



Su Majestad la Adivinanza

*Daniela Sánchez
Lihón*

Su



Majestad

la

Adivinanza

Prólogo

Adivina, Adivina...

De qué palabra se trata

Imagina que retrata

Voz versátil que domina.

Infiere que predomina

Nueva forma de enseñar

A la correcta, llegar

Nombrando varias respuestas

Zeta llevan las propuestas

Adivina sin pensar.

**La respuesta es
Adivinanza**

Hablar de la adivinanza es adentrarse a un espacio mágico y divertido. Es convertir un recurso lúdico, en un valioso instrumento pedagógico.

Por lo general, no tiene más cometido que el entretenimiento. Sin embargo, puede servir de gran apoyo al docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Su atractiva presentación en forma de rima, hace, que los niños se motiven o interesen por ella. Siendo la rima, una invitación a aprenderlas, adivinarlas y reproducirlas.

Como menciona el autor de este libro, la adivinanza “*es un juguete mental*”. Realmente lo es, porque fomenta el aprendizaje emocional, e intelectual del niño.

Además de ello, considero que es algo fantástico porque es capaz de potenciarles la memoria. Para adivinar la respuesta, ellos deben memorizar la misma haciendo un ejercicio mental de reflexión y análisis.

Tiene hojas y no es planta

Sabe mucho y no es lector

No tiene ningún error

Y al maestro suplanta.

¿Quién es?

La respuesta es el libro

Son muchas las bondades que contemplan las adivinanzas. Con ellas también se puede aprender palabras nuevas y poner fin a la rutina, porque representan una práctica divertida. Los niños las ven como un juego.

Aunque en algunos niveles escolares, no estén contempladas en el currículo, muchos docentes pueden reconocer el valor didáctico que encierra para cualquier edad, y ponerlas en práctica en el aula.

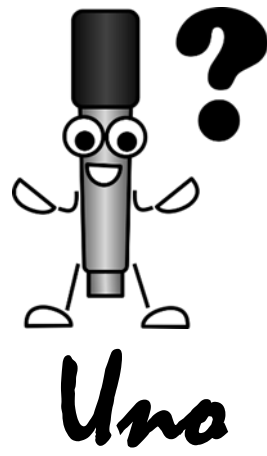
Los invitamos a recorrer cada una de las páginas de este libro, porque son como la ruta que necesitamos para encontrar un tesoro.

Cada capítulo es una pista que hace que te detengas a analizarla, para seguir indagando. En cada uno de ellos, encontramos la maravilla de la didáctica que nos anima a continuar leyendo.

Muchas son esas maravillas. Ejercita el lenguaje oral, fomenta la imaginación, incrementa el pensamiento deductivo, induce a la reflexión y muchas otras más.

Felicito al autor Danilo Sánchez por este valioso libro. Y por atreverse a rescatar el recurso dormido que hay en la adivinanza, al que hay que despertar.

Profesora
Vielka Argelis Gutiérrez Domínguez.
Panamá.



1. EL MEJOR JUGUETE MENTAL

1. Para aguzar la inteligencia

El tema de las adivinanzas en la educación y en la cultura en general de los pueblos, es un capítulo aparentemente mínimo, curioso y hasta superfluo, razón por la cual se pierde y se nos escapa su extraordinario valor, y con ello su potencial intrínseco para cultivar en la persona humana valiosos e insospechados contenidos y cualidades.

Por eso, es importante comprender esta expresión literaria y poderoso elemento pedagógico, verdadera maravilla arquitectónica, filosófica, mágica y musical, que todo eso y mucho más es, contiene y representa la adivinanza.

Interesa también ofrecer algunos alcances metodológicos respecto a cómo vincularla al afianzamiento de algunas habilidades y destrezas básicas en el niño por ser ella, además de una de las fundamentales y excelsas expresiones de la poesía lírica popular, un juguete mental idóneo para aguzar la inteligencia y la sensibilidad de la persona humana.

También porque niños, jóvenes y adultos lo acogen siempre con simpatía, entusiasmo y hasta pasión.

2. Adivinanza es el destino

Las adivinanzas, o también denominadas acertijos, son antiquísimas como el agua o el aire; o el corpúsculo de materia y energía que dieron origen al cosmos, a la vida y a nuestro destino de estrellas fugitivas en el errante espacio estelar. Gota y viento que están en el germen del mundo.

Se encuentran ligadas al origen de nuestro destino y civilización las palabras o frases como: “¿Qué es?” o “¿Qué será?”, núcleo de las adivinanzas. Fueron sin duda esas frases, cuando aún ni siquiera eran palabras sino borriones de ideas y garabatos de intenciones de la mente, y las primeras sensaciones que modulara el hombre en su alma, y todo ser que sintiera algún temblor y extrañeza frente al cosmos. Por ello y frente a ello es que se hicieron algunas metáforas inevitables ante el estupor de los elementos naturales que se desencadenaban o desenvolvían ante sus ojos. Y es esa la materia que compone las adivinanzas.

Aunque el “¿qué será?” ya tenga la calma de la contemplación del mundo, tras la grieta de la cueva o bajo la sombra extasiada de un árbol del pleistoceno

de la humanidad, no deja de tener el desamparo del interrogante acerca de cuál es nuestro destino sobre la faz de la tierra. Pregunta y ojalá que calma, aunque jamás pretendamos que haya respuesta a estas interrogantes, que será la misma que se escuche cuando resuenen las trompetas, llenas de dudas y acusaciones, en el exabrupto, aunque al parecer inevitable, Juicio Final.

3. En su fragor

Se registran adivinanzas en casi todas las lenguas y culturas del universo, tanto que se podría afirmar que junto a Dios y al licor no hay grupo humano que no las haya urdido, trabado o inventado; hecho que nos da la clave de su trascendencia y la noción de que en ellas se encierra un contenido de enorme significación, muy hondo y muy grave.

Y, ¿cuál es ese? Puede ser: la construcción y desconstrucción del mundo, porque a ello nos enfrentamos cuando las formulamos y tratamos de resolverlas, deshaciendo algo para volverlo a recomponer. En su fragor juntamos retazos de un universo que se deshace a cada instante, como de otro que se vuelve a configurar, proceso que es el drama de las adivinanzas:

*“¿Quién es y no es,
que corre y no corre,
que no se detiene
y no tiene pies?”
(El tiempo)*

Es ¿literatura?, Sí. ¿Pedagogía?, Sí. ¿Música?, por su puesto. ¿Filosofía?, claro. ¿Magia?, ¡indudablemente! ¿Verdad? ¿Quién lo ha de poder negar?

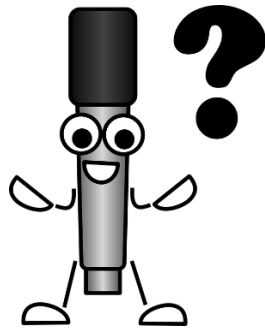
4. Poder interior

Pero aún más que todo eso junto, la adivinanza es tan grande como el mundo, y tan pequeña como el corpúsculo de materia y energía que dio origen al estallido que aún perdura y que somos nosotros. Ella, en síntesis, es el mundo:

*Vence al tigre,
vence al león,
vence al toro embravecido,
vence a señores y reyes,
que a sus pies caen rendidos”.*
(El sueño)

He aquí, pues, este prodigio del arte, dialéctico y por tanto arduo, feroz y por lo tanto embravecido; vasto y hondo por antonomasia, que junta contrarios, ideas antagónicas y en pugna.

