TRAVESÍA POR EL TERRITORIO DE LOS ESPIRITUS MAYORES

NARRATIVA + MANUAL



Somos niños y niñas indígenas. Para nosotros los truenos, el viento, el arco, el duende, las estrellas son nuestros abuelos y abuelas. Los llamamos espíritus mayores porque llegaron antes que cualquiera de nosotros a esta tierra. Algunos viven en los cerros y montañas, otros en las cabeceras de los ríos, o en las lagunas o en piedras especiales de nuestros territorios. Sus casas son *sitios sagrados, sitios de poder, sitios crudos o sitios encantados*, y otros tantos nombres que les hemos puesto desde nuestras lenguas propias. Para visitarlos debemos pedir permiso, pues tienen orientaciones espirituales especiales que, si seguimos juiciosamente, van a alegrar a los espíritus, y así ellos van a querer conversar con nosotros, y nos van a armonizar y acompañar con sus energías.

Nuestros *mayores y mayoras* espirituales son quienes conocen mejor cómo conversar con esos espíritus, saben cuándo están contentos o enojados, saben lo que les gusta y lo que no les gusta; a casi ninguno le gusta la sal, pero sí les gustan las frutas, los panes, la chicha, el *chirrincho*, la *chawaswa*. A algunos les gusta el silencio y a otros que les toquen música de flautas, pero siempre, como es costumbre en casi todos los pueblos indígenas cuando uno visita, quisieran que les compartan algo, por más chiquito que sea. A cambio ellos nos van a cuidar, van a alegrar nuestro cuerpo y nuestro corazón.

En nuestros territorios, algunos sitios sagrados son tan encantados que ni siquiera los mayores espirituales pueden entrar, otros son de pedimento, de avistamiento o de *ahuyentación* de malas energías. Los mayores también van sabiendo dónde deben trabajar, las plantas les van hablando y les van diciendo qué pico, qué montaña, qué páramo o qué laguna tienen la fuerza para liberar el sucio o las energías desacomodadas andan rondando los cuerpos y el territorio.

Tenemos muchos *sitios sagrados* en nuestros territorios. Todos los cerros, las lagunas, las piedras sagradas son familia desde los primeros días del universo. Los espíritus que viven allí son nuestros guardianes, ellos nos cuidan y nos protegen, y por eso nosotros debemos cuidarlos a ellos también. En este juego vamos a recorrer algunos *sitios* habitados por distintos seres y pueblos, y por eso queremos contarte un poco sobre ellos.



Laguna de la Magdalena
Pueblo Yanakuna

Nuestro pueblo Yanakuna gira en torno al cuidado del agua. En las cascadas, los ríos, las quebradas, los ojos del agua, las lagunas habitan espíritus guardianes del territorio, por eso son sitios a los que les guardamos mucho respeto. Entre esos guardianes, la laguna de La Magdalena es una señora muy respetable, una *mayora*. Se encuentra en la corona del macizo colombiano, en la parte más alta desde donde nacen y se desprenden los ríos Magdalena, Caquetá y Patía. Es el origen de todos los caminos del agua de nuestro territorio grande. Esos caminos antes nos unían con el Huila, San Agustín, La Plata. Los abuelitos caminaban hacía esas tierras, a hacer trueques, a *amigarse* con los demás yanakunas, eran caminos de tierra y caminos de agua que juntaban a todo un pueblo.

