

Los héroes gemelos

Un libro de lectura de Reading A-Z, Nivel V
Número de palabras: 1,550

Español auténtico

Libro de nivel • V

Conexiones

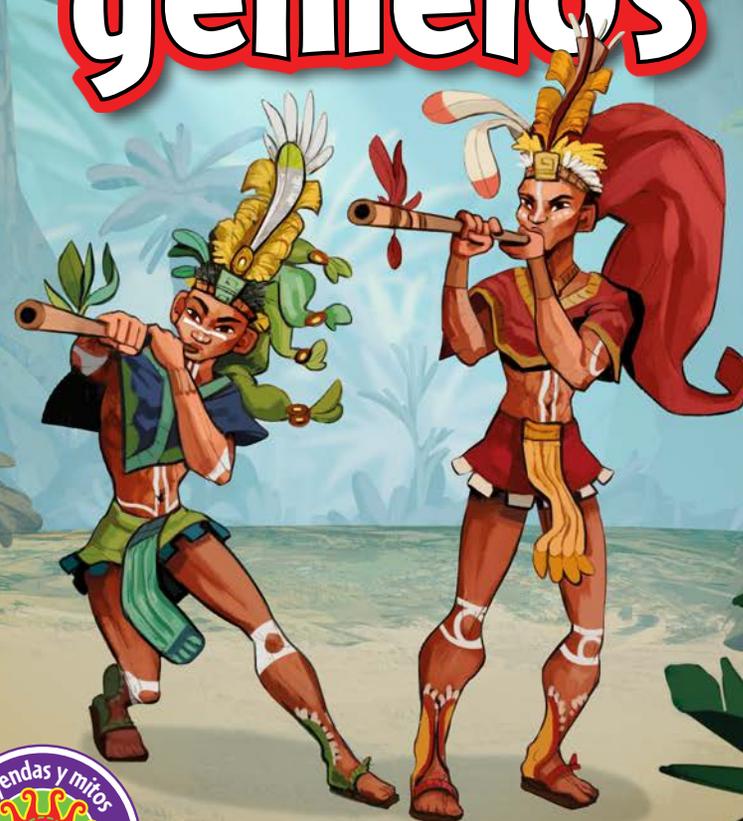
Escritura y Arte

Escribe un párrafo que describa cómo imaginas que era el inframundo para los héroes gemelos. Crea un dibujo para acompañar tu descripción.

Estudios Sociales

Investiga el significado que tenía para los mayas el juego de pelota y cuáles eran las reglas del juego. Escribe los datos que te parezcan más interesantes.

Los héroes gemelos



Reading A-Z

Visita www.readinga-z.com
para obtener miles de libros y materiales.



Escrito por Jorge Martínez Mejía
Ilustrado por Aitor Prieto

www.readinga-z.com

Los héroes gemelos



Escrito por Jorge Martínez Mejía
Ilustrado por Aitor Prieto

www.readinga-z.com

Pregunta principal

¿Con qué retos se enfrentan los gemelos en esta aventura?

Palabras para aprender

acucillarse	fulminado
ataduras	inframundo
cerbatana	obsidiana
chillar	penacho
choza	silbar
esquivar	tinieblas

