

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

✓ COLECCION DE FOLKLORE

ENTRE RIOS

3

FEDERACIÓN

Maestro ARTURO AGUILAR Escuela Nº 14

Fojas 16

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Chis

Federación, Octubre 27 de 1921. - 1

H. Sr. Inspector Nacional de Escuelas de  
Entrehíos A Fermín Ujue Parauá.

Atento a su solicitud del 10 de corriente comu-  
nicó:

- 1º (Festividades religiosas) Corpus Christi - La  
Purísima Concepción (fiesta patronal).  
(Festividades civiles) El 25 de Mayo y 9 de Julio  
como también el 4 de Febrero.
- 2º Crisolo Dominguez vecino de Federación. guitarrista.  
Especialmente ejecuta vidalitas y peri-  
cunas nacionales, de aco.
- 3º Viviano S y Gonzales vecino de Federación, popular  
clarinetista y flautista - guitarrista - también toca  
cualquier instrumento de banda. Improvisa,  
con el clarinete, la pieza que le pidan especial-  
mente valsos

Éstos son los datos que he podido conseguir  
con relación a la solicitud del Sr Inspector.

Saluda a V. a. atte



H. Ujue

Arturo Aguilar



# Folklore Argentino

1  
2

## Creencias y Costumbres

A.

- a- Para que la tormenta no adquiriera furiosidad hacen en el suelo una cruz con ceniza y claravieja hasta en el centro. -
- a- Que despues de un eclipse se desarrollará alguna epidemia. -
- a- La aparición del arco iris es señal de que no lloverá más. -
- a- Que las plantaciones y siembras deben hacerse en Cuartos menguante para obtener mejores resultados. -
- a- Si duermes con la luz de la luna en la cara queda corto de vista. -
- a- La cabecera de la cama debe estar siempre al lado este. para que no le ocurran desgracias. -
- a La luna inclinada a la izquierda seca. -
- a Si llueve con sal. se casa una vieja. -
- a La luna nueva inclinada a la derecha periodo de lluvias. -
- a Para que la visita se retire pronto poner detras, de una puerta, una escoba con la paja para arriba y echar sal al fuego. -

A.

- b. Será muy (guapo) o valiente quien a las 24 del dia de San Juan. quede debajo de la higuera, que es el momento en que esta florece. -

A.

b. Que dormir a la sombra de la higuera produce dolor de cabeza. -

A.

c. El grito de la lechuga es de mal agüero

c. El pajarero carpintero anuncia ruinas o enfermedades

c. El picaflores anuncia visitas o noticias de la familia ausente. -

c. Un pajarito en las habitaciones, enfermedad en la casa. -

c. Cuando una gallina canta como gallo, luto en la familia, la contra, matar la gallina -

c. Si el gato se lava la cara, visitas

c. Encontrar una víbora atravesada en el camino mala suerte, la contra, matarla.

c. Encontrar una víbora en la dirección en que la persona, va suerte, y hay que dejarla viva. -

c. El aullido del perro anuncia malas noticias de la familia. -

c. El canto del Chingolo en la noche anuncia viento al día siguiente.

c. Un gato negro en la casa trae desgracia.

c. Cuatro personas se ban la mano en cruz uno de ellos se casa pronto. -

Cuando se les cae una pestaña la guardan por que ella anuncia cartas con buenas noticias.

Mirar un rato la luna nueva por que - asi trae suerte. -

El martes ni el 13. no ejecutar nada relativo a viajes o casamiento por que es de mal agüero

Si se rompe un espejo es de mal agüero.

Si me caer un aerolito no contarlo a nadie y decir, hasta que se pierda de vista, la suerte para mi. -

No trabajar el dia Domingo por que no le resultara el que haga el Lunes. -

Usar collar de raiz de lirio contra el mal de garganta.

Un diente de perro al cuello para la buena denticion del niño. -

No dejen ver al recién nacido con una persona sin suerte por que se la transmite

J.

