



## BRINCADEIRA TRADICIONAL BARÉ ARRANCA MANDIOCA: COMO ELEMENTO DE FORÇA DA MULHER INDÍGENA

Marielza Martins Peinado<sup>1</sup>  
Artemis Soares<sup>2</sup>

**RESUMO:** O Artigo busca um olhar especial direcionado a força da mulher na etnia Baré promovido por meio das brincadeiras tradicionais com seu início nas práticas de infância. Para melhor compreender o fenômeno, foram empregados os métodos da Pesquisa Bibliográfica e Pesquisa Narrativa, este último tem como foco os relatos da experiência humana. O trabalho visa propor um estudo a respeito das contribuições da brincadeira conhecida por “Arranca mandioca”, para o fortalecimento da força e auto-estima da mulher indígena nas comunidades e na sociedade em geral.

Palavras - chaves: Força da mulher indígena- Brincadeiras tradicionais - Arranca Mandioca – Interculturalidade

**ABSTRACT:** The article seeks a special look at the strength of women in the Baré ethnic group, promoted through traditional games that begin in childhood practices. To better understand the phenomenon, the methods of Bibliographic Research and Narrative Research were used, the latter focusing on reports of human experience. The objective of the work is to propose a study regarding the contributions of the game known as “Arranca cassava”, to strengthening the strength and self-esteem of indigenous women in communities and society in general.

**Keywords:** Strength of indigenous women - Traditional games - Arranca Cassava - Interculturality

### 1. INTRODUÇÃO

<sup>1</sup> Mestranda do PPGSCA - Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia e professora da rede pública

<sup>2</sup> Professora e pesquisadora do PPGSCA - Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia e da Faculdade de Educação Física da UFAM; membro da Academia Amazonense de Letras

Desde os primórdios, as brincadeiras estão presentes nas culturas indígenas, principalmente na fase de criança e adolescente, eles fazem parte das atividades tradicionalmente praticadas nas diferentes etnias, e assim como em outros grupos, na visão da Etnia Baré, as brincadeiras ultrapassam o sentido de recrear.

As brincadeiras proporcionam o desenvolvimento de habilidades que serão necessárias para obter um bom desempenho na atividade cotidiana, como mãe, atleta e outros afazeres domésticos ou profissões. A brincadeira “Arranca Mandioca” no Nheengatu “Reiwuca Maniaca,”<sup>3</sup> além de promover os benefícios citados, também está voltada para o cuidado com o corpo da mulher. Conforme Hall (1904 apud Rosamilha 1979), as crianças “brincam porque a hereditariedade e o instinto as levam a recapitular as atividades ancestrais importantes para o indivíduo”.

Outro ponto importante é, que por meio dessas atividades são perpetuados os rituais, as regras de convivência, crenças, costumes, na perspectiva de preparar principalmente as crianças e as jovens do gênero feminino para a vida adulta. Para Rocha Ferreira et.al, (2006), “os jogos tradicionais indígenas são atividades corporais, com características lúdicas, pelas quais permeiam os mitos, e os valores culturais”.

Nesse sentido, a abordagem realizada neste texto é sob a perspectiva de contribuição da brincadeira, “Arranca Mandioca” na construção da autonomia e força da mulher. Para expor essa temática o artigo traz como objetivo, uma discussão a respeito das contribuições das brincadeiras tradicionais para o fortalecimento do papel empoderamento feminino.

O estudo está embasado sob o enfoque de diferentes concepções, conceitos e definições, que possibilitam a compreensão do assunto a partir da abordagem teórica de alguns autores. Como procedimentos metodológicos foram utilizados a Pesquisa Narrativa e Pesquisa Bibliográfica, tendo como instrumento de coleta de dados a entrevista.

## **2. CONTEXTUALIZAÇÃO**

---

<sup>3</sup> Reiwuca Maniaca: Na língua indígena Nheengatu significa Arrancar, tirar mandioca. A língua Nheengatu é falada pela etnia Baré.

