

3.

Jogo

3.1

Manual do Jogo

MANUAL DE INSTRUÇÕES - Parque Indígena do Xingu

O Parque Indígena do Xingu (PIX), localizado no estado do Mato Grosso, é hoje uma forte referência de Terra Indígena com grande diversidade cultural e ambiental. Criado em 1961, o PIX faz parte do imaginário brasileiro sobre os povos indígenas no Brasil e, durante muito tempo, foi um cartão postal da política indigenista oficial.

A maioria das 16 etnias que nele habitam recuperou o volume populacional de antes do contato com os não indígenas, superando as marcas das epidemias e o fantasma da extinção. Atualmente, os indígenas continuam zelando pelo seu patrimônio cultural e ambiental e buscam formas de manter um diálogo intercultural mais equilibrado com o restante da sociedade. Porém, sofrem conflitos com pessoas que, no entorno do PIX, desenvolvem atividade madeireira, criações de animais ou plantações de soja, assim como sofrem com a ação de garimpeiros, posseiros e outros, que colocam em risco a preservação do Parque. Além dessas ações nas margens do Parque, existem ações na justiça que questionam a posse dessa terra pelos indígenas por grupos interessados no usufruto deste espaço, alegando ser “muita terra para pouco índio” por desconhecerem suas formas de viver.

Neste jogo, você e seus amigos se tornarão personagens indígenas e irão

ajudá-los a garantir a posse da área do PIX: vão reunir missões para levar ao posto da FUNAI e seguirem ao Congresso Nacional, onde reivindicarão leis para proteger o Parque e os indígenas que ali vivem. Mas isso deve ocorrer antes que os conflitos se agravem e a posse das áreas PIX seja perdida.

Importante: esse é um jogo colaborativo, ou seja, um jogo onde os jogadores colaboram uns com os outros em lugar de jogarem uns contra os outros. Nele, ou todos ganham ou todos perdem.

Jogadores: 2-6

Idade: acima de 10 anos

- **CONTEÚDO DO JOGO:**

- 58 cartas divididas em:

- 28 cartas do PIX (verso verde).
- 20 cartas de missões: 5 cartas de cada uma das 4 missões.
- 3 cartas: Aumento de Conflito!
- 5 cartas coringas: 3 de apoio aéreo e 2 de intervenção.
- 24 cartas de conflitos (verso preto).
- 6 cartas de personagens das tribos: Ksêdjê, Naruvôtu, Kalapalo, Kamaiurá, Yudjá e Kayabi.

- 24 peças de tabuleiro (locais do PIX com face dupla).

- 6 peões.

- 4 peças de missões: apoio de ONG Internacional, criação de canal de vídeo, demarcação de uma área próxima ao PIX e criação de uma organização indígena.

- 1 régua de nível de conflito (marcador de tempo).

- 1 marcador de nível de conflito.

- **OBJETIVO:**

Os personagens indígenas terão que trabalhar em conjunto para ajudar a garantir a posse do território do PIX de modo a ganhar tempo para realizar as quatro missões. Uma vez realizadas, para ganhar o jogo, os personagens terão que chegar até o posto da FUNAI. No caso de os conflitos tomarem toda a região antes da conclusão das missões, o jogo termina com derrota!

- **ARRUMANDO O TABULEIRO:**

1. Observar o tabuleiro e dispor as 24 peças da área do PIX no tabuleiro com as faces coloridas (não acinzentadas) voltadas para cima.



2. Colocar as 4 peças das Missões em volta do PIX, como na imagem acima.



3. Separar as cartas em três baralhos: Conflitos (verso preto), Missões (verso verde) e Personagens.



Cartas de Conflitos



Cartas de Missões

Cartas de
Personagens

4. Baralho das Cartas de Conflito: Embaralhar as Cartas de Conflito e colocá-las voltadas para baixo num dos lados do tabuleiro para formar a pilha para retirada. Retirar 6 cartas do topo (uma de cada vez) e colocá-las voltadas para cima ao lado da pilha de cartas para formar a pilha de descarte. Para cada carta retirada virar o local correspondente no tabuleiro, colocando-o no modo “em conflito” (face acinzentada).



5. Baralho das Cartas de Missões: Embaralhar as cartas do baralho das Cartas de Missões (verso verde) e distribuir 2 cartas a cada jogador. Colocar as cartas sempre à vista, para que todos vejam as cartas uns dos outros. Caso alguém receba uma carta *Aumento de Conflito!*, substituir a carta por outra e colocar a *Aumento de Conflito!* no baralho. Embaralhar novamente as Cartas de Missões e colocá-las voltadas para baixo ao lado do tabuleiro.
- Nota:** O baralho de Missões irá ter uma pilha de descarte.

6. Configurar o Nível de Conflito: Configurar o Medidor de Nível de Conflito para o ponto início (que corresponde ao fácil).

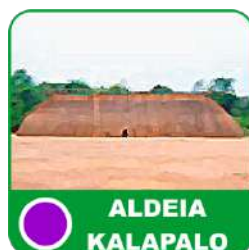


• **INICIANDO O JOGO:**

1. Embaralhar as 6 cartas de Personagens e distribuir, aleatoriamente, uma a cada jogador. Cada jogador irá desempenhar o papel de um indígena que, segundo sua etnia, dispõe de habilidades especiais que só ele poderá usar durante o jogo. Ler em voz alta os personagens e as habilidades que estão escritas nas cartas para que todos os jogadores saibam as habilidades especiais de cada um.



2. Cada jogador deve pegar o peão de cor igual à da carta do seu personagem e colocá-lo no local correspondente (procurar o símbolo de cor no canto inferior esquerdo das peças). Não há problema em começar numa zona em conflito (acinzentada).



