

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

CHACO

80

RESISTENCIA

Maestro ROSA GOICOECHEA Escuela Nº 42

Fojas 30

OBSERVACIONES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Folklore de la región

Localidad Resistencia
Escuela N° 42
Nombre de la maestra Rosa Goicoechea

1° Creencias y costumbres. ²

A) Creencias y prácticas religiosas.

a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada.

El payé. (superstición indígena). El payé es un amuleto que puede ser hecho de las cosas mas variadas, muchas veces debe serlo en determinados días, horas y circunstancias. El payé es casi siempre personal y dedicado a una determinada misión.

A este amuleto hay que cuidarlo y cuando en su composición entra la piedra imán, es necesario darle de comer de tiempo en tiempo, es decir: agregarle pedacitos de agujas que es. creencias son devorados poco a poco por la piedra. Hay payés hechos con huesos de muertos, preferentemente de niños; otros con el paño blanco y angosto que colocan en las cruces de los cementerios o caminos señalados indicando el lugar de una muerte repentina, de un asesinato etc. A este payé se le llama Curuzú Negro y es muy recomendada contra la herida de bala. Los payés se hacen también con raíz de laurel dando le formas humanas, y sirven para señalar la dirección en donde se hallan las cosas perdidas. Para que surta efecto hay que llevarlo colgado del pescuezo con un hilo negro.

Otro payé famoso es San Sou hecho con la punta de un cuerno de toro y que da fuerza al que lo lleva. San La Muerte es el payé de plomo hecho en Venus Santo y que Juran contra la bala y el cuchillo.

b) supersticiones relativas a plantas y árboles

Una casa que conserva la planta de la hiedra no progresa, indica miseria, según la gente del pueblo. El árbol de navidad. Si en la casa donde existe este árbol hay muchachas casaderas, no se llevará a cabo ningún casamiento.

El hombre mal presagio tenerlo, omisos y disgustos para la familia.

El ciprés - La casa que posee este árbol no se casará ninguna de las hijas o hijos.

La higuera. Preguntando sobre esta planta me contaron que no debe tenerse, pues es esombroso.

En el norte del Chaco no duermen jamás debajo de un naranjo porque según creencia, se enferman.

Varios - Cuando una persona se tuerce un pie es noticias, lo mismo que golpearse el codo.

Si le come la palma de la mano - dinero

Si se le cae un objeto, la primera letra que comienza el nombre y la primera del día en que estamos, por ej. se le cae lapiz y es día Viernes se busca una persona que lleve por iniciales I V y es ta debió acordarse en ese instante de ella.

Denamarse tinta desgracia.

Tener muchos alfileres - desgracia

Popa Blanca al nevís - Regalo

Poseer alhajas con opalés - Desgracias

Si se llega a romper un cristal - Matrimonio

A la persona que se le dename aceite - disgustos

En una mesa que está el pan boca abajo - covadas

Conservar plumas de pavo real - desgracias

Cuando arde la oja izquierda se acuerdan bien de uno, pero si es la derecha, mal.

Cuando se encuentra una alpargata dada vuelta es decir con la cuela hacia arriba debe ponersela inmediatamente del otro lado y se tendrá suerte.

c) Supersticiones relativas a animales. Conservar en una casa plumas de pavo real, indica desgracias.

Un enjambre de abejas que invade en una propiedad es de muy mal agüero, por eso la gente del pueblo por más aficionado que sean a la miel no permiten que lleguen la abejas, ni conservanlas.

Cuando en una casa hay enfermos y pasa la lechuzca y canta sobre el techo o cerca presagia muerte por eso en cuanto se oye el canto en seguida exclaman, por aqui hay algun enfermo y se le tiene un odio a muerte. Una mariposa blanca que se posa en un mueble pared o traje indaba carta, o bien visita. Si el gato pasa la pata por la oreja o bien se limpia la cara lluvia. Muchas veces para hacer llover lo bajaran al gato, otros de los animales que anuncian lluvia son los cuervos negros. El caburú es una especie de lechuzca pero chiquita que algunos llaman rey pajaro, sobre todo en el norte del Chaco se lo conoce con este nombre, tiene un grito especial que atrae a todos los pajaritos de los cuales se alimenta, es considerado como animal de muerte y con bandido a precios altos en los pueblos poniendo unas plumas debajo de la puerta de un negocio este pavo que sacara, la una oñia que conserve unas plumas sobre todas las de las alas conseguira lo que desea.

El aullido del perro, es lo peor que se puede oír por que indica muerte segura, por eso cuando un perro aulla dos o tres croches seguidas lo matan inmediatamente. El buro que rebuzna indica que hacia el lado donde oírse al rebuznar habra una desgracia.

El pisa-flor cuando llega a una casa indica visita. La araña negra y peguñita es muerte en todo los negocios.

dos. Las palomas dan mala suerte sobre todo las mensajeras.

El quillo. A la persona que se le aproxima le traerá dinero.

e) Supersticiones relativas a juegos - (Supersticiones indígenas) - El juego está profundamente arraigado en la región (mistoneira) y forma parte de la vida de aquella gente; muchas veces juegan pequeñas cosas porque así tienen más: pilchas de ropas, tabaco de masca, etc. Como no se risiguan a dejar todo librado a la suerte ciega, hechan mano a un sin número de supersticiones. En una disputa entre dos haducos sobre cual resiste más en el corte de madera, es seguro que uno de los dos colocará en el ojo del haduca un poco de piedra, imán (curundli) seguro de que lo ayudará, renovándole las fuerzas hasta vencer.

Si se trata de riñas de gallos le hacen tragar un poco de azogue al perjudicado; pero como es difícil conseguir, raspan el reverso de los espíritos para dárselo. Tambien es una poderoso talismán fabricar el bebedero del gallo de ríña con madera de la astilla del árbol que más lejos ha sido arrojado por el rayo.

En las carreras de caballo cortan los pelos de la ramilla de las patas del caballo contrario y perderá las fuerzas. Otro procedimiento para hacer perder al caballo es sacarle una creola de la cola y con ella se mancha un capote el que se entienda en el andarivel donde aquél debe correr.

Supersticiones relativas a la muerte jivier final - Cuando alguna persona esta por morir, momentos antes de volar al cielo, se le aproxima la muerte que es una sombra negra y recorre el raudro

juntando latitas y otros objetos que al llevarlos producen un ruido extraño. Cuando el difunto no ha podido cumplir en la tierra alguna promesa, se le presenta a los deudos pero casi siempre a los niños, y éstos deben darse vuelta a preguntarle que desea, él le dirá que es lo que tienen que hacer y una vez cumplida la promesa no vuelve a aparecer, pues según se cree esta persona no puede entrar al cielo por no haber cumplido su promesa y está sufriendo en el purgatorio.

B) Costumbres tradicionales.

a) Ceremonia con que se solemnizan algunos acontecimientos tales como casamiento, muerte etc.

Los velorios fiesta. Cuando hace un año de haber muerto alguno, se reúnen todos en casa de algún pariente cercano y después de rezar un rato se baila y toma mate el resto de la noche bromeando con juegos de prendas.

Las novenas. Antes de su enterrada la cruz se la lleva a la casa y allí se reúnen durante nueve noches todos los parientes y amigos del difunto para rezar; el rezo lo dirige una persona que le pagan, generalmente las novenas son cantadas y los novenarios acompañan. Nunca olvidan de las lloronas, mujeres pagadas para ir a llorar y dar más sentimiento a la novena pasando a cuerdas se sienten los lamentos de las lloronas, generalmente mujeres que criaron a un niño al difunto.

Si durante el año ha fallecido alguno de la familia es necesario festejar el día de su muerte poniendo ofrendas y sacando almas. Para esto se reúnen todos los amigos y parientes; en largas oncesas se colocan

tortas de almíbar, pasteles, botellas de chicha u otras bebidas prefiriéndose el aguardiente.

Todos ocupan sus lugares y de rodillas piden a la Virgen María y a todos los santos la salvación de el alma del difunto, este rezo es dirigido por el más anciano de los concurrentes.

El alma del difunto junto con todos los parientes que se hallen en el otro mundo, bajan entonces hasta el altar de las ofrendas y se conplacen en ver a sus familias recordandolo. Pero como las almas estan pagando sus malas acciones cometidas en la tierra, hay que libertarlas; para eso se cuelgan columbias de los techos y cañes del patio, y las enojas son las sacadoras de alma quienes luchan en el vertiginoso vaivén de las columbias impulsadas por dos omblachones; es preciso llegar hasta la copa del árbol y cazar una hoja; cada hoja que anancan, es un alma libertada y como las más altas son las que más sufren es a ellas a quien debe librarse primero.

Así sigue hasta terminarse todas las provisiones y las bebidas, ofreciéndose al último un espectáculo nada agradable: los músicos, durmiéndose sobre sus instrumentos (efecto del aguardiente) La mayor parte terminan con disputas y peleas donde lucen los grandes cuchillos, tomando parte hasta las mujeres.

