

# COSCOBELLOS AO CESTO!



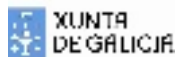
*cha*



Museo  
do Pobo  
Galego



CONCELLO DE  
SANTIAGO  
Cancellaría de Cultura



## QUE É ISTO QUE TEDES ENTRE MANS?









É un xogo que quere mostrarvos o mundo simbólico galego. Para isto escollemos ao coscobello, un personaxe da nosa mitoloxía moi escorregadizo, tanto que para atrapalo precisamos de moito tino e uns cantos trucos.

O noso obxectivo é triplo: achegarvos á mitoloxía galega, facilitarvos un xeito diferente de ver a colección e procurar que gocedes do Museo.



# FUNCIONAMENTO DO XOGO

A lenda dos coscobellos ten un dito asociado que fala das ferramentas necesarias para atrapalos. A procura destas ferramentas será a escusa que vos leve polas salas do Museo. Aquí embaixo tedes os puntos a seguir para un mellor aproveitamento do xogo.

-  Este xogo está recomendado para público familiar.
-  Lembrade que unha lectura pausada axudará as crianzas a meterse máis no xogo.
-  Para un mellor aproveitamento, seguides a orde numérica das pistas.
-  Nuns casos as pistas levaranvos a atopar un obxecto ou indicaranvos facer algo. Unha vez atopado o obxecto ou realizada a acción, lede a seguinte pista para seguir avanzando.
-  Ao final deste libriño tedes as solucións das pistas acompañadas de imaxes para unha mellor localización e maior información sobre elas.
-  Inclúese un mapa xeral do edificio. Divídese en tres plantas: baixa, entreplanta e primeira planta.
-  De terdes algunha dúbida, podeades acudir ao persoal do Museo.
-  Cando acabades co material, devolvédeo na recepción do Museo.

Moitas grazas!

# PISTAS

Vistes algunha vez un coscobello? Seguramente non. Ninguén é quen de velos e moito menos de apañalos.

Teñen moitos nomes diferentes. Nuns lugares chámanlles cocerellos, noutros biosbardos, gazafellos ou pigarzos. En todos os lugares oíron falar deles mais ninguén sabe como son. Hai quen di que son seres con alas, como os paxaros, ou mozos de grande beleza. Outras persoas din que viven na auga e que andan nas noites polos ríos e regatos. Disque son pequeniños, escorregadizos e difíciles de apañar pero, de conseguilo, dan sorte por moito tempo. Contan tamén que se lles ve á noitiña polos regatos de Bonaval, o parque que está detrás deste Museo polo que as veces cóanse aquí. Apeteceríavos andar a eles?

Se vos apetece debedes saber que para atrapalos existen unhas palabras máxicas que din así:

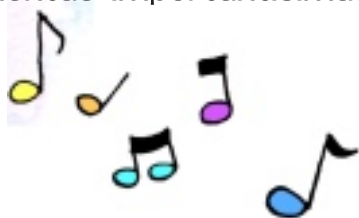
“Coscobello vente ao cesto  
\* da albarda  
por ti agarda,  
aquí coa cabezada”

\*(nome de quen anda aos coscobellos)

Todas esas palabras son ferramentas importantísimas para apañar coscobellos.

Nas salas do Museo témolas.

Animádesvos a buscalas?



1.

A primeira ferramenta a buscar é a **cabezada**. A peza do arado que o guía polo campo. Onde estará?



2.

Tamén necesitaredes unha **albarda**, o que pomos por cima dos cabalos ou burros para non mancalos cando nos subimos neles. Vedes algunha preto de aquí?



cha

3.

Lembrades que lles gusta andar na auga, verdade? Pois tedes que conseguir uns **zapatos** duros para non mollar os pes. Quen volos poderá facer?



4.

Para apañar coscobellos teredes que ir de noite. Será bo levar algo que alumee na escuridade, por exemplo, **candís!** Aquí pretiño hainos.



5.

Os coscobellos son moi rebuldeiros, disque no Museo dan voltas e voltas polas **escaleiras** que xiran. Comprobade se andan por algunha delas.



6.

Apañastes algún? Debedes saber que se non tedes un **cesto** de dúas tapas fuxirá. Ide por el a algunha sala do Museo.

7.

Sabiades que os coscobellos adoran a **música**? Para atrapa-los hai que cantarilles. Achegádevos á sala da Música, alí poderedes escoitar e escoller algunha canción que vos guste.



8.

Aprendestes a canción? Pois para que os coscobellos se metan no cesto, tedes que cantareala e despois dicir as **frases máxicas**, lembrádelas?:

“COSCOBELLO, VENDE AO



\* \_\_\_\_\_ DA



POR TI AGARDA,

AQUÍ COA



“

\*(nome de quen anda aos coscobellos)

9.