2  
4

d. = Para que los pollitos se desarrollen bien, quemarles algunas plumas de la cola enteguida que se sequen.

d = a los patitos, para que se crien bien quemarles la punta del pico.

d. Para que el caballo se amause pronto y bien hay que hacerlo en cuarto menguante.

d = La castracion debera hacerse en cuarto menguante para tener mejor resultado.

d Para que los pollitos se crien bien, colocar en la cocina, cáscaras de huevos de la uidadá, en sartas de un palo.

d Para que los pollitos nazcan con fuerza deben nacer en cuarto creciente.

d ~~La castracion debe hacerse en cuarto menguante.~~

c. El venado mata las víboras con la baba.

c El sapo aprisiona las víboras con la baba

c Cuando un perro aulla da vuelta al zapato

f. En un asesinato si el asesinado queda boca arriba el asesino sera descubierto y tomado - y es boca a bajo el asesino no sera encontrado.

f. Cuando se teme que alguna persona quiere hacerle mal se debe un objeto, alimento, bebida etc. tomarlo con la mano izquierda.

A.

- e- En las carreras si una mujer camina por el camino que ha de llevar su caballo este no ganará. —
- e- En las carreras, si despues de hacer dar varias vueltas al caballo, este queda mirando el camino por donde ha de correr es buena seta. —
- e- En el juego si al jugador lo observa una persona de mala suerte es seta que perderá. —
- e- Para ganar en los juegos llevar con sigo un payé (piedra imán) —
- e- Para tener suerte en el juego proveerse de una pluma de caburí

A.

- g- Ser animal que se transforma en el animal que quiere, ya chico o grande, para asustar a los malos durante la noche. — Lovizon
  - g- En las taperas donde ha ocurrido desgracias o ha habido algun crimen dicen que se oyen ruidos extraordinarios, de cadenas, latas, o gemidos. Todos los Lunes hay que encender velas. —
  - g- El chico o cuco animal extraño que lleva a los chicos desobedientes. —
- A.
- h. La bruñeria consiste en adivinar lo que pueda suceder, ya a personas, o animales, y aconsejar lo que se debe hacer para prevenir males. Por lo general usan una bolsita colgada al cuello, y que contiene huesos humanos o de animales al que le llaman emtra. —

- i- Contra el dolor de muelas y la conservación de estas, cortarse las uñas de las manos todos los Lunes. -
- i- Contra el dolor de cabeza llevar en el sombrero del lado de adentro, un pelucho de víbora o en el bolsillo un nido de Momboretá o caballito de Dios (Montide).
- i Para curar el coto llevar un collar de muscos de víbora. -
- i Para echar una espina de pescado que se atrascó en la garganta. Dar vuelta el tizon con que se cocinó. -
- i Contra el asma, llevar en el pecho, continuamente, un cuero de gato negro. -
- i Para curar los callos mediar el pili sobre la corteza de un ombú o higuera. -
- i Para curar las berrugas contar cuantas estrellas pueda o quemarlas con un palo de yerba mate en San Pedro. -
- i Para curar de gusanos contar de 100 a 1. -
- i Para curar de gusanos dar vuelta la pisaba. -
- 1 Par el hipo dar vuelta una silla. -



## 10 B

- a - Matrimonios con bailes y comilona
- a - La muerte de un much. (angelito)  
pasan la noche en vela y juego de sociedad =
- a - La muerte de una persona mayor. - velorio  
pasan la noche en vela. - Al dia siguiente  
velan la mesa en que estuvo el muerto  
al otro dia los candeleros y las velas -  
Al dia siguiente las prendas de vestir etc.  
que pertenecieron al muerto. -
- a. Al mes deben colocar en la sepultura la  
cruz previo velorio por la familia, durante  
una noche en el cual se juega juego de sociedad;  
Pero a pedido de un amigo sigue el velorio  
otra noche u otras noches. -
- a - Las Fardes debe colocarse en la cruz en  
paño bordado con las iniciales del muerto,  
y nuevo velorio en la misma forma  
que se hizo con la cruz. -

B.-

6

Juegos populares.

b. La sortija - Palo jatonado - Las bochas - La  
taba - Los vaipes. El burro - El puntello - El culo sucio -  
El chanchito - El truco - La exoba - El mus.

