

Folklore regional

Localidad: Resistencia

Escuela N° 42.

Directora que lo remite: Amanda W. de Solís.



1º Creencias y costumbres -

A. Creencias y prácticas supersticiosas

a). Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada -

1º - Una superstición popular es la creencia de que para que no caiga rayo en una casa, cuando el tiempo está muy feo, es necesario quemar dentro de las piezas cuerno de carnero. -

2º - Para que no caiga rayo, algunas personas quemaban palma bendita es decir hojas de pindó o dáttil bautizado el Domingo de Ramos. -

3º - Para que deje de llover se le hace tirar por entre las purnas hacia atrás, dando la espalda para el lado de donde viene la lluvia, un puñado de cenizas, con una persona que debe ser siempre, el hijo último o menor de una familia.

4º - Cuando llueve mucho y se desea termine la lluvia, se coloca en cualquier parte del patio de la casa un ramo de flores dedicadas a Santa Ebrada.

5º - Cuando se ve el tiempo preparado para una gran tormenta y se quiere que ésta pase, se toma un hacha huebera (un hacha que sirve para cortar huesos en lugar de serrucho) y se hace con la misma una cruz hacia el lado donde amenaza la tormenta y luego se la deja clavada en el suelo. -

6º - Para que deje de llover se forma en el patio de la casa, una cruz con ceniza.

- 7° - Cuando se desea caiga viento fresco o llueva, al pajarito chingolo (conocido en estos lugares con el nombre de cachilito), se le dice: cachilito, hace caer viento y te daré este puñado de afrecho que tengo en la mano; es seguro que al poco rato el tiempo se prepara y cae un viento fresco, agradable o llueve.
- 8° - Para que llueva es bueno bañar ó mojar una cruz de madera ó bien un pito de fumar, conocido con el nombre de pipa.
- 9° - También se cree que es bueno mojarlo o bañarlo a un gato, para conseguir lluvia.
- 10° - Para que llueva, también es conveniente mojar una pava (el utensilio).
- 11° - Para obtener lo mismo, es decir lluvia, basta colocar en un lugar cualquiera, un sapo muerto, boca arriba.
- 12° - Id, id, dejar boca arriba ó con el vientre para arriba a un lagarto o yacaré muerto.
- 13° - Cuando se quiere caiga viento, se dejará de noche, afuera, sobre la extremidad superior de un palo un sombrero; es casi seguro caerá una tormenta.
- 14° - Es una creencia, la de que en cuanto aparece la luna nueva debe saludársela repitiendo tres veces: Buenas noches señora luna, dame mucha suerte, y con esto se consigue mejorar de suerte.

- 15° - Si al levantar la cabeza se ve la luna nueva del lado derecho, significa suerte para el que la ve y lo contrario si la ve del lado izquierdo.
- 16° - En el momento en que una estrella se cambia dejando una lista luminosa, debe decirse: la suerte para mí; repitiendo tres veces estas palabras antes que se detenga o desaparezca, se consigue buena suerte.
- 17° - Cuando el sol se pone rojo anuncia seca
- 18° - La luna anuncia seca cuando aparece con un círculo amarillo naranjado al rededor.
- 19° - Cuando el perro se revuelca y se queda con las patas para arriba anuncia cambio de tiempo.
- 20° - Cuando se quiere que deje de llover se coloca sobre el techo, una escoba.
- 21° - Para que no continúe mucho tiempo la lluvia se tira un pedazo de jabón dedicado a Santa Clara.
- 22° - Cuando la temperatura baja de repente, indica que se prepara una tormenta del Sur.
- 23° - Si la temperatura sube rápidamente la tormenta se prepara al norte.
- 24° - Cuando las nubes aborregadas se mueven rápidamente del Norte ó noreste, habrá lluvia antes de veinticuatro horas, aunque la tempera

tura etc' fría.

25° - Cuando las nubes aborregadas se mueven rápidamente del Sur o Sureste habrá granizo a la mañana siguiente si es verano, y si es invierno caerá helada.

26° - Cuando la luna nueva hizo con lluvia, indica que seguirá lloviendo hasta que cambie la luna.

27° - Cuando el tiempo se prepara del lado poniente, es casi seguro que caerá tormenta ó lluvia, por eso se dice: "el poniente no miente".

28° - Cuando aparece un cometa, creen que se fundirá el mundo, ó que es indicio de grandes males para la tierra.

b) Supersticiones relativas a plantas y árboles.

1ª - Cuando se encuentra un árbol viejo y arruinado se tiene la idea de que hay un tesoro encerrado en la planta ó en la raíz de ese árbol y que éste jamás crece por la dificultad que le ocasiona la vasija que por lo general es de barro o damajuana de vidrio.

2ª - El curupí-caí y el ombú son árboles lechosos que tienen póra. - En estos árboles se sienten ruidos, gemidos, llantos, etc.; se ven fantasmas, visiones, y el que pretende dormir debajo de ellos, no puede tomar el sueño por los ruidos que siente y si por casualidad consigue dormir

tiene sueños malos, pesadillas y se despierta asustado.

3^a - El Blápoí - Blá-puu, son árboles que como los anteriores producen ruidos, quejidos, lamentos, etc.

4^a - Caá - botorí - Es una planta silvestre que muy rara vez se encuentra y el que la halla, tiene que ir el Jueves Santo en ayunas a limpiar al rededor. - El día Viernes Santo a la madrugada, después de asistir a un velorio, ir y arrancar la planta, colocándola luego en el forro del sombrero sobre la frente, donde la usará siempre. - Al hacer esto no debe sentirse de ninguna parte canto de gallo, pues si se oye ya pierde su efecto. - Se cree que la persona que usa esta planta, se conquista el cariño de todos y es muy preferido por el sexo femenino y por el público en general.

5^a - El sauce no debe ser plantado cerca de la casa, porque causa la muerte del dueño de casa cuando la raíz alcanza las habitaciones.

6^a - El Viernes Santo, en ayunas y a la madrugada, se sacará una lima sutil de la planta, y se la conservará siempre en el bolsillo o cinturón, para que nadie le haga mal.

7^a - Si se coloca varios dientes de ajo en los rincones de una pieza, impedirá que se acerquen las víboras.

8^a - El sauce tiene también póra y de noche se sienten quejidos; se cree que los fantasmas des-

cansan debajo de él, siendo ésta la causa de que se sientan de noche gemidos.

- 9º.- El ciprés y la espuma de mar traen yeta para la persona que tiene.
- 10º.- Para que no entren víboras en las piezas es bueno colocar en las esquinas de las mismas varias limas sutil.
- 11º.- Para que las tejas de palma para techos duren mucho tiempo sin descomponerse, deben ser cortadas en la luna menguante, pues si se las corta en luna nueva quedan arrugadas; además si no se las va a ocupar en seguida, es necesario tenerlas en el agua o bien debajo de un árbol donde haya sombra.
- 12.- En las casas de campo es conveniente tener siempre unas cañitas, pues basta tocar con ella a una víbora, para que ésta ya no ataque y se quede quieta.
- 13.- La persona que planta corona de novia no se casará.
- 14.- Las plantas de yedra y madrelebra significan desgracia para el que las tiene.
- 15º.- Si se tiene en una casa una planta de ruda es necesario cuidarla mucho para que no se seque y en cuánto se nota que va a secarse mandarla fuera de la casa, pues de lo contrario, acarrea desgracias.

16. - La persona que posee la planta conocida ⁵ con el nombre de árbol de Navidad, no se casará nunca.
17. - La azucena anuncia muerte, generalmente para el que la planta.
18. - El que posee la enredadera conocida con el nombre de maravilla, será desgraciado.
19. - La casa que tiene jazmín magno es de poca suerte.
20. - La higuera anuncia poca suerte para el que la tiene en su casa.

C). Supersticiones relativas a animales

- 1.ª - Hay una superstición popular arraigada aún en las clases menos rústicas y es el significado que se le atribuye al picaflor; cuando éste en sus giros penetra en las galerías o habitaciones, vaga de un punto a otro, deteniéndose frente a una puerta ó ventana, se cree que visitará la casa un amigo sincero, o llegará una carta agradable, y los hechos o casualidades parecen confirmar esta creencia popular.
- 2.ª - Un perro que aulla detrás de una persona, anuncia muerte de algún miembro de su familia o de un amigo a quien se aprecia, o bien es indicio de malas noticias.
- 3.ª - Cuando una vaca muje frente a una casa anuncia desgracias para los que viven en ella.

- 4^a - Cuando aulla un perro se tiene la creencia de que vé un fantasma, ánima o diablo y hay que rezar un credo para que desaparezca; en seguida el perro dejará de aullar.
- 5^a - Cuando los caballos relinchan de noche anuncian revolución.
- 6^a - Cuando un gato se lava la cara con la pata delantera derecha, se recibirán buenas noticias ó bien visita del lado hacia donde mira el gato; si se lava con la izquierda anuncia malas noticias.
- 7^a - Para formar con facilidad una tropilla de caballos y que todos se sigan, se hace un collar de cuero trenzado, y se lo engrasa con la grasa de arestruz y se lo coloca a la yegua madrina y a un caballo, hasta formar la tropilla de cuántos caballos se quiera.
- 8^a - Para exterminar a los ratones se toma uno, se le corta en el lomo y allí se le echa un poco de sal; el ratón rabia y muerde a los demás, hasta que por fin mueren todos.
- 9^a - Cuando uno va de viaje o va a jugar y en el camino se encuentra con una víbora; si al cruzar la víbora va a la derecha anuncia suerte y si va a la izquierda, mala suerte.
- 10^a - Cuando los monos carayá hacen una gritería en los montes, anuncian lluvia.
- 11^a - Cuando a un carayá se le tira un ti

ro y se queda colgado de la cola, se debe poner la boca del caño para abajo, para que caiga, pues de lo contrario no caerá; se tiene también la creencia de que se pierde mucho la puntería cuando se tira al carayá.

12. - Cuando los perros ladran mucho de noche se colocan las zapatillas dadas vueltas o al revés debajo de la cama; en seguida dejará de ladrar.
13. - Si el gato se pasa la pata por la oreja anuncia lluvia.
14. - Si a un animal se le pone la lengua del oso hormiguero bien seca, ese animal nunca se arruinará.
15. - Es de mal agüero, un enjambre de abejas que invaden una propiedad.
16. - La persona que tiene plumas de paro real es sin suerte.
17. - Tener palomas en la casa es anuncio de ruina.
18. - Cuando un gallo canta frente a una habitación significa que llegará una persona que ha estado ausente mucho tiempo.
19. - Cuando las gallinas cacarean a altas horas de la noche sin que haya un motivo para ello, anuncian desgracias.

- 20^a. - Cuando los gallos cantan antes de la madrugada, anuncian cambio de tiempo, mucho rocío, frío, etc.
- 21^a. - Es muy raro que una gallina cante como gallo, pero si lo hace anuncia muerte o desgracia en la casa; para que no se realice esto, debe matarla en seguida y tirar la carne, es decir no comerla.
- 22^a. - Las personas que se dedican a la cría de marruecos no adelantan.
- 23^a. - El hombre que se ocupa en criar aves de corral no es querido y se le retiran los amigos.
- 24^a. - Las mariposas blancas anuncian carta y si se la toca es suerte.
- 25^a. - Cuando se siente gritar de noche al pájaro yaquí imitando al perro con su acostumbrado quá - quá, anuncia muerte y para que esto no se realice hay que retarlo.
- 26^a. - Cuando pasan volando cuatro carpinteros anuncian casamiento y se cree que dos de ellos representan a los novios y dos a los padrinos.
- 27^a. - Cuando grita repetidas veces el pavo real anuncia lluvia y también muerte.
- 28^a. - Cuando el binterío o pitogüé llora o canta de un modo triste, anuncia desgracia o muerte; si revolotea y canta alegre anuncia nacimiento o gente nueva y cuando se los ve en pareja cantando

alegremente, casamiento.

29. - Cuando el quirurí gita de noche anuncia viento sud.
30. - Cuando las gallinas cacarean a la madrugada indican dispersión de la familia.
31. - Cuando el suindá chista de noche imitando a una persona anuncia muerte.
32. - Si se ve una arañita de mañana anuncia disgusto, de tarde esperanzas, de noche suerte; hay que matarla diciéndole: la muerte para vos, la suerte para mí. Si se le sube en el vestido a una persona significa que esa persona se va a estrenar algún vestido.
33. - Cuando el propietario de un almacén, tienda, hotel, etc. quiere tener y conservar mucha clientela, debe domesticar un caburí o rey de los animales. También se tiene la creencia de que la persona que lleva consigo unas plumas de caburí tiene suerte y es muy apreciado y querido por todos.
34. - Cuando dentro de una habitación gita un grillo anuncia una persona menos en la casa, es decir que uno de los que la habitan morirá o saldrá de la casa. Para que esto no se realice se toma el grillo y se lo tira afuera.
35. - Las hormigas con alas, que salen fuera del hormiguero, anuncian lluvia.

36. - Numerosos bichos ó insectos que se reúnen al rededor de la luz anuncian lluvia.
37. - Cuando la chuña o los loros gritan, anuncian lluvia.
38. - Para que un gato sea siempre cazador no hay que tomarlo de la cola.
39. - Para tener sueño liviano y despertarse con el menor ruido, se pone debajo de las almohadas las plumas del copete del teru-teru.
40. - La persona que come el seso del martín pescador, tiene buena vista.
41. - Para que un hombre sea guapo o invencible en las peleas, debe pelear siete viernes seguidos y a la misma hora con un nacaniná (víbora de largas dimensiones que se encuentra generalmente en los agujeros de los árboles. - El primer viernes la víbora nacaniná casi no ataca a su adversario; el segundo día lo ataca con más fuerza y así sucesivamente hasta que es imposible llegar al séptimo viernes, pues a la misma hora que peleó el primer día, espera a su adversario y en cuánto lo ve, sale a su encuentro con silbidos imitando a una persona y lo acosa de tal modo que el hombre tiene que optar por dispararle. - Generalmente se alcanza a pelear con este animal sólo cuatro o cinco viernes. -
42. - Cuando los insectos llamados aguaciles aparecen en cantidad, anuncian lluvia.

d) Supersticiones relativas a faenas rurales

- 1.^a - Para que un domador no caiga nunca del potro que quiera domar se hace bendecir el santo San Felipe Santiago, en un día Viernes Santo; cuando se quiere domar un animal, si tiene en Santo, lo lleva consigo, y si no lo tiene, antes de montarlo debe recordarlo diciendo: "San Felipe Santiago, voy a subir sobre este caballo, por lo que te pido no me echés"; si sabe una oración al mismo Santo, la reza antes de subir, pudiendo entonces montar y domar el animal en la seguridad de no caerse.
- 2.^a - Para que la batata produzca en más abundancia y más pronto, deben plantarse en lugar de las batatas los brotes que nacen de un batatal anterior.
- 3.^a - Para que la cosecha de mandioca sea buena y que la plantación no sufra con una seca muy grande, al cortar las ramas que se plantarán, se tiran los brotes tiernos en los caminos que van a la casa y principalmente en las encrucijadas de los caminos.
- 4.^a - Cuando un sapo pasa por encima de huevos de gallina o pato que van a empollar, se pierden todos.
- 5.^a - Para que un caballo lo conozca y lo quiera a su amo, éste le hace oler al caballo, el sobaco.

- 6^o - El caballo tordillo es el más resistente para nadar y para tiro corto; el tobiano y el blanco son los más inútiles para el agua y la carrera.
- 7^o - Para evitar que una gallina chueca críe cuquitos, se le pone en el nido puchos y palos de tabaco.
- 8^o - Para evitar que los patitos recién sacados del cascarón se enfermen, es necesario quemarles la punta de las plumas de la cola.
- 9^o - Cuando se echa o acuesta una pata o gallina no debe matarse el pato o gallo padre, hasta que no acaben de nacer, porque entonces se pierden o mueren todos los pollitos o patitos.
10. - En cuanto nacen, sacarles la punta al piquito de los pollitos o patitos para que sean sanos.
11. - Cuando se ve una gallina enferma de tristeza y que tiene un ruido en la garganta, se le saca una pluma de las alas y se la atravieza por entre la piel del cuello o pescuezo en la parte superior.
12. - Para que sea bueno el tabaco debe recogerse de siesta cuando sopla viento norte.
13. - Cuando un caballo sufre diarrea persistente se le cura dándole a beber, por la mañana y por la tarde, una infusión o cocimiento de rosas en cantidad de 2 a 3 litros cada vez, añadiéndole un poco de harina en el momento de

darle a tomar.

