

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

ENTRE RIOS

37

PARANÁ

Maestro BENJAMÍN J. CETTI ..... Escuela N° 28

Fojas 10

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Maria Grande - Depto. Paraná (E. Rio) -

Escuela Nacional N.º 38

Benjamin F. Betti - maestro auxiliar -

Luis Espinje

Setenta y nueve años

### Supersticiones

Cuando se trata de una carrera de caballos, el dueño que no considera a su caballo capaz de ganar en buena ley, recurre a un brujero.

Toma un rapo al que da muerte y luego corta vinco de la cruz de su caballo.

Con dichos vinco forma una cruz que coloca sobre el rapo que enterra en las inmediaciones del camino del caballo contrario, teniendo cuidado de que el batiáes quede franga avita.

En el momento de la carrera, al llegar el enemigo al lugar donde se encuentra el mala juicio, necesariamente sufre un retraso debido al flojeo de las patas traseras.

3  
1  
2  
Maria Grande

Escuela Nacional N: 28

Benjamin J. Betti

Luis Bonje

Setenta y nueve años

Supresión.

Quando al atar a una víbora a un sapo, deja a este tiempo suficiente como para dar una vuelta a su alrededor, escapara de ella, pues la encierra en un círculo cuyos límites son marcados por su boca. Este círculo impide la salida del reptil, cuya muerte no podria evitar.

---

Baria Grande

Escuela Nacional N: 37

Benjamin J. Cetti

Tridaca Montero

Setenta y dos años

Superstición.

Cuando al comer pescado, se ahoga con una espina, se recurre a la medición del cuello de un perro rabioso de una tirilla. Con esa medida se forma un collar que debe colocarse en el cuello del ahogado. Debido a esto, al poco tiempo la espina sale sin causar molestia alguna.

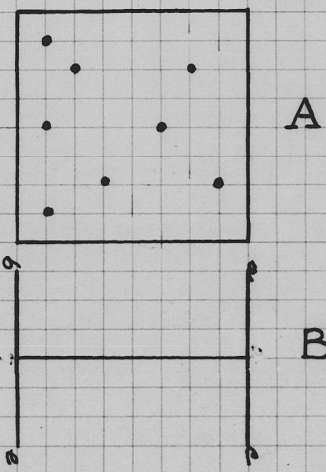
---

Baria Grande  
 Escuela Nacional N° 28  
 Benjamin J. Cetti

Descripción de un juego  
"El cuadrado"

Utiles - bolitas

número de jugadores - 4 a 6



A: Cuadrado donde van las bolitas a jugar

B: I. de arriero

1ª parte:

Arriome

Los jugadores se sitúan a una distancia de  $H$  a cinco metros y lanzan una bolita "puntera" hacia  $A$  con el objeto de acercarse hacia una de las líneas  $a$  ó  $b$  e. El que está a menor distancia de una de esas líneas es el primero para entrar en juego, siguiendo los demás según la situación con respecto a esas mismas líneas. (a c ó t e).

Si uno de los jugadores consigue tocar (quemar) la bolita puntera de uno de los que han jugado anteriormente, le corresponde el primer punto cualquiera sea su situación con respecto a la  $I$  de arriome, quedando en el último punto el de la bolita tocada.

Los demás se ordenan con respecto a distancia entre la  $I$  de arriome y sus respectivas puntas.

3  
5  
6  
2ª parte:

### Juego

1. Inmediatamente y según el orden que se ha tocado en suerte, tratan de acercarse al cuadrado desde la línea de juego colocada a 3' o 4' metros del cuadro; teniendo cuidado de que la bolita puntera no se detenga en el interior del cuadro, pues en este caso ha entrado en el "molde y no de vuelta", quedando fuera de juego.

Cualquier jugador después del 1º, puede lanzar su bolita bien sea a la puntera del contrario o bien al cuadrado donde están colocadas las bolitas a jugar con el objeto de sacar alguna del cuadro. Pero su acción debe ser acompañada de las palabras: "cuadrado"; "saca" (la puntera de un contrario); o bien "cuadrado y todo, es juego".

