



Adivinanzas multilingües

Laura Montesi y Guillermo Hernández Sanatana

* Recopilación e investigación adivinanzas ombeyajts *

Guillermo Hernández Santana

* Grabación de adivinanzas ombeyajts en audio *

Maestros de la escuela bilingüe Benito Juárez

* Traducción al español adivinanzas ombeyajts *

Héctor Hugo Rodríguez Toledo

* Recopilación e investigación adivinanzas didxaza' *

José Antonio Flores Farfán

* Recopilación e investigación adivinanzas nahuas, coordinación y versión castellana *

Adrian Lay Ruiz

* Ilustraciones *

Enrique Toussaint

* Musicalización y diseño de audio *

Martín Fabián Peña Santos

* Voz didxaza' e *

Iván León Javier

* Voz náhuatl *

Laura Montesi y niños de la comunidad de San Dionisio, Oaxaca

* Voz ombeyajts *

Sarahí Lay Trigo e Itzel Vargas García

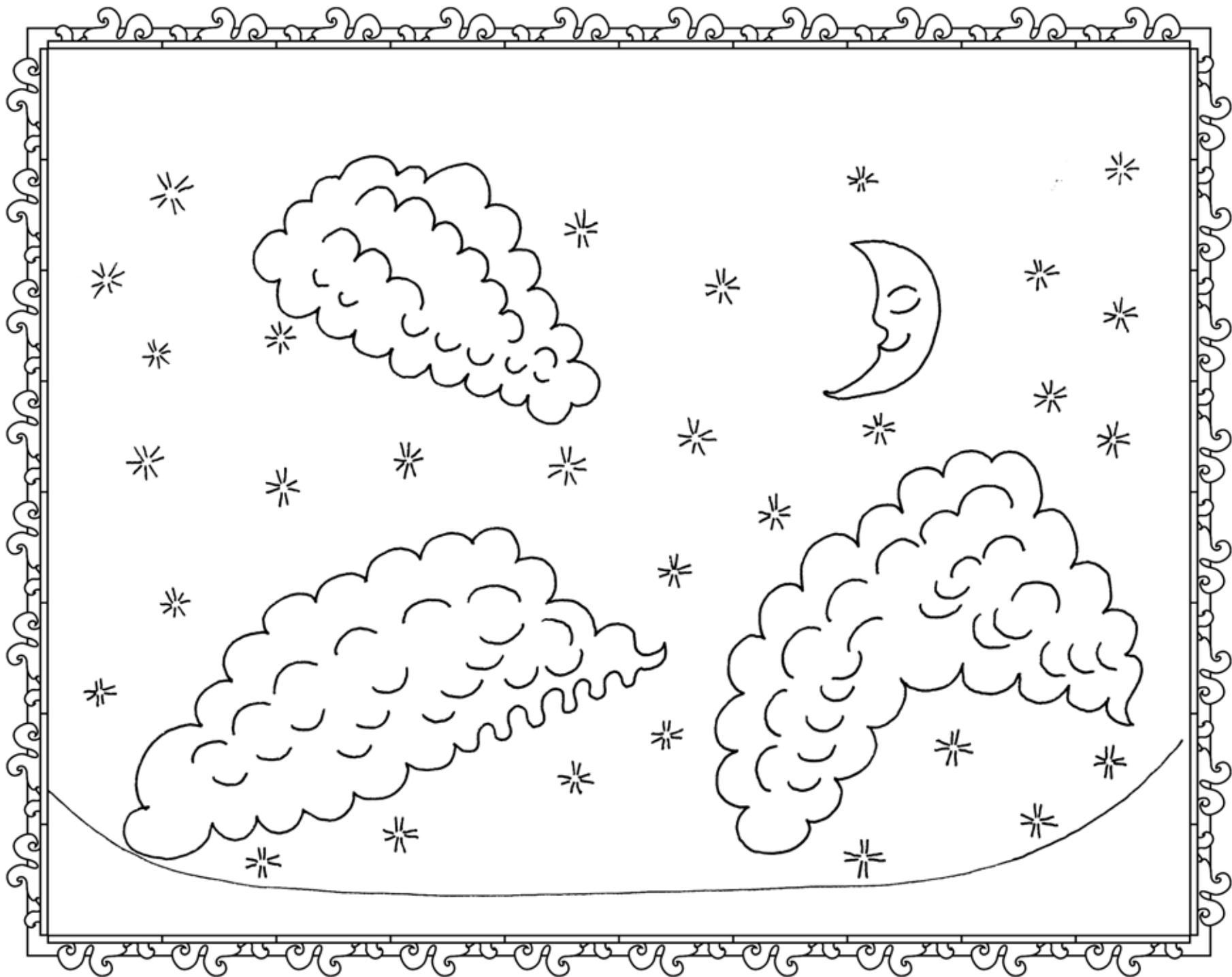
* Diseño y formación *



Zazan tleino
 xoxouhqui xicalzintli
 mumuchitl ontemi.



T L I L C H U I A



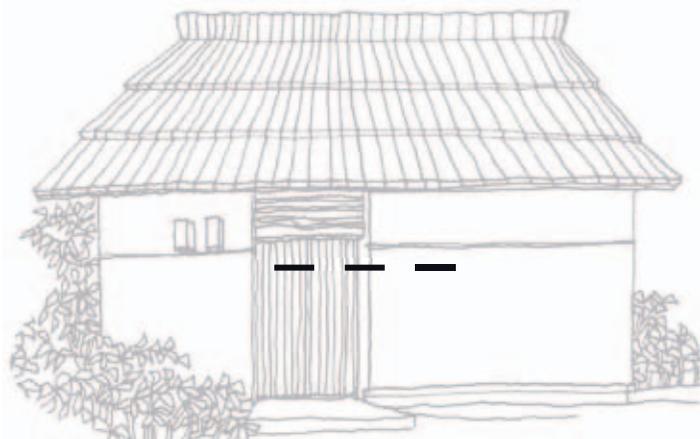


Amalüw xik munxuey
xik samal küty akiejp as
najchow ximbas
wüx satüng amb xa onds.

