



Folklore

Salado. Escuela

Nº 33

Wenceslao Carrizo Ordoñez - Mo. Amalia -



Localidad Salado  
 Escuela N.º 33  
 Nombre del maestro que la remite: Wenceslas Carris Ovidio  
 Nombre de la persona que la narró: Con conocimientos populares

I.º A. a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada

Eclipses

Las creencias que hay al respecto son que el sol y la luna giran alrededor de la tierra, y que en la marcha gírotoria, a veces se alcanzan; y como la luna está debajo del sol, los rayos de éste son interceptados por aquella, la que envía su sombra a la tierra.

Respecto a los eclipses de luna, no se conoce ninguna creencia. Este fenómeno produce más curiosidad que temor.

Truenos y Rayos

Es creencia que las grandes tormentas se producen por la voluntad Divina, como anuncio de su ira, porque los habitantes han cometido muchos pecados. Y para que conozcan los de la tierra, produce los truenos y relámpagos, y así traten de enmendar sus faltas.

La caída del rayo se cree que es originada también por voluntad de Dios, para atemorizar a sus hijos, que ya se han apartado demasiado de las sendas que la religión de Cristo les ha enseñado.

Cuando estos fenómenos se producen, los fieles, orando delante de los santos, prometen ser buenos en lo sucesivo, creyendo que cuando la tempestad pasa, Dios ha calmado su ira.

Mientras relampaguea y truenan intensamente, las personas, amedrentadas, prorrumper en cantos y alabanzas religiosas, y cuando se produce un gran relámpago, a fin de evitar la caída del rayo, hacen la siguiente exclamación:

Señor San Jerónimo bendito,  
libradme de rayos y ccutellas,  
como liberaste a Jonás  
del vientre de la ballena.

Durante el tiempo que arrecia la tempestad, no gritan, ni cantan (no siendo cantos religiosos), ni silvan, porque Dios se exaspera, y la tormenta puede hacerse más levavía.

### Lluvias con granizo

Cuando se acerca una lluvia con granizo (es conocida por el ruido intenso y prolongado que se siente en el aire), hacen en el suelo, cruces de ceniza y sal bendita, y también colocan una cruz de madera, cuyo frente está en dirección al ruido. Así creen evitar la llegada del granizo. Qui a pesar de esto, empieza a granizar en gran cantidad, al primogénito de la familia, lo ponen expuesto a la tempestad, con los brazos extendidos horizontalmente, cubierto con un manto negro, mientras los demás rezan arrodillados. De esta manera creen que dejará de granizar.

Lo mismo que los fenómenos anteriores, el granizo es atribuido a la voluntad Divina, que lo envía para que termine con las sembreras de una zona determinada, en castigo de las faltas cometidas por sus habitantes.

### Arco iris

Se dice que es un arco hecho por Dios, para anunciarles a sus hijos, que las lluvias han concluido por algún tiempo, y si este ha aparecido después

por la cólera Divina, que lo envía como castigo para los de la tierra. Por eso hay personas que mientras tiembla la tierra, elevan al cielo esta oración:

Aplaque Señor tu ira,  
tu justicia y tu rigor,  
dulce Jesús de mi vida,  
misericordia, Señor.

### Trombas Terrestres

El nombre con que se las conocía y se las conoce aún, es de "remolinos". Este ha sido objeto de supersticiones, pues creían que en medio de él, el ángel maldito va sentado en una silla. Por eso, cuando se forma un remolino, para alejarlo de las personas o viviendas, se dice: "cruz, cruz", formándola al mismo tiempo, con los dedos pulgar e índice, porque se dice que el diablo no puede ver las cruces. También se cuenta que si al pasar un remolino, se le dice (al diablo) "mantel sucio", monta en cólera, y agitándose aquel, persigue a la persona que ha dirigido el insulto, por atraparla, a fin de arrebatarse la vida.

Localidad Salado  
 Escuela N.º 33  
 Nombre del maestro que la remite : Veneciano Carpio Oviedo  
 Nombre de la persona que la navio - Es creencia popular

---

I.º A. b) Supersticiones relativas a plantas y árboles

Se cree que la higuera es una planta que cobija casi siempre al diablo, particularmente cuando está cubierta de hojas y con fruto, en cuya sombra acostumbra dormir cuando hace mucho calor.

Si alguna persona se duerme debajo de ella en los calurosos meses de verano, al despertar, se encuentra hinchado, particularmente la cara y manos; o bien el cuello se tuercen, produciendo agudos dolores al hacer girar la cabeza. Es creencia que dichos males son producidos por el diablo que está en ese sitio.

Localidad

Salado

Escuela

Nº 33

Nombre del maestro que la remite : Venustiano Parrisoviedo

Nombre de la persona que la narra: Son conocimientos populares.

Iº A. e) Supersticiones relativas a animales

1) Algunas aves son consideradas como "tapias" (de mal, agiero). Entre éstas, se encuentra una especie de lechuza, que vive en los huecos o escondrijos de las torres o naves de las iglesias, o en las bóvedas" (tumbas o mausoleos) de los cementerios, a la que se designa "lechuza panteonera".

El grito de esta ave, es un penetrante y lugubre chillido. Cuando por la noche se la siente gritar cerca de las casas, o rentarse en ellas, se cree que es anuncio fatal de que algún miembro de la familia debe morir pronto, atemorizándose todos por este mal presagio.

2) Cuando los "colocolos" (buhos) se posan en las casas, varias noches seguidas a gritar, también creen que alguien de la familia o vecinos, debe morir.

3) Iguales creencias hay, cuando los tero-tero ralen por la noche a gritar cerca de las poblaciones.

4) Cuando canta un solo gallo, antes de la hora a que acostumbraran, prevee la muerte de alguna persona, o sino cambio de tiempo. Cuando canta una sola vez, o en número impar, se dice que morirá una persona soltera, y si dos, una casada.

También hay otros animales "tapias".

5) Cuando el "ultutueo" (turón de los campos) al escavar la tierra, hace salir una cueva dentro de una habitación, se dice que es signo fatal de que un miembro de la familia morirá en breve tiempo.

Localidad

Salado

Escuela

Nº 33

Nombre del maestro que la remite: Venustiano Carpio Oviedo

Nombre de la persona que la narra: Con conocimientos populares.

I: A. d) Supersticiones relativas a faenas rurales.

