

Mitos, narraciones
y juegos ancestrales
de la etnia Kubea

Baul de Saberes Ancestrales

“REVELANDO SECRETOS”

Convenio Coldeportes – Funlibre 0282 de 2012

Autor

Luis Enrique Llanos Rodríguez

PARA PENSARSE LA RECREACIÓN DESDE LA DIFERENCIA

2012



LUIS ENRIQUE LLANOS RODRÍGUEZ, Nacido en Macuana Querari, zona UNIQ, Vaupés, el 18 de mayo de 1953 , sabedor tradicional con amplia trayectoria en el Vaupés y reconocido a nivel del Departamento por sus participación en diferentes eventos relacionados con la cultura ancestral.

Empieza su trayectoria a comienzo de los años 70a vincularse en las organizaciones comunitarios, zonales y resguardos indígenas del Vaupés medio como en el año, luego pasa a ser de la organización zonal, dejando huellas que hoy recordamos.

Es unos de los pioneros en impulsar la educación propia para los pueblos indígenas del Vaupés, caracterizado por su liderazgo comunitario y amplio conocimiento de los saberes ancestrales.

contenido

1. PROPÓSITO	6
2. PRESENTACIÓN	7
3. INTRODUCCIÓN	8
4. GRUPOS ÉTNICOS KUBEOS	9
El inicio de los dioses y del mundo que antecede la creación del hombre	10
Concentración de poderes para la creación de ritos	14
La búsqueda de territorio, como origen de organización territorial	15
La creación de la mujer	17
Kuvai y la hija del puño	23
¿Por qué hay que cuidar a los niños?	25
5. JUEGOS AUTÓCTONOS DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS DEL VAUPÉS	29
<i>Duri tarabi yahiuno</i>	30
~Uma koi~ri yahuino: imitación subienda de ranas	31
<i>Yaví teni ~ari yahuino: imitando a jaguar</i>	32
~Hauheva'ri yahuino: Tarpán	33
<i>Abuhu kuyaino: el baño del diablo</i>	34
<i>Doa~ri yahuino: canotaje</i>	35
<i>Hiadoku yajuino: juego de la canoa</i>	36
<i>Çiaidi yahuino: juego de la chicharra</i>	36
<i>Veki teni yahuino: juego del tapir</i>	36
<i>Pedu haboari yajuino: juego, danza del carrizo</i>	37
<i>Ñamá hipobi: danza de cabeza de venado</i>	37
<i>Kuridi teni yahuino: juego, salto del bagre</i>	38
<i>Kirami teni yahuino: juego de la casita</i>	38
6. CONCLUSIONES	39
7. BIBLIOGRAFÍA	42

Propósito

Hacer que refleje a la luz, todo un bosquejo grande oculto que muchos de los nuestros sabedores no ha querido que sean transmitidos.

Que conozcan al Vaupés que también es Colombia donde aún existen indígenas, con sus propias forma vida, de ser historias, origen, pensamientos, cosmovisión, y es multiétnico y pluricultural, con diversas lenguas y culturas autóctonas, donde se compone de 26 pueblos, entre ellos el pueblo cubeo, su territorio de asentamiento es sobre el río Vaupés y sus afluentes, comprende Río Querari, caño Cuduyari, caño Cubiyu, y caño carurú.

Sobre este piso siento ubicarme firme y darme a conocer como uno de los sabedores ancestrales, que se busca con esto, quiero que mi pueblo sea conocido con todo lo que tenemos y sabemos, queremos seguir transmitiendo a la nueva generación para que a esto lo valoren y fortalezcan sus conocimientos y de esta manera se identifique y que no se avergüence de lo suyo, y de lo que van a aprender del mundo global, fortalezcan sus conocimientos y luego apliquen con los suyos.

El apoyo mutuo por parte de estado y organizaciones no gubernamentales en este sentido se hace indispensable para que fortalezcan los pueblos indígenas y que sean reconocidos a nivel de Colombia y de otros países el potencial de sabiduría que poseemos y de esta manera contribuir al desarrollo progresivo recíproco estado y comunidades indígenas.

Así la selva no perderá su color ni dejara de soplar el viento para purificar el oxígeno, seguirán brotando aguas pura de las montañas porque ahí estará el sabedor manejando el equilibrio del medio ambiente.

Uno de los aspectos más relevantes y que en su momento de consolidación no ha tenido un consenso ha sido el mito del origen de la creación del mundo, vale la pena resaltar que cada grupo étnico tiene su cosmovisión propia arraigada desde una perspectiva regionalista y egocéntrica, defendida y protegida por sus sabedores guiados por los principios culturales correspondientes de cada grupo étnico.

Muchas de las controversias generan un desequilibrio interno dentro de los saberes y conocimientos de los pueblos indígenas, haciendo de esta una imagen sin el valor agregado que ponderaban los pueblos indígenas y sus sabedores antes de la conquista de los pueblos occidentales y la intervención directa de la globalización, que suele borrar los conocimientos antropológicos de los pueblos indígenas, creando necesidades innecesarias con el ánimo de satisfacer sus propias necesidades cognoscitivas y fortalecer los ámbitos de saberes y conocimientos antropológicos como fuente de investigación y expropiación de los saberes de los pueblos indígenas, sin reconocimiento de alguno de la

fente de información, es por ello que los sabedores tradicionales de los pueblos indígenas han mantenido los conocimientos en un entorno egocéntrico, con el ánimo de proteger lo propio y se han dejado que se tome a tendencia a desaparecer, y ahora los denominadores sabedores quedan muy poco y la esencia del saber se ha ido perdiendo el sentido puesto que algunos con el ánimo de sostenerla lo han modificado ya se agregando o quitando algo de los conocimientos propios de los pueblos indígenas.

Es válido decir que hay infinidad de saberes respecto al origen de la creación del mundo, ya que los pueblos indígenas, son grupos particulares cada cual con sus principios sectoriales y así mismo los conocimientos y saberes varían, por ende resalto de que esta versión no es la única fuente de información, sino es la que el pueblo indígena cubano acepta como verídico, fundamentado en los valores culturales y propios del grupo étnico.

La versión narrada, ha sido consolidada entre los pueblos indígenas de la etnia cubana.

Introducción

En un principio en mundo estaba rodeado de oscuridad total, solo los espíritus poderosos rondaban y vagaban sobre la tierra, que más tarde a mediada pasara el tiempo idearían una manera de hacerlo perpetuar sus sucesores en un ambiente diferente, los cuales seria denominados los espíritus creadores del mundo para que la humanidad actual se adaptara en el contexto.

Todas estas creencias son los que fundamentan la cosmovisión del hombre indígena, ya que mediante esta creencia se arraigan todas las costumbres y vivencias de los pueblos indígenas cubos del departamento del Vaupés...

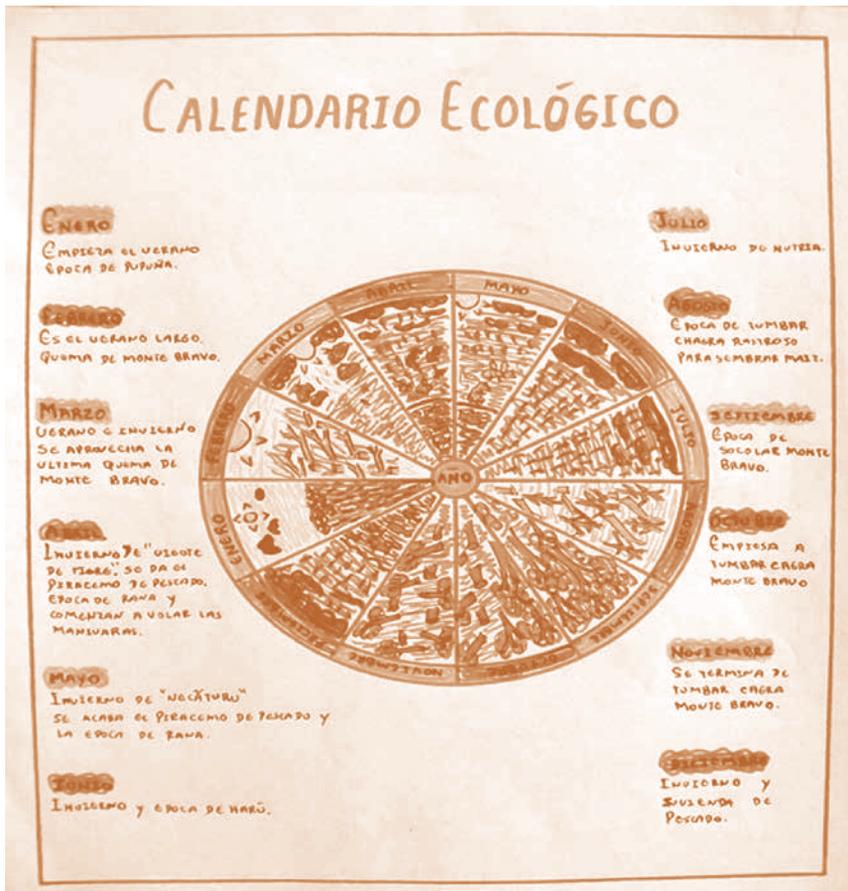
El dios poderoso Kuvai, es protagonista de la creación después de los espíritus creadores del mundo anteriormente, ya que ellos les dejaron los legados más importantes que sucederían ya que los primeros creadores se inmortalizaran y se neutralizaran sus actos creativos para que los dioses nacientes protagonizaran el mundo en el que hoy vivimos.

