



Mi nombre es: _____

Vivo en: _____



DIRECTORIO

Mtro. Aurelio Nuño Mayer
Secretario de Educación Pública

Lic. Héctor Mauricio López Velázquez
Director General del INEA

Créditos a la presente edición

Coordinación general
Celia del Socorro Solís Sánchez

Coordinación académica
Elisa Vivas Zúñiga
Carmen Díaz González
Luis Alavez Bautista

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 Angel Recillas González
Ana Isabel Jacinto Hernández
Oscar Tlalmis Jiménez

Adaptación a la lengua indígena
Juan Dávalos Gómez
Noé Dávalos Hinojosa

Asesoría académica
María de los Ángeles Sánchez Espinoza

Revisión técnica
Oscar Tlalmis Jiménez

Revisión lingüística
Nicolás Fonseca Guerrero

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

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Laura Sainz Olivares
Laura de la Torre Rodríguez
Gabriel Nieblas Sánchez

Diseño e ilustración de portada
Ricardo Figueroa Cisneros

Diseño y diagramación
Gumaro García González
Norma García Manzano

Ilustración de interiores
Ricardo Figueroa Cisneros
Ernesto Arce Ortega
Juan Jesús Sánchez Muñoz
Vanessa Hernández Gusmão
Pamela Saavedra Hernández
Ricardo Pérez Rovira
Melquiades González Becerra

Fotografía
Lizeth Arauz Velasco
Pedro Hiriart y Valencia
Adriana Barraza Hernández

Este material tiene como antecedente la primera edición del Folleto *Juegos con imaginación* del módulo *Para empezar*, cuyos créditos son: Coordinación académica: Maricela Patricia Rocha Jaime. Compilación: Fabián Jiménez Flores, Adriana Bautista Vargas, Gonzalo Hernández Mendiola. Coordinación gráfica y cuidado de la edición: Greta Sánchez Muñoz, Adriana Barraza Hernández, Jorge Alberto Nava Rodríguez. Seguimiento editorial: María del Carmen Cano Aguilar. Revisión editorial: María Eugenia Mendoza Arrubarrena, Águeda Saavedra Rodríguez, Laura Sainz Olivares. Diseño gráfico: Guadalupe Pacheco Marcos. Ilustración: Alma Rosa Pacheco Marcos, Gerardo Rinconcillo Pérez, Benjamín Granados. Diagramación: Jorge Alberto Nava Rodríguez, Juan Pablo Rosas Mora, Norma García Manzano.

Uso la lengua escrita. Huave del Oeste. MIBES 5. Folleto *Juegos con imaginación*. D. R. 2016 © Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, Ciudad de México, 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.

Impreso en México

Netiib/Índice

Nejüikich.....	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
Ijkiaw ajlüy / Parte 2	30
13 Atsojaran. Nawiig nepaküüch poch altiül nembeat nawiig	31
Juego 14. Memorama de datos en los documentos	33
15 Atsojaran. Nawiig nepaküüch poch wüx najiüt	35
Juego 16. Memorama de oficios	37

17 Atsojaran.	Nendüübndüjpeay leaw netam.....	39
Juego 18.	El orden de las cosas.....	40
19 Atsojaran.	¿Kuane leaw teajarawa?	41
Juego 20.	¿De qué producto se trata?	43
21 Atsojaran.	Ajküw nexotayej poch	45
Juego 22.	La palabras escondidas	46
23 Atsojaran.	Nexotüy kiriw poch	47
Juego 24.	La palabra invisible	48
25 Atsojaran.	Apejtich <i>duraznos</i>	49
Juego 26.	Zurciendo sílabas	50
27 Atsojaran.	Teayambüch mbayan omeaatsaran	51
Juego 28.	Buscando la imagen perdida	52
29 Atsojaran.	Tiiüd andüy tiül natsüjyay ombas iüt.....	53
Juego 30.	El laberinto de los paskoleros	54
31 Atsojaran.	Irang mengochay najal poch	55
Juego 32.	La vestimenta xilocuautlense	56
33 Atsojaran.	Akualaats ndekiam poj	57
Juego 34.	El descubrimiento del maíz	58
35 Atsojaran.	Teayambüch a mbaj	59
Juego 36.	Crucigrama de Todos Santos	60
2 Landoj larangüch / Soluciones Parte 2	61

Nejüikich

Aaga nine nawiig kam iün tiül noik tigüy andüübndüjpeay merang najiüt wüx atnej mitsoj apmexom imal ndom imbas.

Ajlüy palpálwüx nguineay alndom merang, alndom mejonts noik mindiweaw, mepalüch poch, meaach mendüübndüjpeay at tanaamb mejaw wüx nguineay ajlüy merang.

Aaga nine nawiig kam ajiür masaj ik leaw andiüm majlüy mesoiig tiüt mexom merkiajchay merang wüx ombeayiüts at wüx ombeay moel mepak wüx mejonts atnej metsoj palpálwüx apmambeol ik mexom imal imeaats wüx mijkiaw ombeayaran. Ech leaam imeaats aag agüy xeyay nembeat wüx apmerang palpálwüx najiüt tiül aaga nawiig kam, mapak imeaats wüx merang.

¡Itsoj at ixom imeaats wüx!

Presentación

Este folleto contiene una serie de juegos que podrás resolver con la ayuda de tu imaginación.

Existen diferentes formas de solucionarlos, 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 a través 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



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.

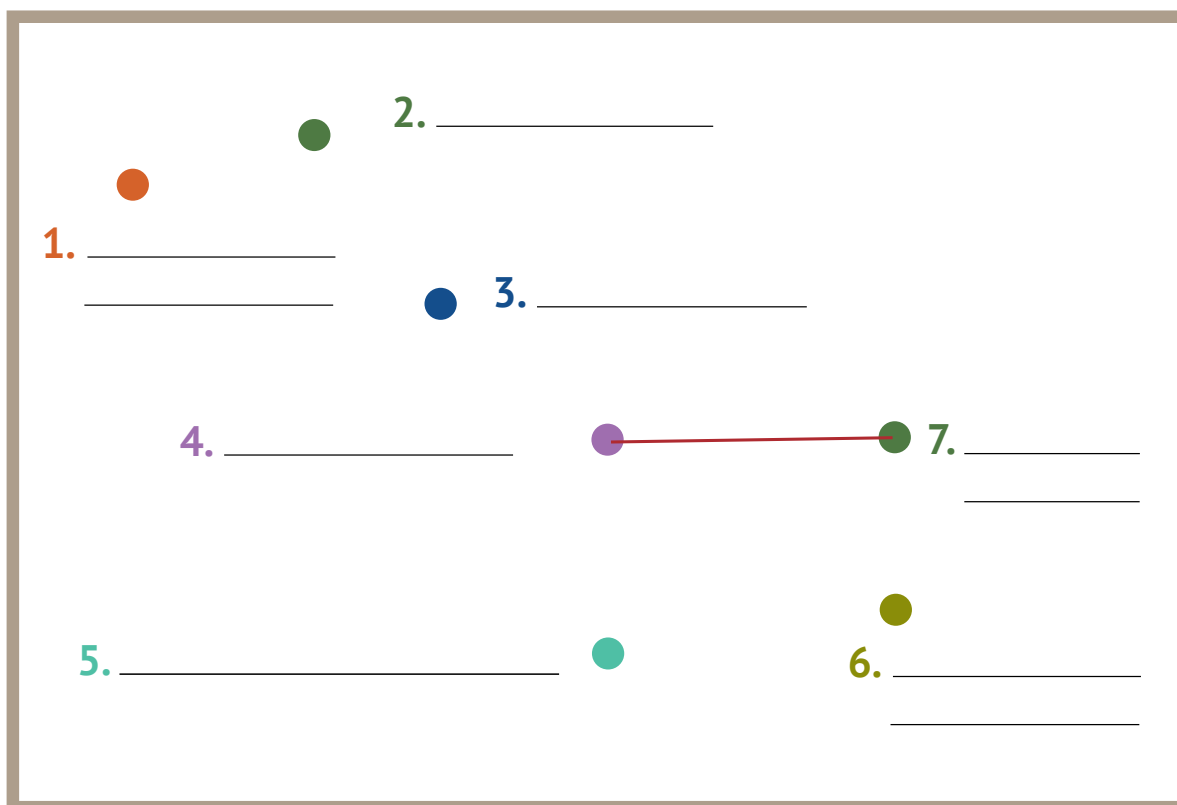
El amor es una locura
que ni el cura lo cura;
y si el cura lo cura,
es una locura del cura.

