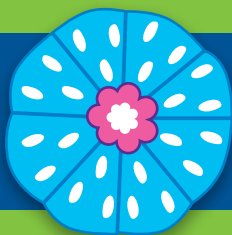
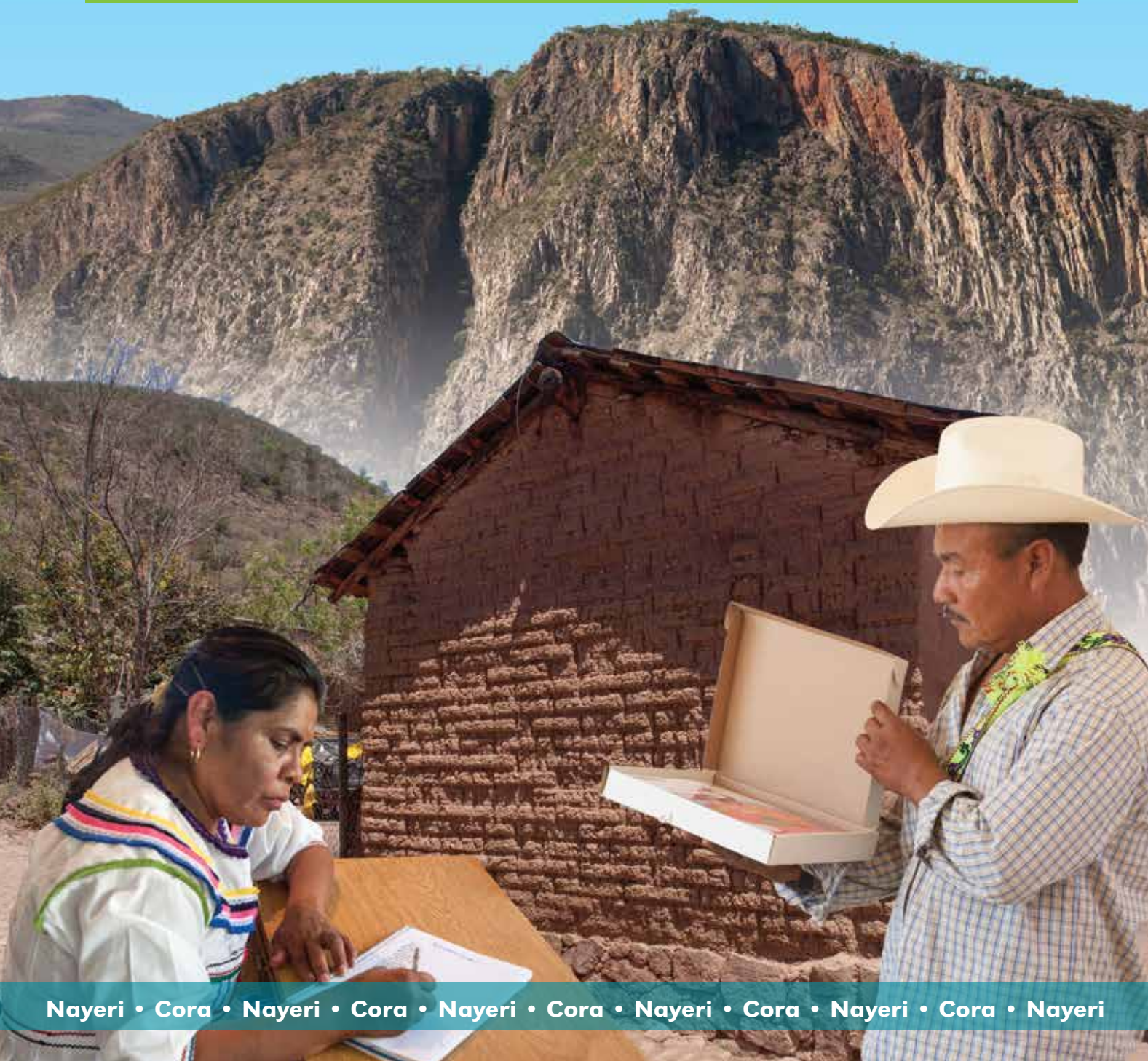


Uso la lengua
escrita. Cora



Nete'yu'xan.
Nayeri

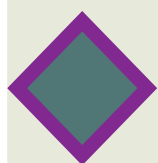






Seijrati'ra'/Índice

Ta'seijrati'gua	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	14
Juego 7. Cambiando estrofas.....	15
Juego 8. En busca del fuego.....	16
Juego 9. Somos lo que creemos	17
Juego 10. ¿Cómo se dice?	18
Juego 11. Buscando familias.....	19
Juego 12. Transformando palabras.....	23
Soluciones. Parte 1	24



Rujime' 2/Parte 2

28

Ti' u'guajka	13. Ira'utiauni guajkarijra' ti' tiu'ixate' i' ti'tayu'rietse	29
Juego	14. Memorama de datos en los documentos.....	31
Ti' u'guajka	15. Ira'utiauni guajkarijra' ti' kime' antiujmu'are	33
Juego	16. Memorama de oficios.....	35
Ti' u'guajka	17. † ta'itiaura'stime i' ti'ti'	37
Juego	18. El orden de las cosas	38
Ti' u'guajka	19. ¿Ti'tani i' ti' tiu'xuajra' ti'xa?.....	39
Juego	20. ¿De qué producto se trata?.....	41
Ti' u'guajka	21. † niukari ti' abitsi'	43
Juego	22. Las palabras escondidas.....	44
Ti' u'guajka	23. † niukari ti' ti'tijxa ti' abitsi'	45
Juego	24. La palabra invisible	47
Ti' u'guajka	25. † túra majrakite	48
Juego	26. Zurciendo sílabas.....	49
Ti' u'guajka	27. Tiu'guaun i' ti'ti'	50
Juego	28. Buscando la imagen perdida.....	51
Ti' u'guajka	29. Juye ti' a ja'ure'niain a'uti chue ti' naseijre'	52
Juego	30. El laberinto de los <i>paskoleros</i>	53
Ti' u'guajka	31. Guatagua i' niukari ti' ti'tijxa	54
Juego	32. La vestimenta xilocuautlense	55
Ti' u'guajka	33. Autiauchi i' niukari kijka titi'jme	56
Juego	34. El descubrimiento del maíz	58
Ti' u'guajka	35. Ri' guaguitia' ta'ji na tijira'ujijbe'n	60
Juego	36. Crucigrama de Todos los Santos.....	61
E'ijpu ti'ri'ri ti. Rujime' 2/Soluciones. Parte 2		63



Ta'seijrati'gua

Eijna i yu'xari kijguatete aipu eigua te'seijre' guajkari i paj ri' ra'ururen mua'tsiti'ra' kime'. Eiguapu ti'mu'i e'ijpajye'i ri'tiraruren, petia'simua'n para'naimira', rukujta' para'kaguite'jyi'ka pajtagua' eigua saike pajta pajna kime' i pajra'seira.

E'ijna i yu'xari kijguatete aipu' rumua'ti a'seijre' ti u'guajka tiji irari'ren i niapuaij niuka ajta a'niuka aijnakime' i ti eigua guajkari te'seijre' ti muatabaire'sin ipa tiu'mua'itin nayari niuka kime' ajta niapuaij niuka.

Autamua'reri' i ti eitse' ruxe'be' aijna, tipua' peri ramuara' pe'ijna i muare'ri i ti te'seijre', etsen puatacheni e'ijpa ti'ti rure.

iGuaguájka pajta gua'kua'itsijte'n!

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, a través de diversos juegos que te ayudarán 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.