3. Os jogadores deverão decidir a ordem dos turnos (quem será o primeiro, segundo, terceiro, etc.).

- **ORDEM DO JOGO:**

O jogo segue por turnos de jogadas (rodadas) e em cada um deles, cada jogador deve realizar os seguintes passos em ordem:

1. Realizar até 3 ações.
2. Retirar 2 cartas do baralho das Cartas de Missões (verso verde) .
3. Retirar cartas no baralho das Cartas de Conflito (verso preto) de acordo com o nível (número) indicado no Medidor. Ex: Se o medidor indicar nível 2, deve-se retirar 2 cartas do baralho.



Após realizados estes três passos, o turno passa para o outro jogador que repetirá os mesmos passos. Estes passos são explicados a seguir:

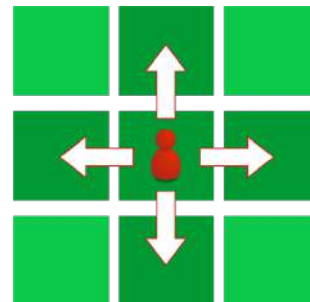
1. REALIZAR ATÉ 3 AÇÕES:

Cada jogador deve realizar até 3 ações (entre as 4 abaixo) em cada turno, não sendo obrigatório realizar todas as ações. Ex: em um turno o jogador, que tem até 3 ações a fazer, pode se mover 2 vezes (2 ações) e dar uma Carta de Missão, totalizando 3 ações. As ações são:

- Mover
- Resolver um conflito (desvirar o local cinza)
- Dar uma Carta de Missão
- Realizar uma Missão

MOVER

Pode-se mover o peão, usando uma ou mais ações, para uma área próxima (cima, baixo, esquerda ou direita, mas nunca diagonal).



Exceções:



O Explorador (Kayabi) pode mover-se na diagonal.



O Canoeiro (Yudjá) pode mover-se ou mover outros jogadores por rios e lagos (peças identificadas com o símbolo da canoa), uma vez por turno, usando uma ação.



O Negociante (Kamaiurá) pode mover outros jogadores para até duas áreas próximas por ação.



O Agente (Naruvôtu) pode mover-se através de uma ou mais áreas próximas em conflito por ação.

RESOLVER CONFLITO

Uma área fica em conflito quando sua carta é retirada do baralho das Cartas de Conflito (verso preto), como na imagem 1. Para resolver um conflito basta virar a

peça do tabuleiro novamente, com a face normal (colorida) para cima, em uma das 3 ações do seu turno, ver imagem 2, ou usando a carta Coringa *Intervenção* (ver Cartas Coringa, pág. 112). Caso essa área em conflito não seja resolvida e sua imagem sair novamente em uma Carta de Conflito (ver Carta Aumento de Conflito, pág. 112), a área ficará Ocupada, sendo retirada do tabuleiro e não podendo mais ser transitada.



Imagem 1

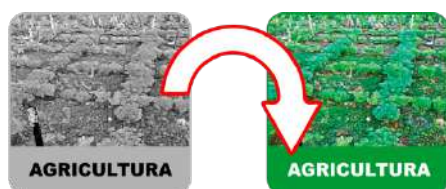


Imagem 2

Exceções:



O Xamã (Ksedjê) pode resolver o conflito de até 2 áreas por ação.



O Explorador (Kayabi) pode resolver conflito na diagonal.

- **REALIZAR UMA MISSÃO**

Para realizar uma missão é preciso ter em mãos as 4 cartas de Missões correspondentes aquela missão e estar na área desta missão, marcada no canto inferior esquerdo da carta do tabuleiro. Observe a tabela abaixo:

DESCARTE	PEÃO NO CORRESPONDENTE LOCAL	MISSÃO
		
		
		
		

Após chegar na peça com a missão destacada, pegar a peça da missão correspondente, colocar a frente do jogador, fora do tabuleiro, e retirar do jogo as 4 cartas usadas.

Exceções:



O Agente pode realizar missões em locais em conflito, mas somente ele.

2. RETIRAR DUAS CARTAS DE MISSÃO

Depois de efetuadas todas as ações o jogador deve retirar 2 cartas de missão (uma de cada vez) do topo do baralho (verso verde) e adicioná-las à sua mão. Se for retirada uma carta *Aumento de Conflito!*, deve seguir as instruções (ver Aumento de Conflito, pág. 112) e depois descartá-la para a pilha de descarte correspondente.

3. RETIRAR CARTAS DE CONFLITO

Depois de retirar 2 cartas do baralho das Cartas de Missões (verso verde) o jogador deverá retirar um número de cartas de baralho de Cartas de Conflito (verso preto) igual ao definido no Medidor de Nível de conflito (por exemplo, se o nível está a 3 retiram-se 3 cartas).

Retirar as cartas uma de cada vez e colocá-las na pilha de descarte de Conflito. Para cada carta que é retirada procurar a área correspondente e fazer o seguinte:

- Caso o local esteja normal, colocá-lo no estado “em conflito” (ou seja, virar a carta do tabuleiro, para a cor cinza).
- Caso a área já esteja “em conflito” passará a ser ocupada! Então deve-se remover a carta do tabuleiro e a carta de Conflito correspondente do jogo.

Nota: Caso um local se torne ocupado (a carta Conflito apareça 2 vezes seguidas sem o conflito ser resolvido antes), não se pode, neste caso, usar a carta coringa

“retirada de problemas” para salvar o local.

- **DEMAIS CARTAS**

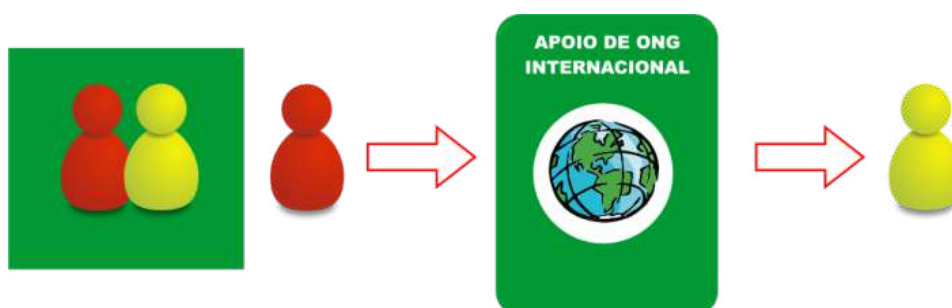
CARTAS DE MISSÃO

No baralho há 5 cartas para cada missão. O objetivo é colecionar 4 iguais para realizar a missão correspondente nas áreas do Parque. Pode-se dar cartas de missões a outros jogadores usando a ação Dar uma Carta de Missões (uma das 3 ações por turno). É importante lembrar que os jogadores não jogam uns contra os outros, mas de modo colaborativo, um ajudando ao outro.



