

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

CHACO

170

RESISTENCIA

Maestro M. ESTHER CORSI DE TALAVERA Escuela N° 42

Fojas 22

OBSERVACIONES

FOLK-LORE REGIONAL

RESISTENCIA

Escuela Elemental N° 42

Nombre del Maestro

M. Esther Lora de Galaviz

1º Creencias y costumbres

2

A.- Creencias y prácticas supersticiosas

a). Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada

1.- La joven que lleve consigo alhajas de plata será de muy poca suerte.

2.- El jacinto tiene la virtud contra el veneno - preserva al que lo lleva consigo de rayos y tempestades. Refrena la locura y evita la melancolía.

3.- La esmeralda llevada al cuello conserva la vista, restituye la memoria y es el símbolo de la castidad.

4.- La amatista tiene la virtud de suavizar - vale contra los demonios y contra los temores nocturnos.

5.- El zafiro tiene la virtud de la alegría, restituye el color perdido y fortifica los huesos.

6.- El jaspé aparta los fantasmas y se opone a los encantamientos.

b). Supersticiones relativas a plantas y árboles.

1.- La joven que plante la corona de espinas no se casará.

2.- Las personas que planten madre selva y se acuerden estar, mueren.

3.- La persona que planta coco tiene muy pocos años de vida.

4.- La joven que en el día de san Juan planta ajo y no brota muere en caso contrario contra el matrimonio.

5.- La persona que tiene en su casa la planta llamada cola de víbora es desgraciada.

6.- La persona que tiene en su casa lágrimas de la virgen, continuamente es perseguida por las desgracias.

7.- El ombú, planta muy común en estos bosques, tiene su dueño. es decir - porá - denominado pombéro, aparece éste a la siesta a los cristurales malos.

8.- La planta del loro - ratón o palo cruz cuando se cubre de flores anuncia lluvia.

9.- Colocando en el techo varias hojas de verdolaga proporciona tranquilidad durante el sueño.

10.- El que tiene en su casa la planta del carrizo es siempre desgraciado pues éste atrae la desgracia.

c) Supersticiones relativas a animales.

1.- Cuando un caballo tropieza tres veces seguidas es signo de buena suerte.

2.- Cuando una perdiz vuela hacia el lado derecho es suerte - si por el contrario lo hace hacia el izquierdo anuncia desgracia.

3.- Cuando a un viajero le sale una víbora del lado del corazón trata de matarla porque es signo de mala suerte y si por el contrario le aparece hacia el lado derecho la deja pues es anuncio de buena suerte.

4.- Cuando un perro aulla anuncia desgracia; para evitar esto se pone las gasetillas boca abajo y en forma de cruz.

5.- Cuando aparecen los chicharras dicen que anuncian la muerte
de las sandías.

6.- Cuando canta el zindá junto a una casa es signo de mala noti-
cia.

7.- Cuando hay enfermos en una casa y el burro rebuzna frente a ella a
anuncia muerte del enfermo.

7.- Cuando la gallina canta como gallo, anuncia desgracia en la familia.

9.- Para atraer a un palomar cuantas palomas se deseen, enciérrase de-
tras del palomar el cráneo de un hombre, perfectamente seco, y acudi-
rán en breve todas las palomas que no estén muy distantes.

10.- Cuando las gallinas se alborotan de noche sin haber una causa
justificada - anuncian mala noticia.

11.- Cuando baja una bandada de cigüeñas en una ciudad
anuncia guerra.

12.- Una casa invadida por hormigas indica abandono de ella.

13.- El canto de un solo pitogué junto a la casa anuncia visita
cuando cantan dos juntos indica nacimiento de un niño - cuando
se lamenta anuncia desgracia.

14.- Criar palomas es atrazo de familia.

15.- Cuando el pájaro quaycurín canta de mañana anuncia
viento norte, cuando canta de tarde viento sur.

16.- Cuando aparece el pica flor en el patio de una casa es anun-
cio de visitas y de buenas noticias.

17.- Cuando canta el miriri anuncia cambio de tiempo.

18.- Cuando el pájaro carpintero se posa sobre una casa y golpea con el pico imitando el golpe del martillo anuncia muerte.

e) Supersticiones relativas a juegos.

1.- Para tener suerte en el juego de tabas se consigue la mano del sa-
ho disecada y un pedruzco de plata, esto se lleva en forma de escapin-
laris.

2.- Para que un caballo pierda la carrera, se entierra en la com-
sua que deba correr éste un saho.

3.- Para tener suerte en el juego de borrojas se lleva consigo plu-
mas de pavo real o bien de pica flor, debiendo ser estas de la cola
de dichos animales.

4.- Para tener suerte en el juego tomese cuatro dedos de vela y frin-
dase afevez a samson.

g) Supersticiones relativas a fantasmas, espíritus, duendes.

