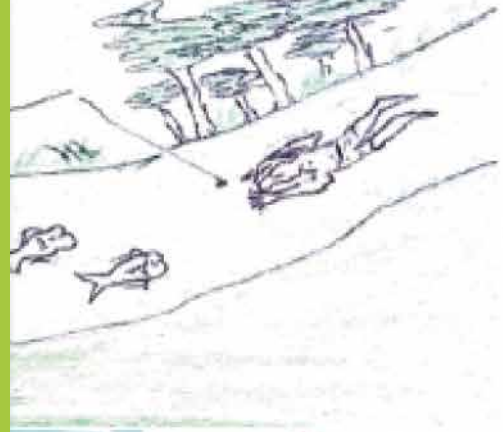
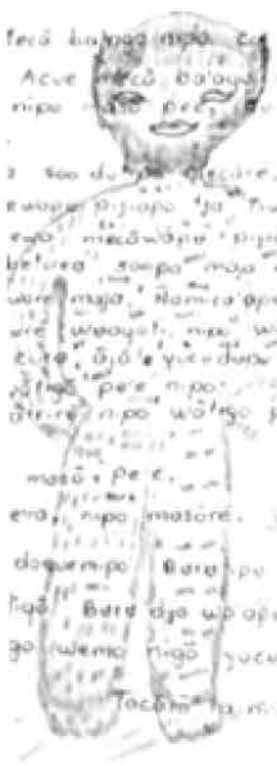
Expedición Pedagógica por las Infancias del Vaupés

Compilación de cuentos, juegos y arrullos de los pueblos indígenas del Vaupés para niños y niñas en primera infancia





Esta cartilla es resultado del proceso de cualificación y acompañamiento de Sinergias, en 2018, a los hogares comunitarios del Instituto Colombiano de Bienestar Famliar —ICBF— en el departamento de Vaupés. Durante este proceso, se propiciaron escenarios interculturales de diálogo y concertación comunitaria sobre la atención a la primera infancia y se trabajó en la construcción de procesos pedagógicos intencionados, en el marco de la investigación formativa y colaborativa, que promovieran la revalorización de los saberes ancestrales y las prácticas locales en torno a la crianza y al cuidado de niñas y niños de 2 a 5 años.

gencero

BIENESTAR FAMILIAR

Sinergias

Alianzas Estratégicas Para la Salud y el Desarrollo Social

Índice

Acancuara 10

San Pablo 15

San Gerardo 22

Floresta 25

San Miguel 28

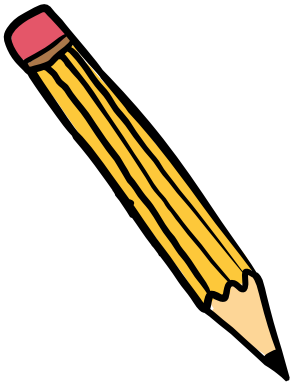
Buenos Aires 30

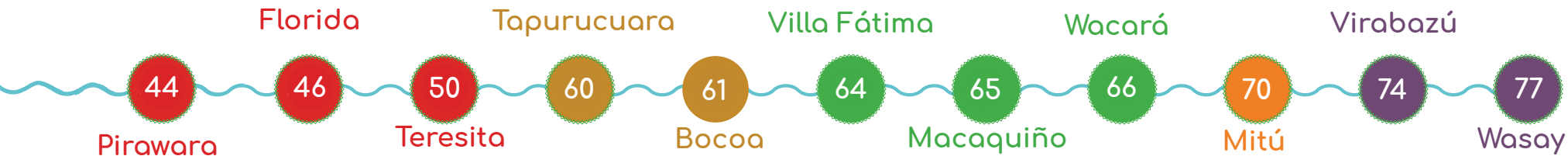
Arara 34

Piraceno 35

Camutí 37

Pituna 41




Florida
Tapurucuara
Villa Fátima
Wacará
Virabazú
44
46
50
60
61
64
65
66
70
74
77
Pirawara
Teresita
Bocoa
Macaquiño
Mitú
Wasay

Expedición por las infancias del Vaupés. Compilación de cuentos, juegos y arrullos de los pueblos indígenas del Vaupés.

Recopiladores de los cantos, cuentos y juegos:

Adrián Sánchez
Alberto Estrada Córdoba
Álvaro Álvarez
Aracelly Bolívar
Arcelia Londoño
Arsenio Zuluaga Medellín
Carlos Iván Barreto
Cristian Camilo Correa
Cristian Nicolás Uribe
Dasheira Yirama Silva Villa
Dolores Córdova
Eloísa Restrepo Rodríguez
Emilio López Gallego
Félix Barreto
Fredy Montaña Seringa
Galo Estrada Córdoba
Gary Anderson Silva Villa
Guillermina Crianza
Helena López Rodríguez
Hernán Fernández Sánchez
Hilda Chagres Holguín
Ignacio Holguín
Ismael García
Javier Alejandro Correa Gutiérrez
Jhon Diego Madrid Fernández
José Aramís
Juan Pablo Madrid Fernández
Laureano Gallego López
Leidy Rodríguez
Lena Simón
Libardo Suárez
Luis Severiano Silva Jaramillo
Karen Rodríguez Rodríguez
Marcos Gutiérrez
Maria Florinda Uribe
Maria Luisa Álvez
Mauricio Lozano
Mayerly Sánchez
Miguel Ángel Uribe Jaramillo
Mireya Tamayo Matus
Moisés Guerrero
Néstor Madrid
Raimunda Vieira
Rosa Giraldo
Roselina Martínez
Rudy Angélica Caballero
Salomón Marín
Sergio Cubillos
Sofía Fernández Caro
Vicky Lindy Estrada
Yomaira Rodríguez
Zulma Sánchez

SINERGIAS—ALIANZAS ESTRATÉGICAS PARA
LA SALUD Y EL DESARROLLO SOCIAL

Pablo Montoya
Director

Sandra Milena Celis Hernández
Coordinadora del proyecto

Equipo de Sinergias

Andrés Pineda Cely
Bayron Orrego Chica
Daniela Rodríguez Jiménez
Diana Milena Fructuoso Neira
Gabriel Rincón Barrero
Johnatan Grajales Marín
Juliana López Cuervo
Rosa Tulia González Henao
Wilson Rodríguez Rodríguez

Equipo de apoyo

Ana Judith Blanco Rojas
Carlos Franky Calvo
Dany Mahecha Rubio
Luz Marina León Montenegro
Maria Camila Rodríguez Vanderhammen
Valerin Saurith López

Diseño y diagramación

Eloquentem

ISBN
978-958-56003-2-4

El proyecto "Expedición pedagógica por las infancias del Vaupés. Una propuesta de apoyo a la cualificación de la atención a la primera infancia en los hogares comunitarios del ICBF en Vaupés" fue realizado gracias al apoyo y la financiación del Programa Gen Cero de la Fundación Éxito y el acompañamiento del ICBF Regional Vaupés.

Azatiac

Acaricuara

WÃʰ TĨ YE QUEʰ TI NI'I

La diabla

Cuento

Lengua: Tucano

Narrado por: Eloísa Restrepo Rodríguez

Ni'cõ maʰ sõ nipo, meʰ cã ba'ago nipo, tojo nicã tʉ' ogo wãʰ tigõ pe'e pijigo wa'apo co weʰ sepʉ nigõre. Acue meʰ cã ba'ago nimiamo nitʰ ago pijigo a'tiapʉ mʉ' rẽ. Jaʉ, te'a wa'goti nipo maʰ sõ pe'e, co tojo nicã córe te'a nipo, maʰ sõ wãʰ tigõ me'rã wa'apo meʰ cãvapʉ. Tií meʰ cãvapʉ ejea soo dujipa meʰ cãrẽ, neé cũ'rĩ tiparã meʰ cã pe'e.

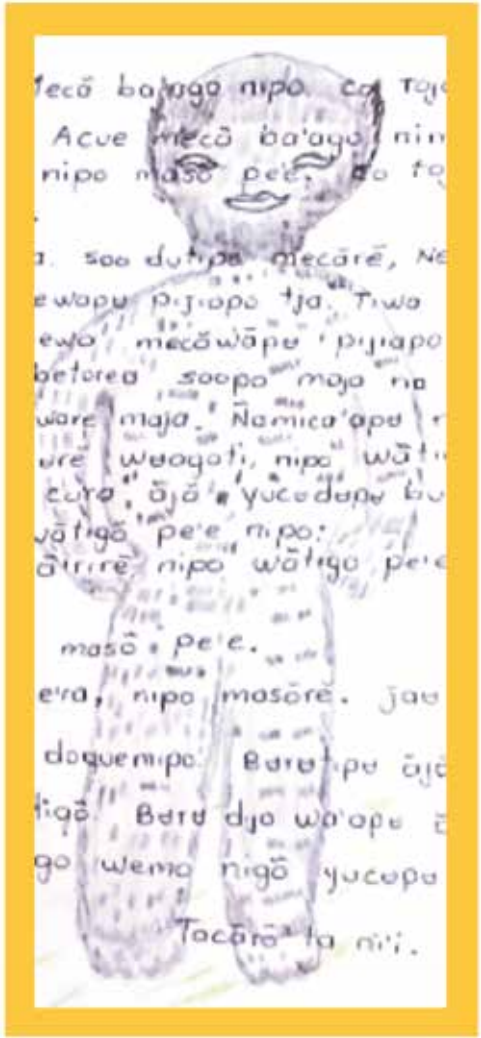
Na mãrĩcã ˜ĩ'a aʰ pé meʰ cãvapʉ pijiapo tʰ a, Tiwa quê'rãrê ˜maripaʰ rã meʰ cã; Na mãrĩcã ˜iago wãʰ tigõ pe'e tʰ a aʰ pewa meʰ cãwapʉ pijiapo tʰ a. Ñamica'apʉ niparo majã. Tiwa meʰ cãwapʉ ejea, bu'betorea soopo maja na meʰ cãrẽ.

Pajarã cũ'riparã tiware majã. Ñamica'apʉ niporo majã. wãʰ tigõ pe'e core nipo: soya yujupʉ, nipo; Yʉ'ʉ mʉ'ʉ macʉrẽ wʉago'ti, nipo wãʰ tigõ pe'e.

Co tojo soo dujirí cura ãjã yuʰ cʉdʉʰ pʉ bu'i pejapʉ, tidʉʰ pʉ bu'i cãriʉʰ tii. To cʉ̃ ejapejacã wãʰ tigõ pe'e nipoo; Acue ba'ago niñaa a' rĩrẽ, nipo wãʰ tigõ pe'e maʰ sõ pe'ere. Acue, nipo maʰ sõ pe'e co tojo nicã tʉ'ogo, ba'ago a' rĩrẽ, nipo maʰ sõ pe'e.

Doʰ queyá yuʰ cʉ dʉʰ pʉ me'ra, nipo maʰ sõrẽ; jaʉ nipoo maʰ sõ pe'e yucʉdʉpʉ pe'emaja, doʰ queomipo, Co tojo nicã tʉ'ogo, bʉrʉtipʉ ãjã; bʉrʉticã ĩ'ãgõ nipo wãʰ tigõ pe'e: yʉ'ʉ, doquequeogo'ti, bʉrʉ dija wa'apʉ ãjã pe'e maja. Be'ro ñamipʉ nicã ĩ'ãgõ maʰ sõ pe'e nipo. A'tigo yʉ'ʉre ba'agoʰ tigo wemo, nigõta yucʉpʉ mʉ̃jãpo maʰ sõ pe'e core du'tigo.

Tocã̃ rõ ta ni'i.



Traducción:

Cierto día una señora dijo “me gustaría ir a comer manivara”. Casualmente la diabla escuchó y decidió llegar a la chagra donde se encontraba la señora. Al llegar allí le dijo: “Vine porque escuché decir que quería ir a comer manivara, si quiere vamos, yo la acompaño”. Al escuchar esto, la señora le contestó: “Bueno, entonces vamos, tengo muchas ganas de comer manivara desde hace mucho tiempo”. Dicho esto, se alistaron y se fueron juntas por un camino que las llevaba a los nidos de la manivara.

Cada una encontró un hueco y empezaron a escarbar, pero después de revisarlos no consiguieron nada. Al ver que no había manivara en aquel lugar se fueron a otro nido, pero tampoco consiguieron nada, y ya era muy tarde.

Mientras andaban buscando, sin conseguir nada, ya casi se oscurecía cuando la diabla dijo “aquí tampoco hay nada, vamos a buscar en otro nido, donde podamos conseguir mucha manivara”. Caminaron un poco hasta llegar al lugar indicado. “Acá hay suficiente manivara, no se preocupe, abra el hueco y póngase a recoger, mientras tanto yo cuido a su hijo”, replicó la diabla, pero como estaba tan tarde la señora sospechaba que algo estaba pasando.

Se les oscureció el día mientras recogían manivara y ya era la hora en que llegaban a dormir los pájaros del monte. Justo en el árbol de al lado se asomó una gallineta para dormir y como ya estaba oscuro la diabla le dijo a la señora: “que buena gallineta para comer, coja un palo y trate de cogerla a ver si puede”. La señora cogió un palo y le tiró varias veces, pero no pudo coger nada, la gallineta seguía ahí.

Después de un rato la diabla le dijo: “es mi turno, ahora yo voy a tirar a ver si la puedo coger” y justo en el primer intento la gallineta cayó. La conversación seguía y aquella diabla trataba de hacer lo posible para atacar en cualquier momento; sin embargo, no pudo porque la señora se dio cuenta de que estaba con una diabla en el monte y sin poder regresar a casa. Decidió subirse a un árbol hasta que logró escaparse.

Así termina el cuento.