DAR UMA CARTA DE MISSÃO

Para dar uma ou mais cartas de Missão a outro jogador (para completar as 4 cartas e conquistar a missão) é preciso que os dois jogadores estejam no mesmo local. Cada carta entregue é contada como 1 ação. (Ver "Limite de Mão", pág.114), para restrições).



Exceções:



O Mensageiro (Kalapalo) pode dar cartas a outro jogador sem ter que estar no mesmo local.

CARTAS CORINGAS

Há 2 tipos de cartas coringas no baralho de Cartas de Missões (verso verde): apoio aéreo (3 cartas) e intervenção (2 cartas) - que irão ajudar os jogadores durante o jogo. Estas cartas estão contidas no baralho das Cartas de Missões, e quando retiradas, são adicionadas às cartas que estarão na mão do jogador e podem ser jogadas em qualquer momento, mesmo fora de turno, ou seja, fora da sua vez de jogar. Jogar um coringa não conta como ação. Após o uso deve-se descartar estas cartas para a pilha de descarte do baralho das Cartas de Missões.



Nota: O jogador pode usar a carta coringa no caso de se ver forçado a descartá-la, por exceder a quantidade de 5 cartas na mão (Ver Limite de mão Pag.114)

CARTAS AUMENTO DE CONFLITO!

Há 3 destas cartas no baralho de Cartas de Missões (verso verde). Quando uma delas sai ao jogador este deve fazer o seguinte:



. No Medidor, aumentar o Nível de conflito um traço. Registrar a nova quantidade de cartas de conflito a retirar do baralho no final do turno, de acordo com o

número presente no Medidor. (Ex: se o Medidor estava no 2 e eram retiradas 2 Cartas de Conflito por jogada, agora, passando ao 3, serão retiradas 3 Cartas de Conflito.)

2. Embaralhar a pilha de descarte das Cartas de Conflitos (verso preto) e colocá-la voltada para baixo no topo da respectiva pilha de retirada. Isto significa que cartas que foram previamente retiradas irão aparecer novamente.

3. Descartar a carta *Aumento de Conflito!* para a pilha de descarte de Missões (verso verde).

Notas:

- Caso saia ao jogador uma carta *Aumento de Conflitos!*, este não recebe nenhuma carta para substituí-la.

- Caso saia ao jogador 2 cartas seguidas *Aumento de Conflitos!*, não é necessário embaralhar novamente a pilha de descarte de conflitos. No entanto, aumente o Nível de conflito no Medidor em dois traços.

- Caso saia ao jogador uma carta *Aumento de Conflito!*, mas não houver pilha de descarte de Conflito, apenas aumente o Nível de conflito no Medidor em um traço.

- **QUANDO O BARALHO DE CARTAS DE MISSÕES ACABA**

Quando a última carta do baralho de Missões é retirada, embaralhar a pilha de descarte de Missões e colocá-la voltada para baixo para formar um novo baralho.

- **QUANDO O BARALHO DE CARTAS DE CONFLITOS ACABA**

Se o baralho de Cartas de Conflitos (verso preto) acabar, embaralhar a pilha de descarte correspondente e colocá-la com a face voltada para baixo para formar um novo baralho. Se isto acontecer no meio de um turno, continuar a retirar Cartas de Conflito do novo baralho.

- **LIMITE DE MÃO**

Os jogadores só podem ter 5 cartas em mão, incluindo cartas de Missões e de Coringa.

Caso alguém tiver 6 ou mais cartas (por exemplo, por retirar cartas do baralho ou por ter recebido cartas de outro jogador) deve escolher e descartar o excesso para a pilha de descarte Cartas de Missões. Caso seja escolhida para o descarte uma carta coringa pode-se usar o seu efeito antes de efetivar o descarte.

- **PEÕES EM ÁREAS OCUPADAS**

Caso um peão esteja num local a ser ocupado terá que se deslocar até um local próximo qualquer, mesmo em conflito.

Caso não seja possível, então o peão morre e todos perdem o jogo!

- **FIM DE JOGO**

GANHAR

Chegar ao posto da FUNAI! Uma vez realizadas as 4 missões, TODOS devem ir para o local de posto da FUNAI.



Nota: Ganham mesmo que Posto da FUNAI esteja em conflito.

PERDER

Há 4 formas de perder o jogo:

1. Se todos os locais forem ocupados antes de realizar as missões.
2. Se o local Posto da FUNAI for ocupado.
3. Se qualquer jogador estiver num local que é ocupado e não tiver locais próximos para onde ir.
4. Se o nível de Conflito chegar ao valor máximo (DERROTA!).

- **RESUMO DAS REGRAS:**

O objetivo do jogo é realizar as 4 missões e chegar, no tabuleiro, até o posto da FUNAI (todos os jogadores).