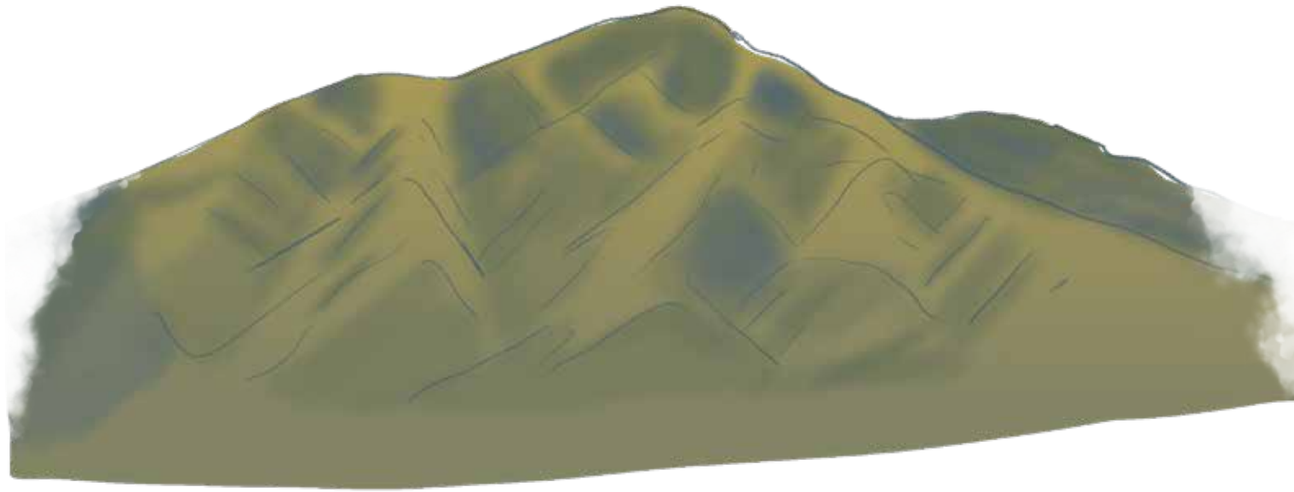


Pueblo Nasa
Cerro Munchique Cerro Azul

Para el pueblo Nasa los picos y los cerros siempre han sido muy importantes porque son las casas de *los abuelos* y de *las abuelas.* Ellos viven en los lugares más altos, en los picos y nevados donde hay energías que vibran con mucha fuerza. Los picos más altos tienen una mesita, desde el nasa yuwe la llamamos *thambusx;* también nosotros, sobre nuestras cabezas, tenemos una mesita que está conectada con los picos bajitos, medianos, más alticos, hasta los picos volcanes que tienen más de 5000 pies de altura. Existen cerros que tienen energía de viento, otros de verano, de agua o de invierno.

El cerro ***Munchique*** está ubicado en el municipio de Santander de Quilichao, es uno de los cerros mayores para el pueblo Nasa. Tiene el espíritu del tigre y es fuente energética de jalar agua. En septiembre, cuando hacemos el llamado del agua, le brindamos a Munchique, si el cerro refleja entonces el agua va a llegar. Munchique no está sólo, detrás de el hay un cerro pequeñito. En nasa yuwe se dice que Munchique tiene su hijo atrás, le dicen también Munchique pequeño o *el* tigre pequeño.

El Cerro azul o Cerro Pijao es el *tatawala*, el abuelo, el corazón del territorio del Naya, Es uno de los cerros más altos que se erige sobre este territorio. Tiene mucho poder y está custodiando el territorio hacia el Océano Pacifico. Dicen que allí no puede subir nadie, que es un cerro muy bravo y está encantado, que allí, además, hay muchos seres espirituales y un grupo indígena que no ha sido contactado. Es un espacio sagrado, su espíritu es muy poderoso y a él le brindamos y hacemos pagamentos desde todos distintos lugares del territorio para que nos cuide y nos proteja.