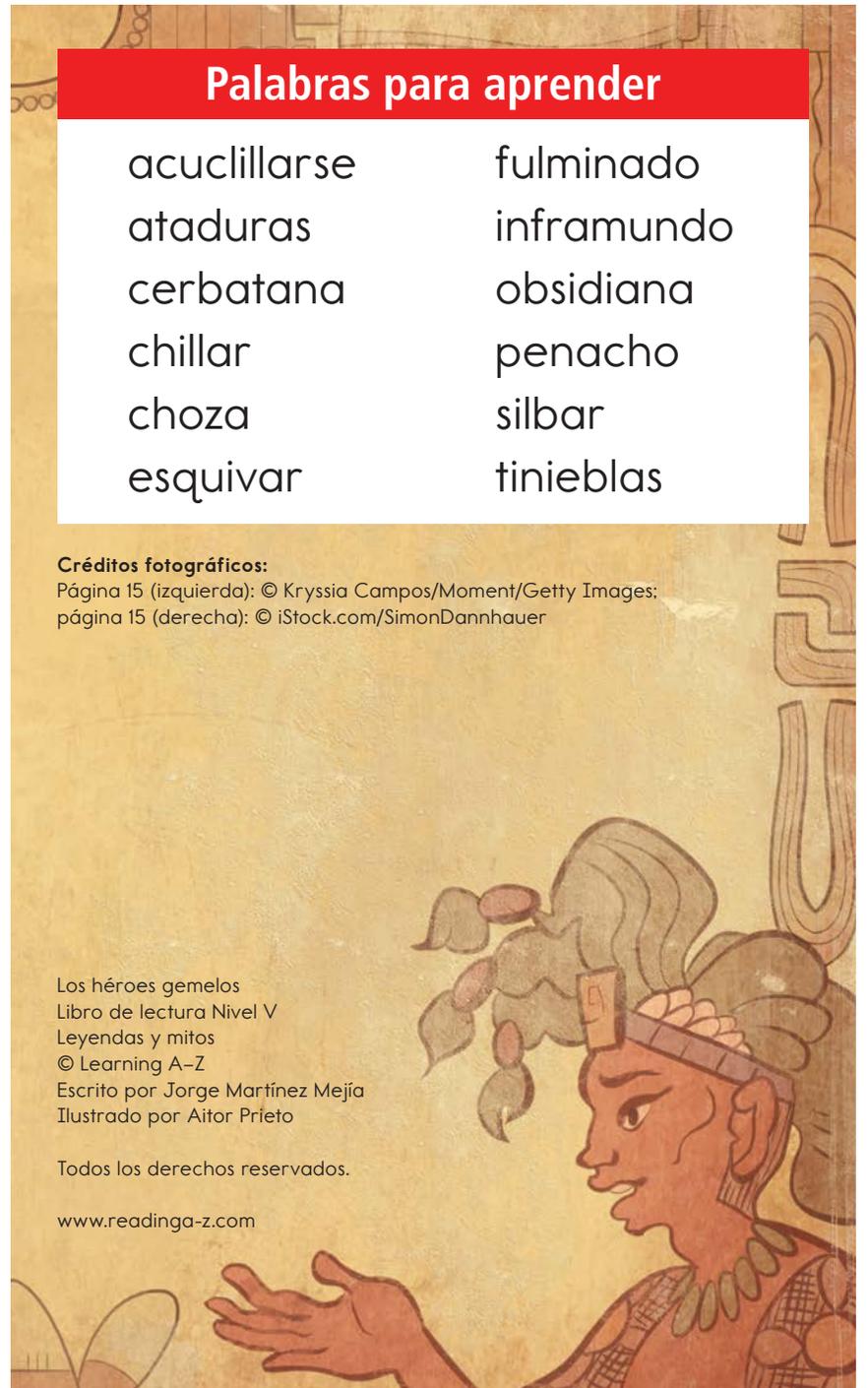
Créditos fotográficos:

Página 15 (izquierda): © Kryssia Campos/Moment/Getty Images;
página 15 (derecha): © iStock.com/SimonDannhauer

Los héroes gemelos
Libro de lectura Nivel V
Leyendas y mitos
© Learning A-Z
Escrito por Jorge Martínez Mejía
Ilustrado por Aitor Prieto

Todos los derechos reservados.

www.readinga-z.com





Los monos

Los dos hermanos gemelos caminaban entre la vegetación, con su **cerbatana** en la mano. Miraban atentamente la copa de los árboles. Podían recordar el nombre de cada árbol, de cada pájaro, de cada insecto volador. Los nombres de los gemelos eran Hunahpú e Ixbalanqué y, aunque eran muy jóvenes, eran poderosos entre los mayas.