El día sábado - La gente del pueblo el día sábado dejan en completa libertad a los niños, pues se considera que en este día los angelitos están de fiesta y por lo tanto jugando en el cielo; y cada niño en la tierra debe acompañar a esta alegría. Cuando una persona es muerta en un camino o lugar, colocan una cruz y los lamentos se encienden bellos. Es muy común en los caminos encontrar u con cruces con sus paños correspondiente y aun las bellos

Juegos

Juegos populares. Carrera de cortijas. Colocados un número de quintes a varios metros de un arco de forma abovedada, adornado de cintamano con palmas y cintas, que tiene en el medio de dicho arco un objeto en forma de conetel en el cual esta liada una cinta con un anillo en el extremo, esta cinta tiene escrito un premio que se lo entregará la comisión de fiestas, siendo esto el más importante, pues a todos los cortados de este conetel se hallan otros ya listos con sus respectivos premios.

Uno de los quintes sale a toda pisa llevando en la mano un palito para introducir en el anillo de la cinta, si logra esto, el premio que está escrito le corresponde enseguida sale el siguiente, hasta terminar con los premios. Cada jugador que logra sacar la cinta es anunciado al público inmediatamente por una pitada del juez de juego.

Chanchos jabonado. Untase la cola del chanchito con jabón y se lo lanza en un espacio determinado, indicando para perseguirlo a varios chicos los cuales tendrán que tomar al chanchito por la cola hasta detenerlo. El que llegue a tomarlo obtiene un premio determinado.

3 El palo jabonado. Se coloca en un espacio un palo de varios metros de altura, bien enjabonado. Los chicos que deseen tomar parte en el juego tienen que subir hasta el extremo donde se les coloca monedas u otros objetos, premio a su audacia, logrando la mayor parte de ellos volver a tierra sin conseguir nada pues le es imposible llegar al fin.

4 Carrera de sorpresa. En un lugar indicado se colocan varios cajones cerrados que contienen prendas de vestir femenina para ser

El caso contrario el que toma participación en este juego, puede a más colocarse en cualquier objeto, por ej. cantea, libros, flores etc. Los que toman parte si con personas grandes, generalmente lo hacen a caballo, cuando es para niños a pie, éstos deben colocarse a cierta distancia saliendo ahí todos juntos llegar al lugar de los cajones abiertos y colocarse la prenda que le haya tocado en debida forma y si es un objeto llegar (recomiendo la pinta) a la raya con el contenido del cajón que eligió él. El que llega primero obtiene el 1^{er} premio. Es sumamente gracioso, debido a la poca costumbre de usar dichas prendas a colocan generalmente al revés y la mayor parte de las veces uno lo que se desenvuelve quedando con la prenda en la mano en el sitio de los cajones.

Carreras de corbatas. A una distancia determinada colocarse varias ginetes con sus corbatas sueltas, a varios metros se hallan sus respectivas compañeras en espera de su llegada para hacerles el ovillo. A una indicación del juez de juego parten los ginetes en dirección a sus compañeras para que cumplan su misión, terminado esto el ginete monta de nuevo y dará vuelta la pista el que llega primero a la raya es el ganador.

Carrera de obstáculos. Todos los interesados se colocan en la raya indicada; se colocan varios obstáculos para dicha carrera como ser de techo en medio colocar un cajón, un banil para pasar en el medio (sin fondo) una pila para saltar etc. Sale uno a toda pisa y debe saltar el cajón pasar por el banil sin fondo saltar con soltura, sin tocar nada, la pila y todo lo objeto que

hayan en el camino. Pudiendo vencer todo y llegar el primero a la raya donde se halla el juez obtiene el premio.

(7) Enhebrar agujas - En este juego toman participación niñas y caballeros. Las niñas colocadas en un extremo tienen el hilo que les da la comisión con el fin de que sean todos del mismo número y los caballeros salen del extremo opuesto con las agujas también repartidas en ese momento por la comisión con el objeto de que sean todas iguales. Los jóvenes deben ir a toda carrera hasta en compañía que es la encargada de enhebrar la aguja, una vez hecha esta operación toma de nuevo el joven la aguja y la lleva a su lugar el primero en llegar obtiene el premio.

(8) Carrera del huevo - Marcando siempre una distancia, lugar de salida y de triunfo o raya. Se colocan en la línea de salida con una cuchara en la mano que contiene un huevo de gallina a la vez de partida todos deben salir corriendo y llegar a la raya con el huevo en la cuchara - solo el primero será desde luego el vencedor. Es fácil enganarse pues la mayor parte se desajera por correr y a los dos pasos se les cae el huevo.

(9) Carrera de la rana. - Es análoga a la carrera del huevo; se colocan en la línea cada persona con una canchilla y dentro de esta una rana viva, a la vez de salida todos se ponen en marcha logrando llegar al juez que está en el extremo opuesto con el preciso objeto que la comisión le dio para obtener su recompensa que será como siempre para la persona que llegue primero.

(10) Las pedradas (juego jugado en el corte del chaso)

Este es un juego que lo acostumbran las gentes del Norte del Chaco limitrofe con Salta en el toman participación las mujeres y los hombres. Montados sobre lieros pingos hacen una recorrida en un campo limpio en el cual se ven pechadas por sus compañeros o compañeras logrando derribarla a tierra, aquella que durante toda la lucha ha sabido sufrir los pechazos sobre su pingo y a más derribada a los compañeros con sus formidables pechazos es la que gana el premio.

Recolección de naranjas se colocan una cantidad de naranjas en unas espirales grandisimas; deben estar de trecho en trecho a cada espiral le corresponde un chico y éste junto con todo sus compañeros a la vez dada deben juntar las naranjas siguiendo la espiral y salir a todo correr a llevarselas al juez antes que le gane el vecino. Lo más probable es que durante la recolección se haya mareado y al intentar correr, caiga al suelo.

Cameras de embolsados. Todos los chicos que desean tomar parte en este juego se los coloca dentro de una bolsa (por supuesto uno en cada bolsa) que se les sujeta a la cintura; en esta forma deben correr hasta el lugar indicado. El primer que llega es el vencedor.

Carrera de tres pies - Cada niño debe elegir su compañero, se les ata los pies que quedan juntos uno de cada uno dejando los a los dos lados tres pies en esta forma deben disparar hasta el lugar indicado si quieren ganar el premio destinado que como en todo lo caso le corresponde al primero que llega a

la línea.

(14) Comer el bollo sin untarse la cara - Se coloca en una sartén un bollo, el chico debe comer dicho bollo sin tocar con la mano y sin untarse la cara pero como a sus lados tiene otros que hacen la misma prueba y como todos los juegos el primero que lo realiza cumpliendo los requisitos es el vencedor cada cual ~~propone~~ en el primer y casi siempre sale con la cara untada. En forma muy parecida se puede hacer, comer la manzana solamente que esta no se coloca en una sartén sino se la cuelga de un hilo en el aire y como esto es redonda y dura, no pudiendo tocar con la mano, es difícil comerla, pues a la menor presión de los dientes resbala y orala.

(15) Juegos de bochas - Para este juego se tienen canchas apropiadas, espacios limpios rodeados de listones de unos 20 centímetros de alto para impedir que la bocha al tirar salga fuera de la cancha.

Los jugadores se colocan en un círculo con unas cuantas bochas, toda deben tener el mismo número.

En el extremo opuesto se pone una y todos deben tirar a esa, logrando acertar tiene mucha analogía con el juego de billar.

(16) La rina de gallos - Los rinos se hallan casi siempre a un extremo del pueblo, a la hora citada se llena de gente bajo el estrecho corredor; las mujeres van con los rinos llenos de pasteles, naranjas etc, para venderlos. Llegado el momento más de diez jugadores se precipitan en el lugar el juez ocupa un lugar. Los dos jugadores de gallos los sostienen dándole el último vistazo. El momento es cuando las apuestas se cruzan; se carga la rina. Uno de los gallos dar un paso se para

se irque y canta. El otro lo ve y lo embiste. Las rojas cabezas se agachan los coxotes se estiran, los ojos brillan, con las alas semiabiertas se aprestan al salto. Primero es el salido, pica a pica en línea recta luego el revuelo formidable y en fin el entiero la rina. A veces un gallo queda ciego pero el animal pelea a ciego, inclina la cabeza, y en esta posición escucha al adversario.

De nuevo lo halta, lo pica, se afirma, le encaja con fragor las uñas en el cráneo

El vencedor ciego se para tambaleante en la arena y lanza su trágico cocoricó!

Estos gallos requieren antes de largarlo al campo de rina muchísimo cuidado. Se pesa y pela el maíz, se mide la dosis de agua y se le despluma al animal el trasero para ver cuando está robusto, en cuyo caso esta parte se le enciende un royo de pimienta. Hay que separarlo de las gallinas para que no se ponga dátilon y flojo. Hay que hacerlo topar con otros gallos para que tome estilo.

Si es demasiado piqueador se le pone una piquera estuche de cuero que le permite enternarse en morder hasta que se acostumbre a pelcar a revuelo. Si el gallo está capioso, es decir no tiene buena pluma se lo ensambla, se le corta las plumas del ala y la cola al canuto y se le pega con goma ameras plumas largas y densas con lo que el gallo obtiene agilidad en el asalto. A fin de fortalecer los pulmones y las patas, hay que costearlo metódicamente una hora diaria sacarlo a tomar sol y si se fatiga mucho se le gampa agua a buchadas por la cabeza y bajo las alas. Hay gallos que le untan la cabeza al gallo para que el contrario se despique al morder. Todo esto y mil detalles más debe conocer el juez quien cuida de que las rinas sean legales y se respeten los compromisos.