- 1 Cuando un "campero" o "campeador" sale al campo en busca de animales, particularmente cuando estos se han extraviado, invocan el nombre de San Antonio, porque se dice que este santo ha sido campeador. En este último caso lo ponen "preso", es decir la cara para lado de la pared. Si hace el milagro le encienden velas, cambiándolo ya de estado.
- 2 O también invocan el alma de un inocente; se llama así a una persona que ha muerto sin haber ofendido a Dios, porque sus facultades mentales o físicas, han sido durante el tiempo que ha vivido, completamente atropiadas. Para que les ayude, en la "campeada" les ofrecen "lamparas", es decir que les encienden velas, en el cementerio el día de las almas, o en lugares solitarios, generalmente los lunes.
- 3 — Durante las cosechas de trigo, cuando ya se hace la limpieza del grano, hechos un solo montón del cereal, se coloca en la cúspide de este, una pequeña cruz, hecha de caña o de tallos delgados. Esto es con el objeto de alejar al diablo, que podría mermar la cosecha, y para que rinda la cantidad que Dios quiere darles.
- 4 — Cuando se carnea una oreja o cabeza, y está ya en los últimos estertores de la agonía, se les hecha con la punta del cuchillo, sangre de la misma, dentro de los ojos y en las orejas, porque así rendirá el ganado.
- 5 — Para hacer desaparecer las hormigas de un jardín,



huerto, etc., se mata un perro negro y después enterrarlo en un hoyo practicado en un hormiguero, o donde haya más hormigas. Con esto, se dice que éstas desaparecen.

Localidad

Salado

Escuela

Nº 33

Nombre del maestro que la remite : Veneciano Carrizo Oviedo

Nombre de la persona que la navio : Es voz del pueblo

Iº A- e) Supersticiones relativas al juego

En una jugada por dinero, ya sea a los naipes, tala, etc., cuando una persona esté ganancia, no debe prestar valores que le soliciten, por pequeños que sea, de esta manera le seguirá favoreciendo la suerte. De lo contrario, sus ganancias irán disminuyendo, hasta que terminará por perder cuanto ganaba, y lo que era suyo.

Antes de verificarse una carrera de caballos, una persona que desea jugar, se dice que los sortea.

Se toman dos fósforos; cada uno representa un caballo. Encendidos al mismo tiempo los fósforos, el que arde mayor tiempo, significa que el caballo que representa ganará la carrera, pues, según el sorteo, es de más velocidad y resistencia que el otro.

También se acostumbraba hacer el sorteo, haciendo elegir uno de los dos objetos que representan los caballos, por un niño de corta edad, y el elegido por éste, ganará la carrera.

Localidad

Salato

Escuela

Nº 33

Nombre del maestro que la remite: Wenceslao Carpio Ordoñez

Nombre de la persona que la narró: Son conocimientos populares

I: A. g) Fantasmas, espíritus, Duendes.

Hay en estas regiones las creencias de que cuando una persona está enferma de gravedad, y se acerca la hora de la muerte, el espíritu de esa persona sale a recorrer los caminos de las relaciones, sobre todo de noche, siendo la causa de los espectros, aparecidos y fantasmas. Se cuentan casos, que estos espíritus, en forma de personas que ocultan el rostro, a veces, han interceptado el paso a andantes solitarios, sobre todo en callejones oscuros y estrechos, no habiéndolos dejado pasar, pues el animal en que éstos van montados, se resiste a seguir, no obstante los espoleos y azotes que el jinete le da.

Se refiere también el caso de que "almas en pena", salen a recorrer, durante la noche, algunos caminos, en forma de una mula de color blanco, que despiden fuego por boca, ojos y nariz, produciendo al caminar, ruidos como de cadenas y hierros que se chocan entre sí.

Este fantasma infunde un gran terror a las personas, lo mismo que a los animales, particularmente a los perros, que ladran lastimeramente.

Es creencia que la "mula-ánima" es el alma en pena de una mujer, que hizo vida de matrimonio con un sacerdote, y que en castigo, debe andar de noche transformada en una mula, hasta que alguien la salve.

Para salvarla, dicen que es necesario arrancarle el freno, poniéndolo en un árbol por donde deba pasar. Es preciso para esto, un hombre de ánimo esforzado, que resista al pavor que natural-

mente infunde la "mula a alma", y para que ésta dé la cabeza, se debe rezar una oración.

3 - Hay aún quienes creen en la existencia de duendes.

Según se cuenta, el duende es un hombrucito de muy pequeña estatura, que lleva en la cabeza un sombrero de color plomo, de dimensiones extraordinarias.

Se cree que el origen de este, proviene de las criaturas que han muerto sin haber recibido el bautizo; por este motivo, cuando un niño de corta edad, se enferma de gravedad, inmediatamente se le practica el bautismo, para que en caso de morir, Dios le abra las puertas del cielo y vaya a aumentar el número de ángeles de la Parte Celestial. Y cuando por descuido no se ha hecho así, el niño muerto no puede ir al cielo. Durante las noches, esos niños lloran su soledad, oyendo ese llanto lastimero particularmente las madres, quienes creen que era almita desventurada viene a hecharles en cara ese descuido, que los hace tan desgraciados. Y ese llanto mortificante, se dice que continúa mucho tiempo hasta que el alma del niño se convierte en duende. La hora en que acostumbra salir éste, es la siesta, persiguiendo a los niños que encuentran retirados de sus hogares; por eso las madres tienen especial cuidado de no dejarlos retirados de la casa, para evitarles el terror que el duende les inspira.

Localidad Salado  
 Escuela N.º 33  
 Nombre del maestro que la remite: Wenceslao Carrizo Oriedo  
 Nombre de la persona que la navio: - Es voz del pueblo

---

I.º A. h) Brujería

Respecto a este punto, hay la creencia en brujas, cuya ciencia consiste en hacer mal a personas que por uno u otro concepto le son aborrecidas.

A pesar de que el secreto de ellas es muy difícil conocerlo, se dice que los conocimientos que ellas poseen, los adquieren en las "Salamancas". La persona que entra a éstas, dicen que tiene, previamente, que dejarse envolver de pies a cabeza por un enorme "vileorón" (vibora de gran tamaño), pero que éste no les hace daño; para esto es necesario desnudarse por completo. Después de esta ceremonia, deben escupirlo en la cara a Jesucristo, representado en un crucifijo, para recién poder penetrar en la "Salamanca".

No se sabe con seguridad el sitio donde existen éstas; solo se dice que las hay en este Departamento, y que en ellas se puede aprender varias cosas, a saber: brujería, curanderismo (del mal que hacen las brujas), a tocar variados instrumentos, bailes, etc.; y que una persona no puede aprender nada más que uno solo de dichos artes.

De las brujas se dice que se transforman en animales, tales como pavos, amos; generalmente en aves, que al recorrer volando (de noche) las poblaciones, imitan el balido de cabrito, la ladridos de perros, etc. En ese caso, para preservarse del mal que pueden hacer, se pronuncia la siguiente oración:

Señor San Silvestre, alférez mayor,  
 libradme Señor, a todo rededor de mi cama,

de brujas hechiceras y gentes de mala intención.