A etnia Baré, conhecido popularmente no passado por “Povo do Rio”, ocupava os espaços ao longo do Rio Negro que se estendia de Manaus a São Gabriel da Cachoeira, a ocupação foi marcada por intensas lutas entre grupos indígenas rivais para dominar as áreas citadas. Após longos períodos de ocupação tiveram que migrar para as regiões mais distantes, chegando até Colômbia e Venezuela tentando escapar do contato civilizador do dito homem branco, pois, por viverem às margens dos rios, foram os primeiros a entrar em contato com os colonizadores, (ISA 2011).

Segundo narrativa dos anciãos da etnia, as histórias de origem, os rituais sagrados e outros saberes, não eram documentados, eles permaneceram somente no acervo memorial repassados até hoje por meio da oralidade, por esse motivo, muitas informações a respeito do grupo foram modificadas e boa parte perdida, (ISA 2011).

Os Baré falavam línguas da família Aruak, a partir do contato com os missionários e o processo de colonização, foram obrigados a adotar a Língua Geral ou “Nheengatu”, e até hoje esta língua representa uma das características da identidade cultural desse povo. O Nheengatu é uma forma simplificada do Tupi antigo, falado em algumas regiões do Brasil no início da colonização portuguesa, e que foi adaptado e amplamente difundido pelos missionários jesuítas.

Com a adoção do português como língua nacional, o Nheengatu foi perdendo sua utilidade, mas ao contrário do que se pensa, continua sendo falado e comumente usado na calha do alto e médio Rio Negro, inclusive em São Gabriel da Cachoeira, e em alguns de seus afluentes, como no Baixo Içana e no Rio Xié, (ISA 2011).

As cidades de Santa Isabel, e principalmente, São Gabriel da Cachoeira atuam como pólos de atração para as populações tanto da etnia Baré quanto de outros grupos que antes viviam nos distritos, nas comunidades, e nos sítios as margens do Rio Negro e em seus afluentes. Atualmente buscam melhorias para as suas famílias e por esse motivo são praticamente obrigados a mudar de ambiente porque o processo civilizacional trouxe mudanças nos hábitos dos grupos indígenas em virtude da colonização.

A migração das famílias para o município se caracteriza essencialmente pela busca de continuidade escolar para os filhos, serviço militar, além do sonho de conseguir trabalho remunerado, que garanta o sustento familiar e acesso ao comércio

com preços mais acessíveis que os praticados pelos regatões e comerciantes que prestam esse tipo de serviços pelas calhas dos rios (ISA 2011).

### 3. BRINCADEIRAS E JOGOS TRADICIONAIS

As brincadeiras e os jogos praticados pelos diferentes povos indígenas têm um repertório muito variado, as práticas têm relação com o modo de vida e a atividade cotidiana dos membros dessa sociedade, é através do brincar que as crianças aprendem às regras, os saberes e uma série de aspectos ligados a cosmologia, ao sagrado e a natureza de maneira geral. É através dessa prática simbólica que a criança indígena começa a experimentar a vida adulta vivida em comunidade, o papel que possivelmente será desempenhado quando adulto. Nessa visão, Edmar Menezes da Costa afirma que:

(...) a ludicidade indígena acontece em ambientes que fazem parte do cotidiano infantil, na família ou comunidade, de acordo com os significados culturais das pessoas que ali vivem. As crianças, ao brincar, vão descobrindo e aprendendo no convívio com seus pares, familiares próximos ou parentes da mesma idade ou até mais velhos, quando em visitas, reproduzem suas brincadeiras e repassam seus conhecimentos, em atividades que propõem uma construção social e cultural. (Costa, p.14).

As brincadeiras desempenham funções importantes na vida de qualquer ser humano, elas antecedem os jogos, essas atividades praticadas quando crianças são importantes, pois, está carregado de simbologia e mitos de origem que envolve os saberes tradicionais e passam a fazer parte do imaginário cultural infantil, já o jogo envolve regras, que orientam e disciplinam a criança em suas relações sociais entre pessoas do grupo. Edmar Menezes da Costa revela que:

As práticas lúdicas, por serem entendidas como atos prazerosos de brincar e jogar das crianças ou mesmo de outras fases da vida, permitem sempre mergulhar na cultura e no seu caminho ao longo dos tempos. Esses atos repetitivos são manifestados em cada ação e cada jogo, bem como carregam consigo as brincadeiras perpetuando e se renovando a cada geração, permitindo a recriação e evolução nos novos jogadores ou brincantes, em todos os povos. (Costa,p.20).