Con el gran poder interior que poseen exponerse a ellas como hacen los niños que es jugar a ser dioses, en participar en la hechura del ser de las cosas, deshaciendo la realidad y volviendo a crearla.



Das

2. EN ELLA SE CONSTRUYEN SIGNIFICADOS

1. ¿Cuál es el animal?

Se encuentran adivinanzas inmersas en viejos relatos persas. Pero, ya en lo que es la cultura griega, de la cual somos en parte herederos, figura con un brillo bronco y singular en la vida y el destino de sus grandes héroes.

Está en el núcleo de la campaña de Alejandro Magno, quien rompe el nudo gordiano en su incursión para sojuzgar el lejano oriente, hecho que tiene toda la estructura y aureola de una adivinanza.

Y está en la estrella de Edipo Rey, quien antes de poder acercarse a la amurallada Tebas, camino que recorre antes de dar muerte sin saberlo a su padre y en el desposar luego también sin saberlo a su madre.

Urdimbre en la cual el trasfondo es una adivinanza que él desentraña, pero no su destino –¡y ésta es la paradoja!–, cuando la Esfinge, que tenía cabeza, cuello y pecho de mujer, como cuerpo y pies de león, le formula este acertijo:

*“¿Cuál es el animal
que al empezar la mañana
camina en cuatro pies,
al mediodía en dos
y por la tarde en tres?”
(El hombre)*

2. Dar sentido

Adivinanza ésta que es formulada:

a). En una encrucijada de vida y muerte, ya que acertar en la solución significaba la auto inmolación del animal mitológico,

b). Desencadena una decisión trascendental, ya que sin la oscuridad del enigma la vida de la esfinge no tendría razón de ser,

c). Es una metáfora que refiere dramáticamente de nuestras vidas, abarcando desde cuando somos niños, pasando por cuando somos jóvenes para finalmente aludir a cuando nos volvemos viejos, y

d). Curiosamente esa esfinge cuidaba el paso del camino, cerrándolo hasta la absolución de la pregunta, como nos ocurre frecuentemente ante las esfinges y adivinanzas con que nos encontramos en nuestro paso por la vida.

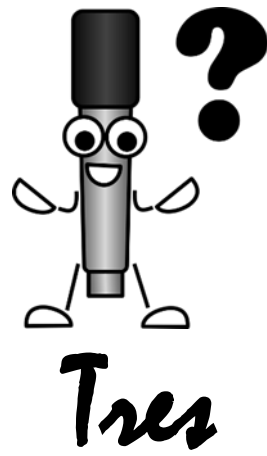
Todos esos elementos y muchos otros con relación a la adivinanza nos señalan que radica en ella una raíz y una pieza clave vasta y valiosa para explicar y dar sentido a la vida y al destino de las personas.

3. Escrutan el infinito

De allí que no solo las esfinges, que son monumentos al misterio, al enigma y a la adivinanza, sino que el más grande edificio de la antigüedad, y más concretamente de la lúcida y luminosa cultura helénica, fue el laberinto de Creta, que era una adivinanza. Nunca se invirtió tanto en la construcción de un enigma como fue la construcción de ese edificio, fabricado por añadidura por una cultura, como la griega, que amaba las respuestas directas, inclinada a esclarecer las preguntas esenciales acerca del ser de las cosas:

*“Correrías, correrías,
correrías por la pampa,
correrías todo el día
y nunca me alcanzarías”
(El viento)*

Y el excelso santuario de Machu Picchu, construido de piedra colindante a las nubes y las estrellas, ¿no tiene todos los abismos y las alturas de una adivinanza? Creo aún más, que la tierra y los planetas son adivinanzas, que el mundo y el cosmos es una adivinanza absoluta, y cada pulso de nuestras venas son hechizo y sortilegio, formulados como adivinanzas. Más aún, cada hombre es una adivinanza. Y así también las pirámides de Egipto, la mítica Torre de Babel son otras tantas adivinanzas. ¡Y las Líneas de Nasca, que custodian y escrutan el infinito son otras tantas adivinanzas hasta ahora sin respuesta posible!



3. AQUEL QUE ADIVINE

1. A despecho de los dioses

Dar la solución a una adivinanza puede significar alcanzar el máximo poder sobre la tierra. Ya lo hemos visto en el hado de Alejandro Magno o Edipo Rey.

En el caso de nuestra cultura, los oráculos de Pachacámac en Lurín, o el de Catequil, en Santiago de Chuco, no hablaban describiendo los hechos sino en claves de adivinanzas

Y los sacerdotes tenían que resolver estos arcanos en una interpretación sutil, donde frecuentemente perdieron sus cabezas que eran cercenadas porque el designio de los dioses contravenía los intereses de los gobernantes de turno y mundanos.

Aquello sucedió cuando el oráculo de Catequil predijo la llegada de los hombres blancos y Huayna Cápac, creyendo que los sacerdotes le traicionaban, mandó destruir el oráculo, e hizo que los cuchillos pasaran por las gargantas de los sacerdotes que eran verídicos en solucionar enigmas, pero inocentes en no saber interpretar el anhelo de los hombres, o como evitar que se desencadenara una determinada situación a despecho de los dioses.

2. Te hará emperador

Josué, en Egipto, al interpretar el sueño del Faraón acerca de cuál era el significado de haber soñado 7 vacas flacas deambulando por el desierto; y, luego, 7 vacas rollizas que pastaban por la ubérrima pradera; alcanza la máxima ventura ante el Rey al interpretar lo que en el fondo estaba en lenguaje de adivinanza, y cuál era el hondo deseo del gobernante, situación que nos revela que las adivinanzas a veces tienen doble cara.

Pero es en el Mester de Clerecía, del Siglo XIII, en el Libro de Apolonio, de autor anónimo, se detalla cómo el acertar con una adivinanza podía significar alcanzar de inmediato el mayor poder y privilegio, como era casarse con la hija del Rey y hacerse, lógicamente, el futuro soberano de vastos confines, al decirse en la misma letra del acertijo lo siguiente:

*“La verdura del ramo es como la raíz
de carne de mi madre engrueso la cerviz.
Aquel que adivinase este enigma, feliz
ése tendría a la hija del Rey y emperatriz”.*

¿Qué sería? O, ¿qué será? La respuesta que te hará emperador está dentro de la letra de este acertijo.