Si consigo sacar fuera del cuadro alguna bolita o tocar la puntera de su compañero le corresponde el primer punto en el desarrollo del juego.

Ordenados de este modo, al primero que le corresponde jugar, (por algunas de las circunstancias antes dadas o en últimos casos por el azar) debe tirar su bolita desde su altura del brazo caído y desde el lugar donde se ha detenido la bolita puntera; bien hacia el cuadro o a la de otro jugador o a un lado a la vez acompañados de las palabras; "cuadrado"; "saca" o "cuadrado y todo, es juego".

Todas las bolitas que en el primer caso con- sigue sacar pasan los límites del cuadro que debe guardar y seguir tirando hasta concluir

con ellas o bien hasta sacar.  
En este último caso, corresponde entrar en juego  
al siguiente jugador.  
En el 2º caso si la bolita del enemigo es tocada,  
éste queda fuera de juego, siguiendo el tirador  
en igual forma. Si el tocado ha ganado alguna  
bolita sólo entregarla al tocador.  
Si durante el juego alguno de los jugadores tiene  
la desgracia de que su pintura quede dentro de  
los límites del cuadro, quedará también fuera  
de juego, colocándose en el cuadro las bolitas  
en el caso de haber ganado alguna.  
Se prosigue de este modo hasta que en el  
cuadro no queden más bolitas.

Jesús J. L. L.



Maria Grande  
 Escuela Nacional N: 28  
 Benjamin J. Cetti  
 Pastor Penalta  
 Setenta años

Refranes

Más cuenta el collar que el perro  
 "Fiera la vida del campo ..... pero pintorosa  
 El que muenta yegua no sirve pa bostigo

3

9

Baria Grande

Escuela Nacional N.º 38

Benjamin F. Cetti

Cristóbal Rosaloto

Cincuenta y cuatro años

### Espritus.

Cuando una víctima del funeral del gaucho oraba su último suspiro junto a un árbol, la primera noche después de su muerte, ese árbol ofrece a la vista de los vivos un maravilloso espectáculo. El árbol se meudica y con profusas llamas ilumina una gran extensión abismal la luz roja por la distancia.

Pero, oh! sorpresa, al día siguiente el árbol se encuentra intacto.

---

Localidad - Maria Grande  
Escuela - N° 28  
Nombre - Benjamin J. Petti  
" del narrador - Bernardo Scetti  
Edad - Cuarenta y ocho años

Ordinanzas

Los Pies

Del zaguan a la cocina

Chique, chique

Como la gallina

María Grande

Escuela nº 28

Benjamin J. Betti

Tsidora Montero

Setenta y dos años

Adivinanzas

Candelero y vela encendida

Ventana sobre ventana

Sobre ventana un balcón

Sobre el balcón una dama

Sobre la dama una flor

---

María Grande

Cruceña Nacional N.º 38

Benjamin J. Cetti

Tiadora Montoro

Setenta y dos años

Curanderos.

La mordedura del perro es curada con un  
moción del pelo del mismo animal, arrancado  
del lomo y luego quemado. Esto se coloca sobre la  
herida, cuyo cura es segura

---

Maria Grande

Escuela Nacional N.º 37

Benjamin J. Betti

Tridora Montero

Setenta y dos años

Curanderismo

El asma se cura, tomando un huevo cortado de un gato negro. La piel debe estar frente al cuerpo

---

Maria Grande

Cruce Nacional 7:38

Benjamin J. Betti

Pastor Penalta

Setenta años

Superstición.

En estas regiones, cuando un caballo con un  
fínki tiene la desgracia de rodar, aseguran los  
viejos que formando cruz con el camino a pasado  
un Aquara, motivo de la rodada.

---

Alcarría Grande

Escuela Nacional N.º 28

Benjamín J. Cetto

Tridora Montero

Setenta y dos años

Adiunanza

De zaguán largo  
y oscuro

Lo roran a Don Juan

desnudo

El Sable



Maria Grande

Escuela Nacional 7:38

Benjamin J. Cetti

Luis elborje

Setenta y more años

Ordinanzas

Iglesia de barro,	-	horno	}
sacristan de palo	-	pala	
hijo menudo	-	pan	
padre barbudo	-	escoba	