

Escuela: N.º 230 (Trueman) (230) 1

Localidad: Finca Mothe

Nombre del director: Rosa Oyarzaga

Nombre de la persona que la narró: Carlota A. de Rodríguez

Edad de esta persona - 80 años

Juegos de sociedad

El pañuelo escondido

El juego, el pañuelo escondido, conocido aquí con el nombre de paja escondida, consiste en esconder un objeto en un lugar poco visible, a una señal de la que ha escondido la paja, salen las de más a buscarla; si están muy lejos de la paja les dice: frío, frío; cuando se acercan: tibio, tibio, y cuando se aproximan al lugar donde está escondida: caliente, caliente y cuando la hallan: se quema, se quema.

La que encuentra la paja, la esconde nuevamente para que las otras la busquen.

El botón

Para este juego se ponen en círculo los jugadores. el que da el botón, toma un botón u otro objeto pequeño y poniéndolo

3
3
2
en las manos cerradas, simula dejarlo en las ^{de} manos de los otros jugadores, que las tienen ^{de} entre abiertas y les dice: botón, botón te daire; empieza, por ejemplo, por la derecha y va diciendo lo mismo a cada jugador, hasta que termina con todos, dejando caer el botón con disimulo en las manos de alguno, despues pregunta: ¿quien lo tiene al botón? y el indicado responde: Juan o Pedro, segun el crea quien lo tiene, si acierta este dará el botón, y si no, da una prenda, entonces pregunta a otro y el interrogado responde segun crea quien lo tiene; así se continúa hasta que alguno acierta, para empezar nuevamente el juego.

Este juego como "El gran bonete", está comprendido entre los juegos de prenda.

Tambien hay otros juegos de prendas como "El jardinero" y "El limón".

El juego "El jardinero" es muy parecido al "Gran bonete", se diferencia en que los jugadores, en lugar de ser bonetes son flores (rosa, jazmin, etc), el que dirige el juego es el

jardinero.

Este empieza diciendo: el jardinero entra en su jardín y quiere dormir con violeta

Violeta responde: que más se quisiera el jardinero para que duerma con violeta

El jardinero: ¿y con quien quiere dormir?

Violeta dice: con rosa, por ejemplo

Entonces se establece entre rosa y violeta el mismo dialogo

Rosa: que más se quisiera violeta para que duerma con rosa.

Violeta: ¿y con quien quiere dormir?

Rosa: con jazmín, o con narciso, etc.

Se establece entre jazmín y rosa el mismo dialogo.

Se continúa jugando en la misma forma y el que se equivoca da una moneda.

El limón - Los jugadores se enumeran así: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, etc hasta el número que alcancen.

3
3
El número 1 empieza diciendo: 1 limón y medio limón forman ⁴ 2, ó 3, ó 4, ó 5, ó 6. limones, es decir el número que quiera; si es el número 2, éste dice: 2 limones y medio limón forman 4 limones, ó 5, etc, si es el 4, éste dice: 4 limones y medio limón forman: el número que quiera decir; así se continúa diciendo con la mayor rapidez, y el que se equivoca da una prenda.

Hay otros juegos que son ejercicios de traba-lengua, como éste: el que compra poca capa, poca capa, paga
Este otro: en un platito de peltre, comieron trigo, tres tigres
Se dice con rapidez varias veces lo mismo y el que se equivoca da una prenda.

El bonetazo

El bonetazo, es el gran bonete, aquí se lo llama así
Para este juego varias personas, toman los nombres siguientes: bonete rojo, bonete azul, bonete verde, bonete negro, etc. y el que dirige el juego se llama bonetazo
El bonetazo dice: al bonetazo se le ha perdido un quillo

pacrillo que lo tiene el bonete rojo
Entonces entre el bonete rojo y el bonetazo se establece el si-
guiente dialogo: 5

Bonete rojo - Pues yo señor

Bonetazo - Pues si señor

Bonete rojo - Pues no señor

Bonetazo - Pues quien lo tiene

Bonete rojo - El bonete negro

Entonces entre el bonete negro y el rojo se establece el mis-
mo dialogo

Bonete negro - Pues yo señor

Bonete rojo - Pues si señor

Bonete negro - Pues no señor

Bonete rojo - Pues quien lo tiene

Bonete negro - El bonete azul

Entre el bonete azul y el negro hay el mismo dialogo

Asi se continua y el que se equivoca da una pren-
da. Las prendas son cualquier objeto: anillos, pañuelos,

peinetas, etc.

