

ICOSCOBELLOS AL CESTO!



cha



Museo
do Pobo
Galego



CONCELLO DE
SANTIAGO
Cancellaría de Cultura

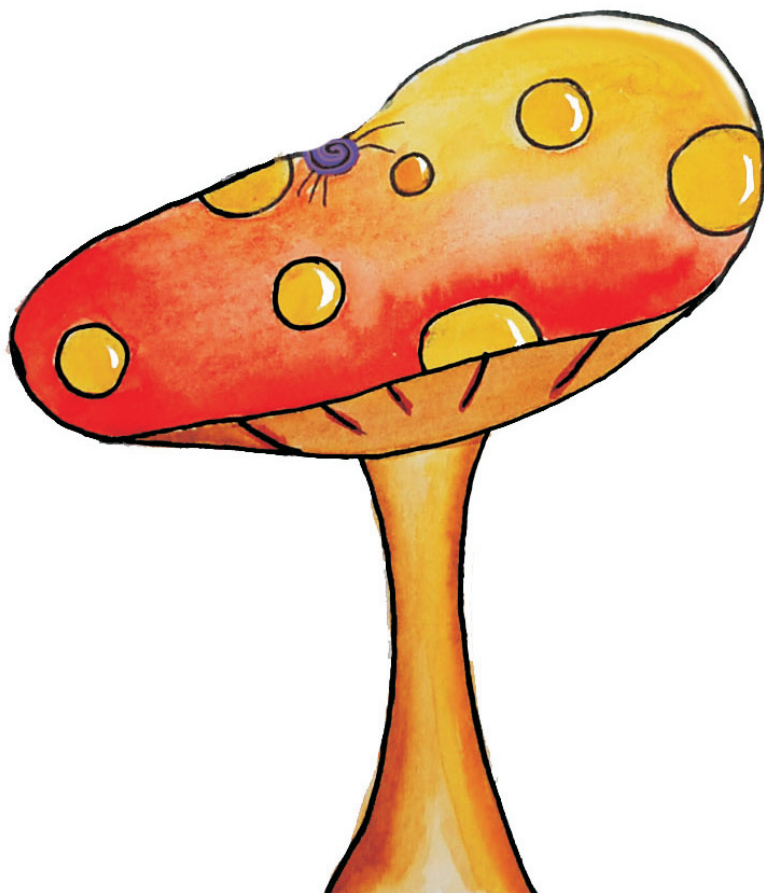


XUNTA
DE GALICIA

¿QUÉ ES ESTO QUE TENÉIS ENTRE MANOS?









Es un juego que quiere aproximaros al mundo simbólico gallego. Para esto hemos escogido el coscobello, un personaje de nuestra mitología muy escurridizo; tanto, que para atraparlo necesitamos mucha cautela y unos cuantos trucos.

Nuestro objetivo es triple: acercaros a la mitología gallega, facilitaros una manera diferente de ver la colección e intentar que disfrutéis del Museo.



FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

Se dice que para atrapar un coscobello hay que utilizar una serie de herramientas. Su búsqueda será la excusa que os lleve por las salas del Museo. A continuación tenéis los puntos que debéis seguir para un mejor aprovechamiento del juego.

-  Este juego está recomendado para público familiar.
-  Recordad que una lectura pausada ayudará a los y las más pequeñas a involucrarse más en el juego.
-  Para un mejor aprovechamiento, seguid el orden numérico de las pistas.
-  En algunos casos las pistas os llevarán a encontrar un objeto u os indicarán que hagáis algo. Una vez encontrado el objeto o realizada la acción, leed la siguiente pista para seguir avanzando.
-  Al final de este librito están las soluciones de las pistas, acompañadas de imágenes para una mejor localización, y mayor información sobre ellas.
-  Se incluye un mapa general del edificio que se divide en tres plantas: baja, entreplanta y primera planta.
-  Si tenéis alguna duda, podéis acudir al personal del Museo.
-  Cuando hayáis acabado con el material, devolvedlo en la recepción del Museo.

¡Muchas gracias!

PISTAS

¿Alguna vez habéis visto un coscobello? Seguramente no. Nadie ha sido capaz de verlos y mucho menos de atraparlos.

