

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

CHACO

38

QUITILIPÍ

Maestro ALEJANDRA COGLILAR

Escuela N° 59

Fojas 4

OBSERVACIONES

Quitilipi - Chaco -
Escuela N° 59.

Maestra: N. Alejandra Fogliato
Persona que lo narró: Imelia Martínez



Supersticiones

Supersticiones relativas a animales -

Dicen los antiguos que si durante el día entra un gallo en una habitación y canta tres veces, anuncia la llegada de una visita.

La lechuza - Siempre que este animal grita cerca de una casa, es señal que pronto una desgracia va a asolarla.

El perro - Cuando un perro aulla es augurio de la próxima muerte del amo.

El grillo - Si aparece un grillo en una habitación no debe matarse para no perder la suerte.

Araña - Siempre que la araña sea pequeña y blanca es suerte, siendo negra es anuncio de desgracias.

Preencias -

Si se estornuda tres veces seguidas en día sábado nos anuncia un día de alegría.

Si una pestaña cae debe guardarse para recibir cartas.

El jinete que quiera domar un potro y no caerse del caballo debe evitar que presencien mujeres.

Después de haber contado con caballos blancos, al primero que se le dé la mano al saludarlo, el nombre de esta persona será la misma que la del futuro esposo.

Si se quiere saber con quien va a casarse, todas las noches durante nueve días, debe contarse nueve estrellas y dirigir a la luna la siguiente oración:
Oh luna que te estoy mirando
Haz que cepta soñando

Con quien viviré gozando". -
Curanderismo

Ejemplos -

Para el dolor de muelas, se suele llevar conig
bien guardado en una bolsita huesitos de
tiboras. -

Juegos Populares -

La carrera de embolsados - son juegos o apli-
caciones de las carreras que se practican
en el cesped. -

Los corredores se meten en bolsas que se fijan
a la cintura, dejando los brazos enteramente
libres, para evitar los peligros de las caidas
Los corredores esperan la señal de partida
acostados sobre la línea de salida, con la
cabeza sobre ella y el cuerpo hacia la
meta, ya sea a saltos, ya sea a grandes
zancadas o como mejor les acomode.

El corredor que cae puede levantarse
y continuar cuantas veces pueda hacerlo
sin ayuda extraña.

Juegos infantiles

La rayuela - Se traza en el suelo un gran
rectángulo que se divide en ocho rectángulos
iguales por medio de paralelas. El quinto
rectángulo es el infierno y el resto es el descanso.
En lugar de la línea divisoria del séptimo
y octavo rectángulo, se trazan diagonales, forman
do así cuatro triángulos o calzones: el primero
se encuentra a la entrada, el segundo a la dere-
cha, el tercero a la izquierda y el cuarto es
el más próximo al cielo.

El ci
rayuel
cortado

de cu
2º be
506
de teja
3º. E

rectáng
en cr
triángul
Hace lo
tando

I. II. III
infern

IX

4º. La
comest
evitar
puede

dos q
vez mu
5º. S
tes,
perde
con el 7

El cielo es un semicírculo que cierra la rayuela por la parte superior. Por último, a los costados del primer rectángulo se hacen dos arcos de círculos pequeños que se llaman orejas.

2º El tejo es un pequeño disco de metal de 5 o 6 centímetros de diámetro o hecho de un pedazo de teja.

3º El primer jugador tira un tejo en el primer rectángulo y salta en un pie, y permaneciendo en esa postura, hace salir el tejo fuera del rectángulo en que fue arrojado.

Hace lo mismo en los tres rectángulos siguientes, y saltando en un pie arroja el tejo fuera, tocando las dos orejas.

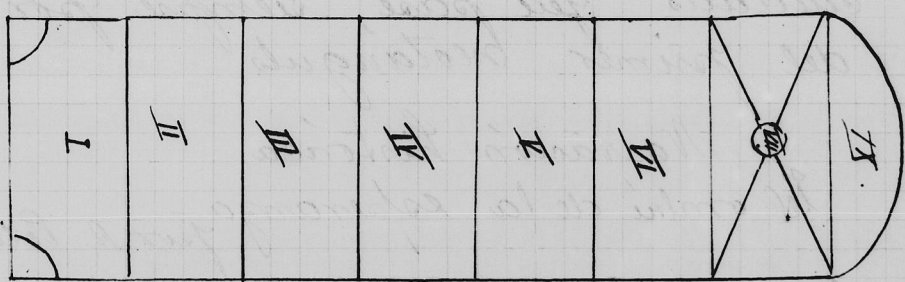


Diagrama del juego de la rayuela

I. II. III. IV. rectángulos denominados de pasaje simple I. infierno, VI Descanso, VII. calzones, VIII. círculo de pasaje IX. cielo, o, orejas.