6

Todos estos juegos (el bonetazo, el botón, el limón, etc) les llaman juegos de prendas, porque al jugar dan prendas cuando se equivocan.

Después que se termina el juego hay que rescatar las prendas cumpliendo una penitencia

El que dirige el juego tiene las prendas y da las penitencias primera; por ejemplo da que hagan la cadencia de amor.

El que cumple esta penitencia, si es una niña sale al centro de la pieza y dice: ¡ay!; el que dirige el juego le pregunta, ¿qué tiene? - La niña: dolor

¿De qué le proviene?

La niña: de amor

¿Por quién?

Por Juan, o por cualquier otro joven que esté

Salen Juan y le preguntan lo mismo

Juan contesta dirigiéndose a una niña

Así continúan hasta que todos salen de sus sitios y

quedan parados en el centro de la sala; entonces se toman
de las manos y el que cumple la penitencia se pone en el
centro y dice un verso, dedicándolo a la persona que más
le guste de los presentes.

Un joven dice dirigiéndose a una niña:

que le puedo decir a esta niña

que le venosa mejor

que es la flor más hermosa

del jardín de mi amor. — Ahí se termina la peniten-
cia.

El que cumple una penitencia tiene derecho a dar la pe-
nitencia siguiente.

Se levanta una prenda cualquiera y se pregunta: ¿de quién
es esta prenda?

El dueño responde: mía

De cómo la tengo yo?

Y jugando la perdí

¿Quiere rescatarla?

Si

Entonces el que cumplió la penitencia, da la penitencia⁸ siguiente, y dice, por ejemplo: que esté en la berlina.

El que debe estar en la berlina se sienta a una distancia de los de más; uno se levanta de su asiento y pregunta en voz baja a los de más, ¿por qué está Juan, en la berlina?

Uno dice por mentiroso, otro por enamorado, otro por malo, etc. y después acercándose al que está en la berlina le dice: me han dicho que está en la berlina por mentiroso, por enamorado, por malo, etc., adivine quien dijo que está en la berlina por mentiroso (o puede decir por cualquiera de las otras cosas que le dijeron) si acierta cumple ya la penitencia, y sino, queda otra vez en la berlina y se repite lo mismo. Se dan estas otras penitencias: decir tres veces si y tres veces no.

Se preguntan al que cumple la penitencia

¿Quieres a fulano? - Sí (contesta)

¿Quieres casarte - Sí

¿Quieres novio - Sí

Después estas otras preguntas:

¿Quieres a tu madre? - no

¿Quieres a Dios? - no

¿Quieres a tu hermano? - No

Tambien se da como penitencia que baile, cante o diga algun verso el que tiene que cumplirla

Tambien hay esta otra:

A un joven le preguntan: sobre una mesa, una fuente, la persona que más quiere ausente o presente.

El joven dice: ausente o presente (segun como quiera contestar?)

Sobre una mesa un rollo: diga su nombre

El joven: Maria (dice por ejemplo)

Se preguntan despues: sobre una mesa un nido, diga su apellido

El joven: Diaz

Sobre una mesa una taza, diga su raza

El joven dice: argentina
tiene darse como penitencia que imiten a algunos
animales: que canten como el gallo; que rebuznen
como el asno, etc.

Hay esta otra penitencia: un joven monta en una
esoba y dando vueltas delante de las muchachas
dice: la que me quiera que me siga. Despues de
dar varias vueltas, alguna de las niñas lo sigue
para que asi cumpla la penitencia

Adivinanzas

Quez lo que ve,
mez lo que come
adivina si podis (la meza)

Blanca como la leche
negra como la pez
camina y no tiene pie (la carta)

Hoja verde, flor morada
abajo esta la bolada (la batata)

Va y viene y en el camino se entretiene (la hormiga)

Cuatro niñas van a Francia
corren y corren y nunca se alcanzan (las ruedas del coche)



3
Terde como loro, bravo como loro - (la hortiga) 12
Coro anda, gil camina, burro el que no adivina (el lorougil)

4
Traigo mis hijos al mundo, tan solo con apretarlos
cinuenta vestidos tengo, escaso para taparlos (la gallina con los
pollitos)