Juegos infantiles

b. La mancha - el rescate - la rayuela - el caracol -  
la cometa o banderola - ¿mandi quieres charqui?  
Abuelita ¿qué horas son? El pañuelo - La mamá  
loca - Los colores. - el gallo ciego - la palma corrida.

Las trompas - la bolita - las figuras - el pavo

La mancha - al chico que le toque ser mancha tiene  
que correr a los deusas, cuando consiga tocar a uno de  
los jugadores, el tocado es la mancha y tiene que  
correr a los deusas hasta que toque a otro a quien  
le tocará esta vez ser mancha. No es válido tocarlo  
para que sea mancha, cuando esté en el punto  
determinado de antemano y al que le llaman guarida.

ta. -

El rescate. - Se dividen en dos bandos de cierto nú-  
mero de chicos, eligiendo cada bando un lugar determi-  
nado y a una distancia de 15 ó 20 metros uno de otro, al  
que le llaman guarida. Eligen además un punto que  
debe distar lo mismo de una que otra guarida, al  
que le llaman prisión. - De una de las guaridas  
sale un chico (a forjar) quien debe ser corrido por  
otro de la guarida contraria, este a su vez por otro  
de la otra guarida y etc. - el chico que es tocado  
está preso y debe colocarse en la prisión para  
que algún compañero lo saque, y pueda volver  
a entrar en juego después de llegar a su guarida.  
Cuando todos los de un bando quedan presos el juego  
está terminado y ganado por el bando contrario.

4 La rayuela - Cada uno de los jugadores, a su turno, (pues, pueden ser dos, tres o cuatro los jugadores) arrojan el tejo a la rayuela empezando por la primera repartición, (casa). Este tejo debe sacarlo afuera, saltándolo sobre un pie y con el pie que saltan, si tocan el suelo con el pie que cuelga o el tejo queda en la raya, pierde el turno. También pierde si al arrojar el tejo cae en una raya o pasa a otra repartición de las que tiene la rayuela y no era la que correspondía como así también pierde si al saltar pisa cualquier raya. - En el descanso puede pisar con los dos pies. - Al llegar a los triángulos debe combinar, pisar con los dos pies de modo de que debe pisar una vez en cada triángulo, debiendo quedar el pie, con el que empezó saltando, en el lugar en que el tejo esté. - En el infierno es completamente prohibido hablar, forzar <sup>reír</sup> etc es decir no hacer ruido alguno con la boca. - Aunque los demás jugadores, o espectadores lo inciten a ello. - En el Cielo, al que debe pasar sin tocar o pisar el infierno, puede descansar y es obligación hablar. - Al pasar a la 3ª casa, descanso 2º etc, debe siempre combinar los pies de modo que el pie sobre el cual salta quede en el cuarto triángulo. Así, el pie que cuelga, en el 1º el otro en el 3º el que cuelga en el 2º el otro (sobre el cual salta) en el 4º. Esto debe hacerse tanto de ida como de vuelta. Es permitido saltar, a la vuelta, y de un solo salto tantas reparticiones de la rayuela, como pueda. -

5 El Caracol - Pueden ser dos, o varios, los jugadores. Empezará saltando en un pie hasta llegar al centro del cual volverá a salir, siempre por entre las dos líneas, si pisa una línea, o toca el suelo con el otro pie, pierde su turno. Si consigue entrar hasta el centro y salir sin perder, elige dentro del caracol, un lugar marcado con una línea, paralela a que le llaman.

casa y en el cual puede descansar cuando ~~caer~~ <sup>caer</sup> <sup>autumn</sup>,  
El jugador que pise una casa ajena pierde el turno. —