Esa mañana miraban las ramas del árbol sagrado, el más alto de todos. En sus ramas, un grupo de monos se balanceaban juguetones. Se colgaban usando las manos y las colas peludas. Ixbalanqué **silbó** con fuerza y los monos se dejaron caer, sorteando las ramas.

Ya en el suelo, los monos saludaron haciendo volteretas.

—Salten —dijo Hunahpú. Y los monos saltaban, **chillaban** y se les enrollaban en los hombros. Los monos eran sus hermanos mayores. Los gemelos los habían convertido en monos tiempo atrás, porque eran arrogantes, malvados y solo los maltrataban.

Sembradores de maíz

Los hermanos se despidieron entonces de los monos y fueron a cazar pájaros con sus cerbatanas. Cuando tuvieron suficientes aves, regresaron a donde estaban su abuela y su madre. La abuela les había enseñado el nombre de las plantas y los secretos de los animales.

Cuando llegaron a la **choza**, su madre desgranaba unas mazorcas de maíz. Era una mujer de hermosos ojos achinados. Sus pequeñas manos arrancaban con facilidad el maíz.

Los granos se desprendían al sentir el calor de sus dedos.

La abuela estaba recostada en una hamaca. Era una mujer mayor, de piel oscura y trenzas largas.



—Abuela —dijo Ixbalanqué—, ya estamos grandes, Hunahpú y yo sembraremos ahora el maíz, y tú nos preparas la comida.

—Está bien —dijo la abuela.

Una mañana, observaron que los cultivos estaban cubiertos de arbustos y maleza. Eran los animales. Llegaban por la noche y ordenaban a los arbustos que crecieran para comerse las frutillas.



La herencia de los gemelos mayas

Los gemelos decidieron vigilar por la noche. Atraparon al conejo y al venado, pero se les soltaron. El ratón quiso escapar, pero Ixbalanqué lo agarró de la cola y se la iba a quemar con un leño encendido. El ratón rogaba que lo soltaran. Finalmente, les dijo que, si lo soltaban, les contaría un secreto.

—Ustedes no son sembradores de maíz —dijo el ratón—, son jugadores de pelota, como su padre y su tío. Los monstruos del **inframundo** los atraparon. A su padre lo pusieron en un árbol de jícara y a su tío lo enterraron en la cancha de pelota.

Les dijo a los gemelos que debían aprender a jugar a la pelota como su padre y su tío.

—Esa es la herencia que les dejaron —dijo el ratón. Los hermanos gemelos lo premiaron.

Jugadores de pelota

Al llegar a la casa, le preguntaron a la abuela por la pelota, pero ella dijo que, si jugaban con la pelota, los monstruos del inframundo podrían quitarles la vida, como a su padre y a su tío. Entonces llamaron al ratón para que los ayudara. Le pidieron a su abuela que les trajera agua del río; cuando ella se fue, el ratón cortó las **ataduras** que sostenían la pelota en el techo y esta cayó en las manos de Hunahpú.

Jugaron en el patio todo el día. Se hicieron jugadores expertos, lanzaban la pelota con las rodillas, los brazos y las caderas. Los monstruos del inframundo escucharon los pelotazos y se molestaron.





El piojo mensajero

Los monstruos enviaron a un piojo con un mensaje para que los hermanos gemelos fueran al inframundo a jugar a la pelota. Era un piojo grande como un conejo, con dos largas tenazas en la cabeza. Al piojo se lo tragó un sapo; al sapo, una serpiente y a la serpiente se la comió un gavilán que se la llevó volando.

Cuando el gavilán encontró a los dos gemelos, les dijo que traía un mensaje del inframundo.

—¿Cuál es el mensaje? —preguntó Ixbalanqué.

El gavilán escupió a la serpiente. La serpiente vomitó al sapo y el sapo, al piojo.

—Los señores del inframundo quieren que vayan a jugar a la pelota con ellos, en siete días —dijo el piojo. Ahí mismo, el sapo se tragó al piojo; la serpiente, al sapo y el gavilán, a la serpiente, y se fueron volando por donde habían venido.

