



## Supersticiones relativa a animales.

1

Cuando canta la chuña es porque correrá viento ese día.

Cuando canta un quechupay es porque le llegará dinero.

La lechusa cuando canta varias noches seguidas en una casa es porque alguien anda por morir.

Matando una araña el jueves o una víbora el viernes se gana indulgencia.

Cuando los gallos cantan a hora que no es costumbre sentirlo, <sup>anuncio</sup> (anuncios) descompostura de tiempo.

El picaflores que revolotea cerca de una persona le anuncia muerte.

Cuando los azpos cantan lluvia segura.

Cuando los perros se revuelcan y quedan un rato quietos con las patas para arriba anuncia alguna persona conocida y cuando se levanta y se sacude llegarán visitas que hace mucho no la venos.

## Juegos populares.

2

C La Olla misteriosa. Consiste en colgar en un árbol una olla <sup>en la</sup> que se pone un forro y se vendan los ojos a los que tomen parte. Se los provee de un palo y en estas condiciones se le manda que le pegue con él a la olla si acierta lo que es muy difícil se le da el forro.

Para carnaval - Las mujeres salen a caballo vestidas con trajes blancos adornado con cintos de todos colores, digan lo los mas llamativos, la cabeza se llena de almidon y llevan a los hombres en aucas. Forman asi grandes pacotas y cantan las vidalitas profiriendo el verso

Carnaval alegre.

Ay vidalita

hacen los inventarios

Algun divertido

Ay vidalita

Borracho estatis.

Termina estos juegos con el Fus Day que consiste en un hombre hecho de papeles y relleno de cintos y petardos y el domingo de tentacion despues del juego de carnaval llevan en procesion al hombre que monta un asno y lo cuelgan de un árbol y le prenden fuego y a esto llaman entierso de carnaval.

## Supersticiones referente a la muerte. 3

Cuando mueren abriendo los ojos es porque por ahí sale la muerte.

Yden cuando se le reorientan los ojos.

Cuando un muerto mantiene el cuerpo blando el día que se los vela es porque llevará otro de la familia.

Ante de morir (toda) el alma de toda persona recorre todos los lugares que anduvo para borrar los rastros.

- No hay que atarle los pies a los muertos porque no pueden salir de la tumba para irse al cielo.

- Que cuando está finto al lecho de un enfermo que aprieta una persona querida; el enfermo no muere mientras esta no se retira.

## Supersticiones relativas a fenómenos naturales.

Cuando la luna está con las puntas para abajo decimos que la tinaja está volcada y que el mes será lluvioso.

Los remolinos de viento anuncian temblor

Las nubes crepúsculo anuncian lluvia

Un cometa al hacer su aparición es precursor de grandes acontecimientos.

Villa - Dolores 2da N<sup>o</sup> 12

María Emilia Burgos.

## Proverbios x

5

Quien tiene las hechas tiene los sospechos  
Como comido escasee el fofoillo  
Por la punta se saca el ovillo  
Algo te hueca por eso bruecas  
Hervadura que cascabelea claro le falta  
Amor que con fuerza entra zumbando sale.  
Es el mismo hablar con la misma rotura.  
No hay adonados que se huelan  
Chocolate que no tiene clarito está.  
Si por pobre me desprecias digo que tienes razón  
Amor pobre y leña verde, arde cuando hay ocasión  
Quien te cuenta los coplas es porque te la rota.  
Si se te ha hecho que no se te haga  
Nadie es profeta en su tierra  
Las torres más altas se caen al suelo  
Quien a tierra mata a hino mure.  
Por la poca mure el poz.  
A la sombra de un dichoso se acoge un desgraciado.  
Por la piana se besa el canto.  
En casa del herrero cuchillo mangujero

Villa-Dobros. Escuela N° 72

Maia Emilia Burgos.

## Trabalenguas.

6

②

Estas tablas no estan bien entarabimentadas manden  
a un buen entarabimentador para que las entarabimen-  
tante mejor, pagandole un buena bien entarabimentan-  
culadura para que las entarabimentante mejor

(1) - El que diga tres veces huriquine crespin crespá la ota  
crespá la ota ganará tres veces huriquines crespines -  
crespá la ota crespá la ota.

- Repetir varias veces y rápidos: raíz de árbol blanco  
raíz de árbol negro.

Lo mismo - En un plato con trigo comieron tres tigres  
trigo -

- Techedor que techas cosas, dime que cosas techas, si  
techas tus cosas o que cosas techas.

Villa Dolores Escuela N<sup>o</sup> 42

María Emilia Burgos.

## Curanderismos.

7

Para las paperas hacer un collar de frutas de tartago y ponerse al cuello es santo remedio; al pasar se secan las frutas desaparecen las paperas.

- La cura del oído hace salir una espina a flor de carne.
- Para los orzuelos hay que ir muy temprano a donde está un montero y se le dice: buen día señor montero saname este orzuelo. Se repite tres veces y al retirarse no hay que darse vuelta a mirar el montero.

Para curar el ojo ponerse un callo partido sobre el.

- Para lo mismo un collar de huesos de ribera

Cuando lloran los ojos aplicarse en la parte inferior de ellos pedrotos partidos y apregados en una piedra.

Una cogollos (por decir brotes) de terebinto es bueno para el dolor de oídos.

- Darle <sup>las</sup> <sup>criaturas</sup> <sup>precisares</sup> de ceniza <sup>tiha</sup> en las piernas para que caminen ligeros

- Para que no se enfemen las criaturas cuando le calgan los dientes colgarles al cuello un diente de fierro

Villa - Dolores. E<sup>sta</sup> No<sup>l</sup> N<sup>o</sup> 42

María Emilia Burgos.



