

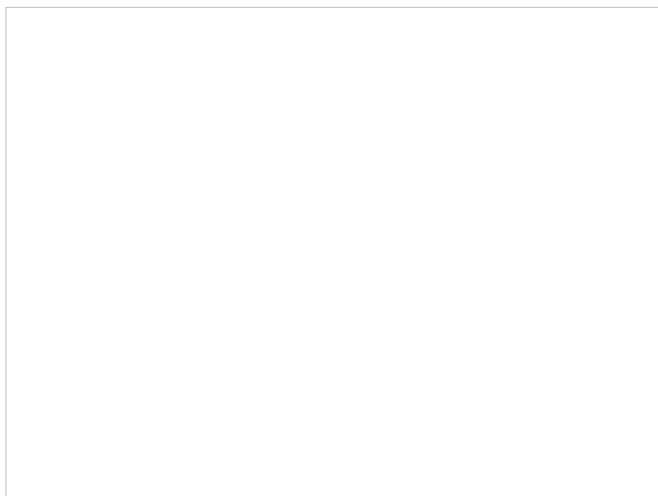
Governo de Minas retoma a tradição dos Jogos dos Povos Indígenas

Ter 21 maio

Os Jogos dos Povos Indígenas de Minas Gerais (JPIMG) desempenham um papel importante na preservação e promoção da cultura, identidade e tradições dos povos indígenas mineiros. Atento a isso, o [Governo de Minas](#) iniciou nesta segunda-feira (20/5), no município de Carmésia, na região do Vale do Rio Doce, a sétima edição dos Jogos.

Até sexta-feira (24/5), a competição proporciona um espaço para o intercâmbio cultural entre diferentes grupos étnicos. Na Aldeia Sede Pataxó, participam dos JPIMG quase mil atletas indígenas, de 22 aldeias provenientes de 13 municípios distintos, representando diferentes regiões do estado e etnias como Kaxixó, Krenak, Maxakali, Mucuri, Pataxó, Xakriabá e Xukuru-Kariri.

Para a coordenadora de Educação do Campo, Indígena e Quilombola da [Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais \(SEE/MG\)](#), Anne Vaz, os jogos indígenas representam um momento importante para todos os povos, pois promovem a integração, o intercâmbio de saberes e a união entre essas diversas etnias.



SEE/MG / Divulgação

"Nos jogos indígenas os povos interagem e compartilham conhecimentos, promovendo não apenas competições esportivas, mas também enaltecendo a riqueza da cultura indígena. É relevante também destacar a diversidade de participantes. Encontramos famílias inteiras envolvidas, desde os anciãos, que foram homenageados na abertura, até as crianças, mulheres, homens e jovens indígenas", observa a

coordenadora.

Jogos Indígenas

O evento é uma iniciativa da [Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social \(Sedese-MG\)](#), em parceria com a SEE/MG, e é realizado desde 2012, mas não havia sido realizado desde a pandemia de covid-19. A realização dos Jogos constitui uma significativa oportunidade de valorização e fortalecimento da identidade das etnias indígenas residentes em Minas, uma vez que promove o encontro e a articulação entre as mais diversas comunidades.

"Os JPIMG são um marco de celebração dos valores dos povos indígenas. É um evento de promoção, difusão, fortalecimento e valorização das práticas esportivas dessas comunidades", explica Pedro Ogando, analista de Políticas Públicas da Diretoria de Incentivo ao Esporte de

Participação e Rendimento da Sedese-MG.

Além da prática esportiva, os jogos destacam a cultura indígena de outras maneiras, através da feira de artesanato, apresentações culturais e ainda um desfile, que abrilhantou o encerramento do primeiro dia de competição.