De estas historias nacen todo lo que hoy conocemos y todas las prácticas que los pueblos indígenas del departamento del Vaupés practican referente cada situación en el que viven.

Grupos étnicos Kubeos

Los grupos étnicos Kubeos se localizan en los departamentos del Amazonas, Vichada y Vaupés, pertenecientes al grupo lingüístico Tukano oriental, caracterizado por sus prácticas rituales comunes y el habla particular, en el departamento del Vaupés se localizan diferentes grupos étnicos Kubeos organizados jerárquicamente clanes bajo la dirección del cacique o sabedor de clan mayor, debidamente organizada en los grandes resguardos indígenas del Vaupés o territorios ancestrales adquiridos de generación a generación donde conservan las tradiciones y las prácticas de cacería, pesca en su territorio debidamente organizado y respetado.

Entre los ritos se sobresale el Yuruparí y la cosmovisión se centra en la creencia como principio de la creación de la humanidad el ciclo mítico de la Anaconda y el ciclo de vida lo rige el calendario ecológico que es la sirve como guía para desarrollar diferentes actividades como costumbre ancestral.



El inicio de los dioses y del mundo que antecede la creación del hombre

El pueblo indígena de la etnia cubea, a partir de sus saberes plasma de la siguiente manera.

Existía un espacio sin determinación, cubierta de oscuridad y agua, en ella vagaba el espíritu creador poseedor de los saberes y conocimientos, predecía de todo lo que sucedería en el futuro, en el que él se enfrentaría.

El espíritu progenitor, creo a su pareja y dieron origen a otro con características humanas y capacidades y poderes sobrenaturales, estos espíritus adoptaron por hijo, que sería el dios sol, entonces se habla de la existencia de la madre del sol, el dios primogenitor y el sol, quienes fueron los que idearon la forma de que la futura generación de la especie creadores “~haraviabi” se adaptaran y siguieran mejorando las condiciones de vida según las necesidades de cada aspecto.

El sol poseía características humanas y sobrenaturales, es decir, tenía peso y hablaba, a diferencia de sus padres (la madre y el primogenitor) y las características de este asemejaban a las condiciones que oscilaban entre el alma y cuerpo. Este fue muy consentido por ellos y fue tanto el amor de la madre que predijo que la vida de su hijo podría estar en peligro por la falta de algo de soporte donde se posaría.

El amor de madre llevó a comprometer seriamente con la vida de su hijo, al ver que el futuro del dios, tendría alguna inconformidad e impediría el desarrollo pleno sobre la faz de la tierra.

Hasta en este momento, los dioses no conocían la luz sol, apenas estaba en proceso de desarrollo y adaptación de quien iba a serlo, pero más sin embargo ya hubo claridad a la aparición del dios.

Dijo la diosa “este mundo será un espacio para mi hijo, donde el podrá defenderse y alimentarse del entorno”

Luego se sentó, tomó un poco de su saliva, las moldeó con las yemas de los dedos hasta formarlos gredosa y los hizo caer en el agua, batiéndola constantemente, los transformo en un disco de tierra, se sentó sobre esta y se acostó mirando hacia el cielo con las extremidades extendidas y empezó a explicar - que el tronco se formaría la tierra, el centro del tronco se formaría el río central, los muslos se formarían las playas donde posara y podrán divertirse las generaciones que vengan, las extremidades superiores e inferiores se convertiría en los afluentes más importantes del río y los dedos se transformarían en caños que alimentasen a los afluentes y estos al mismo tiempo al río principal, los senos se transformarían en grandes montañas altas donde el agua manara permanentemente, el cabello en bosque para expandir y servir como fuente de vida, los piojos se convertirían en toda especies de animales terrestres y en el agua aparecerían toda especie de peces que serían comestibles, comerá y comerán toda las generaciones de dioses que se creen en este lugar, beberán del agua que manara en el río, caños y lagos, este líquido

sería la leche que ha bebido durante la infancia y seguirán bebiendo de lo mismo las generaciones que vengan, pues sería una forma de cuidar seguir protegiendo a su amado hijo por mucho tiempo. Dicho esto, se convirtió precisamente como lo predijo, el dios sol, se quedó relativamente solo, pues el primogénito lo consideró como un dios aparte, por eso se defendería solo, alimentándose de lo que la madre naturaleza lo diera.

Tras haber originado la creación del mundo, el dios sol, estuvo por muchos años, a la aparición de otros dioses se relacionaban mutuamente compartiendo saberes conocimientos y participando activamente en las creaciones de los sitios sagrados que hoy en día conocemos, de igual manera compartían sus espacios de dialogo en donde ideaban una mejor forma de vida pensando en las generaciones que más adelante interactuarían con ellos.

Después de todo lo que pasó desde la aparición de los primeros dioses hasta en ese momento ya habían pasado muchísimos tiempos, esto sucedió antes de que se hablara de los asentamientos de los grupos o

clanes que por cuestiones de necesidades de adaptación y una mejor forma de vida de los individuos, los cuales posteriormente buscaron su territorio de origen que ha sido uno de los temas que abordaremos más adelante durante el trascurso de la investigación y recopilación de la información.

El pueblo indígena de la etnia cubea, a partir de sus saberes plasma de la siguiente manera.

Existía un espacio sin determinación, cubierta de oscuridad y agua, en ella vagaba el espíritu creador poseedor de los saberes y conocimientos, predecía de todo lo que sucedería en el futuro, en el que él se enfrentaría.

El espíritu progenitor, creo a su pareja y dieron origen a otro con características humanas y capacidades y poderes sobrenaturales, estos espíritus adoptaron por hijo, que sería el dios sol, entonces se habla de la existencia de la madre del sol, el dios primogenitor y el sol, quienes fueron los que idearon la forma de que la futura generación de la especie creadores “~haraviabi” se adaptaran y siguieran mejorando las condiciones de vida según las necesidades de cada aspecto.

El sol poseía características huma-

nas y sobrenaturales, es decir, tenía peso y hablaba, a diferencia de sus padres (la madre y el primogenitor) y las características de este asemejaban a las condiciones que oscilaban entre el alma y cuerpo. Este fue muy consentido por ellos y fue tanto el amor de la madre que predijo que la vida de su hijo podría estar en peligro por la falta de algo de soporte donde se posaría.

El amor de madre llevó a comprometer seriamente con la vida de su hijo, al ver que el futuro del dios, tendría alguna inconformidad e impediría el desarrollo pleno sobre la faz de la tierra.

Hasta en este momento, los dioses no conocían la luz sol, apenas estaba en proceso de desarrollo y adaptación de quien iba a serlo, pero más sin embargo ya hubo claridad a la aparición del dios.

Dijo la diosa “este mundo será un espacio para mi hijo, donde el podrá defenderse y alimentarse del entorno”

Luego se sentó, tomó un poco de su saliva, las moldeó con las yemas de los dedos hasta formarlo gredosa y los hizo caer en el agua, batiéndola constantemente, los trasformo en un disco de tierra, se sentó sobre esta y se acostó mirando hacia el

cielo con las extremidades extendidas y empezó a explicar - que el tronco se formaría la tierra, el centro del tronco se formaría el río central, los muslos se formarían las playas donde posara y podrán divertirse las generaciones que vengan, las extremidades superiores e inferiores se convertiría en los afluentes más importantes del río y los dedos se transformarían en caños que alimentasen a los afluentes y estos al mismo tiempo al río principal, los senos se transformarían en grandes montañas altas donde el agua manara permanentemente, el cabello en bosque para expandir y servir como fuente de vida, los piojos se convertirían en toda especie de animales terrestres y en el agua aparecerían toda especie de peces que serían comestibles, comerá y comerán toda las generaciones de dioses que se creen en este lugar, beberán del agua que manara en el río, caños y lagos, este líquido sería la leche que ha bebido durante la infancia y seguirán bebiendo de lo mismo las generaciones que vengan, pues sería una forma de cuidar seguir protegiendo a su amado hijo por mucho tiempo. Dicho esto, se convirtió precisamente como lo predijo, el dios sol, se quedó relativamente solo, pues el primogenitor lo consideró como un dios aparte, por

eso se defendería solo, alimentándose de lo que la madre naturaleza lo diera.