2
El zapatero con su hija y el sastre con su mujer cocinaron nueve
huevos, cada uno comió tres. (la hija del zapatero es la mujer
del sastre)

3
Tres palomas en un prado, tres cazadores cazando, cada cual
mató la suya y dos se fueron volando (el cazador se llamaba
cada cual)

Refranes

13

Alegrias de un pobre son anuncio de un pesar.
No por mucho madrugar, amanece más temprano.
Con la boca y el dedo se hace un potrero.
A mancarrón viejo, pasto verde.
Más vale un toma, que dos te daré.
Que más quiere el sapo, que lo echen al agua.
El buen solo bien se lame.
Quien a buen árbol se arrima, buena sombra lo cobija.
A la sombra de un dichoso, hace suerte un desgraciado.
Al perro flaco, no le falta zarna.
Burro viejo, no agarra paso.
No hay que dejar lo viejo por lo mozo, ni lo cierto por lo dudoso.
Juan seguro vivió muchos años.
No hay que buscarle tres pies al gato, sabiendo que tiene cuatro.

3
4
Quien sabe? le dijo la perdiz al ave.
El peor camero rompe el shiguero.
Oreja que bala, pierde bocas.
El luey lerdo, bebe agua turbia.
El lobo cambia de pelo, pero no de mañas.
Furo corrido, conoce las vueltas del camino.
Cuando la seca es larga, no hay matrero que no caiga.
~~A lo que te eriate galgo: caldo chile y mate amargo.~~

CanCIONES POPULARES

Vidalita

Marchemos, marchemos
vidalita,
bravos Tucumanos,
vamos a vengarnos
vidalita,
del tigre de los llanos

(Para los dichosos
vidalita,
cortos son los dias,
para mi son siglos
vidalita,
de melancolia. X

Triste muere el dia
vidalita,
al ponerse el sol,
cuando tu te alejas
vidalita,
mas triste estoy yo.

Hasta el jilguerillo
vidalita,
vive acompañado,
yo vivo solita,
vidalita
pensando en mi amado

Las vidalitas se cantan acompañadas de un tambor (es una caja de cuero de vacacha)
El poeta de la campaña canta el amor, como también canta el dolor.

Denota en su canto las melancolías de la ausencia, las esperanzas, los dolores de su alma, las amarguras del fracaso, la angustia de los celos, o de la desilusión.

Hay ternura en el fondo, sencillez y claridad en la forma.
Son cantos que nacen de las alegrías y entusiasmos, o desventuras del amor, como ésta por ejemplo:

Yo adoré en la tierra
vidalita,
solo a una mujer
ella ha sido ingrata
vidalita
me dejó y se fue.

Vidalitas

No hay rama en el monte
vidalita,
que florida esté,
todos son despojos
vidalita
desde que él se fué.

Palomita blanca
vidalita,
pechito celeste,
te he de querer siempre
vidalita,
cuente lo que cuente.

La forma general de la vidalita es una suarteta de seis sílabas, con la palabra que le da su nombre, intercalada entre el 1º y 2º verso y entre el 3º y el 4º.

No porque yo cante
vidalita,
creas que estoy alegre,
yo soy como el cime
vidalita,
que canta y se muere.

Palomita blanca
vidalita,
pecho colorado,
lévame esta carta
vidalita
donde está mi amado

3

3

Poesias

Epoca: Guerras entre unitarios y federates. 18

¡Muera Sánchez!; viva Piva!
¡Viva la flor de romero
¡Viva Señalozza y Suebla!
¡Viva el coronel Ontivero!

Salga el sol si ha de salir,
Salga la estrella del mar,
¡Viva la mina que tenga
trato, con un federal.

Salvajes envidiosos,
amigos del interés,
esclavos de los federales
aunque no quieran han de ser.

ido
s pila
entre

Poesías
Version

19

Para donde, Alfonso XII,
para donde, infeliz?
Soy en busca de mi amada
que ayer tarde la perdí.
Tu amada ya se ha muerto;
muerta está que yo la vi;
Doce duques la llevaban
por las calles de Madrid.
El sepulcro era de oro
y la tumba de marfil;
El velo que la cubría,
era velo de satén.
Los faroles del palacio,
ya no quieren alumbrar,
porque tu amada se ha muerto
y luto quieren guardar

Los tristes son décimas.

