

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

---

ENTRE RIOS

64

---

Maestro SELIKA FUSI

Escuela N° 41

Fojas C

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Juegos Populares

## La Florista.

En este juego pueden tomar parte una seccion de veinticinco o más niñas; de estas se separan cinco o seis a las cuales se les da una flor; las otras están colocadas en círculo, unidas mano con mano, a distancia. En el centro se traza un círculo pequeño de tres o cuatro pasos del diametro, en el cual se colocan las niñas que tienen la flor en la mano, distintas las flores una de otra, por ejemplo una margarita, una dalia, un lirio, una rosa etc, despues la maestra destina a una al oficio de florista y a ésta le da otra flor, por ejemplo una violeta y la coloca entre el círculo pequeño y el de las niñas; hace tomar el número de orden a las otras, despues pone el número uno fuera del círculo, para que haga de cazadora.

El juego comienza con la pregunta que hace la florista a la cazadora: "¿Qué flor quieres?" ella responde, por ejemplo, "La camelia" La florista agrega "¿Cómo la si puedes?"

La niña que tiene la camelia, apenas siente pronunciar su nombre, corre fuera del círculo, pasando entre los espacios, para unirse a la cazadora la cual busca ella también de darle la mano.

La florista la corre detrás para impedir

que se juntan. Si resulta que la florista alcanza primero a la niña fugitiva, la conduce de nuevo al círculo pequeño y la cazadora va a tomar puesto en el círculo mayor y sale el número "dos" para repetir la pregunta de una flor.

Pero si al contrario, sucede que la niña llamada consigue unirse a la cazadora antes de que lo impida la florista, ésta cae de su oficio y va a tomar el de la camelia en el círculo pequeño, mientras la niña que tenía la camelia viene a ser florista y toma la violeta.

Y así continúa el juego.

Condiciones del juego: - 1. Las niñas que tienen la flor pueden moverse en su círculo, pero no pueden salir si no son llamadas.

2. La florista no puede entrar en el círculo pequeño, para impedir salir a la flor que ha llamado la cazadora.

3. Tanto la florista como las otras niñas que representan las flores, no pueden tocarse más que con la mano.

4. Si una cazadora pide por equivocación una porque no hace parte del ramo contenido en el pequeño círculo, en penitencia de su distracción entra de nuevo en su puesto y sale otra cazadora.

## La gallina y el buitre

Pueden tomar parte en este juego hasta quince niñas. Una de ellas representa la gallina, otra el buitre y las restantes los polluelos. Estos forman una fila, colocándose una detrás de la otra y poniendo las manos en la cintura de la anterior. La "gallina" extiende los brazos que figuran sus alas, para proteger a los polluelos contra los ataques del buitre. Este trata de apoderarse del último polluelo, que asustado sigue todos los movimientos de la fila. Si lo consigue, sale del juego, el último polluelo y se les da a las niñas un pequeño descanso.

El juego termina cuando todos los polluelos han caído en poder del buitre.

## Las gallinas envidiosas

Este juego es muy semejante al de la gallina y el buitre. Se forman dos filas de diez cada una, y teniendo a su frente cada una, una gallina. Cada una de estas tiene nueve polluelos, que defiende contra los ataques de la compañera que le quiere robar sus hijos, mientras que trata de hacerle otro tanto a la enemiga. Si lo consigue robarle a la enemiga todos los polluelos, es vencedora.

El tiempo que deben jugar es de 15

minutos, al cabo de los cuales se junta cuentan los polluelos que les quedan a cada gallina. La que conserva mayor número es la que ha ganado el juego.

## (+ El Lobo

Hay uno que hace de lobo; otro de pastor, los demás ovejas.

El que hace de lobo debe colocarse en un rincón del sitio elegido; a pocos pasos, se colocan los que hacen de ovejas y en el extremo opuesto, el pastor.

Situados en esa forma, el pastor llama - Ovejas, al aprisco que la noche llega.

- ¿Venemos miedo al lobo, contustán las ovejas.

- El lobo está lejos, replica el pastor.

Al mismo tiempo, lobo y ovejas echan a correr; el primero, para dar caza a las ovejas y éstas, en dirección al pastor u otro sitio cualquiera, elegido de antemano para servir de aprisco.

Si no son tantas los fugadores, puede seguirse así hasta dar caza a la última oveja.

En ese caso, la que queda última gana.

---

## 15 La Zapatilla

3

3

Todos los jugadores, cada uno de los cuales recibe el nombre de "remendón" se colocan sentados, formando círculo, debiendo estar separados solo por una pequeña distancia. Uno de ellos, que está fuera hace de parroquiano, con una zapatilla que, entregando a uno de los que están en rueda, dice:

- ¿Quiere que me la comprongan: vuelvo dentro de diez minutos.

Después, se marcha a unos cuantos metros y dando el frente hacia otro lado, debe contar hasta diez.

Vuelve a la rueda, pero los remendones le dicen que aún no está lista la zapatilla.

- Pues me la llevaré, aunque no esté lista, responde el parroquiano.

