

164
Escuela N^o 164 de San Salvador
Púa de Córdoba.

Desarrollo de la clasificación.

1^o A. a.) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza manmada.

El trueno es causa de superstición entre las clases incultas de los pueblos civilizados igualmente que la caída del granizo o piedra. Ejemplo: en la región n. o. de la república (batavíaca) hay personas que atribuyen como un castigo del Todopoderoso, la caída del granizo o piedra y para poner fin a este mal hacen en el suelo cruces con ceniza mientras esta cae.

1^o A. b.) Superstición relativas a plantas y árboles

La aparición del árbol del borracho o borachero como le llaman al n. o. de la república es signo de mal agüero, cuando llega a nacer en la quinta o pertenencia de algún vecino. Dicen o tienen la creencia que hay que cortarlo de raíz, porque de lo contrario toda la familia empezando por el dueño de la propiedad donde se encuentra dicho árbol, imprescudiblemente tienen que morir jóvenes.

1^o A. c.) Supersticiones relativas a animales.

El gato negro viado en una casa, anuncia ruina o pobreza, por eso al nacer un animalito de este color prefieren matarlo.

El picaflor cuando viene con sus aletas a la puerta de una pieza o habitación, es indicio de que las personas que viven en ella, van a tener pronto visitas.

1^o A. d.) Supersticiones relativas a pecuas rurales.

Al castrar un animal, se guarda el cuchillo por espacio de tres días por lo menos, sin lavarlo

empapado con la sangre del mismo. Una vez pasado los tres días recién se lo puede usar. Es creencia que si se lo usa antes de dicho término, se hecha a perder la herida de la bestia. Es costumbre generalizada en ciertos puntos del norte de la provincia de Córdoba, no contar la majada sea de cabras o de ovejas, porque existe la superstición de que contando no aumenta. En caso de querer ver si falta se calcula a ojo sin decir el número que puede ser. Y así se dice: "falta una trofilla grande o chica". Si algún curioso de afuera intenta contarla no acepta el dueño o dueña.

1.º A. e.) Supersticiones relativas al juego.

En una jugada por dinero sea de naipes o a la taba, alguno queda sin él, por habérselo ganado los demás jugadores, es inútil buscar prestado a algún amigo que esté ganando, por la superstición de que el que va bien en la jugada no debe prestar, ni un centavo, porque de hacerlo, se le cambiará la suerte inmediatamente.

1.º A. g.) Fantasmas, espíritus, duendes.

La mula-ánima es según creencia un animal de este nombre que a eso de las veinticuatro en adelante sale por las calles hechando fuego por boca y nariz. Dice que lleva un freno con su correspondiente cabezada y riendas. Esta mula es un alma en pena, es decir que la persona dueña de ella no ha muerto en gracia de Dios (confesada). El viviente viviente que se atreva a desfogarla del freno que lleva, la salva, y por lo tanto no se la ve más, por haberse ido dicha alma, a gozar del reino

de los cielos.

1.º A. i) Curanderismo

2

1.º Un pedazo de cuero vacuno, colocado alrededor del cuello del perro o cualquier animal le voltea la ganafata. Si no tiene lo preserva de ella.

2.º En ciertos puntos de la provincia de Catamarca, suelen llevar un cinto de cuero de león para desecher el dolor de cintura.

1.º B. v.) Juegos populares

La sortija que acostumbran en las provincias del norte generalmente los días patrios. Consiste en un arco forma cuadrada, colgando del centro de la vara de arriba una argolla etíca y muy liviana la que está suspendida por medio de un hilo, de tal manera que al menor esfuerzo cae dicha argolla. Por debajo de dicho arco pasan los jinetes a todo escape en sus caballos con un palito delgado a fin de empujar la argolla ayudado por la mano, mientras con la otra maneja el caballo. Si consigue sacar la argolla en el palito, es acreedor a un premio de los muchos que se ven ahí en la reunión, los que son entregados por la omisión de señoritas nombradas para tal caso.

Palito jabonado: - Como su nombre lo indica es un palo por lo general mas delgado que grueso. Se lo alisa por medio de ranamientas y se le da una fricción con jabon, de manera que se fronga muy resbaladizo. Dicho palo mide por lo general de diez a doce metros. Una vez plantado en la tierra (sitio donde se eleva a cabo el juego), se coloca en la extremidad superior premios, consistentes en dinero u objetos pequeños los que son sostenidos por cuerdas.

El interesado en sacar un premio, trata de remontarse a la punta a ver si alcanza con las manos a desatar el premio. Tiene que treparse ayudado tan solo de sus propias manos y piernas, sin elevar nada que pueda atenuar la ligera del palo. Todo lo difícil de treparse a la punta, mas son los que se vuelven de medio del camino, que los que consiguen llegar a sacar premio.