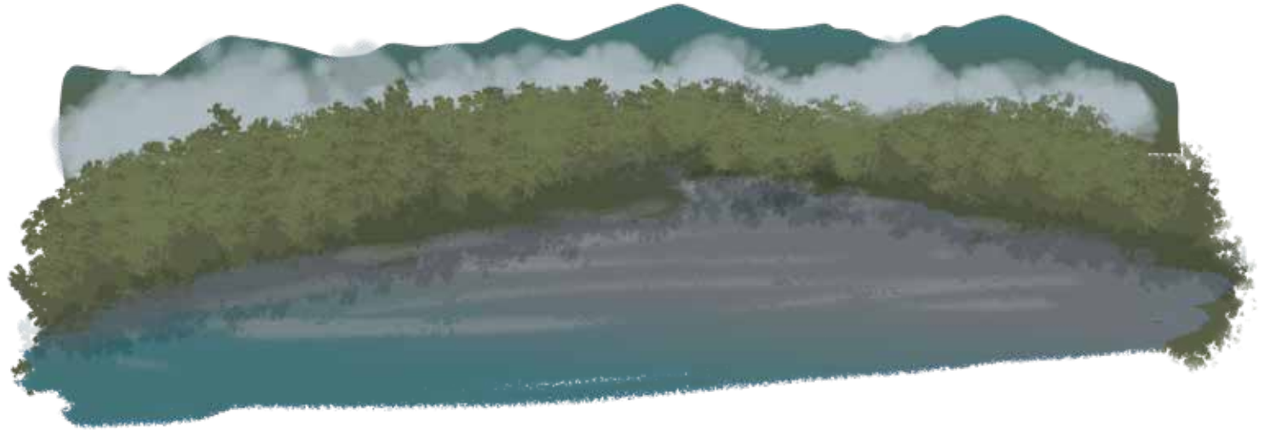
La Laguna de Juan Tama

La Laguna de Juan Tama está ubicada en el páramo de Moras, resguardo indígena de Mosocó, en Tierradentro, Cauca. Es uno de los sitios sagrados más importantes para el pueblo Nasa porque allí nació y aún vive Juan Tama de la Estrella y Calambaz, hijo del agua y de la estrella. Cuentan que Juan Tama después de orientar al pueblo Nasa y dejar las leyes de Juan Tama para que se defendieran de los *invasores*, regresó a la laguna y prometió volver cuando fuera necesario. Dijo: *"Yo me iré a vivir a la laguna, Yo no muero jamás."* La Laguna de Juan Tama es un sitio de *pedimento*, allí se limpian los bastones de mando de las autoridades cada año, se pide fuerza para potenciar las energías de las autoridades, para que orienten con sabiduría a su comunidad, defiendan el territorio y puedan dar solución a lo que se pudiera presentar dentro de su mandato. Para visitar Juan Tama es necesario hacer la limpieza del cuerpo previamente con plantas y la orientación de los médicos tradicionales.



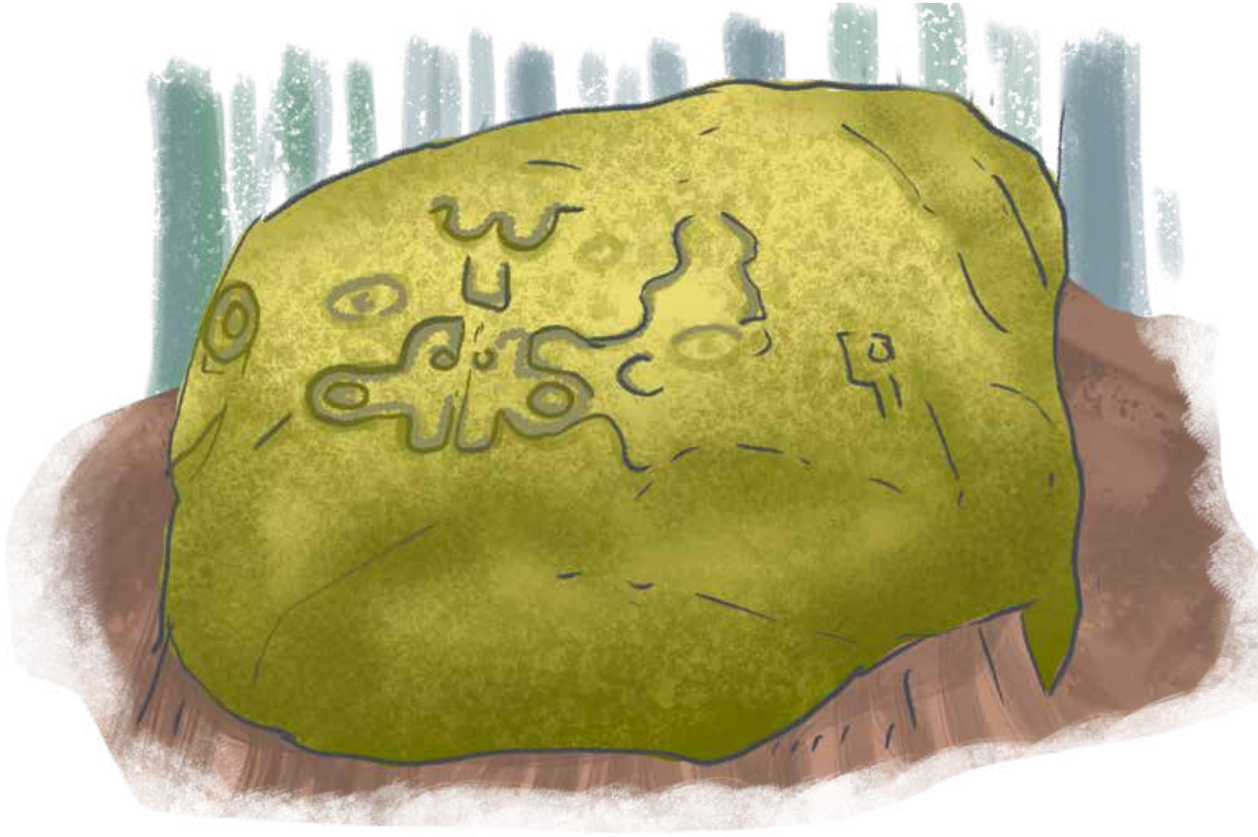
Cabeceras de los Ríos que Recorren el Territorio Sia Pueblo Sia

En el pueblo Sia los sitios sagrados son *Te Waibia*, donde se recoge la *awantowa*. Allí están los *chimias*, los espíritus protectores y es donde el *jaibaná* recoge su espíritu. Pueden ser las montañas, donde los humanos difícilmente llegan o los ojos de agua que están en las cabeceras de los ríos. Son lugares de remedio donde uno se puede bañar en luna llena para sanarse como las cabeceras de los ríos que pasan por nuestros territorios: San Miguel de Infi, Guangui y Calle Santa Rosa.