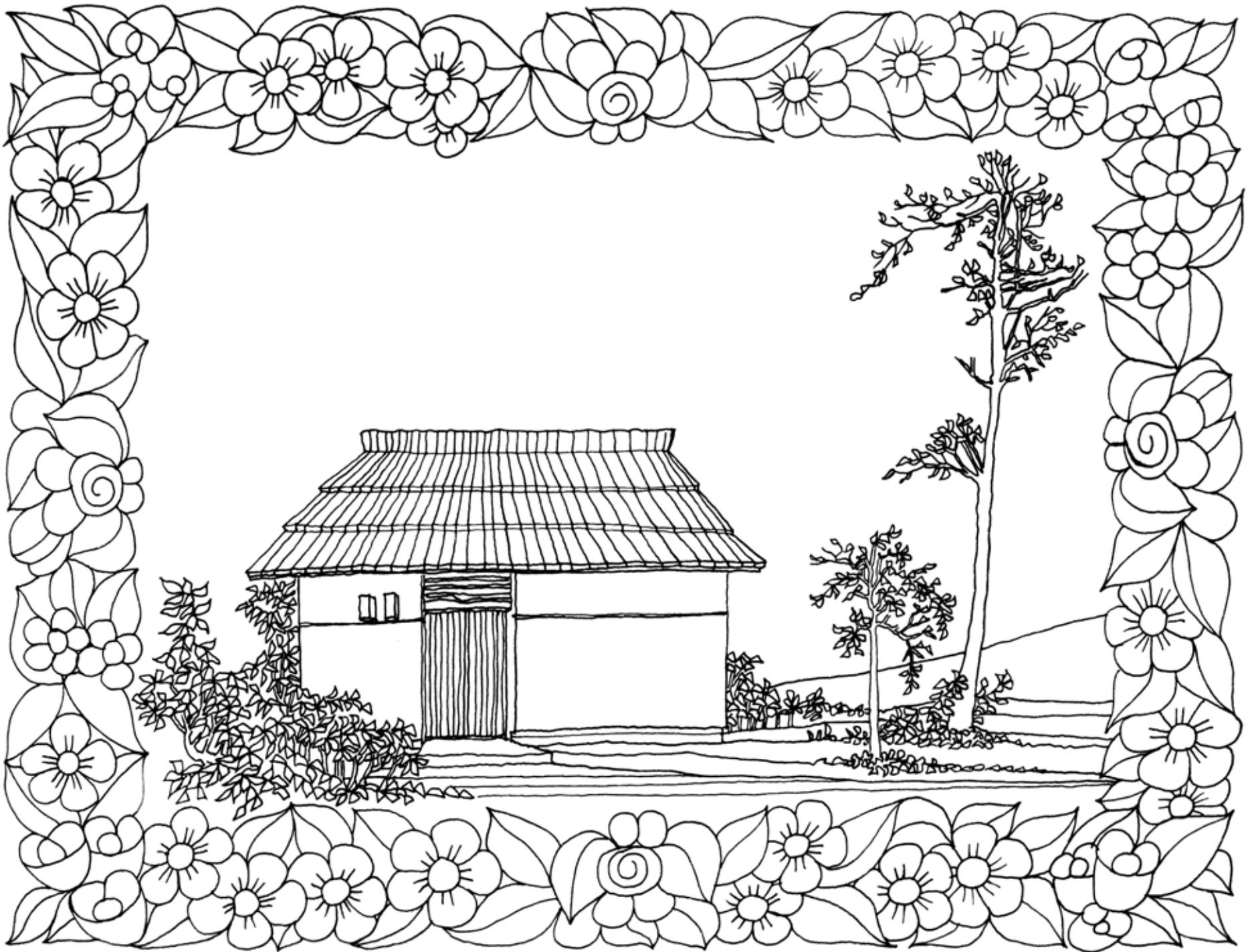


P Y X U D N

Ridxabe huaxhinni
rixána be siado'.

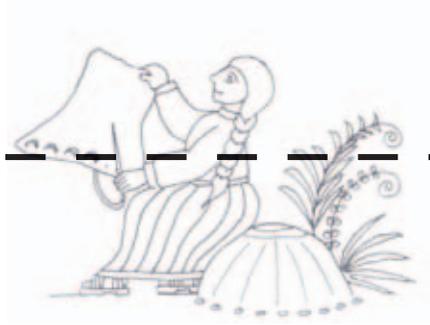


O Y O





Zazan tleino
 icuitlaxcol quiuilana
 tepetozcatl quitoca.