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 mi gusto.

Juego 2. Encuentra las constelaciones

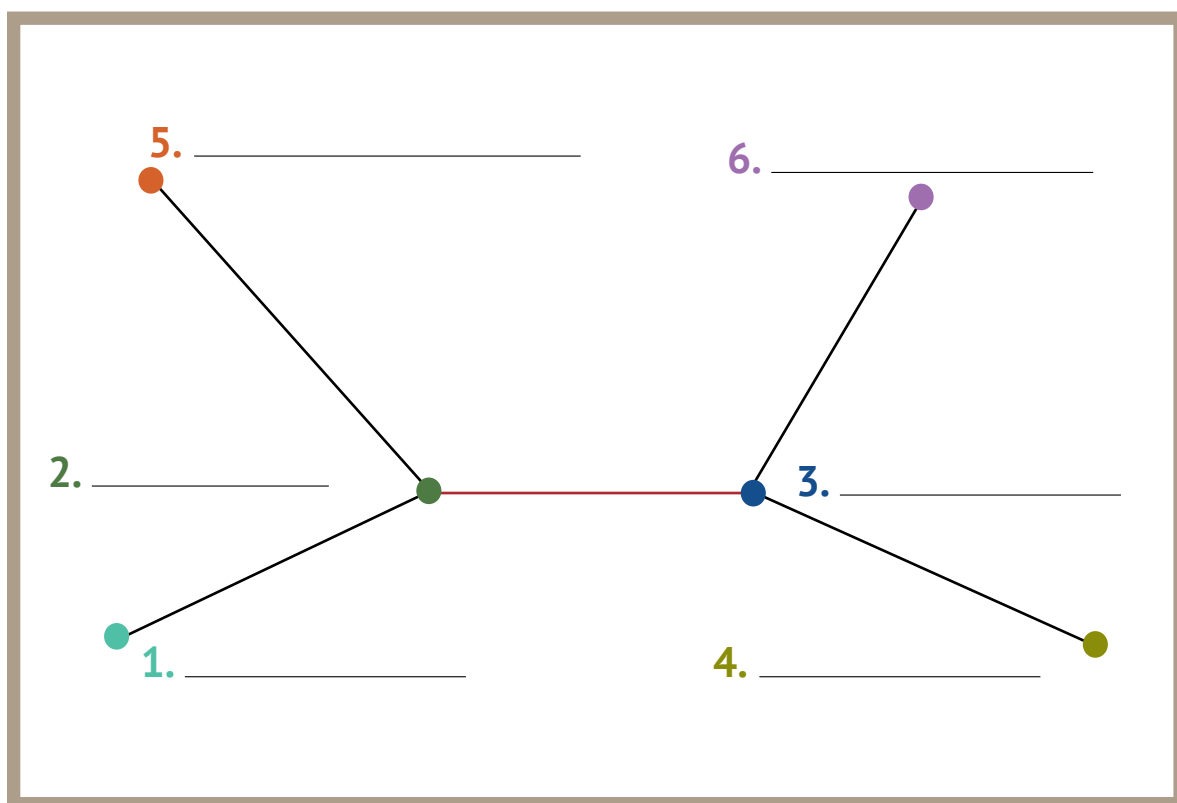
Instrucción: Lee las frases y escríbelas donde corresponde; después, une con una línea las que conjuguen el verbo **ser**. Sigue el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos) y descubre la constelación de la Osa Mayor.

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.



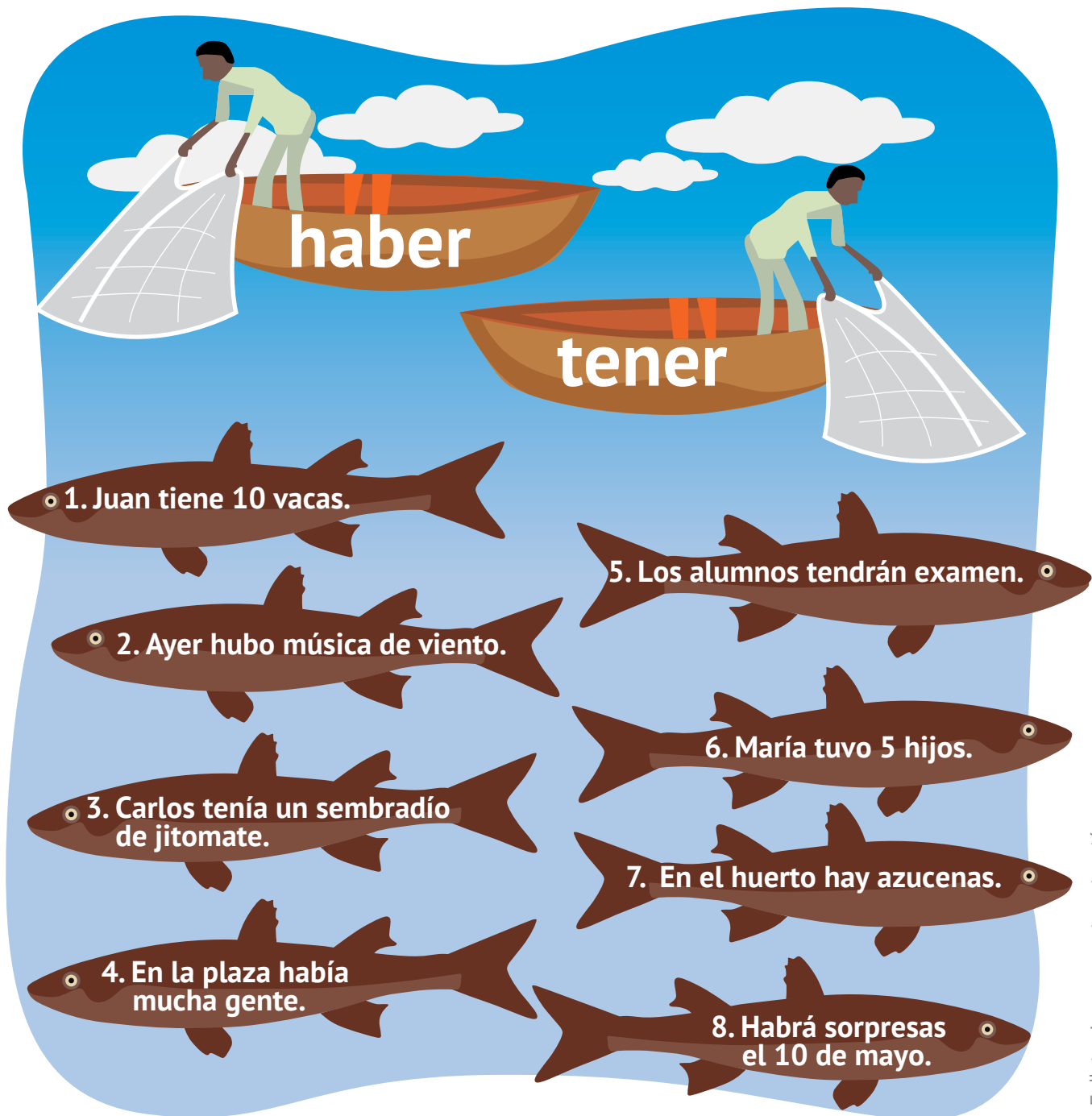
Ahora une las frases que conjuguen el verbo **estar**. Sigue el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros y ustedes) y descubre la constelación de Cáncer.

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.

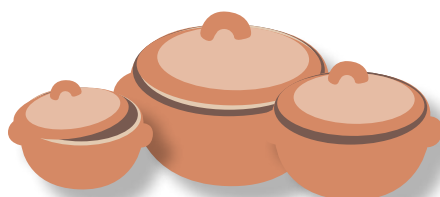


los

las



el



el

la

las



Juego 5. Encuentra la llave

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

1

El caballo caminó
y se dirigió _____ el río.

hacia

por

2

Compré este
vestido _____
mamá.

para

por

3

Dejé los lentes
_____ la
mesa.