- ¡Bisqueña, pues, replican todos los remendones.

Y el parroquiano, que desde el primer momento, debe colocarse en el centro de la rueda, empieza a buscarla, en tanto que los remendones se la pasan por detrás, de modo que el parroquiano no pueda verla.

En cuanto la ve, debe quitar el nombre del que en ese momento la tiene y este pasa entonces a ser parroquiano.

Vuelve este a traer de nuevo la zapatilla y continúa en la misma forma.

## (6) El avestruz y las ranas

El número de jugadores puede ser en cualquiera, con tal que el de los avestruces no sea mayor que el de las ranas.

Los primeros, que deben ser los más grandes del grupo, se colocan en fila, manteniéndose en un pie solamente.

Los demás, que son las ranas, se colocan en fila a unos diez pasos de distancia de los avestruces.

Todas las ranas deben estar sentadas en cuclillas, de tal manera que puedan apoyarse en las dos manos.

Uno de los avestruces dice:

- El avestruz tiene hambre; quiere comer una rana,

- Pues que la coma, si es que puede: responden todas las ranas, al mismo tiempo que avestruces y ranas se echan a correr en dirección a las casas, sitio que debe indicarse con una raya tan larga como la fila de los jugadores.

Las casas deben estar a una distancia de quince metros, más o menos.

Es preciso cuidar que mientras corren, tanto los avestruces como las ranas, conserven siempre la misma posición.

Los avestruces, cuyo objeto es dar caza a las ranas, se vuelven con las ranas que pudieran atrapar, cuidando de no tomar a las que han conseguido de cuidar sus casas.

# Legendas Buenos Aires!

## Legenda de la Maldonado

Durante la lastimosa situación de los españoles en Buenos Aires que siguió poco después de su fundación por Mendoza, a consecuencia de las hostilidades de los indígenas, se cuenta que ocurrió el siguiente hecho:

Una mujer llamada Magdalena Maldonado a quien los crueles rigores del hombre le parecieron menos soportables que el tratamiento de los bárbaros, burló la vigilancia de los centinelas y se escapó clandestinamente de la ciudad.

Buscando albergue la noche misma de su fuga, entró desprevenida en una cueva que le fué deparó su destino. No hubo dado el primer paso, cuando descubrió una leona formidable. El favor y admiración se disputaron la posesión de su alma; aquel, infundido de un miedo natural de sus halagos inesperados, sufría la bestia los dolores del parto, el sentimiento que la ocupaba le hizo olvidar por un instante los de su fiera condición, toda temblando en ademán de pedir socorro se acercó a la mujer y despidió en su idioma y despidió en su idioma unos gemidos capaces de enternecerla. La Maldonado ayudó a la naturaleza en esos momentos.

Alena la leona de reconocimiento, se tomó el cuidado de conservar sus



días, trayendo a la cueva mucha presa, que dividía entre sus hijos y su benefactora.

Duró este cuidado lo que tardó la naturaleza en dar a los cachorros la fuerza necesaria para buscarse por sí mismos el sustento. Viéndose la establenado sin apoyo, salió de su retiro y siguió el curso de su fortuna; pero no tardó mucho tiempo en ser cautiva de los indios. Uno de ellos se aficionó de su trato y la tomó por una mujer propia, corriendo el tiempo la rescataron los españoles de Buenos Aires.

Gobernaba todavía el tirano Galán, cuya sevicia no se daba por satisfecha, mientras no hollaba las leyes de la naturaleza que respetaron los bárbaros y las fieras. Como si no estuviese bien purgado el delito de la fuga con tantos sustos y aflicciones, la condenó a que ligada a un árbol fuera de la ciudad muriese en los rigores del hambre o fuera pasto de animales devoradores. A los dos días siguientes fueron varios españoles a reconocer el destino de la víctima. Qual fue su sorpresa, cuando encontraron a sus pies una leona y dos leoncillos, que velaban en guardia de su vida!

Leían éstos esa familia deudora de sus beneficios y con quien había pasado en tan grata compañía. Retirada la leona a una distancia, dio bien a conocer en su aire de mansedumbre la seguridad con que podían los españoles acercarse

a desatarla. Así lo hicieron llevándose a la Maldonado, y una lección con que los brutos enseñaban a los hombres a ser clementes. La leona y sus leoncillos siguieron algunos pasos a la comitiva, dando aquellas señales de ternura, que saben sacar del pecho la amistad. Los soldados refirieron fielmente al comandante todo lo sucedido. Amargonzado, acaso, éste de ser inferior a las bestias, dejó con vida a una mujer a quien el cielo tan visiblemente protegía. La fuga de esta mujer, su buena acogida entre los salvajes y la terrible sentencia que sufrió, todo es muy análogo y conforme a la situación de la plaza, a las costumbres de estos indios al genio despreciado de Gabán. Por lo demás tiene, esta historia todos los caracteres de un romance, i deado a gusto de un siglo en que el sello de lo maravilloso, concedía a los hechos más increíbles inmunidad de todo examen.

**FOJA EN**

**BLANCO**