14. - Las semillas deben sembrarse en cuarto creciente para que produzcan mejor.
15. - Las plantas que se cambian cuando sopla viento norte, se secan.
16. - Cuando un caballo está enfermo de las fosas nasales, se lo cura haciéndole oler trapo sucio quemado con azufre.
17. - La tos del caballo se cura poniéndole en el pescuezo una tira de caraguatá con un pedazo de marlo.
18. - Para que a un caballo no se le hinche el lomo, se le pone salmuera después de desencillararlo, o bien la orina de una persona si no tiene sal.
19. - Se curan los caballos que se agusanan después de capados, haciéndoles dar un galope y llevarlos tres días al agua.
20. - Cuando un animal tiene una herida agusanada se arrancan tres plantas de escoba dura y se las cuelga de un árbol o de una horqueta. A medida que van cayendo las hojas de las plantas colgadas, irán cayendo los gusanos, sanando el animal al secarse las plantas.
21. - Para curar el mal de orines en los caballos se le raspan los bajos o cascotes trabados, el de

la pata delantera izquierda y el de la pata tra
cera derecha o vice-versa.

22. - Para lo mismo se lo larga en un corral de
ovejás para que se revuelque.
23. - Para el mismo objeto se le hace dar un fuerte
y largo galope y luego se le dan tres palmadas
en el bajo vientre.
24. - Con el mismo fin se le tira tres veces por
debajo de la barriga, una mano de mortero.
25. - Id. Id. se le pega tres veces por la barriga
con tres hojas de tártago, luego se da vueltas por
detrás del animal y se hace la misma opera-
ción del otro lado. -
26. - Id. Id. se le pone barro fresco encima de
los riñones.
27. - Id. Id. se le ata fuerte la punta de la oreja de
recha con un tiento. -
28. - Para que un caballo sepa andar para atrás, se
le pone los dedos entre la punta del hombro y
el esternón; la menor presión en este punto lo
hace retroceder y si al hacer esto se tiene cuida-
do de decir siempre: atrás! el animal no tardará
en comprender y lo hará después con sólo oír la
orden.
29. - Para que un caballo no muerda la madera del
pesebre o cualquiera otra madera, se untan éstas
en sus bordes con jabón negro; el caballo se cui-

dará bien de tocar. —

10

30. — Cuando uno va a caballo y vé un animal agusanado, sin bajarse del caballo se inclina sobre la grupa o anca del caballo y le saca una cerda de la cola, hace una lazada con ella y por el ojo de la misma mira la parte agusanada, hace un nudo de la lazada y tira en seguida la cerda anudada hacia atrás de uno, por sobre la cabeza sin mirarla.
31. Se curan animales agusanados a grandes distancias sin verlos del modo siguiente: se pregunta al dueño del animal el color del pelo y la dirección en que se encuentra el animal. La persona que va a curarlo, (aparte para no ser visto por el dueño del animal), mira hacia la dirección indicada y dice: "el caballo tordillo (o el que sea según el pelo) está agusanado en el pescuezo, tiene diez gusanos, le saco uno quedan nueve, le saco otro quedan 8, le saco otro quedan siete y así sucesivamente hasta llegar a uno y al decir le saco este uno, no queda nada, se hace siempre en la misma dirección, tres cruces con la mano abierta y de canto.
32. — Si se encuentra un animal agusanado se le sigue hasta que al pisar en algún lugar quede en la tierra marcada la pisada; con un cuchillo se levanta esa tierra y se la da vuelta.
33. — Cuando un toro o vaca es muy brava y se quiere amansarlo, se le ata fuerte a un palo que se sujeta por la cabeza; en seguida se le corta un buen pedazo de las cerdas de la cola y se

entierra en un pozo junto al palenque; un buen rato después se la desata y ya será mansa.

e) Supersticiones relativas a juegos.

1^a - Una superstición muy común en el pueblo, entre jugadores de naipes, es la creencia de que debe echársele sal molida en el asiento al jugador que tiene mucha suerte; entonces de ganador se vuelve perdedor y suena copiosamente.

2^a - Para tener suerte en el juego debe llevarse una pluma de caburí.

3^a - Para ganar siempre debe arrancársele una pluma del ala, al picaflor en un día viernes y llevarla siempre en la cartera.

4^a - El que consigue arrancar una flor del higo un día Viernes Santo a la media noche, tendrá suerte en el juego.

5^a - Cuando se consigue llegar al lugar donde comienza o nace el arco iris y con un cuchillo, daga, sable o facón, hacen tres cruces, el que posee esa arma jamás será vencido por más enemigos que tenga a su frente.

6^a - Si el Viernes Santo en ayunas se compra un par de agujas colchoneras, se la lleva en el bolsillo y al día siguiente se clava en el lugar donde debe caer la taba que tira el contrario; la suerte es adversa para el contrario.

7^a - Poner en la boca un poco de sal bautizada

y escupir en el piso donde el contrario tira la taba, para que éste pierda

- 8º.- Vertir agua bendita en el piso donde caerá la taba del contrario, para que la suerte sea adversa para éste.
- 9º.- Se pone dentro de los puones del gallo preferido, seso de perdiz; es casi seguro que en cuanto comienza la riña, dispara el contrario.
- 10º.- Para que en las riñas gane el gallo que uno quiere, se calientan los puones un rato antes de colocarlos en el gallo.
- 11º.- Para lo mismo, se hace amanecer en los puones el insecto llamado cien pies.
- 12º.- Id. Id. se le coloca en la cabeza del gallo que se quiere gane, goma de pegar en polvo.
- 13º.- El día de la riña, a la madrugada, se le da de comer grasa de tigre, zorro o de comadreja; con seguridad que el contrario dispara.
- 14º.- Mientras dura el tiempo de compostura, como se dice vulgarmente, se le pone en la cabeza bálsamo oriental para que la piel le quede semi impermeable de dura; este gallo ganará.
- 15º.- Poner bajo las alas del preferido pimienta molida para que al pelear le vaya en los ojos del contrario; éste en seguida saldrá disparando.

16. - Se maneja un safo de la pata derecha de adelante a la pata izquierda de atrás con una cinta ó cuerda cualquiera y se lo entierra del lado del camino por donde correrá el caballo contrario; todos los caballos que corren por ese camino o de ese lado pierden. -
17. - Para que un caballo gane una carrera se le frotan las cuatro patas con grasa de tigre.
18. - Para conseguir el mismo objeto se le pone al caballo que se desea gane, como pechera, la cuerda con que se haya colgado algún suicida.
19. - Si el caballo que está por correr se revuelca y camina para adelante al levantarse, va a ganar; en cambio si camina para atrás es pérdida a la fija. -
20. - Si cuando está por correr un caballo se le atravieza en el camino un perro, es señal de pérdida.
21. - En el juego de naipes para tener suerte, debe usarse siempre azogue en el bolsillo.
22. - Para lo mismo usar siempre en el bolsillo un poco de bermellón.
23. - Cuando un hacha tiene (curundú) ó piedra imán, para que ésta pierda su efecto, el contrario debe echarle orina en el ojo del hacha.

f) Supersticiones relativas a la muerte,
juicio final, etc.

- 1^a - Cuando una persona tiene la suerte de encontrar un tesoro enterrado, se cree en la obligación de emplear una parte de dicho tesoro en hacer decir misas por el descanso del alma del difunto, dueño del mismo, porque de lo contrario esta alma sigue sufriendo.
- 2^a - Los que tienen hijos pequeños muertos, no deben trabajar los días sábados, para que el angelito pueda jugar en el cielo y no sufra.
- 3^a - Se cree que el alma de una persona, que en vida ha enterrado algún dinero, continúa sufriendo, hasta que alguien encuentre ese dinero.
- 4^a - Los tobas creen firmemente en la inmortalidad de las almas; por esto cuando se acuerdan o sueñan con un deudo o un amigo que ya no existe, se entristecen y lloran.
- 5^a - Los indios chaquenos no entierran sus muertos en parajes determinados, sino que los entierran debajo de un árbol en cualquier parte, donde la muerte los sorprende generalmente, dejándoles con la cabeza desde el cuello afuera y los cubren con ramas, colocándoles delante un plato con comida.

6^a - Se tiene la creencia que cuando esté forjado el fin del mundo no habrá o' no nacerán más chicos, ni animales.

g) - Fantasmas, espíritus, duendes.

1^a - Cuando una persona muere y no ha llegado el tiempo de morir (es decir que ha fallecido casualmente por un accidente cualquiera como por ejemplo, por una bala perdida) se cree que el alma de esa persona si que haciéndose sentir por medio de ruidos, gemidos, silbidos, etc.; a algunos esa alma se les aparece en su forma natural y al acercarse desaparecen.

2^a - Cuando después de muerte, se reza una novena, debe rezarse en la misma pieza en que falleció, pues de lo contrario el alma de esa persona andará rondando ese lugar.

3^a - Hay casas en las que es imposible vivir, porque de noche se sienten ruidos, se ven fantasmas; se tiene la creencia de que en estas casas debe haber dinero escondido o bien que el espíritu de alguna persona recorre las habitaciones; es conveniente rezar un credo para que desaparezcan.

Fuegos fatuos, la luz mala.

1^a - Donde aparece la luz mala, se cree que haya algún tesoro enterrado por los antiguos y que la luz es producida por el cardenillo en el metal, y que debe buscarse de noche

porque de día no se encuentra.

h) Brujería

- 1^a - Cuando uno quiere entrar en una casa ajena y que los perros no le ladren o le hagan daño, se coloca en la cabeza el sombrero dado vuelta al revés.
- 2^a - Para el mismo objeto, se pone en la boca un cuchillo y se aprieta con los dientes el filo del mismo.
- 3^a - Para que un perro quiera a una persona, se le cortan los pelos de la punta de la cola y se guardan.
- 4^a - Para conseguir lo mismo se da al perro un pedazo de carne, con la saliva de la persona que desea hacerse querer.
- 5^a - Para que dos personas de distinto sexo se quieran mucho, se trata de conseguir un poco de cabello de cada uno de ellos, y para conseguir el objeto deseado basta unir esos cabellos.
- 6^a - Cuando echan sal en una casa y que vulgarmente se dice salar una casa, ésta no se verá libre de continuas desgracias.
- 7^a - Para que una persona toque bien la guitarra y cante, se compra una guitarra el día Jueves Santo y seis cuerdas nuevas para la misma; estas cuerdas se ligan con un

pañuelo de mano, nuevo y se llevan lo mismo que la guitarra el Jueves Santo al oscurecer debajo de un curupí-caí; el que quiere conseguir su objeto, debe velar la guitarra, es decir se encienden velas hasta llegar la media noche, hora en que se le presenta primero un duende que coloca las cuerdas y templada la guitarra, luego la deja y acto continuo aparece otro que toca un poco más y hace lo mismo que el anterior y así continúan hasta llegar un cuarto, que es el que toca y canta muy bien; al terminar, éste quiere llevarse la guitarra, entonces el que velaba tiene que pelear con él para sacarle la guitarra y al conseguir esto se apaga la vela, continuando desde entonces tocar la guitarra muy bien y cantar, siempre que en todo este tiempo no se haya sentido en ninguna parte el canto del gallo. - Con el pañuelo que envolvía las cuerdas se limpia bien la guitarra; ese pañuelo debe ser lavado en seguida por una muchacha virgen y luego se lo guarda conservándolo siempre. -

8ª - Para que los animales que estén en un lugar, nunca se vayan de allí, se corta la punta de la cola de un animal y se la entierra donde éstos están.

i) - Levanderismo

1ª - Si a una persona le pica una víbora ya sea en el brazo o en la pierna, se hace un pozo en la tierra mojándola bien y en él se entierra el miembro que ha sido picado, cubriéndolo con la tierra.

jada y bien apretada; se lo mantiene así por espacio de cinco o seis horas. —

- 2^a — Cuando a una persona le pica una raya debe aplicarse en la parte picada arena caliente sea por el calor del sol o por el calor del fuego, calmando los dolores fuertes que produce.
- 3^a — Para el mal de vista, curan con grasa de cuervo aplicándola por fuera de los párpados. —
- 4^a — El que sufre de hernia puede curarse fácilmente dejando labrado o cortado en el tronco de un ombú la forma del pie de la persona enferma, del lado que tiene la hernia; ésta se curará a medida que se va secando la parte cortada en el árbol.
- 5^a — La mordedura de un perro se cura haciendo de la cola del mismo, (de la punta) quemándola, un polvo que se aplica sobre la herida.
- 6^a — Si una persona es picada por una raya se cura con la grasa del mismo animal, es decir de una raya, no precisamente la que le haya picado. —
- 7^a — Para que una persona no sufra en el momento del parto, se le da a comer carne de raya durante el embarazo.
- 8^a — La lanceta de la raya se emplea como escarba-dientes, para evitar los dolores de muelas.
- 9^a — Para que una persona nunca se enferme de viruela debe comer una cuarta de la cola de un yacaré.

- 10° - La viruela se cura frotando las pústulas con grasa de yacaré o de iguaná.
- 11° - Para evitar recaída de una enfermedad, o contagio de la misma, se sahunan las piezas quemando piel de yacaré.
- 12° - Para que un chico no sufra al salir los dientes, antes de nacer éstos se le colocan en una cinta o collar los dientes del yacaré.
- 13° - Se cura el reumatismo haciéndose fricciones con la grasa del tigre.
- 14° - Para curar la picadura de una víbora, se aplica sobre la herida, hojas machacadas de la enredadera silbete llamada quapa.
- 15° - Para el mismo objeto se aplica en la herida un hierro candente.
- 16° - Cuando uno se rompe una pierna, brazo, etc., se lo dequiella a un chivo sobre la parte fracturada, luego se le lía con el sebo de los riñones del mismo y se entablilla con tablitas finas o ta cuaritas; los huesos se unen solos; al poco tiempo, las astillitas de los huesos rotos buscan salir solos, y la parte fracturada queda bien como si nada le hubiera ocurrido.
- 17° - Para hacer parar la sangre de una herida cortante o punzante, se quema un sombrero viejo, se hace un polvo y se le aplica sobre la herida.

18. - Para conseguir el mismo objeto, se aplica sobre la herida tela de araña.
19. - Si un animal vacuno hiere a una persona con el cuerno, se lo enlaza al animal en seguida, se le corta con serrucho la punta del cuerno, luego se quema éste y se hace con él un polvo que se aplica en la herida, pero antes es conveniente lavar la herida con las aguas de un chico.
20. - Se cura el dolor de vista, lavando ésta con las aguas de un chico.
21. - Para curar el dolor de oídos, se pone al calor del fuego, el hueso de la articulación de las caderas con la pata del animal y esa grasa o aceite que sale, se absorbe con un algodón y se pone en el oído.
22. - Se cura el empeine (ó manchas rojas que salen en el cuerpo) poniendo un hacha con la cual se haya cortado huesos, al sol, y el sudor que le brita al hacha con el calor del sol, se recoge con los dedos y se aplica en las manchas.
23. - Para curar a una persona de la tos conocida con el nombre de tos ferruna, se toma un hilo, cinta ó piolín, se mide con ella al rededor del pescuezo de un perro y esa medida se le coloca en el cuello, a la persona que tiene tos.
24. - Para curar el hipo, se extiende el brazo derecho a la altura del hombro y se mira fijo en el centro de la palma de la mano.

- 25.º - Se cura el hipo con los siguientes medios:
 Se da vuelta el cuello y los puños. -
 Se piensa en una persona a quien se la quiere mucho y luego pronuncia para sí, tres veces el nombre de la misma. -
 Se trata de asustar a la persona que tiene hipo, ya sea por medio de un grito, relato, etc. -
- 26.º - Como preservativo contra la viruela, se quema en las piezas cuero de zorrino. -
- 27.º - Para no sufrir de dolores de muelas, se cortan las uñas en día lunes. -
- 28.º - Para curar la sordera se ponen en aceite de oliva unos ratoncitos blancos recién nacidos hasta que se deshagan ó pudran; se cuele este aceite y se le echa una o dos gotas en el oído, todos los días, hasta que se sane. -
- 29.º - Para curar y hacer desaparecer los cadillos o verrugas se cuentan estos y luego se cuentan igual número de granos de sal, los que se lían en un papel o género de color llamativo; así liados se colocan en la vereda o camino transitado; el que lo halla y alza se llenará de cadillos, y el que tenía se sanará o verá libre de ellos. -
- 30.º - Para curar la cupía (granitos pequeños que salen en la punta de la lengua) basta con que otra persona distinta pronuncie esa palabra para que se le pase a ella la enfermedad, sanando la primera. -
- 31.º - Un animal mordido por una víbora se sana poniéndole en el pescuezo una lonja de cuero de

carpincho.