Juegos infantiles - La chanta. Este juego consiste en reunirse varios chicos, cada uno depositará en un lugar sus respectivas paradas, formando un círculo pudiendo ser estas monedas, figuritas, botones etc. se apuesta a un lado u otro por ejemplo que fuera el juego con monedas y la apuesta fuera a número. Se empuñan los jugadores por suertes, el 1º. que sujeta la moneda para el número uno, la moneda que sirve de chanta es siempre de algo pesado por ejemplo cobre, pues como se trata de hacer dar vuelta las del montón para que queden del lado que ha apostado le conviene, algo pesada; saltan las monedas y aquellas que salgan número corresponden al tirador así anojarán hasta perder es decir hasta no hacer saltar ninguna.

Piedra libre - Se reúnen varios chicos, designando por suerte a uno para cuidar la piedra, esta piedra se coloca en un lugar y no puede salir de ahí, el que queda a cuidar cuenta hasta 15 60 según lo convenido, con los ojos cerrados, mientras sus compañeros se esconden. El pica-pedrero como lo designan al que queda a cuidar sale en busca de sus compañeros tratando de no descubrir la piedra, pues si alguno de los otros llega a tocarla diciendo "pica piedra por fulano", queda otra vez; en caso contrario, si él nota a alguno debe correr a la piedra y con ella en la mano debe dar unos golpecitos en el lugar acompañado de las siguientes palabras, "pica piedra por fulano que está en tal o cual lugar". Muchas veces sucede que esto para que no lo corozcan se cambian las zonas visitadas etc y si el pedrero le designa con el nombre de algún compañero se salta diciendo "piedra libre por toda mis con"

paneros, lo cual significa la salvación de todos.
 El primero que se lo hallo es el que queda.
San Juan de las casas blancas. Todos los chicos
 se toman de la mano pero sin cruzar la rueda
 uno de los que quedan en el extremo es San Juan
 y el otro es el encargado de interrogarlo que lo
 hace en la siguiente forma.

- P. - San Juan de las casas blancas
- R. - Qui precisa mi señor
- P. - Cuantos panes hay en el horno
- R. - 25 y 1 quemado
- P. - Quien lo quemó
- R. - Ese pícaro ladrón (dirigiéndose al 1º luego 2º etc)
- P. - Ahorcuelo (dirigiéndose a la rueda)

Acto seguido San Juan pasa con todos los demás
 por debajo del brazo de este que se le obligado a
 quedar de brazos torcidos, enseguida se vuelve a los otros
 uno hasta cruzar todos los brazos y comienza la lu-
 cha o a ahorcarlo, tirando los de los extremos cada
 uno por su lado hasta hacerlos soltar,

Martin Pescador. Dos chicos se toman de las manos
 con los brazos altos formando arco, todos los
 demás se ponen en fila tomados de la cintura.
 El primero dice "Martin pescador me dejara pasar"
 y uno de los chicos que forman arco contesta "Pasara"
 "Pasara" pero el ultimo quedara" Pasan todos y
 el ultimo queda en medio de los dos chicos que
 ya de antemano tienen elegidos cada uno el
 nombre de una flor, fruta o color, y se lo dicen
 al detenido sin decirles de quien es, el que elige
 según a quien corresponda le toca irse con
 él y tomarse de la cintura, Siguen luego pa-
 rando los demás hasta terminar. Al final tiene cada
 cual un bander y comienza la lucha cada uno

tina para su lado y el que se rompe primero pierde.
 Hay pan... hay pan... Cada chico elige un lugar como casa y uno tiene que quedarse sin nada este va de casa en casa preguntando hay pan... hay pan... los chicos le contestan no hay afueritas él está en un extremo los otros se dan- brian de casa, debiéndose hacer este cambio entre las casas de los vecinos o compañeros, pues siempre tienen que ser las mismas casas que al principio del juego, si el comprador logra alguna casa vacía la ocupa quedando el dueño en la calle y ocupa el puesto del otro. Si los compañe- ros tardan en cambiarse se les dice "uno de- tres el que no sale queda" y todo el mundo

debe obedecer o de lo contrario se pierde.
 Las flores. Se nombran cuatro chicas una es el an- gel la otra es el Dios, el diablo y la virgen. Los demás compañeros se colocan en fila, cada uno con el nombre de la flor que haya elegido cuidando siempre de no repetir el nombre, y al mismo tiempo ocultándole a todos menos al jardinero. Viene uno de los 4 por ejemplo el angel golpea los cuernos y el jardinero le sale a recibir y le pregunta ¿quién es? Soy el angel - ¿qui busca? Una flor - ¿que flor? - La violeta por ej. Si esta flor tiene por nombre alguno debe ir con él o si no se retira y viene otro de los cuatro haciendo lo mismo hasta concluir con

todas las flores y el que se llevó más es el ganador.
 El mar agitado. Se coloca en el suelo cinco redondelos con tijas (esto será según el número de chicos que juegan quedando uno sin casa) Van en fila marchando pero siguiendo los redon- delos que deben estar en línea recta, el que va al frente dice el mar está en calma el mar

esta en calma De repente quita el mar esta agi-
tado y todo deben cambiar lugar. Como los niños
son seis y las casas cinco el que ^{queda} llega último y
quiere casa dirige el juego.

La cinchada (Tira y afloja). Toma tantas piolas
como niños hay y cruzandolas entre sí tiran de los
extremos. El que dirige el juego canta:

Al tira y afloja perdí mi sandal

al tira y afloja lo quiero ganar. ¡Tiran!

A esta ultima palabra todos deben aflojar la piola
muchos se equivocan y aflojan esos pagan multa.
Después el que dirige el juego canta de nuevo

Al tira y afloja perdí mi sandal

al tira y afloja lo quiero ganar, ¡aflojen!

Cuando se dice ¡aflojen! se debe tirar

Nuevas equivocaciones, nuevas multas.

Los castigos que se dan son: Imitar a un animal
cualquiera, limpiarle los zapatos a tal niño etc.

Trapito escondido. Se reúnen una cantidad de chicos
y al que le toca por suerte quedar toma un
trapito cualquiera y debe esconderlo mientras sus
compañeros se alejan para darle lugar a escon-
der. Una vez listo llama a los demás y todos
deben buscar, si no pueden hallarlo o bien para
facilitar la tarea el que escondió les dice frío
si está muy lejos, caliente cuando se aproxima
bastante, tibio si va en dirección; y si fuera
una biewra le pisa cuando está en el mismo
lugar. El que lo halla tiene derecho a ocul-
tarlo.

Que se le ha perdido abuelita - Una chica hace el
papel de abuelita tomando un bastón, lo di-
minuye preguntan en coro (a la abuelita que busca
algo) ¿Que se le ha perdido abuelita? - Una bolsita

¿Que tenía en la bolsita? - Una aguja y un dedal
 Para que la agujita? - Para hacer una bolsita.
 Para que la bolsita? - Para poner un cuchillito
 Para que el cuchillito? - Para matarles a ustedes.

Dichos dos todos corren escapando de la abuelita

qui al que logra tomarlo la reemplaza.
 (A) Aroz con leche - Todos los niños tomados de la ma
 no cantan dan vuelta alrededor de una chica y
 esta debe cantar. Aroz con leche me quiero casar)

Con una señorita de San Nicolás
 Con esta sí, con esta no
 Con esta señorita me casaré yo.

Al llegar a la parte que dice con esta sí con
 este no, deben las chicas que forman la rueda para
 para que haga un círculo con los ojos cerrados

La niña que elija debe girar el centro.
 (iv) El mercaderi - leu lá - Las niñas tomadas de la
 mano forman línea éstas van dirigidas por una
 que hace el papel de madre, y otra niña en el
 fondo opuesto que es el comprador. Todas las chicas
 junto con la madre deben entonar una serie de respues
 tas que se dan al comprador; este avanza cantando

Buenos días en señorita mercaderi leu lá
 - ¿Que quería en señorita mercaderi leu lá
 Yo quería a una de sus hijas mercaderi leu lá
 • ¿Cuál de ellas usted quería mercaderi leu lá
 Yo quería a Juliana mercaderi leu lá
 - ¿Que precio le pondremos mercaderi leu lá
 Le pondremos de maestras (o cincuenta etc) mercaderi
 - ¿Que precio si le agrada mercaderi etc (esto después de consul
 tar)
 Todos juntos tomados de la mano cantan dando un
 paso.

Pues hacemos la fiesta entera y nos pondremos
 a bailar Este debe ir con el comprador y se ubicarán

mo.

Juegos de sociedad - La quiniada - Se colocan las sillas en forma de rueda teniendo cuidado de poner una más, pues los varones deben ser uno más (Este juego se juega con ambos sexos) Las mujeres toman asiento, y los hombres se colocan detrás, formando parejas; el que le haya tocado la silla vacía, debe quiniar el ojo a cualquiera de las damas que estaran atentas a este acto, demostración de llamada: la dama que note una mirada dirigida a ella, debe tratar de dirigiarse a ocupar la silla del que la llama, pero el compañero no debe dejarla ir: con tocarle únicamente los hombros de ésta es suficiente para que no se mueva; el otro sin pérdida de tiempo debe quinar a otra, y si esta logra sin al encuentro (el) que queda vacante, le toca quinar.

