



América reunida  
Sept 15/92

1

# Folklore Argentino

Revista Nacional N° 60





Sociedad "Don Cristóbal" 2

Escuela Nacional N. 60 6

Nombre de la Directora: María Angélica Domínguez  
Docente: Basilia María Langos

Nombre de las personas que lo narraron: Varias personas del lugar.

## Creencias y costumbres

a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales:

Entre los Paucos creían que las estrellas, eran niños vidios y la tía Láctea el camino donde esos niños cazaban aves nuevas. (de "Orígenes, costumbres de Roberto Levillier").

Es creencia generalizada entre los pobladores del lugar que el eclipse, ?

En cuanto al trueno y al relámpago atribuyese a resaca de Dios y a la luz que lleva en la mano en el mismo momento, lo que lleva a la tierra en la forma que se le llama trueno y relámpago o resaca más comúnmente conocido.

La luna nueva fue atrae sueto a la persona que la ve primero de una casa, y las muchachas debían saludarla diciéndole: "Oh luna hermosa, daime salud y dinero y a (nombres del niño) por compañero."

Cuando hay truenos denariados fuertes, lo que atemoriza a niños y grandes, acuden a los medios difinitos para que no se produzcan con tanta intensidad como por efu.

Quemas palitos de juto; haces una cruz de al sobre  
un ladrillo del fogón y colocarlo frente a la puerta  
del rancho.

Para evitar que se produzca una tormenta lo que llaman  
arrazón, o tiempo armar, hacen con el hacha una  
cruz frente al lado que aparece la tormenta, luego  
lo cha en el suelo y clavan el hacha en el centro  
de la cruz, santiguándose después, seguros de que  
la tormenta ha quedado estada.

Cuando la luna nueva aparece con los "pigueros" para  
el norte, anuncia lluvia en el periodo de la luna.

El cometa, o estrella con cola, es temible en aparición  
pues creen seguros que su aparición anuncia: guerra  
lluvia muy abundantes y a veces hasta el fin del mundo.

El arco iris producido (según creencia generalizada entre  
el elemento superstitioso) por la excreta que detalla a embrión.  
"Corriendo los ruidos se chocaron y de dolor se puse  
con a llorar, al ver esto, el sol cuando visto trazar a  
compararla, primero después de culpar sus lágrimas  
Tendieron sus lágrimas en forma a aquellas, para que  
se secaran, en tal forma explican la causa y el efecto de in-  
feriores, el que es abundante signo seguro de com-  
tura del tiempo.

Las manchas de la luna son (según creencia general) la  
virgen María, con el Niño Jesús sobre la cunilla.

La abundancia de estrellas anuncia seguro de lluvia  
muy pronta, y lo contrario, cuando están escasas.

Cuando una estrella corre, (según unos) predice de-  
fuerza al que la ve correr, y según otros, felicidad.



si no avisa a nadie que la ha visto.

3

Entre los quichuas, i calchafius adoraban el fuego y el vapor a quienes tenían consagrados unas pequeñas casitas que adornaban interinamente con varas, tendidas con sause de animales y cubiertas de plumas de cranes, cobre. Tal era su confianza en esos amuletos que como en las varas enclimadas, que los ponian en sus chaclas, en sus casas, en sus fuebles para prevenirse de los meteoros, de la epidemia y de la langosta. (Orisines Argentinis per R. Benlier).

### Luz mala

Es creencia general entre el elemento del lugar, Luz mala cada y fundamentada (entre otros) de que la luz mala aparece en lugares donde ha sido enterrada alguna persona cuya alma en pena pide en esa forma velas u oraciones para su tranquilidad; otros afirman que se ve en el tronco de algun arbol donde ha enterrado dios una persona muerta ya, apareciendo entonces de un color azulado, basando y cubriendo a lo largo del arbol, forma de ansas para ser extraida, y de tranquilidad al alma.

En un lugar llamado "Cajera de Don Estanislao Sola", afirman ver en noches oscuras, o cuando está el tiempo amainado (amenazando tormenta), una luz que aparece y desaparece, atemorizando al que la ve, pues ven en ella, el alma del finado Sola, dueño de la casa, que esto hace muchos años.

En el "Luzito del arroyo Don Cristobal" donde se encuentra una cruz, pues fue enterrado un hombre que murió ahogado en el mismo lugar, es temido para cruzarlo durante la noche, pues afirman ver una luz, que es el alma del muerto que allí yace.

nigento en la casa.  
La flor de un día (planta de jardín) que da sus flores en el  
extremo de las jiradas una sola vez al <sup>calor de</sup> día y una flor vini  
camonte, la neñoren donde hay muchachos solteros  
pues anuncia casamiento lo mismo fue el quinto.

La foronaria, flor de la pasión llamada por los suaver  
vies suburucueja, cuyo origen es aún incógnito, sta  
nida atribuida al Sr. Corbantes, a una jota de la zampa  
del Redentor del mundo en los tiempos verbos fue  
trascrito dedicado a la misma flor.

Y acaro cuido el herido  
Ja sin fuerzas trestangute,  
Al punto inclino la frente  
sin escalas un fuido  
de aquella dulce inoante  
una jota caji al suelo.  
Y la tierra sin consuelo  
boto' una flor de esperanza,  
Como prenda de la atianza  
entre los hombres y el cielo.

Esta flor se cierra y marchita al ponerse el sol y no  
se abre ni se abre su bello hasta que el astro se  
parece. (De "el campo Argentino" W. Lasso).

Substituciones relativas a animales

No hay duda decirse un solo animal que no tenga algo  
se le atribuya sea un sea bueno o mal afino. El que  
se lechucha, es considerado como animal de mal afino  
cuando futa cerca del rancho donde hay enfermos, es  
indicio presuro de la muerte de aquel, o presafio de de  
francas aunque no haya enfermos.  
Y quel caz se le atribuye al Carpintero cuando trabaja  
con el pino en un país cercano al rancho, es indicio  
que se tendra que hacer pronto un cajon de muertos



de la persona fue roto el huevo con y a guisa la vida con sus enormes y penetrantes ojos.

El gallo cuando se para frente a la puerta de una habitación, cantando, anuncia muerte para el que lo ve.

Los perros cuando aullan sentimientos que infundieren a muchos, (que dicen lloran, por que dicen ven adivinas o malas visiones, deben ponerse unas chapaletas boca abajo y si no se consiguen que callen, se pone una formando cruz.

Las gallinas cuando se cuentan durante la noche anuncian muerte en la casa y para impedirlo de he pegarseles con una caña de Castilla.

Las vacas cuando balan durante la noche, signo de muerte en la vecindad.

El camaleón, animal fabuloso, considerada su pisadura como mortal, entre toda la gente del lugar.

Los pinchos: fue presagio buen viaje cuando se oye cantar en el trayecto.

Un sapo muerto y colgado fuera arriba anuncia lluvia.

Una víbora encontrada en el camino (pero atarejada) anuncia mal resultado en el viaje o empresa que se inicia.

Los cuillos sacados de la cola de los lagartos son considerados como amuletos o paji (maraca).

Una pañita seca proporciona suerte al que la guarda cuidadosamente.

El silbo cuando pilla sobre una persona anuncia dinero siempre que se fuma y se guarda con cuidado manteniéndolo hasta que anuece.

En el vestido de una novia, anuncia un caso suiente feliz.

Las arañas chiquitas negras después de las 12 del día, anuncian suerte para quien las ve, siempre que se ponga encima de la cabeza.

Las blancas anuncian desgracia.

Las pulgas cuando pican en las manos anuncian casos.

Una junta de caballos blancos es suerte para todos, siempre que los vea y después de cuatro cincuenta en un tiempo determinado, tendrá presente el nombre del primer varón a quien de la mano, pues será el mismo del que llevará a ser su esposo.

Las fallas blancas impiden el matrimonio, por lo que no deben encarse donde haya reuniones.

Ver una víbora en Viernes santo trae suerte a la persona siempre que sea sin buscarla.

La aparición durante la noche de un gato blanco que se vea de la cara es considerada de mal agüero.

Las fallas de Terenzo pelau anuncian desgracia.

Cuando un perro se arrastra desde la casa para afuera anuncia de la salida de alguno de la familia.



Por el cantar cuando canta batiendo sus alas anuncia  
visitas

El centeseo y la paloma también son considerados  
de mal afuera.

El Chicoflo o cachilo cuando canta de tardes anuncia  
viento sur o frío.

El teru-teru cuando vuela cantando cerca de las ca-  
sas anuncia de novedades.

El fricflor o teuta picando sobre los flores, muy cerca  
de las casas, anuncia buenas noticias.

Los bijua' cuando cruzan en bandadas anuncian en-  
cuentos.

Los alvaciles y las borujas voladoras anuncian tem-  
poral cuando aparecen en gran cantidad.

Los manijias negros cuando entran en una habita-  
ción, anuncia defunción de luto en la familia.

Otros, cuando con los dibujos de sus alas, remuevan  
números el que tiene la suerte de tomarlos y  
descubrirlos, debe comprar el mismo número o  
derogación en un billete negro que sacará la  
lotería.

La fallua cuando canta como el falla debe  
se encerrada, pues es indicio de defunción de alguien  
en la casa.

El baulero cuando vuela por las noches, por ser una  
pequeña voladora contenida también en un huevo  
también defunción pero sueloy poner algunas fa-  
llias y fue ocasionada la muerte instantánea.

Lo oí a un viaje muy largo, y el aumento de familia cuando lo hace de aquí para adentro.

Cuando el falo se lava la cara anuncian viento prove niente del lado que primero mira el falo después de lavarse.

Dicen que no se deben matar falo en las casas por que suceden 7 años de oharo en la familia; el mismo efecto cuando se fueren una vebra.

En las casas que dejan aumentos falo repro aumentan los bienes.

Cuando los falos cantan de noche, antes de la hora acostumbra, anuncian serrazón.

### Substituciones relativas a Jamas purales

Antes de hacerse la maquina tulladna, cuando esta se hacia por medio de jefas, y fue era necesario que hubiera viento para hacer volar la chala del trijo o lino, se le tenían rofativas y promesas a (San Gilms) y si en ello no conseguían que coflara viento, colocaban una cabeza de basual en el estremo de un falo, como un medio eficaz para conseguir lo que deseaban. (Veririn de todos los pobladores)

Un anuncio seguro de buena cosecha en el año es la abundancia de frutos en los paraísos.

Existe en El Tumbito, (Don Cristobal 2º) un señor quien hace una experiencia que él conati dere como <sup>de</sup> mas eficaz resultados que las mismas predicciones científicas para saber el mes que



habrá lluvias. Esta consiste en colocar 12 cebollas de cabeza en círculos correspondientes a un mes del año. Ceba luego sobre ellas siete granos de sal y al cabo de 12 horas en la cebolla donde se han derretido los granos de sal, échela el mes en el que habrá lluvias.

(Requiere por el Sr. Martín Perz y conocido por muchos del pueblo).

Para curar un animal (cunuscocu) varis son los procedimientos que emplean considerados cualquiera de ellos como ruá eficaz que los tratamientos curativos. Esos: Con una planta de espartillo se hace un rudo abierto, el que se coloca delante de la vista de la persona que va a hacer la cura, fuere después de mirar por el al animal en la parte enferma y luego de hacer el rudo, tira la planta por sobre la cabeza sin mirar donde ha caído.

Otro procedimiento es el siguiente: Se sigue al animal enfermo recubriendo el pelo y repitiendo tres veces los números desde el 12 hasta el 1.

Otro procedimiento para curar la misma enfermedad es colocar en el pezuño del animal una jarra de cuero o una cabeza de perro.

Cuando están enfermos de moquillo se les hace en la nariz una humareda con lomas quemadas.

Cuando están enfermos los caballos del mal de orina se le cortan las navillas en cruz.

Para el mismo mal, atándole la cola con una tira de enagua.

O golpeándole la cabeza con la mano de un mortero de pisa maza o sufo.

Cuando están enfermos de nube en los ojos, se mezcla la ceniza de un habito de álamo con sal y con un cartuchito se soplan en la vista enferma para curarlo.

Para curarles la resquera o desortipán como lo llaman se corta una cuerda de la cola y se ata en la pata contraria a la altura de los hombros, más que del jarro.

Cuando se tiene que domar un potro, para asegurarse su éxito, el domador mofa sus manos con su propia orina, y luego pasele delante de la nariz del redomado.

Cuando las fallijas parecen un huevo sin cáscara dicen que ha librado un viento.

Cuando están enfermos de (mosquillo o pepa) para curarlos se les ataniza una pluma de la misma ave en el pesuero.

Entre los tribus de los Saupeos tienen la creencia de que al ser creados los cuadrúpedos los pájaros y los insectos, los más afilerados salieron fuertemente de las cuevas que servían de talleres a los grandes fabricadores; pero los toros y los vacas salieron los últimos y amustaban tanto por sus cuernos que los hombres taparon la entrada con grandes piedras, de este modo explican la carnicería de animales que vemos antes que los españoles los llenaran, ese pueblo había dejado abiertos imprudentemente los cuevas. (De Orígenes Argentinos por R. Genillier)



Cuando las fallijas están enfermas de lo que llaman (entresamiento) debe matarse una y quemarla para que la peste termine.

Para que las fallijas posean luz que llaman vidal, se coloca un huevo en el nido.

### — Supersticiones relativas al Juego. —

(1) Entre jugadores el que es más favorecido por la suerte se le atribuye esto a la influencia de la pluma del caburí o que tiene pacto con el diablo.

Al entrar a la sala de juego debe tener cuidado de entrar con el pie derecho, pues si lo hace con el izquierdo es seguro que perderá.

Para ser favorecido en el juego debe llevar en el bolsillo, billetes de rúscas en número impar.

Una tabita de cordón llevado en el bolsillo del jugador sirve también de amuleto o pañi.

### — Supersticiones relativas a la muerte, juicio final etc. —

Existen muchas supersticiones referentes a lo que se practica en los casos de muerte. Entre ellas las siguientes:

Entre algunos dependientes de indios de los guaraníes (observados en San José de Feliciano por esta Dirección) persiste aún la costumbre de aferrar equis aferrado al muerto las piernas en abundancia que desgranaban los granos durante dos o tres días, dejando hasta pasar

a personas extrañas para que lloren en forma las más impresionante (llamándosele a estos llorones o flautas)

Al conducir el muerto o difunto, los deudos y amigos al pie al son de música, de guitarra y acordeón hacen el trayecto alternando unos momentos de llanto con otros de alegría, dirigiéndose en el juego de bocha, taba, etc. bebiendo en cantidad lo que sea ven a hacer después de enterrarlo, al rededor de la sepultura.

Igual ceremonia realizan cuando al poco tiempo se colocan la cruz después de haberla velado una o dos noches lo que fue motivo reuniones que terminan en embriaguez por lo común.

Velan también (esto observado en el lugar) después de sacado un muerto de la casa la mesa durante 9 días rezando todas las noches por el alma del difunto o hasta que se terminen las velas que le han sido ofrecidas a aquel.

Cuando el que muere es un niño (aujelito), no lloran, pues dicen un aujel nias para el Cielo convirtiéndose la ceremonia en juegos y diversiones (del lugar).

Al conducirlos al Cementerio no los llevan en cofin, sino sentados sostenidos en palo o cruz, y al son de flauta y acordeón. Llevando hasta prestar el (aujelito) a los amigos más íntimos para proporcionarles diversiones (observado en San José de Feliciano).

Es superstición muy generalizada disponer a los muertos de alhojas y remedios o zapatos para que el alma pueda ser admitida en el Cielo (recorrido en el lugar).

Los Paupas creían que cuando moría un indio, iba



su alma a reunirse con la deidad que preside los destinos de su familia, para gozar con ella de la suprema felicidad de una eterna embriaguez.  
(Oficio Arquetipo por Fr. Leñías).

Que en el cielo únicamente pueden convivir los con-  
pachos y conachos por lo que se empinan en tierra  
el mayor número posible a fin de gozar de  
mayores curistades en el otro mundo (recorrido en el tlapal).

La muerte de una persona (en el tlapal) trae apare-  
jado varias supersticiones o creencias según los  
diferentes aspectos del muerto, o de su enterramiento.  
Ejemplos:

Cuando el muerto permanece con los ojos o la bo-  
ca abierta, es signo seguro de que heredará un pro-  
pio miembro de la familia.

El mismo anuncio cuando el carro fúnebre tie-  
ne que esperar mucho para que desaparezca el cadá-  
ver de la casa.

La persona que finiera así recordada debe colocarse  
dentro del cofín en posición acostada.

Lo mismo advirtiéndole un tercio de tierra al ser  
enterrado, a veces advirtiéndole a éste una moneda.

Cuando el muerto es (auselito) se le ata un cordón o  
cinta en la cintura y toda persona que desee  
saber una gracia de aquél le hacen un nudo  
en el cordón, advirtiéndole pedir dos o tres o más  
gracias en cuyo caso se pedirían también dos o  
más nudos (uno por cada gracia que se pide).

Al sacar el cofín de la casa si se saca del lado  
de la cabeza, es signo seguro que heredará un miem-  
bro de la familia muy pronto.

Cuando un enfermo grave pide la ropa para vestirse, es señal *huinquisei* que se morirá.

