



Uso la lengua
escrita **Ódami** Jataduintuldhá
gin ñioki ójixikamĩ

Mi nombre es: _____

Vivo en: _____



DIRECTORIO
Mtro. Aurelio Nuño Mayer
Secretario de Educación Pública

Lic. Mauricio López Velázquez
Director General del INEA

Créditos de la presente edición

Coordinación general
Celia del Socorro Solís Sánchez

Coordinación académica
Sara Elena Mendoza Ortega
Elisa Vivas Zúñiga
Vera Pallán Figueroa

Adaptación del módulo para el MIB
Guillermina Duarte Hernández

Asesoría académica de la adaptación para el MIB
Elisa Vivas Zúñiga

Autoría de juegos para la lengua indígena
Elisa Vivas Zúñiga
Guillermina Duarte Hernández
Rita Fernández Díaz
Miguel Ángel Recillas González
Ana Isabel Jacinto Hernández
Oscar Tlalmis Jiménez

Adaptación para la población hablante
en lengua indígena
Eusebio Nolasco Serrano
Mariana Rivas Valencia

Asesoría académica
Ana Isabel Jacinto Hernández

Revisión técnica
Oscar Tlalmis Jiménez

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Eliseo Brena Becerril
Laura de la Torre Rodríguez

Diseño e ilustración de portada
Ricardo Figueroa Cisneros

Diseño y diagramación
Javier Contreras Zavala
Mario Vázquez Varas
Jorge Nava Rodríguez

Ilustración de interiores
Ricardo Figueroa Cisneros
Ismael David Nieto Vital
Ernesto Arce Ortega
Juan Jesús Sánchez Muñoz
Pamela Saavedra Hernández
Vanessa Hernández Gusmão
Melquiades González Becerra
Ricardo Pérez Rovira
Alejandro Villalobos González
Nora Millán Jaramillo

Fotografía
Lizeth Arauz Velasco
Pedro Hiriart y Valencia
Juan Manuel Juárez Reyes

Este material tiene como antecedente la primera edición del Folleto *Juegos con imaginación* del módulo *Para empezar* del MEVyT.

Uso la lengua escrita. Ódami. MIBES 5. Folleto *Juegos con imaginación*. D. R. 2015 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D. F., C. P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autores, y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos. Algunas veces no fue posible encontrar la propiedad de los derechos de algunos textos y/o imágenes aquí reproducidos. La intención nunca ha sido la de dañar el patrimonio de persona u organización alguna, simplemente el de ayudar a personas sin educación básica y sin fines de lucro. Si usted conoce la fuente de alguna referencia sin crédito, agradeceremos establecer contacto con nosotros para otorgar el crédito correspondiente.

Impreso en México

Indixi/Índice

		Xáko kīikigi
		Página
	Tiigidharra	5
	Presentación	6
	Parte 1. Fortalecimiento del español.....	7
	Juego 1. Destrabalengüemos el trabalengüero	8
	Juego 2. Encuentra las constelaciones	9
	Juego 3. La pesca.....	11
	Juego 4. Con cuál va.....	12
	Juego 5. Encuentra la llave	13
	Juego 6. Descifra lo que quiso decir	15
	Juego 7. Cambiando estrofas	16
	Juego 8. En busca del fuego	17
	Juego 9. Somos lo que creemos.....	18
	Juego 10. ¿Cómo se dice?	19
	Juego 11. Buscando familias	20
	Juego 12. Transformando palabras.....	23
	Soluciones Parte 1	24
	Īikikamī 2/Parte 2	29
	Titī'biga 13. Memorrana aagarradī go ójixkamī.....	31
	Juego 14. Memorama de datos en los documentos	33
	Titī'biga 15. Memorrana naana maaxi jataduindhiaga	35
	Juego 16. Memorama de oficios.....	37
	Titī'biga 17. Kī'ga darrásai go ixtumaaxi	39
	Juego 18. El orden de las cosas.....	41

Indixi/Índice

Titi'biga 19.	¿Tumaaxi bitárrĩ ágai?	42
Juego 20.	¿De qué producto se trata?	44
Titi'biga 21.	Go ñioki i'xtokamĩ.....	46
Juego 22.	Las palabras escondidas	47
Titi'biga 23.	Go kankabuli ñioki ójixkamĩ i'xtokamĩ	48
Juego 24.	La palabra invisible	49
Titi'biga 25.	Go yoobarragai durráxi.....	50
Juego 26.	Zurciendo sílabas	51
Titi'biga 27.	Ga gágai bhidhai	52
Juego 28.	Buscando la imagen perdida	53
Titi'biga 29.	Jimiarrai aanĩ go di'bi'rrai ki'ga choidhikami	54
Juego 30.	El laberinto de los paskoleros	55
Titi'biga 31.	Duuniñi go kankaburhikami ójai.....	56
Juego 32.	La vestimenta xilocuautlense.....	57
Titi'biga 33.	Jimó oidhakamĩ kionarhiaarhi	58
Juego 34.	El descubrimiento del maíz	59
Titi'biga 35.	Ga gai go yooxigai.....	60
Juego 36.	Crucigrama de Todos Santos.....	61

Bhaimaxidharra iikikamĩ 2 62

Soluciones Parte 2 62

Tiigidharra



Ídhi joyeto gĩ bídhi títĩ´biga xi maatĩa níidhia aapi
gĩ soĩnidhixi gĩ tígíthodhiakidĩ. Oidhiaga naana
maaxikamĩ ixdhúkatai bhaidhuñiaga. Pudúka aagai
aapi xi duñiaga ikarradĩ naana maaxi, aithuldhia
go ñioki, kĩ´ga darrásai danĩ jataduintulhdhia gĩ
tígítho níidhiarraga.

Ídhi joyeto gĩ bídhi gĩ tígíthoidhiaga tarrana go
maatildhiaga gĩ nioñi danĩ oobhaikidĩ bitárri naana
maaxi títĩ´biga xanxi gĩ soĩniaga aipaku gĩ ñioki
danĩ oobhaikidĩ.

Tígíthoiñi xi go baamĩ namĩ´kamĩ irri, xudhuu duñiaga
ídhi jataduindhiaga, bagiamĩ irhídha duñiaga.

¡Títĩ´biñi daidhi bagiamĩ irhiada!

Presentación



Este folleto contiene una serie de juegos que podrás resolver con la ayuda de tu imaginación. Existen diferentes formas de resolverlos, por ejemplo, tendrás que dibujar, completar palabras, ordenarlas y utilizar siempre tu observación.

Este folleto tiene el propósito de desarrollar el aprendizaje de tu lengua y del español mediante de diversos juegos que te ayudan a reflexionar sobre ambas lenguas.

Recuerda que lo más importante es que, al realizar las actividades de este material, disfrutes lo que haces.

¡Juega y diviértete!



Parte 1

Fortalecimiento del español

Juego 1. Destrabalengüemos el trabalengüero

Instrucción: Lee los trabalenguas lo más rápido que puedas. Si lo haces, ganas.

Pancha plancha
con cuatro planchas.
¿Con cuántas planchas
plancha Pancha?



Compré pocas copas,
pocas copas compré
como compré pocas copas,
pocas copas compré.



El que poco coco come,
poco coco compra;
el que poca capa se tapa,
poca capa se compra.
Como yo poco coco como,
poco coco compro,
y como poca capa me tapo,
poca capa me compro.



El amor es una locura
que ni el cura lo cura
y si el cura lo cura
es una locura del cura.

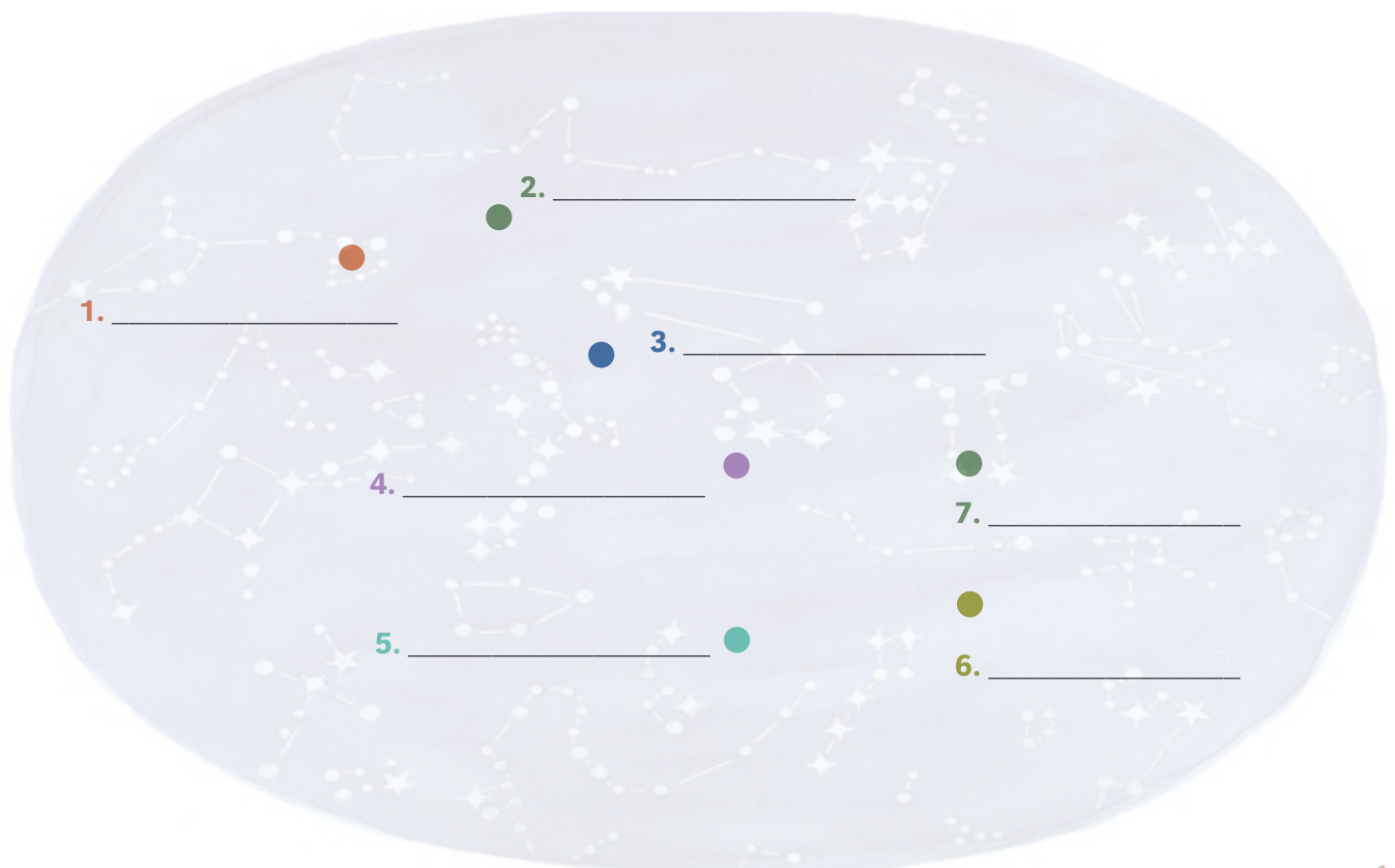
Yo gusto del gusto que gusta mi gusto,
si tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto,
qué disgusto se va a dar mi gusto,
al saber que tu gusto,
no gusta del gusto que gusta mis gusto.