El bote - Uno dirige el juego y indica una letra, sea por ejemplo m, con esta letra deben buscarse palabras por ejemplo, mandarinas, Manos, mantiles etc; el que dirige el juego dice vino un barco cargado de... y tira el puntuelo a cualquiera de los de la rueda que sin pérdida de tiempo debe decir la palabra pedrada, por ejemplo, mandarinas; y repite el juego, vino un barco cargado de... tira a otro; y así sigue la rueda hasta que alguno se equivoque pagando punda. Cuando todos han dado punda vienen los castigos.

Castigo - La Berlín - El castigado debe irse lejos para no oír nada. El que dirige el juego pregunta a 3 de la rueda que dicen de él (juego) lo llama y le dice: Berlín aquí han dicho que usted es simpático, otro que era orgulloso, y otro que era un baracén, los que opinaron fueron estos señores; cual de ellos dijo que usted era orgulloso? por ejemplo Si le

ga a acatar se da por cumplido el castigo si no debe
 arse hasta adivinar. Que sirva de arbolito - El cas-
 tigoado recorre la rueda diciendolo a cada uno,
 si yo fuera un arbolito en donde me plantaria, en
 lo cual cada uno elige un lugar para plantarlo
 por ejemplo, en mi jardin y él pregunta, para que,
 - para dar sombra. Besar el reloj - El joven que le
 toque este castigo debe elegir su compañera él toma
 el reloj por la cadena y lo coloca a la altura de los
 labios de ambas, que deben estar colocados uno frente
 al otro a una vez, deben besar el reloj, si el joven
 desea hacer gracia, esta alerta y levanta el reloj
 encontrándose con los labios de su compañera.

Sacar la paja de la boca - Se elige un compa-
 ñero, éste debe colocar una pajita en los labios
 que la compañera debe sacarla sin tocar con las
 manos. Pasa lo mismo que en el reloj, si el joven
 desea en el momento dado, introduce la pajita
 en la boca, tocanse los labios de la compañera
 con los de él por buscar la paja.

Oír una declaración - Este castigo es para servir a
 la castigador debe ser vendada. Uno de los jóvenes toma
 a su cargo la declaración, en la que al final le dice
 que como prueba de cariño le hace un beso, y una
 de las compañeras avisada de antemano se le aproxi-
 ma y le da el beso ella que no sabe nada, no po-
 drá menos de ruborizarse creyendo que es el joven.

Baltar una silla - Se lo venda al castigado
 y antes de vendarlo se le muestra la silla que debe
 saltar, cuando está vendado se lo pone delante de
 la silla, luego sin hacer ruido se saca ésta. El cri-
 do que saltará la silla pega un terrible grito, que
 promueve la risa de los admiradores.

Berri de corco - Debe ir a cada uno de sus compañe-

ros a on si hay carta, el que tiene algún secreto para algún compañero se lo dice al oído que este se lo llevará y se encargará de traer la contestación sin que los demás se enteren.

La Polka del pavo - Se forman las parejas y en el centro se coloca una silla en la cual debe sentarse uno el que quede sin compañera. Se toca o silva una polka cualquiera y todos bailan alrededor hasta que el que está en el centro se le ocurra dar una palmada, al oír esto los jóvenes deben saltar a las demás y si al encuentro de la que viene en esta mudanza aprovecha el que está vacante para conseguirse compañera, si logra robarse alguna al que queda vacante ocupa la silla.

El peluquero - Se colocan tantas sillas como personas hay menos una, toman asiento y el que queda parado es el peluquero; los demás deben elegir entre los útiles de peluquero cualquiera para sus nombres ej. jabón, peine, perfumes etc. El peluquero comienza a dar vuelta y dice, "el peluquero necesita perfume el que es debe reguile. luego jabón, luego hasta terminar, luego dedos o tres vueltas diciendo, "el peluquero se quiere sentar si quiere sentar y se sento" y aprovecha para ocupar alguna; el que queda parado dirige el juego.

El yo - Este juego se desarrolla con naipes. Se reparten todos los naipes y deben emparejar cada uno de ellos con barajas, bastos con espadas, siempre del mismo número; copa con oro; hecho esto uno tira un naipe a la mesa diciendo, "¿quién de los presentes se vino con la cara sin lavar?" (o otras preguntas por el estilo). El que tenga el compañero, por ejemplo si se tiró el dos de oro, el que tenga el dos de copa debe decir yo, y hace otra pregunta.

ta tirando otra carta. La gracia del juego está en la pregunta y a quien toca.

2.ª Narraciones y refranes.

1) Refranes y adivinanzas.

Refranes. - Mirar el pelo más delgado hace su sombra en el suelo

Mirar al ganchito como carne de cogote

Tener la memoria del burro que nunca olvida ande come

- 1 De tal palo, tal astilla.
- 2 Dime con quien andas y te diré quien eres
- 3 Quien mucho abarca poco aprieta
- 4 El buey solo se lame mejor
- 5 Genio y figura hasta la sepultura
- 6 Mas vale un hoy que dos mañana
- 7 No digas para mañana lo que puedas hacer hoy
- 8 Es preferible andar solo que mal acompañado
- 9 No digas para mañana lo que puedas hacer hoy
- 10 El que nace barrigón es el tundo que lo fajés
- 11 Vaca que cambia querencia, se atrasa en la separación
- 12 Andando se hacen los bueyes
- 13 Con el camino se arreglan las cargas
- 14 Quien mal anda mal acaba
- 14 La calva tira al monte
- 16 A río revuelto ganancia de pescadores
- 17 No por mucho madrugar amanece más temprano
- 18 Dios da pan al que no tiene dientes
- 19 Donde va el buey que no va
- 20 El buey suelto bien se lame
- 21 Entre bueyes no hay comados
- 22 Quien bien te quiere te hará llorar
- 23 Para unos flacos todos son pulgas
- 24 El diablo sabe por diablo

- pero mas sale por viejo .
- 25 Samas llegues a parar
En donde seas pero faco.
- 26 Pues siempre es bueno tener
Palinque ande ir a rascarse
- 27 Hasta la hacienda baquala
Cai al jaciel con la seba
- 28 Dice el repain que en la
tropa nunca falta un buey coneta
- 29 No dejes que hombre ninguno
te gane el lao del cuchillo
- 30 Cada lechon en su teta
Es el modo de mamar

Adivinanzas.

- 1 Maravilla maravilla que se puede maravillar
¿ que es?
chiquito como ratón
guarda la casa como león (candado)
- 2 Blanca como la leche
Negra como la pez
habla y no tiene boca
camina y no tiene pie (la carla)
- 3 Verde como un loro
Bravo bravo como un toro (la ortiga)
- 4 Maravilla maravilla
¿mbai motepá?
pitay cuna carai jhu quazir
ognajil silla de ora ori (la olla sobre el fuego)

Traducción: Maravilla maravilla

¿Que era?
una silla muy negra
sentada sobre una silla de oro (la olla en el fuego)

5 Maravilla maravilla
¿mbae motepá?
caagii pe ayyapó
jha altar pe apá (la era)

Traducción Maravilla maravilla
¿que era?
en el monte me crió
y en el altar me acabó (la era)

6 Pimca sale afuera
y siempre esta mojada (la lengua)

7 En el campo inosterano
hay un paile hanciscano
tiene dientes y no come
tiene barba y no es humana (el cholo)

8 Maravilla maravilla
mbae motepá?
oguerco ita remiendo
pero no da icatnaité (una vaca osea)

Traducción Maravilla maravilla
¿que era?
lleva muchos remiendos
pero no tiene costura (una vaca osea)

9 Siempre se dicen algo
aunque muy humilde boy

no soy señor y me nombran
con la nobleza del don. (algodón)

10 En medio del mar estoy
Sin ser de Dios ni del mundo
ni del infierno profundo
y en todas partes estoy (letra a)

11 Hablo y no pienso
lloro y no llanto
riso sin razón
y oriento sin intención (el loro)

12 El que lo ve no lo goza
y el que lo goza no lo ve
y el que ve no lo desea
por más bonito que sea (cajón finche)

13 Hijos de padres cantores
aunque yo no soy cantor
tengo los hábitos blancos
y amarillo el corazón (el huevo)

14 Soy mano barigón
con brujas incandescentes
no tengo omélas ni dientes
y hago buena digestión (el traxero)

15 Dos hermanas muy unidas
que caminan a un compás
con las piernas por delante
y los ojos hacia atrás (tijeras)

16 En las manos de las damas

casi siempre esto y entido
unas veces estiado
y otras veces estendido (el abanico)

17 Un señor muy encumbrado
anda mejor que un reloj
se levanta muy temprano
y se acuesta a la oración (el sol)

18 Imagen de la pereza dicen
que es cierto animal
porque anda poco y despacio
y no sabe trabajar (la tortuga)

19 Cual es aquel animalito
que en el campo se mueve
que en una parte pega el grito
y en la otra tiene los huevos. (el tío)

20 Mas de cien damas hermosas
si en un instante nacen
encendidas como rosas
y al instante perecer (chispas)

21 Cortos barros
que arrastran los trojes (el río)

22 Con el pico, pío pío
Con lo de atrás tío tío (la rana)

23 Brincaba y saltaba
En todas partes estaba (la taba)

24 Largo largo como un lago

Redondo como un cedazo (el pozo)