Tras haber originado la creación del mundo, el dios sol, estuvo por muchos años, a la aparición de otros dioses se relacionaban mutuamente compartiendo saberes conocimientos y participando activamente en las creaciones de los sitios sagrados que hoy en día conocemos, de igual manera compartían sus espacios de dialogo en donde ideaban una mejor forma de vida pensando en las generaciones que más adelante interactuarían con ellos.

Después de todo lo que pasó desde la aparición de los primeros dioses hasta en ese momento ya habían pasado muchísimos tiempos, esto sucedió antes de que se hablara de los asentamientos de los grupos o clanes que por cuestiones de necesidades de adaptación y una mejor forma de vida de los individuos, los cuales posteriormente buscaron su territorio de origen que ha sido uno de los temas que abordaremos más adelante durante el trascurso de la investigación y recopilación de la información.

Concentración de poderes para la creación de ritos

La convivencia de los dioses dio un gran avance respecto al mejoramiento de la forma de vida, ya que entre ellos se ayudaban y compartían sus saberes, los principales fueron “Mavichicuri” dios superior, padre de “~Aiyehiki” dios creador de los alimentos, “Kuvai” dios poderoso, “~neo~hi” dios atractivo, fueron ellos quienes dieron origen a todo, los sitios sagrados y todo cuanto existe, estando en uno de sus rituales, se reunieron los dioses y en algunas de las ocasiones al apretar la corona a Mavichicuri, antes de salir a bailar le quebraron la cabeza, dando origen de esta manera la tristeza y las lágrimas, terminada la ceremonia, los hijos y los demás dioses amentaron el hecho y lloraron cuantas veces y tiempo fuera, fue cuando el dios atractivo “Aiyehiki” de tanto llorar se salivó y los hizo caer en el suelo, dando origen a la aparición de bejucos para que las futuras generaciones se hicieran uso de ella para diferentes actividades cotidianas, las lágrimas que caían él en suelo dieron origen a las hormigas que pican con las hormigas y otros.

De igual manera creó la palma de ramo para diseñar diferentes tipos tejido para con ella emplear en actividades de juegos para las futuras generaciones, dando origen a los juegos tradicionales donde se emplean materiales de tejido con hojas de ramo, no solo eso, sino diferentes tipos de tejidos con materiales distintos como el warumá y palmas de patabá.

Esta parte representa el punto de partida del origen de luna primera necesidad innecesaria, porque en ese entonces los dioses no sentían tristeza, ni lágrimas, pues todo giraba en torno a la felicidad y para que no todo fuera igual en todos lo tiempo, los dioses idearon unan forma de cambiar el estado de ánimo y seria el comienzo de la experimentación de sus travesuras.

La búsqueda de territorio, como origen de organización territorial

Kuvai, el dios poderoso o el dios de toda la sabiduría, al ver que lamentar utilizando los materiales creados por ellos mismos, decidió ir en busca de materia les de la Naturaleza que representaba la tristeza y el lamento, de igual manera se hace presencia el dios de la tristeza llamado “orihiyiki”, el cual cantaba y con su voz melódica, llamaba a todos los seres de la naturaleza para que hieran partícipes de la ceremonia de los lamentos, una vez el dios Kuvai, tenía a su poder los requerimientos como los trajes y el dios de la tristeza se dirigió donde los hermanos (dios atractivo y dios de los alimentos) para continuar la ceremonia, entonces, al llegar al sitio, los encontró borrachos de ingerir el yagé, por lo tanto al ver lo que sucedía, decidió tomar rumbo al cerro Kuvai, donde buscarían una nueva forma de vida, aquí es donde tiene origen los juegos tradicionales, cuando los dioses en busca de algo que calmara la tristeza en el entorno desarrollaban diferentes actividades graciosas para atraer la alegría y calmar la tristeza.

Los juegos tradicionales han sido durante mucho tiempo una especie de diversión, recreación y estimulación inmersa a las pautas de crianza.

Kuvai, venia de regreso a donde estaban los hermanos dioses, a ellos los encontró borrachos y todos los dioses

que venían con él se emborracharon con tan solo oler el yagé, estando en esa tónica, cantaron y lamentaron el hecho, la muerte de "Mavíchicuri" les marcó una franja que iba dividir las generaciones siguientes, ya que el lamentable hecho dio origen a lo que sería el sufrimiento, el dolor y la tristeza, los seres humanos seríamos quienes sufriríamos las consecuencias.

Entonces se dirigieron hacia el cerro Kuvai, para buscar una mejor forma de vida, es decir, al ver todo lo que sucedía, el mundo en el que ellos Vivian, se imaginaban un mundo cruel, lleno de dolor y sufrimiento, que como consecuencia tendrían la muerte segura, por eso, se dirigirían allí encabezados por Kuvai.

Durante el recorrido, pasaban sus chagras, en cada chagra dejaban los implementos que utilizaron durante la ceremonia como los trajes, bastones de mando entre otros que hoy en día conocemos las sabanas que representan las chagras de los dioses y las piedras de formas que representa los materiales que los dioses abandonaron, llegaron los dioses al cerro Kuvai, allí con sus poderes mediante una ceremonia, hicieron que el cielo se le acercara y con el garabato de la sabiduría se enlazaron y subieron en ella hasta el infinito cielo en medio del efecto del yagé, ya que estos eran seres sobrenaturales, en ese momento, el dios Kuvai, perdió el sentido con el efecto del mismo yagé y se quedó dormido en el momento de ascender y este se despertó ya después de que los hermanos dioses habrían abandonado la tierra, este intentó de mil maneras para poder los alcanzar y lo logró, por lo tanto quedó salo este mundo.

La creación de la mujer

Kuvai tuvo que enfrentar la soledad, ya que en este mundo solo quedaban él y los rastro que pudieron haber dejado sus hermanos dioses, todo esto sucedió en esa época par que lo que el hiciera como único sobreviviente tuviera trascendencia en el tiempo actual, este a la partida de sus hermanos dioses ya sentía las consecuencias que hablaban antes de la partida, como el sufrimiento, el dolor y la tristeza generada por la soledad.

De esta manera anduvo por los caminos donde recorría con sus hermanos dioses, pero reinaba en su vida la soledad y con ella el sufrimiento, el dolor y sentía hambre, por eso en busca de alimentos llegó a radicarse por urania, un lugar mítico a media hora de Mitú, estando allí cazaba animales hasta el cerro Kuvai, lugar donde los hermanos ascendieron y le abandonaron para que este se sobreviviera e hiciera su mundo a su manera y muchos de los hechos misteriosos le sucedían a él cómo su destino, este tenía ya características humanas e igualmente espirituales.

Estando viviendo en urania el Kuvai siempre salía en su rebusque de sustento diario como de costumbre, tenía sus sitio especiales casi fijo por la parte de las cabeceras de los caños e en las montañas, esto sucedió en el rio Vaupés, donde actualmente conocemos muchos sitios sagrados.

Kuvai no permanecía en la casa porque hacia su gran recorrido por todo el río Vaupés en busca de una de una persona similar a él que le complementar su vida a la que llamaría mujer, desde las bocas hasta la cabecera, al regreso tuvo un receso en Urania, aun preocupado y triste porque no había podido conseguir una mujer porque necesitaba para su compañía y servicio en su quehaceres de la casa.

Salía fuera de la casa miraba a su alrededor solo tristeza, soledad y era cuando se ponía a escribir en los palos de la orilla del río, símbolo de tristeza y así por mucho tiempo siempre guardaba en su memoria de que un día descubriría el sentimiento del Kuvai.

Ocurrió un día bien de madrugada. Salió a cazar por los lados de agua blanca por el rio Querarí, en una selva virgen y monte firme de aspecto arborizado, camino varios kilómetros, y paso por caños chucuas, entre plantas medicinales y otros, caminando por varias horas en un momento menos pensado se escucharon voces y risas de una mujer joven.

Kuvai no le prestó mucha atención más sin embargo siguió caminando metros y volvió a repetir por varias veces la voz en el mismo lugar, fue tanto que el señor Kuvai se dirigió hacia dónde provenía la voz y siguió en su

búsqueda siguiendo la voz y por último se escuchaba a unos cuantos pero en voz baja, y al fin se dio de cuenta que la voz salía de un palo de wansoco y este le lechuzo con su bastón para ver si era cierto y el palo comenzó a gritar “ayayay, ayayay, ayayay... Kuvai por favor no me lastimes si me quieres.