Lo mismo cuando pide cambios de cama o de cabeza en la misma cama.

Cuando un hijo o hija ha llegado a faltos a su madre, *peñicote*, después de unenta afecella, anesfuran su pie saca la mano en la sepultura, invoca cuando terro a quien lo ve, y en tal caso el *huinquisei* es medio de hacer que no la saque más, es haciendo que la madre castigue con una *trari* ta durante tres veces seguidas.

Cuando alguien deudo estrana mucho a la persona muerta para hacer que termine este sentimiento debe pasar tres veces por sobre la sepultura del difunto durante tres veces seguidas.

### Fantasmas, Esíritus, Duendes

Existe en el Distrito de Tufes los pobladores, los consideran terribles o *asombrados*, ya que fue una luz, un animal o un alma en forma viviente, aparece en días y horas determinadas.

En el campo del Sr. Escali (estancia del Distrito) los días viernes por la noche después de los 12 aparece un bulo que atemoriza a los peones. (por cosas que tienen estas supersticiones) pues cuando lo ven, persiguen o se acercan desaparece no se ve donde está hasta la mañana siguiente (repetido por un par de la estancia y luego repetido por otras peñas).

Es conocido con el nombre de fantasma, un aparecido *manicote* alto que se ve por la noche por lo general debajo de un árbol, en noches



de luna aparece vestido de negro y en noches obs-  
curas de blanco.

"En un árbol situado en el campo del Sr. Juan Diez  
Fernandez, a poca distancia de esta Escuela refie-  
ren varios vecinos ver una mujer vestida de bla-  
co que llora en forma impresionante especialmente  
en noches oscuras o cuando está el tiempo anublado

x En una familia donde tan siete mujeres o varones  
defiende, el diablino se transforma en un animal  
que cuando es mujer es afueta o un escarame,  
parafar blanco, y cuando es varón un perro, ca-  
do o otro animal no muy bien definido ni con-  
cido apareciéndose y asustando a sus enemigos  
en las noches de Martes y Viernes después de la  
12, su cambio a sus amigos no los asustan.

Se dice también que visitan los cementerios  
sacan los cadáveres para alimentarse de ellos  
por lo que el que tiene la desgracia saca muy po-  
co y en los días que debe transformarse no con-  
viene por lo que es siempre persona muy débil y  
de mal aspecto. A tal aparición se lo conoce con  
el nombre de lobison.

x Existe en P. del Comisary un lugar conocido por la su-  
erte de "Cerrito" por donde era peligroso pasar, después  
de las 7 de la noche, pues allí aparecía una lag, un  
perro negro o un chancho que hacían imposible el  
por se iban viendo los personas obligadas a re-  
ceder. Estas apariciones eran atribuidas a una perso-  
na del lugar (pero aún existe) que se decía era  
lobison.

x Lo mismo se atribuía a otro sector del mismo que  
fue como a un sector espaa i lufas, que era fante  
vulso veia aparecer ya en punta de poro, anes

o 'lucos, y fue arrojada a' fueros ellos no fueran  
 "Cuéntase que después de un disuato con cierta  
 persona del lugar, se le apareció en forma de un  
 enorme perro en rou de atafes, y que aquel fue  
 viendo defenderse le dió un bastonazo en una  
 pata lo que lo obligó a huir. Para comprobar la ver-  
 dad de la versión aseguran haber visto a dicho  
 señor, y esto al día siguiente del suceso.

La casa en que habitaba tal familia (hoy ya  
 no existe en esa) fue desahitada mucho tiempo  
 por temor a aquella creencia.

En el mismo pueblo otro paraje llamado "La va-  
 rnal" se dice que aparece por las noches en me-  
 dio de la calle un caso de ruento, o una mujer  
 con luces en las patas, haciendo ruido con el pie  
 no y hasta se asegura haber oído que decía "vuelta  
 para el freno". Tal aparición se atribuye al alma  
 de un cura que ofició en el mismo pueblo.

También en lo del Uruguay, en un lugar (costa del  
 río) conocido por "La Salamanea" se oían en los  
 meses de Verano a la hora de la siesta, en lugares  
 donde el ruente era más espeso se oía una mu-  
 sica muy melodiosa, que al vulgo llefó a bautizarla  
 con el nombre de marsoberna y cuya atracción  
 era sorprendente pero por más que se recorrian  
 distintos parajes, no se conseguía nunca ver los  
 mismos cuerpos instrumentales produciendo notas tan  
 armoniosas, pues éstos se trasladaban de lugar  
 a medida que alguien buscaba su origen.

Era mayormente temido por las labanderas quienes  
 a esa hora abandonaban el lugar, pues dicen con  
 vivo un caso con una de ellas que le causó la  
 muerte de su hijo.

Otra se entofueció por haber visto al pie de un ar-



bol, el diablo ardiendo, a la hora de la siesta.

En el lugar existe una persona, llamada Dionisio Cancha quien refiere el caso de un aparecido en alguno del otro mundo pero en forma de un bulto lo que se le veía en tal forma una noche en el camino de San Kanurey a Campo, y al intentar pegarle en el cuhillo, fue este roto en sus hojas, que llefó a defunto medio privado (demente).

Como fantasma de la selva de Wainona <sup>esta</sup> (la abuela de la yerba o la Caa Jari) citada en Laurel y Encina por Apulo retti y fue es la siguiente.

Vivía en un rancho un matrimonio anciano con una hija única y eran muy pobres. En cierta ocasión fueron visitados por una persona que lo sedujo al hacer por una noche, los visitos eran muy poche pero de muy buena coazon por lo tanto mataron la hija ca fallia que tenian para dar de comer al huesped. Cuando este se despidió los pregunti que descaban en recompensa y le contestaron que nada hacian, pero a tanta insistencia pidieron una planta para su hija y entonces el huesped transformo a la hija en la planta de la yerba apreciada por todos y fue por mas que la erben siempre aparece.

Es creencia tambien que los duendes en una visitas que a la hora de la siesta andan recorriendo la selva, mas apartados o donde hay niños desobedientes irrevels que a muchas veces, de medis han con que que sus hijos permanezcan dentro de las habitaciones en las horas de siesta, atrayendolos con aquellos.

Lo mismo consigo nombrandole al Cues que los a niños mas pequeños se lo hace taner cuando se deu algo que no se les quiere ceder, diciendoles que

el Que lo llevara.

Son creencias del culto de P. del Crucifijo, que en de  
terminadas épocas aparece para tener de todos una  
mujer completamente cubierta que llaman por esta  
causa la Viuda, quien no deja jamás verse la  
cara, pues tiene esta cubierta con un velo; tam-  
bién pueden conseguir acercarsele.

Otro, es un Chanchó que penetra en las casas,  
recorre las calles, ratta ruidos, alambrados en  
forma sobrenatural y así fue jamás trayendo con  
resaca tomarlo, enlazándolo o hiriéndolo por  
cualquier medio que la altura pone en juego.

Una creencia realmente curiosa fue la superstición  
hace pasar hasta la época, es la experiencia que  
realizan determinadas personas para llamar los espí-  
ritus de cualquier persona viva o muerta.

"Para ello utilizaban una resaca de forma redonda  
de tres patas que no tenía ningún claro es decir  
que sea encolada (hay quien la hace con otros de  
esposos) sobre la que deben colocarse las pal-  
mas de los manos de las personas (tres o cuatro)  
que desean presenciar la experiencia hasta que  
aquella se calienta. Luego el operador dice una  
palabra en secreto (no ha sido posible conseguirlo  
por resistirse quien lo usaba a decirlo que dice quide  
la propiedad) llamando insensiblemente por tres veces  
el espíritu de la persona que desean, y que eno-  
ca sus efectos por golpes que di la mesa com-  
pletamente sola. Pueden en esta forma, hacerse  
preguntas que responde con determinados ruidos  
de golpes según los órdenes del maqueterador, y  
afectan que hasta puede bailar sola, cuando este  
le ordena y le canta o toca alguna música que  
el momento haya conocido.



Cuando durante las horas de la siesta, se producen un recambio de viento, ven en él la presencia del demonio o fucifer, y a fin de que pare lo más pronto posible, dicen Cruz diablo, cruz diablo.

El día 24 de Agosto día de "San Bartolo", es día de muchas precauciones entre la gente del país, pues dicen que anda el diablo desalado y es propicio un incendio en el menor descuido como lo quisimos evolver accidente provocado por la presencia del demonio en acción.

Cuando en los noches de luna, unos pájaros (sea la repetición lo ve enormes y solienturales, dan gritos afudos cruzando el espacio, don brujos que en sus días andan transformados en ves di veriano, por eso dejan oír sus carcajadas.

Cuenta Tambosetti en "Lauel y Cusiua" la creencia que nalgada entre el Chacabuco de que el fruto más sano de de la planta de peñafallo o hueso de fallo (planta silvestre que da sus frutos blancos, muy pesados por los rinos, son el alveo de las jorcuetas, y fue los más chicos, rasfritios y amucidos, son el alveo de los riefos).

## — Brujería —

Entre los medios, que se han de mano algunas personas que ven en las brujerías o hechicerías, el modo de conseguir lo que la naturaleza o las cosas no lo consiguen (accesidos entre el elemento del cuerpo) son los siguientes:

Grabillando con alfileres una retrato consiguen el movimiento del todo el cuerpo en la persona a que pertenece la fotografía.

Velándolo consiguen la muerte de la persona, después de profundos sufrimientos, sin que la ciencia sea de curar el mal que lo consume.

Para paralizar una parte cualquiera del cuerpo de una persona tratan por cualquier medio de conseguir una pieza de ropa interior de la misma persona, pegando la parte determinada de la pieza con alfileres. Luego colocándola luego de bajo de un ladrillo en la habitación de la persona que fue elegida para el daño o maleficio. Cuando dicha persona pasa por el lugar, empezará el sufrimiento.

El folio de las 4 uñas coladas en vinagre disueltas en una bebida cualquiera (agua, vino etc) y haciéndole beber a la persona elegida para el daño, consiguen la locura (demenia) de ésta.

Enterrando la fotografía de una persona, consiguen la muerte del que aquella representa.

Hablan también de amuletos o reliquias que los consiguen fuera de los preliminares para conseguir lo que desean. Los que llevan coladas al cuello sobre la piel, o en los huesos de la nose interior, siempre invisible.

Para preservarse de la acción de los maleficios, daños o hechizos, acostumbra a conservar en su poder una planta de ruda verde o de pepi cuyas hojas en infusión destruyen lo mismo el efecto de aquellos.

Con el mismo fin usan los varones la cancheta con la cadera al revés, (es decir para la espalda) y los mujeres las enaguas o los cordones al



vez.

Uno remedio considerado para curar el daño, es un te de chaufleta de friego rojo

Cuando fueren a traer desgracia en los habitantes de una casa, echan del en abundancia en lugares que no sean descubiertos (lo que llaman salas la sala)

Hablan también de dar vuelta la fiada de la persona que desea dañar,

Para hacer alejar una persona de una casa, (una visita por ejemplo) acostumbra a hacer una cruz de sal dentro de la puerta siempre que la persona no lo vea) y para conseguir que no vuelva más dar vuelta la villa en que ha estado dentado durante la visita.

## Curanderismo

Los vegetales, animales, procedimientos o combinaciones de aquellos u otros objetos utilizados entre las personas que se consideran como curanderos, llaman das más comumente en el lugar medicinas.

Esas:

Para curar el aire dolencia que produce dolores, torceduras, utilizan el azufre, que parado en la parte abierta produce el ruido que atribuyen a la salida del mal.

Para lo mismo los paños de yerbos y ebo sobre una tela de colas rojo colocados en la diu.

También los habe o perotas pesadas en el mismo lugar.

Para el dolor de cabeza, parches de una mezcla de huevo, sal y yerba colocada en la sien.

Las hojas de rosa de heliotropo de naraup, de pipi, de yerba buena, de leufia de raca son utilizadas también para curar el dolor de cabeza.

Otros emplean procedimientos como por ejemplo, apretar la cabeza en cruz,

Otros llevan una piel de víbora o (palecho) como la llaman, dentro del sombrero, de manera que toque la frente.

Cuando esta es producida por fiebre utilizan las hojas de rid, tartajo palani palani etc colocándolas en jadas y cambiándolas a intervalos.

Para lo mismo dando a beber agua de pedra (de granizo).

Cuando una persona se ahoga con una espina de pescado, debe atarse el cuello de afuella con una cinta para ser la medida del pezenes del gato. o peno.

Cuando una espina se ha introducido en una parte cualquiera, se le coloca un parchecito con cera derretida en aceite.

Cuando la quichazo ha sido producido por la espina de la raja (pez) única forma de curar se, de lo que resulta mortal, es ventar (hacer un agujero) de la parte pinchada.

El mismo procedimiento usan otras medias



Para curar el reumatismo (llamado entre ellos  
romatis).

Para el reumatismo oho curar con un foz de esto  
pa untada con clara de huevo y aplicada en  
la parte afectada, lo que es conocido con el nom-  
bre de rebua.

Cuando el dolor de reumatismo es en las muñecas,  
usan gladas a ellas una cinta de los de alparaga-  
tas, generalmente de color azul.

Las fricciones con gansa de bisiana de potato, ja-  
carí comadreja y zorrino son utilizados para  
curar la misma enfermedad.

Para los orzuelos, hay varios procedimientos que con-  
sideran eficaces para su cura. Entre ellos.

Mejar fijo dentro de una botella con aceite, en  
el sol.

Pararse la cola del feto en cruz, sobre el mismo.

" un huevo de gallina recién puesto

" un anillo de oro, el que se halla caliente  
do antes frotándolo.

Pasarle el abdomen de una mosca viva sobre el orzuelo.

" el mate que contiene yerba caliente.

Para curar la indigestión crónica lo que llaman  
medir al enfermo, lo que realizan solamente  
aquellas personas que han aprendido ciertas  
palabras (que no deben decirlos por perderán la  
virtud) en la noche virgen de San Juan, y que  
pronuncian al extender una cinta desde el  
estómago tres veces la medida del antebrazo  
y santiguándose. Se repite lo mismo tres veces  
seguidamente tres mañanas seguidas, debiendo estar  
el enfermo en ayunas.

Se conoce el efecto de la cura por fin al repetir la acción contraria diciendo "Teneis, Tenei y Teneia fue se juntan tus manos con la uña", ésta, en el pecho de la cabeza, vino en el estómago.

Para la misma enfermedad, otros utilizan unos paños de pan mojado en leche y rociados con canela, los que se aplican sobre el estómago.

Lo mismo aplicando paños mojados en la orina de una persona del sexo masculino.

O una bobita con ceniza salada, prefiriendo que de jener sea de media.

Entre los té (infusiones) para curar también las indigestiones se utilizan las hojas de la menta, vainilla, mirra, poleo, a suabey, yuta buena, de daves blanco, duraznillo blanco.

Para curar el (empacho) o indigestión cuando refiri ellos se ha pasado al espinazo (columna vertebral), lo curan en las criaturas, dándole primeramente fricciones de ceniza, y levantando después con el pulgar y el índice la piel de frecho en frecho lo que produce un ruido que dicen es cuando el empacho se despeja.

Para los dolores de garganta (llagas, inflamaciones etc) las curan con cocimientos de yerba de la solandina, yauten y harina cruda.

Para que se produzca sin dolor la dentición en los niños acostumbran a colocar en el cuello un collar de ajo, o un diante de perro, o de zorrino un collar de raíces de lirio, o un collar



donde se encierra una larva de cierto insecto.

Para curar el hipo en los niños una redondela de lana colorada que se coloca en la frente, y a personas mayores darle un suato, o tomar 3 vasos de agua. Para la tos son tambien muchas las yerbas empleadas a fin de conseguir su curacion, entre ellas.

Ci de eucalipto, de cogollos de mentillas de charar, la flor de saico, la del araja, flores de boniaja, petals de rosa, de abeli, brabira, el cambara loo, pasaron de naranga con azucar quemada y una gota de aceite; las ramitas de uruzi.

El caballo de asfel y cola de caballo para los niños, lo mismo que la cepa de caballo, curado por ahofito.

La eroba dura y yerba del pollo para indigestiones en los niños.

Para los pulmones, fumerlos de aceite de floripon el que se consigue colocandolo en maceracion durante varios dias, La balsamina en la misma forma tambien para los pulmones.

El balsamo tranquilo o balsamo catolico para cicatrizar las heridas.

Para la misma cura, el agua de espiello, hervido de las hojas y tabaco sobre la herida.

El agua de cedro para golpes internos, tomada con la qualquier hora fria, lo que llaman (tomada a parte).

Para lo mismo el caballo de asfel tambien en cocimiento.

Para el Lasius interno, tomar Aeronaue, o fricciones,  
la parte afectada con grasa de espina o de potro

Para el dolor de muela, son tambien varios los remedios empleados.

Quibus, ed infusiones de hojas de denaques

" " " " " orefano

" " " " " malva mezclada  
con cojollo de saues, unos pañitos de sal y unos  
folos de aceite

Con infusion de hojas de muela

" " " " " antea (altea)

" " " " " frutos de amapola mezclados  
en malva y antea o cola.