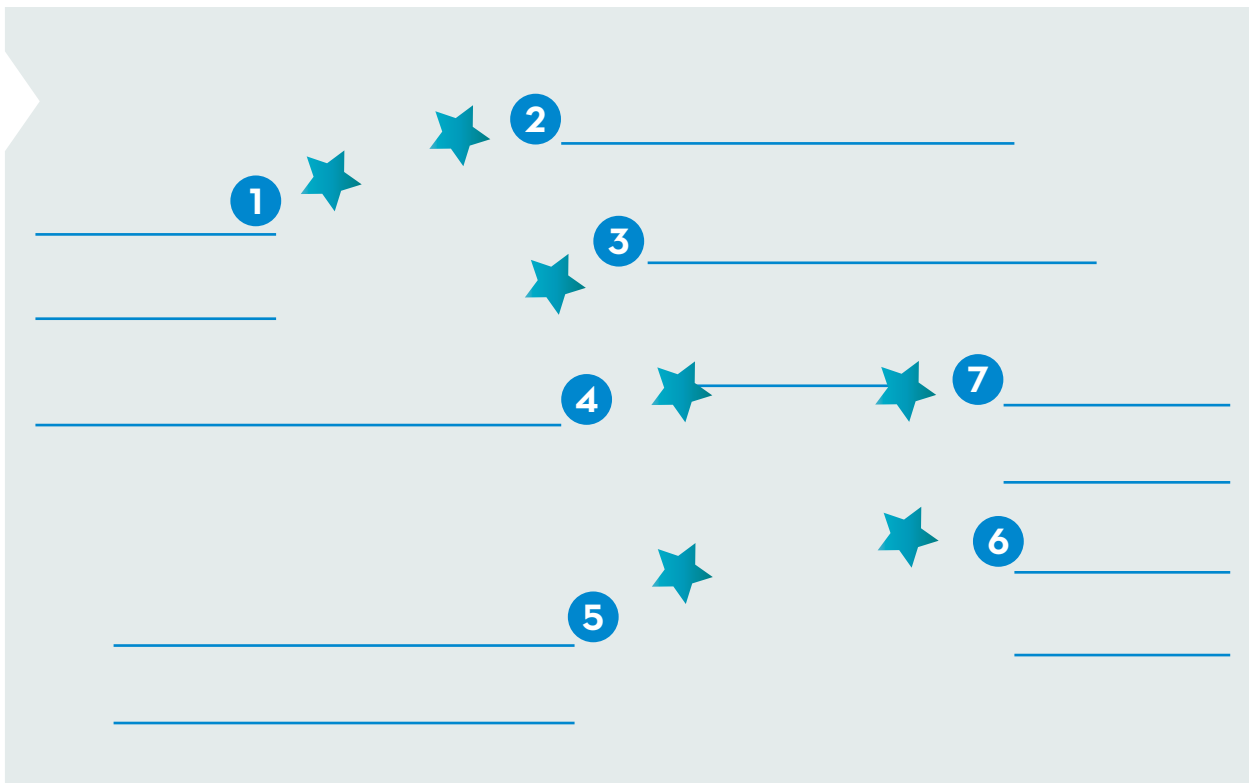
Yo gusto del gusto que gusta mi gusto,
si tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto,
qué disgusto se va a dar mi gusto
al saber que tu gusto
no gusta del gusto que gusta mi gusto.

Juego 2. Encuentra las constelaciones

Instrucción:

Escribe los enunciados del verbo **ser** donde corresponda; une los números con una línea, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos); y descubre la constelación 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 escribe los enunciados que conjugan el verbo **estar** y únelos siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella), y descubre la constelación Cáncer.

1. Yo estoy
asombrado.

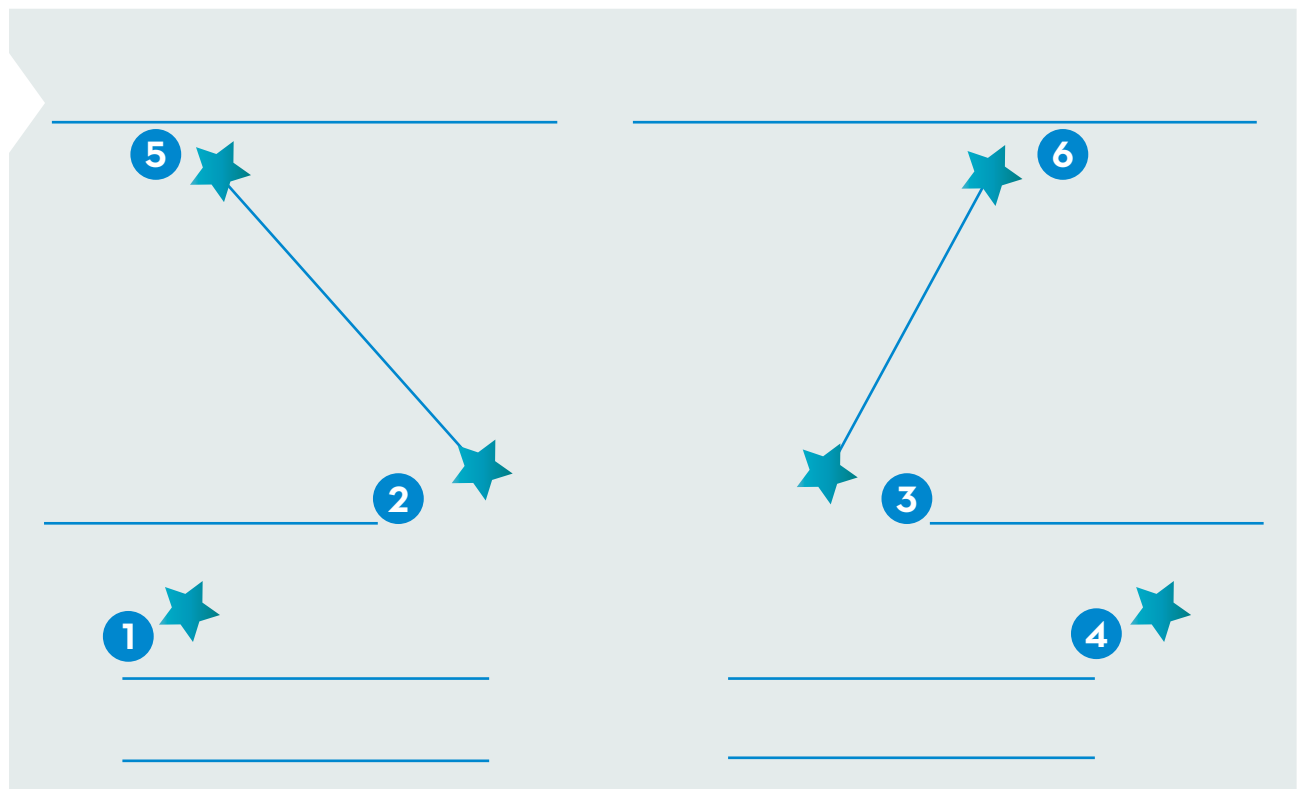
2. Tú estás feliz.

3. Él está contento.

4. Ella está bonita.

5. Nosotros
estamos
sentados.

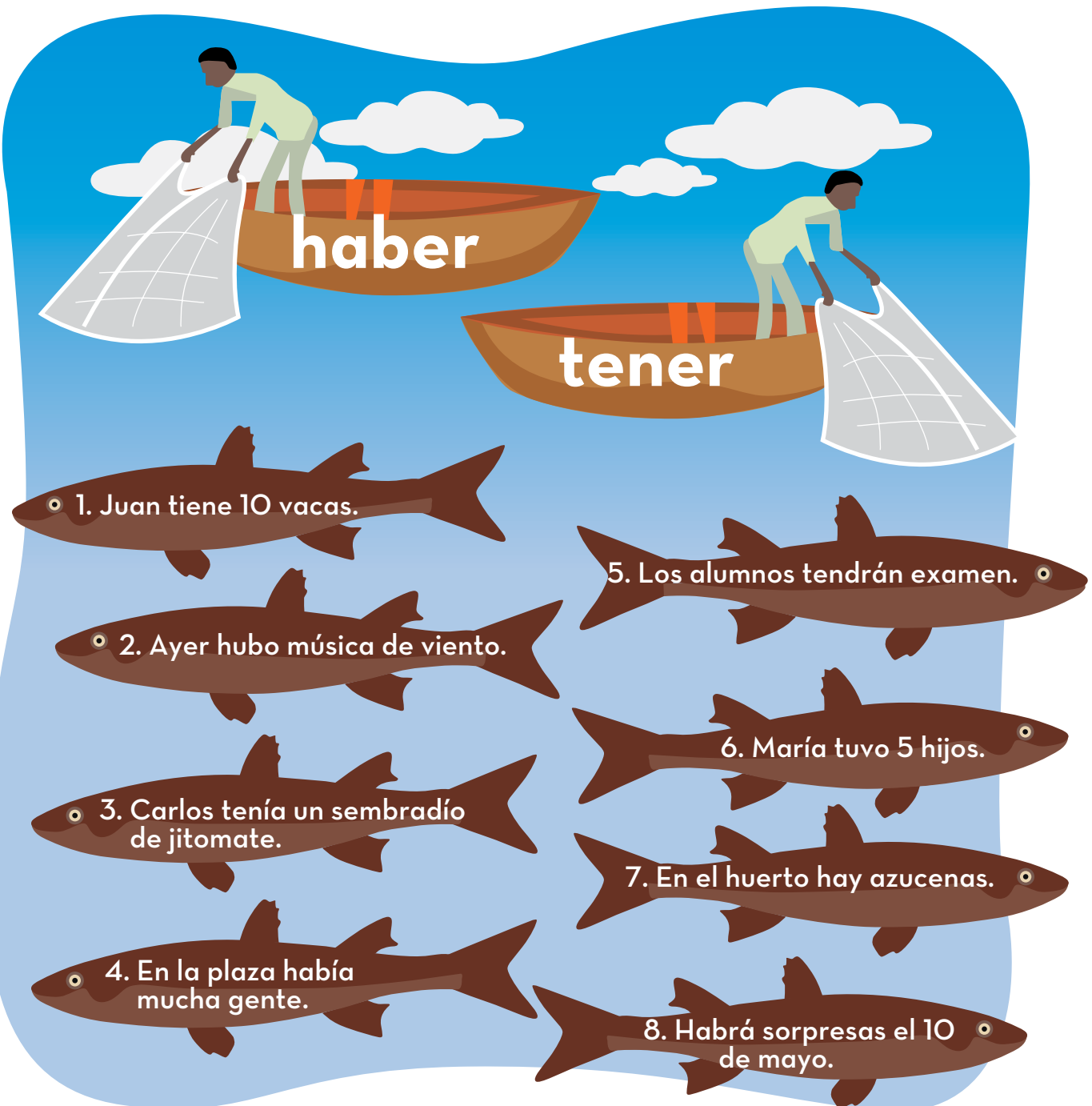
6. Ustedes están
perdidos.