3. Reconstruyen la historia

Fray Bernardino en su *“Historia General de las cosas de Nueva España”* relata que los peninsulares al llegar a las nuevas tierras después denominadas América, encontraron en México, por los caminos que pasaban, unas costumbres como las que en España se denominaban los “Qué cosa y cosa” y que en aquella región la nombraban como los “zaz miles”, que eran –hasta en la forma de decirlo– lo mismo que las adivinanzas; algunas de las cuales reproduce en su libro, como ésta que dice así:

*“¿Qué cosa y cosa
está señalando al cielo
con el dedo?”
(La espina del maguey)*

En la cultura andina se las conoce como “huatuchis” que significa anudar, amarrar y, a la inversa, desatar, cazar una pieza con otra. El juego se inicia con dos expresiones rituales que son:

– Imallanchik aycallanchik, sa. (¿Qué cosa será? ¿Cuánto será? ¿Así es?)

Y la respuesta es:

– Asá. (Sí. Así es)

Va y se queda

va y se queda.

¿Qué será?

4. Dineros y fortunas

Hay adivinanzas preincas, e igual también de la época del imperio del Tahuantinsuyo, como éstas que se han registrado:

*“Una casa verde de habas
que no están verdes ni secas”
(La boca y los dientes)*

*“A dos lagunas negras
un solo cerro las ataja”
(Los ojos)*

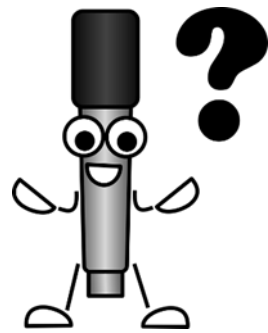
*“Se llena de noche
se vacía de día”*

(La cama)

*“En medio de cuatro cerros
flamea una bandera colorada”
(La candela y el fogón)*

Uno puede reconstruir la historia humana a través de las adivinanzas. La siguiente nos señala una época desechada o descartada ahora con el imperio de otros modos de despilfarrar dineros y fortunas. Ejemplo:

*“Blanco fue mi nacimiento
pintáronme de colores
he enriquecido a villanos
y empobrecido a señores”
(El naípe)*



Cuatro

4. EL BUEN ADIVINADOR

1. ¿Cuál será la tan mentada?

Adivinanzas y juegos infantiles han sido trabajados en el Perú por Gabriel Escobar, Emilio Romero, Hermógenes Colán y Efraín Morote Best. Y, en nuestra época, merece especial mención José Respaldiza Rojas, autor de libros como: “*Maestra Adivinanza*” y “*Mil adivinanzas quechuas*”.

Sin embargo, lo bueno es que ellas no son únicamente un vestigio de la antigüedad, ni un supérstite rescatado por la arqueología, o mantenida viva por la nostalgia, sino que nacen y se despiertan cada hora, cohabitando con nosotros a cada momento del día la vida cotidiana.

Surgen y juegan en todo ámbito que se pueda imaginar, sea el ciudadano o el rural, el humilde y hasta mísero o el desbordante de opulencias, sea que gocemos de un momento feliz, sea que padezcamos un infortunio, sea en lengua japonesa o china, en ruso o en quechua.

En todo escenario y hasta en toda circunstancia de la vida nos acompaña una adivinanza como un ovillo de maravilla y estupor delante de nuestros ojos llenos de asombro:

*“¿Cuál será la tan mentada
que se halla al fin de una vida,
no halla en el mundo cabida
ni en el cielo tiene entrada;
que se halla en algunos meses
y en la semana dos veces?”
(La letra A)*

2. Maravilla de la creación

Es la adivinanza un juguete exquisito, un artefacto mental extraordinario, una cometa imaginaria que junta unos cuantos elementos de la realidad, dos o tres, hecho de fuegos fatuos imaginarios, de cintas de colores que se despliegan, de retazos de naturaleza que aletea, de jirones de realidad, para con apenas dos o tres elementos configurar un universo, creándolo en 7 segundos, como dios creó en siete largos días el cosmos y sus criaturas:

*“Detrás de aquel cerro
detrás de aquel otro
relincha la yegua*

y no se ve el potro”.
(El trueno)

Pero la adivinanza es más urgente que el mundo de piedra y cielo; revolotea un breve instante y calla instantánea y fugaz. Alumbra, define, estalla y otra vez las aguas vuelven a serenarse y dormirse en la orilla.

Son juegos de lenguaje, de ingenio y candor, en donde hay vuelo e inmersión. Es un volar fragmentado en pedazos para después consumir una unión, con brillo de mirada en los ojos, y un poner el alma en la pregunta y el corazón en su probable solución:

*“Estaba el galán sentado
con la dama en sus rodillas
y cerquita de la boca
le estaba haciendo cosquillas”.*
(El guitarrista y la guitarra)

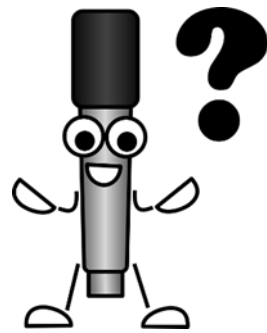
3. Arquitectura de las cosas

No hay adivinanza que se responda plenamente, siempre queda una brecha de duda como es la vida, como somos los hombres. Inmediatamente después de la aprobación de la respuesta viene el cuestionamiento y la discusión, a cotejar cada enunciado y siempre queda siquiera una pizca de perplejidad que nunca se pierde. Hay un flanco abierto y una señal que se escapa, porque así es el mundo y así son las cosas.

*“En el aire suspendido,
mágico avión sin motores,
viene y les cuenta al oído
sus noticias a las flores”.*
“El colibrí”
(José Ruíz Rosas)

La adivinanza es pregunta –lo cual la hace eterna– tiene rima y tiene danza, lo cual la hace efímera. Los niños la disfrutan sobremanera porque es a la vez objeto, sustancia y abalorio.

Ella les agrada, sienten gozo y hasta placer de enredarse en su trama y sortilegio porque ella les abre las puertas del misterio de la creación del mundo y les muestra. ¡cómo están puestos los maderos en la arquitectura de las cosas, y cómo esta choza está compuesta de minucias, pero también de audacia; de barro, pero también de rosa, fragante e impoluta.



Cinco

5. SE HIZO PARA HACERNOS REYES

1. Y Habla por mí

La adivinanza es una composición que nació no específicamente dedicada a los niños sino a un público universal, hombres y mujeres, tanto adultos como pequeños, sean jóvenes o sean ancianos.

Más nació incluso para gente avezada, para viejos invencibles, para jóvenes impulsivos y adultos indomables; se hizo para aspirantes a tronos, para edipos reyes, y para aquellos que anhelaban conquistar el corazón de una dama y unirse la corona de monarcas y soberanos.

*“Soy y no soy,
no soy y fui,
mañana seré
y hablarán de mí,
¿quién soy?”*

(El ayer)

Sin embargo, es una de las primeras expresiones de la lírica popular –como también los romances– que los niños la expropiaron e hicieron suya. Se apoderaron de ella y la incorporaron a su mundo, tanto que ahora nos parecen destinadas expresamente para ellos, pero no fue así.

2. Elige un tesoro

Porque su destinatario original es el hombre en su vastedad y quizá por eso ha sido acogida por los niños quienes son los más enteros de los hombres. Por lo menos no fue pensada para alguien clasificado en una edad, como hemos incurrido en hacerlo.