Imos **repasar** a ver se nos falta algo:

- As ferramentas da frase máxica son: a



do arado, a



e o



- Para ver na noite e ter os pes secos necesitamos:

un



e unhas



- Hai que cantarear a canción que vos gustou. Lembrádelas?

- E por último e máis importante, recitade en voz alta o dito máxico:

“COSCOBELLO, VENTE AO CESTO.

\*\_\_\_\_\_ DA ALBARDA POR TI AGARDA.

AQUÍ COA CABEZADA”

\*(nome de quen anda aos coscobellos)



10.

Xa tedes todo o necesario para apañar moitos coscobellos, aínda que xa comprobastes que é ben difícil! É bo que levedes algo que vos dea sorte. O mellor son unhas **figuriñas de moitas cores** feitas de pan cocido. Andan pola sala onde están as festas.

## Parabéns!

Agora si que podeades ir apañar coscobellos!! Pasade pola recepción, o mesmo hai algún agardándovos...

E cando andedes pretiño dun regato fixarvos ben nel. Lembrade que igual andan agochados por alí.



# SOLUCIÓNS

O Museo conta cunha exposición permanente que tenta proporcionar unha síntese da diversidade da cultura galega. Nas salas hai algunhas referencias ao mundo simbólico. O mundo simbólico está cheo de seres míticos, lendas e crenzas que axudan a interpretar e regular a sociedade.

Os coscobellos reciben diferentes nomes dependendo das distintas zonas. Un dos máis populares é o de biosbardos. Para explicar a este ser entre as teorías máis estendidas está a da brincadeira pois serve para gastar bromas no monte aproveitando a escuridade. A situación dáse cando un grupo convida a algunha persoa non iniciada neste xogo a apañar coscobellos ou biosbardos de noite. A brincadeira varía dunha zona a outra. Nas zonas onde se denominan coscobellos o xogo consiste en ir até un río e meterse nel mentres que onde lles chaman biosbardos, hai que ir a un camiño estreito e afastado, con diferentes utensilios para atrapalos.

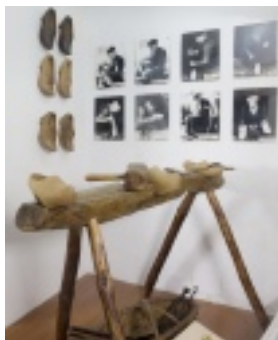
Estes seres existen noutras tradicións culturais como por exemplo os Gamusinos, Gambusinos ou Gamburrinos existentes noutras zonas da península ibérica ou o Dahue de Poitou, de Francia.

## SOLUCIÓNS DAS PISTAS:

1.CABEZADA: (Sala do Campo, planta baixa): parte do arado, concretamente o temón. O arado é un apeiro de labranza co que se removen as capas superficiais da terra, preparándoa para sementar e plantar.



2. **ALBARDA** (Sala do Campo ou sala dos Oficios, planta baixa): peza do aparello das bestas de carga que consiste nunha especie de almofada de coiro por arriba e de tea por abaixo, xeralmente chea de palla e que vai suxeita sobre o lombo do animal facendo de asento. O transporte a cabalo, xunto co carro, era o xeito de desprazamento máis usado no transporte por terra.

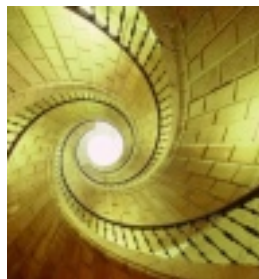


3. **ZOQUEIRO** (Sala dos Oficios; planta baixa): os zoqueiros son carpinteiros especializados en facer zocas, calzado íntegro de madeira. Adoitase facelas de bidueiro, ameneiro e cerdeira, resistentes á humidade. Tamén fan zocas, calzado que ten o piso de madeira e as partes que o cobren de coiro.

4. **LATOEIROS** (Sala dos Oficios, planta baixa): fabrican con chapa metálica múltiples utensilios domésticos para a cociña e a iluminación. O **CANDIL** é un instrumento feito xeralmente de latón e utilizado para alumear nas casas. O combustible que usaban para dar luz era o carburo ou o aceite.



5. ESCALEIRA (planta baixa): a tripla escaleira helicoidal, obra de finais do século XVII e realizada por Domingo de Andrade, recibe o nome da forma en hélice que desenvolve. Foi construída para regular o tránsito interno dos monxes que habitaban este edificio. Están numeradas e a número I é a única que chega arriba de todo para poder comunicar o balcón situado encima da última planta (na última planta é onde paran as escaleiras número II e III).