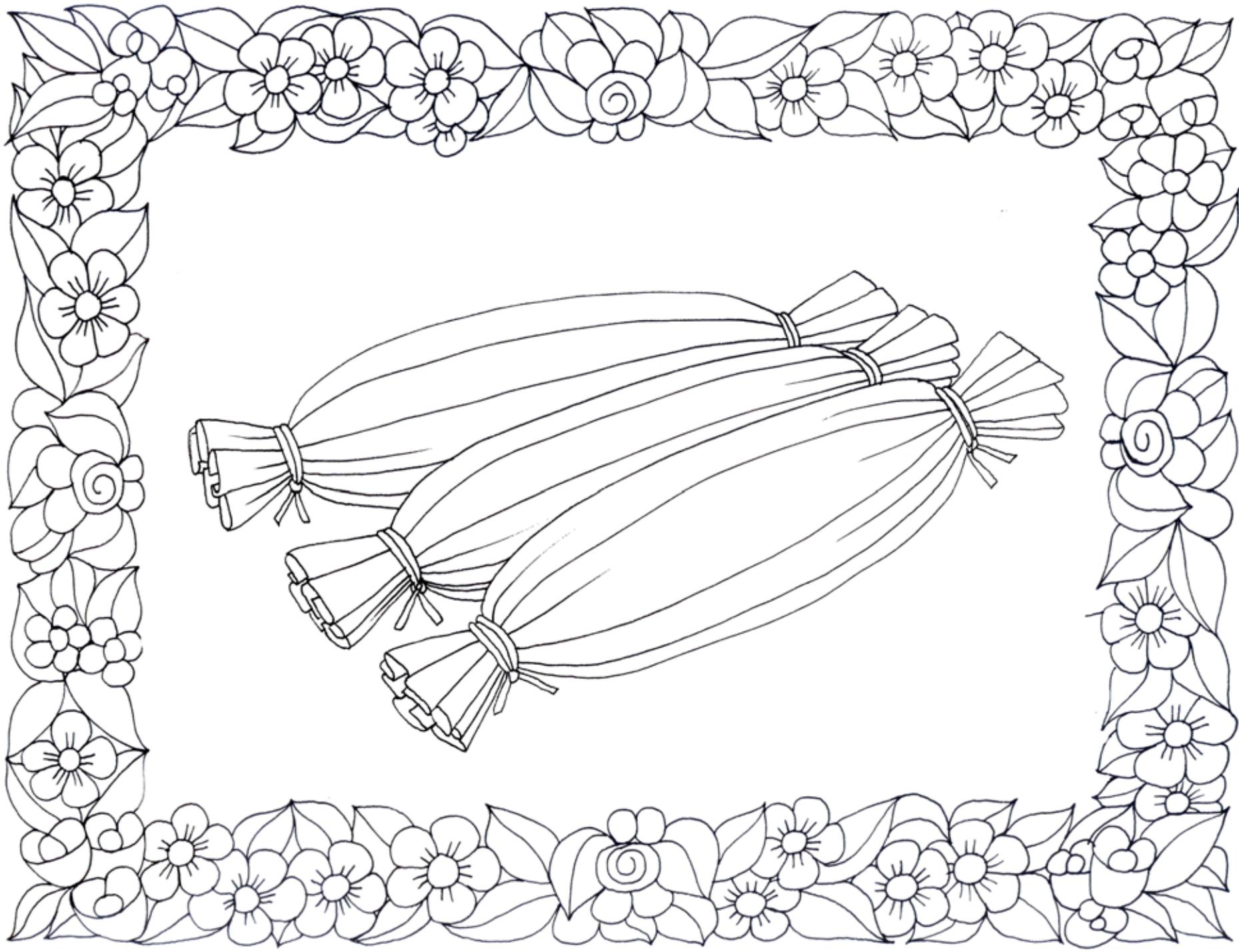


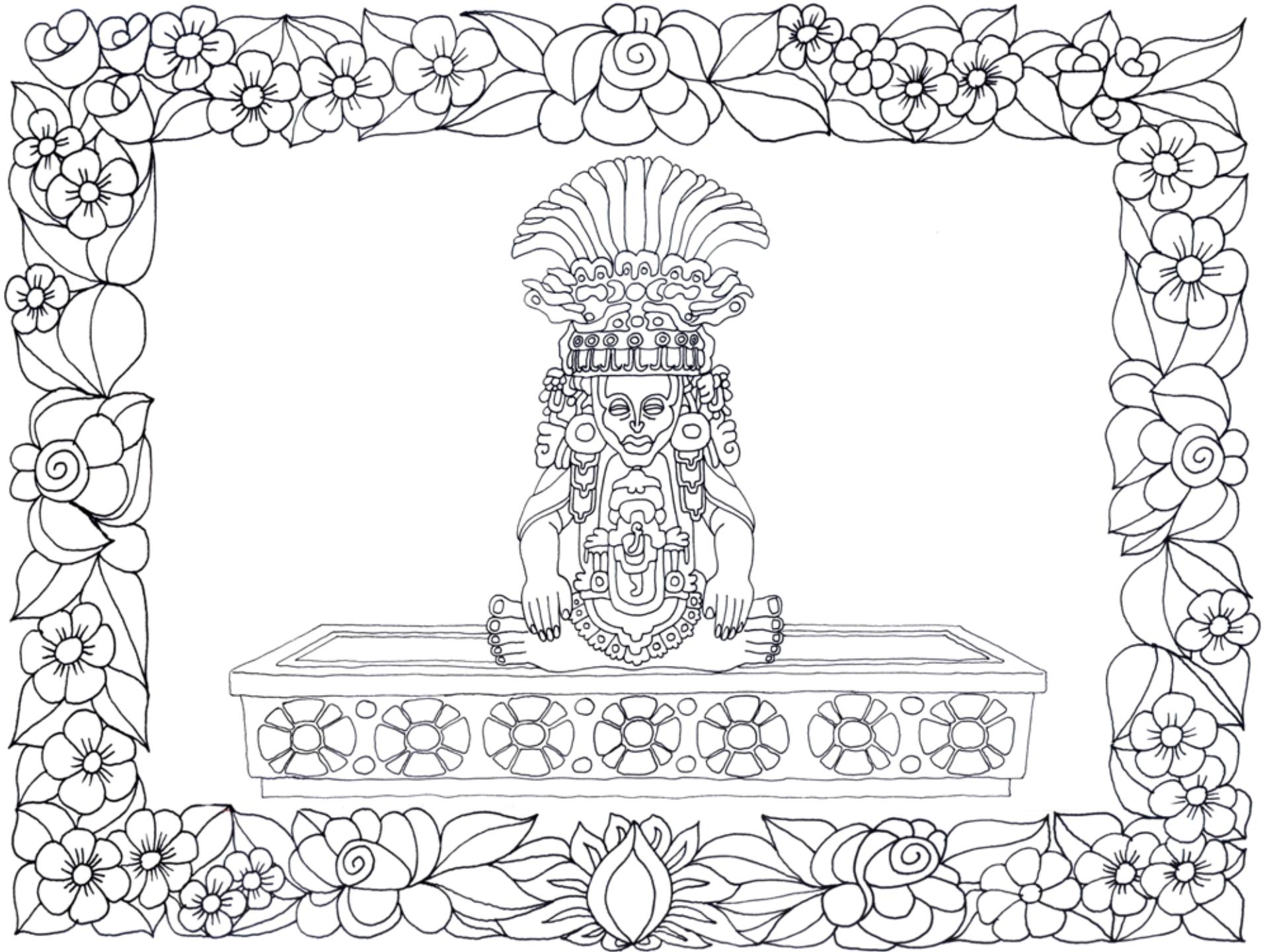
A M L O T L L I U T Z H



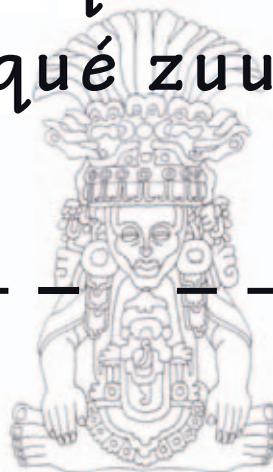
Uñij ximeajts
ajtsaj ximbas
salñuwindxey makiejp op
saltsankan makiejp ñity.

E L Y T I Ñ U





Ni cayúnini ma'cutiipi
 ni cazi'ni ma'cayuuna'
 ni guiquiiñenila
 ma'qué zuuyani.

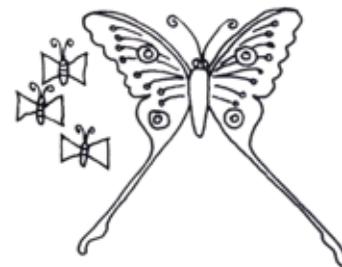
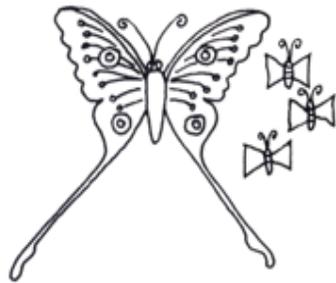


-----', '

