

## O xogo das adiviñas



REVISTA GALEGA  
DE EDUCACIÓN  
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

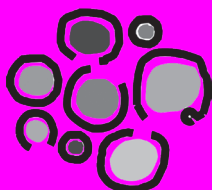
ISSN: 1132-8932

Páx. 78-79

**Antón Cortizas Amado**

Escritor e investigador do patrimonio lúdico

anton@edu.xunta.gal



Patrimonio Lúdico Galego

Dentro do enorme tesouro dimaterial que é o xogo tradicional, e dos seus inmensos e variados recursos educativos, contamos cun grande abano de enredos e brincadeiras que teñen como elemento de xogo, ou sexa, como brinquedo ou xoguete, a propia lingua, a palabra e o seu emprego lúdico e á vez poético. Ese é o caso das adiviñas e os enigmas, que se veñen distinguindo en que as primeiras son en verso e os segundos en prosa.

De xeito inevitábel, ao falar deste tema a lembranza lévanos a aquela época na que a rúa era da infancia. Daquela, cando o tempo atmosférico non acompañaba, cativas e cativos recollíanse nos portais ou nos cabanóns e compartían brincadeiras que non precisaban máis espazo que aquel que puidese acoller a súa presenza e pouco máis. Por veces o xogo desenvolvíase con pequenos brinquedos (pensemos no xogo dos alfinetes, no das chinas ou tres en raia, por exemplo); mais outras veces o xogo non precisaba máis brinquedo que o da propia lingua e o propio corpo. Así, recitábanse lengalengas fermosas, cantilenas para xogos de mans, ou simplemente cantábanse cancións de toque infantil ou mesmo romances.

Otras veces, o xogo era precisamente a palabra utilizada como fariña para modelar con ela unha adiviña ou un enigma aprendido por transmisión oral, nomeadamente da xente maior. Unha adiviña é un xogo de palabras que pretende ocultar un significado, que é o que se trata de descubrir. Polo tanto, nas adiviñas ponse en xogo o enxeño e a fantasía de quen a propón e de quen a ten que solucionar. Ao mesmo tempo, o xogo de adiviñar enriquece quen o xoga non só polo enredo en si, senón polo uso literario da linguaxe e o enriquecemento do vocabulario, pois nas adiviñas utilizan-

se a metáfora e o símil, a metonimia, alegoría, analogía, xogo de palabras ou o calembur entre outros recursos poéticos e literarios.

Neste artigo, apenas pretendemos propor a adiviña como práctica e xogo escolar, porque entendemos que nos tempos que corren a escola é o máis importante elemento da recuperación, retransmisión e práctica do xogo tradicional, e como tal tamén o das adiviñas como enredo literario que pode entrar como recurso didáctico transversal.

A adiviña pódese propor na aula como un simple divertimento ou como elemento para a aprendizaxe. De forma breve e esquemática, expomos unha actividade escolar para realizar, por exemplo, a partir de cuarto curso de primaria incluíndo, por suposto, o ensino secundario. Describímola en catro fases:

- Primeira fase: Proposta de recolla directa de adiviñas da nosa tradición oral. Elabórase un modelo de datos a recadar, precisos e necesarios que dean rigor ao traballo: data, nome da persoa informante, idade, lugar de orixe (referida á adiviña), parentesco...
- Segunda fase: Posta en común, memorización e intercambio das adiviñas. Observar e comparar posíbeis variantes, correccións necesarias dos textos, eliminacións dos castelanismos que por veces aparecen na nosa oralidade. Proposta de realizar o xogo das adiviñas durante o recreo, para o cal deixaremos voar a nosa imaxinación.
- Terceira fase: Recreación ou invención de novas adiviñas, de forma individual e/ou colectiva. Como axuda pódenos servir a lectura do apartado da *Gramática da fantasía*, na que Rodari trata este tema.
- Cuarta fase: Exposición pública das adiviñas, quer mediante

cartaces ou murais, quer na revista escolar do centro ou mesmo a través da Internet.

E como até aquí chegaches, dispoñe a enredar coa túa adiviñadora imaxinación, con esta media ducia de adiviñas de diferente tipo:

De que cor é a manga do coleite branco do cabaleiro de Santiago?

Que é o que é,  
que se o chamas desaparece?

Que cousa é cousa  
que corta sen tesoir  
e cose sen agulla?

Redondo coma un bocal,  
pódese abrir pero non pechar.

Catro corremontes,  
catro cichafontes,  
dous turtutús  
e un dálle-dálle.

Como será, como non será,  
comer a galiña hoxe  
e matala mañá.

Esta vai de agasallo e de punto final:

Que farei, que non farei,  
cal será a brincadeira  
que se xoga con palabras?  
Adiviñao á primeira! ■