La suerte que tan tirana,
Cupo a la existencia mía,
Me trajo a tu lado un día,
Para ausentarme mañana.
Por eso mi alma se afana,
Pero así tiene que ser,
No me puedo detener,
Más ya que de ti me alejo,
Este recuerdo te dejo
Por si no te vuelva a ver.

Bailes

Varian los nombres, pero se diferencian poco entre sí; movimiento de cuerpo al ondear de los pañuelos o a compás de las castañetas.

La zamba - Bailan la zamba una niña y un joven: en el círculo que bailan, simulando perseguirse, alterna la persecución del galán y el desdén de la niña, que al fin logra rendirlo.

Se baila la zamba con canto o sin él; el joven la persigue cortésmente a la niña, ésta se muestra esquiva, y al mismo tiempo parece que atrae y rehuye a su perseguidor.

El hombre traza dibujos con los pies y mueve en alto su pañuelo, tratando con su ademán y gesto de rendir a la niña.

La niña que en un principio parece huírle, lo enfrenta de nuevo, al mismo tiempo recoge graciosamente su pollera, para enseñar sus diminutos pies.

Los pañuelos ondean en lo alto, movidos por la pareja, al compás de la música.

El final de esta danza, es un acabado rendimiento del joven que aceptado por la dama, se hincó ante ella para darle la prueba de su rendimiento.

El gato

Se entra al baile con castañas. se da una vuelta redonda, viene despues el zapateo, en seguida otra vuelta con castañas para cambiar de sitio. Esta es la primera parte, pasa un intervalo y se repite el baile.

La música se acompaña con canto.

Quisiera ser airo
de tus orejas,
para de cuando en cuando,
darte mis quejas

Dices que no me quieres
eso es mentira,
como si no me quieres
no te retiras.

De terciopelo negro
tengo cortinas,
para enlutar mi pecho
si tu me olvidas.

La galantería, el deseo, los celos, la esperanza, el odio, el desprecio,
en fin, todos los sentimientos humanos se ponen de mani-
fiesto en estos cantos

X El zorro y el tigre (cuento)

24

Había una vez un pobre zorro, que andaba hambriento por el bosque, buscando la manera de pasarse feliz la vida sin trabajar, valiéndose de su astucia para engañar a cualquier incauto.

Se le ocurrió presentarse como sobrino, dando razones para ello, a un tigre poderoso, que vivía con su esposa, sin haber tenido hijos.

Los tios lo recibieron muy contentos y alegres, y durante mucho tiempo tuvo casa y comida, sin que le costara nada; pero pasado algún tiempo, sintió la necesidad de verse libre, para entregarse a sus antiguas aventuras; pues aunque tenía alimento carecía de libertad, vivía bajo la tutela del tigre y de su esposa.

Por otra parte sus tios no lo miraban con tan buenos ojos como al principio; pues no faltó quien le hiciera

entrever al tigre que el parentesco con Juan, eran cosas de este solamente, diabluras de que se valia para pasar mejor la vida.

Así empezó una tirantez de relaciones entre tios y sobrino, llegando a escasearle el alimento al pobre Juan, pues el tío, ya no queria darle ni las achuras del animal que conseguian matar.

Un dia carnearon una vaca muy gorda, y el tío solamente le dió la vejiga. El zorro la infló y la ató a la cola del tigre, cuando este dormia, al ruido de las moscas que se le reunieron, disparó el tigre muy asustado, cuando cansado de correr se halló la vejiga, comprendió que era una diablura de Juan y juró vengarse. Juan veia que así, no podia seguir viviendo con su tío, pero, si se fugaba sin matarlo, quedaba expuesto a perder en sus garras y buscando el medio para librarse de aquel, no tardó en encontrarlo.

Un día mataron un animal en el interior del bosque.
El tigre se fue a una laguna próxima a beber agua y lo dejó a Juan cuidando la red; mientras tanto éste comenzó su plan de venganza; cortó la piel del animal y se puso a hacer unas correas; al llegar el tigre le preguntó: ¿qué estás haciendo Juan? Unas correas tío.
¿Para qué? — Para salvar mi vida, como el zorro se daba a puro por terminar las correas, el tigre intrigado le averiguó más aún.

Si viera tío! continuó el zorro, apareció un ángel y dijo que habrá un viento espantoso, un huracán que acabará con todo y solo se salvarán los que se aten a esos quebrachos, que serán los únicos que quedarán; eso ha dicho el ángel y desapareció.