4º Si el tejo cae en otro rectángulo que el que corresponde, queda sobre la raya o sale sin evitar las orejas, es tanto, el jugador no puede continuar y cede su puesto al jugador que le corresponde. Esto comienza a la vez nuevamente el juego.

5º Si el tejo cae en el infierno o sobre los límites, debe recomenzar cuando le toque su turno perdiendo lo hecho. Lo mismo le ocurre si toca con el pie las líneas del infierno.

6° - En el descanso puede estar con los dos pies; en los triángulos es necesario saltar con los pies desde el descanso, debiendo caer uno en el de la derecha y el otro en el de la izquierda simultáneamente, quedando en un pie en aquel en que está el tejó; de allí saltá sucesivamente a los otros, debiendo al salir saltar en todos los triángulos.

7° - Para llegar al cielo y por consiguiente para ganar, es necesario que después de ir en un pie y haber saltado las coronas, que el jugador ponga con un pie el tejó sobre el otro y lo arroje fuera de todas las figuras, teniendo cuidado que pase siempre por las dos orejas del primer rectángulo.

Narración histórica

Del ombrú de la esperanza - por D. Pelliza.

Bajo el alero de la antigua casa Marzano, existía en la calle real de San Pedro, un banco rústico y fue donde se habrían sentados muchas veces San Martín y su amigo el después General D. Tomás Guido - a discutir los grandes negocios de la independencia, en tanto que el negro ordenanza de San Martín clavaba en las junturas del enladrillado un asador de hierro con la mitad todavía humeante de un cortillar de vaca que los dos patricios comían sin otro acompañamiento sólido que un yambazo de a cuartillo trabajado por doña Petrona la única que en el pago sabía amasar con levadura y sin otra bebida que agua traída por el negro

en un botijo larguirucho, desde el pequeño
puerto de doña Inacia Leusebia.

Después de almorzar campechanamente San
Martín y Guido tomaban por la calle real
unas veces, otras por el camino al fin de
las barrancas y proyectando, discutiendo
sobre la libertad de América se iban paso
a paso hasta la hermosa quinta del
director Pueyrredón a beber el exquisito café
de Yungas.

Después del café se levantaban los tres perso-
najes San Martín calzado de botas herradas
vestido de azul con su corbata histórica
y la gorra de cuartel; Guido de zapatos
de hebilla, ^{media} negra de seda, Casaca verde
botella y sombrero de fieltro. Pueyrredón
usaba allí una ropa casi talár, de seda
anteada calzado de cordobán amarillo y
sin sombrero de yipijapa de tan grandes
alas que parecía un inmenso paraguas.

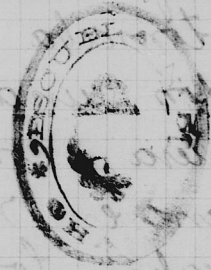
Guido tomaba un libro de la estantería,
Pueyrredón una escopeta y San Martín
una cartera con papeles y pinturas, así
se ponían en marcha seguidos de un negrito
que llevaba los útiles de caza de su amo.
Se encaminaban por la calle de los
nogales hacia el "Ombrío de la Esperanza",
hermosa gigantes árbol que se eleva
todavía solitario cerca del camino real
y dentro de la chacra que fue del mis-
mo Pueyrredón.

Ellos lo bautizaron así porque sentados

en su enorme tronco juraron consumar la obra de la independencia. Transcurrían dos o tres horas en los ejercicios de lectura, pintura y caza, se comen-
taba la páginas leídas por Guido, se aplaudía o se criticaba el dibujo de San Martín o se festejaban los certeros y siempre felices disparos de escopeta del dueño de casa.

En una de esas entrevistas de 1817 se resolvió la marcha de Guido a Chile como diputado de las Provincias Unidas. Dos de aquellos tres hombres eran ya ilus-
tres en América.

El otro también se ilustraba y debía rendir a su patria servicios eminentes. Pueyrredón lucía sobre su brazo el escudo de la Reconquista, y la cubría de gloria homérica de la Campaña del Despojado de 1811 San Martín llevaba sobre sus sienes la corona de los Andes.



**FOJA EN
BLANCO**

la
esper
men
to
teros
del
hered
no
sus
dir
lin
la
ienica
11
ca