

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA
COLECCION DE FOLKLORE

CATAMARCA

329

Maestro MANUEL VARELA Escuela NACIONAL (VISITADOR)

Fojas 59

OBSERVACIONES

FOLKLORE ARGENTINO

~~Director~~ ~~Abogado~~

Director Visitador D. Mammel Varela

TRABAJOS ENVIADOS

		CANTIDAD	
1° - Creencias y Costumbres.	A. Creencias y prácticas supersticiosas.	a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada.....	7
		b) Supersticiones relativas a plantas y árboles ...	2
		c) " " " animales	4
		d) " " " faenas rurales.....	4
		e) " " " juego.....	1
		f) " " " la muerte, juicio final	1
	B. Costumbres tradicionales.	g) Fantasmas, espíritus, duendes	1
		h) Brujería	1
		i) Curanderismo (recetas)	18
		j) Mitos	1
		k) Cosmogonía.....	1
		l) Ceremonias con que se solemnizan algunos acontecimientos, tales como nacimientos, matrimonios, muertes	35
2° - Narraciones y refranes	a) Tradiciones populares	1	
	b) Leyendas	1	
	c) Fábulas, anécdotas.	1	
	d) Cuentos	1	
	e) Refranes, adivinanzas.....	114	
3° - Arre.	A. Poesías y canciones	a) Romances, poesías de los aborígenes, poesías populares de género militar o épico que canten escenas, episodios, luchas, costumbres, etc. de las invasiones inglesas, guerra de la independencia y guerras civiles posteriores.....	1
		b) Canciones populares	1
	B. Danzas.	c) infantiles.....	1
4° - Conocimientos populares	Conocimientos populares en las diversas ramas de la ciencia (medicina, botánica, zootología, astronomía, geografía, etc.)	a) Danzas populares con o sin acompañamiento de canto.....	1
		a) Procedimientos y recetas populares para la curación de enfermedades	1
		b) Nombres con que vulgarmente se designa a los cuadrúpedos, pájaros, peces, reptiles, insectos, árboles, plantas, pastos, etc., de la región y lo que se sabe de ellos.....	1
		c) Nombre con que vulgarmente se designa a los planetas, estrellas, constelaciones, tanto entre la gente del pueblo, como entre los indígenas y lo que se dice de ellos	1
		d) Nombres de sitios, pueblos, lugares, montañas, sierras, cerros, llanuras, desiertos, travesías, etc. de la región y lo que se sabe de ellos	1
		e) Nombres de minas, salinas, caleras, etc., de la región y lo que se sabe de ellas.....	1
		f) Nombres de ríos, riachuelos, arroyos, torrentes, manantiales, fuentes, pozos, lagos, lagunas, etc., de la región y lo que se sabe de ellos.....	1
		g) Nombres de caminos antiguos, veredas, atajos, puentes, sendas, pasos, vados, etc., y lo que se sabe de ellos	1
		h) Tribus indígenas de la región, religión, usos, costumbres, etc.....	1
		i) Lenguas indígenas, apuntes de gramática, vocabularios, frases sueltas.....	1
		j) Locuciones, giros, trabalenguas, frases hechas, semejanzas, chistes, motes, apodos, modismos, provincialismos, voces infantiles, etc.	1
k) Otros conocimientos	1		

OTROS TRABAJOS

N. Varela²

Trabajos sobre
"folklore argentino"

M. Varela

Nº 138 / Batamarea Setiembre 11/1921

Señor Inspector Nacional de Sección

S/D.

Acompaño a lo presente un pequeño trabajo de "folklore argentino" lamentando que causas ajenas a mi voluntad no me han permitido cumplir este deber como lo deseo aportando un concurso mas apreciable para la realización de los elevados propósitos de la Superioridad.

Detallo los trabajos según clasificación:

1.ª A, a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada	7
1.ª A, b) Supersticiones relativas a plantas y árboles	2
1.ª A, c) Supersticiones relativas a animales	3
1.ª A, d) Supersticiones relativas a faenas rurales	4
1.ª A, f) Supersticiones relativas a cosas finales, muerte, juicio final etc	2
1.ª A, g) Supersticiones relativas a fantasmas, espíritus duendes, etc	1
1.ª A, i) Curanderismo (Recetas)	18
1.ª B, b) Juegos... (Populares e infantiles)	35
2.ª d) Cuentos	4

2.º l) Bepranes y adivinanzas 114
Saludo a vd atto

M. Varela



for

1.º A. a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada:

Eclipses de sol y de luna y color rojo que estos cuerpos a veces presentan al aparecer.

Con frecuencia he oído al vulgo o clase ignorante de Catamarea y sus adyacencias especialmente en mi infancia atribuir estos fenómenos a próximas guerras civiles o nacionales, considerando el rojo de aquellos como augurios de derramamiento de sangre humana.

1.º A. a) de Granizo

Este fenómeno ha sido y es considerado por la gente atrasada de nuestra campaña, como un verdadero castigo de Dios y se ha pretendido en ciertos parajes como en la frontera catamarqueña-tucumana, evitar o atenuar su caída con cruces de cruz en el suelo y también cambiar su rumbo haciendo girar un hacha hacia el lado que se desea que vaya y con el filo en dirección de donde viene.

1.º A. a) de Berrolinos

Con toda ingenuidad, ciertos elementos muy ignorantes de nuestra provincia atribuye al diablo el berrolino producido por el encuentro de dos vientos contrarios, siendo común en esta región formar una cruz con el dedo pul

gar colocado entre el índice y el mayor de la mano derecha y llevarla hacia el molino pedir al diablo que se aleje diciéndole estas palabras: "Cruz", "cruz", "diablo".

1.ª A. a) Viento fuerte

Como se cree por el citado elemento, que el diablo va en el molino se decía también que el día de fuerte viento no era de Dios sino del diablo y que tales fenómenos tan molestos se producían en motivo de las bodas impiales de un "demonio" con una "demonia".

1.ª A. a) betajes

Entre la misma gente he oído decir con visos de convicción que cuando el cielo está sembrado de pequeñas nubes blancas ha muerto algún niño y en tono exclamativo proferir esta frase: "¡Ese angelito habrá subido hoy al cielo!".

1.ª A. a) El ojo de Kanca

En la cumbre de la Sierra de Ancasti, cordón de Guayamba, frente a la Cuesta de Kanca existe un hoyo que se denomina del mismo nombre y cuyo diámetro en la boca es más o menos cinco metros. En una profundidad de cuatro metros próximamente el hoyo es vertical y de allí gira hacia el poniente perdiéndose de vista su profundidad.

Este hoyo que no es conocido
 mas allá de lo que se ve, se atribuye
 origen y formación misteriosos aun
 que por el aspecto de sus contornos visibles
 lo atribuyo a trabajos de perforación en
 busca de minerales. El hoyo está desen-
 bierto, sin nada que lo proteja ni nada
 que lo denuncie desde sus cercanías; hay
 que buscarlo hasta llegar a él y con peli-
 gro de caer en el mismo en noche os-
 cura como ocurre con varios quinuales
 que al caer se pierden de vista en la profundidad.
 La gente de las Cercanías cree que tiene
 comunicación subterránea con otro ho-
 yo que supone existe en el Cerro del Am-
 bato mediando entre ambos cerros el
 vasto campo de Capayán, que tiene no
 menos de diez leguas de cerro a cerro.
 Con frecuencia se oye decir que en
 el oyo de rancaas se sienten ruidos
 producidos por los soplos del mismo y
 que tales ruidos anuncian lluvias o
 descomposturas de tiempo que ponen
 en guardia a los de la comarca.
 A propósito recuerdo un episodio
 que en mi niñez presencié entre un
 serrano cuyo nombre no tengo presente
 y una señora llamada Belina Galazar
 de Herrera, es el siguiente:

Conversando los dos señores en esta
 capital y notando la señora que se levaban
 taban gruesas nubes del poniente, dijo
 a él "parece que" nos va a llover. Su
 interlocutor contesta satisfecho admirando
 de la señal de lluvia que tenía la se-
 ñora y como esta le preguntara
 si en la sierra tenían señales

o indicios seguros para saber cuando va a llover, él contestó ingenua o maliciosamente, no lo sé, "cuando bufa el hoyo i Buanea es agua segura". Con tal contestación la señora cambió semblante y decidió hasta que la visita se retiró.

Según la tradición, en épocas muy remotas, aparecía en el Hoyo de Canca, una hermosa mujer de cabellos suelta y aurea, que constituía el encanto de quienes tuvieran la dicha de verla. Mas, del mismo modo se dice, que con motivo de una furiosa tempestad que duró más de una semana y atribuyendo el fenómeno a castigo de la bella rubia, unos comarcanos enlazáronla y apresaron por varios días, con el objeto de que cesara la lluvia y que una vez conseguido el propósito la dejaran en libertad y la encantadora mujer se volvió al hoyo, desapareciendo de inmediato.

Fin

1.ª A. a)

Tirogasta

Transformación de una mujer en piedra

Belato del señor Venturi
ra Tula de 65 años de edad.

En la Sierra de San José, desde el camino que va de Los Charanpa al Puerto, departamento de Tirogasta

viese una piedra que afecta la forma de una mujer con un niño en los brazos.

Según la tradición, relatada por el señor Zula, vivía en las cercanías, al pie de la citada sierra, una familia compuesta de un matrimonio joven, un niño de pecho, hijo de este matrimonio y la suegra del jefe de la casa.

Entonces que el esposo era malísimo con su esposa y con su suegra siendo estas señoras muy virtuosas y cristianas y que un día en que el marido acometiera a la esposa con furor en mano para matarla, tenía ella con su hijo en los brazos hacia la simbre y que cuando la madre vio que su perseguidor la llevaba a corta distancia, exclamó "quisiera ver a mi hija y a mi nieto convertidos en piedra antes que muertos por mi yerno". Fue terminada la exclamación madre e hijo quedaron hechos piedra volviéndose inmediatamente el cruel marido y padre inhumano hacia su vivienda. Agrega el relato que nadie llega hasta la misma piedra por ser allí el cerro demandado escarpado y sentirse un viento tan terrible así que alguien se acerca a ella, que sería derivado.

Fin

M. Varela

1º A. b) Supersticiones relativas a plantas y árboles:

Ciudad de Calamareta
 Visitador Manuel Varela
 Creencia expresada por Felisfora de Andrada de 55 años de edad.

El ciprés

Refiere a la mencionada señora que el ciprés es un árbol que atrae males y especialmente la muerte de alguna persona de la casa en que se lo tiene, agregando que por ello se lo planta con preferencia en los cementerios.

Consecuente con esta creencia arrancó de su propiedad una planta de ciprés que había aparecido y en el momento en que se proponía arrojarla a la calle, se la pedí, la puse en el patio de mi casa y se conserva en él desde hace algunos años, sin acarrearne ningún mal.

M. Varela

1º A. b)

El pero

Existe en ciertos vecinos de Banda de Los Varela la creencia de que el pero no da frutos sin castigarlo y colocarle astas de vacunos en las axilas que forman las ramas con el tallo.

A bona tal creencia el hecho de que con frecuencia se ve en las

quintas, peros con uno, dos, o tres sur-
nos, no sin que alguien aplique
al lallo del pero, fuertes azotes con
su rebenque.

M. Varela

El lallo del pero
que el lallo es un lallo que chace
mucha y a veces tambien la cantidad de
algunos personas de la zona en que se
la tiene en cuenta que por ello se lo
planta en preferencia en los campos
de las haciendas con esta especie
en los de su propiedad una planta
de lallo que habia que decir que
el momento en que se prepara uno
junta a la corte de la planta se
pone en el agua de un vaso por
unos dias y debe haber algunos
mas un poco de agua en un
M. Varela

1. A. 2.

El pero

Existe en ciertos terrenos de
las montañas de las sierras
de que el pero no da frutos en las
sierras y en las montañas de las
mas en las sierras que forman las
mas en el lallo.
Al tener tal especie el lallo
de que con frecuencia se ve en las

1.º A. C) Supersticiones rela-
tivas a animales.

Ciudad de Batamarea
Visitador Manuel Varela
Referencias de diversos orige-
nes, oídas desde mi niñez.

Lechuza

Con frecuencia se oye decir en esta ciudad y en la campaña, que esta ave de rapina es de mal agüero y que como tal, anuncia el próximo fallecimiento de alguna persona de la casa donde de noche parece detenerse y gritar.

He presenciado varias veces personas que han experimentado verdadero terror por el simple hecho de haber gritado de noche alguna lechuza en las proximidades de sus domicilios y exclamar: "¿a cuál de nosotros andará por llevar esta pícara"

M. Varela

Colibrí

Este pajarito, que aquí se conoce con el nombre de "picaflor" es considerado por el vulgo como anunciador de luto o de alguna visita, según sea negro o verde, el que en la puerta de algún hogar, se detenga un instante mirando hacia dentro y batiendo sus alitas, o bailando, como comunmente se dice.

M. Varela

Tortugas y palomas
de castilla.

Tambien estos animales son considerados por algunas personas como causas de desgracias en las familias y es muy frecuente oír decir en esta misma ciudad "no crío palomas porque no quiero acarrear ruinas a mi casa, ni mucho menos admitiré una tortuga por igual motivo."

M. Varela

Labios

Este pájaro que se encuentra en el monte de San Mateo es raro por el valle como en otros de este o de alguna otra región en campo o verde, el que en la parte de algún lugar, se detiene en montañas cuando hace ruido, botando sus alas o bailando como en otros de este.

M. Varela

9

1.º A. d) Supersticiones rela-
tivas a faenas rurales:

Departamento Santa Rosa
Visitador Manuel Varela ^{atras}
Prácticas aconsejadas por per-
sonas de los departamentos que cito:

Curar pollos

A los pollos atacados por pio-
jos suelen cortarles algunas plu-
mas de la nuca.

Curar gallinas

A las gallinas atacadas
por el moquillo suelen curarlas
arrancando una pluma de las alas
al animal enfermo y atravesándose
la en la nuca por bajo la piel, don-
de la pluma queda hasta que la
gallina sana.

Aventar el trigo

En Banda de Varela, departa-
mento de la Capital, he observado
agricultores que aventando el trigo
en la era para separar el grano de
la paja en días serenos, silvan al
arrojar cada palada de trigo hacia
arriba con el objeto de atraer al
viento o de producirlo.

Esta misma creencia, de que
silvando se atrae viento, hace que
los niños, en días de aire tranquilo,
silven al hacer volar sus cometas.

aim en las calles de Batamarea.

Huertas de sandias y melones.

Con frecuencia he sentido en Banda de Varela y otros puntos de la campaña que estas huertas tanto las plantitas como sus frutos enferman y se malogran cuando entran personas extrañas a las que las cultivan y muy especialmente si entran en la siesta a los tocan.