Con la corteza del paraiso, del lado fus nira al  
sol, tambien en infusion

Escarbarse los muela en un palito de nio nio  
Colocarse en el hueso de la muela un pedacito de  
claro de hotos.

Tomar un esfaro fuerte, deteniendos un rato el  
hueso en la boca

Quibus con salicunera, con caña afuandiente,

lechas folos de afuandiente hirviendo en la muela  
caricada, por medio de un embudo

Para no padecer de dolores en las muelas, deos  
deumbran a cortarse las uñas todos los hines.

Lo pus no tienen esa precaucion solo todo  
de no cortarse los uñeros, en refin pus sin  
pus padeceran.



Para el dolor de oído, echas humo de un cigarro,  
vertes en el oído unas gotas de leche de mujer  
" unas gotas de aceite tibio  
Una mosta de najo frita en aceite.  
Una lavita sacada con humo de yerba  
Unas gotas de aceite de aluandria.  
Escritas personas en el lefas. fue curar con  
palabras, sin sin ver a la persona enferma, con  
solo conocer el nombre y la edad; tal propiedad  
o virtud adquirida por otra, no la hacen conocer  
por no perderla.

Para la irritación a los párpados (aradores), fázase  
de noche ellos un huevo recién puesto revuelto  
en un pañito fino, blanco y sin pescar (muero)  
el que luego debe quemarse.

Para curar los rubes; unas semillas de zapallo  
masticadas y colocadas dentro un pañito, se vierten  
sobre el líquido congelado con la saliva sobre  
la vista enferma.

Para el corazón, los té de toronjel, de cedrón, de  
ruda, rolos o mezclados.

Las flores de naranjos (azahar) en el mate o en té  
de flores u hojas de esencia de rosa.  
Colocas dos vasos de ruda en cruz sobre  
corazón.

Para dolores en los huesos o reumatismos, otro curar  
la hiel de vaca mezclada en igual cantidad con  
alcohol de caña se coloca en una botella de  
de tierra durante varios días, sacándola  
y aplicando la mezcla en la parte doliente  
es remedio de resultado eficaz.

## Cosmogonía

Entre los *quichuas* o *calchaquíes*, en las estelas más antiguas veían el almas de los *piques* (barros difuntos, que al tiempo de morir se transformaban en astros. Los *hombres vulgares* y los *uiraman* (alpa-paes) no eran esculda de esas abstracciones y también se les mandaba poblar el firmamento. (Orígenes defectivos N. Terrier).

Los *calchaquíes* se preparaban para la guerra con ceremonias y supersticiones, una de las cuales era embalsamar las armas con el zumo de la *cigana* que en su idioma llamaban (*ceora*) y a la que atribuían la virtud de acobardar a sus enemigos por más que los desafiase la experiencia.

Creían que sus divindades benéficas han enviado al mundo. que al crearlo le dieron a los *hijos* para combatir y cazar, la lanza, las flechas, el arco y las bolas de piedra.

Creían de igual modo que los *Dioses* de los españoles obraron del mismo modo en esto y que en vez de arco les dieron flechas y espadas. (Orígenes defectivos, de N. Terrier).

Los *paupas* han multiplicado sus divindades, que según ellos, presiden los destinos de cada familia india creada por ellos. Tienen la denominación de tribu del tigre, del león, del *huanao*, del *arrestuz* y de otros animales. Creían ellos que esas divindades tienen sus habitaciones separadas debajo de los *lafs*, bajo las columnas, y

Haya creencias también vulgarizadas, respecto a la



Formación del mundo es la que supuso que los primeros pobladores fueron dos pobladores (pescadores) a orillas de un inmenso lago.

De la época de la formación del mundo, datan algunas leyendas relacionadas a la Virgen y a los Santos Epúps.

Cuando el Divino Redentor andaba en el mundo, se presentó cierto día, transformado en un viejo, pidiendo alimento a una familia que en el momento estaba sentada en la mesa almorzando. Como era feo e inhumano, despreció en forma al mendigo sin darle alimento, fuéron la maldijo, diciendo que debían transformarse en una familia de cerdos. Para comprobar esta cosa, así ven en las viseras del cerdo mucha semejanza a la del hombre.

La vez siguiente el mismo día a un levador con su mujer, a fin de pedir también limosna, el pie ofreció la mitad de un pan, siendo al momento que se cocía.

Estos fueron bendecidos por su buena acción y el pan del que ofrecieron a Dios una mitad uno de los terminó mientras vivieron.

Cuando la Virgen María huía con el niño sobre la mula, la perdió, avisó a ésta y estuvo a punto de hacer caso a Aquella con el niño por lo que la Virgen la maldijo para que no tomara agua viva cuando llorara, y a la mula para que jamás fuera macho.

En la misma época, el chinfolo o castillo por haber dado una patada al templo, fue maldicho para que no caminara sino saltando.

La sibola fue en esa época era con alas, fue maldecida para que no creciera, a fin de evitar los estragos que había en el mundo por su fuerza.

Existía entre los ángeles uno que se disfrazó por su hermosura como así mismo por su maldad, por lo que ha transformado en el diablo, señor del mal Sifay, lucifer y lucibel o demonio, debiendo ser su eterna morada el "Infierno", donde vive en medio de los llamas.

## Costumbres tradicionales

Solemniaes con que se solemnizan ciertos acontecimientos

### Nacimientos

Este acontecimiento entre el elemento social del lugar es considerado de gran importancia para el hogar que es favorecido por la llegada de un nuevo hijo especialmente si es el primogénito.

Solemnizan este acontecimiento en bailes, reuniones de vecinos, lo que ofrece las atenciones a la madre y padre del recién nacido.

Para solemnizar los paramientos en tiempos pasados la mejor demostración que le hacían a los futuros novios era un acompañamiento en caballo, varones con sus esposas en aunas, vistiendo detagá de los novios que marchaban en la misma forma cerca de los padrinos. Después de efectuado el enlace en la iglesia del poblado, uno de los hombres acompañantes lleva en alto una bandera argentina, y el día es festejado por los demás acompañantes hasta que consiguen Espiritu Santo.

Al que la iba consiguendo, le fue reverenciado con ella volviendo a ser perseguido y así continuar hasta que llegara a la casa.

(Refundido por el Sr. Astori Ruiz, de Cádiz nacido en D. C. 1874)



## Moerte

Entre lo suelta como demostracion de duelo en la muerte de algun cacique se pintaban el rostro y el cuerpo con rayas azules y negras, infectándose los que se afian de heridas silvestres que en el venado en la muerte lo comían y que crecen de noche entre las piedras.

Llevan en los cuerpos arena de paja plumas de nandú sobre la frente, y cabelleros humanos en las lauzas pintando ahí ahí y dancando en rededor de enormes hogueras hechas en torno del cadáver. Luchado sobre la maleza.

Los médicos, chupau con sus dedos los venidos del cacique para anunciarle el dardo y el furo que le ha causado el mal.

Entretando los indios, prorumpen en procellosos golpes de la boca y alzan en alto los brazos de curunday los lauzas, rueras, flechas, flebas de viader, varijas con zumo de guarajá, alfaroa y miel de abeja.

Cuidan por el cadáver y usa los ojos de abeja abierto, atan a su cintura bolas de paja y hacen que espante bonang y cabaachen (quien del aire le pinta en cuerpo y cubren el rostro con rayas azules en los frentes, amarillos y negros en la mejilla, en el pecho, brazos y piernas.

Hacen silbar las bolas chupan las lauzas, atan los finos cenados dando pitos, clamores, golpes, injeraciones y caneras.

Las mujeres (indias negras) bailan al rededor del muerto en sus brazos en brazos; se cimen en cintura con plumas de anguines, adornan su cuello con flechas de colores, y los muñecas y tobillos con cintillos de plomo.

brillantes.

Los indios los empujan, los mujeres quedan heidas, dando gritos que se confunden con el ruido de sus tijas; se levantan y siguen danzando.

Los indios viejos en cuclillas vuelven las vañijas, martillando algo que añofan en el breaje que en los círculos fermenta; chillan de cuando en cuando.

Los indios fuertes del Cacique, se cortan los dedos con sus machas de piedra, demuestrando en sus alaridos de dolor, la pena que le causa la guerra.

Todas estas ceremonias para alejar a los fequios del aire y de la noche enus *Cumpiri* y *Anag-quazi* fue con lo que ven a la luna apoyan las estellas, lanzan fritos en los cacheras, afilan los dientes de las vibras y que prueban cenar los fardados al cacifele.

Interrumpido de terror y un momento y un momento luego el desenfreno sabrafe, aparece el indio que recibiera la sucesión en el mando del Cacique muerto, y haciendo los ritos atroces y sabrafe sacrificios en ofrenda al muerto clama su fuerza en el tronco del urunday en tal forma que nadie conija cae a parte, demostrando así su fuerza y su poder.

## Danzas

### Populares

**La postiza:** Es un juego popular llamado también "Carrera de postiza" la que consiste en lo siguiente:

Se coloca a ambos lados de la calle donde se va a correr, dos pilos verticales, y cuya altura debe ser proporcionalmente la del pecho extendido verticalmente del finete, y mirando sus extremos cupe-



riores. Los por una cuerda o alambre perfectamente  
te tensa en el centro de la cual tiene un gan-  
chito, medio abierto del que pende una sortija  
de tamaño regular y que pueda salir con fa-  
cilidad del gancho al ser tocada.

Colocado los jugadores a caballo a una dis-  
tancia convenida (80 o 100 mts) y provistos to-  
dos de un palo fino o ligero emprenden la carre-  
ra de a uno y en toda velocidad, tratando  
de sacar la sortija para conseguir el premio  
determinado.

Este juego se realiza para la fiesta en cualquier  
plaza pública o en almacenes o pulperías  
para beneficio del dueño, en tal caso los jugadores  
deben pagar la entrada al juego.

El palo sabonado: Se elige para esto un palo de bas-  
tante resistencia de ocho o diez mts de longitud  
de 0'20 a 0'25 m de diámetro de forma cilíndrica y  
superficie lo más lisa posible y el que debe estar  
muy bien sabonado de tal modo que no pueda  
sacar una sola parte sin que sea rebaladizo.

Este palo así preparado se coloca bien clava-  
do en la Plaza Pública, o lugar elegido para el juego.

El premio se coloca en el extremo del palo de  
manera que la persona que desea conseguirlo  
debe trepar, sin el auxilio de ningún me-  
dio que pueda favorecer la ascensión.

El rombo cabera: Son dos palos verticales, de grueso  
mediano, colocados perfectamente fijos y firmes y de  
2 mts de longitud, y uno más fino transversal  
que une los extremos de aquellos y que sirve de  
eje a un triángulo triangular de madera que gi-  
ra sobre el eje con suma facilidad.

Colocando el premio (una moneda, un billete o un  
objeto cualquiera) en un extremo del palo vertical,

el fue de ser conseguido, debe trepar por el lado opuesto y deslizándose sobre una de las caras del pie que debe tomarse con los dientes. Esta operación se realiza sumamente difícil y jocosa, pues el pie se mueve con tanta facilidad, aún con las mayores precauciones, da vuelta de repente al jugador, volviéndolo entre risas y aplausos de los espectadores. Esto se repite hasta que al fin empuja saca el premio en la forma ya indicada.

El partido tirado: Se prepara una sartén completamente tirada en toda su extensión, el fue se cuelga a una distancia conveniente (la altura de varo que de cualquier edad) pegando en el centro del fondo de la sartén una moneda la cual debe sacarse también con los dientes. Juego de mucha habilidad, por saber los jugadores con siempre como las caras saca del tegue.

El chanco sabonoso: Se elige para ello un chancón de anaco, al fue se jabona completamente, sobre todo la cola, los ojeos y los patas, y fue debe tener de enmendado hasta el momento del empujado a este juego. Saltándolo entonces a una distancia de lo fue tomarán parte en el juego, cada a correr con la velocidad propia de este animal y provocado por los fijos de los fue lo persiguen hasta que uno logre tomarlo, (lo fue resulta un tanto difícil) consiguiendo en tal caso el premio fijado.

La carrera de pulcabras: Para esta carrera se eligen bolsas bastante estrechas y en relación a la talla de los corredores. Colócase dentro de ellas los pies de cada jugador atándolos luego en la cintura, o sosteniéndolos con las manos.



Es una señal convenida emprenden la carrera hasta el lugar determinado, saltando o dando pasos, se gana por la habilidad del jugador.  
Obtiene el premio el que fue el que primero al lugar fijado.

C7 Carrera de tres piernas: Se atan con un pañuelo o pedazo de tela la pierna derecha de un jugador con la izquierda de otro, formando así tan to parejas como la mitad del número de corredores haya.

Se trata de sostenerse y conservar más el equilibrio de los jugadores de la cruzar sus brazos al rededor del cuello o sostenidos en los hombros.

En esta posición y a una voz señalada, emprenden la carrera no sin muchas dificultades cayendo y levantándose hasta que una pareja la que fue el que primero obtenga el premio designado.

Naipes o barajas: Entre los juegos realizados con naipes o barajas se conoce: La Escoba vieja y nueva de 15; el burro, el finche, el tucos, el Cuervo, el siete y medio.

La Escoba vieja: Este juego puede hacerse entre cualquier número de jugadores ya sean pares o impares. Primeramente uno de ellos toma el mazo de naipes y lo presenta a otro para que corte (apuntación) que consiste en dividir al azar el conjunto en uno o tres partes. Después se reúnen nuevamente, y se distribuyen entre los jugadores en número de tres a cinco, colocando a la vez cuatro cartas en la mesa que se sacan a continuación del mismo mazo.

El primer jugador o (mou) como se le llama inicia el juego, levantando una carta de los de

siempre que sea del mismo valor, aunque de distinto palo, sean un 4 en otro 4, un rey en otro rey, etc, continuando sucesivamente los jugadores restantes en orden y en la misma forma indicada, lo que tratan siempre de dar preferencia a los paños de oro, ases, siete para levantar, pues esto tienen más valor en el juego.

Cuando los cartas se hayan afeitado (después de distribuirlos varios veces) siempre de a tres, cada jugador cuenta sus cartas oro y forma su setenta. Esta última consiste en formar cuatro siete que es la mayor por lo tanto quien haya conseguido formarla gana 1 tanto, si quien no valor los reis luego los ases y así sucesivamente se discute con la combinación de ellos el mayor por valor de aquellas. Se continúa así tanto el que tiene el mayor número de cartas como el que tiene mayor número de oro. Se cuentan también los escalas que se forman, cuando se forma par con la misma carta que hay en mesa. El siete de oro llamado bebe, determina también 1 tanto.

El juego se repite hasta que uno de los jugadores tenga 15 o 20 tantos según se haya convenido.

Excepción de quince: Para este juego se procede al principio lo mismo que en la escalas vieja, con la diferencia que se pueden levantar tres, cuatro o más cartas siempre que con la que se tira se forman quince, para lo cual los reinas (rey, caballo, sota) valen 1 punto y al siete de oro llamado coquodín, se le puede dar cualquier valor según convenga. Así por ejemplo se levantan 8 siete con una reina, un caballo con un rei, un rey con un cuero, en otras cartas cuya suma de valores de quince. Se forman escalas igualmente cuando



do se forma puñe sin dejar carta en mesa.

Cuando se juega con báscula y flor se tira cuando dado de recibir las tres cartas que distribuye el pie (el que da las cartas) de si se tienen los tres del mismo palo (3 oro, 3 basto, 3 espada etc) para un truco a todos los jugadores y sacar tres tantos pues se ha formado flor.

Lo mismo cuando sumado los valores de los tres, la suma no para de puñe (esq, 3, 2, y 1) o (4, 3 y 1) en cuyo caso también se muestran las cartas y se sacan tres tantos pues se ha formado báscula. Cuando son tres 3 o tres 2 o tres oro se forma báscote, sacando entonces pie también. Forman luego la setenta en la misma forma que en la escuela vieja, siendo el siete de oro también modu. Se termina el juego cuando uno de los jugadores llega a tener 10 o 20 tantos según se convenga.

El sinche: Para este juego se distribuyen los 40 cartas entre cuantos jugadores sacando luego una o dos para que cada uno tenga el mismo número y echándolas en mesas.

Siempre en el mismo orden, cuando primero y luego los demás forman pares con las cartas que tiran y las de puñe colocándolas con la cara para arriba, a fin de que puedan formarse pares también con éstas y la de los otros jugadores.

El juego termina cuando las cartas se han terminado y para el jugador que tiene mayor número de pares.

El burro: Para este juego se distribuyen también las cuarenta cartas entre cuantos jugadores apartando previamente un azar cualquiera que sea, a fin de que pueda uno sin formar par.

Luego que se han formado todos los pares que pueda cada jugador queda con las cartas que no

hayan formado pares.

El man inicia el juego tirando una carta. Cualquiera a la mesa, por orden los demás deben tirar una del mismo palo tratando de que sea de mayor valor siempre para matar el burro en cuyo caso será man cuando el juego vuelve a empezar.

En idéntica forma se repite lo mismo tratando cada jugador de terminar cuanto antes sus cartas para salir del juego y verse libre de jugar burro. En este juego las cartas de mayor valor o sean las que matan son en orden: los ases, los reyes, caballos, rocas, y siguiendo luego por su orden de valor desde el 7 hasta el 2.