32. - Se curan las almorranas (almorroides) frotándose el cuerpo con sebo viejo (rimonada de vaca guardada de tiempo atrás).
33. - Cuando una persona ha perdido el conocimiento a consecuencia de un golpe se le da a tomar unos tragos de las aguas de otra persona.
34. - Para que un niño sea vivo, ágil, despierto, etc, se le hace dormir desde que nace, sobre un cuero de chivito.
35. - Para que un chico no se orine en la cama, ni en los pantalones, se lo hace sentar sobre un badillo caliente.
36. - Se curan las hemorroides, sentándose el enfermo sobre un cuerito de aguara - popé.
37. - Para curar las hemorroides se toma una coma deuja viva y un día viernes en ayunas, se le escupe en la boca y se le corta la cola.
38. - Para curar cadillos se quema un palito de yerba y así encendido se aplica sobre el más grande hasta quemarlo profundamente; los demás desaparecen.
39. - Para que desaparezcan los cadillos se inca el mayor con una aguja haciendo cruz.
40. - Para conseguir lo mismo, es bueno tomar un sapo y pasar la barriga del mismo por sobre los cadillos;

luego se tira el sapo lo más lejos posible a fin de que no se sienta cuando cae, no debiendo mirarse dónde cayó.

41.- Para cortar cadillos, verrugas, lunares, se atan estos con una cuerda de caballo y se va ajustando ésta todos los días, hasta que se corte completamente.

j). Mitos. (en 1 sola hoja los 2)

1º - Los tobas alientan una idea muy vaga de la existencia de un Dios creador y de un espíritu malo al que llaman Cahueimaité; tienen la idea de que ese Dios creador o Ser Supremo, tiene atribuciones ilimitadas y cuya influencia reconocen en todos los momentos, en todas las cosas, pero no tienen idea de la forma de ese Ser misterioso. -

2º - Entre la gente del pueblo se tiene la creencia de que Dios había creado muchos ángeles que debían ser buenos y cuidar a todos; estos ángeles vivían en el cielo, pero entre todos había uno que era muy travieso, diablo y que siempre hacía mal a todos los demás; un día que se conducía muy mal Dios lo empujó y cayó del cielo; pero como el diablo no quería vivir en la tierra donde se quemaba se prendió de un árbol, de donde al querer sostenerse entre las ramas se le desgarró una parte de la piel formándosele entonces la cola, pero no pudiendo sostenerse cayó en la tierra, y dándose un golpe tan fuerte que se le formaron los dos cuernos y desde entonces persigue a las personas y principalmente a los niños. -

k) Cosmogonía. - X

1^a - Es una creencia popular de que Dios fue el creador del cielo y de la tierra y de todo lo que hay en ellos; que en un día hizo la luz; en otro día formó el cielo; en otro día creó el agua, la tierra, las plantas, flores y frutos; en otro día hizo el sol, la luna y las estrellas; en otro día formó los peces y las aves; en otro día todos los demás animales y el hombre; luego creó un día que llamó domingo para que el hombre que debía trabajar mucho para vivir, descansara y se dedicara a él. Que al hombre lo formó con un poco de tierra y después de darle forma lo sopló para darle vida; este hombre se llamó Adán que quiere decir tierra. Como éste se encontraba muy solo y triste, para que se hallara lo hizo dormir y mientras dormía formó una mujer a la que llamó Eva que quiere decir madre de todos; de estas dos personas nacieron todas las demás, por eso se dice que todos somos hermanos. -

l) Supersticiones varias.

1^a - Si se encuentra en el camino una alpargata o zapatilla con la planta para arriba, hay que darla vuelta para conseguir suerte.

2^a - El último día de Septiembre golpear con un látigo en todos los rincones de la casa, diciendo: "afuera señor Octubre", a fin de que no entre la miseria en la casa.

3^a - El 1^o de agosto a la madrugada para evitar las enfermedades tan frecuentes en este mes, se deben sahumar las piezas de la casa con cáscaras de naranjas, yerba, azúcar, incienso, romero, etc.

- 4^a - Cuando una persona se golpea el codo es que va a recibir una visita inoportuna
- 5^a - Cuando al sacar una pava del fuego se le adhiere una brasa encendida, anuncia visita desagradable.
- 6^a - Cuando una persona se ha detenido demasiado tiempo de visita en una casa y se desea que ya se retire, se coloca detrás de una puerta un sombrero sobre una escoba con el cabo para abajo.
- 7^a - Echando un puñado de sal en el fuego, se obtiene el mismo resultado.
- 8^a - Cuando se ve un negro debe decirse: "¡eta para vos, suerte para mí."
- 9^a - Ver un marino indica sorpresa agradable.
- 10^a - Cuando se ve un rengu, y después de contarle los nueve pasos se le repite tres veces: "rengu traeme un conocido", es seguro que aparece alguna persona conocida.
- 11^a - Tocarle la joroba a un jorobado indica suerte.
12. - Tener o encontrar muchos alfileres indica dinero
13. - La tinta que se derrama en el suelo trae disgustos o desgracias para la persona que la derramó.
14. - La persona que se pone la ropa al revés va a recibir un obsequio.
15. - Un terrón que cae, aceite que se derrama, un

espejo que se rompe, anuncian desgracias. -

16. - Cuando se dibuja en la pared la sombra de un objeto cualquiera formando una casa ó una persona, anuncia muerte; hay que mover el objeto para destruir esa forma, a fin de que no se realice.
17. - Romper un cristal anuncia matrimonio. -
18. - Forcarse el pié derecho conquista, el izquierdo rival.
19. - Cuando uno oye que lo llaman y va a ver que desea, resultando que no ha sido llamado, significa muerte de alguno de la familia; generalmente muere el que se supone que llamaba.
20. - El reloj que adelanta indica que los negocios van bien y si atrasa, lo contrario.
21. - Cuando uno ve a una persona que ha entrado en una casa y va uno a ver quien es, no encontrando a nadie, anuncia muerte de algún miembro de la familia. -
22. - Morderse la lengua anuncia bromas para el que se muerde.
23. - Si se rompen dos cosas ú objetos hay que romper a propósito una tercera, para que no ocurra lo mismo con algo que se aprecia. -
24. - Para que una guitarra tenga buen sonido hay que colocar dentro de ella el cascabel de la víbora.

de este nombre.

25. - El pan boca abajo indica miseria, por lo que debe dársele vuelta en seguida.
26. - La sal que se derrama anuncia pérdidas o miseria.
27. - La persona que sale de su casa y vuelve a entrar en seguida, porque se ha olvidado de algo, perderá su suerte.
28. - Cuando una persona tiene la oreja derecha muy colorada y caliente, es porque se acuerdan mal de ella, si es la izquierda la recuerdan bien. En el primer caso se dice: que se muera la lengua la persona que me recuerda mal.
29. - Para que no se realicen los sueños malos que una persona tuvo de noche, no debe contarlos en ayunas; y cuando son buenos contarlos en ayunas para que se realicen. -
30. - Cuando se cae un objeto, significa, que a esta persona la recuerda otra cuyo nombre empieza con las iniciales del objeto que cae, y la del día en que cayó.
31. - Al entrar el sol no debe nunca peinarse una persona, pues si así lo hace se acorta la vida de la madre.
32. - Se cree que la persona que estornuda a la mañana temprano, no morirá en ese día.

33. - Si se pierde alguna cosa, para encontrarla se ata un pañuelo y se dice: "Pilato no te desato hasta que no me hagas encontrar lo perdido". -
34. - Cuando al tirar un fósforo permanece encendido, es suerte para el que consigue apagarlo. -
35. - Cuando baila o tiembla el párpado superior indica alegría, el inferior tristeza o llanto. -
36. - La persona que se ríe en día viernes, llorará el día sábado o domingo. -
37. - Cuando se sienten de noche silbidos tristes y prolongados anuncian lluvia; si se contestan, se oyen en seguida más cerca, los silbidos. -
38. - Para evitar el dolor de muelas es necesario tener cuidado al calzarse, de ponerse siempre el calzado del lado izquierdo primero. -
39. - Cuando al pasarse la mano en una despedida dos parejas se cruzan las manos y entre ellas hay personas solteras, anuncia casamiento para una de ellas.
40. - Cuando a una persona le da comezón en la palma de la mano, debe cerrarla inmediatamente pues esto significa obsequio o dinero. -
41. - Cuando dos personas del mismo sexo se secan las manos al mismo tiempo en una toalla, se dice que van a ser rivales.
42. - Cuando el fuego produce chispas abundantes

prodiciendo ruido se ata la punta de un pañuelo para recibir dinero.

43. - Cuando una persona toma el sobrante de agua dejado por otra en un vaso, se dice que ésta sabrá los secretos de la primera.
44. - Ningún trabajo debe comenzarse en día sábado, porque tardará mucho tiempo para terminarse.
45. - La persona que tiene o usa ópalo, es desgraciada.
46. - La pérdida de un brillante, anuncia desgracia.
47. - Pegalar pañuelo, es indicio de pérdida de amistad.
48. - Para saber si una persona la quiere a otra como amiga o esposa, se toma una margarita y a medida que se sacan los pétalos se dice: me quiere mucho, poco o nada para amiga o para esposa.
49. - Se cuentan cada vez que se ve un caballo blanco, hasta llegar a cien caballos y luego se fija a quien le da primero la mano; ésta persona será el esposo o las iniciales de su nombre, serán las del futuro.
50. - La persona que tiene las uñas blandas será de poca vida y la que tiene las uñas duras o fuertes será de larga vida.
51. - Cuando un cadáver no cierra bien los ojos anuncia otra muerte, de algún otro miembro de la familia. - Para que no se realice se debe tratar de que cierre y para esto se le pone sobre los párpados unas monedas de cobre, o cualquier otro peso.

52. - Antes de dar un alfiler hincar a la persona ²⁰ que se le da, para no perder las amistades. -
53. - Cuando a un soldado se le cae el sable, anuncia mala suerte.
54. - En la mesa donde se come, no debe ponerse nunca dinero, porque anuncia desgracia.
55. - No debe pasarse nunca un objeto con la mano izquierda, pues es un mal augurio para el que la recibe.
56. - No debe coserse la ropa puesta, porque anuncia enfermedad ó muerte.
57. - El que regala un arma blanca, pierde la amistad.
58. - Para que no salgan padraestros en los dedos de la mano, se cortan las uñas los sábados, día de la Virgen, ó cualquier otro día que no tenga r como el lunes, jueves, etc. -
59. - Cuando se encuentra una herradura de caballo con clavos, hay que alzarla, pues indica suerte.
60. - Al encontrar un pedazo de pan en el suelo, hay que alzarlo y besarlo porque es gracia de Dios. -
61. - Para que no entre la miseria en una casa, el 1.º de octubre a la madrugada se reúnen todos los de la familia é invitan a algunos amigos de confianza y hacen una comilona, (es decir comen bien) para que no les falte nada durante ese mes.

62. - Es una creencia entre la gente del pueblo que si se casan se arruinan; quedan pobres, y después de mucho tiempo, recién pueden adelantar, por eso no se casan y viven en concubinato.

B. - Costumbres tradicionales

a) ceremonias con que se solemnizan algunos acontecimientos, tales como nacimientos, matrimonios, muertes.

1ª - Costumbres. - En el día de Todos los Santos o sea el 1º de noviembre, acostumbra las personas del pueblo (o de las orillas) mandar a sus hijos chicos a recorrer las casas de familias, llevando una pequeña cruz y una bolita o panuelo sujeto al cuello donde guardarán lo que se les da. A cada casa donde llegan, dicen en seguida de llamar: "Angeles somos, colación, colación, colación". Las personas de la casa tienen que darle flores, comida, pan, dinero, etc. Ellos agradecen entonces con versitos a los que les dan y con otros versos contestan a los que nada le dan. Por ejemplo dicen a los que les dan algo, los siguientes versos:

Aquí es la casa de las rosas,
Donde viven las hermosas.

Otro. - Esta casa tiene palos blancos,
Donde viven las palomas blancas. - etc.

- A los que nada les dan les contestan, por ej.:

Esta es la casa de las espinas
Donde viven las mequinas.

Otro. - Esta casa es de los carandai'
Donde viven las tacatéi.

Nacimientos -

- 1^o - Cuando nace un niño o niña todos los de la familia van a conocerlo y le llevan obsequios, como ser algunas piezas de ropa, alhajas para el mismo etc. - No permiten que personas extrañas lo vean, hasta que no cumpla dos o tres meses, pues dicen que si llega a ver una persona que tenga el cuerpo enfermo la que lo mira, inmediatamente se le parte el cráneo al chico y fallece al poco rato. La primera salida de la madre debe ser ir a la iglesia a oír misa.
- 2^o - Acostumbran a bautizarlos a los pocos días de nacer y con ese motivo hacen una fiesta donde comen, beben y bailan. Al salir de la iglesia se reúnen los chicos y gritan: "¡Qué viva el padrino!" Este debe arrojar al suelo moneditas que recogen los chicos. Si así no lo hace, le gritan hasta que se pierden de vista: "Padrino pelado".
- 3^o - Cuando un niño cumple un año, invitan a las personas de su amistad y hacen una comida, tocan música y bailan, festejando que se ha salvado la madre y el hijo, pues tienen la creencia de que hasta que no pase un año, no están fuera de peligro ninguno de los dos. Otros tienen la creencia de que sólo bastan cuarenta días para estar fuera de peligro, por eso dicen que la madre tiene un pie en la sepultura hasta ese tiempo.

Matrimonios -

- 1^o - El día antes de realizarse las bodas, se preparan dos piezas arregladas, separadas por una tercera en la que pasarán la noche los invitados.

En la noche, víspera del casamiento los novios se confiesan y deben pasar la noche en cada una de las dos primeras piezas, mientras en la tercera los miembros de la familia y amigos velan a los novios, es decir pasan la noche jugando, bailando, etc. - Al día siguiente muy temprano comulgan y se casan, yendo a la iglesia acompañados de todos los asistentes a la boda. - Uno de los miembros de la familia debe levantar o retirar de la cara, el velo de la novia, acto continuo de efectuarse la boda y luego todas las amigas besan antes de retirarse de la iglesia.

- 2º - Otros, cuando se efectúan las bodas que siempre la realizan en la iglesia, van en coches, jardineras, carros y caballo. Terminada ésta se retiran, quemando en el camino cohetes, estruendos, largan tiros, dan vivas a los novios y cuando ven algunas personas en el camino tiran confites. Luego bajan todos, incluso los recién casados, a un almacén donde se sirven bebidas y se proveen de todo lo necesario para festejar el acto, con bailes, juegos etc, cuando llegan a la casa. -

Muertes. -

- 1º - Cuando es un niño el que muere, al cumplir un año de su muerte, realizan un baile, juegan, porque tienen la creencia de que como es un ángel no deben sentir, sino que deben estar alegres.
- 2º - Cuando es una persona mayor la que fallece, hacen velorios durante nueve días seguidos, en los que siguen la novena, a la cruz, por el descanso del alma del difunto; deben empezar en día domin

go para terminar lunes, día de las ánimas; luego el día martes la llevan la cruz a la iglesia para bendecirla y luego llevarla al cementerio, para colocarla sobre la sepultura. A estos actos concurren todos los de la familia y amigos. - En esos velorios juegan, tocan la guitarra, acordeón, etc, mientras otros se lamentan.

3° - Era muy común entre la gente del pueblo y aún algunos acostumbraban hasta hace poco, cuando moría alguna persona, lamentarse a gritos todos los de la familia, recordando sus bondades y servicios.