A’QUE MERÊ BA’MI

El mico come guama

Canto infantil

Lengua: Tucano

Narrado por: Mireya Tamayo Matus

Aʰ ké merẽ ba’ami (itiati)

Burúmaja, Burúmaja, Burúmaja, nimí (itiati)

TRADUCCION:

El mico come guama, el mico come guama, el mico come guama (bis)

El mico dice, la fruta se cae, la fruta se cae, la fruta se cae (bis)

ÃJÃJO

Arrullo

Lengua: Tucano

Narrado por: Hilda Chagres Holguín

Ãjãjo, ãjãjo, ãjãjo

Cãricãña ãjãjo

Ãjãjo, cãricãña búa porã

Ãjãjo, bojso'a porã wʉja mitia'a

Ãjãjo, cãricãña ãjã porã

Traduccion:

Ãjãjo, ãjãjo, ãjãjo

Duérmase ãjãjo (bis)

ãjãjo, duérmase hijo de las guaras

ãjãjo, hijos de tintín traiga sueños

ãjãjo duérmase hijo de gallinetas

Casi siempre se canta al mecer la hamaca, para hacerle dormir a un recién nacido (a), también se considera un rezo para tranquilizar a los niños o niñas para que le llegue el sueño y pueda descansar.

SEPE PIRACUARA

Juego

Recopilado por: Hilda Chagres Holguín, Vicky Lindy Estrada, Mireya Tamayo Matus

Lengua: Castellano

Esta ronda proviene de la lengua yeral y no tiene traducción a otras lenguas.

Se escogen dos niños entre los participantes y cada uno escoge el nombre de una fruta o de un animal.

El juego comienza cuando los dos niños se toman de las manos y se quedan en la mitad mientras que los otros participantes están cogidos de las manos formando una fila y cantando la canción “sepe, sepe piracuara”.

Todos pasan por debajo de los dos niños escogidos inicialmente, hasta que el último queda atrapado y decidirá la fruta o el animal que le guste, entonces pasará a hacer parte de una hilera (agarrado de la cintura) detrás del integrante que haya escogido. Se repetirá la misma acción hasta que todos pasen a hacer parte de uno de los dos grupos.

Una vez estén definidos los dos grupos compiten entre sí jalando hacia lados opuestos. Ganará el equipo que logre pasar al otro lado de la raya que se defina como límite o el equipo en que no se caiga ninguno de sus integrantes.

San Pablo

EL DIABLO PESCADOR

Cuento

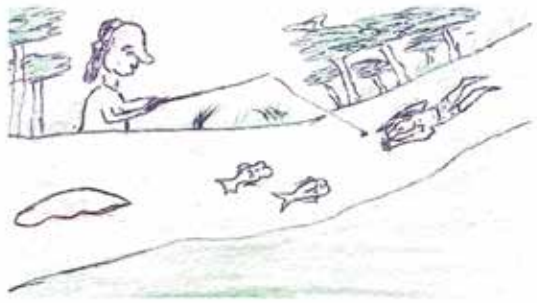
Lengua: Castellano

Narrado por: Néstor Madrid y Leidy Rodríguez

Cuentan nuestros abuelos que hace tiempo existían diablos en la selva como una plaga y podían vivir igual que los humanos, cazando, pescando y haciendo otras actividades de la familia y de su comunidad. Eran tantos los diablos que cada uno tenía un talento diferente. Uno de los diablos se dedicaba a la pesca y además de que era muy bueno en su labor, tenía un lugar especial de pesca y casi todos los días traía pescados de buena calidad.

La selva era tan extensa que podían habitar también los humanos, pero éstos no tenían buena relación con los diablos.

Cierto día, un señor decidió salir a pescar caño arriba, en los lugares más alejados de su caserío. Al llegar a la cabecera del caño se encontró con un diablo que pescaba muy tranquilo y que solamente cogía los mejores pescados. El hombre



no se dejó ver y, a escondidas, en vez de pescar, se dedicó a espiar cada movimiento del diablo al pescar, pero no logró sacar mucha información sobre cuál era la estrategia que utilizaba esta mente brillante. Regresó pensando qué más podía hacer para obtener esta vara milagrosa porque soñaba ser muy bueno pescando, igual que el diablo. Esa noche regresó a la casa y planeó quitar la vara al diablo en el momento que jalara la vara, metiéndose dentro del agua como un pescado para estar muy cerca de él.

Al día siguiente madrugó muy temprano y cuando llegó al sitio el diablo ya estaba pescando. Muy calladito se metió al agua y se zambulló muy cerca de donde el diablo iba a tirar el anzuelo. El diablo, como estaba tan emocionado pescando, no se dio cuenta en qué momento se enredó el hombre con la vara de pescar y no se podía soltar.

Ya llegando a la orilla el hombre se arrepintió de haber planeado esto, pero le siguió la corriente al diablo solamente para estar cerca a la vara. Al levantar su vara el diablo se dio cuenta que había cogido un pescado muy raro y se preocupó mucho pensando que en la vida nunca había visto esta clase de pescado. El hombre se hacía el muerto para escuchar la conversación del diablo, quien revisaba cada parte del cuerpo y decía: ¿Qué clase de pescado es este? No se parece a ninguno que haya conocido.

Finalmente, el hombre logró quitar la vara al diablo y pudo seguir pescando con la vara mágica. Sin embargo, tenía que cumplir una dieta para poder consumir los pescados.

JUAN CORREO

Cuento

Lengua: Castellano

Narrado por: Jhon Diego Madrid Fernández

Hace mucho tiempo nuestros abuelos vivían en una sola maloca retirados de otras familias, pero siempre compartían las tomatas de chicha con los seres queridos de otras malocas y se veían constantemente. Cada jefe de maloca decidía con quien compartía su fiesta.

Un día el jefe de maloca del caserío más cercano decidió organizar una tomata de chicha y para eso pensó invitar a unos primos que también vivían cerca al caserío. En la mañana madrugó a caminar para llegar más rápido y después de un largo viaje el jefe logró llegar. Al entrar en la maloca el dueño de la maloca le saludó con mucho respeto y se pusieron a hablar de los buenos tiempos que estaban viviendo con sus familiares. Mientras comían quiñapira seguían conversando hasta que el visitante le propuso que le gustaría invitarlo a una tomata de chicha para compartir sus saberes y que para eso tenían que desplazarse con todos sus hijos y sus pertenencias. También le comentó que el motivo de su visita era traer la buena noticia a esta familia.

El jefe de la maloca recibió la invitación muy animado y le comentó a su familia que desde ya empezarían a organizar para ir a participar en ese encuentro donde los primos. Las mujeres empezaron a preparar la chicha y los hombres se dedicaron a la pesca y a la cacería, pensando en la alimentación de sus hijos durante los días del encuentro.

Cuando llegó el día, tres de las mujeres más jóvenes decidieron no ir al encuentro y se quedaron en su maloca muy solas. Para no aburrirse se pusieron a tomar la chicha que había quedado y a conversar. Entre las conversaciones una de ellas propuso hacer chicha para el día del regreso de sus padres y las otras estuvieron de acuerdo con la idea de madrugar a la chagra para arrancar yuca y conseguir ñame para ponerle sabor a su chicha. Así fue como concluyeron su conversación y se fueron a dormir muy tranquilas.

Al día siguiente madrugaron a la chagra a cumplir su compromiso y de regreso empezaron a preparar la yuca. Rasparon, rallaron, exprimieron la masa para sacar la manicuera, pero no les rendía mucho. Justo al atardecer se pusieron a quemar el casabe de chicha y mientras tanto masticaron el ñame, cuando de pronto salió Juan Correo en el patio de la maloca: ¡Correo, correo, correo! Era frecuente este ruido del pájaro y las muchachas sintieron fastidio, así que dos de ellas empezaron

a recochar diciendo: “Ey Juan Correo, cálmese en vez de estar molestando por ahí, venga y ayúdenos a masticar ñame ya que se ha hecho tarde y aún no hemos terminado”. En ese momento se calmó Juan Correo y las muchachas siguieron molestando cuando al rato la menor de ellas se dio cuenta de que tres muchachos se dirigían hacia la maloca desde el camino del puerto y muy asustada les dijo a las otras: “Miren, ¿ahora que han hecho? Aquí no viven más personas, pero allí vienen tres muchachos. Algo nos está pasando…”, pero como eran jóvenes no le hicieron caso pensando que ella estaba recochando. Al ver que no le hacían caso se fue a esconder detrás de un poste y como no era muy seguro decidió subir encima de un yerao que estaba en la esquina de la gran maloca. Las otras muchachas siguieron trabajando en vez de escapar, cuando al rato entraron a la maloca tres muchachos muy elegantes coqueteándoles. Uno de los muchachos al ver que solamente eran dos muchachas dijo a sus compañeros: “Yo no puedo seguir aquí porque ya no está mi pareja” refiriéndose a la muchacha que se había escondido. Al decir esto salió de la maloca y se fue, pero la muchacha siguió escondida un largo rato y las otras dos se quedaron terminando de preparar la chicha en compañía de los muchachos que acababan de llegar. Justo llegó la hora de dormir, entonces cada uno escogió su pareja; mientras tanto la muchacha que estaba escondida seguía escuchando sus conversaciones del plan que tenían en el momento. A ella le dio rabia porque sus hermanas no le hicieron caso y le preocupaba mucho lo que podía pasar por que aquellos muchachos eran raros ya que en aquellos lugares no vivían más familias. Sospechaba que no eran humanos.

Al día siguiente, muy temprano, cuando bajó a ver, las dos muchachas ya no estaban, solamente unas pieles colgadas en el yerao con los dos cuerpos sin vida. Al ver esto salió corriendo en busca de sus padres para llevarles la noticia, pero ellos ya estaban de regreso. Unos minutos más tarde se los encontró y muy asustada, casi sin voz, les dijo que un diablo había comido a sus hijas. Dicho esto, les advirtió que corrieran más rápido para que pudieran hacer algo a esos pájaros pues como estaban tan llenos se habían quedado dormidos alrededor de la maloca, sin darse cuenta que ya era de día.

Los padres de las muchachas, muy molestos por lo que hicieron, decidieron darles un castigo.

NASÎCÃMʉ EBERU MẼ´RÃ (Camarón y renacuajo)

Cuento

Lengua: Siriano

Narrado por: Juan Pablo Madrid Fernández y Sofía Fernández Caro

Eberu na´ka, vã´sũpʉ ba´rã? ãrĩyujpʉ nasĩcãmʉ, ajcoei mañu yʉ´ʉ güika o´pabirikoa va´biricoa yʉ´ʉ ãrĩyujpʉ, eberu na´ka yʉ´ʉ mʉ´rẽ ba´gaejogʉ´ra ãrĩyu´pʉ nasĩcãmʉ, mʉ´ʉ mañu bʉro güika ʉrĩã´bʉdoja ãrĩyujpʉ eberu

Traducción:

Un día el camarón invitó a comer siringa al renacuajo:

- “Renacuajo, ¿podemos ir a comer siringa? Y el renacuajo contestó:

- No voy, porque no tengo dientes para masticar.

- Tranquilo renacuajo, dijo el camarón, yo mastico y le doy.

- Pues no comeré masticado de sus dientes, replicó el renacuajo, porque huelen muy mal

ALGUNAS PRÁCTICAS DE CUIDADO

1. **Igo magũrẽ camugo ã´su arĩkũmu**

   Ja ja jo carikany~~u~~ buipuragã

   Práctica clave para dormir a un bebé

   La madre cuando duerme a su hijo (a) debe cantar este arrullo para tranquilizarlo y atraer el sueño.

   Ja, ja, jo duermase hijo de guaras.

2. **Igo magũrẽ nijisugo ã´su**

   arĩk~~u~~m~~u~~ su, su, su

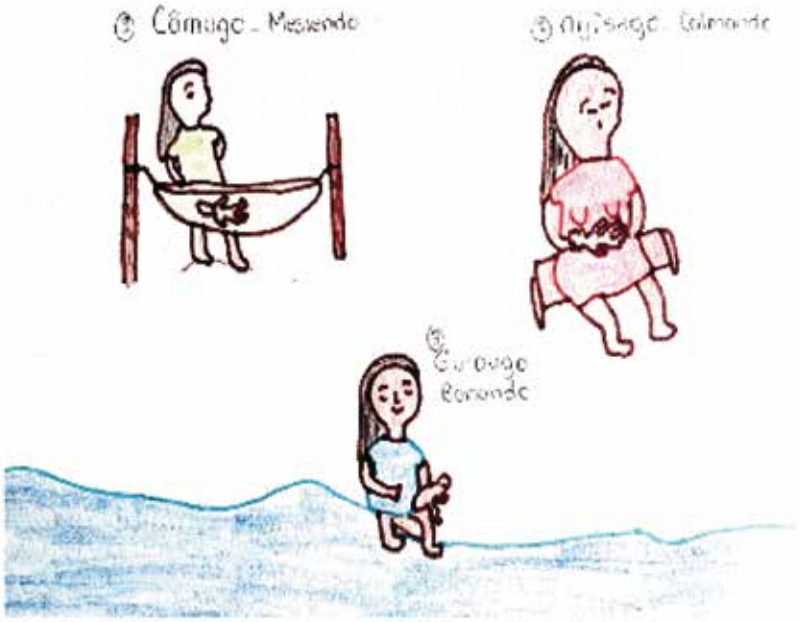
   Práctica clave para calmar al (la) bebé

   La madre cuando llora su hijo (a) debe decir su, su, su, su, varias veces para calmar la desesperación y darle seguridad. Esto se hace mientras lo carga, cuando lo mece en la hamaca o mientras está con él (ella).