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 en el cuadro de abajo el significado de las palabras que están en negritas.

¡**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.

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

comieron

surgieron

creer

correr

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

nacieron

bebieron

comer

crecer

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

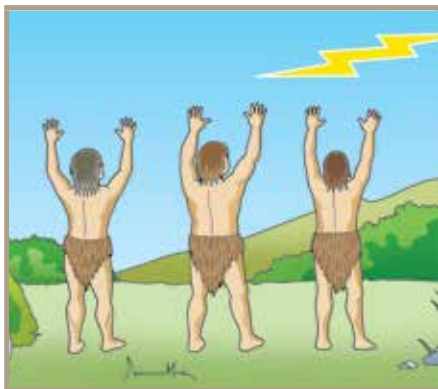
(El principio del fuego)

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



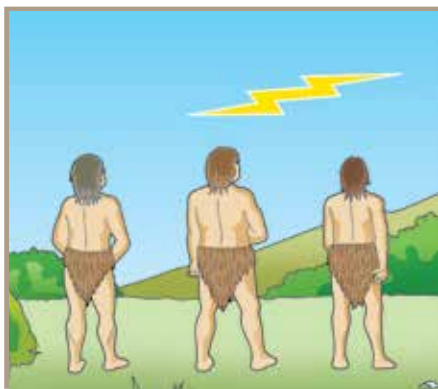
El gorrión vio _____
brasas adentro de una
cueva.

pocas
muchas



_____ donde
entraron es mi casa.

Ahí
Acá



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

allá
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.

es
()

La
()

ponzoñosa
()

serpiente
()

iguana
()

La
()

asomaba
()

se
()

se
()

hombre
()

cayó
()

El
()

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**

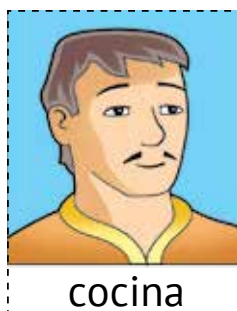
Familia: **Casa**



estrella



tronco



cocina



esponja marina



Luna



ramas



sala



hojas



tortuga



estrella de mar



Sol



comedor

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. Éstas 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

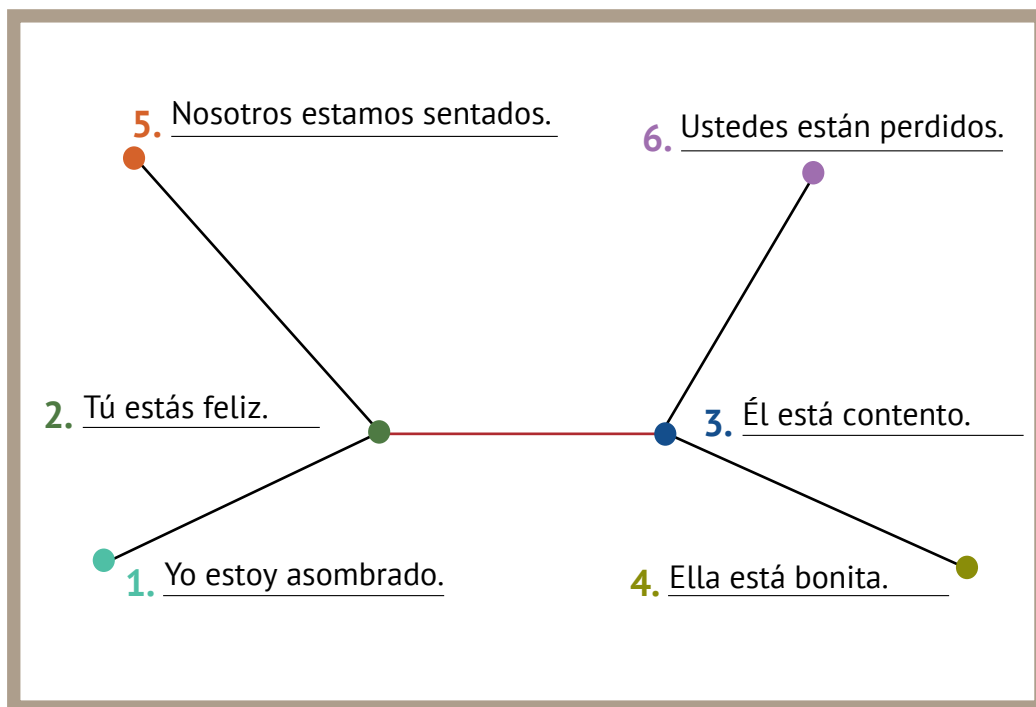
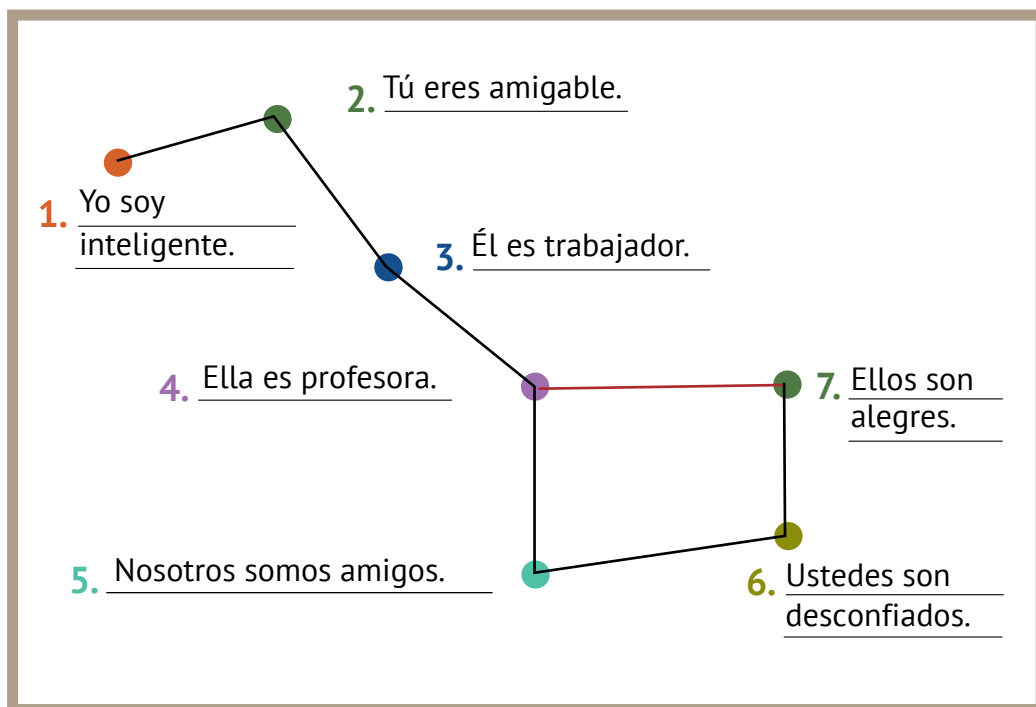
Sustantivo	Nueva palabra
cárcel	encarcelar

Continúa con las actividades del Libro del adulto.

Soluciones Parte 1

Juego 1 No requiere solución.

