias de autoria indígena, além de escuta e trocas diretas com anciões indígenas e que realizem atividades imersivas nos territórios indígenas. Isso favorece um aprendizado mais profundo e significativo, no qual promove um entendimento vivenciado e colaborativo dos saberes indígenas.

Por fim, queremos destacar que os saberes e práticas compartilhados nos cadernos, como brincadeiras, palavras em línguas originárias, alimentos e medicinas, não precisam ser necessariamente reproduzidos em sala de aula. Em vez disso, incentivamos que os educadores imaginem formas diferentes de aplicar de modo respeitoso o conteúdo. Sugerimos que investiguem junto às suas turmas as tradições e referências culturais presentes nas próprias famílias, que possam ter origens ou significados próximos às culturas indígenas.

Ao final de cada caderno, incluímos algumas sugestões de diversas atividades que podem auxiliar os educadores a abordagem dos temas de maneira crítica e criativa, sempre com respeito às particularidades de cada contexto.

Aproveitem!

SOBRE ESTE

CADERNO

Este caderno apresenta algumas brincadeiras indígenas que podem ser reproduzidas por crianças e adultos em diversos contextos. Brincadeiras são registros culturais vivos e, apesar de variarem entre culturas e povos, é possível identificar semelhanças. Às vezes, a diferença pode estar na função, objetivo ou narrativa para cada cultura; seja a destreza, o desenvolvimento, a criatividade, a coragem ou outros fins; o brincar contribui para ensinar e cultivar diferentes maneiras de compreender o mundo e a vida.

É preciso atentar-se que as informações contidas neste caderno são um recorte da enorme diversidade de culturas indígenas. Portanto, contemplam apenas algumas das muitas formas de brincar, de significados, de nomes e de grafismos, que podem variar de uma fonte para outra. Encorajamos educadores, crianças e adultos a explorarem o universo indígena brasileiro, a diversidade de instrumentos lúdicos e a potencialidade pedagógica das atividades, jogos e brincadeiras.



**Centro de Formação
Museu das Culturas Indígenas**
São Paulo, 2025



Júlia Maynã

As brincadeiras são de extrema importância para a formação das nossas crianças. Não se trata apenas de brincar, mas também de aprender e desenvolver, além de conhecer a diversidade cultural dessas brincadeiras.

Ynaiê Máximo (Wassu-Cocal)

Raquel X.K.

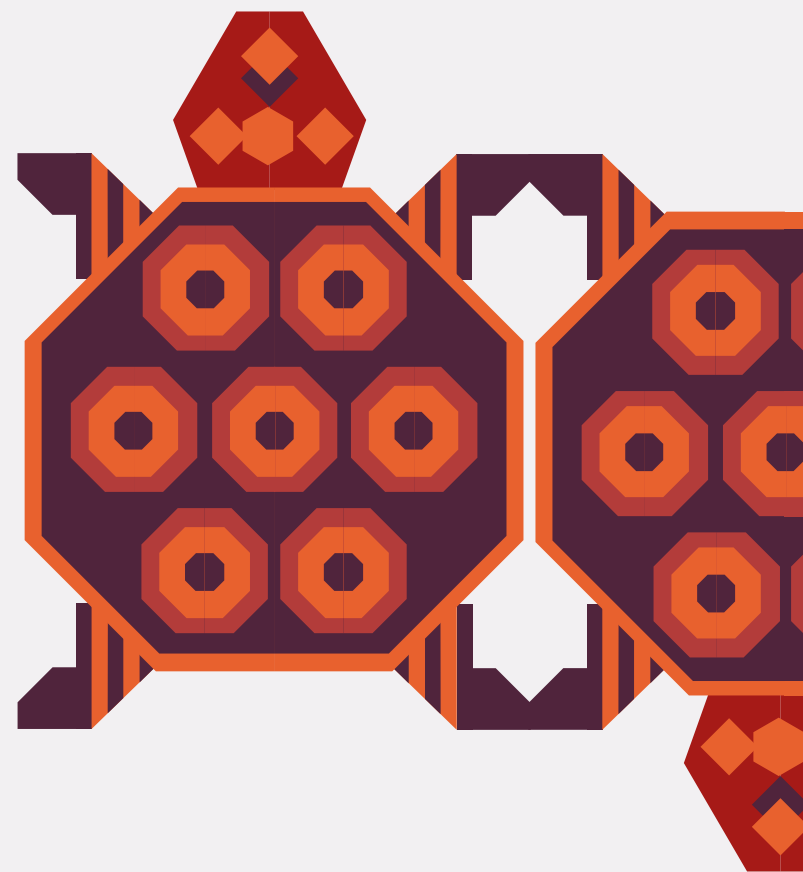
ILUSTRAÇÃO: JÚLIA MAYNÃ – ACERVO MCI

MAQUINA X.K.

POVOS CITADOS

NESTE CADERNO

Ao longo deste material, optou-se pelo uso da autodenominação dos povos indígenas para valorizar suas escolhas, uma vez que, durante o processo da invasão colonial, muitas etnias foram nomeadas a partir do olhar do estrangeiro, o que causou o apagamento forçado de suas identidades coletivas. Entretanto, é preciso ter em mente que essas denominações e autodenominações transformaram-se ao longo do tempo, ganharam novos significados nas relações entre povos e com os não indígenas. Assim, o uso que foi feito é aquele empregado de acordo com a preferência dos povos em questão ou aquele mais frequentemente usado.





Nome usado por não indígenas	Autodenominação e tradução para o português
Mehinako	Mehinako
Xavante	A'uwe Uptabi – “Povo verdadeiro” ou “Povo autêntico”
Karajá	Iny – “Nós”
Kaxinawá	Huni Kuin – “Homens verdadeiros”
Guarani Mbya	Mbya – “Povo que veio do coração”
Kariri-Xocó	Kariri-Xocó é a fusão da etnia Kariri – “Calado” e da etnia Xocó – referente ao pássaro socó
Manchineri	Yine – “Gente” ou “Pessoa” Yine é a autodenominação do povo Manchineri e do povo Piro (que é oficialmente chamado de Yine no Peru)
Bororo	Boe
Pataxó	Pataxó
Maxakali	Tikmu'ún – “Nós”
Kalapalo	Kuge – “Gente” Kuge é uma palavra usada pelos Kalapalo para se referir a eles mesmo mas também a todos os outros alto xinguanos
Canela Ramkókamekrá	Memortumré
Canela Apanyekrá	Apanyekrá
Krahô	Mehin – “Nós mesmos” ou “Nossa carne / Nosso corpo” (Mehin é uma autodenominação usada pelos povos timbira, incluindo os Krahô)
Gavião Pikopjê	Pykopcatejê



Nome usado por não indígenas	Autodenominação e tradução para o português
Gavião Parkatéjê	Parkátégê
Xerente	Akwê – “gente” Akwê é a autodenominação usada por alguns povos, como os Xakriabá, os Xavante (que utilizam a forma A’uwe), os Xerente e os Akroá Mirim.
Panará	Panará – “Gente” ou “Seres humanos”
Guarani Ñandeva	Ñandeva – “Nós”
Katukina Pano	Noke Kuin – “Gente verdadeira”
Wapichana	Wapichan
Myky	Myky
Irantxe	Manoki
Xukuru-Kariri	Xukuru-Kariri é a fusão da etnia Xukuru – referente ao pássaro uru e da etnia Kariri – “Calado”
Tuyuka	Ûtapinopona – “Filhos da Cobra de Pedra



ARCO E FLECHA

ILUSTRAÇÃO: SAMARA CRISTINA
PARÁ MIRIM DE OLIVEIRA –
ACERVO MCI



“

Antigamente nossos povos usavam o arco e flecha para a caça e luta, mas nossas crianças também sempre usaram e ainda usam como brinquedo, para diversão ou para aprender para a vida adulta.