Juego 2. Encuentra las constelaciones

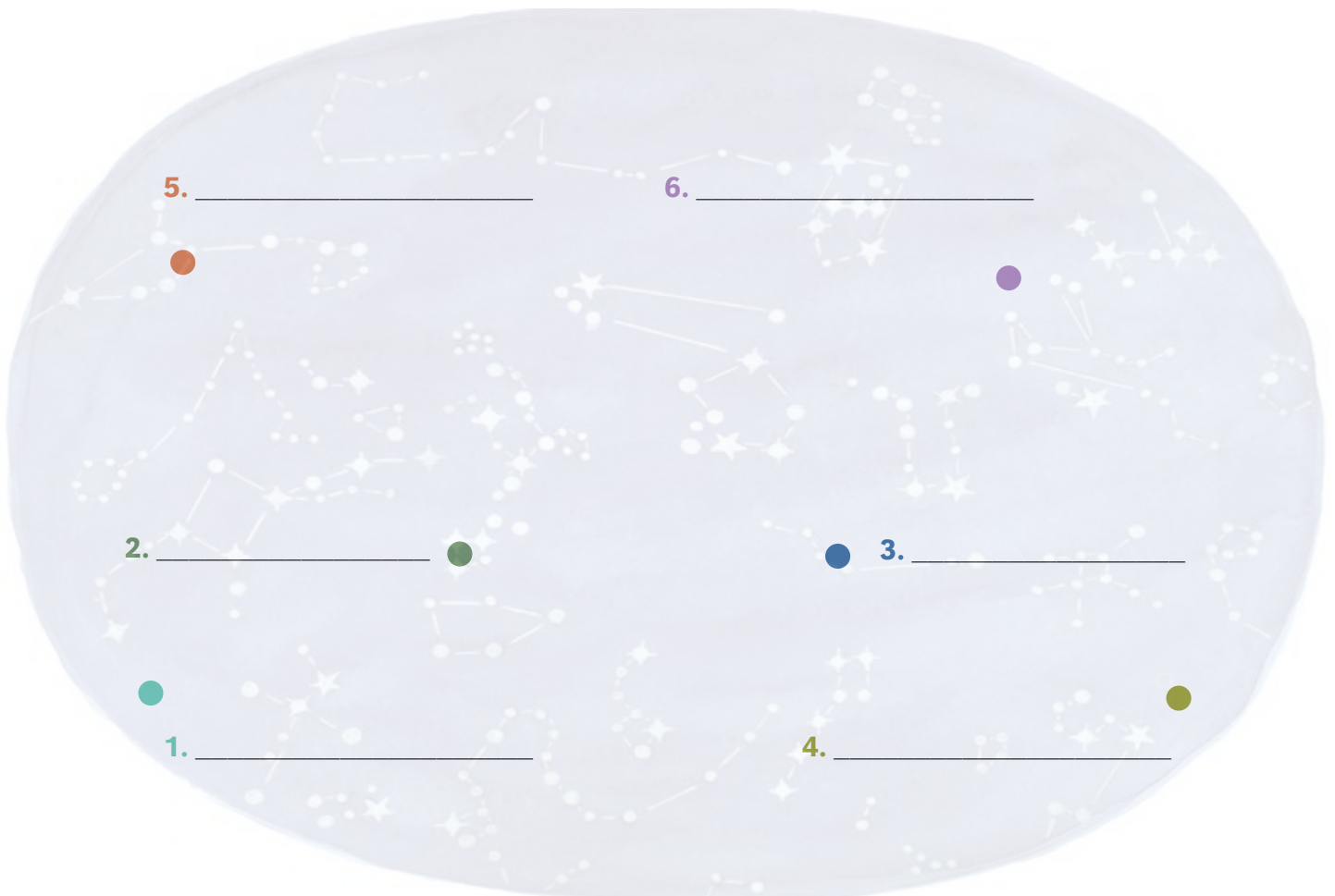
Instrucción: Lee las frases y une con una línea las que conjuguen el verbo ser, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos) y descubre la constelación de la Osa Mayor.

1. Yo soy inteligente
2. Tú eres amigable
3. Él es trabajador
4. Ella es profesora
5. Nosotros somos amigos
6. Ustedes son desconfiados
7. Ellos son alegres



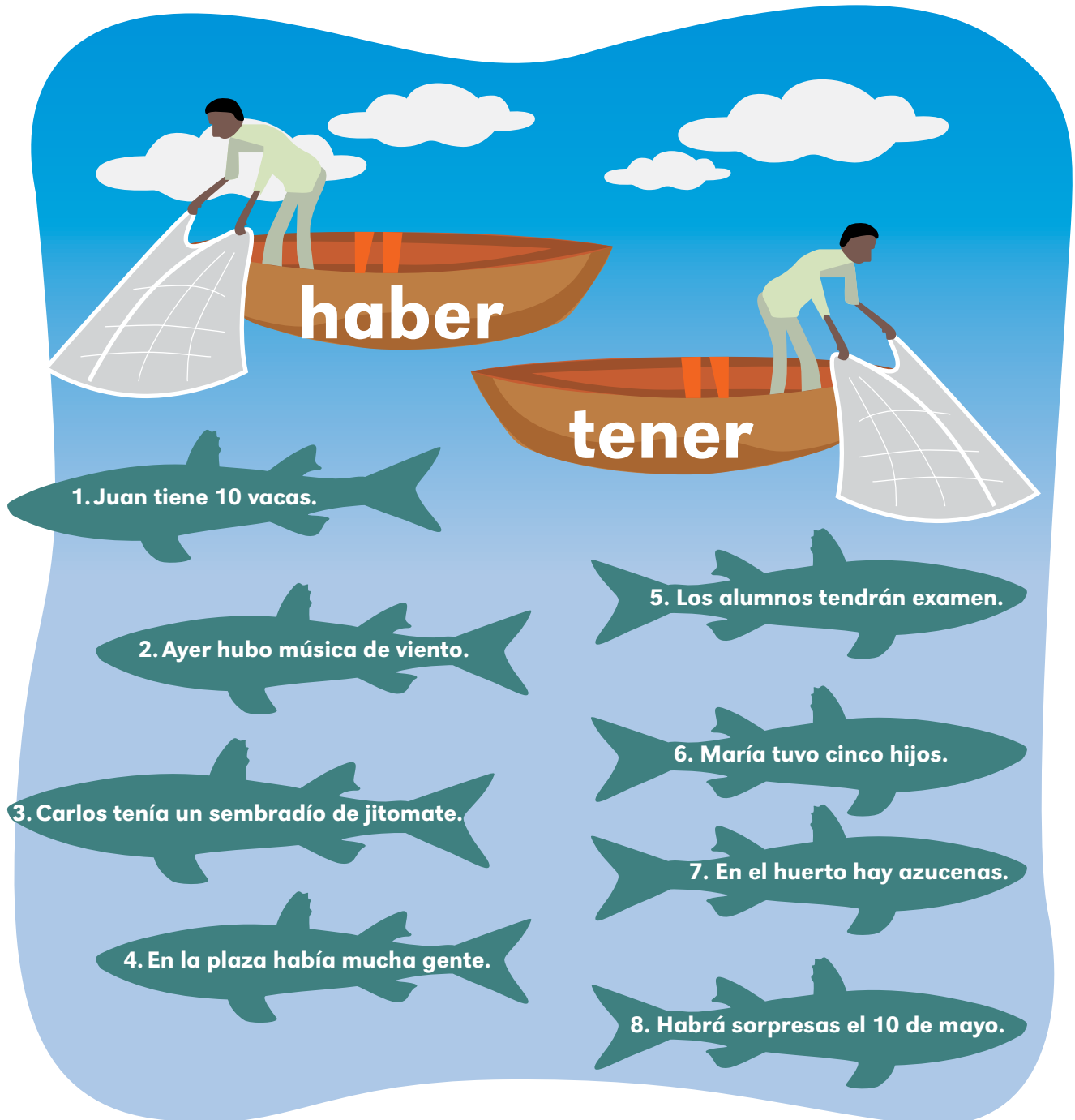
Instrucción: Ahora une las frases que conjuguen el verbo estar, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella) y descubre la constelación Cáncer.

1. Yo estoy asombrado
2. Tú estás feliz
3. Él está contento
4. Ella está bonita
5. Nosotros estamos sentados
6. Ustedes están perdidos



Juego 3. La pesca

Instrucción: Une con una línea los peces a la red del pescador de acuerdo con las palabras **haber** o **tener**.



Juego 4. Con cuál va

Instrucción: Lee las palabras y únelas con la imagen correcta. Ten cuidado de no tocar las líneas.



los

las



el



el



la

las



Juego 5. Encuentra la llave

Instrucción: Busca la llave que contiene la palabra que completa el enunciado y márcala.

1

El caballo caminó
y se dirigió
_____ el río.

2

He comprado este
vestido _____
mamá.

3

He dejado los lentes
_____ la mesa.

1 hacia hasta

2 para por

3 sobre entre

4

Mi trabajo está

mercado.



5

La caña no se puede
cortar _____ el
cuchillo.



Juego 6. Descifra lo que quiso decir

Instrucción: Lee los textos y escribe el significado de las palabras que están en negritas en el cuadro de abajo.

¡**Vaya valla** que saltó el caballo bayo!
El **aya** hallaba bayas debajo del **haya**.
Vaya con la **baya** del haya que se **halla** allá en la valla.

(original de Nacho Guillén)

Juan **tuvo** un tubo,
pero el tubo que tuvo
se le rompió
y para recuperar
el tubo que tuvo,
tuvo que comprar un tubo
igual al **tubo** que tuvo.

vaya	
valla	
baya	
aya	
haya	
halla	
tuvo	
tubo	

Juego 7. Cambiando estrofas

(Canto a mi pueblo)

Instrucción: Lee cada una de las siguientes estrofas y observa las palabras que están en **negritas**. De la columna del centro, elige las palabras que consideres adecuadas para sustituirlas y escribe la nueva estrofa en las líneas de la derecha.

1. Hoy canto a mi pueblo
porque en él **nacieron**
mis primeros sueños
y el sol de tus cerros
me vieron **crecer**.

comieron
surgieron
creer
correr

2. Tierra bendita, donde
mis padres **crecieron** al
nacer el día
también a mí me vieron
correr.

nacieron
bebieron
comer
crecer

3. Mi pueblo, al **pasar** por
tu cielo, el azul crece
en mis ojos, y tus
nubes a mí también
me enseñaron a **pintar**.

caminar
andar
bordar
soñar

Continúa con las actividades del Libro del adulto.