Juego 2

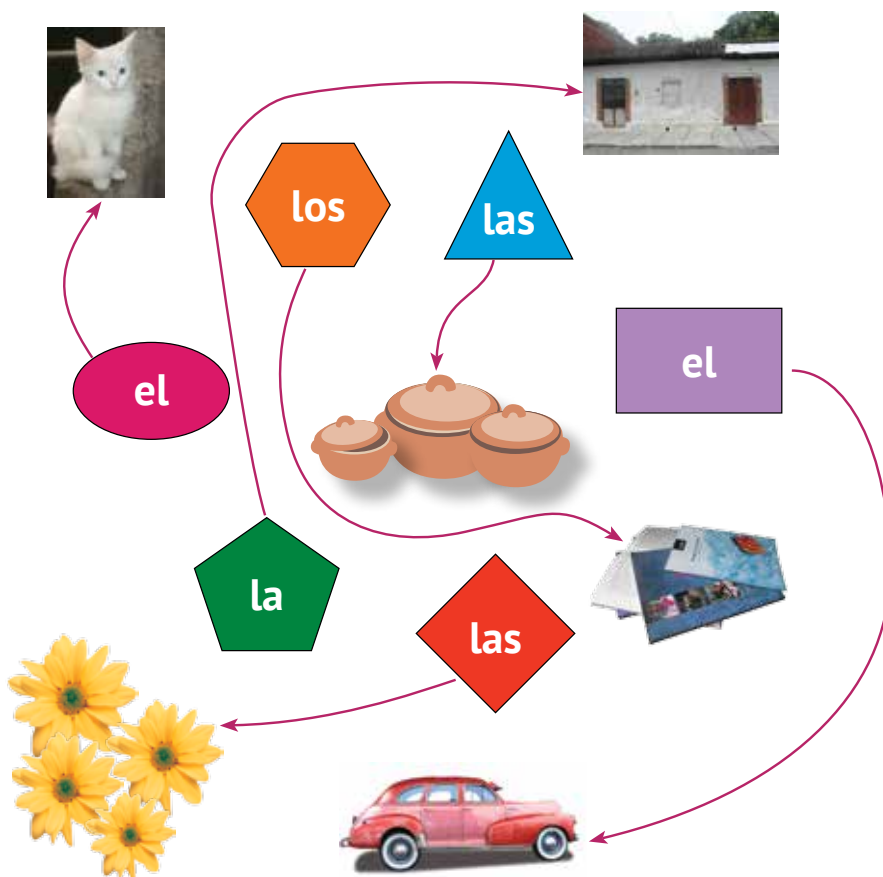


Juego 3

Haber: 2. Ayer hubo música de viento.
4. En la plaza había mucha gente.
7. En el huerto hay azucenas.
8. Habrá sorpresas el 10 de mayo.

Tener: 1. Juan tiene 10 vacas.
3. Carlos tenía un sembradío de jitomate.
5. Los alumnos tendrán examen.
6. María tuvo 5 hijos.

Juego 4



Juego 5

1

El caballo
caminó
y se dirigió
hacia el río.

2

Compré este
vestido
para mamá.

3

Dejé los
lentes sobre
la mesa.

4

Mi trabajo
está en el
mercado.

5

La caña no
se puede
cortar con
el cuchillo.

Juego 6

vaya	Expresión usada para dar proporciones exesivas a algo.
valla	Línea de estacas que sirve de defensa o protección.
baya	Tipo de fruto carnoso con semillas rodeadas de pulpa.
aya	Persona encargada de crianza y educación de un niño.
haya	Tipo de árbol.
halla	Forma del verbo hallar.
tuvo	Forma del verbo tener.
tubo	Objeto cilíndrico y hueco.

Juego 7

Hoy canto a mi pueblo porque en él **surgieron** mis primeros sueños y el sol de sus cerros me vio **correr**.

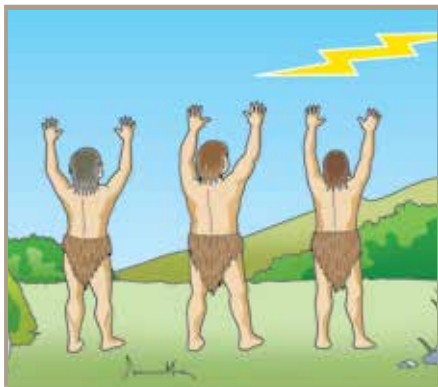
Tierra bendita, donde mis padres **nacieron** al nacer el día, también a mí me viste **crecer**.

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

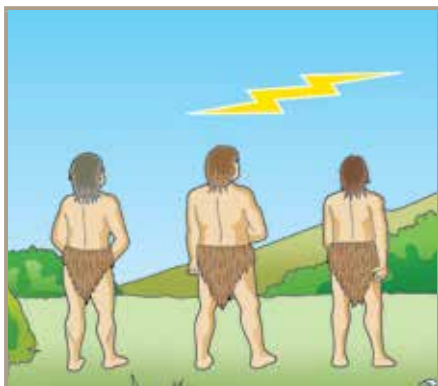
Juego 8



El gorrión vio muchas brasas adentro de una cueva.



Ahí donde entraron es mi casa.



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

Juego 9

La serpiente es ponzoñosa.
La iguana se asomaba.
El hombre se cayó.
El campesino se espantó.

Juego 10

b, c, f, g

Juego 11

Mar: esponja marina, tortuga, estrella de mar

Árbol: ramas, hojas, tronco

Casa: comedor, sala, cocina

Cielo: estrella, Luna, Sol

Juego 12

Verbo	Nueva palabra
consumir	consumo/consumidor
golpear	golpe/golpeador
preguntar	preguntar
ahogar	ahogado

Sustantivo	Nueva palabra
cárcel	encarcelar
penas	penar
pelea	pelear
razón	razonar

Parte **2** Ijkiaw ajlüy



13 Atsojaran. Nawiig nepaküüch poch altiül nembeat nawiig

Netiib nawiig: Indooig namix nine nawiig at imojküw ombasüw tiüt ndoj apmepajküw iüp iüp mexomüy makiiüb nop nop akiiüb nej.

Niüng akül	Juárez 11	Nguineay aküliw	Langoch owix	Nenot nanderak
Najiüt	Nerang iüm	Nguiane wijkiaw	Pátzcuaro	3412578
Nekiiüb wüx minüteran	Rodríguez	Mineataran	33 años	Ngüt wijkiaw
Minüteran	Ángel	Nguiaj naw	Mikual iüt	16 octubre 195www7

Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

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 octubre 1957



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

15 Atsojaran. Nawiig nepaküüch poch wüx najiüt

Netiib nawiig: Indooig namix nine nawiig at imojküw ombasüw tiüt ndoj apmepajküw iüp iüp mexomüy makiiüb nop nop akiilüb nej.

nerang
iüm

nateaik
posol

monwün
nambeatich

sombrer
manchiük

müm
nekiach

nerang
kuajantanej

jarünch

nerang
nüeteran

xortean

narangüch
wüx

nepiür iüt

nadam
nendojkiay

nenchom
sokol
napük

nenchomüy
sokol
napük

nejaw
monandeow

nendooig
onik soex

akuiürrüy
tiül yow

nejimb

nijimb

nenguiayay
omeaatsaran

Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

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.

17 Atsojaran. Nendüübndüjpeay leaw netam

Netiib nawiig: Ijaw mindiwaran ndoj ipalüch minütiw nejiw.

n ____ p ____ jch ____ y

n ____ m ____ l

m ____ t ____

n ____ k ____ nch ____ y

ch ____ t ____ j ____ r ____ n wüx

mb ____ w

k ____ m ____ y



Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

Juego 18. El orden de las cosas

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

c ____ b ____ j ____

m ____ l ____ a j ____ t ____

r ____ p e ____ o

m ____ s ____

c ____ m ____

s ____ ll ____


























____ s ____ u ____ a



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

19 Atsojaran. ¿Kuane leaw teajarawa?

Netiib nawiig: Ijaw ajküwa mindiweran kam ndoj irang minüt nej leawa teajaraw, ndoj iich nendüübindüjpeay minütiw nejiw atnej ajngot andüübindüjpeay nejonts poch wüx ombeayiüts, ijaw wüx ajküwa nejonts poch leawa altiül.

				
_____	_____	_____	_____	_____
				
_____	_____	_____	_____	_____
				
_____	_____	_____	_____	_____
				
_____	_____	_____	_____	_____
				
_____	_____	_____	_____	_____


























Minüt noiknoik leaw lajaraw almajlüy:

a	o
b	o
b	p
ch	r
ch	s
i	t
i	w
k	w
k	w
mb	x
mb	x
ng	y
ng	

Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

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 en español, tomando en cuenta las letras que ahí aparecen.

 _____	 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____	 _____

Los productos son:

A
A de p
B n
B
C
C
C d c
C d c
C d m
Ch
E
F
F

J d g
J
L
M
N
O
P
P
P
T
T d p
Z

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

21 Atsojaran. Ajküw nexotajej poch

Netiib nawiig: Iteow a tekech poch ndoj ipalüch aaga nexotüy poch.