La parte más interesante del juego llega cuando han quedado dos jugadores descartándose, lo que consiste el de mayor habilidad o mayor suerte en el juego, el lanzándole burro al que queda con una carta, fuera sujeta el castigo de ser signado con un corchero, cuando se ha conseguido en que sea burro signado, si otro castigo cualquiera convenido de antemano.

El truco: Para este juego se emplean todas las cartas. Los jugadores podrán ser en número de dos o cuatro en cuyo caso van acompañados de a dos.

Cada carta tiene un valor determinado; así el as de espada, llamada espadilla, es la carta de mayor valor, mata a cualquiera de los otros por lo que se le llama carta haca. Siguen en valor el as de barto o bastillo, el iete de espada iete haca el iete de oro, luego siguen los tres del mismo valor cualquiera que sea el palo.

Esto es lo que sirve para jugar lo que verdaderamente se llama truco.

Luego se tiene el as de copa y el de oro que mata a todos los demás, no siendo la ja unhada.



Luego por orden de valor los reyes, caballos, potes, siete de  
copa y de barto, seis, cinco, y cuatro sin es la de menor  
valor.

Después de barajas y cortar (que  
razones ya explicadas se dan tres a cada jugador.

Este observa sus cartas si son las tres del mismo palo  
el jugador dice: flor y saca tres tantos, si otro de  
los jugadores también tiene flor, y su flor es gran-  
de, es decir se muestra sea mayor, dice contra flor  
al recto si el jugador acepta dice: con flor fuere  
y es el caso contrario en flor no fuere.

Si la contra flor ha sido aceptada se entienden  
las cartas y se saca el valor. Para esto se suman  
las blancas cuyo valor está indicado por el número  
de las miradas y a esta suma se le agrega veinte,  
los reyes no tienen ningún valor, de modo que  
la flor más alta es de 38 cuando se tiene  
el siete, seis y cinco del mismo palo.

Al fin traza la flor mayor saca todo lo tanto  
que faltan para terminar el partido. En caso  
de no ser aceptada la contra flor, el jugador que  
la ha echado saca cuatro tantos por su  
flor y el uno por el no fuere del contrario.  
Si los que tienen flor son compañeros cada uno  
saca tres tantos.

Si solo se tienen dos cartas del mismo palo el  
jugador puede decir envido (si fuere) para  
lo se suman también el valor de las cartas que  
son y se le agrega veinte. Si el contrario acepta  
dice fuere, entonces debe contar el mano fa-  
nando dos tantos el que traza sus puntos, si dice  
no fuere el otro saca un tanto. Si al envidar  
uno de los jugadores, el otro dice también envido  
se hacen cuatro tantos, puede también decir real  
envido, serán entonces cinco tantos, también se  
pueden decir dos o tres reales envidos, cada real

embudo con tres tantos; tambien se dicen cines, diez etc tantos embudos; siempre que el contrario no acepte se saca solo un tanto. Si al embudar uno de los jugadores oho tiene flor, el primero no saca ni fin tanto.

Esta es la primera parte del juego luego el fue es cuando juega una de sus cartas por lo general, cada uno trata de matar al contrario con sus jugadas de varias cartas; se llaman basas; en esta parte del juego uno de los jugadores puede decir truco si tiene cartas basas, si el contrario acepta se siguen jugando las cartas, ganando el fue mata dos basas y sacando dos tantos.

Puede el contrario decir retruco, si es aceptado el fue gana saca tres tantos. Al retruco el contrario puede decir quiere vale cuatro, y si gana saca cuatro tantos. Es este el mayor número de tantos que se pueden sacar en esta parte del juego. Si al jugar estas basas, no se ha trucado el fue gana saca un solo tanto.

Para el jugador fue saca primero el número de tantos convenido.

Esquilas, Yerra, Trilla, Sesbalo: Hombres que traen consigo la tradición de las faenas propias de nuestros señores y de las fiestas con que se conmemora la terminación de cada una de ellas.

La Esquila operación fue costumbre en cortar la lana de las ovejas en los meses de primavera como octubre o noviembre, a fin de que para los meses de verano se encuentren con menor cantidad.

Esta operación la realizaban con tijeras especiales grandes, llamadas tijeras de esquilas, la que en la época han sido reemplazadas por la reapinas de esquilas que ahorran tiempo y provee.



La operacion la realizan muchos peones que en los establecimientos toman de espropero, llamados esfuera dones.

Al terminas este trabajo que dura de ocho dias a un mes segun la cantidad de animales y los peones ocupados para ello, se festeja el final de la faena con bailes, en del que participan los peones de esa y otras estancias, los peones (rincuntas) vecinos y aun los mismos patrones. Se baila, el peipin fato, las aranceras, mazurcas propias de este rincunto, introduciendo ya en rincuntos dias el tango valse, polkas etc. Se matan corderos, ovejitas, o vafuillas segun la condicion del patron, se hacen empañados al horno en gran cantidad, se bebe vin uino y hasta caña, grapa, y juice, y se ameniza la fiesta con musica de acordeon y guitarra. Abundan los chistes y las chanzas del paisano, entremezcladas con las risas de las mujeres provocadas por los versos leus de malicia que canta algun uino en su guitarra, o las vel coplas del fato o peipin alternadas con las relaciones para las que se hace desoche de infernis y parodia. Estas fiestas suelen durar varios dias, cuanto mayor sea el entusiasmo viviente y la buena época para el patron.

En igual forma, aunque generalmente de mayor contorno, con los que se realizan para la luna faena que consiste en la marcacion y señala cion de animales en los establecimientos, estan quelas y aun en los mismos dueños de crearas parado. Suelen realizarse para esta fiesta, al luna casamientos oleos (bautismos) aunque fue consiga el uino (patron) hacer venir algun cura de la estacion mas proxima en cuyo caso se redoblan los esfuerzos para que la fiesta resulte mejor. Se leen alli las palabras y los batos.

de perales uercitas o almidonadas, los pauelos de seda de colores chillones en el cuello las cintas en la punta de las faldas o de vinchos la alpanjata blanca bien atada. Allí luce el gancho en caballo reluciente, su apero, su cuñillo y sus cuñillos colocados en el nudo del pauelo, estando luciendo las iniciales de su nombre con letras de colores atractivos. Quiere igualmente la foli canta de supanada por el niño encargado del cuñero y la moza cebadora del colono (cuna crón mata) en que se obsequia a los presentes y la que recibe casi siempre una moneda por cada mata que trinda, especialmente entre la mozada que se dirige jufando al truco o la taba.

La trilla y el deschale hacen propio del afincado por lo tanto del lufar, en el que se da pre ferencia a los cultivos de realizan tambien en un terminacion fiesta de carácter y acuerdan te entre los peones de una ruina ruafadura (trilladora) o bien en la casa de un colono que fe sta la buena coacha del año.

Posteriormente a la realización de tales fiestas se anuncian casamientos, obras etc que siempre coincide la fecha en la de algun bautizo o cumpleaños, de algun miembro de la familia.

Jamás faltan bailos en estas fiestas imprescindibles siempre para la comemoración, lo mis mo son los casamientos en su mayor parte que se hacen entre los colonos para esta época. (después de la trilla o deschale).

Las Carreras: Otras de las fiestas tradicionales en el lufar, y entre todo elemento criollo son las Carreras realizadas siempre en cauchos frente a una plancha o boliche (cama de comercio) con freno



Porvenir del comisario del lugar, quien acude con sus milicos (asentados) al lugar de la reunión para cuidar el orden.

Es allí donde el paisano o fauelo, aplica sus esfuerzos para aristar bien empilechou (bien arreglado o bien puesto) con su pijfo punta en flor, con su apero reluciente, o bien plateau cuando luce en sus ruidos, pietales, cabezadas y estibos los virolas de oro y plata, encanto y orfullo del paisano por la ostenta.

Los pijfos bien cuidan, linarios y tuzados, puenden sus frenos cosejeros y escarcean cuanto mas son afugados por las espueñas o lloronas en las que la llaman, cuando no coreaban como puenendo por su duer lugea sus habilidades de juete inmejorable.

Acuden allí todo el elemento del Pajo, hombres y mujeres, viejos y niños todos con sus reales puetos a hacer parada por el pijfo que les fuera.

Los vendedores de empañados, patetes de carne de ternera, frutos, tortas, y naranjas no faltan jamás en el lugar.

Entre quitos de apuntados y paradas, al manchar, al pausar, vaino o lobuno de proceder donde luego las discusiones cerca del fin ha favorecido unas veces dicen gana al fiador cuando sola mente ha parado la cabeza o la ocesa. Otra gana a medio peruero cuando para al otro lado peruero y otras gana costan cuando para por completo al otro. En cualesquier carr el que define la carrera (o da el gallo) es un hombre designado de antemano, perito en ella que se llama Centenario. Por el continuo el fin da la señal de partida cuando viene bien la cajada se llama bandera porque con una bandera hace la señal de partida.

Las Cochas. Juego muy generalizado entre los criollos. Las cochas de establecimiento casi siempre en los almohadones o pulperías o también en casas particulares. Estas son espacios de 20 metros más o menos de longitud, por 3 o 4 de ancho, cuyo piso se encuentra lizo sin yujos ni otros obstáculos, encerrando se este espacio con tablas o postes del sentido de su longitud, en un extremo apenas de alto.

En los juegos con dos ejes toma tres bochas y si cuatro tres con 2 ejes. Una bocha más chica lo llaman bochin.

Al jugador encano tira primeramente el bochin encerrado otro tira una bocha tratando de que se aproxime lo más posible a este luego tira el segundo tratando también de avanzar o de sacar la que tira el anterior si estaba cerca del bochin. Una vez que hayan tirado todas las bochas para el jugador que haya conseguido avanzar más (es decir acercar más su bocha al bochin, dos, cuatro, o seis tanto según se convenga por cada avance, hasta llegar al número fijado de avances, cinco, seis o más.

La taba: El hueso de la rodilla de las vacas, toros o bueyes (la rótula) es lo que el criollo de aquí usa para jugar y lo que han utilizado desde tiempo inmemorial hasta nuestros días para el juego que llama "jogada a la taba".

Pueden tomar parte cualquier número de jugadores, lo que de antemano conviene al avanzar o causar que sea más o menos de las mismas dimensiones que la de bochas y combinen también dos, cuatro o seis tantos cada avanzar.

Comienza un jugador tirando la taba y buscando que caiga del lado cuyo avanzar y abultamiento dan una la forma de una S, lado que



le llaman suerte pues el lado contrario mas plaus  
con unos irregulandade se llaman (C...)  
Cada caida en la guisa forma indicada o suerte  
le cuentan los puntos contenidos (2 o 4) y en la  
segunda solo cuentan uno, hasta llegar a 31  
Si en una triada la taba cae clavada con la  
suerte para arriba se cuenta 31 y si esto cue  
de al principio del juego queda interrumpido  
pues para el que tuvo la suerte de clavada  
si se hace una clavada el jugador que tiene  
por ejemplo 20 tantos y van solo a treinta, pues  
porque se ha pasado.

### Juegos de sociedad

En las reuniones de los amigos, paisanos, talo, como  
en velorios de angelitos, de suces, o de santos, sea  
lizan numerosos juegos que aun son considerados  
como los mejores medios de diversion en aquellas  
ocasion. Entre ellos se cuenta

El pulpero: Para este juego una persona el inicia  
dos recorre todos los rincones de la estancia para  
dors dando en el oido de cada uno el nombre de un  
articulo de almacen (yerba, fideo, aceite etc)

Terminado esto sale al centro de la sala y di  
ce: "entra el pulpero a su pulperia y dice que fue  
re yerba por epau" debiendo presentarse quien viene  
diatamente el que fue designado con este nombre  
a quien vuelve a decirle el pulpero "este bajar  
fueiro yo" y yerba contesta si lo fuere verdad  
y se para de su asiento. Ahora es a el a quien  
le corresponde nombrar otro articulo como fideo  
quien contestara quien y a su vez aquel que  
bajar fueiro yo, si lo fuere verdad debe con  
talar fideo inmediatamente parandose tam  
bien de su asiento y continuando el juego

hasta que uno de los jugadores, distraído, no contes-  
ta inmediatamente de ser nombrado, o cuando  
vuelve a un artículo que no hay (fues el pul-  
pero ha hecho conocer los existentes antes de em-  
pezar el juego), tiene prenda o sea que debe  
entregar al pulpero un objeto cualquiera (un  
anillo, un alfiler, un botón, un gamufo etc) que  
servirá luego para distinguirlo y cumplir su  
penitencia.

El jardinero: Igual que en el anterior el que in-  
icia el juego, llamado ahora jardinero, pone a cada  
uno un roulet de flor, o planta lo que debe ser  
secreto para los demás.

Hecho esto en el centro del salón dice:

Entra el jardinero a su jardín y dice que fue fuere  
dormis. con la rosa por epm, fuere contestará  
inmediatamente "que mas de quinera dor  
mis comiso!" y el jardinero le responde: "y con  
fuere fuere dormis?" y la rosa dice: "con  
el clavel" por epm, el que a su vez contesta  
"que mas de quinera dormis comiso" pregun-  
tando entonces la rosa "y con fuere fuere dor  
mis" a lo que el clavel responde: "con el pe  
ruin" por epm. y así sucesivamente hasta  
que por distracción no contesta condescuida o  
vuelve uno flor que no haya en el jardín,  
en cuyo caso dará prenda, y vuelve a em-  
pezar el juego el jardinero.

La hora: Para este juego, se designan los juga-  
dores con nombres de pueblo, ciudad, o estacio-  
nes, haciendo por causas antes de iniciarlo pero  
sin que sepan cual es la jugador que lleva el  
roulet.

El tronero empieza diciendo: La hora hora  
andaba y en la estacion paraba debiendo respon-  
der inmediatamente el que fue designado esta



ción diciendo: en la estación no paraba, y el no  
mero contesta "¿dónde paraba?" contentando esto  
es la estación "en Buenos Aires paraba por ejm.  
respondiendo Buenos Aires "en Bz. Aires no para  
ba" ¿y dónde paraba? dice la estación, en Santa  
Fe paraba dice Bz. Aires y así sucesivamente has-  
ta fue por las mismas causas ya citadas uno de  
los jugadores sepa prenda en cuyo caso el rove-  
ro inicia nuevamente el juego.

C La ensalada: El que inicia el juego dice: "La ensa-  
lada ya está pronta lo que falta es el aceite por ejm.  
y el que fue designado aceite contesta: el aceite ya  
está pronto, lo que falta es el vinagre por ejm. fue  
a su vez contesta: el vinagre ya está pronto, lo que  
falta es el cubierto y así sucesivamente hasta fue  
por las causas ya conocidas, se le saca prenda  
a un jugador, en cuyo caso se vuelve a iniciar  
el juego.

C Don Juan prencipio: Del iniciado llamado Don Juan  
Prencipio da a cada jugador, en secreto el nombre  
de un oficio, lo que hace conocer en conjunto  
ante de empezar pero sin decir quien obra ejm.  
Después haciendo un movimiento circular con los  
hagoz entra diciendo "Entra Don Juan Prencipio  
cada cual a su oficio" debiendo inmediatamente  
todos los jugadores <sup>antes</sup> haciendo la acción que distin-  
güe al oficio que le corresponde y ejm, tanto  
que parcial del Don Juan Prencipio frente a uno  
o los mismos legs, hace por ejemplo la acción  
del Carpintero, quien a su vez tiene que imi-  
diatamente dejar de hacerla y hacer el movimiento  
circular con los hagoz hasta que a su vez Don  
Juan vuelva a dejar de hacer la acción del car-  
pintero y volver a hacer la que le corresponde.  
Lo mismo debe hacer cada jugador cuando  
Don Juan ejecute la acción del oficio que le

corresponda a aquel. Este juego refiere mucha atención pues si equivoca lo suministrado tiene prenda, lo mismo si deja un momento de ejecutar la acción que debe y es de cuenta por Don Juan Precipicio.

Carra la llave: Uno de los jugadores sale fuera del salón con una llave, los demás quedan dentro sentados formando círculo a poca distancia uno de otro y con un pañuelo amudado lo van haciendo pasar de un jugador a otro con mucha rapidez mientras el que está afuera hace voltear la puerta sin cesar a los que están adentro, un movimiento circular con la llave puede haber sido por lo de adentro, y escuchado con mucha atención, pues cuando la llave da un golpe indicando que se ha parado tiene prenda el jugador que ha estado en ese momento en el pañuelo en la mano. También tiene prenda el que lo dejó caer en cuyo caso el juego se inicia nuevamente. En cualquiera de estos juegos al terminarse se gana los.

### Penitencias

Que son numerosas entre ellas hacer la cadena de amor con relaciones, pedir para su casamiento, pedir para su rano, pedir para su entierro, estar en berlín, frotar como chapa, cantar como falló, rebuznar, bellos, encender una vela sentados sobre una botella, buscar novio, etc y varias otras acciones ridículas como quisier un desmayo, besar un tubo caliente, pescar el bafio etc.