1.- Existe en el Puente de los suspiros la aparición de una mujer de
nominada Maria la Colorada, muerte en las proximidades de dicho puen-
te - su nombre se debe a que siempre vestía de colorado. Dicese que su
aparición es debido a que su alma está siempre en pena.

h). Supersticiones relativas a brujerías

1.- Para que las personas de una casa tengan mala suerte y nadie
llega a ella, o para alejar a una persona determinada - se dice sa-
lar la casa y esto consiste en hacer el día Viernes a las doce de la
noche una cruz en la puerta de entrada con el siguiente preparado:
sal, aceite, alquitran, lacre y tierra rasada en día Viernes de los

nostro rincónes del cementerio.

4

- 2.- Para conquistar a las mujeres se poseionan del corazón de la patrona y del corazón del capo diseccionados ambos, esto se acompaña con un pedazo de plata, y se lleva en forma de escapulario.
- 3.- Cuando se desea que una persona no llegue a nuestra casa, se toma un puñado de sal gruesa y a medida que se pronuncian cada letra del nombre y apellido de dicha persona se irá corroyendo al fuego un grano de sal.
- 4.- Para hacer que una persona dormida refiera en alta voz sus secretos, se le colocará sobre el pecho de dicha persona el corazón y el pie derecho de un buho.
- 5.- Para hacerse invisible se deberá llevar, sobre el brazo derecho el corazón de un murciélago, el de una gallina negra y el de una rana.

j) Mitos X

1.- Los primeros habitantes según los tolas fueron un avestruz y un perro, vivían éstos en un principio de común acuerdo, pero llegó un día en que al avestruz lo molestó el que el perro diera tantas vueltas al avestruz y resolvió castigarlo con unas pedradas, las que no agradaron al perro haciendo que éste se quejara a Dios, resolvió Dios hacer una carrera premiada al que demostrara mayor resistencia; el avestruz se alizó a correr requiriendo el perro, consiguiendo ambos dar vuelta a la tierra, llegando a un punto donde la tierra se unía al horizonte, viéndose el avestruz seguido siempre del perro, viendo Dios que ninguno no se cansaba premió a ambos transformándolos en estrellas, y es por esto que se ve en las constelaciones en la estrella del sur un avestruz perseguido por un perro.

B. Costumbres tradicionales

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

1. Matrimonios:- El día antes de efectuarse la boda, es costumbre que los novios se conpienen y conuolgen- por la noche se preparan los dormitorios para ambos separados éstos por una pieza donde se efectúan fiestas, bailes etc, mientras los novios duermen. Llámase a esto elar a los novios- al siguiente día se efectúa la boda acompañando a los novios en medio de estruendos, cohetes, tiros, raras y derroche de confites y caramelos.

b) Juegos

Juegos populares (1.- Carrera de corbata:- A una distancia determinada colocarse cuatro o más jueces con sus corbatas sueltas a la señal determinada parten ambos hasta llegar junto a sus respectivas conpañeras donde deberán bajar para que éstas le armen el moño, terminado este montará este juez nuevamente y dará vuelta la pista el que primero llegue a la raya será el ganador.

2.- Palo jabonado. Jabónase un palo de forma cilíndrica, de bastante altura en cuyo extremo superior está colocado el premio a ganar; uno tras otro tratan de llegar a la punta, siendo esto muy difícil por estar jabonado el palo, el que llegue al extremo y tome el premio es el ganador.

3.- Candiles jabonado. Untase la cola de un candillo con jabón, dan candiles en un espacio determinado- detrás de éste deberán correr todo aquel que desee el premio, teniendo que tomar al candillo por la cola y detenerlo para obtener el premio.

4.- Carrera de sortija - En el centro de una calle se colocan dos paños altos uno frente a otro unidos éstos por una horizontal de donde pende un alambre con un pequeño gancho, donde se coloca un anillo de madera o de hueso no muy grande, a cincuenta

metros más o menos se colocan los jinetes cada uno con un pequeño palo que deberá poner dentro de la sortija. a una señal que generalmente es un silbato parte con toda velocidad uno de los jinetes, si éste no consiguió llevar en su palito la sortija, correrá el siguiente y así sucesivamente hasta que será dueño de un jinete el que llegue al otro lado del arco con el anillo en el palito.

5- Carrera de agujas. Colócase varias jorcas cada una con una aguja que serán tantas todas iguales, dadas por el juez del juego a cuarenta o cincuenta metros de distancia se colocarán los jorcos, cada uno en dirección de su compañero, esto tendrán el hilo, con el que se deberá enhebrar la aguja. a una señal determinada parten éstos a elegir frente a sus compañeros y entregan el hilo, la jorca de será enhebrar la aguja, la que una vez enhebrada entregará nuevamente al compañero el que deberá partir con la aguja enhebrada inmediatamente; el que primero llegue al punto de partida será el ganador.

