



Elementos reunidos para la formación del "Folklore Argentino" suministrados por el cacique D. Santos Morales, de 93 años de edad, al director de la Escuela N.º 58 de Colonia Emilia Mitre.

---

Los puntos como ser cantos de los niños, cuentos y narraciones de los ancianos nativos, fábulas que entretienen las veladas de familias, especialmente en la campaña pastoril, y donde se toman como protagonistas animales del país, los milagros, medios de conjurar plagas, enfermedades, cábalas y misterios, cantos acompañados de instrumentos de música, adivinanzas, refranes y máximas; manifiesta el mismo D. Santos Morales que no existían ni conocían en aquellos tiempos, porque no lo usaban ni se dedicaban a eso. Que los cantos como el gato, la cueca, la chilena etc etc, eran cantos y bailes de "huincá" (cristianos) pero que ellos no lo aprendieron, lo único que usaban para sus fiestas, era el "Cultrini" (especie de tambor) para el "Purriuri" (baile). El bailarín se desnudaba, dejándose un taparrabo solamente, se adornaban con plumas de avestruz la cabeza y se ponían una especie de cola (esto lo hacían los hombres, las mujeres no) y se presentaban ante el público haciendo morisquetas de toda forma e indecorosas; el del tambor entremus y otras palabras también seas, va



(2)

tocando su instrumento o mejor dicho haciendo ruido, pero que no es acompañado, no es canto ni es nada, esto lo hacían en reuniones especiales, al aire libre por espacio de tres, o cuatro días llamado "Amarricini" (especie de romería). No que cantaban cuando se ponían divertidos, pero sin música porque no la conocían. eran cantos, recordando lo pasado o el presente: p.ej: "recordando algún acto heroico, episodio triste con lágrimas en los ojos muchas veces o cosa por el estilo", o bien también "declarándole directa o indirectamente el amor a alguna niña que pretendían, o según como se presente el caso," lo hacían en puro palabreo que no tenía fin e imposible de traducir.

Si ellos hubieran tenido algunas coplas o versos araucanos, dice D. Santos Morales, se podría traducir, aunque ese idioma no se presta tan fácilmente para pasarlo al castellano. Dejo pues, constancia de esto porque son los puntos que no pudieron tener explicación y antiguamente no se conocían.

y. 1<sup>er</sup> punto -  
Juegos de los niños -  
"El picaucanti le caen"

Este juego consiste en hacer dos boleadoras pequeñas y colocar en las puntas, piedritas para que no pesen tanto y puedan ser arrojadas al aire con facilidad. Estas piedritas van envueltas en cualquier

2.

Ucuero.

Los jugadores son dos niños. Uno de ellos arroja su boleadora al aire y una vez bien arriba, el otro (niño) contrario, trata de bolearla en el aire, si lo consigue, gana este último un tanto y se sigue jugando hasta ganar cuatro tantos seguidos, o bien el que llegue primero a los cuatro. Se juega por prendas, como ser auyillos, avos etc.

2º juego:

"El quemain"

Este juego consiste en hacer un hoyo pequeño en el suelo. Hay que proveerse de bolitas, estas eran de chañar o cualquier otra cosa redonda. Son dos los contrarios. Cada uno tiene diez o más bolitas. Principia el juego: tira uno primero al hoyo todas sus bolitas, tratando de hacerlas entrar de una distancia convenida (tres, o cuatro metros). Las bolitas que no entraron y quedaron cerca o lejos del hoyo, trata de colocarlas dentro de él, por medio del turque<sup>(1)</sup>. Si una vez tirado no consiguiese hacer entrar las bolitas al hoyo, el contrario o sea el otro niño, se va apoderando de las que no entraron y se las guarda, como así el primer niño de las que consiguió hacer entrar.

Después hace lo mismo el otro niño: "tira sus bolitas (menos las ganadas) en la misma forma que lo hizo el primero y se sigue jugando" Uno de los dos debe quedar sin bolitas, o bien si no pudieron ganarse y quieren dejar el juego, el que consigue tener más



(14)

bolita, hasta ese momento es el que triunfa y gana la prenda. (1) El truco consiste en colocar el dedo índice derecho, sobre la cña del pulgar de la misma mano, entonces, el pulgar derecho hace un pequeño esfuerzo para salir fuera y tocar la bolita.