Juego 3. La pesca

Instrucción:

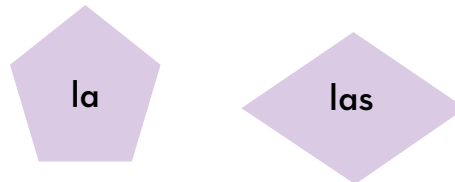
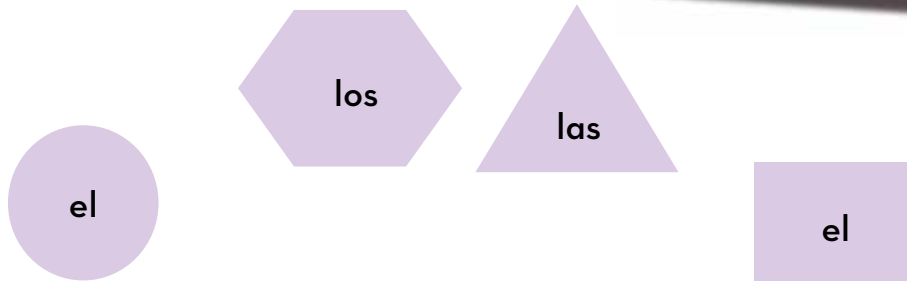
Une con una línea los peces a la red del pescador de acuerdo con el verbo que contengan: **haber** o **tener**.



Juego 4. ¿Con cuál va?

Instrucción:

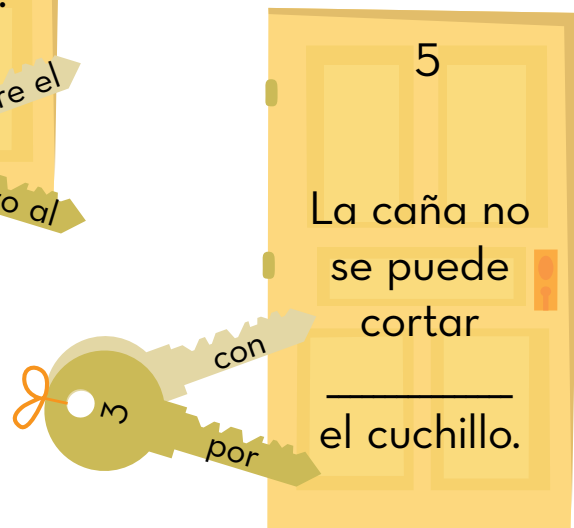
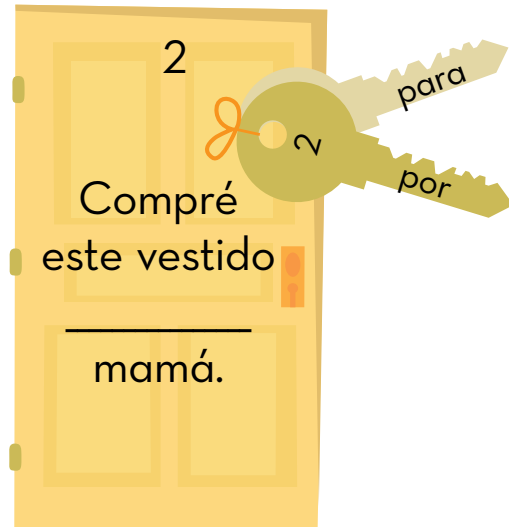
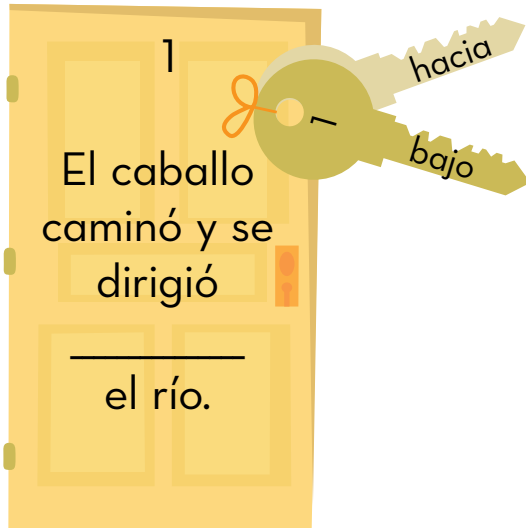
Lee las palabras y únelas con la imagen correcta. Ten cuidado de no cruzar las líneas.



Juego 5. Encuentra la llave

Instrucción:

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



Juego 6. Descifra lo que quiso decir

Instrucción:

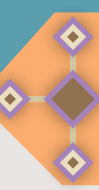
Lee los textos y escribe en el cuadro de abajo el significado de las palabras que están en negritas.

¡**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.

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

comieron
surgieron
creer
correr

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

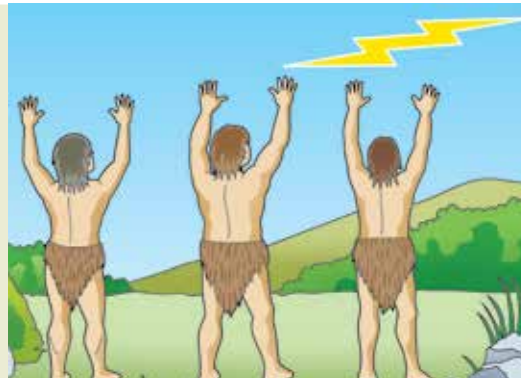
1. El gorrión vio

brasas dentro de
una cueva.



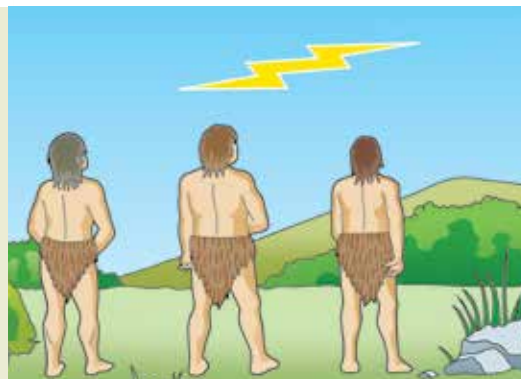
pocas
muchas

2. _____
donde entraron
es mi casa.



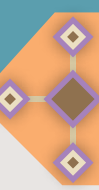
Ahí
Acá

3. 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 dentro del paréntesis las palabras en el orden adecuado y construye el enunciado correcto.

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 escribe en el paréntesis la letra que corresponda al enunciado correcto.

a) El cuervos encaramado en los árbol. ()

b) El cuervo está 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 engañada por el zorra. ()

Continúa con las actividades del Libro del adulto.



Juego 11. Buscando familias

(Las viviendas seris)

Instrucción:

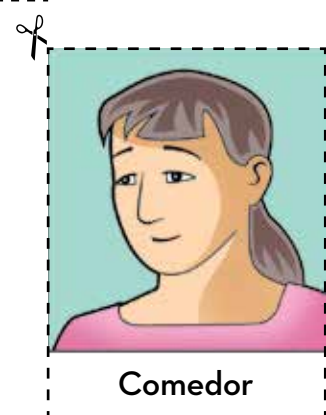
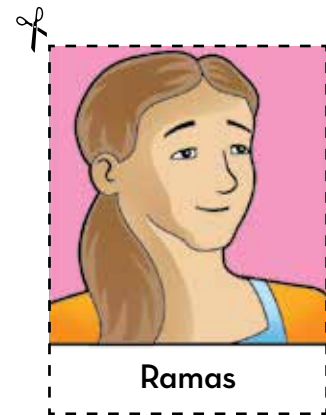
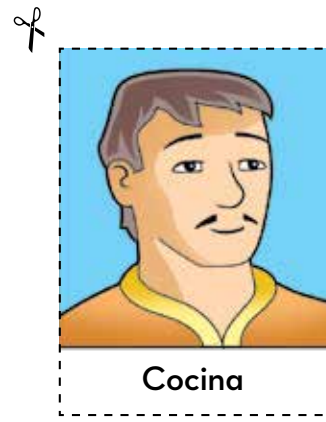
Lee el nombre de cada familia y de cada persona en la siguiente hoja. Después recorta las personas y pégalas en el cuadro de la familia a la que pertenecen.

