

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

CHACO

20

R E S I S T E N C I A

Maestro ADELINA M. DE BARRIOS C. Escuela N° 3

Fojas 6

OBSERVACIONES

Resistencia

Escuela Elemental N° 3

Adriana M. D. de Barrios Ceballos

Narrado por Ernesto López

Edad de esta persona . - 60 años.

Este episodio es conocido de muchas otras personas.

Tradiciones populares

Recuento de la estancia de Manuel Puehi

Allá por el año 1881 en una estancia perteneciente a Don Manuel Puehi, situada en los alrededores del Palmar, habitaban el capataz de la misma llamado Cáceres, con su mujer e hijos; vivían además los peones de la estancia, en total: trece o catorce personas. -

Una parte de ese caserón se había habilitado para boliche, de donde se surtían los peones y los indios y que estaba al cuidado de una mujer llamada Emilia a quien estos tenían poca estima por que eran frecuentemente engañados en el precio y peso de las mercaderías. -

Una noche se dió un baile en la estancia y los morraños, ellos casi todos, quedaron dor-

midos en el patio de la casa al terminar la fiesta. -

Ese momento era esperado por los indios que por lo visto tenían premeditado el ataque. - Después de media noche, dos de los asistentes a la fiesta, uno de ellos llamado Zenón, oyeron un rumor lejano de hote de caballos y no les cupo duda de que eran indios.

Deos de miedo echaron a correr y evitando el camino se metieron entre los cardos y según dicen llegaron a Resistencia con la ropa a girones y las carnes magulladas. -

Al día siguiente, la policía constató que todos los moradores habían sido horriblemente asesinados menos una mujer que no parecía por ningún lado de lo que dedujo que los indios la llevaron cautiva lo mismo que a sus tres hijitos. Esta mujer era Emilia. -

Lograron tomar a varios indios entre los que se contaba un conrentino llamado Dillorao quien logró fugarse de Martín García. -

A los 14 años de este suceso, en momentos en que una familia del Palmat se disponía a almorzar se presentó Dillorao, ofreciendo en venta varias cachas herrumbadas. -

- ¿Saben qué cachas son éstas? - preguntó - Son

las que nos sirvieron cuando el degüello de la estancia Puchi y que las tenía enteradas? -

Entonces contó que con un jarro habían bebido la sangre de una de las víctimas, porque es creencia entre ellos que el beber la sangre de un cristiano comunica valor. -

- La cautiva fué rescatada a los dos años más o menos y entonces contó la serie de horrores que había sufrido: -

- Para que no pudiera huir le cortaron los talones y la planta de los pies. - En su presencia le quemaron uno de sus hijos, a otro lo decapitaron y llevaron la cabeza en la punta de la lanza. -

El mayor de estos niños fué rescatado al poco tiempo y adoptado por un militar. -

En uno de los encuentros que tuvieron los indios con un destacamento que venía de Salta, fué recogida la cautiva con un hijito que tuvo durante su cautiverio. -

Origen del nombre del Chaco

El suelo del Chaco en una gran extensión

estaba totalmente cubierto de esteras y bañados. -
y los exploradores lo bautizaron con ese nombre debido
al ruido que producía el paso de las ca-
lalqueras al chocar con el agua, chac,
chac, chac. -

Resistencia

Escuela Elemental N° 3

Avda. Ind. de Barrios Celallos

Supersticiones

Se cree que: el canto del pitogüé anuncia alegría o tristeza según la modulación con que lo emita.

- El de la lechuza, muerte o enfermedad. -
- El canto de la viracata anuncia desgracia. -
- El aullido del pairo anuncia desgracia, y es tradición el que para acallarlo basta con dar meltas una alpargata. -
- Cuando una gallina canta como gallo, anuncia la muerte de un pariente y se le debe dar muerte inmediatamente. -
- El tibol de cuatro hojas da suerte. -
- Para que llueva se mata un sapo y se lo da melta. -
- Se visto arrojar un pedazo de jabón en el agua y ofrecérselo a Santa Clara, para que ella lave su ropa y en cambio haga cesar la lluvia. -
- Se dice que para que se retiren crisis importunas, basta con arrojar un puñado de sal al fuego; o bien

con poner una escoba detrás de la puerta o un mate con ceniza bajo la mesa. -

- A la vista de un caballo blanco, las niñas dicen: "lo veré, lo veré", pues les anuncia que verán su novio. -