Wagra Loma

Este *sitio sagrado* hace parte del territorio donde vive el pueblo Inga, se encuentra ubicado entre las riberas de los ríos Caquetá y la quebrada Chontaduro Iaku. Tiempo atrás allí estaba el pueblo de Yunguillo y hoy se encuentra el Cabildo de San Carlos. Es una piedra imponente con varias figuras líneales y circulares, donde también hay formas de cabezas de animales como gallinas, patas y otros tantos. Los mayores cuentan que en los meses de marzo y abril de cada año, justo cerca de los días del "equinocio de primavera", 21 de marzo, y también alrededor de los tiempos de luna llena que inician la cuaresma, se escuchan gentes hablando y cantos de gallo. Estos tiempos son especiales; para nuestros pueblos andinos representan el renacimiento de la vida y la naturaleza, la visita a *nuestro mundo* de seres y espíritus que, en otras fechas distintas, tienen su casa en otros espacios.



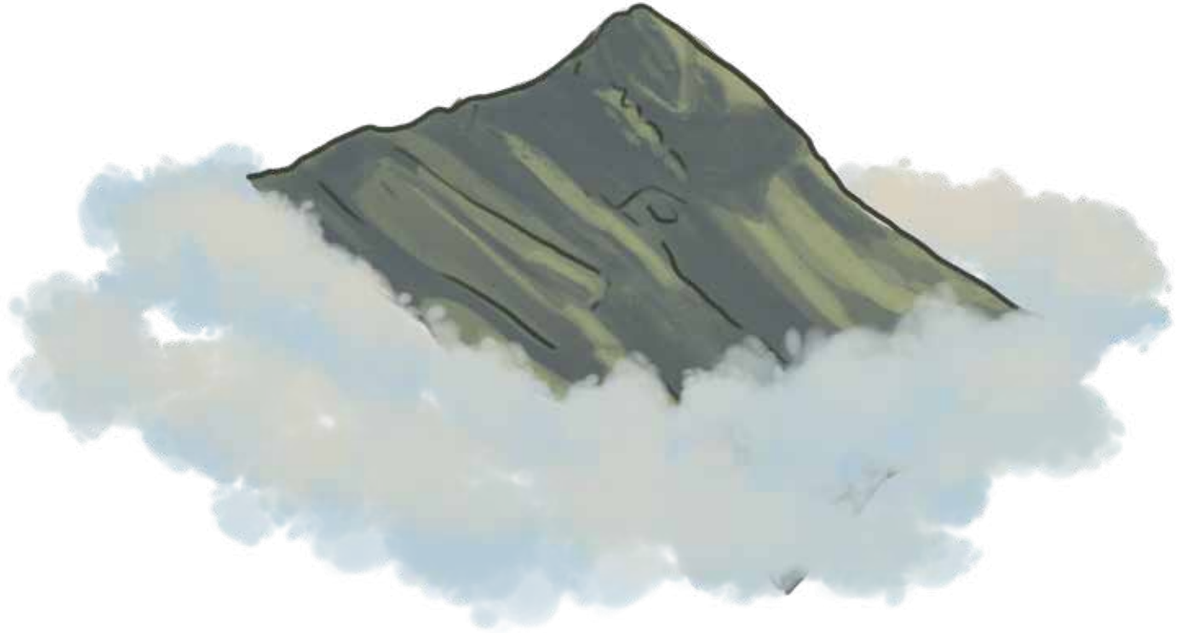
Lagunas de Ñimbe y Ñupitrapú
Pueblo Misak

Para el pueblo Misak el agua es la esencia de la vida, de allí surgen tanto la palabra como los sueños. Ñimpi y Nupitrapú son considerados los papás espirituales del pueblo Misak, así que los Misak vienen siendo los hijos del *agua*, *la palabra y los sueños*. Las dos lagunas representan el equilibrio sagrado, las energías masculina y femenina que sostienen y armonizan el universo. *Nupitrapú*, laguna macho, simboliza la fuerza y la protección, el poder masculino que guarda y vigila el territorio. Es el espíritu protector que asegura el equilibrio y la seguridad de la comunidad. *Ñimpi* simboliza la fertilidad, la creación y el cuidado. Esta laguna se relaciona con la vida misma, sus aguas nutren el territorio y permiten el crecimiento de las plantas y los alimentos, es también un espacio para el diálogo espiritual alrededor del *Nak kuk*, fogón.