En los días 1° y 2 de Noviembre iban al cementerio todos los de la familia, se sentaban en círculo al rededor de la sepultura y mientras unos daban alaridos, otros tomaban mate, tocaban la guitarra, bebían, y reían a carcajadas; así pasaban estos dos días en el cementerio, pero ahora a fin de impedir esto, se les prohíbe detenerse más del tiempo necesario para visitar y arreglar las sepulturas.

b) Juegos - Juegos populares

1° - Carrera de sortija. - Se colocan dos postes a una distancia de tres metros más o menos, unidos por un cordón del que se suspende un anillo. Los que corren deben salir de la misma distancia, primero uno, después otro y así hasta correr todos; al llegar al lugar en que está la sortija tienen que tratar de sacarla con un pequeño palito que llevan en la mano, pero siempre al galope y sin detenerse; si lo consiguen y ésta no se les cae tienen que llevarla a matrar donde se pagan los premios, que generalmente son pañuelos, carteras, etc.

2° - Carrera de corbatas. - Cuatro o cinco señoritas, cada

una con una corbata en la mano esperar a igual número de jóvenes que a caballo y de una distancia de 50 a 100 metros llegan a galope y bajan del caballo; cada una de las señoritas le coloca a uno de los jóvenes una corbata; vuelven a subir éstos y continúan la carrera hasta el lugar indicado como término de la carrera; el que llega primero es el que gana.

3º - Carrera de cintas. - Como el primero, pero con la diferencia siguiente: En lugar de la sortija se encuentran suspendidas de la cuerda, cintas arrolladas imitando carretes, (generalmente son cintas pintadas o bordadas por señoritas). Cada cinta que consiguen sacar con el palito, es para el que la saca.

4º - Carrera de sorpresa. - Como el segundo, con la diferencia de que en lugar de las señoritas hay un cajón cerrado conteniendo objetos, (generalmente piezas de vestir) Los que corren deben llegar, bajarse, sacar sin ver uno de los objetos, ponerse y continuar la carrera.

5º - Carrera de la aguja. Como el segundo las señoritas están con una aguja en la mano; los jóvenes a pie corren y llegan donde están éstas, con una hebra de hilo en la mano, enhebran la aguja que tienen ellas y continúan la carrera; el que llega primero, es el que gana.

6º - Carrera de embolsados. - Los que corren entran en unas bolsas que las sujetan o atan debajo de los brazos, y así corren; el que llega primero sin caer es el que gana.

7º - Carrera de tres piernas. - Dos personas se atan

dos piernas juntas por ejemplo, la derecha de una con la izquierda de la otra, de modo que quedan con tres piernas; dos o tres parejas así sujetas cada una, corren al mismo tiempo; la que llega antes sin caerse es la que gana.

8.º - Carrera de una pierna. - Dos o más personas parten al mismo tiempo y van saltando con una sola pierna; la que llega antes sin caer, bajar la otra pierna, o sin cambiar de pierna, es la que gana.

9.º - Palo jabonado. - Consiste este juego en subir hasta el extremo superior de un palo alto, cubierto de agua y jabón, y tomar uno de los premios allí colocados.

10.º - Rompe cabeza. - Consiste en ir, ya sea sentado, acostado, arrastrándose, de un extremo a otro de un prisma triangular, que gira fácilmente; si caen de él, que es lo probable, pierden.

11.º - Taba. - La taba tiene cuatro partes que son: los costados llamados; lomo la parte más lisa y holla ó cara la parte cóncava; la parte ancha se llama buena suerte y la parte angosta mala suerte. - Si la taba cae con la parte ancha para arriba el que la tiró gana; si al tirar cae con la parte angosta para arriba, pierde; si cae con el lomo ó la cara para arriba, no pierde ni gana.

Juegos infantiles.

1.º - El queló. - Consiste en que un niño corra a los demás hasta ver si lo alcanza; si toma alguno éste debe correr a los otros. - Para saber quien queda, cuentan hasta veinte, o bien emplean algunos de los

siguientes dichos: "Uno, dos, tres, cuatro, perro, gato, veinticuatro." - "Sto, ito, pajarito, que te hizo Jesu-
cristo; con qué - con la cerda verdadera abre la
puerta y sale afuera." - "Piqui, piqui, pón, cara
de cartón." - "Uno, dos, tres, el inglés tiró la es-
pada y mató cuarenta y tres". -

- 2° - El que lo quapsú o sentado. - Un niño de pie que es el que queda, trata de alcanzar a los otros que sentados en cuclillas se mueven de un lugar a otro; si alguno de estos se pone de pie y en ese momento es alcanzado por el que queda, pasa a reemplazar a éste y así continúa el juego.
- 3° - Queló escondido. - Un niño queda sin mirar, mientras los demás van a esconderse; después de un momento va a buscarlos; al primero que lo encuentre y lo alcance, tiene que reemplazarlo.
- 4° - Pica piedra. - Muy semejante al anterior, con la diferencia que la niña que está sin mirar, al darse vuelta, mira para ver si ve alguna de sus compañeras escondidas; al verla tiene que decir: pica piedra por Súra por ejemplo; ésta debe salir del lugar en que estaba escondida, y es la que debe reemplazar a la primera, después que se las encuentre a todas.
- 5° - Fideo. - Se toman dos niñas de las manos y giran pasando los brazos por sobre la cabeza.
- 6° - Fideo fino. - Se ponen dos niñas una frente a otra y tomadas de las manos, sin soltarse giran rápidamente hasta cansarse.

- 7°: Sos soldados. - Un grupo de niños que son los soldados, corre a otro grupo que son los prisioneros; si consiguen tomar a alguno lo llevan hasta un rincón donde queda un soldado cuidando para que no se escape; si consigue evadirse tienen que correrlo nuevamente.
- 8°: A las esquinitas o hay pan - Un niño pide pan de casa en casa, las que son otros niños colocados en lugares determinados, y que tratan de cambiar de lugar sin que el primero los vea. Si este consigue ocupar el lugar de alguno de los otros, el que queda sin casa debe pedir pan.
- 9°: El mar está agitado: Varios niños se ponen en fila y el que va adelante que es el que dirige el juego dice: "el mar está agitado", repite esto varias veces y luego dice "el mar está en calma"; al oír esto todos deben correr e ir a ocupar los sitios señalados de antemano, con tiza en el suelo; como siempre debe haber un sitio menos que el número de niños que juegan, el que queda sin lugar pasa al frente y vuelve a comenzar el juego. -
- 10°: La abuelita. - Forman un círculo tomados de las manos y dan vueltas al rededor de otra niña que está en el centro sentada; a medida que dan vueltas dicen: ¿qué horas son, mamita? - la una, contesta la del centro; ¿qué horas son mamita? - las dos - y así hasta llegar a las doce. - Luego le preguntan: ¿que estás buscando mamita? - Una agujita. - ¿Para qué la agujita? - Para coser mi bolsita. - ¿Para qué la bolsita? - Para poner mi cuchillito. - ¿Para qué el cuchillito? - Para matarlas a Vds. - Dichos esto, todas corren y la abuelita detrás procura tomar

alguna; si lo consigue ésta pasa a ser la abuelita y comienza el juego de nuevo.

11. - Arroz con leche. - Las niñas forman un círculo y cantan, mientras otra en el centro permanece callada: "Arroz con leche - Me quiero casar - Con una señorita - De San Nicolás - Que sepa tejer - Que sepa bordar - Que sepa abrir la puerta - Para ir a jugar". - Las del círculo se detienen y se callan, mientras la del centro dice: "Yo soy una viudita - Mandada por el rey - Me quiero casar - Y no sé con quién - Con ésta sí - Con ésta no - Con esta señorita - Me casaré yo." - Al decir esto último señala a tres compañeras de las del círculo; la última pasa al centro y vuelve a empezar el juego

12. - La gallina papanata. - Se sientan las niñas y la que dirige, señalando la pierna de cada una de las demás dice: "La gallina papanata, pone huevo en la canasta, pone uno, pone dos, pone tres, etc., hasta llegar a ocho - y luego dice guarda este bizcochito para mañana las ocho. - Esta, debe retirar o esconder esta pierna, y comienza nuevamente hasta que salen todas; a la última que queda, se le hace golpear con la pierna en el suelo. -

13. - La unilla. - Como el juego anterior, sólo que se dice: Unilla, dosilla, tresilla, cuartana, olor de manzana, verruga en la tez, contigo son diez, manda decir Dios, que pongan la mesa, que ya son las diez. -

14. - A un niño sentado en el regazo de otro, se

lo llamaca diciéndole: Aseerrín, aseerrón, - Sa madera de San Juan - Pide pan no le dan - Pide queso le dan - Un pedacito de hueso. - (Este juego se llama "El aseerrín").

15. - El ángel y el diablo. - Cada uno de los niños tiene el nombre de una flor menos tres; uno de estos dirige el juego, el otro es el diablo y el otro el ángel. - Una vez viene el ángel y otra vez el diablo y dicen: Tan, tan; - ¿Quién es? - El ángel; - ¿Qué busca? - Una flor; - ¿Qué flor? Aquí dice el nombre de una flor, si acierta a decir el nombre que tiene alguno de los niños, lo lleva consigo; lo mismo dice el diablo y así continúa el juego hasta que no queda ninguno. -

16. - El Arca de Noé. - Los niños tomados de la mano forman un círculo al rededor de otro que es el que dirige; cada uno de ellos tiene el nombre de un animal. Dan vueltas diciendo: "En el Arca de Noé, todos caben, todos caben, En el arca de Noé, todos caben y yo también". - El del centro pregunta: ¿Qué hace la gallina? la niña que tiene este nombre debe contestar en seguida por ejemplo: La gallina vuela e imitar la acción; si se equivoca paga prenda.

17. - El trapo escondido. - Los niños no deben mirar; uno de ellos esconde mientras, un pañuelo o género y dice ya está; los demás salen a buscar; si están lejos del pañuelo, el que lo escondió debe decir: "frio", si se acercan, "tibio", si están más cerca "caliente" y cuando ya lo va a encontrar, "se quema" y por último cuando lo encontró, "se quemó". - El que lo encuentra pasa a esconder y comienza el juego de nuevo. -

18. - Gallo ciego. - A un niño se le venda los ojos y se entabla con él, el siguiente diálogo, tomándole de la mano: Gallo ciego - Señor - ¿Qué se le ha perdido? - Una aguja y un dedal - ¿En qué calle? - En la calle de San Nicolás - ¿Pues yo lo tengo y no le quiero dar. - Al decir esto se le larga la mano, y el gallo ciego debe tratar, sin ver, de tomar o tocar a alguno de los niños; si lo alcanza, éste pasa a ser gallo ciego y comienza de nuevo el juego.

19. - Bolitas. - Al pocito. Se hace un pocito en el suelo y desde una distancia, cada uno de los jugadores tira su bolita; el que la acerca más al pocito debe tirar antes; gana el juego el niño que consigue antes hacer entrar la bolita en el pocito y acertar a la del compañero, es decir tener "quemá", como dicen los niños. - A la troya. Se hace un círculo y sobre él se colocan las bolitas; desde cierta distancia cada uno de los jugadores tira su bolita tratando de acercarse al círculo; el que queda más cerca, ese debe comenzar el juego; todas las bolitas que consigue hacer salir del círculo las va recogiendo; cuando al tirar no saca ninguna debe seguir el otro niño y así sucesivamente hasta que se terminen las del círculo; cada uno de los niños gana las que ha sacado. Otras veces se continúa el juego entre los dos y el que primero tiene "quemá" del otro, gana el juego y debe recibir todas las bolitas que sacó éste. - El ovillero. Es este otro juego de bolitas, semejante al anterior, con la diferencia que en lugar de círculo se traza una línea recta y sobre ella se colocan las bolitas; luego se procede como en la troya. -

20. - Al tira y afloja. - Cuatro niños toman cada uno la punta de un pañuelo; uno de ellos que dirige el juego dice: "Al tira y afloja perdi mi caudal, al tira y afloja lo quiero ganar.; Aflojen!" Al decir esto todos deben estirar, si se equivocan pagan prenda; luego dicen: Al tira y afloja perdi mi caudal, al tira y afloja lo quiero ganar. ^{Tienen} Al decir tiren, todos deben aflojar, y así continúa el juego hasta que todos paguen prenda.

Juegos de sociedad.

1º - Gran bonete. - Cada uno de los jugadores tiene el nombre de un color, menos el que dirige, que es el Gran bonete. El niño que dirige comienza el juego del siguiente modo: Al Gran bonete se le perdió un pajarito y dice que lo tiene el bonete azul. - Yo señor (contesta este) - Si señor - No señor - Pues ¿quien lo tiene? - El bonete Rojo - El que tiene este color, dice como el anterior - Yo señor - Si señor - No señor - etc., y así continúa hasta que se equivoquen todos y paguen prendas.

2º - El jardinero. - Cada uno de los jugadores tiene el nombre de una flor; el que dirige el juego es el jardinero que comienza diciendo: El jardinero tiene sueño y quiere dormir con la violeta; la que así se llama responde en seguida y luego continúa el siguiente diálogo con el jardinero: "¿Qué más te quisieras dormir conmigo? - ¿Con quien quieres dormir? - Con el jazmín - Este continúa el mismo diálogo con la violeta y así sucesivamente."

mente durante todo el juego; los que se equivocan pagan prenda.


3º - El peluquero - Los jugadores se sientan en sillas alternadas, es decir que una tiene el respaldo de un lado, la siguiente del otro, o mejor dicho el asiento de una da con el respaldo de la otra; cada uno toma el nombre de alguno de los útiles del peluquero como: navaja, cepillo, peine, etc. - El peluquero que es el que dirige el juego, debe estar sin asiento; da vueltas al rededor de los jugadores diciendo: el peluquero necesita navaja, jabón, peine, etc; cada uno de estos debe levantarse y seguir al peluquero, hasta que este se siente y dice el peluquero nada necesita; al decir esto los jugadores corren a sentarse, pero no deben dar vuelta las sillas; el que queda sin asiento paga prenda y vuelve a comenzar hasta que todos den prenda.

4º - La gorra - Cada uno de los jugadores tiene el nombre de una ciudad y el que dirige el juego es la gorra. - Este comienza diciendo: La gorra anduvo de punto en punto y fué a parar en Santa Fe; éste responde: No paró tal; ¿donde paró? pregunta la gorra y le contesta en Buenos Aires; éste vuelve a seguir con Santa Fe el mismo día: No paró tal; ¿donde paró? - En Corrientes y así hasta que alguno se equivoque y pague prenda; vuelve a comenzar de nuevo la gorra, hasta que el juego termina, cuando todos den prenda.

5º - El almacenero - Todos los jugadores están sentados en rueda y tienen los nombres de artículos de almacén. - El almacenero comienza diciendo

do: "arroz" - éste contesta: "Señor" - "Su asiento quiero yo" - Y si lo quiere, tómelo. - Se levanta el arroz y da su asiento al abmacenero y dice: "fideo" éste responde "señor" y continúa con el arroz el mismo diálogo anterior - Cuando alguno se equivoca, paga prenda y vuelve a empezar el abmacenero. -

6^o - Sos oficios - Dos jugadores se sientan en círculo y cada uno representa un oficio que debe imitar lo con movimientos de las manos cada vez que el director del juego hace el mismo movimiento. El director comienza diciendo: Antón, Antón, Antón, pirlen, lerun, cada cual, cada cual atiende su juego y al decir esto hace como que lava; la lavandera tiene que hacer el mismo movimiento, si se distrae paga prenda. El que dirige este juego tiene que ser muy activo para cambiar a cada momento el movimiento y los jugadores estar atentos, pues en cuanto deja de hacer el movimiento que a ellos les corresponde, deben quedar quietos y volver a hacer en cuanto el director ejecuta. -

7^o - La pirindola: con un objeto que tiene esta forma  y en cada una de sus caras laterales tiene las letras P - S - N - T, se hace girar tomándose de la cabecita, y se lo larga después de girar un poco; si queda la letra P en la parte superior, tiene que poner un tanto ó la cantidad de dinero porque juegan; si queda la S, tiene que sacar un tanto ó retirar el dinero que puso uno; si sale la N quiere decir nada, no saca ni pone; si sale la T, que quiere decir todo, retira todo lo que hay en la mesa. -

8^o - La lotería. - Se juega con cartones; veces se

juega a ambos, es decir cuando tiene lleno dos números de una hilera; otras veces a ternos o sean tres números; otras veces a cuaternos o sean cuatro números; otras veces lotería o sea toda la fila y por último, juegan a todo el cartón lleno.