- **Como jogar:**

1. Arrumar o tabuleiro, distribuindo as peças de tabuleiro, conforme a imagem apresentada no manual.
2. Distribuir as Cartas de Personagens para cada jogador e decidir a ordem dos turnos. Observar as habilidades especiais de cada jogador.
3. Colocar os peões no tabuleiro nos locais correspondentes a cor de cada peão.
4. Retirar 6 cartas do baralho das Cartas de Conflito (verso preto) e colocar as áreas dessas cartas, no tabuleiro, em conflito, ou seja, virá-las colocando a parte cinza para cima. As cartas que saíram devem ser colocadas na pilha de descarte.
5. Cada jogador deve pegar 2 cartas do baralho das Cartas de Missões (verso verde) e deixar em sua mão.
6. O primeiro jogador começa fazendo até 3 das seguintes ações: mover, resolver um conflito, dar uma Carta de Missão ou realizar uma missão.
7. Após as 3 ações realizadas, o jogador retira, novamente, 2 cartas do baralho das Cartas de Missões (verso verde) e junta com as outras que estavam em suas mãos. Lembrando que o jogador só pode ter em suas mãos até 5 cartas. Caso tenha mais, deve descartar, na pilha de descarte.
8. Por fim, o jogador deve retirar 2 cartas do baralho de Cartas de Conflito e tornar as áreas dessas cartas, no tabuleiro, em conflito.

Lembrando que o número de cartas retiradas aqui vai depender do nível de Conflito do medidor. Quanto mais alto, mais cartas serão retiradas. Colocar as cartas retiradas na pilha de descarte.

9. Iniciar próximo turno com o jogador seguinte.

- GANHAR: Realizar as 4 missões, ir (TODOS) para o local de posto da FUNAI.

- PERDER:

1. Se todos os locais forem ocupados antes de realizar as missões.

2. Se o local Posto da FUNAI for ocupado.

3. Se qualquer jogador estiver num local que é ocupado e não tiver locais próximos para onde ir.

4. Se o nível de Conflito chegar ao valor máximo (DERROTA!).

- **LEMBRANDO**

- Como um jogador passa a vez para o outro?

A ordem de jogada é definida ao início e após as 3 ações de um jogador, automaticamente o próximo deve executar suas 3 ações.

- Como colocar um local em conflito?

Virando a peça do tabuleiro para seu verso, deixando a parte acinzentada para cima.

- Como resolver uma área em conflito?

Basta vira-la novamente, deixando a parte colorida para cima.

- O que é uma área ocupada?

É uma área que entrou em conflito 2 vezes seguidas sem ser resolvida. Uma vez

ocupada esta área deverá sair do jogo.

- Como realizar uma missão?

Quando o jogador tiver em suas mãos as 4 cartas de uma missão, ele deve ir até a peça do tabuleiro que tem a imagem correspondente à missão e assim está cumprida a missão.

- O que fazer quando aparecer a carta *Aumento de Conflito!*?

Deve-se aumentar o nível de conflito no medidor e colocar as Cartas de Conflito descartadas novamente no baralho das Cartas de Conflito sem embaralhar. A partir disso a quantidade de cartas a serem retiradas a cada rodada pode aumentar.