El búho

Cuando los gemelos regresaron a la casa, encontraron a su madre y a su abuela llorando.

—¿Por qué lloran? —preguntó Hunahpú.

—He visto pasar un búho —dijo la abuela—.

Es el mismo búho que pasó cuando su padre y su tío se fueron al inframundo a jugar a la pelota —les explicó— y nunca volvieron.

—Sabemos que tienen que aceptar el reto, para honrar a su padre y a su tío, pero los monstruos del inframundo son malvados —señaló su madre—. Deben tener cuidado y nunca confiarse. Siempre hacen trampas —les dijo, preocupada.

Los gemelos prepararon sus cosas para el viaje. Llevaban sus cerbatanas y sus flechas, y la pelota con la que habían jugado su padre y su tío. También llevaban plumas de colores atadas al **penacho**.





Siete Guacamayo

Al despedirse, le dijeron a su abuela que les devolverían la vida a su padre y a su tío. Eran buenos cazadores, conocían los caminos y las características de los valles y los cerros. Pronto estuvieron en las sombrías tierras de Siete Guacamayo. Este era un pájaro altanero que proclamaba ser el sol y la luna. Era bello y gigante, temido por todos los espíritus del bosque. Sus plumas estaban hechas de coloridas y brillantes escamas.

Cuando Siete Guacamayo sintió la presencia de los hermanos gemelos, alzó sus alas, voló por lo bajo y saltó de una rama a otra hasta posarse en un tronco negro. Los gemelos llevaban listas las cerbatanas. Siete Guacamayo los siguió por una ladera de piedras. Cuando ya iba a agarrarlos con sus afiladas garras, los hermanos gemelos dispararon sus cerbatanas y le dio cada uno un flechazo. Así derrotaron a Siete Guacamayo. El pájaro arrogante cayó **fulminado** en una hondonada con sus cenicientas alas extendidas.

El nombre de los monstruos del inframundo

Después encontraron un cruce de cuatro caminos. Sabían que los monstruos del inframundo les pondrían trampas, y esa era la primera. Cuando oscureció, **se acuclillaron** y vieron salir humo de uno de los senderos. Tomaron ese camino.

Cuando llegaron, se quedaron a la entrada del inframundo. Ixbalanqué se arrancó un pelito de la pierna y lo convirtió en un mosquito. Le dijo al mosquito que picara a los monstruos del inframundo y que trajera sus nombres.

En el inframundo, los monstruos los esperaban sentados. Entonces el mosquito los fue picando, y al sentir la picadura, uno a uno, cada monstruo decía su nombre. El mosquito regresó a donde estaban los gemelos y les reveló los nombres.



La casa oscura

Se presentaron ante los monstruos y llamaron a cada uno por su nombre. Los monstruos se quedaron impresionados.

—¿Por qué no se sientan? —preguntó uno de los monstruos.

—No queremos quemarnos las posaderas —contestó Hunahpú. Las piedras estaban hirviendo de calientes. Los monstruos vieron que no iba a ser tan fácil engañarlos.



Entraron a una casa en **tinieblas**. Un monstruo les entregó unas antorchas.

—Pueden alumbrarse con estas antorchas —dijo el monstruo—, pero por la mañana deben entregarlas como las reciben.

Los gemelos reflexionaron. ¿Cómo iban a encender las antorchas sin que se gastaran? Arrancaron las plumas rojas de sus penachos y las colocaron en los palos de las antorchas. Luego fueron por algunas luciérnagas y las pusieron en las plumas. De esa manera se alumbraron sin usarlas. Por la mañana, los monstruos volvieron a verse derrotados cuando les entregaron las antorchas.