Familia Cielo

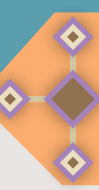
Familia Mar

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 pusieron de acuerdo para **golpear** a sus maridos y correrlos de la casa, sin **preguntar** por qué habían llegado tarde. Las mujeres golpearon y echaron de la casa a los dos compadres. Los compadres se fueron a una cantina para **ahogar** sus **penas** y se vieron inmersos en una **pelea** que finalmente los llevó a la **cárcel**, donde fueron acusados de **consumir** drogas. Las mujeres se enteraron y buscaron la **forma** de liberarlos.

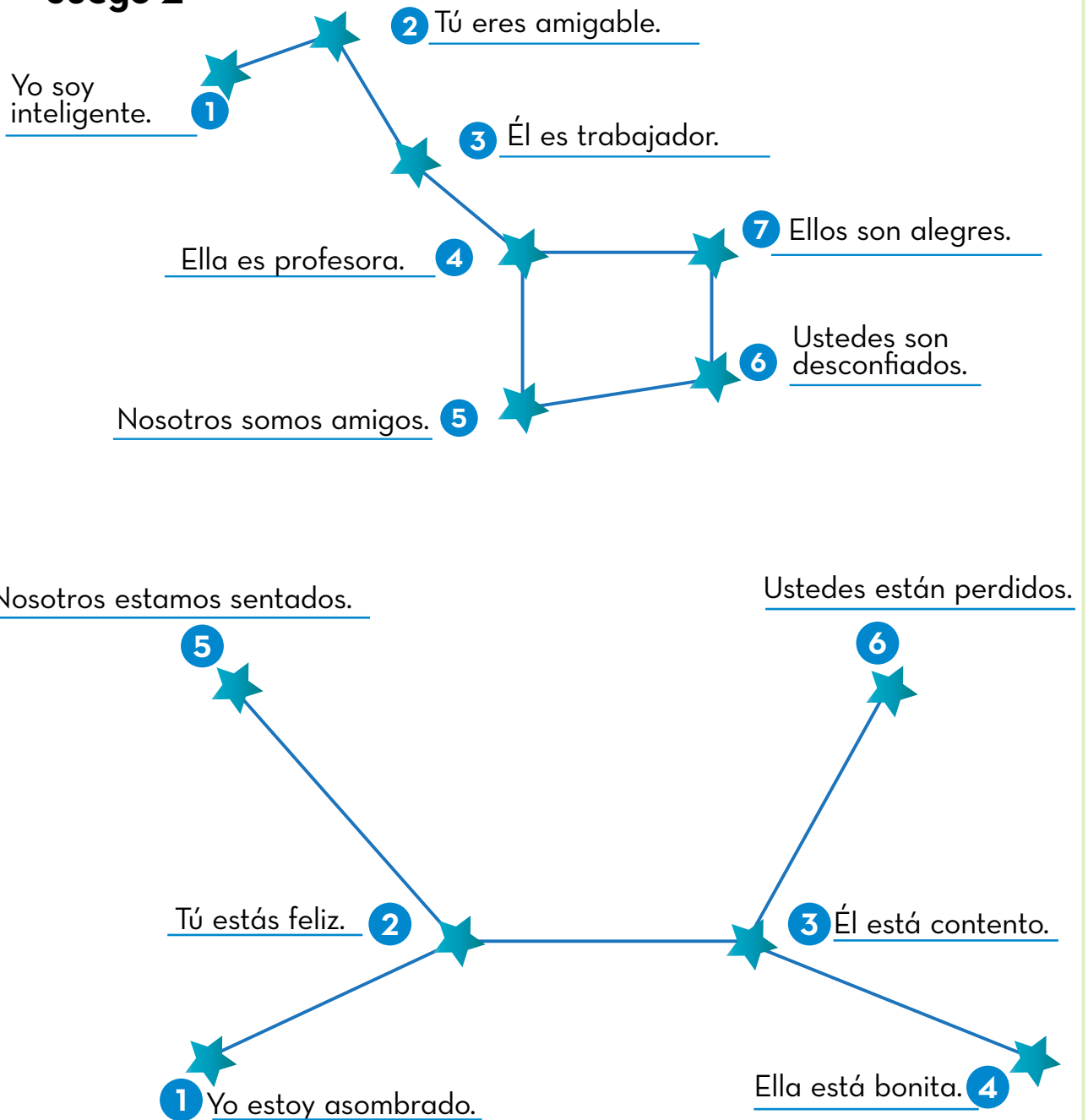
Verbo	Nueva palabra	Sustantivo	Nueva palabra
consumir	consumo o consumidor	cárcel	encarcelar

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 Puerta 1 hacia
 Puerta 2 para
 Puerta 3 sobre
 Puerta 4 junto al
 Puerta 5 con

Juego 6 **Vaya:** Palabra que se utiliza para dar sentido máximo a las cualidades de una cosa o persona.
Valla: Línea de estacas que sirve de defensa o protección.
Baya: Tipo de fruto carnoso con semillas rodeadas de pulpa.
Aya: Persona encargada de la 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 1. **nacieron/surgieron** **crecer/correr**
2. **crecieron/nacieron** **correr/crecer**
3. **pasar/caminar** **pintar/soñar**

Juego 8 1. muchas
2. Ahí
3. 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 **Familia Mar:**
Esponja marina, Tortuga, Estrella de mar

Familia Árbol:
Ramas, Hojas, Tronco

Familia Casa:
Comedor, Sala, Cocina

Familia Cielo:
Estrella, Luna, Sol

Juego 12

Verbo

consumir
golpear
preguntar
ahogar

Nueva palabra

consumo/consumidor
golpe/golpeador
pregunta
ahogado

Sustantivo

cárcel
forma
penas
pelea

Nueva palabra

encarcelar
formar
penar
pelear

Rujime'
Parte

2

Rujime' 2/
Parte 2

Ti u'guajka 13. Ira'utiauni guajkarijra' ti tiu'ixate' i ti'tayu'rietse

E'ijtiye'i:

Guateyajxi' i yu'xari ti kale'in pati'jpi pipu ra'jgua'xixi'n tiagua'puakajme'n ti'jtaji iratiauni ajta pakai ratiauni e'ijti tirata'sijme.









✂	✂	✂	✂	✂
A'uti e'che	Juárez 11	Peniaiche	Paniaiche	Etsen tia'ukaxa
✂				
E'ijpa ti'jmuáre'	Chi' ti ta'guaka	A'uti a'unu'iguaka'	Pátzcuaro	3412578
✂				
Antimu'taka	Rodríguez	A'chu ti rajcha'i	33 puain nine'ira'	A'naj ti guanu'iguaka'
✂				
E'ijta'ntiagua	Ángel	A'uti e'ma'kan ba'kanjapua	Mexicana	16 octubre 1957

Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse pati'jpi pamijna etsen tiu'muáre'n.

Juego 14. Memorama de datos en los documentos

Instrucción:

Recorta las tarjetas y colócalas boca abajo; después, voltéalas 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.

Ti u'guajka 15. Ira'utiauni guajkarijra' ti kime' antiujmu'are

E'ijtiye'i:

Guateyajxi' i yu'xari ti kale'in patijpi pipu ra'jgua'xixi'n tiagua'puakajme'n tijtaji iratiauni ajta pakai ratiauni e'ijti tirata'sijme.

✂	chī' ti ta'guaka	<i>cemento</i>	tetejma tu'baka	ti ra'ba'rujtia' tiu'muáre'n	ti tigua'mua'te iita'
✂	ti rumuajka' kime' ti'ta'guaka	hilu	ya'tsa'me	sarten	pisarrun
✂	itsita ti ti'jmuare'	chun	tsapuatú ti ajkuare'	xijka ti tsapuatú kameijra	<i>doctor</i>
✂	sajrapuana	jure' ti etsen ukamī'yite'n	icha'uta'me	tsimu'ri	tebira' tsajta' tiuju'namua
	✂	✂	✂	✂	

Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse patijpi pamijna etsen tiu'muáre'n.

Juego 16. Memorama de oficios

Instrucción:

Recorta las tarjetas y colócalas boca abajo; después, voltéalas 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.



Ti u'guajka 17. † ta'itiaura'stime i ti'ti

E'ijtiye'i:

Guaseijra mi seijrati'ra' pajta rau'naijmire'n e'ijti te'ntia'rujme i ti'ti.

t ____ s ____

m ____ s ____

ti ____ ku ____ ra ____

c ____ m ____

x ____ p ____

s ____ k ____ r ____

____ ts ____ r ____



Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse pati'jpi pamijna etsen tiu'muáre'n.

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 ____

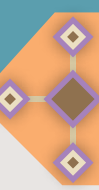
s ____ ll ____

r ____ p e ____ o

____ s ____ u ____ a



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



Ti u'guajka 19. ¿Tī'tani i ti tiu'xujra' ti'xa?