*Tserenhõõ Tseredzawe,
do povo A'uwe Uptabi (Xavante)*

”

O arco e flecha é uma das ferramentas indígenas mais conhecidas, um objeto antigo e comum entre diversos povos pelo mundo! O material utilizado em sua confecção varia de acordo com a cultura, com variações em formatos e tamanhos. Em sua produção, são utilizados materiais como pedra e madeira.

Em cada povo, recebem um nome diferente. Na língua mehinako diz **hüku** e em guarani mbya diz **guyrapa ha'egui hu'y**.

É utilizado na caça, pesca e defesa corporal, com uso também na prática desportiva ou cerimonial. No povo A'uwe Uptabi (chamado pelos não indígenas de Xavante), os adolescentes ficam por volta de cinco anos reclusos numa casa, na qual convivem apenas com seus padrinhos e, nesse período, aprendem tarefas e valores importantes para a vida adulta. Antes da reclusão, acontece o cerimonial **darõ wapté**, no qual, os adolescentes apresentam-se e entregam para os homens que serão seus padrinhos um colar e um arco e flechas, chamados na língua xavante de **umnhi'ã** e **tí**.

O povo Iny (pronuncia-se "inã", chamado pelos não indígenas de povo Karajá) usa o arco e flecha na brincadeira de **axikroro**. Nesta brincadeira, constrói-se uma arraia de palha de buriti, um aro no formato de um círculo preso a uma madeira, que será segurada por alguém em movimento. Enquanto isso, outra pessoa fica a distância com o arco e tenta atingir o aro com a flecha.

PARA SABER MAIS

Neste vídeo é possível conferir a confecção de um arco e flecha pelos Huni Kuin (também chamados pelos não indígenas de Kaxinawá), que levam o nome de **kanu** e **pia**.

<https://vimeo.com/116009938>



O curta metragem realizado pelos mestres de saberes guarani mbya do MCI, mostra o arco e flecha em momento de passagem de funções dos mais velhos aos mais novos.

<https://youtu.be/aFifa2DAuEQ>



ARA PU CA

FOTO: GABIE PEREIRA - ACERVO MCI

Contar histórias para as crianças é uma atividade cotidiana para os povos indígenas. A brincadeira da arapuca testa a atenção: é importante ouvir a narrativa e observar quem a conta. Uma pessoa senta-se ao centro e as demais em volta, para formar uma meia-lua. Quem está ao centro conta uma história e segura um cesto, de cabeça para baixo. O mestre de saberes do MCI, Cláudio Vera, chama essa atividade de **mba'emo rupia nhevanga nhemobe'ua**, na língua guarani mbya (em tradução literal para o português "brincadeira da caça e contando história").

As pessoas em meia-lua seguram um fio de barbante com um animalzinho amarrado na outra ponta, que pode ser de madeira, desenhado ou uma trouxinha do próprio barbante enrolado. Os bichos vão ficar juntos ao centro embaixo do cesto. Durante a contação da história, em algum momento surpresa, quem está segurando o cesto vai soltá-lo e quem está segurando o barbante precisam puxar rápido para que os seus bichos não fiquem presos na arapuca. Quem tiver seu bicho preso, perde-o, mas permanece na roda.

ARRANCA

MAN DIO CA

Uma criança senta-se e entrelaça seus braços em uma árvore ou tronco. Outra criança posiciona-se atrás da primeira, entrelaçando os braços em volta de sua barriga, a próxima faz o mesmo e assim sucessivamente até formar uma fila de mandiocas. Uma criança, que fica em pé, terá que “colher” as mandiocas, puxando a última da fila tentando arrancá-la das demais. Quando conseguir, tenta arrancar as próximas. É possível que consiga arrancar duas ou três mandiocas de uma só vez. As mandiocas arrancadas saem da brincadeira.

Foto: ACERVO MCI



Nas variações dessa brincadeira, as crianças encenam situações, como uma criança que pode ser a dona da roça e outra a compradora das mandiocas.

A compradora então pergunta para a dona da roça:

***“posso comprar suas
mandiocas?”;***

e a dona da roça responde:

***“se você conseguir arrancar,
pode levar!”.***

Então, a compradora vai conferir se as mandiocas estão boas, batendo levemente com a mão fechada na cabeça das crianças.

Na brincadeira da mandioca, cada um depende do grupo inteiro para manter-se forte no elo e segurar o tronco. As ações de cada um dependem do grupo e vice-versa.

PARA SABER MAIS

Os Guarani Mbya chamam essa brincadeira de **nhamondoro manji’o**.

Assista a arranca mandioca:

<https://youtu.be/9ZwZjhrNI5g>



BA DE LA

Popular entre as crianças Kariri-Xocó, de Porto Real do Colégio (AL), a badela é uma espécie de cavalo feito com madeira de velame e uma estrutura de tripé que recebe uma castanha como representação da cabeça. São distribuídas cinco castanhas para cada jogador, que deverá tentar acertar a badela/cavalo a certa distância. Se errar, a castanha fica onde parou. O jogador que derrubar a badela fica com todas as castanhas já lançadas. A brincadeira pode seguir por muitas rodadas. Ganha a pessoa que finalizar com maior número de castanhas.