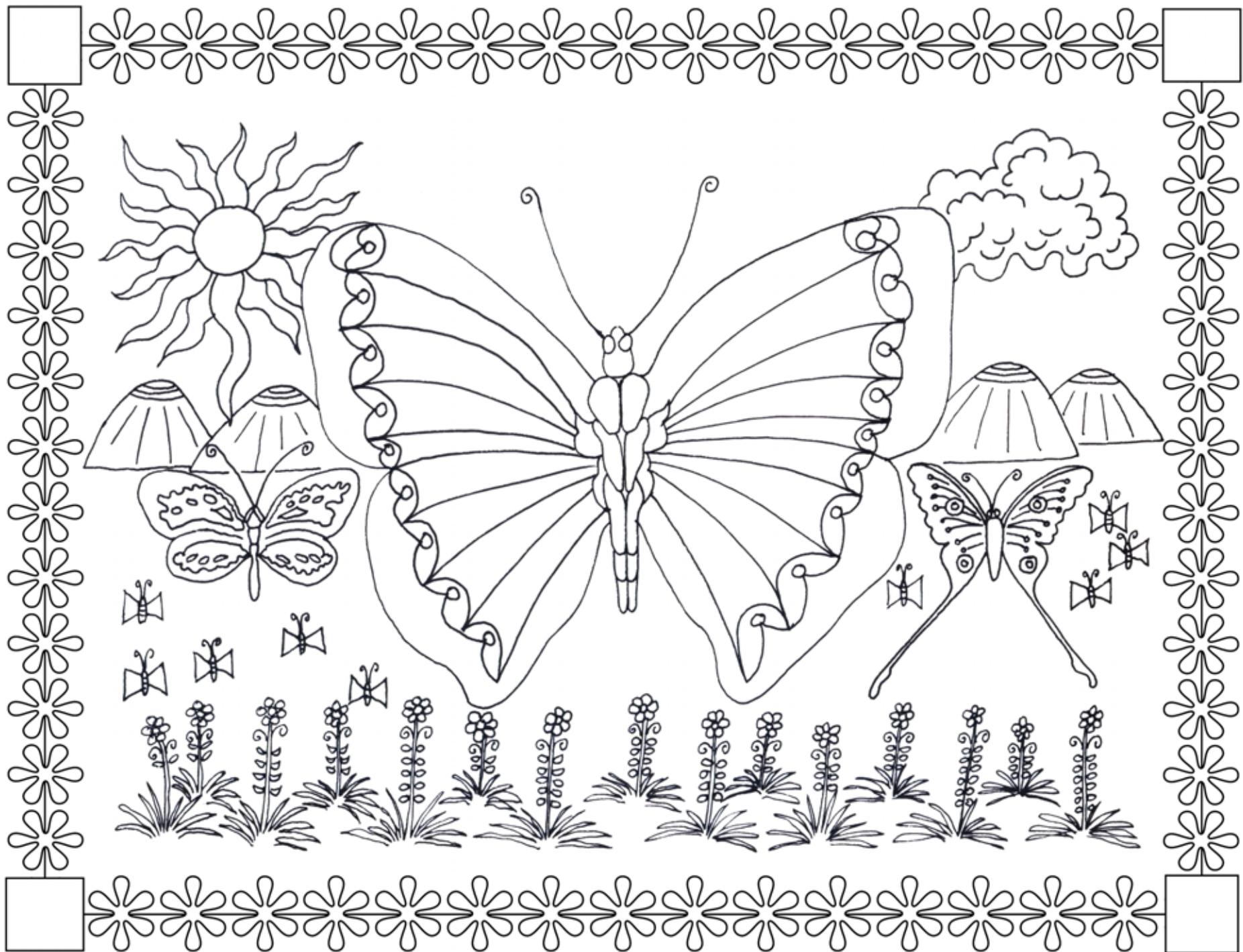
A O N E T G U C J U

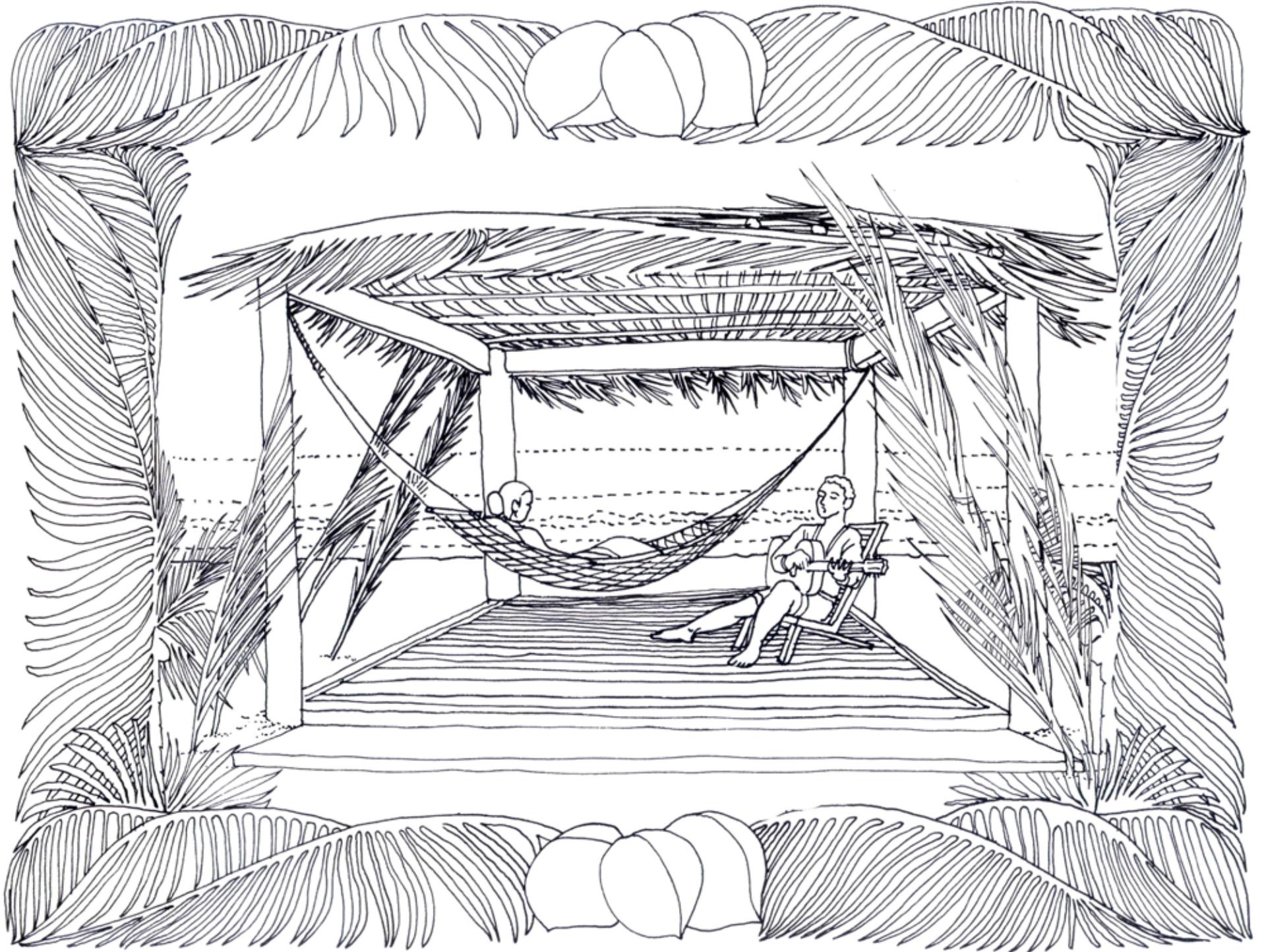


Zazan tleino
tepetozcatl quitota
momamatlaxcalotih.

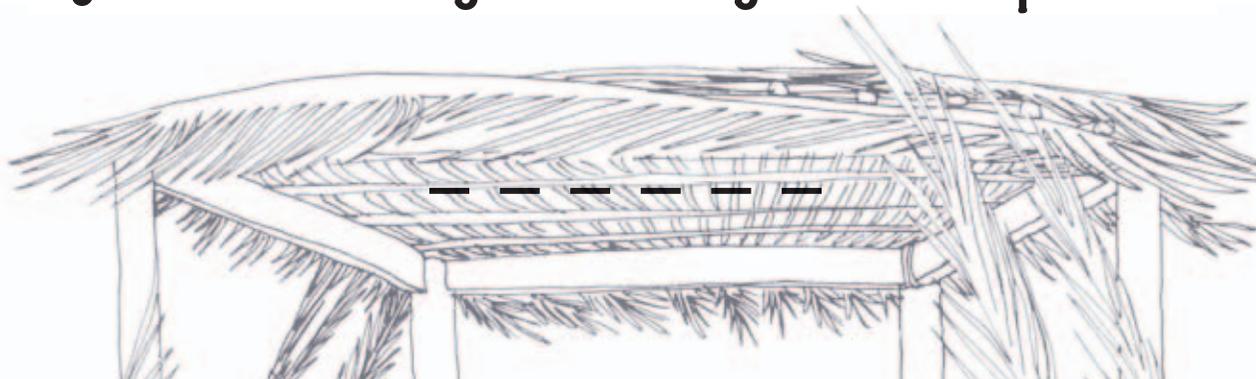


A P O L P A L T





Ñity ayaküw ximal
xiel ayaküw xi lyej
sanguoch atyily tyety nüty
tyiel ximeajts axojtüw ñipilan.



U D Ñ Ñ E Y

Tu laame, tu laame
décheme nápame
dooxqui'me.



D A A B U E N D



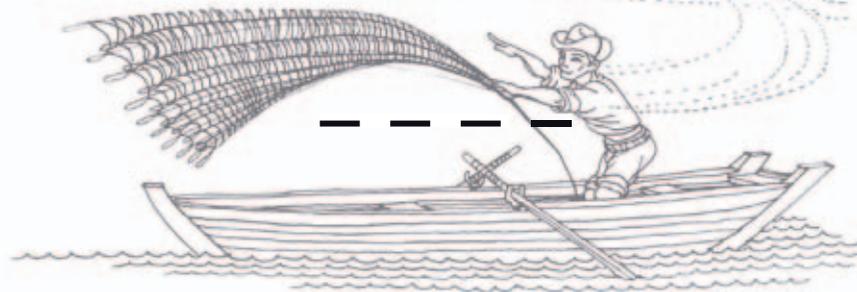


Zazan tleino
quetzalcomoctzin
quetzalli conmantica.