Mientras tanto Juan trabajaba con más ahínco, tratando de observar el efecto que producían sus palabras en el ánimo de su tío.

Dios mío! - Serás tan cruel que dejarás morir a tu tío? ²⁷
! Tío yo no puedo - Acaso no puedes atarme a mí tam-
bien? - No alcanzan los lazos - ¡ Oh! eso se remedia dijo
el tigre.

Mire tío! - qué ves? - Yo creo que ya viene la tormenta
El tigre con toda la dulzura posible consiguió que
su sobrino lo salvara.

Se afirmó contra un árbol y dejó que el zorro lo atara
fuertemente al tronco, cuando hubo terminado se pu-
do a sonreír.

El tigre que comprendió la burla de que era objeto
le quitó: Escúdate, ya me pagarás. - No importa le dijo el
zorro, ahí tienes que morir.

Después de esto quedó el zorro dueño y señor del
bosque. La fama de sus hazañas le hizo adquirir su
personalidad sobre todos los otros animales de la selva,
y para pasarlo mejor, se armó de un fusil y ponién-
dose una gorra se colocó a la entrada de un camino,
lugar muy transitado por los otros animales, todos los que

pasaban por ahí, pagaban peaje, y no podían pasar por otro sitio.

Así pasaba Juan, muy bien su vida, cuando una cotarra le trajo la noticia de que el tigre no había muerto.

Se contó que como el tigre no volvía, su esposa salió a buscarlo por el bosque dando rugidos desesperados, al oírlo le respondió el tigre desde donde se hallaba atado.

Enfadado el tigre, lo buscaban al zorro para vengarse de la manera más horrible.

En una laguna que había en el bosque, iban a beber todos los animales, seguramente allí se encontrarían el tigre con el zorro, pero éste siempre alerta inventó un medio. antes de llegar a la orilla gritaba: agua, ¿te dejas beber? - Bueno agua te voy a beber, pero como notaba ciertos movimientos en los quijos de la orilla, se fue a beber en la otra banda.

En otra ocasión el tigre consiguió agarrarlo de una ²⁹ pata trasera y el muy astuto le dijo: tío, tío, agarró mi bastón, tome mi mano y el crédulo soltó, resultando otra vez burlado.

Valiéndose de su astucia, el zorro conseguía burlarse siempre de su perseguidor, pero se cuenta que al fin murió en manos de éste.

El gallo-pelao

(cuento)

Habia una vez un gallo-pelao, que se iba a las fiestas de Paucagua; en el camino se encontró con un zorro que le dijo: ¿a donde va amigo? y el gallo le contestó: a las fiestas de Paucagua.

El zorro le dijo entonces: no quiere que lo acompañe?

El gallo-pelao - No amigo

El zorro: ¿por que amigo?

El gallo: ¿por que se va a causar?

El zorro: No amigo, no me voy a causar

El gallo - Buenos vamos amigo.

Camminaron una distancia y el zorro le dijo: "ya me causas amigo", entonces el gallo le respondió: "entrese en mí y tranquese con un palito" y lo tragó por atrás al zorro.

Despues siguió en camino y se encontró con un león;

el león lo quiso acompañar y el gallo-pelao le dijo: no amigo, se va a causar.

Un amigo le dijo, el león - Bueno vamos, le dijo el gallo. Caminaron juntos una distancia, el león le dijo: ya mi causas amigo - Bueno, le dijo el gallo; entré en mi, y tranquere con un palito y lo tragó al león.

Hizo el gallo su camino y llegando a un gran río no sabía como pasarlo, y empezó pio, pio, por la orilla; por fin lo tragó también; así llevaba en el vientre: el zorro, el león y el río.

Después de caminar muchos días encontró un pueblo y se fue a una casa; las dueñas de casa, al verlo al pobre gallo, le tuvieron lástima y lo pusieron en un árbol para que durmiera con las gallinas; esa noche salió el zorro que tenía adentro y comió todas las gallinas. Enojadas las dueñas de casa, lo mandaron tirar a un corral para que lo pisotearan las mulas, entonces

3
3
salio' el leon y comio todas las mulas.

32

Más enojadas las dueñas de casa, lo hicieron echar en un horno que estaba encendido y entonces soltó' el río, el cual llevo' la casa con todo lo que habia en ella. Aquí se acaba el cuento del gallo-pelao y ga-patito roto, para que Ud. cuente otro.