Y para descubrir quien es la bruja, al sentirla pasar, hay que ofrecerle una bebida, y al día siguiente se presentará una persona (se dice que esa es la bruja) a pedir lo que esa noche se ha ofrecido.

Se dice también que las personas brujas, tienen siempre la vista colorada (como cuando los ojos están irritados, la esclerótica, que normalmente es blanca, se torna del color de la sangre que fluye a ella), y que nunca pueden comer cebollas, especialmente crudas.

Las brujas ejercitan su arte en personas de quienes han recibido un mal, o creen ellas así; A menudo se cuentan casos de que los embrujamientos han sido por causas amorosas, ya sea que esa persona haya rechazado las pretensiones de amor, o bien que las brujas son pagadas por otra, que por despecto quiere vengarse de esa manera.

Por eso se tiene especial cuidado de no comer obsequios de personas de quien se sabe o se calcula que están agraviados por cualquier motivo, porque es en los alimentos, donde, al decir de las gentes, se hacen las "travesuras". Cuando una persona haya comido o bebido, algo que una bruja ha preparado con el objeto de hacer mal, sino en el acto, dentro de poco tiempo se sienten los efectos. El embrujado o embrujada, tiene accesos de risa o llanto interminable, o bien de locura, o en otros casos, cae gravemente enfermo.

Entonces hay que recurrir a la persona que sabe curar esos males, es decir que ha aprendido en la "Salamauca", única que puede sanar a los enfermos.

Localidad,

Salado<sup>10</sup>

Escuela

Nº 33

Nombre del Director o maestro que la remite - Venecelas Carpio Ordo

Nombre de la persona que la narró - Con conocimientos populares,

Edad de esta persona -

I: A. i) Curanderismo.

Para curar el "coto" (nombre con que se designa al bocio en estas regiones), se dan masajes, en la parte afectada, con la parte abdominal de un sapo, y en seguida se lo cuelga, vivo aún, del cuello de la persona enferma, hasta que aquel muera.

- A una parturienta que no despiñe la placenta, hay que ponerle un sombrero de hombre en la cabeza y un freno de caballo en la boca, y en seguida viene la placenta.

- A las criaturas que no caminan, teniendo ya la edad, se les ata en el tobillo una venita<sup>seca</sup> de "suri" (avestruz), y dando les fricciones en las piernas con "huani" (excremento) de perdiz, pronto empezarán a caminar los niños.

- Para que las criaturas no se enfermen cuando les estén saliendo los dientes, hay que hacer un collar de "palitos" de triguera y colocarles en el cuello.

- Para el dolor de muelas se receta, usar anillos de la caparazón que cubre el cuerpo de la iguana (de los de la cola).

- En contra de la "yeta" (mala suerte) hay que llevar un anillo hecho de un clavo de herradura.

- La tartamudez se cura haciendo bailar un hueso sobre la lengua del enfermo.

Localidad

Balado

Escuela

Nº 33

Nombre del maestro que la remite: Wenceslao Caspió Oviedo

Nombre de la persona que la narra:

I.º B. a) Ceremonias con que se solemnizan ciertos acontecimientos como nacimientos, matrimonios, muertes.

1. Es una práctica común en estas regiones, que al celebrarse un matrimonio, los padres de los desposados, hacen lo que aquí se llama una "leoda" (bauguete) donde asisten como "convidados" (invitados) las familias parientes, y allegados.

Como en esta población no hay juzgados, a los efectos del matrimonio civil, van a "casarse" en "Los Sauces" (Pelagio B. Luna, antes San Blas de los Sauces) porque la distancia es más corta que a Cinygasta. A este efecto, los novios son acompañados por numerosas personas, como un deher y una prueba de amistad.

En casa de los padres, mientras tanto, se prepara la leoda para obsequiar a los novios y acompañantes; lo impaltable en ellas, son los "brindis", que consisten en manitas de laqueadas. Casi nunca faltan los "chanchos", parrós, o codros asados al horno, ni los "rellenos" o pasteles, ni el vino en abundancia. En resumen, es un opiparo bauguete.

A esto sigue el baile. Los jóvenes que desean "el contagio matrimonial" bailan con la novia, que ellos también encontrarán pronto, una. El entusiasmo que los acompañantes despliegan, es grande y el baile continúa, prolongándose hasta que hay que ir a la otra leoda; porque generalmente hay dos, pues cada padre se cree en la obligación de preparar una. De manera que si la "comilona" ha sido a medio día en casa del novio, en la noche será en la de la novia. Y la celebración de los novios continúa a veces por otros días más.



~ Cuando ocurre la muerte de una persona, se hace la ceremonia del "velorio". Este consiste en alumbrar el cadáver, con numerosas velas; el número de éstas, depende de la edad del muerto: Cuando son chicos, se los alumbraba con cuatro o seis, y cuando adultos con ocho o doce velas.

Los parientes o personas allegadas a la familia del difunto, son los concurrentes. A veces estos acompañamientos son muy numerosos.

La familia del muerto obsequia en la mejor forma posible a todos los asistentes. Estos, formando grupos, a veces numerosos, pasan las horas en conversaciones, o refiriendo cuentos.

3. Cuando se trata de un velorio de niños pequeños, se acostumbra adornar al muerto con flores naturales, y artificiales. Colócale, sobre los hombros unas alas blancas, porque hay la creencia que el alma de ese niño irá directamente al cielo, a reunirse con los ángeles; y con ayuda de esa alas llegará más pronto a la gloria. Celebrando el ascenso del "ángelito", se acostumbra cantarles con acompañamiento de guitarra y también bailar, para que aquel vaya contento a su nueva morada del cielo.

|  |                         |
|--|-------------------------|
| Localidad  | Salado                  |
| Escuela  | N.º 33                  |
| Nombre del maestro que la remite                 | Wenceslao Carpio Driedo |
| Nombre de la persona que la narró                | —                       |
| Edad de esta persona                             | —                       |
| Si el maestro sabe que la conocen otras personas | —                       |

## 1º B. b) Juegos

### Juegos populares.

1) Carreras de cortija  
Colocada una argolla o anillo en un madero sostenido por otros dos, a una altura conveniente para que pueda pasar libremente el caballo con su jinete, se empieza el juego, que generalmente es un día de fiesta patria.

Desde una distancia determinada se empieza la carrera. Los jinetes deben ir a toda velocidad de sus caballos, con un lápiz u objeto análogo en la mano, y si aciertan a la cortija, no dejándola caer hasta detener el caballo obtienen un premio.