BO DO QUES

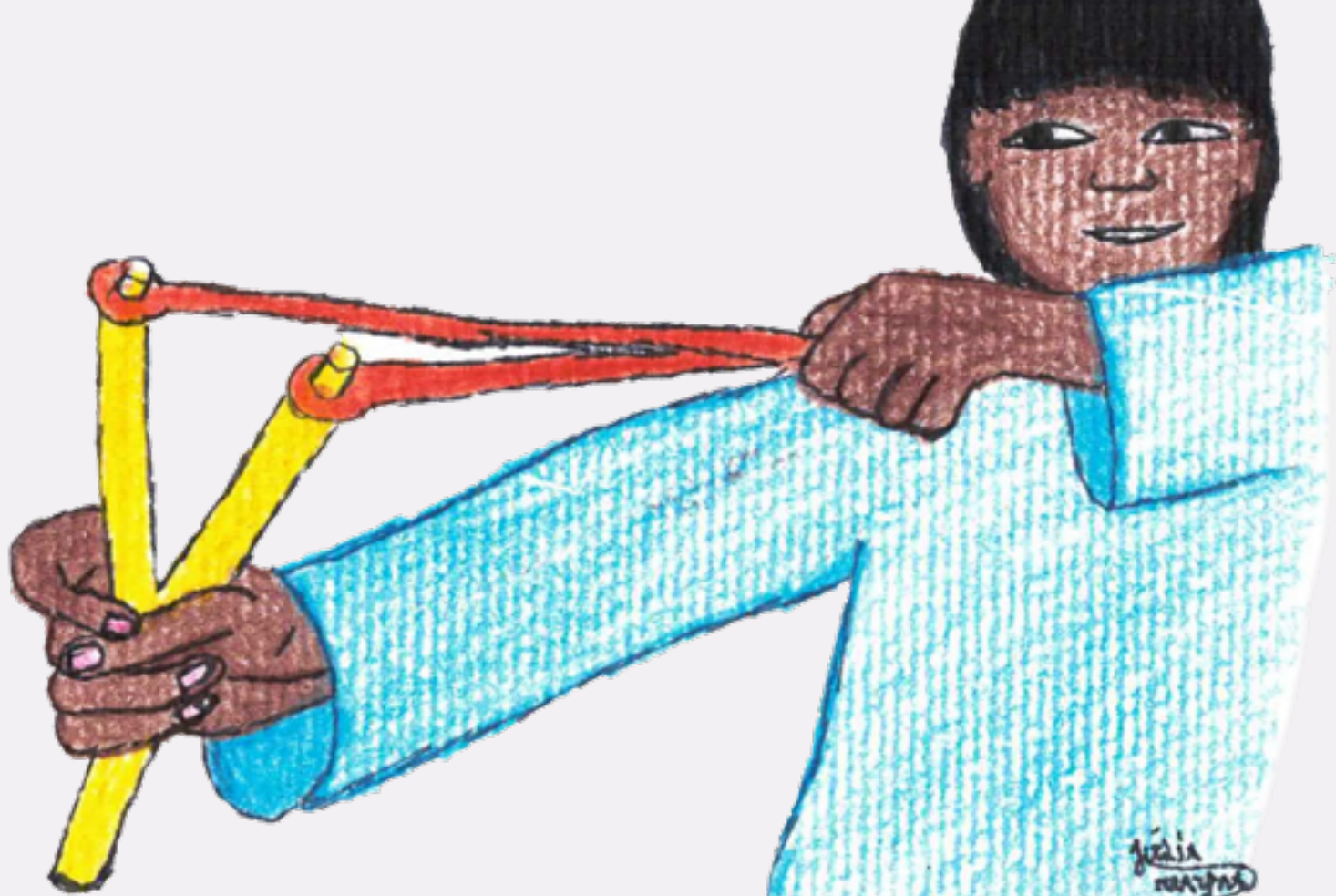


ILUSTRAÇÃO: JÚLIA MAYNÃ – ACERVO MCI

Bodoques são, ao mesmo tempo, brincadeira e instrumento de caça. Conhecidos por diferentes nomes, em diferentes povos indígenas, como “estilingues” e “atiradeiras”, são compostos por uma forquilha com um elástico esticado acionado por um gatilho que lança algum tipo de “projétil” em um alvo. É um dos brinquedos mais encontrados com as crianças indígenas pelo Brasil afora. O povo A’uwe Uptabi o chama de **ihöiwaratede**, um objeto e brincadeira exclusivos das crianças.

BRINCADEIRA DE

LA TE NI

O povo Iny, que vive na Ilha do Bananal (TO), faz a brincadeira de **lateni**, em que se forma um círculo de 15 a 20 pessoas, enquanto uma fica de fora. Então, escolhe-se uma pessoa do círculo para liderar. A pessoa de fora entra para o centro do círculo e observa os movimentos das demais. A liderança faz movimentos enquanto todas as outras a imitam. A pessoa no centro do círculo tem três chances para adivinhar quem é a líder. Se errar, terá que pagar um mico, como imitar algum animal ou dançar. Se acertar, estará livre do mico e o líder torna-se a próxima pessoa a adivinhar. Nesta brincadeira, é muito importante que a liderança espere o momento certo e seja bem discreta na hora de fazer um novo movimento para não ser descoberta.

BRINCADEIRA DE

IMI TA ÇÃO DE IJASÓ

Na brincadeira de imitação de Ijasó, as crianças iny por volta dos sete anos usam palha de buriti para construir as vestimentas do espírito Ijasó. Vestidas do guardião, as crianças imitam suas danças e cantos. Quando chegam na fase adulta, não podem mais fazer essa brincadeira.

PARA SABER MAIS

No vídeo a seguir você pode conferir esta brincadeira:

[instagram.com/reel/
C4Rmt9quR0C/](https://www.instagram.com/reel/C4Rmt9quR0C/)



Na página @povo_iny_karaja:

[instagram.com/povo_iny_karaja/](https://www.instagram.com/povo_iny_karaja/)



você encontra mais fotos e vídeos do dia-a-dia do povo Iny.





BRINCADEIRA DA

ONÇA

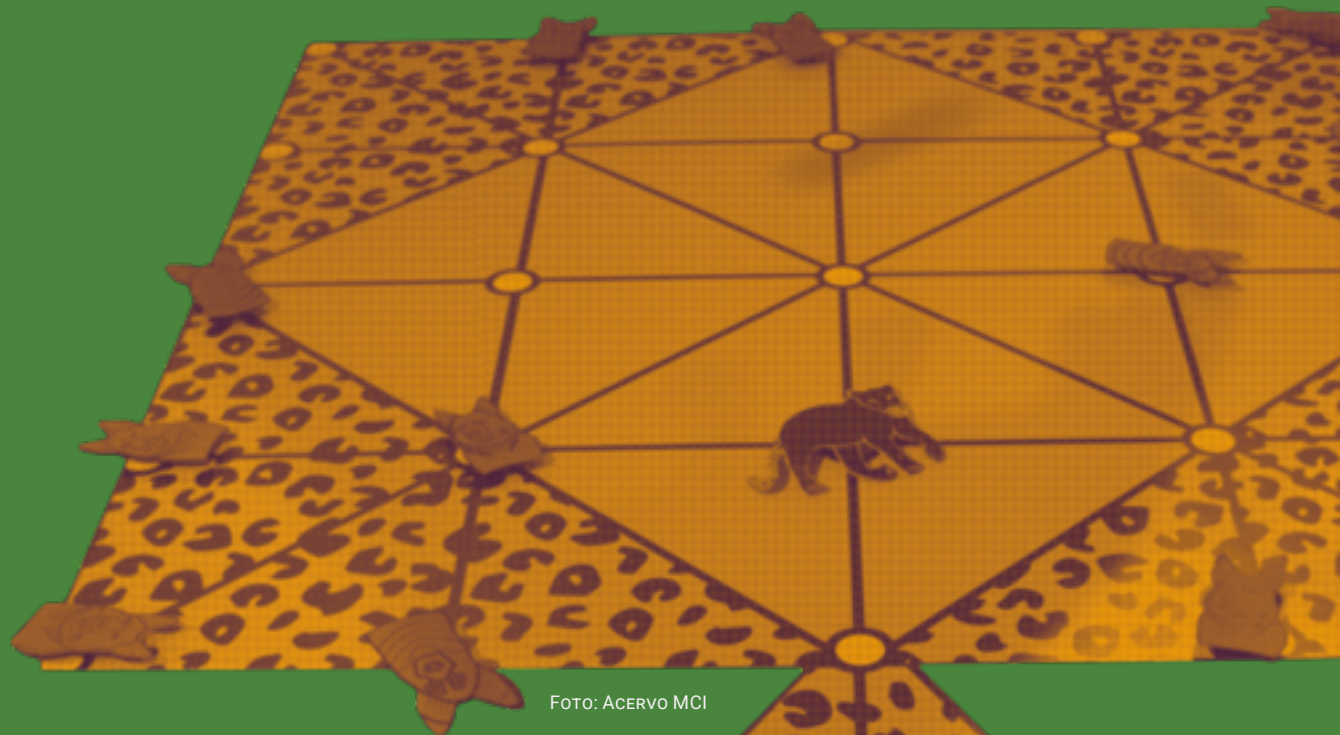


FOTO: ACERVO MCI

O jogo da onça é comum entre muitas culturas indígenas, como os Guarani, Yine (autodenominação do povo Manchineri, mas também usada pelo povo Piro) e Boe (chamado pelos não indígenas de Bororo). Por esses últimos é chamado de **adugo**, na língua nativa boe wadaro.

O jogo é uma ótima maneira de abordar a importância da cultura, história e memória dos povos originários de **Abya Ayala** (denominação das Américas na língua kuna, adotada por povos de diferentes localidades).

Essa brincadeira pode ser reproduzida em tabuleiro com peças ou com marcas no chão para que os próprios jogadores sejam os personagens.

O jogo da onça foi incorporado como parte da exposição *MYMBA'I, Pedindo licença aos espíritos, dialogando com a Mata Atlântica*, do MCI, concebida por Tamikuã Txihi, do povo Pataxó.

A brincadeira da onça inicia-se em um tabuleiro com 15 peças. Dois brincantes participam por vez. Uma peça representa a onça — conduzida pelo jogador que inicia o jogo — e as demais os cachorros. Tanto a onça quanto os cachorros podem andar para uma casa vazia por vez, em qualquer direção: horizontal, vertical ou diagonal. A onça ganha se conseguir “comer” cinco cachorros, isto é, pular por cima do cachorro, como num jogo de damas. Os cachorros não podem “comer” a onça. Para ganharem a brincadeira têm que se unir para encurralá-la até que não se mova.