Juegos infantiles. 1- La charita. Este juego consiste en que reunidos varios chicos depositan en montón sus respectivas paradas, consistentes éstas en monedas o botones. se apuesta a cara o cruz. se numeran los jugadores por suerte, el número 10 sea el primero arroja de cierta distancia sobre el montón depositado un cobre que tenga un peso regular. Salta las monedas o botones y aquellos que se alejan del montón y caen cara si ésta es la puesta corresponden al tirador. éste arrojará de donde haya quedado el cobre hasta perder es decir hasta no hacer saltar ninguna moneda o botón o que aquellos salten cayendo en cruz. así continuará hasta terminar con el montón y con los jugadores.

2- La trola. Esto se juega con bolitas y en la siguiente forma. Se hace una pequeña rueda en el suelo, sobre la que se colocan las bolitas, llamándose a esto, trola; cada uno de los jugadores contribuye con una, dos o más bolitas según se indique al comenzar el juego. En cada caso los jugadores a cierta distancia de la trola tirarán cada uno por turno con su bolita preferida a la que denominan punto

el que haya tirado más cerca de la trola, será el primero que atacará a esta, es decir tirará a la trola tratando de golpear el mayor número de bolitas, pues cada una de las bolitas que al golpe del punto se alejan de la trola será para el tirador, este tiene el derecho de tirar hasta no sacar ninguna, así va tirando el segundo, y luego los restantes, hasta terminar con la trola.

3.- Carrera de tres piernas: Puestos en una fila varios chicos, esto irán de a dos pues la pierna izquierda de uno irá atada a la derecha del compañero formando así una sola pierna, esto deben correr una distancia determinada, los que primero lleguen a la raya serán los ganadores.

4.- Pica piedra: Varios chicos tiran a la suerte, siendo designado uno para quedar como pica pedrero este debe taparse la cara y contar hasta cien, en ese tiempo sus compañeros deberán esconderse, el pica pedrero una vez contado los cien levantará la cabeza este buscará a sus compañeros y al ver a cualquiera regresará a la cara y dirá pica piedra por fulano. los que salen del escondite y lleguen a la cara en ausencia del pica pedrero, dirá también pica piedra, así continuará hasta terminar, y quedará de pica pedrero el primero que haya sido descubierto en su escondite.

Juegos de sociedad - 1.- El botón escondido. Una persona es encargada de esconder el botón en una parte visible, mientras las demás personas que juegan aguardan en la pieza que este listo para venir a buscarlo. Puntúan en la pieza donde está escondido el botón - el que escondió el botón dirá cuando alguien esté próximo caliente, cuando está a regular distancia tibia y cuando está muy lejos frío, para así poder disminuir a los que buscan. El primero que lo halla se acerca al oído del que escondió y le dice el lugar donde está el botón y tomará acento, así se seguirán haciendo los otros, el primero que lo encontró será el que deberá esconder, el último en hallar dará prenda las que una vez reunidas todas, es decir cuando todos los jugadores hayan dado prenda se proce-

será a los castigos de cada una, convirtiéndose esto en hacer de papeli-
to, de arbolito, ir a berlín, caerse en el pozo, servir de escritorio etc.

2.- Carta rusa. - Tómese un papel y divídase en seis partes iguales, doblán-
dose estas en forma de acordeón. colóquese en la primera división una
lista de jóvenes, en la segunda, las cualidades de éstos, en la tercera
una lista de niñas, en la cuarta cualidades de éstas, en la quin-
ta que hacen ambos, y en la sexta lugar en que lo efectuen. Cada
una de estas listas hará una persona distinta, sin conocer éstas
el lugar que ocupen los jóvenes o niñas, pero si conociendo quienes
están en la lista, una vez terminada se abre la carta rusa y se
procede a la lectura, hallaremos en la siguiente forma:
Julio González - simpático - Teresa Solís. elegante - se pasean - en el jardín.

2º Narraciones y refranes

e) Refranes, adivinanzas.

- 1.- Quien a hierro mata a hierro muere.
- 2.- Dios los cria y ellos se juntan.
- 3.- Nada tienes, nada vales, tanto tienes, tanto vales.
- 4.- Quien no mira adelante atrás se queda.
- 5.- No hay mal que por bien no venga.
- 6.- De tal palo tal astilla.
- 7.- Quien bien te quiere te hará llorar.
- 8.- Hijo de tigre otero ha de ser.
- 9.- Lo mal quitado mal aprovechado.

10. Perros que ladra no cuerde.
11. No hay mal que por bien no venga.
12. No hay deuda que no se pague ni plazo que no se cumpla.
13. El zorro cambia de pelos pero de instinto no.
14. Cada vieja alaba su onadeja.
15. Quien mucho abarca poco aprieta.
16. Bien mal empieza mal acaba.
17. Más vale trote que dure y no galope que corra.
18. Más vale un hoy que dos mañana.
19. A quien madruga Dios lo ayuda.
20. Del más ruin se espera el golpe.
21. Buena sin picana no anda.
22. Nunca falta un buen corneta entre la tropa.
23. El ojo del amo engorda el caballo.
24. Quien ríe último, ríe mejor.
25. Siempre la orija más ruin es la que rompe el corral.
26. Más vale buena fama que no canna dorada.
27. No hay que decir de esta agua no he de beber.

