

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

---

BUENOS AIRES

**125**

CAPITÁN SARMIENTO

Maestro THERESA DE LUCA Escuela Nº 84

Fojas 12

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Localidad ..... Capitán Sarmiento  
Escuela ..... Nacional N° 84  
Nombre del maestro ..... Teresa de Sica  
Nombre del narrador ..... Venancio Alión  
Edad ..... 67

## Casamientos

Se recuerda que antiguamente había una costumbre muy original para verificar los casamientos.

Cuando éstos procedían de gentes del campo arreglado todo se empileaban lindos caballos y toda la gente q' había de asistir a la ceremonia concurrían en gran cabalgata encabezada por los novios.

Llegados al pueblo se dirigían a una fonda, donde bajaban un momento para tomar algo y para inaugurar la fiesta encendían sajonos enteros de cohetes. Vueltos de la iglesia

iban a la fonda donde se servía el banquete consiste en el plato de primer orden "la carne con cucurús", pasteles y empanadas con flecos. Terminado este acto montaba cada uno a su cabalgadura y emprendían viaje a la casa de la novia donde volvían a comer el mismo menú y en el pueblo más, asado de pavos y corderos. <sup>a la vez se</sup> empezaba el baile, donde se hacía demostración de gentileza paisana en los clásicos pericón, gato, remedio, chacarera, vals, polca, firmeza, cueca drilla, etc. acompañados de dos guitarras al son de acompasados castañetas. Veíase a los paisanos listos para invitar a bailar a las mozas con la frase sig: "firme la niña"; al instante la niña aludida daba la mano al solicitante. Si un joven pretendía a una joven

la firmaba echándole una rela-  
ción y si ésta era del agrado de  
la niña le respondía aceptando  
en otra relación; pero si no gusta-  
ba la niña del mozo le respondía  
en otra q' encerraba negativa.  
Así seguía la fiesta hasta la  
mitad del otro día -

---

Localidad ..... Capitán Sarmiento  
 Escuela ..... Nacional N.º 84  
 Nombre del maestro. Theresa de Mesa  
 Nombre del narrador. Alumnos de la escuela.  
 Edad .....  
 Si el maestro sabe que la conocen otras  
 personas ..... si

## e Juegos infantiles

### El burrito

- A En este juego toman parte ocho o diez niños, eligiéndose entre ellos a uno para director y otro para burrito. Se sitúan los jugadores a diez pasos del burrito. Este último debe estar frente a los jugadores pero su cuerpo en distinta posición: atravesado y doblado en su mitad con la cabeza pendiente y los brazos a manera de soportes contra las piernas. Se inicia el juego anunciando cada



jugador las partes del mismo, saltán-  
do a su vez sobre el burrito sin to-  
carle el cuerpo con las piernas.

Si el burrito se siente tocado llama  
la atención del director poniéndose  
el índice derecho en la boca, hasta  
que le vean, ya visto, habla y denun-  
cia al que lo tocó, entonces el director  
del juego manda colocarse al acusado  
en el lugar del burrito.

Todos del punto q' están, pisados  
de una carrerita saltan diciendo  
Uno - sin tocar y la perdono (En este  
caso se salto sobre el libro sin tocar <sup>ni</sup> afirmando ambas ma-  
nos sobre el cuerpo)

Dos - culadera

Tres - rodilla en tierra (se hace la genuflexión  
pero si dice el director y la perdono, no)

llevar un paso)

Doce - canón para el parque (aquí el burrito se coloca dando la espalda a los jugadores)



Trece - perdi' mi madre

Catorce - la encontré

Quince - la hablé

Diez y seis - le pegué un hachazo y me desapareí (dicho esto por el último jugador, el burrito se incorpora y corre a los demás que deben llegar a un sitio ya fijado y escurrir. Si el burrito da alcance a alguno, éste lo reemplaza en la nueva partida y si este último toca a otro, se salva quedando burrito el último tocado)