3<sup>er</sup> juego:  
"El curá-cuden"

Consiste en colocar sobre el suelo una carpeta o matra y sobre ella una cantidad de chañares, o algo que sea redondo. Los jugadores son dos y se sientan frente a frente. Toma uno primero del monton una cantidad de chañares en la mano, lo tira al aire y debe ser barajado al revés. Los chañares que haya conseguido recibir en el dorso de la mano, lo vuelve a tirar al aire para ser recibido en la palma de la mano formando un hueco. Si recibiere diez, p. ej: lo coloca a un lado del monton grande (sin tocar a éste), después de los diez, toma un chañar y lo tira de nuevo al aire y en ese intervalo vuelve ligero la mano para levantar, dos, tres, cuatro etc; de su montoncito aparte y juntos con esos recibir al que cae, si lo consiguiere son tantos ganados para él y sigue jugando hasta terminar con los diez. Si no consiguiere recibir en la mano al chañar que cae, juntos con los otros que debe levantar de su montoncito aparte, pierde, y esos tantos que quedan vuelven al monton grande y juega el otro. Si se sigue hasta terminar con todos los chañares que hay sobre la carpeta. 3

Una vez que no hay más, los dos jugadores sacan todos los tantos ganados y empiezan a poner sobre la matra: el uno, uno, el otro, otro; el uno, dos y el otro también dos, etc; así se sigue hasta ver quien tiene más tantos. El que hubiere conseguido de ganar más, retira la prenda.

### Juegos de adultos - "El palin"

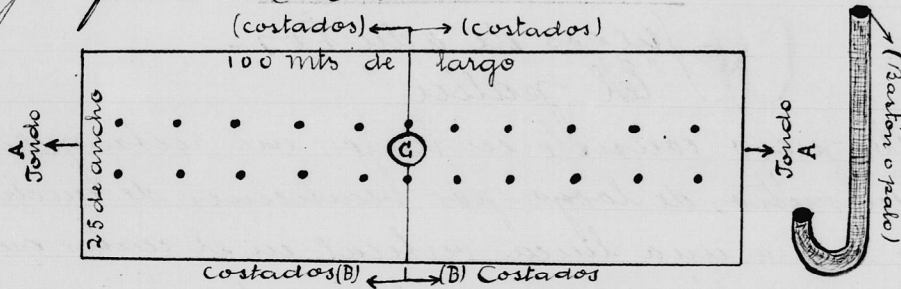
Este juego consiste en trazar un rectángulo de cien metros de largo por veinticinco de ancho. Luego se tira una línea vertical en el centro que divide el rectángulo en partes iguales. Se provee de una pelota de hilo por dentro forrada de cuero de potro y de 22 especies de bastones, largos de un metro, y, en una de las puntas, corvos. Dos jugadores también son veintidos. Once de ambos bandos, cada uno con su palo y colocados uno frente al otro. La pelota va al centro. Los dos bandos son contrarios. Una vez listos todos, el juego principia a la voz de "vamos" y los jugadores se ponen en movimiento para esperar la pelota sin salirse de un lugar marcado.

La pelota sale del centro tirada con el corvo del bastón por uno de ellos al compañero de su bando, estos defienden la pelota que no sea tocada por los enemigos que tratarían de traerla al centro o pasarla a su vez a los compañeros para ser llevada al final de la raya y sacada fuera, o bien mandarla a los costados lo cual no vale. Si uno de los dos bandos consigue sacar la pelota cuatro veces por el fondo del rectángulo (A) gana la partida que sería un



(6)

montañ de plata depositada en manos de otros. Si la pelota sale o es sacada en caso de peligro por los costados (B) como dije anteriormente "no vale" entonces, es traída de nuevo al centro (C) por los mismos que la sacaron, de donde sale de nuevo y sigue la jugada, siendo sacada esta vez por el bando contrario del que la arrojó fuera del cuadro.

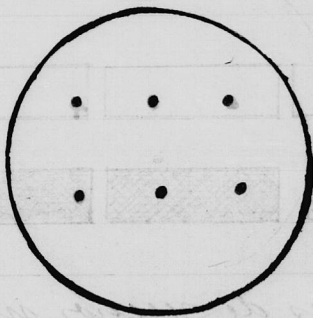


U

## 2º juego: "El pilmatin"

Este juego consiste en trazar un círculo que tenga de diámetro seis metros y medio del centro a la raya. Los jugadores son seis. Se provee de una pelota algo grande que en el centro lleve estiercol o quano, para que no duela, esta debe estar forrada de cuero de liebre. El juego empieza en esta forma: De los seis que deben estar dentro del círculo sin salir fuera y frente a frente, tres son compañeros y tres, enemigos. La pelota a la voz de "vamos" se la saca por debajo de la pierna que venga a la altura del pecho, siendo arrojada esta vez con la mano derecha hacia uno de los del bando contrario. El enemigo viendo venir la pelota a tocar su cuerpo, trataba de esquivarle.

