

Ramo Sênior

ESCOTISMO COM A FAMÍLIA • MITOLOGIA

Área de Desenvolvimento:

INTELLECTUAL

Explicação sobre o tema:

A mitologia faz parte da história de todas as civilizações. Embora tenhamos mais contato com histórias vindas da mitologia romana e grega, todos os povos têm histórias de deuses ligados à sua visão da criação do mundo. Um mundo de heróis imaginários, seres fantásticos e epopeias aventureiras faz parte do inconsciente coletivo, ainda encantando crianças, jovens e adultos de diferentes culturas.

Esta atividade tem como objetivo apresentar um pouco de mitologias pouco conhecidas, mas que possam despertar o interesse dos jovens, tais como a Japonesa, a de povos indígenas do Brasil, a Celta e a Viking, que podem ser objeto de pesquisa e depois, eventualmente, apresentada ao restante da tropa.

Local:

Qualquer espaço da casa, desde que exista uma área para jogos.

Material necessário:

Depende das atividades escolhidas, dentre as diversas opções.

Pessoas necessárias:

Jovens e familiares.

Preparação prévia:

A primeira tarefa é pesquisar sobre uma diferente mitologia e levantar as atividades que podem ser aplicadas em casa. Incluímos neste documento, a título de sugestão, algumas mitologias que poderão ser usadas como referência.

Descrição da atividade:

Depois de feita a pesquisa e lido este documento, divide-se para que cada jovem ou familiar aplique um jogo tradicional ligado a mitologia do povo escolhido. Cada jogo terá a duração de alguns minutos, contando explicação e aplicação. O material necessário deverá ser providenciado pelos próprios jovens e familiares.

A seguir se realiza uma atividade chamada: Assim criou-se o mundo – em que cada um deverá apresentar um mito de criação, interpretando da melhor forma possível, com a caracterização dos personagens, acessórios e cenários, na medida do possível.

Para terminar cada um deverá servir, para um lanche coletivo, um prato baseado na alimentação da cultura escolhida. Ideia originalmente elaborada por: Equipe Nacional do Ramo Sênior (2015)



INFORMAÇÕES ADICIONAIS

1. POVOS PRÉ-COLOMBIANOS

1.1 Mito de Criação Inca

Um dia muito longínquo, o deus sem nome refletiu sobre o fato de se devia criar um mundo. Tinha a terra, a água e o fogo e isso lhe bastava para dar forma a qualquer coisa que desejasse formar. Assim o fez, criando três planos que compunham um único Universo. No de cima pôs os deuses, que tinham o aspecto brilhante do Sol e da Lua, das estrelas e dos cometas e de tudo quanto brilha no alto, sobre as nossas cabeças. Um pouco mais abaixo, mas ainda sobre o segundo mundo, estavam os deuses do raio, do relâmpago e o trovão, do arco-íris e de todas as coisas que não têm mais explicação senão a que os deuses queiram dar. Esse terço superior se chamou Janan Pacha. No segundo mundo, Cay Pacha, o deus criador pôs os humanos, os animais e as plantas, tudo o que é vivo, incluídos os espíritos. No mundo do terceiro plano, o mundo interior, Ucu Pacha, ficou o espaço fechado e reservado para os mortos. Os três planos estavam intercomunicados, mas eram umas vias muito especiais que davam acesso a uns e a outros. Ao de cima podia aceder o filho do Sol, o Inca ou príncipe, o Intip churin; do interior se podia aceder ao de cá, através de todos os condutos naturais que se abrem do interior para o exterior, condutos pelos quais brotam as águas da terra, cavernas, fendas e vulcões, pacarinas, que eram as vias primitivas de acesso por onde chegaram os seres que deram começo à humanidade; os germes que fizeram nascer os animais e as sementes que deram vida a todas as plantas que crescem no mundo de cá. O esquema deste universo inca seria, pois, o seguinte:



JANAN PACHA - Intip churin
CAY PACHA – Pacarina
UCU PACHA

O ciclo fecha-se com este fluxo para cima, que parte do Ucu Pacha, através de uma Pacarina, para que penetrem nela os homens Ayar e, no mundo de cá, do nascimento ao império inca, com os seus fundadores Manco Capac e Mama Ocllo à cabeça de uma humanidade que, com eles no cimo, pode dirigir-se para o mundo superior, para comunicar-se com os deuses dos quais eles, naturalmente, fazem parte.

