

Antonio A. Gómez Yebra

*ADIVINANZAS
DE
ANIMALES Y PLANTAS*

Ilustraciones
Carles Arbat Serarols



EDICIONES
A L J I B E



ÍNDICE

● <i>A modo de prólogo</i>	9
● <i>Adivinanzas de animales</i>	15
<i>Para resolver</i>	29
● <i>Adivinanzas de plantas</i>	39
<i>Para resolver.....</i>	61
● <i>Soluciones a las adivinanzas de animales</i>	79
<i>¿Sabías que..... ?</i>	81
● <i>Soluciones a las adivinanzas de plantas</i>	91
<i>¿Sabías que..... ?</i>	94
● <i>Juguemos con las adivinanzas de animales... 107</i>	
<i>Inténtalo tú</i>	111
<i>Soluciones</i>	112
● <i>Juguemos con las adivinanzas de plantas</i>	113
<i>Inténtalo tú</i>	117
<i>Soluciones</i>	118



MODO DE PRÓLOGO

Cuando no existían los juegos de ordenador, la televisión, el cine ni la radio, cuando era casi imposible tener un libro en casa, muchos hombres y mujeres, muchos abuelos y nietos se divertían proponiendo acertijos, adivinanzas y enigmas.

El enigma clásico invitaba a ejercitar la imaginación, a descubrir los misterios del mundo, a aprender a leer lo escrito entre líneas, a entender lo dicho oscuramente. Solamente existe un animal capaz de andar a cuatro patas, luego a dos, y por fin a tres, el único capaz de elaborar juegos de palabras tras los que se esconde algo relacionado con el mundo o con el ser humano: el propio hombre.

Intentar descubrir el sentido de una adivinanza supone un ejercicio gratificante, tanto para el niño como para el adulto, aunque este último a veces no lo intenta por miedo a fallar, por temor a sentirse inferior al niño, que es quien se lanza a aventurar suposiciones con más alegría.

Siglos atrás, en las opacas tardes-noches del invierno, en torno al fuego, grandes y pequeños proponían adivinanzas y

otros juegos similares para culminar el día. Con las adivinanzas aprendían y se divertían por igual, sin necesidad de aparatos electrónicos, creando, gracias a esos y otros momentos, una relación familiar que en nuestra época parece bastante deteriorada.

El gusto por las adivinanzas y otros elementos de la sabiduría popular, como los refranes, viene, pues, de muy atrás, y sólo hasta hace un par de siglos se han empezado a recopilar en colecciones diversas.

Las que aquí se presentan son originales, esto es, no han sido tomadas de la tradición, sino inventadas por mí, como he hecho en otras publicaciones, en un afán por remozar y actualizar el género.

Presentan un mundo en relación, no un mundo disgregado, aunque aparezcan reunidas por materias, porque todo está en contacto, las cosas del más acá y las del más allá, los animales con las plantas, éstas con el ser humano, etc.

Componente básico de estas adivinanzas es la metáfora, aunque se procura no abusar de ella para no oscurecer el sentido de cada texto.

*De basarse únicamente en la metáfora se llegaría al
enigma o a la charada.*

*Charada, por ejemplo, sería ésta: “Justo en el quinto hay
un cuarto del tercero que en lucha con el segundo es primero”.*

*El significado muy bien podría ser éste: “En el quinto piso
hay una habitación (cuarto) del tercer hermano, que en lucha
con el segundo (contra el cronómetro, pues es atleta),
es primero (llega el primero a la meta)”*

*Pero no se trata de romper cabezas o de “comer cocos”,
sino de pasar un rato entretenido, lúdico, en el que se puede
aprender algo. Por eso, la mayoría de las adivinanzas son
sencillas, para que todos los lectores descubran la solución
sin excesivo esfuerzo.*

*Además, estas adivinanzas están todas escritas en verso,
con lo que se educa el oído hacia la poesía y la música, y
pueden considerarse a caballo entre el ejercicio de Lengua
y el del Conocimiento del Medio, etc.*

*Con la inclusión de detalles anecdóticos, ocultos en el
apartado ¿Sabías que...? se pretende ensanchar los
conocimientos y, en general, el mundo intelectual del*

más joven lector. Éste se acostumbra, con las adivinanzas, a pensar, a efectuar relaciones varias, en especial de tipo lingüístico, pues muchas adivinanzas obligan a encontrar un término rimante para dar con la solución.

Las adivinanzas invitan a llevar a cabo prácticas de condensación del lenguaje, que sin perder los valores líricos, se hace conceptista. En el espacio de una cuarteta no hay lugar para gastar palabras en balde, para malgastarlas en salvas de artificio.