3.2

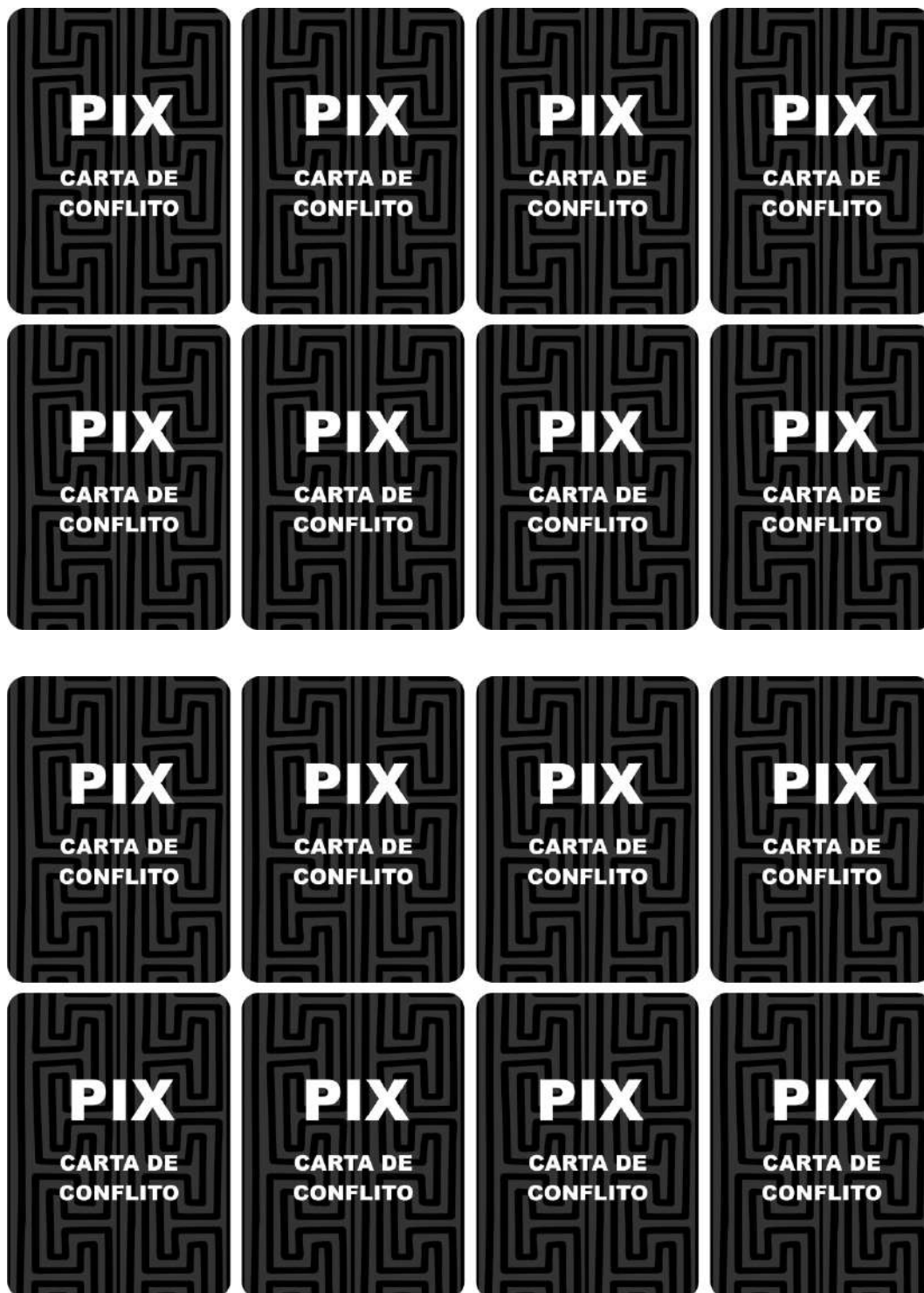
Cartas, peças e tabuleiro

CARTAS DE CONFLITO - FRENTE





CARTAS DE CONFLITO - VERSO





CARTAS CORINGA - FRENTE



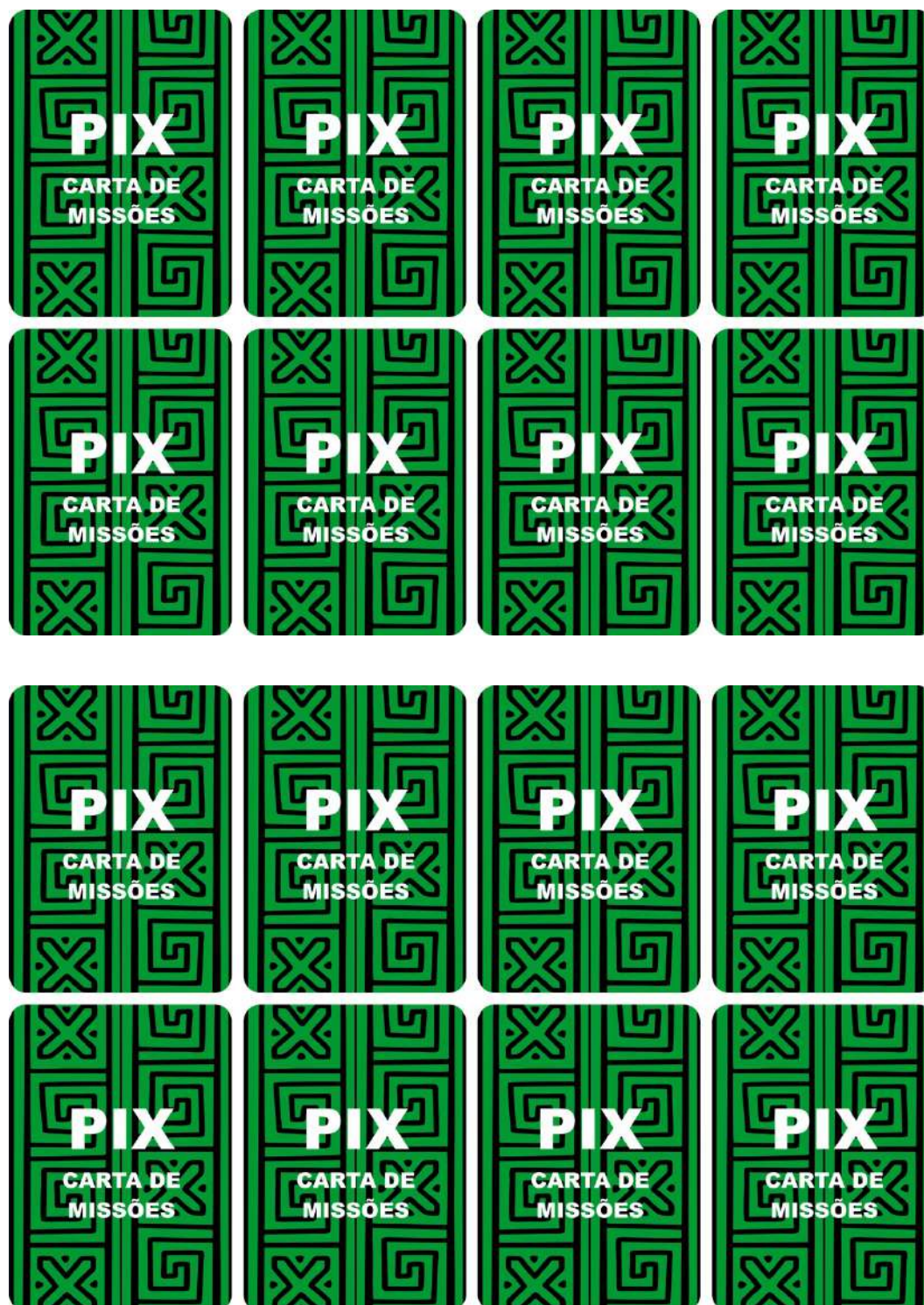
CARTAS CORINGA – VERSO



CARTAS DE MISSÕES - FRENTE



CARTAS DE MISSÕES – VERSO





CARTAS - FRENTE



CARTAS – VERSO



CARTAS DOS PERSONAGENS – FRENTE



CARTAS DOS PERSONAGENS – VERSO



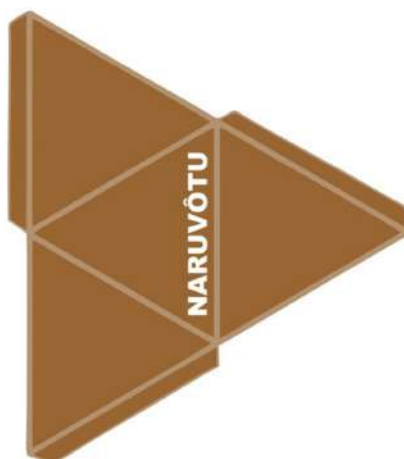
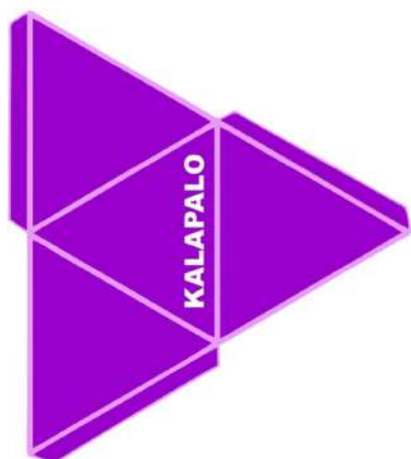
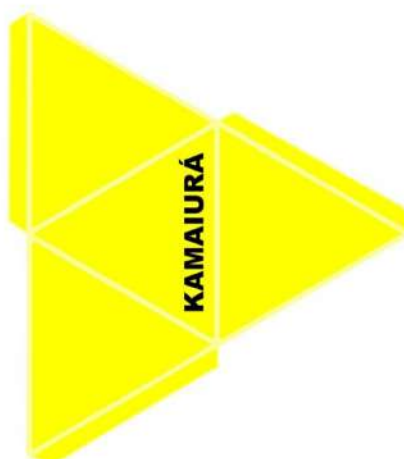
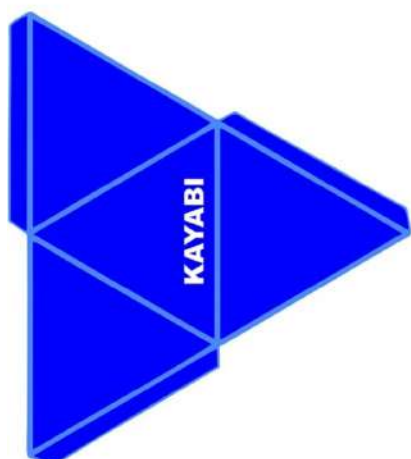
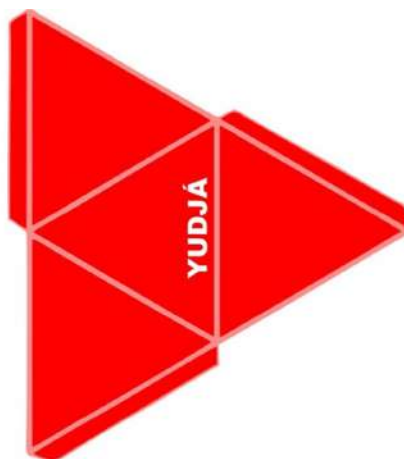
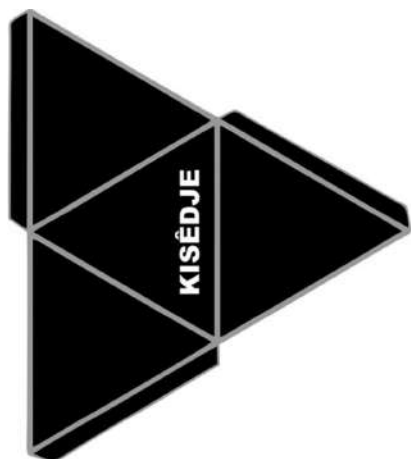
TEXTO DAS CARTAS DOS PERSONAGENS

- Em seu universo cosmológico, os Kísêdjê cantam porque através do cantar eles podem restaurar alguns tipos de ordem em seu mundo, e também criar novos tipos de ordem nele.
- Na tradição, os Yudjá são excelentes canoeiros. Para eles, esse fato lhes confere um status importante.
- O *moitará*, palavra Kamaiurá que se refere à troca comercial de bens entre anfitriões e convidados por ocasião dos encontros para festas e cerimônias, é uma prática que marca a interdependência social,

econômica e política dos grupos altoxinguanos.

- Os Kalapalo possuem um ideal de comportamento ético chamado *ifutisu* que pode ser definido como uma ausência de agressividade pública – por exemplo, ser habilidoso para falar em público e não provocar situações que causem desconforto aos outros – e pela prática da generosidade – como a hospitalidade e a predisposição para doar ou partilhar posses materiais.
- Os Kayabi vêm há vários anos solicitando à FUNAI a constituição de um grupo de trabalho para identificar oficialmente as áreas em que estavam antes da mudança para o PIX. Cansados de esperar pelo órgão oficial, realizam por conta própria expedições para avaliar a situação em que se encontram suas terras.
- Pelo fato de terem vivido em aldeias Kalapalo e Matipu, os Naruvôtu são grandes conhecedores das baías e lagoas dos estuários dos rios sete de setembro e do alto Culuene. Possuem assim, profundo conhecimento da geografia, permitindo que esse povo transite em qualquer lugar, atuando como agente da FUNAI.