25 Una mulita cargada
que se pierde entre la gente (el temedor con el bota.
do)

26 Branco, barrancos
Medrosos blancos (mandu)

27 Son indios soldados
por brava ciudados (la columna de abeja)

28 Al agua se moja
pero no se moja (la sombra)

29 Mudo soy, ciego soy
todas mis señas te doy (el espejo)

30 Rubio bailando
Blanco temblando (el fuego)

31 Palito liso
Luc Dios lo hizo (la vitona)

32 Negrita caliente
que amega la gente (la plancha)

33 Cuatro niñas avanzan
Pero jamás se alcanzan (las ruedas)

34 Ovejito, ovejito
cara de indio viejo (mulita)

35 Tu tío va y viene
Siempre duro lo tiene (la llave)

15

- 36 En un cuarto obscuro
está Juan desnudo (enchillo en la vaina)
- 37 Cortarlo podría
Partirlo jamás (el calallo)
- 38 La vaquita horca
colita rosca (la pava)
- 39 Va para el campo y no come pasto
Va para el agua y no toma (cencino)
- 40 Una bola
con siete engenos (la cabeza)
- 41 Señora doña jiróna (la olla)
- 42 En un campo pelas quemao
se mojan los pelas (piojos)
- 43 Va y viene y en el camino se entretiene (hormiga)
- 44 En un pozo raso encontré una ninila
sin brazo la coní
y se hizo mil pedazos (la sandía)
- 45 En la casa gilda en el monte responde
(el hadra)
- 46 mucho potalco
camina antarco (la ajota)
- 47 Ventana sobre ventana
Sobre la ventana balcón
Sobre balcón una dama
Sobre la dama una flor (candelero)

48 Conto en un cuarto
Me encontré con un muerto
Hablé con él
Y me contó su secreto (el libro)

49 Pare que pasa
Gil que camina
Buno será el que
no adivina (pergil)

50 Me fui a un monte
Me encontré con una dama
Le pregunté su nombre
Y me dijo Juana (damajuana)

Conocimientos populares de las diversas ramas de la ciencia

Procedimientos y recetas populares para la curación de enfermedades - 1° Para el resfío. Tómese un vaso de agua caliente con azúcar quemada y esprimirse un limón luego, tápese bien.

2° Para resfío. Se hace tomar al enfermo té de eucalipto bien caliente y fuerte

3° Para los dolores de vientre. Tómese té de laurel bien fuerte.

4° Para dolores de estómago. El té de anaripó y de algarobo lo mismo que el de quaya-ba. Se prepara lo mismo que cualquier té

5° Para el estómago, se pone en el té. unas onzas de hojas de culanchillo

6° Para purificar la sangre. Se hace hervir sarsapanilla y se toma el agua cuando se tiene sed

7° También para purificar la sangre se pone en el

- mate unas hojas de una plantita muy parecida a la violeta, rastrea como ésta y que se la conoce con el nombre de hoja de gato
- 8° Para ayudar la digestión se toman unas matas con unas hojas de cedrón.
 - 9° En la región norte existe un árbol muy parecido al laurel que se llama coca, y lo utilizan para calmar los dolores de estómago, tomándolo té de él.
 - 10° El ceba caballo (abrojo) para los dolores de estómago.
 - 11° Para lavar heridas - Se hace hervir unas hojas de vinab, y ésta sirve para curar las heridas.
 - 12° El jolito se utiliza para calmar la tos, tomándose como té.
 - 13° La flor de bonaja - El té de flor de bonaja es muy bueno para los catarrros y tos lo mismo que el té de saúco.
 - 14° La maganilla - Se emplea para calmar los dolores del vientro.
 - 15° Torongil - Té de torongil y también de sabia se emplea para los infartos del corazón.
 - 16 El palam. palam (planta de regular altura de hojas largas y anchas de un color verde claro) se lo emplea para curar heridas.
 - 17 Las hojas de ruda se emplean para curar los dolores de oído.
 - 18 Para calmar los dolores de oído, se le pone unas gotas de leche de la madre, caliente, en el oído.
 - 19 Para curar las heridas se hace una pasta de azúcar y jabón y se aplica en la herida.
 - 20 Cataplasmas de sebo en el pecho para los catarrros.
 - 21 Tela de araña, para los dolores de amuela.

Tribus indígenas de la región

g) religión costumbres usos etc - Los indígenas que habitan estos lugares son de raza toba, raza poco expansiva y muy unida, los indios adoran al sol porque lo veneran y alumbra, al padre de la luz que no se olvida de venir en primavera a cubrir de hojas los árboles.

El sexo masculino es sumamente holgazán, mentiroso ambicioso, indo lento, viven de la caza y la pesca. Su arma primitiva es la flecha, también usan unas palas de madera dura generalmente de jacarandá; en los combates cuando atacan lanzan gritos y aullidos salvajes, luchan con valor y son muy bravos y respetuosos sobre todo con el cacique que es la persona más anciana de la tribu. Después de los combates enterran a sus muertos, los ponen sentados con la cabeza a flor de tierra, con la cara vuelta hacia el sol levante eligiendo para cementerio un lugar desprotegido, alto de tierra buena, cercano a un monte y a un estanque o laguna pues tienen la creencia de una vida futura, a veces colocan ramas sobre las tumbas.

Son muy fanáticos y creen en los maleficios, consideran a las enfermedades como enviada por espíritus malos por eso acostumbran a cantar al rededor del paciente con el fin de ahuyentarlo. El que hace de médico los cura con cantos, ayuno, soplandoles en la cara, golpiándoles, escupiendo etc. lo que dice el médico es palabra santa todos se inclinan ante él.

Tienen un miedo pánico a las epidemias como la viruela, cuando algún indio se ve atacado huyen al centro y quemán la tribu.

Son sumamente supersticiosos, algunos llevan como mascota una especie de bobita en forma

de escapulario conteniendo huesitos o plumas de pájaro
hervas etc que cuelgan al cuello y llaman *amudis*
Pasa en el *Caá-Porá*, que es una mujer dueña de
todos los animales del monte o también algunos dicen
que es un hombre blanco de cabeza grande que vive
en el monte y come crudo los animales que ellos
matan y no logran. Dan formas humanas a los tron-
cos de árboles torcidos, secos y cargados de musgo
que según la colocación con respecto a la *luz*^{de la} noche
favorecen a las supersticiones.

Cuando los indios encuentran una piana de cerdo
salvaje y lo exterminan se les aparece montado en el
último cerdo la *Caá-Porá* a cuya vista los mata-
dores quedan idiotizados.

Para otros el *Caá-Porá* es un blanco que fuma
en una pipa grande y devora a los indios.

Las indias son las que constriñen los toldos y
llevan las cargas. Llevan a los hijos a la espalda
en unas bolsas en forma de hamaca sostenida
por una cuerda alrededor de la cabeza.

Entre sí se ayudan siempre, todo se conside-
ran como humanos, estiman muchísimo a sus
hijos.

Sus cantos no tienen palabras son monótonos
y siempre iguales. La *chicha* y la *aloja* son ele-
mentos indispensables para el indígena en los
días de fiesta, que sirven en vasijas de barro en
mitades de calabazas o cascarnos de tortuga.
Los instrumentos usados: son la flauta de caña,
los pitayos. Los bailes se desarrollan en la siguiente
forma: 15 o 20 mujeres de las que cantan se
toman de la mano formando rueda, una se
coloca en el medio y comienza a hacer gres-
cos carinos a las jóvenes que giran y saltan a su al-

mededor.

Cuando dos indios se encuentran después de largo tiempo se quitan Bisij eij miasaya! quiere decir como estás querido hermano? Luego se aproximan y toman de a dos en estrecho abrazo y se levantan alternativamente el uno al otro.

i) Lenguas indígenas apuntes de gramáticas locabur-

labur
Palabras tobas

traducción

chilagadi	madre
ita gadi	padre
comé	abuelo
tiso colec	tio
yasoric	sobino
ma colec	hermano
yali	hijo
yaloli	hijo chiquito.
enactá	nina
uyaraic	pan
acchi	leche
lapac	carne
iyac	pescado
lapic	miel
uoga	cañiz
tiao	podas
umalac	algodón
niichittá	grasa
tobé	sal
anoc	comer
antá	beber
antacá	hablar
caracolec	cantar
chira	fumar
salabat	matar

<u>Palabras tobas</u>	<u>traducción</u>
puquina	pelar
illu	morir
anaquí	lazo
agut	liber
whida	ralic
Dio	Kotá
Dientes	Lué
arco	chierik
aloja (licor)	tagá
bulso	ainá
boracho	ait
piechra	ka
necho	halgetá
peho	pio-blej
plumas	quallof
pop	dollant
molte	aiac
rancho	ito
quero	uaac
viaya	rimá

Frases u oraciones.

- 1° Miacayá natranác adiyalá dovoluc idik!
Traducción - hermanos queridos, ¡estos cristianos son amigos!
- 2° Ipác ashón abot apá latác kom!
Traducción - Este blanco lindo y rico, es amigo de los cautivos indios!
- 3° Eisiy, eisiy amiacayá?
Como estás querido hermano.

Trabalenguas

- 1° Mania y Chucana en choza lechaba, y.

un linador que por ahí pasaba le dijo:
Maria y Chucena, tu techas tu choza a techas
la ajena?