Niüng anchiülaran os aag ayaj tiül...

n__nchi__l__ y

Nejontsüy makiiüb nejonts nawiig angalüch niüng...

__jn__p __aw__ __g

Jondot indiüm metsamb mionij waküx tengwüy sow netam meriümb niüng...

__j__ap on__j

Apmenganeow nachiüp makiiüb nangan peats naw niüng...

a__n__p n__ng__n __e__ts

Wüx apmengal kants, chipin at a seboya netam meriümb...

n__ü__g __j__a__ k__a__a__t__n__j

Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

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.

23 Atsojaran. Nexotüy kiriw poch

Netiib nawiig: Ajküwa nexotüy nesapüy poch larangüch naxotaranüw, ike iyamb ixom cuane apiüng, irang wüx nawiig indüüb mamb netiib ikueaj nguiane amb noiknoik, tiül noiknoik oxet.

1.

13	1	10		6	15	1	10		10	3	10	3	1	17

1	1	4	1		10	1	2	1	9		7	1	10	4

2.

10	1	2	1	9		7	1	10	4		8	3	6	7	5	1	14

3.

1	1	4	1		10	16	3	14	3	12	1	10		1	11	9	1	11	1	8		10	3	6

Neleajkiay nexotüy:

1 = a	2 = d	3 = e	4 = g	5 = i	6 = j	7 = k	8 = l	9 = m
10 = n	11 = p	12 = r	13 = s	14 = t	15 = u	16 = ü	17 = y	

Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

Juego 24. La palabra invisible

(El rey de Zinacantán)

Instrucción: 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.

Respuesta: _____



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

25 Atsojaran. Apejtich duraznos

(Aaga durazno)

Netiib nawiig: Ijonts naag noik **X** mikokiaw palpálwüx mindiweaw tiül apejtich *duraznos*.



Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

Juego 26. Zurciendo sílabas

(El espíritu malo)

Instrucción: Une con una línea las sílabas y escribe la palabra que se forma.

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.

27 Atsojaran. Teayambüch mbayan

omeaatsaran (Mbayan tiül yow)

Netiib nawiig: Ech mexomüy naag nejonts imiün wüx poch andüy wüx mindiweaw.

Miküy aaga monandeow
ajküw agüy: nerrar,
nerrar-nakind,
andeakndeaküy, palaw
ombeay...



Aaga nipilan apmamb
meyar yow netam
marang rosar wüx
apmamb mayar...



Aaga yow netam
mayaküch 12 tegüy os,
12 tegüy kants,
12 osaab titiüm...



Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

Juego 28. Buscando la imagen perdida

(El jaguar castigado)

Instrucción: Relaciona las frases con 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.



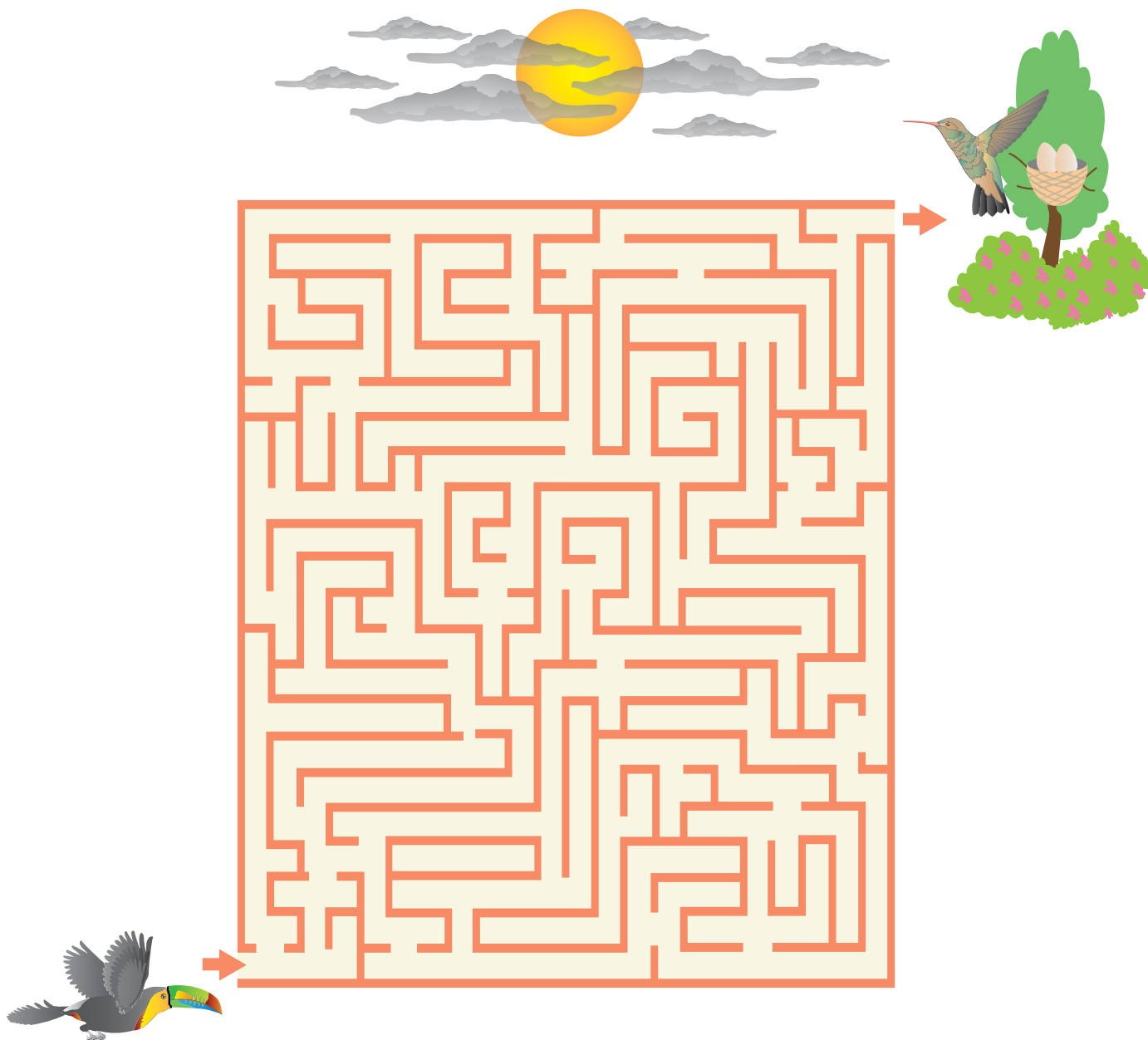
El Señor del Monte era
quien mandaba en la
selva.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