M. Varela

Arbolito de trigo

En Banda de Varela he observado en el cultivo de los cereales que a veces se ven algunos árboles que se parecen a los que se ven en la sierra por lo que he llamado de la sierra que he llamado de la sierra.

1.ª A. f) Supersticiones relativas a la muerte.

Banda de Los Varela
 Visitador Samuel Varela
 Relato hecho por la señora Ra-
 mona de Varela, de 75 años de edad.

cuenta que su difunta madre Ventura de Caro refiere que un señor que tuvo un hijo, salió en busca de una persona justa para hacerla padrino o madrina de su hijo. Fue después de haber andado algunos días encontró un anciano y al preguntarle este para donde iba le contestó que iba en busca de una persona justa para que padrinara su niño. que al verle el anciano se ofreció para ello y preguntándole quién era díjole que era Dios. A esto el caminante contestó que no porque como Dios era injusto, por cuanto a unos hacía ricos y a otros pobres.

Fue siguiendo su camino el viajero encontró una señora y al preguntarle esta por su diligencia, la informó como al anciano. Ofreciéndose la misma para madrina del niño fue preguntada quién era y al manifestar que era la Virgen fue rechazada calificada de injusta por su falta de igualdad en la protección a los hombres.

"El caminante siguió viaje

y encontró otra señora, muy alta flaca y vestida de blanco. Preguntado al hombre por el objeto que le llevaba; fue informada y preguntada por su nombre después de ofrecerse para madrina del niño.

"Al expresar que era la muerte fue aceptada para comadre por considerársela justa, sin diferencia para ricos ni pobres. Se realizó el bautismo del niño y a los pocos días la comadre invitó al compadre a visitar su jardín.

Fueron los dos al jardín y como en lugar de plantas y flores solo había velas encendidas, unas bastante largas otras en regular estado y otras casi para terminar, él preguntó a su comadre qué significaba eso y ella contestó que cada vela representaba una vida o sea una persona cuya vida se restaba a medida que la vela se consumía.

Al informarse de esto, el compadre pidió a la comadre le avisara cuál era la vela de él, y al avisarle, le enseñaba una vela que estaba ya para extinguirse, añadiendo la mujer que le faltaban ya solo cinco días. El compadre suplicaba entonces a su comadre que le aumentara un poco de cebo a su vela y ella se negaba rotundamente manifestando que era justa y no podía. Volvió a suplicar y todo era inútil por

que no quería ser injusta. A

Avizado pues el compadre del día en que la comadre iba por él a su casa separáronse y se dirigió el muy triste a su domicilio donde enteró a su esposa de lo que le había dicho su comadre.

Preocupada la señora con la muerte tan próxima de su marido ideó engañar a su comadre y para ello dispuso transformar en lo posible a su esposo en un niño aparente, vistiéndolo con pantalones y con camisa larga y con la cabeza atada y la cara bien afeitada mandó a jugar en los chicos del barrio al frente de su misma casa el día en que la comadre debía venir por su compadre.

Llegó el día fatal; la comadre muerta le presenta en el domicilio de su compadre y no encontrando a este dice a la señora que había hecho muy mal en ausentarse de la casa sabiendo que ese día debía venir ella a llevarlo.

Encarga a la comadre que haga presente a su esposo lo mal que había hecho y agradeciendo que para no perder el viaje iba a llevar ese "pelado grande" que jugaba en la calle. Lo señala y el muchacho que era el mismo compadre que quiso engañarla, cayó muerto inmediatamente.

Al día que la comadre muerta llenó un costalido y se despidió de la esposa del compadre con quien cargó.

Salvador

M. Varela

1: A - f) Superstición sobre juicio
final. Banda de Varela
Visitador Manuel Varela

Relatos sentidos desde mi in-
fancia en el vecindario arriba citado:

Contábase que "cuando el Hijo de Dios,
Nuestro Señor Jesucristo anunció que el mun-
do duraría solo mil años, su madre la
Virgen María, suplicábase de rodillas
determinara más tiempo, por que mil
años era poco para que sus hijos le adora-
ran". "Que accediendo a las supli-
cas de la Virgen, Jesucristo al fin dis-
puso que la duración del mundo se-
ría de mil años y pico", añadiendo
"que siete años antes del día del juicio
no parirán las mujeres, que parirán
las mulas y florecerán las higueras
que en el día final, cuatro llamas
gigantescas, más altas que las más ele-
vadas montañas de la Tierra, vendrán
de las "cuatro esquinas del mundo" ha-
cia el centro reducirán todo a cenizas".

"Que después San Vicente tocará su flau-
ta y a la voz de "levantaos muertos" todos los
hombres resucitarán y reunidos en el Valle
de Josafá, los malos a la izquierda
y los buenos a la derecha en presencia de
Dios y de su corte celestial, recibirán los pri-
meros su sentencia de condena y los otros
de salvación". "Que oída la sentencia, los tie-
rros elevarán con Dios y su corte al cielo y abrien-
dose la tierra, descenderán los malos
al infierno".

Fin

M. Varela

1.º A - 9) Supersticiones relativas a fantasmas, espíritus, duendes.

Los Morteros. Dpto. El Alto
Manuel Varela - visitador.

Relación hecha por el señor Juan Luis Peñaflor, de 80 años de edad.

Refiere que según le contó en "marrutá" hace muchos años, había un sujeto en la Quebrada, llamado José Francisco Peñaflor, hombre joven, bien criado, resuelto y de mucho coraje, sin miedo para nada y muy pendenciero. Fue en las tradicionales fiestas religiosas del lugar se reunía muchísima gente, motivo con el cual se organizaban grandes bailes y jugadas que presentaban a José Francisco Peñaflor la oportunidad para pelear con muchos contrarios. Tal sujeto se dice se hizo terrible y andaba casi siempre a caballo sin que le falte el poncho, botas, rebenque y gran cuchillo a la cintura. Alega que un día después de haber peleado con varios exclamó que tenía ganas de pelear con el diablo. Llegada la noche, dicese que descendió a casa de un arroyuelo y se dirigió hacia donde había grupos de gente y que al volver, tarde de la noche, la donde descendió vio que alguien estaba acostado en su montura. Fue

al ver este desconocido, le intimó
que abandonara su puesto, pero
que el bulto no se movía ni em-
bestaba nada, que al ver llama-
na indiferencia lo acometió con
su cuchillo pero que al pegarle
sonaba como si fuera cuero
seco, que insistió y el bulto empezó
a infundirle un miedo terri-
ble cuando, notando que se mo-
vía, aumentaba considerable-
mente de volumen. Fue al ver
esto, Peñaflores se dio a la fuga
pidiendo "misericordia" con grito
desparovidos, y que al llegar a su
caba sufrió un desmayo por opa-
cio de varias horas. Fue vuelto
en sí, refirió el suceso y conti-
nuó gravemente enfermo du-
rante una semana y murió.
El relator dice que su "mamita"
atribuía la muerte de Fr. Fran-
cisco Peñaflores a la terrible im-
presión causada por la pre-
sencia del diablo que se ha-
bía apoderado de su montura.

guy

M. Varela

1.º A. i) Curanderismo

Las bañas

Visitador - Manuel Varela
 Recetas de la señora Geofa-
 nia Valdez de Avila Camacho de 60 años:

1.º Un colmillo de perro pendiente del cuello de una criatura evita enfermedades de gravedad durante la dentición.

A propósito obsequió a mi esposa con un diente de perro incrustado en plata que la misma señora de Avila Camacho colgó del cuello de mi primer hijo al aproximarse la dentición.

2.º El pelo quemado de un perro cura la mordedura del mismo perro.

Este modo de curar está bastante divulgado en nuestra campaña y es así que he presenciado hasta en la misma ciudad de Balamarea la persecución de un perro para cortarle pelos con el objeto de quemarlos y curar su mordedura a niños e mayores.

3.º Para curar del gusano a los caballos, mulas, burros y vacunos, debe pelarse la cola en su enfermería.

4.º Para curar a los niños que se orinan en la cama, dijo se aconseja

ba les hicieran comer carne asada
de ratón.

5.º: A la misma señora y a otros
he podido que el oto se cura apli-
cando un zapo partido al cuello
cotudo.

6.º: Para curar el compacho (in-
digestión) de una criatura aconseja
se introduzca al enfermito en una
panza de vaca, que esté recién extraída
del animal, sin enfriarse aún y sin quitar
le el excremento, de modo que este se
ente en todo el cuerpo de la criatura
que debe permanecer aprisionada has-
ta el cuello durante uno minuto den-
tro de la panza.

He presenciado esta curación pe-
ro no ha dado el resultado deseado.

7.º: A la misma señora y a otras
he podido que se indica también pa-
ra la indigestión se beba una peque-
ña dosis, $\frac{1}{2}$ litro más o menos, de orina
de niño varón.

Esta curación presencié en mi
niñez en Banda de Varela y aunque
la enferma, que era una mujer grande,
curó, no atribuyo a virtud de la orina
sino a la influencia de otros remedios.
Si bien en aquel entonces acaso ha-
ya creído que la orina curó.

M. Varela

1.º A. i) Curanderismo

Ciudad de batamarea
 Visitador, Emanuel Varela

Recetas que he oído a la
 señora Cayetana de Calderín, de
 60 años y a otras personas:

1.º La enfermedad gastroenté-
 ritis, que vulgarmente llaman gu-
 sanillo o caída de la paletilla, en-
 ran en esta capital y campaña con
 masajes y aplicaciones de emplas-
 tos de resinas de árboles sobre el apen-
 dice xifoides.

2.º Para extraer una espina o tro-
 zo de alfiler o de aguja quebrados
 en el cuerpo sin que sobresalga, es-
 tumbre aplicar un poco de cera de ave-
 jas o de cerumen en la parte afectada.
 A este propósito recuerdo que un eñor de
 Amadores muy anciano me dijo que no conve-
 nía limpiarse los oídos del cerumen,
 porque tal materia era necesaria
 para sacarse espinas que pudie-
 ran quebrarse en su piel.

3.º Para curar los orzuelos se
 indica por tales personas un salu-
 do en la mañana, bien temprano al
 mortero o también una pasa de uva
 partida y frita en aceite, aplicada sobre el
 orzuelo al acostarse. He visto que este

último remedio, (el de la papa de uva) ha surtido buen efecto alguna vez.

4: Para curar los forinculos se aconseja generalmente la aplicación de una hoja de hediondilla o de pizcoyuyo, fresca y sub. asada con un poco de aceite. La hoja hace abrir boca al forinculo y el pus sale solo, o por presión de las manos que aprietan la parte enferma.

5: Bierta enfermedad de los niños de pecho, que se manifiesta en pequeñas granulaciones y escosor en el paladar, que les impide tomar el se-
no y que llaman vulgarmente "pistio",
dícese que puede curarse reventan-
do una garrapata de perro en la bo-
ca del enfermito.

6: Indican como medios eficaces para curar la tos convulsa, el beber leche de oveja, arrope de chañar o de cáscara de naranja.

7: M. Varela

1.ª A - i) Curanderismo

Departamento de Santa Rosa
 Visitador Manuel Varela
 Recetas del señor Herminio
 Valdez y de otras personas ma-
 yores de 50 años.

1.ª Opinan que el dolor de
 muelas se cura a veces aplican-
 do una pequeña porción de excre-
 mento humano fresco sobre
 la muela o muelas enfermas.

2.ª Que el mismo dolor y algu-
 nas enfermedades en los animales
 se curan por secreto, con palabras
 que el curandero tiene completamente
 reservadas para su uso exclusivo
 y dando el mismo algunas vuel-
 tas a la persona o animal enfermo.

Este modo de curar los anima-
 les está muy difundido en nuestra
 zona y el curandero a nadie
 quiere enseñar las palabras que pro-
 nuncia, porque en tal caso perde-
 ría el la virtud de curar trans-
 feréndola a quien enseñara.

3.ª Se ha dicho muy supersticio-
 samente que el engusamiento de un
 animal se cura mordiendo al curan-
 dero un gusano de bicho animal enfermo.

Manuel Varela

4: En el mismo departamento, en Tinogasta y aun en Catamarca, se cura a veces, segun dice, el dolor de barriga, de un caballo, mula o asno, pasando varias veces por debajo del animal enfermo una persona que haya nacido gemela o curando dicha persona con jabonaduras el vientre enfermo. Recuerdo haber presenciado en los Ejidos de Catamarca, que una muchacha llamada Maria Solohaga gemela con su hermano Juan Solohaga, pasaba bajo una burra enferma de su madre Petrona de Alvarez y que dióle una jabonada en la barriga. La burra sanó pero no sé en virtud de que causa.

5: El citado señor Valdez, estando enferma su esposa con vientre dolorido y abultado, atribuia el mal a brujeria, diciendo que su señora tenia culebras y serpientes en el vientre. Dizen que la curaba con te de ruda y que para descubrir a la mujer de quien sospechaba fuera autora del mal, colocaba disimuladamente ramas de ruda debajo de la silla en que debia sentarse cuando fuera de visita. Hay la creencia de que si efectivamente se sienta la bruja en tales condiciones, se queda inmovil en la silla y en consecuencia, descubierta como autora de la travesura.

M. Varela

1.º B. b) Juegos

Juegos populares batanarea

Son numerosos estos juegos en batanarea y puedo mencionar: la sortija, el palo jabonado, las bochas, la pelota, la taba, el naife, las riñas de gallos, las carreras de caballos, las carreras de embolsados, etc.

La sortija

Este es uno de los juegos preferidos en las solemnidades patrias en la campaña y se juega del modo siguiente:

Plantados dos palos altos a distancia de dos y medio a tres metros uno de otro y unidos por la parte superior por otro palo, se suspende de este, ^{en el medio} con un hilo débil, un anillo de oro o de otro metal que caiga hasta una altura que permita a un hombre a caballo en marcha al trote o galope sacarlo introduciendo en él un pequeño puntero hecho a propósito.

Para comenzar el juego, se colocan los ginetes en uno de los extremos de la cancha y a una señal dada por el comisario o director del juego, parten unos tras otros o por turno en dirección al anillo y al pasar por debajo de él trata cada uno de introducir su puntero y como el hilo es débil el jinete, si acertó, saca la sortija porque aquel se corta.

El jinete que saca el anillo, lo gana y se coloca otro anillo para que siga el

91
juego. Cuando la sortija no es de oro general-
mente el que la saca, gana otras pren-
das o el dinero convertido y se vuel-
ve a colgar la misma.

Es esta una diversion que gusta
muchisimo al hombre de campo y
aun propicia para que los caballeros hiz-
can sus caballos y su destreza y gracia
como ginetes.

Palo jabonado

Es tambien esta una diversion
favorita en nuestros festejos patrios,
mas, ahora, solo muy de tarde en tar-
de se juega en esta capital y en
contados puntos de la campafia.