E'ijtiye'i:

Guaseijra mi ta'seirati'guajme pajta ra'uyu'xa e'ijti antiagua i ti'ti ta'seire'jme, patī'jtapi rī'raguite'n tījna' te'ntia'rujme e'ijti te'itiaura'stime i jaujxa', para'raseira i jaujxa' tī amajna a'seijre'.

collar y aretes
de semillas



† ti'ti eipu ti'puen:

a _____ m _____

g _____

i _____

i _____

j _____ s _____

k _____

k _____ p _____

k _____

k _____

k _____

k _____

m _____

m _____

n _____

p _____

s _____

s _____

t _____ j _____ t _____ t _____

t _____

t _____

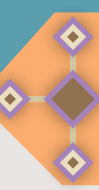
x _____

x _____ t _____ x _____

x _____ x _____

x _____ t _____ g _____

y _____



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 _____

a _____ de p _____

c _____

c _____

c _____ de c _____

c _____ de c _____

c _____ de m _____

ch _____

e _____

f _____

f _____

j _____ de g _____

j _____

l _____

m _____

n _____

o _____ de b _____ n _____

o _____

p _____

p _____

p _____

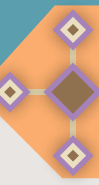
s _____ b _____

t _____

t _____ de p _____

z _____

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



Ti u'guajka 21. † niukari ti abitsi'

E'ijtiye'i:

Autiauchi i niukari kijka titi'jme ti abitsi', e'ijnaetse u'jbaira' yujetse ta'seijre' ajta i jaujxa'etse guatia'baire'.

A'uma i nasimua a'tixi apu pitiaja'riki i...

m _____ l _____ n _____

† ku'xa ajta i kuape ti etsen tijira'uyu'xa apu a'nanaiguaka i...

k _____ ap _____ t _____ 't _____ i _____ u _____

Tipua' guaka gua'ira' paku'aimi nusu tuixu gua'ira' apa...

g _____ a _____ _____ ra' t _____ t _____ ig _____ a

† café amuanpa rakua'ani i pan apa...

k _____ f _____ t _____ t _____ ig _____ a

‡pa i ku'kuri guataguauni, tumati pajta ji'ru apa a'tanen i...

t _____ t _____ a'y _____ i _____ u _____

Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse pati'jpi pamijna etsen tiu'muáre'n.

Juego 22. Las palabras escondidas

Instrucción:

Encuentra la palabra oculta; utiliza las pistas y las letras de ayuda.

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.

(Mara'ntátagua ì juye Tunkuwanì)

E'ijtiye'i:

† niukari ti ti'tijxa xu'muabi'n pukin te'yu'si' ti abitsi're', tiji
ira'utiauni e'ijti ti'xa tipua' peri ra'utiaun para'yu'xan aijpapu'
seira † numeru ta'seire'jme ajta † jaujxa' e'ijti tirata'sijme mi
muakuake' tu'guapitijmeetse mujkietse ta'seire'jme.

1.

16		9	17	19	5		16	2	12	16	1	10	2		11	18	7	16	8	13	17

1	12	16	3	4	5	9

2.

16		8	7	19	1	14	18		14	2	12	16	1	16	1	6	17	1	10	2

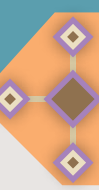
3.

16		8	7	1	8	16	5		11	17	2	10	1	4	7	16	15	1

Saike xajtarijra' tɪkai mua'tsigua:

1 = a	2 = a'	3 = á	4 = b	5 = e	6 = g	7 = i	8 = ï	9 = j	10 = k
11 = m	12 = n	13 = p	14 = r	15 = s	16 = t	17 = u	18 = u'	19 = y	

Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse patijpi pamijna etsen tiu'muáre'n.



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. Encierra 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.

Ti u'guajka 25. † túra majrakite († túra)

E'ijtiye'i:

Autakurustia'xi' e'ijnakime' ✗ i anxibike' ti pua'maka kai ruxa'
je'n i ta'seijrati'guajme i túra ti kite.



Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse pati'jpi pamijna etsen
tiu'muáre'n.



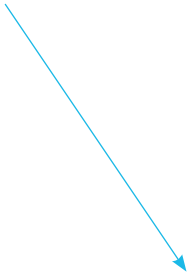
Juego 26. Zurciendo sílabas

(El espíritu malo)

Instrucción:

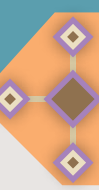
Une con una línea las sílabas y forma una palabra.

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.



Juego 28. Buscando la imagen perdida

(El jaguar castigado)

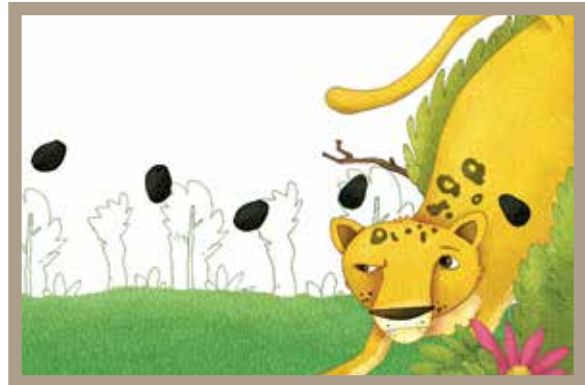
Instrucción:

Relaciona con una línea las frases y las imágenes.

Los monos 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.

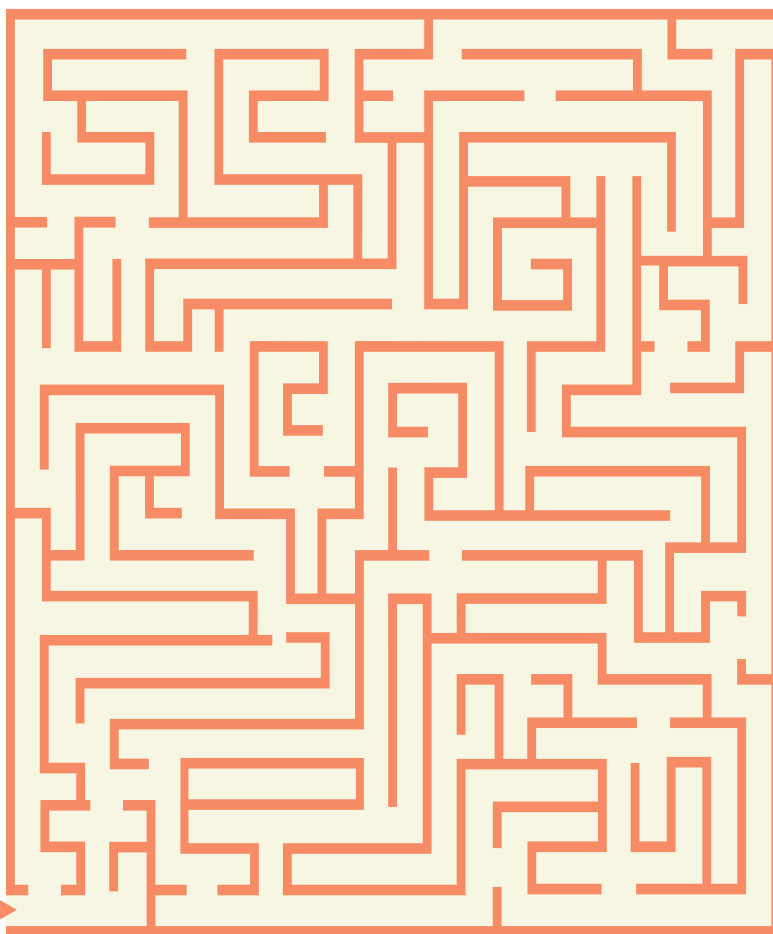
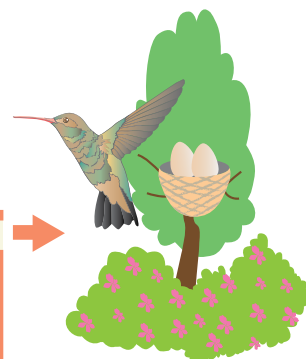


Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

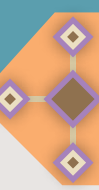
Ti u'guajka 29. Juye ti a ja'ure'niain a'uti chue ti naseijre' (Tukan)

E'ijtiye'i:

Guatabaire' i tukan ti aja'ra'sti i chuata' titsika'i ti e'che paratasimu'an i chuata' e'ijti guaruti.



Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse pati'jpi pamijna etsen tiu'muáre'n.

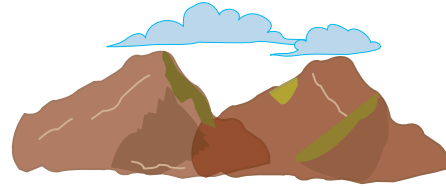


Juego 30. El laberinto de los *paskoleros*

(El 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.