La cadena de amor: Para cumplir esta penitencia el castigado se levanta y colocándose en el centro de la pieza suspira y dice "¡ay Jesús!" respondiéndole el que hace cumplir la penitencia "¿Por quién suspira?" a lo que aquel contesta



"Por (.....) aquí vuela a una devorita o, a un p  
vuen si apuel es devorita puein debe levantar se  
y tomarse del brazo pue le ofrece el primero, a  
su vez el segundo vuelve a surfuás diciendo:  
¡ay Jesus! y al ser interrogado "¿porfuein es  
plia vuelud a devir por (.....) y vuela otra ci  
otra y así se continúa hasta que se ordena  
que se cierre la cadena todos del brazo, debien  
do entonces empezar las relaciones el varón que  
forma la primera pareja, la que debe ser contin  
uada hasta dominar todas las parejas.

C) Devir para un casamiento: la que debe cumplir con  
este castigo, (generalmente mujer) debe recorrer  
todos los asientos ped. diciendo a cada jugador  
"¿quie me dá para mi casamiento?" y el interroga  
do contesta "al velo" por epm, vuelve a hacer la misma  
pregunta al que sigue puein le dá "los azabares por  
epm, debiendo seguir pidiendo hasta que le hayan  
dado la bendición, en cuyo caso avisa al que está  
la penitencia diciendo "¡ay fue me han dado!"  
y apuel pregunta "¿fue le han dado?" y esta res  
puesta "la bendición" habiendo terminado la peni  
tencia.

C) Devir para un ramo: En la misma forma que en el  
anterior el que tiene que cumplirlo, empieza pidi  
do y dice "¿quie me dá para mi ramo?" y el inte  
rogado responde "al aleli" por epm, la penitencia  
debe entonces al que tiene los pueros "¡ay que  
me han dado!" y este interroga "¿fue le han dádo."  
al aleli contesta apuel, para su ramo dice  
al segundo. Continúa así pidiendo y recibiendo  
flor, la cinta para atarlo hasta que alguien  
le dá el ramo entero, avisando entonces "¡ay  
fue me han dado!" "¿fue le han dádo?" le pregun  
tan, y al decir "el ramo entero" puede cumplir  
de la penitencia.

Podrá para su entreno se ejecuta en la misma forma que las anteriores. Por lo que omito la descripción.

(1) Postar en berlín. Para esto el penitenciado debe sentarse en un lugar visible para ser sometido a la crítica de los jugadores.

El juez entonces interroga a tres de los jugadores por qué está en berlín el aludido, quienes contestan en el oído del juez lo que crea conveniente. Por ejemplo: por trabajador, enamorado, enamorado etc. Terminado el interrogatorio el juez dice al penitenciado "¿Dónde está en berlín por tus cosas: (aparte los enumera) por trabajador etc etc, termino que advierta si ha visto la persona que lo ha designado como tal. Si advierte queda cumplida la penitencia pero si por el contrario no advierte queda incurrir en berlín y que sea juzgado hasta que acierte.

(1) Buscar novia: Para esta penitencia se eligen tres o cuatro varones si es necesario la penitenciada o reositas si aquel es varón, a quienes el juez les ordena en secreto si deben o no aceptar como novia a la que pide, debiendo los primeros recibir en mano cuando aquella lo ofrece y darle la espada los reositas.

La penitencia queda cumplida cuando acierta a tender la mano a aquel que debió aceptarla. según orden del juez.

En cuanto a los otros citados: rebuznos, caer, caer, cumplir, etc se omiten ejemplo por la insignificancia de su descripción.

(1) Buscar el laque: Para esto al penitenciado se le vendan los ojos en tal forma que no pueda ver nada; sentado en una silla debe tratar de morder sin soltar la punta de un paño lo que el juez u otros jugadores le acercan y le retiran a la boca con rapidéz buscando



ofrecer dificultades al de la penitencia. Esta termina cuando haya conseguido retirar la punta del pañudo 12 libra para jugar al truco. El penitenciado, debe colocarse en cuatro pies, y dos o tres personas de las presentes hacen como si estuvieran realizando la acción de jugar, y pegase con fuerza en la espalda del penitenciado, durante este un momento, hasta que indique el juez.

Cargar con lo que no siente - Para esto se venda los ojos al penitenciado, al cual se le hace tocar con la yema de un dedo, un objeto cualquiera, si adivina se termina el castigo, en el caso contrario se le coloca encima de la cabeza u hombros, este objeto, y lo mismo con todos los que toque sin adivinar lo que es, hasta que corrija esto.

Otro castigo es el de salir fuera del salón y cecarar tres veces como gallo, o rebuznar como burro.

Cidulas de San Juan - Esto es un juego tradicional que ha ido pasando de padres a hijos, y existe hasta hoy. Para esto se reúnen varias señoritas y jóvenes del lugar, se van a la casa de una de ellas, la víspera de San Juan (23 de junio), con el fin de hacer las cidulas. Se cortan para ello, cuadrados o rectángulos de papel, tamaño suficiente para escribir un nombre. Una de las presentes se encarga de escribir el nombre de todos los jóvenes conocidos y otro el de las señoritas. Los otros se encargan de cerrar las cidulas que consiste en envolverlas longitudinalmente y bien apretadas. Al escribir los nombres, tanto de señoritas como de jóvenes, se tendrá cuidado de colocar cidulas en blanco, es decir sin nombre.

Se colocan en cajas o vasos separados las cidulas de varones y mujeres. Se dejan cerrados toda la noche y el día siguiente, es decir 24 horas. El día 24 de junio (San Juan) se reúnen nuevamente, para abrir las cidulas. Los jóvenes sacan las cidulas con el nombre de las señoritas y éstas las que tienen el nombre de ellos.

Se lee el nombre del joven y el de la señorita, los cuales según la tradición, se casarán tarde o temprano. Cuando uno de los jóvenes o señoritas, le toca una cédula en blanco, es signo seguro de que quedará soltera. Cuando terminan de abrir las cédulas se empiezan el baile, que a veces es alternado con otros juegos de sociedad.

Para víspera de San Pedro (28 de Junio) se hacen las cédulas para compadres. Se hacen en la forma anterior, con la única diferencia, que no sólo se escriben nombres de jóvenes y señoritas, sino de señoras y hombres casados. Se abren el día de San Pedro y es señal de que serán compadres, lo que calgan de compañeros.

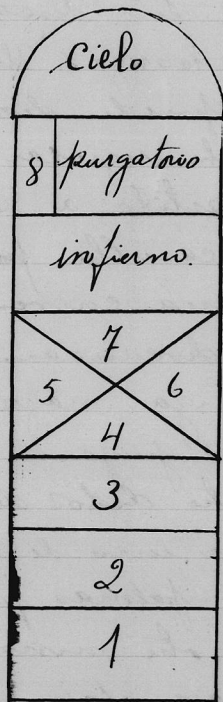
(15) La sortija Para este juego, uno de los presentes tiene en una sortija, que conserva entre sus dos manos unidas por las palmas. Los demás colocan las manos en la misma forma. El primero va pasando sus manos por entre las manos de los demás que se separan un poco para dejar pasar las de aquel, el cual deja la sortija en las manos de una de las personas, pero debe seguir pasando sus manos hasta llegar al último. Luego que haya terminado, pregunta al primero: que aparezca la sortija, el ahudido dice que lo tiene alguno de los presentes, éste muestra sus manos, si no la tiene, el juez le pega con una vaina en las palmas de las manos, y le vuelve a hacer la pregunta, éste nombra a otro. Cuando el nombrado tiene la sortija, no se le pega y es el que toma la sortija, para empezar el juego.



## Juegos infantiles

29

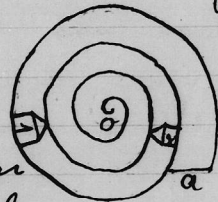
Los juegos infantiles son numerosos, tenemos entre ellos la rayuela cuyo dibujo es el siguiente:



Los jugadores empiezan el juego en la casilla n: 1, debiendo pasar los tres primeros, en un solo pie y sin tocar las líneas divisorias. Al llegar al n: 4, llamado descanso, pueden detenerse un momento con los dos pies, luego pasan a la casilla 5, 6 y 7, en un solo pie; de esta casilla deben pasar, también en un solo pie, hasta el purgatorio sin tocar el infierno. En la casilla 8 se puede descansar; de allí pasar al cielo también en un pie. El descanso en este lugar puede ser de más duración, pues de allí deben regresar a la casilla n: 1, teniendo en cuenta lo mismo que al principio del juego. El que consiga salir de la rayuela sin ninguna falta gana un descanso, que lo coloca donde quiera. Al cabo de un momento el que tenga mayor número de descansos gana.

dos, es el que recibe el premio si lo hay.

El caracol es un juego también realizado con un pie, para lo cual hacen el dibujo que aquí se reproduce. Empiezan los niños el juego partiendo del punto a hasta llegar al centro o sin descansar y sin tocar las rayas. Una vez en el centro puede descansar pues de allí debe regresar hasta el punto de partida a. Si consigue esto, gana un descanso o casilla por ejemplo 1 y 2, que colocará donde crea conveniente y que después le sirven para descansar. Al terminar el juego gana el que tenga mayor número de casillas.



El fideo fino, se juega entre dos niños, que se toman con cuatro dedos de las manos, en sentido contrario. El decir uno de los niños coloca las manos con las palmas para arriba y los dedos flexionados y el otro niño colocará las manos con las palmas para abajo, flexionando también los dedos, que quedan enganchados con los del compañero. Empiezan a girar con toda velocidad, en punta de pie, ganando al que consigue mantener más el equilibrio.

La bolita juego tan apreciado por los niños, y que prefieren en ciertos meses del año, por lo general en el verano, tiene muchas variaciones.

Para esto hacen un pequeño pozo en el suelo que llaman ollo. Se puede jugar entre varios niños.

Para el tiro dos, cada niño entrega dos bolitas al que es mano, el cual tira primero. Se coloca a cierta distancia del ollo, (medio y medio a dos metros), y tira las bolitas en dirección al ollo, tratando de que caigan dentro del ollo la mayor cantidad posible. Luego a cada una de las que quedan fuera se le da un unáte hacia el ollo; todas las que caen



que siga enhar al ollo son ganadas por el que ha tirado, luego tira el que sigue, y así sucesivamente hasta que se terminen las bolillas de la primera tirada. Cada vez que se terminan las bolillas de cada tirada, deben colocarse otras dos bolitas, siguen jugando hasta que los niños deseen.

El tiro cuacho es semejante, solo que cada niño debe colocar cuacho bolitas en cada tirada.

La quemada es otro juego con las bolitas. Para esto tiran una bolilla más grande que las demás llamada bolón, luego cada niño tira una bolita tratando de que llegue lo más cerca posible del bolón.

Cada uno deja su bolita donde ha caído, después consigna que está más próxima al bolón, el niño al cual pertenece, da un unato a los otros, si toca a la primera que le tira, se dice que la ha quemado, si la gana, sigue lo mismo con los otros, hasta que haya dado un tiro y no haya quemado. Hastes de dar el unato, el niño que lo hace, debe decir corriente vale mi quemada, sino pronuncia estas palabras pierde aunque haya quemado.

En cada quemada se puede ganar las bolitas que los niños quieran, lo que se establece antes de empezar el juego.

(B) Martín pasado— Para este juego, dos de los niños se toman de las manos, y cada uno elige el nombre de una fruta, licor, poste, comida etc. Esto lo deben hacer en voz baja para que los demás no se enteren. Los demás niños forman una fila, uno tras otros, con las manos en la cintura del niño que está delante. Empiezan la marcha en dirección de los dos niños, y diciendo: Martín pasado me dejará pasar? Los niños tomados de las manos, formando un frente, responden pasará, pasará pero el último quedará, de modo que toda la fila pasa quedando el último

niño al cual se le pregunta cual de la dos, futas, dulces etc. etc. le agrada. Según lo que el niño responde debe colocarse detrás del niño que tenga ese nombre, tomándolo de la cintura. Siguen pasando los niños, hasta terminar con todos y repitiendo cada vez que pasan las mismas palabras. Cuando estén todos en su lugar respectivo, empiezan a tirar con todas sus fuerzas, cada uno para su lado; el que consiga arresar a la fila contraria es el que gana, terminando el juego.

A la una anda la mula - Para este juego uno de los niños se coloca en chiquillos y los otros giran lentamente a su alrededor, poniendo la mano en la cabeza del aquel y diciendo: a la una anda la mula, a las dos anda el reloj, a las tres anda San Andrés, a las cuatro anda el gato y a las cinco pega el burro. Al llegar a esta parte todos los niños salen corriendo y el que está en chiquillos los corre tratando de tomarlos; el primero que sea tomado, debe colocarse como estaba el primero, para que los otros giren a su alrededor. Se sigue jugando hasta que los niños deseen.

(b) La mancha o loca, puede ser parada, agachada y de socorro. Para todos ellos se cuenta antes, para indicar, cual será el loco, que debe correr a los demás.

Para la primera se indica un lugar que será el descanso y se cuenta por ejemplo: La naranja se puso de la sala al comedor, no la maten con cuchillo, matenla con tenedor. Al nombrar cada palabra se toca en el pecho a cada uno de los jugadores, incluso el que cuenta, al que le toque la última palabra, tenedor es el loco, que debe correr a todos los demás, debe tratar de tomar a uno de ellos diciendo mancha o loco; el que sea tocado por el loco es el que debe correr a los demás; cuando deseen descansar, debe hacerlo



en el descanso. y decir pido.

La mancha agachada es semejante a la anterior solo que en vez del descanso, los niños se agachan cuando desean descansar. Para la mancha de socorro, cada dos niños se consideran compañeros pero en el momento de correr deben separarse; cuando se ven en peligro de ser tomados por el loco piden socorro y los compañeros deben tomarse.

Para cantar, tenemos también las siguientes: Éte pi sen há, <sup>este bar de ya</sup> mama di so te oule ou ra shé

Pinto. Pinto, vendió la vaca, de su Calleja las morabijas  
nina tirame de las orejas.

Unilla, docilla, tusilla, cuartana, olo de mangana,  
berruga la tiz, cortigo son diez, que mande el mar  
que me parga la mesa, que ya son las diez.  
Las escondidas. Para este juego, se venda los ojos a uno de los niños, y los demás, deben esconderse, cuando todos lo hayan hecho, uno dice ya, entonces el niño vendado, se quita el pañuelo y empieza a buscarlos, debe encontrarlos a todos, para que sea otro el que busca, debiendo ser el que primero haya sido encontrado.

Las cruas esquinas. Para este juego son cinco chicos, uno de los cuales es el que pide pan, los otros se colocan cada uno en un lugar. El niño que pide se aproxima a uno de ellos y dice hay pan? el elegido contesta no hay, en aquella esquinita hay. Hace lo mismo al llegar a otra esquina y le responden lo mismo, entre tanto los niños deben cambiar de esquina entre ellos, de modo que el niño que pide debe estar abierta para poder tomar una esquina; cuando consigue hacerlo, pide pan al que ha quedado sin lugar.

El barrilete. Para este juego prefieren el tiempo de la primavera. Hacen prisioneros un armazón

con cañas finas, que consiguen partiendo la caña en longitud, se toman dos cañas de la misma longitud, que se crucen en el centro, formando dos ángulos agudos y dos obtusos, por el mismo punto donde éstas se unen se pasa otra caña más corta en sentido horizontal. En ese punto se aseguran bien con piolín tratando que no se muevan. Luego se pasa un piolín al rededor de esa armazón, atándolo en el extremo de cada caña, de modo que con este piolín queda una forma determinada. Luego se corta un papel, que por lo general es de dos colores, de la misma forma y un poco más grande para poder doblar el papel en los bordes de modo que el piolín del armazón quede dentro, se pega este papel doblado con engudo que se hace con harina y agua. Luego se procede a hacerle los tiros son tres piolines, ac, cb y co, llamándose este último tiro del medio.

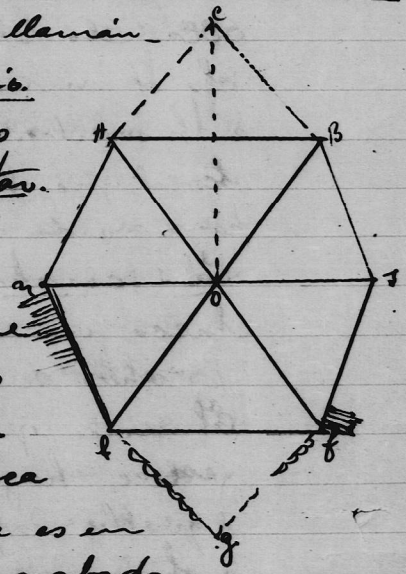
En el punto c se ata el hilo que sirve para hacerlo remontar.

En el otro extremo tienen también dos tiros eg y gf.

en el punto g se ata lo que llaman cola, hecha con tiros de gireros de diferentes colores.

En los tiros de la cola se le coloca lo que llaman regiones, y que es en la forma que se ve en el patado.

Al rededor del banquete menos en los lados ab y ef se ~~le~~ coloca los caseales, que son unas tiras de papel muy cortado como se ve en la figura, y unas puntas más cortas y otras más largas. Para hacerlo remontar uno de los niños lo lleva a cierta distancia tomándolo del centro y del lado de las cañas, luego el que tiene el piolín, dice largue y recoge





el piolín, vuelve luego a aflojar y así sucesivamente hasta que el babilite esté bien abrado.