Kuvai siguiendo la voz dejó de molestar más bien regreso a consentirla como él lo pensaba hacer y tomarla como su mujer, al día siguiente de haberlo pensado muy bien fue a tumbar el palo de wansoco y comenzó la obra en seguida reuniéndolos a sus amigos los carpinteros y comejenes ordenó así a estos animalitos y a cada uno le dejó su tarea y se regresó, este proceso según cuenta la historia que duró varias semanas, tan pronto terminaron su obra le avisaron al Kuvai y el termino de embellecer la figura y soplo y le dio vida y lo saco a la luz y la tomo por mujer y la llamo “~toetoromio” que quiere decir (mujer labrada)

De esta manera satisfecha de su creación vivió mucho tiempo y tuvo un hijo con ella, la creación de la mujer, da origen de las prácticas de rezos de prevención y curación de las enfermedades que más adelante estaremos detallando minuciosamente.

Estando Kuvai con su mujer salió de cacería y en eso la mujer, al regreso de la chagra, bajó al puerto a bañarse, en eso venía remando rio abajo una persona, en realidad, este era un patito que se convertía en hombre para cometer travesuras, al llegar cerca de ella le saludó amablemente y se acercó. La mujer al ver que en la embarcación tenía muchos pescados le dijo que le regalara por lo menos un pescado, entonces, el hombre se acercó más y le dijo que escogiera a su manera y se embarcara para hacerlo y ella así lo hizo, al ver que la mujer se había embarcado el hombre tomó su remo se apoyó entre el barranco y con un tremendo empujo, se alejó de la tierra par que ella no pudiera salir, entonces gritaba la mujer y pero nadie la escuchó y este se lo llevó más arriba y se hizo y se deshizo con ella, cuantas veces pudiera, lue-

go la dejó abandonada en el puerto de los gallinazos y se fue, los cuales eran personas que consumían desecho de los animales y en descomposición.

A la mujer la recogieron los gallinazos y tuvieron por mujer.

Kuvai, pasó mucho tiempo buscándola, preguntaba a todos los animalitos de su entorno y nadie daba la razón de su existencia, fue para él como si la tierra lo hubiera tragado, hasta que pasaron mucho tiempo, los pajarito de nombre "hitahupiba" se burlaban de él al ver que cada día se la pasaba buscando a su mujer, los cuales sabían del paradero de la mujer y de aburrimiento y rabia al ver que se burlaran Kuvai les quitó las flechita de ellos y las quebró y ellos enfurecidos les dijeron que el patito tenía razón en engañarle a su esposa y si Kuvai les arreglaba las flechas dirían toda la verdad, pero lo engañaron, paso el tiempo y otros pajaritos se sobrevolaban burlándose de Kuvai y él con su vara magina las derribó quebrándolo todas la alitas de los animales y ellos le prometieron decir el lugar donde se encontraba la mujer pero con la única condición de que les arreglara la alas de nuevo y Kuvai , así los hizo y les comentaron todo cuanto ellos sabían, durante este trascurso de tiempo la mujer se acostumbró con los gallinazos y tuvo dos hijos.

Kuvai regresó a su casa y planeó

para el rescate de mujer, y creo un venado, lo mató y los hizo descomponer con su poder, en ese lugar se formó un pozo lleno de sardinas a la cual él las nombro "ñamarababi" haciendo esto, se concentró en los pensamientos de los gallinazos para que se dirigieran a pescar, llegaron al pozo toda especie de gallinazos a pescar, desde el más pequeño hasta el más grande y a la mujer ordenaron que preparara una chicha bien fuerte para que estuviera ocupada y no fuera a salir y así pudo llegar de sorpresa, camuflándose como un anciano, lleo a saludarla y preguntó que con quien estaba, respondió que estaba sola por el momento con sus dos hijos mientras los gallinazos habían ido a pescar en el pozo llamado "ñamarababi", enseguida le ofreció quiña pira. Estaba ocupada y mientras ella cocinaba la manicuera la leña se le consumía rápidamente y viendo esto la mujer le pidió que lo acompañara a traer más leña y el Kuvai disfrazado de viejito, fue y rajo la leña, cuando termino le dijo que recogiera la leña, la mujer mando a sus hijos que recogieran la leña y el Kuvai creó los "akirio~meva" (hormigas rondas) luego los niños se devolvieron a casa porque no pudieron llevar la leña a causa de las picaduras de las hormigas pero, la madre los obligo a traer la leña, al llegar al montón de leña el Kuvai había creado otro tipo de hormigas las "hihua~ba" luego de esto los

niños vuelven donde su madre con la razón que le mando el viejito, que ella fuera ella en lugar de sus hijos.

Al llegar la mujer vio a Kuvai muy atractivo y la mujer se sorprendió, le dijo no se acerca a ella porque tenía un olor a los gallinazos y eso le haría daño, que ya no era lo mismo como habían sido, sin poner tanto cuidado se llevó de regreso, antes de llegar a la casa los hizo llover para quitarle el olor, pero no se le quito, pero él insistió se la llevó al río, la lavo pero el olor se le había penetrado en lo más profundo. No pudiendo más busco otra manera de cómo terminar con ella. Tomo la opción de coger río abajo cuando los gallinazos alcanzan a ellos el , Kuvai remo y creó un remolino para que esto los consumiera y siguió su camino, más abajo se escuchaba golpear un palo hueco, la mujer escucho, la mujer le pregunto si sabía que era lo del golpe y él respondió que no sabía, mas sin embargo al llegar más cerca se dieron cuenta de que se trataba de "vahóka yavì" y Kuvai le pregunto estaba haciendo, pues él muy contento le respondió que estaba sacando la miel de abejas y si les provocara fueran a comer, la mujer fue la primera encaramarse para alcanzar, comieron y comieron hasta saciarse y la mujer seguía comiendo más hasta que la miel se iba profun-

dizando más en el hueco, para sacar la miel, se metía toda la cabeza y en esta oportunidad, como Kuvai ya no pudo como quitar el olor la cogió de las piernas y la metió en el hueco donde estaba el panal ella le dijo a Kuvai no le hiciera eso, pero quedó atrapada en el tronco y se convirtió en rana. Aquí termina la historia mítica de la mujer " ~toetoromio" que significa mujer labrada de un árbol de wansoco.

Estando Kuvai con su mujer salió de cacería y en eso la mujer, al regreso de la chagra, bajó al puerto a bañarse, en eso venía remando rio abajo una persona, en realidad, este era un patito que se convertía en hombre para cometer travesuras, al llegar cerca de ella le saludó amablemente y se acercó. La mujer al ver que en la embarcación tenía muchos pescados le dijo que le regalara por lo menos un pescado, entonces, el hombre se acercó más y le dijo que escogiera a su manera y se embarcara para hacerlo y ella así lo hizo, al ver que la mujer se había embarcado el hombre tomó su remo se apoyó entre el barranco y con un tremendo empujo, se alejó de la tierra par que ella no pudiera salir, entonces gritaba la mujer y pero nadie la escuchó y este se lo llevó más arriba y se hizo y se deshizo con ella, cuantas veces pudiera, luego la dejó abandonada

en el puerto de los gallinazos y se fue, los cuales eran personas que consumían desecho de los animales y en descomposición.

A la mujer la recogieron los gallinazos y tuvieron por mujer.

Kuvai, pasó mucho tiempo buscándola, preguntaba a todos los animalitos de su entorno y nadie daba la razón de su existencia, fue para él como si la tierra lo hubiera tragado, hasta que pasaron mucho tiempo, los pajarito de nombre "hitahupiba" se burlaban de él al ver que cada día se la pasaba buscando a su mujer, los cuales sabían del paradero de la mujer y de aburrimiento y rabia al ver que se burlaran Kuvai les quitó las flechita de ellos y las quebró y ellos enfurecidos les dijeron que el patito tenía razón en engañarle a su esposa y si Kuvai les arreglaba las flechas dirían toda la verdad, pero lo engañaron, paso el tiempo y otros pajaritos se sobrevolaban burlándose de Kuvai y él con su vara magina las derribó quebrándolo todas la alitas de los animales y ellos le prometieron decir el lugar donde se encontraba la mujer pero con la única condición de que les arreglara la alas de nuevo y Kuvai , así los hizo y les comentaron todo cuanto ellos sabían, durante este trascurso de tiempo la mujer se acostumbró con los gallinazos y tuvo dos hijos.

Kuvai regresó a su casa y planeó para el rescate de mujer, y creo un venado, lo mató y los hizo descomponer con su poder, en ese lugar se formó un pozo lleno de sardinas a la cual él las nombro "ñamarababi" haciendo esto, se concentró en los pensamientos de los gallinazos para que se dirigieran a pescar, llegaron al pozo toda especie de gallinazos a pescar, desde el más pequeño hasta el más grande y a la mujer ordenaron que preparara una chicha bien fuerte para que estuviera ocupada y no fuera a salir y así pudo llegar de sorpresa, camuflándose como un anciano, llego a saludarla y preguntó que con quien estaba, respondió que estaba sola por el momento

con sus dos hijos mientras los gallinazos habían ido a pescar en el pozo llamado “~ñamarababi”, enseguida le ofreció quiña pira. Estaba ocupada y mientras ella cocinaba la manicura la leña se le consumía rápidamente y viendo esto la mujer le pidió que lo acompañara a traer más leña y el Kuvai disfrazado de viejito, fue y rajo la leña, cuando termino le dijo que recogiera la leña, la mujer mando a sus hijos que recogieran la leña y el Kuvai creó los “~akirio~meva” (hormigas rondas) luego los niños se devolvieron a casa porque no pudieron llevar la leña a causa de las picaduras de las hormigas pero, la madre los obligo a traer la leña, al llegar al montón de leña el Kuvai había creado otro tipo de hormigas las “~hihua~ba” luego de esto los niños vuelven donde su madre con la razón que le mando el viejito, que ella fuera ella en lugar de sus hijos.