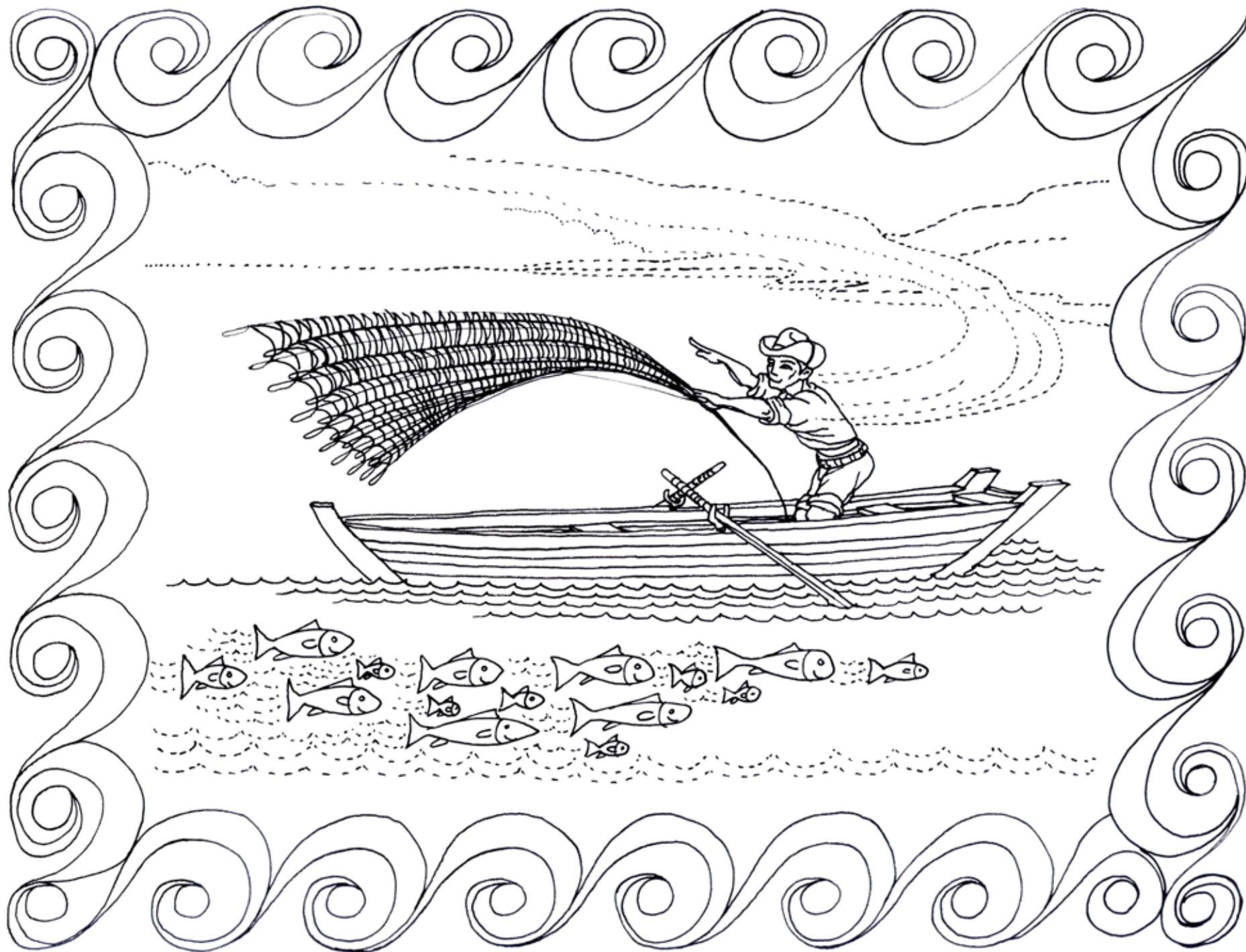


T A A L O X N C

Awijchih xik tyiel ndyuk
 sajrook tyiel yow
 atajtüw xik tyiel ndxup
 sawüñ ütyiw ñipilan.

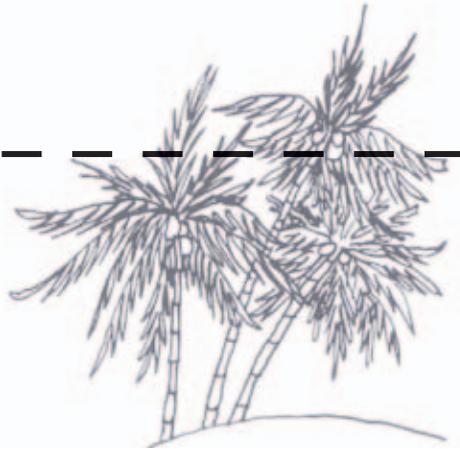


K O D N





Tu laabe,
tu laabe,
ra yannibe
nápabe dxitá xquibe.