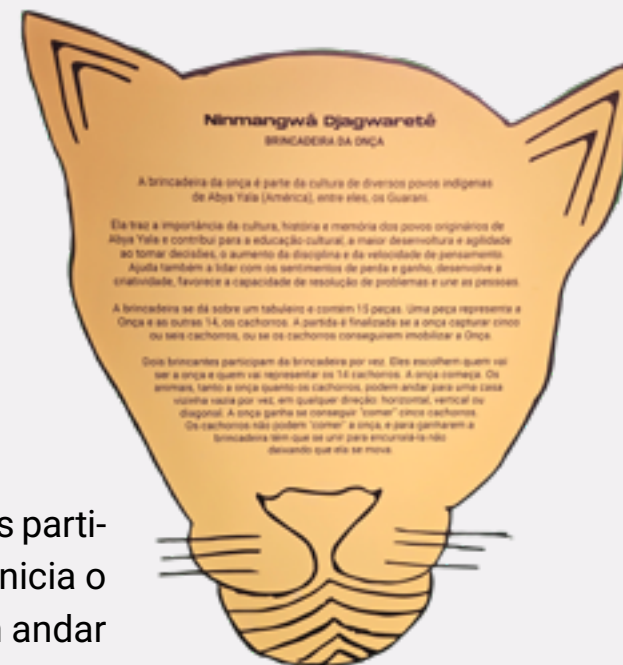


ILUSTRAÇÃO: TAMIKUÃ TXIHI
PRESENTE NA EXPOSIÇÃO
MYMBA'I DO MCI

Uma forma divertida de jogar é produzir com a turma um tabuleiro gigante com máscaras para que cada pessoa possa representar uma peça. O tabuleiro pode ser desenhado com tinta, fita adesiva ou giz no chão, além de produzido sobre algum outro suporte, como tecido ou papelão. Essa proposta que reúne o grupo contribui de modo mais prático e envolvente para o ensino da importância do trabalho individual e coletivo.



ILUSTRAÇÃO: TAMIKUÃ TXIHI
PRESENTE NA EXPOSIÇÃO DECOLONIZA SP DO MCI

Brincadeira do

MI LHO

O povo Guarani
Mbya a chama de
avaxi nhevanga.

Foto: ACERVO MCI



PREPARAÇÃO:

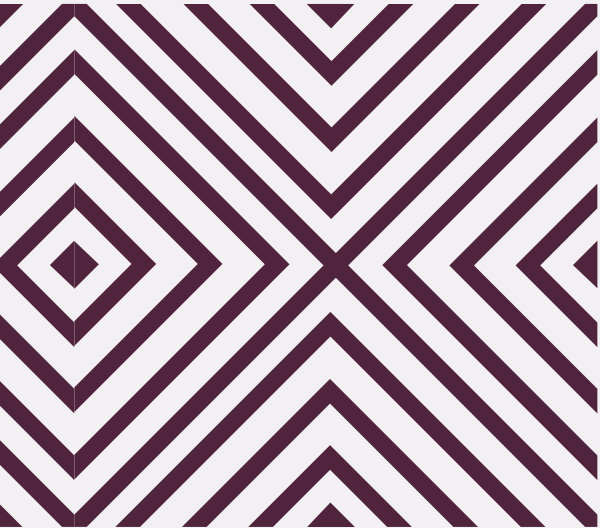
Começa-se com a debulha de 47 grãos de milho. Desses, sete serão usados como o “dado” e os outros 40 serão as fichas do monte. Os grãos usados como dado devem ser pintados de preto em uma das faces. Os jogadores se organizam sentados em roda no chão ou em torno de uma mesa.

COMO JOGAR:

O primeiro jogador lançará os sete grãos e as faces pretas viradas para cima indicarão quantos milhos deve pegar do monte. Por exemplo, se cinco faces pretas caírem para cima, então o jogador pega cinco grãos do monte; se virar três grãos para cima, então pega três grãos do monte. Exceção quando os sete grãos de milho caem sem nenhuma face preta para cima, então deve-se pegar oito grãos e quando vira somente uma face preta, pega-se sete grãos. O jogo segue no sentido anti-horário, assim cada jogador lança os “dados” e pega os grãos do monte.

SITUAÇÃO 1: um jogador lança os “dados” e vira X faces pretas para cima, ao pegar os grãos correspondentes do monte, ele fica vazio. Então o jogo se encerra.

SITUAÇÃO 2: um jogador precisa pegar grãos do monte, porém já não tem a quantidade suficiente no monte. Nesse caso ele deve devolver milhos ao invés de pegar, totalizando de volta no monte a quantidade de faces pretas que esse jogador virou para cima. Por exemplo, o jogador lançou os grãos e caíram cinco faces pretas para cima, mas só tem três grãos no monte, então deve devolver dois grãos seus para o monte, deixando-o com cinco no total. Passa para o próximo jogador e assim segue até que alguém consiga zerar os grãos do monte, conforme a Situação 1.



QUANTIDADE DE JOGADORES:

O jogo pode ser jogado em duas ou três pessoas, uma contra outra, ou formando duplas, trios... É livre! Nesse caso os grãos ganhos são juntados por equipe.

OBJETIVO:

A pessoa (ou dupla ou trio) que tiver mais grãos, ganha!

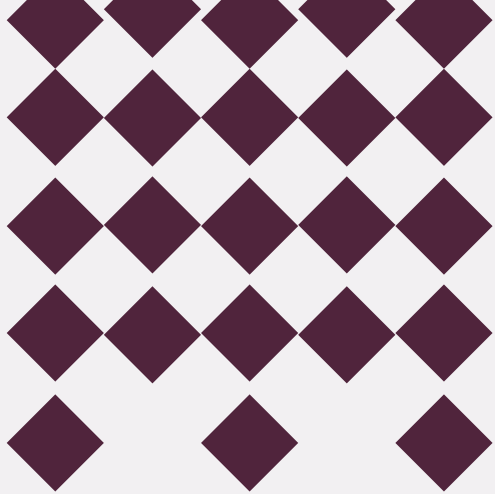


A group of children are sitting on the floor, engaged in a game. They are using a large sheet of paper as a game board, with small objects (possibly corn or beads) placed on it. One child is pointing at the board, while others look on. The scene is brightly lit, suggesting an indoor setting.

PARA APROFUNDAR:

Para ganhar no jogo do milho é preciso ter sorte nos números, e mesmo quem tem mais milhos ao final do monte não tem a vitória garantida, pois precisa tirar o número certo para encerrar o jogo na vantagem. Durante a brincadeira, é possível analisar as chances de vitória antes de uma jogada decisiva.

Por exemplo: a partir de quantos milhos restantes no monte é possível encerrar o jogo? Se o monte tiver quatro milhos, qual a probabilidade de a próxima pessoa encerrar o jogo? Qual a probabilidade de ela perder grãos e qual a probabilidade de ela ganhar grãos? E se forem cinco milhos no monte? Ao longo do jogo, é possível estimular os jogadores a investigarem sobre as possibilidades matemáticas em situações únicas construídas ao longo do processo.



CABO DE GUERRA

A brincadeira de cabo de guerra é comum a vários povos do mundo! Para os Tikmu'ún (chamados pelos não indígenas de Maxakali), essa brincadeira se chama **yã tat ax putix**. Com uma equipe de cada lado, segurando numa ponta da corda, o objetivo é arrastar a equipe adversária até seu campo. A equipe que conseguir arrastar o adversário para o seu campo será a vencedora. Para marcar os limites de cada campo, pode-se riscar uma linha no chão de terra com um graveto, usar um giz ou pedaço de tijolo.