- 28.- No hay que decir buen día antes de amanecer. 7
- 29.- Para el hambre no hay pan duro.
- 30.- Los primeros chuclos son para los boros.
- 31.- Espino y figura hasta la reproducción.

Adivinanzas.

- 1.- Cuando me meo enojarse
De madre salen los rios
Hago al mas fuerte temblar
Y para eludir mis rios
En el fuego viene a dar. (El invierno)
- 2.- Juntos dos en un horario
Los dos andan a la par
El uno anda doce leguas
Y el otro una no más (El minutero y el horario del reloj)
- 3.- Soy la redondez del mundo
Sin mi no puede haber Dios
Papas y cardenales si
Pero Pontifice no (La letra o)
- 4.- Oro no es
Plata no es
Abre la cortina
Y verás lo que es (El platano)
- 5.- Por el aire va volando
Sin plumas ni corazón
Al río le da sustento
Y el muerto consolación (La abeja)

- 6- Tuela sin alas
 Silba sin boca
 Azota sin manos
 ¿tu ni lo ves ni lo tocas (el viento)
- 7- Tengo cola y no soy animal
 Y aunque aires muy alto muy alto
 De las alas del ave estoy falto
 Y no puedo a mi antojo volar (el barrilete)
- 8- Como soy así me quedo
 Pues no se cambia mi edad
 Tengo ojos y no veo
 Tengo boca y no puedo hablar (el retrato)
- 9- Tengo hojas y no soy un árbol
 Tengo toros y caballo no soy
 Y aunque no tengo lengua ni boca
 Mil consejos muy útiles doy (el libro)
- 10- Cual es, que andando desmayo
 No gasta nada ni soy
 A muchos pone en aprieta
 ¿al mirarlo está contenta? (el hambre)
- 11- Para bailar me pongo la capa
 Para bailar me vuelvo a sacar
 Que no puedo bailar sin la capa
 Y con capa no puedo bailar (el trompo y el piñón)
- 12- Largos largos como losos
 Redondos redondos
 Como cebozos (el pozo)
- 13- Una señora muy aseñorada

Deus de remiendos

¿sin ninguna puntada (La gallina)

14. Blanco fue mi nacimiento
Verde fue mi niñez
Mi inocencia encarnada
¿fue negra mi vejez - (La avora)

15. Tengo nombre de animal
¿siempre vivo caliente
He sido bien a la gente
Aunque ellos me tratan mal (La pava)

16. Una señora muy asermonada
Auda en color siempre enojada (La lengua)

17. Nací blanca y dorada
Con el nombre de varón
Como los hombres son
Variables en su ser
De varón pase a mujer
Perdí mi blanca hermosura
Por el color que en mí ves. (La morocha)

18. Pues salta a la vista
Que fui para el hombre
La primer conquista
¿Cuál será mi nombre? (Salta)

19. Blanco fue mi nacimiento
Me pintaron de color
He causado muchas muertes
¿He empobrecido a señor (La boraja)

20. Siendo indomable

Corro al luminoso
Corro sin patas
Vuelo sin alas (El aire)

21. Soy grande como el mundo
Y con todo eso no me veo
Me tratan de vagabundo
Y te cubro de cabeza a pie (El aire).

22. Mi tío va y viene
Y en el camino se detiene (La llave)

23. Mi madre tiene una sábana
que no se puede doblar
Mi padre tiene una cuenta
que no se puede sacar
Mi hermana tiene un espejo
en el que no se puede mirar (El cielo, las estrellas y el sol).

24. Ventana sobre ventana
Sobre ventana un balcón
En el balcón una dama
Sobre la dama una flor (El candelero, la vela y la luz)

25. Cáscara abajo
Cáscara arriba
Pie de pato
Cabeza de víbora (La tortuga)

26. Blanca blanca como la leche
Negro negro como el carbón
Camina pero no tiene pie
Habla y no tiene boca (La carta)

27. Insoportable maravilla, que se puede soportar,

Dos mira mira
 Dos mira al cielo
 Cuatro caminantes
 Y un dicotero (La vaca)

28. Me cortaron la cabeza
 Me cortaron hasta los pies
 Me llevaron al suplicio
 Donde los quimus lleve (La raiz de azúcar).

29.- Quien lo hace no lo goza
 Quien lo goza no lo ve
 Quien lo ve no lo desea
 Por mis honros que sea (El cajón fúnebre)

30. De lejanas tierras me traen
 A servir a un gran señor
 Y sus ministros me queman
 Sin la menor compasión (El incensario)

3º
13. Danzas populares

1. Pericón nacional

El pericón a empezao
 Ya una posición invita
 A hacer una engachita
 Con muchos triento y cuidado.