2) Palo jalonado.- Consiste en un palo o madero plantado de varios metros de altura, el que previamente ha sido bien aliado y jalonado, en cuyo extremo se coloca un anillo corredizo, por donde pasa un hilo, del que cuelga la prenda o premio que se disputan (casi siempre los muchachos). El pretendiente para ser premiado, debe subir hasta donde ya pueda alcanzar el premio, que está en el extremo del palo, con la mano, sin usar ninguna sustancia para evitar el resbalamiento.

3) Chanchito jalonado.- Se rapa bien, con una navaja, la cola de un cerdo pequeño vivo, que después es lavado y jalonado.

En estas condiciones, el que sujete al chanchito, de la cola, obtiene un premio.

4) Fiesta o juego del "pusllay".- En estas regiones, es costumbre tradicional hacer la fiesta o juego del "pusllay", en el domingo de

tentaciones, o sea el siguiente al de Carnaval.

El "pusllay" consiste en un muñeco de lana de 40 ó 50 centímetros de alto, bien acondicionado en forma de hombre, al que se le adaptan vestidos propios de éste o de mujer, según lo que deba representar. Se reúnen grupos de personas de ambos sexos, acomodan los "pusllayes" a la grupa de los caballos, y salen a recorrer la población, cantando la "vidala" al compás de una "caja" (especie de tambor), o vidalitas de carnaval. Si hacen la fiesta en alguna casa, allí lo tienen al "pusllay", haciéndolo de las alegrías y diversiones de las personas.

En estas fiestas acostumbra beber aloja (de algarroba), chicha de uva, o vino, llegando a embriagarse los hombres y mujeres.

Sucede a veces que algunas personas desean hacer la fiesta en otra casa, y no teniendo "pusllay", empiezan por quitarlos a los que lo tienen, empezando entonces a correrse los unos a los otros, hasta que alguien lo arrebató. De esa manera continúa el juego hasta cerca de entrarse el sol. A esa hora, deben darle cetero al "pusllay".

Hombres y mujeres lo llevan, en finélese acompañamiento, porque ya deja de existir, a un lugar despoblado.

Allí practican, en el suelo, un hoyo apropiado al tamaño del muerto, y después de abrazarlo todos, fingiendo llanto y demostraciones de despedida, lo entierran bien.

De allí vuelven a las casas, continuando la diversión, a veces por la noche.

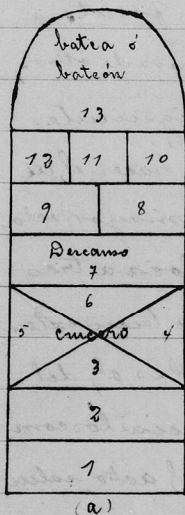
**Juegos Infantiles**  
"Pares o nones"? - Uno de los chicos que participan en este juego, pone en una mano varios objetos pequeños (semillas de frutas, piedrecitas, etc.), y bien cerrada se la muestra a los demás, haciendo la pregunta: "¿pares o nones"? (es decir, si son pares o impares los objetos que tiene en la mano). El niño que quiere adivinar contesta: "digo pares" ó "digo

nonas", según lo que crea. Y si al contar los objetos, resultan como ha dicho el adivinador, gana lo que se juega, y si lo contrario, pierde, ganando en este caso el que hace la pregunta).

2.ª "¿En qué mano está?". - En este juego, el niño que hace la pregunta, pone en una de las manos, sin ser visto por los demás, un objeto pequeño, que al cerrarla, no acuse ninguna señal o apariencia, y mostrando las dos manos cerradas, a los jugadores, pregunta: "¿en qué mano está?". Y si el que contesta ha adivinado, gana, y si no, pierde.

En este último caso, gana el que hace la pregunta.

3.ª La rayuela. - Se hace la misma figura, en el suelo, que al margen va dibujada. Desde (a) se tira un tejo en 1, y saltando



el niño con un solo pie, lo debe sacar con este, fuera de la rayuela, en la dirección (a). Después, desde el mismo punto (a) se continúa tirando el tejo a los espacios 2, 3, 4, 5 y 6; desde esos, hay que volverlo al punto de partida, teniendo cuidado de no pisar las rayas, y de hacerlo entrar en cada casilla. Si el tejo corresponde estar en 6, por ejemplo, el jugador, saltando siempre con un solo pie, tiene que ir tocando los espacios 1, 2 y 3, y de ahí, poner al mismo tiempo, el pie izquierdo en 5 y el derecho en 4, y de ahí, otra vez con uno solo, pasar a 6, a volver el tejo por 5, 4, 3, 2 y 1, hasta (a).

Al volver el tejo a (a), se debe tener cuidado de mantenerse en un solo pie, hasta volver al punto de partida; lo mismo, no se debe hacer quedar a aquel, tocando raya, ni hacerlo pasar de un espacio a otro, ni el jugador tocarla (raya), por que ya pierde, entrando a jugar otro niño.

Después de 6, el tejo debe ser tirado a 7, que como su nombre lo indica, es lugar de descanso, o sea donde el jugador puede estar con los dos pies en tierra, y desde ahí, llevar el tejo con la mano, debiendo siempre volver en un

solo pie, tocando en todos los espacios hasta (a).

El juego continúa en 8, 9, 10, 11 y 12, pudiendo el jugador descansar en 7 de ida y vuelta, procediendo en los demás casos, como en los espacios anteriores.

Cuando ya corresponde en 13, el jugador llega hasta ahí, de la misma manera anterior, y levantando el tejo con la mano, se vuelve en un solo pie, por todos los espacios, descansando en 7, y procediendo, en el cruce, como en la ida, (volver) hasta (a).

El jugador que primero haya llevado todas estas condiciones, sin hacer salir el tejo fuera de la raqueta, no siendo por (a), habrá ganado la partida.

El rescate.- De los niños a jugar, se separan dos grupos iguales o casi iguales en número. Colocados en línea, frente a frente, a una distancia de 50 o más metros, uno de otros, y poniéndose de tintos, empieza el juego de la siguiente manera: uno de los "azules" o "blancos", sale a hacer el de rapío un niño (generalmente el que corre a mayor velocidad). Del grupo contrario, sale otro que se coloca a tres pasos de distancia de los suyos. Este, con el brazo bien extendido, pone la mano, y en ella dará tres palmadas, el del partido contrario; a la 3ª, corre este último hacia los compañeros, siendo perseguido por el otro niño. En el acto, sale en defensa de aquel, los de su partido, generalizándose el juego, hasta que alguno es tocado por un contrario.

Entonces, el que ha sido alcanzado va preso. Por ejemplo: si el niño A ha salido de los "blancos" a la cancha, y es corrido por B, de los "azules", ya vuelto el 1º a la raya, y B ha sido alcanzado por otro de los blancos, que ha salido después de B, el niño B, tiene que ir prisionero de los "blancos"; pero si al contrario, B ha salido después que su adversario, es nulo, en este caso el juego.