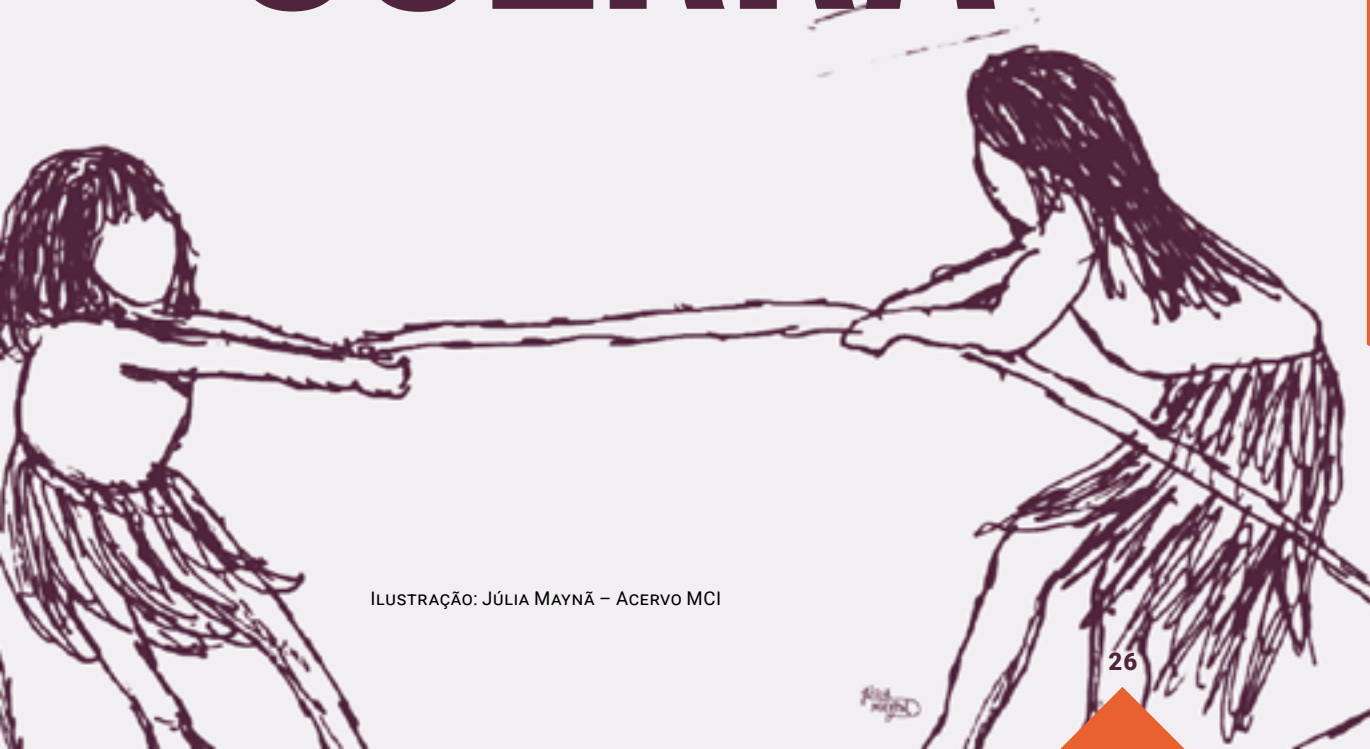


ILUSTRAÇÃO: JÚLIA MAYNÃ – ACERVO MCI

PARA SABER MAIS

Confira duas brincadeiras do povo Huni Kuin que envolvem uma disputa de força. Observe como essas brincadeiras envolvem crianças e adultos, pequenos e grandes, homens e mulheres, e como todos podem se envolver nos jogos quando um equilíbrio justo é estabelecido para a disputa.

<https://vimeo.com/channels/hunikuin/116004631>



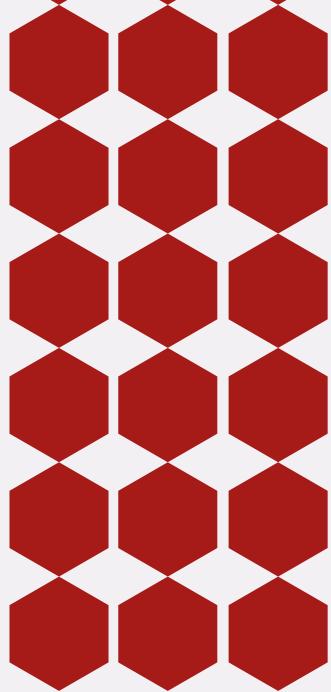
CORRIDA EM UM PÉ SÓ



ILUSTRAÇÃO: JÚLIA MAYNÃ – ACERVO MCI

Popular entre os Kalapalo, do Alto Xingu (PA), chamado **heiné kuputisü**, é um jogo no qual as crianças devem pular num pé só feito um saci. O objetivo não é a velocidade, mas completar a corrida até o fim sem parar e sem trocar de pé. Ganham as crianças que cruzarem a linha de chegada.

Os A'uwe Upatabi a chamam de **tsi'a** (corrida de galinha) e ganha quem chegar primeiro. Há uma variação onde ao invés de correr, fazem uma luta, com o objetivo de derrubar os oponentes.



CORRIDA DE TORA



ILUSTRAÇÃO: XIPU PURI – ACERVO MCI

A corrida de tora é uma prática que compõe processos ritualísticos, mas que também foi inserido como modalidade que integra as atividades dos Jogos Olímpicos Indígenas. Entre os Pataxó, é comum na celebração de casamentos, na qual o homem tem que carregar um tronco com o peso da noiva para provar que consegue sustentar uma família.

Entre os A'uwe Uptabi é chamado de **uiwede** (buriti) e duas equipes carregam seus troncos revezando-se entre seus membros até o ponto final. Ganha a equipe que chega primeiro ou que consegue finalizar caso a outra equipe não consiga ir até o fim. Cada equipe possui membros de diferentes grupos (ou clãs) e o que importa para vencer o jogo é se preparar muito bem previamente. As crianças apenas observam e só correm depois de formados homem ou mulher. Entre crianças de outros povos, a brincadeira pode ser feita carregando-se bambus ou troncos menos espessos e mais leves.

Além desses povos, a corrida de tora aparece na tradição de muitos outros, como Memortumré (Canela Ramkókamekrá), Apanyekrá (Canela Apanyekrá), Mehin (autodenominação dos Krahô, mas também usada por outros povos timbira), Pykopcatejê (Gavião Pikopjê), Parkátégê (Gavião Parkátégê) e Xerente.

PARA SABER MAIS

Os A'uwe Uptabi dividem-se em grupos, também chamados de clãs. No canal do youtube WARIU, Cristian, do povo A'uwe Uptabi, explica mais sobre a relação entre esses grupos.

<https://youtu.be/2Rc0Xc5St4g>



Veja como fazem a corrida de tora das crianças panará: Projeto Território do Brincar – Corridas de Tora

<https://youtu.be/ZBJ4GygLvW8>



JOGO DO BAR BAN TE

FOTO: ACERVO MCI

A brincadeira da cama de gato é comum a vários povos da América Latina e do mundo! Na língua guarani mbya chamam de **nhevanga jaxy tata**, e em guarani ñandeva chamam de **jacy tata**, que significa “jogo da estrela”. Na língua falada pelo povo Noke Kuin (chamado pelos não indígenas de Katukina Pano) chamam de **kãchi**. O jogo, do qual em geral participam duas pessoas, consiste em trançar um barbante entre as mãos de maneira a formar desenhos. Ao retirar o barbante da mão do outro, o jogador deve pegar em pontos específicos para não desmontar a “cama de gato” e formar um novo desenho em suas mãos. Em alguns povos brinca-se com o algodão colhido no próprio território, como é o caso dos Wapixana da aldeia Canauanim, em Roraima.