Las damas en fila y los danos enfrente y a la vez de cuando ocupan las damas el lugar de los danos mirándose y saludándose.

Ya deben estar de frente
 Bien en línea y parejitos
 Y para formar el espíritu
 Debe hacerse lindamente.

16
6 Este movimiento se ejecuta tomando a la dama y girándose mutuamente, bailando al compás de la música.

Los hombres media vuelta a la derecha
La carga al hombro se esbra
Pero con moderación.

7 Mientras los parejas bailan, los danos dan media vuelta quedando sobre los hombros de las compañeras y este movimiento termina con una balceadita

8 Otra media vuelta más
Y se hará la vuelta entera
Y así de tu compañera
En sus hombros te verás.

En este movimiento se ejecuta lo mismo que el anterior con la diferencia de darse una vuelta entera.

Formen rueda y atención
Voy a armar un puentecito
Para que pasen al trotico
Sin errar la dirección.

El que dirige toma con su mano izquierda la derecha de su compañera formando un arco o puente, y pasan las demás parejas por bajo del arco.

Los hombres rodilla en tierra
Donde su muerte está escrito.
Y las mozas en su corona
Lo mismo que palomita.

Este movimiento se ejecuta poniéndose los hombres rodilla en tierra y las damas dando vuelta alrededor de su compañeros.

Las mozas rodilla en tierra
Donde el pecado perdona
Como el cóndor en la sierra
Los mozos en su corona.

Igual movimiento que el anterior con la diferencia que las damas son las que dan vuelta alrededor de los hombres.

Formen los hombres coral
Encierren las compañeras
Como éstas en la pradera
Las rosas en su rosal.

Consiste en tomarse todos los hombres de la mano y formar un coral, dentro del cual las mujeres igualmente tomadas de la mano giran dentro en sentido inverso al de los hombres.

Vamos a dar un paseo
Con estas preciosas flores
¿si no les parece mal
Podemos hablarles de amor.

Se les toma a las compañeras del brazo como cuando se va de paseo.

Llegó el momento oportuno
De formar con los pañuelos
Esos colores del cielo
Del pabellón argentino.

Cada hombre toma su pañuelo y en esa forma arman con los colores de los cuarteles la bandera nacional.

Den campo a la inspiración
Que entre al acento una pareja
Y reverno como se queja
El valsado en la relación.

Avanza una pareja, el hombre se dirige con una relación cual quiera a su compañera. Terminada la relación del joven dama la pareja al compás de la música. Seguidamente la dama con lista al compañero con una relación que venga al caso y vuelven a bailar.

Relaciones. El. Se estoy mirando, no sé
Lo que decirte de lindos
Se diré que eres apers
De lujos para mi pingos.

Ella. Gracias por la comparación
Causado sin educación,
Herba mala de la estancia
Donde come el cinarrón.

El. Ya que juntos hemos bailado
Este humero pericon,
Es necesario que acepte
Sin ofensa del mi amor.

Ella. Yo sabal lo aceptaría
Pero es un compromiso,
La gente que diría
Al venirse con un petizo.

El. De mi tierra, lo más bello
Dicen que es el pericon
Más yo eres lo contrario
Que lo más bello es tu amor.

Ella. No merezco distinciones
Ni palabras simuladas.
Eso lo dicen los hombres
Por aumentar sus parvadas.

El. El pericon de mi tierra
Tiene sus notas tan suaves
Como humeros tiene la guerra
Y amores tienen las aves.

Ella. Esas notas y esos humeros
Y esos amores de aves,
Están en mi pecho misinos
Y tú solamente sabes.

Si no hicimos tan cual
 de lo ofrezco con honor
 Para copia de un pintor
 Del pabellón nacional.

Estas últimas palabras ya se dirigen al público, como solicitando aplausos para los bailarines.

2. El Santa Fe

Esos parejas dispuestas en esta forma: un caballero entre dos niñas y después una niña entre dos caballeros. Primera figura: Se adelantan simultáneamente las parejas, saludan haciendo unos pasos de baile con acompañamiento de los dedos que suplen a las castañuelas y luego una cadena para volver las parejas a quedar como antes. Segunda figura: se adelanta la niña y el caballero que se encuentran en medio de los dos cuadros y al compás de la música que es como el de la jota española los bailarines se encuentran retroceden se siguen haciendo la mujer todo el donaire de su cuerpo, haciendo figura con los brazos como para acariciar, envolver, formar quincaldas y acompañarlo todo por la sonrisa y el brillo de la mirada. El caballero sigue a la dama, la encuentra se inclina, saludando con gallardía y como recibiendo los agasajos de su pareja. Luego se juntan y bailan un vals rápido que termina enseguida para seguir la primera figura. Terminado el primer encuentro esta pareja queda en su lugar y sale la otra pareja a hacer las mismas figuras, terminada la cual sale la última pareja. Termina todo en una cadena general, vuelven a saludarse las tres parejas como en el primer cuadro y termina el baile con cadena general.