9. - El número mayor. - Se toma un bolillero que contenga los 90 números y se van sacando, uno para cada uno de los jugadores y el que sacó el número más alto ese es el que gana. - Otras veces en lugar de bolillero ponen los números dentro de un porongo y de allí van sacando los números, sin ver.
10. - La tómbola. - Se juega como la lotería con bolillero; cuando se tiene en una fila llena se gana, otras veces dos filas, otras veces todo el cartón.
11. - Cédulas y pruebas de San Juan. - Se ponen en papeltos separados los nombres de los jóvenes y los de las niñas aparte, luego se lee una cédula de los varones y otra de las niñas y los que salen ^{en parejas} se dicen que se van a casar.
12. Otra - Cartas rusas. - Se escribe una fila de cualidades de señoritas, luego los nombres de estas, las cualidades de los jóvenes y sus nombres, después a donde van; a qué y por último lo que dice el vulgo. Ejemplo: La simpática, N. N., con el elegante, A. B., van al campo, a conversari; qué vivos!
13. Pruebas - El día vísperas de San Juan, se planta un diente de ajo; si para el día siguiente a las 12 ha brotado, la persona que lo plantó se casará ese día y si no brota será soltera.
14. Otra El día 23 de Junio vísperas de San Juan, se encierra a un gallo sin comer y el día de San Juan a las 12 se lo saca y se lo larga dentro de un círculo forma

do por varias muchachas y jóvenes, que cada una fuere un puñado de maíz; del puñado de maíz que coma el gallo primero, anuncia que se casará primero, la que ha puesto ese puñado. -

15 Otra. - Se ponen tres papelitos debajo de la almohada, en los que se habrán escrito los nombres de dos personas a quienes se quiere y el tercero en blanco; al día siguiente en ayunas y sin ver se saca uno de los papelitos; si le sale blanco, no se casará y si le sale el nombre de una persona, indica que con ésta se casará.

16 Otra. - Se levanta temprano y en ayunas se pone un trago de agua en la boca, el que se arroja a la calle, y luego se pregunta a la primera persona que pasa, cómo se llama; este nombre o las iniciales del mismo serán las del futuro esposo. -

17 Otra. - Cuando la víspera del día de San Juan se pone bajo de la almohada dos hojas de laurel, formando una cruz, se sueña con la persona con quien se casará, ó que las iniciales de su nombre serán las del futuro. -

Penitencias. 1.^o Ir a Berlín. - El que cumple esta penitencia se retira un poco, mientras tres de los jugadores dicen en voz baja al director del juego, tres cualidades de él. El Director lo llama diciendo: "¿Ud está en Berlín?" - El penitenciado responde: "¿Por cuántas cosas?" - Por tres cosas - ¿Cuáles son? - Una dice que Ud es bueno, otra que es amable y otra que es feo; ¿quién dijo esto último? - Si el penitenciado adivina, ya ha cumplido su promesa; si no acierta vuelve a Berlín y se procede del mismo modo. -

2.^o Dar gusto a la moneda. - El penitenciado debe preguntar a cada uno de los jugadores con qué le dará gusto y hacer luego lo que estos le dicen. -

3.^o Decir tres veces sí, tres veces no. - Contestar a tres pre-

- quintas seguidas con sí y a otras tres no. -
- 4^o Que suspire tres veces y diga por quién. - Como su nombre lo indica debe suspirar tres veces y cada vez que suspira decir por quién. -
- 5^o El correo. - El penitenciado debe preguntar a cada uno de los jugadores, lo que quiera hacer decir a los demás, y transmitir en voz baja a cada uno de ellos. -
- 6^o Caerse en el pozo. - El penitenciado pasa al centro y dice: "¡Hay que me caigo en un pozo!" Se le pregunta: "¿Quién quiere que lo saque?" contesta: "Suiza, por ejemplo." Esta debe ir al centro y colocándose frente al primero repite lo mismo: "¡Hay que me caigo en un pozo!" etc, continúa igual hasta que pasen todos los jugadores. - Luego cada uno dice una relación (o verso) que debe contestar concertando cada uno de los que formaban pareja. -
- 7^o Imitar a los animales. - Debe imitar todos los gritos o acciones de los animales, que se les indiquen.

2^o. - Narraciones y refranes. -

- a) Tradiciones populares. - Sugares próximos en que se han librado batallas, combates, etc. -
(Van en hojas sueltas.)

1) Refranes

- 1^o - "Dime con quien andas y te diré quien eres." -
- 2^o - "Mas vale un hoy que dos mañana." -
- 3^o - "Lo que debe hacerse hoy no debe dejarse para mañana." -
- 4^o - "Quien mala cama hace, en ella se paca." -
- 5^o - "Cuenta y razón conservan amistad." -
- 6^o - "Gratos claros conservan amistades." -

7. - "Depiende los centavos pues los pesos se dependen solo."
8. - "Escoba nueva barre bien."
9. - "No dejes de sembrar por temor a los gorriones."
10. - "Todo viene bien a quien sabe esperar."
11. - "Para hablar bien es preciso hablar poco."
12. - "Quien mucho habla, mucho yerra."
13. - "Quien no mantiene la ternera no conseguirá la vaca"
14. - "A donde va Vicente? al ruido de la jente."
15. - "Siempre que puedas haz bien y no repares a quien."
16. - "A rio revuelto, ganancia de pescadores."
17. - "Amor con amor se paga"
18. - "Quien mal empieza, mal acaba."
19. - "Cosa mal adquirida, no es aprovechada"
20. - "Se prudente y vivirás tranquilo"
21. - "El hombre nace, no se hace."
22. - "Nunca es tarde, cuando la dicha es buena"
23. - "Mas vale tarde que nunca."
24. - "No hay mal que por bien no venga"
25. - "Quien calla otorga"
26. - "Mas vale un buen obrar que un buen pensar"
27. - "Quien mal entiende, mal contesta."
28. - "El placer es un tesoro más duradero que el oro."
29. - "Quien poco aspira, poco vale."
30. - "Quien mucho abarca, poco aprieta."
31. - "Cuando Dios dá, da para todos."
32. - "Mas tiene el rico que empobrece, que el pobre que enriquece"
33. - "Pleito bueno o malo, de tu mano el escríbano"
34. - "El vivo vive del tonto, y el tonto de su trabajo"
35. - "Lo que otro suda, a mí poco dura."
36. - "Mano callosa, mano gloriosa."

37. - "Un bobo hace ciento"
38. - "Al que pierde la fe, nadie lo cree."
39. - "Quien parte y reparte y no se queda con la mejor parte, es zongo y no tiene arte."
40. - "El pescador de caña, más pierde que gana."
41. - "De noche todos los gatos son pardos"
42. - "El que desecha la yegua, ese la lleva"
43. - "Cuando las ranas cantan, el tiempo cambia"
44. - "No hay peor sordo, que el que no quiere oír"
45. - "De las malas costumbres nacen las leyes"
46. - "El ocioso es siempre menesteroso."
47. - "Quien mal pleito tiene, todo lo encuentra malo."
48. - "De padre santo, hijo diablo."
49. - "Quien canta, su mal espanta; quien llora, su mal ahoga."
50. - "Quien es prudente, nunca se arrepiente"
51. - "Cria te fama y échate en la cama."
52. - "En pleito claro, no es menester letrado"
53. - "Cuando el diablo reza, elige la presa."
54. - "A buena voluntad, no hay dificultad."
55. - "Palabras de santo, urias de gato"
56. - "No hay pan sin pena."
57. - "Haz bien y no repares a quien."
58. - "Cuando la gorra anda a caza de grillos, mal para ella y para sus hijos."
59. - "A su tiempo maduran las uvas"
60. - "Dios te libre de rico que empobrece y de pobre que enriquece"
61. - "Cada casa es un mundo."
62. - "Ya es duro Pedro para cabrero."
63. - "Pero y medida, quitan fatiga"
64. - "El trabajo es un tesoro más duradero que el oro"

65. — "El tiempo es oro".
66. — "Quien mucho piensa pierde la memoria
y quien no piensa pierde la victoria".
67. — "Ignorancia no quita pecado".
68. — "Pajar viejo arde más presto".
69. — "El perro que ladra no muerde".
70. — "Leállate o di algo mejor que el silencio".
71. — "El vivir parcamente enriquece a la jente".
72. — "Entre padres y hermanos no metas la mano".
73. — "Tal para cual".
74. — "El que a hierro mata a hierro muere".
75. — "Un poco a cada uno, no daña a ninguno".
76. — "Un padre para cien hijos y no cien hijos
para un padre".
77. — "Para el perro flaco todo son pulgas".
78. — "Palabra y piedra suelta, no tienen vuelta".
79. — "Mas vale un burro sano, que un sabio
muerto".
80. — "Cuánto más se ve, menos se cree".
81. — "De padre cojo, hijo renco".
82. — "Laverna sin jente, poco vende".
83. — "Quien siembra recoge".
84. — "Quien siembra espinas, no vaya descalzo".
85. — "Cosa rara, cosa cara".
86. — "El mal pajarillo tiene la lengua por cuchillo".
87. — "Pajaro tuquero, no entres en mi granero".
88. — "En boca cerrada, no entran moscas".
89. — "Armas y dinero, quieren manos de caballero".
90. — "El que mucho pide, poco alcanza".
91. — "Cada maestro con su librito".
92. — "Cuando truena llueve y cuando llueve se
hace barro".
93. — "Donde hay yeguas, potros nacen".
94. — "Tan despacio anda la pereza, que pronto

la alcanza la pobreza".

95. - "A quien no cree, no prestes fe".
 96. - "De quien desconfía, no te fíes".
 97. - "Desconfía de las moscas muertas".
 98. - "El ojo del dueño, engorda el caballo".
 99. - "Quien ofende no olvide".
 100. - "Ante la fuerza se doblega la razón".
 101. - "El lobo come la carne ajena, y lame la suya".
 102. - "Quien combate sin peligro, vence sin gloria".
 103. - "A quien te quiere mal, ni la casa ni el hogar".
 104. - "Tanto tira de la cuerda, que al fin se rompe".
 105. - "Médico viejo y barbero joven".
 106. - "Astucia de mujer, todo lo puede vencer".
 107. - "La penitencia va tras el pecado".
 108. - "Quien tiene honor es un señor".
 109. - "Las rosas caen y las espinas quedan".
 110. - "El que tiene cola de paja, teme se la quemen".
 111. - "Al potente cede el prudente".
 112. - "Sobre podre, no hay compadre".
 113. - "Quien no teme no se cuida, y quien no se cuida se pierde".
 114. - "Quien dice lo que quiere, oye lo que no quiere".
 115. - "El pequeño hace lo que puede y el grande lo que quiere".
 116. - "A pan duro, diente agudo".
 117. - "En la cola está el veneno".
 118. - "El buen médico, nunca toma medicinas".
 119. - "Tanto vales, cuánto tienes".
 120. - "Al perro flaco todos lo muerden".
 121. - "Quien edifica, la bolsa purifica".
 122. - "Por eso se vende la vaca, porque uno come la pierna y otro la falda".

123. - "El vino de casa, no emborracha"
 124. - "Se pierde el honor, diciendo mal y oyendo peor."
 125. - "Poco a poco se anda lejos."
 126. - "No por mucho madrugar, amanece más temprano."
 127. - "Ve despacio, que tienes prisa."
 128. - "Quien tiene madre no llora."
 129. - "Una de gato, cara de beato."
 130. - "Juego de manos, juego de villanos."
 131. - "Parecer y no ser, es como hilar y no tejer"
 132. - "Mas vale saber que haber."
 133. - "La venganza llega cuando no se espera."
 134. - "La venganza es dulce."
 135. - "No confundir grasa con hinchazón."
 136. - "Quien no llora, no mama."
 137. - "A quien no le sobre pan, no críe can."
 138. - "La gorra mudará los dientes, más no las mientes."
 139. - "A quien es padre, bástele madre."
 140. - "Palabras y plumas el viento las lleva."
 141. - "El que toma la gorra y la desuella, ha de saber más que ella."
 142. - "Fuí por lana y salió trasquilado."
 143. - "Quien a mí me trasquiló, con las tijeras se quedó."
 144. - "Tripas llevan corazón, que no corazón tripas."
 145. - "Quien va a la guerra, come mal y duerme en tierra."
 146. - "Quien debe paga."
 147. - "Oreja harta, de su rabo se espanta."
 148. - "Ojo que no ve, corazón que no siente"
 149. - "Enemigo dividido, enemigo vencido."
 150. - "Cada ollero su olla alaba, y más si la trae quebrada"

151. - "De hora en hora, Dios nos mejora".
152. - "Del dicho al hecho, hay mucho trecho".
153. - "Quien más no puede, morir se deja".
154. - "Unos tienen fama, y otros curdan la lana".
155. - "Preguntando se va a Roma".
156. - "Mucho vale y poco cuesta, a mal hablar buena respuesta".
157. - "Quien busca encuentra y quien pregunta comprende".
158. - "Quien promete, en deuda se mete".
159. - "Piensa hoy y habla mañana".
160. - "Lo que hace la mano derecha, que no lo sepa la izquierda".
161. - "Quien no sabe callar, no sabe hablar".
162. - "El mejor cuerdo es el que no habla".
163. - "Ver para creer dijo Santo Tomás".
164. - "Cuando el río suena, agua trae".
165. - "Más vale un pájaro en la mano, que un buitre volando".
166. - "El buey lerdo, bebe el agua más turbia".
167. - "Hoay tiempo para llorar, dijo el carau".
168. - "Nadie arroja piedras al árbol que no da frutos".
169. - "Foncos no se siembran, pero se cosechan".
170. - "Con arte y engaño, se vive medio año".
171. - "Pedrada contada, nunca ganada".
172. - "Tu peor enemigo es tu prosperidad".
173. - "Quien dice mal de la pera, ese la lleva".
174. - "Pollo de enero, cada pluma vale un dinero".
174. - "A padre ganador, hijo derrochador".
175. - "En carnaval, ninguna broma tomes a mal".
176. - "Los placeres por onza y los dolores por arrobas".
177. - "A la playa el mejor mozo de la casa".
178. - "Quien todo lo niega, todo lo confiesa".
179. - "Quien en tiempo huye, en tiempo acude".
180. - "La viuda honrada, su puerta cerrada".

181. - "La vida de aldea, dásela Dios a quien la desea".
182. - "Con un poco de tuerco, llega el hombre a derecho".
183. - "Buena vida, arrugas tira".
184. - "El vino como rey y el agua como buey".
185. - "Lo que no se espera, más pronto llega".
186. - "Quien se excusa, se acusa".
187. - "Al mejor cantor, se le escapa un gallo".
188. - "Una sola golondrina, no hace verano".
189. - "La viuda llora y otros cantan en la boda".
190. - "Uno y ninguno, todo es uno".
191. - "Nunca digas, de esta agua no he de beber".
192. - "Donde come uno, comen dos".
193. - "El perro del herrero duerme a las martilladas y despierta a las dentelladas".
194. - "Quien puede esperar, todo lo puede alcanzar".
195. - "Quien más sabe, menos cree".
196. - "Mujer que no vela, no hace larga tela".
197. - "El pez que busca el anzuelo, busca su duelo".
198. - "Faula nueva, pájaro muerto".
199. - "Casa nueva, uno menos".
200. - "El vencido vencido y el vencedor perdido".
201. - "Conocerás al amigo, cuando lo has perdido".
202. - "Dinero ahorrado, dinero ganado".
203. - "Belleza y nobleza dan riqueza".
204. - "Quien mal hace, mal piensa".
205. - "Quien mucho gasta, nunca se basta".
206. - "Hombre lento, nunca tiene tiempo".
207. - "La viuda rica con un ojo llora y con el otro pica".
208. - "Mira lo que soy y no mires lo que fui".
209. - "Dame donde me sienta, que yo haré donde me acueste".
210. - "Apagóse el tizon y apareció quien lo encendió".

211. - "Al buen entendedor pocas palabras le bastan".
 212. - "El hombre propone y Dios dispone".
 213. - "A rey muerto, rey puesto".
 214. - "Muerto el perro, se acabó la rabia".
 215. - "No hay mal que dure cien años".
 216. - "No hay deuda que no se pague, ni plazo que no se cumpla".
 217. - "En el país de los ciegos, el tuerto es rey".
 218. - "Cada cual para sí y Dios para todos".
 219. - "El que juzga a sus semejantes, se juzga a sí mismo".
 220. - "Los amenazados comen pan".

Adivinanzas.