para no ser tocado. Así así, si la pelota toca por casualidad en una pierna queda muerto y fuera de combate, no debiendo salir del círculo. Ahora, en lugar de tres, de un bando son dos que pelean con los otros intactos. La pelota es tomada por uno de los dos que quedan con vida y la dirigen en igual forma hacia sus enemigos. Si no consigue pegar y la pelota salió fuera del círculo, esta debe ser traída por los espectadores, y entregarla a la persona o indigena que se le tiene, continúa el juego. Si uno de los bandos consigue dejar fuera de combate a los tres contrarios que tienen a su frente, ganan un tanto, y la jugada principia de nuevo entre los mismos. Se continúa en esta forma hasta llegar a seis los tantos, que se necesitan para ganar, y el partido que logre reunirlos primero, se lleva la cantidad de dinero jugada, para repartirse por partes iguales, entre los tres ganadores.



(6)

3<sup>er</sup> juego.

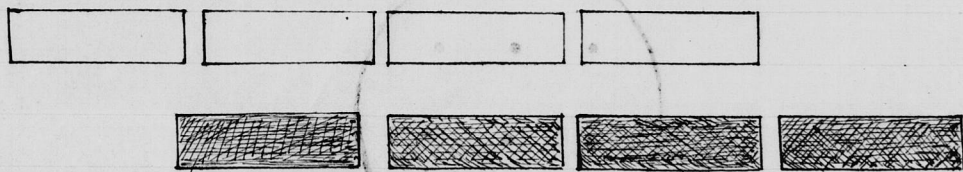
El aquar. cidden -

Este juego consiste en tomar una costilla de potro. Se la parte por medio, de un lado que dará blanco y del otro lado negro. A estas dos mitades, se la corta o divide en pequeñas par-



(8)

Yés del tamaño de una pulgada, forma rectangular y bien lisas. Los pedacitos o partecitas costadas deben de ser ocho, cuatro blancas y cuatro negras. Los jugadores son dos. Se tira o coloca en el suelo (por no haber habido mesas en esos tiempos) una matita y los dos jugadores se sientan tambien en el suelo (a falta de banco o sillas), frente a frente. El que fue convidado "caden" a jugar, toma juntos en la mano, los ocho pedacitos de costilla y los arroja fuerte sobre la carpeta. Si sale cuatro blancas y cuatro negras gana "un" tanto y sigue jugando el mismo. Si sale todo blanco o todo negro gana "dos" tantos y sigue jugando. Si sale tres blancas y cinco negras, pierde y le toca al otro. De manera que debe salir "cuatro blancas" y "cuatro negras" o bien "ocho blancas" o "todo negras" para que no pierda. Se juegan a diez tantos y el primero que llegue a los diez, gana y retora la plata que se jugó.



Nota: Estas clases de juegos no solo eran para adultos, sino que, eran apropiados tambien para niños y se divertían con la única diferencia que los hombres lo hacían por plata y los niños por preudas.

El juego de las mujeres -  
"El trumín"

2

Este juego es parecido al foot-ball.

Se juega entre mujeres solamente. Las jugadoras son veintidos, once y once o nueve y nueve (diez y ocho) según la cantidad de mujeres que se han reunido. Se marca la pista o cuadro debiendo tener cinco metros de largo (a) por treinta de ancho (b), dividido en el centro (c) por una raya vertical de extremo a extremo (d), quedando la pista o cuadro separadas por partes iguales. En el centro (c) se hace un círculo donde va la pelota y de donde sale. Esta pelota es bastante grande y liviana llevando en el medio trapo o quano y forrada de cualquier cuero. Luego se colocan en fila, una frente a otra separadas por la raya divisoria del centro. Una vez listas, la pelota se pone se juego a la voz de "vamos" y es arrojada con el pie derecho en dirección al bando contrario, sea por lo alto o a ras de la tierra. Entonces las compañeras de la del centro que arrojó la pelota, corren veloz tratando de llevarla al fondo de la raya y hacerla parar, si lo consigieren, este bando gana un tanto, el juego principia nuevamente y la pelota vuelve al centro de donde es sacada por los contrarios que perdieron, siguiendo el juego en esta forma. Si ese mismo bando que ganó "un tanto", consigue echarla tres veces más fuera de la raya del fondo, gana "tres" tantos y con el anterior "cuatro" entonces, para el juego, y los ganadores o ganadoras se llevan la plata o prenda que se jugó. De manera que para ganar es necesario hacer cuatro puntos, siendo vencedor el partido que los hizo primero.

