

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

---

BUENOS AIRES

100

PELICURÁ

Maestro CONSUELO GONZÁLEZ GEA

Escuela Nº-131

Fojas 13

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# FOJA SIN NÚMERO DE FOLIACIÓN

N. B. a) Ceremonias con que se solemnizan algunos acontecimientos, tales como  
nacimientos, matrimonios, muertes.  
Policia; Escuela N.º 131  
Directora: Consuelo González Cca.

Los gauchos y campesinos antiguos no procedían cuando ocurría el deceso de algún miembro de la familia como en nuestros días. - Para ellos asistir a un velorio era como asistir a una fiesta. - Se reunían todos los habitantes cercanos y allí, en la misma estancia en que yacía el cadáver o en otra habitación cualquiera charlaban, reían, se hacían comentarios sobre cualquier tema y se relataban cuentos que sollicitaban a la concurrencia. -

1.º H.c) Supersticiones relativas a animales: La "Cruja" (lechuza)

Policarua, Escuela N.º 131 -

Directora: Consuelo González Cea.

Creían nuestros campesinos antiguos que era signo de una desgracia grande el que una lechuza pasara de noche volando sobre la casa y dejara oír su desagradable grito.



H. 1.) Supersticiones, relativas a las cosas fúnebres, muerte. — 3  
Policuá; Escuela N.º 131.  
Directora: Consuelo González Cea.

Entre los indios, la muerte de alguno de ellos era festejada con diversiones. Después colocaban el cadáver en una urna y con él ponían alimento, bebidas y armas, pues creían firmemente que resucitaría. —



2<sup>o</sup> b) Leyenda Lucía Miranda -  
Escuela Nacional N.º 131 Peláusa  
Directora: Consuelo González Bea.

4

Copiado de la Historia Argentina por M. Pellegrini

El Fuerte de Santi Spiritus fué destruido poco después de la partida de Gaboto por causa de una mujer llamada Lucía Miranda, esposa del capitán Sebastián Hurtado y que con otras de su sexo, habitaban dentro de la fortaleza.

El continuo trato con el Cacique Mangoré había encendido en el corazón del indio una pasión violenta por Lucía, y en la convicción de que ningún medio lícito, formaría jamás a su disposición el objeto codiciado, se resolvió a cometer la más negra traición contra los españoles a fin de apoderarse de la esposa de Hurtado. Con tal propósito se concertó Mangoré con su hermano Pupo, y habiéndose presentado de fax en el fuerte, acompañado ambos seguidos de 30 indios conadores de regalos para la guarnición, cerrada ya la noche fueron invitados a quedarse dentro de los muros hasta la siguiente mañana en que partirían para sus ranchos.

Encerrados y confundidos con los hombres de armas después  
de una velada y entretención en que se comió y bebió de los mismos  
obsequios, los del fuerte se destruyeron sin desconfianza, para despertarse  
al poco rato iluminados por las llamas del incendio que había encendido  
Maugoré y para caer heridos a golpes de bola y flechas de los indios que  
de Lallabau emboscado en las cercanías. No pocos españoles que  
fueron tomados sus armas hicieron con ellos gran destrozo en los  
cárbaros, y el Capitán Nuño de Lara, estando mortalmente herido de un  
flechazo, alcanzó a derribar con su espada muerta a sus pies al cacique  
Tajido. En lo vivo del combate Tajido, cumpliendo la orden de su hermano,  
había hecho salir del inflamado recinto las mujeres y los niños trasladán-  
dolos a sus toldos. Mientras Maugoré sin recibir el premio de su felonía, Tajido  
que no conocía a la Miransa, sintió por ella la misma ardiente pasión  
que había impulsado a su hermano a aquel negro crimen. Este amor, imposible  
de satisfacer con una mujer honrada y cristiana, y que amaba a su  
esposa, fue la causa que produjo a los dos la muerte, ella quemada  
y él asustado.

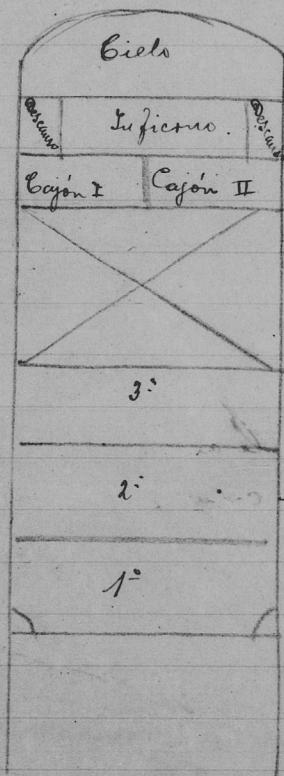


1. B. 6) Juegos Infantiles: La rayuela.

5

Feliciana, Escuela N° 131.

Directora: Conrado González Caba.



El dibujo representa el que los niños emplean para el juego de "La rayuela". Consiste en varias divisiones hechas en el suelo que llevan los nombres indicados en el dibujo. Se juega en un pie y con una piedrecita, empezando por la división 1ª. La piedra no debe tocar ninguna raya, ni pueden ser estas pisadas, de lo contrario el jugador pierde y sigue el otro niño. Al llegar al Infierno no se puede saltar, esto puede hacerse en los Descansos. En el Cielo, hay que sacar la piedra de un solo pie, atravesando toda la rayuela.