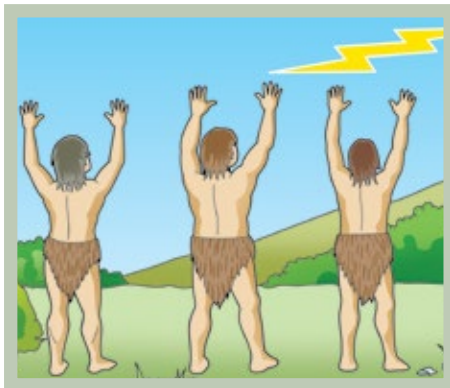
Juego 8. En busca del fuego

(El principio del fuego)

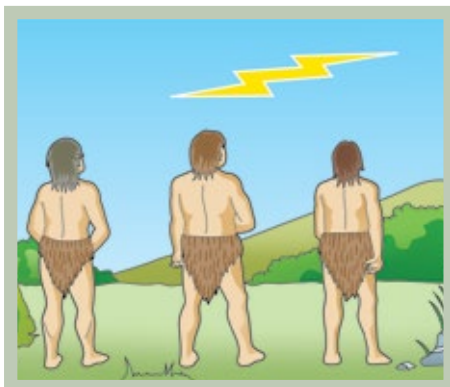
Instrucción: Observa las imágenes y completa los enunciados con las palabras que están del lado derecho.



1. El gorrión vio _____ pocas
brasas adentro de una muchas
cueva



2. _____ donde Ahí
entraron es mi casa. Acá



3. Bueno, les voy a dar el allá
fuego, pero no aquí
_____.

Continúa con las actividades del Libro del adulto.

Juego 9. Somos lo que creemos

(La víbora y la iguana)

Instrucción: Enumera en el paréntesis las palabras en el orden adecuado y escribe el enunciado correctamente.

1. es La ponzoñosa serpiente
() () () ()

2. iguana La asomaba se
() () () ()

3. se hombre cayó El
() () () ()

4. El espantó se campesino
() () () ()

Continúa con las actividades del Libro del adulto.

Juego 10. ¿Cómo se dice?

(La zorra y el cuervo)

Instrucción: Lee los enunciados y en el paréntesis escribe la letra del enunciado correcto.

a) El cuervos encaramado en los árbol.

()

b) El cuervo encaramado en el árbol.

c) La zorra es un animal muy astuto.

()

d) La zorra es una animal muy astuta.

e) El zorra y la cuervo comieron el queso.

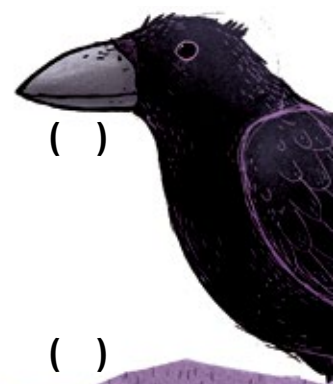
()

f) La zorra y el cuervo comieron el queso.

g) El cuervo fue engañado por la zorra.

()

h) El cuervo fue engañado por el zorra.



Continúa con las actividades del Libro del adulto.



Juego 11. Buscando familias

(Las viviendas seris)

Instrucción: Lee el nombre de cada familia y de cada persona en la siguiente página. Después recorta las personas y pégalas en el cuadro de la familia a la que pertenecen.

--	--

Familia: **Cielo**

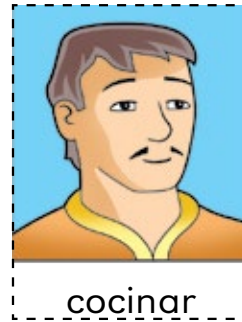
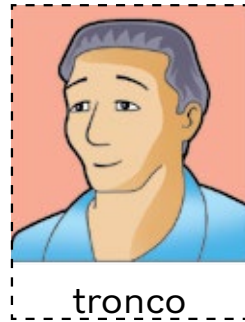
Familia: **Mar**

--	--

Familia: **Árbol**

Familia: **Casa**





Continúa con las actividades del Libro del adulto.

Juego 12. Transformando palabras

(Los dos compadres)

Instrucción: Lee el fragmento de la lectura “Los dos compadres” y copia en los cuadros de abajo las palabras que están en negritas, según los ejemplos. En la columna de la derecha escribe una nueva palabra a partir del verbo o sustantivo.

Ellas se ponen de acuerdo en **golpear** a sus maridos y correrlos de la casa, sin **preguntar** la **razón** del por qué llegaron tarde. Ellas golpean y echan de la casa a los dos compadres, quienes se van a una cantina para **ahogar** sus **penas** y se ven inmersos en una **pelea** que finalmente los lleva a la **cárcel**, donde son acusados de **consumir** drogas. Las mujeres se enteran y buscan la forma de liberarlos.

Verbos	Nueva palabra
Consumir	Consumo o Consumidor

Sustantivos	Nueva palabra
Cárcel	Encarcelar

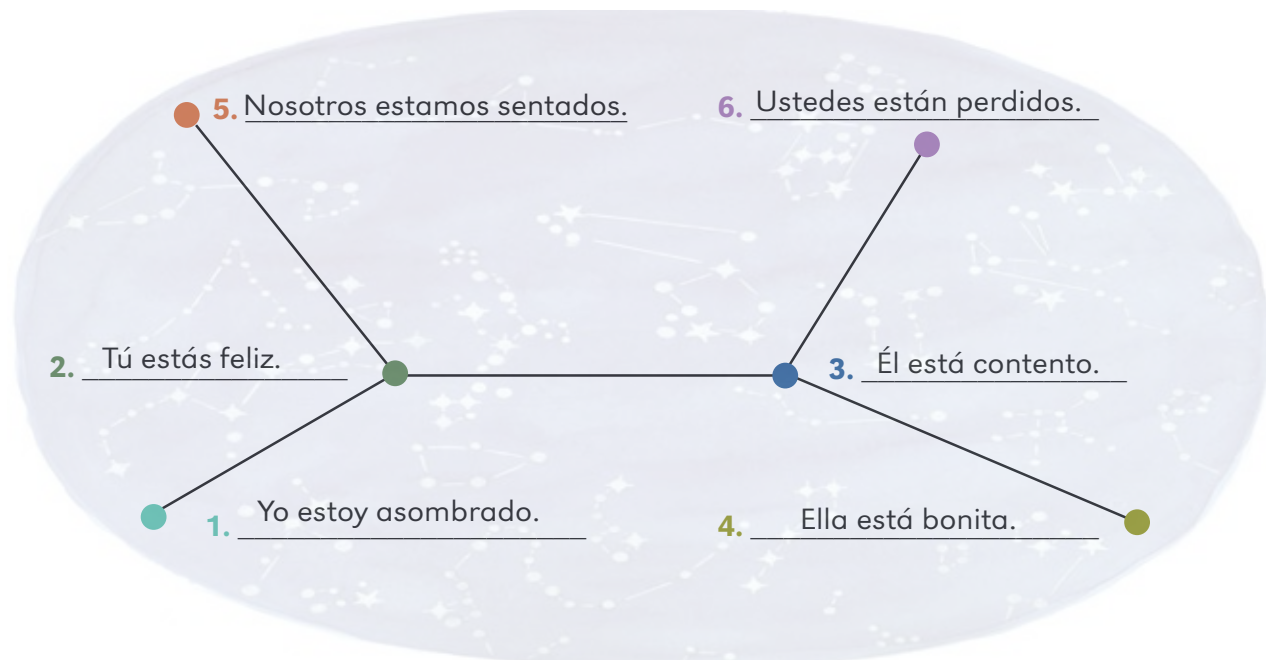
Continúa con las actividades del Libro del adulto.

Soluciones Parte 1

Juego 1.

No requiere solución.

Juego 2.



Juego 3.

Haber: 2, 4, 7, 8

Tener: 1, 3, 5, 6

Juego 4.

El gato blanco

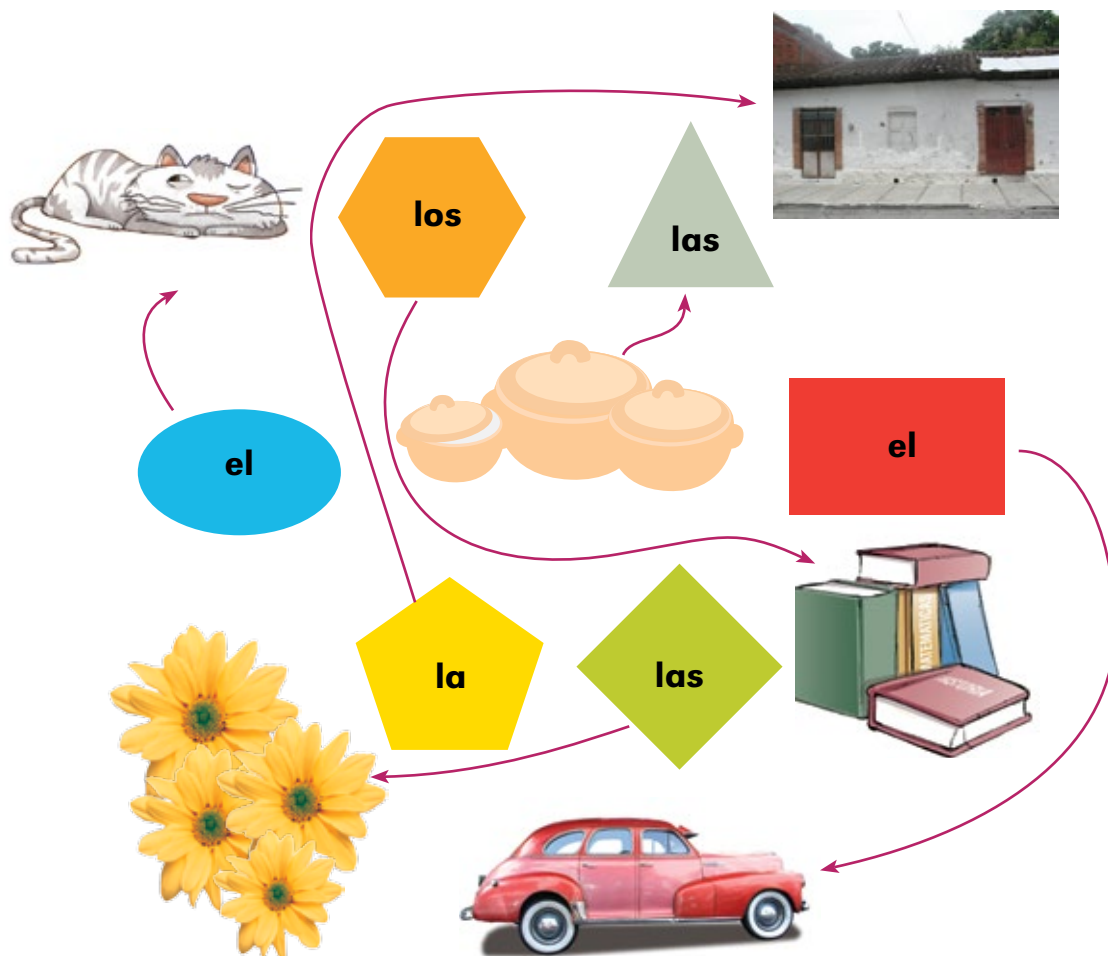
Las ollas de barro

Los libros

El carro rojo

La casa vieja

Las flores amarillas



Juego 5.



Juego 6.

Vaya: Palabra que se utiliza para indicar satisfacción, decepción o disgusto.