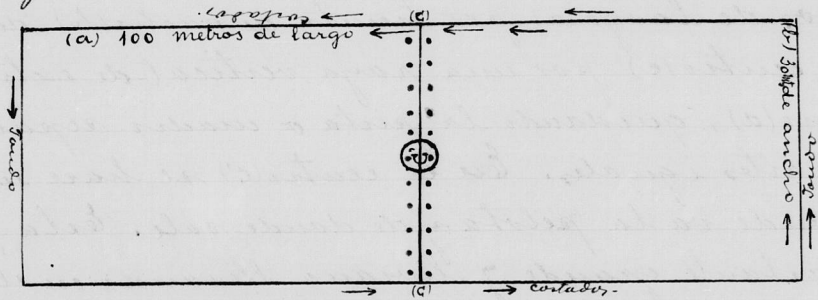
La pelota no debe salir por los costados, y, si saliera, es traída de nuevo al centro por uno de



(10)

ellos y sigue el juego.

Para impedirse unas a otras o molestarse cuando llevaban la pelota lo hacían en forma grosera y torpe, como ser tirarse al suelo, agarrarse y empujarse con las manos etc, siendo esto válido.



— 4º punto: —

Las ceremonias religiosas

Creencias antiguas de los indigenas:

Adoraban a un Dios a quien le llamaban "Nieuuechén" que según ellos debía de ser blanco, hermoso y fuerte pero sin barba, es decir lampiño como los indios.

Creían además que no podría haber un cristiano, capaz de hacer la tierra, el cielo, las plantas, el sol, la luna, los montes, las aguas etc etc; sino que ese "Nieuuechén" su Dios, sería el único que hizo todo y que él es el único de poder dirigir el mundo. Cuando tenían que robar, invocaban a Dios "Nieuuechén" para que los ayudara y pudieran robar bastante y que no les pasara nada en el camino. Cuando salían de las casas para dirigirse a cualquier lugar, cerca o lejos decían: "brenéan Nieuuechén" que quiere decir "ayúdame Dios". Lo mismo

Para hacer cualquier trabajo, sea sembrar, recoger maiz, sacar agua, hacer pozos etc; invocaban a "Nieuuechin" para que les fuera bien.

Ahora, en cierta época del año, según ellos sería en el mes de "Febrer", tiempo de la sandía, melones etc; celebraban una gran fiesta en honor y adoración a "Nieuuechin". Esta fiesta duraba varios días en campo lizo. Leu anticipación se plantaban árboles (chañares o caldeus) para que tengan sombra los convidados a la fiesta, éstos serian agrupaciones de indios venidos del interior con sus caciques o capitanejos, sean veinte, treinta o cuarenta etc.

El capitán general de toda la tauza que era D. Mariano Rosas<sup>(1)</sup>, ordenaba o avisaba por medio de sus charques a toda la indiana, el día sería el día que deberían de festejar a "Nieuuechin" en sus dominios. Llegado el momento, Rosas, enviaba sus emisarios a recibir a los que van a llegar. Éstos van a esperarlos a un cuarto de legua, montados en sus ligeros potros. A medida que iban llegando las distintas agrupaciones al lugar de la espera, eran traídos y conducidos al campo de la fiesta por los emisarios de Rosas, que formaban la escolta, y, todos, desde allí, en una furia desenfrenada, llegaban gritando locos de contento, haciendo sonar la boca, tocando un acordeón malamente o una corneta.

Una vez cerca del círculo general, donde estaba Rosas sentado sobre unos cueros en el suelo y rodeado de su comitiva de salvajes indios e indias; la escolta y los recién llegados, no entraban al mencionado círculo directamente, sino que antes, daban varias vueltas, al rededor de



(12)