4º Conocimientos populares

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

llamarse tizana al siguiente preparado: Tómense varias

20.
hojas de las más tiernas de la planta indicada, colóquense éstos en un recipiente y hechese agua hirviendo, tápese el recipiente por algunos minutos y luego se endulza para beberlo.

1. Bizana de noronjo - sirve esto para discompostura de estómago.
2. Bizana de menta - para el estómago.
3. Bizana de manzanilla - para dolores de vientre y estómago.
4. Bizana de oregano: para parar los vómitos y para la tos.
5. Bizana de salvia: para dolores de vientre
6. Bizana de cedrón: para palpitaciones del corazón.
7. Bizana de toronjil: para palpitaciones de corazón.
8. Bizana de yerba buena: para discomposturas de estómago.
9. Bizana de ambaj: para la tos.
10. Bizana de caaré o paico: para indigestión.
11. Bizana de ruda: para el corazón.
12. Bizana de ruda con caña paraguaya - para evitar la gripe.
13. Bizana de mangapirí: para el estómago.
14. Bizana de marcela: para dolores de estómago.
15. Bizana de yerba tostada: para el hígado.
16. Bizana de yerba del pollo: para indigestión.

17. Bizana de guayabo: para la disenteria.
18. Bizana de granada con leche para disenteria.
19. Bizana de linajo: como digestivo para los duos.
20. Bizana de rosa mosqueta con leche: purgante para los niños.
21. Bizana de rosa suada: para los pulmones.
22. Bizana de ucalictus: para la tos.
23. Bizana de sauco: para madurar el catarro.
24. La caña paraguaya endulzada con miel de abeja es buena para la tos.
25. La cataplasma de ajeno con leche úrose para quitar la inflamación.
26. Cataplasma de pan, leche, y azúcar, como madurativo.
27. Bndes de Lidorigano para disipar o madurar los fleus: nes.
28. Bndes de té de blanten para secar las llagas.
29. Como refrescante, acostumbrase hacer hervir la tomarella, el abrojo, la adicoria o la zarza parilla es decir las raices de alguna de estas plantas, y se toma a pasto es decir en vez de agua.
30. Para secar los granos, se hacen hervir las hojas del durazno y con esta agua se lavarán los granos, al poco tiempo se notará que los granos se han secado.

- 31.- El agua de la rosa negra se usa para el dolor de vista.
- 32.- Los baños de asiento del cocimiento de hojas de malva o de palau palau, son buenos para las hemorroides.
- 33.- Las hojas de palau palau molidas con oradura de gallina sirven para disipar las hinchazones.
- 34.- Las hojas del mercurio usauré para cicatrizar las heridas.
- 35.- La hoja del cámbulo todo úrase para sacar el pus colocada del lado verde oscuro. para sacar el grano se coloca la misma hoja del lado más claro.
- 36.- Las hojas del aronita, tostada y reducida a polvo se coloca sobre los granos o llagas para secarlos.
- 37.- Los cigarrillos de la flor del floripón morado se usan para el asma.
- 38.- Para evitar los ataques cerebrales se abre el vientre de una ra loma y mientras está con vida se colocará sobre la cabeza del enfermo de manera que la sangre caliente aún toque la parte del cerebro.
- 39.- Para evitar la reingora en las personas, se coloca a los pies de ésta un perro febrado, con quien deberá dormir hasta retirarse la reingora.
- 40.- Para el asma se coloca sobre el pecho del enfermo una ga to negro.

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

Las tribus que pueblan la mayor parte del territorio del Chaco son: los Tobas, los guaycurúes etc. Los más generalizados son los Tobas, indigenas simultaneamente tercios y reservados, pues a nadie cuentan sus costumbres y creencias.