PARA SABER MAIS

O **kãchi** do povo Katukina já foi tema de uma exposição no Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR e gerou o vídeo abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=kTpoQDpFcHU>





JOGO DE CABEÇA

Os povos Mĩky e Manoki (chamado pelos não indígenas de Irantxe), que vivem em seus territórios no estado do Mato Grosso, praticam esse jogo que é chamado **ãjãĩ** na língua myky. A bola é feita com a seiva de uma árvore, similar a uma cola branca, que é aquecida em forma de disco e depois inflada como uma bexiga. O campo tem uma linha divisória em sua metade e cada time fica de um lado do campo.

A principal regra é que a bola só pode ser tocada com a cabeça. Um ponto só é marcado quando a bola passa três vezes para o campo do adversário sem ser defendida. Cada vez que se faz um ponto, um prêmio é dado ao time. Não é necessário que os times tenham a mesma quantidade de jogadores e não há um tempo exato de duração do jogo.

PARA SABER MAIS

O coletivo de cinema Ijã Mytyli disponibilizou, em seu canal do youtube, muitos filmes pra serem assistidos. Dentre eles o filme *Ãjãĩ: o jogo de cabeça dos Myky e Manoki* (2019) que mostra o cotidiano dos povos, a confecção da bola, organização do jogo e uma partida. O filme também traz cenas do cotidiano, como o trabalho das mulheres, a caça e o preparo de animais.

https://youtu.be/FE1YRaYCK2E?si=08yD-u0v81zD_G_Di





PE GA -PE GA

Nesta brincadeira, uma criança é o caçador e as outras são a caça. O caçador deve correr atrás das caças para pegá-las, como na brincadeira “pega-pega”. Entre os Kalapalo essa brincadeira é chamada **emusi**. Assim que o caçador encostar na caça, ela deve congelar e ficar no lugar onde foi pega até que sobre somente uma caça em movimento. Quando isso acontecer, o jogo se inverte e a criança que era a caça vira o caçador e todas as demais voltam a correr. A brincadeira termina quando os participantes cansarem.



GAVIÃO E PASSA RINHOS

Essa brincadeira é praticada nas aldeias do povo Kalapalo, que a chamam de **toloi kunhügü**. Um dos participantes é escolhido como gavião e os outros são os passarinhos. Os passarinhos ficam em seus ninhos, desenhados como um círculo no chão, e batem os pés e as asas para provocar o gavião. Eles devem correr pelo espaço, mas não podem ser pegos pelo gavião. Os ninhos são os únicos lugares onde o gavião não pode pegá-los! Cada criança que for pega pelo gavião sai da brincadeira, até sobrar somente uma: a vencedora, que será o gavião da próxima partida.



ILUSTRAÇÃO: JÚLIA MAYNÃ – ACERVO MCI

PE PÉ

Muito brincada pelos Kariri-Xocó, de Porto Real do Colégio (AL), também está presente em outros povos da região de origem Kariri, como é o caso dos Xukuru-Kariri, de Palmeira dos Índios (AL). Feita com sabugo de milho e penas de asa de galinha, sua tradução poderia ser “brinquedo que rodopia”. Ela gira no ar, devendo ser lançada por um jogador, como um disco, e pega no ar pelo outro, sem que se permita que ela caia no chão.

PARA SABER MAIS

O último vídeo deste carrossel, feito pelo Kanewí, coletivo indígena de cultura e artesanato, mostra a **pepé** em uso:

https://www.instagram.com/p/DEdQWeSvg3F/?img_index=3



PE TE CA

A peteca é um dos brinquedos mais populares no Brasil! Mas você sabia que ela tem origem indígena? Originalmente feita com palha de milho, folhas de bananeiras ou similares, com ou sem penas, ela é parte da cultura de diferentes povos. Existem também muitas formas de brincar com esse brinquedo, que ajuda muito com o desenvolvimento da coordenação motora: seja uma partida de “queimada” entre dois jogadores munidos de seis petecas cada, como jogam os A’uwe Uptabi, que a chamam de **tobdaé**, ou batendo entre duas pessoas como fazem os Guarani, que a chamam de **mangá**.

FOTO: ACERVO MCI





PULA COR DA

A brincadeira de pular corda é comum a diversos povos indígenas e não indígenas. A diferença para os Kalapalo é que eles pulam levando os joelhos mais próximos ao peito, sem que isso altere muito a altura do salto. Na língua kalapalo, se diz **ija**. Nessa brincadeira, que precisa de uma criança em cada extremidade da corda para girá-la, pode entrar mais de um para pular.



ILUSTRAÇÃO: JÚLIA MAYNÄ – ACERVO MCI

ZARABATANA

Assim como o arco e flecha, a zarabatana é um instrumento utilizado por diversos povos originários e pode ter finalidades desportivas ou de caça e defesa. Confeccionada em taquara em tamanhos variados, seu uso consiste em soprar a flecha que fica dentro do cano para acertar um alvo. A zarabatana pode ser adornada com grafismos e penas, assim como o arco e flecha. Seu uso por crianças deve ser supervisionado.

FOTO: ACERVO MC

PAR LEN DAS E CAN TI GAS

Em português, chamamos parlendas as cantigas, rimas e brincadeiras faladas, como aquela que diz assim: “O que é, o que é?”, ou a famosa “A Maria pegou pão na casa do João/quem eu? /você!/eu não! /então quem foi?”

Cada povo indígena tem cantos e brincadeiras diferentes. Os Mehinako, que vivem no Alto Xingu, entoam cantigas que contam partes da história da criação do mundo e dos animais. Abaixo temos o exemplo de parte do canto que conta a história de surgimento do tucano e do seu grande bico. O tucano é chamado **yakuakua** e a história conta um pouco da sua relação com as mulheres. As crianças ouvem, ficam curiosas, aprendem sobre a história e cantam também.

Yakuakuari
Uhm uhm ehe
Yakua Yakuakuari
Yawahiari Yamurikumari
Uhm uhm ehe
Yakua Yakuakuari

Uma outra cantiga, chamada **axatapé**, é uma brincadeira de provocação. Nela, fala-se da vida das outras crianças. Por exemplo: quando uma criança gosta muito de brincar na lagoa, mas não ajuda sua mãe indo para a roça, a cantiga diz que essa criança é preguiçosa. E cada vez que se canta, menciona-se o nome de uma criança nova, o que faz ela ser preguiçosa e em qual atividade ela está deixando de ajudar seus pais.

Algumas músicas são cantadas em momentos específicos, como as que se cantam para fazer uma criança dormir e que em português chamamos de cantiga de ninar. No link a seguir é possível ouvir uma canção na língua do povo Utipinopona (chamado pelos não indígenas de Tuyuka), que vive na região do Rio Negro (AM). A tradução está também descrita e mostra o contexto de uma aldeia. Uma irmã canta ao seu irmão mais novo, seus pais foram pescar e buscar mandioca na roça e a irmã chama as cutias – um pequeno roedor – para trazer o sono ao irmãozinho.

Nesse mesmo site pode-se ouvir canções de outros povos, cantadas em outros momentos do dia.

<https://www.cantosdafloresta.com.br/audios/cancao-de-fazer-crianca-dormir/>





As brincadeiras do **DIA A DIA**

Brincar faz parte dos aprendizados e atividades do cotidiano. As brincadeiras contribuem na formação da criança e a criança aprende brincando durante seu amadurecimento. As brincadeiras estão presentes não apenas num único momento definido, mas durante todo o dia da criança, enquanto acompanham as atividades dos mais velhos, brincam e aprendem sobre elas, são também uma forma de conhecer o seu entorno e explorar a comunidade onde moram. As brincadeiras resgatam histórias do passado, trazendo seus ensinamentos antigos, e trazem reflexões para o presente e para o futuro.