Cerro Punturco
Pueblo Yanakuna

El nombre Punturco viene de la lengua quechua, *urco* significa cerro y *punturco* un cerro puntudo. Es un cerro muy importante para el pueblo Yanakuna, donde viven muchos espíritus guardianes desde el principio de los tiempos. Cuentan los abuelos que en su interior existe una gran cueva, que sólo se abre en tiempo de semana santa o en cuaresma, que dentro parece un altar o un pulpito y tiene unas bonitas graderías que se dirigen hacia el mundo de arriba. Aconsejan que para entrar se alumbre con un carbón amarrado con alambre y si se llevan velas no se debe nombrar a ningún santo porque se apagan inmediatamente.



Volcánes Puracé y Sotará
Pueblo Kokonuko

Los volcanes Puracé y Sotará son el *papa señor* y la *mamá señora* del pueblo Kokonuko, representan la energía creadora y protectora de la tierra. El volcán Puracé es un volcán masculino. Es conocido por sus fumarolas y aguas termales, un sitio donde la conexión con los ancestros se acrecienta y se realizan rituales de ofrenda y armonización. El volcán Sotará es un volcán hembra, es el guardián de la sabiduría oculta entre las montañas. Al comienzo del mundo, cuando los dos volcanes explotaron, se produjo una gran avalancha en forma de ríos y quebradas que hizo que se diera el gran encuentro espiritual con los cerros mayores de Munchique y Santa Ana. Ambos volcanes simbolizan la fuerza y la fertilidad del territorio, y en sus cumbres los kokonuco honran a los espíritus que habitan el aire, la tierra y el fuego.



Cerro del Gallinazo
Pueblo Totoroez

El Cerro del Gallinazo es el ombligo del pueblo Totoroez. Es un lugar de encuentro y un centro de protección pues allí la madre tierra pario al cacique Payán o Totorero. Dicen que cuando la tierra pare, al igual que la mujer, rompe fuente. Entonces, al parir la tierra, se formó un gran creciente que bajó por el río Cofre y ahí venia el niño. Los médicos tradicionales lo recogieron un poco más abajo de lo que hoy es el caserío. Cuando creció él los defendió de los indios Pijao, asegurando la pervivencia del pueblo Totoró. Desde entonces el cerro que lo pario es símbolo de protección. Los Totoroez suben al Gallinzao en ceremonias especiales para agradecer la abundancia y solicitar la guía de *los espíritus mayores* en momentos donde deben decir asuntos importantes.