Un murciélago muerde a Hunahpú

Muy decepcionados, los monstruos les pusieron pruebas más difíciles. Los metieron en la casa de los cuchillos, y ellos **esquivaron** las hojas de **obsidiana**. Los metieron en la casa del hielo, en la de los jaguares y en la del fuego. Siempre los gemelos derrotaron a los monstruos. Pero cuando los llevaron a la casa de los murciélagos, un murciélago mordió a Hunahpú y lo paralizó. Ixbalanqué se escondió y los monstruos colocaron el cuerpo de Hunahpú en la cancha de juego de pelota.

Los monstruos pensaron que ya habían derrotado a los gemelos, pero Ixbalanqué insistió en jugar a la pelota en la cancha del inframundo. Los monstruos aceptaron el juego porque estaban seguros de ganar.

Hunahpú vuelve a la vida

Ixbalanqué buscó la ayuda de animales amigos, entre ellos, el conejo. Los monstruos lanzaron la pelota al aro, pero se fue del otro lado de la cancha, donde estaba escondido el conejo. El conejo envolvió la pelota con sus orejas y saltó hacia Ixbalanqué.

Ixbalanqué lanzó la pelota al aro y el conejo se metió. De esa forma, Ixbalanqué triunfó. Cuando los monstruos corrían tras la pelota que saltaba como un conejo, Ixbalanqué aprovechó, sopló en los ojos de su hermano y este empezó a moverse. ¡Le devolvió la vida!



Hunahpú e Ixbalanqué se convierten en el sol y la luna

Cuando los dos hermanos se disponían a partir, los monstruos les dijeron que tenían un premio para ellos. Los llevaron a donde estaban su tío y su padre. Liberaron a su tío en la cancha de pelota. Cuando estuvieron frente al árbol de jícara, lo tocaron y su padre recobró la vida. Su padre subió a la superficie convertido en el dios del maíz.

En ese momento, los dos sintieron un cosquilleo en su cuerpo y salieron a la superficie hasta llegar al cielo. Ahí los héroes gemelos mayas se convirtieron en el sol y la luna.

El mundo maya



La historia de los héroes gemelos fue escrita en el libro sagrado de los mayas, el *Popol Vuh*, que es un libro que describe el origen del mundo. Este es uno de los pocos libros mayas que aún existen, ya que los españoles quemaron la mayoría cuando conquistaron América.

El juego de pelota, o *pok ta pok*, era para los mayas un ritual muy importante. Representaba la fuerza y el origen de los astros, además de la lucha entre la vida y la muerte.

Los mayas fueron una civilización que habitó en el sur de México y Centroamérica. Ellos eran excelentes en las matemáticas, la arquitectura y la astronomía.

¡Su calendario es uno de los más exactos!

La desaparición de los mayas aún sigue siendo un misterio, pues nadie sabe cómo fue que este pueblo se extinguió.



Glosario

acucillarse (<i>v.</i>)	doblar el cuerpo de manera que las nalgas casi toquen los talones (pág. 10)
ataduras (<i>sust.</i>)	lazos o ligaduras (pág. 6)
cerbatana (<i>sust.</i>)	tubo de caña en el que se introducen pelotitas de barro, dardos, flechas u otras cosas, para despedirlas con fuerza, soplando fuertemente en uno de sus extremos (pág. 3)
chillar (<i>v.</i>)	levantar mucho la voz por enfado o inquietud (pág. 3)
choza (<i>sust.</i>)	cabaña rústica (pág. 4)
esquivar (<i>v.</i>)	mover para no chocar con algo o con alguien (pág. 12)
fulminado (<i>adj.</i>)	herido por proyectiles o armas (pág. 9)
inframundo (<i>sust.</i>)	mundo de los muertos y de los demonios malvados en la cosmovisión maya (pág. 5)
obsidiana (<i>sust.</i>)	mineral volcánico de color negro o verde oscuro (pág. 12)
penacho (<i>sust.</i>)	adorno de plumas que suele ponerse en la cabeza (pág. 8)
silbar (<i>v.</i>)	chiflar o agitar el aire para producir un sonido fuerte (pág. 3)
tinieblas (<i>sust.</i>)	oscuridad absoluta (pág. 11)