As coleções Cineastas Indígenas para Jovens e Crianças e Um Dia na Aldeia, do Vídeo nas Aldeias, trazem uma série de filmes retratando o cotidiano nas aldeias pelo Brasil. Neles, vemos como as crianças integram as atividades de seu dia a dia ao universo do brincar. No momento da pesca, na rememoração de guerras do passado, na construção da casa de reza. Todos esses momentos são também o momento de brincar e expressar a cultura de seu povo. Leia o guia da coleção e assista os filmes para conhecer mais:



https://www.videonasaldeias.org.br/downloads/vna_guia_crianças.pdf 



<https://www.youtube.com/VideoNasAldeias> 

PARA SABER MAIS

Assista também a dois materiais do projeto Território do Brincar. Este projeto tem como objetivo a difusão de diferentes perspectivas de infâncias.

Soraia Saura na Kyringue Tekoa Terra Indígena (SP)
| Miradas (2019):

<https://www.youtube.com/watch?v=HWfFdTa7jcg> 



Território Indígena Panará

<https://www.youtube.com/watch?v=Jt8-X5TGXo0> 





Na comunidade, desde cedo os pequenos aprendem uns com os outros, aprendem com os mais velhos, aprendem com a natureza que os cerca, aprendem brincando. Todo lugar é um local de ensinamento, de aprendizagem. Na hora que os mais velhos, os pais, os tios ou mesmo os primos e irmãos mais velhos estão fazendo alguma arte, as crianças estão ali próximas brincando, é o momento que eles estão aprendendo. As nossas crianças, dentro da nossa cultura, das diversas culturas indígenas que eu conheço, aprendem pela observação, isso é o princípio básico da nossa educação. [...] Na confecção das artes, a partir do momento em que a criança já tem uma idade, já pode ir até a mata com os mais velhos, acompanhada dos pais, para extrair a matéria prima para fazer os artefatos. A criança vai junto e ela aprende observando como o mais velho faz, e questiona a todo momento o que está acontecendo. Sempre os mais velhos ensinam de forma lúdica, falando pra criança ou jovem qual é a lua certa para se extrair um tipo de madeira.

*Ubiratã Gomes – Tupi Guarani
educador e mestre em educação*





O brincar é uma ação que pode envolver toda a comunidade, adultos, jovens e crianças. Lembrando que os mais velhos ocupam uma função central na organização, orientação e mediação dos jogos para os mais novos. Inclusive, no tocante à atenção que se deve ter ao realizar jogos tradicionais de outras culturas, uma vez que quando reproduzimos uma brincadeira num outro contexto cultural, sua dimensão simbólica muda, tem outro sentido, importância e lugar do que quando executada dentro das cosmologias dos povos onde se originou. Portanto, é preciso manter consciência dessas realidades para que o respeito às culturas originárias seja mantido.



Proposta de

ATIVIDADE

DESCOBRINDO E BRINCANDO:

Parte I – Em grupos sugere-se que discutam sobre o que leram nesse caderno. Já conheciam alguma brincadeira similar às que aprenderam aqui? O que percebem que muda das brincadeiras no seu contexto daquelas praticadas por povos indígenas? O brincar é uma forma de expressão cultural que reflete as tradições de um povo. Por isso, também é possível investigar quais são as brincadeiras que seus pais e avós praticavam e analisar quais delas ainda se mantêm até hoje e de que maneira elas se transformaram durante o tempo.

Parte II – Agora que conheceram mais sobre brincadeiras e jogos tradicionais indígenas, chegou a hora de partir pra ação! sugere-se que os mais velhos se juntem com os mais novos para pesquisar e organizar os materiais necessários para confecção de brinquedos e testar os jogos entre si. Abaixo seguem algumas sugestões para a execução das brincadeiras.

CRIANDO COM O QUE A TERRA NOS DÁ:

Para construir os próprios brinquedos, muitas crianças indígenas usam materiais que encontram em seu cotidiano. É possível ir longe com coisas simples como alimentos, galhos e sementes que encontramos no quintal. O que é possível construir com os objetos que encontramos no dia a dia? Pode ser um pião, uma peteca, um avião ou que mais pudermos imaginar. Para ajudar a criar, assistam ao vídeo das crianças da comunidade indígena Balaio, no Amazonas, que ensinam a fazer um pião com sementes e paus que encontram no mato:

youtu.be/pnseTrLSzVo 



Outro conteúdo que pode inspirar, é o da construção e brincadeira de peteca em diferentes regiões do Brasil do Território do Brincar:

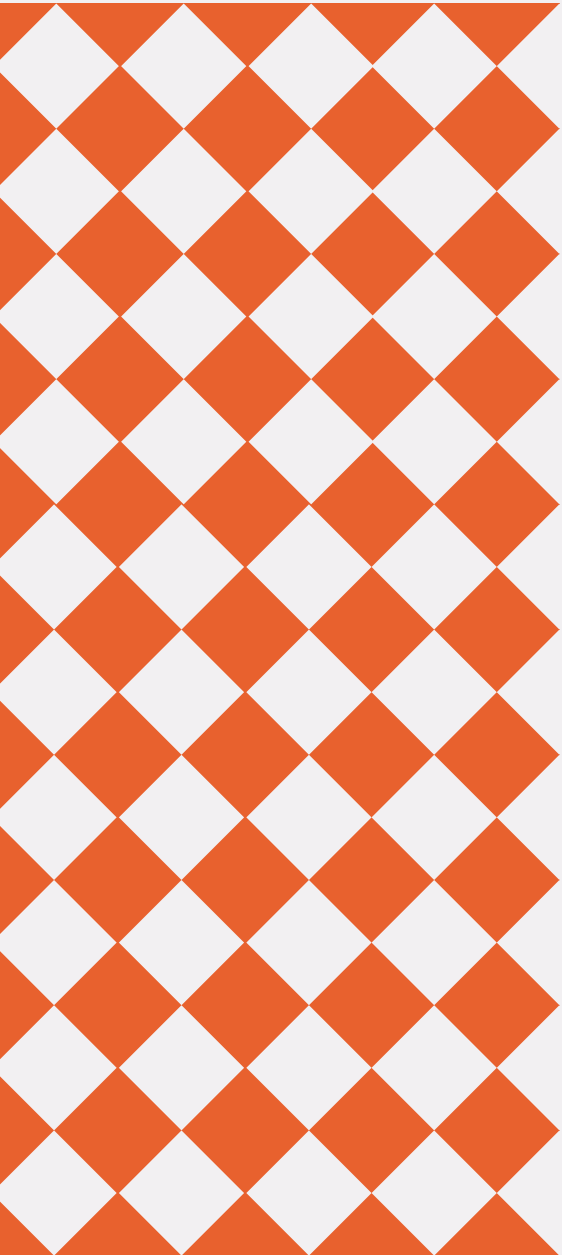
<https://www.youtube.com/watch?v=wXEjIUOCck> 



e também esse guia para construção de um pião do Território do Brincar:

<https://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras/piao-de-tucuma-ou-de-cabaca/> 





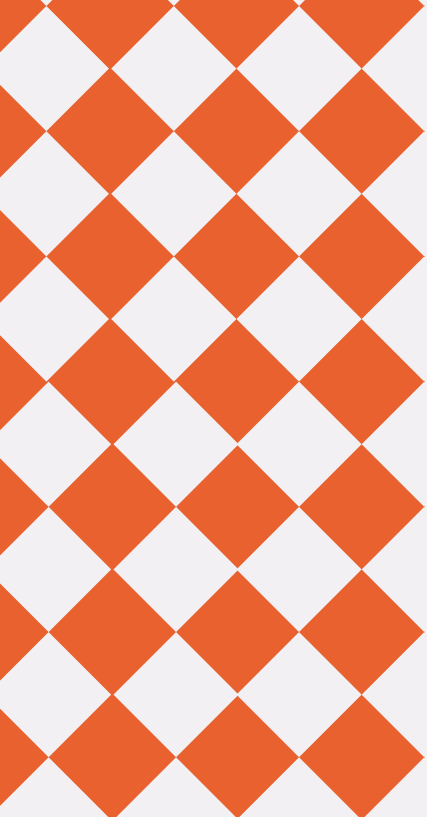
RE FE RÊN CIAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. Conheça o povo Maxakali. *Espaço do conhecimento UFMG*. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/pelos-mundos-indigenasmaxakali/>. Acesso em: 20 ago. 2025.