*“Tristes esperanzas
corren sin ventura
se cortan sin tijeras
y se cosen sin costuras”.*
(Las nubes)

Pero he aquí el milagro y la proeza, cuál es: ¡como el niño gana lo precioso para sí! dejando al adulto lo rentable y lo mezquino: los negocios, la administración (pública o privada), la burocracia, las finanzas en los bancos, la política.

Mientras el niño elige el tesoro, se orienta instintivamente por lo que es el reino de la vida portentosa que nosotros lo dejamos ir o lo perdemos lastimosamente.

3. Juego y libertad

Así:

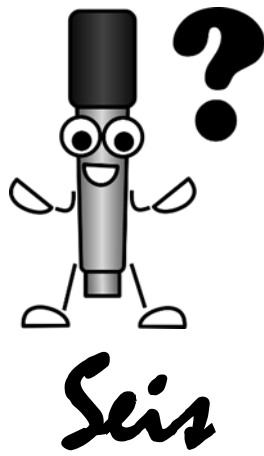
*“¿Quién es el que hace
–le preguntes o no–
con la cabeza que sí
y con la cola que no?”*

(El pato)

Lo curioso de la adivinanza es que son categorías arduas y difíciles, son retos a la inteligencia que demandan mucha concentración, y con frecuencia son retos a la vida en su centro. Supone realizar esfuerzos intelectuales arduos para resolverlas; pero que, sin embargo, los niños lo realizan con gusto y hasta fruición.

¡Cuanto mayor denuedo les demanda desentrañarlas, que resolver tareas escolares casi siempre farragosas! Mucho más. Invierten más ahínco mental, pero a lo cual se dedican con gozo. ¿Por qué? ¿Por qué no se dignan entusiasmarse igual por lo que incluso es más accesible y elemental?

¡Por eso mismo! Porque al niño le cautiva asumir retos hasta heroicos. Pero también les embelesa por otro hecho sencillo: la adivinanza se da en un espacio de juego y libertad.



6. ¿QUIÉN ES ELLA?

1. Arrojan sus lanzas

El niño le tiene afición a la adivinanza porque ella sustituye en algo el ejercicio hacia el cual se siente más atraído, cual es escrutar los hechos, develar los objetos y desentrañar los misterios del destino.

¡Adivinar!, tiene incluso mucha más sustancia que explorar, investigar o descubrir.

El niño quiere adivinar el mundo. Y adivinar es aventurarse, mirar entre nubes, indagar entre sombras.

Adivinar es traspasar con la mirada lo que ensombrece el universo, es captar con un impulso lo cierto, pero lanzados arriesgadamente a su comprensión o a su posesión y a su agobio.

*“Millares de soldados
van juntos a la guerra
y arrojan sus lanzas
de punta a la tierra.
¿Quién es?”
(La lluvia)*

2. Guapa doncella

Adivinar tiene muchos contenidos que los hemos desechado en nuestras vidas y que la literatura felizmente conserva aún. No toda literatura, es cierto, pero la literatura infantil, sí. Tal como: el asombro, el ritmo, la creencia y el embrujo de que las cosas se animan con un soplo del espíritu; con la magia, con la subjetividad y ¡con el temblor por la belleza!

¡En fin! Defendamos una actitud que no cercene ni lapide, que no mutile ni se prive de estos elementos maravillosos ideados por y para la exaltación, el fervor y la proyección al infinito que tiene el género humano, como es la adivinanza. Así:

*“¿Quién es ella que en la rosa
bella sus colores posa?
¿Quién es la guapa doncella
que entre el sol, luna y estrellas
vaga y vaga... vagorosa?”*

(La mariposa)

La adivinanza, como todos los textos sabios es anónima y es inevitable que ella tenga esta condición, sobre todo cuando alcanza un nivel perfecto de realización.

3. El niño se adhiere

Exquisitez que ocurre como en los cantos rodados de los ríos poderosos, que ya no tienen impresa la roca o cantera de su procedencia, sino que todos son redondos y pulidos y tienen solo la impronta del río y de las aguas que los han pulido. Y sufren o gozan ese destino superior de su anonimidad, y de su pertenencia al ser colectivo que ellos representan.

Junto a aquel hecho se presenta otro, cual es que pierden también su ubicación regional o nacional. Y se vuelven rápidamente –dependiendo de su valor– en patrimonio universal.

Con la cual el niño se contagia. Y se adhiere a ella porque es idéntica a él: natural, sensorial, juguetona y sorprendente. Y, sobre todo, feliz.

Es una economía de palabras en un universo ilimitado de imaginación. Así:

*“Soy un palito
muy derechito
y encima de la frente
llevo un mosquito
que ni pica ni vuela,
ni toca la vihuela”.*
(La letra “i”)

4. Fósforo y saeta

Tampoco es descalza, desnuda o literal; no va desprovista de sueños. ¡No! ¡No es técnica! Se refocila, aletea libre y dichosa.

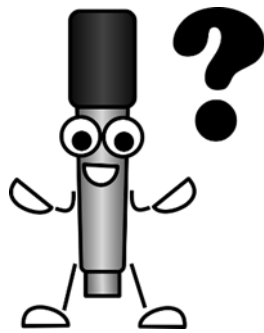
Hace galas de sus plumas de ave de paraíso. ¡Qué se creen! Se engalana, gusta de vestir trajes regios, porque es una diosa.

Ella es el lenguaje con que hablan los dioses en los oráculos. Pero ama la libertad, se sale siempre de pauta, por eso usa máscaras, porque es sacerdotisa de los templos y siempre, hasta con lo más modesto y humilde, su actitud es mirífica:

*“Más de mil damas hermosas
vi en un instante nacer
encendidas como rosas
y al instante perecer”*
(Las chispas)

Es la grandeza de lo pequeño; es lo pequeño y humilde cuando encuentran su verdadero sitio, sin envanecerse.

Y creo que en ello hay otra razón de la predilección que siente el niño por ella, cual es que es breve, menuda e ínfima, pero encendida como un fósforo y una saeta.



Siete

7. VIDA Y MÁS VIDA ES ¡LA ADIVINANZA!

1. Nos enseñan a ver

Las adivinanzas desarrollan la inteligencia y educan el gusto, porque en ella resaltan las imágenes y sorprende la desconstrucción y construcción del mundo al cual se arriba.

Pero en realidad no nos muestran un solo mundo sino diversidad e infinidad de mundos a los cuales se accede con su hechizo.

Son piezas poéticas de extraordinario valor para movilizar la mente, en hacer comparaciones y, finalmente, síntesis.

Así como nos enseñan a ver la realidad con ojos extasiados

*Nico, Nico y su mujer
tiene cola, pies y pico,
y los hijos de los Nico
ni cola, ni pies, ni pico.*

(Gallo, gallina y huevo)

2. Recreo inteligente

Con ellas establecemos hipótesis y diseñamos conclusiones, logrando universos cabales, redondos e íntegros.

Ayudan a hacer todas las operaciones mentales complejas, a elaborar esquemas y a compararlos en la búsqueda de una respuesta.