3. **Igo magũrẽ arĩkũmu jabu, jabu, jabu**

   Prática clave para bañar a un o una bebé:

   La madre para bañar a su hijo (a) debe decir jabú, jabú, jabú, varias veces mientras riega agua en el cuerpo para tranquilizarlo y hacer que se sienta acompañado (a)



MUĨDʉCA

Ronda infantil

Lengua: Siriano

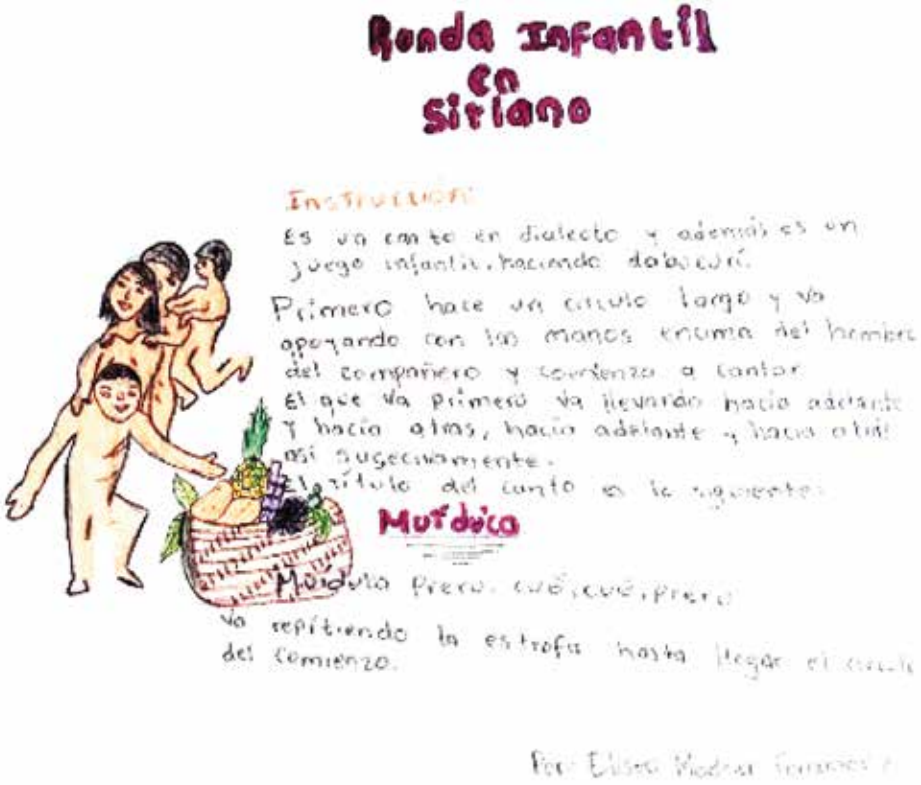
Narrado por: Eliseo Madrid Fernández

Muĩdʉca preru cũã, cũã , preru

Muĩdʉca preru cũã, cũã , preru

Muĩdʉca preru cũã, cũã , preru (bis)

Canto y juego infantil en lengua que imita un dabucurí de frutas de cosecha. Antes de empezar se deja un canasto de frutas en la mitad del círculo, luego se da vuelta alrededor del canasto imitando la entrega de las frutas a las demas personas. Todos los participantes deben tener las manos apoyadas sobre el hombro del compañero formando una fila bien organizada. Cuando estén bien organizados se canta *muĩdʉca preru*, dando dos pasos hacia adelante cũã, cũã , preru dos pasos hacia atrás. Se repite la cancion varias veces hasta llegar al punto de partida. Durante este recorrido los pasos deben ser uniformes y muy bien coordinados para que los demás no se equivoquen. La canción no tiene traduccion es una lengua originaria.



GÁPʉ ÃGÃBUGOMERÃ

La Gallina y el gavilán

Juego

Lengua: Siriano

Narrado por: Galo Estrada Córdoba y Alberto Estrada Córdoba

I birari ã´ sũ nʉgã.

¿sugʉ no ãgãbugo wadiari?

¿Noã gojigʉ gapʉ wagocurí?

Arĩ súã

Igó ãgãbugo igo porãmerã ãmãbagorenago

Iriyu^{h}po irasũ iri

Ĩgʉ gapʉ iró majirãrẽ ba'dia makʉ

pagó merã gãmekeã omagorena´suã

ma'jĩrãrẽ ma'ĩgõ

irasũ warã gajerã corenasuã gapʉ

arisiabʉ ãrĩ gaguini omagorena´suã.

Irasu iri mari biradiarupã

Birasuã, urea o suyugʉ

Wári biraro gãmea

Traducción:

El juego comienza así

Primero se escoge el personaje

Quien va hacer la gallina y el gavilán,

Pero el dueño de la gallina también está incluido para avisar

La gallina y los pollitos salen a buscar comida

y el gavilán aparece allá con las garras.

Cuando viene el gavilán, los pollitos empiezan a gritar y a escapar

La gallina ataca verracamente cuidando a sus pollitos.

Dependiendo del gusto se juega, una vez, dos hasta cuatro veces.

San Gerardo

MARTÍN PESCADOR Y EL CARPINTERO

Cuento

Lengua: siriano

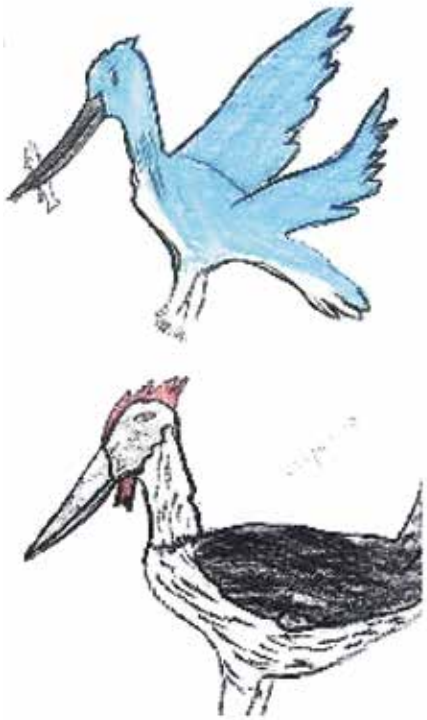
Narrado por: Miguel Ángel Uribe Jaramillo

Suunʉ sa' nná corẽrẽ náka wa' í vejerã ãrĩyuʰ pʉ; sa 'nná oʰ pá yuʰ pʉ, wejeriwãʰ suu, si ' rítu' rõ rime' rã wa' í wejegʉ riyuʰ pʉ gʉ̃ ripauri ãri ' yuro.

Cõrẽ neo maũyuʰ pʉ wejeriwãʰ suu, si ' rítu' rõ oʰ pábiri yuʰ pʉ rasirigʉ wa' íré wẽjẽdʉa' gʉ a' radi ' ta me' ẽbia 'cõãyuʰ pʉ ri dujari ' í wa' cõã' yuʰ pʉ wi ' ígue.

Gajinʉ corẽde nãca ãrĩyuʰ pʉ sa' nnárẽ; gʉ̃sãrẽ pʰĩgãrã ba' rã ãrĩyuʰ pʉ, ejáa sa' nnárẽ ãrĩyuʰ pʉ, Cõrẽ iiñurẽ baíka ãrĩyuʰ pʉ gʉ̃rẽ pí taria' cõãyuʰ pʉ gajíñugue baigʉwa' gʉ. sa' nná gʉ̃ya iguĩ rũ´me' rã doʰ tecãdiyuʰ pʉ rasirigʉ bijitaria' cõã pĩgãrã boʰ cá biriyuʰ pʉ conrẽ´ gaʰ pʉre iguĩ rũ´ gʉ̃ya cõmé ari ' rõ riyoró rasirigʉ sĩrĩbiriyuʰ pʉ.

ri ã' rã' a gʉ̃sa ya kʰ ere.



Traducción:

Un día Martín pescador invitó a Carpintero a pescar en el caño. Carpintero y Martín fueron juntos. Martín llevaba sus materiales de pesca como la flecha y la vara y se iba zambullendo y flechando al pez con el mismo pico. El carpintero no llevaba nada, se zambullía y no pescaba. Aguantó frio y se enfermó.

Después de un tiempo, Carpintero invitó a Martín a comer mojojoy. Fueron a la palma de ibacaba donde había mojojois. El carpintero tenía su herramienta, porque el pico era el hacha. Como Martín no llevaba hacha intentó con su pico, pero sufrió inflamación y de los ojos se enfermó.

Entre los dos jugaban con los conocimientos.

KERÚ GʉRAʼ NURU QUERE ÃʼRÃʼA

El cocuyo y el escarabajo

Cuento

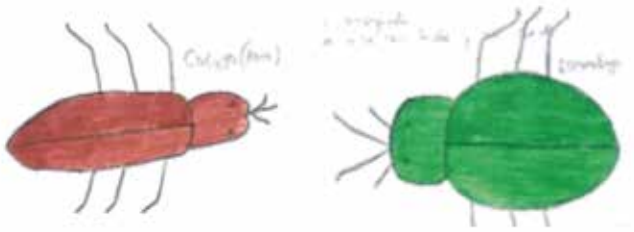
Lengua: siriano

Narrado por: Miguel Uribe Jaramillo Uribe

Sunʉ kerú ãrĩyuʰpʉ gʉraʼ nururẽ, naca waʼí puarã ãrĩyuʰpʉ; gajinʉ waʼ kõãyurã puarãwaʼrã; gʉ̃sã puamaʰkʉ warã waʼí sĩrĩñurã gʉraʼré sea riñura, ñamica waʼróriyuro rasirigʉ kerú ãrĩyuʰpʉ gʉraʼ nururẽ; Dujari ʼyuká nai ʼĩtamuri marĩgue ãrĩyuʰpʉ kerú.

Gʉraʼ nuru waʼ adií naĩʼ tãmuãkõãyuʰpʉ, rota kãrĩ gʉ̃ya waʼí boaʼ kõã, gʉ̃sã rẽta baʼa ãrĩʼ kõãyuʰpʉ gʉraʼ nurũ, neõ sĩʼ ãrĩ oʰpabiriyuʰpʉ, kerú gaʰpʉ gʉ̃ya mʉʰpʉ̃rĩmeʼrã sĩʼ ã, sĩʼ ã waʼayuʰpʉ; rasirigʉ õãrõ wiʼíguere dujajakõãyuʰpʉ.

ii ã ʼrãã gʉ̃sãya kere



Traducción:

Un día, en época de verano, el cocuyo invitó al escarabajo a barbasquear en un caño. Llegó el día previsto para la partida y caminaron hacia el caño. Como ya habían conseguido el barbasco empezaron a machacar los bejucos, esperaron un rato para que se murieran los peces con el veneno, y cuando ya se estaban muriendo empezaron a recoger.

El cocuyo vio que ya estaba atardeciendo y le dijo al escarabajo que se adelantara para que no lo cogiera la noche, pero él no le hizo caso. Finalmente decidió regresar, pero ya era demasiado tarde y anocheció a mitad del camino. Como no tenía con que alumbrar se tropezaba y se pegaba contra los palos y no logró regresar. Por esa tardanza los peces se dañaron, cogieron mal olor, y el escarabajo tuvo que comer el pescado dañado.

El cocuyo en cambio regresó sin problemas. Alumbrando con su luz natural, llegó a la casa y compartió con la familia lo que había conseguido.

El escarabajo esperó al otro día para regresar a la casa, triste y sin comida.

BERAʼRÚ (Juego de la chichara)

Juego Infantil

Lengua: Siriano

Narrado por: Nicolás Uribe

beraʼrú ñaĩ

beraʼrú ñai

beraʼrú ñai, ñai

beraʼrú ñai, ñai, ñai, ñai

Se juega pellizcando el pliegue cutáneo de las manos con la punta de las yemas de los dedos y los participantes deben ser más de dos personas como muestra la imagen y cada vez que canten beraʼrú ñaĩ, beraʼrú ñaĩ deben organizar sus manos uno sobre el otro para cuando digan ñai, ñai, apretar la piel con la yema de los dedos mientras cantan moviendo las manos hacia arriba y hacia abajo el que no aguante va saliendo del juego.

MOMEÃ TARA

Ronda de las abejas

Ronda infantil

Etnia: Siriano

Recopilado Por: Cristian Nicolás Uribe

Momeã tara

Imĩmu tara (bis)

Se deja una persona en el centro y el resto de participantes deben hacer un círculo agarrados de las manos, alrededor del que está en el centro. Luego, se canta tres veces dando vueltas hacia la derecha y hacia la izquierda. Al parar la canción se toca la cabeza del que está en el centro con la yema de los dedos. Esa persona debe contestar en voz baja *uuuuuuuuuuuu*. Se canta varias veces hasta que se escuche uuuuuuu más fuerte, entonces quiere decir que ya está listo para perseguir a los demás niños hasta que los atrape a todos.

NÔJÂ

Dru dru dru

Druuu (bis)

Floresta

El JUEGO DE LOS SAPITOS

Juego

Lengua: Tucano

Narrado por: Ignacio Holguín

Cara-ca Cara-ca Cara-ca

No vagʉ veʉi? mʉʉ ʉoo

Yʉ Paʰko - maʰ cʉrẽ ñagʉ vaʾáa

mʉʉ paʰko maʰ cʉ̃ dʉʰ porópʉ wẽrĩãcʉ nivĩ

Es un juego donde se necesitan muchos participantes, entre niños y niñas. Antes de empezar se escoge una persona que represente a la abuela de los sapitos, luego se sientan en cuclillas todos los participantes y se deja al frente a la persona que se escogió anteriormente. Los niños que se encuentran en cuclillas cantan cara-caca, cara-caca, saltando en su posición hasta llegar donde la persona que está al frente. Uno de los primeros le pregunta: “abuelita necesito saber qué noticias tiene de mi familiar” (tío, primo, papá, mamá) la abuela le contesta a su familiar lo que pasó (mencionar algo que ocurrió hace mucho tiempo, algo negativo). Al escuchar la noticia el que pregunta debe imitar la acción (puede ser llanto, tristeza, preocupación, dependiendo de la noticia recibida). De esta manera se juega hasta que termine el turno de los participantes.

Acaipí / Activa

San Miguel

CANCIÓN DE LA DANTA

Canto

Lengua: Barasano

Narrado por: Arcelia Londoño

Transcripción y traducción:

Salomón Marín

~Baka roka gt́ wokt́

~Baka roka gt́ wokt́

Kt́o abi ~ ii rioha

Kt́o abi ~ ii rioha

Toyi ~kaari

Pin, pin, pin, pin.