Al llegar la mujer vio a Kuvai muy atractivo y la mujer se sorprendió, le dijo no se acerca a ella porque tenía un olor a los gallinazos y eso le haría daño, que ya no era lo mismo como habían sido, sin poner tanto cuidado se llevó de regreso, antes de llegar a la casa los hizo llover para quitarle el olor, pero no se le quito, pero él insistió se la llevó al río, la lavo pero el olor se le había penetra-

do en lo más profundo. No pudiendo más busco otra manera de cómo terminar con ella. Tomo la opción de coger río abajo cuando los gallinazos alcanzan a ellos el, Kuvai remo y creó un remolino para que esto los consumiera y siguió su camino, más abajo se escuchaba golpear un palo hueco, la mujer escucho, la mujer le pregunto si sabía que era lo del golpe y él respondió que no sabía, mas sin embargo al llegar más cerca se dieron cuenta de que se trataba de “vahóka yavi” y Kuvai le pregunto estaba haciendo, pues él muy contento le respondió que estaba sacando la miel de abejas y si les provocara fueran a comer, la mujer fue la primera encaramarse para alcanzar, comieron y comieron hasta saciarse y la mujer seguía comiendo más hasta que la miel se iba profundizando más en el hueco, para sacar la miel, se metía toda la cabeza y en esta oportunidad, como Kuvai ya no pudo como quitar el olor la cogió de las piernas y la metió en el hueco donde estaba el panal ella le dijo a Kuvai no le hiciera eso, pero quedó atrapada en el tronco y se convirtió en rana. Aquí termina la historia mítica de la mujer “~toetoromio” que significa mujer labrada de un árbol de wansoco.

Kuvai y la hija del puño

Kuvai estando en urania, después de haber perdido su mujer TOETOROMIO andaba triste se la pasaba de orilla a orilla por el Vaupés, arcando en los palos de wansoco de rebalse, tratando de revelar la imagen bella de la mujer que jamás la recuperó.

Un día en su andar encontró un palo de ukuki (palo silvestre comestible) encontró huellas humanas, una mariposa grande pintada, según Kuvai la abuela de él, se encontró con ella, Kuvai enfurecido con la punta de su cerbatana la empujo, la caer, -“ no me hagas daño, preguntame más bien porque estoy aquí” - le dijo la mariposa - ¿Por qué? Dijo Kuvai -“lo que pasa es que las hijas del puño permanecen aquí la última de ellas es muy bonita llegan a comer las pepas de ukuki, yo como los restos que ellas dejan” respondió la mariposa con confianza.

Kuvai, siguió preguntándole: - ¿A qué horas llegan ellas? -“ellas llegan muy temprano y en las horas de la tarde”- respondió la mariposa, concretada la situación éste se devolvió para la casa para planear la cacería.

Al día siguiente Kuvai, muy temprano llegó al sitio donde estaba el palo de ukuki y quedó en espera de las bellas mujeres tras el árbol, un rato después se escuchaba venir y precisamente llegaron al puerto, claro eran las hijas del puño que llegaban a comer el ukuki cuando las muchachas se ubicaron Kuvai salió a agarrarlas y el intento fue fallido, las mujeres se tiraron en el agua y se perdieron, Kuvai regresó triste y se puso a estudiar cómo agarrar a una de ellas, entonces creó las cortaderas y lo ubico, donde ellas iban salir corriendo, al día siguiente intentó atrapar con su trampa

y tampoco pudo hacer nada en ese intento, siguió con su plan de manera que creó el bejuco denominado -uñas de gavilán- y otra enredadera llamado “NAME”, estos bejucos con características espinosas y con garabato, así su plan sería todo un éxito, pero estas muchachas

al ver que Kuvai les quería atrapar no volvieron a llegar al palo de ukuki como de costumbre, pero Kuvai no perdió la esperanza de poderlos atrapar de manera que dejó por unos días que se olvidaran de él, para así poder preparar mejor con tiempo y crear otras cosas para poderlos atrapar, pero luego un día en que madrugó al sitio antes de que llegaran ellas así poderlo organizar y complementar el plan, cuando de repente se escuchó voces de las muchachas que venían remando y burlándole de su plan de agarrarle a ellas, llegaron en el puerto donde estaba el palo de ukuki, se subieron a recoger las pepas cuando Kuvai, de repente se hizo ver y las mujeres salieron a correr, y en una de sus trampas quedó atrapada la mujer, menor de las tres hermanas entre las enredaderas y aprovechando la oportunidad corrió, la agarró y los desenredó de las fuertes enredaderas, viendo por el dominio y el poder del Kuvai la muchacha resignó sus fuerzas, y le dijo que por favor no se le acercara ni le tocara, porque era la hija del puño si le creía levantara su bastón de mando y le tocara su órgano, Kuvai obedeciendo las palabras misteriosas les tocó, e inmediatamente se hizo pedazos la punta del bastón, fue cuando ella le dijo - si usted realmente me quieres harás lo siguientes.

“Antes de que me entre a su casa me sacaras los pescados feroces de mi cuerpo, (se refería de su estómago), para así podamos tener relaciones sexuales los dos y llegar a tener familias y vivir por mucho tiempo.”

en la tarde reciente de la captura ocurrió de que siendo horas de la noche Kuvai y sus amigos se reunieron en el patio de la casa para una concentración de prevención, utilizando, polvo de tabaco para inhalar, tabaco para fumar, y en eso se le apago el tabaco, Kuvai, les dijo a unos de sus amigos que fueran a encender el cigarrillo, se fue el abuelito (personaje credo por el mismo para poder compartir sus saberes), al llegar al fogón, vio a la mujer acostada en la hamaca cerca al fogón, desnuda y tentativa, el viejito se le acercó y se montó encima para tener sus relaciones, pero no tardó mucho rato cuando los puños del estómago de la mujer la devoraron su cuerpo, la mujer se paró haciendo caer el cuerpo sin vida en el suelo, luego le avisó a Kuvai.

Terminada la concentración, Kuvai tomó el cadáver de las piernas y las tiró en el río convirtiéndolo en yacaré, luego de varios días de reposo, llevó a la mujer en el río, la sentó en el agua y creando el barbasco empezó a echarle el veneno en el agua, después de un rato, empezaron a salir toda clase de peces y puños, a medida que iban saliendo todos, la mujer no soportaba el dolor y la tuvo que sacarla, pero el estómago estaba completamente limpio, de esta manera, Kuvai pudo convivir y formar una familia.

¿Por qué hay que cuidar a los niños?

Los hermanos dioses, kuvaiva, denominados así por sus rasgos característicos sobrenaturales.

Yuri, dios mayor de los kuvaiva, tuvo tres hijos varones, que a los cuales cuando se iba para la chagra los dejaba en la casa. Pasaron muchos días en el que los niños de un momento a otro cambiaron rotundamente, se parecían enfermos, se aislaban de la gente, no comían y todo se agudizaba con el pasar de los tiempos, entonces, Yuri, preguntó sobre al respecto y los hijos guardaban profundamente el secreto, hasta que una buena mañana, el hermanito menor le contó a su padre todo lo que sucedía, resulta que cuando los padres se iban para la chagra llegaba un señor gordo y se alimentaba con ellos de lo que se les dejaban, por tal razón los niños se enfermaron por lo que el señor era dañino para la salud, era la luna que se convertía en persona con el fin de enfermarlos y comérsela ya cuando todo iba mal.

Al darse cuenta de todo lo que sucedía a su espalda se hizo que se iba a la chagra y se quedó esperando a que llegara el señor. Claro no tardó en llegar, se entró atrevidamente y lo primero que vio fueron las ollas donde tenían la comida y se fue comiendo metiéndose la mano, Yuri, se dio cuenta que por eso era que los niños se enfermaban, comiendo del resto del demonio.

En ese momento se tiró a agarrarlo para matar por el daño que estaba haciendo a sus hijos, este no se enfrentó y llegaron a un acuerdo de que le hacía un seguimiento para reponer el estado de salud a los niños, dando inicio a la ceremonia con el Yuruparí.

