

¡Adivínemelo...adivinator...!

Por María Eugenia Romero Moreno

Coordinadora de Grupo

Área de Comunicación Educativa del IDEP

Correo electrónico: mromero@idep.edu.co

Sin sembrarla siempre nace
en ladera o pajonal,
Se lava para matarse
Como cualquier animal.⁴

Todos preguntan por mí
Yo no pregunto por nadie,
Todos me necesitan a mí,
Yo no necesito a nadie.⁸

¿Qué es lo que se compra
para comer y no se come?⁵

Una fuente de avellanas
que de día se recogen
y de noche se derraman.⁶

Vengo de Santo Domingo
Rodando como un pilón,
Traigo los hábitos blancos
Y amarillo el corazón.⁷

Soy enemiga del sol
Y en mí brillan muchos soles,
Y a pesar de tantas luces
Me alumbran muchos faroles.⁹

¿En qué se diferencia un elefante de
una pulga?¹⁰

Las tradiciones de la gente pobladora del territorio colombiano posee un raigambre eminentemente oral; en casitas campesinas de valles y montañas, en los villorios a orillas de los ríos de las zonas bajas así como en las ciudades asomadas a la modernidad, la reproducción de la herencia social se hizo en gran parte de forma oral. Con retahílas y cuentos, adivinanzas y poemas, refranes, acertijos, trabalenguas y canciones se construyeron modelos para impartir creencias, hábitos, prácticas cotidianas y normas de comportamiento.



De esta forma, leyendas, chistes y monsergas se transmitieron de padres y abuelos a los hijos y nietos cuando en las noches, después del trabajo de roza o de pesca, se dedicaba un espacio para competir y establecer quién podría ser el mejor coplero o quién demostraba su mayor habilidad para las adivinanzas y las trovas. Así, el juego familiar organizado en las noches se denominaba: ¡A que no me lo adivina...?

"Se principia la charla con el concurso de acertijos a dos, que dura tal vez media hora. El tono es muy cortés. Si el compañero no da con la solución del enigma, dice ¿Tiene la bondad de decírmelo, que yo no lo sé?. Luego el otro lo interpreta. No hay multas si alguien falla en resolver un acertijo. Terminadas las adivinanzas vienen las trovas, también a concurso denominado trabajo intelectual que requiere viveza e ingenio; la contienda tiene reglas fijas."¹

Las adivinanzas citan objetos y utensilios típicos de una región o de una cultura; por ello sobresalen en la región antioqueña adivinanzas

sobre la mazamorra, el pilón, el carriel, la guadua, la ruana y el trapiche, entre otros.³

Un árbol con doce ramas,
Cada rama con cuatro hijos,
Cada cual tiene su nombre;
Aciértamelo, si eres hombre.¹¹

Yo tengo una plata
Que no la puedo contar,
Y tengo un queso
Que no lo puedo partir.¹²

En un monte monterino,
Hay un fraile franciscano
Tiene dientes y no come
Tiene pelo y no es cristiano.¹³

Una vieja titiritaña
Dando gritos y gritos
En la montaña.¹⁴

Doce señoritas en un balcón
Todas tienen medias,
Y zapatos no.¹⁵

Larga, cuadrada y peluda
Y en la mitad una rajadura.¹⁶

En el juego "en qué se parece", en

los sofismas y decires es posible recrear estas hermosas tradiciones colombianas asociadas a la vida cotidiana, de enorme importancia para los niños y para la escuela, sin afectarse esa recreación porque Colombia sea mayormente ahora un país urbanizado y moderno; la tecnología y lo mejor de los medios de comunicación pueden representar un importante papel en esta reproducción social.

¿En qué se parecen las tierras de por aquí a una mujer?¹⁷

¿Cómo se saca un sombrero del agua?¹⁸

¿Cuál es el animal que es dos veces animal?¹⁹

¿Qué le dijo la luna al sol?²⁰

¹ Barrientos Arango José, *Folclor Segoviano*, Revista Colombiana del Folklore. Vol. III No. 7, 1962, Bogotá, Pgs. 150- 163.

² Beutler, Gisela, *Adivinanzas de tradición oral en Antioquia, Colombia*. Thesaurus No. 1, 1963, Pág. 98 - 139; Restrepo.

Antonio José, *Cancionero de Antioquia*, Medellín, 1955, pág. 144.

³ Beutler, Gisela, *Adivinanzas de tradición oral en Antioquia*.

Respuestas a las adivinanzas

- A- La barba
- B- El camino
- C- La cuchara
- D- Las estrellas
- E- El huevo
- F- La noche
- G- En que el elefante puede tener pulgas y la pulga no puede tener elefantes¹
- H- El año, los meses, las semanas, los días.
- I- La luna y las estrellas
- J- El maíz
- K- El hacha
- L- El reloj
- M- La ruana
- N- En que tienen falda.
- Ñ- Mojado
- O- El gato, porque es gato y araña.
- P- Tan grande eres y no te dejan salir de noche.