1.2 Alimentos

A comida inca consistia principalmente de vegetais, pães, bolos, mingaus de cereais (notadamente de milho ou aveia), e carne (assados ou guisados), comumente de caititus (porcos selvagens) e de lhama. Apesar da dieta dos incas ser muito variada, havia muitas diferenças entre os alimentos consumidos pelos diversos setores da sociedade. A gente do povo só comia duas refeições por dia. O prato comum dos Andes era farinha de batata desidratada. Adicionava-se água, pimentão ou pimenta, e sal para então servir. Eles também preparavam o locro com carne seca ou cozida, com muito pimentão, pimenta, batatas e feijão. Eles comiam ainda grandes quantidades de frutas, como a pêra picada ou o tarwi. O milho era bastante consumido e era preparado fervido ou torrado.

Os nobres e a família real se alimentavam muito melhor do que o povo. Na mesa do Inca não podia faltar carne, mas era escassa para o povo. Ele comia carne de lhama, de vicunha, patos selvagens, perdizes da puna, rãs, caracóis e peixe. A refeição começava com frutas. Depois vinham as iguarias, apresentadas sobre uma esteira de juncos trançados eram estendidos no solo. O Inca se acomodava em seu assento de madeira, coberto com uma tela fina de lã e indicava o que lhe agradava. Daí, uma das mulheres de seu séquito o servia em um prato de barro ou de

metal precioso, que segurava entre suas mãos enquanto o Inca comia. As sobras e tudo que o Inca havia tocado, devia ser guardado em um cofre e queimado logo depois, dispersando as cinzas.

Para conservar as carnes de lhama ou de vicunha, elas eram cortadas em pedaços finos, que eram salgados, e deixadas ao sol para desidratarem. Era chamado de 'chuñu'. Ficavam armazenados para serem consumidos no período mais crucial do inverno. Também eram desidratadas ao sol, as carnes de aves como a perdiz e a pomba e a carne de rãs e peixes. Os camarões eram secados na areia e com pedras quentes e depois, de secos, eram conhecidos com 'anuka'. O jantar era servido entre as quatro e cinco da tarde. Os homens se sentavam ao redor de uma panela, colocada em cima de um pano e se serviam com as mãos ou tomavam a sopa em canecos de barro cozido. As mulheres só podiam sentar fora do círculo. Nos lugares onde não havia lenha, usavam o esterco das lhamas e alpacas como substituto.

1. 3 Jogos e Passatempos

Os maias e demais povos mesoamericanos praticavam um jogo de bola, para muitos considerada a primeira versão do futebol. Como seria de esperar de um jogo praticado por milhares de anos e por várias nações diferentes, os detalhes do jogo variaram com o tempo e local, e desta forma o jogo de bola mesoamericano pode ser melhor entendido como uma família de jogos semelhantes entre si. Algumas versões do jogo eram disputadas entre dois indivíduos, outras entre duas equipes. O jogo de bola disputava-se utilizando uma bola de borracha endurecida feita a partir de látex (borracha). O jogo propriamente dito era designado poc-ta-tok na língua iucateque e a ação do jogo Ti Pitzil em maia clássico. A bola (kid) tinha o diâmetro variando entre 25 a 30 cm e o peso entre 1.5 a 3 kg no período clássico. O objetivo do jogo era enviar a bola para o lado do campo defendido pelo adversário; na época pós-clássica, o objetivo principal era enviar a bola através de um de dois aros verticais colocados um de cada lado do campo de jogo, na linha média do mesmo. Na versão mais comum do jogo, a bola era atirada à mão para o campo, e a partir desse momento os jogadores apenas podiam bater a bola de um lado para o outro do campo com as coxas, ancas e braços (sem chutar ou agarrar com as mãos) e através dos aros colocados nas paredes laterais do campo. Em algumas versões do jogo, os pés eram usados como no futebol atual, noutras eram usados bastões, pás ou raquetes. No jogo de bola asteca perdia pontos o jogador ou equipe que deixasse a bola tocar no solo mais que uma vez antes de a enviar de volta ao campo adversário, que deixasse a bola sair do campo, ou que falhasse na tentativa de fazer a bola (com 3 a 4 kg de peso) atravessar os aros colocados em cada parede lateral. O número de jogadores ou pitzil variava de 2 a 5 por equipe.

2. VIKINGS

2.1 Mito de Criação

"No princípio, havia duas regiões: Muspell, no sul, cheia de luz e fogo; e um mundo de gelo e neve no sul. Entre as duas regiões, havia um grande vazio chamado Ginnugagap. No encontro entre calor e frio, surgiu da neve que derretia um ser vivo, de nome Ymir. Ele era um grande gigante e, debaixo de seu braço esquerdo, surgiram o primeiro homem e a primeira mulher. De seus pés surgiu uma família de gigantes de gelo. Ymir se alimentava do leite de uma vaca chamada Auohumla, que lambia os blocos de gelo e deu origem a um outro ser, chamado Buri. Este teve um filho, Bor e os filhos de Bor foram os três deuses: Odin, Vili e Ve. Estes três mataram Ymir e todos os gigantes de gelo, com exceção de um, Bergelmir, se afogaram no sangue que correu.