C La cometa o pandorga es un armazon de cañitas  
ferradas con papel o tela y que prendido o atado  
al extremo de un hilo hacen elevar en direccion  
al viento. Para que pueda remontar es indispensa-  
ble que el viento tenga cierta intensidad. De la  
parte de abajo, de la pandorga o cometa puede  
una tira de género de mayor o menor dimension  
segun el tamaño de la cometa y la fuerza del  
viento. Al extremo de esta tira (cola) colocan  
en cierta forma, un pedazo de vidrio con filo,  
o uno de cuchillo muy afilado, (figuras 3, 4, 5, 6, 7.)  
para cortar el hilo de las otras pandorgas que  
entren al juego y al que llaman Cortes juegan  
tambien a los quites. Para esto atan al extremo  
de la cola un gancho de alambre, liviano, o una  
piedra, o plomo o un peso cualquiera, de modo  
que al tocar el hilo de la otra pandorga lo suelta  
y la quite. — Distintas formas de pandorgas usadas  
figuras. 8, 9, 10, 11, 12, 13. —

C Nandú queres charqui? Las jugadores forman  
rueda formándose fuertemente de las manos. —  
Uno de los chicos pasa al centro (el nandú) otro  
fuera de la rueda (la mosca) el que está afuera  
pregunta; nandú, queres charqui? el chico que  
hace de nandú contesta; no por que es muy duro,  
pregunta nuevamente; nandú queres mosqui?  
F. F. el que hace de nandú contesta; no por que  
es muy blandito; última pregunta; nandú queres  
mi car? contesta; si por que es mi comida. El nandú  
trata de salir de la rueda para cazar a la  
mosca pero los de la rueda no lo dejan, si consigue  
salir, corre a la mosca pero esta se refugia

al rededor de la rueda o entra en ella. Si nandú quiere entrar, pero los de la rueda no se lo permiten etc. - Si el nandú atrapa a la mosca el juego ha terminado. y se continua con otros dos. =

8 Abuelita que horas son? Las chicas forman rueda, dentro de esta, una, de rodillas, debe contestar a las siguientes preguntas de las de la rueda; abuelita que horas son? la chica contesta la una. abuelita etc. - que horas son? la chica contesta las dos, y así hasta llegar a 12. - despues preguntan "abuelita que está haciendo?", contesta apilando un cuchillito; preguntan; para qui es el cuchillito, contesta para matar a todas mis hijitas; en este mismo momento todas disparan de la abuelita; Cuando consigue tocar a una ésta le ayudara a cazar a las otras, cuando todas hayan sido tocadas el juego terminó. =

9 El pañuelo - Las chicas forman rueda. Una de las del juego, con un pañuelo en la mano y al rededor de la rueda por fuera, deja caer el pañuelo detras de una de ellas, esta si se percibe de que el pañuelo cayo debe tomarlo y repetir lo que hizo la jugadora anterior y si no, todas le dicen y pasa el centro. =

10 La mamá loca - Una de las jugadoras hace de mamá, esta, pregunta a las otras; y la plata? las otras contestan; la perdi; La mamá, con una vara o pañuelo en la mano las corre, mientras le gritan "mamá loca" Cuando consigue tocar a una, hace como que la castiga y le da una penitencia, y así hasta que ha conseguido cazar a todas, con la ayuda de las cazadas. =

CM

8

Los colores. - Las flores - Las frutas - Las plantas  
Los pájaros - (se juegan en la misma forma)

Cada jugador tiene un color, (o nombre según el juego) que la que hace de vendedora le da. - La que hace de compradora, se anuncia con un tan tan. =  
¿quién es? - el ángel ¿que busca? colores - ¿que color? La compradora pide el color; si no hay, se retira para repetirse el dialogo anterior. - hasta que ha conseguido terminar con todos

CM

al gallo ciego. -

Los chicos forman rueda. Uno, con los ojos vendados pasa al centro. - La rueda, girando, pregunta "gallo ciego ¿que se le ha perdido?" - una aguja y un dedo. - yo se la tengo y no se la quiero dar. - La rueda se detiene y el gallo ciego trata de tocar a uno de la rueda y cuando lo ha conseguido debe inmediatamente decir quien es; si acierta hace de gallo ciego al tocado si, no, el mismo continúa. -