FREITAS, Edinaldo Bezerra de. Ser ou não ser Mehin: a etno-história Krahô. *Projeto História*, São Paulo : PUC-SP, n. 23, p. 263-84, nov. 2001.

GUERREIRO, Antonio. Do que é Feita uma Sociedade Regional? Lugares, Donos e Nomes no Alto Xingu. *Ilha Revista de Antropologia*, Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 023–055, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/2175-8034.2016v18n2p23>. Acesso em: 20 ago. 2025.

HERRERO, Marina. *Jogos e brincadeiras na cultura Kalapalo* / Marina Herrero, Ulysses Fernandes, João Veridiano Franco Neto. Apresentação Danilo Santos de Miranda e Ellen B. Basso. São Paulo: SESC, 2006.



INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Brincadeiras. *Povos Indígenas no Brasil Mirim*. Disponível em: <https://mirim.org/pt-br/como-vivem/brincadeiras>. Acesso em: 14 mai. 2023.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). *Povos Indígenas no Brasil*. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Página_principal. Acesso em: 20 ago. 2025

JOVENS DA ALDEIA PIRAÍ (GUARÁ MIRIM - SC). Projeto Indígena Digital. *Brincadeiras das crianças guarani*. Disponível em: <https://youtu.be/9IU-XC4753aE>. Acesso em: 30 mai. 2025.

MARTINS, Silvones Karai. *Brinquedos e brincadeiras antigos dos Guarani de Linha Limeira, TI Xapecó, SC*. 2015. 33 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Departamento de História, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://licenciaturaindigena.paginas.ufsc.br/files/2015/04/Silvones-Karai-Martins.pdf>. Acesso em: 14 mai. 2023.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados. *Jogo da onça*. [livro digital] – São Paulo: SME / COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 2). 130p.

SESC SP. *Kalapalo - jogo 1 - Ta (Jogo com arco e flecha)*. 1 vídeo (2min). Disponível em: <https://vimeo.com/5641782>. Acesso em: 30 de mai. 2025.

SOUZA, Fabio de. *Formas de Nominação Pessoal Wapichana na Aldeia Malacacheta*. Universidade Federal De Roraima: Instituto De Antropologia; Programa De Pós-Graduação Em Antropologia Social, Boa Vista, 2018. Disponível em: <http://repositorio.ufrr.br:8080/jspui/handle/prefix/853>. Acesso em: 19 ago. 2025.

VIRTANEN, Pirjo Kristina; OCHOA, Maria Luiza Pinedo; SILVA, Edineide dos Santos (org.). *Tsrunni Manxinerune Hinkakle Pirana: História dos Antigos Manchineri*. Rio Branco: Comissão Pró-Índio do Acre, 2010. Disponível em: cpiacre.org.br/wp-content/uploads/2020/03/Historia-dos-antigos-Machineri.pdf. Acesso em: 19 ago. 2025.

VEJA MAIS

BOAS, Fabio; MENEZES, Romeu; FILHO, Eujácio (Karkaju Pataxó). *Jogos indígenas pataxó - esquecimento, autenticidade e pertencimento*. in: LINHARES, Wendell (org.). *Desdobramentos da educação física escolar e esportiva 2*. Paraná: Editora Atenas. 2019. Disponível em: <https://atenaeditora.com.br/catalogo/post/os-jogos-indigenas-pataxo-esquecimento-autenticidade-e-pertencimento>. Acesso em: 23 jun. 2025.

LORENZONI, Claudia et. al. *Jogos, brincadeiras e experiências em matemática com os Guarani e Tupinikim. Nhewanga Guarani aegwi Tupinikim matemática regwa oetxauka - T'ïanhemorasarai Guarani tupinakyia irunamo: Mba'epapasaba kuapab*. Vitória, ES: Edifes, 2022. Disponível em: <https://edifes.ifes.edu.br/images/stories/DOI/9788582636220.pdf>. Acesso em: 16 jul. 2025.

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Governador Tarcísio Gomes de Freitas

Vice-Governador Felício Ramuth

Secretária da Cultura, Economia e Indústria Criativas Marília Marton

Secretário Executivo Marcelo Assis

Subsecretário Daniel Scheiblich Rodrigues

Chefe de Gabinete Vincenzo Carone

Chefe da Assessoria de Monitoramento e Governança de Dados Culturais Marina Sequetto Pereira

Diretora de Preservação do Patrimônio Cultural Mariana de Souza Rolim

Coordenadoria de Museus Renata Araújo

Chefe da Divisão de Planejamento e Gestão Museológica Mirian Midori Peres Yagui

Chefe da Divisão Técnica Museológica Luana Gonçalves Viera da Silva

Equipe Técnica Angelita Soraia Fantagussi, Dayane Rosalina Ribeiro, Eleonora Maria Fincato Fleury, Henry Silva Castelli, Marcos Antônio Nogueira da Silva, Regiane Lima Justino, Roberta Martins Silva, Tayna da Silva Rios, Thiago Brandão Xavier, Thiago Fernandes de Moura



ACAM PORTINARI – ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA

Presidente Sergio Roberto Urbano

Diretora Executiva Angelica Fabbri

Diretor Administrativo Financeiro Luiz Antonio Bergamo

INSTITUTO MARACÁ

Diretoras Cristine Takuá, Adriana Calabi

MUSEU DAS CULTURAS INDÍGENAS – SÃO PAULO

Gerente de Unidade Davidson Panis Kaseker

NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO

Supervisor de Comunicação Leandro Karaf Mirim Guarani

Assistente de Comunicação Gabryelle Pereira da Silva

Estagiário Wallace Emidio Nascimento Silva

NÚCLEO DE FORMAÇÃO

Supervisor de Formação Aly David Arturo Yamall Orellana (Avá-guarani)

Assistentes de Formação Ana Carolina Gomes Beserra da Silva, Leticia Yumi Shimoda

Estagiário Siã Hunikuin Sales (Huni Kuin)

NÚCLEO DE EDUCAÇÃO

Supervisora de Educação Katia de Carvalho Lazarini

Educadora Yanka Maria Lima Godinho

Mestres dos Saberes Claudio Fernando da Silva Branco (Guarani Mbya), Edney dos Santos Nascimento (Pankararu), Kawakani Mehinako (Mehinako), Rhakany Aruani Alves Jacintho (Tupiguarani), Sonia Ara Mirim (Xukuru), Viviane Benite (Guarani Mbya), Yriwana Teluire Karajá (Yny)

Estagiários João Maurício Costa (Saterê-Mawé), Paula Guajajara Siqueira (Guajajara), Rafaela Renata Alves de Souza (Pankararu), Santiago de Jesus Monteiro (Pankararu)

Agradecimentos aos conselhos da Acam Portinari, do Instituto Maracá e ao Conselho Aty Mirim.

FICHA
TÉC
N
I
C
A

ANO TA ÇÕES

[illegible][illegible]







INSTITUTO
MARACÁ



ACAM
PORTINARI
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA



MUSEU DAS
CULTURAS
INDÍGENAS



SÃO PAULO SÃO TODOS

Secretaria da
**Cultura, Economia
e Indústria Criativas**

ISBN: 978-85-63566-22-5

CAL



9 788563 566225