Os deuses, então, formaram o mundo dos homens do corpo de Ymir: "de seu sangue, criaram os lagos e o mar; de sua carne, a terra; de seus ossos, as montanhas; de seus dentes e mandíbula, foram criadas as pedras". Do



crânio de Ymir, eles fizeram os céus, colocando um anão em cada um dos quatro cantos para sustentá-lo acima da terra. Este mundo dos homens era protegido dos gigantes por uma muralha, feita das sobranceiras de Ymir e foi chamado de Midgard. Os deuses criaram habitantes para o mundo de duas árvores da costa, que se tornaram um homem e uma mulher. A eles foi concedido espírito e compreensão, o poder de se mover e o uso dos sentidos. Os deuses também criaram os anões, criaturas com nomes estranhos, que viviam na terra como vermes. Estes eram artesãos habilidosos e foram eles que criaram os grandes tesouros dos deuses. Os deuses também criaram o tempo, ao mandar Noite e Dia viajarem pelos céus em carruagens levadas por velozes cavalos. Duas belas crianças, uma menina chamada Sol e um menino chamado Lua, também foram mandados aos céus. Sol e Lua deviam andar rápido, pois eram perseguidos por lobos, que queriam devorá-los. No dia em que o maior dos lobos conseguisse engolir a Sol, o fim do mundo estaria próximo”.

2.2 Alimentos

A primeira e mais importante refeição do dia acontece por volta das nove da manhã (e é denominada dagverð) e se constitui de papas de cereais: centeio, aveia e cevada com pedaços de peixe, majoritariamente arenque, pães feitos com farinha de centeio ou aveia, leite (fervido ou coalhado), mel, frutas como amoras, framboesas e mirtilos e, no caso da Islândia havia também o consumo do skyr, uma espécie de queijo cremoso que até hoje é consumido e fabricado praticamente da mesma maneira da época da colonização viking. Eventualmente consumia-se cerveja, mais espessa e amarga, lembrando muitas vezes, um caldo grosso, de sabor forte e amargo e nacos de carnes ensopadas ou assadas com pão.

A segunda refeição seria o jantar, (náttverðr) logo após o término dos trabalhos do dia e, uma ceia por volta das vinte e uma horas com uma sopa acompanhada de pão e legumes.

A alimentação poderia consistir de grandes porções de peixe, legumes, como cenouras, vagens, beterrabas, alho-poró, nabos e as frutas, mirtilos, morangos silvestres, framboesas, maçãs e, claro mel. A lenda diz que o deus Thor era um grande apreciador de papas de aveia com arenque. O pão tradicional é pesado, com aspecto rude. Elaborado com uma farinha grossa, com grãos partidos em pedaços pequenos ou apenas grosseiramente moídos, que muito se assemelha ao que conhecemos hoje como farelo de trigo podendo ser até um pouco mais grosso e duro. O pão é descrito como grosso e pesado, portanto, não era levedado o que reforça o caráter rústico da comida. Além do pão é também servida uma sopa, provavelmente feita com legumes silvestres: cenouras, nabos, beterrabas, alho-poró. A batata que hoje representa um componente essencial na culinária nórdica não havia chegado das Américas até então.

Acredita-se que a aristocracia devia estar acostumada ao consumo de carnes de caça, não limitando-se a consumir apenas as carnes dos animais criados nas fazendas e, a forma como essas mesmas carnes eram preparadas, a utilização de temperos e especiarias vindas de terras longínquas seriam um diferencial no preparo da carne. Camponeses contavam apenas com legumes, um pouco de manteiga e ervas nativas que não deviam deixar a carne tão saborosa. Cozer a carne nos seus próprios sucos poderia ser uma maneira de deixá-la mais saborosa e essa seria uma maneira encontrada pelos camponeses de melhor aproveitarem esse alimento. A carne podia ser cozida com os ossos preservando assim o tutano, fonte essencial de nutrientes; o sangue e os miúdos dos animais também seriam aproveitados no preparo tornando assim ainda mais rico o prato e, para camponeses que não podiam perder sequer um naco de carne o total aproveitamento dos animais torna-se uma necessidade que os auxiliaria a se manterem melhor nutridos. Os animais eram criados soltos no pátio, o principal era o gado, do qual vinha a carne, o leite, a manteiga e o queijo. Do porco retirava-se a carne e a gordura. Muitos agricultores tinham cabras e ovelhas, que forneciam a lã para forrar as roupas de inverno. Havia também criação de aves, como, galinhas e gansos. As mulheres já conheciam diferentes formas de preparar o alimento para que este durasse por um longo tempo. O alimento podia ser desidratado (como o bacalhau), defumado, ou ainda, azedado (como as conservas). Tudo sempre bem salgado para melhor conservar, uma vez que não havia maneira de refrigerar o alimento. Isto tudo com objetivo de armazenar a maior quantidade possível para passar o rigoroso inverno nórdico. Entre os temperos utilizados, chama a atenção, as ervas da região e o mel. Sendo este último a única