Juegos de sociedad. -

El gran bonete. -

Cedulas de San Juan (para novios.) cedulas de San Pedro (para empadres y comadres.) Juegos de prendas. - Juegos de penitencia. -  
Loterias

|  |                              |
|--|------------------------------|
| Localidad  | Federación                   |
| Escuela  | Nacional N.º 14.             |
| Nombre del Director                              | Arturo Aguilar               |
| Nombre del narrador.                             | Ciriaco J. de Jaureguiberry. |
| Edad de este                                     | 82 años.                     |
| Si el maestro sabe que la conoce otra persona. - | Si.                          |
| Otros datos. -                                   | Tradicción. +                |

En el lugar denominado "Salto Grande" del Rio Uruguay, existe un cañon que pertenecía a uno de los buques de la escuadrilla que al mando de D. José Garibaldi, recorría el citado Rio. Este cañon con otros más que han sido llevados por particulares, como reliquias históricas, dice que fueron arrojados al agua para aligerar la nave. (Febrero de 1846.) que quedó encallada en las piedras del salto.

Del mismo narrador y conocido también por el director de la Esc. N.º 14 Arturo Aguilar. - y otras personas. -

En las inmediaciones del lugar citado más arriba, y a unos 200 metros del lugar en que se encuentra el cañon de Garibaldi existía una piedra labrada de 0,80 cmts. de largo por 0,50 cts. de ancho y 0,20 cts. de espesor en la que muchas veces los niños, tanto habiéndose sentado a descansar, sin darle mayor interés ni importancia en cuanto no fuera para el objeto apuntado. Varias veces habían pretendido sacarla para trasladarla a otro lugar más estratégico, pues su forma y pulimento invitaba a llevarla a un lugar más cómodo. - pero dado su peso y fardo, con tal objeto, siempre habían renunciado a su traslado. - Pocos años ha, y con la consiguiente empresa de los que habíamos conocido la mencionada piedra, esta había sido levantada y puesta a un lado, según dicen por personas que habían venido

expresamente y conocedoras del sitio y durante la noche, pues los dueños del campo en la tarde del día antes, habían estado junto a la piedra, intacta, y a la mañana siguiente la encontraron, como digo antes. - En el lugar de la piedra quedaron en varios pedazos una gran tinaja de barro cocido, una o dos monedas de plata y restos de papeles. Lo que demuestra que allí debió estar oculto valores que pertenecieron a la nave encallada que debió aligerarse y que alguien que consiguió los datos del entierro se hizo dueño de ellos.



Localidad

Escuela

Director 10

Federación - Nacional N.º 14 - Art. Aguilar

2.º a

Persona que lo narró - edad

Juan W. Salas. 65 años. - otras personas lo conocen.

Cuando la revolución de López Jordán fue tomada Federación por el caudillo Antonio Gómez de la gente de Querecío (los colorados) el jefe de Policía, Coronel José Manuel Salas, fue tomado por los enemigos políticos, y asesinado, y después de cortarle las orejas y castrarlo lo arrastraron por la plaza. -

2.º b.

Coronel José M. Salas que hizo la campaña con el general Juan Lavalle. -

Coronel Miguel Guanumba, aborígen, primer colonizador del Pueblo Federación, fundado por D. M.º Belgrano - por sus servicios a la Nación, fue ascendido a Coronel de la Nación y nombrado jefe Pol. del Pueblo. -

2.º b.

General. Pablo de la Cruz. - primer jefe político del Pueblo Federación. - fundado por D. M.º Belgrano.

2.º a.

Cuando fue trasladado el pueblo de Federación, de la costa de Maudisori, al lugar donde hoy se encuentra; - Pablo de la Cruz, jefe del Pueblo, que no estaba conforme con el traslado, quedó en Maudisori con 200 hombres, en señal de desagrado, periódicamente, al mando de sus hombres, y en completo orden entraba al pueblo y después de beber con ellos un barril de caña en el medio de la plaza pública se retiraba en perfecto orden otra vez a su colonia. -

(Localidad - Federación) (Escuela - Nacional N.º 114)  
 (Nombre del Director Arturo Aguilar) (Nombre de la persona  
 que lo narró - José Alberti) (Edad de la persona 68 años)  
 (Otras personas lo conocen)

