



11 hojas.

1

Localidad: Aldea N.º 3 - Alto Guacito, Depto. Uruguay  
Escuela: Nacional N.º 52  
Nombre del director: Humilda J. Santa Cruz

## Juegos infantiles La Marcha.

Este juego ofrece una serie de variaciones que la hacen muy entretenida, si bien como ejercicio es siempre el mismo. - La marcha catida - es que no "hay casa" el que está en peligro tiene que subir sobre cualquier obstáculo u objeto que encuentre en el campo del juego, colgarse de las ramas de un árbol, subir alguna loma o a una flecha, treparse a un poste, etc. -

La marcha sentada, en la cual el perseguido se cubre poniéndose en cuclillas. - La marcha renga en que todos saltan en un pie y solamente en el refugio pueden estar a piés juntos. - Y por último la marcha cruzada, la que requiere más atención y es más morisqueta, y en la cual no "hay casa". Siempre es perseguida la que corta el camino entre la perseguida y la perseguidoras.

Para determinar cual de las niñas será la marcha en cualquiera de estas variantes, una de ellas dice las primeras palabras y a quien corresponde la última por la marcha.

Quo, dohi, heli, catoli, quili, quileti

Estaba la danza en su gabinete  
Vino Gil, trío cuadril, cuadrilongo, cuadrilú  
Que veinte son

O bien: Tu que vas, que vienes, recoge los mantiles  
De oro, de plata, de cinta, potaca de cuen-cuen  
Que calzas tú a compras una cruz para el Señor Jesús

A la rueda, rueda, pau y cauela  
Dame un vinteo para ir a la Escuela  
Vino la maestra y me dió un coseón  
¡Que viva la pipa del rico Carlos!  
¡Que viva maestra de mi corazón!

El fañuelo escondido

En este juego pueden intervenir niños y niñas. Los de ellos to-  
man un fañuelito y mientras los demás se cubren los ojos con la  
manos él lo esconde, debajo de una piedra, en un cubo, etc.  
Luego dirá ¡ja! y todos se ponen en busca del fañuelo.  
Cuando se van acercando quien lo escondió gritará ¡tío!  
más aún ¡caliente! ¡aí lo encuentro! ¡se quemó!  
Se continúa así el juego debiendo esconderlo sucesi-  
vamente quien lo encuentra.

## Juegos populares

2

La olla rota. - Dentro de una olla de barro cocido y que se ha-  
lle perpendicular a una altura regular se colocará el objeto  
que ha de servir de premio para quien logre alcanzarla y  
romperla de un golpe. Las ollas suspendidas pueden ser  
varias, cada jugador provisto de su correspondiente palo.  
En este juego interviene por lo general, solo mujeres. Los  
premios son generalmente pequeñas sorpresas que pro-  
ducen hilaridad en la concurrencia y en los juga-  
dores.

La cueca o palo jabonado. - En el estremo de un palo de 7 centos  
de altura se coloca el premio que podrá ser dinero o bien un objeto.  
El que quiera obtenerlo deberá llegar hasta el valiente de las  
manos, pies y hasta de los dientes. Los primeros que intentan  
apoderarse del premio no lo consiguen nunca, sino los últimos  
cuando ya el jabón ha sido usado por los anteriores.

El zorro. - Reunidos varios hombres uno de ellos, que será el  
zorro, se coloca una estaca que puede ser de vaca, caballo  
etc, o bien una caña. Esta debe estar untada con jabón o  
cualquier otra sustancia resbaladiza. El zorro hecha a  
correr perseguido por los demás hasta que uno haya caído así-  
do de la estaca y ganando las apuestas que al efecto se hallan  
crucado entre los jugadores y los espectadores.

La cortija. - Este juego uno de los que más interesan a las gentes

de muchas cañanías no requiere mayores gastos para su ejecución pero si una gran destreza. En un palo colocado transversalmente en otros dos verticales se colocan en varios puntos un alambrecito con su correspondiente argollita. El jugador deberá ir a caballo y desde cierta distancia pondrá su calabacura a la carrera y al pasar por debajo de las argollas tratará de ensartar una, con un palito que al efecto tendrá. Si lo consigue es premiado por el jurado. Cada jugador podrá repetir la carrera tantas veces como lo desee.