No techas ni choza ni techas la ajena; yo
techas la choza de Maria y Chucena

2° Había un viejo, vinejo, vinejo de pico, picotuejo
de pomporera; tenían tres hijos de pico, pico tiyo
de pomporera; el uno iba a la escuela, vinela
vinela, de pico pico tuela de pomporera; el otro
iba al estudio, vinudio, vinudio, de pico pico
tudio de pomporera. El otro iba a cargar
perdices, virices, virices de pico, pico tices de
pomporera; y aquí se acabó el cuento vinien
to viniento de pico pico tueste de pompor
era.

3° Tres tigres, comen tres platos de trigo.

4° La vieja pisa la paja
la paja pisa la vieja

5° El cielo está enladrillado
¿Quién lo desenladrillará?
El que lo desenladrillara
Buen desenladrillador era.

6° Un conejo capuntejo
el que lo desocapunteje
será un buen desocapuntejedor

7° Cuando se desprejilaremos
una tablita destaravinticulada
el que la destaravinticulara

sera un buen declaravintulado
cuando se desorejarenos.

Similitudines - Heil como el perro.

- Picara como la zona
- Murde como la víbora
- Pachorienta como la tortuga
- Linda como una rosa

¡ alhajita! Dijere a una persona bonita

Apodos - la pitra, la tacuarita, Puchero, Chichala, Mangua, Centenario, Baranira, Todos esto son nombre que dan a personas o mejor dicho con que se le conocen a ciertas personas desde muchísimo años.

Dichos 1º La cabra hira al anonte

2º El chanchito en el bano engorda

3º Lo que no mata engorda

4º A cada puercito le llega un San Antonio

5º Debe a cada Santo una vela

6º Es fuer que un burro

Provincialismos - He' (para llamar a alguna persona)

2º Nicó (como admiración)

3º Tico " "

4º Aye (como preguntando)

6º Palangana (a una persona compadrita o quitón)

7º Este. este (antes de empezar una cosa, como para pensar más)

Voces infantiles

1º Uppa! (cuando quiere que se lo abra)

3º Pypii (para indicar algun daño)

4º Lolo (cuando tienen sueño)

5º Cucu (cuando se besistan)

-36-

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

12

12

Danzas

Localidad Resistencia
 Escuela Elemental N° 42
 Nombre de la maestra . . . Rosa Goicoechea
 Nombre de la persona que la narra . . .
 Edad

El pericón

Se forman diez doce parejas o más y al son de una música que es una especie de vals van danzando. Uno de los danzados debe dirigir el baile. Esto dice después de un rato

El pericón ha empezado
 y esta posición invita
 a hacer una cruzadita
 con mucho tiento y cuidado
 amaly el fue.

En esto la dama siguiendo siempre el baile forman como una cruz con el danzoso. Luego dice

Los hombres media vuelta
 a la derecha, la carga
 al hombro se hecha,

pero con moderación

Los danzados todos a un tiempo dan media vuelta a la derecha y toman a la dama de las manos por sobre el hombro, quedando estas detrás.

Otra media vuelta más
 y será la vuelta entera
 y así de tu compañera
 en los hombros te verás.

Los danzados y damas dan media vuelta hacia la
cruza y se fue

derecha y ahora es la dama la que lo lleva
Después de bailar un rato así vuelve a mandar

Los hombres rodilla en tierra

Donde su suerte está escrita

y la moza en su corona

Lo mismo que palanilla

Los hombres hincan la rodilla y la dama toma
da de una dama del joven da unas vueltas a
su alrededor al compás de la música.

La mozas por igual

Al mozo deben hacer
cuna

Se invierten los papeles siendo ellas las que de
ben quedar rodilla en tierra.

Vamos a dar un paseo

Con estas preciosas flores

Y si no les parece feo

Podemos hablarles de amores

ama y vamos

Se toman del brazo y hacen como si fueran
a un paseo

Si han explicado sus penas

Y por hacer nada queda

volvemos a formar rueda

ama y se fue muchachos

Todos vuelven a la rueda a bailar luego sale
una pareja y se coloca en el centro siempre bai-
lando mientras los demás forman rueda alre-
dedor de ella. Para la pareja y él le dirige
una declaración por ejemplo

Aprovecho la ocasión

en bailar el pericón

para decirte que te quiero

con tanto mi corazón

Vuelven a bailar pero ellos siempre en el medio, luego hacen firme y contesta ella por ejemplo

Se halla una totora
 en medio de una laguna
 al tonto que se enamora
 con agua se desayuna

Vuelve a sonar la música y la pareja se retira de la meda bailando mientras entra la que le sigue y hacen los mismos.

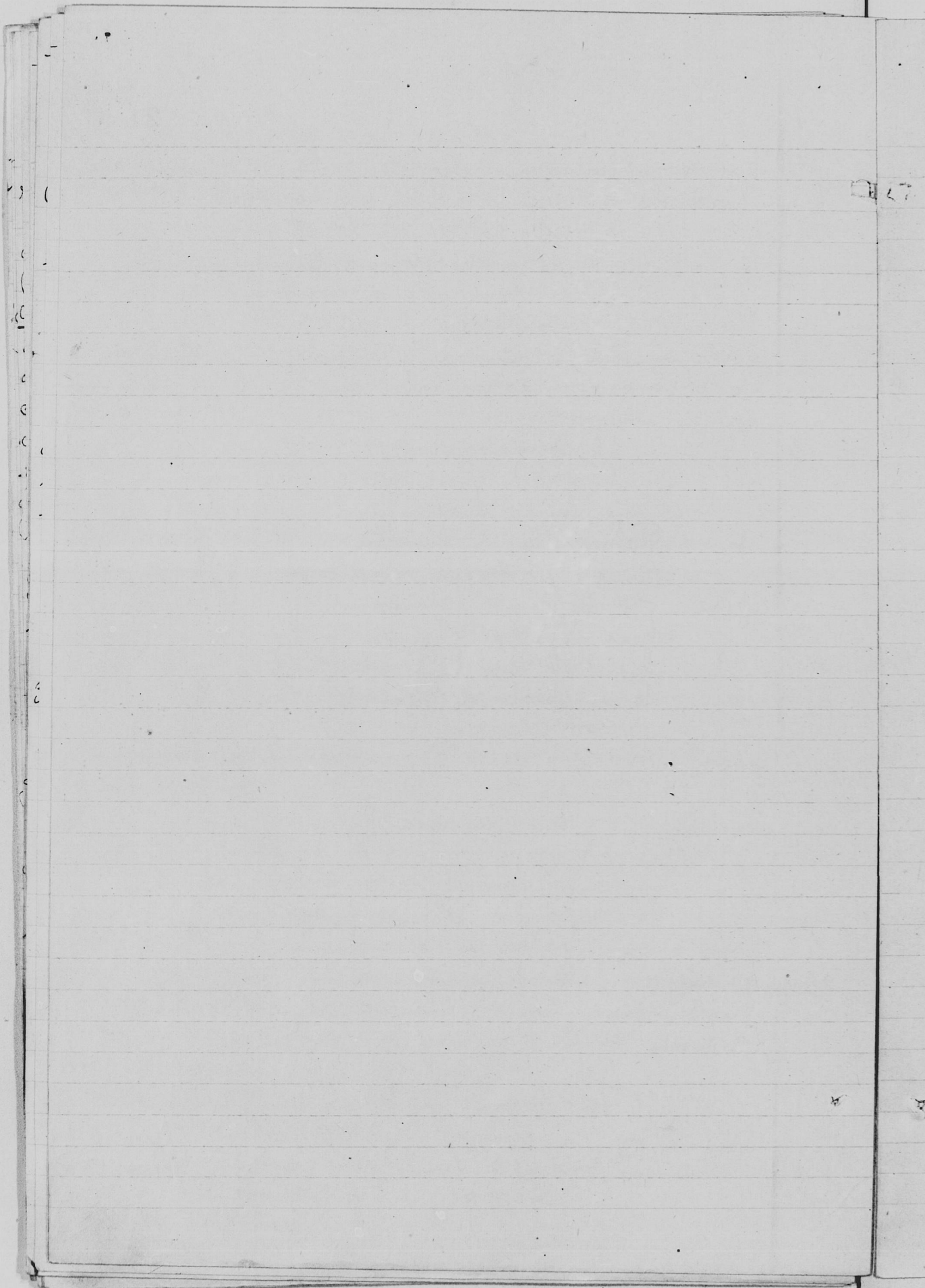
Declaraciones

El - Si tu fueras pasto verde
 y yo fuera mancarón
 Me moriría de hambre
 Por no darte un cordiscon

Ella - Si tu fueras mancarón
 y yo fuera un ganote
 Cada vez que fueras a hablar
 te alegraría el ganote.

Rosa Goicoechea

Septiembre 8 de 1921



El Yacy-yateré

Localidad Resistencia
 Escuela Elemental N° 42
 Nombre del maestro Rosa Goicoechea

*copiado de la
 Prenta*

" " la persona que la narró - Esta leyenda es muy conocida por todos los niños a quienes se les cuenta para impedir salgan a la cista, al sol. Pero la redacción es una copia del señor Eloy Francia Núñez.

A fuerza de narrador vengido y fiel, declaro que jamás vi al Yacy-yateré, ni espas verlo, en lo que me resta de vida, si otra cosa no fuese el designio de Tupá que rige sabiamente el Universo; pero el Yacy-yateré existe, como existieron los faunos, los gnomos y los elfos. Solía decir mi padre espíritu poco apegado a las supersticiones guaraníes, que el Yacy-yateré era una invención de los jesuitas para asustar a los niños; a lo cual replicaba mi madre, poco supersticiosa también pero menos categórica, que no era bueno burlarse de las tradiciones de los antiguos que contenían a su juicio, no poco fondo de verdad.