En 1872, cuando fue inaugurada oficialmente la línea del F.C.A. del E. de Concordia á Federación, se dió, en este último punto, un banquete al Presidente Sarmiento, quien habia venido expresamente á la inauguración. - Habia en el banquete unos diez y seis comensales, entre ellos Miguel Guarumba, descendiente de los indios tagüeses, y crudo como sus antecesores, que aunque no sabia leer ni escribir, lucia en sus hombros los emblemas de coronel de la Nación, haber que, como á tantos otros de su época le correspondia como caudillo prestigioso de la zona y la bravura con que habia tomado parte en combates contra la montonera. - Era Guarumba el jefe de las milicias de la región y que respondian al General Urquiza.

Como durante el discurso de Sarmiento, en el cual hizo referencia á su obra "Civilización y Barbarie", Guarumba lo mirara insistientemente, Sarmiento le preguntó si lo conocia y si sabia quien era él; á lo que Guarumba le contestó que lo habia visto muchas veces en las oamajuanas de aniz (por aquellos tiempos solo se conocia el aniz "Sarmiento").

En el Boletín de la "Protectora de Niños, Pájaros y Plantas" N.º 34, pag. 22 se publica un versión respecto á esta anécdota con el título "Una agachada de Guarumba" y da el hecho en Concordia, y que lo conocia por haberlo visto en las figuritas del "Mosquito". Ya se publicaba tambien en otras revistas esta misma anécdota, con distintos detalles, pero ninguna de ellas tiene la veracidad de la que soy, pues el Sr. Alberti que me narró el hecho, así como la Sr.

Ciriaca y de Laureguiberry. que estuvieron en el  
baquete aseguran que fue como queda narrado.—

- c.- Se encuentra las ruinas del "Pueblo Mandisori" fundado por D. Manuel Belgrano en su paso al Paraguay.
- d.- En el lugar en que D. Manuel Belgrano fundó el "Pueblo Mandisori" se encuentran, pedernales, tapacios, piezas de plata, restos de armas - huesos humanos, y restos de herramientas agrícolas. Existe también un onbeí debajo del cual el general se sentaba a descansar, y desde el cual delimitó el Pueblo. - También existe una palmera y las ruinas de la primera capilla. -

Federación — Esc. N.º 114 — art. Aguilar —  
— Juan W. Salas — 65 años —

Lo C. — En una reunión de carreras, en campaña, encontrabam  
a condecorado, el Juez de Paz, de la Villa, con el Director  
de una Escueladural y que había sido Alcalde. En esto  
se aproxima al grupo un amigo de las dos y que también  
había sido Alcalde. — Después del saludo de practica;  
dice este último al Juez, — a propósito; a mi hijo  
se le ha perdido la libreta de enrolamiento y el  
Alcalde me informa<sup>de</sup> que <sup>no</sup> tiene que darle otra.  
El Juez le contestó; que él no tenía nada que ver con  
eso, que quien se la daría es el Jefe del Registro Civil  
de las personas. — ¡Y como me dijo el Alcalde que era  
<sup>no</sup> que tenía que dármela. Es que para ser Alcal.  
de no se necesita más que ser bruto, — dijo el Juez. —  
Es cierto; dijo el exalcalde. — Tiene razón, dijo el Director  
de la escuela ex-alcalde también — a lo que agregó el  
ex-alcalde, <sup>(indicando)</sup> al Director de la escuela; este sabe,  
no sé que fui alcalde mucho tiempo. —

---

C

D<sup>o</sup>

Refranes

13

- l. No por mucho madrugar amanece más temprano.-
- e- Gato que escarba... .. quiere
- e- Enfermo que cambia de cama mala se va.-
- e- a falta de pan buenas son tortas
- e- Cuando hay hambre no hay pan duro
- e- La oveja más ruin es la que rompe el chiquero.-
- e- Esca, arrayán, que el campo lo da.-
- e- Más aceite da en la brilla
- e- Para semejante caudal, más vale vivir a oscuras
- e- Para poca vida más vale nada.-
- e- Al mundo me trujo mi madre al baile-
- e- Lucasgomez -
- e- ataje por vida suya
- e- al juego que hay desquite no hay que afligirse
- e- El que suena que se muere se muere.-
- e- Se defiende como gato entre la leña.-
- e- No hay que ver, yano el rosillo
- e- El que nace barrigudo el al mundo que lo fajen