### El rango

Se traza una raya (como de dos metros) en el suelo y paralela a la

- Cuatro - tira mi manta (tirar un pañuelo)
- Cinco - recojo mi cinta (Después de saltar la recoge, pero cuidando como al tirarla de no tocar otra ~~man~~ ta, sino es denunciado y pasa a ser burrito)
- Seis - palmada (antes de saltar dan una palmada sobre el cuerpo del burrito, y si dice y la perdono, no)
- Siete - patada (Una vez saltado el burrito se le da con la pierna derecha un golpe suave a la pierna derecha del burro, pero si dice y la perdono, no)
- Ocho - tornillo (antes de saltar se hace sobre las espaldas del burrito un ademán con el pulgar como si se fuera a introducir un tornillo y si dice y la perdono, no)
- Nueve - sinflin (antes de saltar se golpean dos veces las manos)
- Diez - el burrito que tienta por los pies, a la vuelta te la pegaré. (después de saltar se le pega una palmada en una pierna del burrito)
- Once - caballo de bronce que me lleva para el once (montado al burrito se hace)



línea se coloca un niño a una distancia de 0.30 ms. y en la misma posición que se coloca el burrito en el juego anterior. Los demás jugadores encabezados por el director del juego se sitúan a 8 pasos de distancias.

Comienza el juego el director, quien con anterioridad ha fijado por cuantos rangos se va a jugar y éstos son dobles. (puede llegar a 10) Supongamos que se juegue por 4 rangos.

Dando una carrerita se hace el salto por encima del <sup>burrito.</sup> niño agachado y se va diciendo:

Un rango (terminado de saltar todos uno por uno, el burrito mide 1 paso y se coloca)

Un rango (repite la operación midiendo 2 pasos)

Dos rangos (mide 3 pasos y se coloca)

Dos rangos " 4 " " "

Tres rangos " 5 " " "

Tres rangos " 6 " " "

Cuatro rangos ( mide 7 pasos y se coloca

Cuatro rangos " 8 " " "

Si el burrito se siente tocado, pide permiso para hablar metiéndose el índice en la boca y acusa pasando a recomplazarle el que se equivocó.

Terminada así la partida se inicia de nuevo si se quiere.

### La piedra libre

En este juego puede tomar parte el número de alumnos q se quiere siempre q se puste a ser cómodo el lugar donde van a realizarlo

Uno de ellos se situa en el parage elegido y que es la piedra, de cara a la piedra sin mirar a ningún lado mientras cuenta hasta 50, los demás aprovechan ese momento para esconderse.

Cuando termina de contar el alum

no de la piedra se vuelve para mirar en todas direcciones y comprender a los escondidos q' al divisarlo los cita diciendo: piedra libre para X, y este queda vencido y así sucesivamente procurar detenerlos a todos.

Pero si alguno o algunos le toman <sup>diciendo "piedra libre"</sup> de improviso la piedra, el primero deja de poseerla pasando a ser de aquel q' llegó a tomarla antes.

Si nadie consigue tomarle la piedra vuelve a iniciarse el juego con el mismo q' la tuvo antes.

**FOJA**

**FALTANTE**

**FOJA**

**FALTANTE**

19

Localidad ..... Capitán Sarmiento  
Escuela ..... Nacional N° 84  
Nombre del maestro ..... Teresa de Arca  
Nombre del narrador ..... Carmelo Lufrano  
Edad ..... 35 años  
Si el maestro sabe o lo conocen otras  
personas .....

## Cuentos

Por los años 1865 a 70 más o menos en el partido '25 de mayo' de la provincia de BA, habitaba un gaucho matiero nacido en el partido de Chacabuco q' se llamaba Patapicazo.

Este gaucho audaz infundía terror en el pueblo, en la policía y en el campo no había vecino, ni puesto, ni estancia en que Patapicazo no hubiera dejado sus huellas.