Valla: Línea de estacas que sirve de defensa o protección.

Baya: Tipo de fruto carnoso con semillas rodeadas de pulpa.

Aya: Es una persona encargada de la crianza y educación de un niño.

Haya: Tipo de árbol.

Halla: Del verbo hallar.

Tuvo: Del verbo tener.

Tubo: Objeto cilíndrico y hueco.

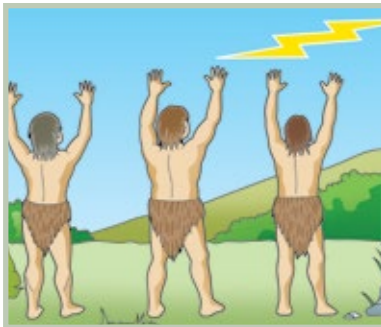
Juego 7.

1. **Nacieron**/surgieron
crecer/correr
2. **Crecieron**/nacieron
correr/crecer
3. **Pasar**/caminar
pintar/soñar

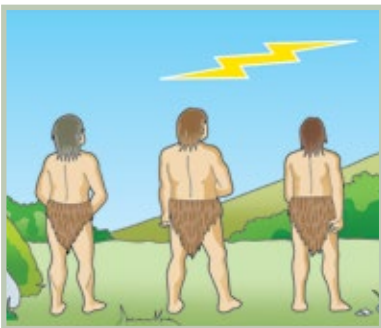
Juego 8.



1. El gorrión
vio muchas brasas
adentro de una cueva.



2. Ahí donde entraron
es mi casa.



3. Bueno, les voy a dar el
fuego, pero no
aquí.

Juego 9.

1. La serpiente es ponzoñosa.
2. La iguana se asomaba.
3. El hombre se cayó.
4. El campesino se espantó.

Juego 10.

b, c, f, g

Juego 11.

Esponja marina, tortuga, estrella de mar --- Mar
 Ramas, hojas, tronco ---- Árbol
 Comedor, sala, cocina --- Casa
 Estrella, Luna, Sol --- Cielo

Juego 12.

Verbos	Nueva palabra
Consumir	Consumo /Consumidor
Golpear	Golpe/golpeador
Preguntar	Pregunta
Ahogar	Ahogado

Sustantivos	Nueva palabra
Cárcel	Encarcelar
Razón	Razonar
Penas	Penar
Pelea	Pelear



İikikamî 2

Parte 2

Titi' biga 13. Memorrana aagarradi go ójixkamí

Ágadamí ixdhúkatai duñiaga: Jikiatani go papeerhi daidhi darrásaiñi kupúrhimako daní já suurhiga gógoko bia aapi xi tīgigia ipua maaxikamí chodhikamí.

Xáko oobhága	Juárez 11	Jadúnipuxi	Madhakami	Teléfono
Tumaxi jatabuayi	Buadamí papaki	Bahako buusaikamí	Bhalupiana go Kalvo	3412578
Jimiarradi	Rodríguez	Juumigidadí	33 juumigi	Bíiki buusaikami
Tíitiarradi	Ángel	Nacionalidad	Mexicana	16 oktubreko 1957

İpamí jaga gíixi go Gígí' rhi daní kíkí' rhikoyadi líbrugadi daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 14. Memorama de datos en los documentos

Instrucción: Recorta las tarjetas y colócalas boca abajo para voltearlas de dos en dos hasta encontrar los pares correspondientes.

Domicilio	Juárez 11	Estado civil	Casado	Teléfono
Ocupación	Albañil	Lugar de nacimiento	Pátzcuaro	3412578
Apellido	Rodríguez	Edad	33 años	Fecha de nacimiento
Nombre	Ángel	Nacionalidad	Mexicana	16 de octubre de 1980

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titi' biga 15. Memorrana naana maaxi jataduindhiaga

Ágadamí ixdhúkatai duñiaga: Jikiatañi go papeerhi daidhi darrásaiñi kupúrhimako daní já suurhiga gógoko bia aapi xi tīgigia ipua maaxikamí chodhikamí.

Buadami papaki	<i>Cemento</i>	Ódami bubaidhiadamí jojódai namíkamí	Bhaiñumai bhanamui	Ójadhamaí
Nanamaxi buadhamí	Jiirru	Buadami kuadhagai	<i>Sartén</i>	Ójakarru
İsádamí	Maxthai	Tintamadhami sapátuxi	Gimarradi sapátuxi	Kuagıdamı
Buadami ixthúmaxi go úxiadırri	<i>Clavo</i>	Boixikadamı	Bhoixikarru	Tupúrrai

İpamı jaga gııxi go Gıgı' rhi danı kıkı' rhikoyadı lıbrugadı daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 16. Memorama de oficios

Instrucción: Recorta las tarjetas y colócalas boca abajo para voltearlas de dos en dos hasta encontrar los pares correspondientes.

Albañil	Cemento	Minero	Casco	Maestra
Artesana	Hilos	Cocinera	Sartén	Pizarrón
Campesino	Machete	Bolero	Cera para zapatos	Doctor
Jardinero	Manguera	Barrendero	Escoba	Estetoscopio

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titi' biga 17. Ki'ga darrásai go ixtumaaxi

Ágadamí ixdhúkatai duñiaga: Tígitho nūidhia go ixtumaaxi ikarradi daidhi aithuldhia tīitiarradi.

s ____ a ____ i

m ____ e s ____

b ____ i ____ arr ____

j ____ sorh ____ naa ____ a ____ aaxi Xii ____ un ____ rr ____

d ____ i ____ arr ____

b ____ aid ____ rr ____ sakarr ____ y ____ ku ____ :

j ____ a ____ urr ____



Īpāmī jaga gīixi go Gīgī' rhi danī kīkī' rhikoyadi líbrugadi daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 18. El orden de las cosas

Instrucción: Observa las imágenes y completa los nombres de los objetos.

c ____ b ____ j ____

m ____ s ____

c ____ m ____

m ____ l ____ a j ____ t ____

s ____ l ____

r ____ p e ____ o

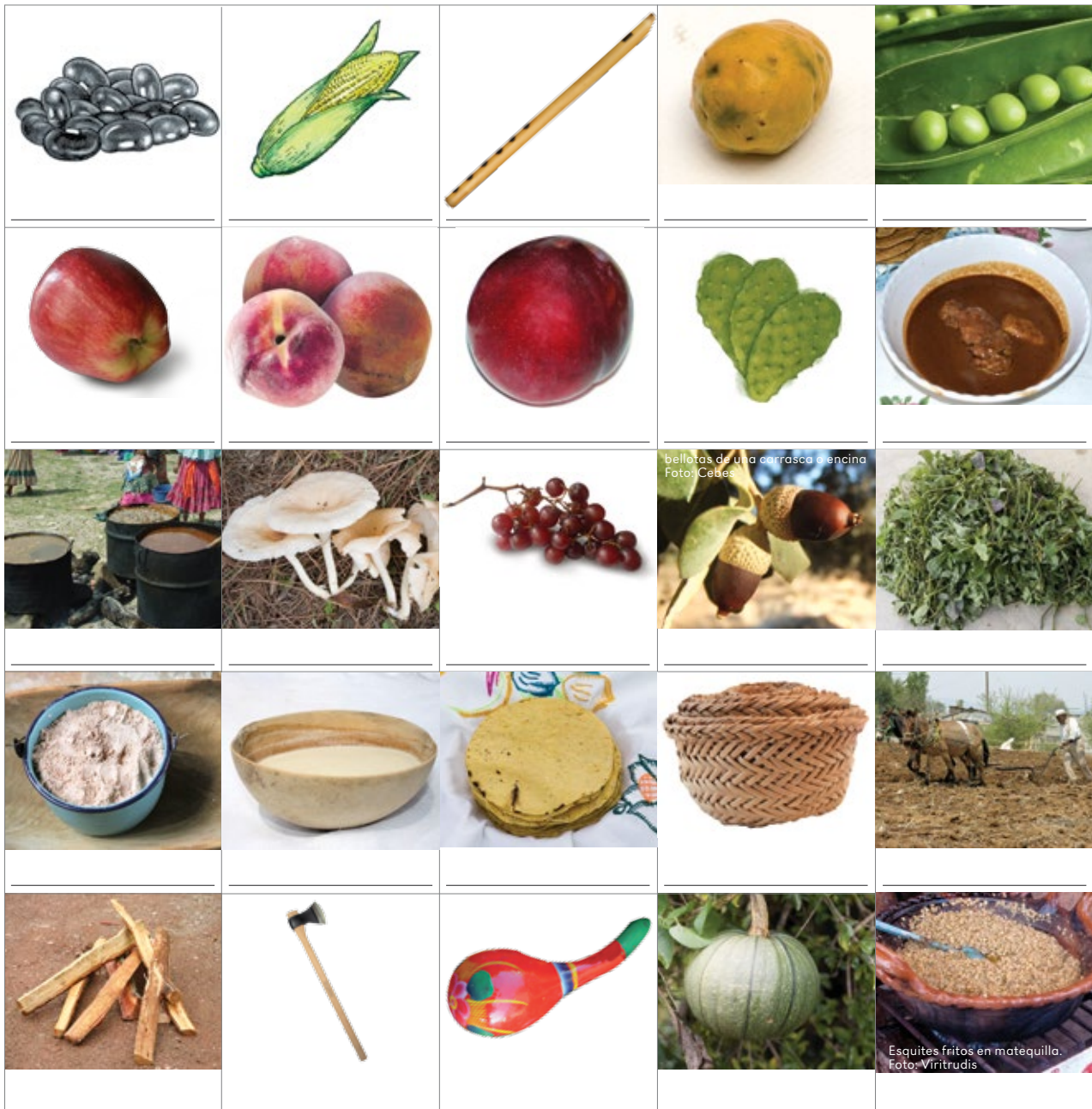
____ s ____ u ____ a



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titĩ´biga 19. ¿Tumaaxi bitárri ágai?

Ágadamĩ ixdhúkatai duñiaga: Tigítho nĩidhia go ìkarradi daidhi ójai tĩtĩarradi go ixanxi duuyi, gookiĩrri bhaigi dhuuñi go tĩtĩarradi upuaduka go aljabeto, tĩgitho nĩidhia go ójarragai xanxi támi gĩ mamáxidhi.