Consiste en lo siguiente:

Se planta en punto de facil acceso
al publico, un palo tan alto como se pue-
da conseguir, de regular grueso, lo mas
liso posible y bien gaborado y en su
extremo superior se fija un anillo o
cuadro metalico, con el objeto de colocar
en el las prendas o premios que han
de otorgarse.

El juego es bastante divertido
por cuanto no ofrece peligro y es de
verse como los muchachos ya cerca
de alcanzar los premios, se deslizan a
pesar de ellos hasta el suelo para comen-
zar de nuevo su esfuerzo de ascenso.

Los jugadores no tienen que ha-

ser mas que subir por el palo hasta donde estan las prendas y quien las saea las gana. A veces se ponen billetes y los muchachos suelen llevar en los bolsillos algun poco de arena para untar al palo y evitar resbalarse, pero esto es una trampa.

(3) La pelota

Hay varios juegos con la pelota y esta es generalmente de goma o de hilo merino forada con gamuzas, tales son:

1: La broma: Para jugar la broma se hacen en el suelo y en linea recta, o dispuestos en arco, tantos pozos como jugadores sean; los pozos son pequeños, lo suficiente para que quepa la pelota y se hacen en tan poca distancia uno de otro que casi se tocan. Cada jugador elige para si un pozo y una vez hecho esto los jugadores se colocan en linea a una distancia conveniente de cinco diez o veinte metros de la linea de pozos. Desde allí uno de los jugadores tira la pelota a los pozos y si no entra en ninguno el mismo jugador repite el tiro perdiendo un tanto. En caso de que la pelota entrara en algun pozo, el dueño de este corre la levanta y la arroja contra alguno de los jugadores que al verla entrar, han debido

romper fila y huir para evitar el golpe. Si el que arrojó la pelota no da en blanco, es decir no pega a ningún jugador, pierde un tanto y vuelve todos a la fila. tira la pelota a los pozos. En caso de que haya pegado a alguno, quien recibe el pelotazo, pierde un tanto y debe arrojar la pelota a la línea de pozos y así se sigue hasta que alguno llega a perder el número convenido de tantos. Entonces el perdedor paga a los demás la apuesta, la que puede ser un número determinado de pelotazos de cada uno, con la cara vuelta hacia una pared u otra cosa cualquiera que se haya convenido, como dinero, etc. Termina aquí lo que se llama un partido, y si se quiere se comienza otro.

2.ª La larga. Se juega entre dos o entre muchos distribuidos en dos bandos iguales.

Los contrarios se cubren a una distancia convenida de diez, quince o veinte metros sobre los lados opuestos de un rectángulo que se traza previamente sobre el suelo.

Cada partido se juega a un número determinado de tantos y se computa así:

Se inicia el juego de uno de los bandos arrojando primero la pelota al suelo y al botar debe pegarse con la mano y arrojarse al bando contrario. Lo de

este deben volverla al bando de donde partió sin dejarla caer o también después de algún bote o rebote sin que la pelota llegue a rodar. Cuando uno de los bandos no puede volver la pelota en las condiciones citadas, pierde un tanto, como pierden también el que hiciera salir la pelota fuera de las líneas laterales o largas del rectángulo, el que no hiciera llegar la pelota ni con el rebote a la línea límite de sus contrarios y el que la arrojara o volvierá de dentro del rectángulo. Llegado al número de tantos convenidos se gana o pierde el partido. Pepeito: los jugadores pueden ser uno o varios de cada lado y es este un juego muy acostumbrado por las niñas.

3.º Al saque: También se juega entre dos o varios y consiste en lo siguiente: La cancha o local lo forman una pared alta y lisa y el pavimento que queda a su frente, el que también debe ser duro y plano. Sobre este se trazan tres líneas del rectángulo que debe resultar con el ángulo que forman la pared y el piso. La línea opuesta a la intersección de la pared y el piso señala el límite mínimo del bote de la pelota arrojada contra el muro y determina la ubicación de uno de los bandos de jugadores, el otro se coloca cerca de la pared y permanece allí hasta que pierde un tanto. Las otras dos líneas son límites laterales de la cancha.

Se inicia el juego por el o los de la pared, arrojando contra esta la pelota

previo un rebote en el suelo o coltada en el aire, con la fuerza suficiente para que rebotando en la pared vaya fuera del rectángulo por el lado opuesto. Si no pasara a aliera fuera del rectángulo por los lados el bando que hizo el saque es decir el de la pared, pierde un tanto y el derecho al saque, perdiendo también un tanto los del bando contrario, si llegando la pelota a la línea que ocupan, no la volvieran en un golpe de mano, a la pared, antes de caer al suelo o después de algún rebote, antes de rodar o correr. Así es que el juego hasta llegar al número de puntos convenidos para triunfar o para perder.

M. Varela

La taba

Este es un juego muy generalizado en Batamarea y no ofrece casi variedades.

Juegase entre dos o entre muchos pero tirando cada uno en su oportunidad la taba.

Para jugar, trázanse en el suelo dos rayas paralelas a una distancia convenida, de una de las cuales tira cada jugador, debiendo hacer pasar la taba de la raya opuesta, para que el tiro tenga valor en su favor o en contra. Si no pasa, no vale nada para nadie y quienes hubieran perdido saliendo la taba, generalmente, de gusto exclaman: "a dentro no llueve".

Según los jugadores, si son muy hábiles, a veces convienen en tirar la taba imprimiéndole vueltas hacia dentro solamente, o hacia fuera, o de un número determinado de vueltas, pero en jugadores sin experiencia, generalmente es práctico en tirar como cada uno pueda.

La pérdida o ganancia se determina en la taba del modo siguiente: si al detenerse en el suelo descansa sobre la cara plana, es suerte para el tirador y si se detiene con la cara contraria es azar o pérdida. Cuando queda con el punto hacia arriba no hacia abajo, no vale nada para nadie y los tiradores siguen tirando hasta que alguno hace suerte o azar. El ganador es suerte propia o con azar del contrario, conviene

el derecho a seguir tirando, a la vez que el otro pierde y le sucede el que anunció su deseo de seguir al perdedor, con las palabras "estoy al caer" o "estoy en ancas". Para sucederle en el tiro al que se pone "al caer" se dice generalmente estoy al "trascuer". Algunos veces la taba le detiene con suerte o azar. un poco inclinada y en este caso si tiene apoyo generalmente no vale nada y si no tiene apoyo el tiro tiene valor y le dicen "renquitas" o renquito. También suele ganar el tirador cuando tirando la taba con vueltas hacia fuera o adelante se detiene sobre el extremo de los dedos mas separados. Tal posición llaman "pinino". Cuando entra en la jugada y se dispone a tirar el que "está al caer" y tira el contrario haciendo suerte el perdedor no pierde el derecho al tiro y dice "no pago por ver tirar" y tira. Otras veces sucede que un perdedor con suerte del contrario dice "me caliento" y tal declaración es respetada, reconociendo se le derecho a tirar una vez más. Cuando la taba cae con una de las caras determinadas de suerte o azar y no se mueve, se llama "clavada" o "clavado". Algunas veces se conviene en jugar con taba cargada, es decir con taba con incrustaciones de plomo, estaño o cobre, en el objeto de aumentar su peso.

Treinta y una: Este es otro juego a la taba para el cual los jugadores se disponen del mismo modo que para el juego precedente.

Has el valor de las diferentes posiciones en que la faba puede quedar se computa distintamente así: La "suerte" vale cinco puntos, el azar vale uno, la "suerte clavada" diez, el azar clavado tres y el "primero" es real o treinta y una.

Para los tiros hay que observar las mismas condiciones que en el juego anterior con respecto a las líneas límites, vueltas de la faba, etc.

El tirador o jugador que hace primero 31 puntos gana el partido y en este juego valen a favor del que tira los puntos que haga, mientras no se "plante", ya sea con azar, suerte, o primero.

Ocorre sin embargo, que no lleve a 31 y diga "me planto" quiere decir que no quiere más, en tal caso todos los puntos que haga después valen para el contrario y deben sumarse con los que haga en sus propios tiros.

Cuando un jugador "se planta" en menos de 31, solo pierde en el caso de que su adversario tenga más puntos que él sin pasar de 31, o si en igual número de puntos se "haya plantado" después.

Todo jugador que pasa de 31 puntos pierde y a hacer pasar.

a su contrario debe tender el
jugador que "se planta" pues que
desde ese momento todos sus tiros
valen para aquel. De aquí re-
sulta que si despues de plantar
se hace "jirino" la real va-
le tambien para el enemigo
y es asi que hay quienes sufren
tan completo desastre por sus
propios tiros.

M. Varela

Juegos de naipes

21

Son numerosos los que se acostumbra en esta provincia, pero solo me ocuparé aquí de aquellos cuyo mesa mismo no me es completamente desconocido.

El monte: Este es un juego muy antiguo y sin mayores complicaciones. Puede jugarse entre dos, o varios contra uno. El que es el tallador o dador de las cartas, responde a todos los ganadores con su banca o sea con el monto que coloca sobre la mesa de juego. Mezclado el naipe y separado en dos partes (esto se llama cortar) por el que ha de ser mano, o sea por el que, por turno, debe llevar preferencia a la banca, en caso de que llegara a no alcanzar para todos, el tallador lo remue de nuevo de modo que la parte que estuvo arriba quede abajo y principia la talla o reparto, sacando las cartas de abajo.

Tirados dos cartas con el número para encima sobre la mesa, el contrario o el mano, según sean dos o varios los jugadores, elige una y le apunta la apuesta que desee. Después, si fueran varios los que van contra el tallador, tira otras dos cartas y si es necesario o si quiere o le piden, dos más, eligiéndose en cada vez las cartas no elegidas quedan para el tallador. Hechas las apuestas el resto del naipe remuido se da vuelta y se saca una por una las cartas con el número a la vista de todos y a medida

delante de sí una carta dada vuelta.
 Se tiran otras cuatro y si no suman ^{quince} sus números, se continúa el juego como sigue: Comenzando por el "mano" o sea por el que, por turno, tiene derecho a jugar primero, levanta cada uno una o varias cartas de las que están tendidas, siempre que pueda hacer 15 puntos con una cualquiera de las tres que recibió y así se sigue hasta que terminadas las tres primeras cartas que se dió a cada jugador, se dan otras tres hasta que termina el naipe. Cuando con una carta "hace 15 con todas las que haya en la mesa, se "carta" "escoba" y se la anota como al principio. Cuando no se pudiera hacer quince puntos con ninguna de las cartas tendidas sobre la mesa, el jugador tiene que poner otra de sus cartas en la carpeta y juega en que le sigue.

Después de repartir y de alzar el naipe se cuentan los puntos como de juego de otro lugar: Número de cartas (mayor número) 1, mayor número de ases 2, siete de oro 1, primera 1 y por cada escoba 1. Para ganar a primera las cartas valen: 21 as. o 1 de cualquier figura, 16, el 2 = 12, el 3 = 13, el 4 = 14, el 5 = 15, el 6 = 18, el 7 = 21 y el rey, caballo y aseta, llamadas negras, valen 10. Al computar esta en lugar de primera, generalmente dicen "a las setenta". Cuando se llega al número de cartas convenidas se termina el partido.

La escoba común: Esta se juega

lo mismo que la escoba de quince, solo con la diferencia de que cada jugador para alzar cartas de la mesa no tiene necesidad de hacer quince, sino alzar una o varias cartas cuyos números sumen la cantidad expresada en la carta con que quiere levantar. Así, con un cuatro por ejemplo puede alzar otro cuatro, o un tres y un as, o un par de dos, etc. El cómputo de punto no varía en nada.

El siete y medio: En este juego las cartas negras (sota, caballo y rey) valen $\frac{1}{2}$ y las demás lo que sus números expresan. Se juega entre dos, o uno, que es el ballador, y que pone banca, contra varios. Mezclados y partido el naípe, el ballador da una carta a cada uno comenzando por el "mano" o sea por el de su derecha, pero el derecho de ser "mano" va por turno, cuando ordenadamente la rueda de jugadores. La carta se da con el número para abajo y después que cada jugador ve la suya hace la apuesta al ballador. Como el que pasa de $7\frac{1}{2}$ pierde lo mismo que el que se queda en un punto más bajo que el ballador, cada jugador por orden, pide más cartas si quiere, debiendo avisar inmediatamente de pasar se o "plantarse" (suspender el pedido) donde le parezca mejor. Tan pronto como uno pasa de $7\frac{1}{2}$ el ballador le cobra y sigue jugando con los demás. Cuando nadie quiere más cartas el ballador dice "a tantas pago," etc.

tituyendo "bando" por la cantidad que recono-
ce que le gana. Inmediatamente los demás
le pagan o le cobran según ^{tuigan} menos o más pun-
tos que él. En igualdad de punto, el tallador
gana porque hay reconocido para él $\frac{1}{2}$ punto de
mayor derecho, quien tiene facultad tam-
bien para hacer doblar los paradas o
apuestas antes que él haya visto su carta. Cuan-
do ninguno de los demás quiere carta el
tallador tiene derecho a darle las que
desee antes de cantar a cuanto paga.
Cuando después de la primera carta se
pidiera otras, el tallador las dará con
el número a la vista salvo que se las
pidieran "tapadas" (volada) pero en tal
caso quien las pide tiene que exhibir ^{cuanto}
puntos lleva. Si un jugador hace $7\frac{1}{2}$ en
dos cartas, tiene derecho a cobrar doble
paradas y tomar el naipe al tallador. En
tal caso se dice que se "hace gato".

Veintea y una. Para este juego las car-
tas negras valen 10 y las demás lo que sus
números expresan, con excepción de las que vale 1 u 11.
Se juega lo mismo que el $7\frac{1}{2}$ en la
diferencia de que en esta se dan tres car-
tas al comenzar, en lugar de una. El
tallador o banquero tiene los mismos
derechos que en aquel, lo mismo que los
demás jugadores, pero si en lugar
de "gato" que se hace con dos cartas, se
canta "la real" cuando se tiene tres ~~o más~~
~~lo que se debe computar en el~~ ^{en el} ~~en el~~ ^{en el} ~~en el~~
"gato" en el siete y medio. Dos negras y
un as hacen "gato macho" y tres ne-

gras que se cantarse "gata hombre" que
palo deja mayor derechos al que hiciera.

El burro echado: Se prescinde por com-
pleto del valor de las cartas y solo se tie-
ne en cuenta el número de cartas con que
queda un jugador para considerarlo per-
dedor o "burro."

Se juega entre dos o varios así:
Mezclado y cortado el naipe, se da cua-
tro cartas a cada uno y el resto del naipe
se coloca en el centro de la carpeta, rexi-
mido y figuras abajo.