Q Maria Benicenta (cuento)

4
5
Habia una seiora que tenia tres hijas: dos muy feas y muy orgullosas y la otra bonita, buena y humilde, que se llamaba Maria. Sus hermanas la tenian de sirvienta, amesada en la cocina, junto a la ceniza, por isto le decian Maria Benicenta, la vestian con andrajos, y no la dexaban salir a ningun lado; las dos mayores iban a paseos, fiestas y bailes y Maria Benicenta quedaba a arreglar la casa y a hacer la comida hasta que volvieran las otras.

Un día que carnearon un cordero, la mandaron a lavar las tripitas en el arroyo próximo; en lo que estaba lavando, un pescadito le dio un tirón y le llevó las tripitas, la Benicicenta se puso a llorar, y lloró mucho, porque sabía que su mamá y sus hermanas le pagarían; cuando estaba cansada de llorar, y sin saber que hacer, se presentó un ángel y le dijo: ¿por qué lloras niña? Ella le contó lo ocurrido; el ángel la consoló diciéndole que no se afligiera, que él le volvería las tripitas, y además le daría una varita de virtud, con la cual, tendría ella todo lo que quisiera, y que le bastaría decir: varita, por la virtud que Dios te dió, que se me presente tal cosa y al momento la tendría; le dijo también que al día siguiente, cuando cante el gallo, levante la cabeza, y le caerá una estrella en la frente.

María Benicicenta muy contenta con todo esto, volvió a su casa, y al día siguiente, bien temprano, cuando oyó el canto del gallo, le bantó la cabeza, miró al cielo y se

cayó una estrella en la frente. Para que no notaran sus hermanas, se vendó la frente, pero al fin la descubrieron y entonces le contó lo del ángel, pero no lo de la varita.

Una de sus hermanas, envidiosa de María, hizo que encarnaran un corderito y se fue a lavar las tripitas, él lavaba, lavaba y ningún pez de las llevaba, entonces las soltó que las llevara la corriente, después se puso a llorar y se le apareció el ángel; ella le contó que los peces le habían llevado las tripitas, él le dijo que no se afligiera por tan poca cosa, y que al día siguiente cuando cante el gallo, mire al cielo; la niña volvió muy contenta a su casa y al día siguiente hizo como el ángel le dijo, pero en vez de caerle una estrella le cayó un trigo de burro. Al mirarse en el espejo fue un gran desconsuelo, y le pagaron mucho a María, diciéndole que había mentido, así que la niña vivía con la frente vendada.

Cuando la señora y las niñas mayores iban a misa

3
3
0 quedaba la Benicuenta como siempre, entonces ésta saca-
ba su varita y le decía: varita, por la virtud que Dios te
dio, que se me presente un rico traje, un sombrero hermoso,
un lujoso coche con un cochero, para ir a misa; en ese mo-
mento se le presentaba todo lo que ella quería.

Se iba a misa y allí llamaba la atención de todo el mun-
do; nadie sabía quien era esta niña tan bella y que
tan lujosamente vestía, y volvía a su casa, antes que
sus hermanas, cuando éstas volvían, la encontraban
siempre llena de ceniza que se levantaba del fuego.

Una vez, que como de costumbre iba a misa, al subir
al coche, se le cayó un zapato; el hijo del rey, que hacía
tiempo la miraba y quería saber quien era, lo levantó.

Al día siguiente, salió con un sirviente a probar el zapa-
to a todas las niñas de la ciudad, y aquella, a quien
le estuviera bien, se casaría con él.

El zapato era pequeño, tan pequeño, que a ninguna seño-
rita le estaba bien; por fin llegaron a la casa de la Beni-

cienta, y se probaron las dos niñas mayores, por más ^{que} que
hacían esfuerzos poderosos no pudieron ponerse el zapato;
entonces el príncipe preguntó: "¿no hay otra niña?", las
otras dijeron: no, solo queda la sirvienta, pero esa que
va a dar, y para que no la vean la encerraron en un cajón.
El lorito de la casa decía: niña bonita, en caja cerrada,
tengo de burro en silla dorada.

Como el lorito aturdía con sus gritos, preguntó el príncipe
que quería decir; como éste insistía le dijeron que
una niña se había dormido en un cajón.

El príncipe ordenó que la saquen, la sacaron y al ponerle
el zapato, le calzó perfectamente.