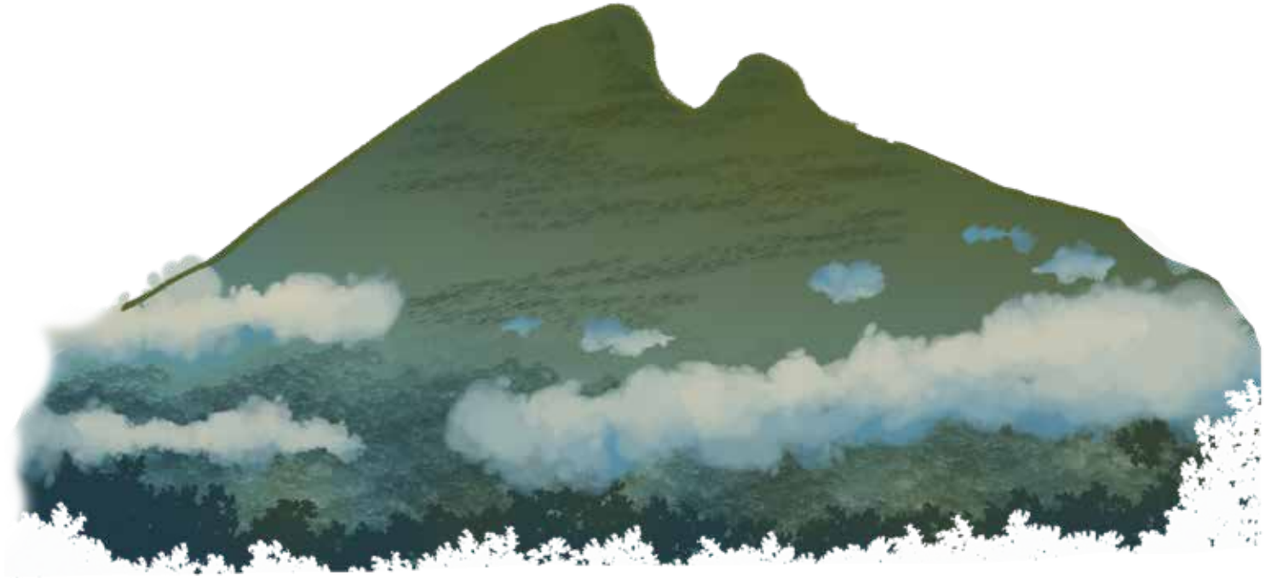
Laguna de Kisgó
Pueblo Kisgó

Esta laguna está ubicada en la vereda Las Tres Cruces y fue recuperada por la comunidad. Es considerada el corazón de los kisweños porque de ella nacieron como pueblo. Representa el vientre de la mujer y el vientre del territorio, es donde nace la vida y desde donde se crean todas las cosas. Aquí habitan muchos espíritus y energías que mantienen la vida del territorio y su gente. Cada jueves santo se celebra su cumpleaños festejando que un día igual que ese, volvió a nacer. Se la homenajea llevándole comida a base maíz: chicha, mote, arepas, *caucharina*, plantas frescas, semillas y un buen trago de chirrincho. Es un sitio sagrado donde se debe entrar con mucho respeto y llevar una ofrenda en agradecimiento. Hoy es usado únicamente para hacer rituales de armonización.



Cerro Pico de Aguila
Uh Wala Vxiç

En el territorio de Uh Wala Vxiç existen cuatro espacios sagrados que son considerados los guardianes del territorio. Estos cerros y cuerpos de agua tienen un inmenso poder espiritual y energético. El cerro Chaparral y la Chorrera blanca son una pareja que cuida y protege nuestro territorio. Los otros dos cerros importantes son el **Cerro Pico de Águila,** de carácter masculino, que representa el verano, y el Cerro La Bombona, de carácter femenino que representa el agua. A los espíritus que viven en ellos les ofrendamos y les pedimos permiso especialmente durante los tiempos de lluvia y sequía.