Comienza el juego el "mano" o sea el
que está a la derecha del que dió el naipe.
Después le siguen por orden los demás poniendo
cada uno una carta del mismo palo o figura
sobre la mesa y si alguno no tuviera, debe bus-
carla "robando" una por una del resto del naipe que
se llama "robo" hasta que la encuentre, tarea que
puede obligarlo a levantar muchas cartas si no
tuviera la suerte de dar pronto con la que
necesita. Una vez que juegan todos la primera
vuelta, inicia la segunda el jugador que
puso la carta con mayor número o que "mató"
si que como en la primera. Cuando el robo se aca-
ba y uno no tiene la carta que le corresponde
jugar, lo hace por él el que le ha precedido y
en caso de no tener tampoco, lo hacen los que
le siguen siempre por orden. De este modo,
uno por uno van quedando sin cartas o sea "ca-
liendo" y uno solo queda con algunas, quien
es el perdedor o "burro" de tantos años como
cartas le quedan.

Burro parado: Se juega según
el anterior, con la diferencia de que el

"robo" o parte de naipes que no se distribuye, se divide en dos partes y se las coloca inclinadas una apoyada en la otra con las figuras hacia dentro en el medio de la carpeta. Tal posición obliga a mayor cuidado al jugador que se ve en el caso de "buzear" la carta que le falta, porque si, robando, llegara a voltear el robo, debe cargarse con todo el lo que le trae el peligro de quedar de "burro".

3. Biscanbra, truco, tururo y parablorga: Los tres últimos son juegos bastante generalizados desde hace mucho tiempo y se juegan en la actualidad en toda la provincia de Catamarca, mientras que el primero es un juego muy antiguo y está casi abandonado, lamentando no describirlo porque aún no he podido tomar una explicación que me sirviera para ella.

4. La primera: Este es otro juego de naipes bastante acostumbrado en la campaña de esta provincia y el valor de las cartas se computa como dejó expresado en "La escoba de quince".

Se da cuatro cartas a cada jugador, quienes, para ganar deben hacer el mayor número de puntos, poniendo cartas de todas las figuras o palos. Si en la



5 Reñías de gallos

25

Este juego, desgraciadamente está muy generalizado en nuestra provincia especialmente en la campaña, con el agregado de que, las autoridades, no solo lo toleran, si que también lo autorizan mediante el pago de una patente para la instalación del bote o local de reñías.

Las reñías dan motivo a grandes reuniones por lo general, donde huelga el naípe, la taba y la borrachera, seguidos no pocas veces de bailes populares.

Para las reñías preparan con la debida anticipación los gallos, sometiendo los a régimen especial de alimentación, con ciertas privaciones y muchos ejercicios de pateos, saltos y revuelos cuidados que se reservan sus dueños o portores, quienes convienen las bases o condiciones del juego y no es raro ver que entre las condiciones establecidas se convenga en arriar los gallos con fuertes y agudos espaldones de acero que matan o derriban al enemigo del primer puntazo. Los espaldones cubren la espalda natural. Una vez los gallos en el bote, se inicia la reña y pierde el gallo que huye, o que cae y no puede continuar peleando, el que muere en el mismo bote o el que después de diez caídas no pica, al

contrario. Cuando alguno de los gallos no pica, acostumbran decir "no da pisco". Cuando ocurre que ambos gallos llegan a "no dar pisco" se dice que "hacen puerta" y ninguno gana ni pierde.

El caso común en esto: Se levanta al gallo que está caído y se provoca con el al otro gallo y si procura pelear, aún está habilitado por que "da pisco".

Cuando la ríña fuera depositada es decir convertida por cierta suma de depósito parte de ella en poder de un torero de ambas partes y si el dueño de uno de los gallos no concuerda en la fecha fijada, pierde el depósito. Lo mismo sucede al dueño del gallo que al caer al bote no quisiera pelear.

Barreras de caballos

Esta es una de las diversiones más preferidas en nuestra campaña, especialmente en el departamento de Santa Rosa y como las ríñas de gallo, tienen su reglamento.

Los preliminares de este juego son más difíciles que para las ríñas por cuanto tiene que prepararse espe-



cialmente el corredor o sea el que ha de montar el caballo y preparar a este mediante un régimen delicado de alimentación y ejercicio diario o periódico y las condiciones del juego son generalmente mas variadas y complicadas.

Como en las riñas, hay carreras con previo depósito de parte de la apuesta o sin él y en el acto de la jugada intervienen jueces y rayeros; además de los dueños de la carrera o principales postores y los ginetes o corredores.

La distancia a correr varia segun convenio, lo mismo que el número de partidas que han de preceder al arranque decisivo. Llamamos partidas a los ensayos de corrida que los carreristas, con los caballos en lucha, hacen en la cauchita que ha de definirse el triunfo y en el mismo momento de la carrera.

Se considera ganador el caballo que llega primero a la raya opuesta al punto de partida, aunque solo llegara primero que el contrario si quiera las orejas. En este caso se acostumbra decir que se gana "a la oreja". Otras veces por usura, algun ju

gador desafia a "cortar a luz". En tal caso, el desafiador no gana si su caballo no anula toda distancia entre él y el contrario en el sentido de la longitud de la cancha, al llegar a la raya pudiendo el desafiado ganar "a la oreja", a menos que se convenga en que ambos deben "cortar a luz". Este modo evita dificultades que el otro puede presentar por la poca escrupulosidad del juez. Cuando ningún caballo gana o empatan se dice que "hacen tabla".

Como a las riñas, a este juego generalmente se asocia la labuada, la borrachera, el baile y a veces la riña de hombres.

(10)

Carreras de embolsados

Este es un juego generalmente acostumbrado en los festejos patrios y, a decir verdad, divierte poco.

Consiste en que varios muchachos, introducidos en una bolsa de lona, cuya boca se ajusta al cuello de aquellos caminen a la carrera o como puedan, tratando cada uno de llegar primero que sus contrarios a la línea meta.



lada como término de la carrera para ganar el premio ofrecido. Generalmente provocan risa las continuas caídas de los corredores, sobre un terreno plano y blando que no ofrece peligros y es esto lo único que divierte al público, mientras los corredores van estimulados por la idea de ganar el premio.

Juegos infantiles

Son numerosos y variados los juegos a que se aplican los niños en la provincia de Catamarca y describiré aquí solo aquellos cuyo mecanismo me es más conocido y que más acostumbraban.

Juegos de bolillas

Estos juegos están en su apogeo entre los muchachos de 4 a 15 años de esta capital y de la campaña y es tanto el entusiasmo con que se dedican, no obstante ser diversiones que tanto ensucian y destruyen las manos, rodillas y vestidos, que los grupos de chicos entregados a las bolillas, obstruyen las veredas de la ciudad con molestias para los vecinos y transeúntes. Los guardianes del orden público son indiferentes a tales espectáculos y no es raro presenciar riñas de los chicos en la vía pública, motivadas por incidencias del juego.

Los juegos acostumbrados a las bolillas son dos y se denominan "hoyito" y "triángulo". Usan bolillas de huesos o de cristal.


El hoyito: Para jugar al hoyito los niños hacen un pocito en el suelo o piso, tan pequeño que solo quepa una bolilla no mayor de las que acostumbra. Estas son generalmente del tamaño de un grano de uva, pequeños, medianos o grandes, pero completamente esféricas.

Hecho el pocito, al que algunas veces agregan pequeñas canaletas para que por ellas corran las bolillas al pozo, tira cada niño una bolilla en dirección al pocito procurando hacerla entrar, desde una distancia convenida, de cinco, diez o metros. Al tirar del "punto" convenido lo hacen de pie y todo tiro con las bolillas es "lineando", es decir, arrojándola por escape del dedo pulgar de la mano derecha, cuya punta se aprieta ligeramente con el índice doblado con los demás hacia adelante, para que al estirar el pulgar se favorezca el impulso. Generalmente cada niño, para todos sus juegos a las bolillas, tiene una preferida que denomina "anchera" habiendo quienes eligen una grande, otros una chica, pero siempre prefieren la que les parezca más dura, para evitar su deterioro por los golpes. Las bolillas de cristal valen dos "huesos" o bolillas de hueso.

#



Una vez que han tirado todos su "anchera" al "hoyito" sigue el juego el que ha se quedar su bolilla más cerca de él, o el que la haya hecho entrar y luego los demás por orden de ^{mayor} distancia entre el poquito y las respectivas "ancheras". El que logra que su "anchera" quede más cerca que las de los otros al pozo, dice que "quita" a todos y para seguir primero el juego dice "yo les quito" continuando por turno los que "quitan" a los más lejanos. Determinado quien "quita", este para ganar debe hacer con su "anchera" hoyo y "quemar", es decir, hacer entrar su bolilla al poquito y pegar con la misma a la de su contrario o contrarios. Esto último es lo que se llama "quemar". Si uno de los jugadores hace entrar su "anchera" al hoyo desde el "punto" inicial del juego, para ganar solo le faltaria "quemar", lo que debe tratar de hacer. A algunas veces los jugadores convienen en no tirar al hoyo mientras las "ancheras" enemigas no disten más de dos cuartas de la del que tira en cada oportunidad y en tal caso cada uno se afana en acercar su "anchera" a menor distancia de las otras exigiéndoles que destruyan "los dos" si quiere hacer hoyo. Esto siempre que tuvieran "quemar" porque de lo contrario es decir si a un enemigo le faltara "quemar" por haber hecho "hoyo", entonces cada uno trata de tirar, es decir de no darle "quemar". Jugando solo entre dos este juego es muy sencillo. Cada jugador que hace "hoyo" y "quemar" se considera triunfante.

3) El triángulo: Los niños trazan en el suelo un triángulo sin medida, pero que generalmente parece equilátero o isósceles. Luego lo sub. dividen en cuatro casillas como indica este dibujo , y convenida la apuesta, que puede ser de una, dos, tres o más bolillas cada uno, coloca cada jugador en parada en el triángulo, (las bolillas se colocan en los vértices, en las líneas o sin orden) y se retiran a una distancia acordada, como en el "hojito", para tirar de allí en sus respectivas "ancheras" al triángulo. El lugar de donde tiran se llama "punto".

Hecho por todos el tiro desde el "punto" convenida al triángulo, por el lado de su base, véase quien hizo detener su "anchera" mas lejos del blanco. Determinado esto, ya sea a simple vista o midiendo, sigue el juego el que resulte con su "anchera" mas distante, o sea por el "casiador" quien al conocer que le corresponde, dice "yo los catis". El "casiador" "linea" su "anchera" hacia la "anchera" de su adversario, si está ^{si se da} o hacia el triángulo, ^{si se da} Si acierta a la "anchera" del adversario, este queda sin tiro al triángulo y el acto se llama "sacar". Sacado el adversario tira al triángulo y si acierta al grupo de bolillas, gana todas las que lograra sacar del triángulo y sigue tirando hasta que no da en blanco, o saca todas, o se queda su "anchera" a dentro. En este caso no gana ninguna, aunque otras bolillas salgan del triángulo por el golpe. Si el "casiador" ha tirado primero a la "anchera" de su adversario y ha errado, pierde su tiro al triángulo y si ha tirado primero al triángulo



gulo, no quita el tiro a los demás, aunque sacara algunas bolillas. Como se ve las bolillas van disminuyendo y cuando no queda ninguna en el triángulo, termina el partido, cada uno con la ganancia de los que sacó sobre las que puso. A veces se conviene en aumentar en cada vez que se renueva el tiro desde la línea de afuera ^{"punto"} cuando un jugador tirando desde el "punto" de partida, pega en las bolillas del triángulo y saca algunas, no siendo a la vuelta de su anchera, se considera en mas derecho que el catedador para tirar desde donde quede a los otros y gana los que haya sacado. Cuando el catedador tira a la anchera de su adversario antes que al triángulo, puede la suya quedar mas cerca o mas lejos de lo que estuvo de aquel, pero si se acercara para que le valga. Al acercamiento, debe decir al tirar "corte me vale". Sucede tambien que tirando a otra anchera, un jugador le acierte y de allí, la suya vaya al triángulo y se quede en él o saque con el choque algunas bolillas. Tal operación se llama "espirala" y no vale nada para nadie, a no ser que pierda el tiro el "espiralero" y no quita el tiro a los adversarios. Todo jugador cuya anchera queda dentro del triángulo al tirar desde el "punto" de afuera, debe tirar nuevamente. La línea de afuera ^{"punto"} general puede estar de tres a cinco metros del triángulo y aun mas según se quiera por los compañeros. Para tirar primero a la anchera de un adversario libere ante todo tener la embocadura de que no se da, si se da, alza en bolilla o queda con tiro.

C4

Botones

Hasta hace pocos años, los niños jugaban a los botones (de ropa) pero actualmente tales juegos están un tanto olvidados. Recuerdo de los siguientes:

Engrillo: Para este juego, los niños hacían un pocito en el suelo, pequeño por cierto, y de una distancia convenida, de tres, cuatro o cinco metros, tiraban cada jugador en su turno, uno por uno los botones al pozo, determinándose el número de botones a tirar. Desde la distancia convenida cada jugador ganaba a su contrario tantos botones cuanto hacía entrar en el pozo, pero una vez tirados todos los botones el tirador pasaba cerca del pozo en su adversario y apoyando la mano derecha en el suelo, trata de hacer entrar al pozo uno por uno los botones que quedan a fuera, pero de un solo "tiro" es decir, colocando el botón sobre la uña del dedo pulgar de la mano citada, presionada por delante por el índice ligeramente doblado, y levantando en cierta violencia el pulgar hacia el frente para arrojar el objeto. Todos los botones echados así al pocito son también ganados, pero en el primer tiro que no acierte un jugador cesa de tirar y recogiendo los botones que quedan, el adversario, hace su juego como el primero. La cantidad de botones con que se juega cada partido, la constituyen aportes iguales de cada jugador; así si se juega con 10 botones y los jugadores son dos, debe poner cinco cada uno, etc. El lugar de donde principia el juego se llama "punto".





Una variedad de este juego consiste en que, en lugar de un pocito solamente, suele hacerse también un cuadrado con sus dos diagonales y el pocito en la intersección de estas. En tales casos el jugador, una vez tirados los botones desde el "punto", de afuera, no tiene derecho a "linear" hacia el hoyo, ninguno de los botones que quedasen fuera del cuadrado.

5 Choclo: Este es otro juego antiguo de botones y se jugaba así:

Dispuesto todo como para el tingui-
llo, desde el "punto" de afuera, cada jugador tiraba juntos todos los botones procurando hacer entrar el mayor número posible al hoyo. Cuantos entraban eran ganancia y si en el tiro entraban todos, tal suerte se llamaba "choclo". Hecho el tiro desde el "punto", no se podía ^{linear} ningún botón de los que no hayan entrado al pozo, cuando se trataba de este solo, pero en el caso del cuadrado diagonalizado, debían linearse solo los que quedaran dentro de él.