Go xanxi támi miadī oidhiatarri irri:

A _____

M _____

Bh _____

N _____

D _____

N _____

D _____

S _____

G _____

S _____

Í _____

T _____

I _____

T _____

J _____

T _____

J _____

Ú _____ p _____

K _____

X _____

K _____

Y _____

K _____

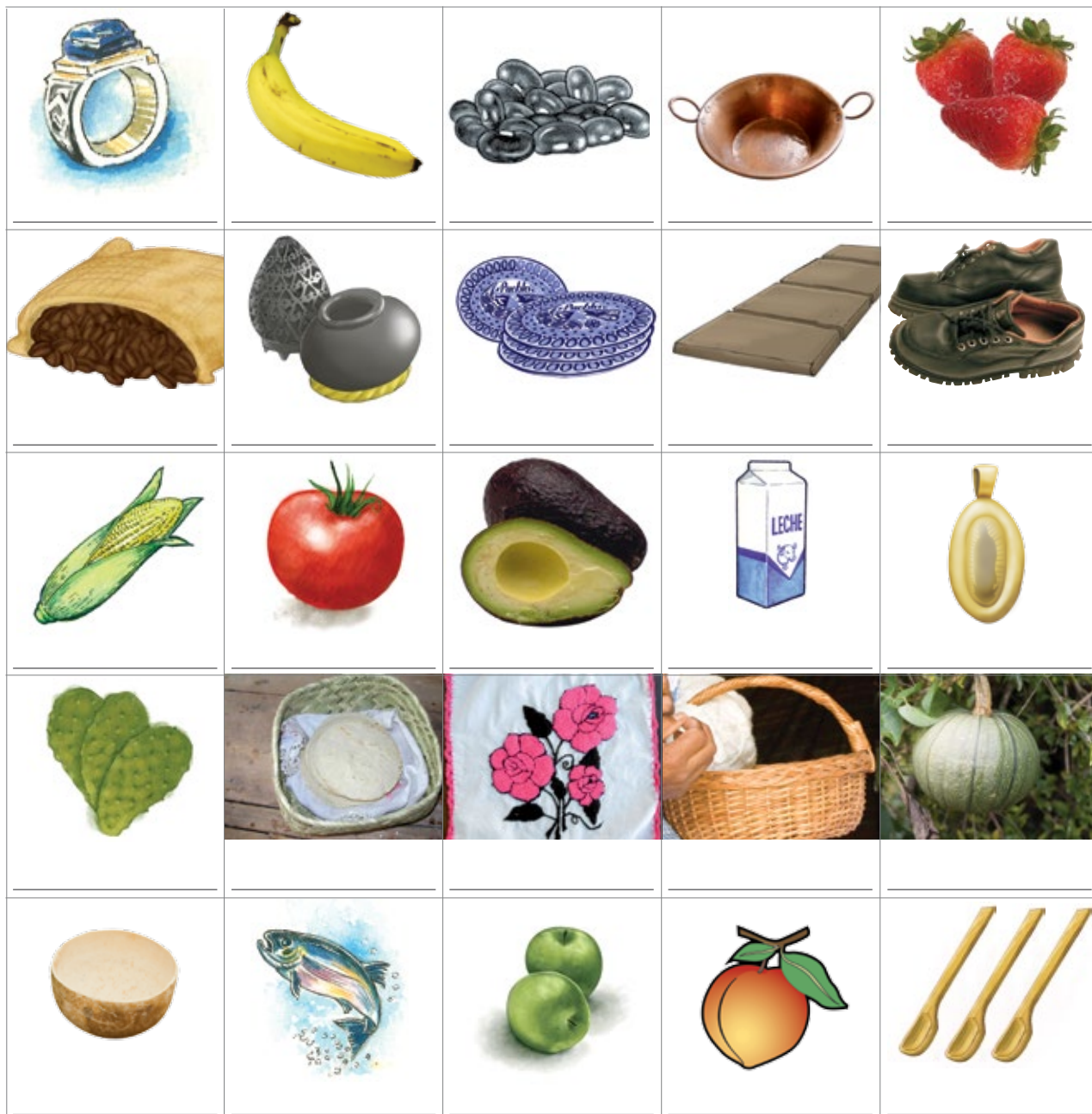
Y _____

M _____

İpámi jaga gíixi go Gígí' rhi daní kíkí' rhikoyadī líbrrugadī
daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 20. ¿De qué producto se trata?

Instrucción: Observa las siguientes imágenes y escribe el nombre del producto que representan, después ordena los nombres de acuerdo con el alfabeto, tomando en cuenta las letras que ahí aparecen.



Los productos son:

A _____

J _____

B _____ n _____

L _____

B _____

M _____

C _____

M _____

C _____

N _____

C _____

O _____

C _____

P _____

C _____

P _____

E _____

P _____

F _____

P _____

F _____

P _____

J _____ d _____ g _____

T _____

Z _____

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titĩ´biga 21. Go ñioki ĩ´xtokamĩ

Ágadamĩ ixdhúkatai duñiaga: Tĩĩgaiñi go ñioki ĩ´xtokamĩ, gĩ soiñiañi go aagarraigai xanxi bhó miadĩ ójixi.

Ixaku gĩ tuayi go matendai ĩrĩ go...

M____r____i____ñ____

Go laapixi danĩ go papeerhi gĩ sápidai...

G____g____rr____k____rr____a____a

Xi jugia ĩrhiada aapi bhaabhaidhi tuukugadĩ baakaxi danĩ taisorhi ágai xi limia...

B____aa____h____i____hi g____g____rr____ka____u

Ímada aapi kaje jĩmadĩ paanĩ...

I____a____u b____a____i p____an____

Xi sabĩda aapi kókorhi tomaati danĩ xiboya aagai xi jimia aapi...

P____s____n____

Īpámĩ jaga gĩixi go Gĩgĩ´rhi danĩ kíkĩ´rhikoyadĩ líbrugadĩ daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 22. Las palabras escondidas

Instrucción: Lee el enunciado y completa la palabra oculta.

El lugar donde se muele el nixtamal es el...

m____ l ____ n ____

El lápiz y el cuaderno se compran en la...

____ a ____ ____ l ____ r ____ a

Si quieres comer carne de res o puerco, debes ir a la...

____ a r ____ i c ____ r ____ a

Acompaña tu café con el pan de la...

p ____ ____ a ____ e ____ í ____

Para comprar chile, jitomate y cebolla debes ir a la...

p ____ ____ z ____

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ágadamī ixdhúkatai duñiaga: Go kankabuli ñioki ójixkamī
ixtoka ójixi,ilxdhukatai maatia aapi ixtumaaxi ágai ójañi
go ójarragai gī soiñiañi go klabeana danī jíkaldhiarra danī
go ójarragai xianxi bítárrī ágao bhó dumarhi.

11	16	5	1	8

7	15

11	16	5	1	8

19	2	13	1	8

21	8	7	1	8	4	10	21	8	6	1	14	1	7	15	18	1	14	3	20	1	14	1

1=a	2=aa	3=b	4=bh	5=d	6=dh	7=g	8=i	9=ï
10=ï´	11=j	12=k	13=m	14=n	15=o	16=ó	17=rr	18= s
19=t	20=u	21=x						

48

Juego 24. La palabra invisible

(El rey de Zinacantán)

Instrucciones: Descubre en los siguientes versos el nombre del objeto que motivó el tema de la historia y encierra en un círculo las letras iniciales de cada verso. Forma la palabra y escríbela.

Aro luminoso
nunca antes visto,
incandescente su brillo
lo hace un objeto codiciado,
la noche estrellada
oculta su enorme riqueza.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titĩ´biga 25. Go yoobarragai durráxi (Go durráxi)

Ágadamĩ ixdhúkatai duñiaga: Daxidhaiñi jímó X go tama naana maaxikamĩ ikarradĩ go yoobarragai durráxi.



Īpamĩ jaga gĩixi go Gĩgĩ´rhi danĩ kíkĩ´rhikoyadĩ líbrugadĩ daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 26. Zurciendo sílabas

(El espíritu malo)

Instrucción: Une con una línea las sílabas y forma una palabra.

se	do	
rui	che	
no	lo	
ma	ñor	Señor

Za	ño	ra	
se	tan	sia	
cre	den	do	
i	gle	tlán	
Flo	ca	cial	

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titĩ´biga 27. Ga gágai bhidhai

(Ixdhúka bhaiga atĩ´mĩ xí dúña jáyi bhidaikidĩ)

Ágadamĩ ixdhúkatai duñiaga: Īpuabatadañi jĩmadĩ jĩmó arhĩ raya go múyi ójai jĩmadĩ ĩkarradi.

Gĩ gágai go bhidhai
tukúkami danĩ jĩmá
maxikami...



Go bhidhai gĩ
badhaidhi, daidhi
gĩ bagai, gĩ mego
darrásaiñi bĩixi
tukurradhagai daidhi
ojodhay arhĩdukamĩ...



Go naanamaxi
ixthúmaxi xaakĩ gĩ
duuyi gĩ darrásaiñi
arrana go jakurrai,
gĩ iñapai madho
kuagi dhi bhiitai
gakíkamĩ gookĩĩrĩ gĩ
nanádhidhi taayi...



Īpamĩ jaga gĩixi go Gĩgĩ´rhi danĩ kíkĩ´rhikoyadi líbrugadi
daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 28. Buscando la imagen perdida

(El jaguar castigado)

Instrucción: Relaciona con una línea las frases y las imágenes.

Y los monos y los jabalíes le lanzaron aguacatillos al jaguar.



El Señor del Monte hizo nacer cola a los monos para que huyeran por las ramas.



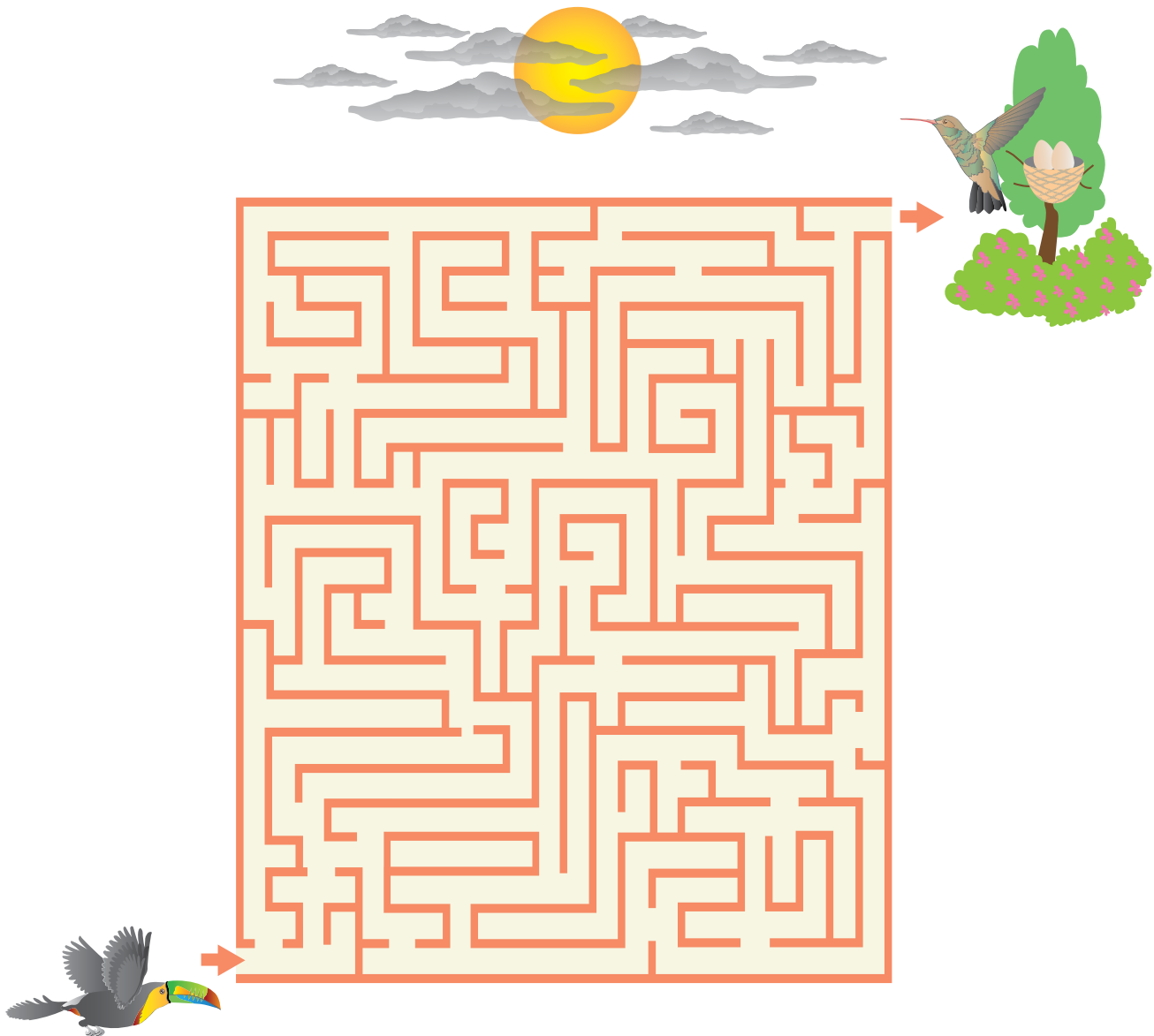
El Señor del Monte era quien mandaba en la selva.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titĩ´biga 29. Jĩmiarrai aanĩ go dĩ´bĩ´rrai kĩ´ga choidhikami
(Go úrrugi tukán)