El niño que ha sido alcanzado por uno de los contrarios, es colocado a 5 o 6 pasos de distancia de éstos //

que cuidan de no dejarlo tocar, porque los del partido del preso, tratan de llegar hasta él para libertarlo. Y si son varios los detenidos de uno y otro bando, siempre se que no llegue al número determinado para ganar el partido que generalmente es 4 ó 5, son colocados tomándose de las manos, con los brazos extendidos; si el último de éstos es tocado por alguno de los suyos, quedan todos en libertad, malográndose los esfuerzos de los que han conseguido atraparlos, debiendo empezar en ese caso de nuevo, la caza de prisioneros.

Juegos de sociedad.-

#### El leurre

Se juega con naipes españoles. Cada jugador recibe cuatro cartas, empezando el juego por "el mauro", o sea el que está a la derecha del que da las cartas. Este juega cualquiera de las cuatro que tiene, debiendo los demás jugadores, poner una de igual "palo" o pinta. Por ejemplo: si la carta tirada es oro, todos deben jugar oro, y si no tienen, deberán "robar" sacar del naipe, del "lomo" (de encima), hasta encontrar la carta del "palo" que busca, cargando con las <sup>otras</sup> que va retirando. Una vez que hayan jugado todos, le corresponde tirar carta al que "ha muerto" es decir, quien ha puesto una mayor, continuando así el juego hasta que todos terminen de jugar las cartas que tienen, y el que al último, ha quedado aún con algunas, ese queda de "leurre", es decir, ha perdido.

En este juego, las cartas de mayor valor son los ases, si- guiendo los reyes, caballos, sotas, etc.

Localidad

15  
Salado

Escuela

Nº 33

Nombre del maestro que la remite: Wenceslao Carpio Driedo

Nombre de la persona que la narró: Manuel Paz

Edad de esta persona: Se le calcula 100 años

## IIº a) Tradiciones populares

Federales y Unitarios. - Encuentro del Partezuelo.  
Allí en el año 1838, cuando federales y unitarios ya se habían declarado la guerra sin cuartel en nuestra patria, este Departamento no dejó de tomar parte en los hechos luctuosos que en aquella época se llevaron a cabo.

De los numerosos compatriotas nuestros que se encontraban asilados en las naciones limítrofes de la República Argentina, se cuenta que un grupo de treinta y dos, incluso dos soldados, partieron de Bolivia, en común acuerdo, a ofrecer los espaldas de sus brazos, al jefe de las fuerzas unitarias, General don Juan Lavalle.

Era un grupo de jóvenes entusiastas y valientes, de varias provincias argentinas, contando entre ellos, hijos de Catamarca, San Juan, Córdoba, Buenos Aires, etc.

Después de atravesar los valles de Salta, entraron a este Departamento, sorprendiendo en Fiambalá al Coronel don Justiniano de la Vega, jefe de las Fuerzas Federales que se encontraban en Tinogasta, siendo hechos prisioneros, juntamente con otras personas adictas a su causa, siendo llevados con ellos, que, siguiendo viaje, llegaron a la población de El Puerto, al día siguiente.

Allí supieron que los soldados de la guarnición del Coronel de la Vega, en número de trescientos más o menos, se preparaban para interceptarles el paso, al mando del segundo jefe, Comandante D. Julián Calderón. Entonces los unitarios, que reconocían por jefe a un portués de apellido

Córdoba, intiman a de la Vega para que haga retirar su gente, porque de lo contrario sería muerto en el acto. El Coronel prisionero, ante la amenaza de ser laucado, tuvo que acceder; mandando inmediatamente un chasque, pero su segundo, confiado en la superioridad numérica, no le obedeció, a pesar de que la orden le fue reiterada varias veces.

Calderón, a fin de rescatar a su jefe y dar batalla a los unitarios, avanza desde Enogasta hasta el "Portezuelo" (2 leguas de distancia más o menos), y allí extendió su línea, dejando a su espalda, una acequia con agua, que tenía un solo puente para atravesarla; a la izquierda está el río, con regular caudal y a la derecha la serranía. Al frente está el Portezuelo, que es un paso de 4 ó 5 metros, formado por los extremos de dos sierras.

El Comandante, acompañado de un asistente, se adelantó arrojadamente a reconocer el paso ya nombrado, y vigilar de enemigo, de quien se sabe que se debe encontrar muy cerca.

De los contrarios, que ya habían pasado el río del Puerto, y se encontraban ocultos cerca del Portezuelo, avanzan Córdoba y dos más, con iguales fines que Calderón.

Avistáronse unitarios y federales. Ambos grupos se arremeten lanza en mano, cargándose los jefes, uno a otro. Calderón cayó mortalmente herido, atravesado por la lanza de Córdoba, corriendo igual suerte el asistente, siendo inmediatamente degollado el jefe federal. Reunieronse todos los unitarios, cargando a toda carrera de sus caballos, asoman al Portezuelo, y se lanzan cuesta abajo; vistos por los federales, que temerosos por la demora del jefe, prevén ya la muerte de éste, y creyendo que apenas era la vanguardia enemiga, la que avanzaba, volvieron caras, huyendo en desenfundada carrera; y como la acequia, que era ancha y profunda, solo tenía un puente para atravesarla, allí los ginetes, por cual pasar primero, se arremetían los unos a los otros con sus caballos, en la velocidad de la huida, formándose una hecatombe de hombres y caballos.



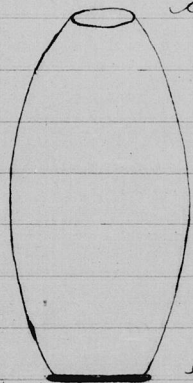
heridos o destrozados en la precipitación de la caída:

Allí quedaron los capitanes Julián Zenteno de Copacabana, y Julián Reinoso de los Chanampas, entre el numeroso grupo de caídos, quienes fueron ultimados a lanzazos por Córdoba y los suyos. Los demás fugitivos se desvanecieron por las simas, de las serranías próximas.

En este hecho, como vemos, murieron tres Jefes de nombre Julián.

En numerosos sitios, próximos a esta localidad, se han encontrado vasijas de arcilla, que aquí se les llama "tinajas", notables por la habilidad con que habían sido trabajadas, pues son de aspecto de loza, solo que es del color de la materia de que son hechas (arcillas de color).

A veces estas tinajas han sido de notable tamaño, tales como para dar cabida a un hombre, que después de muerto, había sido encerrado en dicha vasija, sirviéndole de urna funeraria o sepulcro, por que al decir de las gentes, se han encontrado algunas tinajas de gran tamaño, enterradas, con esqueletos humanos. Otras en lugar de esta clase de despojos, contenían cenizas y carbonos, ignorándose el motivo de dicho contenido.