forma de adoçar os alimentos. A bebida do dia-dia era água e leite azedo, chamado de "skyr". Para as festividades era servido cerveja e "mjöd" (cerveja com mel). Os mais ricos podiam ainda oferecer vinhos vindos de vinhas do sul da Europa. Receita Viking: Fisk Stuvad i öl (peixe na cerveja) - 4 porções 1 cebola 1 colher de sopa de manteiga 250 ml de cerveja 1 peixe de 1kg (por ex. Truta) 2 colheres de sopa de farelo de pão Modo de preparo: Limpe o peixe. Pique a cebola em pedaços pequenos e doure na manteiga. Acrescente a cerveja e deixe ferver. Coloque o peixe e deixe cozinhar durante 20 minutos. Quando pronto o peixe, retire-o e coloque em uma travessa. Com o líquido que ficou na panela, faça o molho: coloque o farelo de pão e mexa até alcançar a consistência desejada. Coloque sal a gosto. Despeje o molho sobre o peixe.

2.3 – Jogos e Passatempos

Os Vikings jogavam cartas e jogos de tabuleiro, especialmente durante o inverno. Um dos jogos Vikings tradicionais é um jogo de tabuleiro chamado Hnefatafl que significa "tabuleiro ou jogo do rei". Este jogo simula um ataque Viking e o objetivo do jogo era prender a peça do rei adversário.

Obs: na internet há vários sites que explicam o jogo e suas variáveis. Experimentem este se quiserem praticá-lo: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Tafl>

O cabo-de-guerra era chamado de Honk, e também era praticado, embora de forma um pouco diferente da atual. Dois homens ficavam sentados no chão, com as solas dos seus pés em contato com as solas dos seus oponentes. O objetivo é puxar a corda até que uma marcação chegue até o oponente. A marcação pode ser um pano no final da corda. A competição utiliza movimentos e grupos musculares semelhantes aos utilizados no remo de um navio. Talvez o jogo tenha sido uma maneira de escolher um remador capaz e, portanto, um candidato desejável para a tripulação de um navio.

Nattleikr (jogo de bola) era jogado com uma bola dura e um bastão. As regras permanecem ignoradas, mas as histórias fornecem algumas pistas para nos ajudar a entender a natureza do jogo. Competições de levantamento de peso usando pedras também eram praticadas.

Súrssonar, Hornaskinnleikr ou Skinnleikr, Midfjardarvatn, Knattleikr, Torfleikr, Sköfuleikr, Sveinleikur e Glima, um jogo de força, são alguns dos jogos que podem ser procurados na internet.

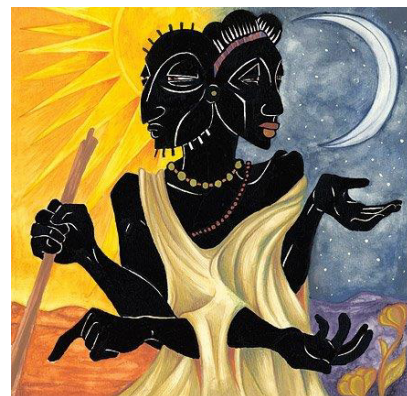
3. POVOS AFRICANOS

3.1 Mito da Criação

Muitos povos africanos contam também com numerosas lendas para explicar a origem da espécie e, ao mesmo tempo, elaboraram curiosos mitos sobre a criação do primeiro homem e da primeira mulher. A narração dos fatos aparece repleta de inventiva e fantasia:

Houve um tempo em que o ser superior Mulukú - nas populações centro-africanas, a deidade suprema era conhecida com o nome de Woka - se propôs fazer brotar, da própria terra, o primeiro casal do qual todos descendemos. Mulukú, que dominava o ofício da sementeira ou, melhor, era o semeador por excelência, fez dois buracos no chão. De um surgiu uma mulher, do outro surgiu um homem. Ambos gozavam da simpatia e do carinho do seu criador e, pelo mesmo motivo, decidiu ensinar-lhes tudo o relacionado à terra e o seu cultivo. Proporcionou-lhe, além disso, ferramentas para cavar e abrandar o chão e para cortar, ou podar, árvores secas e cravar estacas. Pôs em suas mãos sementes de milho para semear na terra e, enfim, mostrou-lhes a maneira de viver por si próprio, sem dependência alguma de quaisquer outras criaturas.