- 13
- 2.<sup>o</sup> l. . Dios Sa bizcocho o quien no tiene muelas.
- e Una oveja no hace majada
- e Como peludo en la cuera.
- e Tiene más vueltas que un caracol.
- e Del mismo palo salen las astillas
- e Del mismo cuero salen las correas.
- e Hijos de tigre o vero las de ser
- e De tal palo tal astilla
- e Contarle á la luna
- e Del árbol caído todos hacen leña.
- e Más vale tarde que nunca.
- e No hay bien que por mal no venga ni mal  
que por bien no sea.
- e Cada caraccho á su rancho
- e No come hueso por no tirar la cáscara
- e. Más compadre que Tamaguaná sin ferro
- e Triste como Sauce Moron
- e Más triste que viejos sauto.
- e Más serio que bragueta de paile.

- c- **E** Escojiendo novia. — Canción
- Audelito, audelito de oro  
 Un sencillo y un marqués  
 Que me ha dicho una señora  
 Que lindas hijas tienes  
 - Que las tenga o no la tenga  
 No las tengo para mí  
 Con el pan que Dios me ha dado  
 Comen ellas y yo también.  
 - Pues me voy muy enojado  
 a los Palacios de Rey,  
 a contarle a la Reyna  
 y al hijo del Rey también.  
 - Vuelve, vuelve pastorcillo  
 No me seas tan desortís  
 De las tres hijas que tengo  
 la mejor te la daré -  
 - Llevo esta por esposa  
 Por esposa y por mujer  
 Sentadita en silla de oro  
 Recostada contra el Rey. X

- c- **C** Arroy con leche me quiero casar. Canción
- Con una niñita de este lugar.  
 que sepa coser, que sepa bordar.  
 que sepa abrir la puerta para ir a jugar  
 Con esta sí, con esta no  
 con esta niñita me casare yo. -  
 Dame la mano, dame la otra  
 Dame un besito sobre tu boca  
 No, no, porque tengo vergüenza  
 sí sí porque te quiero a ti



f. Rio Uruguay.- arroyo Maudisori - Arroyo Guarumba = Arroyo de la Virgen - a este arroyo le viene el nombre por que dicen que cuando los misioneros emigrados pasaron por aqui, perdieron una virgen y que la encontraron en la costa del arroyo, en un arbol. entonces le pusieron el nombre que lleva. = Arroyo Berguonau. - Arroyo el Aguila - Arroyo Bizcocho - Arroyo Gualaguayciti. -

f. Laguna Salas - Laguna Negra -

g. En el Rio Uruguay - Puerto de las riñas - Puerto Colorado - Puerto de los contrabandistas - Puerto del Ubajay. -

g. En el arroyo Maudisori - Paso Arce - Paso de la Barca. - Paso Aguirre. -

así (por asi) - al rudo (por es inutil).  
 traje (por trage) - vide (por vi) - de juro (por.  
 seguro) - abajar (por bajar.) - al cuete (por es inutil)  
 güeno (por bueno) - güey (por tvey) - audo (por  
 a donde) - usigun (por segun) - trompezar (por.  
 tropezar) galopiar - traliar. - priesa - lo.  
 onesimo. - aura (por ahora) - fuera (por fuera)  
 fuerza - (por fuerza) rai (por reir) ventar.  
 ven (por ventaron) dende (por desde) pa (por  
 para) tuito (por todo)  
 aparcero - amigos. - manate - capetilla - rãmo  
 cuñao - mozada - cumpa - compadre. -  
 cantar bien o cantar mal  
 En el camp. es diferente  
 pero delante de gente.  
 Cantar bien o no cantar. -