Ti u'guajka 31. Guatagua i niukari ti ti'tijxa

(Sakalum)

E'ijtiye'i:

Maúsimuma'xi' i ti gua'pua i niukari ti ti'tijxa tiji ranaijmire'n i ti tia'xa.

Sakalum apu e'irayi i
maya eme,

† chue a'ijpu kime'
tabijgua *calcio*,

Amajna atasiseiri, ti'jta i
tika'ri,

† chajta'na yurijmu
guastia majta ti te'ntsina
ti'taka'i,

Ta'utika'etse guataseijre i
kaguayu',

ajmi' eiguapu xuabi'ka' i
muaixa'.

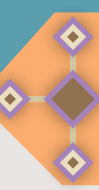
i ti tágua guatatai
aba'kai kaguayu'apua
a'uti e'tiakun.

ayapu guataujmu'a “chue
ti kuaina”.

“† kaguayu' i tiyaru” i
majta'ru.

a'ijmumijkin i ukate
rakua'ka.

**Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse pati'jpi pamijna etsen
tiu'muáre'n.**

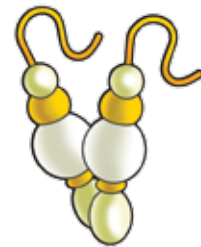


Juego 32. La vestimenta xilocuautlense

(Historia de la comunidad de Xilocuautla)

Instrucciones:

Con una línea ayuda a cada personaje a buscar la prenda que le hace falta. Evitar cruzar las líneas.



Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.

Ti u'guajka 33. Autiauchi i niukari kijka titi'jme

(† xuxu' ajta i titsika'i)

E'ijtiye'i:

Autiauchi i niukari kijka titi'jme patijitapi rara'simua'xi'n.

Para'seira majkietse ti mua'ixate'.

Xuxu'	Tia'na'iyi'ta	titsika'i	Tupá
nage'in	Aka	majti'ijta	pina'
Maxkíra'i	itsita ti'ijte	jachi	mu'ikaka igua'igua



X	i	t	s	i	t	a	t	i'	i	j	t	e	l	n
v	u	d	m	T	i	l	c	j	y	t	u	i	n	a
x	s	x	q	i	t	e	r	h	t	y	a	s	d	g
p	g	f	u'	a'	s	h	j	k	i	l	ñ	i	z	e'
i	u	x	c	n	i	b	n	m	q	j	a'	w	e	i
n	a	r	t	a'	k	u	i	o	p	r	s	a	d	n
a'	y	f	g	i	a'	j	k	g	i	l	ñ	z	x	c
w	e'	q	w	y	i	r	t	k	y	u	i	o	p	a
A	i	T	s	i'	f	g	x	h	j	a	ch	i	z	x
k	b	u	c	t	b	a	n	m	q	w	e	r	t	y
a	e	p	z	a	M	m	a	j	t	i'	i	j	t	a
j	s	á	m	n	b	v	c	x	z	ñ	l	k	j	h
m	u'	i	k	a	k	a	i	g	u	a'	i	g	u	a

Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse patí'jpi pamijna etsen tiu'muáre'n.

Juego 34. El descubrimiento del maíz

(El cuento del pájaro carpintero)

Instrucción:

Completa el siguiente crucigrama colocando las letras que faltan.

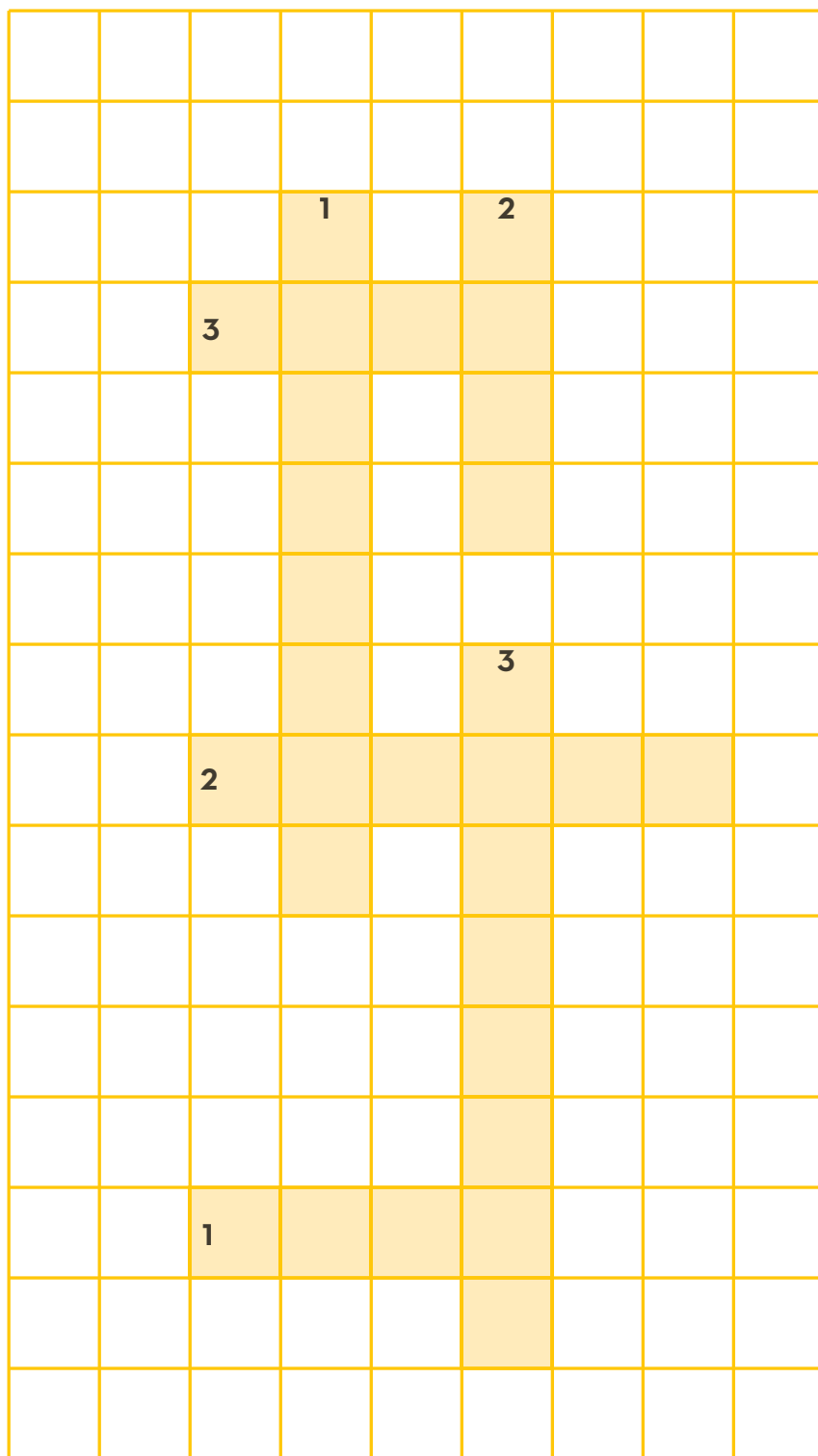
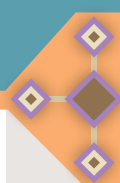
Verticales

1. Las personas que se fueron al monte vieron caminar a unas...
2. El descubrimiento del...
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. Por seguir a las hormigas arrieras llegaron hasta una...

Regresa al Libro del adulto y continúa con las actividades.



Ti u'guajka 35. Ri' guaguitia' ta'ji na tijira'ujijbe'n

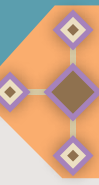
(† ti ti'guastia)

E'ijtiye'i:

Ri' guaguitia' miti te'yu'si'guajme kijka para'uyu'xa i numeru 1 ajta 4 tiji ri'ristan ti ra'ujijbe'n e'ijti te'itiaura'stime i ti te'yu'si'.

<p>()</p> <p>Aipu'ji ra'turate' ti rasei e'ijti ijta tiu'me i seimaxk'ira'ira' etse majmijta biyen.</p>	<p>()</p> <p>Ayapu'ji, i ti ti'guastia ri'pu rururen i yuri ti guaste'n, ayapu'ji rini, ra'batixijsin i yuri tikai pe'ni, mujme, xutsi, garbanzo ajta xuxu' girasol. Ayapu ajta i turu' ti gua'japua tasaguan, aráru', asaderos, yugua, cadena ajta kugua.</p>
<p>()</p> <p>Tipua' i aka, ra'uje'ika i kantira' ti a'ta, tipua' tiajtike'pujme'n guáakaren ra'uje'ika, ayapu'ji guataujmu'a tikin eigua punu' ti'kiten e'ijna nine'ira'etse, nusunu' guaguata na'rijnu' teijmata' a'baakaren ra'uje'ika kapunu' ti'kiten eigua a'ijna nine'iraetse.</p>	<p>()</p> <p>† ti ti'guastia tiji ri'ristan ti raguaste'n i yuri, anakaikan puraseiran, ti'jta autejcheni i nine'ira' ti ajkua ajta e'yan i kantira' antítaira i e'ita'tika' ti' antipua'ri'kitse' xikaj i tamuamuata' apuan gua'pua maxk'ira'ira'etse.</p>

Guara'ra' i Baujsi tigua'yu'xa etse pati'jpi pamijna etsen tiu'muáre'n.