29 Atsojaran. Tiiüd andüy tiül natsüjyay ombas iüt (Wealeal mbeay kiek)

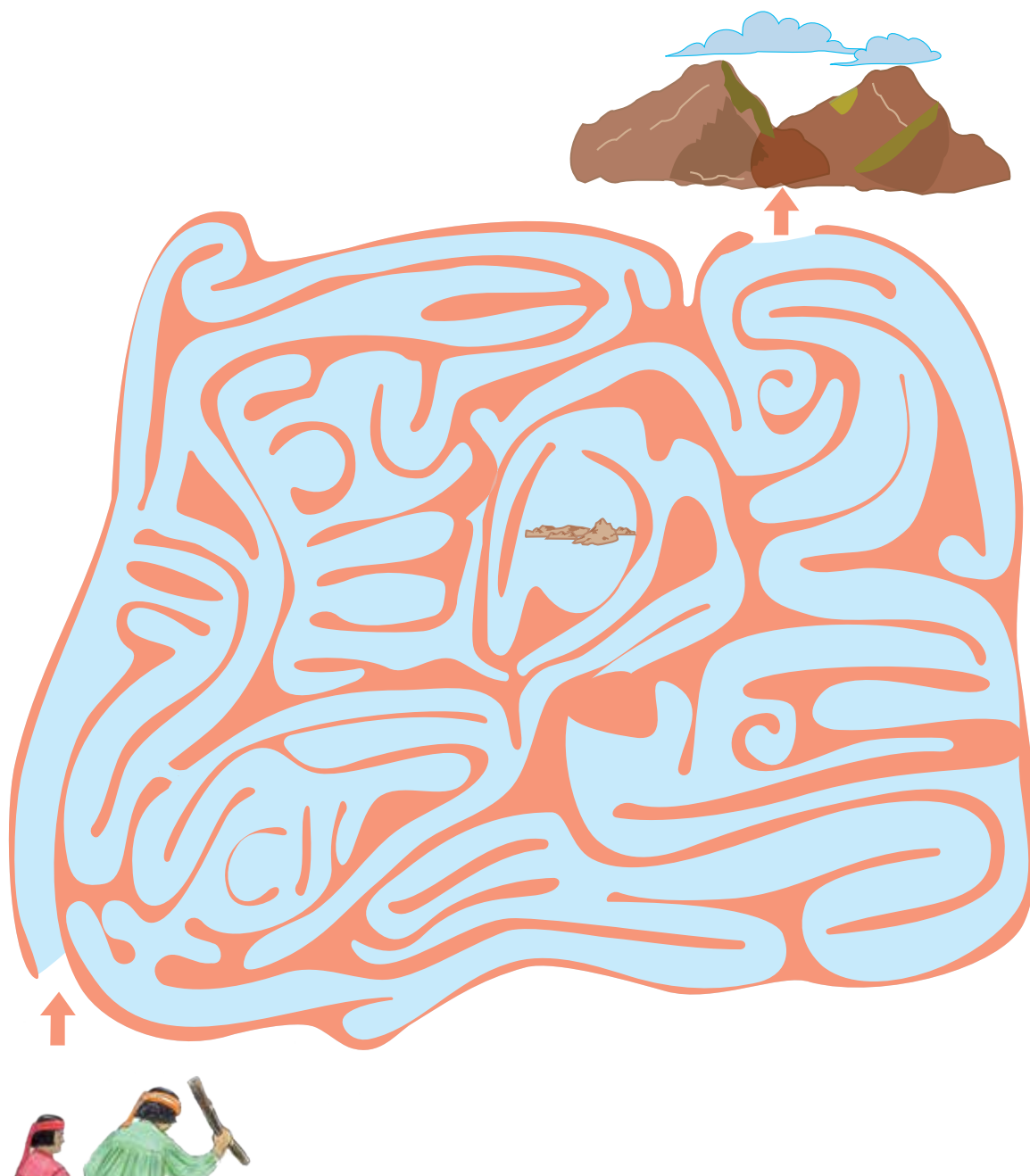
Netiib nawiig: Imbeol a wealeal mbeay kiek matüch tiül miüt cheyey mbaj ijonts noik nejonts wüx aaga tiiüd leawa netam mandüüb.



Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

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

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



31 Atsojaran. Irang mengochay najal poch (Sacalum)

Netiib nawiig: Ijonts naag nejonts andüy wüx najal poch mapalüch nej.

Sacalum, minüt alkuane
imiün tiül *maya*,

Aaga iüt ajiür omeaats nej
raan süüg,

Tiül aaga iüt ajntsop kiaj,
wüx ongwiiüts,

Aaga kambaj kiaj apiürüw
os at nachich aong xiül,

Kiaj ajntsop tiül pojniün
aaga kawüy, at

tanomb apiürüw top

aaga nangüm tajtep

amb apiüng “Raan iüt”.

“mikawüy nimeech”
mongün ajawüw.

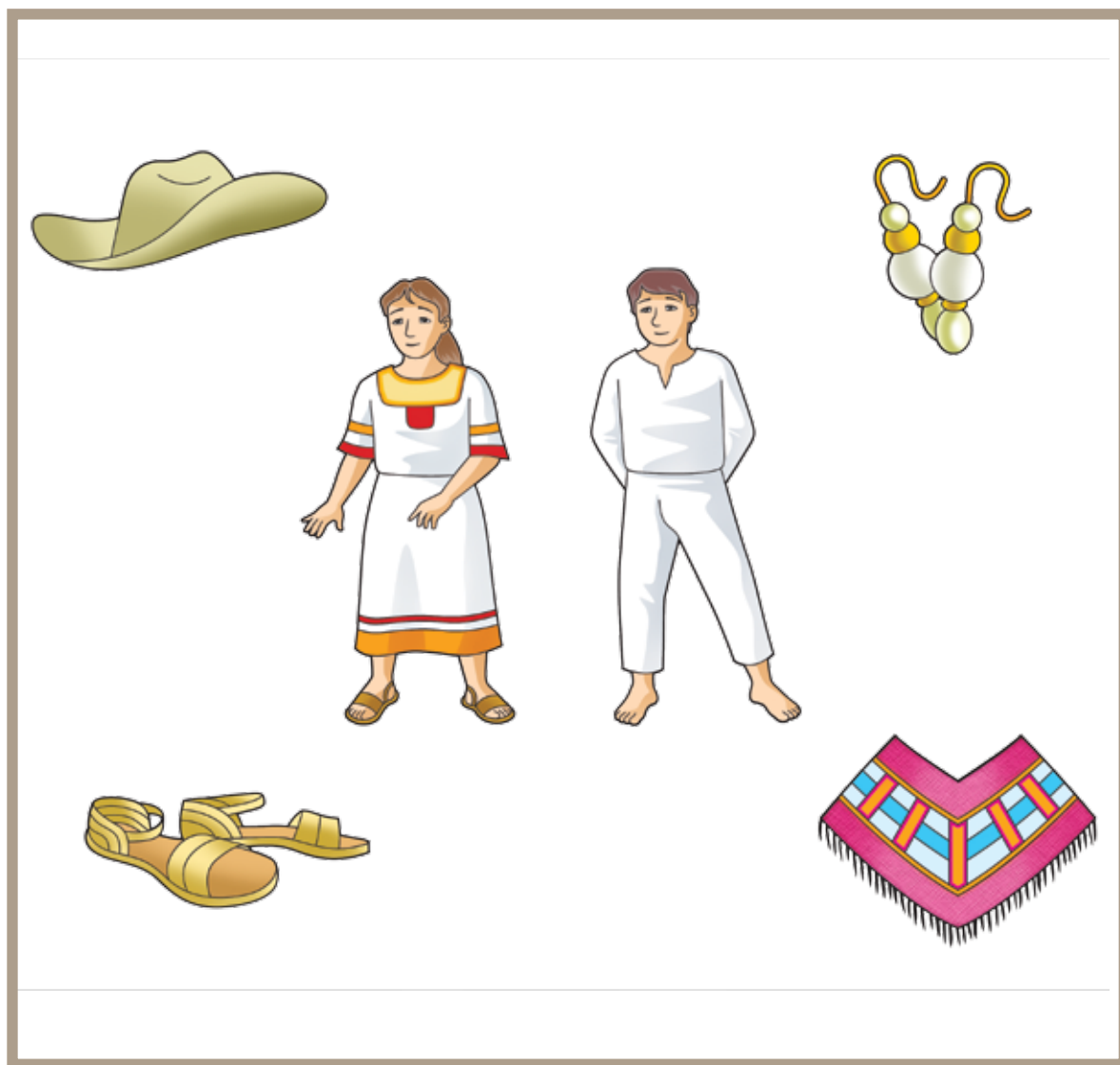
aag montaj ayariw
palawüy üetiw.



**Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb
minajiüt nej.**

Juego 32. La vestimenta xilocuautlense (Historia de la comunidad de Xilocuautla)

Instrucción: Con una línea ayuda a cada personaje a buscar las prendas que le hacen falta.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

33 Atsojaran. Akualaats ndekiam poj

(Teat ndekiam poj)

Netiib nawiig: Naag noik nejonts imbeol nopnop mayamb leawa netam nej nguiane ngondom mengochayej.



Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

Juego 34. El descubrimiento del maíz

(El cuento del pájaro carpintero)

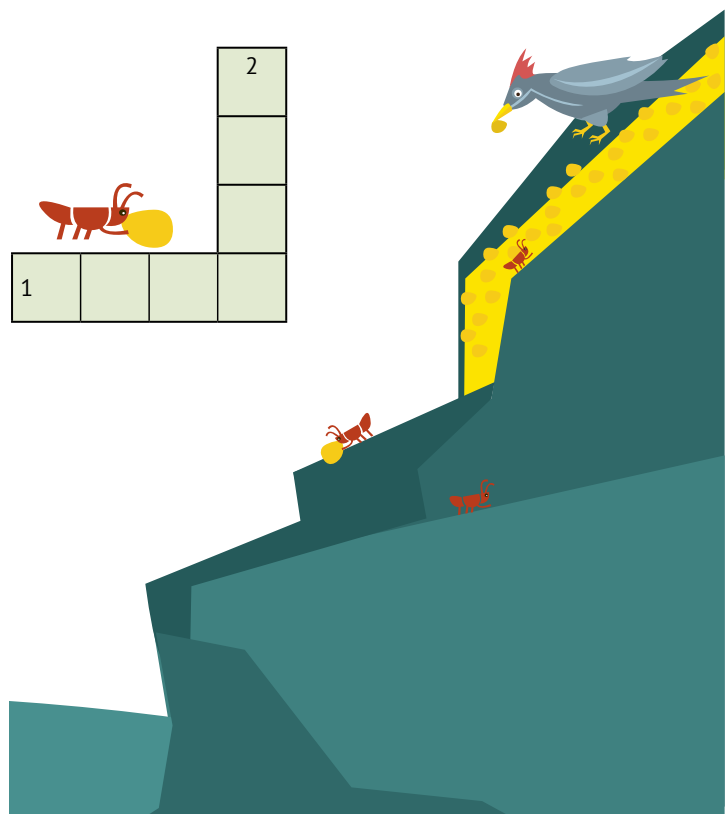
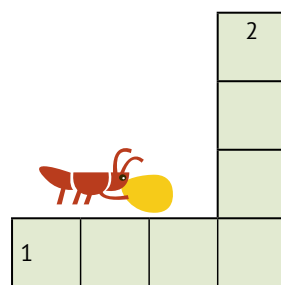
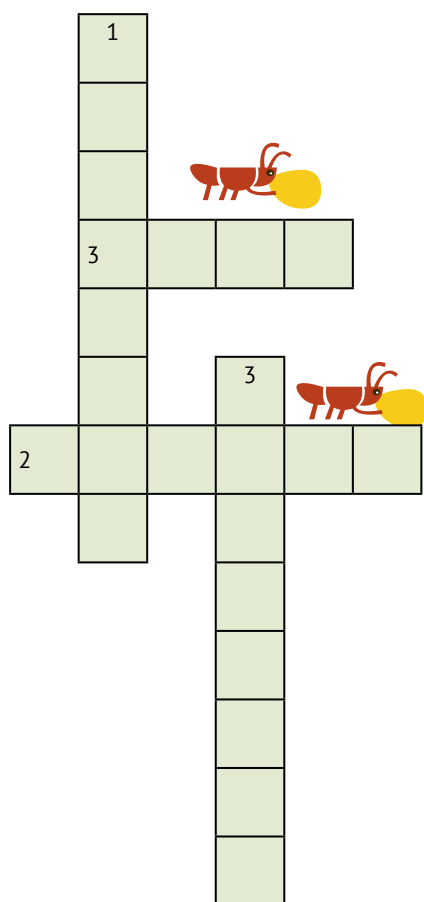
Instrucción: Completa el siguiente crucigrama.

Verticales

1. Las personas que se fueron al monte vieron caminar a unas...
2. Por seguir a las hormigas arrieras llegaron hasta una...
3. Al picar la piedra se cayó y se abrió por donde estaban las...

Horizontales

1. La persona se cayó y se pegó en la...
2. La persona empezó a sangrar mucho y ahora trae plumas rojas en la...
3. El descubrimiento del...



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

35 Atsojaran. Teayambüch a mbaj

(Aaga mbaj akiiüb cheyey mbaj)

Netiib nawiig: Iyamb ajküwa nipilan at a nguiane ajlüyiw tiül nanderak “Aaga mbaj akiiüb cheyey mbaj” at ipal tiül piwil nejonts.

MBAJ

TUPÁ

PEAT

TEJYEN



NEPEPEP

AKUIÜR YOW

KA AW

CHEYEY MBAJ

CH	T	U	M	M	N	Ñ	O	T	P	Q	R	S	A	C	D	F
B	Z	E	B	G	I	K	J	U	L	A	L	N	Ñ	O	P	T
Q	W	G	A	E	F	G	H	P	E	A	T	A	Z	W	S	X
E	D	C	J	R	F	V	T	Á	G	N	E	P	E	P	E	P
J	M	I	S	L	K	O	U	L	P	Ñ	J	W	K	E	CH	T
R	T	Y	D	U	A	K	U	I	Ü	R	Y	O	W	Y	E	H
Z	X	S	Q	R	V	A	S	C	C	H	E	Y	E	Y	O	P
O	I	Y	T	O	I	A	Z	O	I	Y	N	K	M	O	I	Y
E	D	C	U	E	D	W	R	E	D	C	O	L	V	E	D	C
J	M	I	F	J	C	H	E	Y	E	Y	M	B	A	J	M	I

Indilil indüy tiül Minawiig montangtang at indüüb mamb minajiüt nej.

(Día de Muertos)

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

Verticales

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?

Horizontales

1. ¿Qué alimento prepararon las mujeres con la yerba "mafafa"?
2. ¿Qué se abrió cuando el hombre deshiebaba?
3. ¿Qué era del señor la mujer que hizo los tamales junto con las hijas?



2 Landoj larangüch/Soluciones Parte 2

13 Atsojaran

Ngo metam marangüch.

Juego 14

No requiere solución.

15 Atsojaran

Ngo metam marangüch.

Juego 16

No requiere solución.

17 Atsojaran

nepojchay, nekenchay, mbaw, nemal, mats, chetejaran
wüx, kamüy.

Juego 18

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

19 Atsojaran

as, boy, biümb, cheeb, chok, ind, ix, kaaw, koy, mbaj,
mbel, nguiniy, ngwiün, omb, os, pet, rew, sambüm,
tomiün, war, wiül, wüy, xax, xaw, yax.

Juego 20

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

21 Atsojaran

nenchiülüy, ajnap nawiig, ajnap onij, ajnap nangan
peats, niüng ajnap kuajantanej.

Juego 22

molino, papelería, carnicería, panadería, plaza.

23 Atsojaran

1.

13	1	10		6	15	1	10		10	3	10	3	1	17
S	a	n		J	u	a	n		n	e	n	e	a	y

1	1	4	1		10	1	2	1	9		7	1	10	4
a	a	g	a		n	a	d	a	m		k	a	n	g

2.

10	1	2	1	9		7	1	10	4		8	3	6	7	5	1	14
N	a	d	a	m		k	a	n	g		l	e	j	k	i	a	t

3.

1	1	4	1		10	16	3	14	3	12	1	10		1	11	9	1	11	1	8		10	3	6
A	a	g	a		n	ü	e	t	e	r	a	n		a	p	m	a	p	a	l		n	e	j

Juego 24

Anillo

25 Atsojaran



Juego 26

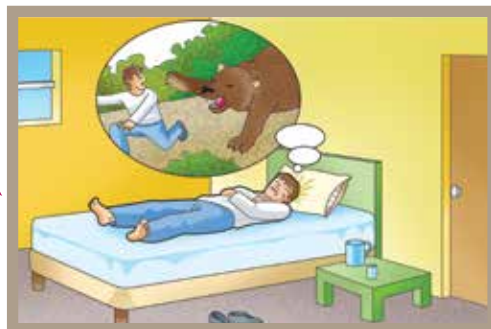
señor, ruido, noche, malo, Zacatlán, señora, credencial, iglesia, flotando.

27 Atsojaran

Miküy aaga monandeow
ajküw agüy: nerrar,
nerrar-nakind,
andeakndeaküy, palaw
ombeay...



Aaga nipilan apmamb
meyar yow netam
marang rosar wüx
apmamb mayar...