Suelen colocar en los coles un pedacito de vidrio muy fino, que llaman maraja y el cual sirve para cortar a los otros babilites que haya próximos. El andelito de oro, se colocan varios niños tomados de la mano, en un lado; en el lado contrario se coloca uno, que se dirige al primer grupo cantando. Andelito, andelito de oro, un sercillo y un marquez, que me ha dicho una señora que lindas hijas tenía; regresa luego a su lugar cantando lo mismo. El otro grupo se dirige luego cantando: yo los tengo; no los tenga, yo los sabré mantener, con el pan que Dios me ha dado, comen ellos y yo también, regresa a su lugar, el primero. Esta, pues me voy muy enojada a los palacios del rey a cantárselo a la reina y al hijo del rey también.

(El grupo) Vuelva, vuelva pesterillo no me sea tan desortés, la mejor hija que tenga, la mejor se la daré.

(El primero) Llévame esta por esposa, por esposa y por mujer, sentadita en silla de oro y acostada a los pies del rey.

(El grupo) Pues qué oficio le pondremos, mantentán, brulán.

(Primero) Le pondremos maestra de piano, mantentán brulán. (Grupo) ese oficio si le agrada mantentán brulán. (Primero) Pues haremos la fiesta geruntos, mantentán brulán, forman un ronda y gira, mientras dicen esas palabras. La niña sacada para a hacer compañía al primer niño, y sigue repitiéndose lo anterior hasta que se hayan sacado todos los niños del grupo.

1 C M

Paloma Blanca. Estando paloma blanca, a la comba de un verde lirio, con las alas entre las rames, con el pico corta la flor dame la mano, dame la otra, dame un besito sobre la boca. darás la media vuelta, darás la vuelta entera, darás un beso atrás haciendo la reverencia. pero no, pero no, pero no, porque me da vergüenza, pero sí, pero sí, pero sí, porque te quiero a ti.

Para esto se toman todos los niños de la mano, formando una ronda, y empiezan el canto girando en círculo se coloca en el centro, cuando dicen dame la mano, toma a uno de la ronda el que pasa al centro, dando primero media vuelta con su brazo por encima de la cabeza del compañero y luego tomados de las dos manos da una vuelta. Cuando termina el canto, vuelven a la ronda y pasa otro al centro para seguir el juego siempre en la misma forma.

El farolero - Yo soy el farolero, de la puerta del sol, pongo mi escabra y me pongo a cantar, dos y dos son cuato, cuato y cuato ocho, y ocho diez y seis, y ocho veinte y cuato y ocho 32. ánimos vendita. me arrodillo en vos; me gustan las flores dopo la verdad, me gustan las niñas de la sociedad. Es también una ronda, en la cual está un niño en el centro, que es el farolero. Cuando empiezan a cantar los niños se sueltan de la mano y permanecen parados. El niño del centro debe dar vuelta en forma de zig-zag, y es decir unas veces pasa delante de un niño y otras por atrás. En la parte que dice me arrodillo en vos debe hacer la acción delante de un niño que será luego el farolero.



Aros con leche - Aros con leche, me quiero casar  
con una niñita que sepa bailar,  
que sepa lavar, que sepa planchar, que  
sepa cocinar, que sepa poner la mesa  
para ir a cenar; con esta sí, con esta no,  
con esta niñita, me casaré yo.

Forman una ronda y un niño en el centro,  
el cual debe tocar a los niños al decir, con esta  
sí, con esta no, y la que toque cuando dice  
con esta me casaré yo, debe ir al centro y  
es la que queda al empezar nuevamente el juego.  
Arestuz, quieres charge. Arestuz quieres charge, no  
porque es muy duro, arestuz quieres gallina, no porque  
es muy cochina, arestuz quieres a mosquita; sí porque  
es blandita.

Es también una ronda, donde se coloca un niño  
en el centro, que es el arestuz, y responde a las pre-  
guntas que hace la ronda; cuando responde si por-  
que es blandito, corren todos y el arestuz los corre. El pri-  
mero que sea tomado, será el arestuz al jugar nuevamente.  
El punito. Peta, ballota, Martín de la pueca, que dijo  
mi madre que estaba en ista.

Para este juego, uno de los niños cierra los ojos  
y colocando en una de ellas un objeto pequeño,  
esta operación la hace a sus espaldas, para que  
los niños no lo vean. Presenta luego sus puños  
con el dazo para arriba. El niño a medida que  
dice cada palabra toca los puños. Si al decir un  
ista, el puño tocado es el que tiene el objeto, el  
niño que ha adivinado, es el que lo debe es-  
corder. Por el contrario cuando no adivina, el  
primero lo sigue ocultando para lo cual vuelve  
a llevar sus puños atrás.

Don Juan de los cases blancas - Don Juan de los  
cases blancas, cuántos panes hay en el horno,  
- veinte y cinco y un quemar - ¿quién lo quemó?

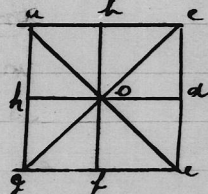
- este picares ladrón - ahaqueñón.

Para este juego hacen una ronda, colocándose un niño en el centro, el cual es Don Juan. El niño que es indicado como ladrón, coloca los brazos cruzados sobre el pecho, pues los niños que están a ambos lados, tiran con fuerza de sus manos, es decir la mano derecha, la tiran hacia la izquierda y ésta hacia la derecha, y es sacado luego de la ronda; el juego se termina cuando han salido

(1) Todos los niños de la ronda.

(1) Ta-te-ti. Para este juego se hace el siguiente dibujo:

Pueden jugar dos o tres niños, los cuales tienen tres tantos cada uno. Empieza uno de ellos por colocar uno de sus tantos (maíces, botones u otro objeto pequeño) en cualquiera de los puntos indicados con letras. Después que cada jugador haya colocado un tanto, vuelve a hacerlo el primero. Después que cada niño haya colocado sus tres tantos, empiezan a omudar, una vez cada uno, pero debe hacerlo sin saltar ningún punto, es decir de a a t a h o al centro e. Cuando uno de ellos consigue colocar sus tres puntos en la misma línea, dice ta te ti y ha ganado un tanto y además será mano en la jugada siguiente.



(1) Gallo ciego - Gallo ciego que se te ha perdido, una aguja y un dedal - para qui es la aguja - para coser una bolita - para qui es la bolita - para meter un cuchillito - para qui es el cuchillito - para meterlos a todos unidos.

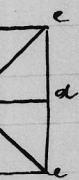
El que hace de gallo ciego debe tener los ojos vendados, de modo que no pueda ver nada. Cuando dice la última parte todos los niños salen corriendo y el gallo ciego los corre hasta que toca a uno de ellos que será el gallo ciego.

Cuando estar cerca de un obstáculo los niños le dicen lombilla para que se vaya a otra dirección.



# FOJA EN BLANCO

1  
go  
-  
es.  
mirde  
a  
lido  
e  
c  
d  
e  
da  
el  
do  
cada  
os  
o  
a  
un  
i -  
guja  
a bol-  
illito  
des.  
odo  
te  
haste  
os le  
ián.



Localidad: Don Cristóbal

Escuela: Nacional N° 60

Nombre de la Directora: María Angélica Domínguez.  
 " " " Maestra Basilia María Sango

Nombre de la persona que lo narró.

## ③ Namaciones y refranes

### Refranes

Son numerosísimos los refranes que hasta hoy se emplean  
 que datan desde muy antiguo; ejemplos:

- Mitorra que sale al camino es para que la maten.
- Mólase agua de boraja.
- Mientras los gatos duermen, los pericotes se paxan.
- Yo soy Juan palomo, yo me lo quiso y yo me lo comí.
- Ya murió pa quien dollaban.
- Son verdades de Peroguzo, que a la mano amada le llamaba puño.
- Un padre para cien hijos y cien hijos no son para un padre.
- Vale más rodear que rodar.
- Vísteme despacio que estoy de prisa.
- Un claro saca otro claro, si no quedan los dos.
- Todos los días amanece en sauro, la cuestión es encorcharlo. Tanto tienes, tanto vales.
- Todo es según el color del cristal con se mira.
- Todos toman limonada y el pobre naranja nada.
- Tanto va el cántaro al agua que al cabo se rompe.
- La gallina negra pone huevos blancos.
- Sabe los buques con que se ara.
- Sabe donde le aprieta el zapato.
- Quien tiene cola de paja, teme que se le queme.
- Quitarle la venda de los ojos.
- Le quierro como a un dolor de oméles.



- Querer tapar el cielo con un kamero.
- Poco dura la dicha en casa de pobre.
- Le quedó con un palmo de varices - siempre falta un roto para un descomido - Noite claro, sur oscuro, aguacero seguro - No hay rosas sin espinas -
- No hay sabido sin sol, ni vieja sin dolo, ni joven sin amor
- No fies ni porfies (refrán de Sofes de Mendoza, año 1841)
- No es nada lo del ojo y lo tenía en la mano -
- Nadie excarnienta en cabeza agena -
- No es mal sastre el que conoce el paño (proverbio)
- No se debe cambiar de caballo en medio del río "
- El río vive del curso y el curso de sus trabajos (proverbio)
- O serás lo que has de ser o no serás nada ( " )
- Ha oído cantar el gallo y no sabe donde -
- El que me quiere a mi quiere a mi perro.
- El que no nació pa el cielo, de valde mira pa arriba)
- Se quiebra pero no se duebla (fese del paisano).

### Adirinauzas

- Son también numerosísimas las adirinauzas y ejemplos:
- Amarillo y rojo soy, pero en toda mesa estoy (el pan).
  - Fui al monte, corté un varijón
  - cortarlo puede, rajarlo no (el caballo).
  - Verde, verde como el loro
  - Bravo, bravo como el toro (la atiga)
  - Gana pero no de cuero
  - pata pero no de vaca (la ganapata).
  - Largo, largo como lazo
  - redondo, redondo como redazo (el pozo)
  - En el campo verdea
  - en las caras vitrea (la escoba)
  - Una señora muy aserrada
  - para por el agua, y se moja nada (la luna)
  - Una señora muy aserrada
  - llora de remiendo y sin ninguna puntada (la gallina)
  - Arriba brama y abajo llora.
  - teje teje la tejedora (la araña).

- Una vieja con un solo diente  
llama toda la gente (la campana).
- Blanca como la leche, negra como el carbón  
y no tiene boca, camina y no tiene pie (la carta)
- En el monte yo nací  
rodeado de verdes hojas  
y ahora como me veo  
rodeado de buenas mozas (el motero).
- Verde fui mi nacimiento  
- amarillo mi vivir  
y de blancos me vistieron  
cuando me quise morir (la naranja).
- Visea, pero no los ojos  
- acha pero no de hacer (la riseacha).
- En un monte muy lejano  
hay un padre franciscano  
tiene dientes y no come  
tiene barbas y no es hombre (el choco)
- Sanchero, sohe sanchero, sanchero  
de pino y pino, no adivinarás  
ahora ni en todo el año (el cannate).
- Pasa por aquí, pasa por allá  
con un palito atrás (la pasa).
- Chiqui traigo de nombre  
zuela por apellido (la chiquizuela).
- Mi comadre la requita está sentada en tres  
patitas, mi comprade el colorado, la rodea por  
todos lados. (la olla).
- Chiquiti, chiquiti, como granito de anís  
andari, andari y no la encontraré (la pulga).
- En un monte espeso, estaba un viecho estirando  
el pesenezo (el mate).



Localidad - Don Cristóbal  
Escuela - Nacional n: 60  
Nombre de la Directora María Angélica Domínguez  
" " Maestra Basilia María Largo.  
Nombre de la persona que lo narró.

## ——— Narraciones y refranes ———

### ——— Cuentos ———

Entre los cuentos tenemos los siguientes:

El Crispín - Había una vez una vieja, quien después de su muerte, solo encarnó consuelo para su espíritu, en los suspiros y plegarias, usó el cañi para la salud del cuerpo y aplicó el bambre con porros y totas pites. Viviendo, con su ranchito en lo más espeso de la selva, se vio de pronto sorprendido al ir a colgar la grampa con la sal y la vejiga con la grasa, viendo salir una de las totas por la ventana inmediata. Reponiéndose del susto, le llamó al gato ahijura... más el chiviririgato! de la tercera vez fue respondido por una infantil carcajada, lanzada por Crispín el septimo hijo varón abandonado hambiento por sus padres en la espesura de aquel monte. Quiso huir más las ramas le impidieron el paso y la vieja le detuvo furiosa... pero no había el niño terminado de contar su triste historia, cuando la viejecita le cobió de besos y lo llenó de totas pites. Quiso rodar al mundo, cuando la vieja le había dicho el niño y pensó en aconsejarle. Hizo una pasta con hojas de hierba, con grasa de la tiguana, y del peludo y leche de mandu y colgando de él y sobre él, el "Juarlichó" pendiente de su cuello consoló su espíritu y dijo:  
"Eranis vato caminero del lapo, pásas por aquel quebracho llano, te subis y de ahí verás en la loma más alta un algarrobo quemado por un rayo. Desde ahí sale un caminito hasta el arroyo; allí encantarás

tres niños que se bañan. Le robó la ropa a la que le hijó en medio de tres montañas.

Marchó el niño, resuelto. Era largo por el camino y tanta las veces que se perdiera que empezaba a sentirse hombre, cuando al ir comiendo la penúltima tortá, pensaba en sí mismo por vez primera.

Por fin llegó al quechacho señalado, subió al arbol y se sintió grande, fuerte y hombre.

¡Apuráte Amira! exclamaran los otros dos chicos mientras se vestían. Terminaron estas de vestirse cuando salió Amira, y cual no sería su sorpresa al no encontrar las ropas de ésta. Resolvieron que Amira quedaria hasta que mandaran ropa de la casa.

Apenas quedó sola Crispín le trajo la ropa. Él se la había robado; pesado el primer momento, este cuenta sus desgracias y aquella dijo: Mi padre es el dueño de los males de la tierra, le dicen luz vel, y como yo tengo una luz que se parece a la que ellos pusan en los hombres buenos me persiguen y quieren perderme.

¿Quieres que te ayude en algo? Si puedes ayudarme, puedes salvarme, quisieras ser mi hermano allí en el mundo? - No me importaría que el mundo me aplastara, si tu labio dijera "Crispín" eternamente. - En me salvarás y al despertar y atardecer, oírás tu nombre "Crispín" repetido por mis labios. En te irás conmigo y mi madre te tomará de peón y yo te haré lo trabajo.

Fueron juntos, Crispín fue presentado como el nallado de las ropas, y en agradecimiento, se le ofreció casa y trabajo. En requisa a le dijo que si realizaba sus trabajos se le daría la mano de una de sus hijas. El primer trabajo fue que podara todas las espinas de la tentación humana que crecían en un monte y para antes de las 12 del día siguiente.

Crispín se puso triste y no viendo a Amira, creyó en su complacencia. Muy de madrugada marchó al monte.



y sentándose a orillas de un río, estuvo a punto de llorar, cuando se presentó Amira y le dijo que ya todo estaba arreglado, que al otro día llegar la hora el padre vería todo su monte podado.

- Nunca se podrá también mi quinta dijo Luzbel no te creí tan guapo.

X - Viejo esas son cosas de Amira (dijo la diablo).

- díjate de paradas... ma criatura...

- Mañana sembrarás estas semillas de venganza en aquella chacra del odio y le dió bolitas de plomo en grandes cantidades; a los doce me traerás la cosecha pesquita. Marchó a la chacra y cuando faltaba solo una hora para terminar el plazo, se presentó Amira la cual vendándole los ojos le hizo dar tres vueltas alrededor de la chacra, al cabo de las cuales, le sacó el pañuelo y pudo observar con sorpresa que había trigo y señalándole un bomo ardiendo le dijo le llores eso a Papá, y Crispin sacó de él la trinidad del pan punto que había sacado Amira del odio y la venganza.

- Esta bien dijo Luzbel con un gesto de desagrado, te falta el último trabajo. (mira que son cosas de Amira que la vieja). Mañana me traerás un anillo de plata y no pegado con un hilo de cobre, que mi señora perdió cuando navegó en alta mar en el béisano que baha estas costas. Marchó Crispin y sin saber como se durmió, despertando porque sentía algo frío como un baño; despertó y vio un pez que lo contemplaba diciéndole que lo había despertado para que lo pescara, diciéndole que hacía muchos años se había tragado algo (como) redondo como la entrada de unos ojos y muy duro.

! El anillo dijo Crispin y se dispuso a desfogar el pez, hasta que al fin consiguió el anillo. He sido Amira, dijo Crispin, bendita seas, y se alzó.

Cuando presentó el anillo todo los admiraron. Heo terminado bien tus trabajos y a fé de buen amor

elijeris una de mis hijas y te casarás con ella.

Fueron colocados los tres invisibles y solo mostraban por un agujerito el dedo menique para que eligiera la que deseara.

Conoció el dedo de Amira por una espina que al ir a tocarla, le formó un anillo de sangre alrededor y dijo: ésta será para mí.