En los juegos de botones, los niños llamaban par a cada botón y una a cada hornilla cuyo valor se computaba por la mitad de aquel. Los botones ^{de madera} valían dos pares o sean cuatro hornillas. Llamaban hornillas a los botones muy delgados, de metal o de hueso. Siendo de madera ^{o de loza} o de loza valían siempre un par.

6
Cuarta: Esta es una diversion sencilla de los niños que no los obliga a ensuciarse ni a destrozarse las manos ni la ropa, si bien causa algun deterioro en las paredes. Juegan de este modo:


Comienza el juego en cualquiera de los dos que intervienen en él, arrojando un bolón contra una pared, de modo que merced al rebote, caiga el bolón al suelo algo distante del muro. A veces se traza en el suelo una linea que sirve de limite minimo para la validez del tiro y otro no. Picado el bolón de uno, este lo deja en el suelo y le sigue el otro picando o arrojando contra la pared el suyo. Si al rebotar, el bolón queda a una cuarta o menos del bolón del primero, gana la apuesta y si queda a mayor distancia, queda el bolón del segundo donde se detenga y tira de nuevo el primero procurando "hacer cuarta" para ganar y así sigue el juego sin otras variedades, pagando los jugadores cada vez que el bolón del contrario se detiene a la distancia mencionada. Generalmente se prefieren muros lisos para picar y bolones con una superficie o cara convexa, especialmente los patrios para el mismo objeto. Hay niños que para este fin ahondan una moneda de cobre arrojándola contra la pared del lado en caso.



7

Lejo

Este es un juego que los niños acostumbraban mucho y que actualmente no los preocupa, acaso por la falta de circulación de las monedas de cobre.

Para jugar el lejo los niños se reunían de doce o más monedas de cobre, o menos también según convergieran. En seguida trazaban en el suelo esta figura:  El círculo blanco del centro representa un pocito de extensión suficiente para que entre un cobre de dos centavos, que eran los preferidos para jugar por su mayor peso.

Hecho esto, determinaban el lugar desde el cual se tirarían las monedas al pocito, distancia convenida de 5-6 ó 7 metros según el tamaño y habilidad de los jugadores, lugar que como en los juegos de bolillas y botones, llamaban "punto".

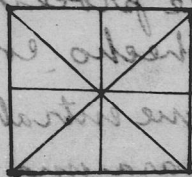
Determinado el "punto" comenzaba el juego tirando sucesivamente cada niño (pueden jugar dos o más) una por una las monedas desde el "punto" al pocito hasta terminarlas. Terminadas de tirar las monedas por uno de los jugadores, se procedía a contar los puntos que haya hecho computándose de este modo: Moneda que entraba al pozo, cinco puntos; moneda que pisara una diagonal, dos puntos;

las que quedarán en los claros, un punto cada una y las que quedarán sobre los límites del cuadrado o fuera de él no valían nada. Anotados los puntos, tiraba otra vez y así seguía el juego hasta que alguno llegaba al total de puntos convenidos, el que se consideraba ganador a todos los demás quienes le pagaban lo que se haya apostado y se comenzaba nuevo partido. Suele ocurrir también en que una vez que uno llena el número de puntos, como ganador se elimina y continúan los restantes, eliminándose a medida que lleguen a los tanto acordados. En este caso solo uno resulta completamente perdedor, es decir ganador por todos los demás. Las monedas se arrojan del "punto" al pozo, tomadas por sus bordes entre los dedos pulgar e índice de la mano derecha.

"El tres"

También es este un juego muy antiguo y casi abandonado en Catamansa.

Se juega en el suelo o sobre una carpeta pero siempre en un cuadrado o en un rectángulo sub-dividido del modo siguiente:



Trasada la figura, cada jugador que debe ser dos, se provee de tres granitos de poroto, de trigo, o de maíz, o de cualquier otro.



quier otra cosa a propósito, debiendo ser muy diferentes las tres cosas que adopte uno, de las tres que adopte el otro para evitar confusión. Puede por ejemplo uno adoptar maíz y el otro trigo o porotos, o ambos, botones de colores o formas distintos o pedacitos de cartón, etc.

Comienzan el juego colocando uno de los jugadores un granito o botón en un vértice de la figura, o más propiamente, en la intersección de las líneas, porque se consideran comunes los vértices de los ángulos contiguos u opuestos, de donde resultan solo ocho lugares exteriores y uno en el centro. Le sigue el otro jugador con otro granito o botón, y alternativamente tratan de colocar en los puntos, el 2.º y 3.º granito o botón cada uno. Como colocan alternativamente, el esfuerzo de cada jugador debe dirigirse en el sentido de evitar que su adversario pueda colocar sus tres botones en una misma línea, sea externa, diagonal, etc. y tratar de colocar así los suyos porque en ello consiste el triunfo. Como por poco hábiles que los jugadores sean, impedirán el triunfo del adversario en la primera colocación de sus botones, o en la "asentada" que este es el término usado comienza la lucha cambiando, una vez uno y otra vez el otro, de lugar sus botones, pero sin saltar ningún lugar, vacío ni ocupado. Una vez que se consigue colocar en una misma línea los tres, repito es ganancia y termina el partido. Como hay ventaja en "asentarse" primero en el medio o centro, los jugadores comienzan en reservarse tal derecho una vez cada uno.

Nota: los niños no pueden llevar a los figuras.

Ca Las caritas

En la actualidad, los niños juegan de dos modos a las caritas.

El primero, que llaman propiamente caritas juegan con bolillas y con unos cartoncitos que presentan dos caras distintas, usando comunmente las de las cajas de fósforos, que son dos de cada caja.

Colocan dos o más caritas, inclinadas hacia dentro y apoyadas unas en las otras, de modo que una vez toca e caídas caigan fácilmente.

Luego les tira cada jugador con su "anchera" desde un lugar que llaman "punto" distante algunos metros (los que convengan, aunque no miden) de ellas.

El jugador que desde el "punto" voltear las caritas, las gana, y si ninguno las voltear desde el "punto", tira cada uno desde donde queda su "anchera" haciéndolo primero el "casiador" pero con la mano apoyada en el suelo. En esta parte se juega como al triángulo, ya descrito en otro lugar, ganando siempre quien las voltear. En las caritas que se colocan paradas entra igual número de cada jugador y una vez volteadas, ponen una parada para seguir jugando.

El otro modo de jugar a las caritas llaman "Al pelito" y es así:

Uno de los jugadores adhiere una ca



rita a una pared, luego la deja escapar y la carita cae al suelo, al pie de la pared o se retira algo si hubiera viento. Continúa el otro jugador, adhiriendo también una carita suya a la misma pared y dejándola caer. Si cae sobre la carita anterior, esta es ganada por el de la 2ª y sigue el juego alternándose los jugadores en lanzar sus caritas. Puede una carita caer sobre varias otras, o por lo menos tener una parte sobre parte otras, en tal caso esa carita es ganadora de todas las que aprieta y se due- ño las recoge juntas. Es de ver con qué sa- tisfacción los niños cuentan repetidamente las caritas que ganan! pero si en los jue- gos a los botones abusaban cortando los bo- tones a sus propias ropas y a cuantas queda- ban a su alcance, aún cuando fueran de la mamá o del papá, a quienes ponían a veces en serios apuros, en este juego, de "las cari- tas" pagan los niños infantiles las cajas de fósforos especialmente y algunas estampas que arrancan a los libros.



El balero

Estuvo muy generalizado este juego en toda esta provincia, pero ac- tualmente está casi en desuso.

Se lo juega del modo siguiente:

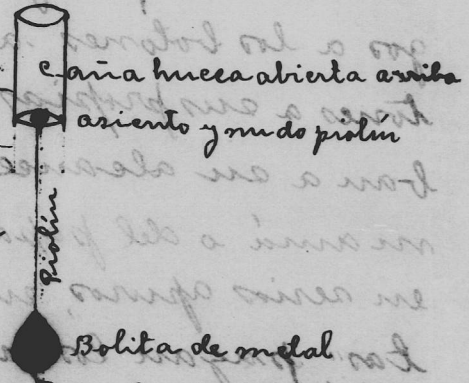
66

Tomar los niños un pedacito de caña hueca mas o menos de 3 a 5 centímetros de largo, abierto por uno de sus extremos y cerrado el otro por un mudo de la misma. En el centro del mudo o oriento del trozo de caña, hácese un pequeño agujero suficiente para pasar por él un piolín muy delgado. Pasado el piolín se deja un extremo de este en el interior de la caña ajustado en el oriento o base por un mudo que se hace al mismo piolín para evitar su pase y del otro extremo que ha pasado a fuera de la caña por el oriento, se suspende una bolita de plomo, estaino u otro metal, variando la longitud del piolín según se desee, así:

Preparado el aparato como queda descrito y mas o menos diseñado, comienza el juego.

Uno de los jugadores toma el aparato por la caña, de modo que esta quede vertical y boca arriba, debiendo tomarla solo con los dedos pulgar e índice de la mano derecha; el piolín y la bolita metálica naturalmente quedan hacia abajo y el primer estirado porque la bolita no debe tomarse, se la deja libre.

Formado así el aparato el jugador hace con la mano derecha un movimiento de elevación hacia arriba, merced al cual por la flexibilidad del piolín, la bolita





metálica debe elevarse por un lado de la mano que tiene el aparato, mas arriba que este y el jugador, con la habilidad del impulso y movimiento propio, procurará que la haga entrar en la cañita. Si logra hacerla entrar gana un punto o tanto y una vez llenada la cantidad de puntos convertida se decide y termina el partido.

Los tiros se distribuyen entre los jugadores, de acuerdo, estableciéndose tirar alternativamente uno y uno, o cinco y cinco o diez uno y diez otros, etc.

Si la bolita resultara grande en relación al hueco de la caña, no es un inconveniente porque en tal caso bajaría que quede asentada en la boca

También suele convenirse en que los jugadores dejen de tirar solo cuando erraran un tiro a la boca de la caña, siguiéndole inmediatamente el otro o uno de los otros.

M. Varela



CM Trompos

Los juegos que principalmente acostumbran los niños con el trompo en esta provincia son: "la troya" y "el erraposo".

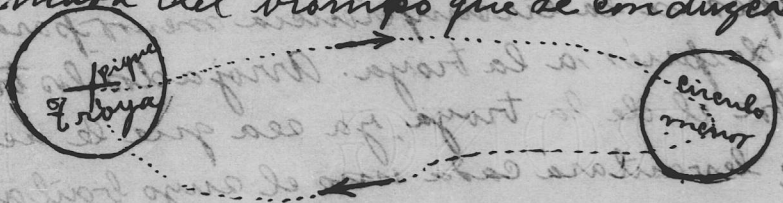
La troya: Para este juego que puede ser por dos o mas, los niños comienzan por trazar en el suelo dos circunferencias desiguales y distantes algunos metros una de otra. En el centro del circulo encerrado por la circunferencia mayor se hace una cruz rayando el suelo con la púa de un trompo. Ese circulo grande llaman "troya".

Seguidamente cada jugador enroza su trompo para hacerlo bailar y una vez hecho esto, tiran al centro de la troya, cuidando de no hacerlo a un mismo tiempo para evitar confusion y acompañando al tiro de esta expresion "pico si baila y si deja pico en medio el pique". Llamam "pique" al centro de la "troya" o sea a la interseccion de las dos lineas cruzadas que es el mismo centro de la circunferencia.

Una vez que han picado todos en sus respectivos trompos, el que haya picado mas lejos del "pique" pone su trompo en medio de la troya y todos los demas le tiran con los suyos, procurando pegarle con los puas, que bailen y que lo conduzcan a golpes a la circunferencia menor para volverlo despues a la troya. Arrojad los trompos sobre el de la troya, ya sea que le acierten o no, levantará cada uno el suyo bailando y



lo chocará contra el mismo para conducirlo más rápidamente al destino citado. (Deben levantarlos bailando en la mano). Cuando un tirador acierta el tiro, no tiene obligación de ayudar al transporte con su trompo bailando en la mano, pero si ha errado el tiro, tiene obligación, porque de no hacerlo, sea porque no quiera o porque el baile de su trompo no le da tiempo para ello, pierde, deja de tirar y su trompo reemplaza al que sirve de blanco en el punto en que este se encuentra, para que de allí siga la marcha llevado por los golpes de los otros. Siguiendo así el juego, llega un momento en que un trompo entra en el círculo pequeño, de donde deben volverlo a la troya para terminar el partido. Pero a la troya puede llegar el mismo u otro cuyo dueño haya errado el tiro y llenado las demás condiciones para seguir tirando. El dueño del trompo reemplazado en la marcha, reemplaza en el tiro al del trompo reemplazante. Entrado de vuelta un trompo a la troya, su dueño es el perdedor y en consecuencia paga a todos lo que se haya apostado. El siguiente diseño señala la troya, el pique y la marcha aproximada del trompo que se conduce.





CA
"El errapón": cuyo nombre debe derivarse de "errar y poner" es un juego más sencillo que el anterior.

Juégase de este modo:

Hecha el "pique" en el suelo los jugadores pican con sus trompos enroscados y el que haya picado más lejos del "pique", pone su trompo en este para que los demás le tiren de afuera de la circunferencia. En este juego no hay más que una circunferencia en el centro de la cual está el "pique". Los jugadores deben tirar a que sus trompos caigan con la pira sobre el del "pique" y que bailen.

Cuando un tirador errara al trompo a que tira, deja de tirar y su trompo reemplaza al del "pique" para que le tiren los demás, incluso el dueño del trompo reemplazado.

Este juego no consiste en más y se considera triunfante el jugador cuyo trompo no haya recibido ninguna picadura o puazo y derrotados a aquellos cuyos trompos resultan picados, sucediendo a veces que un trompo se parte o se desartilla por efecto de los golpes y puazos de los demás.

(13) "La dura": Es este otro juego que acostumbra algunos niños y que consiste únicamente en hacer bailar sus

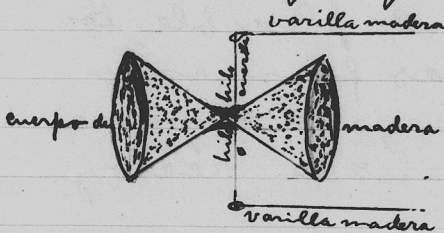
trampos y levantarlos en la mano,
en la uña del dedo pulgar, o colocar
los sobre una superficie plana cual
quiera para comparar su duracin
bailando con respecto a otro que es el
de su adversario. El que dura mas
gana la apuesta, la que general
mente es el mismo trampo. Los niños
en un desafio suelen decir "Te jue
go a la dura a que se pierdan
los trampos".