PEÕES



CARTAS TABULEIRO – FRENTE



CARTAS TABULEIRO – VERSO

<p>PARTICIPAM DE UM PROJETO DE GERAÇÃO DE RENDA QUE É A FABRICAÇÃO E VENDA DE MEL JUNTO COM OS POVOS KAWAIWETÉ, MEHINAKO, KISEDJE, YUDJÁ E IKPENG</p> <p> ALDEIA YUDJÁ</p>	<p>ESSA REGIÃO VIVE UM CONFLITO COM O PROJETO DA USINA HIDRELÉTRICA DE BELO MONTE, POIS, ESSE TRECHO DO RIO XINGU SERÁ DESVIADO, IMPACTANDO O LOCAL E AS POPULAÇÕES QUE ALI VIVEM</p> <p> VOLTA GRANDE DO XINGU</p>	<p>VIVIAM NA PARTE OESTE DO XINGU E FORAM TRANSFERIDOS PARA O PIX EM FUNÇÃO DO RISCO DE DESAPARECIMENTO PROVOCADO PELO CONTATO COM SERINGUEIROS E GARIMPEIROS EM SEUS TERRITÓRIOS</p> <p> ALDEIA KAYABI</p>	<p>AS ÁREAS USADAS PARA PLANTIO DE ROÇAS SÃO AQUELAS CONHECIDAS COMO "CAPOEIRA" EM PORTUGUÊS (KO=ROÇA; KOFET=LOCAL ONDE A ROÇA JÁ FOI FEITA)</p> <p>AGRICULTURA</p>
<p>A TRIBO YUDJÁ, INTRODUZIU NO PIX UMA VARIEDADE DE BAMBU QUE UTILIZAVAM PARA PRODUIR FLAUTAS EM SUAS TERRAS ORIGINAIS, NO BAIXO RIO XINGU</p> <p> BAMBUZAL</p>	<p>CRIANÇAS IKPENG USANDO O COMPUTADOR NA ALDEIA MOYGU, PRÓXIMA DO POSTO INDÍGENA PAVURU. MUITAS TRIBOS DO PIX FAZEM USO DE TECNOLOGIAS, COMO COMPUTADOR, CELULAR, FILMADORAS, ETC.</p> <p>POSTO INDÍGENA PAVURU</p>	<p>ÁREA SOFRENDO COM O IMPACTO DO AVANÇO DA FRONTEIRA AGRÍCOLA, DA ATIVIDADE PECUÁRIA, DAS MADEIREIRAS E DOS GARIMPOS</p> <p> MARGEM RIO XINGU</p>	<p>SENRINGUEIROS FIZERAM COM QUE MUITOS POVOS ABANDONASSEM OU TIVESSEM SUAS ALDEIAS INVADIDAS, OBRIGANDO ALGUMAS TRIBOS A SE DESLOCAR PARA O PIX</p> <p> SERINGAL</p>
<p>OS WAUJÁ HABITAM AS PROXIMIDADES DESTA LAGOA, QUE PODE SER TRADUZIDA POR "LUGAR" OU "ACAMPAMENTO DE PESCA", E QUE TAMBÉM DÁ O NOME À ALDEIA</p> <p> LAGOA PIYULAGA</p>	<p>OS ÍNDIOS, QUANDO TÊM INTERESSE EM ALGUM TIPO ESPECÍFICO DE PLANTA, VÃO PROCURÁ-LA PRIMEIRO EM SEU CÍRCULO FAMILIAR E DEPOIS COM PESSOAS MAIS AFASTADAS, EM SUA OU EM OUTRA ALDEIA</p> <p> ROÇA DE BATATA-DOCE</p>	<p>ÓRGÃO INDIGENISTA DO GOVERNO FEDERAL RESPONSÁVEL PELA GESTÃO LEGAL, ADMINISTRATIVA E FINANCEIRA DAS TERRAS INDÍGENAS E PROTEÇÃO DAS POPULAÇÕES INDÍGENAS, O QUE INCLUI O PIX</p> <p>POSTO DA FUNAI</p>	<p>SE DESTACAM NA LUTA PELA INTEGRIDADE DE SEU TERRITÓRIO, TANTO EM QUESTÕES AMBIENTAIS, QUANTO EM LUTAS PELA RECUPERAÇÃO DE SUAS TERRAS TRADICIONAIS QUE FICARAM FORA DOS LIMITES DO PARQUE</p> <p> ALDEIA KISEDJE</p>
<p>AS MULHERES KAMAIURÁ SÃO ÓTIMAS TECELÂS DAS REDES DE DORMIR, FEITAS DE FIBRA DE BURITI, MUITO VALORIZADAS NAS TROCAS COMERCIAIS INTERTRIBAIS</p> <p> BURITI</p>	<p>HUKA-HUKA É A UM LUTA, QUE APESAR DE SERVIR COMO PROVA DE FORÇA ENTRE SEUS PRATICANTES, NÃO ENVOLVE VIOLÊNCIA OU FERIMENTOS</p> <p> ALDEIA KAMAIURÁ</p>	<p>OS KAMAIURÁ JAMAIS SE AFASTARAM DE SUA ÁREA DE OCUPAÇÃO, PRÓXIMA À GRANDE LAGOA DE IPAVU, QUE SIGNIFICA, NA LÍNGUA DESTE POVO, "ÁGUA GRANDE"</p> <p> LAGOA IPAVU</p>	<p>OS MATIPU VIVEM BASICAMENTE DA PESCA E DA HORTICULTURA E, AO CONTRÁRIO DAS ALDEIAS MAIORES, GRANDE PARTE DOS MORADORES NÃO TEM ACESSO AOS ALIMENTOS INDUSTRIALIZADOS DA CIDADE</p> <p> HORTA</p>
<p>UM DOS PRODUTOS QUE OS MEHINAKO COMERCIALIZAM É O ALGODÃO, ÚTIL PARA A FEITURA DE CINTOS MASCULINOS, PARA OS FIOS DE AMARRAÇÃO DAS REDES DE BURITI, PARA ENFIAR AS PLAQUETAS DOS COLARES E CINTOS DE CARAMUJO</p> <p>PLANTAÇÃO DE ALGODÃO</p>	<p>USADA PELOS AWETI PARA PRODUIR SAL VEGETAL. A GRANDE VANTAGEM DESTES TIPO DE SAL É QUE ELE NÃO PROVOCA PRESSÃO ALTA COMO O SAL CONSUMIDO NAS CIDADES</p> <p> AGUAPÉ</p>	<p>OS KUIKURO CONHECEM 46 VARIEDADES DE MANDIOCA, TODAS VENENOSAS, MAS APENAS SEIS VARIEDADES FORNECEM 95% DE SUAS COLHEITAS E CORRESPONDE A 85% DE SUA ALIMENTAÇÃO</p> <p> ROÇA DE MANDIOCA</p>	<p>ALGUNS CHEFES DE FAMILIAS KALAPALO TÊM SE DESTACADO POR PARTICIPAR ATIVAMENTE NA VIGILÂNCIA DOS LIMITES DO PIX PARA EVITAR A INVASÃO DE FAZENDEIROS E PESCADORES.</p> <p> ALDEIA KALAPALO</p>
<p>AO SUL DO PARQUE, ESTÁ O RIO CULUENE, PRINCIPAL FORMADOR DO XINGU, QUE DENTRO DO PARQUE RECEBE AS ÁGUAS DOS RIOS SETE DE SETEMBRO, TANGURO, CURISEVO E TUATUARI.</p> <p> MARGEM DO RIO CURISEVO</p>	<p>O PEQUI, PLANTADO PRÓXIMO DAS ROÇAS, É UMA FONTE SAZONAL IMPORTANTE DE ALIMENTO E DELE SE EXTRAÍ O ÓLEO DE PEQUI UTILIZADO PARA EMBELEZAR E PROTEGER A PELE.</p> <p> PEQUIZAL</p>	<p>DEVIDO A 2 EPIDEMIAS, PASSARAM A RESIDIR NAS ALDEIAS DE OUTROS GRUPOS INDÍGENAS, COMO OS KALAPALO E OS KUIKURO. SOMENTE EM 2006 A TERRA INDÍGENA PEQUIZAL DO NARUVOTU FOI IDENTIFICADA E APROVADA PELA FUNAI.</p> <p> ALDEIA NARUVÔTU</p>	<p>OS NARUVÔTU SÃO OS GRANDES CONHECEDORES DAS BAIAS E LAGOS DOS ESTUÁRIOS DOS RIOS SETE DE SETEMBRO E DO ALTO CULUENE.</p> <p> MARGEM DO RIO CULUENE</p>