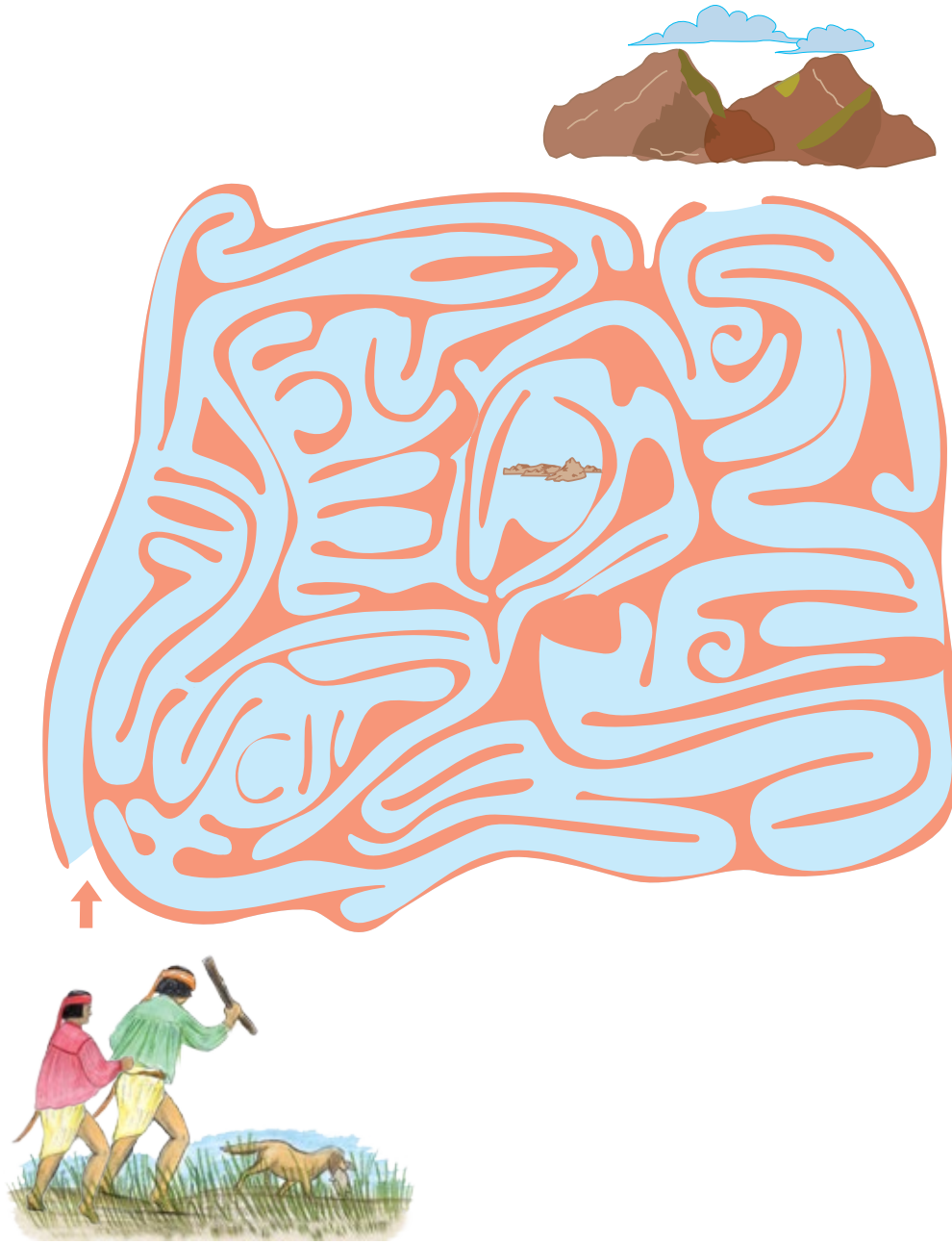
Ágadamĩ ixdhúkatai duñiaga: Soiñiañi go Tukan ixdhuka áya go amĩka dĩ´birrai tuidhiadi go bipíxi daaxidhaiñi jĩmó arhĩ raya go booyi xaakĩ bia ogó xi jimia.



İpamĩ jaga gĩixi go Gĩgĩ´rhi danĩ kĩkĩ´rhikoyadi líbrugadi daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 30. El laberinto de los paskoleros (Origen del mundo)

Instrucciones: En el siguiente laberinto ayuda a los paskoleros a llegar a la tierra para danzar.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titĩ´biga 31. Duuñĩni go kankaburhikami ójai (Sakalum)

Ágadamĩ ixdhúkatai duñiaga: Jĩmápidhaiñĩ jĩmadĩ jĩmó arhĩ raya go gooka kabúrhhikami ójai dhi podukai bhaiga aapi xi nathurida go ójai.

Sakalum
maayabhadĩrĩ jĩmĩ,

Go dĩbĩ´rrai bia kalsio,

Támĩ busakĩ go
tukarĩ,

Go oidhiakamĩ
yoobaiñĩ juunui danĩ
jĩ´korhi,

İrrána go kukudurhi
buusai go kabáyu,
daidhi

jĩ´ki gĩ yoobaiñĩ
áborrai.

go nabamudadaĩ
daama deiba.

kaidhaga go “dĩbĩ´rrai
tojákami”.

“go kabáyu tuidhiadi
go dhiaborra” go
nabákoidhadĩ.

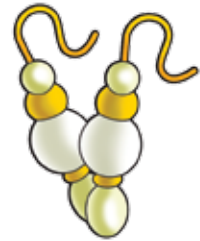
kaxikĩ thudu go óki
kuaiñĩ.

İpámĩ jaga gĩixi go Gĩgĩ´rhi danĩ kíkĩ´rhikoyadi líbrugadi
daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 32. La vestimenta xilocuautlense

(Historia de la comunidad de Xilocuautla)

Instrucciones: Con una línea ayuda a cada personaje a buscar la prenda que le hace falta.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titĩ´biga 33. Jímó oidhakamĩ kionarhiaarhi (Kĩirhódami kionarhi)

Ágadamĩ ixdhúkatai duñiaga: Jĩmadĩ arhĩ raya soiñiañi go ódami xi gágai go ixthúmaxi gĩ tighithua bĩixi mai bia ogó xi gĩn kurruxthuda.



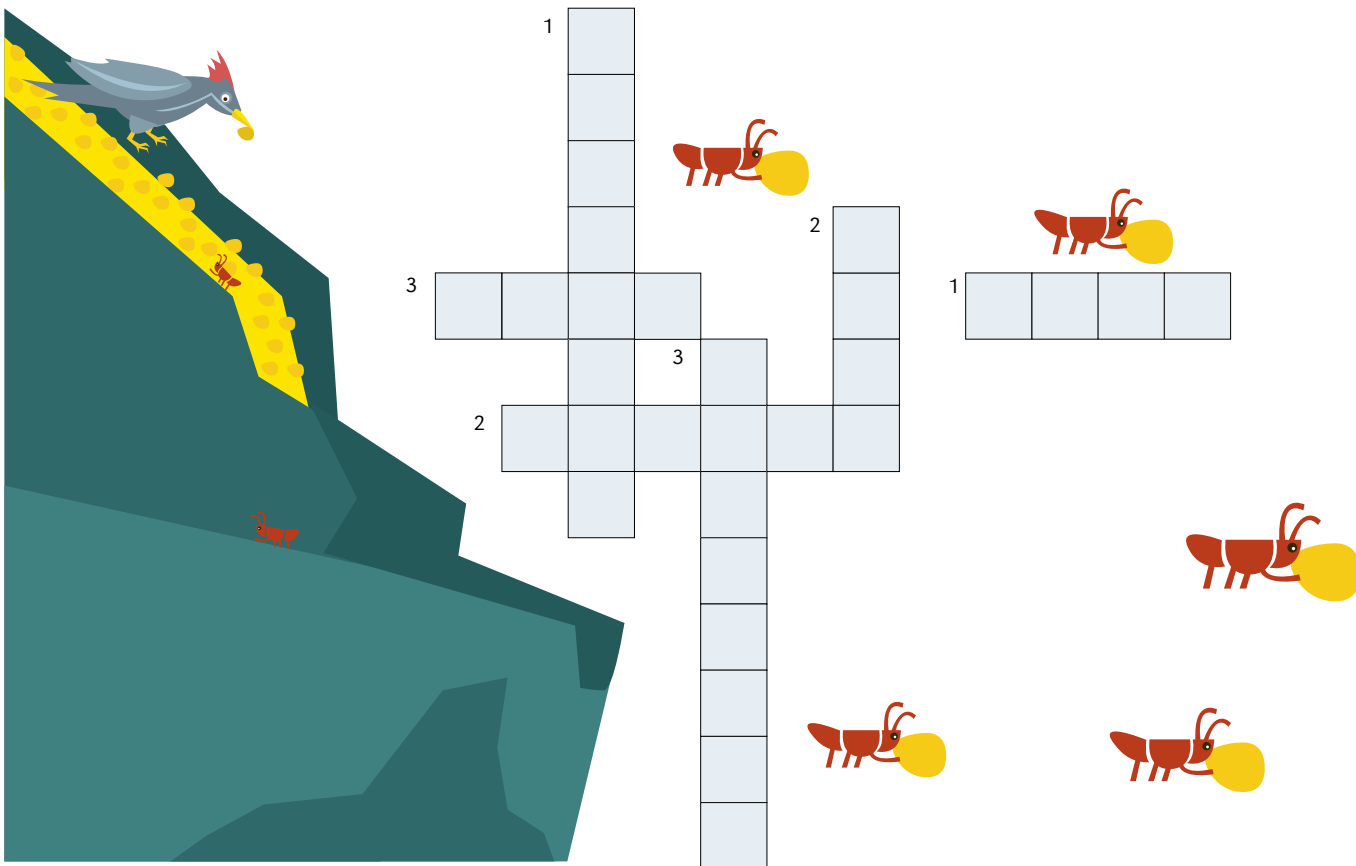
Īpamĩ jaga gĩixi go Gĩgĩ´rhi danĩ kĩkĩ´rhikoyadĩ líbrugadĩ daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 34. El descubrimiento del maíz

(El cuento del pájaro carpintero)

Instrucción: Completa el siguiente crucigrama colocando las letras que faltan.