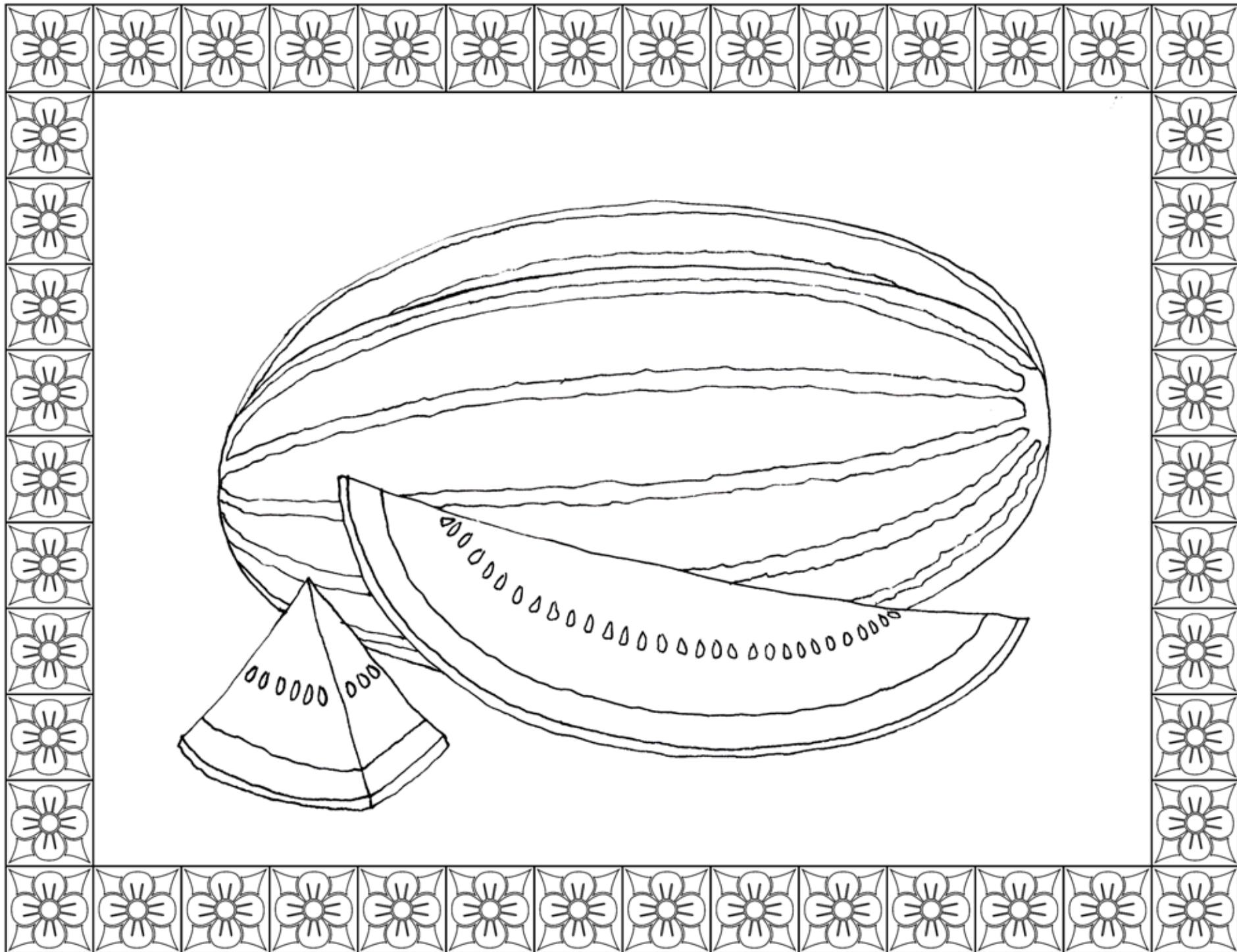
NUNIASA AUGGYIBR

Zazan tleino
aco cuitlaiaoalli
mouiuixoa.

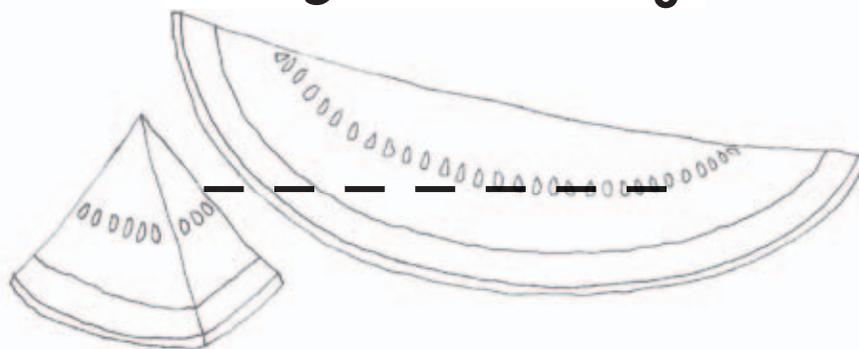


L T H A A I I C C



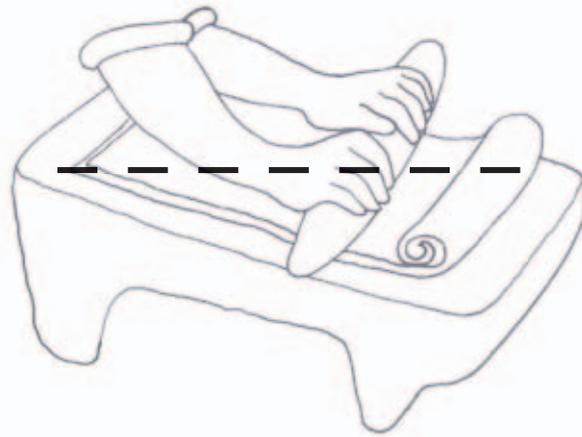


Natyek umbas
ņikands umeajts
nanbyur ulük
nangan mi kej.



N A I Y Y X D

Xi laani,
biétini lu dani,
nápani chonna
ne ti xiiñini.



I E H G I C U



1

Jicarita de turquesa,
palomitas de maíz,
estrellitas fulminantes
que te están viendo dormir.

2

¡Hay que adivinar!
Mi cuerpo es de carrizo
y en mi barriga llevo un mecapal.
Con tamemes voy y vengo de la mar.
¡Cargada de pescados y elotes
para desayunar, almorzar y hasta cenar!

3

Una señora que día a día hace todo un derroche.
Pare por la mañana y se embaraza de noche.

El cielo
Pág. 02

La casa
Pág. 06

4

Adivina adivinando:
con las tripas arrastrando
por el valle va pasando.

5

De hoja envuelta
y amarrado con palma es mi disfraz.
En mi cuerpo de masa
mi corazón de carne encontrarás.

El canasto
Pág. 05

La aguja
Pág. 09

El tamal
Pág. 10

Versión castellana



6

Adivina adivinando.
El que lo fabrica, lo hace cantando.
El que lo compra, lo compra llorando.
El que lo usa, ya no lo está divisando.

El ataúd
Pág. 13

8

De palma está cubierta mi mente.
Mis pies de madera son.
En mí descansa la gente,
porque detengo los rayos del sol.

La enramada
Pág. 17

7

Sobre el valle, colorida,
revuela dando palmadas
como mujer que echa tortillas.

La mariposa
Pág. 14



9

¡Adivina otra vez!
¿Quién en su espalda
lleva tripas que hasta las ves?

El camarón
Pág. 18

10

Adivínala si puedes:
canas tienen hasta la punta
y algunas plumas verdes.

La cebolla
Pág. 21



11

Para que a la gente su alimento pueda dar.
En un chiquihuite he de bailar,
después de lanzarme y zambullirme en la mar.

La atarraya

Pág.22

13

Redonda por lo más alto
y barriguda además,
me sacudo y voy gritando
para que puedas bailar.

La maraca

Pág. 26

12

¿Quién es y quién es quién en su cuello
carga sus huevos al derecho y al revés?

La palmera

Pág. 25



14

Un festín te darás...
Verde por fuera me verás
y dientes negros por dentro encontrarás.
De mi corazón rojo dulce sangre comerás.
¿Adivinarás?

La sandía

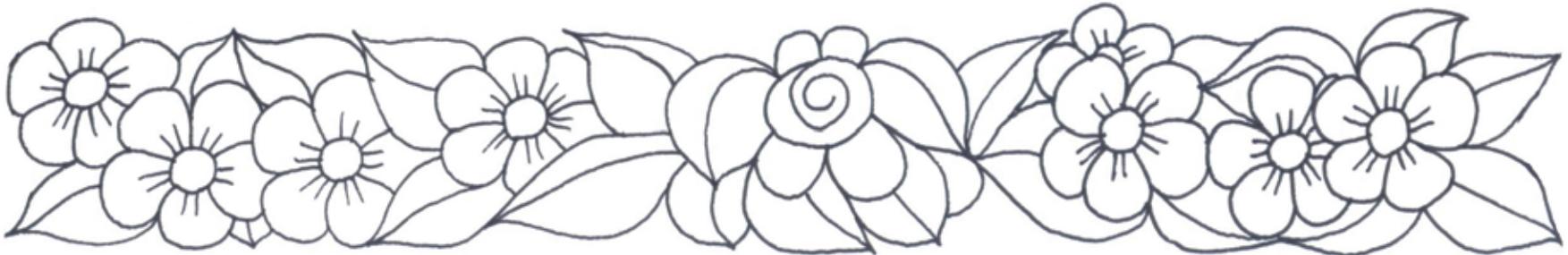
Pág. 29

15

¿Cómo la ves?
Bajo del cerro.
Y tengo tres pies.
Y un hijo que muele
¡Cómo no ves!