No entanto, conta lenda que o primeiro casal da nossa espécie desatendeu



todos os conselhos que a deidade tinha dado e que, pelo mesmo motivo, abandonaram as terras, que terminaram convertendo-se em baldios e campos ermos. E, assim, o primeiro casal consumou a sua desobediência, com o qual o seu criador os transformou em macacos. O mito - ou, por melhor dizer, a fábula - relata que Mulukú enfureceu e arrancou a cauda dos macacos para a pôr à espécie humana. Ao mesmo tempo ordenou aos macacos que fossem humanos e aos humanos que fossem macacos; depositou nestes a sua confiança, enquanto a retirava aos humanos. E disse aos macacos: "Sejam humanos". E aos humanos: "Sejam macacos".

Mito de Criação Iorubá

Na mitologia iorubá o deus supremo é Olorun, chamado também de Olodumare. Não aceita oferendas, pois tudo o que existe e pode ser ofertado já lhe pertence, na qualidade de criador de tudo o que existe, em todos os nove espaços do Orun. Há algumas variantes do mito da criação iorubá, mas de uma forma geral, há três principais raízes mitológicas, que ainda se diferenciam em detalhes, mas que mantêm uma linha central. Em algumas, Obàtálá é o criador, não só do mundo, como também da humanidade, criando simultaneamente, no òrun (mundo espiritual) e no ayé (mundo material). Em outras, Òduduwà cria o mundo após Obàtálá falhar na sua missão por haver embriagado com o emu (vinho de palma), restando a ele o poder da criação da humanidade, no òrun e no ayé. Em outra variante, esta mais recente, é Òrúnmilà (a divindade do oráculo Ifá), o criador da Terra, enquanto Obàtálá é o responsável pela criação da humanidade, em ambos os níveis.

3. 2 Alimentos

A comida típica da África recebeu influência de diversas partes do mundo, além da própria cultura dos nativos. Sua culinária se tornou uma fonte de ingredientes para diversos países do mundo.

SALADA DE FEIJÃO

1/2 kg de feijão
1/2 xícara de salsa picada
1 cebola cortada em rodela
1 colher de sopa de azeite de oliva
2 dentes de alho picados
Vinagre ou suco de limão
Sal e pimenta à gosto
Azeitonas pretas

Deixe o feijão de molho em água de um dia para outro. Cozinhe em água e sal até ficar macio (não deixe desmanchar). Escorra bem e deixe esfriar. Passe o feijão para uma tigela e junte todos os ingredientes. Enfeite com azeitonas e sirva.

CARIL DE AMENDOIM

1 galinha - ou 1kg de carne
3 xícaras de amendoim
3 tomates cortados
2 cebolas cortadas em rodela
2 litros de água
1 colheres de chá de sal

Lave e corte a galinha em pedaços. Coloque o amendoim de molho durante 1 hora. Pile o amendoim e quando estiver quase todo desfeito, como uma papa, espreme-se com água afim de obter dois litros de leite de amendoim. Ponha este leite em uma panela e leve ao fogo, mexendo sempre com uma colher de pau. Quando começar a ferver, acrescente o tomate, a cebola, a galinha e o sal. Depois de 1h retire do fogo e sirva ainda quente. Se quiser, poderá substituir a galinha por carne, carne de cabrito, peixe ou camarão. Se usar carne ou cabrito, cozinhe antes



de adicionar o amendoim.

LEITE DE AMENDOIM

Existem dois métodos mais comuns para se extrair o leite do amendoim. No primeiro, pila-se o amendoim e peneira-se para se obter a farinha que deverá ser misturada com água; no segundo, (mencionado na receita), coloca-se o amendoim de molho e depois pila-se. Adiciona-se água e coa-se. Podendo usar liquidificador para ser mais rápido.