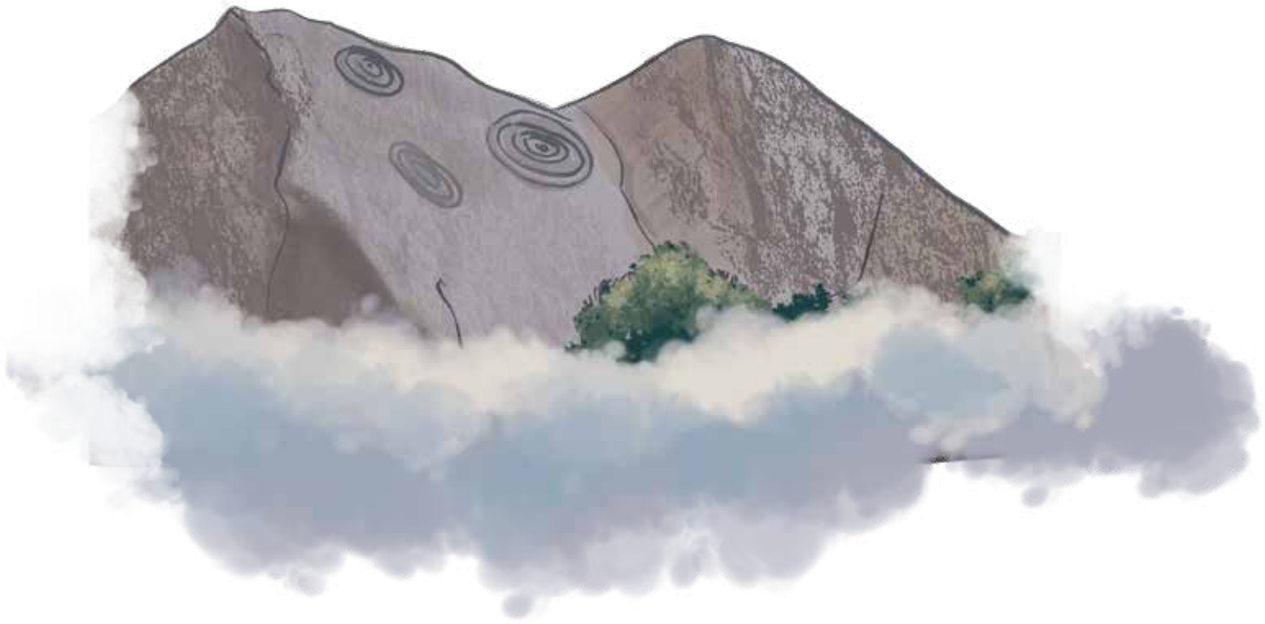
El cerro de las letras
Pueblo Ampiuil0

Para el pueblo Ampiule el cerro sagrado Las Letras es el sitio del llamado del agua en verano y del sol en invierno. Es un lugar que atesora petroglifos, piedras con inscripciones, que son nuestras letras propias y muestran cómo representamos el mundo. Estos símbolos son un legado de los mayores de los primeros tiempos. Dicen *los antiguos* que en este lugar se iba a ubicar el espíritu grande del volcán; sin embargo, un cura bendijo este territorio e hizo que se corriera hasta donde hoy está el volcán Puracé.



Piedra Libro
Pueblo Polindara

El pueblo Polindara llama *sitios crudos* a las casas de los seres espirituales que no han sido intervenidas por los seres humanos. Allí se debe ofrendar y pedir permiso para poder entrar. Los espíritus mayores ubicaron el territorio del Pueblo Polindara en *tres sitios crudos mayores*: Mama Dominga, Puznak y la Tetilla, los tres formando una sola familia. Aparte de estos *sitios crudos mayores* tenemos la Piedra Libro que se encuentra en la comunidad del Bhao a orillas del río Palacé. En ella se encuentran los petroglifos o círculos concéntricos que dentro de la cosmovisión del pueblo Polindara representan los tres espacios de vida: el celeste, el terrestre y el subterráneo.



MANUAL DE JUEGO

TRAVESÍA POR EL TERRITORIO DE LOS ESPIRITUS MAYORES

PROPÓSITO

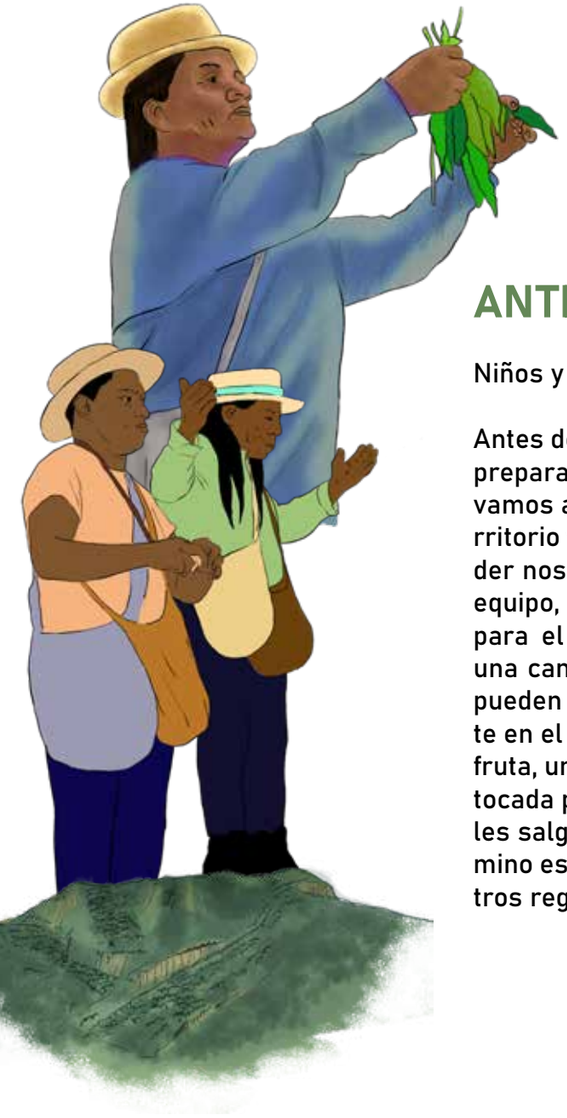
El propósito de este juego es que cada equipo recorra el *territorio grande* donde habitan los pueblos del Consejo Regional Indígena del Cauca, a partir visitar las casas de los espíritus mayores, sus sitios sagrados o sitios de poder. Por ello, este tablero tiene 15 sitios *sagrados*, donde van a encontrar retos, desafíos y desarmonías, que deben solucionar, para poder recorrer el mayor número de *sitios sagrados* posible.

