

# Ra deza ku ya ñini

(La bolsa que tiene los juegos)

*Gi hekia hemi* (Lotería)

*Gi mbeni* (Memorama)

*Gi pe'de* (Dominó)

*Ñotho ra zugue* (El gusanito que habla hñahñu)



# Ga xi'i ho nja gi 'ñini

(Te voy a decir cómo vas a jugar)

## Presentación

Este material educativo ha sido desarrollado por el LABORATORIO DE LENGUA Y CULTURA *VÍCTOR FRANCO* del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS), con el auspicio del Fondo Institucional de Fomento Regional para el Desarrollo Científico, Tecnológico y de Innovación (FORDECYT), proyecto 116832 de CONACYT. Su propósito es apoyar la educación intercultural bilingüe. El hñahñu (también conocido como otomí) es una lengua originaria de México que pertenece a la familia Otomangue. Los asentamientos tradicionales de este pueblo se localizan en la región central de nuestro país, específicamente en los estados de Querétaro, Hidalgo, Estado de México, etc. Ra deza ku ya 'ñini ha sido desarrollado en la variante mexiquense. Por el tamaño de su población, el pueblo hñahñu es el segundo en número de hablantes de esta entidad. El Censo de Población y Vivienda 2010 del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) registra 97 820 hablantes. La población otomí, se encuentra asentada mayoritariamente en 21 municipios del estado, ocho de los cuales se consideran de alta marginación. Nuestros materiales siguen, de manera general, la norma de escritura propuesta por los hablantes y avalada por el INALI en el 2012.

## ***Gi hekia hemi*** (Lotería hñahñu)

*Gi hwki hemi*, es un juego tradicional de lotería. Este juego consta de un conjunto de 34 cartas y 12 tableros que aluden a las propiedades (olor, tamaño, color, textura) de diversas verduras, frutas y animales que forman parte del entorno cotidiano de los niños hñahñu. Se recomienda para niños de entre 5 y 10 años. Pueden participar hasta 12 jugadores.

La lotería es un juego que permite al niño relacionar palabra – imagen y desarrollar un vocabulario más amplio. *Gi hekia hemi* es una lotería que trabaja con frases breves que permiten al niño evocar características del objeto que resultan significativas para la cultura. Al mismo tiempo, los niños podrán familiarizarse con el orden más común que presentan las frases en *hñahñu*, y con la escritura de su lengua. Los maestros también pueden utilizar este juego para motivar la creatividad e imaginación de los niños, así como su expresión oral y la reflexión sobre diversos aspectos de la cultura de este pueblo.

### **Cómo se juega:**

1. El gritón debe iniciar el juego diciendo en hñahñu “¡Corre y se va corriendo!” (se refiere a que empieza a correr el juego). Un jugador (el gritón) se encargará de descubrir una a una cada carta y la mostrará a los participantes.
2. Cada participante localizará la imagen mostrada por el gritón en su tablero. Si la encuentra la marcará con una señal (puede ser una semilla de frijol, de maíz, un botón, una piedrita o algo semejante).
3. Gana el jugador que complete todas las casillas de su tablero. Al hacerlo debe gritar **¡Ya da ntotega!** (¡ya gané!).

Los niños pueden improvisar un verso o adivinanza en hñahñu de la carta que han sacado.

## ***Gi mbeni*** (Memorama hñahñu)

*Gi mbeni* es un memorama en lengua hñahñu. Consiste en una serie de 16 pares de cartas con imágenes que aluden al contexto hñahñu, específicamente a los oficios y actividades que cotidianamente realizan los hombres y las mujeres de este pueblo. Este juego está recomendado para niño de 5 a 9 años, aunque puede ser disfrutado por jugadores de cualquier edad. Por el número de cartas, es conveniente que participen dos o tres jugadores.