Juego 36. Crucigrama de Todos los Santos

(Día de Muertos)

Instrucciones:

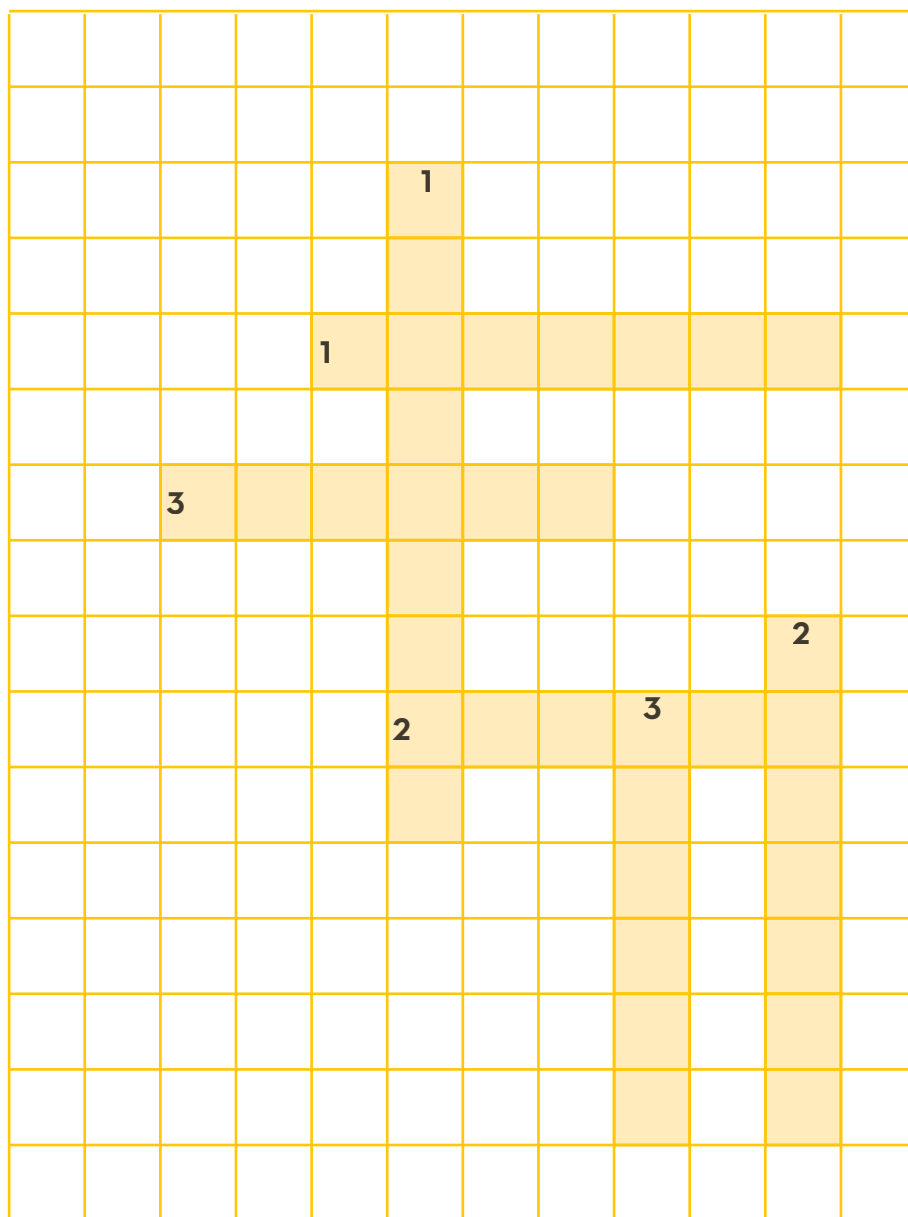
Completa el siguiente crucigrama colocando las palabras que responden a las preguntas.

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 hierba “mafafa”?
2. ¿Qué se abrió cuando el hombre desyerbaba?
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.**



E'ijpu ti'ri'ri ti. Rujime' 2/Soluciones. Parte 2

Ti u'guajka 13 Kapu raxe'be' ti rabaire'n.

Juego 14 No requiere solución.

Ti u'guajka 15 Kapu raxe'be' ti rabaire'n.

Juego 16 No requiere solución.

Ti u'guajka 17 tasi, *mesa*, tiakuara'i, *cama*, xipi, sikiri, itsari

Juego 18 cobija, mesa, molcajete, cama, ropero, sillas, estufa

Ti u'guajka 19 atsi muatsi'bijra', gua'ite, ikiri, itia'i, jakajsikirijra', ka'kai, ka'ni, ka'ru, kamu'a pa'usara, kiye, kuaxpua, mansa'in, mujme, naka, piste', sejbiye, sira, taki jamu'ai ti te'tiamuana, tiakuara'i, tumatyi, xana', xari ti xu'mua, xari xa'rijra', xutsi ti guabi, yaujka

Juego 20 aguacate, aretes de plata, café, calabaza, canasta de carrizo, cazo de cobre, cucharas de madera, chocolate, elote, fresas, frijol, jícara de guaje, jitomate, leche, manzanas, nopales, olla de barro negro, oro, pejelagarto, pescado, plátano, servilleta bordada, talavera, tortillero de palma, zapatos

Ti u'guajka 21 mulino, kuape ta'tuigua, gua'ira' ta'tuigua,
kafe ta'tuigua, ti tia'yuigua

Juego 22 molino, papelería, carnicería, panadería, plaza

Ti u'guajka 23

1.

t		j	u	y	e		t	a'	n	t	a	k	a'		m	u'	i	t	i	p	u
16		9	17	19	5		16	2	12	16	1	10	2		11	18	7	16	8	13	17

a	n	t	á	b	e	j
1	12	16	3	4	5	9

2.

t		i	i	y	a	r	u'		r	a'	n	t	a	t	a	g	u	a	k	a'
16		8	7	19	1	14	18		14	2	12	16	1	16	1	6	17	1	10	2

3.

t		i	i	a	i	t	e		m	u	a'	k	a	b	i	t	s	a
16		8	7	1	8	16	5		11	17	2	10	1	4	7	16	15	1

Juego 24

Anillo

Ti u'guajka 25



Juego 26

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

Ti u'guajka 27

tumin, kua'ira, kantira', taki ti mi'bijgua,
kitsibe'ri, kixa'uri, limeta naguá tu'rajmua

Juego 28

Los monos le lanzaron aguacatillos al jaguar.



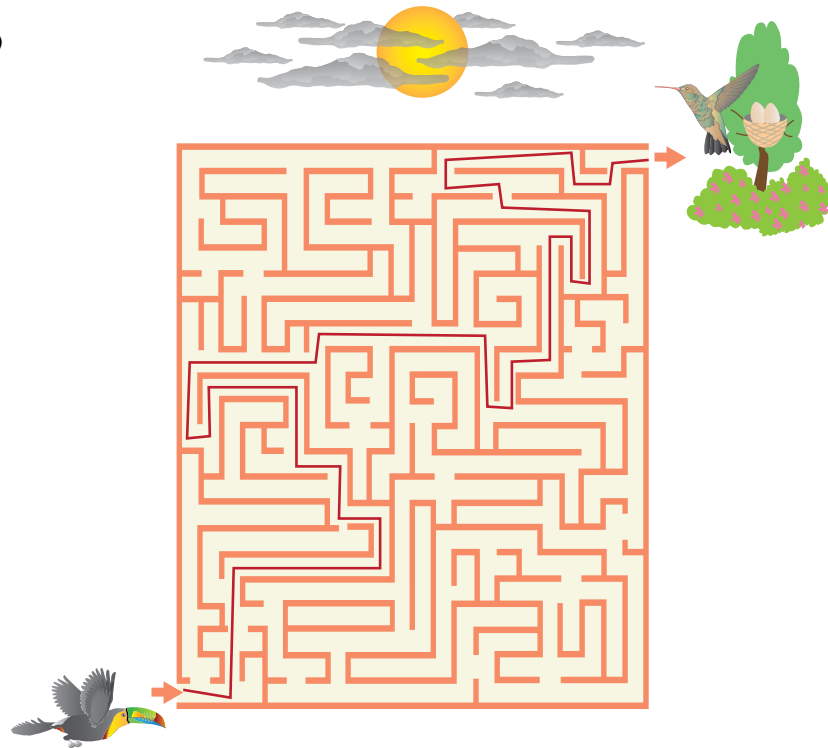
El Señor del Monte hizo nacer cola a los monos para que huyeran por las ramas.