- 1º - Cuánto más grande menos se ve (La oscuridad).
 2º - ¿Qué es? barro y aguja. - (Zurquí-yú o eiguena)
 3º - ¿Qué es? tapó' tapepe' taú ibá (Taperiguá).
 4º - ¿Qué es? verde, verde como loro, bravo, bravo como toro (hortiga).
 5º - Voy a tomar agua y no tomo. - (El cencerro en el pescuezo de un caballo).
 6º - Un toro que entra en el monte y saca isipó por la cola. (La aguja de coser con hilo).
 7º - Las tripas del estero, el cuerpo del campo y la cabeza del monte. (El recado).
 8º - Una manada de yeguas blancas, entran en el corral y salen coloradas. - (Las tortas).

- 9.º - Una manada de yeguas blancas y un padrillo colorado". (Los dientes y la lengua).
- 10.º - ¿Qué es? Una casa de tres horcones (Una olla de tres patas).
11. - Una casa de un horcón (La casa del hornerito).
12. - Dos muchachos que por más que corran nunca se pueden alcanzar. (Las ruedas de un carro)
13. - Largo, largo como lazo, redondo, redondo, como cedazo. (El pozo).
14. - Dos cajones pequeños, más arriba dos horcones, más arriba una pipa, más arriba una bola, más arriba pastos y algunas veces huesos. - (El hombre).
15. - Forón que anda, Gil que camina, burro será el que no lo adivine. (Forongil)
16. - Mi madre tiene una sábana que no se puede doblar, mi padre tiene un espejo que no se puede mirar, y mi hermano tiene unas cuentas que no se pueden contar. - (El cielo el sol y las estrellas).
17. - Una casita blanca, sin tranca ni palanca y con visiones blancas. - (El huevo).
18. - Una señora muy asenorada, entra y sale y no hace nada (La lengua).

19. - Mete duro, saca blando, coloradito gotean do (El aro que abre la oreja).
20. - A lo duro, mételo blando y quedan los dos colgando - (El aro).
21. - Yendo por un caminito encontré una dama, le pedí la bendición creyendo que era mi tía Juana. (La damajuana).
22. - Yendo por un caminito encontré una dama, le pregunté su nombre y me dijo Juana. (La damajuana).
23. - Una cosa redonda que tiene pelos; en el medio un agujero y que usan los hombres. - (El poncho).
24. - Una cáscara blanca y un corazón de oro. (El huevo).
25. - Una bala con siete hoyos (agujeros) (Es la cara).
26. - Un árbol con doce ramas y cada rama con treinta hojas (El año de 12 meses y el mes de 30 días).
27. - Una vieja larga y flaca, le chorrea la man teca (La vela).
28. - Blanco fué mi nacimiento, me pintaron de color, he causado muchas muertes y empobrecido a señores (Los naipes).

29. - Dos hermanas muy unidas, caminan al compás, con la cara para adelante y los ojos para atrás (Las tijeras).
30. - Nací en el monte, me recogieron con rigor, cuántos más golpes me dan, ahí sivo mejor (El mortero).
31. - Cascara de oro, corazón de plata (La naranja).
32. - Entre dos paredes blancas hay una flor amarilla (El huevo).
33. - Nació en el monte y vivió en el agua (La canoa).
34. - Pere que anda, Gil que camina, zongo será el que no lo adivina (Peregil).
35. - Me sembraron negro, resucité verde, me ataron, me amortajaron y mi espíritu subió al cielo (El tabaco).
36. - El que lo hace no lo goza, el que lo goza no lo vé, el que lo ve, no lo desea, por más bo-mito que sea. (El ataud).
37. - Me fui por un caminito, me encontré con una dama, le pregunté su nombre y me dijo Yuana. (Damajuana).
38. - No soy astro, no soy nube, no soy aire y estoy en el medio del cielo. (La e de la palabra cielo.)
39. - No soy ángel, ni estrella y en medio del cielo

estoy; no soy sol ni luna bella, adivina tú que soy. (Se e de la palabra cielo).

40. - Siendo indomable sirvo a los hermanos,
Siendo incoloro doy el azul al cielo,
Muevo las moles y no tengo manos
Corro sin patas y sin alas vuelo. (El viento)
41. - ¿Qué es? Un platito de avellanas que de día
se recogen y de noche se desparraman. (Las
estrellas)
42. - Una señorita muy asenorada, siempre
anda en coche y siempre esta mojada. -
(La lengua)
43. - Para bailar me pongo la capa, porque sin
capa no puedo bailar; para bailar me
saco la capa, porque con capa no puedo
bailar. (El trompo).
44. - Preparo la vianda en la noche obscura y
hago el día claro (El sol).
45. - Blanca como la leche, negra como la tez, ca-
mina pero sin piés, habla pero sin boca y
va por todos los puntos (La carta)
46. - Un árbol que tiene mucho producto de día y
de noche se despoja. (Un árbol con gallinas)
47. - Dos cosas redondas, van a todas partes, siem-
pre andan juntas y nunca se tocan. -
(Las ruedas de un carro)
48. - Cuando chica chilena, cuando grande

llena (La luna)

49. - Primero fui blanca, después verde fui, me
fuese dorada y pobre de mí (La naranja)
50. - Estaba un hueso pelado, estaba y siempre
estaba, donde estaba (La taba).
51. - Un remiendo sin costura, toro overo si no
lo entiende (un toro overo).
52. - Largo y peludo, bueno para sentarse (El
pellón).
53. - Un saquito sin costura (El maní)
54. - Sombrero sobre sombrero, sombrero de rico
paño, no has de adivinar en este mes ni en
el otro año (La lechiguana).
55. - Amarilla por fuera y con muchos granos
colorados por dentro (La guayaba).

4º - Conocimientos populares en las diversas
ramas de la ciencia, (medicina, botáni-
ca, zoología, astronomía, geografía, etc.

a) Procedimientos y recetas populares para
la curación de enfermedades. -

- 1º - Para dolor de cabeza se emplean los siguientes
remedios caseros: Colocar en las sienas rebanaditas
de papas crudas; si se hace efecto, las papas se secan
y caerán solas, desapareciendo el dolor.

- 2° - Id. Id. - Colocar en la frente una venda de grasa de gallina ó pato. -
- 3° - En cada una de las sienas, poner una hoja de rosa ó de eléotrope masticadas, para curar el dolor de cabeza. -
- 4° - Si el dolor de cabeza proviene de resfío se colocan en las sienas, unos parches de tabaco con sebo o bien en la frente una venda de tabaco con sebo; al hacer bien éstos se secan y caen. -
- 5° - Puede también ponerse y se acostumbra para lo mismo unas hojas de salvia machucadas en cada una de las sienas. -
- 6° - Para lo mismo se usa también y es muy bueno parches en las sienas o venda en la frente de tabaco con unto sin sal y polvorearlos con el polvo de yerba mate. -
- 7° - Cuando una abeja o avispa pica se extrae primero la lanceta o aguijón, en seguida se le aplica un poco de barro. -
- 8° - Otros acostumbran a pasar un cuchillo apretándolo con fuerza sobre la herida para que no se hinche. -
- 9° - Para lo mismo mojar un buen terrón de sal en saliva y ponerlo encima de la picadura. -
- 10° - Id. Id. - Pelar un diente de ajo y frotarlo con fuerza sobre la picadura ó bien pisarlo y aplicarlo sobre la herida. -
- 11° - Para curar el hipo se toman tres tragos de agua. - (Ver las recetas indicadas en curanderismo). -
- 12° - Para curar la viruela (enfermedad que se manifiesta por una fiebre muy fuerte, dolores de riñones, cansancio, dolor de cabeza y luego aparecen unos gra-

- mitos en todo el cuerpo, los que se transforman en fístulas) el enfermo debe guardar cama en una pieza caliente y bien aireada tomar tisanas frescas o refrescantes de verdolaga, ó de borraja, ó de malva. (Ver curanderismo)
- 13.º - Para evitar queden las cicatrices se pasa la nata de la leche en cuanto caen las costras, y se continúa un tiempo hasta que desaparecen por completo. -
- 14.º - Para los golpes, principalmente cuando queda sin conocimiento o pierde el habla, se da a tomar una tisana de raíz de escoba del campo (conocida con el nombre de tipichá quaycurú).
15. - La ictericia que se conoce por el color amarillo de la piel y del globo de los ojos, falta de apetito, la boca amarga, picazones en los pies y en las manos, tristeza del enfermo, se cura dando al enfermo una tisana de la raíz del turú-tú-tú, planta silvestre o bien comer frutas de tenas.
- 16.º - Para curar el reumatismo, se frotran las partes doloridas con el zumo de limón. -
- 17.º - Para lo mismo frotarse con alcohol en el que se haya puesto unos días antes gajos u hojas de romero, hasta que el alcohol tome un color verde oscuro; se cubren luego las partes afectadas con franelas o lanas. -
- 18.º - Para las heridas o picaduras de animales ponzoñosos se toman hojas de llantén (árbol silvestre) se las machaca y se aplica en la herida.
- 19.º - Las hojas de hiedra se emplean también para

curar heridas, aplicándolas como en el caso anterior. -

20.º Para detener los esputos de sangre es muy bueno una tisana de llantén. -

21. - Para las personas que sufren de estreñimiento es bueno tomar tisanas de hojas o de raíz de achicoria silvestre. - Pueden también para el mismo efecto comerse las hojas o raíces crudas o cocidas, en ensalada. -

22. - Para curar las lombrices ordinarias y aún la lombriz solitaria se da al enfermo un cocimiento de hojas de helecho macho. -

23. - Cuando una persona no tiene completamente apetito es bueno darle a comer hojas o raíz de achicoria, tanto crudas como cocidas. -

24. - Para los que padecen de insomnio es muy bueno un cocimiento de semillas o de flores de amapola; pero no debe abusarse mucho de este remedio. -

25. - Para descansar bien y pasar tranquilo una noche, se toma antes de acostarse tisanas de hojas de lechuga, tibia. -

26. - Para fortalecer las encías y evitar los dolores de muelas es bueno masticar de cuando en cuando un pedazo de raíz de la argentina. -

27. - Para sanar o por lo menos mejorar a los histericos se les da a tomar un cocimiento de las

hojas de artemisa (planta muy común al borde de las zanjas y de los lugares sin cultivo.)

28. - Para curar los dolores de estómago se emplean con muy buenos resultados las tisanas siguientes: De menta, o de yerba buena, o de manzanilla, o de sabias -
29. - Las tisanas de hojas de marañón o de hojas de mangápirí, son también buenas para curar a los enfermos del estómago. -
30. - Para el mismo efecto y con buenos resultados se dan tisanas de hinojo, o de eneldo. -
31. - Para hacer desaparecer el agua de los hidrópicos se les hace comer ajo. -
32. - Para curar a los mismos se les da cocimientos de berro con leche. -
33. - Es también bueno para hacer disminuir el agua de los hidrópicos darles a comer cebollas cocidas. -
34. - Para los enfermos del estómago o indigestión es bueno darles un té o tisana de tilo o de yerba del pollo o bien de ajénjo. -
35. - Para los estreñidos es bueno darles ensalada de lechuga. -
36. - Para purificar el estómago y como refrescante es bueno una tisana de cola de caballo. -

37. - Para las inflamaciones del estómago y de los intestinos, se hace tomar al enfermo un té de semillas de lino.
38. - Se alivia mucho a los enfermos de mal de piedra dándole ajo cocido en leche.
39. - El té de anís es bueno para el estómago y principalmente sobre las comidas.
40. - Para purificar la sangre se hace tomar ya sea en ensalada, al natural, en sopa o en cualquier otra forma hojas de berro. -
41. - Para curar personas resfriadas se les da un baño de pie con agua caliente y mostaza, se lo arropa bien, se le da a tomar una tisana de borraja con azúcar quemada o bien té de las hojas y flores de violeta para hacerlo sudar y para la tos. -
42. - El berro cocido con leche cura los catarrros y hasta los enfermos de tuberculosis cuando es en principio.
43. - Para facilitar la expectoración es bueno una tisana de hierba buena y para lo mismo cataplasmas de harina de lino.
44. - Para curar o hacer desaparecer la tos se emplean tisanas de ambai, o de eulantrillo o de eucaliptus con azúcar quemada, debe tomarse principalmente al acostarse.
45. - La ganahoria cocida con leche o miel, cura la tos, los catarrros, limpia las vías respiratorias y alivia el asma; debe tomarse al levantarse.

se y acostarse.

46. - Las tisanas de hojas y flores de la argentina son buenas para curar la diarrea y disentería
47. - Para el mismo objeto se emplea también tisanas de hojas de quayaba o de ortiga. -
48. - Contra la diarrea o disentería se dan tisanas de cáscara de granada.
49. - La amapola cocida con leche se emplea en enemas para sanar a los que padecen de diarrea.
50. - Las inflamaciones se curan con cocimientos de malva con leche o de amapola o de llantén.
51. - Los flemones o posternillas se curan fácilmente con buches de infusiones de hojas de orégano. -
52. - Las tisanas o té de chañar, de sauco, son muy buenas para la tos. -
53. - El cáncer empezando la cura desde el principio de la enfermedad se puede evitar que adelante y hasta puede sanarse tomando cocimientos de agua y hojas de violeta.
54. - Es bueno lavar los granos cancerosos con cocimientos de cola de caballo.
55. - Los niños chicos se purgan con un té de los fi talos de rosa moqueta.
56. - Para los callos aplicarse la leche del árbol de Nari

dad.

57. - Se cura el dolor de vista lavándola con cocimientos o infusiones de flores de rosa morada ó bien de rosa negra.
58. - Las flores de jazmín de alambre puestas en agua y que reciban el rocío son buenas para curar el dolor de vista.
59. - Igualmente se cura a los bebés echándoles un poco de la leche de la madre en la vista.
60. - Las infusiones de barba de chocho y los cocimientos de la raíz de abrojo se emplean como diuréticos.
61. - Para tener abundante leche las madres que crían deben tomar tisanas o té de hinojo, o de stiga ó bien cocimientos de la fruta del tasi.
62. - El agua de cebada es refrescante.
63. - Para irritaciones de la garganta se hacen gárgaras de malva con leche.
64. - Las gárgaras de cocimientos de cebada mezclado con miel, es bueno para sacar las irritaciones de la garganta.
65. - Para el sarampión se toman infusiones de la raíz y las semillas de hinojo y aguas refrescantes.
66. - Las erupciones ó enfermedades de la piel se curan lavando las partes enfermas con cocimientos

de hojas y raíces de malva, o' de malvarisco o de hojas de sabia.

67. - Las enemas de malvarisco son buenas para limpiar los intestinos.
68. - Para calmar la irritación de las encías y facilitar la salida de los dientes, se da a los bebés para chupar raíz de malvarisco.
69. - Para dolores reumáticos se frotan las partes doloridas con hojas de ortiga facilitando así la circulación de la sangre.
70. - Para lo mismo y para cólicos se frota con aceite de manzanilla.
71. - El té de manzanilla sobre las comidas sirve de digestivo y fortificante.
72. - Cuando una persona tiene alteración se le pone sinapisimos de mostaza en las piernas.
73. - Para curar agitaciones nerviosas o' calmar palpitaciones tomar té de azahar.
74. - El té de la raíz de violeta es vomitivo.
75. - El perejil machacado con un poco de sal y puesto en el oído del lado que duele la muela, hace desaparecer el dolor.
76. - Los asmáticos se curan fumando flores de floripón morado, secas.

b) Nombre 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- Cuadrúpedos. - Yaguar (o tigre). - Las heridas causadas por este animal se curan con dificultad; su grasa es vermífuga. -
- 2- Gato montés (baracayé saité) da su piel que se emplea para la confección de zapatillas; es conocido con el nombre de mbaracayá por los guaraníes. - Muy parecido a este es el yaguarundi. -
- 3- El aguará quazú o zorro. - El aguará chái es muy dañino, pero es útil no sólo por su carne sino como cazador; cuando se lo domestica, rastrea mejor que un perro.
- 4- El aguará-popé o el aguará pitá muy parecido al anterior y apreciado por su piel.
- 5- El carpincho útil por su carne y su piel. - Su grasa es medicinal, cuando se lo domestica es fiel como el perro, tiene el olfato muy desarrollado.
- 6- Quirjá o nutria que da una hermosa piel.
- 7- Quazú tí o quazú-birá o gama; de su piel hacen tiradores, cintos, bolsos, etc.
- 8- Micuré o comadreja. - Es amigo de merodear gallinas durante la noche como el zorro y hurón. - Su grasa es medicinal y su carne es comestible, pero si se le corta la cola inmediatamente de matarla. -
- 9- Gran bestia o mborebí o anta. - Este animal cuando se acuesta dispara sin que nada lo detenga.
- Aves. -
- 10- El taquató o gavilán caza de día con mucha destreza a los pajaritos y pollitos.
- 11- El caburé o rey de los animales que tiene la particularidad de atraer a todos los pájaros, por lo que a sus plumas se las busca mucho, pues se

tiene la creencia de que el que las usa tiene mucha suerte.