Las estrictas condiciones que propuso deberían ser cumplidas obligatoriamente porque si no el proceso no culminaba con él quería, una de las básicas fueron:

- Alimentarse bien.
- Alejarse de las mujeres.

- No comer comida pasada.
- No comer fritos ni asados.
- Obedecer las órdenes suyas.

Todas estas normas las impuso la luna.

Yuri, bajo estas condiciones la dejó libre.

La luna empezó al día siguiente inmediatamente con el rito, los hacía bañar toda la noche, de día se metían al bosque a prepararse para la noche siguiente.

Así pasaron varios días y la luna empezó a crear muchas cosas con el "Avina" frutas silvestres para la ofrenda en el dabucurí que esta ceremonia sería la conclusión del rito.

En todo el cuerpo tenía pintas de diferentes colores y cada colores producía los ruidos que actualmente percibimos del Yuruparí y esos ruidos no los podían escuchar sin hacer el rezo de prevención, por lo contrario se le dañaría el oído.

En uno de los árboles de avina, se subió la luna a bajar los frutos y producía diferentes ruidos rítmicos que provenían del cuerpo de la luna. La condición era que los muchachos se comportaban y de ello dependía el feliz término de su vida, cuando la luna estaba encaramada bajando los frutos uno de los dos niños fue y tomó una fruta y las quemó para comérsela ahumado y así lo hizo compartiendo con su otro hermano, cuando ya habían comido la luna se dio cuenta por que el impacto llegó a él, se bajó inmediatamente gritando porque sentía el dolor, todo lo malo que hacían los muchachos impactaba a la luna por lo que controlaba la mente de los niños

Al llegar al suelo verificó quien se habían comido la fruta ahumada, abriéndoles la boca a cada uno de los niños se enteró de la situación, en ese momento hizo que acercara una tormenta y postrándose a un lado creó una especie de mitasava y le dijo a los niños que se habían comido la fruta ahumada que se escampara en ella dejándolo por fuera al otro niño e inmediatamente este se la trajo, la mitasava era el estómago suyo, de esta manera culminó el día, cuando llegó el otro niño solo el padre

le preguntó sobre sus dos hermanitos y este llorando le comentó lo que había pasado, así mismo Yuri no se apresuró para averiguar confiando sobre el compromiso de la luna, al día siguiente era la ceremonias del dabucurí con el Yuruparí y en plena ceremonia en medio de la ofrenda la vomitó a los dos niños sobre el balay, de esta manera se salió y se escapó sin que nadie pudiera vengarse.

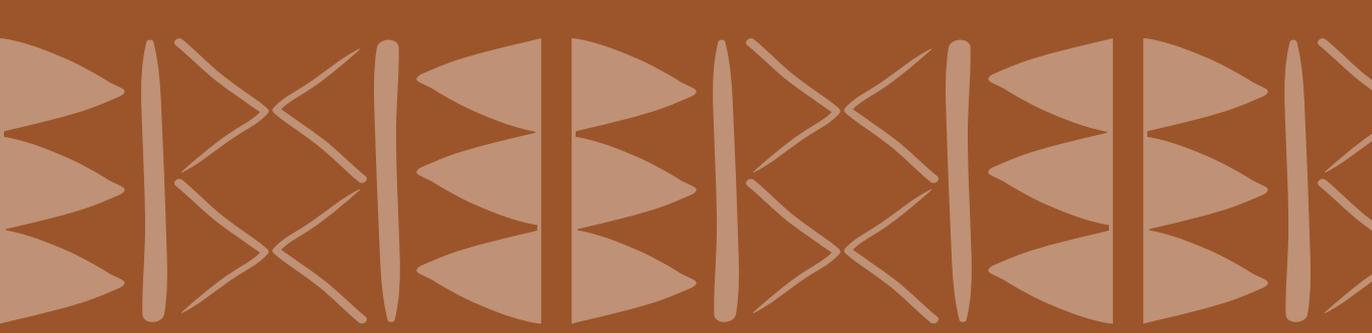
Yuri, buscó por todos los medios para llegar hasta donde la luna, nadie daba razón de cómo poder llegar allí, hasta que una avispa se ofreció para dirigirse donde la luna, como en esa época absolutamente todos los insectos hablaban y eran en forma de personas.

De esta manera Yuri pudo enviar el mensaje a la luna para que nuevamente fuera a visitar a sus hijos con el ánimo de vengarse por el daño que había hecho. Para su mayor credibilidad representó mediante el balso la figura de sus dos hijos fallidos, a lo que llegó la luna, Yuri la atrapo para matarlo, la luna esta vez tampoco se enfrentó y resignó a perder, pero le dio unas condiciones rotundas antes de que le matara, con lo único que podía morir era a través de fuego, pero no con cualquier leña si no con algodón, pero antes sembraran la ibapichuna, avina y castaña, de manera que en la hora de la muerte de la luna el día se oscurecía y solo verían la luz del día cuando lo que sembraron creciera y diera fruto y en el lugar donde quemaran a la luna en ese sitio nacería toda clase de plantas venenosas y plantas medicinales para diferentes enfermedades y males que padecería la humanidad y así sucedió dando origen a las enfermedades y todos los males que experimentamos ahora y de igual manera la ofrenda con el Yuruparí se perpetuaría como conmemoración al hecho y serviría como rito para ofrendas de cosechas silvestres.

La anaconda

Juegos autóctonos de los pueblos indígenas del Vaupés

1	NURABO	el tábano
2	KUINA ARADOAKİ	la pata sola
3	MİRENUINO	picado de zancudo
4	DUPINI YAHUINO	al escondiste
5	~KUİVA BIARAINO	saltan los marrocos
6	ÇIAITENI YAHUINO	imitando el sonido de la chicharra
7	MUMI KOEINO	tumba de abejas
8	HIO KOENI YAHUINO	tumbar chagra
9	HAHOVA ~RI YAHUINO	la pesca con vara apuesta
10	KAPARO TENI YAHUINO	trepar de micos
11	AIKİTENI A ~RI YAHUINO	agarra el huyo bajo el agua
12	VAKU KO ~RI YAHUINO	se cae el mango al agua
13	TAUHİRİ KORI YAHUINO	se cae barretón bajo agua
14	YAKO ~HOREN'DOAVİ TENI YAHUINO	imitando a los duendes sacando los ojos
15	~MUINI IHOTENI YAHUINO	siembra de piña resistencia bojo agua
16	~PENI'HUHUABUHUVA TENI YAHUINO	imitación a los diablos come irado
17	ABUHU KUYAINO	baño del diablo
18	~KUMA'BİKE KORIVETENI YAHUINO	imitación la danza de corroncho
19	ARİ ~RI YAHUINO	saltar en un solo pie imitación, pata sola
20	HIAĐO HABEOVA ~RI YAHUINO	soltar canoas en chorros
21	YAVI TENI YAHUINO	imitación manada tigres



22	~AURO MENI YAHUINO	proceso del casabe
23	MOAHATiO ~RI YAHUINO	cocinando o preparando peces
24	KhYA ~RI YAHUINO	cosechando yuca de la chagra
25	AIMA UMARI YAHUINO	cargando casería de regreso
26	TITORI YAJUINO	arco flecha, tiro al blanco
27	CIIBADOARI YAJUINO	circulo sembrando la chagra
28	PEDU JAPURI YAJUINO	imitar la danza del carrizo
29	YAIMUI JAUJEVARI YAJUINO	mecer al aire libre en un bejuco
30	YAIMUI JABIBORI YAJUINO	arrastre del bejuco
31	HOKFYO TOARI YAJUINO	tiro al blanco
32	JIAI TARI YAJUINO	natacion
33	CUYARI YAJUINO	carrera
34	HIADO DOARI YAJUINO	canotaje
35	PAPENI YAJUINO	gatear en círculo varios niños
36	YAPODOCARE PURIBI DARI YAJUINO	hacer corneta con hojas de ramos
37	TENVE YARI YAJUINO	con hojas de ramos hacer gaviota
38	QUIIBA YOCAQUE JOEVE DARI YAJUINO	tejer un tucán con hojas de yuca
39	JIAI TUCURI BihYARI YAJUINO	golpear el agua produciendo sonido
40	JIA JIVII MUINI UME PARIRI YAJUINO	jugar resistiendo bajo agua
41	KIRATACUVEI COARI TIRI YAJUINO	jugar contra los raudales en canoas
42	NAINUBAHUKORE HUAINO	Mumiva huino



Ilustración realizada por Jaider Martínez U

DURI TARABI YAHIUÑO

Historia: En un comienzo antes de que apareciera al mundo, los actuales habitantes y también mucho más antes que el diluvio apareciera, en la amazonia existían seres o diablos malignos y buenos de la selva se pasaban cantando al pie de las casas de la sabiduría, cogidos de las manos y formando en círculo diciendo duri, tarabi, por repetidas veces y a vez dejando una persona en la mitad del círculo y luego preguntando la partes del cuerpo de persona como se llama y el tenía responder como se llama cada parte, todo estos las personas que veían pasar lo escuchaban, y luego lo practicaban así como lo jugaban los diablos aprendieron de ellos para luego seguir practicando y transmitir a los demás, quedando como memoria de los diablos de esa época, para la nueva generación venidera, y hasta el día de hoy, aun se practica a través de los sabedores.