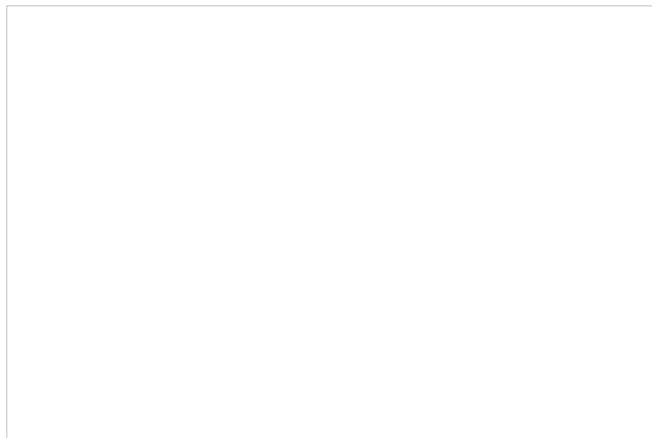
Participação dos estudantes da rede estadual

Os JPIMG integram o calendário sociocultural das comunidades indígenas participantes, e conseqüentemente, o calendário escolar dos territórios que abrigam escolas estaduais dessa modalidade. Assim, os estudantes das escolas estaduais indígenas também participam como competidores.

O diretor da Escola Estadual Indígena Pataxo Bacumuxá, Francilon Pataxó, e anfitrião dos jogos, destaca que a organização do evento mobilizou toda a comunidade, com especial enfoque nos alunos. "Na escola, os estudantes têm disciplinas que abordam nossa cultura e os jogos indígenas, desta forma, as crianças e jovens podem participar ativamente deste momento cultural", enfatiza.

O estudante Terrut Krenak, de 14 anos, da Escola Estadual Comendador Nascimento Nunes Leal, em Resplendor, intensificou os treinos para participar da competição da Corrida do Maracá, e pretende se destacar. "Espero conquistar o primeiro lugar, tenho me dedicado muito nos treinos e também me preparado em outras modalidades para obter um melhor desempenho".

Por sua vez, a atleta Xakriabá, Simã Wapudi, de 31 anos, que alcançou o terceiro lugar na competição de Arco e Flecha, também reforçou sua preparação. "Fico feliz por ter conseguido o terceiro lugar aqui, esta é uma experiência muito enriquecedora. Além dos jogos, aprendemos com os outros povos, compartilhamos nossa cultura e também absorvemos a cultura de outros povos", diz.



Wesley Sena / Route Filmes

Modalidades

Os Jogos contam com oito modalidades esportivas, sendo que cada categoria será premiada com um troféu confeccionado pelos indígenas da aldeia anfitriã, Pataxó.

"Todas essas modalidades esportivas não apenas refletem a cultura indígena, mas também fortalecem a presença e o papel desses povos no contexto esportivo", completa a coordenadora da SEE/MG, Anne Vaz.

As oito modalidades disputadas são:

- Arco e Flecha

É montado um alvo com distância de 30 metros do guerreiro. O competidor que acertar o alvo mais

vezes em três chances será o campeão. Na modalidade feminina, a distância será de 15 metros.

- Arremesso de Lança

Aquele que arremessar a lança em maior distância será o vencedor da prova.

- Bodoque

Os guerreiros terão que acertar o alvo numa distância de 15 metros. São três chances de acerto. Aquele que acertar será o campeão. Caso haja vários acertos, os participantes continuarão a jogar até que apenas um acerte o alvo.

- Cabo de Guerra

Uma equipe de cada lado puxa uma corda, buscando arrastar a equipe adversária até seu campo. A equipe que conseguir arrastar o adversário para o seu campo será a vencedora da prova.

- Corrida do Maracá

A corrida com maracá é composta por no mínimo 10 atletas, onde cada um percorre uma distância de 100 metros, sendo 50 metros de ida e 50 metros de volta. Ao retornar, o guerreiro passará o maracá para seu companheiro de equipe, que fará o mesmo percurso. Ganha a equipe que completar a prova em menos tempo. Para as mulheres, a corrida será de 50 metros, sendo 25 metros de ida e 25 metros de volta. Lembrando que não é permitido que o maracá caia.

- Derruba o Toco

É montado um círculo com diâmetro de 3 metros, onde todos os guerreiros lutarão. Não é permitido o uso de violência e o guerreiro que utilizar golpes distintos do “agarramento” será desclassificado. O campeão será aquele que conseguir forçar o seu adversário a derrubar o toco. A equipe vencedora será a que conseguir somar o maior número de vitórias.

- Futebol

As regras do futebol são as mesmas aplicadas no futebol convencional.

- Zarabatana

De posse da Zarabatana, os guerreiros tentarão acertar o alvo na distância de 15 metros. As guerreiras tentarão acertar o alvo na distância de 7 metros.