Entre la volteriana afirmación de mi padre y la tolerancia filosófica de mi madre, yo me incliné hacia la tolerancia maternal, que me parece henchida de prudencia y sabiduría.

Por definitiva lo averiguado y positivo es que muchas innumerables personas lo han visto, o escuchado al menos, su melodía misteriosa durante las horas de la siesta en la lejanía del bosque.

Bien me acuerdo de aquella pobre Isabel que vió al Yacy-yateré y se quedó loca para siempre; y como no recordaba ni cada vez que la vía, ¿le llamaban la atención adrede sobre su patidez?

- ¿Porque tiene la cara tan pálida? preguntaba a

los niños? Y en voz baja, medrosa, me respondieron hono-
rizados:

— Porque come tierra.

Isabel, era en efecto, una de esas criaturas tan abundantes por desgracia en nuestras tierras, que nacen con la es-
traña propensión de comer tierra en general pero con espe-
cialidad cierta arcilla dulce y tal vez por estora-
ba preferida por las criaturas. La desventurada mu-
chacha este día en su persona los perniciosos efec-
tos de esta rara inclinación: era raquítica, flaca y
pálida con la traza pálida de un cadáver. En da-
ño no le obligó la madre a tragar berrigueta fresca desleí-
da en agua y mezclada con tierra para curarla de
su singular antojo; en balde la hizo comer molleja
de avestruz con el mismo fin; Isabel en cuanto se vio
libre de la vigilancia materna se escapaba al monte
para saciar con mayor frenesí su apetito.

Y una tarde le ocurrió lo que tantas veces le había
predicho la madre, esto es que se encontró con el
Yacy-yaterí en el corazón del bosque. Así lo rela-
tó ella con la razón extraviada, y con el vestido
desgranado de regreso de la selva.

Naturalmente el extraño suceso aconteció a la ho-
ra de la siesta que es el período del día que di-
ge el Yacy-yaterí para hacer sus extrañas apari-
ciones en la espesura de la selva o bien para
recorrer los campos persiguiendo a las yeguas con un
lazo.

Isabel al cabo de una semana de abstinencia forzosa
de tierra, sintió renacer en ella como una red exaspera-
da por el calor de la siesta, el vehemente deseo de devo-
rar con voluptuosidad enfermiza puñado de tierra arcillo-
sa que avanzaba de un rincón que ella sola como
con la madre convencida de la eficacia de sus re-

medias dormía despreocupada. Hallábase pues sola libre de vigilancia, el bosque estaba próximo Isabel cedió al irresistible impulso en pasos furtivos al monte.

Puncto en él por la picada habitual. La joven aunque habiéndola a la soledad alvestre sintióse sollozada por esa compleja emoción de temor y de miseria que infunde el silencio de la floresta tan parecido al imponente de un santuario. De pronto Isabel sintió según ella lo contó más tarde un silbido agudo semejante a un llamado que se extinguió en el silencio de la selva.

Se puso a prestar atención por si al silbido seguía algún ruido que la orientase pues podía ser un pájaro o una víbora, pero por un breve instante el bosque permaneció mudo. Nuevamente sonó otro silbido lejano pero esta vez sucedióle una melodía tan pegajosa y humosa que la selva parecía encantada y tan atractiva que la joven se sintió reducida por ella y se dejó llevar automáticamente hacia el sitio. Producía una flauta que ejercía sobre el ánimo de la joven una fascinación irresistible. Isabel caminó por el interior del bosque hasta encontrarse de repente con un enano rubio y barbudo de horrible aspecto, ante cuya aparición lanzó un grito y se desvaneció desplomándose en razeri. Al caer la tarde la hallaron unos leñadores y la condujeron a su casa.

Y el caso no era para menos; el enano rubio y barbudo de la flauta encantada era el Yacy-Yateri.

Eloy Garina Muñoz

(Premio primero en el concurso de la Prensa 1913)

Carai Pucú
(leyenda indígena)

Localidad . . . Resistencia
 Escuela . . . Elemental N° 42 *Copias de algun diario?*
 Nombre del director o maestro que la revisó . Rosa Goicoechea
 Nombre de la persona que la escribió . . . Jordana (Margarita)
 Edad 63

Si el maestro sabe que la conocen otras personas. De vista casi toda la población.

Antes de que falleciera Carai (hombre) Pucú (largo) la tierra era plana. Tupá desde lo alto veía elevarse en el agua y en la tierra, crestas de espumas y hojas. Un día Carai Pucú le dijo a su mujer:

- Tres días y tres noches - ¿tú lo sabes - con que Yaguareté me busca. Yaguareté te ama, india.

Poná - ité (Muy linda) algo le contestó y le contestó.

- No.
- Yaguareté te ama y quiere matarte.
- No volvió a contestar ella, ocultando los ojos
- ¿yo que quería vivir mientras viviese la india... Si que en las tolderías me sorprenderán... y las piquas, ¿quién las hará después? Tendría el enemigo y huiría sin riesgo. Conocían muchas aguas y no podíamos cazar los grandes venados de la otra orilla. Ella escuchaba en silencio. Sentada en un tronco se entretenía mientras su marido hablaba, en rayas con una uña del pie el suelo. Él la contempló un momento y agregó:

- En el bosque únicamente puedo acordarme a la hora del sueño subiremos al Tarumá más grande.

Llegó la noche. Carai Pucú y la india se encaramaron en el árbol más grande. Carai Pucú estaba intranquilo bien lo sabe Tupá: intranquilo de boca je, tenía la seguridad que empezaría nuevo tiempo.

po un sacar la cabeza del Yaguareti que el empleado
se subió al árbol. Al oír el ruido de la hojarasca di-
jo: oporara, el ruido de unas alimarias al arrastrarse
opireri, de las aves agitar las alas opueri, el choque
del agua: oporori; el crujir del tronco pumuni, así
le comunicaba a su mujer los distintos ruidos que
percibía, ésta estaba hechada a su lado.

Cansado e dormido, Poná-ité bajo del árbol, corrió a
donde estaba Yaguareti y le obligó a seguirlo armado
de una piedra aguda envenenada. Ella lleva una
larga tira de cuero y sube a donde se halla su ma-
rido que con una astucia sorprendente finge dormir
y va ligando el cuerpo de su marido con la correa
y atándolo a las ramas del árbol donde desocansa
y saltando las puntas hacia el cielo da un alarido
para despertarlo. Él al sentirse atado le pregunta
- ¿Qui es esto india? a lo que le contesta - un sueño.

Carai Pucú, que que se lo envía Anán y queda inmo-
vil. Yaguareti grita - Baja Poná-ité baja. Aquí está
el que le quiere. Y Poná-ité al llamado baja ve-
lozmente diciendo - Mía, india mira como me quere-
mo. Y el infortunado sacando la cabeza ve a Ya-
guareti y a su mujer. Luego Yaguareti intenta subir
al árbol donde está Carai Pucú con la piedra envenena-
da pero en la quinta rama la piedra le atraviesa el
vientre que lanzando un alarido cae y muere.

Pasan dos días y Poná-ité no se aleja del árbol don-
de su marido yuhiendo. Mas no se atreve a libertar-
lo sin morir en sus manos. Este promete perdonar-
la. En el cuarto día una tormenta terrible derru-
ba el árbol, haciendo crujir los huesos de Carai Pu-
cú la india comenzó a girar al rededor del ár-
bol como si Anán la llevara de los cabellos.

Una vez calmada la tempestad Supá muere en el

25

pecho de Paná-ití la idea de inhumar las reliquias del
esposo traicionado. La tiana es larga, la espina dorsal
se ha roto en cien pedazos... aquí una mano... allí
un talón. Paná-ití pone tierra, pone todas las piedras
sobre las reliquias pero cuando hunde los brazos re-
yendo terminado el trabajo, palpa casi a flor de tierra
los huesos de encañados. Los montones se levantan y
agrandan sin cesar. La tierra se va poblando de
ondulaciones, lomas y montes.

A la hora que la luna empieza a iluminar suele verse
a Paná-ití en el monte más alto: desnuda sin colla-
res, con la cabeza circular y flotante cubriéndole el ros-
tro y los senos, alza los brazos al cielo y en un salto
se precipita al vacío.

Y entonces lloran, como nunca tristes los abuelos y los
gorzales.

El caraguata. i

Localidad... Resistencia.

Escuela... Elemental N° 42

Nombre del director o maestro que la remite Ros Goicoechea

Nombre de la persona que la llevó - Juana Rodríguez

Edad " " " " " " - 72 años

Con medio de un bosque se encuentra una culebra descansando. Pasa un joven apresurado y en su preocupación la pisa, ésta se levanta enfurecida y la envuelve tocándole ya con sus mandíbulas hediondas. El joven saca un hacha del cinto y da un golpe seco en el cuerpo del animal que se revuelta rabioso, aplastando con su peso la anélgica; tambaleante el vencedor, alijarse del reptil.

Cuanta en la espesura una mujer ha presenciado la lucha entre el hombre y la serpiente, en sus ojos notase el brillo de la ira.

