

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

---

**CORDOBA**

**81**

CAÑADA HONDA

Maestro **MENTOR B. GIGENA**

Escuela **Nº 82**

Fojas **20**

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

1 Escuela Nacional N° 82 de Cañada Honda 1

Departamento Rio 1:

Director  
D. Mentor B. Gigena.

Folklore Argentino

82  
Buenos

Creencias y Practicas Supersticiosas. - En esta region aun se conservan algunas supersticiones relativas a algunos animales. El Zorro, es considerado de mal auguro, si llendo de viaje se atravieza el camino cerca del viajero de derecha a izquierda, en este caso el viaje sera malo; lo contrario se cree si se atravieza en sentido inverso. Si el zorro camina una distancia por el camino que va el viajero, es que en las cosas ha sucedido alguna desgracia, muerte o enfermedad.

La Paloma Corcaz. - Cuando esta canta de noche es creencia general que habra cambio de tiempo; esto mismo se cree, cuando el gallo canta ante de las nueve de la noche.

La Chuña. Es considerada como el animal que anuncia con mas exactitud los cambios de tiempo. Si el tiempo esta seco y la Chuña, canta de mañana temprano, llovera muy pronto. Se cree lo contrario si el tiempo esta lluvioso o hay temporal.

El Mrecherito. Si este pajarito canta a media noche es porque ha nacido una niña en la recindad o a las inmediaciones.

La Lechusa. Cuando revoltea cerca del rancho con alguna frecuencia, es presagio de alguna desgracia en la familia, siendo muy perseguida y odiada.

La Calandria. Es tambien tenida por anunciadora de buen o mal tiempo, cuando trina

1  
2 triste, indica mal tiempo, cuando el trino es alegre  
y en distintos tonos es indicio de buen tiempo. 2

## Supersticiones y Creencias Relativas a fenómenos naturales o naturalezas inanimadas.

El Crueno. Cuando son demasiados fuertes, se atulluye a colera divina, para aplacarla hacen promesas de alumbrar con velas a tal o cual santo, al santo de sus devoción; se recen las letanias en cruz, o se corta la tormenta haciendo tres cruces en el suelo con el hacha.

Fuegos Fatuos. Es creencia general que donde aparecen luces, son almas en penas, o hay dinero o algún metal enterrado, diferenciándose estas luces en el color, si la luz es azul, en el lugar que aparece hay dinero enterrado; si es colorada, es llamada Luz Mala, es alma del otro mundo, y es temida, y se guardan no pasar de noche por el sitio donde aparece; Para que la "Luz Mala" desaparezca, los dueños del campo o tapera donde se aparece, hacen decir misas para el alma del finado dueño de la luz mala.

Juegos. Rina de gallos. Este juego ha sido uno de los favoritos de la localidad, acostumbrárase ante de largar los gallos al renidero, a presentar los gallos al juez para que éste los revisara, a fin de constatar la legalidad, examinando ambos gallos con el objeto cerciorarse, si alguno de los gallos no tenía alguna trampa. Estas trampas consistían en poner a los gallos grasa de zorro debajo del ala o cola, que hace dejar la pelea al gallo contrario y pierde la rina.

Las Carreras de Caballos. Este juego es el más común, y que más interés despierta en la localidad. En este juego se acostumbra a un

Y es una superstición a velar la cancha, la noche  
vespertina del día de la carrera, se efectúa del modo  
siguiente: Se coloca una ó más velas en extremos  
de la cancha, y permanecen los combatantes ó  
algunos de los interesados hasta el alba del día de  
la carrera, esta práctica es de uso general, con el  
objeto de evitar trampas y brujerías por las partes  
contraria, que consisten: Enterrar, maniado de  
tres patas, un sapo en la cancha del caballo con-  
trario, esto hace que el caballo se renque ó manque  
al llegar al lugar donde está el sapo, ó mal, perdién-  
do la carrera; para evitar esto es que se vela la  
cancha.

También es creencia general, que ganará la  
carrera y caballo que no deje de girar al contra-  
rio, al pararlos en la raya de largada.—

Muerte.— Los habitantes de la región la consideran  
como la única igualdad, que no distingue ricas  
ni pobres ni clase social.