El tapir del monte

El tapir del monte

Tiene su cabeza

Tiene su cabeza

Tiene su pie

Tiene su pie

Y hace …pin, pin, pin, pin.

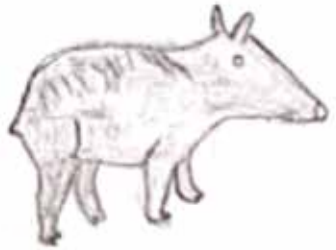
~KABORE

Arrullo

Lengua: Barasano

Narrado por: Rosa Giraldo

Transcripción y traducción: Adrián Sánchez



~kadi koasa ~ha ~ha hooo

~kadi koasa ~kadi koasa ~ha ~ha hooo.

susu suuu susu suuu ~kadi koasa yɨ ~hadabiakaaa,

~kadi koasa ~ha ~ha hooo

~bɨ hakɨ~ba wai wehegɨ wa koa~bi ba~rasaa otibehaa

~kadi koasa ~ha ~ha hooo ~kadi koasa

~kadi koasa yɨ ~hadabiaka ~badire ~wati baro~bi

~kadi koasa ~ha ~ha hooo.

DUÉRMASE JÃJÃ JOOO

Duérmase jãjã jooo, duérmase duérmete jãjã jooo.

Susu suuu susu suuu duérmase mi nietico,

duérmase jãjã jooo.

Su padre se fue a pescar.

Comeremos, no llores.

Duérmase jãjã jooo, duérmete.

Duérmase mi nietico de pronto nos come diablo,

Duérmase jãjã jooo.

~WASIAKA

Ronda infantil

Lengua: Barasano

Narrado por: Aracelly Bolívar

Transcripción y traducción: Adrián Sánchez

~wasiakaa sobeari (4 veces)

¡~wakuhu-bo!, ¡~wakuhu-bo!. (*vuelta 1*)

~wasiakaa sobeari (4 veces)

¡~wakuhu-bo!, ¡~wakuhu-bo!. (*vuelta 2*)

~iii

~wasiakaa sobeari (4 veces)

¡~wakuhu-bo!, ¡~wakuhu-bo!. (*vuelta 3*)

~iiiii

~wasiakaa sobeari (4 veces)

¡~wakuhu-bo!, ¡~wakuhu-bo!, (*vuelta 4*)

~iiiiiii ¡hoooooo!

LA LOMBRICITA

La lombricita calienta su huevo (4 veces)

¡Ceniza de guarumo!, ¡ceniza de guarumo! (*vuelta 1 hacia la derecha*)

La lombricita calienta su huevo (4 veces)

¡Ceniza de guarumo, ¡ceniza de guarumo! (*vuelta 2 hacia izquierda*)

Iii

La lombricita calienta su huevo (4 veces)

¡Ceniza de guarumo!, ¡ceniza de guarumo! (*vuelta 3 hacia derecha*)

Iiiiii

La lombricita calienta su huevo (4 veces)

¡Ceniza de guarumo!, ¡ceniza de guarumo! (*vuelta 4 hacia izquierda*)

Iiiiiiiii ¡hooooo!

La lombricita es una ronda infantil que se juega en el patio donde se integran niños y niñas cogidos de las manos en un círculo y un(a) niño(a) sentado(a) se hace en el centro. Los niños del círculo giran cantando hacia la derecha y al terminar la canción uno de ellos toca al niño que está en el centro, luego giran a la izquierda, luego a la derecha y así sucesivamente. Después de cada ronda uno de ellos toca al niño en la cabeza y el niño dice iiii excepto la primera ronda. Las rondas terminan hasta que se revienta el huevo. Del huevo sale el niño corriendo a coger a cualquiera y el que se deja coger se convierte en huevo. Sigue de nuevo el juego. El juego termina hasta que pase la mayoría de los integrantes.

Buenos Aires

Arrullo tradicional barasano

chu, chu,chu
Arrullo
Lengua: Barasano
Recopilado por: Alberto Rojas

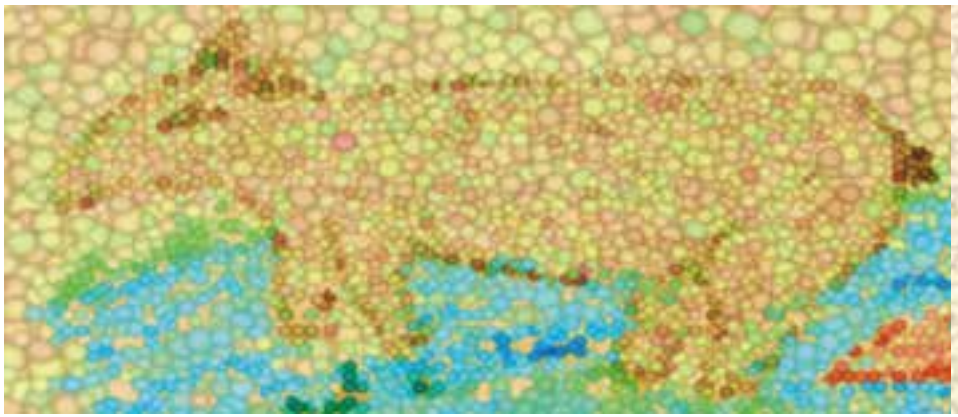
chu, chu,chu
kanikuazi, kanikuazi, chu, chu chu
Mujakuma warinire keaguwami kanikuaza chu, chu,chu
Ocaruyu wagure keaguwami chu,chu,chu
kanikuazi, kanikuaza, chu, chu,chu.

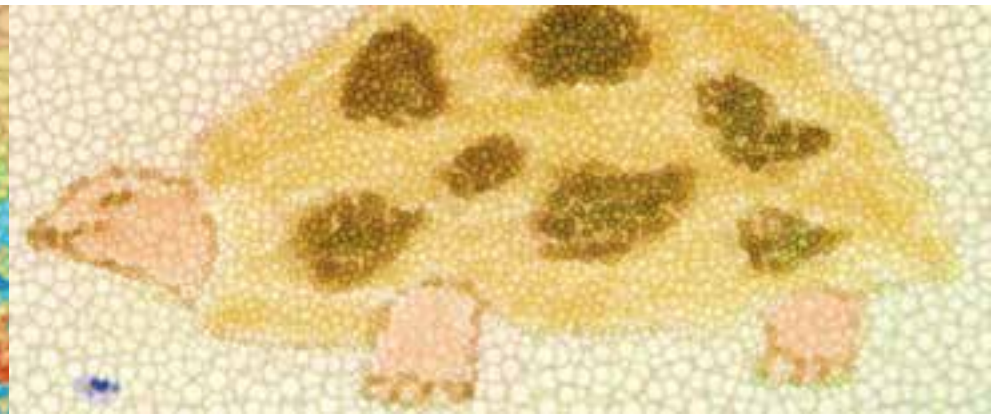
Cuento tradicional barasano

La tortuga y la danta
Cuento
Original en lengua: Barasano
Traducción al castellano
Recopilado por: Plácido Rojas

Cuentan que vivía una abuelita sola en una maloca entonces ella siempre iba a la chagra a hacer sus labores cotidianas de la chagra en eso ella encontró una mascota; una tortuga recién nacido ella lo recogió y se encargó de él, le daba comida y así lo tuvo como compañía en la chagra y en la maloca.

En la época de umarí la señora salía a recoger estas frutas pero nunca lo conseguía ya que un animal "Danta" llegaba antes y se alimentaba de estas y se quedaba cerca de estos árboles haciendo la siesta, en eso la señora se encontraba en periodo de menstruación y dijo en voz alta que ella también quisiera comer estas frutas, entonces la "Danta" animal de sitios sagrados, que se encontraba cerca escuchó eso y salió, diciéndoles que él tenía los umarí bien maduros y si prefería se lo podía regalar, le dijo: puede comer lo que quieras, acercándole el ano le dice a la señora que las frutas se encuentran adentro del ano y ella metiendo las manos para coger algunas frutas nunca alcanzó a coger algo, este le dijo que estas frutas se encuentran más adentro, así hasta que la señora logra meter la cabeza y todo el cuerpo, la danta aprieta el ano haciendo que la señora se asfixie y se muera, después este recorre por todos los sitios sagrados; entonces la tortuguita al darse cuenta de lo sucedido empezó a buscar a la dueña, buscó cielo y tierra, recorrió por todas partes y nadie le daba la razón, hasta que por fin se encontró que la danta, quien andaba por ahí comiendo umarí. Entonces al darse cuenta la tortuguita se camufla y que encima de una raíz esperando si logra agarrar los testículos de la danta, la danta no se dio cuenta de lo que le esperaba, venía caminando por allí a comendo umarí y cuando ¡pum! se lo agarra en los testículos de la danta esta era la venganza por lo que hizo a la dueña. Pero la danta de dice: usted tan pequeñito no va poder hacer nada conmigo, porque fui yo el que comió a su dueña, entonces la tortuga se enfureció más y precisamente; sí era el que le había hecho daño a la dueña entonces la tortuguita le iba apretando los testículos con más fuerza, mordiéndolo con más fuerza, día tras día; la danta aterrorizada se metió en el monte donde hay palizadas y piedras con la intención de golpearlo para hacerlo soltar.





La danta iba ya cansada; con ese dolor se agachaba y se pegaba contra los palos, contra las piedras a la tortuga para hacerlo soltar, la danta miró a la tortuga y vio como si estuviera partido todo el cuerpo y pensó que realmente estaba partida la tortuga y a punto de soltarse, pero solo eran las figuras de su capazón que los hizo confundir y así pasaron días y meses, hasta que llegó la época de umarí nuevamente el siguiente año, hasta que recorrieron por toda la selva y la tortuga le dijo que le soltaría en el lugar donde inició todo, entonces se iban acercando a la maloca, cerca del caño donde se bañaban los familiares de la dueña, un poco más arriba del puerto, la tortuga buscó una manera de atravesarse en una horqueta bajo el agua así consiguió vengarse de la dueña, después de haber matado se subió en él para darse cuenta si el corazón presentaba pulsaciones y claro se dio cuenta que todavía se le movía y entonces se agarró nuevamente de los testículos hasta que la danta se quedó tieso, así pudo vengarse por el año que le hizo a su dueña, entonces así pudo llegar a la maloca, inicialmente llega cerca del fogón, después se acercó donde se encontraba el machete esto fue una señal que hizo para avisar a las personas que se encontraban allí que había matado a la danta, después llegó al hacha, a la olla, al ver esto los familiares de la dueña se preguntaban lo qué quería decir y concluyeron que pudo matar algún animal, reaccionaron y salieron con las herramientas detrás de la tortuga, entonces llegaron hasta donde se encontraba la danta, lo que más deseaba comer la tortuga era el corazón, hígado y todo lo que tenga que ver con las vísceras de la danta y estas personas no le dieron lo que él deseaba comer y así hasta que la tortuga se enfureció y se fue de la maloca para siempre, nuevamente en el monte se encontró con otra danta y pasó lo mismo hasta que logró matar a este también y en eso ya todos los animales y las plantas hablaban con él, era muy reconocido por todos los que hacen parte de la naturaleza.

Asoudic

Arara

PACORO HÃUHEVAIYO

Arrullo

Lengua: Cubeo

Chuca, chuca,

Piẽco, Piẽco

Cachivaco mi pãrãmekore

wɨore dabahaco

Cachivaco hihako

ɨ ĩCHĩMÃCORE HẼNIÃÑɨ

Arrullo

Lengua: Cubeo

Pãrĩmo, pãrĩmo mimakore

hihaco, awɨrayɨ, awɨrayɨ

hãrĩca, hãrĩca, awɨrayɨ, awɨrayɨ.

Piracemo

KAÇIVAKO

Arrullo

Lengua: Cubeo

Narrado por: Felix Barreto

PARA NIÑAS

Kaçivako, kaçivako hipãrãmekore

vɨodaro ~ hako ma~umena ~oi kãkoiyepe

kaçivako, kaçivako hipãrãmekore

vɨodaro ~ hako ma~umena~oi kãkoiyepe

KAÇIVAKO

Kaçivako, kaçivako hipãrãmekɨre

vɨodaro ~ hako ma~umena ~ɨi kãkiiyepe

kaçivako, kaçivako hipãrãmekɨre

vɨodaro ~ hako ma~umena~ɨi kãkiiyepe

CANTO DE LA IGUANA

Canto

Lengua: Castellano

Traducido por: Carlos Iván Barreto

Iguana, iguana mándele sueño a mi nieta(o) para que se duerma más rápido y más tranquila(o) (bis)

Iguana, iguana mándele sueño a mi nieta(o) para que se duerma más rápido y más tranquila(o) (Bis).

JUEGO DEL TÁBANO

Juego

Lengua: Castellano

Recopilado por: Carlos Iván Barreto

Se construye un juguete utilizando materiales del entorno. Primero, se consigue un palo de máximo 1 metro, luego se consigue una tira de cumare de máximo 50 cm, la cual se ata al palo. Por último, se hace una especie de mini tablita en forma de cruz para luego atar en la tira.

Una vez terminado el trabajo, el juguete está completo y listo para jugar.

Se coge el palo y se da vuelta meciendo la tablita de forma circular hasta que produzca el sonido *rum rum rum rum*, propio del tábano real.

EL JUEGO DE SEMBRAR PIÑAS

Juego

Lengua: Castellano

El juego de sembrar piñas se realiza en el río. Comienza de la siguiente manera: primero el jugador toma una gran cantidad de aire y se sumerge bajo el agua. Después, suelta el aire poco a poco, generando pequeñas burbujas que salen a la superficie en forma de filas que parecen surcos de siembra de piñas.

El juego consiste en competir con otros jugadores. Gana el jugador que tenga la línea de piñas más larga.

Camutí

LA CUERDA

Juego

Lengua: Castellano

Narrado por: Cristian Camilo Correa

Para jugar se necesita una cuerda y mucha habilidad. El juego consiste en realizar figuras o gráficas de objetos, animales o personas con la cuerda tejida en las manos del jugador. El objetivo es realizar figuras muy complejas y mostrárselas a los demás. La dificultad de las figuras depende de la destreza de cada uno.