El juego a los trampos, cual
quiera que sea, es peligroso por
los saltos y huidas de los mismos
que van a chocar contra objetos
frágiles de uso de las familias, o con
tra las piernas de los mismos juga
dores, ocasionando a veces doloro
sos golpes y heridas con las pias.

Diábolo

Este es un juego al que más se aplican las mirthas que los niños, sin que encuentre una razón fundamental para ello.

Se juega el diábolo con el aparato dibujado al margen, del siguiente modo:



El jugador toma las varillas por el extremo libre, una con ca-

da mano y con movimientos ascendentes e impulsivos procura levantar tan alto como pueda el cuerpo de madera con cuya cintura aprieta el hilo o cuerda que se ve en el diseño. Una vez arrojado el cuerpo en el aire, se procura evitar su caída hasta el suelo tocándolo solo con el hilo o cuerda, o con las varillas pero no con las manos. Cuando uno de los jugadores deja caer al suelo el cuerpo de madera, trabaja con este el otro u otros jugadores. El cuerpo de madera, al que llaman "diábolo" de dimensiones y peso proporcionados para el juego según fuerza de los niños y no es hueco. Muchos niños juegan solos con el "diábolo" en las calles de nuestra ciudad de Calamarca. Es un juego que les divierte mucho y que desarrolla destreza y agilidad. Antes de arro-

jar al "diabolo" en el aire, generalmente todo jugador lo levanta despacio con el hilo o cuerda que ata en un extremo de cada varilla y suspendido un momento en equilibrio a poca altura del suelo realiza el movimiento que lo arroja arriba. El hilo o cuerda, que debe ser completamente flexible, toma a cada instante las formas y posiciones que el juego le imprime, aunque en el diseño para que sea recto y vertical.

"A los arcos"

Este es un juego antiguo y que aún se acostumbra mucho por las niñas especialmente en esta capital.

Se juega entre dos o mas, pero distribuidas en bandos iguales y con sus correspondientes líneas de ubicación.

Colocados los jugadores contrarios a la distancia convenida frente a frente y los de un mismo bando en su correspondiente línea, comienza el juego, cualquiera, lanzando o tirando a los contrarios con dos varillitas, una ruedita liviana de madera forrada con trapos o papeles para que cualquiera de la línea enemiga

la reciba tambien con dos varillitas de que cada jugador está armado, sin dejarla caer al suelo ni tocarla con las manos y devolverla del mismo modo a la linea que la arrojó. Esta hace lo mismo y así se que el juego. Los jugadores que dejan caer al suelo la ruedita pierden un punto y no existe en los contrarios la obligación de devolverla en forma, si no fué arrojada a mas de la mitad de la distancia que separa a las lineas de jugadores.

Cuando los jugadores son bastante prácticos y ágiles juegan con dos o mas rueditas al mismo tiempo, de modo que, mientras una es arrojada o devuelta de una linea o bando, otra u otras son tambien arrojadas o devueltas de las otras y así sucesivamente.

La variedad de colores con que las niñas aferran las rueditas que llaman "arcos" ofrece un hermoso conjunto, el rápido cambio de ellas, porque parecen entretajerse o confundirse en el aire cuando son muchas. Llenado el número de puntos convenido se termina el partido. A este juego se aplican tambien juvenes y niñas adultas, pudiendo ser los bandos mixtos o de un solo sexo.

C^o.

El "quillito"

Este es un juego muy antiguo que acostumbraban todavía en la campaña de nuestra provincia y de vez en cuando en esta capital especialmente en las noches de invierno tanto los niños como los adultos, pero más los primeros.

Senta dos los jugadores, al rededor del fuego de una cocina (el fuego en la campaña generalmente se enciende en el suelo y se lo rodea de piedras para las bien enterradas) o simplemente en rueda, si no fuera en la cocina, uno de ellos enciende por uno de los extremos un palito delgado y corto, al que llaman "quillito" y tomándolo del otro extremo se lo ofrece, paradito, con la llama o brasa hacia arriba, al jugador que tiene a su derecha, estableciéndose el siguiente diálogo entre los dos:

1.^o - ¿Ue compra ud este quillito?

2.^o - Si, ¿cuanto vale su quillito?

1.^o - Cuatro varas de "picote" y otras tantas de "anacote"

2.^o - ¿Qué tiene quillito?

1.^o - En la punta, un puntalito y en el medio un garabatito

2.^o - ¿Si muere quillito?

1.^o - Pagará su cogote.

Terminado el diálogo el 2.^o recibe a "quillito" y lo ofrece al juga-

dor que le sigue con quien se repite el diálogo y así sucesivamente continúa a la vuelta. Si el palito se apaga, es decir, si no le queda llama ni brasa, se dice que "muere quillito" y el jugador en cuyo poder muere, recibe del que tiene a su izquierda, los golpecitos convenidos (antes de iniciar el juego), aplicados en la parte posterior del cuello, con el borde de la mano derecha, del lado del dedo meñique. Se enciende nuevamente el palito y "quillito" si que dando vueltas.

Este juego infantil, tiene también su lugar como juego de sociedad, pero cuando los jugadores son señoritas y jóvenes de alguna cultura, en lugar de "pagará su cogote" se dice "vd pagará" y se suprimen los golpecitos en el cuello. En cambio, el que deja morir a "quillito" da una prenda y como el diálogo se efectúa con cierta gesticulación y voces planíderas o enfáticas que provocan risa, da también prenda quien ríe por tales motivos.

Una vez que la mayor parte de los jugadores ha dado prenda, se procede a sacarlos cumpliendo cada uno la penitencia que le imponga el "maestro de ceremonia" o director del juego, o que le señale la persona que preceda en la penitencia, según como se establezca. Las penitencias son variadas.

mas y su carácter y rigor quedan librados a la discreción y cultura de los jugadores y demás circunstancias.

(17)

"Pilpín saravín"

Este juego tan antiguo en esta capital (Cbatariarca) es propiamente de los niños y con preferencia juegan descalzos.

Para jugar, se sientan en el suelo, en un palo largo, o en el cordón de una vereda, en línea todos los niños, con sus dos piernitas estiradas hacia delante y la punta anterior de los pies hacia arriba.

Luego el niño o niña que ha de jugar, tocando ^{menudamente} cada pierna que esté estirada, dice estas palabras: "Pilpín", - "saravín", - "cuchillito", - "marfil", - "manda", - "el agua", - "redonda", - "que vengda", - "este pie", - "tras", - "la puerta", - "de San Miguel". Al terminar de decir las palabras, como pasa rápidamente de una a otra pierna, debe tocar trece piernas. De aquí resulta que se paro por quién lo que se dice en cada una. Si los niños fueran menos de siete, al terminar la línea de piernas debe seguir a la primera que tocó hasta acabar con las palabras. La pierna sobre la cual se diga la última palabra debe recogerse

o "esconderse" y así sigue el juego repitiéndose las palmaditas a las piernitas y las palabras hasta que quede una sola pierna estirada. El niño cuya pierna se ve sola estirada es el perdedor del partido y como tal paga su talón.

Para cobrarle cada niño le pregunta qué quiere moler? y si él contesta mencionando alguna sustancia blanda como pan, etc, le toma el pie y da con él sobre el talón tres golpes pequeños en el suelo y si nombra algo duro, como maíz, trigo, etc, los golpes que dan son más fuertes. Una vez que han cobrado todos los ganadores, comienza de nuevo el juego.

En el mismo juego, sin variar su mecanismo, algunos niños dicen estas palabras: Pilpin - saravin, enchillito - marfil - la moca - la seca - pasó - por acá - mariguila - la fonda - que rasque - y esconda - tras - la puerta - de San Miguel. Otros suelen decir: Pilpin - saravin - enchillito - marfil - manda - el agua - redonda - que esconda - este pie - tras - la puerta - de San Miguel - Miguel - papel - cajita - del rey - mariguila - la fonda - que rasque - y esconda. No hay otras diferencias.

M. Varela

(R)

"La manilla"

Este es un juego que, hasta hace pocos años, jugaban mucho los niños, mas en la actualidad solo en muy contados puntos de la provincia, sin exceptuar esta capital.

Lo juegan así: Uno de los jugadores se hace "la manilla", para lo cual se coloca en el suelo boca abajo sobre las rodillas y los brazos a modo de a cuatro pies, inclinando la cabeza y ocultando, para no ver a nadie, el rostro entre las manos.

Estando así, rodeado de los demas jugadores, uno de estos, colocando se encima del "la manilla", como a caballo, le da unos golpecitos en la espalda y le pregunta: "Manilla, manilla, ¿tienes pan? (Puede preguntar por cualquier otra cosa). A esta pregunta el "la manilla" contesta: "Si tengo pero no para vos." Oida esta respuesta, el de encima le dice: "Bueno, 'lapala' con un cuerito overo que no te entre agua por el agujero". Inmediatamente todos se dispersan y corren a esconderse, mientras tanto el "la manilla" se levanta y corre a buscarlos o a tomarlos. El que se deja "tomar" se hace "el manilla", haciendole las preguntas el que lo precedió en tal papel. Así sigue el juego hasta que los niños lo dan por terminado.

Una variedad del mismo juego consiste en hacer varias preguntas a "el manilla" y terminando el interrogatorio con: "Dise mama que le de un frequito". Oido esto "el manilla" dice "encendelo si queris". En seguida el que está sobre él, ayudado de los demás, aparenta encender fuego en la espalda del que lo soporta, amontonando basuritas, palitos, etc y soplando, pero, al simular que ve arder el fuego, se baja y con los otros corre a ventarale, a la vez que "el manilla" se levanta y corre en persecución de ellos, confundiendo así aquí este modo de jugar con el ya descrito.

M. Varela

2: - d) Cuento

Banda de Los Varela

42

Visitador..... Manuel Varela

Cuento titulado "Un matrimonio embustero" referido por el señor Wil Videla, de 58 años de edad.

Juan Paulo (Marido). Por pedido de los que me escuchan, voy a contarles un pasaje:
"Vivia en mi rancho yo y mi mujer, tranquilos, sin tener que pensar, mas que ir a campiar la hacienda, a acompañar algunas veces a algún paisano." Una mañana de primavera, allí por el año... estaba ensillando mi flete malacaca, cuando echo la mirada pa las el cerro que queda mas o menos de ocho a nueve leguas de mi guarida, al aneí a ver una manada de guanacos que parecían andar pastando?" "Yo no temia en mi rancho fuera de mi mujer, mas que una perrita, que estaba en las mismas esperanzas de tener el fruto que da el amor del paisano en su rancho." "Vuelvo a mirar cuando ya vi bien que el relincho me estaba mirando y parando las orejas como desafiándome pa una carrera, y como mi caballo es ligero como el viento norte y mi perra aunque está preñada, es tambien como un rejisilo en medio de un tormenta primaveral, ay nomás la levanto a mi perra y mostrándole los guanacos la mandé que los eche pa las lomas del pie del cerro." "Dete mi perra y quedé yo cinchando bien el malacaca pongo los guardarrumbos, el lazo y las volas."

doras y monté en mi flete que estaba esperando que me le sienta pa poder disparar pa lao que se fue su compañera, la perra".

"¿Qué les voy a decir señores, cuando salí de las tranqueras vi que los guanacos venían huyendo y por tras la perra". "Entonces preparé las boleadoras y al pasar la manada por frente de mi rancho empezó la pobre perra a parir". "Parió siete perritos mientras iba corriendo los guanacos". "¿No es cierto Catalina?"

Catalina (la mujer) - "Pero cierto es no Juan Paulo".

Juan Paulo - "Cuando acabó de parir la perra, empezó de nuevo a correr y por tras de ella los siete perritos y no tardaron mucho cuando uno de los cachorritos volvió un guanaco y por fin volvió uno cada perrito reapareciéndose solo el que corría yo en mi malacara". "Le gué a una quebrada y el caballo, sin poderlo sujetar, pegó un salto de una loma a otra, que las dividía un arroyo, pero al saltar se me lo cortó medio a medio a mi pobre caballo". "No tuve mas tiempo que juntar los dos pedruzcos del malacara hacérselos un mundo ciego y lo volví a montar siguiendo al bicho que me llevaba corta distancia". "Por fin pude tirarle las boleadoras como a diez y ocho kilómetros, que era la distancia mas corta a que lo tomé". "Lo volví en seguida lle gué, le saqué el cuero, lo puse bajo los pelle-

nes, así un churrasco mientras mi caballo descansaba, almorcé y seguí mi carrera en busca de mis perlas: "Encontré a cada perro con la presa, los crucé y me marché con mi perra y los siete perritos, llegué a mi rancho, mi mujer, que había estado con agua caliente pa dar-me un simarion, la encontré en las tranquilas y me dice llorando sin consuelo "no... no... no Juan Paulo... ¿el otro ojo? qué le pasa que viene con un solo ojo?" En ese momento me asusté, me turo la cara, llevo la mano al ojo derecho y se me meto la mano hasta el punto en el mortero que había dejado mi ojo desde que lo perdí en el campo." Din darle tiempo a mi mujer pa que ebe un mate aridollo, di la vuelta y me volví a buscar mi ojo, caminé mucho, llegó la noche, dormí en el campo y a la madrugada del día siguiente emillé y seguí en busca del ojo mio que echó de menos mi mujer, menos yo."

"Cuando el sol empezó a quemar, llegué a la quebrada donde mi caballo saltó y se cortó medio a medio, como les había dicho hace un rato, me paré en una de las lomas y vi que como a las setenta leguas había una pajarada." "Empecé a trotar en mi malochra y como a los diez minutos llegué al punto donde estaban los pájaros" "¿Qué había sido señores? Que mi ojo estaba en el suelo todavía parpariando y los cuervos, que venían a levantarlo pa comerlo, les parpariaban y se iban ay nomas!" "Llego

yo; me bajo y lo alzo y viéndolo si era el
mío, me lo pongo en el mortero que
había dejado cuando una rama de
de garavato me lo chusquió" ¿No es
cierto Catalina?

Catalina - "Pero cierto es no Juan
Paulo"

Juan Paulo - "Y así me quedó exar-
miento pa cuando salga a alguna co-
rrida pa tener cuidado de llevar en
los cintos del recao las anteparras y en las
alforjas una botella de caña truchmana
y al terminar con mi historia voy a
dirigirme a mi china que alegre me
espera con un mate en la cocina".

(Marido) Hay tanto fuego en tu cara
Que cada ojo es un fogón
Y cuando me atraeo a tu lado
Estoy como chicharrón

(Mujer) Mis ojos no son tan fuertes
Pa quemarte carne y cuero
Mas que mis ojos te queman
Las bebidas del pulpero.

M. Varela

Banda de los Varela

Visitador Manuel Varela.