Sucedio q' en el campo de Don Miguel Prieto había de puestero un extran-

pero que se edificó una casa de ma-  
terial. Este trabajaba de medianero  
con las majadas del patrón:

Después de la esquila (de ese año que  
aconteció el hecho) la lana fué vendida  
de la que sacaron buenos miles de \$  
Sabedor Patapicasso se dispuso con  
su camarilla a avanzar el puesto para  
saquearlo.

Así fué, una noche de luna partió  
el gaucho montado en un hermoso  
caballo de apero regiamente plateado,  
acompañado de su digna camarilla  
(matones y forajidos)

Llegaron al puesto, el jefe bajó de su  
caballo y se dirigió a la puerta dándole  
fuertes golpes con el rebenque.

Los habitantes del puesto q' vivían como  
todos aterrorizados y prevenido se arma-  
ron de valor: el extranjero aparentan-  
do estar tranquilo preguntó: ¿quién es?

- Abra, soy Patapicazo... - Está bien señor, buscaré los fósforos. Y en vez de buscar los fósforos tomó un trabajo y fijándose por unas ventanillas circulares hechas a barrenos y en línea oblicua entre la pared y el marco las q' estaban disimuladas, lo divisó parado al gaucho, apuntó para su lado y gatillo pegándole la bala en pleno corazón.

Abrió en seguida la puerta y tiró al aire varios tiros, la gavilla en presencia de lo sucedió escapó no acertando casi a dar con su montá. El puestero <sup>quedo</sup> dueño, así, del gaucho esdáver y de su caballo a quien ató cerquita de la casa, la que vigiló hasta el amanecer -

En cuanto fue de día dejó armada a su esposa y montó al plateado dirigiéndose a la estancia a dar cuenta de



lo sucedido. Patronos y peones fueron al puesto a cuidar mientras el extranjero fue al pueblo a dar cuenta a la policía, la que muchas veces disparó ante la sola presencia del temeroso personaje.

Todos felicitaron al puestero, la policía y mucha gente fueron al puesto y admirados y satisfechos volvieron.

En seguida fue registrada la vivienda del bandido cargando 2 carros castillos se prendas robadas.

Localidad ..... Capitán Sarmiento  
 Escuela ..... Nacional N° 84  
 Nombre del maestro ..... Theresa de Fuca  
 Nombre del narrador ..... Prudencia Quiroga  
 Edad ..... 55  
 Si el maestro sabe que la conoce y otras  
 personas ..... si

## Muertes

Cuando se moría una criaturita de corta edad, en vez de causar pena, daba ocasión a regocijarse, acostumbrándose a dar bailes durante dos o tres días.

Puesto el cadáver del niño en posición sentada sobre una sillita y con brazos y vestido con lo mejor y muy lleno de moneros de cintas de colores chillones, se colocaba en una esquina del cuarto donde se realizaría el baile.

El primer día correspondía en la casa

de sus padres, el 2º en la de la  
madrina y el 3º día en la del padrino.  
En el cuarto día se procedía  
al enterramiento.

Transcurrido el tiempo la costumbre  
anterior ha evolucionado:

Muerta la criaturita, se la viste bien  
se la coloca en su cajón llena de adornos:  
tales flores. y éste sobre una mesa  
si sus padres son pobres, y sino se coloca  
sobre el servicio de la pompa fúnebre.

Si se trata de pobres se coloca una sábana  
en la pared pendiendo de ella múltiples  
ramos de flores o guías. y rodeando  
el cajón candeleros.

Se aprovecha esta ocasión para hacer  
nudos en un cordón q' se le ata a la  
cintura del muerto diciendo: Mi angelito  
pide a Dios por mí - Tantos nudos se

le hace al cordón tantos encargos lleva el angelito al otro mundo:

Durante el velorio no se reza como se hace en los casos de personas mayores, si no se fuega al anillo con prendas, al gran bonete, y otros. en que pagan las tales prendas.

Al otro día se procede al entierro yendo a acompañarle parientes y amigos de la familia.