ABUHɨ KUYARĨ YAHɨ ~INO

El baño del diablo

Juego

Lengua: Cubeo - Castellano

Narrado por: Dasheira Yirama Silva Villa

Este juego se desarrolla en el río. Todos los jugadores se sumergen bajo el agua y, en orden, van saliendo a la superficie con una posición específica.

Pierde el jugador que se equivoque en el orden de la secuencia.

Niñas:

(La primera niña sale con las manos en la cabeza). *Mamarɨmɨkako hɨeďoko hipobɨre hẽni etaibiko*

(La segunda niña sale con las manos cubriéndose los ojos). *Yobokako yacorɨre bieni etaibiko*

(La tercera niña sale con las manos sobre los hombros). *Pɨkarã yobokako arɨbore hẽni etaibiko*

(La cuarta niña sale con las manos en la cintura). *Yobekɨrivɨ yobokahĩko yapitãĩtõĩ hẽni etaibiko*

Niños:

(El primer niño sale con las manos en la cabeza). *Mamarɨmɨkakɨ hɨeďokɨ hipobɨre hẽni etaibi*

(El segundo niño sale con las manos cubriéndose los ojos). *Yobokakɨ yacorɨre bieni etaibi*

(El tercer niño sale con las manos sobre los hombros). *Pɨkarã yobokakɨ arɨbore hẽni etaibi*

(El cuarto niño sale con las manos en la cintura). *Yobekɨrivɨ yobokahĩkɨ yapitãĩtõĩ hẽni etaibi.*

DURI TARABɨ

Juego

Lengua: Cubeo

Recopilado por: Javier Alejandro Correa Gutiérrez

Duri tarabɨ (3 veces)

ẽmimoẽ hohaibo

ẽmimoẽ hohaibo (3 veces)

Explicación de la ronda en Cubeo:

~heniari ha~ibɨ

korikai dobakɨre

hipobɨ totarĩhar~i

dɨibahi~e haɨbɨ, korikai dobakɨre

mamarɨmɨka, tarabɨre

yobore kihino pɨehino hɨayɨ korikatɨbayɨ

yobekɨe nɨino bɨkɨkɨ bɨhie hɨayɨ

no bahɨ kamukai ~heni nakõba~i nubaɨbɨ

turturtur aibi

nakobar~i nubaɨmɨ nar~e heni~ari ha~ibi

yebayo ~ari heni~ari ha~ibi pɨrɨre

kokokababɨ tãmɨ aibi ~ɨre

yobo heniari ~haimi arɨbore

aibi ~ɨre, tacaca, tubaromu

pɨkaro~a heni~ari ~hari

etaino vorĩ, etarĩ kuyaibi

mũmibo tekɨñɨ keteni ~ɨre

mãbureni vodama vorĩ earĩ

koeni nahũdama mumikɨre, aru, ~nui

nare huibi mumidɨ

hurĩhebenita nui yahuino bubaibɨ

Traducción:

Ronda de frutas

Ronda de frutas (3 veces)

batido de wasay

batido de wasay (3 veces)

(¿Cuánto ha crecido?). Cuando termina la ronda se repite la primera estrofa tres veces, después, se sigue con la segunda estrofa y el coro tres veces.

- Preguntan al jugador 1 (el que está en la mitad del círculo) tocando en la cabeza con la yema de los dedos, quien responde con un eco muy bajo.
- La segunda vez que le toca la cabeza debe responder un poco más fuerte.
- La tercera vez que le toca la cabeza debe responder muy fuerte.
- Después lo levantan de las orejas hasta dejarlo bien parado.
- El jugador 1 comienza a preguntar a cualquiera que esté en la ronda. Pregunta señalando las manos y el otro jugador le responde que “es el palo de mirapiranga”
- Después le pregunta a otro jugador señalando el hombro y él responde que es asiento de cao cao (tacaca) y así va preguntando sucesivamente a todas las personas del círculo. Algunos responden que son palos, otros que son frutas.
- Después, el jugador que está en el centro intenta salir del círculo y los otros jugadores no se lo permiten, hasta que por fin logra salir. Luego se aleja del grupo unos cinco metros.
- Los que están en el círculo comienzan a buscar al jugador que salió, simulando que tienen machete y moviendo las manos de un lado para el otro, representan una búsqueda en el monte, hasta que lo encuentran. En este momento, el jugador 1 se ha convertido en un panal de abeja y los otros niños representan acciones como si estuvieran cortando el árbol, después de un largo rato han conseguido tumbar este árbol y sale detrás de todos los participantes el jugador n° 1, los otros deben de escaparse sin que este jugador le toque en alguna parte del cuerpo, quien lo deje coger queda eliminado del juego y se convierte en compañero del jugador 1, Finalmente, todos los jugadores terminan convertidos en abejas. Y así termina el juego.

ÜMÁ TENI YAHUÍ TARABʉ

Lengua: Cubeo

Recopilado por: Luis Severiano Silva Jaramillo

~Oa (5 veces)

~heniari hã ïmmada ~ari ~nʉitarʉ

ihi ~aránʉitamʉ aimada

kʉbetewʉ ameda

arú yainí hãtã ïmada

~Oa (5 veces)

~heniari hã ïmmada ~ari ~nʉitarʉ aimada

ihi ~aránʉitamʉ ñʉhẽhioí aimada

kʉbetewʉ ameda hawa wajoca yawi

ãkʉbe ameda

yainí hãtã ïmada

~Oa (5 veces)

~heniari hãmeda ~ari ~nʉitarʉ ameda

ihi ~aránʉitamu ñʉhẽhioí aimada

kʉtewʉ ameda hʉ ameda

arú kenõrã nʉïmada kuinakʉ kuinakʉ

LAS PIÑAS

Juego

Lengua: Castellano

Narrado por: Gary Anderson Silva Villa

En este juego se integran por igual los niños, las niñas y los jóvenes de la comunidad cuando se van a bañar al río.

Para comenzar el juego, el grupo de jugadores debe subir a un árbol o a un barranco en la orilla del río. Después, se lanzan uno a uno al agua sumergiéndose completamente y conteniendo la respiración. Ahora, ya bajo el agua, cada jugador deberá soltar una serie de burbujas mientras nada en línea recta.

El jugador que pueda producir la mayor cantidad de burbujas es el ganador del juego.

LA RANA (Traducción)

Juego

Lengua: Castellano

Recopilado por: Luis Severiano Silva Jaramillo

En primer lugar, se escogen varios niños y niñas sin importar la cantidad. Después, del grupo se elige a un niño o a una niña para representar a un adulto que siempre hace preguntas.

Para comenzar, los miembros del grupo se sientan en fila, uno tras otro, poniendo las manos en la cintura del compañero de adelante, así, imitando los salticos de la rana, sin soltarse, van avanzando hacia el niño que representa al adulto preguntón, quien no tarda en preguntar (en lengua)

- ¿A dónde van? –

El grupo responde en coro:

- A comer piña –

Si el adulto preguntón les dice que están maduras, el grupo de ranitas continúa su camino saltando en la cola.

Si el adulto preguntón les dice que están biches, las ranitas se caen hacia atrás.

EL TÁBANO

Juego

Lengua: Castellano

Recopilado por: Javier Alejandro Correa Gutiérrez

Este juego puede realizarse con una o varias personas, sin importar su edad. El tábano lo juegan niños, jóvenes y adultos.

Primero se debe buscar el material necesario: una hoja de cumare, inayá o wasay, una cuerda corta y un palo delgado.

Ya teniendo la hoja, se construye con ella la figura de un tábano, después se amarra a la cuerda y la cuerda a un extremo del palo.

El juego consiste en hacer girar el tábano cada vez más rápido, hasta que comience a sonar como un tábano real.

Pituna

JUEGO DE LA CHICHARRA (çiaidɨ yahuino)

Juego

Lengua: Cubeo

Recopilado por: Roselina Martínez

Se canta mientras se toman de las manos y las mueven de arriba abajo, quedan eliminados del juego quienes se suelten las manos donde las tienen agarradas, este juego corresponde al sonido que emite la chicharra en horas de la tarde, tipo las 6:00 pm, y se repite en varias ocasiones hasta que finalmente quede un solo participante quien es el ganador.

Este juego es de niños y niñas en grupo, máximo de 6 niños y niñas o intercalados, no tiene una traducción al castellano ya que este sonido es lo que emite la chicharra (çiaidɨ)

Kara~ru ~ñai ~ñai ~ñai (se repite en varias ocasiones hasta que quede el último participante)

Acazunip

Piracuara

AʰKE´ MAʰKɬ̃ KɬREBE (Hijo de mico cosquillero)

Canto

Lengua: Tucano

Narrado por: Moisés Guerrero

Canto infantil en Tucano para imitar acciones y movimientos del mico.

"Este juego lo aprendí cuando salí de acompañante de los adultos mayores, se cantaba después de una danza larga para descansar y reír un rato".

Moisés Guerrero, etnia Tucano

Aʰke maʰkɬ̃ kɬrebe, Aʰke maʰkɬ̃ kɬrebe, Aʰke maʰkɬ̃ kɬrebe

aʰke maʰkɬ̃ kɬrebe, Aʰke maʰkɬ̃ kɬrebee.

Aʰke maʰkɬ̃ nu'kũbe, aʰke maʰkɬ̃ nu'kũbe, aʰke maʰkɬ̃ nu'kũbe

aʰke maʰkɬ̃ nu'kũbe, Aʰke maʰkɬ̃ nu'kũbe.

Aʰke maʰkɬ̃ siabe, aʰke maʰkɬ̃ siabe, aʰke maʰkɬ̃ siabe

aʰke maʰkɬ̃ siabe, aʰke maʰkɬ̃ siabe.

Traducción:

El hijo de mico se mueve, el hijo de mico se mueve, el hijo de mico se mueve, el hijo de mico se mueve.

El hijo de mico se para, el hijo de mico se para, el hijo de mico se para, el hijo de mico se para.

El hijo de mico camina, el hijo de mico camina, el hijo de mico camina, el hijo de mico camina.

BɬʰPɬ POARI ˜SOA'Gɬ – (La araña mona)

Canto

Lengua: Tucano

Narrado por: Moisés Guerrero

Canto infantil en Tucano para imitar acciones y movimientos. Cada vez que se mencione una acción, se imitarán los movimientos al ritmo de la canción.

Ni'kɨ bɨ´pɨ ˜soagɨ yu´kɨpɨ mɨjãwa´pɨ

to wemigɨ du´umuimadijawa doʰkemɨʰtã̃ wa'pɨ (bis)

kɨ̃ to wa ˜werica ˜maja kɨmerã̃

Wai wẽjerã̃ (Bis).

Traducción:

Una araña mona

se subió en un árbol

Al no agarrarse bien se resbaló, se cayó y se lastimó (Bis)

Si no se recupera de la caída

pescaremos con ella (Bis).

Ã´MUSŨ - (El colorado)

Canto

Lengua: Tucano

Narrado por: Moisés Guerrero

Deben imitar la palabra "muy chiquitico, muy rasquiñoso", rascándose el cuerpo cada vez que cante.

Ã´musũ nimi ˜kaguaja nimi

˜añuro ˜wa'kigu (bis)

˜kɨajare ña´kĩ, ña´kĩ, ña´kĩ, ña´kĩ ña (bis)

Traducción:

Es un colorado muy chiquitico,

muy rasquiñosito (bis)

A ese chiquitico rásquese, rásquese y rásquese (bis)

YUSEACÃ YUSÉ (Joselito)

Canto

Lengua: Tucano

Narrado por: Guillermina Crianza

Traducido por: Fredy Montaña Seringa

Canción que surgió alrededor de la necesidad de decirle "no" a los hombres que pedían la mano para esposarse con aquellas mujeres que estaban en contra de la decisión de sus padres de entregar a sus hijas. Es una canción para recochar y pasar momentos agradables.

Yusea cã Yusé nicãsamo

mɨmerã va ve nicãsamo (bis)

Yusea cã Yusé nicãsamo

mɨrẽ yabi niasɨ nicãsamo (bis)

Traducción:

Joselito José diré

que no iré con usted (bis)

Joselito José diré, diré que no me gusta usted (bis)

Florida

EL TIGRE QUE SE CONVIRTIÓ EN HOMBRE

Cuento

Lengua: Hupda

Narrado por: Marcos Gutiérrez

Traducción: Ismael García

Transcripción: Sergio Cubillos Chʉcanma tʉ jaman jan ní ʉ tenma tʉ jamenk-ran ma nirʉway vét donma tʉ aman vét moñan ã ñaanm veité ne bajanamantan noĩ ma tʉ teuĩn ʉpʉnmyʉ tʉ venʉtenm 12 cõraj nẽnte noíma jimʉken nuru pa ahʉbocoream yuiwai. wʉreyʉte yʉma tʉ saiaima mõt tʉ kʉtdajima burʉ yirʉyo ma tʉ jimnereima yʉjyʉ nããn chõjcaima tʉjanm sʉima tʉ jan venny tʉ yʉjyʉ sakereima tʉ ñirayo mai tʉ seteima, vayaima té tʉ teamma nicand tʉ keiama ñaanma tʉ waima tʉ kequema tʉ saketcaraima tʉ ocbut tʉ nʉ tʉmbujúma jirʉjat am jubĩ i an teen aja tʉ keyen ñaan tʉ veret wiʉ vajaima nirubei tʉ tejen tʉ dõ ʾotoima dõ chõ ʾomtʉima tʉ nojõ ñirʉ ni tʉ keicusuima ocmoñan tʉ keye yucamna tʉ yeima ocmoñan jui bai tʉ ñaan vureima.