Atualmente existem vários estudos a respeito dessa categoria, que no passado foi pouco abordada, principalmente no Brasil, apesar de possuir imensa diversidade de brincadeiras e jogos tradicionais ligados a cultura dos diversos grupos étnicos que compõem a sociedade brasileira.

A abordagem realizada neste estudo refere-se especificamente a categoria de Brincadeiras tradicionais indígena, conhecida como “Arranca Mandioca”, mas é importante ressaltar que em algumas culturas ela é conhecida por outros nomes, como, “Arranca Cuia”, ou “Arranca Melancia”.

Huizinga (1993) enfatiza que a formação da cultura estaria inseparável do jogo. Buscou não apenas integrar o conceito de jogo à cultura, mas tratá-lo como um fenômeno que evoluiu a própria, através dos elementos característicos daquele: regras, capacidade de criar, prazer, desafios, entre outros. Segundo o autor, o jogo:

“Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (Huizinga: 2004,3-4).

Na vivência indígena as brincadeiras assim como o jogo possuem um propósito inerente ao modo de vida, e trabalha aspectos importantes para consolidar os saberes tradicionais, ou seja, não é apenas uma diversão, mas é um ensaio para vida adulta. Conforme Huizinga, o jogo sempre traz algo implícito, que motiva os jogadores, ou seja, possui um significado e é nesse sentido que estamos reafirmando o papel da brincadeira e jogo Arranca Mandioca para o fortalecimento do potencial e força da mulher indígena.

Em uma pesquisa realizada por Rossi (2020), em São Gabriel da Cachoeira, o mesmo afirma que foram identificados e registrados 43 tipos diferentes de jogos, brinquedos e brincadeiras de 8 etnias indígenas (Tukano, Piratapuia, Baniwa, Baré, Cubeo, Tariano, Potiguara e Desano), estes, foram agrupados segundo a pesquisadora, em sete categorias, a saber: brincadeiras de contingência física, brincadeiras de exercício sensório-motor, brincadeiras de contingência social, brincadeiras de construção, brincadeiras turbulentas, brincadeiras simbólicas/faz de conta, brincadeiras de regras.

#### **4. JOGO ARRANCA MANDIOCA NA ETNIA BARÉ**



<https://escolaeducacao.com.br/10-brincadeiras-indigenas/>

<https://makino.com.br/plantio-de-mandioca-no-brasil-3-coisas-que-você-precisa-saber/>

Na cultura Baré, a brincadeira “Arranca Mandioca”, ou “Reiwuca Maníaca”, é considerado específico para as meninas, devido aos cuidados que se deve ter em relação ao corpo, pois, nessa idade a criança ainda não possui maturidade para cuidar de si mesma, nesse caso, a mãe fica responsável por esse trabalho, porém elas já começam receber as primeiras lições e informações necessárias para proteger o seu corpo.

Esse tipo de brincadeira, além de trabalhar habilidades motoras naturais, também está relacionada ao desenvolvimento das capacidades físicas envolvendo a força, as habilidades no manejo da mandioca, também trabalha o poder de liderança, e é um ensaio para o papel que ela irá desempenhar futuramente tanto na vida doméstica, quanto nas lutas feminina e nas tomadas de decisão para garantir que seus direitos sejam igualmente respeitados.

#### 4.1. Descrição da Brincadeira

Em uma fileira única sentadas ao chão, as componentes da equipe devem segurar pela cintura de quem está à sua frente, sendo que a primeira chamada “Dona da roça” que no caso é a líder, deve ser a mais forte e deverá estar agarrada a uma árvore, esteio de casa ou poste, algo seguro e fixo.

Quem vai arrancar a mandioca é chamada de “Roceira”, esta, deve se posicionar atrás da última componente, pois a função de quem vai retirar as mandiocas também é importante, e assim como a primeira, ela deve possuir habilidades como força e jeito para fazer com que as raízes se soltem das demais. A idéia é arrancar uma a uma para fora, até que não reste mais ninguém.

A “Roceira” e a “Dona da Roça” devem conduzir a brincadeira de forma saudável, podendo utilizar algumas técnicas e estratégias para facilitar seu trabalho, mas sem burlar as regras da brincadeira.