Cuento acerca de una niña y tres pretendientes, relatado por el señor Alberto Guaytina, de 26 años.

"Había en una ciudad una niña muy visitada por los jóvenes de la localidad, entre ellos: el gobernador del pueblo, el obispo y un comerciante muy rico. Esta niña recibía al primero, de 6 a 7 p.m.; al 2.º de 8 a 9 y al 3.º de 10 a 12."

"Los tres visitantes hacían a la niña grandes ofrecimientos a fin de que satisficiera sus apetitos"

"Cansada de estas visitas tan frecuentes, la niña resolvió hablar con un joven del pueblo, muy conocido por sus diabluras o picardías, a quien llamaban el bullicioso. Venida la niña con el bullicioso, enteró a este de lo que le pasaba con los tres festejantes."

"Entonces el bullicioso aconsejó a la niña que haga construir un armario grande con tres cajones como para que quepan los tres señores. Conviniere en ello y la niña mandó construir el armario en cuatro ruedas, el que, una vez concluido lo recibió el bullicioso:"

"Conferenciaron nuevamente la niña con el joven confidente y este le recomendó colocara el armario en su pieza y que cuando vayan sus pretendientes les acepte las propuestas que le hagan"

señalando a cada uno una hora de lorminada en la noche."

"Arreglada la niña con los visitantes, fué el primero a las 11 de la noche, hora en que, según convenio de ella con el bullicioso, este debía ir también a su pieza para que se asuste el gobernador. La niña recibió muy alegre a su primer festejante, quien lleno de júbilo por su triunfo sobre ella, la invitaba a cumplir su promesa, y ella muy cortés aumentaba el entusiasmo y vivacidad de aquel con actitudes voluptuosas." "Pasaron al dormitorio de la niña, quien invitada a ponerse en cama por el señor gobernador, exigió a este, para cumplir su palabra, que se despojara completamente de sus ropas y tomar primero la cama." "El gobernador se resistió al principio, pero ante la negativa de la niña, si no se somete a tal exigencia, tuvo que hacerlo."

Una vez desnudo el gobernador, se sintieron pasos y ruidos en la puerta de la pieza, con motivo de la entrada del 2º festejante. Sin tiempo para más, al parecer, la niña indicó a aquel se metía un cajón del travieso armario, hecho lo cual, da vuelta la llave y el gobernador quedó encerrado. Al obispo y al comerciante hizo la niña las mismas exigencias que al gobernador y fuéron igualmente transeados."

"Ya prisioneros estos tres señores salió la niña triunfante y corriendo a casa del bullicioso le avisó que ya estaban las ratas tranpeadas. El joven bullicioso lleno de entusiasmo viene y le pide las llaves a la niña y le regala a esta en recompensa por su triunfo mil pesos. Entonces el joven bullicioso a esa hora sale con el armario cargado del gobernador, del obispo y del comerciante. Llegó a su casa y lo guardó hasta el otro día."

"Al día siguiente salió el célebre bullicioso con el armario por las calles gritando quien compra comercio, justicia y santidad; pero nadie lo atendía en el pueblo porque era reconocido por sus picardías." "Mas, este bullicioso no cesaba en su tarea y continuaba haciendo rodar su armario y gritando hasta que en una calle, al llegar a una esquina se hallaba un soldado del ejército, quien al oír a aquel y por la forma de la oferta, pensó que el armario debería tener algo importante. Se fue al regimiento y les contó a todos, lo que había de nuevo en el pueblo y levantando una suscripción en el cuartel reunió tres mil pesos con los que compró el armario al bullicioso." Llevado este al regimiento, abren la primera puerta y se dan con el comerciante más fuerte de la ciudad, quien viéndose desnudo, tranpeado y lleno de vergüenza, dió a los soldados la mitad de su fortuna para que le guarden el secreto de lo que le había pasado. Le trajeron ropa, se vistió y se fue. Con este solo obtuvieron el capital invertido y ganaron muchos miles de

pesos: "Abren la segunda puerta y al dar-
se con el gobernador desnudo, hacen lo
mismo que con el primero". "Por fin abren
la última donde está el obispo con los
ojos llenos de lágrimas y arrepentido por
lo que había hecho, pidió a los solda-
dos que le dieran ropa y una mula en-
sillada y que les daría toda su fortuna
en tal de que le guarden todo el secreto
posible". Efectivamente así lo hicieron
y el obispo se fue donde nadie sepa
de él. De modo pues, que la niña se
libró de estos tres señores por medio
del bullicioso y este y los soldados se
quedaron con la fortuna de los tres
trampeados, con lo que termina
este cuento y las visitas de la niña
concluyen.

M. Varela

Banda de los Varela
Visitador Manuel Varela

Bueno de Pedro Urdemales y un compadre rico, relatado por el señor Alberto Guaytina, de 26 años.

"Vivia en un pueblo, Pedro Urdemales, muy pobre. Este andaba y andaba y no hallaba en qué trabajar, sin tener otra esperanza que un compadre rico con que contaba. Un día fuere a un comerciante de la ciudad y como a él todos le conocían por sus travessuras no quisieron atenderlo, hasta que un día, el dueño de casa, cansado de ver a Pedro en su despacho, resolvió atenderlo y preguntándole qué deseaba, Pedro contestó le que quería hacer un negocio con él". El comerciante preguntó en qué forma o de qué sería el negocio, y Pedro contesta: "Mire señor, yo tengo un compadre muy rico e interesado y quiero que le ganemos un poco de dinero para los dos".

En qué forma, preguntó el comerciante y Pedro contesta: "Tengo un sombrero, con el haré o pediré que me sirvan varias cosas y cuando llegue el momento de retirarme, yo, sacando mi sombrero viejo y dando uno o más golpes sobre el mostrador, preguntaré cuánto debe y vd me contestará que nada gracias a su simpático sombrero". "Entonces mi compadre se interesará en mi sombrero y me lo hablará comprado y yo, con todo sentimiento por mi sombrero, se lo venderé". El comerciante, entu-

riasmado con las diabluras de Pedro le
contestó de lleno, que está muy bien, y
quedaron de acuerdo: "Pedro volvió y se fue
a casa del compadre, llegó a la puerta
y preguntó por el compadre, si se podía ha-
blar con él, siendo recibido inmediata-
mente: "Pasado un momento invitó Pedro al
dueño de casa a caminar por las calles
del pueblo; salieron, y al pasar por el
almacén, donde hizo su trato, invita al
compadre a tomar un aguardiente,
el compadre, pensando de donde puede sa-
car este para pagar la invitación, le acep-
tó. Ambos entraron y se sentaron, Pedro lla-
ma al mozo y le pide le sirvan dos va-
sos con aguardiente, una vez servido, to-
maron y pidió que le repitan, aumentan-
do la cuenta con cigarrillos y fósforos para
los dos, mientras el compadre rico estaba
pensando que el del pago sería él, porque
Pedro no tenía de donde sacar ni un medio."
"Llegó el momento de retirarse, el compadre
rico quiso pagar y poniéndose por delante
Pedro dijo, pago yo compadre y sacando un
sombrero viejo y golpeando sobre el mos-
trador preguntó cuánto debía, a lo que
el comerciante, con voz dulce y serene-
na respondió que nada, basta y gracias
a su simpático sombrero." "Entonces el
compadre rico preguntó a Pedro de qué
modo no paga usted lo que se sirve en
este almacén y Pedro contestó: Com-
padre, ha de saber usted que mi sombre-
ro es de virtud, puedo hacer y comprar
lo que quiera y golpeando sobre un mostrador
o una mesa ya no pago nada siempre que los

golpes sean hechos con mi sombrero.

El compadre rico se interesa en el sombrero y le pide que se lo venda. Pedro se niega, pero después de tanta insistencia resuelve venderle el sombrero. Trataron por cinco mil pesos y se lo vendió.

El rico contento con la compra que había hecho, se despidió de su compadre Pedro y se fue a una tienda muy grande que había en la ciudad. Llegó, entró y sin ni siquiera preguntar por el valor de la mercadería, empezó a hacer bajar y apirrear en el mostrador, indicando al tendero que apunte sus respectivos valores, mientras él mandó un muchacho a que traiga tres carros para que conduzcan la mercadería. Llegaron los carros y empezó a hacer cargar su compra. Terminados de cargar, los despachó quedándose él a arreglar su cuenta.

Pasado un momento sacó del bolsillo, en lugar de la billetera, el sombrero de aventuras de Pedro y dando dos o tres golpes sobre el mostrador como lo vio hacer a aquel preguntó por lo que debía.

Señor, dijo el tendero, debe vd por casi mil setecientos pesos, por sedas surtidas, tres mil, por géneros en general cuatrocientos y por mercería quinientos pesos, total diez mil novecientos pesos.

Al oír la cuenta el comprador que da palido de rabia con su maldito compadre Pedro.

Sin embargo, pagó su cuenta y se marchó en busca de Pedro, dispuesto a hacerlo poner preso.

Pedro no dudaba que su compra

dre renegaría al ver semejante travesura pero lo que hizo Pedro ahora fue más divertido: Formó dos conejos de cereo, le dio uno a su mujer y el otro hizo quedar él. Al darle uno a la mujer le dijo que el compadre rico vendría enojado a buscarlo y que cuando preguntase por él saque el conejito y le diga anda a llamar a tu amo y lo suelte. Naturalmente que el conejo se iría al cereo, pero Pedro vino con el otro acariaciendolo y diciendole eres muy obediente.

Llegó el momento en que el compadre vino en busca de Pedro y cuando llegó aquel con bastante fastidio preguntó por su compadre a lo que la señora de Pedro contestó que estaba en la finca y que ya lo haría llamar. Al momento sacó el conejo y diciendole lo que su marido le enseñó, lo despaechó en la circunstancia en la que Pedro se hallaba detrás del rancho, escondido para saber el momento preciso en que su compadre llegase en su busca.

Lo tardó mucho cuando se vio salir al famoso Pedro con un conejito en las manos exactamente igual al que había mandado su mujer a que le llamara.

El compadre rico, viendo la obediencia y habilidad del animal, al ver lo que fue a hacer con su compadre Pedro y lo primero que le dijo fue que él vino sólo con el objeto de comprarle el conejo. Pedro hizo una negativa pero al ver que su compadre se interesaba tanto, se lo vendió del mismo

modo que le vendió el sombrero.

El rico se fue muy contento y al llegar a la casa le dijo a su señora que cuando alguien lo busque, saque al conejo y le diga anda a llamar a tu amo y que lo suelte.

Al día siguiente el compadre rico se fue muy temprano a la finca, no pasó mucho tiempo y vino un señor a buscarle; entonces la señora, sacando al animal, lo mandó a que lo llamara. El conejo, en cuanto se vio libre, se fue al monte y el señor rico estuvo todo el día esperando que el conejo fuera a llamarlo. Por la tarde vino a la casa y preguntó a la señora si nadie lo buscó y contestóle que había mandado al conejo a que le llamara y no volvió él ni su amo.

Nuevamente se enfurece este señor y sale en busca de su compadre Pedro y dispuesto a matarlo por picaroz sin vergüenza.

Pedro ya estaba preparado para recibir a su querido compadre. Esto sí que me da que pensar se dijo a sí mismo, en fin voy a terminar con migo o con mi compadre.

Compró una cabra, la mató, le sacó la panza, la llenó de sangre, la colocó en el vientre de su mujer y dijo a esta que cuando venga el compadre rico, él se iba a enojar y que diciéndole que ella tenía toda la culpa la fustigaría y que caiga haciéndose la muerta. y que, cuando

él toque una flauta que tenía, ella iba a vivir. Començaron y estuvo ya todo pronto cuando Pedro, sentándose muy triste, se le vio venir al compadre rico dispuesto a matarlo por picaro. Llegó, y en saludar siquiera, le dijo que venía a quitarle la vida por la acción, dirigiéndole toda clase de insultos. Entonces Pedro sacó su puñal y diciendo, mi mujer tiene la culpa de todo esto y lanzándose contra ella le pegó puñaladas hasta que cayó como muerta en el suelo.

Al ver esto el compadre rico se asustó horriblemente y le dijo a Pedro que pensó e hizo semejante crimen.

Pedro dijo entonces, compadre, no se apure, ya verá Ud como la voy a volver a la vida, pero el compadre no creyó esto al ver que derramó tanta sangre del vientre de la infeliz mujer.

Sacó entonces Pedro con toda calma su flauta de caña que tenía para sus diversiones y empezó a tocar. Al instante se vio que la mujer movía una pierna, en seguida un brazo y por fin se levantó temblando y se sentó. Entonces el compadre se interesó en la flauta y se la compró.

Aquí tuvo el fin el interesado rico de fue con la flauta a su hogar y preguntado por su esposa cómo le fue le contó toda que ya sabrá: de bajo del caballo y haciendo el enojado, le pegó dos o más puñaladas hasta que la mató. Pasado un mes

mentos. sacó su flauta y empezó a tocar, pero fue en vano, la señora no se movía, siguió tocando y todo fue inútil, vió al fin que su señora había muerto y él vióse obligado a fugarse de su país.

De este modo, Pedro quedó rico y el empadre rico perdió su mujer, su fortuna y su patria nada más que por ser interesado.

Fin M. Varela

2.º d) Cuento

Sumalao. Dpto Valle Viejo
Visitador Manuel Varela
Cuento titulado "El luchador" referido por el señor Vicente Pérez, de 32 años de edad.

"En una escuela había bastantes alumnos y jugaban a las bolitas, a la pelota etc pero había un niño que más le gustaba luchar. "Tal niño se llamaba Pedro".

"Una vez jugando varios niños uno de ellos molestaba al afecto a la lucha y se tomaron a luchar. Pedro volteó en seguida a su enemigo y viendo esto todos los demás niños corrieron en defensa del caído, pero resultó Pedro siempre vencedor".

"Cierta tiempo Pedro salió de la escuela y se dedicó a luchar, recorrió casi todo el mundo luchando

hasta que llegó un día en que nadie se le animaba. "Entonces Pedro resolvió salir en busca del diablo para luchar con él".

"Yendo por el campo por fin llegó día en que encontró a quien buscaba. Era el diablo que venía ~~se~~ montando un mocho que era otro demonio". Bajó se el diablo y preguntando a Pedro si era verdad que iba en busca de él para lucharle este le interrogó quién era y a aquel contestó: "soy el diablo". Entonces Pedro le dijo que era verdad."

"Primero y principal firmaron un documento que decía así: "Si el diablo lo vencía a Pedro, el alma de este estaría condenada y si Pedro lo vencía el diablo debía servirle diez años". Hecho el documento empezaron la pelea. Pasó un día y una noche y el triunfo estaba indeciso hasta que una mañana, antes del primer canto de la gallo, Pedro con tan buena suerte vence a satanás y el mocho en que andaba el diablo se fue al infierno".