12. - Yocó o pájaro perezoso conocido así por que no trabaja; pone sus huevos en cualquier tierra o barbecho sin tener un poco de paja para hacer su nido; cuando se lo espanta poco vuela.
 13. - La tijerita así llamada porque tiene la cola larga y la divide en dos partes parecida a las tijeras.
 14. - El pacaá es útil por su carne y huevos; domesticándolo se lo puede cruzar con gallina y el pollo que nace de esta cruce es valiente, sufrido y denodado.
 15. - El suirirí es un patillo, del que hay muchas variedades: suirirí cabeza y nabadilla de canela, suirirí obscuro y amarillo, suirirí pardo aplomado, suirirí chorreado debajo, suirirí rojo oscuro, suirirí rojo, suirirí dominico.
 16. - La charata que se la puede cruzar con gallinas.
 17. - El trás-trás (ave muy hermosa.)
 18. - El yulo ave blanca con golo carmín en el cuello.
 19. - El viguá y el pájaro yaquá (de mal agujero)
 20. - El moitú que se lo puede cruzar con las gallinas, los patos y los pavos caseros. - Sic!
 21. - El caráú; el agua-píasó tiene dedos largos y pies ágiles para correr sobre los camalotes.
- Peces.
22. - El dorado que da una carne rica; su grasa se emplea para curar las picaduras del pique.
 23. - La palometa, hace daño a los vacunos pues cuando estos entran en las lagunas los muerden.
 24. - El sábalo, armado, el bagre sapor, el pacú.
 25. - El tararira tiene la boca armada de dientes, pero menos cortantes que los de la palometa. En tiempo de seca, se guarece en el barro como una semilla, sobre todo si es bien humedecido abajo. - Los indios acostumbrian a buscarlos en esos barriales, para alimentarse con ellos.

Reptiles.

- 26 El yacaré tiene la piel tan dura que no le entran ni hieren las flechas de los indios; vive en el agua y hace mucho daño a los peces. - Su cola es muy sabrosa, asada y la grasa es medicinal, se la emplea para curar dolores reumáticos. -
- 27 Víboras Cascabel, así llamada por el ruido que produce al mover la cola; su picadura es venenosa.
- 28 De la Cruz, por una cruz blanca que tiene en la cabeza; es venenosa como la anterior. Cuando se enoja lejos de huir se enroscas y salta
- 29 Nacarina es una serpiente que ataca al hombre; su picadura es mortal, si no se cura en el acto con amoníaco. -

Insectos.

- 30 Mosca brava; se cree que donde pica este insecto se crían gusanos.
- 31 Yején; una especie de mosquito muy pequeño, que pasa hasta los vestidos cuando no son gruesos.
- 32 Faca; de noche produce una luz azul verdosa al volar.
- 33 Mamangá, que produce miel depositándola en unas vasijas o casitas terrosas debajo de la tierra; los indios y algunas personas toman esta miel que es muy parecida a la de la abeja.

Arboles.

- 34 Samuú; su corteza es textil, de sus semillas se hace café, de su madera se hacen canoas; el algodón de su fruto se puede hilar y tejer. Este árbol es conocido con el nombre de palo borracho.
- 35 Curupai o cebil es un árbol muy alto, tiene la corteza rugosa y se la emplea en las curtiembres y su madera en carpintería, aún cuando se

raja fácilmente en el sol.

- 36 Ahazá; sus hojas son medicinales, se las usa contra la disentería y exteriormente contra las erupciones y aftas. Con las frutas se hacen sabrosos dulces. -
- 37 Aquai; da una resina muy aromática parecida al incienso, su fruto dulce se emplea para hacer dulce; algunos los comen crudos.
- 38 Chopo, quinandí o ceibo da su corteza que sirve de astringente; se usa también en forma de gárgaras para curar ciertas llagas de la garganta. También se la emplea como único remedio para que no se inflamen las heridas producidas por las uñas del tigre, cocidiéndola así como también al quino cogollos y brotes tiernos. Sus flores dan tinte.
- 39 Teimbó; este árbol da una madera que por su ancho permite cortar tablas muy anchas y largas que se emplean en la fabricación de muebles. -
- 40 Carandái o palma; esta palma da su tallo que se emplea para postes, y cortadas por el medio para tejas de techo; su fruto es comestible, sus hojas se emplean para sombreros, canastos.
- 41 Pindó, palma que da los mismos productos que la anterior; además da el corazón de la parte superior del tallo que la comen los naturales.
- Plantas.
- 42 Caraguatá o cardo; sus hojas dan unas fibras fuertes y resistentes, sus flores son medicinales.
- 43 Euna alta; sus hojas planas y gruesas dan fibras para tejidos; su tallo se emplea contra la quemadura; sus frutos se comen.
- 44 Usipó; sus ramas sirven para confeccionar canasto, sus frutos se comen asados y si de ellos se hace un cocimiento se emplea para dar leche a las no

druzas; esta planta se llama también tasi.

45 Yerba tostada; los campesinos toman mate de un cocimiento de la raíz para fortalecer el estómago, y como refrescante.

46 Caaré o paico: se emplean sus hojas en cocimientos para curar indigestiones y empachos.

47 Caa-tai yerba que se emplea en cocimientos para quitar de los pies ciertas picazones, o para curar estos cuando están agrietados.

Pastos.

48 Pasto dulce, pasto cesposo, cebadilla, trébol, gramíllas, alfilerillo, yerba del pollo, que sirven de alimento a los animales.

d) Nombres de sitios, pueblos, lugares, montañas, sierras, cerros, etc de la región y lo que se sabe de ellos.

Sitios, pueblos, lugares

- 1 Resistencia debe su nombre por haber resistido por mucho tiempo un corto número de hombres, sin protección de ningún género las continuas amenazas de los aborígenes - Antes, San Fernando.
- 2 Guillermina debe su nombre a la señora Guillermina Bárcena de Uriburu, no solo como un tributo a la virtud, sino también haciendo homenaje de justicia y respeto al nombre de su antepasado, benemérito y digno de la Patria.
- 3 Makallé debe su nombre al fontán levantado en paso Makallé en donde tocó al Sr. Rodolfo Gabardini y a otros distinguidos pioneros del Chaco, hacer obra patriótica antes de levantarse el Fontán dándole esta denominación al lugar citado.
- 4 Barranqueras (antes Juárez Gelman) fue fundado en 1889.

f) Nombres de ríos, riachuelos, arroyos, torrentes, manantiales, fuentes, pozos, lagos, lagunas, etc. de la región y lo que se sabe de ellos.

Ríos

1. - Negro pasa por Resistencia, debe su nombre al color obscuro de sus aguas; es un río muy extenso y profundo pero angosto. Sus aguas se emplean para baños medicinales y bebiéndola produce efecto de un purgante fuerte, aún para los animales.
2. - El Salado debe su nombre al sabor de sus aguas.
3. - El Guaycurú que significa indio
4. - El Quiá (significa sucio); se cree que sus aguas son buenas para la curación del coto.
5. - Piracuí (cueva de pescado) así llamado por la abundancia de peces que tiene.
6. - El Gué, Zapirán, Oro, Fragadero, Trimbó.

Riachos y arroyos.

7. - Cangüí chico
 8. - Cangüí Grande
 9. - Piris, Cotelai, Capenagá, Ancho, Antequera.
- Sagos y lagunas.
10. - Laguna Boggio debe su nombre al Sr Boggio que fué el primer poblador y dueño de las tierras que la rodean.
 11. - Cuervos, Patos, Fatorial, Sarga.
En todas estas lagunas abundan los camalotes, plantas y aves acuáticas.

h) Tribus indígenas de la región, religión, usos, costumbres, etc. -

Las tribus indígenas que habitaban el Chaco eran los Tobas, Chinipies, los Matacos, Paragüía, Moco-

vies y Chiriguano. Casi todas estas tribus han desaparecido; los que habitan el Chaco son los Tobas. Estos indios tienen el cuerpo derecho y la cabeza erguida, no usan calzado alguno; muy raras veces calzan sandalias, por esto es que caminan sin que se los sienta pues están acostumbrados a caminar despacio para evitar las espinas. Trepan con facilidad a los árboles y se alimentan de hierbas, frutas y de la caza principalmente.

Sus casas son hechas con unos palos, de paredes bajas cubiertas de paja brava o cardos y el techo lo hacen de totora o paja brava; la puerta es tan pequeña que entran en ella agachados o arrastrándose. - El indio chaqueno no tiene cama cuando más un cuero de ciervo y una manta más corta que su cuerpo, pero que le cubre por completo, pues saben encogerse de un modo particular. - La puerta de sus casas siempre la colocan al nacimiento; el agua para apagar la sed, la toman del río o laguna sirviéndose para ello del hueco de la mano y otras veces de la hoja de una planta acuática.

Los indios son ágiles y resistentes para salvar grandes distancias, son grandes nadadores. Viven formando tribus que obedecen a un cacique.

En cuanto nacen sus padres los conducen al baño; el agua fría del río les hace temblar y quejarse; desde ese día se sustenta colgada al pecho de su madre y la acompaña en todas partes, en sus marchas, como en sus trabajos dentro de una bolsa o una red que las mujeres llevan colgada de la frente a la espalda, al

costado, o por delante colgada del cuello, en el acto de amamantar. Cuando llegan de 5 a 8 años corren y hacen cuanto les parece, porque sus padres nada le privan, ni le enseñan nada; sus juguetes son huesitos de los animales cazados por los padres, los que los cubren con plumas de colores o trapos, para imitar las muñecas; el cuarto de la muñeca es una bolsa o (hirjico) donde guarda sus juguetes que consisten en cuentas, vidrios, conchas, collares de lo mismo o de frutos, etc. - El desarrollo de las facultades sexuales en la mujer es festejado por todos de la tribu con cantos infernales y borrachera general. - Muy jóvenes se casan y para distinguirse de las solteras acostumbran tatuarse el rostro de un modo indeleble con tinta de colores azul y rojo; generalmente se adornan el cuello con cuentas de variados colores. -

El indio generalmente es haragán y nunca conducen cargas; éstas ya sean leña para vender, plantas diversas, etc., o alimentos, son conducidas por las indias que las cargan a la espalda. Los indios viven de la caza y la pesca y de su escaso comercio en las colonias y en el pueblo, donde venden plantas, leña, pajaros, aves, miel, cera, pieles, plumas, persianas de juncos o totoras, etc.; de este modo satisfacen las grandes necesidades de la vida. - Ahora muchos trabajan en la cosecha del algodón y en las fábricas. El indio del Chaco es pediquero y generalmente ratero.

Cuando alguno se encuentra enfermo lo curan generalmente con cantos monótonos y mortificantes que se acompañan con golpes dados sobre la parte enferma; otras veces bailan dando saltos y vueltas al rededor del enfermo. Las picaduras de víbora

se curan haciéndose algunas debridaciones con cuchillo y colocando un poco de tabaco en la boca comienzan á chupar la herida.

Tienen la idea de un Dios o Ser superior bueno y de un espíritu malo llamado Ca-huemaké.

i) Lenguas indígenas, apuntes de gramática, vocabularios, frases sueltas.

El lenguaje de los tobas es bien gutural y algo duro en la pronunciación del mayor número de sus palabras. El indio toba sin gritar habla muy fuerte. Es muy acentuado y la generalidad de las palabras terminan en vocales ó bien en las tes t y pe; la kr es muy usada.

<u>Palabras y frases tobas</u>	<u>Su traducción</u>
Sellarnické	Hombre
Alucké	Mujer
Niquitulúcke	Muchacho
Fagardé	Padre
Chédaké	Madre
Yiol	Hijo
Yacayá	Hermano
Saedické	Cabeza
Saué	Cabello
Saicté	Ojo
Sunuké	Nariz
Zelá	Oreja
Alap.	Boca
Hené	Diente
Yagata	Mano
Sapia	Pié
Sumacké	Casa.

Chicanacké	Flecha
Chiquenacké	Arco
Pon	Macana
Zaquirecké	Sanza
Sictacké	Canoa
Kuctaké	Ped de pescar
Amap.	Algarrobo
Nodecké	Fuego
Dupické	Miel
Zagá	Aloja
Extract	Agua
Nalacké	Sol
Auriucké	Luna
Kiryúé	Tigre
Pioocké	Porro
Kaacké	Zorro
Manické	Arvestruz
Galingo	Ciervo
Zapinické	Armadillo
Houyinné	Mono
Suná	Conejo
Cus	Cerdo
Nilliacké	Pescado
Salsenacké	Dorado
Adarnucké	Vibora
Caicá la chigüé	Se acabó la plata
Nuvické	Aparato para sacar agua
Cepické	Serpiente cascabel.
Yplatej	Sandalia
Heiojico	Bolsa
lahuemaike	Espíritu malo.

j) Socuciones, quios, trabalenguas, frases hechas, semejanza, chistes, motes, apodos, modismos, provincialismos, voces infantiles, etc.

Giros.

Me vas a pagar
 Te voy a matar
 " " a arreglar las cuentas
 " " a degollar o asesinar
 " " a tirar una puñalada
 " " a dar una trompada, cuando te encuentre.
 Ahora verás cuando salimos a la calle
 Si lo encuentro a ese en la calle, le pego un tiro y lo dejo seco.

Trabalenguas.

- 1.- En quinto Juan ponte en punta por la pintura de espunta un puente de punta punta punta ponte al punto en quinto.
- 2.- Pedro Pedrito Pelayo pobre pintor paraguayo pinta paisajes primorosos por poco precio para persona pudiente.
- 3.- Pedro, Pérez Calvo de Sevilla, Pedro Pérez Calvo de Aragón, Pedro Pérez Calvo de la Villa, cual de estos tres Pedro Pérez Calvo conozco yo.
- 4.- Pedrito Pereyra, pobre pintor portugués pinta paisajes para poder pasar por París.

Frases o dichos.

- 1.- El burrito de San Vicente lleva carga y no lo siente.
- 2.- Menos bullo más claridad.
- 3.- No come huevo por no tirar las cáscaras.
- 4.- La pera es pera pero el tron no espera.

- 45
5. - Hacer servicios para recibir patadas (desengañados)
 6. - En boca cerrada no entran moscas.
 7. - Todo comedido sale mal.
 6. - No hay veneno que consuma más que el desengaño.
 7. - Día Martes no te cases ni te embarques, ni de los tuyos te apartes.
 8. - El que mucho ríe, mucho llora.
 9. - La ausencia causa olvido
 10. - Para mí todo son flores, cuando mi jardín florece.
 11. - Vale más una mujer medianamente buena que medianamente bella.
 12. - El amor es ciego.
 13. - Las almas nobles pagan las injurias con favores.
 14. - El hombre que más se equivooca es el que se cree más infalible de errores.
 15. - Salud y plata y una muchacha de yapa.
 16. - El amor y el interés lo hicieron a saber, el amor montó a caballo y el interés ganó a pie.
 17. - Hajo de tigre, overito ha de salir.
 18. - Dios te libre del perro ratiroso
 19. - Es al nudo que lo fajan cuando nace barrigón.
 20. - Haced de trapas corazón.
 21. - Hablando de Roma el diablo se aroma.
 22. - Hablar del burro para aparecer.
 23. - El caballo cruzado, primero muerto que cansado así como el tostado; si es de dos reservatelo para vos y si es de tres ni lo vendas ni lo des.
 24. - Eras de cuernos palos.
 25. - Si Dios quiere.
 26. - Porque te quiero te aporreo.
 27. - Va cayendo gente al baile.
 28. - Doctor en medicina, si no lo mata, lo arruina.
 29. - Si Dios no dispone otra cosa.

