

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

CHACO

184

V E D I A

Maestro MARÍA E. G. DE WPCECKÓ

Escuela N° 20

Fojas 4

OBSERVACIONES



Superstición relativa a planta 2

Para obtener la flor de higuera, que es según traducción, de un poder sobrenatural, debe ir el interesado munido de una sábana nueva para recogerla. Esto debe hacerse en una noche de Viernes Santo. En el mismo momento de dar las doce, la flor se abre y el interesado deberá proceder con suma rapidez para recogerla, pues de lo contrario se lo lleva el diablo.

Esta flor se guarda como reliquia utilizándola en diversos países.

Supersticiones relativas a animales

El pájaro llamado carpintero es considerado de muy mal agüero. Cuando viene a las casas y se posa en algún árbol, madero o frasco y comienza a golpear con el pico, significa que algún miembro o amigo de esa familia, está por morir o ha muerto.

El pájaro llamado pitoque es considerado de mal agüero cuando viene a una casa macho y hembra a aletear y rautar con su triste y monótono pitoque, pitoque. Esto anuncia muerte segura en la familia.

A dos gallinas que se pelean no se las debe separar. Hay que dejarlas y de repente abandonen el campo por si solas, pues de lo contrario habría una pelea con la vecina si es una mujer la que va a separarlas.

Cuando el gato se lava la cara es señal de q' vendrá visita. Hay q' fijarse de q' lado se lava para saber la dirección de donde vendrá la visita.

Superstición referente a muerte

La gente del pueblo acostumbra cuando muere una criatura, llevarlo al cementerio con el cajón abierto y al son de música, por aquello de q' el angel va directamente al cielo y por eso deben festejarlo.

Curanderismo

Para curar el dolor de muelas se toma un sapo, se le abre la boca y el paciente escupe tres veces en ella, luego el mismo enfermo lo toma y lo tira por detrás apoyando vir el golpe del sapo al caer. De esta manera se cura el dolor de muelas quedando sana para siempre.

Otras supersticiones

Cuando hay visitas imprudentes q' permanecen mucho tiempo en una casa, los dueños fastidiados, tiran tres granos de sal en el fuego. Esto produce inmediatamente efecto, pues la visita se levanta y se va.

Cuando por casualidad se siente el ruido de un mueble, o un cuadro colo-

cado en la sala se ha resbalado y queda de lado, o cae un pedacito de pared, se dice q- son signos infalibles de desgracias en la casa.

C Juego - El peluquero

Se colocan tantas sillas como número de jugadores haya menos uno q- quedará sin asiento por ser el q- tiene q- dirigir el juego, siendo por esto llamado "el peluquero". Las sillas deben estar colocadas respaldadas con respaldos, luego se procede a poner los nombres a los jugadores, siendo éstos de útiles de peluquería como ser: peine, espejo, toalla, jabón, tijeras, silla, perfume, agua, talco; cada jugador tendrá un nombre. Luego, el designado de peluquero ordena q- todos tomen sus respectivos asientos siendo él el único q- queda parado. Una vez sentados comienza el peluquero con voz un tanto sonora a pedir lo necesario para proceder a cortar el cabello. Yendo por orden: "el peluquero quiere silla" y al decir esto va dando vueltas al rededor de los asientos, entoures del grupo de jugadores sentados se levanta aquel q- lleva el nombre de silla y lo sigue siempre dando vueltas; luego "el peluquero quiere jabón", se levanta el q- lleva el nombre de jabón y lo sigue; "el peluquero quiere agua", se levanta el designado con este nombre y lo sigue y así continúa hasta q- se haya levantado el último de los q- estaban sentados. Debo advertir q- las vueltas q- se van

dando deben ser ligeras.

Después el peluquero grita: "el peluquero quiere q- todos ocupen su lugar;" aquí se produce una confusión por el apresuramiento con q- quieren tomar sus lugares y sin fijarse toman cualquier asiento, a veces en una silla se sientan dos; pero aquel q- ha sido herido y no ha podido tomar asiento es el q- queda de peluquero. También pueden darse prendas y continuar el juego si así se desea. En esto pueden tomar parte señoritas y jóvenes.

Adivinanzas

Carne y gato.

do

Quinqui quinqui está colgado
gango gango lo miraba
quinqui quinqui se ha caído
gango gango lo ha comido.

Sichiguana.

Sombrero sobre sombrero
sombrero de rico paño
no adivina señorita
ni en este ni el otro año.

Carancho.

Ensamón de acero
hojas de esmeralda
y flor de plata.

Aros

Meter lo duro en lo blando
y quedan los dos colgando.

Maria Elena Huichin

**FOJA EN
BLANCO**