"Con esto el diablo debía llamar un año a Pedro y tomando el nuevo nombre de Casukino se fueron juntos a la ciudad mas cercana del punto en que se encontraban".

"En la ciudad Casukino fundó una zapateria y pasando un día un jorero entró a ella y preguntando a Casukino se le

podría hacer un par de zapatos, le entos-
to' que sí. "Pídióle el joven que le toma-
ra la medida y que se los terminara
lo mas pronto posible pero Casubino entos-
to' que él no sabe de medidas y que deje
todo por su cuenta y lo despatchó".

"No habian pasado dos minutos cuando sale Casubino a la calle y hablando al dueño de los zapatos le dice que ya estan arreglados. "Llega el joven, se mide y le andaban exactamente".

"Paga el joven los zapatos y se retira muy contento mostrando a todo el mundo".

"La demás gente, al saber, cuando barato y rápido trabajaba Casubino toda la se de calzados acude a su zapateria a hacer sus compras, con lo que sus dueños enriquecieron pronto".

"Una vez Casubino le dice a Pedro (cuya amita, le gusta dormir con niñas) y Pedro le contó que sí: "¿Quiere que le traiga una? y preguntando Pedro a quien se la traería, Casubino le dijo que se la iba a traer a la hija del rey".

"Llegó la noche y Pedro se acostó cansado de tanto recibir plata. Así como a media noche entra Casubino con la hija del rey y la pone en la cama de su amita. Llegó la madrugada y la saca de la cama, la lleva al palacio real y la dejó en su cama, siempre dormida".

"Llegado el día, se levantó el rey y dirigiéndose a su hija, le preguntó como había amanecido, a lo que la niña respondió que bien, pero que cuando ella es-

tuvo dormida sintió que uno la levanto y llevo para otra casa y que ella queria despertarse y no podia. Entonces el rey le dijo que esa noche le iba a poner un tarro con pintura para que meta la mano cuando la quieran alzar y que ponga la mano en la pared de la casa en que la entren para poder descubrir quien la saca de la cama.

"Mientras tanto Carukino estaba haciendo botines y le decia a su amo que esta noche se la iba a traer otra vez a la hija del rey."

"Llegada la noche se fue Carukino y cuando levanto a la niña, esta metió la mano en el tarro con pintura y al entrar la en la casa, la niña pone la mano en la pared quedando asi pintada."

"Cuando llego la madrugada, va Carukino, la alza a la niña y la lleva al palacio. Cuando vuelve ve la mano pintada en la pared de su casa y al momento hace de la misma pintura y se larga poniendo manos en todas las casas de la ciudad y hasta en el mismo palacio del rey."

"Cuando se levanto el rey preguntó a su hija si habia hecho lo que le dijo, a lo que la niña contesto que si. Entonces mandó a sus vasallos a que busquen la casa en que estuviera pintada una mano..."

"Salieron los vasallos y vieron manos pintadas en todas las casas de la ciudad de el palacio del rey y le dan cuenta a este."

"Ahi paso el tiempo, hasta que la niña dio a luz un hijo que nacio en

una bola de oro que decía: que el niño entregaria esa bola a su padre.

"Con esto el rey invitó para un banquete a todas las personas de la ciudad. Estando en el banquete y despues de la comida pasaron los convidados a una sala, entre los cuales iban Pedro y Casutino."

"Entró el niño y dando vuelta entoro encesentra por fin a Pedro y le entrega la bola de oro. Entonces Casutino, en vez de Pedro, contesta: "Si, yo soy tu padre."

"Conociendo el rey al padre del niño hace que se case con su hija. Casados ya empezaron las bodas, pasados algunos dias Casutino habla a su amigo y le dice que ya habia cumplido los diez años de servicio y que era hora de irse. Pedro en harto sentimiento le dijo, adios! y le pregunta que contestaria a su esposa cuando le interroga por él y el diablo le dijo que le diga que estaba durmiendo, porque estaba muy cansado de tanto trabajo y que si mucho la embromaba que le avise que era el diablo."

Antes de irse, dijo a Pedro que cuando se vea en apuros se acuerde de Casutino.

En efecto, la reina lo estaba buscando a Casutino por su excelente servicio y un dia pregunta a Pedro por él, a lo que contesto que estaba durmiendo. Pasaron algunos dias mas y Casutino no aparecia hasta que la reina le observa que no era posible que durmiera tanto. En tunces Pedro le avisa que fue el diablo que se fue al infierno y le refirió toda la historia.

"La reina asustada cuenta a su padre diciéndole que la había hecho casar con el gran demonio y el rey manda que lo ahorquen por picaro."

"En efecto era tarde lo llevaron a la plaza, lo ataron en la punta de un palo que estaba plantado, llegó la noche y el rey trajo unos soldados para que lo cilen y que al primer canto de los gallos lo maten a pedradas"

"Era una noche terrible de frío en el mes de Julio, la guardia se había dormido y a lo lejos se oía una voz que gritaba así: "¿Quién compra zapatos? y Pedro pedía a Dios que lo lleve a ese lugar brisdejs para que los soldados no se despertaran y sin acordarse de Casubino."

"Pero todo sucedía al contrario, la voz que gritaba era la de Casubino y se acercaba cada vez más. Cuando Casubino llegó a la plaza le dice a Pedro, ahí picaro, en el apuro que te ves y no te acuerdas de mí. Entonces Casubino se sube al Palo, desata a Pedro, se va al palacio del rey, trae a este y lo amarra en el palo."

Cuando los gallos y los soldados se despiertan, toman a pedradas al rey y esto les gritaba de arriba "oy el rey" pero Casubino decía que le maten nomás que no era el rey. Cuando este murió, el ^{diablo} dijo a Pedro, te dejo de rey y llívala a trompadas a tu cuerno y si otra vez te encuentras en apuro, acuerdate de mí. Pedro quedó de rey.

fin M. Varela

2: e) Refranes

ciudad de Batamarea

Visitador Manuel Varela

Dichos sentidos desde hace muchos años en esta capital y en la campaña

1: "Mañana será otro día"

2: "Con el tiempo maduran las brevas"

3: "Para las otras brevas"

4: "A quejarse a la bocha"

5: "De te haber hecho nomás vidita"

6: "Bojera de ferro y lágrima de mujer no hay que creer"

7: "Pan de mis alforjas"

8: "Tunca es tarde cuando la dicha es buena"

9: "Una buena paga todos los malos"

10: "Eare con jota si no me quiere busque otra"

11. "Erre viejo, no enear y si tie-
ne miedo dispare."

12. "Epe julepe, si tiene riu-
dos sujeta."

13. "Para mí la cola es pedo y
el espinazo es cadera y porque
vd no me quiera, no se me ha-
ce ni vinagrera"

14. "A mal sin cura hacer
le la cara dura"

15. "A mal sin remedio, echar
le tierra en el medio."

16. "Bacanas con triunfos"

17. "Del dicho al hecho hay mu-
cho trecho"

18. "No amanece mas temprano
no por mucho madrugar"

19. ¿Quién ha dicho cara y bicho?

20. ¿Que le han de hacer al
hijo i Mitre!

21. ¿Mentira que el difunto se
estira

22. "Un clavo saca otro clavo"
23. "No hay mal que por bien no venga"
24. "Cuando una puerta se cierra otras se abren"
25. "El miedo no es como el coraje"
26. "Tan refranudo y tan desnudo"
27. "Si te visto no me acuerdo"
28. "Si le "perdes" "chiflame"
29. "Murio de amor la desdichada Elvira"
30. "Pali" "de la luz que no se rompa el tubo"
31. "A patación por cuadravía canilla"
32. "De "baldivia" no hay quien se corte"
33. "De arriba se cayó un gato"
34. "Tole busques tres pies al gato por que le has de hollar cuatro"
35. "En la puerta del horno se le quemó el pan".

- 36 "Esta como pan que no se venté"
- 37 "Esta como pan del Portezuelo"
- 38 "Plata en mano anea al cielo"
- 39 "Oro entre la torada"
- 40 "Flas de comer nio"
- 41 "Flas olido lana negra"
- 42 "Cuentos son velorios"
- 43 "Friste es la vida cuando el alma llora"
- 44 "Andar mal en el juego es andar bien en el amor"
- 45 "Con el dedo y el tortero se hace un potrero"
- 46 "No es como soplar y hacer botellas"
- 47 "Cuando la perdiz canta y el cielo se nubla dicen los forasteros, agua segura"
- 48 "Cuando llueve y no gotea, no me asusta bulto que se menea"
- 49 "El bono costura la casta p' albina"
- 50 "En barea abierta justo peca"

51 "Quien por su gusto padese,
que pague sus ojos llorando"

52 "Bantando fuerte, tonada sale"

53 "bombar y no trabajar en algo
viene a parar"

54 "Lo tuyo me dices"

55 "Po estan overo el tigre
como lo pintan"

56 "Herba puros palos"

57 "Como pedrada en ojo de
boticario"

58 "Po va lejos el que lo van
conriendo"

59 "Como vd no lo ignora"

60 "Como nosotros los pecadores"

61 "Mala tos le ciento al viejo"

62 "Ee haces el chanchorenzo"

63 "Ee gusta la breva pelada"

64 "Nvas verdes dijo el zorro"

65 "Lo que el agua da, el agua
lo quita."

66 "¡Bigre manso y viajero!"

67 "No hay que cantar victoria
antes de tichipo"

68 "El río revuelto ganancia de
pesceador"

69 "El pez por la boca muere"

70 "Para un entendido basta media
arroba"

71 "Al que le quepa el sayo que
se lo ponga"

72 "¿Quién te mete a camisa
de once varas?"

M. Varela

2.º 2) Adivinanzas.

Banda de los Varela
Visitador Manuel Varela.

Referidas por el señor Alberto
Quaytina de 26 años, con sus corres-
pondientes respuestas que las preceden.

La luna

Redonda como una tarta
Va conmigo a la plaza

El hacha

En los campos grita
Y en las casas se oye

El quirquincho.

Ouillejo, ouillejo, cara de indio viejo.

Mansera del arado

Va y viene, paradita la tiene.

El cabello

Fui por un caminito, encontré una
varilla, cortarla pude y rajarla no.

Sacerdote celebrando misa

Un león coronado, de mil colores vestido,
Estando en el curo de su madre
Come a su padre vivo.

caballo herido y herido en el cruceiro

Blavado de pies y manos
Herido en la cruz está
No es Dios ni su semejante
Adivine quien será.

la zal

Blanca fui, blanca naci y rico y
pobres comen de mi.

M. Varela

la fura

Estaba en una casa
y me acordaba de la plaza

el teatro

En los tiempos antiguos
se hacian cosas de arte

el quipucando

Ellos habian cosas de invento

el mundo del mundo

Un y viene por arriba la tierra

el caballo

Un por un camino en el mundo
van a dar a donde se quieren ir

la casa de la casa

Un por un camino, de un color y estilo
colocados en el mundo en un orden
para a un fin de un mundo

el caballo de la casa de la casa

El mundo de la casa de la casa
estaba en un mundo de la casa
de la casa de la casa de la casa
de la casa de la casa de la casa

2º - e) Adivinanzas

ciudad de Catamarca

Visitador, Manuel Varela

Referidas por Amintas Larrosa, de
16 años - Van precedidos de sus respuestas.

La letra O.

Soy la redondez del Mundo
Sin mi no puede haber Dios
Papas y cardenales. sí.
Pero pontifices. no.

La lengua

Encerrada en estrecha cárcel
Por soldados de marfil
Está una roja culebra
Que es la madre del mentir.

La carta

Blanca como una paloma
Negra como un pie
Habla y no tiene boca
Corre y no tiene pies.

Corno de hilar

En el campo fui nacido
Vestido de verdes ramos
Y ahora me ves cautivo
En medio de tantas damas.

La gallina y el huevo

Alipico parió un hijo,
Sin alas ni pies ni pico
El hijo de alipico parió otro hijo
con alas, con pies y pico.

La plancha

Una niña decente que prepara toda
su gente.

El mortero y la mano de mblar.

Vos tienes hondo
Yo tengo largo
Abrete vidita
Hagamos algo

Los ojos y el sueño

Vamos a la cama
A hacer lo que Dios manda
Juntando peludo con peludo
Y el peladito en el medio

La cebolla

Sombrero sobre sombrero
Sombrero de rico paño
Si no adivinas ahora
No has de adivinar ningún año.

La doca

Verde la como
Madura no
Ya viene el tiempo
Que adoro yo.

La vibora

Palo liso, palo liso
De verte me atemorizo

El trueno

Brama como toro y no es toro.

bigarrillo

Difuntito amortajadito
Pitito coloradito.

El relámpago

Brilla como oro y no es oro.

El humo

Antes que la madre nace
El hijo anda haciendo llorar gente.

La bala

Puente sobre puente, pueblito de mala gente.

La pichanilla

En los campos verdequea
Y en las casas eulebrea.

La gallina

Una niña fornida
Que se "bostia", dormida

La luna

Cuando chica como costilla
Cuando grande como tortilla

La granada

Catatan está "preñao"
Con dormil catatoncitos
¿Qué hará catatan
con tanto catatoncitos?

El huevo
Doña Maria Peracho
Parió un muchacho
Pero no sabe
Si es hembra o macho

El avestruz
Tiene alas y no vuela
Pero es mas ligero que tu abuela

M. Varela

2.º e) H. divinanzas.

Ciudad de Batamarea
 Visitador Manuel Varela
 Oídas en la infancia en reuniones de niños:

El avestruz

Erancos barancos mechones blancos.

La esipañada

Tapas sobre tapas, corazón de vaca.

El cielo

Barradón, ramadón sin horcón

La zandía

Fui por un carrinista
 Y encontré una niña sin brazos
 Y para comerte el corazoncito
 La hice mil pedazos

Bupaehico

Bupa por nombre y chico por apellido

La letra a

¿Cuál será aquella tan mentada
 Que se la ve al fin de "la vida"
 Nunca se la ve en "los meses"
 Pero en la "semana" se la ve dos veces?

La letra o

Dicen que nada valgo
 Porque en "la tierra" no tengo cabida
 Pero en "la gloria" tengo entrada
 Porque tengo un asiento en el "cielo"

La Paranja

En blancos panales naci
En verde me cautive
Y al fin de tantos pesares
En amarillo me quedé

La pava

Tengo nombre de huirnal
Siempre vivo caliente
Sirviendo bien a la gente
Aunque ella me trate mal

Las estrellas

Chiquitís, chiquitís, las "verís" pero
no las "tocarís".

Los aros

Pisan los duros en lo blando
Y los dos quedan colgando.

La batata

Flojas verdes y flor morada
A bajo está la bolada

M. Varela

FOJA EN

BLANCO