### Juegos de sociedad

La silla - Este juego de mucha atención es bastante entretenido. Reunidos los jugadores se numeran. Un jugador colocado en el centro de la pieza o salón llama a un número para que ocupe su derecha, rápidamente el otro jugador que tiene a su derecha un lugar desocupado deberá llamar otro número para que lo ocupe y así sucesivamente. Si el número llamado no tiene respuesta en el acto de pasarlo en questo será castigado haciendo entrega de una moneda para luego al ser jugado recibir el castigo de su desatención y que deberá cumplir. Estos castigos eran: bailar, cantar, recitar, o bien se burlaban algunos juegos como la cama turca o bien imitar el grito de los animales etc. Si al que debe llamar estuviera distraído también era castigado entregando una moneda al efecto. Así se continúa hasta que todos o casi todos den monedas para empezar a jugar. Los jueces eran jugadores sin castigo.

### Curanderismo

Para curar la ictericia. - Durante tres días consecutivos el enfermo debe ir a un arroyo y en el lugar donde más fuerte corre el agua la castigará con una varita, durante cinco minutos. Luego de vuelta a su casa la tirará para atrás sin volverse a mirarla.

Para el dolor de cabeza los paisanos de esta región suelen ponerse dentro del sombrero una piel de vitona.

Calculada el resoldo la capasa-jón del óctio-ambúta y portándose con ella junto el aire del cuello.

Emplastos de gansa de lajoto para curar picaduras de insectos o gusanos.

Para curar las faspaduras ocasionadas por el col se emplean los llamados chanchito de la humeclaf, haciendo con ellos tres cruces, pero deben quedar esos para que haga su efecto el remedio.

Para hacer desaparecer las verrugas se quema un palito de jaba, se aplica sobre la verruga tres veces en cruz, luego se tira sin mirarlo. Al cabo de few tiempo la verruga desaparecerá.

### Supersticiones

Los nativos existentes en esta región aseguran que una tormenta preparada puede evitarse cortándola con el hacha del lado que venga la tormenta de hora una cruz en el suelo dejando el hacha hasta que el cielo esté completamente despejado.

Si la tormenta se hubiera desencadenado ya se evitarían sus efectos haciendo en el suelo una cruz de yerba mate.

Para evitar los truenos y rayos se quemará una guampa.

Supersticiones relativas a los árboles. - Para ver la flor de la lengua es menester envolverse en una sabana y mirarla a la media noche, el día de San Juan.

Quando comigo un palito de "Tupó" con hombre no temeré la ponzoña de las víboras.

### Fantasmas, duendes - Luz mala.

"La solapa" - Para que los niños no jueguen al sol durante la siesta se les asegura que están llorando por "la solapa", fantasma que este comadamente alta se presenta siempre en media en un paño blanco.

En el lugar donde se encuentre diverso enterrados o en cadáveres dicen nuestros finados que aparece la luz mala aumentando o disminuyendo con ellos según se aproximen.

Adirinaugas.

La letra A: En el medio de la mar estoy  
 Sin ver luces ni estrella  
 Sin ver luna ni cosa bella  
 Adirime Uel quien soy?

La lengua y dientes. - En un coral de hueso  
 Hay una perra boca que dice:  
 Chit-chit. aquí está, chit, chit. tómala

La campana. - Fui por un canimito, encontré un lilito, tiré  
 el lilito poró el luito.

Estrellas. - Fui por un canimito, encontré un atadito de abellanas  
 que de día no se ven y de noche se desfarman.

El cielo, las estrellas, la luna y el sol.

Mi hermana tiene un espejo que no se puede mirar  
 Mi hermano tiene una colcha que no se puede doblar  
 Mi padre tiene un dinero que no se puede contar  
 Mi hermano tiene una bocha que no se puede jugar

La tarafa: - Una cucurita muy asuciosa la se cuenta en la casa  
 con cuatro galones, el uno la deja, el otro la agarra



4

Poesía Infantil

Bona muñequita vestida de azul  
Cuellicito erectado, manguita de tul  
La pobre muñeca estaba resfriada  
La acosté en la cama con mucho cuidado.

Un portugués me le escribió un papel  
Páter si quería casarse con él,  
Lo tomé la pluma y le contesté  
"Que hombre sin dinero no era menester"

Cecojando novia

"Cuellicito, Cuellicito de oro  
De un rucicillo y un marqués,  
Que me ha dicho una señora  
- Que te llamas hijas de oro.  
Lo las tengo o no las tengo  
Lo las cabe' marqués  
Con el pan que Dios me ha dado comen ellas y yo también"  
- Pues me voy muy enojado a los palacios del Rey  
A contárselo a la Reina y al hijo del Rey también  
- Vuelre, vuelre pastorcillo  
No seas tan descontento  
De las tres hijas que tengo la mejor te la daré  
- Llévate esta por esposa, por esposa y bella flor  
Leutadita de Cella de oro y recostada  
al pie del Rey.