Partieron al día siguiente. Apenas se vieron solos Amira le dijo, hoy sé que todo ha sido un engaño y no me iré si no voy conmigo esta noche. ¿Qué hacemos? - En este caso os empeñamos tres y yo tres veces para que ellos contesten y nosotros nos iremos en la chancha que hace 6 leguas cada tranco, os quedará el obscuro que hace 15 y la niña no perseguirá en el blanco que hace cuatro.

La niña los acompañaba a los dos y las sabrias contestaron por tres veces, pero luego que se dieron cuenta del engaño, salió a perseguirlos. Muchas veces estuvieron a punto de ser alcanzados pero entonces se transformaban en diferentes cosas y no eran desentendidos, hasta que al fin consiguieron llegar a tierra, donde fueron muy felices, pero por poco tiempo, pues Brispín murió y Amira lo llama en voz alta por todas partes. Se hizo pájaro y a fin de que la conozca Brispín usa traje blanco, vive entre las espinas y gasta anillo amarillo rodeando el contorno de sus ojos para recordarle los tres trabajos que le fueron impuestos y cumpliendo la palabra empeñada, al despertar y al acostarse de cada día, promuevan sus nombre - Brispín, Brispín y ha prometido llamar a Brispín hasta el fin del mundo en Dulce paz de Dios.



Localidad: Don Cristóbal

Escuela: Nacional N.º 60

Nombre de la Directora: María Angélica Domínguez.

" " " Maestra Fasilina María Lago

Nombre de la persona que lo narró: Varias personas del lugar.

## Narraciones y refranes

### Tradiciones

En el campo hoy de Don Juan Lio Fernandez y Don Mateo no Parez, fue librada la batalla de Don Cristóbal entre las fuerzas nacionalistas (del Ezequiel) al frente de Beltrán Jue contra las fuerzas de Entre Ríos al frente de Lavalle (año 1841). (Referido por varias personas)

El año 30 hubo una batalla en el lugar, que pertenece hoy a los Sábiz (conocida con el apodo de quinta de los ciegos) el 12 de Diciembre, entre las fuerzas de Sapey Jordán con el general Baresa.

En el campo del señor Mariano Lopez hay una cruz igualada de un general llamado Lopez, fallecido en la batalla de Don Cristóbal, que pertenecía a las fuerzas de Lavalle. (Referido por Juan Lio Fernandez y hijos).

En tiempos del Gobernador Caseres Beltrán, el Gobernador Sola tenía un sargento Mayor y Baqueano Mayor llamado Bartolomé Fernandez (Biquilo) abuelo de los Moreyra, y que emigró al Estado Oriental falleciendo allí. Nacido y criado en Don Cristóbal en la casa de Santiago Fernandez. (Referido por la misma persona). Ambrosio Moreyra tomó parte en el suceso de las fuerzas de Sierra con los nacionales, en el año 70, fallecido en Mayo de 1927 en la casa del señor Fonseca.

Jerónimo Durí soldado desde el sitio de Montevideo, de edad 94 años fallecido, natural de Nogoyá.

Florentino Romero conocido por Florentino Vega, natural de Nogoyá, cuenta actualmente 89 años de edad, vive su

momento pobre, en Don Cristóbal. Ha sido soldado, tomando parte en la Batalla de Pavón, Escribió sargento de la división de Baraballo de la escolta de Urquiza, encontrándose en la batalla que sostuvieron estas fuerzas con las del General Mitre. Tomó parte también en la Revolución del 43 con el General Ayala. (Referido por el mismo, el cual dice que le adeudan ocho meses de sueldo).



**FOJA EN**

**BLANCO**

Localidad "Don Cristobal"

41

Escuela

Nacional N.º 60

Nombre de la Directora = Maria Angélica Dominguez  
Maestra = Basilia Maria Luengo

Nombre de las personas que las llamaron = Varias personas del lugar

- Arte -

— - poesias y canciones - —

— - canciones populares - —

- Compuesto -

Desde principio señores  
saludando a los presentes  
que seran bastantes inteligentes  
los que me van a escuchar  
hace este razonamiento  
con esta tranquilidad calma  
por que las penas de mi alma  
habia empezando a cantar  
empezare por decirles  
que yo tengo en alma ardiente  
una soñadora mente  
y un sensible corazón  
mis sueños presagian glorias  
y otras que ya se han perdido,  
mi corazón queda herido  
solo por una pasión  
aun yo cuando quiero en el canto

preguntar



expresar un sentimiento  
estando doloroso el cuento  
que no lo puedo pintar  
por que hay pasiones que el hombre  
sufre tan grande y tan fuerte  
que solamente con la muerte  
las podria quebrantar  
el mas ardiente deseo  
hace tiempo me animaba  
pero nunca lo lograba  
hoy razonado lo veo  
from este dia en que hoy estoy  
si mi sueño contenia  
tenendolo tan presente  
como una novia al amante  
en mi sueño lo he forjado  
no tubo cual en verdad era  
mi sueño ha sido una quimera  
para lo real que te encontrado  
todo todo me ha gustado  
de modo y manera tal  
que hacia patria adoptada.  
de la Republica Oriental  
Licencia sefito a via  
que yo soy oculto poeta  
dibaja mi mente inquieta  
tras de una idea sobre  
al campais de la guitarra  
siempre compañera de mis penas  
siempre llora las ajenas  
o las que yo ya pase.  
en las infancia primeras  
en era edad de las flores  
sunde no se niptem dolores  
ni me azota el pesar  
que todo es una alegria

tamb  
f. ou  
que  
siemp  
entre  
pasa  
cum  
que  
por  
f. d  
prie  
pued e  
go pa  
me  
en el  
si he  
la f  
no  
lugie  
hay  
cuana  
de ag  
cae  
ya  
bolo  
de  
l que  
al b  
que  
de fi  
part  
aque  
nos  
cimo  
za  
del h

también un dulce embalse,  
 y nos absorcióna el beso  
 que nos dan al despertar  
 siempre la mente buscaba  
 entre sueños infantiles,  
 pasamos grandes abrisos  
 como en la planta una flor  
 que uno la ve tan lozana  
 por el tallo sostenida,  
 y después que la ve caída  
 pierde la aroma y color  
 pues en esos gratos días  
 yo pare momentos de calma,  
 me estaba inspirada mi alma  
 en el dolor eternal  
 si he soñado una aventura  
 la fugaba verdadera  
 no siendo mas que quimera  
 ilusión vana y fatal  
 hay mas que mucho perdemos  
 cuando una madre nos falta  
 de aquellas emblemas mas altas  
 cae desecha una efusien  
 ya no se sueñan aventuras,  
 solo se sienten dolores  
 y desengaños traidores  
 que parten el corazón  
 al blando aroma del beso  
 que al despertar nos venia  
 se pierde en un solo día  
 para no verlo jamas  
 aquella que en nuestra cuna  
 nos acaricia la frente,  
 como decir de repente  
 ya murió descansa en paz  
 el hermano dice el mundo.



al sernos por hay rodados  
por la mundad llorando  
sin encontrar otro lugar  
entonces tarde muy tarde  
a falta de ella sentimos  
y si algun dolor sufrimos  
talade lo puede callar  
ancina es que atenderan  
los que escucharme quisieran  
que mi historia es verdadera  
y frecuentes de mi vida  
aunque esta pden aida  
cosas que a muchos asombran  
de los terribles tormentos  
que suele padar el hombre  
de naci de familia honrada  
aunque de pobre cuna  
no pare sin freno alguna  
hasta que ture razon  
llegue a la eta de los sueños  
cuando tube los 15 años  
y yo aida el desengaño  
ya dije mentira don  
Después que perdi a mi mama  
se le acabo su existencia,  
la lose con inocencia  
puesto que en la infancia fue  
y senti por vez primera  
sacar mi adulto semblante  
una lagrima brillante  
que a su lado seclame derromé  
como es posible que hoy diga  
que me abandono tan niña,  
recordando sus años  
que tanto me profero  
y llorando amargamente

de  
Ab  
que  
ca  
yo e  
den  
que  
am  
dita  
repat  
el  
un  
la  
lesar  
eu  
que  
mo  
i al  
o q  
que  
he  
has  
o t  
qui  
y to  
y sepl  
yo d  
yo  
se  
cant  
(dicta  
go  
poco

de pena e languiedido  
 a la gente respetiva:  
 Nuestra madre ya murio  
 cante, ami me dicen, Vega  
 yo cante cuando me frien  
 Señores eds no olviden  
 que yo tengo en corazon  
 aunque oigan fue estos labios  
 dibujan grandes sanxias  
 sepan que cual manxas borras  
 el mundo aqui me borindo  
 un desden ami primera  
 la aurora placet entero  
 besar mi frente senti  
 en casa que hay alegria  
 quien sabe si alado de la  
 no se establezca una querella  
 o alqueno espirando esta  
 o quizas en el mismo instante  
 que lanza el postreer momento  
 le llenen en firo el viento  
 las alegras de sea  
 o talvez algun fatalista  
 quiepra arrancarme la vida  
 y tenga el alma perdida  
 y borlido el corazon  
 de alli tan solo un paso  
 formando alguna finimera  
 se halla un biego calabera  
 cantando alguna cancion  
 fue

(dictado por don Florentina Vega)

"Cancion"

yo siempre he vivido libre  
 poco he dependido e naide

no



siempre yo cruzo los aires  
como pajarito sin ruido  
y todo lo que he aprendido  
que por que me enseñó un fraile,

yo tengo trago que golpear  
y de aquí no me levanto  
resembémme cuando canto  
si quisieren que desembuchen  
tengo que concertar tanto  
que les pido que me escuchen

por que voy a tomar un trago  
que esta son otras cuarentas  
mi garganta está sedienta  
de eso jamas me abochorino  
el riego Vega es como el horno  
por la boca se calienta

— Jaravi —

Kcashua

Ana, pisetu, micuzehu,  
Euzallay!

Nusta, llaypa chaeranta,  
Euzallay!

Ana, hinam, tueuzehu,  
Euzallay!

Lihuzina saranta,  
Euzallay!

Parakaimi rurunri,  
Anchaetami ukunri

Lihulluraemi raphimpas,

Huartaema hilluyta,

Pupastayea katampas;

Guchuraemi silhuyta,

Happistakiki katampas;

Piseacata huataeny;  
 Sipiseata kahuariz;  
 Soncallanta tapuey,  
 Pheruntatac meshhariz,  
 Uwehiscanta ricunki,  
 Huc ruruta chapchastin,  
 Hinataemi ricunki,  
 Huc llallapas chicaptin.

(En quechua).

X (Traducción según versiones de Mossig Markham)

No vengas a comer,

Palomita,

La chacra de la Nusta,

Palomita,

El maíz que ya madura,

Palomita.

Los granos están blancos,

dulces para comerlos,

por adentros blanditos,

en hoja verde envueltos;

la trampa ya está armada,

la liga está en el medio;

Tu cortaré las semillas

para prenderte presto.

Pregunta a la Piseaca,

de la rama en suspenso,

dónde está el corazón;

sus plumas que se han hecho;

mírela sin cabeza

por picar granos azules;

es el fin que te aguarda

si no oyes mi consejo.

Urpi hyhuascayta chincachini

Huc chimizllapi;

Payta ricuhuae tapuey pumi



Chay qistillapi.

(Traducción) "He perdido una paloma querida - preciso  
samente en este momento; - buscándola pedí noticias  
de ella - en toda la vecindad."

Yseay muna euseay urpi  
Llaquin, pputin, anchin, huactan;  
Yseay, rintes, keasa paca,  
Hue chagui mallpa euempi.

(Traducción) Dos turnas palomitas se afligen, suspi-  
ran, gemen, lloran; parece que la nieve les cubre a  
las dos en el tronco de un árbol caecomido».   
(Sacado de "América" por Joaquín S. González).

- Vidalita -

"Religión o muerte" -

Vidalita,

Hice tu perdón:

Eis mates y rotas ya

Vidalita,

Es tu religión.

De padres e hijos,

Esposos y hermanos,

Has hecho tu presa.

Esque de los llanos.

Ese cruel Quiroga,

Ese parricida,

Pagará su crimen

Lo con la vida.

¡Las arenas mismas

De su patria suelo,

Ahogadas en sangre

Blaman hasta el cielo!

(Sacado del mismo libro).

# Melanga -

Penas han de haber lds.  
 que yo hande en el poblau  
 cuando yo anduve en el pueblo  
 era poco divertido, por  
 entre esa gente pueblera  
 una loteria entera  
 de la capital, la que  
 pero amigos si hoy me ven  
 no me conocen siquiera  
 que fue al pueblo e chiripa  
 por que llegue en una tropa  
 y me fue un suerte poca  
 hallarme con un cantor  
 moro lindo y trovador  
 el cual de un baile salia  
 de una llamada Rosalia  
 rubia linda y muy hermosa  
 muy parecida a una rosa  
 que en otro tiempo tenia.  
 cuando me vieron detran  
 ya empezaron a mirarme  
 y despues de reirse  
 volvi a mirarme aqui  
 yo al momento cogi  
 que era por mi chiripa  
 por que alla por la ciudad  
 ya andaba e paisano.  
 Despues e darle la mano  
 me sento con brevedad  
 tocar una habanera  
 un moro Jefe Machado  
 con tanto timo y cuidado  
 y con tanto ritintin  
 que parecia un violon

preguntar

Om

hacia  
eres

cuasi  
he a



del modo que la tocaba  
sedepente la largaba  
al mero que era baqueano  
que tocaba el acordeón  
tam solo con una mano  
me pare ablan del mero  
recordan en la pare  
lo que jira a bailar me chide  
de lo lindo que tocaba  
en ser que todos bailaban  
tine a una moza la mano  
y al verme ami de paisano  
no le gusto la partida  
y me contesto enfada

que estaba comprometida  
ya vi que me largaba yo  
como perro en casa afena  
y entonces lleno de pena  
fui a sentarme en un rincón  
dando tiempo y la ocasión  
a que togran un gato  
despues de estar un largo rato  
y en ser que maide pedia  
hasta que al fin de aburrido  
me fui pa una pulperia.

El pulpero algo acupado.  
Platicaba una muchacha  
que le pedia la gafa  
por lo que le habia comprado  
despues de haberlo esperado  
en un banco me sente  
cuando vino pregunté  
¿pa tiues vino icaylan?  
y me echo de un volillon.  
dile tres cuartas me tome  
me senti medio achispau

veías que noche apuraron  
otra prior yo no se pasan  
la gente decía se ha unan  
pero que, era un disparate  
era que del chocolate  
me aría, dejan los manchones  
veía Ad. mis aflicciones  
pa taparlos con la manta  
y cuando salía a bailar  
se me describía la trampa  
pero me hice el zorro muerto  
y le fuí la chacota  
baldaba como pelota  
contando con una vieja  
ella me puso las flejas  
que ni que la sacaba  
que los moscos se fijaban  
en las que iban bien vestidas  
y que bailarían con mi go  
que no era comprometida  
ya me le pegue a la vieja  
como carretilla a un cuero  
allí entre tantos puelteros  
aquí caigo aquí levanto  
vino la dueña del santo  
a pedirme que cantase  
y yo por hacer las paces  
con las que en el baile había  
le caste un largo argumento  
de lo mejor que sabía.  
Eso de la madrugada  
ya comenzaron a darse  
toquitas a despedirse  
y taparse las muchachas  
y la vieja me aracha  
ya se vino tras de mi



del modo que la tocaba  
sede repente la largaba  
al muso que era baqueano  
que tocaba el acordeón  
tan solo con una mano  
me pare allá del muso  
recostan en la parré  
lo que iba a bailar me oíde  
de lo lindo que tocaba  
en ser que todos bailaban  
tiré a una moza la mano  
y al verme así de paisano  
no le gusto la partida  
y me contesto enojada  
que estaba comprometida  
ya vi que me largaba yo  
como perro en casa ajena  
y entonces lleno de pena  
fui a sentarme en un rincón  
dando tiempo y la ocasión  
a que togaran un gato  
después de estar un largo rato  
y en ser que nadie pedía  
hasta que al fin de aburrido  
me fui pa una pulpería.

El pulpero algo acupado.