En su juego se superponen modelos, referencias, plantillas. Donde vemos que unas se aproximan, pero en algo no calzan.

Otras socavan y destrozan, nos estremecen y conmueven, haciéndonos sufrir y llorar, en la lectura creativa y en el recreo inteligente de encontrar la solución.

*Teniendo un ojo no veo
teniendo pico, no como.*

*Llevo arrastrando las tripas,
me las jalan ¡y no lloro!*

(La aguja)

3. Mariposa que vuela

Las adivinanzas son fórmulas para ejercitar múltiples operaciones lógicas e imaginativas.

Movilizan los más fuertes y potentes músculos mentales, sobre todo para aventurarse en hacer procesos de analogía e inferencia en el intento de armar y desarmar un orbe nuevo y dichoso.

Compuestas creativamente con símiles y metáforas. Donde los cabellos pueden ser espigas, el hilo del trompo la capa de un caballero que danza. O la cometa una mariposa que vuela.

Como esta adivinanza que de tanta repetirla ya no saboreamos su dulzura ni reparamos en su plasticidad ni en su magia:

*Para bailar me pongo la capa
y para bailar me la vuelvo a quitar,
porque no puedo bailar con la capa
y sin la capa no puedo bailar.*

4. Pasos que va dando

Son todas ellas subyugantes fuegos fatuos, hechizos admirables de la poesía, de una épica de lo pequeño.

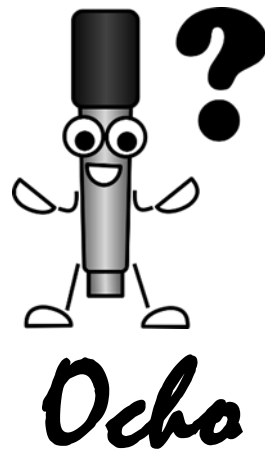
Poesía que se agiganta en la proeza del arte y de la formación del hombre.

Son arte consumado, quizá la mayor gloria de la mente y el alma humana. Si no, veamos:

*¿Quién es aquella que va andando
que no es dueña de sus pies,
que tiene vuelta la espalda
y el espinazo al revés?
Que los pasos que va dando
no los puede contar y que,
al descansar, en su vientre*

sus patas guarda: ¿quién es?

(La tortuga)



8. COLMADA DE GRACIA

1. Caminos que se bifurcan

En ellas hay movimiento, drama, teatro, poíesis.

Hay códigos crípticos, mapas para llegar a entierros fabulosos, a una vida cargada de gracia y colmada de misterios.

Pero he allí la humildad y servicio de su didáctica asombrosa y es que pronto nos revelan cuál es su meollo, o bien: sus senderos y caminos que se bifurcan.

*Nocherniego y de bigotes
es el violín del tejado,
con su ron ron destemplado,
cazador de pericotes
de la luna enamorado.*

*(El gato)
Autor: Arturo Corcuera*

2. Enteros y totales

Se ha pensado que el niño, para adivinar, clasifica, reagrupa, procesa, ordena experiencias. Pero nada de eso ocurre ni es cierto. El niño en la adivinanza es una flecha disparada a un infinito y que da en un blanco.

*Treintaidós sillitas blancas
en un viejo comedor
y una vieja parlanchina
que las pisa sin temor.*

(La boca)

¿Qué se nota aquí? Que la adivinanza es un estallido de la mente, que es una explosión y una zambullida.

En donde los recursos y reflejos es cogerse de algunas imágenes y dispararse como cohetes.

Y no solamente dejar que lo haga nuestra mente sino todo lo que somos nosotros, íntegros, enteros y totales.

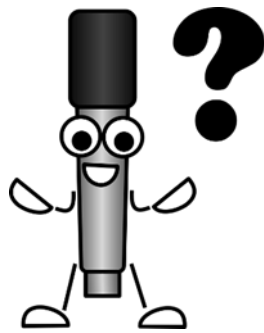
3. Engrandece la vida

¿Hay que enseñarle a un niño a adivinar? Creo que lo mejor es ensayar y aprender con él, en todo caso a construir las, para luego tener ya en clave la solución de todas o gran parte de ellas.

Creo sinceramente que el niño no piensa al responder una adivinanza, sino que, como su nombre lo indica, adivina. Se lanza, arriesga la vida, se tira en la fuente.

¡Que adivina!, así de sencillo. Y que es lo supremo, que es arrebatarse plumas al ave dorada, de la creación. Y que debemos de tratar de hacer más frecuentemente, alcanzando con ello mayor sabiduría para iluminar y engrandecer la vida.

Lo bueno de ellas es que allí están solícitas y dispuestas al descubrimiento y a la desfloración casi instantánea por el alma y la mente del niño, que siempre nos regala en su ejercicio una sonrisa cómplice. Porque ¿quién no sonrío con una adivinanza? Espacio mágico en el cual todos nos volvemos niños.



Nueve

9. TINO Y DESATINO

1. Siempre núbil

Se tornan en lámparas, producen luz y se encienden. Lámparas que ya nunca se apagan porque son incandescentes.

Que rodarán de pueblo en pueblo, atravesarán ríos, mares de una a otra cuenca, de uno a otro confín y continente.

Como también atravesarán terrenos más hondos como son los siglos, los milenios, generaciones tras generaciones de gente.

De padres a hijos, de hijos a nietos y así consecutivamente, siempre corriendo de boca en boca.

Así algunas nos vienen desde muy lejos, desde miles de años. Y es que son prodigios. Y prodigios verbales que son los más contundentes.

Porque es como si el hilo de oro y diamante, y de plata, de las palabras se tejieran en filigranas de asombro y se hicieran joyas que dentro guardan una vida pletórica y siempre núbil.

2. Reino de fábula

Hay diversos estadios en el proceso de urdir una adivinanza. Un primer momento es: A). Transformación poética de la realidad:

*“María Palacho
tuvo un muchacho
y nadie sabe
si es hembra o es macho”.*
(El huevo)

Pero ¿quién es María Palacho? La gallina. ¿Quién es el muchacho? El huevo. ¿No es sorprendente? Aquí ha habido una mitificación, una elevación a la categoría de un ser fabuloso a unos personajes comunes y corrientes como es la gallina y el huevo. De ser este un animal cotidiano se lo erige en un icono. ¿No es extraordinario? Ya el huevo es una efigie y es un tótem; pasan a ser monumentos insignes. De allí la belleza y el sortilegio que las adivinanzas contienen. O, si no, veamos esta otra:

*“Juan guaraguao
más alto sentao
que parao”.*

(El perro)

Se eleva al inicio a un personaje a la categoría de un fáctum, de héroe de un dominio, del pequeño o fastuoso ámbito de nuestra ordinariéz que con la adivinanza ingresa a un reino de fábula. Y eso es lo seductor del arte: convertir cualquier cosa –como Van Gogh su silla y sus zapatos– en un mito y en un sueño maravilloso.