3.3 Jogos e Passatempos

Mancala é uma família de jogos chamada de jogos de sementeira ou jogos de contagem e captura, que vêm das regras gerais. Os jogos dessa família mais conhecidos no mundo ocidental são o Oware, Kalah, Sungka, Omweso e Bao. Os jogos de Mancala possuem uma sequência de regras gerais de jogo em comum de pegar todas as sementes de uma cavidade (a estratégia), então semear as sementes uma de cada vez de uma cavidade, e captura baseada no estado do tabuleiro. Isto leva à frase em português "Contagem e Captura" algumas vezes usada para descrever as regras. Apesar dos detalhes se diferenciarem substancialmente, esta sequência geral se aplica a todos os jogos. O jogo é tipicamente composto por um tabuleiro, construído dos mais variados materiais, com uma série de cavidades distribuídas em fileiras, geralmente duas ou quatro. Alguns jogos são mais frequentemente jogados com buracos cavados na terra, ou esculpido na pedra. As cavidades também são chamadas de "depressões", "valas" ou "casas". Algumas vezes, grandes cavidades nas extremidades do tabuleiro, chamados de poços, são usadas para o abrigo de peças capturadas. As peças de jogo são sementes, feijões, pedras ou outras pequenas contas similares que são colocadas e transferidas pelas casas durante o jogo. As configurações do tabuleiro variam entre diferentes jogos mas também entre diferentes variações de um nome; por exemplo o Endodoi é jogado com tabuleiros de 2 x 6 a 2 x 10. Com um tabuleiro de duas fileiras, os jogadores geralmente consideram controlar seus respectivos lados do jogo, apesar dos movimentos na maioria das vezes serem feitos para o lado do oponente. Com um tabuleiro de quatro fileiras, os jogadores controlam uma fileira interior e uma fileira exterior, e as sementes de um jogador permanecerão nessas oponente as capture. Estes jogos são bons para fazer com que as crianças interajam e usado para o aprendizado de contagem. As crianças inclusive podem ser encorajadas para fazer o jogo elas mesmas da seguinte maneira: Pegue duas embalagens de meia dúzia de ovos, arranque o topo de ambas, e as arranje em uma linha longa (tampa, base, base, tampa). Você pode grampeá-las ou juntá-las com fita adesiva se quiser, e use pedrinhas ou contas como sementes.



O objetivo de jogos de Mancala normalmente é capturar mais sementes do que o oponente; algumas vezes se tenta vencer por meio do bloqueio de todos os movimentos do oponente. Outros jogos africanos podem ser pesquisados na internet, tais como: Senet (Egito), Bezette (Zanzibar), Tsoro Yematatu (Zimbábue) e Terra-mar (Moçambique)

4 – TUPIS-GUARANIS

4.1 Mito da criação

A figura primária na maioria das lendas guaranis da criação é lamandu (ou Nhanderu ou Tupã), o deus Sol e realizador de toda a criação. Com a ajuda da deusa lua Araci, Tupã desceu à Terra num lugar descrito como um monte na região do Aregúa, Paraguai, e deste local criou tudo sobre a face da Terra, incluindo o oceano, florestas e animais. Também as estrelas foram colocadas no céu nesse momento. Tupã então criou a humanidade (de acordo com

a maioria dos mitos Guaranis, eles foram, naturalmente, a primeira raça criada, com todas as outras civilizações nascidas deles) em uma cerimônia elaborada, formando estátuas de argila do homem e da mulher com uma mistura de vários elementos da natureza. Depois de soprar vida nas formas humanas, deixou-os com os espíritos do bem e do mal e partiu.

Primeiros humanos

Os humanos originais criados por Tupã eram Rupave e Sypave, nomes que significam “Pai dos povos” e “Mãe dos povos”, respectivamente. O par teve três filhos e um grande número de filhas. O primeiro dos filhos foi Tumé Arandú, considerado o mais sábio dos homens e o grande profeta do povo Guarani. O segundo filho foi Marangatu, um líder generoso e benevolente do seu povo, e pai de Kerana, a mãe dos sete monstros legendários do mito Guarani (veja abaixo). Seu terceiro filho foi Japeusá, que foi, desde o nascimento, considerado um mentiroso, ladrão e trapaceiro, sempre fazendo tudo ao contrário para confundir as pessoas e tirar vantagem delas. Ele cometeu suicídio, afogando-se, mas foi ressuscitado como um caranguejo, e desde então todos os caranguejos foram amaldiçoados para andar para trás como Japeusá.

Entre as filhas de Rupave e Sypave estava Porâsý, notável por sacrificar sua própria vida para livrar o mundo de um dos sete monstros legendários, diminuindo seu poder (e portanto o poder do mal como um todo). Crê-se que vários dos primeiros humanos ascenderam em suas mortes e se tornaram entidades menores.