Jugando: Este juego se realiza de la siguiente manera, formando un círculo de varios individuos, compuesta de 10, a 15 niños, cogidos de la mano unos con otros, y se deja un voluntario que va a permanecer dentro del círculo, en donde se le va a hacer unas series de preguntas mientras la ronda, en donde tendrá que contestar contando los nombres de las partes del cuerpo de la persona hasta terminar las partes del cuerpo, y la ronda comienza a circular de izquierda a derecha diciendo, duritarabi, duritarabi, ~emimoe ~hohaibo, evacorobi, evacorobi, duri ~hohaibo, durihohaibo, se continua la ronda andando con una velocidad de paso largo, y llega unos momentos que se frena, y hace una pausa para las preguntas a la persona que está en la mitad del círculo sentado, tan pronto contesto se sigue girando y haciendo preguntas constantes hasta que conteste todos los nombres de las partes del cuerpo humano, y se para la ronda y se da por terminado el juego.



Ilustración realizada por Jaider Martínez U

~UMA KOI~RI YAHUINO: imitación subienda de ranas

Origen: esto se origina cuando una muchacha por primer vez pasa una etapa especial de su vida que es de infancia a la adolescencia estando en ese desarrollo tuvo su primer periodo de menstruación, y estando en esa síntoma escucho que había subienda de ranas, y la muchacha salió a coger ranas para comer luego al sitio y continuo cogiendo un buen rato, y cuando de pronto con el sonido de las ranas se desmollo y quedo privada inconsciente y cayó en el hueco a donde hacían el parasemo y se le abrieron las puertas de la casa de las ranas los cuales eran personas humanas realizando una ceremonia de danzas y cantos, después de varias horas la rescataron y la encontraron en el hueco, estaba inconsciente y llena de ranas sobre el cuerpo, en ese estado fue que supo ella el juego y lo trasmitió a sus seres queridos.

En su estado inconsciente veía que se formaba en filas acurrucados y cantando oai, oai, oai...varias veces y en repetidas ocasiones realizaban movimientos similares y en compas daban vueltas preguntar a su jefe sobre oficios de la casa y el cultivo de la chagra, y este respondía que lo que buscaban no está allí, entonces de caían de un lado para otro.

Jugando: consiste en reunir varias personas compuestas entre 10 a15 y hasta más personas, si es necesario se colocan todos en una hilera con las manos puesta al hombro de su amigo delantero uno tras otro y acurrucados, van a utilizar unas palabras imitando a las subiendas de ranas, y el que dirige les hace unas preguntas que consiste unas palabras negativas y positivas consiste de que si es positiva se sigue andando, pero si es negativa todos caen al suelo y el coordinador vuelve, lo levanta y sigue el movimiento cuantas veces quiera.

YAVÍ TENI ~ARI YAHUINO:

imitando a jaguar

Origen: Desde un origen los sabedores se convertían en tigres para atacar a sus presas en época de Yavi~numa y Pakari~numa, dos personajes míticos poseedores de sabiduría que declara guerra entre ellos por venganza.

La familia de yavinuma fue exterminada por la familia de pakarinuma, cuando las personas se iban al trabajo, pesca, cacería, de paseo, prácticas de baño para rituales entre otros, pakarinuma se transformaba en jaguar y se comía a ellos, de esta manera acabó con la familia de yavinuma.

Imitando a estos en la actualidad, se practica a través de los juegos de la siguiente manera:

Nombre: yaviteni ari yahuino /el jaguar tras la presa.

Número de jugadores: mínimo 15 niños.

Edades: entre 6 a 15 años.

Regla de juego: se reúnen los niños o jóvenes para jugar la imitación al jaguar tras la presa, pueden ser entre niños y niñas mínimo 15 a 20 personas, uno de ellos se hacen el papel de los jaguares y los de más se hacen el papel de las presas pueden escoger diferentes nombres de los animales de la región como lapa, cerrillo, tintín, guara, morrocoy, tatú, venado entre otros, imitando el sonido de cada uno de los animales que escojan.

Pueden jugar en el patio diseñado específicamente para el juego y el tiempo acordado por el coordinador quien estará dirigiendo el juego, dependiendo de cómo andan los animales que representen los jugadores aparte de los jaguares estos pueden ser mínimo 2 y máximo 4, también pueden jugar en un espacio arborizado, donde las presas tengan el espacio limitado y el jaguar ganador sea quien atrape más presa en una modalidad de competencia.



Ilustración realizada por Jaider Martínez U

~HAUHEVA'RI YAHUINO: Tarpán

Historia: en época de los Kuvaiva, los diablos cometían travesuras robándole sus niños, iba tras la búsqueda de una niña perdida hacía varios años, cuando escuchó cantar al diablo que estaba arrullando a su bebé atravesado en un bejuco.

El bebé era hijo de la niña perdida de hacía varios años y el que la escuchó fue el hermano de ella, el diablo después de canta se tomaba al niño y se tiraba al agua cangándose en el bejuco, entonces imitando a él se juega con el lazo en la orilla del río.

Número de participantes: se juega variado entre niños y niñas mínimo de cinco participantes.

Lugar: Invierno o en el rebalse.

Regla de juego: en una rama del árbol, se amarra un lazo en lo alto haciendo que esta se aproxima en el suelo a orilla del río, entonces desde una distancia dependiendo la distancia del río, se impulsa y se cuelga en el lazo y se suelta en el agua y así consecutivamente, el ganador es quien más distancia recorra sobre el agua a raíz del impulso.



Ilustración realizada por Jaider Martínez U

ABUHU KUYAINO: el baño del diablo

Origen: los kuaviva dejaban a sus hijo en la casa cuando se iban para las chagra y en eso llegaba un diablo malhechor y jugaba con los niños a jugar, a correr, a saltar y a tirar en los árboles, desde esa época se han venido practicando en diferentes comunidades indígenas.

Número de participantes: mínimo 5 y máximo 10.

Edades: de 5 años en adelante

Lugar: en la playa o en la parte baja del río.

Jugando: consiste en formar una hilera en el agua en presencia de un adulto para el caso en que lleguen a ahogar para auxiliarlo, las personas se sumergen en agua y cada salida que hagan variar de movimientos, pero siempre se empieza con las manos sobre la cabeza o en dadas ocasiones un adulto dirige los movimientos y los demás le siguen, esto consiste en prestar atención a quien dirige y el más se equivoque o no preste atención queda fuera del juego.



DOA~RI YAHUINO: canotaje

Número de participantes: Variado

Modalidad: competencia.

Lugar: agua, ríos o lagos.

Jugando: se compite entre dos o varias parejas estas pueden ser niños o niñas de diferentes edades, consiste en desplazar de un lugar al punto definido por quien dirige, el ganador es o son quienes más rápido lleguen a la meta.

HIADOKU YAJUINO: juego de la canoa

Los pequeños aborígenes gozan de ellos; de sus remos que los llevan a grandes faenas; pescar, bordear riachuelos y riberas de pié con gran habilidad o sentados pero experimentando la sensación de la velocidad. Juegan a hundirlo en maniobras y simulacros de valientes náufragos. También lo representan en diminutos juguetes que elaboran con maderas livianas o toman de las palmas sus grandes vainas y en el río son canoítas que llevan sus sueños.

ÇIAIDİ YAHUINO: juego de la chicharra

Juego en la cual varios niños y niñas intercalan sus manos uno sobre otro tomados mediante pellizco, imitando el movimiento de saltos ondulatorio de ella suspendida en el aire, su canto y coqueteo, diciendo en coro: “viruru ñai, viruru ñai, viruru ñai...” quien no aguante el pellizco se retira, y al final resultan alborotados todos porque ninguno aguanta el pellizco.

VEKİ TENI YAHUINO: juego del tapir

Unos niños se acomodan dentro de la canoa y otros están dentro del agua. La intención es hacer hundir la canoa por parte de los que están nadando, dando patadas con la planta de los pies, como se supone hace el tapir, los que están dentro de la canoa a equilibrar y a no dejarse hundir, hasta lograr el objetivo uno de los dos, o sea hundir la canoa por parte de unos y no dejarse volcar por parte de los otros, no es válido con las manos. Luego se intercambia, los que estaban en la canoa deben hacer lo contrario o sea al río e intentar volcar la canoa, hasta vencer uno de los dos equipos. La duración es hasta el cansancio de los participantes.