Tienen muchos nombres diferentes. En algunos lugares les llaman cocerellos; en otros biosbardos, gazafellos o pigarzos. En todos los lugares han oído hablar de ellos pero nadie sabe cómo son. Algunas personas los describen como seres con alas o chicos de gran belleza. Otras dicen que viven en el agua y que andan por las noches en los ríos y riachuelos. Se dice que son pequeñitos, escurridizos y difíciles de coger, pero, si lo consigues, te darán suerte por mucho tiempo. Cuentan también que se pueden ver por la noche en los riachuelos de Bonaval, el parque que está detrás de este Museo, y que a veces... se cuelan aquí.

¿Os apetecería intentar atraparlos?

Si os apetece debéis saber que para cogerlos existen unas palabras mágicas que dicen:

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

“Coscobello vente al cesto
* de la albarda
por ti aguarda,
aquí con la cabezada.”

*(nombre de quien quiere atrapar un coscobello)

Todas estas palabras son los nombres de herramientas importantísimas para coger coscobellos.

En las salas del Museo las tenemos.

¿Os animáis a buscarlas?



1.

La primera herramienta que hay que buscar es la **cabezada**. La pieza del arado que lo guía por el campo. ¿Dónde estará?



2.

También necesitaréis una **albarda**, lo que ponemos por encima de los caballos o burros para no dañarlos cuando nos subimos en ellos. ¿Veis alguna cerca de aquí?



cha

3.

Recordáis que les gusta estar en el agua, ¿verdad? Pues tenéis que conseguir unos **zapatos** duros para no mojaros los pies ¿Quién os los podrá hacer?



4.

Para atrapar coscobellos tendréis que ir de noche. Será mejor llevar algo que alumbre en la oscuridad, por ejemplo, **candiles**. Aquí cerca podréis encontrarlos.



5.

Los coscobellos son muy revoltosos, se dice que en el Museo dan vueltas y más vueltas por las **escaleras** que giran. Comprobad si están en alguna de ellas.



6.

¿Habéis atrapado alguno? Debéis saber que si no tenéis un **cesto** de dos tapas huirá. Id a por el a alguna sala del Museo.

7.

¿Sabíais que los coscobellos adoran la **música**? Para atraparlos hay que cantarles. Acercaos a la sala de la Música, allí podréis ponerla para que la escuchen los coscobellos.



8.

¿Habéis puesto música? Pues para que los coscobellos se metan en el cesto, además tenéis que decir las **frases mágicas**. ¿Las recordáis?:

“COSCOBELLO, VENTE AO



* _____ DA



POR TI AGARDA.

AQUÍ COA



“

“Coscobello vente al cesto
* _____ de la albarda
por ti aguarda,
aquí con la cabezada.”

*(nombre de quien quiere atrapar un coscobello)

9.

Vamos a **repasar** a ver si nos falta algo:

- Las herramientas de la frase mágica son: la



del arado, la



y el



de dos tapas

- Para ver por la noche y mantener los pies secos necesitamos:

un



y unas



- Tenéis que canturrear música.

- Y por último y más importante, recitad en voz alta el dicho mágico:

“COSCOBELLO, VENITE AO CESTO.

*_____ DA ALBARDA POR TI AGARDA.
AQUÍ COA CABEZADA”

*(nombre de quien quiere atrapar un coscobello)



10.

Ya tenéis todo lo necesario para atrapar muchos coscobellos, aunque ya habéis comprobado que es muy difícil Además de las herramientas se necesita también mucha suerte como la que da las **figuritas de miga de pan pintadas** de colores que hacen en Santo André de Teixido. Están en la sala donde se habla de las fiestas.

¡Felicidades!

Ahora sí que podéis ir a coger coscobellos. Pasad por la recepción, a lo mejor hay alguno esperándoos ...

Y cuando estéis cerca de un riachuelo fijaos bien en él. Recordad que se esconden por allí.



SOLUCIONES

El Museo cuenta con una exposición permanente que intenta proporcionar una síntesis de la diversidad de la cultura gallega. En las salas hay algunas referencias al mundo simbólico. El mundo simbólico está lleno de seres míticos, leyendas y creencias que ayudan a interpretar y regular la sociedad.

Los coscobellos reciben diferentes nombres dependiendo de las distintas zonas. Uno de los más populares en Galicia es el de biosbardos.