3. La lógica de la creación

b) Luego viene, como segundo paso, lo que yo llamo el desorden de los sentidos para descubrir un orden nuevo, un voltear el mundo cabeza abajo, un perder la ubicación de la realidad, que es lo que hace el verdadero arte:

*“Tablita sobre tablita,
sobre tablita tablón.
Canillitas de teque–teque
y encima mi corazón”.*
(La tortuga)

¿Pero qué ha pasado aquí? Una descomposición, siempre en el ámbito de la poesía. Armar en una nueva arquitectura maravillosa lo pequeño, al deconstruir el caparazón de la tortuga con esas imágenes de “tablita sobre tablita, sobre tablita tablón”.

Ya en este espacio, que es otro creado en la maravilla que es la poesía, se nos está presentando de un modo distinto, pero sobre la línea de oro de la lógica de la creación, cuál es la realidad común y corriente pero mirada de otro modo. Ha ocurrido que algo que conocemos mucho, quizá demasiado, es transformarlo en otra cosa. En realidad, y en el fondo, la adivinanza discute humorísticamente la lógica de la creación misma del universo.

4. Hebra huidiza

c). Un tercer componente es un salto al vacío, un arrojarse al sin sentido pleno, a la nada absoluta.

La adivinanza es un suicidio de la razón. Pero lo peor, o lo mejor, es que se lo hace con gracejo y con humor, porque en el recinto de ella el hombre se ríe de sus desgracias y, en este caso, de la crueldad del mundo de no saber qué suerte el destino nos depara. Y aquí llegamos al meollo de lo que ella encierra: el enigma de nuestro destino sobre la tierra.

Creo que lo que hace grande a la adivinanza es este pequeño infierno de la pérdida de toda razón y de toda lógica en aras de encontrar la hebra huidiza de cuál es nuestro destino en esta vida y en este mundo. Y en esta eternidad en la cual hemos venido a parar sin explicación persuasiva y de la cual al final seremos expulsados por no saber acertar la adivinanza que esa eternidad contiene.

Y otro elemento que las hace grandes –dentro de lo minúsculo que ellas aparentan– es que, en la entraña de su envoltura, dura o leve, tienen chiste y risa adentro contenidos, que no se presenta en todas sino, para mi gusto, en las más trascendentes como cuando se dice:

*“En un monte muy espeso
canta un gallo sin pescuezo.
¿Qué es?”
(El hacha)*

5. Un gesto de ternura

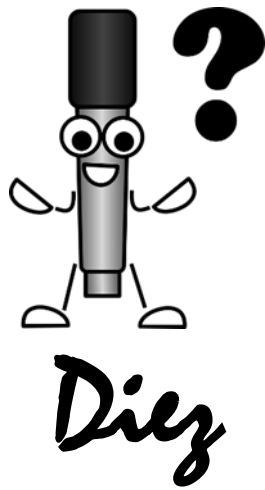
d). Hay un cuarto elemento en toda adivinanza, que es lanzar una tabla de salvación en el naufragio, o en el aparatoso fracaso que es esta vida.

Es un madero que se arroja o que se arrima como un acto piadoso, por eso también la prefiere el niño que siempre aprecia un gesto de ternura y de generosidad, un acto condescendiente donde se ofrece una pista para no quedar en el abismo ni en la desolación. Ni en la caverna en que a veces se concierte esta inusitada existencia:

*“Te la digo y no comprendes,
te la digo y no me entiendes”.
(La tela)*

*“Habla y no tiene boca
oye y no tiene oído,
es chiquito y mete ruido
muchas veces se equivoca”.
(El teléfono)*

Y así construimos, ¡oh, maravilla de maravillas!, ese hechizo, ese delirio y deslumbramiento, como son las adivinanzas.



10. LA ADIVINANZA QUE SOMOS

1. Salva la vida

Las adivinanzas son piezas breves pero precisas en su verdad y en su belleza, exactas en su encanto rítmico, que nos convencen en cada uno de sus señales vitales.

La buena adivinanza es casi una canción con melodía exacta, de una musicalidad profunda, con un ritmo y compás como un fruto natural que nos subyuga por su exquisitez, hermosura y delicia.

Nos encandilan porque debajo de ellas hay una realidad bañada en poesía, por la autenticidad de su compás y por la sonoridad de sus frases. Que de un hecho nimio compone toda una filosofía de la vida:

*Bajo la tierra he nacido
sin camisa me han dejado,
más todo aquel que me ha herido,
por alegre que haya estado,
cuando me ha herido ha llorado.*

LA CEBOLLA

Por eso, se salva y salva la vida de los demás quien convierta su destino en una adivinanza, y quien alcance a realizarlo como quien alcance a responder la adivinanza que es él mismo de manera inagotable.

2. Piedra sobre el río

Creadores literarios de reconocido talento y genio han escrito adivinanzas que luego han pasado a ser anónimas. Porque no hay mayor homenaje que hace el pueblo a lo bueno y perfecto en literatura que haciéndolo suyo y volviéndolo anónimo. Adoptándolo y quitándole el nombre del autor particular para reconocerla, por su excelencia y valor, como patrimonio cultural del género humano. Así:

*En la calle me toman,
en la calle me dejan.
En todas partes entro
de todas partes me echan.*

EL POLVO

Pero, el bueno de Amado Nervo escribió esta adivinanza, que la he visto ya sin nombre de autor:

*¡Qué hermoso!,
de piedra sobre el río,
abajo la corriente,
arriba el caserío.
¡EL PUENTE!*

3. Alumbra sin ser estrella

y Juan Bautista Grosso escribió esta otra:

*“Yo soy la espiga
yo soy el grano
yo soy la harina
yo soy el pan,
somos hermanos
que alimentamos
desde hace siglos
la humanidad”.*

EL TRIGO

Y en “El Libro de las Adivinanzas” el poeta peruano Arturo Corcuera nos propuso adivinanzas como las siguientes:

- Con una túnica blanca / por la noche se desliza. LA TIZA.*
- Alumbra sin ser estrella / relincha sin ser caballo. EL RAYO.*
- Envejece caminando / cada paso es un mal rato. LOS ZAPATOS.*
- Un pájaro de metal ora y canta esta mañana. LA CAMPANA.*
- No llegará a ser caballo / ni su dueño a ser jinete. EL CABALLETE.*
- Una vida por los suelos / y además soba que soba. LA ESCOBA.*
- Nadie niega que es un mundo / que a medio mundo alborota. LA PELOTA.*

4. El aire de la mañana

Desde otro ámbito, esta vez desde la escuela, Elmer Moreno Martel del Perú nos donó la siguiente:

*Cómo baila de contenta,
cómo baila en el salón,
le han pintado el rostro negro
con ticitas de color.*

LA PIZARRA.

Y Vinicius de Moraes, poeta brasileño a quien le guardamos inmenso respeto y cariño, es autor de esta que es mi preferida:

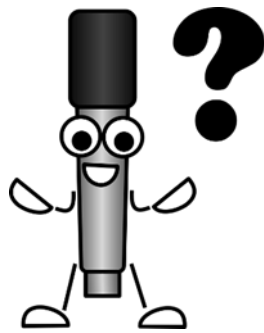
*“De un lindo salto
ágil y seguro
al rato salta*

del suelo al muro.