En caso de muerte de algún pecino, es un deber  
aunque no se tenga relación con los deudos, ir  
al velorio, y bandar velas en mayor ó menor can-  
tidad, según las circunstancias pecuniarias  
como asimismo ayudar á pasar la mala noche.  
Se resa el rosario y oraciones de difuntos ó in-  
tercalos más ó menos largos, según la voluntad  
del resador de oficios que en tales casos es lla-  
mado. Para amenizar la velada se hace cir-  
cular el mate, café y el trago de ginebra, el que  
pasa de mano en mano de los asistentes.—

Si el muerto es un (angelito) niño que no pare de  
8 años, los deudos y parientes, arreglan el cadáver  
con flores cintas y papeles de color, poniéndolo  
color blanco, una vez arreglado, se coloca en el

4 en el cajón arreglado de antemano, se col-  
oca en una especie de altar adornado también con  
abundancia de flores y velas, permaneciendo allí  
hasta el día del entierro. En esta clase de velorios  
es de moda pasar la noche jugando juegos de  
prendas, por lo general estos juegos son alegres  
y entretenidos; los deudos deben también mostrarse  
alegres, por que el angelito rogará por ellos  
en el cielo. Entre los juegos de prendas que más  
se juegan en estos velorios son: El Piano y el Cor-  
dero. El Piano: Consiste, entre todos los  
concurrentes, se colocan haciendo una rueda.  
Tomando todos un hilo con los pannels, cada  
panelo es una tecla del piano. El Director del  
juego procede a poner nombres de animales  
a los jugadores; éstos cada vez que el Director  
trae la tecla o panelo de cada jugador  
deberán imitar el grito del animal que repre-  
senta, sin reírse, el que se ríe o no imita al  
animal, debe prenda. Para hacer más resal-  
tante el contraste, se acostumbra colocar  
un jugador que imita un animal de grito su-  
ave, al lado de uno fuerte, como ser; la Córtoles  
al lado del Zorro, la gallina al lado del toro.  
etc. En esta forma se continúa el juego has-  
ta que todos deben una ó más prenda.

El Cordero.— Es otro juego que se juega  
en los velorios de Angelitos que consiste. El  
Director del juego procede a repartir las dife-  
rentes partes del cordero, pierna, cogote, cola  
tripas, lana etc, quedándose el Director con  
la cabeza. Los jugadores tienen que repetir  
lo que diga el Director del juego, por ejemplo:  
El Director dice: Mi cabeza está edionda, los

jugadores tienen que repetir lo mismo, y p: <sup>5</sup>  
el que tiene las lanas, tiene que decir: Mi lana  
está edionda, el que tiene la cola, dice: Mi cola  
está edionda, o como habla dicho el Director del  
juego; esto debe decirse sin reírse; el que se  
nie paga prenda. Se continúa el juego hasta  
que los jugadores deban prendas. Luego se  
procede al pago de estas.

Brujerías — Creen en estas, y existen en  
la localidad personas que son respetadas por  
atribuirse este poder. Estas brujerías consisten:  
En hacer enfermar las personas, al servirles  
un mate, café o cualesquier licor en que han  
hecho el mal. Para evitar éste, se lleva La Contra  
que consiste en llevar al cuello o en el bolsillo una  
bolita con uva, romero y Cachiyo, de manera  
que los palitos formen tres cruces. Otra contra  
es llevar un objeto bendito. Para que la  
Bruja pierda su poder, es castigarla y  
hacerle una cruz con un cuchillo en las  
nalgas.

Curanderismo — Está muy desarrollado,  
existen Curanderos y curanderas. Curan la  
enfermedad del "mal", partos, dolor de nuca,  
de cabeza y transpiración de manos y  
pies.

Parto. para que éste sea bueno hacen tomar  
a la enferma, un té de agua barajada en las  
cuatro esquinas del rancho, con un cascote  
de tierra de la corona del horno. Otro re-  
medio es un té, de uno pedacito de costilla de  
patro. Para extraer los restos, si estos demoran  
en salir; se les hace explotar con fuerza en una  
botella, o se les cuenta en vaso de noche.

6/ Calentado con agua irruendo.

Para la hemorragia: se da un té, de tres cogollos de parra con azucar quemada.

Dolor de muelas. Lo curan con palabras, el curandero no puede decir la manera de curar lo porque pierde el poder; el "orzuelo" se cura de igual manera.

La Culebria. Se cura de manera que abaja que la parte enferma, Maria Jose y Jesus, sin levantar la mano ni cortar los nombres se resfriga con polvo de huano de vaca seco.

Dolor de Cabeza. Se cura siendo un cuero de Zorrino.

El Aurel. - Se cura con charra, Copasave, tramentana y altamisque. Para la transpiracion, el agua de jarilla con cal. El huevo de Cata Primeriza "disuelto en agua es un remedio eficaz.

Dolor de Costado (Pulmonia) Es bueno aplicar un pedazo de la palma del tinal, se mita con unta de Sal y se da a beber salmuera.