- Es creencia que cuando se derrama la tinta acaecerá una desgracia. -

- Para que un niño camine cuanto antes, se lo toma de la mano y se le hace cruzar tres veces la calle el sábado de gloria. - También es costumbre llevarlo tres mañanas seguidas al redil y tomado de la mano hacerle pisar la huella que han dejado las orijas al salir. -

- Se cree que la familia que tiene en su casa la planta de madreselva no sale de la miseria. -

- Que el árbol de maridada trae la desgracia, lo mismo que la espuma de mar, la cruz de matrimonio y los rindes alique. -

- El alma de un suicida anda en pena hasta la fecha que debió morir. -

- Basta dar vuelta el molar de la pisada de un animal ahogado, para que instantáneamente se le caigan los gusanos. -

- Para aljar la tormenta hazar una raya con un hacha y clararla sobre aquella formando cruz. -

Resistencia

Escuela Elemental N° 3

Avda. In. D. de Barrios Ceballos

Recursos

Arrojó mi niño
 Arrojó mi sol
 Arrojó pedago
 De mi corazón
 Arrojando la cama
 Al fondo de un jardín
 Da la cabecera
 Yonjando un jazmín. -
 Fin

Las ruedas de un coche
 A un niño mató
 La virgen del Carmen
 Se resucitó. -

Señora Santa Ana
 Por qué llora el niño
 Por una manzana
 Que se le ha perdido.
 Venja por mi casa
 Que yo le daré dos
 Una para el niño
 Y otra para vos.

Señora Santa Ana
 Qué le ha sucedido
 Un zapato roto
 Y el otro descosido
 Señora Santa Ana
 Que dicen de vos
 Que eres soberana
 Y abuela de Dios.

Resistencia

Escuela Elemental N° 3

Avda. N. de los Barrios Celalco

Juegos infantiles

C El gueló. - Se juega entre varios. - El designado a perseguir a los demás, tratará de alcanzar a alguno y lo dirá "ambopa" al tocarlo y este procederá en igual forma con los demás. -

Los jugadores, se librarán de la ambopa, pidiendo "pido" o bien acercándose y tocando el lugar designado de antemano que se llama "casa" que puede ser: un árbol, un poste, etc.

Al iniciarse el juego se determinará al que va a quedar por medio de los siguientes versitos. -

Pito, pito, colorito

Quien te ha dicho

De coser.

Con la lana verdadera

Santa Rosa, sale afuera.

Dito

Mannelita se fué a la tienda

Se compró un cinturón

Cada vez que se ponía

le dolía el corazón. -

Itro

Tú que vas y vienes
recoge los manteles
de oro y de plata
de cinta y mostaza
de cucurucú
dijo la reyna
que salgas tú.
A la puerta de Mambú
a comprar una cruz
para el niño de Jesús.

Fin

Piqui, piqui ton

Cara de costón

Sapelito, Sapelón

Sacos pique

de tu talón

Fin

El anillo que me diste
fue de vidrio y se rompió
el amor que me tuviste
fue poquito y se acabó. -

Fin

Divinanzas

Una señora muy aseñorada, entra y sale y no
hace nada. - (La lengua). -

Redondo, redondo, barril sin fondo. - (El anillo). -

Una señora muy aseñorada, siempre va en coche
y siempre mojada (La lengua). -

Blanca como el día, sólo de noche la quiere mi
tía. (La vela). -

Redondo, como un sedazo, largo como un lazo. -
(El pozo). -

Una señora muy aseñorada, llena de remiendos y
ninguna puntada. -

(La gallina)

El enamorado si es correspondido, ahí va el nombre
de la dama y el del vestido. -

(Elena - morado)

De día estaba, de noche estaba, no se movía de
donde estaba. (La taba)

En lo alto vive, en lo alto mora, en lo alto teje, la
tejedora. - (La araña). -

Corón que anda, gil que camina, burro será quien
no lo adivina. - (Toronjil)