Estos tribus al hablar acentúan la última sílaba de cada palabra, terminan estas en su mayor parte con e o h. Todos se consideran hermanos y se ayudan los unos a los otros. Las indias son las encargadas de llevar las cargas y construir los toldos pues los indios son muy holgazanes. Cada una tiene un cacique (es decir cada tribu) que es elegido entre ellos mismos, pero es siempre el más inteligente, el más valiente, y el más rico; los caciques son los que mandan a las tribus, pero a este se puede decir que lo adoran, sus indicaciones son mandatos que siempre hay que cumplir. Dicese que el título de cacique se adquiere por herencia. Son muy fanáticos creen en los maleficios, así como también creen que las enfermedades les envía el espíritu malo, siendo esta la causa para que enferme alguno de la tribu cantan todos alrededor del enfermo, cantando así al espíritu malo. A uno de ellos lo llaman doctor, éste acude inmediatamente a ver al enfermo; una vez convencido de la enfermedad comienza a cantar dando vuelta alrededor del enfermo, al llegar a la cabecera se para y le escupe en el rostro (esto es lo que ellos llaman el agua salvadora). Una vez muerto el enfermo lo entierran sentados dejando la cabeza a flor de tierra y con la cara vuelta hacia donde sale el sol. Su cementerio eligen en tierra alta, en lugar despejado, pero muy cercano al monte y a un estero o laguna. Colocan ramas sobre la cabeza del difunto y le colocan junto a la tumba agua, comida chicha etc, siguiendo esto por varios días pues creen que aún después de muerto se alimentan. Son de instinto sanguinario, mentirosos, holgazanes, ambiciosos e indolentes. Viven de la caza y de la pesca. Sus armas son, flechas, los bradores etc. Cuando atacan al enemigo dan gritos y ulidos salvajes. Tienen muchisimo miedo a la viruela y cuando alguien es atacado huyen al centro quemando la toldería.

Palabras Tobas:

Chilagadé

Traducción
madre.

Comé	abuelo
Stugadé	paché
Eisrolec	tío
Yarvic	sobrino
Koalec	hermano
Yalé	hijo
Enactás	nina
Suyarac	pan
Acchi	leche
Lakac	carne
Syac	quesado
Lakic	miel
Aogá	maíz
Unalac	algodón
Caracolec	cantar
Autacá	hablar

4) Grabalenguas.

1. Pedro, Perico Pelays,
Pobre pintor paraguayo
Pinto paisaje primoroso
Por poco precio.
Para persona prudente.
2. El rey de Constantinopla
Quiere constantinopolizarse
El que lo desconstantinopolice
Un gran desconstantinopolizador será.
3. En el triángulo de Erizoli
Trabajan trigonométricamente
Tres tristes tímbricos.
4. En un jardín berlin,

Estaba un astro, potro quín
Cresko la cola, cresko el crín
Cresko el potro, potro quín.

5. En un plato de trigo
Tres figuras coníen.

M. Esther Cori de Calaveras

Peristencia, Setiembre 8 de 1921

b) Legendas

Localidad: Resistencia

Escuela: Elemental N° 42.

Nombre del Director o maestro que la remite: M. Esther Borsi de Calavera

Nombre de la persona que la contó: Angela G. de Mendoza

Edad de esta persona: 95 años.

Legenda indígena - Cacui: palabra indígena que significa hermano
 mío. Existía una familia compuesta de tres personas la madre, una
 hija y un hijo. Mientras vivió la madre en la familia reinó la paz y la ar-
 monía. Muerta la madre, la joven quedó al frente de la casa, siendo es-
 to de mal carácter castigaba y reprendía constantemente a su hermano
 sin razón alguna llegando al extremo de privarle a este huérfano de los ali-
 mentos. Con grande era el sufrimiento de este niño que decidió vengarse.
 Un buen día, trajo de regalo a su hermana unos cocos, fruta que aque-
 dó muchísimo a esta, preguntándole de donde los había conseguido
 a lo que el niño contestó que era de una planta muy cercana y que si
 deseaba ella podrían ir juntos en busca de los frutos deseados, para que
 así fuera ella las veces que deseara. Aproximaronse a la palmera car-
 gada de maduros frutos siendo esta una de las plantas más altas, así
 llevó el niño a su hermana el rico fruto y subiendo el primero confacio-
 naba con un gran machete a medida que ascendía unas pequeñas
 gradas para que su hermana pudiera subir. Una vez arriba ambos
 dice a su hermana que mientras ella recogía los cocos, él bajaría en
 busca de agua porque tenía mucha sed; al bajar éste iba corriendo
 cada uno de los pequeños escalones formados dejando a su herma-
 na en el árbol y sin poder bajar. Al llegar la noche desesperó tanto
 la joven que comenzó a mover los brazos y gritar, cacui cacui
 es decir hermano mío hermano mío. cuando todo en vano pues éste no
 volvía, así continuó gritando, hasta llegar un momento en que se con-
 vertió en un gran pájaro negro llamado cacui. Debido a esta leyenda
 diose el nombre de Cacui a una estación próxima al lugar de
 esta leyenda.

A. Poesías y canciones

16

b) Canciones populares

Localidad: Resistencia

Escuela: Elemental N° 42

Nombre del maestro que la remite: H. Esther Bossi de Calavera

1. Estilo criollo

Aquí solito me siento
Sin mis amparo que Dios
Pa soltar mi triste voz
Al compás del instrumento
Dinero que se empuere el viento
Con mi cantar sollozante
Pues aunque estoy muy distante
De mi chinita querida
Ando en el mundo sin vida
Despreciso que le cante.