Orin Stajad. Es bueno un té de la mitad de la pata de un Chilicote (Grillo).

Heridas. Se curan lavandola con el agua de la raiz de granadilla, evita el pasmo.

Matrimonios. Es de rigurosa practica, que la novia no debe ser pedida a los padres, hasta que no falte el tiempo necesario para que se corran las proclamas. Dado el consentimiento, la novia no puede salir a vailes ni reuniones publicas, hacer lo contrario es criticable. Nombran dos padrinos que siempre son los más prudentes amigos o parientes.

7  
H. del novio ó novia. Los padrinos, es de uso general, correr con los gastos del Menú, y de baile. El Menú ó Banquete consiste: en carne con cuero, pasteles y mucho vino. Es de rigurosa moda que el Novio, obsequie a los concurrentes con el desayuno después del baile; como también, una vez terminado éste, los padrinos llevan los novios a casa de los padres a que les pidan la bendición donde son obsequiados nuevamente hasta que los novios se retiran. —

Costumbre Local. — Es costumbre que a las visitas, se las obsequia con mate que se le da hasta que dice gracias. Se las invita a la mesa sea diora de almuerzo ó cena, y es una ofensa para los dueños de casa que la visita no acepte la invitación. Invitados a pasar a la mesa, se sentarán en ésta los varones, las mujeres no se sientan en la mesa cuando hay visitas. —

Cuentos. — Cuentase que en la localidad (Cañada Honda) habia un Compositor y corredor de caballos llamado Quintero "Angel" que tenia un Parejero Picazo, que tenia muchas carreras ganadas; habiendo su dueño adquirido una posición desahogada por que siempre su caballo ganaba; por tal motivo nadie queria correr en contra del famoso "Picazo" y su cuidador. El tal Quintero era buscado por todos para cuidar y correr los caballos, ganando siempre la carrera. La gente decia que corria con brujeria y que ésta la tenia en unas medias.





9 // apreció las habilidades del famoso Corredor  
y se expresó diciéndole que era un chambou  
en cualquiera y que él le correría con su mono  
carrón al famoso "Picazo" para ganarle hasta  
las medias coloradas para que dejara de ha-  
cer creer macanas a la gente. Muchos fueron  
los que aconsejaron a Ganna no le corriera  
al famoso "Picazo" a lo que éste decía entre trago  
y trago, le corro! y le corro!. No faltó quien le  
comunicara al "Medias colorada" lo que Gan-  
na decía de él, contestándole yo también le  
corro, para enseñarle quien es el "Picazo" y no  
dejarle ganas de correr en mi contra y muchos  
menos reírse de lo que él no conoce. Levantán-  
dose, se dirigió hacia donde se encontraba  
Ganna que entre copa y copa hacía farsa  
de lo que al respecto de las medias coloradas  
le contaban. Llegado a presencia de éste sin  
preámbulos, ninguno dijo; Amigo, le corro  
a su matungo, se que quiere correrle a mi  
"Picazo"; le corro por lo que diga, su boca es  
parada. - Le corro contestó Ganna, por dos  
mil pesos, dos cuadras libres, llevo el lado  
que me deje y monto del peso que tú quieras  
siempre que podamos montar los dos.

Esta hecha la carrera contestó el "Medias Colo-  
radas", llevo el lado derecho y monto de sesenta  
y cinco kilos; félayo de 15 días. Acpto amigo  
dijo Ganna. Hecha la carrera se cruzaron  
paradas de una y otra parte; siendo Ganna  
y en contrarios los que jugaron cuando tenían  
una y otra contratante creía fija la carrera.  
Ganna, siempre riéndose de los "medias brujos"

10/ dijo al contrario: Amigo, le pavo diez pesos  
si lo que tú quiera en contra de un famoso  
"Medias Coloradas," El dueño de éstas aceptó la  
apuesta, manifestando que las jugaba por tener  
la seguridad de ganar, y él dijo a su contrario  
se quedara con las ganancias.

Durante los días del plazo de la carrera, los  
puntos de reunión, "Los Bolches" se opinaba a  
favor ó en contra de ambos caballos, estando en  
mayor número a favor del famoso Picazo y  
su montado Compositos y Corredo, haciéndose  
conjeturas sobre el poder misterioso de las Me-  
dias Brujas y la seguridad que éste tenía en ga-  
nar la carrera, jugando y haciendo jugar por  
sus amigos, las paradas que se jugaban a ca-  
ballo o contrario. Gama por su parte, dió aviso  
a sus amigos de lejos invitándolos a que es-  
tubieran el día de la carrera, los que llega-  
ron días antes y vispera siendo en su mayoría  
hombres de dinero y afectos al juego.