Niruyo chaasoma tʉ pictima waito cojot jamacaraima ñaanse yuttu taisee jup lluraima dejanma tʉ juyerẽ tiwanma tʉ wapdãman heet ogʉima am yó nocán venyʉijin nojoima yamainm un cõra hojoimo jʉt sé ĩcanm, tʉ se jamacaraima te moñan nejdé jivoni se jisupni varanmní ma netetʉp ñiruma tʉ vʉreima queisuma jupipa ñaampatup urʉ tʉ vejʉnica bupapocon jusuyu, tʉ teensobai ã teen nuicampa tʉ nerejinm, ʉn pãjaimapa yʉcaran tʉ yʉ pa nẽmni ñirʉbai caobok yejní neede tʉ jʉome bõõt tʉ jaran medeima mʉrʉjo an jopa yʉ teedujʉt taʉ meima jipare nʉ yuro nʉcan vejʉtʉpa aja nojoima tʉ ñaase tʉ moi cʉduji tujan ñeyuimo, yʉ sause nacaraima.

Traducción:

Cuentan las creencias o las historias de los abuelos que, en un sitio muy alejado en el monte, un hombre y su mujer tenían una chagra apartada. Un día a su familia se le acabó el casabe y no tenían nada para su consumo. Fue así que por la mañana el marido quiso sacar casabe donde sus parientes, en otro sitio. De regreso se quedó muy cansado con el canasto de casabe, miró hacia arriba y vio pepas de siringa, así que quiso subir y sacar para llevar a su casa. Dejó su canasto de casabe, subió y cuando bajó de nuevo se apareció un tigre muy bravo y lo mató. La sangre de él cayó

encima del canasto. Sin darse cuenta de esto, el tigre cargó el canasto y se fue.

La mujer tenía su cría, que era un pájaro cao cao. Al darse cuenta que el marido no regresaba mandó al pájaro a mirar. Apenas salió vio de lejos un tigre grande y el pájaro gritó y gritó y salió la mujer reconociendo que era el marido, pero para él era un tigre.

Llegó a la casa, saludó y dejó el canasto. La mujer tenía mucha hambre y quiso mojar chivé. Al mirar reconoció que no era su marido, así que bajó al puerto y entró al hueco de Tatú y de un momento a otro llegó el tigre para comérsela, pero en el hueco había un avispero y ella se aguantó allì hasta que el tigre se alejó del camino.

La mujer calculó a qué horas regresaría el tigre, así que salió de prisa y corrió hacia donde sus hermanos. Llegó gritando y les dijo que no había reconocido a su marido. Corrieron hasta su casa y apenas entraron llegó el tigre convertido en hombre.

Ellos sabiendo que era una persona dieron quiñapira y manivara, pero él no quiso comer, sólo de tomar.

La familia estuvo pendiente para matar al tigre. Cuando tomó la cuya de manicuera el guardia sacó un palo y el tigre vio el reflejo en la cuya, pero en un descuido lo mataron.

La familia emigró e iniciaron en un mundo nuevo.

Esta historia nos ayuda a concluir que es importante reconocer hoy en día muy bien la naturaleza y el mundo porque hay historias o creencias que pueden suceder como la del tigre-payé

EL CUYÁ

Cuento

Lengua: Hupda

Narrado por. Marcos Gutiérrez

Traducción: Ismael García

Transcripción: Sergio Cubillos

Cuyá maa tʉ cõjṍ Cuya tʉ jãĩrã́n weendɨ́ Tuyi chaa tɨ pogãn tʉ ~geveke ma

Judparãn nudyʉ niri, tʉtcha pugni doˀ tʉdoˀ kɨté té pendejãn tʉ dooˀckɨrɨí, jãĩrã́n

tuicknín nocyʉ jʉnm yɨcan wʉranni ma chãa júhní yʉtẽrẽ am nuc unm tuinté amné ~jairim

kʰaˀyʉ niri ~aa ~ojo kɨwɨmboc gisu yɨtenc, noʰrĩ̃ri ñirɨbai tʉ vamçãma tʉjanm doˀõʰsõ´ nʉ

kɨ wɨnboc ñirɨ̃rɨ̃ tʉ jãĩrĩ bay tʉ õmyobai tɨ poʰ sam matɨ tún suruí tɨsep hirɨm tuisʉp tʉ jibac jiri yeí noĩma tʉ kʰõbey, ji ɨ̃ baĩr tiwɨ, pa tʉ poam ma cõjõ´ jɨ̃rɨ̃né wereecˀmá, baknisanma tʉ yewecbe nírɨ̃cma tʉ sak caicma tʉ sack jãmbai ĩcãnm tʉ pãt nojĩbai, tʉwec sacat noʰmi, jʉĩ majã tʉ jupa jirĩ yuctʉ jãnamán wecni ma tiúne ẽwẽtiẽĩma gẽwẽcneĩma nirimajá tʉmãjã wɨrɨmboymãjã té, penkdéjam ãʰtí jãĩmíjĩm, wɨramníbai weknim nime jupdɨ neĩmtépa noĩma bʉnwaí ñɨrɨ̃ jupdɨ peima jãĩrɨ´penɨi jupdɨ, iʰkeima am cuyá bɨckchan yɨpa jigmen jupnente noĩnma, etxemana tʉneĩmte etxemana kʰora neimté noĩma. Een jocʰtenm saˀarín tʉ sanmnerẽinma jup pupni yey am añaman jãmaĩ ʊ̃rʉm noʰyoc jãmẽkãrá mãy. taˀĩmán tʉsuppẽmẽĩ-ma, pesavãĩ. tʉjupyunniri tʉ choˀõrĩyei, chõˀõrĩ burugirĩ tʉ jupyuma tɨk-chaˀákãˀãmse, kãˀãrĩ, aknima tʉ nojó. tʉc iewãse ʉkni jĩrɨ̃ma aktẽjẽtima tʉ jaksawe, tʉ nojõ bay, õʰtẽmdɨbay kãˀãcma choˀóctac, Éctac. koˀoctac nojõrĩ té nauteri noĩmaʰbe, nĩrɨ̃bey iɨso ni subda coy nojõima koˀktac tʉ ĩbe tʉ nojõĩpa jeweenɨwai nɨrɨrɨma tʉ sakninokerey uptẽdʉ saknino kecni nee amaan chaa cõõti peknarɨ kõjõbay cuya maa tʉ bʉchanyɨ ãjã jaĩrĩ ican tʉjan peknatyú noima ñirɨ̃ botan doˀjane yɨ kõʰyɨ

Traducción:

El Cuyá

Cuenta la historia y las creencias de los antiguos antepasados que en tiempos en que volaban las hormigas en invierno estaba un hombre con su mujer.

Una mañana, el marido cogió su rumbo a buscar hormigas en el sitio de siempre pero lastimosamente no había nada.

De regreso a casa se encontró con una persona de otra tierra, el hombre cuyá, quien le contó que en un sitio había muchas hormigas. El hombre se fue de prisa a casa, sacó su canasto y se fue con cuyá. En el camino se encontraron un palo entrecruzado y el cuyá dijo que era la entrada a otra tierra.

Cuando ellos entraron la tierra era diferente, buena y silenciosa, allí era donde el cuyá habitaba y conseguía su alimento. El cuyá mandó a mirar a las hormigas y de regreso encontró durmiendo al hombre y le contó que se encontraban en otra tierra (Umarí). El se asustó, le echó ceniza en el pecho, y se subió al árbol. Por la mañana se levantó y se fue a quemar, lo llamaba y no aparecía. De regreso con su canasto lleno de hormigas lo llamó otra vez y no bajaba del árbol. El cuyá cogió dos canastos más, dejó todo para su comida y se fue. Bajó y comió de las hormigas. Siguió su camino y no encontraba nada hasta que vio un cañito, allí miró solo las alas de las hormigas que el cuyá comió y después él dejó esas tierras. El hombre no tenía nada de alimento y vio un guamo en el caño, allí vivió un mes comiendo solo guama.

Después de un mes unas personas llegaron a donde el estaba y le preguntaron que si era la persona que había botado cuya. Él tenía ganas de ir con ellos, pero lastimosamente no querían llevarlo porque no era del mismo grupo. Pasó un tiempo y después de eso llegó su grupo y se lo llevaron. Consiguió su mujer y vivió con ellos por mucho tiempo pues ahora estaba en la tierra propia de donde era, pero la mujer era de gente umarí.

En tiempos en que caía el umarí, había una señora que siempre los recogía, allí vio a dos gemelos y prohibió a todos recogerlos cuando cayeran. Después de un rato cayeron los gemelos, la señora quería recogerlos, buscó y no encontró nada hasta que se puso a llorar y ahí vio dos pepas convertidas en personas, era su propio hijo con la mujer umarí.

Teresita

Cɬ´ɨ ɨMɬNO

Cuento

Lengua: Piratapuyo

Narrado por: Arsenio Zuluaga Medellín

Arikiro cɨ´ɨ ɨmɨno nikata nɨkɨpɨ tinino va´aye, tiquiro tó ñaka´kiro nikaño ih´kiñopɨ ih´ki ya´aye niaye ah´kea saye tikina yá´u dɨdioriare se´jeyaye cɨ´ɨ ɨmɨno came niaye yɨ´ɨgɨ oh´dioye kena´tiaro oh´kakatare niaye áu ni tée o´dio yeaye came ya´á yapiavaye ah´keape sa ye vana´niajá niaye, saye cɨ´ɨ ɨmɨno niaye ónemoña mɨ basi mɨjataya niaye yukɨna mɨjámasiedaga yɨ niaye cɨ´ɨ ɨ´sá nemonata niaye ah´keape, came cúre nemujavalle cɨ´ɨ ɨmɨno tó´pɨ tiquiro yapesa yapiyɨdɨavaye tiquiro saye pesagɨ yairo viaye, niaye tiquiro bina dɨsé mujɨari mɨ koro pɨrita niaye cɨ´ɨ re, yairore yutiaye ɨmɨ ijigɨnia niaye dijía masiedaga yɨ´ɨ etoka dɨ´jɨigɨtaya dijigɨtɨniaju niaye saye tiquirodoka yairo nɨ´jɨsaye tiquiro to dɨjɨigɨ ña´a boramodia tiquiro yairo dapɨbɨi bora pea ve´je jaye. Tiquiróre vejesa tiquiro mena quenare pi´jiro vá sɨo ya´á yeaye. Tiquiro co´aré ne´ve o´reve pũtipeaye cɨ´ɨ ɨmɨno sa tiquiro yegɨ ñano yairo namono ya´adɨaro nimaye tiquiro yaro vagɨta yukɨ doka nika kope ijiaye tikope ijiaye wecɨ copé.

Ti´i co´pepũ dɨtimasavaye tikopepɨ sa´agɨ ña cotemaye tiquiro vijia´tagɨ yaro´taro nimaye, pe´ye decori coté jú´a abá yairo yaria´vaye sa yariagɨ ña cɨ´ɨ ɨmɨno fiato ya´a yeaye sa´a tiquiro eɨ´ɨ ɨmɨno de´sayaye.

YAI´GA NɨKɨRI DARARI´KORO

Cuento

Lengua: Piratapuyo

Narrado por: Arsenio Zuluaga Medellín

Nikata ijiaye nikakoro pɨaro ponatiaye tukina´ gãmena

Weseri dará yetiaye, tikoro decoripe wa´gɨ yaiga vesema dɨticapɨ basapesa

Yetiaye sayero õ´õsa nie´tiaye i´sa darana ve´sepɨ yaiga nietimaye tɨera´coe nigɨ pesaketiaye

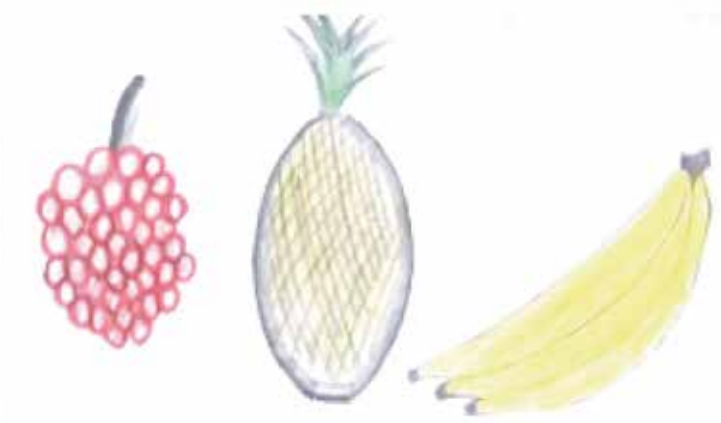
Tikino daragɨta bɨca vetiaye a´ri ojó, yo´ó, sená, ɨrẽ ijipitiye mari mãsã yayeboro, tikoro nɨkɨno dararicoro tikoro poé´mena ne´toa tho´ya ah´peyere apedecoquept sioro kɨ yetiaye.

Saye´ye yaigáre nie´timaye i´sa ɨsare oma´dɨtaya yɨkɨdɨka abaronidi, o´osa ni yɨtiaye yaiga va´asi sioro ba´sagɨ niajã came acoro a´taye poto´ti, yaiga tipere pototi jɨa abaye saye arikoro nɨkɨri dararikoro ya´wɨpɨ yaye sinino wamaye tiquiro eh´sa gɨ niaye mɨ yaye sinigɨ niji siayequina yaye ijiera´re.

O´kuña yɨre mimaye, tipere ñano yʉdʉaye yaiga camepɨ wakʉaye yɨ´ɨta yedoerati yɨ ni ɨti yeaye

Sayé toquiro yaigá ɨtigɨ ña yayegã o´ó yeaye.

Arire mãrine yaɨre, marine arĩ kiti yaure jɨa abayeque dará darú´yero kamene.



WÃMɨ̃MÃSÃ KI´TI

Cuento

Lengua: Piratapuyo

Narrado por: Arsenio Zuluaga Medellín Nikã´ta ni-kã´kiro mãsɨno ijiaye tiquiro

mɨ´ji sɨaroniaye tiquiro yawɨre, sɨameno

ñemeo ma´adia waye borakia márikiro yepá

pure yɨdɨmadiá waye ko´pé pɨ yerosa

sa ye topɨre eh´saye wãmɨ diapɨ tikina ijiaye wãmumasã.