Os sete monstros legendários:

Kerana, a bela filha de Marangatu, foi capturada pela personificação ou espírito mau chamado Tau. Juntos eles tiveram sete filhos, que foram amaldiçoados pela grande deusa Arasy, e todos exceto um nasceram como monstros horríveis. Os sete são considerados figuras primárias na mitologia Guarani, e enquanto vários dos deuses menores ou até os humanos originais são esquecidos na tradição verbal de algumas áreas, estes sete são geralmente mantidos nas lendas. Alguns são acreditados até tempos modernos em áreas rurais. Os sete filhos de Tau e Kerana são, em ordem de nascimento: * Teju Jagua, deus ou espírito das cavernas e frutas * Mboi Tu’i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas * Moñai, deus dos campos abertos. Ele foi derrotado pelo sacrifício de Porâsý * Yacy Yateré, deus da sesta, único dos sete a não aparecer como monstro * Kurupi, deus da sexualidade e fertilidade * Ao Ao, deus dos montes e montanhas * Luison, deus da morte e tudo relacionado a ela. Outros deuses ou figuras importantes

* Angatupri, espírito ou personificação do bem, oposto a Tau * Pytajováí, deus da guerra
 * Pombero, um espírito popular de travessura * Abaanguí, um deus creditado com a criação da lua; pode figurar somente como uma adaptação de tribos guaranis remotas.
 * Jurupari, um deus de adoração limitada aos homens, em geral apenas para tribos isoladas no Brasil.

4.2 Alimentos

O peixe, carne, milho cozido, mandioca, o cauim (um tipo de bebida) faz parte da alimentação dos índios guaranis. Tudo o que é caçado ou pescado é repartido entre todos. Pelo fato dos antigos guaranis viverem perto dos rios e do mar, acabaram introduzindo a canoa de tronco e a jangada para a caçada nos rios.

A erva-mate é o elemento básico da alimentação dos guaranis, cuja tribo se espalhava pelo vasto território banhado sobretudo pelos Rios Paraná, Uruguai e Paraguai.

Com o objetivo de tornar comestível a raiz da mandioca amarga, os Guaranis sujeitavam-na a um complexo tratamento destinado a eliminar o ácido cianídrico. A polpa é espremida no tipiti (prensa destinada a extrair a água que continha a substância venenosa), amassada e depois assada ou torrada em grandes recipientes circulares de barro. A mandioca doce (aipim) era normalmente comida depois de descascada e assada diretamente nas brasas.



Os Guaranis preferiam o milho, ingerindo-o cozido ou assado, procedendo também à secagem do grão maduro e inteiro. Eles comem normalmente peixe fresco, depois de fervido em água. No entanto, podiam também consumi-lo moqueado, ou seja, cozinhando numa grelha feita em varas de madeira verde (moquéim). A carne é geralmente grelhada, exceto a de anta, que é cozida. Misturam sal com pimenta e tomam uma pitada dessa massa (juquirai) sempre que ingeriam uma porção de alimento. Produzem uma bebida – o cauim – a partir do aipim, do milho, da batata-doce, de seiva de palmeiras e de frutas (ananás e caju). Esta tarefa é destinada às moças que, após o cozimento da matéria-prima, mastigavam-na, desencadeando, através da saliva, o processo de fermentação. O cauim tem um aspecto turvo e espesso como borra e era consumido morno. Da dieta alimentar tupi-guarani fazem parte também frutos silvestres como maracujá, jabuticaba, araçá, cajá e mangaba, além de mel, ovos de pássaros, larvas, gafanhotos, abelhas e formigas.

4.3 Jogos e Brincadeiras

Peteca - O nome “peteca” – de origem Tupi e que significa “tapear”, “golpear com as mãos” – é hoje o mais popular entre todos os nomes desse brinquedo tão conhecido no Brasil. Ainda hoje muitas pessoas aguardam o tempo das colheitas para elaborar seus brinquedos. Com as palhas do milho trançam diferentes amarras e laços e criam petecas de vários formatos. Conheça alguns exemplos de petecas feitas pelos povos indígenas.

O senhor Toptiro é cacique da aldeia Xavante Abelhinha, no Mato Grosso e costuma dizer que uma única brincadeira por dia é suficiente para animar as crianças. Para quem vive o tempo acelerado das grandes cidades, pode parecer incrível que um grupo de crianças de 4 a 13 anos consiga permanecer ocupado um dia inteiro com apenas uma brincadeira. Só a busca das palhas na roça já garante muitas aventuras no caminho. Com o material nas mãos, é preciso estar bem atento para fazer uma peteca. É preciso ter tempo para olhar, tentar, errar, refazer e aprender. O senhor Toptiro exibe um sorriso maroto quando se vê rodeado por meninos e meninas que acompanham suas mãos, ainda fortes, trançando o tobdaé – a “peteca” dos Xavante. Além dos olhos e das mãos, o senhor Toptiro utiliza também um dos dedos do pé. Amarra nele o fio de buriti, que esticado ajuda no acabamento em espiral do fundo do brinquedo. Esse detalhe o diferencia de outros modelos, como veremos a seguir. Depois de pronto, o brinquedo xavante está leve e ágil para ser usado em um jogo que exige as mesmas habilidades dos participantes: leveza e agilidade.