R



1. Costumbres, Tradiciones, La pulpería  
Escuela N. 131 - Pelicena  
Directora: Consuelo González Cea.

6

Copiado de la Historia Argentina por M. Pellegrini

La pulpería con sus odres de vino chileno, sus botijuelas de caña del Brasil, la tercio de yerba del Paraguay y los rollos de tabaco negro, tenían el mayor atractivo para los campesinos, que por centenares acudían los días de fiesta, montados en sus mejores caballos, a beber, cantar, tocar la guitarra, correr parejas, hacer reunir gallos, jugar a los naipes, o a juegos corriaos de pato, juego terrible, a la vez que pintoresco, entre los diversos entretenimientos con que aquellos gauchos, reunidos todo el año para las cuereadas en la campaña vecinal de N. Hires, daban pruebas de su fuerza muscular y pericia en el caballo. —

14 Costumbres Tradicionales. La tapa. -

Peliconá - Escuela N° 31

Directora: Consuelo González, C. C. A.

De la Historia Argentina por M. Pellegrini

Los agricultores, los que hacían germinar y cosechaban el trigo, no comían pan en la vida ordinaria. - Únicamente el día de la tapa, es decir, el de la siembra, a la entrada del invierno, después de roturado los campos, tenía lugar una fiesta campestre de las más entretenidas, donde el pan y las viandas de harina prodigaban como un homenaje a la naturaleza a que acababan de confiar la simiente. - Los agricultores que no tenían suficiente fuerza para efectuar la tarea de la tapa en 8 horas, llamaba a sus vecinos para que con sus propios aperos le ayudaran en aquel gran día.



1° Costumbres Tradicionales - Corrida de Bandera.  
 Felicura: Escuela Nacional N° 131.  
 Directora: Consuelo González, Cea.  
 De la Historia Argentina por M. Fellijs.

La faena agrícola de la trilla, era celebrada por nuestros campesinos, con grandes fiestas, en la que el principal atractivo consistía en el juego llamado Corrida de Bandera, muy parecido al Patín, pero más desastroso. - Por los estragos que causaba fue prohibido con penas muy severas. La corrida consistía en arrojarse, por un gaucho bien montado, la bandera colocada en la cúspide de una faro y salir con ella disparando, seguidos de todos los peones y jequeros que trabajaban en la trilla. - De este modo pisoteaban y destrozaban lo sembrado. -



3  
3  
9  
Costumbres Tradicionales. — La Murga. —

Pellicurá: Escuela N.º 131

Directora: Consuelo González, Cea. —

De la Historia Argentina por H. Pelliza —

Concluida la faena de la siebra, preparábase una gran fiesta, a la que los campesinos llamaban La Murga. — Después de un festín, salían los guitarreros tocando habilito y aires nacionales, empezaban así los danzas, o la murga, prolongándose alegres hasta entrada la noche, para continuar al siguiente día. —

1.<sup>o</sup> (a). Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza imaginada: la luz mala.

Pellicura, Escuela N.<sup>o</sup> 131.

Directora: Conrado González Cea.

Nombre de la persona que la narró: Sr. Juan Higuera

Edad: 56 años

Es conocido por muchas otras personas.

Esta creencia muy común entre los moradores de la campaña, que de noche salía la luz mala, que era el alma de algún difunto que no había sido enterrado en lugar sagrado. La temían mucho porque al querer ellos separarse del lugar donde la veían, ésta les seguía hasta una cierta distancia.



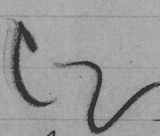
1° B. C) Costumbres, tradicionales - Juegos: La sortija -  
Pelicula; Escuela N° 131 11  
Directora: Consuelo González Cea.

De un gran arco formado por tres palos adornados, se suspende una sortija que será luego el premio que llevará el ganador.

Los jugadores van montados a caballo y se colocan por mitades a uno y otro lado del arco y a una distancia de cien o doscientos metros. Dada la señal, parte un jinete al galope y lleva en una mano un palito que deberá ensartar la sortija al pasar bajo el arco. Si lo consigue es suya la sortija y debe llevarla en alto. - Si pierde, parte en seguida otro gaucho que vendrá en dirección contraria, y así hasta haberse ganado una o más sortijas, según las que se jueguen. -



1.º 6) Costumbres, tradicionales - Juegos: El Pato.  
 Pehuén - Escuela N.º 131  
 Directora: Consuelo González Cea.


 Entre los campesinos antiguos, este juego daba margen a grandes reuniones. - Consistía en esto: dos hombres, montados en sus respectivos caballos, se disputaban un pato que uno de ellos sostenía en una mano. El otro fincote trataba de derribar al caballo o su contrario enlazándolo. Si lo conseguía ganaba la partida, y si no era el otro el ganador, quedándose dueño del pato. - Después empleaba el juego con otros dos jugadores, así continuaba hasta haber ganado todos los patos.

1<sup>o</sup> R. 1) Costumbres, tradicionales, juegos. El palo jabonado.  
Pelicuria: Escuela N<sup>o</sup> 131  
Directora: Consuelo González Cea.

Es este un juego muy popular. - En la extremidad de un palo largo y cilíndrico que se ha jabonado previamente se coloca dinero o un objeto cualquiera de valor. - Para obtenerlo es preciso subir hasta él y sacarlo, resultando ganador que el que esto consigue. -