El memorama es un juego que desarrolla la capacidad de observación y la memoria de los niños. También refuerza su habilidad para ubicar cosas en el espacio (arriba, abajo, a un lado, después, etc.). *Gi mbeni* es un memorama que pone en juego breves oraciones en lengua hñahñu; de esta manera los niños podrán familiarizarse con la estructura oracional de esta lengua, así como, con algunos de los verbos transitivos más comunes.

### **Cómo se juega:**

1. Para iniciar el juego se debe barajar las cartas y colocarlas al azar con la imagen hacia abajo de tal modo que los jugadores no puedan verlas.
2. De acuerdo con su turno, cada jugador escogerá dos cartas. Si las dos cartas que escogió son iguales, se las queda consigo y tiene derecho a escoger otro par. Si las dos cartas que escogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar, cediendo el turno a otro jugador.
3. Cada jugador debe poner atención a la figura que se ha descubierto y al lugar en el que está colocada. Cuando le toque su turno, debe recordar la figura y ubicación de las cartas para poder armar sus pares.

Gana el jugador que consiga más pares de cartas. El primero que lo logre debe gritar **¡Ya da ntotega!** (¡ya gané!).

# Ga xi'i ho nja gi 'ñini

(Te voy a decir cómo vas a jugar)

## Presentación

Este material educativo ha sido desarrollado por el LABORATORIO DE LENGUA Y CULTURA VÍCTOR FRANCO del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS), con el auspicio del Fondo Institucional de Fomento Regional para el Desarrollo Científico, Tecnológico y de Innovación (FORDECYT), proyecto 116832 de CONACYT. Su propósito es apoyar la educación intercultural bilingüe. El hñahñu (también conocido como otomí) es una lengua originaria de México que pertenece a la familia Otomangue. Los asentamientos tradicionales de este pueblo se localizan en la región central de nuestro país, específicamente en los estados de Querétaro, Hidalgo, Estado de México, etc. Ra deza ku ya 'ñini ha sido desarrollado en la variante mexiquense. Por el tamaño de su población, el pueblo hñahñu es el segundo en número de hablantes de esta entidad. El Censo de Población y Vivienda 2010 del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) registra 97 820 hablantes. La población otomí, se encuentra asentada mayoritariamente en 21 municipios del estado, ocho de los cuales se consideran de alta marginación. Nuestros materiales siguen, de manera general, la norma de escritura propuesta por los hablantes y avalada por el INALI en el 2012.

## ***Gi pe'de*** (Dominó hñahñu)

El *Gi pe'de* (dominó hñahñu) consta de 28 fichas de vinil espumado. Cada ficha está dividida en dos recuadros, en uno aparece la numeración arábica y en otro la enumeración en lengua hñahñu. Este juego está recomendado para niños de 5 a 9 años. Pueden participar de tres a cuatro jugadores. El objetivo es unir el número con su representación en lengua hñahñu. El dominó es un juego que desarrolla en los niños habilidades de pensamiento lógico matemático: concentración y razonamiento, también, fomenta la comunicación entre los jugadores. El *Gi pe'de* promueve, además, la asociación número palabra.

### **Cómo se juega:**

1. Se colocan las fichas boca abajo y se barajan.
2. Cada jugador toma siete fichas.
3. Inicia el juego el participante que tenga la ficha con el número arábigo mayor
4. El siguiente jugador deberá tirar una ficha que concuerde con uno de los extremos de la ficha inicial, de tal manera que su uno el número arábigo con su correspondiente en nombre hñahñu.
5. Sólo se debe tirar una vez y va pasando de jugador en jugador, si un jugador no posee ninguna ficha que corresponda con algún número o nombre de las fichas de la mesa, debe tomar del montón hasta que pueda tirar. Si ya no hay fichas para tomar, el jugador debe decir "¡paso!" en hñahñu, cediendo el turno al siguiente jugador. Gana el primer jugador que se ha librado de todas sus fichas, o el que se queda con menos.