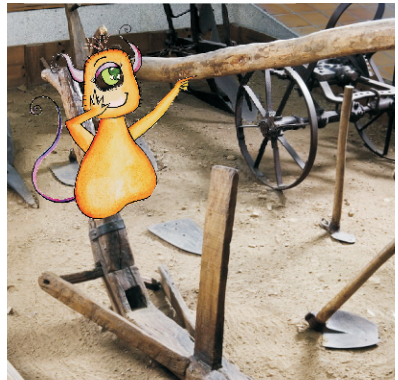
Entre las teorías que explican la existencia de este ser está la del juego y la broma. La situación se da cuando un grupo invita a alguna persona no iniciada en este juego a atrapar coscobellos o biosbardos de noche. La broma varía de una zona a otra. En las zonas donde se denominan coscobellos el juego consiste en ir hasta un río y meterse en él, mientras que donde les llaman biosbardos hay que ir a un camino estrecho y alejado con diferentes utensilios para atraparlos.

Estos seres existen en otras tradiciones culturales como por ejemplo los gamusinos, gambusinos o gamburrinos existentes en otras zonas de la Península Ibérica o el Dahue de Poitou, de Francia.

SOLUCIONES DE LAS PISTAS:

1.CABEZADA:

(Sala del Campo, planta baja): Parte del arado, concretamente el timón. El arado es un apero de labranza con el que se remueven las capas superficiales de la tierra, preparándola para sembrar y plantar.



2. **ALBARDA** (Sala del Campo/ Sala de los Oficios, planta baja): Pieza utilizada en las caballerías de carga (caballos o burros) que consiste en dos almohadillas de lino o arpillera rellenas de paja y que se colocan sobre el lomo del animal. El transporte a caballo, junto con el carro, era la forma de desplazamiento más usada en el transporte por tierra.



3. **ZOQUEIRO** (Sala de los Oficios; planta baja): Los zoqueiros son carpinteros especializados en hacer zuecos, calzado íntegramente de madera. Se suelen realizar en madera de cerezo, abedul y aliso, resistentes a la humedad. También hacen zuecos, calzado que tiene la parte inferior de madera y las partes que la cubren de cuero.

4. **LATOEIROS** (Sala de los Oficios, planta baja): Fabrican con lata múltiples utensilios domésticos para la cocina y la iluminación. Uno de ellos es el candil, hecho generalmente de latón y utilizado para alumbrar en las casas. Los combustibles usados en el candil eran el carburo o el aceite.



5. ESCALERA (planta baja): La triple escalera helicoidal, obra de finales del siglo XVII y realizada por Domingo de Andrade, recibe el nombre de la forma en hélice que desenvuelve. Su función era dar acceso a el ala norte del edificio. Están numeradas y la número I es la única que llega arriba del todo, acabando en un balcón situado por encima de la ciudad vieja.



6. CESTO DE DOS TAPAS (Sala de Cestería, entreplanta): La cestería gallega se caracteriza por tener una gran variedad de formas derivada de la diversidad de materias primas y de las técnicas utilizadas para transformarlas en cestos. Una de ellas es la de vergas, que rompe la madera en finas láminas para hacer los cestos. La de corros o varas de mimbre es a la que pertenece el cesto de dos tapas.



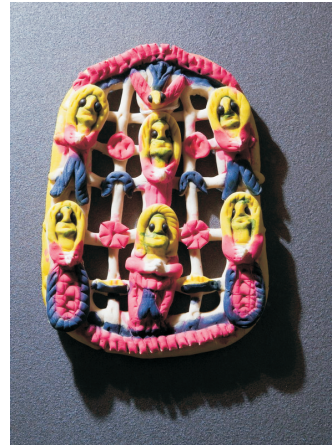
7. MÚSICA (Interactivo de la Sala de Música, entreplanta): Todas las culturas tienen manifestaciones musicales propias que acompañan los diferentes momentos vitales, no solo como fuente de placer estético sino también para amenizar tareas cotidianas o expresar sentimientos. En la Sala de Música hay un INTERACTIVO donde podéis escuchar diferentes ritmos, instrumentos y melodías. Desde pasacorredoiras que anuncian la fiesta, hasta "cantos de ciegos" usados por personas invidentes para ganarse la vida contando noticias.

8. RECITADO: La leyenda de los coscobellos tiene un recitado asociado necesario para que el ser mítico se meta en el recipiente donde será capturado.