él, conforme han venido. Terminado este requisito, viene el capitán general D. Mariano Rojas, mandaba nuevos emisarios para decirles a los capitanes o caciques que pueden entrar al círculo a recibir órdenes. Estas comitivas, en darles a cada una de las agrupaciones, la ubicación necesaria para poder pasar cómodamente, los días que debe durar la fiesta. El cacique o los caciques se dirigían entonces con su tropa a ubicarse bajo los árboles indicados. Allí dejaban sus animales, colocaban todo en forma y arreglaban a las familias. Hecho esto, vuelven todos al círculo, donde tienen ya preparados sus asientos. Una vez sentados, se levanta Rojas del suelo y va a saludar a los caciques que vinieron a la fiesta. Reunidos todos empiezan a "lamentarse" esto es, "manifestarle a Rojas como ha venido, si bien o mal, inconvenientes que tuvieron y como han quedado los demás por allá dentro". Terminada esta ceremonia, Rojas vuelve a su asiento y ordena se les den alimentos y bebidas a los recién llegados. El alimento consistía en carne de potro o vaca cocida y mazamorra que se servían en cueros. La bebida era el fermento del piquillin o molle y se tomaba a discreción. Terminado de comer, Rojas, ordenaba que bailen la gaité que trajo tal o cual cacique. Para esto les mandaba plumas de colores que se colocaban en la cabeza en forma de cruz, cascabeles, para ponerse en el cuerpo a costa distancia uno de otros y sujetos por fajas gruesas, cal o yeso para pintarse la cara, brazos, troncos y extremidades; todo esto en conjunto lo recibía el cacique

Sindicado y éste a su vez los repartía entre  
 su gente que sabía bailar, los cuales deberían de  
 ser cinco únicamente, más no.  
 Los bailarines se retiraban a su campamento  
 y entre ellos se arreglaban y puntaban, que-  
 dando a cual más feo. luego tomaban sus  
 corceles y salían a variadas dando cinco  
 vueltas seguidas al círculo, entre gritos  
 y alaridos, a fin de que todos sepan y se  
 den cuenta quienes son los que van a  
 entrar a danzar, es decir, los preferidos,  
 por su cacique. Mientras está para, unas  
 cuarenta o treinta mujeres que están sentadas  
 no lejos del centro, cantan, y esta es la señal de  
 que el baile va principiar. A este canto se le lla-  
 maba: "Fajileu". Los bailarines dejan sus animales,  
 y entran al círculo. Deben de bailar dentro  
 de ese círculo y dando vueltas al rededor de un  
 monton de tierra de metro y medio de alto, con todas  
 las lanzas de los indios mediatos clavadas en él  
 como flechas. El "purriin" "baile" principia al son  
 de un "cultiun" "tambor" tocado con dos patillos.  
 Los danzantes van moviendo la cabeza, el cuerpo  
 y las piernas en una forma grotesca para ha-  
 cer reir a los demás y pronunciando palabro-  
 tas deshonestas. Son cinco las vueltas que deben  
 dar, ora al trote, ora brincando y saltando  
 mientras los que miran acompañan esos mo-  
 vimientos con alaridos salvajes. Terminadas  
 las cinco vueltas salen a descansar un rato, pa-  
 ra luego volver a entrar de nuevo. Siguen en esa  
 forma hasta terminar los mismos de bailar cin-  
 co veces, recién entregan plumas y cascabeles a su  
 capitanejo para que éste a su vez lo devuelva a



Rosas, quien ordena que baile la gente de tal otro cacique y hace entrega de los adornos para el disfráz. Siempre deben de bailar cinco indios solamente y ésto, hacen idénticos que los anteriores, y así se sigue sucesivamente, hasta que todas las agrupaciones forasteras, hayan danzado. Cuando todas las agrupaciones han bailado, le corresponde de nuevo a la primera agrupación hacer que vuelva a principiar el baile con los cinco indigenas que salieron primera mente, siguiendo las demás según el orden número que les ha tocado. Mientras se baila se toma, hasta quedar embriagados y dormidos. Al indigena que le sucede ésto, lo sacan fuera del círculo y lo llevan al campamento donde lo tapan, para que siga durmiendo. Esta es la forma de divertirse durante los tres primeros días con sus noches consecutivas. Al cuarto día se suspende todo y se preparan dos anima les, un potro macho y una hembra bien ne- gros. Se toma un animal primero, se lo echa al suelo vivo, y de cada pata y mano es- tan tres indios sosteniendo con fuerza para poder abrir otro con su cuchillo el pecho del cuadrúpedo y sacar el corazón para entregar lo a Rosas, quien a su vez parte el corazón con otro cuchillo y deposita la sangre en un plato. Llaman a todos los caciques y capitanejos para que le ayuden adorar a "Niemechin"; una vez reunidos, se colocan en fila dando frente al este, lugar donde sale el sol, toman entre sus dedos un poco de esa sangre caliente aún y la ojean como un homenaje a Dios, arro- zándola a manera de hisopo, mientras miran

Al cielo exclamando: "Breueán Niemechén"  
 "Breueán Niemechén" que quiere decir: "Ayúdame, Dios"  
 "que venga buen año para los campos, los anima-  
 les, que no haya pestes ni enfermedades, que todos  
 los cristianos y las gentes del mundo sean buenos  
 y no se peleen."