El hijo del rey dijo: ésta es la dueña del zapato, hoy mismo
me caso con ella.

Las otras se hacían cruces y se morían de envidia al ver
la suerte de la Cincuenta. Ésta se quitó la ceniza, se
lavó y se vistió con un magnífico traje que el príncipe
le mandó y esa misma tarde se casaron; su madre y

3

3

37

o

sus hermanas tambien estuvieron en el casamiento; los
novios comieron perdices y fueron muy felices

Escuela: n.º 230 (Inumán) (230) 1

Localidad: Finca Mothe

Nombre del director: Rosa Arceaga

Nombre de la persona que la narra: Carlota A. de Rodríguez

Edad de esta persona - 80 años

Juegos de sociedad

El pañuelo escondido

El juego, el pañuelo escondido, conocido aquí con el nombre de paja escondida, consiste en esconder un objeto en un lugar poco visible, a una señal de la que ha escondido la paja, salen las de más a buscarla; si están muy lejos de la paja les dice: frío, frío; cuando se acercan: tibio, tibio, y cuando se aproximan al lugar donde está escondida: caliente, caliente y cuando la hallan: se quema, se quema.

La que encuentra la paja, la esconde nuevamente para que las otras la busquen.

El botón

Para este juego se ponen en círculo los jugadores, el que da el botón, toma un botón u otro objeto pequeño y poniéndolo

en las manos cerradas, simula dejarlo en las manos de los otros jugadores, que las tienen lentis abiertas y les dice: botón botón te daire, empieza, por ejemplo, por la derecha y va diciendo lo mismo a cada jugador, hasta que termina con todos, dejando caer el botón con disimulo en las manos de alguno, despues pregunta: quien lo tiene al botón? y el indicado responde: Juan o Pedro, segun el crea quien lo tiene, si acierta este dara el botón, y si no, da una prenda, entonces pregunta a otro y el interrogado responde segun crea quien lo tiene, asi se continua hasta que alguno acierta, para empezar nuevamente el juego.

Este juego como "El gran bonete", está comprendido entre los juegos de prenda.

Tambien hay otros juegos de prendas como "El jardinero" y "El limón".

El juego "El jardinero" es muy parecido al "Gran bonete", se diferencia en que los jugadores, en lugar de ser bonetes son flores (rosa, jazmin, etc), el que dirige el juego es el

jardinero.

Este empieza diciendo: el jardinero entra en su jardín y quiere dormir con violeta

Violeta responde: que más se quisiera el jardinero para que duerma con violeta

El jardinero: ¿y con quien quiere dormir?

Violeta dice: con rosa, por ejemplo

Entonces se establece entre rosa y violeta el mismo dialogo

Rosa: que más se quisiera violeta para que duerma con rosa.

Violeta: ¿y con quien quiere dormir?

Rosa: con jazmín, o con nardo, etc.

Se establece entre jazmín y rosa el mismo dialogo.

Lo continúa jugando en la misma forma y el que se equivoca da una prenda.

El limón - los jugadores se enumeran así: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 etc hasta el número que alcancen.

3
3
El número 1 empieza diciendo: 1 limón y medio limón forman ⁴ 2, 3, 4, 5, ó 6 limones, es decir el número que quiera; si es el número 2, éste dice: 2 limones y medio limón forman 4 limones, ó 5, etc; si es el 4, éste dice: 4 limones y medio limón forman: el número que quiera decir; así se continúa diciendo con la mayor rapidez, y el que se equivoca da una prenda.

Hay otros juegos que son ejercicios de traba-lengua, como éste: el que compra poca capa, poca capa, paga.
Este otro: en un platito de peltre, comieron trigo, tres tigres se dice con rapidez varias veces lo mismo y el que se equivoca da una prenda.

El bonetazo

El bonetazo, es el gran bonete, aquí se lo llama así. Para este juego varias personas, toman los nombres siguientes: bonete rojo, bonete azul, bonete verde, bonete negro, etc. y el que dirige el juego se llama bonetazo.
El bonetazo dice: al bonetazo se le ha perdido un quillo

papavillo que lo tiene el bonete rojo
Entonces entre el bonete rojo y el bonetazo se establece el si-
guiente dialogo: 5

Bonete rojo - Pues yo señor

Bonetazo - Pues si señor

Bonete rojo - Pues no señor

Bonetazo - Pues quien lo tiene

Bonete rojo - El bonete negro

Entonces entre el bonete negro y el rojo se establece el mis-
mo dialogo

Bonete negro - Pues yo señor

Bonete rojo - Pues si señor

Bonete negro - Pues no señor

Bonete rojo - Pues quien lo tiene

Bonete negro - El bonete azul

Entre el bonete azul y el negro hay el mismo dialogo

Asi se continua y el que se equivoca da una pre-
nda. Las prendas son cualquier objeto: anillos, pañuelos,

peinetas, etc.

