

LÉXICO MARANCHONERO

Sabido es que la especial forma de hablar de los maranchoneros les servía para beneficiarse en ciertas situaciones, dada la ignorancia de este lenguaje por parte de los extraños.

Relatamos aquí unas anécdotas de tales cuestiones.

EL-PARAGUAS. Cuentan que un maranchonero fue a comprar un paraguas. El tendero le iba sacando un paraguas tras otro y ninguno le gustaba a nuestro hombre. Cansado ya el tendero de tanta indecisión le dice al empleado de la trastienda:

- Te-lo-me- y saca el mo-mis (mételo y saca el mismo)

Nuestro hombre que lo oye, espera a que se lo saquen y le dice al tendero:

- Pues ¿sabe lo que le digo?... Que ni me ta-gus el agua-paras ni el cio-pre (que ni me gusta el paraguas ni el precio)

Y dando media vuelta salió del comercio.

LOS HUEVOS.

Varios maranchoneros estaban de pesca en el molino de la Barbarija. En estas que ven salir una gallina de entre las hierbas y, buscando, encuentran el nidal con los huevos recién puestos dentro de él. Como quiera que por allí cerca andaba el dueño del molino, un maranchonero le dice al otro:

- Dro-pe, vatelo-lle que me sa-pi los gos-gue con las antonias y son de llinodra.



(Pedro, llévate los que me pisa los huevos con las abarcas y son de gallina)

Consiguiendo de esta forma alejar al dueño y quedarse con los huevos.

DICCIONARIO MARANCHONERO

AGÜELICOS: los diferentes "pasos" de Semana Santa. A saber: el del ramo, el desnudo, el de la caña, el de la cruz, el sepulcro, el San Juan, la Soledad.

AJOYENTAR: amedrentar, asustar (pegando).

ALAJA: hermoso(-a), guapo(-a). Es un piropo.

ALBARDA: burro, tonto (la albarda era un aparejo de las caballerías).

ALCAGÜETE: cotilla, que lo cuenta todo.

ALEDAÑO: tonto, que es un estorbo.

ALGARAZO: tormenta primaveral.

ALMACÁNTARO: pobrecito, tontorrón.

ALMOSTÁ (UNA): un montón, en gran cantidad.

AMAYAS: tonto.

Pascual

PASATIEMPOS

Para pensar un poco

Mago Allende

Retira las 10 cartas de un mismo palo de una baraja e intenta ordenarlas en un paquete de forma que con las mismas boca abajo se cumpla lo siguiente:

La primera gírala, ha de ser un as.

La segunda pásala sin verla al final del paquete.

La tercera gírala, ha de ser el dos.

La cuarta pásala sin verla como la segunda.

La quinta gírala, ha de ser el tres y así sucesivamente hasta el final de todas las cartas.

Como resultado has de tener encima de la mesa las diez cartas ordenadas y de cara.

Solución: as-seis-dos-rey-tres-siete-cuatro-caballo-cinco-sota.

PASATIEMPOS.

Sopa de letras Boletín n.º 35.

Algunas pistas para la solución las podéis encontrar en el léxico maranchonero del B. n.º 33 (ocho palabras) y las otras dos son topónimos (pedregoso uno y acuoso el otro) de Maranchón.

¡¡¡Tenemos ganas de regalar una camiseta!!!



SISTEMAS DE DOCUMENTACIÓN MULTIMEDIA

Empresa que ofrece software diseñado para el almacenamiento y gestión de cualquier tipo de información.

Software para manejo de sistemas de almacenamiento.

Sistemas de desarrollo propio para aplicaciones de digitalización de firmas y multigestión documental.

Desarrollo de sistemas a medida "llave en mano".

SISTEMAS DE DOCUMENTACIÓN MULTIMEDIA

Albasanz, 14 - 28037 MADRID - Tel.: 91 754 30 63 - Fax: 91 327 35 51
Web: <http://www.sdm.es> - E-mail: sdmmultimedia@sdm.es