## 4.2 Espaços de jogo

O espaço destinado ao jogo varia, podendo ser um terreiro, pátio, ou varanda de casa, até mesmo praia, onde se encontram uma turma de amigas para acompanhar seus pais quando se reúne para roda de conversa, com a vizinhança ou parentes que chegam para visitá-los.

## 4.3 Regras

As regras são simples, podendo ser combinadas entre as participantes, assim como as estratégias utilizadas por parte da dona da roça, da roceira e das mandiocas que serão colhidas. A escolha das duas peças principais deve ser por via de indicação ou voluntariado. As mandiocas devem ser arrancadas em um número de tentativas pré-definidas em comum acordo.

Quando todas forem retiradas, haverá a troca de função, quem conseguiu arrancar todas as mandiocas passa a ser a primeira da fileira, e a última que foi arrancada será a próxima a puxar as demais.

As duas peças principais podem lançar mão de estratégias para obter sucesso, isso inclui a distração da equipe na hora de se acomodar, pois, é nesse momento que a roceira poderá puxar a mandioca rapidamente antes que ela consiga segurar na colega.

Raramente é permitido pedir ajuda para quem já saiu do jogo, a não ser que elas estejam muito difíceis de serem arrancadas e a dona da roça permita. Algumas vezes as mães também aderem à brincadeira, com o propósito de somar forças quando percebem as dificuldades das filhas em fazer soltar as mandiocas, isso aumenta a diversão e termina em grandes gargalhadas e sem vencedores é claro.

Entre os Guaranis, por exemplo, pode usar diversas estratégias para conseguir arrancar a mandioca, até mesmo fazer cócegas ou pedir ajuda para alguém que já saiu da fila.

## 4.4 Experiências com o jogo

Vivenciei o jogo durante minha infância, nas noites após o jantar depois de um dia cansativo de trabalho na roça, meus pais se reuniam com vizinhos ou parentes para roda de conversas, nesse momento as crianças aproveitavam o momento para se divertir fazendo alguns jogos e brincadeiras populares ensinadas pelos mais velhos.

Os vizinhos eram pessoas pertencentes a diversas etnias falantes de diversas línguas, mas em comum mantinham a língua Nheengatu, eles trabalhavam na piaçava para o meu tio, que era comerciante, e o meu pai era uma espécie de administrador, que cuidava de todos os trabalhadores, além de dar apoio nas finanças.

Nesse contexto vivido quando criança, inúmeras vezes participei do jogo Arranca mandioca, e outros tipos de jogos de origem indígena, como pedrinha, teia de aranha, cabo de guerra, sem contar os banhos no rio, fazer borbulhas na água, remar, se alagar de canoa, e brincar de tocoroco entre outras brincadeiras.

Sempre que nos reuníamos com as amigas e pessoas da nossa família, a diversão era completa e “Alguns jogos assim como algumas brincadeiras eram em comum com os meninos desde que monitorado pelas mães, outras eram específicas só para as meninas, como o caso do Arranca Mandioca”.

A participação dos meninos não era permitida devido ao contato com o corpo das meninas no momento de puxá-la pela cintura, para que eles não se aproveitassem da situação e passasse as mãos nos seios das meninas, era uma questão de cuidado com o corpo da criança e jovem do sexo feminino.

Em certo momento, quando as mães percebiam a dificuldade das filhas no jogo, elas entravam para ajudar e vendo isso outras mães também entravam e compravam a briga de suas filhas ajudando a equipe ou a que estava arrancando as mandiocas. Assim o jogo e as brincadeiras ficavam mais animados e divertidos, mas ninguém saía vencedor devido à bagunça causada pelas mães.

Outro momento que também trazia muita euforia era quando algumas das meninas usavam alguma estratégia para conseguir seu objetivo, isso incluía fazer cócegas na barriga ou no pescoço, pedia ajuda de alguém que já tinha sido arrancada, ou seja, tinham sempre alguém tentando burlar as regras.

O jogo acabava sempre em risadas, raramente aconteciam brigas ou discussões por causa disso, porque o que importava era a diversão de todas, principalmente das crianças e jovens.

