

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

---

CHACO

50

V. E. D. I. A

Maestro ELISA DURÉ Escuela N° 20

Fojas 4

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



1

10

## Supersticiones relativas a animales

Cuando una chacra se halla invadida por insectos destructores, debe tomarse tres de los insectos que causan perjuicio, introducirlos en una bolsita hecha de género, y atándolas en el extremo superior para impedir que dichos insectos salgan, luego se cuelga en un rincón de la cocina, del lado que sale el sol, para que allí se sequen al humo. Una vez secos éstos, la invasión ha desaparecido por completo y la chacra queda salvada.

X El Caburí, pájaro pequeño es buscado por sus plumas que sirven para usarlo como payé. Las plumas colocadas debajo de las alas poseen un poder mágico. Todo aquel que posee dichas plumas será querido por todos y muy afortunado en el amor.

X La lechuza es un ave conceptuada de "mal agiero". Cuando una lechuza entra en una casa, es porque allí sucederá una desgracia.

Cuando un burro rebuzna en las cercanías de una casa y hacia ella dirige su mirada, significa que pronto morirá allí un miembro de la familia o amigo que habite la misma casa.

Cuando un perro aulla de noche es por  
que lo divisa al diablo

### Curanderismo -

Para curar el dolor de muelas, se  
toma un sapo por las patas, luego  
se frota el vientre del sapo por la ca-  
ra del paciente, una vez terminada  
la operación se lo tira lejos de la ca-  
sa al animal, e inmediatamente ce-  
sa el dolor -

### Otras supersticiones

Para evitar que una persona pesada  
permanezca por mucho tiempo de visita  
en una casa, se toma la escoba que se halla  
en uso, colocándola detrás de una puerta  
sin que lo note la persona; inmediata-  
mente se obtiene el resultado deseado.

Cuando una persona se golpica el codo,  
es señal de que va a recibir una visita

Cuando la pava que está sobre las bra-  
sas, al levantarla se abriere un carbon  
encendido a ella, es signo de que se  
recibirá una visita que durará por  
mucho tiempo

### Refranes

Más larga que esperanza de pobre.

Mas corto, que manga de chaleco  
 El que madruga compra carne y  
 oye misa

Dile quapo al zongo y hara' fuerza  
 El vivo vivo del zongo y el zongo de  
 su trabajo

### El juego de prendas

En este juego pueden tomar parte muchos  
 jóvenes y señoritas. Los jugadores se sientan  
 en sillas formando círculo generalmente,  
 siendo la disposición de: una señorita y lue-  
 go un joven, alternado. Hay uno que debe  
 dirigir el juego ese es el que ordena la dispo-  
 sición de los jugadores, comenzando el juego des-  
 pués de haber puesto un nombre a cada uno  
 de los jugadores, los cuales serán de naciones  
 o provincias como ser: España, Roma, Fran-  
 cia, Santa Fe, Corrientes, Córdoba, Mendoza etc  
 Comienza el que hace de juez con esta fra-  
 se: "la zorra anduvo de pueblo en pueblo y pa-  
 ró en Corrientes, el jugador que lleve este nom-  
 bre contesta desde su asiento diciendo: "no  
 paró tal y el juez pregunta: ¿donde paró?  
 y Corrientes contesta: paró en Mendoza; en-  
 tonces Mendoza inmediatamente contesta:  
 "no paró tal" y Corrientes le interroga: ¿don-  
 de paró? y Mendoza contesta paró en Ro-  
 ma y éste dice: "no paró tal" y Mendoza  
 le pregunta: ¿donde paró? y Roma contes-  
 ta paró en Santa Fe y así se sigue hasta  
 que se haya hecho tomar participación  
 a todos los jugadores. Hay que poner una

cha atención cuando la zorra va dando vueltas porque de lo contrario el que tarda en contestar ha perdido el juego y debe dar prenda, igualmente aquel o aquella que equivoca los términos.

La prenda consiste en dar al juez, el que se ha equivocado un anillo, <sup>un</sup> alfiler o un prendedor; pañuelo etc se acepta cualquier insignificancia.

Una vez que todos se hayan equivocado y dado prenda (los cuales el juez acumula en una bolsita o pañuelo), comienza el juez en voz alta para que sea oído por todos: "esta prenda que va a salir, qué castigo merece?". luego sin mirar en la bolsa, introduce la mano en ella y saca una prenda, que muestra a la concurrencia y pide al mismo tiempo a los jugadores impongan el castigo que más les agrade para el dueño o dueña de la prenda que ha salido. Los castigos a veces son duros, otras son fáciles de cumplir por ejemplo: "si es mujer que vaya a Berlín"; para cumplir este castigo se levanta la sta y va fuera del círculo, tanto como para no oír lo que allí se comenta; mientras en la rueda se dice bondades o defectos de la castigada, luego se la llama a ésta que por supuesto viene ignorando lo que se ha dicho de ella; el juez se encarga de repetir lo que han dicho de ella y ésta debe adivinar la persona que ha dicho tal o cual cosa; de esta manera queda cumplido el castigo y la castigada tiene

el derecho de retirar su prenda, en caso de que no haya adivinado, se le da otro castigo como por ejm: "que sirva de naranjito", en este castigo debe ir la sta delante de todos los jugadores diciendo: "si yo fuera naranjito ¿dónde me plantaría?", algunos le dirán "en el patio" y ella preguntará ¿para qué? y el interpelado dirá: para dar sombra o para dar fruto etc. luego de cumplido el castigo vuelve a su puesto. En caso de que la prenda que salga sea de algun joven, el juez dirá: esta prenda que va a salir ¿qué castigo merece?, esta pregunta es hecha a la rueda quien se encargará de responder "si es varón que sirva de ahnacenero", este castigo se cumple así: el castigado se pone agachado de manera que la espalda quede en posición horizontal, allí irán cada uno de los jugadores a pedir el articulo que necesita, dando antes un golpe fuerte en la espalda del castigado y diciendo "ahnacenero", una vez que todos hayan hecho lo mismo queda libre el castigado. Hay muchísimos castigos como por ejemplo: que "sirva de papelito" entonces preguntará a cada uno de los jugadores: "si yo fuera papelito ¿qué letra me pondría?". Otro de los castigos: que se arrodille delante de una señorita, que diga cuál de ellas le agrada más etc. Cuando hayan salido todas las prendas y se hayan cumplido todos los castigos, quedará terminado el juego.

Olisa Durij