(1.º.) Cuento: Habia una vez tres jóvenes hermanos que pretendian la mano de la hija de un rey. Ella les dijo que lo aceptaria por esposo al que trajese algo extraño o lo que es lo mismo, cosa nunca vista en el pueblo. Se fueron los tres a lejanas regiones, a ver cual traia algo mas raro, para lograr merecer la tan deseada mano de la niña de referencia. Separarouse en las encrucijadas de un camino, con la condición de esperarse en tal punto al regreso para elegir juntos al pueblo de partida. El mayor por ahí en lo que caminaba encontro dos hermanos que estaban en una acalorada disputa, por una herencia que les habia dejado el padre al morir. Ella consistia en un asno y un par de botas viejas. Ambos pretendian las botas y ninguno el asno. Entouces clamaron al joven que iba en busca de cosa nunca vista para que les sirviese de juez. Esto dispuso, en vista de que ninguno de los herederos queria el asno, que a la bestia se la degollase y del par de botas que se tomase una. Acataron la resolución del juez, pero al verse con una sola bota, vieron que de nada les servia por ser una sola. Entouces se las regalaron al juez. Este se negó a recibir tal recompensa, por tan pequeña molestia

que se había tomado, pero al fin concluyeron por hacerlo aceptar. Estas botas tenían la rara virtud de llegar en un abrir y cerrar de ojos a distancias enormes con tal de calzárselas. Se fué este a la encrucijada de caminos, llevando como esa nunca vista las botas que tenían la rara virtud ya señalada. Ahí los aguardó a los otros hermanos. Otro de ellos en sus recorridos, tocole la desgracia de matar un perrito cerca de un rancho de una pobre viejecita. La viejecita lloraba al ver su querido perrito muerto. Trajo una velita, la prendió cerca de la cabeza del animalito y este al momento vivió. Esta velita tenía también la rara virtud de hacer vivir a los muertos. Observando esto el matador del pobre animalito la persuadió a la viejecita a que le regalara esa velita. La viejecita en su principio no aceptaba diciéndole que con esa velita ganaba ella la vida, puesto que tenía el don de hacer vivir a los muertos. Tanto hizo el joven hasta que logró a que la velita fuera de él. Se fué con esta novedad a las encrucijadas en busca o espera de los otros dos hermanos. El tercer hermano había encontrado entre las muchas relaciones de que se había hecho, un espejito, en donde se reflejaba la persona que se quería ver por más que estuviera a largas distancias. Contándole a la señora del espejo el bien que lograría si conseguía llevar este tan raro a su pueblo se lo regaló al espejito. Entonces emprendió rumbo a las encrucijadas con el fin de esperar o juntarse con los otros dos hermanos. Ahí se contaron su la rareza de lo que habían encontrado. Quisieron ver que hacía en ese momento la niña prometida para lo cual hicieron uso del espejo. Fueron en él que la aludida niña acababa de morir. Para lograr llegar al lugar del suceso.

antes que la elevasen al cementerio, el mayor se colocó las botas y elevando a sus dos hermanos a labuehas, consiguio en un instante llegar a la casa mortuoria a pesar de que se encontraban a cientos de leguas, dado que como hemos dicho las botas colocadas en los pies de una persona la elevaban a estas largas distancias en un momento. Llegaron momentos antes de marchar el féretro al cementerio. Pidieron permiso para darle la última mirada de despedida, y consiguieron esta gracia de los dueños. Inmediatamente el dueño de la vela de virtud la encendió y la puso cerca de la cabeza de la muerta. Acto continuo volvió a la vida. Se llevó a cabo una gran fiesta por la inesperada resucitación. Ahora venia el conflicto, pues los tres se disputaban la mano de la niña, alegando cada cual que si no hubiese sido la virtud de su objeto no hubiesen conseguido que la niña viviese. El dueño del espejo decía, que si no hubiese sido él, no habrían sabido que la niña acababa de morir, encontrándose a miles de leguas como se encontraron del lugar del suceso. El dueño de las botas exponía que sin la virtud de su objeto, no hubiesen podido llegar inmediatamente a la casa de la difunta, pues caminando en forma natural, la habrían encontrado putrefacta. El de la velita decía que sin su objeto no hubiese vivido la extinta. Se sometió la cuestión al arbitrio de un juez, quien renunció el mando, por no saber a quien debería dar la razón, pues a su juicio a los tres los asistía esta. La niña prometida los llamó a estos jóvenes, los hospedó en la casa, pisóles cama en una sola pieza y les cerró la puerta, elevándose ella la llave y dejando solo un postigo abierto. Cuando se durmieron penetró en

la habitación y con mucha cautela les puso sobre las sábanas en que dormían una pasta de frutas.⁴ Cuando recordaron y vieron lo que había en la cama se avergonzaron creyendo que les había pasado alguna desgracia corporal y trataron de fugarse antes que amaneciese. Buscaron la puerta y fue en vano, la encontraron cerrada. Trataron de escaparse por el postigo pero era este tan pequeño que solo dos, los dos más delgados pudieron escapar, menos uno, que por el gran volumen de su cuerpo no pudo salirse (el del espejo), con este contrajo enlace la niña hija del rey, pues de los otros dos, no consiguió tener más noticias desde aquella fatal noche, que les puso la pasta de frutas en las sábanas.