Concluida esta ceremonia religiosa, siguen abuen-  
 do al animal, dejándole solo el cuero con toda  
 la cabeza, que la colocan derecha mirando al <sup>"Este"</sup>  
 en un palo alto y grueso, que se lo entierra bas-  
 tante. La carne de este animal la dejan sobre  
 el suelo, sin tocarla, para que todo junto sirva  
 de ofrenda a "Niemechén" su Dios. Allí se pudre  
 o es comida por los animales y el corazón lo en-  
 tueran también cerca del palo para que no sea  
 comido por los perros. Luego hacen lo mismo  
 con el segundoy la fiesta se termina.

Las agrupaciones, principian a prepararse para  
 el regreso en ese mismo día. Rosas muy agra-  
 decido los despide a todos hasta el año próximo  
 que volverán a juntarse para el siguiente ani-  
 versario de "Niemechén" y ordena al mismo tiem-  
 po a su tropa, acompañen las distintas agu-  
 paciones, hasta donde se las esperó.

(1) D. Mariano Rosas era también indígena, vivía a tres le-  
 guas de Victoria lado norte en el lugar denominado "Heu-  
 wucó", antes de morir, él mismo con su hijo mayor y la  
 sirvienta (fallecidos) enterraron en las sierras, dos baules  
 grandes repletos de oro y plata. Palabras del mismo D. Santos  
 Morales, que vivía no lejos de allí, y que "lo enterrado nadie  
 se atrevía a tocar porque era sagrado", se cree que debe estar  
 aún.

— Supersticiones —

≡



(16)

c  
x  
"Brujos": "Calciú"

Creían en la existencia de los "calciú" que significaba "brujos". Ése calciú vivía en las sierras o médanos grandes y que bajo esos médanos o sierras tenían su pueblo aparte que se llamaba: "Pemmé" Que los "calciú" en ciertos tiempos, se reunían secretamente para consultarse entre sí, que persona o indígena debe ser la víctima que debe morir por ellos, en tal o cual tiempo y de que manera o forma.

2<sup>a</sup>

Si caminando uno por una sierra o cordillera encontraba una piedrita "cherrupué" redonda, de color negra, o bien blanca, que tuviera la forma de la cara de un cristiano, decían que era el "diablo" que se presentaba en el camino o dondequiera mandado por los "calciú" para matarlo a uno en el sueño. Ése "cherrupué" dicen que se convierte de noche en cristiano y que ese cristiano se apoderaba en la noche del espíritu del que está durmiendo y lo mata. Si se moría alguno creían que el "cherrupué" lo ha muerto.

3<sup>a</sup>

Si por casualidad un indígena llega a encontrar un "cherrupué" (piedrita) la lleva consigo toda la vida porque creían que les serviría como un medio de defensa en caso de peligro y para consultar en la noche si es que le va ir bien o mal

2

Al día siguiente. Además dicen que ese "cherrupú" da valor y coraje al que la posee y le sirve también de vaquiano o guía cuando tiene que andar por leguas desconocidas, porque lo llevaba siempre bien en el viaje, y, sin perderse conduciéndolo al destino donde debe llegar, sin suprir inconveniente alguno. En fin ese "cherrupú" le servía al indígena para todas las cosas (siempre que hacía uso de él). Si la persona que tenía ese "cherrupú", llegaba a morir decían que el "cherrupú" o "pedrita" desaparecía por encanto de donde la tenía oculta, sea colgada en el pecho o guardada en el cinturón, para irse a la casa de los "calic".

### 5º punto.

Curar males diversos.

Cuando un indígena llegaba a enfermarse de gravedad, los parientes iban en busca de una médica o bien curandera a quien le daban el nombre de "Machi".

Venia este "Machi", entraba al toldo de cuero donde se encontraba el enfermo, hacian un círculo entre ella y los parientes, al rededor de él, luego, sea el padre, la madre etc; o el pariente más cercano del paciente, suplicaba al "Machi" quisiera curarlo y sanarlo. La curandera entonces, preparábase con su vestimenta, ésta era una manta azul o negra que envolvía todo su cuerpo; tomaba su instrumento una especie de tambor "Cultrín", grande, pintado de blanco, lo colocaba en el brazo izquierdo y con un palillo algo grueso metía ruido para que



(18)

Y todos, al compás, griten y se muevan aturdiendo al enfermo y pueda venir así el espíritu del "machí" a conversar con éste.