Essa brincadeira indígena é muito parecida com uma partida de “queimada” – aquele jogo de arremessar a bola no adversário – mas há algumas diferenças: troca-se a bola por meia dúzia de tobdaés; não existe um campo definido por linhas no chão; e, no lugar das duas equipes, dois adversários disputam a partida. Cada jogador começa a partida com uns três tobdaé nas mãos. Ao mesmo tempo em que faz seus lançamentos, precisa fugir dos arremessos do adversário para não ser queimado. Esse “corre e pega” só termina quando uma pessoa é atingida por um dos tobdaé do outro. A pessoa “queimada” sai do jogo e dá a vez para um novo jogador, e a disputa recomeça. A cada colheita do milho as partidas recomeçam e, assim, trazem muita diversão para as crianças xavante. Dos campos do cerrado do Mato Grosso, onde está localizada a aldeia Xavante, às florestas de mata atlântica em São Paulo, habitadas por comunidades indígenas Guarani, este brinquedo passa por várias mudanças. Mangá é o nome dado pelos Guarani a esse brinquedo - o verdadeiro avô das petecas encontradas principalmente no interior paulista. A palha do milho está dentro e fora do brinquedo. Recheia o interior, apoia o fundo circular ao mesmo tempo em que amarra as penas com um laço forte e resistente. Nicolau, um índio Guarani, é um professor muito querido e brinca de mangá com as crianças de sua comunidade. Existe também o yó, um outro tipo de peteca que não é feito com a palha do milho, mas com o sabugo partido ao meio. Duas penas de galinhas do mesmo tamanho são cuidadosamente colocadas no centro do sabugo, dando ao brinquedo um movimento giratório que imita as hélices de um helicóptero no ar. O desafio é ver quem consegue jogar mais longe o seu yó. Com estes exemplos, vimos como alguns povos fabricam a sua própria peteca e descobrimos que este brinquedo é tão popular entre os povos indígenas como entre os não índios.

Figuras de barbante

Crianças e adultos de todos os cantos do mundo criam nas próprias mãos figuras com fios que representam formas do cotidiano, como: vassoura, estrela, rede, casa, pé de galinha, peixe, diamante, balão, morcego, entre outras. Sabem também fazer incríveis mágicas: cortam o pescoço, emendam duas pontas dos fios na boca, passam a mão de alguém entre os fios, desfazem vários nós com um único puxão, fazem mágicas com os pés etc. Na aldeia Canauanim, em Roraima, onde vivem cerca de 600 índios Wapixana, e um pouco mais de 100 famílias, vive Dona Júlia, a mãe do Tuxaua, o chefe da aldeia.

Além das muitas histórias que conhece, dona Júlia ensina os mais novos da aldeia a fiar o algodão com uma ferramenta feita de casco de jabuti. Quando juntam vários novelos bem branquinhos, ela gosta de tecer rede de dormir e de brincar de fazer figuras e mágicas nos dedos com os pequenos pedaços que sobram. Dá um nó na ponta e começa a mostrar suas habilidades com os fios, sob o olhar atento dos netos e parentes. Assim, de mão em mão, e ao que parece dos avós para netos, figuras feitas com fios barbantes passeiam por diferentes culturas, espalham-se entre os povos e criam imagens incríveis! Uma das imagens preferidas de dona Júlia é a mágica de matar carapanã, os famosos pernilongos. Os Kalapalo, que vivem no Parque Indígena do Xingu, no Mato Grosso, também conhecem esta brincadeira que é chamada de Ketinho Mitselü. Utilizam um fio comprido feito da palha de buriti trançado e amarrado nas pontas. Entrelaçam rapidamente o fio com os dedos e formam diversas figuras. Aparecem animais, figuras da mitologia e referências bem-humoradas às suas atividades.

Os adultos, homens e mulheres, fazem trançados complexos e as crianças figuras mais simples, numa velocidade incrível. As crianças realizam estes trançados e depois os passam para as mãos de outras, que vão transformando os desenhos até voltar novamente à forma original. Além de divertido, esse jogo desenvolve a criatividade, a memória e a precisão.