

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

ENTRE RIOS

40

EGIDO DE FELICIANO

Maestro ADELA G. DE CORONA Escuela Nº 30

Fojas 3

OBSERVACIONES

Folklore Argentino

Ejido de Feliciano - Pcia. C. Rios

Escuela Nacional N° 30

Persona que lo narró: María M. de Cáceres

Edad 82 años

Maestra: Adela G. Corona

Antonio María

Era Antonio María, un médico tan afamado que llegó a conseguir el nombre de "Abdías Santo". Vivió en la época en que el General Urquiza era gobernador de Entre Ríos.

Nació Antonio María en un paraje llamado Monte Grande. Era rubio de ojos azules y estatura mediana. En su juventud, enamorado de una muchacha del barrio y como sus padres se opusieron a su casamiento, fue tal su indignación que renunciando al hogar y a la familia se lanzó a la vida errante jurando no tener más casa que el monte.

Vagó mucho tiempo y se dedicó al curanderismo, eligiendo como morada un paraje próximo a la laguna Zenitez que dista unas cuatro a seis leguas de la ciudad de Odú Juri de Feliciano a inmediaciones de la Estancia La Florida.

Había allí una especie de rancho donde iban los enfermos a curarse, y asegura que ninguno de sus enfermos murieron, de ahí el nombre de "Abdías Santo"; además no usaba calzado y cuenta que preparaba agua, barro, espigas etc pero a sus pies no se le adhería nada, permanecían secos, limpios y sanos.

Curaba con el agua de la laguna Zenitez, hoy Laguna Santa y la siguiente oración que repetía el enfermo.

"Por este caminito voy
Con todo mi corazón
Señor Antonio María
Abiza tu mano derecha
Y echame tu bendición"

Habiendo tenido conocimiento el General Urquiza de la vida errante que llevaba Antonio María y creyéndolo un gaucho, ordenó fuera curado

199
195
asi lo hicieron los cascados de Urquiza y de Tandil. Al morir quedo
trudido en el suelo con los brazos abiertos en forma de cruz y cuentan todo
las personas que sobrevivieron de esa época que en ese lugar existe hasta
hoy la señal de esa cruz en el suelo: no crece el pasto, ni se moja
cuando llueve. Este hecho sucedió cerca de la Laguna Berity y como
es de suponer su cadaver fue sepultado allí.

No hace mucho hubo quien intento trasladar sus restos a este
cementerio viudo con sorpresa que alli no estaban. Hay quien asegura
y la que esta historia me ha narrado tambien le afirma, que el alma
de Antonio Maria, no gustaba que sus restos permanecieran alli
los ha trasladado a la Laguna Iberi (Berity).

Este caso es veridico, la que esto ha narrado, ha conocido a Antonio
Maria y muchos de sus milagrosos curos.

Folklore Argentino

2

Ciudad de Delicias ^{Prov. E. Rivas}
Escuela Nacional N° 30
Maestra Adela I. Corona

La Chamarrita

(Bail)

La Chamarrita es un baile tradicional. Se baila como una polka al son de un acordeón y acompañada del siguiente canto

'Chamarrita del augurja'
Caracá seco, cambá 'tuya'

Los parejas bailan y cuando el músico lo ordena, forman todos los dancistas una rueda, donde la pareja que designa el músico dicen una relación, luego se sigue el baile hasta que todos los parejas hayan dicho una, como en la forma anterior.

Shotis con largadas

Se baila con pares de shotis y al dar la vuelta, todos los dancistas toman a su derecha y toman la de adelante, al son de acompañados zapateos y haciendo pasar con toda compadecida a su compañera con una vuelta por debajo el brazo.

Folklore Argentino

3

Ejido de Feliciano ^{Pavia E. Piva}
Escuela Nacional N° 30
Maestra: Adela G. Corona

Juegos Infantiles

Nándú: ¿quieres charque?

Los niños forman una rueda, en el centro una niña o niño, que hace de "mosca", a fuera de la rueda, otros que hace de nándú.
La mosca pregunta: nándú: ¿quieres charque? el nándú contesta: "no quiero porque es muy duro.

Mosca: Nándú ¿quieres gallina?

Nándú: No quiero porque es muy blanda -

Mosca - Nándú ¿quieres mosca?

Nándú - Quiero porque es mi comida.

El Nándú corre a la mosca, al rededor de la rueda, éstos tratan siempre de proteger a la mosca; si entra el Nándú en la rueda, dan salida a la mosca y apusan al Nándú. Cuando el Nándú consigue tomar a la mosca, el juego ha terminado.

Abuelita: ¿que hora son?

Una rueda, en el centro un niño, ademas en busca de algo.

Los que forman la rueda, giran y en coro, o separado, preguntan:

Abuelita: ¿que hora son?

Abuelita: ha una

Niños - abuelita: ¿que hora son?

Abuelita - has dos

Niños abuelita ¿que hora son?

Abuelita - has tres - los niños pueden preguntar tantas veces como

quieran -

Niños Abuelita - ¿que busca?

Abuelita - Una agujita

Niños - Para que la agujita?

Abuelita - Para coser una bolita.

Niño - Para qué la bolita?

Abuelita - Para guardar un rebuquito.

Niño - Para qué el rebuquito?

Abuelita - Para castigar a todos mis hijos. Al decir esto se levanta, los niños saltan la cama y corren, la abuelita los corre cuando consigue tomarlos. Los da una palmada en la que ha sido castigado, pasa a ayudar a la abuelita, hasta tomarlos a todos.

Arroz con leche.

Una rueda, en el centro una niña con los ojos vendados
Grandes cantan:

Arroz con leche
me quiero casar
con una señorita
de este lugar.
que sepa coser
que sepa bordar
que sepa abrir la puerta
para ir a jugar.

En el centro contesta, señalando a tres de la rueda: Con esta sí
con esta no, con esta señorita, me casaré yo.