No tengo casa ni asiento
Ni me colija una rama
Tengo el desierto por cama
Y por techo el firmamento
Nunca me falta un aliento
Porque sé donde lo hallar
Pero el tener que pensar
Sin saber si ella subirá
Es una cosa muy triste
Que no puedo soportar.

b) Canciones populares.

Localidad: Resistencia

Escuela: Elemental N° 42

Nombre del maestro que la remite: M. Esther Corti de Zalavera

Vidalita :- Dulce amada.

Dulce amada mía
 vidalita
 Mi única ilusión
 Escucha las quejas
 vidalita
 De mi corazón.

II
 No me olvides nunca
 vidalita
 Mujer adorada
 Porque quedaría
 vidalita
 Mi alma desolada.

III
 Cayeron las hojas
 vidalita
 De mis ilusiones
 Por eso te canto
 vidalita
 Mis lamentaciones

IV
 Como yo te quiero
 vidalita
 Nadie ha de quererte
 Si tu no me amaras
 vidalita
 Que daría la muerte.

V
 Yo tenía una madre
 vidalita
 La pobre murió
 y desconsolada
 vidalita
 Mi vida quedó.

b) Canciones populares

Localidad: Resistencia

Escuela: Elemental N° 42

Nombre del maestro que la remite: M. Esther Cori de Calavera.

Vidalita: Pobre madre.

I

Madre mía escuchá
vidalita
mi triste gemido
que el que te envía
vidalita
es tu hijo querido.

II

Cuanto abutimiento
vidalita
que roba la calma
y al volverme lejos
vidalita
se me parte el alma.

III

yo quisiera madre
vidalita
de mi corazón
a guardar tus penas
vidalita
con esta canción

IV

y solo consigo
vidalita
con mi pobre acento
darle apenas tristeza
vidalita
a mi sufrimiento

V

Dulce madre mía
vidalita
cuán ingrato fui
hoy triste y lloroso
vidalita
me acuerdo de ti.

c) Canciones infantiles

Localidad: Resistencia

Escuela: Elemental N° 42

Nombre del maestro que la remite: M. Esther Corsi de Calavera.

Orulllos:

1. Echó chimungo
 José la mercé
 Clavelito ipoke
 Yo inés lo qué.
2. Cortita de manteca
 Para mamá que dió la teta
 Cortita de cebada
 Para papá que no da nada.
3. Levantote puma
 Y encendé la vela
 Y mirá quien anda
 Por la calavera.
 - Son los angelitos
 Que van de carrera
 Llamsando a los niños
 Para ir a la escuela.
4. Mi mamá y mi tata
 Mi hermanito y yo
 Comimos un linero
 Y la mitad sobró.
 Mi mamá la yema
 Mi tata la clara
 Yo y mi hermanito
 No comimos nada.
5. Arrorrió mi niño
 Arrorrió mi ave
 Arrorrió pedazo
 De mi corazón.
 Este niño lindo
 Ya quiere dormir
 Hazcan le la cama
 De rosa y jazmin.
 Y de cabecita
 Pongante un util
 Para que este niño
 Se pueda dormir
 Como un querubín.
6. María lavaba
 Los ricos lavables
 José los tendía
 En los romerales.
7. Dormité mi niño
 Que tengo que hacer
 Lavar tus pañales
 Y entornar a coser.
8. Señora Santa Ana
 Que dicen de vos.
 Que soy soberana.
 Y abuela de Dios.

b) Canciones infantiles

20

Localidad: Resistencia.

Escuela: Elemental N° 42

Nombre del maestro que la remite: H. Ballester Cori de Calaveras.

La torre en guardia: Dos grupos de niños alternan el canto.

- La torre en guardia, la venga de destruir

- Pues yo no temo ni a ti ni a tus soldados

- Me voy a quejar, al gran rey de Borgoña

- Vete a quejar, al gran rey de Borgoña

- Mi rey, mi príncipe, me portar a vuestros pies

- Mi capitán, mi coronel; que es lo que me pides?

- Lo que te pido, es una de tus guardias

- Vete mi guardia, la torre a destruir.

Esto se repite hasta pasar los de un grupo al otro.

4) Canciones infantiles

21

Localidad: Peritencia

Escuela: Elemental N° 42

Nombre del maestro que la remite: M. Esther Cori de Calavera.

Los Oficios :- Dos grupos de niños A y B cantan alternativamente.

A. Muy buen día en reitoría - Mercaderes - ser - lá

B. ¿Qué quería en reitoría - " " " "

A. ¿Yo quería a una de sus hijas - " " " "

B. ¿Cuál de ellas usted quería - " " " "

A. ¿Yo quería a Franita - " " " "

B. ¿Ese oficio le pondremos - " " " "

A. ¿Le pondremos de mucama - " " " "

B. ¿Ese oficio no le agrada - " " " "

A. ¿Le pondremos de modista - " " " "

B. ¿Ese oficio si le agrada - " " " "

Esto se repite hasta pasar todos los del grupo A al B.

FOJA EN

BLANCO