¿Qué será?"

EL GATO.

Este "¿qué será?" es infinito. Es el cielo y el aire abierto. De allí que podamos decir que el espacio de una adivinanza es el firmamento vasto e ilimitado. Es el aire de la tarde o la mañana por donde se pierden nuestros ojos tratando de dar con la solución anhelada.



Once

11. Y, ¿QUÉ ES EL MUNDO?

1. Caminando conmigo

También desde el Perú, Francisco Izquierdo Ríos nos propuso esta bellísima adivinanza:

*“En la punta de débil hierba
he visto un cristal tan pequeño,
ahí caven el sol, el cielo y el río”.*

EL ROCÍO.

Y Rosa María Rojas la siguiente, que en realidad resulta siendo un poema:

*“Limón de plumas,
retama en jaula,
de qué campiñas?
¿De qué mañanas?”*

EL CANARIO.

Y José Ruiz Rosas escribió:

*Curiosa y alta testigo
de toda la oscuridad,
va caminando conmigo
como una helada verdad.*

LA LUNA.

2. Juegos de palabras

En otro plano, y como estudioso y recopilador de adivinanzas en el Perú, destaca indudablemente José Respaldiza Rojas, quien entre nosotros es quien más ha dedicado paciencia, ingenio y esmero, no solo a la adivinanza sino a todo objeto verbal pequeño, aunque brujo y hechicero, quizá por estar vinculados al secreto y a lo etéreo. Y así como en las adivinanzas, José trabaja en los trabalenguas, conjuros, candombes, jitanjáforas y hasta nonsenses.

A cada uno de estos temas el profesor Respaldiza, quien recibió el Premio Nacional de Fomento de la Lectura y fue decano en la Universidad Nacional de Educación La Cantuta, ha dedicado sendas publicaciones; iniciando su investigación con su tesis de grado para obtener el título de magister en educación con el tema de las adivinanzas, donde sostiene que ella es un recurso fundamental en la pedagogía para motivar en el niño el aprendizaje.

En este campo publicó el año 1991 un libro fundamental, como es: “La maestra adivinanza”, y otros como: “Adivinanzas quechuas”, “Adivinanzas impublicables”, “Jintanjáforas, adivinanzas y otros juegos de palabras”.

3. ¿Qué son tus ojos?

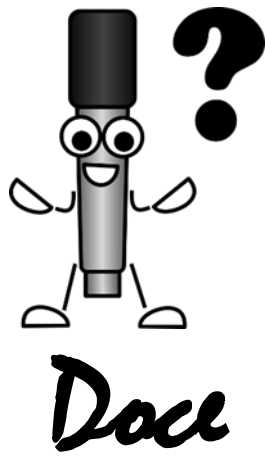
Dijes, abalorios y talismanes, las adivinanzas que ruedan, se quedan, avanzan. Que son como los ríos en cuyas aguas nunca nos bañaremos dos veces.

Considerando que habitamos un mundo en donde todo es adivinanza. Así, lo que en estos instantes miro: el lápiz, el cuaderno, la puerta, la ventana, la flor, la rama, el árbol, el cielo azul, el sol posado en el umbral y alargándose por el suelo.

Y es que, así como hay fórmulas científicas para cada cosa y que son verdad, hay también fórmulas verbales que igualmente lo son. Fórmula verbal para los seres y las cosas en su sentido y dimensión de volverse aura, espíritu y encanto.

Porque, finalmente, ¿qué somos los seres humanos? ¿Entre todos juntos y cada ser en concreto? ¡Adivinanza! Y, ¿qué es el mundo, y cada cosa y cada grumo de tierra, sino adivinanza?

Y, ¿qué son tus ojos, niña mía del alma, para mi corazón anhelante, sino inmensas e incontestables adivinanzas?



12. HACEN SABER NUESTRO DESTINO

1. Poética y hasta mítica

En la adivinanza el lenguaje juega consigo mismo, juguetean no solo las palabras sino hasta las sílabas y las letras que se entrecruzan y alinean en una especie de juego gráfico en donde tiene un significado hasta la colocación y alineación de la letra:

*“Una C de medialuna,
una A de la fortuna
una N con turbante
y una A más adelante.
Qué será”.
(La caña)*

Aquí vemos la tremenda y hermosa figura de cómo se convierte una N en Ñ, identificando la ondulación superior de la letra Ñ, como si fuera un turbante, imagen poética y hasta mítica en donde no solo el lenguaje sino la dimensión gráfica y visual, cabrillea y juega ya en un ámbito de realización plena de virtuosismo.

2. Señorío y esplendor

Y esta otra también metalingüística, en donde la palabra hace la proeza de jugar consigo misma, gracias al poder fascinante que la adivinanza logra:

*“De Lucas se quita el cas,
y de Isabel el postrero
y es el nombre de la dama
con quien tuve amor primero”.*

Y donde la respuesta es:

(Luisa)

Pero para obtener la cual hay que convertir la mente, o el cielo abierto, en un pliego de papel o en un pizarrón, para allí descomponer las

oraciones y las palabras en sílabas y entresacar como de un cántaro la solución.

Es cierto entonces que la adivinanza es el juguete mental por excelencia y que en ella la palabra alcanza su mayor brillo, señorío y esplendor.

Y así hay multitud de ellas para las cuales cabría dedicar un tratado más extenso.

3. Estrella que fulgura

Adivinanza que es aura, es soplo y es nube que pasa por el cielo azul y sereno. O se queda prendida a la almena, al pensil o al remate del techo de nuestras casas, sean de caña, de adobe o de rudo ladrillo.

Que es cometa con hilo o sin hilo pero que vuela libre. Que es hechizo, prodigio y maravilla. Adivinanza que no está ni reside la solución. Ni siquiera es la pregunta, ni en ambas juntas.

Que es más bien el aire impalpable de la mañana, de la tarde o de la noche en que se las recrea bajo los aleros de las casas recientes o vetustas, bajo el cielo sin luna o bajo el portentoso plenilunio.

O bajo el cielo con o sin luceros, pero sí con estrellas que habitan y fulguran en el interior de la adivinanza misma.

4. Adivinar nuestro destino

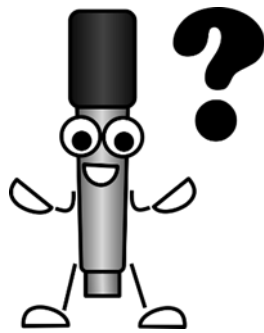
Porque siendo yo niño se la decía en el patio iluminado de mi escuela nativa. Porque las adivinanzas en mi escuela las salíamos a recitar desde el corredor y estando en plena formación que hacíamos en el patio y a la primera hora de la mañana.

Y los niños de pie en la formación encontrábamos el camino de la solución que recorre diversos atajos.

Y subíamos las gradas de la escalera pensando en cada frase de la adivinanza y grabándola más que en nuestra memoria en el pozo sin fondo de nuestras almas extasiadas.