PEDU HABOARI YAJUINO: juego, danza del carrizo

Los niños salen al escenario en fila india, llevando el ritmo con los piececitos, marcando el paso más fuerte con el pié derecho, se van moviendo en forma ondulatoria hasta formar primero el círculo que se abre y toma la forma de la serpiente ancestral para entrar y salir de la casa de la sabiduría ~pamikirami; luego entran las niñas por la parte de atrás a tomarse de la mano izquierda del danzante, en forma sucesiva se van colgando del bailador, para seguir con ellos el viaje de su historia de origen.

Existen representaciones en la ejecución de la danza del carrizo de diversa índole, que son imitaciones de los diferentes seres vivos del entorno, como por ejemplo la danza de las aves viajeras, de algún pez, del cusumbo, del tigre u otros animales que circundan la naturaleza.

ÑAMÁ HIPOBi: danza de cabeza de venado

En el juego de cabeza de venado, como material se necesitan dos cabezas de venado. Se hacen dos filas y en cada fila va una cabeza, el primer niño es quien porta la cabeza y va tocando los sonidos así: jeru, jeru, jeru, Ambas manitas de los niños de la fila van en los hombros del que va delante. El que toca, tiene tres formas de mover la cabeza: al lado izquierdo, al frente y al lado derecho; los acompañantes siguen el mismo movimiento que el que encabeza la danza. Los pies también tienen movimiento: al lado derecho y al lado izquierdo. Ya cuando tocan seguido los acompañantes dicen: chen, chen, chen y van brincando en forma de zic zac, a izquierda y derecha retrocediendo en forma intempestiva y abrupta, imitando al venado en el acto de caza, para luego continuar con la danza, disminuyendo el ritmo como si fuera a iniciar nuevamente; como animal sagrado sus ademanes son inmortalizados en esta hermosa danza. Después pasa a la cabeza otro niño y así sucesivamente hasta que terminan con todos. Para este juego se nombran dos niños para que arrojen ceniza al venado. La ceniza se arroja a los que van en la mitad de la cola, para no incomodar a quien va tocando la cabeza del venado.

KURIDI TENI YAHUINO:

juego, salto del Bagre

De los diferentes juegos en el río está el de la representación del bagre saltando fuera del agua, y expulsando agua por la boca. Uno de los participantes se sumerge dentro del agua, para que otro se pare sobre sus hombros y luego impulsarlo hacia arriba fuera del agua, expulsando el agua que llevan dentro de la cavidad bucal mientras está en el aire, para luego caer nuevamente al agua. Se van turnando unos haciendo de resorte y otros lanzándose como el primero, imitando al bagre cuando sale a la superficie del agua a tomar oxígeno.

KiRAMI TENI YAHUINO: juego de la casita

Dentro de los juegos cotidianos de los niños, existe el de la construcción de la casita, que se logra con la contribución de niños y niñas en la recolección de los materiales y su montaje. Los niños se encargan de la confección de columnas y varas para armar la estructura de la casa de la sabiduría (~pamokirami) en miniatura y las niñas de las hojas que servirán para cubrir el techo. Luego del montaje de la casa de la sabiduría (~pamokirami), una vez dentro de ella, cada uno toma el papel del adulto para desarrollar una trama teatral en la representación de las fórmulas de recepción de los visitantes. Unos de anfitriones y otros de visitantes hacen gala de su aptitud de figuración gestual como sus mayores, utilizando algunas de las palabras que corresponden a estos actos. En ocasiones las niñas construyen simbólicamente sus utensilios y realizan todo el proceso para hacer las tortas y harina de yuca con el propósito de atender a sus supuestos maridos y/o visitantes. Lo mismo que horquetas de algún árbol frágil para figurarlos como sus hijos para arrullarlos.

Conclusiones

El juego posee dos características generales por medio de las cuales lo podemos interpretar: como actividad de los niños que además de desarrollar sus actividades físicas, fortalece el sentido de ser social y segundo como representación de su contexto cultural.

El niño cubeo pasa los primeros años de su vida principalmente junto a su madre, involucrándose en las actividades que ella realiza, como cuidar la chagra, preparar los alimentos, beber chicha, danzar, viajar por el río, tomar el baño diario. La madre siempre está atenta a las necesidades del niño y está dispuesta a satisfacerlas en el momento y lugar en donde las manifieste.

En estos primeros años del quehacer cotidiano de la madre y de la manipulación de objetos proporcionados por ella, el niño adquiere las primeras experiencias del mundo que lo rodea, centralizándose en los espacios y actividades propias de la mujer.

Cuando ya puede caminar sin ningún problema y toma los alimentos por sí mismo, entre los dos o tres años, el niño empieza a ser cuidado por sus hermanitos mayores y en caso de no tenerlos, por sus primos. El mayorcito está pendiente de la seguridad del pequeño, le permite realizar las actividades que desea y le suministra alimentos cuanto lo necesite.

Con el hermano mayor el niño gana autonomía y adquiere seguridad en sí mismo, el hermano es un guía que experimenta con él las sensaciones de descubrir el mundo, bañarse en el río, buscar frutas en la selva, remar en embarcación pequeña, estar de cacería con la cerbatana o de pesca con el arco y la flecha o trampas tradicionales. Estas acciones son hechas por el pequeño de acuerdo a sus capacidades, su hermano no lo obliga a secundarlo en el desarrollo de sus actividades.

Esta relación permite una complementariedad entre ellos, dejando de lado sentimientos de competencia y egoísmos, situación que los prepara para su vida en comunidad y para abordar su relación con los demás niños.

A medida que el niño comparte sus actividades con el hermano mayor, se involucra más con el “grupo de juegos” compuesto por los demás niños de la comunidad.

En este grupo los niños recrean su propio mundo, además de la actividad lúdica, expresada principalmente en el juego, experimentan, conocen y se integran en las actividades que realizan los otros miembros de la comunidad. Por medio de la imitación, sea individual o como grupo, acompañan voluntariamente al adulto en las diferentes labores que desempeña, como en el trabajo comunitario para socolar y tumbar el monte, en la pesca, en la caza y también participando en las fiestas tradicionales. Cuando se cansan o aburren, se retiran y forman sus propias actividades, el adulto no los obliga a hacer lo que no desean.

El grupo de niños es autónomo, en cualquier momento realizan las actividades que más le interesen o diviertan. Pero, tal vez el propio mundo de este juego, los niños después de la escuela (anteriormente después de acompañar a su madre o padre en las actividades cotidianas) en horas de la tarde, se dedican a la recreación, mediante el juego, de todas las cosas percibidas en su entorno cultural y natural.

En el grupo de juegos, el mundo se imita, cada objeto, cada actividad, los animales, las plantas, los elementos llenos de características que representan los niños para conocerlos y adquirir las habilidades que más adelante pondrán en práctica en el transcurrir de su vida.

En el juego aparecen elementos representativos del espacio social. Para los cubeos, el juego se categoriza de acuerdo al espacio en donde se desarrolle, así se puede establecer dos instancias principalmente. Juegos de aire (macarõ – cuyo significado en traducción libre es

selva, pero significa tierra firme) realizado en el patio o en la selva; en ellos se representa la caza, la recolección, la siembra, la ceremonia. Juegos de agua (cuyari yajuiño.- que significa juego de agua, refiriéndose al agua del río), en donde se representan actividades propias del río como el pescado saltando.

A partir de la anterior categorización, en el juego aparecen los elementos básicos para la formación del individuo, estableciendo las relaciones culturales entre las actividades y los espacios en donde se desarrollan. Así, se hacen evidentes las interacciones entre el individuo y su entorno cultural y natural.

Estas interacciones se manifiestan internamente en el juego. De acuerdo a las actividades que representan, podemos puntualizar:

Juegos de interacción con la comunidad: Aquí, aunque se pueden incluir todos los juegos, específicamente señalan las relaciones de grupo mediante la recreación de su historia y las actividades ceremoniales.

Juegos de interacción con los animales. Señalan el comportamiento particular de cada animal y las habilidades y destrezas propias del cazador y del pescador.

Juegos de interacción con los productos vegetales. Señalan las características e importancia de estos en la subsistencia y la forma de apropiación de ellas.

Juegos de interacción con los objetos. Señalan las habilidades en la construcción, manipulación y uso de los objetos. Fabricación de juguetes.

Estas diferentes posibilidades de interacción, no son de carácter excluyente, por el contrario se conjugan entre sí para darle en forma diferente manifestaciones del juego.

Dentro de la socialización, el juego es un recurso fundamental para la reproducción de las manifestaciones culturales del grupo en su conformación y conformación de su identidad.



7

Bibliografía

Narraciones. Luis Enrique Llanos, Mitú – Vaupés, 2012.

Apoyo: comunidad Virabazù, zona AATIVAN
(asociación de autoridades tradicionales indígenas de Vaupés medio).

N.S YENESIO RESTREPO LLANOS, investigador. Mitú – Vaupés.