Hecho esto, todos quedábanse quietos y en su lugar, para que el "machí" se desmayase. Una vez que, según decían, dicho espíritu revivaba profusamente como lo hace un facultativo, "golpea aquí, golpea allá para saber si tiene "cherrupúe" o "calcú", en tales casos, recién volvía el "machí" de su mal o fingido desmayo, se tocaba la cabeza, el pecho etc; y pedía le dieran agua de yeso para componerse. Iba luego a preguntar al más anciano del círculo, para cerciorarse que había hablado el señor espíritu. Éste, sea que estuviere arreglado con el "machí", contestaba lo que le parecía o lo que creía que debía tener el enfermo, manifestándole que ese señor espíritu, había ordenado se lo curase. Oído esto, la curandera, prometía a los parientes del paciente que se encargaba de atenderlo, curarlo y salvarlo, siempre que no se muriese en seguida. De noche dormía a su lado, y, antes de acostarse, colocaba en la cabecera de su cama, dos puñales, o cuchillos clavados en la tierra, para que su espíritu peleara contra el diablo o "cherrupúe", que según ella, vendría a matarlo a su enfermo. Ahora si el paciente sanaba, los parientes si eran ricos le pagaban al "machí" por su asistencia médica, bien sea en dinero, o en animales. Si eran animales, se llevaba la enfermera dos vacas o dos caballos.

3

(19)

si su enfermo era pobre y llegaba a sanar o a morir, nada cobraba en ambos casos, igual cosa hacia, si a un rico le tocaba la desgracia de morir, nada recibía, al contrario, se envidiaba de ellos por la desgracia que habian tenido.

---

6º punto.

Creencias sobre los medios de moderar la furia de las tempestades.

---

Si durante el año, sobretudo en verano, tiempo de mucha calor, se llegaba a desencadenar una fuerte tormenta de viento, agua y piedra, nosotros decíamos a Santos Morales, pedíamos únicamente a "Nienechen" que tuviera piedad de nuestra familia y de los sembrados, que no nos hiciera daño en ninguno sentido y nos perdonara. Para que la piedra cambiase de rumbo y vaya a otra parte, echaban sal en el fuego.

---

7º punto.

Terrenos y alucinaciones: Creencias en ellos. — Los indios creían en los sueños, a quien llamaban "Tenuia". Antiguamente se decía que al otro lado de los mares, existía un lugar hermoso, adonde iban todos los que morían sean personas o animales, y que estos últimos tenían también almas o espíritus.

Que dicho lugar estaba lleno de flores, pasto verde, árboles frutales, rios de agua dulce, que no corrían vientos ni había tempestades, en una palabra, que aquello era magnífico y se vivía feliz.

Ahora por ejemplo: "dos hermanos, se muere



(20)

Esre uno de ellos, el espíritu de éste sale del cuerpo y va allá a gozar, quedando por supuesto el otro hermano viviendo sobre la tierra. Que parado cierto tiempo, el hermano vivo, llega una noche de tantas, se acuesta como de costumbre y sueña con el muerto que viene a conversar con él, y le manifiesta que se venga hacia aquel lugar, que deje este mundo de suprimientos y penas, para cambiarlo con el otro donde se está feliz y contento: y si el que sueña le contesta que no quiere ahora, que irá dentro de tres días o cuatro, que eso significaba que viviría el hermano vivo, tres o cuatro años más sobre este mundo. Que decir mañana, equivalía a un año de vida más, pasado mañana, igual a dos etc etc.

8º punto -

Animales de buen o mal augurio

Animales de buen agüero: "El águila" "Ñaucú" tomaban al águila "ñaucú" como inico animal de buenas noticias. P. Ej: Si un indigena al salir de su toldo, veía un águila, ardentada en la loma o en un árbol y que estuviera dando el frente hacia él, indicaba mucha suerte, y le va ir bien ese día. Si por el contrario el "ñaucú" estaba de espaldas, significaba mala suerte, que le iría mal.

Aves de mal agüero ha lechuza "Pequein" seían en la lechuza "pequein", como animal de mal agüero: seían que si una

2

Lechuga, veuía noche a noche a gitar en el techo de un toldo o de un árbol cercano a ese toldo, que alguno tendria que morir pronto. Lo mismo, todo animal nocturno que no sea lechuga, que anduviere cerca o rodeando la casa, de noche, que se morirá cualquiera de la familia de ese toldo.