Hay artificio, claro, y mucho, en las adivinanzas, pues cada una de ellas exige un proceso de elaboración que tiene mucho de artesanía, de orfebrería: se parte de un objeto y hay que remitir a él sin citarlo, a base de proponer sus calidades, sus cualidades, su lugar, modo de vida, aspectos lingüísticos o paralingüísticos que configuran el término, etc.

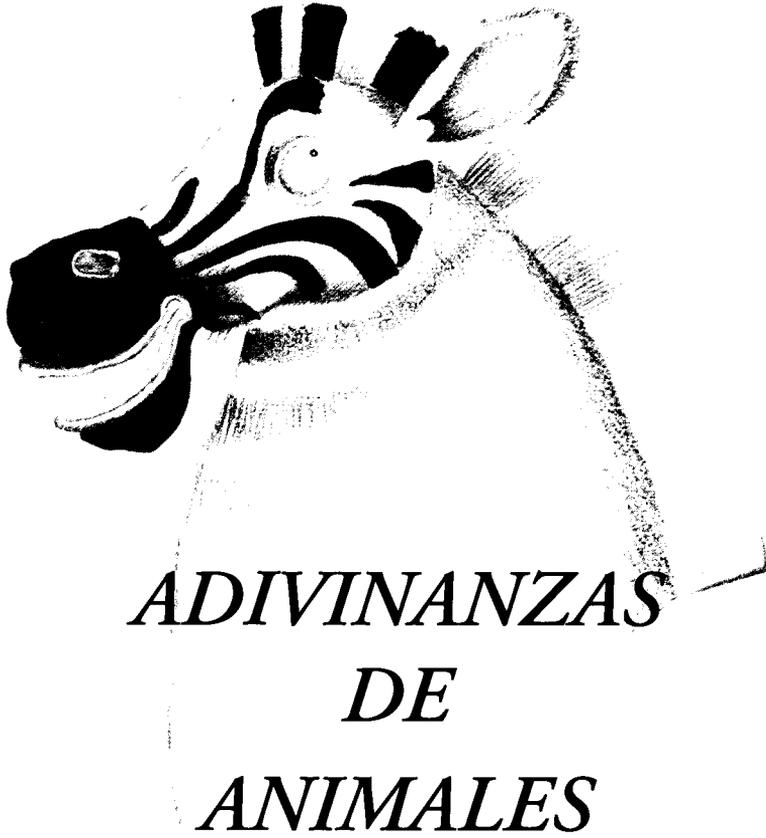
A veces se trata de una falsa adivinanza, porque se propone la solución dentro del texto, pero eso no significa que se pierda el interés, sino que se presentan varios niveles de dificultad, desde la adivinanza cuyo resultado está explícito en el texto, pasando por la que ha de completarse, hasta la que exige un proceso mental algo complejo.

Alguien ha dicho, refiriéndose a la educación, que “habría que empezar por el principio, con un preescolar y una primaria dedicados exclusivamente a aprender a leer, escribir, hablar, pensar... Llenar ese saco sin fondo que son los niños pequeños con letras, palabras, historias, imágenes, ideas, y enseñarlos a jugar con ellas, a hacerlas propias, a incorporarlas a su vida cotidiana como algo útil, significativo y estimulante”.

Pues bien, estas adivinanzas pueden servir, entre otras muchas cosas, para todo eso. A los juegos que se proponen al final podrían añadirse otros, como el de ordenar alfabéticamente los resultados, organizar plantas y animales, por categorías, reinos, tipos, colores, etc. Desde luego, eso llevaría a confeccionar una especie de diccionario, o inventario.

Los jóvenes artistas, que los hay, pueden plantearse la posibilidad de ilustrar a su antojo las adivinanzas, poniendo, así, una nota personal a su libro

Antonio A. Gómez Yebra



*ADIVINANZAS
DE
ANIMALES*

PARA COMPLETAR

1. *Cuatro patas, cola,
más veloz que el rayo,
hace una cabriola,
relincha el*
2. ***Es** alguien con mucha **cara**,
negro, con alas, muy **bajo**,
¡tiene una pinta más rara!,
le dicen*
3. *Nada, nada, nada
una y otra vez,
en agua salada
o dulce, es el*
4. *Al lado de la canoa,
más verde que una manzana,
y aunque no lo crea, croa,
la*

5. *Puede un príncipe encubrir,
pero no resulta guapo,
y piensas: me va a escupir
por esa bocaza el*