Platicaba una muchacha  
que le pedía la gafa  
por lo que le había comprado  
después de haberlo esperado  
en un banco me sente  
cuando vino preguntando  
¿ya tienes vino icaplan?  
y me echo de un volellón.  
que tres cuartas me tomé  
me senti medio achispado

al baile volví a dentro  
 otras ves volví a muritar  
 y todas con compromiso  
 hasta que al fin conseguí  
 con una mirada sali  
 y una polquita bailé  
 que vieron que no era bardo  
 pa el baile le aseguro  
 lepeje a pegarle duro  
 y apropiarle a la individa  
 que gustaba la partida  
 y le melase mi amor  
 nunca yo supe con dolor  
 que ya era mujer casada  
 al fin no le dije nada  
 que era mucho mas mejor  
 nos comidan con chocolate  
 unos pausitos cortan  
 al fue ande me vi apurau  
 por que estaba muy caliente  
 la pincha ningo adelante  
 la taza se me voló  
 el chiupá me mancho  
 a una mesa en una pierna  
 y a una oratura terna  
 que tambien la salpico  
 y pegue un caricho deo  
 en sentirme en la rodilla  
 trompese en una silla  
 a una mujer le pesi un callo  
 hubo gritos y desmayos  
 la musica si paró  
 toita la gente se rio  
 en ver la desgracia mia  
 aunque la culpa la tenía  
 la taza que se voló



veías que noche apurara  
otra vez de no se paraban  
la gente decía se iba unán  
pero que, era un disparate  
era que del chocolate  
me aría dejen los manchones  
veía Ad. mis aflicciones  
pa taparlos con la manta  
y cuando salía a bailar  
se me descubría la trampa  
pero me hice el zorro muerto  
y le fuí la chacota  
bailaba como pelota  
bailando con una vieja  
ella me puso las quejas  
que me querían la sacaba  
que los ojos se fijaban  
en las que iban bien vestidas  
y que bailarían con miigo  
que no era comprometida  
ya me le pegue a la vieja  
como carretilla a un cuero  
allí entre tantos pueleros  
aquí caigo aquí levanto  
vino la dueña del santo  
a pedirme que cantase  
y yo por hacer las paces  
con las que en el baile había  
le cante un largo argumento  
de lo mejor que había.  
Eso de la madrugada  
ya comenzaron a darse  
hojitas a despedirse  
y taparse las muchachas  
y las vieja curacha  
ya se vino tras de mi

tambien se las retroque  
por eso el caso fue  
que nos agarramos a trompada  
hicieron que tener razon  
por que el otro se calto cayó  
al momento me largó  
y otro sombrero con él  
pero el dicho el caso fue  
la f mans que le pegue

(dictado por Don Florentino Vega)



con la nariz como aji  
 cuando está por madurar  
 y me dijo caballero  
 que va Ud. acompañar.  
 yo enderece pa mas dentro  
 donde voy yo tan temprano  
 y amas que no soy baguano  
 pa andar solo pa el sentio  
 en sombrero no lo encuentro  
 me dijo la dueña e casa  
 le pregunto a una Esmeralda  
 dijo que ella no sabia  
 y que una media galera  
 por mientras me prestaria  
 calculen aigo lds.  
 como saleria e contento  
 que asta hoy el sombrero siento  
 que al dia siguiente comprari  
 pero el dicho el caso fue  
 que yo del baile sali  
 colorado como un aji  
 y al ecte fueron mis quejas  
 con una media galera  
 acompañando una vieja.  
 Fui acompañar la vieja  
 que frente al fl vivia  
 sin tener mas compañía  
 fue una gata y tres galdero  
 dos platos y par de tertos  
 era todo cuanto habia  
 conformo dentro adentro  
 ya fui derecho al brasero  
 la queja de tanto suego  
 me dio a tomar un amargo  
 viendo que el viaje era largo  
 sali y le dije hasta luego.

como era dia domingo  
yucha fente que paseaba  
al momento me deraban  
y ga no falto un pueltero  
de bre me dijo: sin onyas  
te va dejando el sombrero  
yo iba medio bramando  
por el dolor de las botas  
le largue unas cuantas notas  
y salidos como gallo  
hasta que al fin por delante  
me llevo uno en un caballo  
a la cuenta era el capitan  
el que me llevo por delante  
y lo mandando al vigilante  
llevarme a la policia  
en ver las razones mias  
que eran de fuerza bastante  
al escritorio dentse  
como es que se llama Uel.  
al punto me preguntaron  
disfrases que el hombre apuntaron  
yo a melamar empee  
hace dos dias le dije  
que yo a la cinda e venio  
yo trabajo en un rodeo  
de un tal Siberio Maidano  
estando cargando lana  
en capatas de la tropa  
y como no e comen ropa  
y me han robau el sombrero  
yo nunca e sido camorrero  
ni con nadie me e metido  
sino que el mozo aterido  
me largó una campadada  
y cuando fueron pegadas



Sociedad Don Cristóbal

49

Escuela Nacional N° 60

Nombre de la Directora María Angélica Domínguez

Nombre de la Maestra Basilia María Sango.

Arte

Poesías y canciones

Canciones infantiles

Apuntes

- Los gallos cantaban <sup>Coplas</sup>  
en aquellas alturas  
oigan las alabanzas  
de la virgen pura.  
El niño lloraba  
del frío que hacía  
y el día tan lindo  
para el niño María  
María Magdalena  
al pie de la cruz  
cama y cabeza  
para el niño Jesús.

(Dictado por Leonicia Roldán de 54 años, de los suburbios  
de Paraná).

Anoró mi niño, anoró mi sol  
anoró pedazo de mi corazón.

La rueda del coche | al niño mató  
la virgen del Carmen | lo resucitó.  
Este niño niño | que nació de noche  
quiere que lo saquen | a pasear en coche.  
Este niño lindo | que nació de día  
quiere que lo lleven | a la pueblería.

Señora Santana, | porque llora el niño,  
por una manzana, | que se le ha perdido  
abajo de la cama; | vamos a mi casa | yo te daré  
dos, | una para el niño y otra para vos.

Levántate Juana, | para ver quien anda  
por la cateceda; | son los angelitos | que andan  
de canera.

(Referido por varias personas).



Sociedad: Don Cristobal

Escuela: Nacionales No. 60

Nombre de la Directora: Maria Rufina Domínguez  
" " Maestra: Maria Zanki Lalejo

Nombre de las personas que los dictado:  
Domingas  
Ericou

Poeta sufrute

Di  
copiar

Que aunque no seas mi dueño  
No justa el verte

Porque en la ausencia

Se cruzan y se cañhan  
Vida de mi alma  
Las diferencias

Que por Dios te pido

Que no pienses a nadie  
Vida de mi alma  
En lugar mio

Y hagan cada uno

Disparen que los mande  
Vida del alma  
Jen con afuera

Chelito de afuera que fue

La dar agua a su caballo  
Y lo tuvo sin beber

(Dietado por "Doña" Desolucia Roldán, de 54 años  
de los suburbios de Parauí).

Concepción

Esáreyse los manos  
En punta, en punta  
Si fueren pero yo mande  
tanto agua junta

2ª. Copla

Lallera blanca  
dame la yedida  
de tu perfumito  
Lallera osera  
he e' sey mi' comadre  
si auyere sus fuera

Ay fue me espigué  
por decir Dorotea  
Dije adorate.

Hagan cadenas  
por si yo no las cuando  
me trufes una frapata  
de amores lleros.

Dicen fue de sueto unome - sueto mere  
el fue mala vision vi  
yo vide una zona unata  
yo sé ti me morire.

Esá tu molleta  
que ti fueras dando  
a tu compañera  
ilg conversando  
Si ella te respunde  
de cosas de amors

code!



Sacale ese libro  
 de tuera invencion  
 Chopella' pexe es tuu campo  
 no hagas tu viaje de balde  
 Si alo jenas piedras  
 aunque no lo saques tan fe  
 (Dictado por Don Florentino Jansen, emicido por Floren-  
 tino Vega, de 87 años, natural de Hatoajá.)

### Marote

Acude vas Marote e mi alma  
 a la pulpería  
 a tomar aguardiente  
 hasta mediodía

¡Ay! fue me llera l'agua  
 ¡ay! fue me llera el río  
 ¡ay! fue me voy andando  
 Solo las orejitas  
 Soy arruando

(Dictado por la misma persona)

### Chacarera

Chacarera de mi vida  
 " de los baños  
 " de a caballo  
 Si voy no cuidas tu chacra  
 Yo perderé mi trabajo  
 Ay! Chacarera de mi vida  
 Chacarera de los baños.

(Dictada por la misma persona)

### Huella

A la huella, huella  
 Deseu los muros

Que se las dé a un libro  
Americano.

Dame la mano viva  
que me ha herido  
traigo una puntalada  
de tu marido

Las muchachas bautas  
son perseguidas  
Como los arbolitos  
de las torrijas

Con la luz encendida  
voy al molino  
Si la luz se me apaga  
¿viro el camino?  
(Dictado por la misma persona)

### El gato

Salga ventera al lado  
si la han sacado  
despariame la gracia  
que Dios le ha dado

Algunos mojos presumen  
de tener clavos  
que se van y los dejan  
tocando tablas.

Vuelo <sup>que</sup> la fue volaba  
yo fui uno de ellos  
que me puse tocando  
con el tablero.



Que se repita el gato  
 fue se repita  
 ay! fue bailaba ludo  
 la fue lo baila  
 (Dictado por la misma persona).

El gato  
 Salga señora salga  
 si le han sacao  
 que no pinda esa suerte  
 que Dios le dao

De los aves que vuelan  
 mas quiero al ganso  
 porque la dama cria  
 se viste de blanco

De los aves que vuelan  
 mas quiero al cuervo  
 porque la dama cria  
 se viste de negro

Que se repita el gato  
 dos ocasiones  
 porque aqui no se bailan  
 gatos rebones.

La hechiguapa en el monte  
 tiene dos penas  
 que el viento la sacude  
 y el sol la quemaa  
 (Dictado por Teonicia Poldain, de 54 años, de los  
 suburbios de Paraná).

Los aires  
 Ya los aires aires aires

y a los aires me sacaron  
y a los aires, aires, aires  
y a los aires los bailé  
Por haber bailado los aires  
no decís que me querís  
y a los aires, aires, aires  
a los aires del corazón  
y una muelita en el aire  
y echale una relación.  
(Dictado por la misma persona).

- Triunfo -

Este es el triunfo madre  
de las mujeres  
que bonito lo bailan  
cuando ellas quisieron  
de mi pago he venido  
Por verlas bailar  
Por ver si bailan lindas  
como las de allá  
(Dictado por la misma persona).

- Yamba -

A tu puerta me he parado  
Pesarosa y afligida  
del desprecio que me has hecho  
Lo he sentido, lo he sentido  
La amo sentir más nada  
Quiero darme  
Quiero darme, quiero darme  
Con un libral veris  
Que si me llegás a buscar  
Ya me hallarás  
Ya me hallarás.  
Me hallarás firme y constante  
y a la prueba me remito



Que un bien con un mal se paga  
Ya lo he visto.

Ya lo he visto

Quien hubiera descubierto  
Cuando te principié a querer  
Que tu amor había de ser  
Falso, aparente y fingido  
El tribunal de Cupido,  
Apela las ansias mías  
Cuando adorar muchas veces  
Tan sólo porque confiese  
La fe' que me prometías  
Aquí te pongo mi nombre.  
Aunque es con algún deheño  
Mi nombre se llama Pena  
Mi apelativo Martirio  
(Dictado por la misma persona)

- El gato -

Me enamoré chanciando  
de una Maria  
y cuando quise abrirla  
ya no podía

Quisiera ser arito  
de tus ojos  
Para publicarte sola  
Todas mis quejas.

Ese lunar que tienes  
junto a la boca  
no se lo dió a nadie  
que a mí me toca

Dame una miradita  
yo te haré un gesto

Con carinos y halagos  
no te molesto

Terribles pensamientos  
dulces memorias  
que se me representan  
pasadas glorias.

La tan alta y tan linda  
tan elegante  
atractiva y cariñosa  
—supuritante.

Yo no voy a tu casa  
porque he salido  
que yo llevo la paja  
y otro hace el ruido.

¡Vaya la infeliz madre  
cariñosa cueto  
brazoncito mío  
no seas ingrato.

Cuando una buena moza  
se para al frente  
al hombre más colorado  
lo hace valiente.

De terciopelo negro  
tengo cortinas  
para embutar mi cama  
si tú me obrides.

Padrebar tengo curido  
pero en entrando  
no dejo rinconcito

Pa l  
cior  
Una  
hac  
ta c  
j el



que no me lo ando  
 Para no sentir penas  
 vale más morir  
 que muriendo se aceptan  
 penas sin sentir.

Capitán aguardiente  
 Teniente el pasco  
 Alférez la botella  
 Sargento el vaso.

Esa moza que baila  
 de pollera overa  
 ha de ser mi querida  
 aunque no quiera.

Exienes unos ojitos  
 y unas pestañas  
 Una lengua embustera  
 con que me engañes.

Esa moza que baile  
 baila en ayunas  
 maten una gallina  
 desen las plumas  
 (Dictado por don Honorio Cruz de 56 años, del distrito)

### Relaciones

Por lo general el gato y el pericón son acompañados de relaciones, como por ejemplo los siguientes:

Una crija y un candil  
 hacen falta en una casa  
 la crija pa resongar  
 y el candil pa gestar grasa.

Crija es toda muer  
 lo que vienen "ris"

- Ese tu amor se parece  
a la yerba cuando crece  
En todas partes se extiende  
y en ninguna permanece.

Para venir a este baile  
alei todas mis hilachas  
por que sabia que estabas  
mariz de batata quacha.

- Avita de un arbol  
estaba en caranchos cuidando  
pasa un chimango y le dice  
en tu casa estan esquilando

Me gusta la cinta verde/puro  
mas la cafecita; me han dicho  
que andas de morio  
con uno de aqui cerquita.

Del cielo cayó una jarra  
dentro la jarra sin contacto  
en los brazos de esta joven  
serga la muerte y me apete.

Con la baraja del amor  
juego al truco y digo envido  
y no hay quien le diga quiero  
a un corazón afligido.

Los mocos de este tiempo  
todo se quieren cesar.  
los mandan embarrar el rancho  
señora, no si embarrar.



- Desde que te vi venir  
te conocí a la distancia  
loco que tenés billetes. no  
por que no comprás estancia!

Los muchitos de este tiempo  
todos se quieren casar.  
los mandan cetar un mate  
señora, no se cetar.

La naranja es amarilla  
el limón es color caña  
con la boquita me quieres  
con el corazón me engañas.

En el cielo hay una torre  
en el medio está un reloj.  
y está contando las horas  
que nos queremos los dos.

El zapalito me ajusta  
la media me da calor. no  
me duele la caticita  
de los golpes de tu amor.

Sembí tigo y nació tibat.  
del tibat, nació una flor.  
me atoro y me desatoro  
a pedirte el corazón

Para venir a este baile  
saqué una estolla de tanto  
paque sabía que estaba  
mi sol, mi luna y mi encanto.

Para venir a este baile. no

me oíe saltando en espinas  
para venir a por esta cara  
de lechuga destrina.

Sos más linda que la luna  
cuanto tanto más que el sol  
más linda que las estrellas  
ya que sin comparación.

Yo te quisiera querer.  
pero soy tan desgraciado  
que ande porgo mi afición  
siempre salgo mal parao.

Yo lo quisiera querer  
con el vaiven de mi amor  
pero veo y considero  
lo desgraciado que soy.

Aquí le presento un ramo  
aunque no lleva allá  
pero lleva pensamiento  
pa que se acuerde de mí

Este ramo lo recito  
con muchísima deidad  
yo no hago aprecio al ramo  
sino de quién me lo dá

El pañuelo que me diste  
con el año serás dos  
pa secarme las lágrimas  
que he pedamado por vos.  
(dictadas por varias personas del lugar).



Sociedad Don Cristóbal

56

Escuela Nacional N° 60

Nombre de la Directora Maria Angelica Dominguez.  
" " " Maestra Maria Basilia Sango.

Nombre de la persona que lo refirió

### Conocimientos populares

Tienen los moradores de este lugar varios conocimientos en las diversas ramas de la ciencia. Así tenemos entre los procedimientos infalibles para curar heridas y el parmo de ellas, la grasa de iguana, de poto etc., pero más fe le tienen a la primera.

Algunos pájaros son conocidos con otro nombre, así por ejemplo al cachilo o chingolo, lo conocen con el nombre de ventero porque según ellos, con su canto anuncia viento. El ventero es conocido por pitangrú y está rodeado de una leyenda, es la siguiente: Cuando Dios mandó los pájaros para poblar los bosques, mandó primero a la paloma y esta se cobró diciendo que no había monte y lo mismo respondieron varios de los pájaros que mandó, hasta que llegó el pitangrú y al observar el monte se paró en una ramita y dijo: monte oco, que de esas palabras se originó después el nombre de ventero.

La planta de la quina es conocida en esta región con el nombre de corvillo, la cual es empleada como aperitivo y reconstituyente. Otras plantas comunes en la región son el espartillo, riqis, escoba dura, manzanilla, rudolaga etc.

Existen un sitio conocido con el nombre de cañada del colgan - está en el campo del Señor Gregorio Gonzalez.

En el ejército de Uquiza en formación y uno de sus soldados robó un arcebut; el General lo hizo ahorcar colgándolo de un árbol cercano para escarmiento.

de los otros. Dicen que este alcanzaba a tocar el suelo con la punta de los pies y tanto peso con el que hizo un pozo al cual le quedé por esa causa la cañada del volgam (conocido por varias personas del lugar).

Existe en la región el Paro de los Vasos que va a la estancia de Nuñez; nombre que fue dado porque todo ese campo pertenecía a unos vasos. (referido por Astín Pérez del lugar).

El Durozno es el camino que va de la cuchilla de Paraná Negro.

Arroyo de Brezo en el campo de Guemercindo Díaz.

El Algarobito se encuentra el arroyo el Pellaes, que pasa por las estancias de Abidus, Hernandez y Nuñez.

Los Chañaritos que está entre las estancias de Hernandez y Inuay.

El Arroyo Maduro en la estancia Jorge Díaz.



**FOJA EN**

**BLANCO**