6

Todos estos juegos (el bonetazo, el botón, el limón, etc) les llaman juegos de prendas, porque al jugar dan prendas cuando se equivocan.

Después que se termina el juego hay que rescatar las prendas cumpliendo una penitencia.

El que dirige el juego tiene las prendas y da las penitencias primera; por ejemplo da que hagan la cadencia de amor.

El que cumple esta penitencia, si es una niña sale al centro de la pieza y dice: ¡ay! el que dirige el juego le pregunta, ¿qué tiene? - La niña: dolor

¿De qué le proviene?

La niña: de amor

¿Por quién?

Por Juan, o por cualquier otro joven que esté

Salen Juan y le preguntan lo mismo

Juan contesta dirigiéndose a una niña

Así continúan hasta que todos salen de sus sitios y

quedan parados en el centro de la sala, entonces se ⁷ toman
de las manos y el que cumple la penitencia se pone en el
centro y dice un verso, dedicándolo a la persona que más
le guste de los presentes.

Un joven dice dirigiéndose a una niña:

que le puedo decir a esta niña

que le venza mejor

que es la flor más hermosa

del jardín de mi amor. — Ahí se termina la peniten-
cia.

El que cumple una penitencia tiene derecho a dar la pe-
nitencia siguiente.

Se levanta una prenda cualquiera y se pregunta: ¿de quién
es esta prenda?

El dueño responde: mía

De cómo la tengo yo?

Yugando la perdí

¿Quiere rescatarla?

Si

Entonces el que cumplió la penitencia, da la penitencia⁸ siguiente, y dice, por ejemplo: que esté en la berlina.

El que debe estar en la berlina se sienta a una distancia de los de más; uno se levanta de su asiento y pregunta en voz baja a los de más, ¿por qué está Juan, en la berlina?

Uno dice por mentiroso, otro por enamorado, otro por malo, etc. y después acercándose al que está en la berlina le dice: me han dicho que está en la berlina por mentiroso, por enamorado, por malo, etc, adivine quien dijo que está en la berlina por mentiroso (o puede decir por cualquiera de las otras cosas que le dijeron) si acierta cumple ya la penitencia, y sino, queda otra vez en la berlina y se repite lo mismo. Se dan estas otras penitencias: decir tres veces si y tres veces no.

Se preguntan al que cumple la penitencia

¿Quiéres a fulano? - Si (contesta)

¿Quiéres casarte - Si

¿Quiénes novio - Si

Después estas otras preguntas:

¿Quieres a tu madre? - no

¿Quieres a Dios? - no

¿Quieres a tu hermano? - No

Tambien se da como penitencia que baile, cante o diga algun verso el que tiene que cumplirla

Tambien hay esta otra:

A un joven le preguntan: sobre una mesa, una fuente la persona que más quiere, ausente o presente.

El joven dice: ausente o presente (segun como quiera contestar?)

Sobre una mesa un roble: diga su nombre

El joven: Maria (dice por ejemplo)

Le preguntan despues: sobre una mesa un arbol, diga su apellido

El joven: Diaz

Sobre una mesa una taza, diga su raza

bombilla, y se sirven otras bebidas, las que sean, las que haya traído el padrino o cualquiera de los invitados; se anima la reunión; excitados los espíritus por el alcohol, se termina con baile; solo de tarde en tarde se siente el llanto de la madre, que es la única que llora por su hijo. Los de más beben y bailan; se oye la música de la guitarra y el canto del guitarrero que toca chilenas, gaites y chacareras. Al amanecer cesa la fiesta, algunos están dormidos, otros se han ido ya; entonces colocan el angelito en el cajón, lo cubren con las flores y cintas que lo adornaban, le ponen las alas y cierran el cajón. Cualquiera de los concurrentes lo lleva a caballo al cementerio de la población más cercana.