Verticales	Horizontales
1. ¿Las personas que se fueron al monte vieron caminar a unas...?	1. ¿La persona se cayó y se pegó en la...?
2. ¿Por seguir a las hormigas arrieras llegaron hasta una...?	2. ¿La persona empezó a sangrar mucho y ahora trae plumas rojas en la...?
3. ¿Al picar la piedra se cayó y se abrió por donde estaban las...?	3. ¿El descubrimiento del...?



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Titĩ´biga 35. Ga gai go yooxigai

(Go yooxiga danĩ go bipíxi)

Ágadamĩ ixdhúkatai duñiaga: Gagaiñi go ódami danĩ xáko gĩ ágai yátaghi ñioki “Go yooxigai dadanĩ go bipíxi” daidhi kuupaiñi jĩmadĩ arhĩ raya.

yooxigai

tupá

júku oidhigana

ágil



jĩbĩ´rhi

áki

masádai

bipíxi

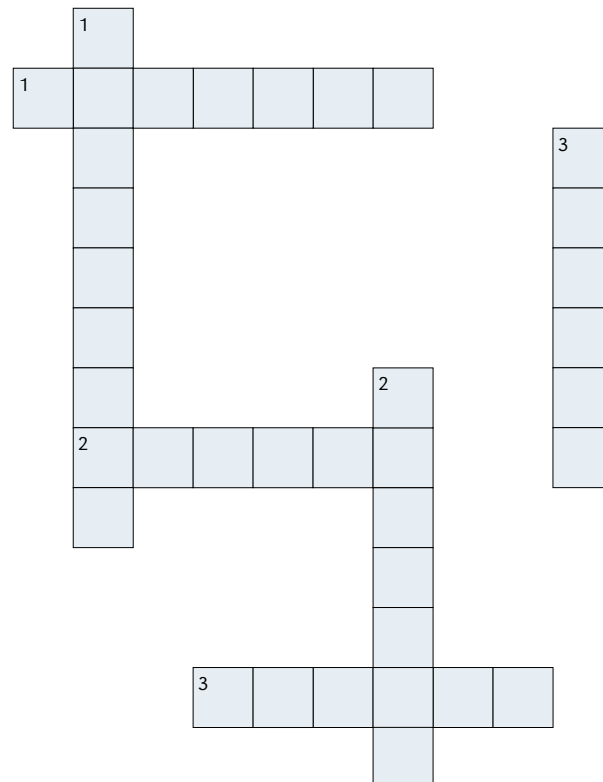
y	t	u	ë	m	n	ñ	t	t	p	q	rr	s	a	b	d	m
b	o	e	o	g	i	k	u	j	ĩ	b	ĩ´	r	h	i	u	a
q	dh	o	l	e	´	g	p	p	j	q	r	a	z	s	a	s
á	d	c	x	r	k	th	á	á	g	b	y	r	b	h	g	á
k	m	i	b	i	k	o	rr	l	p	ñ	ĩ	ch	i	e	i	d
i	rr	y	rh	u	g	p	o	b	o	i	g	a	p	a	l	a
z	x	ch	i	e	n	a	o	t	ü	b	n	m	í	k	g	i
o	i	y	t	o	i	y	i	o	i	y	p	k	x	o	a	y
e	d	c	u	e	d	c	r	é	d	c	k	l	i	e	k	lh
j	ú	k	u	o	i	d	h	i	g	a	n	a	a	y	a	i
c	bh	ë	g	a	e	lh	u	o	m	o	t	m	s	K	m	ú
ĩ	n	i	ñ	rh	s	t	th	y	ĩ	x	e	ë	m	k	i	k

İpámĩ jaga gĩixi go Gĩgĩ´rhi danĩ kíkĩ´rhikoyadĩ líbrugadĩ daidhi oidhidha go jataduindhagai.

Juego 36. Crucigrama de Todos Santos (Día de Muertos)

Instrucciones: Completa el siguiente crucigrama colocando las palabras que responden a las preguntas.

Verticales	Horizontales
1. ¿Qué animal amarró el señor junto con la gallina al altar de su casa? 2. ¿A qué lugar llevó el hombre el guacal con fruta? 3. ¿Adónde se fue el señor el 1 de noviembre?	1. ¿Qué alimento prepararon las mujeres con la hierba “mafafa”? 2. ¿Qué se abrió cuando el hombre deshierbaba? 3. ¿Qué era del señor la mujer que hizo los tamales junto con las hijas?



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Bhaimaxidharra İikikamĩ 2/Soluciones Parte 2

Titi'biga 13

Bĩĩmi aagai i'gai bhaiduñikarra.

Juego 14

No requiere solución.

Titi'biga 15

Bĩĩmi agai i'gai bhaiduñikarra.

Juego 16

No requiere solución.

Titi'biga 17

jaakurra, boikarra, meesa, daikarra, bhaidarrasakarru yúkuxi, suayi, jásorhi naana maaxi Xiimunarra.

Juego 18

estufa, cama, mesa, silla, ropero, cobija, molcajete.

Titi'biga 19

Asarrai, bhaabi, daasarragai, durráxi, giikai, ímai, ibági, juunui, jĩ'borhi, kaakarruxi, kaithukai, kuagi, masana, momoithi, nabaithi, nábui, saamuidhiarra, siruela, taxkarhi, toonarhi, tuisapi, úxigadi papakai, xixarru, yaatobarra, yoorrai.

Juego 20

aguacate, barro negro, bordados, café, calabaza, carrizo, chocolate, cobre, elote, fresas, frijol, jícara de guaje, jitomate, leche, madera, manzanas, nopales, oro, palma, pescado, piel, plata, plátano, talavera, zapatos.

Titi'biga 21

Morhiiñu, Gagárrakarruana, Bhaabhaidhi
gagárrakarru, lxaku baayi paanĩ, Plasana.

Juego 22

molino, papelería, carnicería, panadería, plaza.

Titi'biga 23

1.

G	o
7	15

S	a	n
18	1	14

b	u	a	n	a
3	20	1	14	1

t	u	i	dh	i	a	k	a	m	ĩ
19	20	8	6	8	1	12	1	13	9

g	o
7	15

j	ó	d	a	i
11	16	5	1	8

2.

G	o
7	15

j	ó	d	a	i
11	16	5	1	8

t	aa	m	a	i
19	2	13	1	8

3.

G	o
7	15

k	u	a	d	a	g	a
12	20	1	5	1	7	1

ĩ	rr	ĩ
9	17	9

g	o
7	15

t	ĩ	t	ĩ	g	i	dh	a	rr	a
19	9	19	9	7	8	6	1	17	1

x	i
21	8

g	a
7	1

i	bh	ĩ	x	i	dh	a	n	a
8	4	10	21	8	6	1	14	1

g	o
7	15

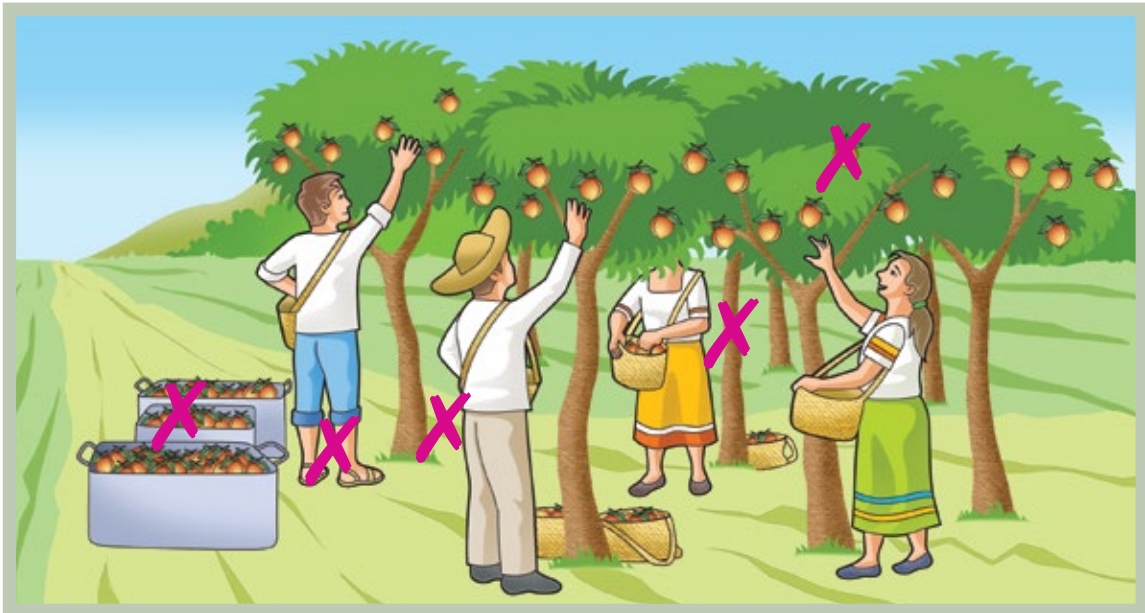
S	a	n
18	1	14

B	u	a	n	a
3	20	1	14	1

Juego 24

Anillo

Titi'biga 25



Juego 26

Señor, ruido, noche, malo, Zacatlán, señora,
credencial, iglesia, flotando.

Titi' biga 27

Gī gágai go bhidhai
tukúkami danī jīmá
maxikami...



Go bhidhai gī
badhaidhi, daidhi
gī bagai, gī mego
darrásaiñi bīixi
tukurradhagai daidhi
ojodhay arhídukamī...



Go naanamaxi
ixthúmaxi xaakī gī
duuyi gī darrásaiñi
arrana go jakurrai,
gī iñapai madho
kuagi dhi bhiitai
gakíkamī gookíirri gī
nanádhidhi taayi...



Juego 28

Y los monos y los
jabalíes le lanzaron
aguacatillos al
jaguar.