Este juego es apto para las semillas que en su momento de vida cultural ya están caminando la escuela o están en espacios de formación dónde están enraizando la lectura y escritura alfabética; y de allí en adelante.

¿QUÉ COMPONE ESTE JUEGO?

- Un (1) tablero, donde están ubicados 15 *sitios sagrados o sitios de poder* ubicados en los territorios habitados por los pueblos del CRIC.
- Un dado (1) de 6 lados
- 15 bolitas rojas y 15 bolitas verdes.
- Una (1) Carta de apertura de camino o desarmonías.
- Quince (15) Cartas de avance.
- Cuarenta (40) Cartas de preguntas y desafíos.
- Ocho (8) Cartas para salir de las desarmonías.
- Diez (10) cartas en blanco de preguntas y desafíos (para que los orientadores, los niños y las niñas puedan proponer otras preguntas y desafíos desde sus territorios).
- Diez (10) cartas en blanco de desarmonías (para que los orientadores, los niños y las niñas puedan proponer otras preguntas y desafíos desde sus territorios).





ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

Niños y niñas ¡Jóvenes y jovencitas¡

Antes de empezar a recorrer el territorio, debemos prepararnos. Este es un camino donde al final todos vamos a ganar al armonizarnos, cuidar nuestro territorio y recoger las energías que cada sitio de poder nos ofrece, así que cada uno de ustedes, como equipo, antes de iniciar, debe preparar un regalo para el equipo contendor. Este regalo puede ser una canción, una carta, una copla, una adivinanza; pueden explorar y escoger algo que sea importante en el lugar donde están jugando (una piedra, una fruta, unos dulces); pueden regalar también música tocada por ustedes o una mímica. Lo que a ustedes les salga del corazón y de la imaginación. Este camino es un compartir y al final entregaremos nuestros regalos al equipo contrario

¡EMPECEMOS A JUGAR!

- Este juego se hace entre dos equipos. Cada equipo puede tener 4 o más participantes; sin embargo en cada turno sólo habrá cuatro participantes por Equipo. Los otros participantes pueden sacar tarjetas y apoyar para resolver las preguntas y los desafíos. Además, si un niño o niña se cansa puede ser remplazado por otro jugador.

- Para empezar un jugador de cada equipo debe lanzar los dados. El equipo que empieza es quién saque la planta de la alegría o Cxayuce. Una vez lo logré, toma la **tarjeta de apertura de camino o armonización.**

- Una vez realizada la apertura de camino o armonización por parte de todos los integrantes del equipo, un jugador saca una **carta de avance**. Lanza el dado y esta señala el tiempo máximo en su turno que tiene para llegar al sitio de poder, si el dado cae en sol cede el turno al otro equipo, si cae luna el equipo que está jugando tiene otra oportunidad para lanzar.

- De acuerdo a la orientación debe dirigirse hacia el punto definido en la carta. Los cuatro jugadores se sitúan cada uno en una esquina del tablero, y son ellos quienes llevan la bolita y deben jugar con una sola mano.

- Si el equipo logra llegar puede sacar una **carta de preguntas y desafíos.** Si logran resolverlos pueden tomar otra **carta de avance.** Tienen máximo tres turnos para avanzar.

- Se cambia de turno cuando el equipo cae en una desarmonía; completa el tiempo y no puede llegar al sitio sagrado o pasan tres turnos.

- Si caíste en una desarmonía debes sacar una **carta para salir de las desarmonías** y cumplir con el reto o desafío. Si logras salir de la desarmonía puedes colocar la bolita en el punto de partida en el siguiente turno y sacar una **carta de avance.**

Llegando al fogón, el corazón de la familia y el territorio

¿Cuándo finaliza el juego?

A partir del recorrido y la armonización por los sitios de poder se llega al equilibrio, representado en el fogón, que es el corazón de la familia y el territorio. En este juego potencializa primero sus dones y habilidades el equipo que logre visitar y recorrer primero y armónicamente el mayor número de sitios sagrados (presentes en el juego) de los diferentes territorios que hacen parte del CRIC.

Este juego puede tener varios niveles, de acuerdo a la duración de las partidas.

Nivel 1. Recorrido de 15 sitios sagrados.
Nivel 2. Recorrido de 10 sitios sagrados.
Nivel 3. Recorrido de 6 sitios sagrados.

Nota: el consenso de todos los participantes es el que define si cumplieron con las tareas necesarias para la armonización y la solución de las preguntas y desafíos.