## **Lista de números en español y hñahñu**

Número	Nombre en hñahñu
1	'na
2	Yoho
3	Hñu
4	Goho
5	ku'ta
6	'rato
7	Yoto
8	Hñäto
9	Guto
10	'ret'a
11	'ret'a ma 'na
12	'ret'a ma yoho
13	'ret'a ma hñu
14	'ret'a ma goho
15	'ret'a ma ku'ta
16	'ret'a ma 'rato
17	'ret'a ma yoto
18	'ret'a ma hñäto
19	'ret'a ma guto
20	Ñyote
21	ñyote ma 'na
22	ñyote ma yoho
23	ñyote ma hñu
24	ñyote ma goho
25	ñyote ma ku'ta
26	ñyote ma 'rato
27	ñyote ma yoto
28	ñyote ma hñäto

## **Ñotho ra zugue** (El gusanito que habla hñahñu)

El *Ñotho ra zugue* (el gusanito que habla hñahñu) es un juego de ruleta que permite construir frases en hñahñu. escritas en tres componentes.

El juego está constituido por tres círculos, cada uno proporciona un constituyente de la oración (Sujeto, verbo, complemento circunstancial de lugar) que, al combinarse, forman diversas oraciones, algunas veces éstas pueden ser graciosas, por ej. *El pez vuela en la milpa*, semánticamente no hay sentido en la oración, porque los peces no vuelan, sin embargo, sintácticamente está bien construida. Esto le permite al niño reflexionar de forma lúdica y didáctica sobre las diferentes categorías gramaticales y funciones sintácticas de la estructura de su lengua y, a su vez, pensar el sentido lógico del contenido de las oraciones.

Las decoraciones que acompañan estos juegos son diseños originarios de la cultura Hñahñu del Estado de México, son bordados elaborados con hilos de lana, manufacturados a mano y en telar de cintura. Agradecemos a la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas (CDI) y al Acervo de Arte Indígena las facilidades otorgadas para disponer de estos textiles.

<b>Juego</b>	<b>Diseño</b>
<b>Lotería</b>	<i>Faja, ca. 1970.</i> Pueblo otomí, Xonacatlán. Estado de México. Algodón y lana tejidos en telar de cintura con técnicas de taletón y labrado de urdimbres. 229x22 cm. Colección Acervo de Arte Indígena de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.
<b>Memorama</b>	<i>Faja, ca. 1980.</i> Pueblo otomí, San Pedro Arriba, Temoaya, Estado de México. Algodón y lana tejidos en telar de cintura con técnicas de tafetán y labrado de urdimbres. 246x12 cm. Colección Acervo de Arte Indígena de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.
<b>Dominó</b>	<i>Ayate para boda, ca. 1950.</i> Pueblo otomí, San Miguel Ameyalco, Lerma, Estado de México. Algodón y lana tejidos en telar de cintura con técnicas de tafetán y brocado. 128X80 cm. Colección Acervo de Arte indígena de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los pueblos Indígenas.
<b>Gusanito que habla hñahñu</b>	<i>Dechado, Altagracia Rivero, ca. 1970.</i> Pueblo otomí, Estado de México. Algodón bordado con lana y acrílico, 72x23 cm. Colección Acervo de Arte Indígena de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.
<b>Instructivo</b>	<i>Ayate para boda, ca. 1950.</i> Pueblo otomí, San Miguel Ameyalco, Lerma, Estado de México. Algodón y lana tejidos en telar de cintura con técnicas de tafetán y brocado. 128X80 cm. Colección Acervo de Arte indígena de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los pueblos Indígenas.

## Créditos

Idea original y coordinación general del  
Laboratorio de Lengua y Cultura Víctor Franco:

Frida Villavicencio Zarza

Eva Salgado Andrade

Zandra Pérez Velasco

Especialistas en lengua hñahñu

Felipe Canuto Castillo

Ángeles Izquierdo Rojas

Catalina Patricio Julio

Marcelino Tomás Estrada

Salvador de la Cruz Miranda

Asesores lingüísticos:

Alonso Guerrero Galván

Mariela Cortés Vázquez.

Diseño: Edwin Octavio Ramírez Mendieta

Producción: Ediciones del Lirio S.A. de C.V.