II c) Refranes - Adivinanzas

El huevo

Bavilito pompon
Que no tiene tapa ni tapon.

La fichana

En el campo verdea
En las casas ulebea.

La ortiga

Verde, verde como un loro
Malo, malo, como un toro.

El ruido

¿Que de mas tiene su como?

La lengua

Una señorita muy aserada
que siempre está a dentre
y siempre mojada.

El durazno

en paño blanco naci,
En verde me mamore
tanto fueron mis amores
que en amarillo quedé.

El cabello

Fui al monte,
barte, un bariejón
bortan, lo pude
Rajarlo no.

El cielo

Ramador, ramador.
Sin ningún horcon.

La sombra

entra al agua
no se moja
entra al fuego
y no se quema.

El melón

Cuando mozo canoso
cuando viejo donoso.

La campana

Una vieja sin dientes
llama a toda su gente.

La empanada.

Tapa sobre tapa
la razon de vaca.

El espejo.

Quisiera me vean de luto
Resplandeciente soy
Aunque me vean sordo y mudo
todas las señas doy.

La pava

Tengo nombre de animal
Y siempre vivo caliente
Sigo a la mejor gente
Y me dan el peor lugar.

La higuera

Es estable en todas partes
Residente en todo lugar
Todo me lleno de luto
Antes de envejar
mis hijos mueren de viejos
Yo siempre mudando el pellejo

El avie

Se está dando
Y no lo ve
Adivina si podis.

elolla

Sombrero sobre sombrero
Sombrero de uco pario
no adivinaras ahora
ni en todo un año.

El quinquicho

Ouillejo, ouillejo
bata de indio viejos.

El hacha

Salte al campo y grita
Tiene a las caderas
Y una sobegadita.

Conceiro

Baja al agua y no bebe agua
Sale al campo y no pastea
Y habla cuando hay quien lo menee.

Planta de perla.

Soy una planta colimada
Con agua del cielo soy regada
Y como tengo una dulzura
De todos soy estimada
Y todas mis hijas siempre existen colgadas.

Bozo de balde

Largo y largazo
Redondo como un cedazo

La guitarra

Adivinanza, volanza
que no tiene
tripas ni panza.

La mano y la cuchara.

Bozo, honda, soga corta
Solo doblada alcanza.

devanador

Dos caballos van para
Francia. comen y comen
y no se alcanzan.

Capel

Bae al suelo y no se quiebra
Bae al agua y se hace pedacitos.

Formenta

Brama como toro,
Relumbra como oro.

Gallina

maná, bernacha
Pario un muchacho
no sabe si era embria o macho.

Escopeta

Vina mulita cargada
dispara la carga
la mulita queda parada.

A propósito de la adivinanza que va al pie voy
hacer la siguiente aclaración para mayor comprensión
del lector. El caso es el siguiente: En tiempos remotos un reo
fue encarcelado por sus muchos crímenes. Se leía matar
se a fuerza de hambre para lo cual no le daban de
comer. Este famoso criminal tenía una hija, que al
parecer tenía familia, pero que ni el público ni la au-
toridad lo sospechaban por ocultar ella en una forma
extremada y valerse ella de medios ingeniosos para
no ser descubierta. El único sabedor era el padre. Un
día pidió la hija del reo, como única gracia, que
la dejasen visitarlo todos los días un momento hasta el
final de la existencia, que a no dudar serían pocos,
al no comer. Se le concedió este pedido, previo registro an-
tes de entrar a la celda, a fin de que ningún alimento
pudiese alcanzar al padre. Una vez en la celda, ambos
(padre e hija), lo alimentaba con la leche de los senos. Por
momentos la autoridad esperaba verlo morir al preso,
pero parecía cosa adrede, el reo estaba siempre robusto.
Un buen día la hija hizo una segunda propuesta al rey la
que en el acto fue aceptada. Ella es: que decía una
adivinanza, si la adivinaban que lo maten de una
vez al padre, que le debía todo sufrir y si no que lo
pusiesen en libertad. Aceptado

Adivinanza

Primeramente fui hija
Después fui madre
con la leche de mis pechos
Alimento mi padre.

Esta adivinanza, lo salvó de la prisión al padre.

Véctor N. Centeno
Director de la Co. 1914