30. - Brava muchacha, cuando mate el gato, te daré la cola.
31. - Habla porque tiene boca.
32. - La mosca muerta es la peor.
33. - El despedirse no es irse y el resbalarse no es caerse.
34. - Cuando digo Diego, digo digo, cuando digo digo, digo Diego.
35. - A la de Dios que es grande.
36. - Viento en popa a toda vela.
37. - Predicar en el desierto.
38. - No hay sábado sin sol, ni vieja sin dolor, ni joven sin amor.
39. - ¡Para qué te quiero piernas!
40. - Para qué gastar pólvora en chimangos animales que no se come.
41. - Para qué, si es como predicar en el desierto.
42. - De tal palo tal astilla.
43. - Feo pero bueno.
44. - Sabrosito pero sin sal.
45. - Nunca es tarde cuando la dicha es buena.
46. - No pierdo las esperanzas para gozarte algún día.
47. - Algún día de verano han de florecer mis duraznos y así comeré yo también.
48. - De manera que a caballo se divisan los ren-gones.
49. - No penes por eso, si no comes carne comerás hueso.
50. - En una tropa nunca falta un buy corneta.
51. - No come gallina por no tirar las plumas.
52. - La naranja por la mañana es oro, a medio día es plata y de noche mata.
53. - De tal padre tal hijo.
54. - De polvo naciste y en polvo te convertirás.

Semejanzas.

48

1. - Caliente como un sartén sin aza.
2. - Cara larga como caballo.
3. - Fiel como un perro.
4. - Habla como loro.
5. - Pícaro como el zorro.
6. - Blanca como la leche.
7. - Verde como el loro.
8. - Pica como la víbora.
9. - Hambriento como el perro.
10. - Corre como la liebre.
11. - Duro como un par de botas patrias.
12. - Cerca como la onula.
13. - Modesta como la violeta.
14. - Alta como la palmera.
15. - Amarga como la hiel.
16. - Grande como el mundo.
17. - Feo como el susto de la media noche.
18. - Blanca como la nieve.
19. - Negra como la conciencia de un malvado.
20. - Se pinta como payaso.
21. - Yquirá nimohayti yaquá mondá yurú (gordo como la boca de un perro ladrón.)
22. - Oscuro como la cueva de un lobo.

Notes.

1. - "La vida ó la muerte!"
2. - "El dinero o la vida."
3. - La bolsa o la vida.

Apodos.

Los apodos que en esta región se acostumbran son

generalmente nombre de plantas o animales; los que a continuación expreso son de personas a las que no se las designa por su nombre propio, sino únicamente por el apodo.

1. - Fararivra
2. - Chielala
3. - Puchero
4. - Mangüa
5. - Teteia
6. - La pato coroi
7. - " repollo
8. - " fides fino.
9. - Canillita
10. - Medio frasco
11. - Media botella
12. - Medio metro.
13. - María la sin fondo
14. - La cuarenta y cuatro
15. - " cincuenta.
16. - Pitogüé
17. - La vieja mala.
18. - Nato
19. - Pelado
20. - Chicha

Provincialismos

1. - Cheama - amigo
2. - Fico - es cierto
3. - Nico.
4. - Fico.
5. - Pa
6. - Ester
7. - Ayé - verdad.
8. - Che - como llamando a alguno.

- 9 - Peina - mira
 10 - Nei pues - haber pues.
 11 - Cahaque - Cuidado
 12 - Carancho - Caramba.

Voces infantiles

- 1 - Soló - cuando tienen sueño
 2 - Uppa " desean que se los alce
 3 - Eppa " se acustan
 4 - Guaiú " quieren acustar
 5 - Tata " llaman al padre o abuelo
 6 - Cuco " tienen miedo
 7 - Zete " desean alimentarse
 8 - Nana " se lastiman
 9 - Pepé " indican el pié
 10 - Harque por qué barbaridad!

Armanda De Grandi de Solís
 Directora

Resistencia, Septiembre 8 de 1921

Nota: Las tradiciones, fabulas, anécdotas, romances, canciones, canciones infantiles y arrullos, van en hojas sueltas y a continuación.

a) Tradiciones populares.-

Sociedad. - Resistencia

Escuela. - N° 42

Nombre del Director que la remite: Amanda De Grandi de Solís.

Si el maestro sabe que la conocen otras personas: Si

X Resistencia; datos históricos.- Se llamaba antiguamente San Fernando.- En Junio de 1873 los pocos pobladores que habitaban este lugar recibieron la noticia de que los indios preparaban un fuerte avance sobre el pueblo, después de haber atacado los obrajes que encontraban a su paso.- A fin de cerciorarse de lo ocurrido salió una patrulla compuesta de 22 hombres, de los que regresaron sólo 14 confirmando la noticia; de los ocho restantes unos fueron muertos por los indios y otros se extraviaron en los bosques al querer huir.-

Los pobladores se dirigieron inmediatamente al entonces gobernador de la vecina provincia de Corrientes Don Juan Vicente Pampín, solicitando ayuda, quien tomó en consideración esta petición auxiliándolos con un piquete compuesto de cincuenta hombres al mando de los Coronales Quijano y Verón, los que se reunieron con los pobladores en la casa del Sr. Félix Seytor y quinta de residencia del coronel José María Avalos, el día 11 de Junio.-

En este día provistos de municiones y en número de setenta, sostuvieron y resistieron el avance de cuatro mil indios después de un encarnizado combate que duró tres cuartos de hora, habiendo conseguido los coroneles Avalos, Quijano y Verón derrotarlos gracias a la muerte del cacique que al pretender trepar el fuerte de la quinta fue muerto

cayendo el cuerpo dentro de aquel. - Al tener como cimientó de esto el coronel Avalos ordenó se hiciera del lomo del cacique, una manea, lo que se efectuó en el acto. (Esta manea debe encontrarse en poder de la familia del coronel Avalos). - Desde entonces se dió a esta ciudad el nombre de Resistencia por este hecho y por haber resistido durante bastante tiempo un corto número de hombres, sin protección de ningún género las continuas amenazas de los aborígenes. - Sus pobladores de aquel entonces eran: Coronel José María Avalos, santafesino y uno de los valerosos de Curupaítí; señores Antonio Brignole (a) yastema, José Scorza y Carlos Corsi italianos; Félix Seytor natural de Niza, Gervasio Gonzales y otros (Todos ya fallecidos).

2.º Puerto Bermejo o Timbó. - Durante la guerra del Paraguay se dió allí la batalla sangrienta del Timbó en la que salieron victoriosas las armas argentinas y sucumbieron muchos valientes, entre ellos el bravo coronel Martínez de Roz y el comandante Gaspar Campos. - En 1884 el general Victorica echó los cimientos de este pueblo y en 1888 recién fué erigido (Geografía por Raúl B. Díaz).

X 3.º Cangayé o Canaganayé: Significa "tragadora de gente" por haber desaparecido una rancharía en este paraje. Don Jerónimo Matorras, padre de Dña Gerónima Matorras, madre del Sr. San Martín, que compró al rey en 12.000 \$ contantes la Gobernación del Tucumán y que tomó a su cargo la conquista del Chaco, poniendo una fianza de 50.000 duros, expedicionó en el año 1774, consiguiendo pacificar los indios. - En 1779 don Francisco Gabino Arias llegó hasta Cangayé. - (Datos de la Geografía por Raúl B. Díaz).

c) Fábulas.

Sociedad: - Resistencia

Escuela: - Elemental N° 42

Nombre del Director que la remite: Amanda De Grandi Sobalá

" de la persona que la narra: Petrona Ramírez

Edad de esta persona: 84 años.

Si la maestra sabe que la conocen otras personas: Si.

1ª - El joco' y el pájaro yaquiá (pájaro perezoso).

Un día el joco' (o pájaro perezoso) invitó al pájaro yaquiá para comer un churrasco (asado). - El pájaro yaquiá aceptó y le dijo al joco': vamos a hacer el fuego y el joco' que es muy haragán le contestó joco' queriéndole decir que no hacía el fuego. -

Continuó entre ambos el siguiente diálogo: -

Yaquiá: Ya está el fuego.

Joco': Joco' (quería decir, bueno).

Yaquiá: Vamos a hacer el churrasco.

Joco': Joco' (Yo no hago)

Yaquiá: Ya está el churrasco.

Joco': Joco' (bueno).

Yaquiá: Veni vamos a comerlo.

Joco': Jorojoco' (Bueno) Y se comió el solo y lo dejó al otro sin nada. -

El joco' es muy perezoso y vive del trabajo de los demás y como tiene el cuello y el pico muy largos, con facilidad se apodera de todo.

Moraleja: No debemos fiarnos de los demás. -

c) Anécdotas -

Localidad: Resistencia

Escuela: Elemental N° 42.

Nombre de la Directora que la remite: Amanda De Grandi de Colla.

1ª - A un indio tomado prisionero en un encuentro de armas, se le ató al cuello un cordel cuyo extremo opuesto fue asegurado a la cincha del caballo en que montaba el soldado que debía conducirlo; puesto éste en marcha, y cuando el cordel perdió su elasticidad, el indio cayó como un tronco, pues no dio un sólo paso ni profirió una queja; fue necesario dejarlo pues prefería la muerte a la esclavitud ("El Gran Chaco" por Luis Jorge Fontana).

2ª - Un indio llevado en 1873 a la colonia "Rivadavia" con el objeto de que prestase declaración, se negaba a responder; por esto el oficial que lo interrogaba le dijo: "voy a mandarte quemar vivo". El salvaje por toda contestación extendió una pierna, metiendo el pie en un fogón; este Muscio Scevola indígena no era menos valiente, ni menos digno que el célebre ciudadano de la antigua Roma, no obstante, por una de aquellas negligencias tan propias del carácter no se ha consignado un hecho tan verídico como notable. ("El Gran Chaco" por Luis J. Fontana).

3ª - Una vez que regresaban de una expedición al interior del Chaco traían 10 mujeres tobas y marchaban por un estero con el agua al pecho; al verlas cansadas pues cada una cargaba dos hijos a la espalda, el jefe ordenó que los soldados tomaran los chicos para aliviarlas. Dos de ellas más libres en sus movimientos, aprovecharon la oportunidad y se escondieron en el monte dejando cautivos al tierno fruto de sus entrañas. (En este caso pudo más la libertad que el cariño a los hijos) ("El Gran Chaco" por S. J. Fontana)

3º Arte - A. Poesías y romancesa) Romances

Localidad: - Resistencia

Escuela: - N° 42

Nombre de la Directora que lo remite: Amanda D. de Solís

" " " persona que lo narró -

Edad de esta persona -

Si el director sabe que lo conocen otras personas: - Si.

1º) Un cierto mocito Me escribió un papel, Haber si yo quería basarme con él.	Y yo le contesté En otro papel, Que iba a ser monja De Santa Isabel.
--	---

2º - Si a mi dulce Sola
 Por más la perdí
 Podrá ser la vida
 Grata para mí.

Como es que respiro
 Y puedo vivir
 Si mi dulce Sola
 No está junto a mí.

Qué horror presuroso
 Donde antes la ví
 La busco no la encuentro
 Qué dolor para mí.

A donde mis pasos
 Podré dirigir
 En busca de Sola
 Si ya la perdí.

b) Canciones

Sociedad: Resistencia

Escuela: N° 42

Nombre de la Directora que la remite: Amanda D. de Solís

Si la Directora sabe que la conocen otras personas: Si

1.º - Cuando un sargento mi negra
 Te haga el amor,
 Estate pronta mi negra
 Y dile que no.
 Porque un sargento mi negra
 No puede ser,
 Que con su sueldo mi negra
 Mantenga una mujer.

Cuando un teniente mi negra
 Te haga el amor
 Estate pronta mi negra
 Y dile que sí
 Porque un teniente mi negra
 Ya puede ser
 Que con su sueldo mi negra
 Mantenga una mujer

2.º) A la una nací
 A las dos me bauticé
 A las tres me confirmé
 A las cuatro me confesé
 A las cinco comulgué
 A las seis me casé
 A las siete enviudé
 A las ocho morí
 A las nueve subí al cielo
 Y a las diez salí a gozar.

b.) Canciones

Sociedad: Resistencia

Escuela: N° 42

Nombre de la Directora que la remite: Amanda de Grandi de Blás
Si la maestra sabe que la conocen otras personas: Si

3.- Cuando en la playa
Mi bella Sola
Su lindo talle
Suciendo vá.
Los marineros
Se vuelven locos
Y hasta el piloto
Pierde el compás
Hay qué placer
Sentía yo
Cuando en la playa
Sacó el pañuelo
Y me saludó
Después de un año
De no ver tierra
Porque la guerra
Me lo impidió
Me acerqué al punto
Donde se hallaba
Sa que adoraba
Mi corazón.

c) Canciones infantiles

Localidad: Resistencia.

Escuela: N° 42.

Nombre del Director que la remite: Amanda W. de Solís
Si la maestra sabe que la conocen otras personas: Si

El pequeñuelo

- 1º Soy pequeñuelo
Aún no sé nada
Mas en la mente
Vivo de amor
Siempre te he amado
Desde la cuna
Te he consagrado
Mi corazón
Cuando al Dios bueno
Mi ruego eleve
El voto mío
Por ti será
Té de pedirle.
Noche y mañana
Que recompense
Su gran bondad.
¡Qué viva mamá!
¡Qué viva papá!
¡Qué viva, qué viva!
¡Qué viva papá y mamá!

Otra - El soldado

- 2º Soy soldado bien armado
Y a la marcha acostumbrado
Uno, dos y tres
Firmen los pies.

Canciones infantiles.

Sociedad: Resistencia

Escuela: N° 42

Nombre de la Directora que la remite: Amanda D. de Solís.

Si la maestra sabe que la conocen otras personas: Sí.

El zapatero.

3. - Un día paseando
De arriba hacia abajo
En una ventana
Muy llena de sol
Miré los trabajos
De un buen zapatero
Que estira y amolda
Y golpes le dá.
Y pasa los clavos
De un lado hacia otro
Moviendo su cuerpo
De aquí para allá
Ra-pa-ta-tá - tá - tá - tén
Este es el modo
De hacer un botén.

4) Las campanas

Don Francisco el campanero
Repicaba las campanas
Dín - dín - dín.
Don - dón - don.

Canciones infantiles

Sociedad: Resistencia

Escuela: N° 42.

Nombre de la directora que la remite: Amanda D. de Solís

Si la maestra sabe que conocen otras personas: sí.

5) Escogiendo novia

"A lo de oro, a lo de plata

Jugaremos al ajedrez

Una señora me ha dicho,

Que lindas hijas tenés.

- Si las tengo, no las tengo,

Yo las sabré mantener,

Con el pan que Dios me ha dado,

Comen ellas y yo también

- Pues me voy muy enojada

Hacia el palacio del rey,

A contárselo a la reina

Y al hijo del rey también.

- Vuelva, vuelva, pastorcillo

No me sea tan descortés,

De las tres hijas que tengo

La mejor te la daré

- Llevo ésta por esposa

Por esposa y por mujer

Por ser su madre una rosa

Y su padre un clavel."

Arrullos

Sociedad: Resistencia

Escuela: N° 42

Nombre de la Directora que la remite: Amanta D. de Solís

Si la maestra sabe que lo conocen otras personas: Si.

1) Este nene lindo
Se quiere dormir
Y el pícaro sueño
No quiere venir

Arrojó mi niño
" mi sol.
" pedazo
De mi corazón.

2. Este nene lindo
Que nació de día
Quiere que lo lleven
A la confitería

3. Este nene lindo
Que nació de noche
Quiere que lo lleven
A pasear en coche.

4. Este niño lindo
Ya quiere dormir
Háganle la cuna
De rosa y jazmín.

Póngale un jazmín
En la cabecera
Para que así pueda
Con solo eso dormir

Arrullos

Localidad: Resistencia

Escuela: N° 42.

Nombre de la Directora que la remite: Amanda D. de Solís.

Si la maestra sabe que la conocen otras personas: Sí

5) - Duérmete mi niño
Que tengo que hacer
Sacar tus pañales
Y sentarme a coser.

6) - Servantate Juana
Encendí una vela
Andá ve quien anda
Por la azotea.
Son los angelitos
Que andan de carrera
De un lado a otro
Para ir a la escuela.

7) - Señora Santa Ana
Porqué llora el niño
Por una manzana
Que se le ha perdido
Vamos a mi casa
Yo te daré dos
Una para el niño
Y otra para vos.

60

FOJA EN

BLANCO