

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

CORDOBA

27

LOS CHANARES

Maestro MARIA G. CALDECOTT

Escuela Nº 100

Fojas 2

OBSERVACIONES

Localidad - La Chañares

Escuela - N° 100

Directora - María Celina Caldecott

Dec. 100
Regular 1

1° A) Fuegos fatuos. La luz mala. En las proximidades de la escuela en una tapera abandonada aparece una "luz mala", la que dicen es debido a la existencia de dinero, u objetos benditos, cuando la luz mala le sale a cualquiera, dicen, que no hay que disparar sino la luz la perrique.

1° A b) Para que el ganado dé abundantes frutos se le coloca un asta de carnero.

1° A c) Cuando se va de viaje y en el camino se atraviesa un zorro es mal presagio, en cambio es de buen augurio, si es una chaña.

1° A g) En un árbol cercano a la escuela, aparecía antes un perro, y en el camino que va a Santa Rosa, dicen, que sabía salir una "víbora trenzada".

1° A h) Sobre este particular tiene la gente del lugar mucha creencia atribuyendo a todas las enfermedades a males que dicen que otra persona les pone, ya sea en un mate, en la pisada, en flores o en comidas, y cuyo nombre designan de "mal puesto".

1° A i) El "mal puesto" se cura llevando "un contra" que la receta la "enteligente" la cual conoce en qué le han hecho el mal, dónde, suministrando todos los detalles, si es hombre o mujer, estatura, color de la tez, cómo vestía ese día etc etc. Haciendo buen negocio pues el precio "del contra" suele llegar hasta \$30.

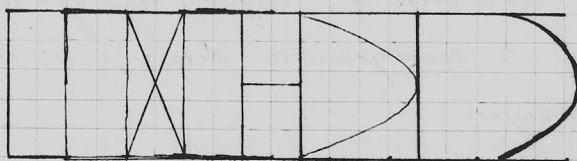
El dolor de muelas lo curan de palabra, sanando radicalmente, según dicen.

1° B 2) Cuando una criatura muere, la arreglan y la sientan en una silla que colocan sobre una mesa; son muy concen

ruido los velorios de "angelitos" en el cual bailan, corriendo todos los gastos por cuenta del padrino. En la cintura le colocan un cordón de pabito en el cual cada uno de los presentes y (muchos en cargan a otros) hacen un "nudo" para que, cuando mueran salga el angelito a recibirlos

1º B. b) El juego conocido en ésta es el de naipes: truco de dos cartas, el monte y el truco

Juegos infantiles - La rayuela, aquí le denominan "el tejo" cuyo dibujo es el siguiente:



El compra pan. (las esquinitas) Una de las niñas o niños que no tiene casa ofrece a todos pan: "compra pan?" en la otra esquina, le contestan, aprovechando cuando se va para cambiar de lugar si en cambio él ocupa la casa, el que queda afuera queda de "compra pan"

El lobito la niña que hace de lobito se sienta en el suelo y con un palo raya en el suelo, las demás niñas dan vuelta alrededor de ella tomándola de la cabeza y le preguntan: "¿Qué estás haciendo lobito?" - "afilando un cuchillito" - "¿Para qué?" - "Para matar una ovejita" - "¿Qué te ha hecho?" - "Me ha comido la yerbita. Bien hecho" - "Bien hecho" salen gritando entonces la niña las corre y la que toma es "lobito"

Las carreras. Generalmente la juegan entre dos niños y si uno es mayor que otro, o es más ligero se le da ventaja en "trancos". Designan un juez y un rayero, el primero es el que grita: "¿Quién?" y el segundo que está en la punta de la cancha, le avisará al juez, el que, a su parecer, ha ganado y en caso de no estar de acuerdo, el fallo del juez es el que vale.

Juegos de sociedad - Chuse la caña. La persona que debe iniciar al juego pasa al frente y dice: tengo una caña

dulce para que la chupe Tulano, a lo que el aludido contesta como la puedo chupar yo por que no la chupa Ud o Mengano (por ejemplo) y éste contesta yo no la puedo chupar que la chupe Tulano etc; todas estas contestaciones tienen que ser hechas inmediatamente sino se paga prenda

Las Provincias. Este juego es idéntico al gran bonetón, con la diferencia que cada persona lleva el nombre de una provincia, y se ejecuta de la siguiente manera, por ejemplo: la persona que lleva el nombre de Santa Fé, dice: ¡Buenos Aires! éste contesta: ¡Tenos! a lo que Santa Fé le dice: En ariento quiero yo! Si lo quiero tomelo le responde y así continúa el juego pagando prendas el que no contesta inmediatamente o se equivoca.

Las flores tiene mucho parecido con el juego anterior, solo, que en vez de nombres de provincias, tienen las personas nombres de flores

Prendas. Una señora, por lo general, tiene todas las prendas que se han ido pagando, y ella impone las penitencias antes de sacar las prendas, que se colocan dentro de un pañuelo, y que suelen ser las siguientes:

Caerse al pozo El penitenciado se sienta en una silla y dice: ¡Ay! que me caigo al pozo! Cualquiera de los presentes le dice: ¿Quién quiere que lo saque? Tulano, contesta, entonces éste viene y lo toma de la mano para que se levante, y se sienta él en su lugar, volviendo a empezar como el primero; generalmente tres o cuatro personas son las que ocupan la silla

El golpe y la mano. Si es niña la penitenciada; dos jóvenes pasan al frente, debiendo ella darle a uno de ellos la mano, y un golpe en la mano, al otro.

La cadena poética El penitenciado pasa al frente y dice un verso por ejemplo: En la puerta de mi casa - tengo un zapallo con quia - Porque sé que aquí estaba - La persona que yo quería. y lo dedica a una niña (Para Ud, Tulana)

entonces ésta le agradece, pasa al frente y le da el brazo y
tiene que decir otro verso: Uno, dos, tres, cuatro - ¿Quieres me
quieres me mates, y lo dedica a un joven y así continúa
el juego hasta que todos los presentes han pasado al frente.