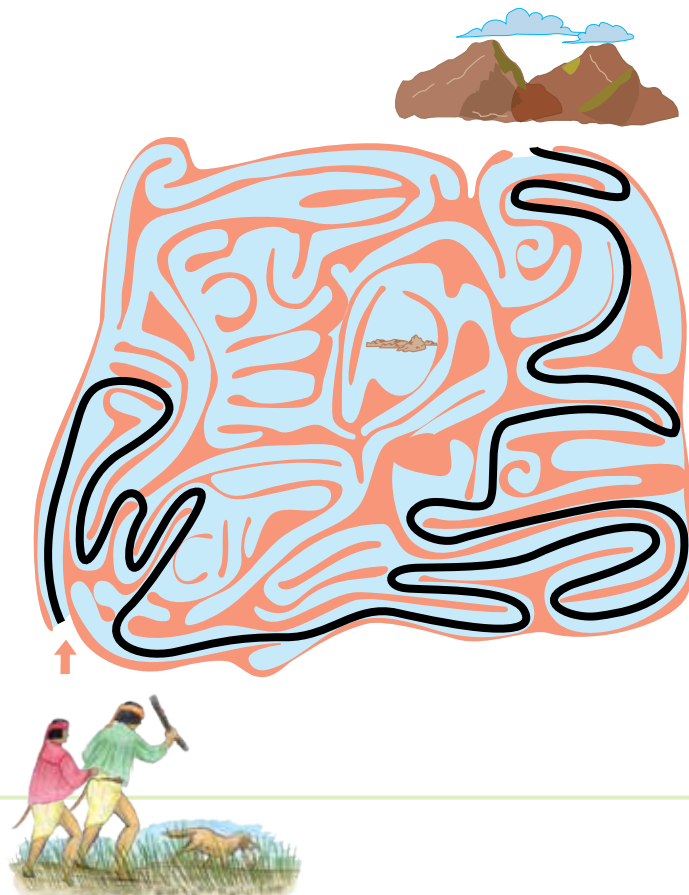
El Señor del Monte era quien mandaba en la selva.



Ti u'guajka 29



Juego 30



Ti u'guajka 31

Sakalum apu e'irayi i
maya eme,

† chue a'ijpu kime'
tabijgua *calcio*,

Amajna atasiseiri, ti'jta i
tika'ri,

† chajta'na yurijmu
guastia majta ti te'ntsina
ti'taka'i,

Ta'utika'etse guataseijre i
kaguayu',

ajmi' eiguapu xuabi'ka' i
muaixa'.

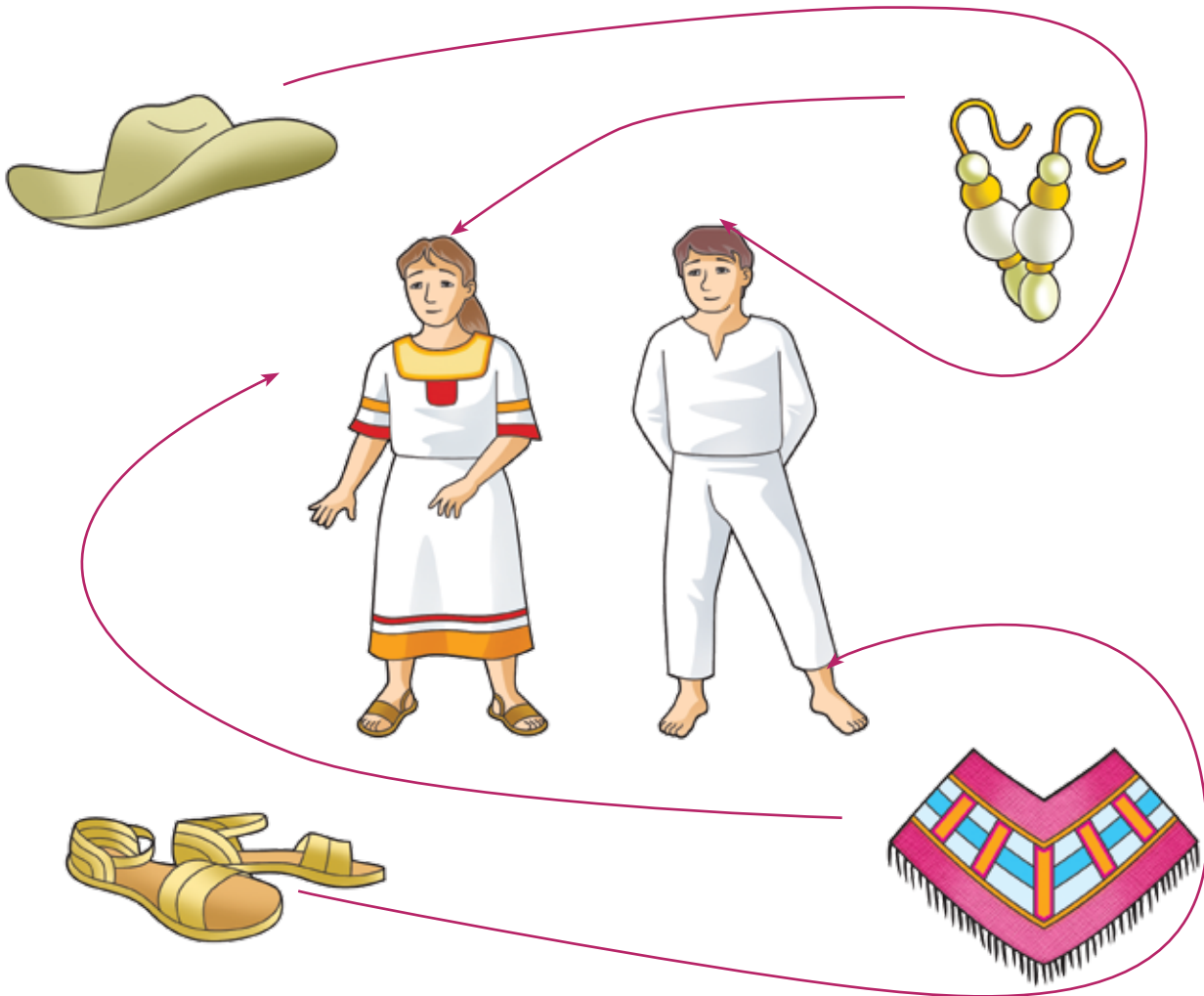
i ti tágua guatatai
aba'kai kaguayu'apua
a'uti e'tiakun.

ayapu guataujmu'a "chue
ti kuaina".

"† kaguayu' i tiyaru" i
majta'ru.

a'ijmumijkín i ukate
rakua'ka.

Juego 32



Ti u'guajka 33

X	i	t	s	i	t	a	t	i'	i	j	t	e	l	n
v	u	d	m	T	i	l	c	j	y	t	u	i	n	a
x	s	x	q	i	t	e	r	h	t	y	a	s	d	g
p	g	f	u'	a'	s	h	j	k	i	l	ñ	i	z	e'
i	u	x	c	n	i	b	n	m	q	j	a'	w	e	i
n	a	r	t	a'	k	u	i	o	p	r	s	a	d	n
a'	y	f	g	i	a'	j	k	g	i	l	ñ	z	x	c
w	e'	q	w	y	i	r	t	k	y	u	i	o	p	a
A	i	T	s	i'	f	g	x	h	j	a	ch	i	z	x
k	b	u	c	t	b	a	n	m	q	w	e	r	t	y
a	e	p	z	a	M	m	a	j	t	i'	i	j	t	a
j	s	á	m	n	b	v	c	x	z	ñ	l	k	j	h
m	u'	i	k	a	k	a	i	g	u	a'	i	g	u	a

Juego 34

			1 h		2 m			
		3 r	o	c	a			
			r		í			
			m		z			
			i					
			g		3 s			
		2 c	a	b	e	z	a	
			s		m			
					i			
					l			
					l			
		1 n	u	c	a			
					s			

Ti u'guajka 35

(3)	(4)
(2)	(1)

Juego 36

					1 g						
					u						
				1 t	a	m	a	l	e	s	
					j						
		3 e	s	p	o	s	a				
					l						
					o					2 p	
					2 t	i	e	3 r	r	a	
					e			a		n	
								n		t	
								c		e	
								h		ó	
								o		n	

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.

Eijna i yu'xari
guatiatabijguaka' pejpi
agua'kua'jte'n saiké
petia'ba'niustia' náyeri
niukajkime' ajta niapuai niuka,
tiji mua'ranáchaja'ra'ni. †
guajkari ruxa'jpu seire'jme i ti
te'seijre' i Baujsi tigua'yu'xa
etse ajta i ti te'yu'si' amajna
Yu'xari ta'jijbi'guan.

Tiamua'ine pejpi
ratiáguajka i guajkari
pata' ramua're e'ijti
ti'guajkari'guaka tiya
tiu'guajchite' aniukarin
ajta niapuai niuka.