Se cuentan casos, que en esta clase de vasijas se han encontrado también, alhajas, particularmente de plata y oro, que los indígenas tenían escondidos, y que al morir, no han comunicado su secreto a nadie. Por esta causa, algunas personas, con la esperanza de encontrar una "tinaja", con esta clase de contenidos, han practicado excavaciones donde creían encontrarlas, habiendo hallado a veces, en lugar de tesoros, los despojos de cenizas y carbonos, de que ya he hablado.

De dichas vasijas, que los había de varios tamaños, raras son las que han podido conservarse, pues a pesar de sacarlos de la tierra completas, en cuanto les ha dado el aire atmosférico, aque-

// llas se rompen.

Estas tinajas, en la actualidad, se encuentran fragmentos  
diseminados por los campos. Son designados con el nombre  
de "tiestos".

Localidad

Salado

Escuela

Nº 33

Nombre del maestro que la remite: Wenceslao Carpio Oriedo

Nombre de la persona que la narró —

Edad de esa persona —

### IIº b) Legendas

Se cuenta que, siendo San Pedro un tanto inclinado a las bebidas alcohólicas, particularmente al vino, dicen que nunca le faltaba en su casa dichos licor.

Cierta vez, que Dios fué de visita a la casa de San Pedro, había sido éste sorprendido por aquel, en momento que se encontraba a su bebida favorita, viéndose en la obligación de invitarle un vaso de vino. Dios después de aceptarle la invitación, le había preguntado si de qué fruta se elaboraba tan agradable bebida. Y creyendo San Pedro, que al decir la verdad, aquel, para evitar este vicio en los hombres, suprimiría la planta que produce la uva, le contestó que de los higos. Entonces Dios dijo: "la planta que da los higos, tendrá fruto dos veces al año", atribuyéndose a esto, que la higuera fructifica dos veces en ese tiempo, de acuerdo a la voluntad de Dios.

Localidad

Salado

Escuela

N.º 33

Nombre del maestro que la remite: Wenceslao Curpio Diedo

Nombre de la persona que la narró. —

Edad de esta persona —

N.º c) Fábulas

"El convite de la chuña".- Se cuenta que siendo comadres, la chuña y la gorra, la había invitado ésta a la comadre a un banquete que expresamente había preparado por abreviarla.

Habiendo aceptado la señora Chuña la invitación, fué a casa de su comadre Gorra.

Pasaron al comedor. La comadre Chuña se encuentra con que el banquete consistía en una sopa en extremo "chuya", es decir que uno que otro "frangollo" (maíz fragmentado) nadaban en el agua en que habían sido cocidos.

Y ella que esperaba succulentos manjares!

La Sra. Gorra, vaciando la sopa en una piedra que no tenía parte donde pudiera detenerse, invitó a su comadre a servirse. La Sra. Chuña, que por cumplimiento no debía mostrarse contrariada, daba picotazos en la piedra, a pesar de que no podía comer nada, mientras la Sra. Gorra, lamía el plato.

A su vez la Sra. Chuña, invitó a su comadre para el domingo siguiente a banquete, preparado a fin de retribuir la pieza de la Sra. Gorra. Aceptada por ésta la invitación, hizo aquella, un "tulpo" (sopa espesa, hecha con maíz frangollado) que lo puso en un "porongo" (calabaza grande que se le practica un agujero como a los mates); de suerte que la Sra. Gorra, invitada por su comadre a servirse, se reducía a lamer la boca del porongo que contenía el "tulpo"; mientras la Sra. Chuña, contentísima por haber

berse vengado, entrando el pico por el agujero, se en-  
gullía a su gusto el sabroso manjar, que había prepara-  
rado, en retribución a las gentiles atenciones de la ara. Zorra.

Localidad Salado  
 Escuela N.º 33  
 Nombre del maestro que lo remite: Wenceslao Carpio Oriedo.  
 Nombre de la persona que lo narra: Angel Barriomeo  
 Edad de esta persona: Se le calcula 78 años

II. d) Cuentos  
 Los dos compadres

Que había una vez, dos compadres, que después de trabajar muchos años sin poder hacer fortuna, y teniendo ambos familia numerosa en cuyo sostenimiento gastaban mucho, por lo que casi habían agotado los recursos, se decidieron un buen día a salir a "rodar mundo" (viajar por otros países), con la esperanza de trabajar en condiciones más favorables, que haya probabilidad de allegar recursos para enviárselos a las respectivas familias, hasta tanto ver colmados sus deseos.

Preparados los "habidos" (viveres, etc.) de cada uno, despidieron se de las respectivas familias, emprendiendo el viaje.

Uno de los compadres, que era muy ambicioso, le hizo al otro la propuesta de que primero comieran de los viveres que este llevaba, y cuando esos se acabaran, comerían recién de los de él.

Aceptada la propuesta, siguieron viaje en gran armonía, hasta que el "hastimiento" (viveres) del buen compadre se terminó.

Según lo convenido deberían ambos comer de los del otro compadre, pero éste se negó a compartir con su compañero, que tan confiado y generosamente había aceptado la propuesta que aquel le hiciera, y cada vez que el buen compadre le pedía un pan, le contestaba el ambicioso dueño: solo por un ojo!

El pobre compadre había resistido varios días sin probar bocado, por no quedar tuerco; pero cuando ya sus fuerzas estaban agotadas, y no podía resistir al hambre, aceptó un leírcacho

arrancándole inmediatamente el ojo su cruel compañero, continuando ambos el viaje. Así pudo resistir un día más; pero otra vez acorato por hambre y la debilidad, volvió a suplicar: "compadre, por Dios, deme un leiscchito!", recibiendo otra vez la respuesta: "compadre, solo por un ojo!" y así, cuando más no pudo resistir, dio el único ojo que poseía, por el apetecido pan, dejándolo su vestugo, completamente ciego.

Entonces, como su compadre se había negado hasta a acompañarlo, hasta alguna población, y como privado de la vista no podía continuar solo su viaje, le rogó, como último pedido, que lo haga subir en cualquier árbol <sup>cerca</sup> del camino, y que allí lo abandonara, aún albergaba la esperanza de que algún viajero de buen corazón, pasaría por ese lugar, para rogarle que lo hiciera llegar a algún punto donde recibiría una caridad.

En su último pedido compadre aceptó sus ruegos: lo hizo subir en un árbol próximo al camino y abandonándole su mula, continuó solo su viaje.

El ciego, como no podía dormir por el dolor de sus heridas, y la pena de verse solo, lejos de su querida familia, sintió esa noche, un tropel lejano, como de muchas personas que se acercan conversando. Y para descubrir que clase de visitantes eran, calló sus gemidos, tratando de no ser descubierto.