# Canciones.

8

Cada flor y cada encanto  
Que se posa mi vista  
Trae a mis ojos el llanto  
Mi pálida faccia triste  
Si pienso en la que amo tanto.

Yo ya perdi la alegría  
Por siempre tal vez se fue  
Las ilusiones de un día  
Me han dejado el alma fría  
Sin esperanza y sin fe.

Cada encanto y cada flor.  
Que por su belleza admiro  
Es un recuerdo de amor  
Cada recuerdo un suspiro  
Por cada vez que la miro

Sufriendo mi cruel destino  
Vivo para el desencanto  
Cosechando en mi camino  
Tan solo pena y quebranto  
Si pienso en la que amo tanto.

fin

Suspiros que tristemente  
Cuchala el alma doliente  
Van como la brisa  
Que ante que el sol se desliza  
Sin cesar en el oriente

Suspiros que a ti no llegan  
Alma de mi alma adorada  
Que perdiendose en la nada  
Dobles sus alas pliega  
Sin valerme una mirada.

Villa-Dolores 2<sup>a</sup> Nal N<sup>o</sup> 42

Maná Emilia Burgos.

## Adinanzas.

9

1ª Un carpintero y su hijo, el herrero y su mujer se dividieron de mesa y a cada uno le tocó tres.

R. Erán tres personas porque el herrero era hijo del carpintero.

2ª Oh flor que ayer naciste - Como ingrata fue tu muerte - Me al primer paso que diste - Te encontraste con la muerte - El desarte es cosa triste - El llevarle cosa fuerte - Me el desarte con la vida - Es desarte con la muerte.

R. - Una flor nacida en una calavera.

3ª Sin mí no puede haber Dios - Papas - Cardenales ni - La Virgen puede ser doncella pero virgen no.

R. La letra i

4ª Tengo doce damas para mi regalo - Cada dama tiene sus morbos - Todas gastan medias - Menos zapatos.

R. El reloj

5ª El que la hace la vende - El que la compra no la usa - El que la usa no la ve

R. El cajón fúnebre.

6ª Soy blanca como la nieve y en los campos soy (marcha) criada de cristiana tengo algo, aunque no soy bautizada - Me llaman como a los perros; diciendo: sal de aquí, y el mismo rey en persona no puede pasar sin mí.

R. La sal.

Villa-Dolores - 2da N.º 72

Maná brilla tiempos.

# Adivinanzas.

10

4ª Clavado de pies y manos, herido en la cruz está  
No es Dios ni su semejanza, Adivine quien será.  
R. El caballo herado.

8ª Ulipico parió un hijo sin alas, patas ni pies. Ulipico  
volvió a parir un hijo con alas, patas y pies!  
R. La gallina.

9ª Para bailar me saqueo la capa porque sin capa no  
puedo bailar y para bailar me saco la capa porque con  
capa no puedo bailar.  
R. El trompo. La capa que se saca y pone es la  
cacha.

10ª Se quiere bautizar un niño que tenga un nombre que  
no entre ninguna de las letras del nombre Carlos.  
R. Quintín.

## Juegos de sociedad.

11

C1  
¡Mira que caso!

Para jugar este juego se busca un zapato muy viejo que produzca ruido en cada pormen.  
Todas las personas que toman parte forman una rueda. El que dirige tira el zapato al centro de la rueda; si este cae del lado que se determina de antemano, todas tienen que señalárselo con la mayor seriedad y decir: ¡mira que caso! El o la que se caía dará pormen y para volver esta se multiplicará una pormen impuesta.

C2  
Botón, botón te lo daré.

Todos los que juegan juntan las manos. Otro que tiene en medio de las manos un botón para por delante de todos y a cada uno le dice poniendo sus manos en medio <sup>de</sup> los jugadores: botón, botón te lo daré. Cuando termina dice: el que puso el botón: ¿quién lo podrá tener? al botón? y tratan de adivinar. Los que no adivinan tienen pormen.

## Juegos infantiles

12

### C3 Sr Juan de las caras blancas.

Todos los que quieran jugar se toman de las manos y hacen una fila larga. Viene uno y le dice al dueño de la cadena Sr Juan de las caras blancas. C. Mande en sermón. D. ¿Cuántos panes hay en el horno? C. Veintidós y un quemado. ¿Quién los ha quemado? C. La punita juda. Thorquenda por picaña. Entonces sin saltarse de las manos la de un extremo trae a toda la fila y diciendo tiliu tiliu..... hace pasar toda la fila por debajo de los brazos de las dos primeras y de esta manera queda la primera con los brazos cruzados y la cara para tras. Las preguntas y demás se repiten hasta que todas quedan en las condiciones de la tra entonces se la ofrece a la cadena y el que quiere comprarla ve si es fuerte y dan metlas tirando cada una para el lado que quiera en donde se corta y tiene que dar punitencia.

C4

### Pimpin.

Los que juegan se sientan con las piernas estiradas y una tocando cada pierna va como contando y diciendo pimpisarabi, cuchillito, de marfil, manda, el agua, vedandi, que esconda, este pie, tras, de la puerta, de San Miguel, Mariquita, la fonda, que rasque, y esconda. Entonces se esconde ese pie se oculta hasta que quedan solamente dos piernas y la que queda sin esconder come a las demás.

Villa-Dolores. 2da. Nal. No 72

Mano Emilia Burgos.