Esa mujer es la amante olvidada de el joven que acaba de salir ileso en el combate con la serpiente. En la mirada de la joven se nota dureza y en su rostro vaga una sonrisa llena de rencor.

El joven a poco andar vacila y cae, al ver esto Iboti (que así se llamaba la joven) lanza un grito de desconsuelo y olvidando rencores corre a socorrerlo.

Después, Cuimbaí (valiente y esforzado) curado curó?

le pregunta Iboti (flor de rosa) rodeándole el cuello con sus brazos y dándole un beso. Cuimbaí no le contesta y ella se desespera.

Ahái hupiu (amar con ternura)

Chepiaguibi ahái ahú... (amor de corazón)

Poríahú Iboti! (pobre Iboti).

Esto ocurre entre sollozos mientras sus ojos buscan algo con afán

— Ndicateú etei ayohu í! (no es posible hallar agua)
y abandonando al herido hecha a correr en busca de agua.
En vano busca no consigue mas que estropearse los
pies con las espinas de los caraguatás que encuentra
a su paso.

— ¡!... ¡!... (agua)... (agua)

Desalentada vuelve al lugar de su amado y lo en-
cuentra más exanimado; mas sin señales de vida.

— Ayequí Cuimbaí...; Poiashí Ibotí! murmura besan-
dolo con pasión.

Un caraguata pierde por encanto las espinas, inclina
su tallo y dinamita sobre el rostro pálido de Cuimbaí
un chorro de agua cristalina.

Ella grita de sorpresa y el joven entrecierra los ojos.
Lanza a correr por la ribera la joven y ve que los
caraguatas han perdido las espinas y que en la
base de sus tallos, en el cáliz formado por el na-
cimiento concavo de sus hojas, hay limpidas aguas,
con en busca de una calabaza que ella traía y llenan-
dola de agua va a llevar a su amante.

— Me perdona, linda Ibotí? le dice Cuimbaí.

Despicazú (tortolas) en el penacho de un esbelto.
spindó (Palmera) dándole el beso postero de la tarde.

Ibotí suspira contemplando a su amado y le dice de
esta manera: Después de dar muerte a la que me roba
la tu amor, seguí la huella de tus pasos, pues que-
ría torturar el corazón, relatándole mi venganza.

El sé triunfar del tiempo yaquá quazú (serpiente boa)
que vi rodar a tus plantas... pero al verte padecer
todo el daño que me hiciste lo olvide y... ya lo
ves vuelto a ser para ti la buena Ibotí que quis-
o hacer dichoso al ingrato Cuimbaí y la vehemente
doncella refiere la metamorfosis de la planta bienhechora.
Desde aquel día el viajero busca el caraguata-i para apagar
la sed.

Romances

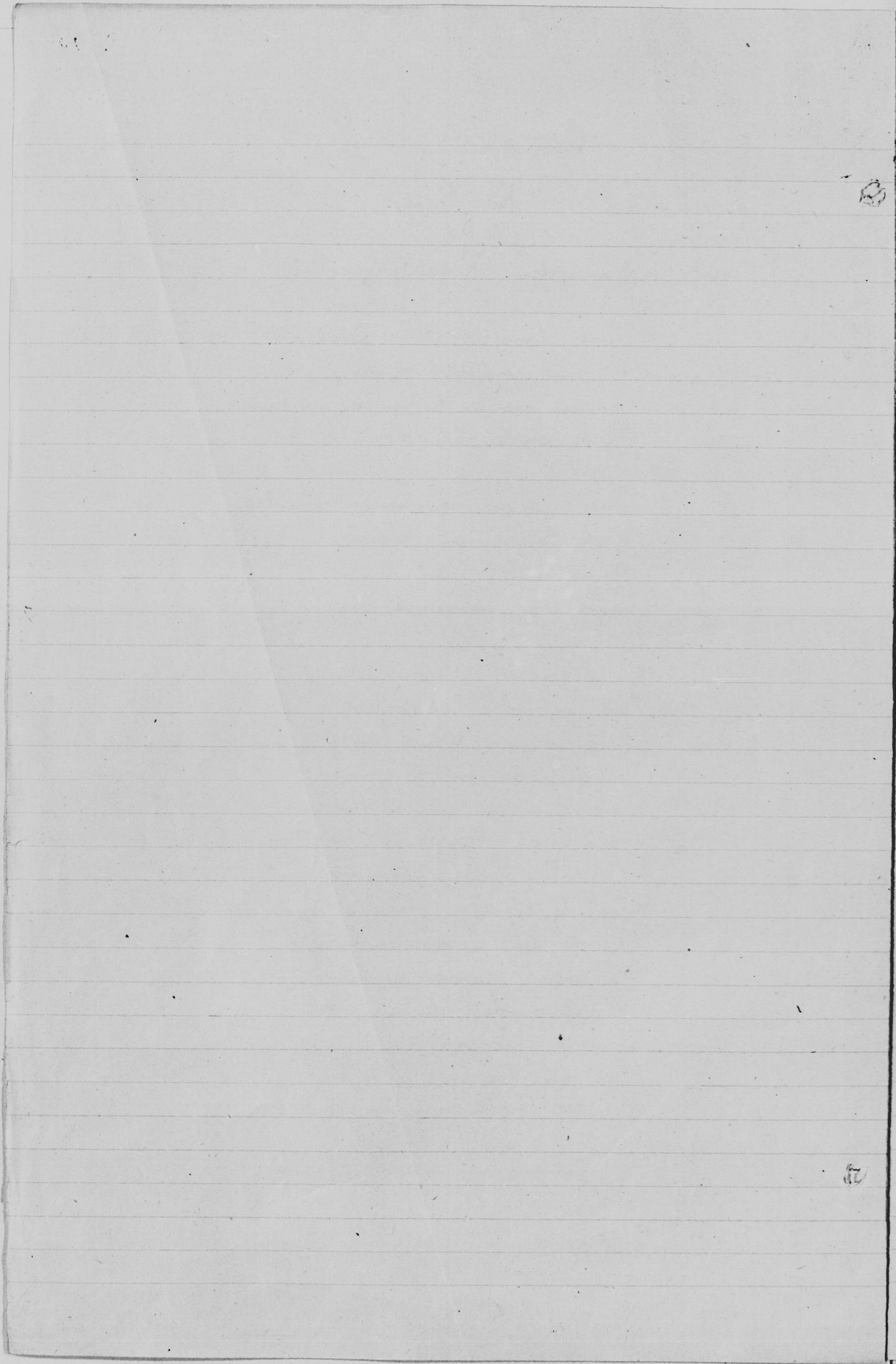
Localidad . . . Resistencia
Escuela . . . N° 42
Nombre del maestro Rosa Goicoechea

Lue como tórtola amante
A su comorte perdio
Y que anda de rama en rama
Publicando su dolor

Ami yo de rando en rando
Y de lapera en galpon
Ando triste y sin reposo
Cantando con ronca voz

Santisima Trinidad
Una, indivible esencia,
Desatad mi torpe labio
Y purificad mi lengua
Para que al son de mi lira,
Y sus mal templadas cuerdas
El hecho mas prodigioso
Referir y cantar pueda;
Ya de su sagrado fuego
Mi debil pecho se inflama
Y llenandose de su llama
Siento que mi voz se esfuerza
La escuchadme señores
Que la relacion empieza.

T
/



3

17

11

Poesias Populares

Localidad Resistencia
 Escuela N° 42
 Nombre de la maestra Rosa Goicoechea

Vidalitas

- 1a Pero intarros
 vidalita
 Nada han respetado
 A un mundo franceses
 vidalita
 Ello se han aliado
- 2a Ya en mi pobre rancho
 vidalita
 No existe la calma
 Desde que esta ausente
 vidalita
 El dueño de mi alma
- 3a El día que no te ves
 vidalita
 Para mí no sale el sol
 Ni brillo tiene la luna
 vidalita
 Ni vida mi corazón
- Cuando yo no doy motivo
 vidalita
 Muchos siento una crueldad
 Así no se corresponde
 vidalita
 A una fina voluntad

7a Tiene mi amita
vidalita
Unos ojos negros
Que a los que los miran
vidalita
Le muestran el cielo.

Amor en sus ojos
vidalita
Un día leí
Y yo he sido un tonto
vidalita
Cuando lo creí

Desde que te fuistes
vidalita
No sé lo que es ausencia
Pues del alma mía
vidalita
Te tengo casa

Su cuerpo llevaron
vidalita
Al cementerio
Y su alma encerrada
vidalita
Se quedó en mi pecho

Canciones infantiles

Amorro

Localidad Resistencia
 Escuela Elemental N° 42
 Nombre del maestro Rosa Goicoechea
 Nombre de la persona que canto Es transmitido de padres a hijos
 Edad

I Amorro mi niño
 Amorro mi sol
 Amorro pedazo
 De mi corazón
 Este niño lindo
 No quiere dormir
 Y el picaño sueño
 No quiere venir
 Debajo la cabecera
 Póngale una jazmin
 Para que su aroma
 Lo haga dormir.

II Amorro mi niño
 Amorro mi sol
 Amorro pedazo
 De mi corazón
 Quérame el angel mio
 Quérame mi amor
 Al rumor del canto
 De mi tierna voz
 Amorro mi niño
 Amorro mi sol
 Amorro pedazo etc.

FOJA EN

BLANCO