Llegado el día de la carrera la concurren-  
cia fue enorme y las apuestas se cruzaban en  
profusión por una y otra parte. Durante  
las partidas de reglamento las paradas llegaron  
a su grado máximo, jugando muchos bolche-  
cos que poseían animados por que al famoso  
Picazo lo corría su dueño y había montado  
con las temidas "Medias Coloradas". Habiendo  
jugado Gama y sus amigos cuantos deseaban,  
largó la carrera ganándola muy fácil.

Dado el fallo por el juez, Gama fue muy  
felicitado, perdiendo el famoso Compositos su  
prestigio. La pérdida de la carrera por fa-  
moso Guinteros fue muy comentada, habiendo

11/ habiendo muchos que decían: Ganna  
ha ganado esta carrera, porque tiene la. 11  
"contra" y así quedaron creyendo, mientras  
ganna y sus amigos se reían de semejantes  
disparates. En cuanto a que Ganna ganó las  
Medias Coloradas, no las cobró, lo que fue  
un desequivo del ganador. El famoso compo-  
sitor quedó con sus temidas medias, pero per-  
dió su fortuna y su prestigio. Durante mu-  
cho tiempo, el Medias Embrojadas fue te-  
ma y objeto de farsa. —

Cuento. En el lugar denominado Puesto  
de Hierro, existía un señor que por sus rique-  
zas aunque no por su proceder era el princi-  
pal del lugar. Existía en la misma locali-  
dad un individuo llamado José Ferreyra que  
aunque no era ciollero del lugar, hacía mucho  
tiempo vivía en él; era muy conocido de todos  
los vecinos y no se sabía de donde era, no se  
le conocía oficio, solo el de beber era un borra-  
cho consuetudinario; en este estado dábale  
por improvisar discursos, que la gente  
oía y los juzgaba a su manera casi siempre  
favorable, tomando nombre de instruido e  
inteligente.

Habiendo muerto el señor principal  
del pueblo, los deudos buscaban a José Ferreyra  
para que hable al inhumar los restos. Encuen-  
trarlo hebrío y le proponen que hable. Ferreyra  
manifiéstales que hablará si le pagan cinco  
pesos, mitad adelantada y mitad una vez  
dicho el discurso; aceptan los deudos dando-  
le la mitad del precio convenido, recomiendan

na  
r. 11  
as  
tes  
las  
e  
mpo  
ber  
me  
le  
ts  
que  
rei  
di  
que  
r  
los  
se  
ra  
mpre  
e  
el  
eyra  
en  
yra  
r  
indo  
indan

12/ - puntual asistencia y se retiraron no sin  
ante recomendarle que no tome. En posesión<sup>12</sup>  
de los 250, púsose á beber, encontrándolos el día  
del entierro en un estado lamentable de hebre-  
dad. El dueño del boliché, haciéndolos recordar  
de su compromiso, se dirige al cementerio lle-  
gando unos minutos antes que el cortejo fune-  
bre. Depositado el ataúd, los duendos invitan  
á Ferreira hacer uso de la palabra, que da  
principio en la forma siguiente:

Señores

La Muerte es una verdad, no podemos  
negarla. Señores; Murio Napoleón se convulsio-  
na la Francia. Muere una Madre de familia  
se deshace la casa. Señores: Muere un fofido  
como este, le pagan á José Ferreyra cinco pesos  
para que hable en cuatro macanas sobre su  
tumba. He dicho:

## Bailecitos

13

A esa niña que baila  
Se lo miraba...  
La punta de los calzones  
que le asomaba<sup>2.</sup>

Quisiera ser cachilo  
Para hacer nido  
Más arriba del ruedo  
De tu vestido.

Hay de la infeliz madre<sup>3</sup>  
Dale que dale  
Mientras más chicharroses  
Mas grasa sale

Niña que quiere un viejo<sup>4.</sup>  
Que será en pensamiento  
Hace cuenta que agarra  
Un quebracho cascarríos

De vicio te llora el ojo<sup>5.</sup>  
Y te late la pestaña  
Hay de domer de la pera  
Si la vista no te engaña

Tienes una roquita<sup>6</sup>  
Y una pestaña  
Caguiacbenqua embustera  
Porque me engañás

Una piedra tengo aquí<sup>7.</sup>  
Y otra en el tejado  
Así me tiene tu amor  
Cuitis desquaringau

# Bailecitos

13

14

<sup>1.</sup>  
Esa niña que baila  
Tiene, tiene.