TEXTO DAS CARTAS TABULEIRO - VERSO

Aldeia Yudjá: Os Yudjá participam de um projeto de geração de renda que é a fabricação e venda de mel junto com os povos Kawaiweté, Mehinako, Kisêdje, Yudjá e Ikpeng.

Volta grande do Xingu: essa região vive um conflito com o projeto da usina hidrelétrica de Belo Monte, pois, esse trecho do rio Xingu será desviado, impactando o local e as populações que ali vivem.

Aldeia Kayabi: Os Kayabi viviam na parte oeste do Xingu e foram transferidos para o PIX em função do risco de desaparecimento provocado pelo contato com seringueiros e garimpeiros em seus territórios.

Agricultura: as áreas usadas para plantio de roças são aquelas conhecidas como “capoeira” em português (ko=roça; kofet=local onde a roça já foi feita).

Bambuzal: a tribo Yudjá introduziu no PIX uma variedade de bambu que utilizavam para produzir flautas em suas terras originais, no baixo rio Xingu.

Posto Indígena Pavuru: crianças Ikpeng usando o computador na aldeia Moygu, próxima do posto indígena pavuru. Muitas tribos do PIX fazem uso de tecnologias, como computador, celular, filmadoras, etc.

Margem rio Xingu: área sofrendo com o impacto do avanço da fronteira agrícola, da atividade pecuária, das madeireiras e dos garimpos.

Seringal: seringueiros fizeram com que muitos povos abandonassem ou tivessem suas aldeias invadidas, obrigando algumas tribos a se deslocar para o PIX.

Lagoa Piyulaga: os Waujá habitam as proximidades desta lagoa, que pode ser traduzida por "lugar" ou "acampamento de pesca", e que também dá o nome à aldeia.

Roça de batata doce: os índios, quando têm interesse em algum tipo específico de planta, vão procurá-la primeiro em seu círculo familiar e depois com pessoas mais afastadas, em sua ou em outra aldeia.

Posto da FUNAI: órgão indigenista do governo federal responsável pela gestão legal, administrativa e financeira das terras indígenas e proteção das populações indígenas, o que inclui o PIX.

Aldeia Ksêdje: Os Ksêdje se destacam na luta pela integridade de seu território, tanto em questões ambientais, quanto em lutas pela recuperação de suas terras tradicionais que ficaram fora dos limites do parque.

Buriti: as mulheres Kamaiurá são ótimas tecelãs das redes de dormir, feitas de fibra de buriti, muito valorizadas nas trocas comerciais intertribais.

Aldeia Kamaiurá: Para os Kamaiurá, o *huka-huka* é a um luta, que apesar de servir como prova de força entre seus praticantes, não envolve violência ou ferimentos.

Lagoa Ipavu: os Kamaiurá jamais se afastaram de sua área de ocupação, próxima à grande Lagoa de Ipavu, que significa, na língua deste povo, “água grande”.

Horta: os Matipu vivem basicamente da pesca e da horticultura e, ao contrário das aldeias maiores, grande parte dos moradores não tem acesso aos alimentos industrializados da cidade.

Plantação de algodão: um dos produtos que os Mehinako comercializam é o algodão, útil para a feitura de cintos masculinos, para os fios de amarração das redes de buriti, para enfiar as plaquetas dos colares e cintos de caramujo.

Aguapé: usada pelos Aweti para produzir sal vegetal. A grande vantagem deste tipo de sal é que ele não provoca pressão alta como o sal consumido nas cidades

Roça de mandioca: os Kuikuro conhecem 46 variedades de mandioca, todas venenosas, mas apenas seis variedades fornecem 95% de suas colheitas e corresponde a 85% de sua alimentação.

Aldeia Kalapalo: alguns chefes de famílias Kalapalo têm se destacado por participar ativamente na vigilância dos limites do PIX para evitar a invasão de fazendeiros e pescadores.

Margem do rio Curisevo: ao sul do parque, está o rio Culuene, principal formador do Xingu, que dentro do parque recebe as águas dos rios sete de setembro, Tanguro, Xurisevo e Tuatuari.

Pequizal: o pequi, plantado próximo das roças, é uma fonte sazonal importante de alimento e dele se extrai o óleo de pequi utilizado para embelezar e proteger a pele.

Aldeia Naruvôtu: devido a 2 epidemias, passaram a residir nas aldeias de outros grupos indígenas, como os Kalapalo e os Kuikuro. Somente em 2006 a terra indígena pequizal do Naruvotu foi identificada e aprovada pela FUNAI.

Margem do rio Culuene: os Naruvôtu são os grandes conhecedores das baías e lagoas dos estuários dos rios sete de setembro e do alto Culuene.

TABULEIRO