En las zonas donde se les conoce como biosbardos el recitado dice: "Biosbardo, ven ao fardo, que alpabarda por ti agarda". Otro ejemplo dice: "Cozorellos ao saco, a tres e a catro".

10 FIGURAS DE SANTO ANDRÉ DE TEIXIDO (Sala de Sociedad, apartado del Tiempo Cíclico; primera planta): Conocidas como sanandresños, son figuras que, dependiendo de la forma que tengan, narran pasajes de la vida de Santo André o sirven para pedir favores personales como el trabajo o la salud. Están hechas de miga de pan cocida y pintadas con colores vivos.

Se pueden conseguir en la romería de Santo André de Teixido, romería de asistencia obligatoria ya que la leyenda dice que "a Santo André de Teixido va de muerto quien no fue de vivo".



Para mayor información sobre personajes míticos podéis visitar la web de "Galicia Encantada" y consultar el "Diccionario de los seres míticos gallegos" de Xoán R. Cuba, Antonio Reigosa y Xosé Miranda, editado por Xerais.

¡Esperamos que os haya gustado esta manera de visitar el Museo!

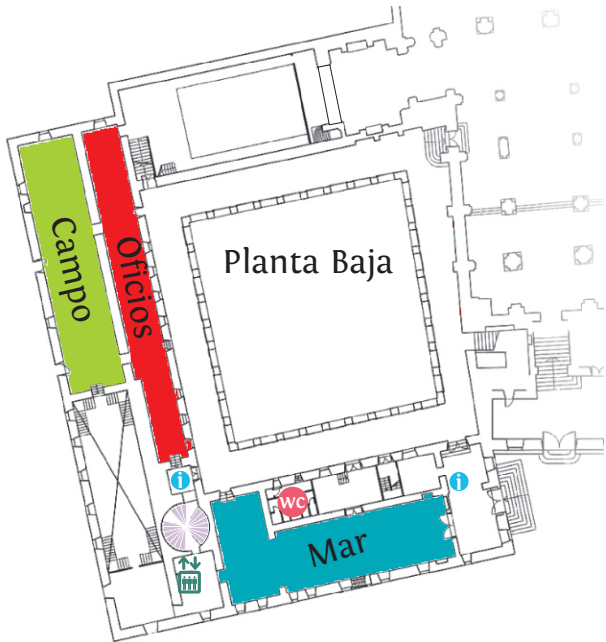
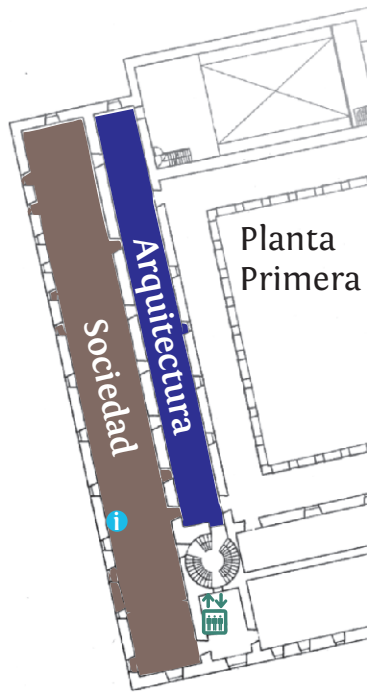
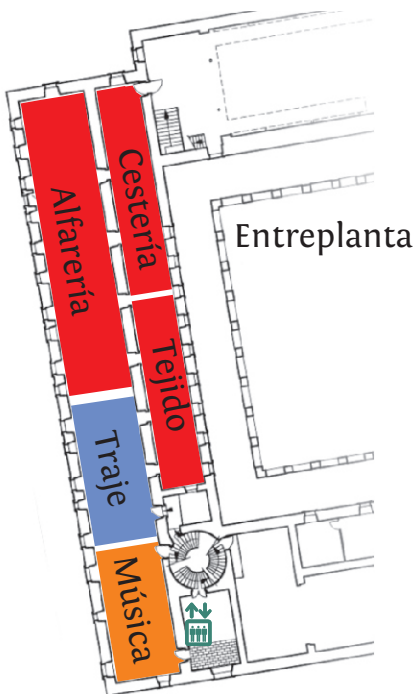


Ilustración
Ticiana Ghiglione Darriba

Fotografías
Tino Viz

Diseño gráfico
Sacauntos Cooperativa Gráfica

Departamento de Educación e Acción Cultural (2015)

