

Dalazar Escuela n: 87
Guillermo Galván

Adivinauzas oídas en San Luis

La espiga del trigo

Ti enterrar a un muerto
sui vela y sui mortaja
y despues l'p' ni crecer
con un buen sombrero de paja.

La mesa, el candelero, la vela y la llama.

Ventana sobre ventana
sobre ventana un balcon
sobre el balcon una dama
sobre la dama una flor.

La vela

Una vela larga y seca
que le corre la manteca

La sombra

Corre y no se causa
contra el agua que se evapora
ta le a la tierra se revuelca
y no se embara.

Calazar, Escuela N^o 81
Guillermo Galvañ

Mantontirululá

(Canción cantada en S^o Luis)

- Muy buen día en señoría
Mantontirululá
- Que quería en señoría
Mantontirululá
- Yo quería una de sus hijas
Mantontirululá
- Cual de mis hijas quería
Mantontirululá
- Yo quería a Bailá
Mantontirululá
- Que oficio me le daría
Mantontirululá
- La fondreus de cocuera
Mantontirululá
- Ese oficio si le gusta en
Mantontirululá
- Me han robado una niña
Pataplum, fataplum, fataplera
Al fondo del jardin
- Pues yo me la he encontrado
Pataplum, fataplum, fataplera
Al fondo del jardin
Al fondo del jardin

Salazar Escuela n.º 81
Guillerma Galvaín

Arroz con leche

(Vida en 5.º Luis)

Arroz con leche me quiero casar
Con una señorita del 5.º Nicolás
Que sepa tejer, que sepa bordar
Que sepa hacer expedias para un general

Yo soy la vidita del barrio del Rey
Me quiero casar y no sé con quien
Con ésta sí, con ésta no
Con esta señorita me caso yo. R

Calazar Escuela n: 81

Guillerma Galván

Ordinanzas oídas en S^a Luis

La luna

Cajetita de buen farcer
 Que no hay quién la pueda hacer
 Solo Dios con su gran poder.

El torongil

Toron soy
 Gil me llaman
 Por que así soy.

El nombre

Qué cosa era
 Que en todo está

Cada uno cazador

Tres cazadores cazando
 Cada uno con la suya
 Y dos se fueron volando.

El papel, la tinta, los dedos y la lapicera
 Pañuelos blancos
 Semillas negras
 Cinco toridos
 Y una tereuera

La cruz

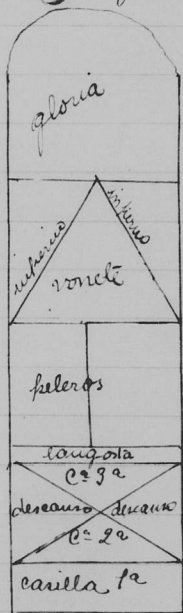
Tengo una cajita de buen farcer
 No hay carpintero que la sepa hacer
 Solo Dios y su poder.

Guillerma Galvaín

Juego infantil.

El juego 2

Se utiliza el dibujo siguiente hecho en el fiero.



Se juega entre dos o más niños formando un círculo. Con saltos en el juego se considera perdido el jugador cuando habiéndose acordado sacar el tejo en un cierto número de punta pies como máximo, se pasa de ese número; cuando se pisa (un cierto) cualquier raya del juego en el momento de jugar, cuando se levantán los 2 pies no siendo en algún descanso; si el tejo sale por los costados o queda atravesando cualquier raya del juego, cuando al llegar a los fieros ó al infierno se empieza a tirar por la casilla del enemigo y cuando en el momento en que se tira oraca de la gloria se habla o se descansa.

Comienza el juego tirando el niño el tejo desde una distancia acordada a la casilla 1ª, el que se saca saltando en un pie. Desde la misma señal hecha se tira el tejo a las casillas 2ª y 3ª pudiendo descansar en los indicados descansos. Se recorren todas las casillas en la forma indicada pero evitando antes un infierno y un fiero debiéndose tirar primero al propio y después al del enemigo. En la gloria no se habla mientras se saca el tejo ni se puede descansar. Se avanza de una punta pie recorriendo casilla por casilla y empezando de arriba.

(1) El tejo es un pequeño disco redondo de ladrillo, piedra o metal.

Calazar. Breve n.º 1

Guillerma Galván

Supersticiones.

Si dos personas se lavan las manos en la misma agua rompen las acuitades entre ellos.

Si se rompe un espejo sigue de desgracia de familia.

Si una lechuga crece cerca de una habitación anuncia desgracia para quienes la habitan.

Según en la dirección en que un gato se lave la cara será de donde vienen visitas.

Si se hace un giro en el vestido vendrá una visita imprudente.

Si se cae un cuchillo de la mesa es signo de una visita hecha por un caballero.

El que faga debajo de un andamio no se casa.

Si la comida está unificada la cocinera se está foris.

Si pasan las aguas, busca novio.

Demorar tuita es desgracia y vino alegría.