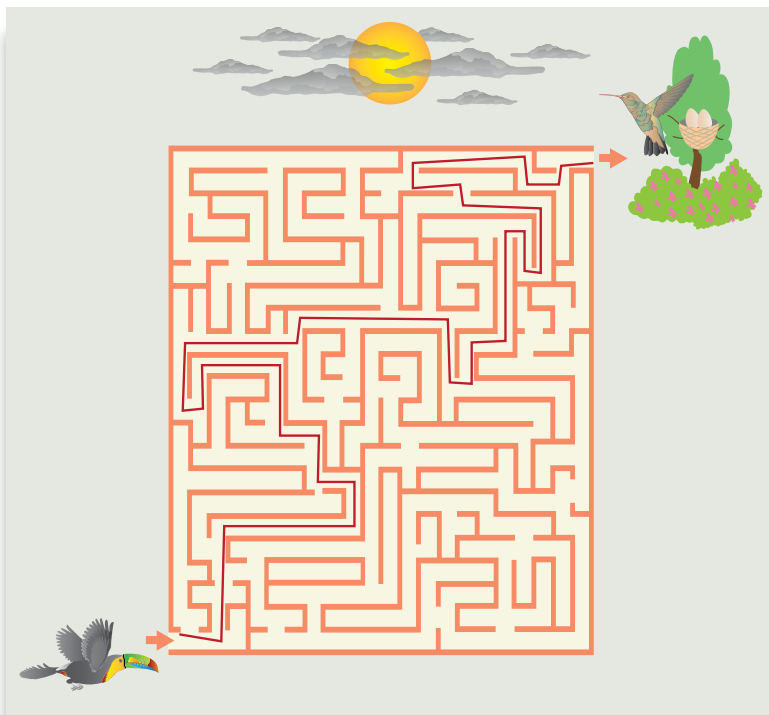
El Señor del Monte
hizo nacer cola a
los monos para
que huyeran por
las ramas.



El Señor del
Monte era quien
mandaba en la
selva.



Titi' biga 29



Juego 30



Titi'biga 31

Sakalum
maayabhadĩrĩ jímĩ,

Go dībĩ'rrai bia kalsio,

Támĩ busakĩ go
tukarĩ,

Go oidhiakamĩ
yoobaiñi juunui danĩ
jĩ'korhi,

İrrána go kukudurhi
buusai go kabáyu,
daidhi

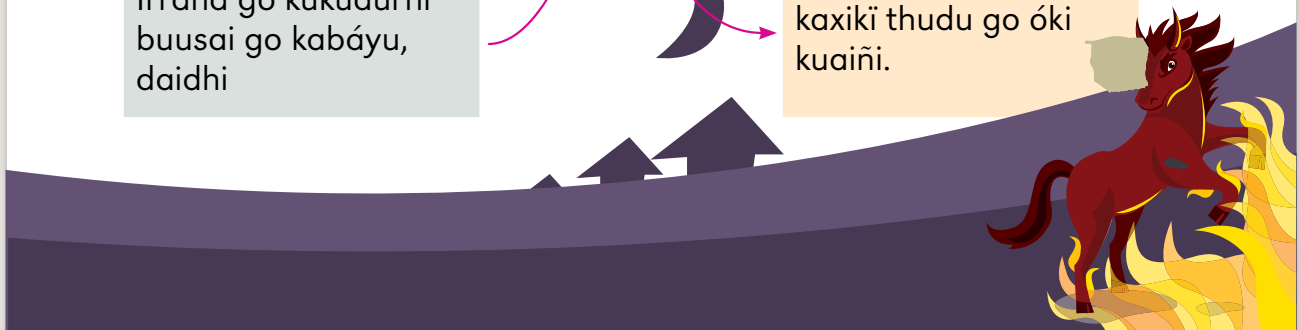
jĩ'ki gĩ yoobaiñi
áborrai.

go nabamudadaĩ
daama deiba..

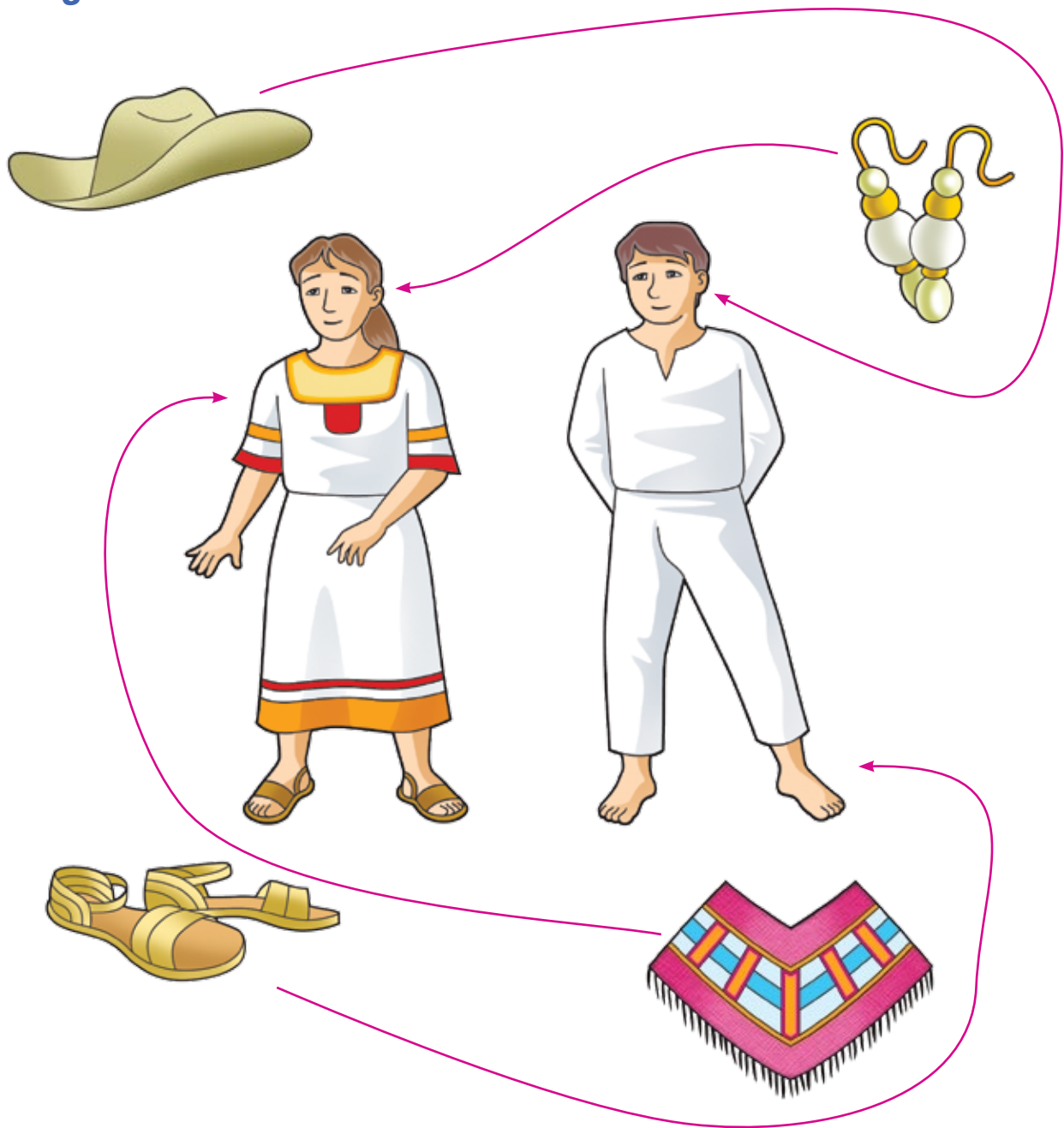
kaidhaga go "dībĩ'rrai
tojákami".

"go kabáyu tuidhiadi
go dhiaborra" go
nabákoidhadi.

kaxikĩ thudu go óki
kuaiñi.



Juego 32



Titi'biga 33

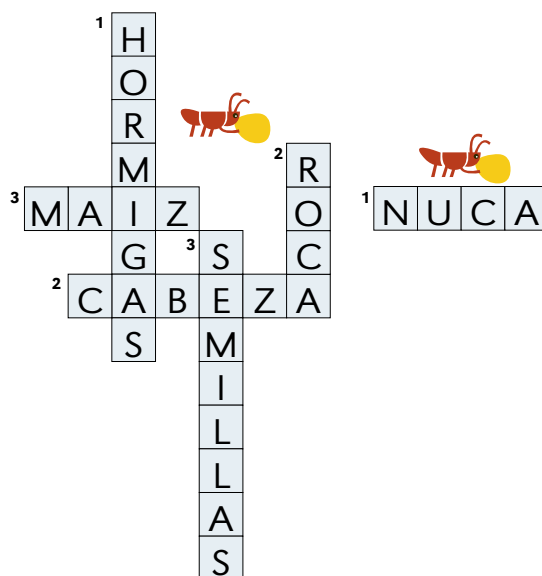
Ódami: gĩ jĩmápidhi jĩmadĩ kionaarhi gĩ' dukami, korbata daidhi sapátuxi.

Ooki: gĩ jĩmápidhi jĩmadĩ susúsakai, nakági danĩ kionaarhi arhídhukamĩ.

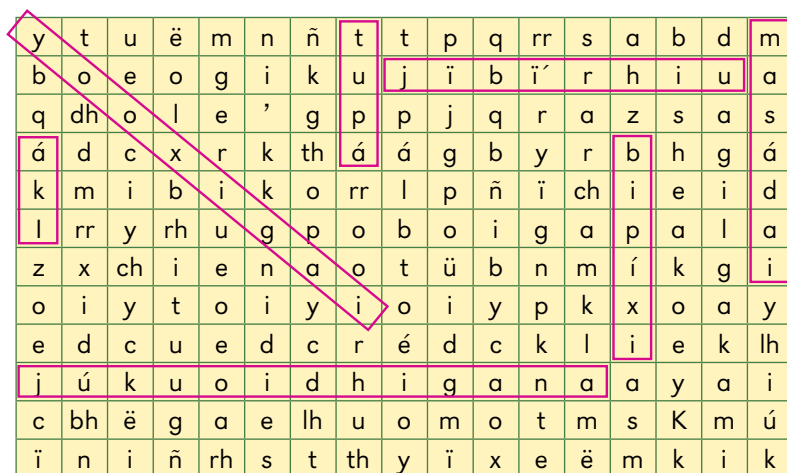
Kĩrhíxi Arhídhukamĩ: gĩ jĩmápidhi jĩmadĩ susúsakai arhídhukamĩ danĩ kuukuidharra go baapakai.



Juego 34



Titi' biga 35



Juego 36



[illegible]



Este material está diseñado para que practiques algunas características de tu lengua y del español, de una forma divertida y amena. Los juegos se relacionan con actividades del Libro del adulto y con algunos textos del Libro de lecturas.

Te invitamos a que realices los juegos y compruebes lo entretenida y divertida que puede ser tu lengua y el español.



dhi bhíxapikamĩ duñíxi kathu aapi duuda buadha jímádĩ maatĩa aapi gĩ ñioki danĩĩ obhaikidĩ tītibia bagianduka. Tītibiga kátoma ĩpamaaxi go jatadhuidhaga go Gĩgĩ´rhi danĩ kíkĩ´rhikoiyadĩ líbrugadĩ daidhi go libruu Nĩidhiarragai múyi ñioki ójixikamĩ.

Gĩ papaidhi atĩ´mĩ xi duña aapi go tĩ´tĩbigi daidhi mathia taġgia xi bhaimaxi go daidhi bhaigĩrhiada xi gĩ ñioki ódamikidĩ danĩ obhaikidĩ.



DISTRIBUCIÓN GRATUITA
DHI LIBRU GĨ TAAKOIDHI JOIDHIXIKAMĨ

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.

ódami • tepehuano del norte • ódami • tepehuano del norte • ódami