El metate

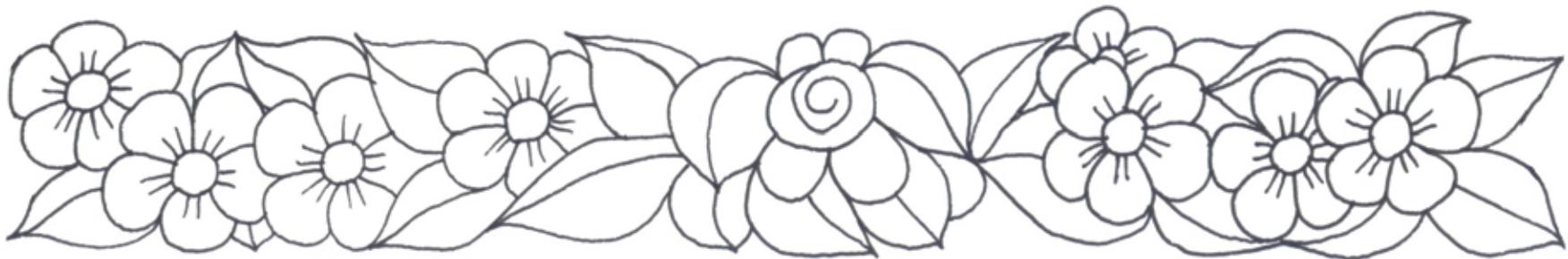
Pág.30



NOTA

Las adivinanzas son un género fascinante que se encuentra extendido por los pueblos de nuestra América indígena, desde los Andes con los quechuas o los aymaras o la Amazonía con los yanomamis o los shipibos. En Mesoamérica existen en por lo menos las familias de lenguas que aquí se presentan, la yutoazteca, a la que pertenece el náhuatl (y otras lenguas como el huichol); la otomangue, a la que pertenece el zapoteco (además del chatino, el amuzgo, el otomí o el mixteco), o la familia maya con el maya yucateco o el tzeltal, además del huave que por sí solo constituye una familia lingüística.

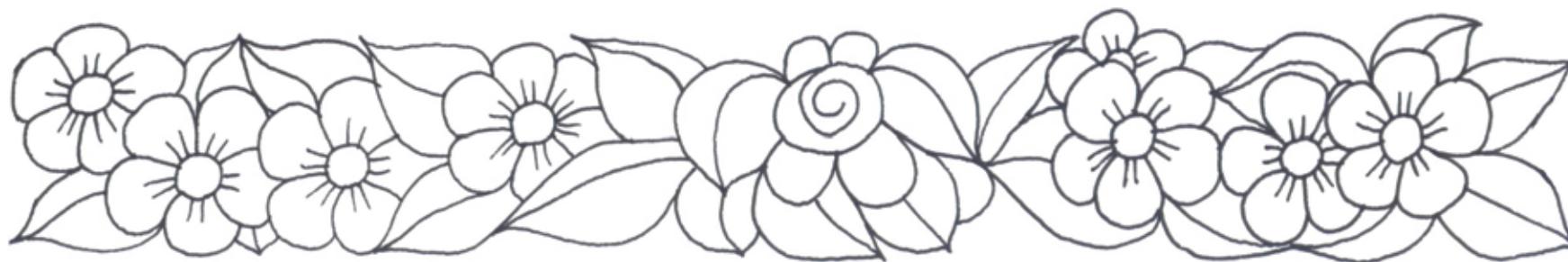
Las adivinanzas son toda una ventana para asomarnos a una gran diversidad de lenguas y culturas con diferentes visiones del mundo, de la cultura y de la naturaleza, la vida cotidiana e incluso ceremonial. Para los pueblos indígenas las adivinanzas no sólo son un pasatiempo más, en ellas se encuentra enraizado todo un conocimiento cultural y lingüístico, con ellas se socializa a los niños o se ponen a prueba los mejores hablantes de una lengua. Estos textos son breves pero poderosos, “de lo bueno poco”, diríamos, cápsulas de sabiduría popular. Son formas nativas de disfrutar las habilidades y géneros lingüísticos propios de maneras muy divertidas, en las que se pone a prueba la habilidad mental de sus participantes. Las adivinanzas desatan juegos del lenguaje altamente valorados por los propios adivinadores por ser “competencias” por las joyas orales de un grupo, juegos de alarde verbal. Así, a diferencia de la perspectiva occidental según la cual las adivinanzas, los trabalenguas o los cuentos son géneros “menores”, sólo juegos “infantiles”, desde la perspectiva indígena constituyen nichos históricos de socialización y recreación de la lengua y cultura nativas que reproducen identidades de pertenencia en la práctica y mantienen viva las tradiciones culturales y lingüísticas. Por ejemplo, entre los mayas yucatecos prehispánicos, el joven llamado a convertirse en un dz’ul (señor o principal) tenía que pasar por una serie de ritos de inicio que incluían resolver adivinanzas o acertijos, preguntas capciosas planteadas por un x-men (chamán): “Encuentra una luciérnaga lamida por un jaguar”. El potencial dz’ul tenía que regresar fumando un cigarro (ver Barrera Vázquez y Rendón 1963).



De esta manera, hasta hoy día las adivinanzas ponen de manifiesto a los “mejores” hablantes e incluso a los poseedores de la lengua. Desde la perspectiva nativa, estos tipos de hablantes tienen sus propios nombres, que destacan su importancia y prestigio culturales. Por ejemplo, en el náhuatl del Balsas, un hablante así es un tentetl, literalmente “labio-piedra”; es decir, alguien que tiene labios de piedra, una “boca dura”, o sea, un hablante excepcional. Las adivinanzas mismas que se presentan en huave, zapoteco y náhuatl también invitan a un comentario. Las primeras fueron recopiladas con los niños huaves de San Dionisio; donde la lengua todavía guarda considerable vitalidad, sobre todo comparada con la situación de las segundas que provienen de la comunidad zapoteca de Unión Hidalgo, donde la situación del zapoteco es bastante crítica. Por último, las adivinanzas en náhuatl que se incluyen provienen del libro sexto del código Florentino, es decir están en el náhuatl del siglo XVI. Esta selección de adivinanzas combina elementos de origen prehispánico (por ejemplo el tamal o el metate) con otras probablemente basadas en artefactos introducidos a raíz de la invasión española (el ataúd, la aguja). Otro juego podría ser descubrir el origen prehispánico (o no) de todas y cada una de ellas. Por ejemplo, la sandía no es de origen huave. Ello queda reflejado en la respuesta a esta adivinanza es xandiy, que si bien suena huave, es claro que proviene de la palabra sandía del español, al cual llegó a su vez a través del árabe.

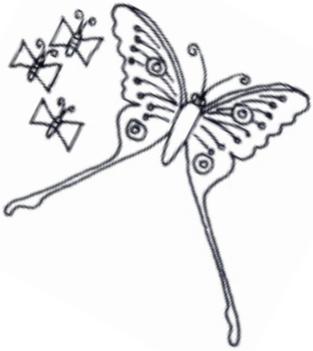
Como un juego adicional, se han incluido líneas punteadas para descifrar las respuestas de las adivinanzas, que se encuentran también enumeradas en lo que sigue, para lo cual si escuchas el disco capaz hasta das con la respuesta.

José Antonio Flores Farfán



GLOSARIO

ATARRAYA: Tipo de red tejida en forma circular utilizada para pescar peces pequeños y medianos.



ENRAMADA: Techo de ramas entrelazadas que sirve para dar sombra o para cubrir de la lluvia.

METATE: (Del náhuatl *métatl*). Piedra rectangular con tres patas, sobre la que se muelen distintos tipos de granos y chiles.