## **5. AS BRINCADEIRAS E JOGOS COMO FERRAMENTAS DA FORÇA MULHER**

As brincadeiras e os jogos tradicionais, além de valorizar e reafirmar a cultura, também trabalha a força feminina, por meio de práticas culturais cujo propósito é

fortalecer a identidade da mulher indígena, reconhecer seu potencial, seus limites corporais, e seu papel na sociedade.

Nessa perspectiva as brincadeiras assim como os jogos são uma das melhores ferramentas para formar mulheres mais determinadas e preparadas para assumir o protagonismo de suas vidas, pois, desde a infância através do brincar elas encaram com coragem e sabedoria os problemas que vão surgindo.

Durante essas práticas infantis, elas são desafiadas a enfrentar seus medos e tomar certas decisões que lhe farão ter sucesso naquele momento. Isso nada mais é do que uma simulação daquilo que possivelmente irão encontrar futuramente na vida como atleta ou em outros afazeres relacionados ao seu gênero. É nesse sentido que Edmar Menezes da Costa expõe seu pensamento dizendo que:

A criança indígena ao fazer parte da cultura em que vive, desempenha o papel do adulto no seu mundo lúdico. Suas brincadeiras tornam-se uma preparação para as funções que serão desempenhadas na vida adulta. A criança brinca porque tem um papel, um lugar específico na sociedade, e não apenas porque o faz de conta compõe sua natureza. Na cultura indígena, desde muito cedo, as crianças aprendem com seus pais várias atividades do seu dia a dia, onde elas passam a fazer as imitações dessas atividades. (Costa, p.10)

É nesse contexto que o protagonismo feminino desponta em meio aos jogos e brincadeiras, aparentemente inocente, mas que fomenta as tomadas de decisões, de posicionar, de proteger-se e proteger as demais, além de encontrar uma solução para os problemas que surgem no decorrer desta prática social e corporal.

## **6. NOTA CONCLUSIVA**

Ao final do estudo foi possível constatar que por meio do jogo é possível que a mulher possa se reconhecer e tornar consciente do seu papel no meio em que vive, pois é por meio das práticas que ocorrem no cotidiano das etnias que ocorrem os ensinamentos dos saberes tradicionais e fortalece o poder da mulher indígena.

Vale ressaltar que os jogos, assim como as brincadeiras, estão presentes desde a origem dos povos tradicionais, acompanhando cada geração, que recriam, reinventam regras e variações de brincadeiras e jogo conforme o contexto e objetivo da sociedade, possibilitando a continuidade dessa atividade com grande variedade de movimentos corporais, que irão contribuir no desenvolvimento saudável do corpo, na interação com o outro grupo e na força do gênero feminino.

A história social dos grupos étnicos do Rio Negro nos mostra uma trajetória de luta e resistência da mulher indígena pela igualdade de direitos nos últimos tempos em que fica evidente sua inserção em variados cargos de liderança nas comunidades e distritos de origem, sem contar que algumas chegam a ocupar lugar de destaques nos movimentos indígenas, associações e cargos públicos na zona rural e urbana do município de São Gabriel da Cachoeira.

Mas não podemos deixar de mencionar que em virtude do processo migratório das comunidades para a cidade as brincadeiras e os jogos tradicionais estão deixando de ser praticados nas rotinas das crianças, pois, passam a ter outras opções de divertimentos, outros atrativos comuns em cidades onde o consumismo toma conta da população e a comodidade faz com que essas antigas atividades caiam em desuso.

Enfim, as brincadeiras e atividades culturais como, o arranca mandioca, o banho no rio, o andar de canoa, pular de galho de árvores, toda e qualquer atividade cultural são importante para manter as tradições culturais, embora já não sejam praticadas com a mesma intensidade de décadas atrás, elas precisam ser valorizadas e praticadas para que não caiam no esquecimento e corram o risco de existir apenas na memória dos contadores de histórias, ou nas narrativas orais que os anciões são capazes de contar.

## 7. REFERÊNCIAS

Huizinga, J. **Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura**. Editora Perspectiva (4 ed.), 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

**Povos Indígena do Brasil**. <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Bar%C3%A9>

ROCHA FERREIRA, Maria Beatriz. **Jogos dos Povos Indígenas: tradição e mudança**. *Rev. bras. Educ. Fís. Esp.*, São Paulo, v.20, p.50-52, set. 2006. Suplemento n.5.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.