Las orejas mas sucias  
Que mis botines

<sup>2.</sup>  
Esa niña que baila  
De pura chacha  
Mas abajito tiene.  
Puras subachas.

<sup>3.</sup>  
Ese mozo que baila  
No es del pago  
Porque tiene la fachita  
De perro galgo.

<sup>4.</sup>  
Esa niña que baila  
Es novia mia  
No digo que ahora  
Pero algun dia

<sup>5.</sup>  
Arbolito, arbolito.  
Verde y coposo  
Que te vais y me dejas  
Triste y llorosa.

<sup>6.</sup>  
El naranjo de casa  
No da naranjas  
Pero dá los azahares  
Que son de esperanza.

# Bailecitos

1°

Para que me dijistes  
que estabais sola  
Si estás con tu amante  
Perra traidora

2°

Para que me dijistes  
que me querias  
Si si as tenido siete  
Cañalla indigna

3°

Sali para la casa  
Haciendome el que lloraba  
A la picara chimila  
Nadita que se le daba

4°

Quisiera ser de tu pierna  
hoy med la liga negra  
Porque mirando arriba  
Cerdo se alegra.

5°

En casa quisiera  
Nina tenerte  
No para servirte  
Si no pa perla.

6°

De pesares tengo  
Un baul lleno  
Que se desvacia  
Cuando te ves



## Bailecitos

1°

El gato de casa  
Es muy diferente  
Porque adentro de la peca  
Tiene los dientes.

2°

Chiquitito el novio  
Chiquitita la novia  
Chiquitita la cama  
Del matrimonio

3°

Quisiera ser el mono  
De tus zapatos  
Para andar en la sombra  
De tu retrato

4°

Ese moco que handa  
De cuello tieso  
Como quedaria  
Rumiando un queso

5°

Ese moco que handa  
De traje blanco  
Quedaria más lindo  
Comiendo zanes.

6°

De tres pelo negro  
Vengo cortinas  
Para embutar mi cama  
Si tu me olvidas

# Chacarera

17

Chacarera, Chacarera  
Chacarera del candil  
Porque no vas a la chacra  
Y te acuestas a dormir.

2.

Las santiguinas de Santiago  
Cuando están agomzando  
Piden un plato con loco  
Que se venga revalsando.

La santiaguina de Santiago  
Cuando ven un arestroz  
Dicen allí viene  
El niño Jesús

4.

Yo vi en un monte  
Un niño pegar un balido  
Y en las ramas de una parrá  
Un Guirquincho haciéndose.

5

Chacarera me ha pedido.  
Chacarera te he de dar  
Mañana cuando amanezca  
Chacarera van de almorzar.

# Milonga

18

Señora me manda mamá  
que la venga a visitar  
Y también a convidar  
A un baile con comilona.  
Que es el santo de Petrona,  
Y se piensa festejar;  
Que no le valga a fallar  
Se lo pide na Ramona.  
Que lo lleve a Benfacis  
Y también a Carolina  
Y si quiere a su vecina  
Cambien puede invitar.

Parece que va estar quens  
Segun los preparativos  
Que ha hecho mi Primitivo  
En la sala pa bailar.  
Que empreste algunas ollas  
Si usted no las necesita  
Para hacer la pitanguita  
Orden de todo festivo.  
Hay un hornito con pastes  
Y una damajuana de vino  
Que trujo mi Saturnino  
El dueño de la pulperia  
Vendrá con na María

Adivinanzas. Escuela N° 82.

Saltando, saltando me lleno de lana 20

El burro

Chugutín, Chugulín, que en todo el mundo andarás  
y nunca te acabarás.

La Chispa

Un animalito intumescens tiene patas menos manos  
El que hace la herida muere y el herido queda sano

La avispa

En un árbol hay un nido, en el nido un huequito  
en el huequito un pelito; tira el pelito chí, el huequito.

La liendre

La metro dura la suer blanda colorada choncan  
do—

La ganahoria

Un vejito arrugado tintito parado

El higo hecho pasa

Sobre de ti me trepo tu te meneas, leche te sale  
quisto me queda

La higuera y el quisto al higo

En el campo verdequea y en el campo cubreca

La pichana

Largo como lazo redondo como cedazo

El pozo

Me pongo la capa para poder bailar; me saco la capa  
para bailar, por que con ella no puedo bailar

El trompo y el pichis

Lings, lings, esta colgando; lings, lings esta cayendo  
Si lings se cayera lings lo comiera

La carne y el gato