El árbol, donde él estaba, había el lugar de reunión de los diablitos, que esa noche venían a recibir cuenta, al jefe de ellos, Lucifer, de las hazañas que cada uno había realizado.

Interrogados por el jefe, dijo uno que en la próxima ciudad, había dejado ciego al rey. Otro que en el nacimiento del río que surtía de agua a esa misma ciudad, había desbarrancado una enorme piedra, que dejó seco el río, y un tercero, que había formado pendencia en los matrimonios haciendo pelear a los maridos con las mujeres.

res. Entonces Lucifer habiéndole preguntado si esos males tenían remedio, contestó el primero que el rey podría ser fácilmente curado, machacando las hojas del árbol debajo del cual ellos estaban, y haciéndole gotear en los ojos el líquido que dicha pasta (formada de las hojas machacadas) manaba exprimiéndola, quedaría casi instantáneamente sano, con una vista tal vez mejor de la que antes tenía.

El que había secado el agua del río dijo que degollando un toro completamente negro, cuya sangre se derramase sobre la piedra que había originado el agotamiento, brotaría un caudal mayor del que antes había.

El peudenciero de los matrimonios dijo que a esos podría resolucionar sus conflictos, aquellos que deshiciera los encantos anteriores.

Cuando ya a la madrugada terminaron de recibir cuenta, de las respectivas hazañas, los diablitos se fueron, quedando otra vez completamente solo el ciego. Entonces pensó si podría él también curarse con las hojas del árbol donde estaba. Y para hacer la prueba, cortó muchas hojas, las masticó, e hizo una pasta, de la que, exprimiéndola, se hizo caer en los agujeros que antes ocupaban los ojos, unas cuantas gotas de líquido. Inmediatamente cesaron sus dolores, y repetida la curación, se encontró nuevamente con vista, como si sus ojos no hubieran sido tocados.

Ya completamente restablecido de su pasada desgracia, llenó las alforjas, de hojas del árbol misterioso, porque, como su bestia había quedado abandonada por su resbazo, cerca de donde aquel había quedado, la recogió y siguió viaje hasta la ciudad del rey ciego.

Llegó a una humilde vivienda, donde preguntado de las novedades de esa ciudad, a pesar de que ya las sabía, fue informado de las ya referidas. A lo que contestó el recién llegado, que él podría curar fácilmente al rey. Inmediatamente la dueña de casa, que era una vieja, se fue corriendo para el palacio



cio del rey a informarlo de la presencia de la persona que podría curarlo.

Con el acto lo hizo llamar el rey, al no esperado médico, pero éste contestó a los emisarios de aquel, que no podría ir, porque no estaba en traje presentable, pues que en el viaje había sido asaltado por unos ladrones, quienes le robaron su dinero, despojándolo después de sus buenas vestiduras, los harapientos que ahora llevaba. Al saber esto el rey, mandó que le llevaran un espléndido traje y demás ropa necesaria, a fin de que fuera en requida. Recién, después de vestido con elegancia, llegó al palacio del rey. Inmediatamente lo hicieron pasar a su presencia, preguntándole si podría curarlo, restableciéndole su vista, a lo que el improvisado médico contestó que sí, comprometiéndose a dejarlo completamente sano, con una vista superior a la que antes tenía.

Efectivamente, después de un prolijo examen, le hizo las curaciones en forma análoga a las que él se había hecho, dejándolo al poco rato, completamente curado, y conforme a lo que le había prometido, se hallaba con los ojos y la vista mejor de lo que antes tenía.

Como recompensa al gran servicio que le hizo el ya dicho compadre, el rey le dijo que pida lo que quiera, que en requida le sería dado. A lo que aquel contestó que no le costaba nada.

Ya en conversación el médico con el rey le contó éste, lo que había sucedido con el agua del río, explicándole a aquel la manera como podría él remediar ese mal, se preparó un toro completamente negro para ser sacrificado.

Hicieron surillar de los mejores caballos del rey, deliciendo éste acompañarlo para ver el prodigio del compadre.

El rey, por indicación del "desencantador", hizo publicar un bando, ordenando el retiro de los habitantes de la población, lejos del cauce del río, a fin de que no se alvoga,

ran, pues le aseguró que el caudal que brotaria, seria extraordinaria.

Hechos los preparativos, se trasladaron al lugar donde la piedra habia sido desbarancada, escoltados por la guardia real.

En cuanto llegaron al sitio deseado, ordenó el conde, el degüello del toro sobre la piedra, a fin de que la sangre se derrama sobre ella, e inmediatamente que huyan lejos, a fin de no ser alcanzados por la corriente.

En el acto de ser ejecutadas sus órdenes, huyeron a toda carrera de los caballos, precipitándose el agua, en enorme cantidad, que al desbordarse del río, inundó los campos adyacentes, y parte de la población, pudiendo ellos, a duras penas liberarse de la veloz corriente; poco a poco empezó a disminuir el caudal hasta quedar en el estado que antes tenía. Entonces llovieron las bendiciones sobre el conde, y mucho más cuando arregló las discordias conyugales, al visitar la población.

Después de permanecer unos días en el palacio del rey, lleno de distinciones y agasajos por éste y sus cortesanos, por tanto bien que habia hecho al soberano y a su pueblo, quiso volver a su pueblo natal, a ver su familia.

Entonces el rey, en recompensa de su talento y por la felicidad que les ha llevado, le hizo grandes regalos en dinero, alhajas, ropa, etc, haciéndole cargar todo esto en varios carros; también le dió hombres para su servicio y escolta, con todo lo cual, después de despedirse de todos, emprendió el camino para su casa.

Cuando ya faltaba corta distancia para llegar, sacó ropa para su esposa e hijos, y dándoles <sup>las</sup> instrucciones necesarias a su gente, se adelantó a abrazar a su familia, y contarles las aventuras de su viaje.

Su esposa e hijos ya lo creian muerto, porque su conde, que habia vuelto al poco tiempo, más pobre de lo que fue antes de irse, así le habia contado.

De manera que al llegar a su casa, gran trabajo le costó hacerse reconocer por los suyos, que por mucho rato que fuera el esposo y padre quecido, cuya pérdida lloraban, y por el cual vestían luto. Y recién se convencieron cuando vieron en él, el "lunar" (mancha natural de la piel) que él, que ya lo creían muerto, tenía en la cara, y llamó por el nombre a su mujer e hijos. En el acto les hizo cambiar la ropa vieja y de luto que llevaban, por la nueva que él les traía. Y apenas esto sucedió, cuando llegó su quite, carro, etc, que llevó el patio y demás dependencias de la casa.

