



## - Juegos -

- 1 -

### - El chingolito -

Este juego nos enseñó nuestra madre en San Juan, siendo chicas, y se practica en la siguiente forma:

Mientras mayor es el número de jugadores, mas divertido resulta. -

Godas se colocan en uclillas, formando una fila y tomadas de las cinturas, menos una, que se coloca en frente de la primera de la fila y en dirección opuesta a las demás. - El diálogo que sigue se desarrolla entre ésta y la primera de la fila:

- Comadre rana !
- ¿ Qué quiere comadre ?
- Un jarro de agua.
- ¿ Para quién ?
- Para su compadre.
- ¿ Cuando ha venido ?
- A noche.
- ¿ Qué le ha traído ?
- Un vestido.
- ¿ De qué color ?
- Verde limón -
- ¿ ¿ Que' mas ?
- ¿ Un cinturón con un hevilón.
- ¿ ¿ Qué le ha dicho ?
- Que bailemos un buen chingolito. -

Al decir esto la que está suelta se toma de su vecina por las manos, quedando éstas de frente y cantando al compás de sus saltos: "¡qué - chin - go - lito!" "¡qué' chin - go - lito!" "¡qué' chin - go - lito!" etc etc

Las demás imitan, saltando y cantando como las dos primeras, sin desprenderse de la que le antecede. — La que se suelta primero, pierde el juego y pasa a ser la pediguña. —

— x —

- 2 -

### La mancha. —

Como el anterior, se juega entre numerosos jugadores. — En primer lugar hay que designar la mancha, para lo cual se somete al sorteo a los jugadores. — Por no contar hasta un determinado número, se descompone en sílabas una estrofa, como la que sigue, correspondiendo a cada jugador una sílaba y el que se quede con la última será la mancha y como tal perseguirá a los demás, hasta tocar a otro, invirtiéndose con éste los papeles. —

a) Al subir a una montaña  
una pulga me picó;  
la tomé por las raíces;  
ay! ¡caramba! se me escapó! —

b) La naranja se pasea  
de la sala al comedor;  
no me mates con cuchillo  
matame con tenedor. —

- c) Una vez salimos tres  
al palacio de un inglés;  
el inglés tiró la espada  
y mató cuarenta y tres. —

2

— x —  
~ • Supersticiones. ~

- 1 - Dicen algunos que el encontrarse una herradura en el camino es buena suerte..
- 2 - En los casamientos, la novia acostumbra, en seguida de desposarse, repartir entre sus amigas, gajitos de azahar. El número de flores que le tocan a cada una, representa los años que le faltan para casarse. —
- 3 - Cuando se rompe un espejo es disgusto grave. —
- 4 - Cuando empiezan a usarse los sombreros de paja, hay quien tiene la paciencia de contarlos, a medida que los ve, hasta completar cien. — Entonces, el primer hombre a quien dé su mano, será su futuro marido. —
- 5 - Las mariposas blancas indican buenas noticias.
- 6 - Cuando la perdiz canta y el sol se nubla; dicen los cordobeses  
agua segura. —
- 7 - Cuando canta la lechuga es mal agüero. —
- 8 - Si se tiene que prestar un alfiler, antes de entregarlo hay que inciar en la mano para no perder las relaciones. —
- 9 - Cuando pica la palma de la mano hay que apretar fuertemente la mano, porque significa que recibirá dinero. —

- . Adivinanzas. -

- 1- Entre dos paredes blancas  
hay una flor colorada.  
Llueva o no llueva,  
siempre está mojada

Significa: la lengua. -

- 2- Corría, corria, por el campo de García  
y nunca pude alcanzar la prenda que yo quería.

Significa la sombra de uno mismo,  
caminando.

- 3- Cuatro caballitos  
van para Francia;  
corre que te corre  
y nunca se alcanzan. -

Las cuatro ruedas de un vehículo en marcha.



Seirecia Jurogado Costa  
Maestra de grado