Sayeye wãmɨ ko´óripe boro' re tikina wãmɨmasã wa´á

mɨaye wãmɨ botori pɨre; nikã de´ko ma´suno tikiro

ña´ákuro yũkũsa po´ka mena wa´ja yo´a taye, saye

sini tuaye nɨnɨ tarikiro pɨre: mɨ´sa no´ó wana nia´jari

niaye, tikina wãmɨ masã yɨtiaye : ɨsã wana´niagã

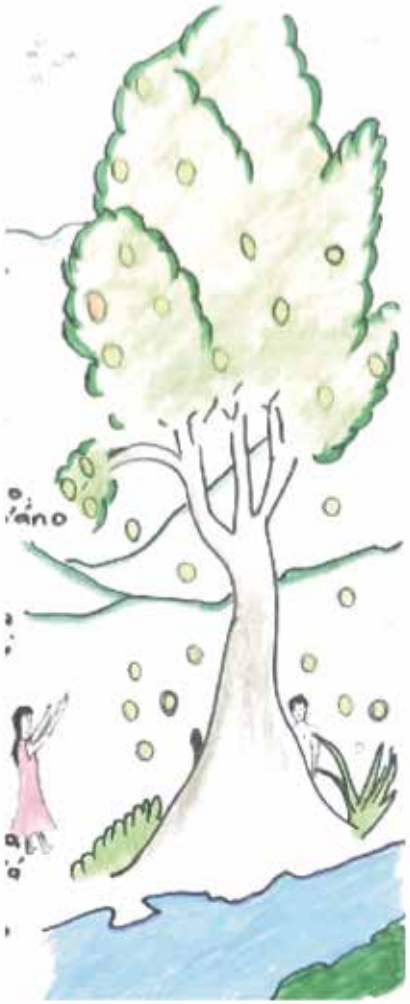
dɨka tina wana´niaja niaye, yɨgɨ wɨta niaye masɨno

akɨena yɨkɨsa mádato niaye ijire watiri´ coeh´ gã keno´áno

ata´ya niaye came ti´koegá mena wa´ja nɨnɨta yo´ja

eh´saye tiquina wakɨri wãmɨ boto pɨre.

To pɨre e´sa wãmɨ kɨpɨ saka pitia waye kome tikina



sajã ka pitiri bo´to wamɨkɨ ti boto ijjiri ko´ó dɨkati

yeaye, bɨkawã tɨasá so´ákaye sõá tɨasá bora kaye.

Boragɨ yánore mari masɨ, sayero nikakoro bɨkɨoro

E´saye ti wamɨ boto pɨre koté se´jé yero e´saro tikoro

Kote ra gɨ bɨa masá tikoro pa´no ya´ámɨaye sa-yero

Koteaye tokoro mãsõno.

cãme siepe mena´a nikaria dɨ´saria gã bora´ye, ti´ka

iji´aye ti´koro makɨno, borasã´kia ti´kɨ dapoto masɨno bu´á

ka´waye, tipepɨ tikoro mãkɨnore bokaye.

Tiquirope tikoro mãkɨno iji, nɨminope, tiquiro pa´koro ijiaye.

YUʰKÚMAʰSÕNO

Cuento

Lengua: Piratapuyo

Recopiladores: Reimunda Vieira, Maria Flor Uribe Medellín, Mauricio Lozano, José Aramís

Un día una señora llamada yuʰkumaʰsõno se fue p camino y vio a un señor que se convertía en un árbol. Al regreso la señora no conseguía comida y no tenía donde dormir. Se subió en un árbol llamado Molinillo. En la madrugada bajó de ese palo y encontró un cangrejo grande y en la lengua Piratapuyo lo llamamos a̰ʰpɨ̰sui. El cangrejo estaba llevando frutas para hacer dabucurí a los pescaditos del caño diʰké (caño caloche rayado)

Al llegar en el caño a̰ʰpɨ̰sui empezó a cantar ñerẽ waru keke, ñerẽ waru keke, ofreciendo las frutas a los peces del caño y le sorprendió que todos salieran a recibir la visita inesperada de aquel personaje. Yuʰkumaʰsõno, al no poder acompañar al cangrejo porque debía seguir caminando en busca de su casa, siguió su camino dejando al cangrejo en su gran fiesta y caminó durante mucho tiempo hasta que encontró una palma de corombolo que estaba cargada de frutos deliciosos y al verlos tan cerca se subió en el árbol más cercano para bajar el racimo y se sentó a comer encima de un tronco mientras descansaba.

De pronto llegó un tigre y le preguntó que cómo había bajado el racimo de corombolo. Ella sabía que el tigre se había acercado con un interés de por medio y le dijo que primero le iba a enseñar a rajar el corombolo y que para eso le tenía que mandar una pepa. Mientras tanto pensó que lo tenía que matar antes de que la agarrara, y así lo hizo. Con el mismo corombolo le tiró muy fuerte en los órganos genitales y el tigre no aguantó y se murió.

Al rato llegó un morroco a comer el hígado del tigre muerto, pero la señora siguió su camino nuevamente y

se encontró con unos gusanos wasõkuro ˛i̵ ia quienes le avisaron que ya estaba muy cerca de su casa. Ella se puso muy contenta pensando que había valido la pena caminar tanto tiempo para llegar a ese lugar tan añorado. Muy contenta siguió caminando un poco más, pero se sentía nostálgica al ver que estaba en rastrojado con un bejuco de totumo. Un tente muy asustado la recibió con esta canción dando vueltas alrededor de la casa abandonada… ñeñeñee, ñeñeñee… avisando que tenía un bebé en su vientre y que muy pronto iba a tener un parto. Y fue cierta aquella alarma del tente porque yu^{h}kuma^{h}sõno tuvo su parto días después de haber llegado a su casa.

Después de unos días, un perezoso vino a hacerle la visita porque recibió la noticia que había nacido un bebé cerca de donde vivía yu^{h}kuma^{h}sõno. Al ver que tenía compañía pensó que el perezoso podía ayudar en el cuidado de su bebé y le propuso que le ayudara y que tuviera en cuenta algunas recomendaciones (no maltratar), mientras salía a rebuscar comida para ellos porque veía que ya no

tenían que comer. El perezoso muy amable aceptó la responsabilidad mientras yu^{h}kuma^{h}sõno salió en busca de ranas para la cena. Cada vez que se retiraba de la casa se arrepentía más pensando en aquel animal que estaba cuidando de su bebé. Dio un paso más y se devolvió porque no podía seguir sin saber si le estaba cuidando bien. Cuando se acercó a la casa escuchó que el perezoso cantaba mientras hacía dormir al bebé encima de su barriga. Colgada en un palo ella escuchó detenidamente lo que decía aquel animal en la ausencia de su madre ˛ajajooo ˛ajajooo, sisiru, sisiru (bis), cantaba meciendo con mucho cuidado para no despertar y ella sin que el perezoso se diera cuenta se devolvió muy tranquila sabiendo que su bebé estaría muy bien bajo el cuidado de aquel animal desconocido.

EL RATÓN Y LA SEÑORA KOÉGO

Cuento

Lengua: Piratapuyo

Recopiladores: Reimunda Vieira, José Aramís, Rudy Angélica Caballero, Mauricio Lozano, José Aramís.

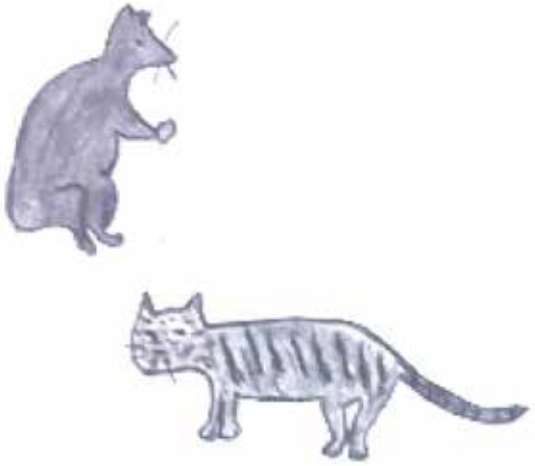
Una señora llamada Koégo llegó a la casa de un ratón que vivía muy cerca de su casa. El ratón tenía de comida patabá en pepas y pilado, al pie de un poste de su casa. Koégo le pidió que le regalara un poco porque no tenía nada para comer, pero el ratón contestó:

-Ratón…. deme patabá. Repitiendo lo que decía la señora una y otra vez. Koégo volvió a preguntar:

- ¿Ratón su señora está por ahí? Y el ratón le respondió:

- ¿Su señora está por ahí?

Koégo muy enfadada le dijo al ratón que era un animal muy malo por no haber compartido su comida y para no darle nada repetía lo que ella decía.



MÃNÃGA

Arrullo

Lengua: Piratapuyo

Narrado por: Arsenio Zuluaga Medellín

Mãnãga himaña

Yairo doegu˙ omasuavati

Mãnãga himaña ˛hay, hay.

Traduccion:

Umarí negro pensando que era tigre se fue corriendo, Umarí negro ˛hay, hay.

OʰSO BAʰSAYE (Canción del murciélago)

Canto

Lengua: Piratapuyo

Narrado por: Arsenio Zuluaga Medellín

Oʰsocaturu ˷marine oʰko wastesrikiro

Yaria're yariaño'ti

Iʰkia ˷to'rine nekã'taya

To'akĩña, to'akĩña

Oʰsocaturu ˷marine oʰko wasteso'rikiro

Yaria're yariaño'ti

Iʰkia ˷to'rine nekã'taya

To'akĩña, to'akĩña

Traducción:

El murciélago, el que nos regaba agua

Se murió, ha muerto.

Traigan los sonajeros de inayá

To'akĩña, to'akĩña

El murciélago, el que siempre nos regaba agua

Se murió, ha muerto

Traigan los sonajeros de inayá

To'akĩña, to'akĩña

YAIRO CANINO PÕNO

Ronda infantil

Lengua: Piratapuyo

Narrado por: Arsenio Zuluaga

ɨʰsa nɨʰkĩpɨ aʰpena Yairo ˷carino pono

ɨʰsa nɨʰkĩpɨ aʰpena Yairo ˷carino pono (bis)

ɨʰsa nɨʰkĩpɨ aʰpena Yairo ˷carino pono

ɨʰsa nɨʰkĩpɨ aʰpena Yairo ˷carino pono (bis)

¿Nee yairo duʰsearo nihari? ˷carino nirã

que está haciendo el tigre? está durmiendo

˷ooooooooooo

ɨʰsa nɨʰkĩpɨ aʰpena Yairo ˷carino pono

ɨʰsa nɨʰkĩpɨ aʰpena Yairo ˷carino pono (bis)

¿Yairo duʰsearo nihari?

Mmmmmm Ñu'micã'ta'raa

˷aaaaaaaaaaaaaa

ɨʰsa nɨʰkɨ̃pɨ aʰpena Yairo ˷carino pono

ɨʰsa nɨʰkɨ̃pɨ aʰpena Yairo ˷carino pono (bis)

¿Yairo duʰsearo niahari? ˷Ahh cu›saro wa›a›re

Cu'saro nina ˷aaa

ɨʰsa nɨʰkɨ̃pɨ aʰpena Yairo ˷carino pono a

ɨʰsa nɨʰkɨ̃pɨ aʰpena Yairo ˷carino pono (bis)

¿Yairo duʰsearo nihari? Wa'ára wiha›rotanina

ɨʰsa nɨʰkɨ̃pɨ aʰpena Yairo ˷carino pono

Aaaaaaaaaa ˷viuuu sãñustedaʰpojã.

Traducción:

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme (bis)

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme (bis)

que está haciendo el tigre? está durmiendo

˷ooooooooooo

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme (bis)

que está haciendo el tigre?

Mmmmm se mueve, ya casi despierta

˷aaaaaaaaaaaaaa

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme (bis)

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme (bis)

¿Qué está haciendo el tigre?

Ahh se fue a bañar, está bañando, aaa

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme (bis)

¿Qué está haciendo el tigre?

Casi sale, ya está saliendo

Vamos a jugar en el monte mientras el tigre duerme (bis)

¿Qué está haciendo el tigre?

(Sale el tigre a coger a los niños y niñas. Deben correr y gritar escapándose del tigre)

Roda infantil
Mordida

Asatiq

Tapurucuara

KAÇIVAKO

Arrullo para niñas

Lengua: Cubeo

Narrado por: María luisa Álvez

Para niñas:

kaçivako, kaçivako hipãrãmekore

vɨodarohako ~maumena ~oi kãkoiyepe

kaçivako, kaçivako hipãrãmekore

vɨodarohako ~maumena ~oi kãkoiyepe

Para niños:

kaçivako, kaçivako hipãrãmekɨre

vɨodarohako ~maumena ~ɨi kãkiyepe

kaçivako, kaçivako hipãrãmekɨre

vɨodarohako ~maumena ~ɨi kãkiyepe

Traducción:

Iguana, iguana mándele sueño a mi nieta

para que se duerma más rápido y más tranquila (bis)

Iguana, iguana mándele sueño a mi nieta

para que se duerma más rápido y más tranquila (bis).

Bocoa

ÜMÁ TENI YAHUÍ TARABʉ

Juego

Lengua: Cubeo

Recopilado por: Alvaro Álvarez

~Oa (5 veces)

~heniari hã ïmmada ~ari ~nʉitarʉ

ihi ~aránʉitamʉ aimada

kʉbetewʉ ameda

arú yainí hãtã ïmada

~Oa (5 veces)

~heniari hã ïmmada ~ari ~nʉitarʉ aimada

ihi ~aránʉitamʉ ñʉhẽhioí aimada

kʉbetewʉ ameda, hawa wajoca yawi

ãkʉbe ameda

yainí ~hataimada

~Oa (5 veces)

~heniari ~hameda ~ari ~nʉitarʉ ameda

ihi ~aránʉitamu ñʉhẽhioí aimada

kʉtewʉ ameda hʉ ameda

arú kenorã nʉïmada kuĩnakʉ kuĩnakʉ

Juguemos la ronda de la rana

Hohai (sonido de rana)

Miró y preguntó: ¿A dónde van?