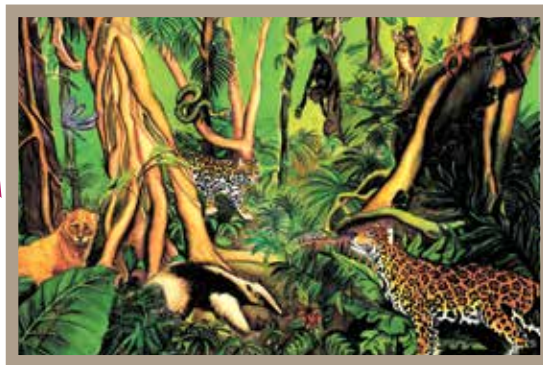


Aaga yow netam
mayaküch 12 tegüy os,
12 tegüy kants,
12 osaab titiüm...



Juego 28

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



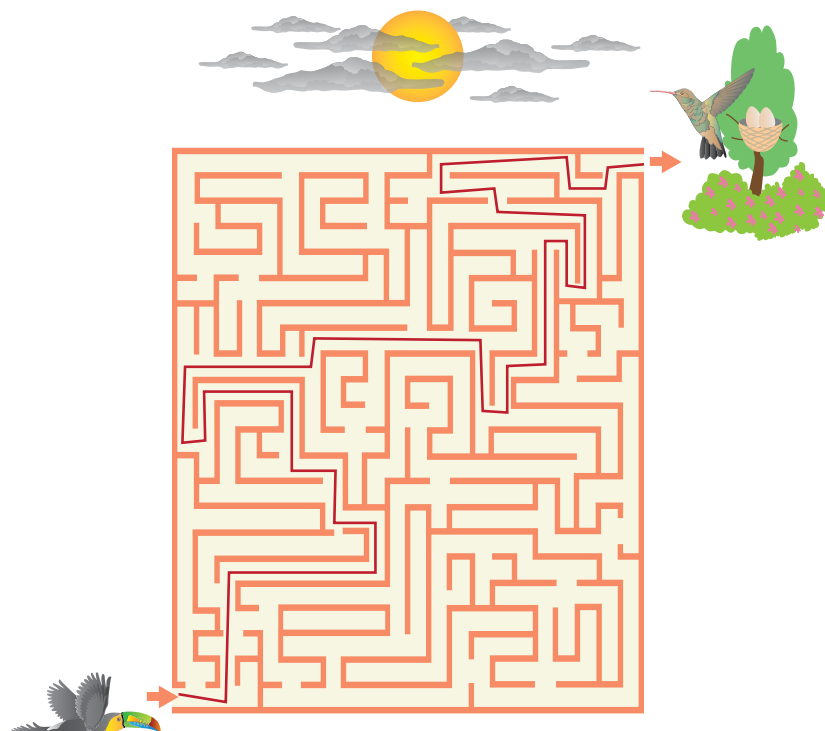
El Señor del Monte hizo nacer cola a los monos para que huyeran por las ramas.



El Señor del Monte era quien mandaba en la selva.



29 Atsojaran



Juego 30

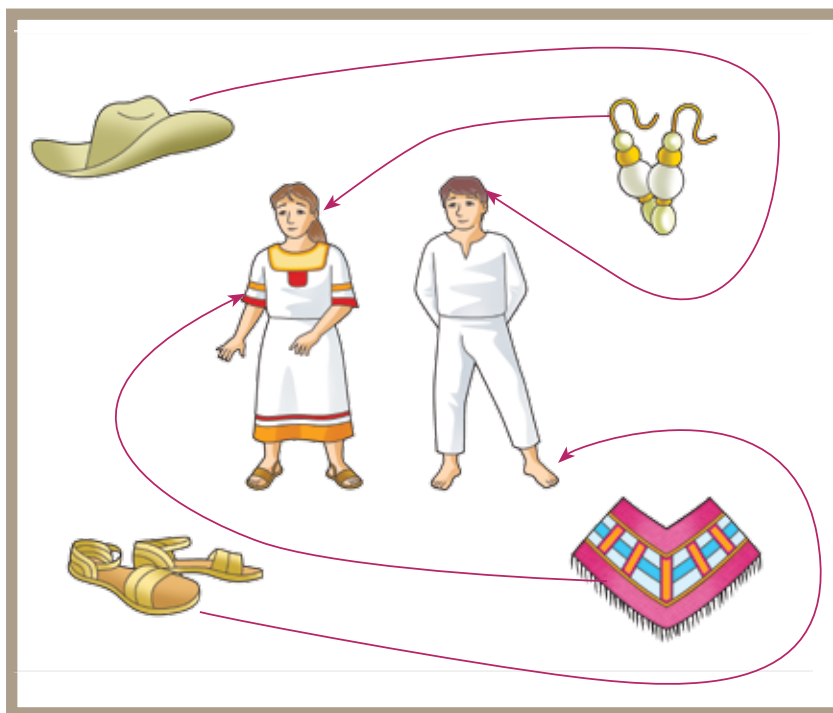


31 Atsojaran

Sacalum, minüt alkuane imiün tiül maya,	tanomb apiürüw top
Aaga iüt ajiür omeaats nej raan süüg,	aaga nangüm tajtep
Tiül aaga iüt ajntsop kiaj, wüx ongwiiüts,	amb apiüng “Raan iüt.”
Aaga kambaj kiaj apiürüw os at nachich aong xiül,	“mikawüy nimeech” mongün ajawüw.
Kiaj ajntsop tiül pojniün aaga kawüy, at	aag montaj ayariw palawüy üetiw.



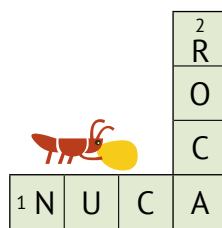
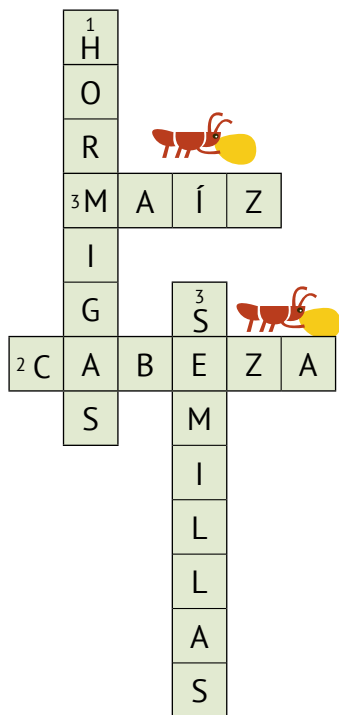
Juego 32



33 Atsojaran



Juego 34



35 Atsojaran

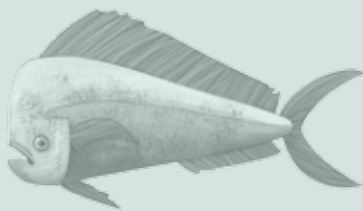
CH	T	U	M	M	N	Ñ	O	T	P	Q	R	S	A	C	D	F
B	Z	E	B	G	I	K	J	U	L	A	L	N	Ñ	O	P	T
Q	W	G	A	E	F	G	H	P	E	A	T	A	Z	W	S	X
E	D	C	J	R	F	V	T	Á	G	N	E	P	E	P	E	P
J	M	I	S	L	K	O	U	L	P	Ñ	J	W	K	E	CH	T
R	T	Y	D	U	A	K	U	I	Ü	R	Y	O	W	Y	E	H
Z	X	S	Q	R	V	A	S	C	C	H	E	Y	E	Y	O	P
O	I	Y	T	O	I	A	Z	O	I	Y	N	K	M	O	I	Y
E	D	C	U	E	D	W	R	E	D	C	O	L	V	E	D	C
J	M	I	F	J	C	H	E	Y	E	Y	M	B	A	J	M	I

[illegible]

Notas

[illegible]

[illegible]



Este material está diseñado para que practiques con 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.

Aaga nawiig kam arangüch müüch mawind mixiüt iwix merang akas poch wüx imbeay at wüx ombeay moel, niüng apmapak imeaats at apmbixemear. Ajküwa neech mapench imal nengochay makiiüb Minawiig montangtang at makiiüb akas tekech poch tiül Nateoraw nawiig.

Satüniün ikueaj merang aaga neech mapench imal at mejaw nguineay apmapak imeaats at apmbixemear wüx alndom merang wüx imbeay at wüx ombeay moel.



DISTRIBUCIÓN GRATUITA
AJINERÁN ÜÜNDERAN MIÜN



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