Al día siguiente llegó la esposa del compadre, que tanto mal le había hecho, a preguntarle de como había vuelto su marido con vida y con tantas riquezas. Todo lo cual fue informada por la comadre. Entonces, el marido de aquella, aguijonado por la ambición, se decidió hacer un viaje, a ver si era tan dichoso como su compadre. Este le indicó lo que él había hecho, así es que lleno de esperanzas emprendió el viaje, hasta que una tarde alojó en el árbol, donde lo dejó ciego al compañero de su primer viaje. Y como él, subió a dormir en el árbol. Esa noche fueron los diablitos.

Lucifer, muy enojado, les preguntó si por qué lo habían engañado, puesto que el rey gozaba de buena vista; que él, río llevaba mayor caudal que antes, y que los matrimonios estaban en solícitas relaciones. A lo que contestaron los interpelados, que cuánto habían dicho que cierto, y lo único que podía pensarse, es que alguien escuchó su conversación, y así, poseído del secreto, ha deshecho sus encantos. Acto continuo, empezaron a registrar el árbol, hasta que dieron con el compadre, haciendo cruces que él no era; pero los diablitos no le escucharon, arrebatándole la vida en el mismo instante.

Así terminó el compadre, cuya ambición y crueldad, fue castigada, en el lugar mismo donde él, ejerció sus pérfidas inclinaciones.

Localidad  
Escuela  
Nombre del maestro que los remite: Wenceslao Larpis Oriedo

Salado

N.º 33

1.º e) Refranes

|   |  |
|---|--|
| Antes que te cases,<br>mira lo que haces.   | A sí es el mundo,<br>cogote piroo tumbos   |
| Cerca, vieja te has apiado,<br>a otro lado son las cosas,<br>hay que regar las higueras,<br>Para cosechar muchas pasas. | Agarrate Catalina,<br>que vamos a galopar,<br>la noche se pasa<br>y te tengo que llevar. |
| Si te perdis chiflame   | Tan letras, como burro fletas  |
| Día martes, no te cases ni te<br>embarques.   | El burro también tiene fruto,<br>por eso será tu pariente.                               |
| Que riza le da al talón<br>cuando la media está rota.   | Echen vino y no echen borra,<br>que soy más gaucha que una zorra.                        |
| Tan terco, como conejo en el cerco.   | Tan decente como el burro de D. Vicente  |
| Afligite no más, linchazón.   | Se gusta la breva pelada   |
| Para mí el pecho es cola<br>y el espinazo cadera  | Me parece cuando amanece,<br>la yerba crece y el amor florece.                           |
| Mota y mueva, como<br>viscacha en la cueva.   | Gracias muetras, cuando carne la<br>chancha le daé la trucha.                            |
| Pa los porros, que tragau sin macar.  | Tan refranudo y tan desmudo.   |

Ese gil, costando el hilo se ha  
de ir, pero de mí no se ha de ir.

Florecita blanca de trigo  
atendi que a vos te digo.

Si se te ha hecho, que a<sup>o</sup> te haga,  
florecita linda de verdulaga.

Si te pellás, has de ser celsalla,  
y si te doblás argalla.

Ya voy a volver  
a ver si sales querer.

No a de ser su brote,  
aunque su amor a de al trote.

### Adivinanzas

La noche

Desde que nací fui viuda,  
para mí extraño ha sido,  
nunca he sido casada,  
ni he conocido marido.

La caña

Una e de media luna,  
una a de mi fortuna  
una n y un turbante  
y una a por a delante.

El naípe

En España soy nacida,  
nacida de varios colores  
por mí se quitau la vida  
y se emproceu los señores.

La naranja

En blancos pañales nací,  
en verdes me cautivé,  
como será mi desgracia  
que amarilla me quedé.

La carta

Blanca como nieve,  
negro como pie,  
no tiene boca y habla  
canina y no tiene pie.

La sobrecama

A mí me dicen sobre,  
siento mi nombre cama,  
alrigo soy del hombre,  
siento yo de lana.

La aguja

En España soy nacida,  
y en los intestinos fui vendida,  
si me sacultan soy perdida.

El dinero

No hay mayor gusto que tener lo justo,  
no hay mayor intento que tenerlo a dentro,  
no hay mayor pesar que meterlo y sacar.

## La damajuana

Fui por un camino,  
encontré una dama,  
le pregunté su nombre,  
y me dijo que era juana

## El melón

Cuando soy canoso,  
cuando soy donoso.

## El chocho

Tiene dientes y no come,  
tiene barba y no es hombre

## El freno

Potaje de fierro,  
olla de carne.

## La cebolla (encabera)

Sombreros sobre sombrero,  
sombreros de rico país,  
si no adivinas ahora,  
no adivinarás en todo el año.

## La media

Peludo por fuera,  
peludo por dentro,  
alza la pierna  
metete a dentro

## La vitora

Rubia melindrosa  
fiera y coquilloza

## La sal

Blanca fui,  
blanca nací,  
pobres y ricos  
comen de mí

## La papa

Hoja verde, flor morada,  
abajo está la bolada.

## El hacha

En el campo grita  
y en la casa calla.

## El aji

Carito bravo  
colita de palo.

## La llave

Camuro como un ratón,  
defiende la casa como un león,  
en él fui labrada,  
Rey de todos estimada,  
guardo palacios y templos.

## La vaca

Cuatro melorcas,  
dos guarda palos  
y un quita moscas.

## El abanico

En las manos de las damas  
siempre suelo estar metido,  
unas veces estirado y  
otras veces recogido.

Localidad

Salado 24

Escuela

Nº 33

Nombre del maestro que lo remite: Wenceslao Carpio Driedo

Nombre de la persona que lo navó:

IIIº A a) Poesías populares de género militar.

Época de la montonera

Salimos de San Juan,  
Nos dicen los gaujuarinos.  
Allá van esos valientes  
En busca del enemigo.

Del Cerro Negro marchando  
El Domingo de Camaral,  
Cerro del Río Colorado  
Allí vinimos a parar.

Ya llegamos a Jachal,  
Nos dicen los jachalleros,  
Allá van esos valientes  
En busca de ese Varela.

A otro día de mañana  
Salimos formando guía;  
Es de Copacabana  
Pasamos a mediodía.

Llegamos a Guandacó,  
Con el Estado Mayor;  
Paramos en un potrero  
Que era del Gobernador.

Antes de llegar al Alto  
Estaban las líneas formadas  
Dirigiendo la vanguardia  
Que la mandaba Barcota.

Llegamos al Surito  
Determinamos parar,  
Paramos en un potrero  
Que estaba sembrado con maíz.

Se marchan a Eirogesta  
Con un paso regular,  
El sargento Juan Ramón  
Le dio en tierra al General.