6. CESTO DE DÚAS TAPAS (Sala da Cestería, entreplanta): a cestería galega caracterízase por unha grande variedade de formas derivada da diversidade de materias primas utilizadas e das técnicas empregadas para transformalas en cestos. Unha delas é a de vergas, que racha a madeira en finas láminas para facer os cestos. A de corres ou varas de vimbio é á que pertence o cesto de dúas tapas.



7. MÚSICA (Interactivo da Sala de Música, entreplanta): todas as culturas teñen manifestacións musicais propias que acompañan diferentes momentos vitais, non só como fonte de pracer estético senón tamén para amenizar tarefas cotiás ou expresar sentimentos. Na sala da Música hai un INTERACTIVO onde podedes escoitar diferentes ritmos, instrumentos e melodías. Desde pasacorredoiras que anuncian a festa até

cantos de cego usados por persoas invidentes para gañar-se a vida contando noticias

8. **RECITADO:** a lenda dos coscobellos conta cun recitado asociado, necesario para que o ser mítico se meta no recipiente onde serán capturados.

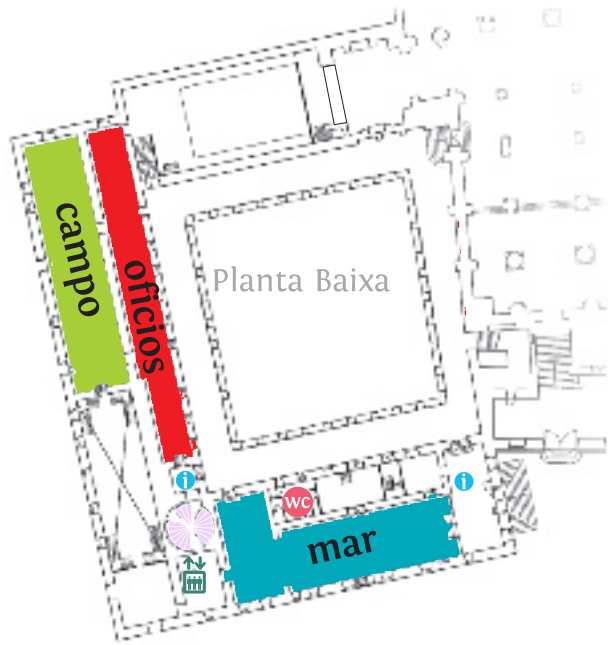
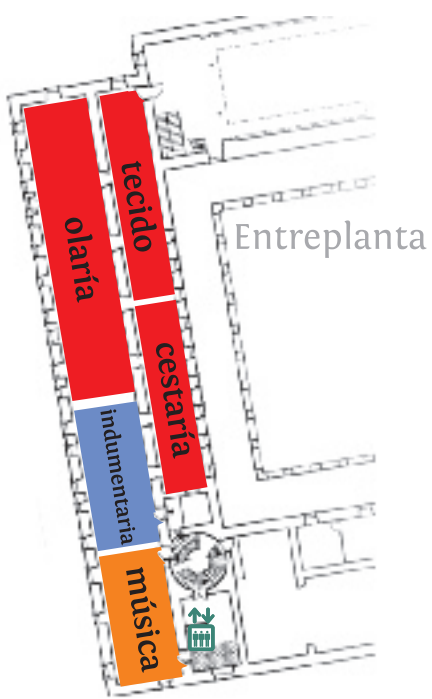
Nas zonas onde se lles coñece como biosbardos di así: Biosbardo, ven ó fardo, que alpabarda por ti agarda. Outro exemplo di: Cozorellos ó saco, a tres e a catro.

10 **FIGURAS DE SANTO ANDRÉ DE TEIXIDO** (Sala de Sociedade, apartado do Tempo Cíclico, planta primeira): coñecidas como “Sanandresiños” son figuras que dependendo da forma que teñan, narran pasaxes da vida da Santo André ou serven para pedir por favores persoais como o traballo ou a saúde. Están feitas de miolo de pan cocida e pintadas con cores vivas.

Pódense conseguir na romaría do Santo André de Teixido, romaría de asistencia obrigada pois como conta a lenda “a Santo André de Teixido vai de morto quen non foi de vivo”.



Para unha maior información sobre personaxes míticos podedes visitar a web de "Galicia Encantada" e consultar o *Dicionario dos seres míticos galegos* de Xoán R. Cuba, Antonio Reigosa e Xosé Miranda, editado por Xerais.



Agardamos que vos teña gustado esta maneira de visitar o Museo!

Ilustración  
Tician Ghiglione Darriba

Fotografías  
Tino Viz

Deseño gráfico  
Sacauntos Cooperativa Gráfica

Departamento de Educación e Acción Cultural (2015)