1

Ilhuicatl

2

Ndxupy

3

Yoo

4

Huitzmallotl

5

Ñutyiel

6

Cajón gue'tu

7

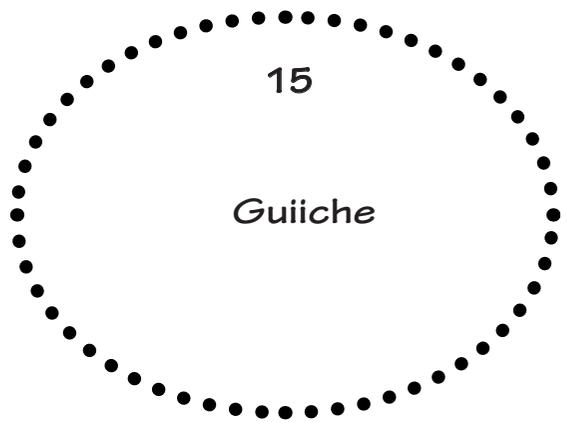
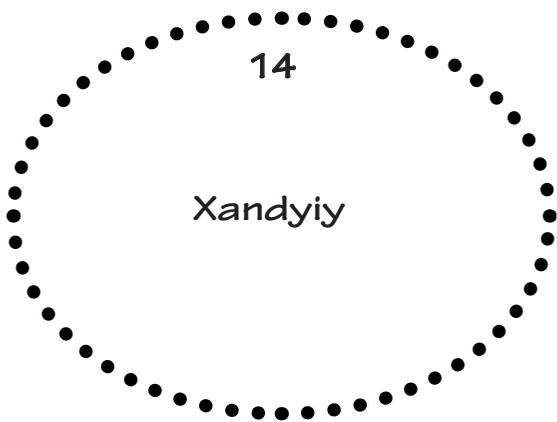
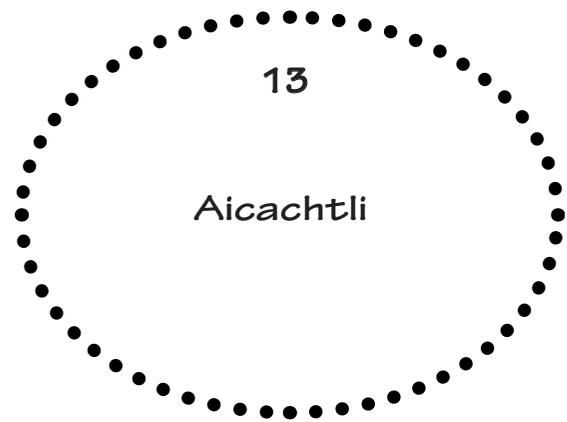
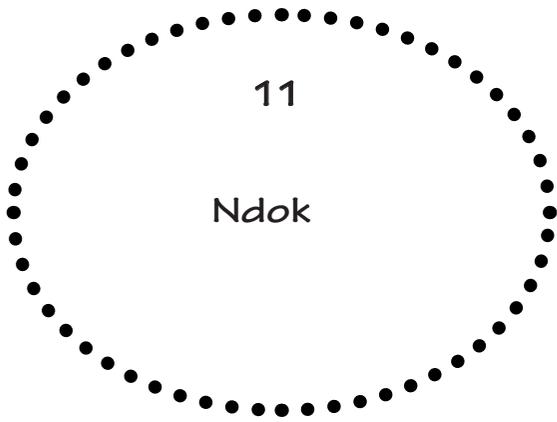
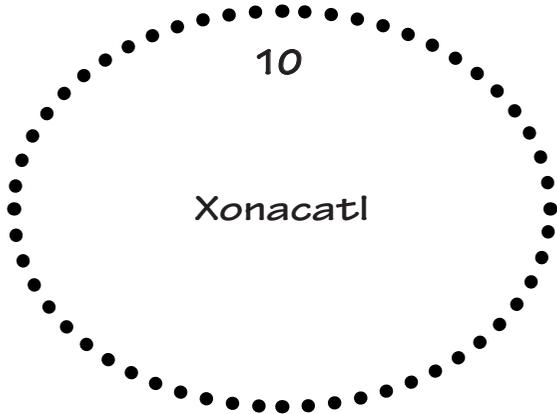
Papalotl

8

Ñdyueñ

9

Bendadua



Laura Montesi y Guillermo Hernández Santana

* Recopilación e investigación adivinanzas ombeyajts *

Guillermo Hernández Santana

* Grabación de adivinanzas ombeyajts en audio *

Maestros de la escuela bilingüe Benito Juárez

* Traducción al español adivinanzas ombeyajts *

Héctor Hugo Rodríguez Toledo

* Recopilación e investigación adivinanzas didxaza' *

José Antonio Flores Farfán

* Recopilación e investigación adivinanzas nahuas, coordinación y versión castellana *

Adrián Lay Ruiz

* Ilustraciones *

Enrique Toussaint

* Musicalización y diseño de audio *

Martín Fabián Peña Santos

* Voz didxaza' *

Iván León Javier

* Voz náhuatl *

Laura Montesi y niños de la comunidad de San Dionisio, Oaxaca

* Voz ombeyajts *

Sarahí Lay Trigo e Itzel Vargas García

* Diseño y formación *

© 2011

ISBN: 978-607-486-144-0

D.R. © 2011 Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social y Linguapax

Se terminó de imprimir en diciembre de 2011

en los talleres de Ediciones de Lirio S.A. de C.V.

Azucenas 10, col. San Juan Xalpa, Iztapalapa.

Se tiraron 1,000 ejemplares.

La formación estuvo a cargo de Sarahí Lay Trigo.

El cuidado editorial estuvo a cargo de José Antonio Flores Farfán.

398.6

A567a Adivinanzas multilingües / coordinación y versión castellana

José Antonio Flores Farfán ; Laura Montesi, recopilación

en lengua ombeyajts ; Guillermo Hernández Santana,

documentación en audio ombeyajts ; Maestros de la escuela

bilingüe Benito Juárez, traducción al español ; Héctor

Hugo Rodríguez Toledo, recopilación en lengua didxaza'

; Adrián Lay Ruiz, ilustraciones ; Enrique Toussaint,

musicalización ; Martín Fabián Peña Santos, voz didxaza'

; Iván León Javier, voz náhuatl ; Laura

Montesi y niños de la comunidad de San Dionisio, Oaxaca

voz ombeyajts ; Sarahí Lay Trigo e Itzel Vargas García diseño y

formación.--México : Centro de Investigaciones y Estudios

Superiores en Antropología Social : Linguapax : Acervo

Digital de Lenguas Indígenas Víctor Franco Pellotier, 2011

40 p. : il. ; 23 cm. ; 1 Cd. (son.)

Texto en lengua náhuatl, huave, zapoteco y español.

Versión para iluminar.

Contiene CD de audio.

ISBN 978-607-486-144-0

1. Adivinanzas náhuatl. 2. Indios de México – Cultura.
3. Adivinanzas mexicanas. 4. Náhuatl – Estudio y Enseñanza.
4. Adivinanzas huaves. 5. Adivinanzas zapotecas. I. Flores Farfán, José Antonio, coord. II. Montesi, Laura, trad.
- III. Hernández Santana, Guillermo, trad. IV. Maestros de la escuela bilingüe Benito Juárez, trad. V. Lay Ruiz, Adrián, il.

El Instituto Linguapax es una organización no gubernamental con sede en Barcelona. Fue creado en el año 2001 para dar continuidad a una serie de reuniones de expertos organizadas por la UNESCO. Linguapax tiene como objetivos contribuir a la promoción de la educación plurilingüe, orientar la educación multilingüe en la perspectiva de la cultura de la paz, y elaborar instrumentos pedagógicos que faciliten la educación plurilingüe y la valoración de la diversidad lingüística.