Porque sabíamos que estos eran objetos verbales que se habían hechos para ser aprendidos de memoria y para ser incrustadas en nuestras almas.

Quizá por eso estén relacionadas a las letras que se enseñan en las aulas, y nosotros sentados detrás de las carpetas tratemos de adivinar nuestro destino.



Tree

13. EN ELLA ESTÁ EL GENIO DE LA LENGUA

1. Nos abren los arcanos

La adivinanza desarrolla el gusto por el buen hablar y el buen decir, con ritmo, sonoridad y hasta métrica.

Hay en las buenas adivinanzas todo el hechizo, toda la gracia y el buen humor que solo caben en los hechos descomunales.

Son bellas y complacen al alma, ayudan en el dominio de nuestra lengua, aguzan el ingenio, la imaginación, la creatividad y la buena respiración en el hablar.

Sin embargo, hay que cuidar que ellas no se embadurnen con la chabacanería y la mediocridad que pareciera salpicar todo en nuestra época.

Rebuscando en uno y otro texto escolar encuentro ejemplos variados de cómo a la adivinanza se la estropea posiblemente considerando que en ella lo que vale es solo el ingenio y la respuesta.

No toman entonces en consideración el ritmo ni la belleza del lenguaje por su cadencia y su sonoridad, ni se esmeran porque el niño se acostumbre con ella a apreciar el prodigio del lenguaje para abrirnos los arcanos que el mundo nos ofrece.

2. Siempre muy servicial

Unos autores tienen el esmero de recoger la mejor versión, y otros anotan y consignan lo que encuentran a la mano. He aquí un mal ejemplo de cómo contamina también el descuido del lenguaje:

*"¿Que es un animal
de cuatro patas,
pero sin cabeza?
(La mesa)"*

He aquí la segunda versión más rítmica y acicalada:

*"Cuál es el animal
que tiene cuatro patas
pero no tiene cabeza?
(La mesa)"*

Y he aquí la tercera más cerebral y completa:

*"Cuál es el animal
siempre muy servicial*

*que tiene cuatro patas
pero no tiene cabeza?
(La mesa)"*

3. Para bailar

Otro ejemplo de cómo se estropea el buen decir de la adivinanza es la siguiente presentación referida al trompo que entresaco de un texto escolar que presenta una versión desmejorando la versión primigenia que tiene el brillo y la calidad que puede apreciarse a continuación en las dos versiones comparadas:

Esta es la pésima:

*"Para bailar me pongo capa,
para bailar me le vuelvo a quitar.
Yo no puedo bailar con la capa
sin la capa no puedo bailar".*

La versión original es esta otra, llena de ritmo, de gracia y donaire:

*"Para bailar me pongo la capa
porque sin capa no puedo bailar.
Para bailar me quito la capa,
porque con capa no puedo bailar".*

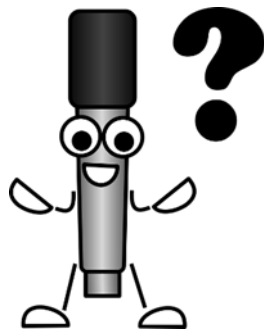
4. Nos colman de esperanza

Sin embargo, hay otra versión alambicada, con garbo, pero dificultosa, con rebuscamiento en el lenguaje, que dice:

*"Para bailar me ponen la capa,
para bailar me la han de quitar;
que con capa bailar yo no puedo
y sin capa no puedo bailar".*

Como se ve, cada grupo social, cada tendencia, época y modo de ser hacen lo suyo e insuflan su espíritu en las adivinanzas, sea aquellas que recién se urden o sea aquellas que recién se estilizan.

Las adivinanzas no solo adornan el mundo, y no solo le ponen festones, grecas y encajes a la vida, sino que guían nuestros pasos y son como las estrellas que brillan, rutilan y nos colman de felicidad y esperanza.



Catorce

14. EL DUENDE QUE VIVE EN ELLAS

1. No pude entrar, pero pude salir

El mundo es una caja de sorpresas, está puesto o escrito en clave de adivinanza.

Nosotros mismos somos una adivinanza porque se nos ha puesto aquí bajo llave, y esa llave tenemos que encontrarla.

Somos un cofre cerrado para los demás, como también para nosotros mismos que tenemos que adivinarnos.

Y la realización de nuestro destino es descubrir la adivinanza que nos habita en el fondo del alma y de la cual estamos hechos

Hay que indagarlo, descubrirlo, y sacarlo a flote para que brille siquiera un momento en la superficie que es la dimensión en donde estar ahora presentes, como una chispa en la nada y en la oscuridad a la cual regresaremos. Así:

*“Nunca podrás alcanzarme
por más que corras tras de mí;
y aunque quieras separarte,
siempre iré yo junto a ti”.*
(La sombra)

Como esta otra muy sencilla:

*“Fui a un lugar
y en él me vi.
No pude entrar,
pero pude salir”.*
(El espejo)

2. ¿Quién será?

Debemos reevaluar la adivinanza para la educación. Limpiarla, darle brillo y rescatar su fulgor original. Devolverle su pleno uso en la formación de la inteligencia de los niños y en el ensayo de hacerlos creadores de su propio destino. Y de ponerla nuevamente al servicio de la formación del gusto por la verdad y la belleza:

*“Ventana sobre ventana
sobre la ventana balcón
sobre el balcón una dama,*

*sobre la dama una flor”
(La piña)*

De allí que proponga a todo maestro o ciudadano involucrado en el plan lector recogerlas y conocer más el fondo y el prodigio que ellas encierran e implementar estrategias de enseñanza, relacionándolas al folclore y a la vida misma, como al decurso social.

*“Tiene ojos de gato y no es gato,
orejas de gato y no es gato,
patas de gato y no es gato,
rabo de gato y no es gato,
¿quién será?”
(La gata)*

Además de constituir píldoras mentales para desarrollar la inteligencia y la sensibilidad, ellas nos enseñan a construir mundos con elementos precarios, que en síntesis consiste la mayor proeza que podemos desarrollar en este mundo. Así:

*“Una dama muy delgada
Y de palidez mortal,
Que se alegra y reanima
Cuando la van a quemar”.
(La vela)*

3. El duende de la adivinanza

Y, para terminar, lo haré con una adivinanza que Gianni Rodari y sus alumnos crearon espontáneamente en un taller de creatividad, en el curso que este escritor laureado con el Premio Hans Christian Andersen, equivalente al Premio Nobel en el campo de la literatura infantil, realizara en España y que dice así:

*“Adivínalo esta vez:
la ballena no es un pez,
el murciélago no es ave,
—aunque el pobre no lo sabe—
y mucha gente que ves,
parece humana y no lo es”.*

Y esta otra que una alumna me retó a responder en un taller que yo desarrollé y que felizmente, no sé cómo, le pude dar la respuesta por pura brujería del rayo fulgurante que es la adivinanza.

O soplado por el duende que me olvidé de decir aquí es quien vive en el fondo de ellas y que le encanta que de vez en cuando se lo despierte:

*“Tres palomas volando
tres cazadores cazando
Cada cual mató la suya
y dos se fueron volando”.*