¡A comer piña! dijeron ellos. No hay, dijeron.

Y se desmayaron

Hohai (sonido de rana)

¿A dónde van?, pregunta.

A la chagra nuestra a comer piña, dijeron.

Ya no hay palo comestible tigre. Ya se lo comió el ulamá, les dijo y cayeron desmayados.

Hohai (sonido de rana)

¿A dónde van?, pregunta.

A la chagra nuestra a comer piña, dijeron.

Si hay, dijo. Bueno, listo, dijeron.

Y se fueron todos uno a uno.

(Los niños acurrucados con la mano en la cabeza van andando un pie a la vez, en fila uno tras otro, haciendo el sonido de la rana. Otra persona les hace las preguntas…)

Zona periurbana de Mitú

Villa Fátima

BOBORIA

Ronda infantil

Lengua: Tucano

Narrado por: Dolores Córdova

Boboriaa boboriakuʻsa, pʰeirikuʻsa wahapecaʻna

Boboriaa boboriakuʻsa, yoarikuʻsa wahapecaʻna

Boboria bobriakuʻza mariya kuʻsa ni

mariya maʰkãkãkuʻsa wahapecaʻna.

Es una imitación que hacen las mariposas al recorrido que hizo la canoa ancestral originaria de aquellos grupos étnicos que partieron desde la laguna de leche y pasaron por aquel tendido llamado “**Boboria”**

Forma de jugar:

Todos los niños y niñas participantes hacen un círculo cogidos de la mano y dan vueltas mientras cantan la canción. Las vueltas se dan hacia la derecha y hacia la izquierda, no de manera uniforme sino imitando el movimiento de las mariposas.

Luego se voltean y dando la espalda cada uno se coge de la mano y siguen caminando y cantando mientras dan vueltas en cualquier dirección. Luego de esto se sueltan de la ronda y forman una gran hilera caminando de un lado hacia el otro. Seguidamente forman parejas moviéndose como si estuvieran bailando carrizo y así hasta el punto de partida.

Macaquiño

DURI TARABʉ (Ronda de las frutas)

Ronda infantil

Lengua: Cubeo

Narrado por: Hernán Fernández Sánchez

Duri tarabʉ, emimoe hohaibo…

tarabuchi korobɨ, echidy korobɨ…

Forma de jugar:

Se cogen de las manos y dando vueltas van cantando y nombran flores de las palmas de inayá, patabá, miritÍ y pachua.

ROBO DE PIÑAS

Ronda infantil

Lengua: Castellano

Recopilada por: Hernán Fernández Sánchez

Forma de jugar:

Dos personajes; uno que siembra y otro que roba (chucha). Los niños y niñas se ubican en una hilera y la chucha va preguntando si está verde o madura. El sembrador se esconde y el otro participante (la chucha) roba la fruta madura (se lleva al participante). El sembrador busca al que ha robado la fruta.

Wacará

Jãjãjó

Arrullo

Lengua: Cacua

Narrado por: Helena López Rodríguez

Transcripción y traducción: Emilio López Gallego

Jãjãjó, Jãjãjó, Jãjãjó, quíib cheidih ʉb

jʉ̃ʉ́wʉ́ nin wébítdih

Jãjãjó, Jãjãjó, Jãjãjó, quíib cheidih ʉb

jʉ̃ʉ́wʉ́ ʉb jʉ̃ʉ́wʉ́ jopbítaá

Jãjãjó, Jãjãjó, Jãjãjó, wã nʉʉmdíh, wã nʉʉmdíh

quíib cheidih ʉb jʉ̃ʉ́wʉ́

Jãjãjó, Jãjãjó, Jãjãjó, tac bʉʉgáát wihcanni

mʉj nahjíh, tʉ́ʉh tóomnit

tac bʉʉgaát wihcanni mʉh nahjíh

tʉ́ʉh tóomniit Jãjãjó yaoh naá

jíib wʉli pínah Jãjãjó, Jãjãjó, Jãjãjó

Traducción:

Jajajo, jajajo, jajajo traiga sueño a esta niña.

Jajajo, jajajo, jajajo traiga sueño, traiga.

Palomita Jajajo, jajajo, jajajo

A mi hija, a mi hija traiga sueño

Jajajo, jajajo, jajajo con el brazo

Sin molestar arrullando (Bis)

Jajajo, para el precio de las guacamayas

Reseña histórica del arrullo jãjãjo

Autora: Helena López Rodríguez

Narrado por: Laureano Gallego López

Los abuelos de nuestra historia criaban a un animal y lo llamaban **Jãmo,** que quiere decir perezoso en lengua originaria. Jãmo vivía con los dueños de la maloca y cumplía las funciones de un abuelo; cuidaba la casa y a la familia, mantenía el techo de la maloca y solo bajaba cuando lo necesitaban. Su historia empieza cuando una de las mujeres de la maloca se fue a visitar a otros familiares en otros caseríos y se quedó allá mucho tiempo. Cuando regreso nuevamente, ya con un niño en brazos, muy cerca a la maloca se encontró con un cangrejo muy sabio que le dio la noticia que la familia ya no estaba porque CUTI (mico nocturno) los había envenenado. Le dijo también que llamara a Jãmo**,** que mantenía acostado en su hamaca en el techo de aquella vieja maloca, para que le ayudara a cuidar a ese bebe que traía en brazos. Ella hizo lo que le había recomendado aquel cangrejo. Lo llamò diciendo:

- Abuelo, que pena decirle esto, pero ayúdeme a cuidar a este bebé. Iré en busca de alimentos para nosotros.

Jãmo al escuchar esto contestó:

- Tranquila nietica, cuidaré a su hijo, haga lo que tenga que hacer y no se preocupe más por su hijo que estará bien.

Al escuchar esto ella se tranquilizó. A partir de este momento Jãmo se dedicó a cuidar al bebé y mientras lo cuidaba, para hacerlo dormir cantaba el arrullo **jãjãjo,** para calmarlo y asegurarse de que durmiera tranquilo.

La historia nunca termina, pero el origen del arrullo viene del perezoso que criaron en ese tiempo.

Ozcimi

Mitú

EL SAPO Y EL CANGREJO

Cuento

Lengua: castellano

Recopilado por: Yomaira Rodríguez

Un sapo y un cangrejo vivían en un lago. Compartían su territorio sin quejarse el uno del otro. Pasado el tiempo cada uno consiguió pareja y concibieron crías. El sapo comenzó a poner huevos y el lago se llenó de miles de millones de huevos. El cangrejo por su parte también concibió y le nacieron muchísimos cangrejitos.

Como el cangrejo tiene sus crías a manera de un canguro, cuando salieron de su lugar los cangrejitos también se extendieron por todo el lago y empezaron a tener conflicto entre sapos y cangrejos. Cada día eran peores las peleas. Esto causó que los progenitores, el sapo y el cangrejo, decidieran quién era el que se quedaría con el lago para solucionar el problema.

Así fue que una mañana empezaron con el duelo. El sapo le dio puño al cangrejo y el cangrejo le dio puño al sapo. Tanta fue la pelea que ya muy rendidos, el sapo saltó encima del cangrejo y le empezó a dar puñetazos en su cara hasta dejarla bien rota y el cangrejo tomó fuerzas de donde no las tenía y le dio un fuerte puñetazo al sapo en la boca y con un solo golpe le tumbó todos los dientes. De ahí el sapo quedó sin dientes y el cangrejo con la cara rota.

Como no hubo ganador decidieron compartir el lago y vivir en armonía considerando que todo era para todos y nadie era dueño de todo lo que el lago les proveía. Colorín colorado el cuento se ha acabado.

EL TOTUMO

Juego

Lengua: castellano

Recopilado por: Lena Simón

El juego consiste en que se organiza un grupo de niños y niñas y se indica quién va a comenzar. Buscan un palo de donde se van a agarrar con fuerzas y todos se ponen detrás cogiendo al que está adelante. El último que se sienta o queda en la cola se para y va donde el primer niño o niña y le pregunta ¿cómo va el totumo?, entonces él contesta: "todavía está viche y el ratón le quiere comer". Entonces va donde el último y empieza a arrancar al niño que está sentado, quien se tiene que agarrar duro porque si se deja arrancar queda eliminado. Y así sucesivamente hasta eliminar al primer niño que es el capitán del juego.

Aativam

ÑAMAKO DAIAKO

VIENE EL VENADO

Arrullo

Lengua: Cubeo

Narrado por: Libardo Suárez T.

Ñamako dáiako, ñamako dáiako ~nainù paraiede dáiako,

Ñamako dáiako, ñamako dáiako ~ñami korika daiako,

Ñamako dáiako, ñamako daiako haveh~inare dáiako.

Traducción:

Viene el venado (Bis)

cuando atardece viene el venado,

Viene el venado (Bis)

a la media noche viene el venado.

Viene el venado (Bis)

cuando amanece viene el venado.

~ɨMÁ - YAHUINO (El juego de la rana)

Lengua: Cubeo

Narrado por: Libardo Suárez T.

Paso 1:

~mamarɨmɨ Bɨino

Kaivɨre oreharĩ ne yahurãhiepe.

(Se llama a todos los niños que quieran participar. Mínimo 15 participantes)

Pa

~Nare yahureaihipob·
nare yahureaibi.

(Antes de iniciar el juego, el o la cabecilla escoge 15 participantes)

Pa

kuinaki nirĩ biibi nehipobi iebai, kearĩ heniami ~ii iede… ihibore o kãrĩkare.

Ne hipobi ~ii kuyaie coapa yahuipõẽba tidama.

Kearĩ nope apebike, pi hiedova ne ietiieta.

(Cada vez que el cabecilla cambie de dirección, los integrantes van cayendo o saltando y así sucesivamente hasta que los niños o niñas se cansen de jugar)

TATAROKO-YAHUINO

Lengua: Cubeo

Narrado por: Libardo Suárez T.

Mamarĩmɨ

Yahurĩ bɨrãhi mamarĩmɨ hɨedova yahuibɨre orehari, dapinoma bɨkɨva aru ~kihina.

No yobo

No yobo kaivɨ yahurãhivɨ kohihini, arú ~nare hipokatekɨyɨre ~heni, no yobo ne pɨrɨke~henĩ~kuinaakoremu heni bɨivɨ no yahuinorẽ.

Yobo:

Hipoka teipõẽkɨ dapinoma kuyaiede, yahuipõẽbã tɨinomavɨ̃, ne kaivɨ tɨiyeta dahokaino ~mavɨ.

Traducción:

Paso 1:

Para el inicio del juego se llama a los niños(as) que quieran participar, los cuales pueden tener diferentes edades.

Paso 2:

Los niños se reúnen y escogen al capitán o cabecilla. Se cogen de las manos en fila y empiezan el juego.

Paso 3:

Cada vez que él o la cabecilla corre en diferentes direcciones, los participantes van cayendo o saltando de la fila hasta que todos los participantes se caen.

Vuelven y escogen a otro capitán. Se acaba el juego cuando se cansen.

Wasay

CACHIVACO

Arrullo

Lengua: Cubeo

Narrado por: Zulma Sánchez

(Con el niño o niña acostados en la hamaca, se mece y se canta este arrullo para que puedan dormir con tranquilidad).

Cachivaco, cachivaco

mipãrãmekore vɨodarojako

Cachivaco, cachivaco

cãuhaco ovabecova

huhuka, huhuka. (Bis)

˜KUINARO HATAINO

(El puente está quebrado)

Ronda

Lengua: Cubeo

Narrado por: Mayerly Sanchez

˜Kuinaro hataino

pojeinomateavɨya

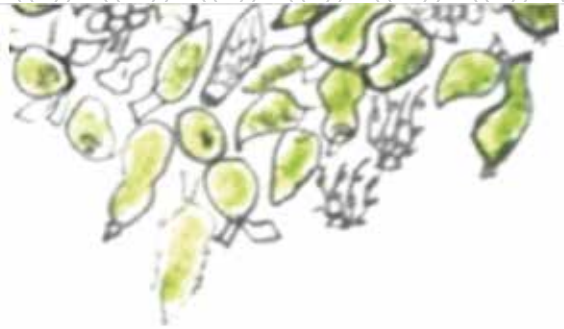
yéke ˜maja meadarãjidi

hukurike o beiboke

bieino hivɨi kɨkɨke

mãjẽ habokɨ vaikinoĩ

o ~ɨi marãke vaikino



yobocakɨre kuinakɨre hẽ ĩnomakiyebu

ke arĩ ~heniari hã ĩnomakiyebu

yede ɨkɨrɨ̃.

(Se escogen dos niños o niñas entre varios participantes. Idealmente deben ser líderes y deberán escoger alguna fruta o cualquier nombre para que otros participantes escojan. En fila van cantando el puente está quebrado.

Kɬl HẼNIAÑɬ (El juego de la yuca)

Juego

Lengua: Cubeo

Recopilado por: Karen Rodríguez Rodríguez

Pacomá yɨremãrẽ kɨihihakɨ

aru mɨrẽ hi hivake

havé ñavãkemãvɨ

mi aipe aiyede

hi kũmaupaiyede

ãrõpe upaiyede

vãkẽni, vãkẽni.

(Varios participantes entre niños y niñas mayores de dos años, escogen a un niño o niña para que represente el papel de chagrero. Todos se sientan agarrados de la cintura. El primero se agarra a un árbol o a un palo seguro. El chagrero o chagrera llegará donde el primer niño o niña y dirá:

-Regáleme una yuca.

Y el niño o niña responde:

- ¡Llévese al último si puede!

Entonces, el chagrero coge a un niño o una niña y jala con fuerza y así sucesivamente realizará esta misma acción hasta soltar de la fila a todos los participantes.

(Puede haber variaciones y estas dependen del organizador).

9 789585 600324