La víbora "Chochá". Si un indigena en su viaje sea a caballo o a pie, encuentra en la huella por donde debe pasar, una víbora "chochá", cruzada de extremo a extremo, que es señal de muy mal agüero y significa que le va ir pesimamente y que sería mejor se volviere.

Ahora, si ese mismo indigena u otro, sea que saliese a campar o va de viaje por un campo, monte o bien montañas y encontrar el su monton de víbora, "traiu. chochá", detras de una piedra o de un árbol, con las cabezas levantadas, mirando al que viene, dicen o creen que es muchísima suerte, que será rico y tendrá muchos animales, campos etc. Ese viajero corta ramas secas, las hace pedacitos pequeños y reune una cantidad tal como cien, o doscientos, y luego empieza a dar vueltas al rededor del "traiu. chochá", anojándose los tantitos cortados, mientras, va diciendo: "Quiero que "Nieuuechén" me dé tantos años de vida y suerte como esto, puesto que él os ha enviado a mi camino."

A los manijestos que, el Señor Santos Moralez, cacique de noventa y tres años de edad



(22)  
Fuente aún, es quien me da estos datos.  
y agrega que él ha conocido tres indivi-  
duos pobres, (uno de ellos, peón suyo) que en  
contadon ese "traim-chochá" y que después  
poco a poco se pusieron muy ricos, a lo que  
él cree y todos por igual que debe ser cierto  
que ese monton de víboras hagan semejan-  
te milagro.

---

11º punto:  
Juegos antiguos del hogar.

1 "Paracatu". "Jugar con barajas"  
Este juego consiste en jugar con naipes. Se  
coloca sobre el suelo una matita como carpeta,  
se trae una baraja o naipe completo de los co-  
munes de hoy en día. Los jugadores se sientan  
frente a frente, depositando la cantidad  
de dinero por que se juega, sea cuarenta, cincuen-  
ta, cien o doscientos pesos, sobre esa misma  
carpeta, a la vista de todos. Tambien se juega  
por prendas de valor u animales que se tra-  
ran antes de principiar a jugar. Suponga-  
mos que la jugada sea por "cien" pesos.

Se juega al "Diez y nueve" y hay que  
hacer "diez y nueve" puntos con tres cartas.  
Uno de ellos mezcla el naipe y lo da a cor-  
tar a su contrario, que lo hace por donde  
quiere. Se dan las cartas, tres y tres a cada  
uno. El que cortó recibe sus tres cartas, las  
mira y cuenta los puntos: p. ej: le llegó un  
dos de copas, un cuatio de oros y un siete  
de espadas, total trece puntos. Ve que le  
falta para llegar a "diez y nueve" y pide

3 a su contrario le de una carta de abajo sin ser dada vuelta, vale un cinco cualquiera. Entonces, cuenta nuevamente sus puntos sino se acuerda; son "trece" más "cinco" igual a diez y ocho, se planta.

El otro que vio sus cartas y contó sus puntos, ve que le falta también, tiene solo "nueve" entre las tres, entonces pide a su adversario le de una carta (siempre de abajo) vale una negra, esta vale "diez". "Nueve" que tenía y "diez" son "diez y nueve", se planta. Se muestran los dos sus cartas, tendidas en la carpeta y ambos se cuentan los puntos, el que consiguió tener "diez y nueve" puntos, gana y recoge la parada; o bien debe ganar el que más se aproxime al número ya fijado o sea diez y nueve. Si los que juegan son ricos, mayor es la apuesta y más interesante la jugada. y si uno de estos fuese muy apasionado por el juego, que le ganasen plata, animales, todo cuanto tiene etc; y si fuese casado o tuviera mujer la juega también como prenda, siendo esta prenda, la mayor que podía haber. Se la tasa como a un animal y si vale doscientos pesos y quiere jugar a los doscientos, al <sup>querer</sup> costar el naípe dice: "por todo" si su contrario acepta, costa el naípe recién y se dan las cartas. Si pierde los doscientos, pierde a su compañera y pasa a ser del ganador, debiéndosela entregar éste al otro día recién, a su primitivo dueño.

Las cartas en el juego del "pisimi" están todas marcadas en las orillas con diferentes dibujos, a fin de conocer si es punto grande o pequeño



(24)

para poder pedir y no parame de "diez y nueve".

2º juego -  
"El tenderete"

- (1º) En este juego, los números marcados en el naipe son "válidos", menos las negras que valen "diez".
- (2º) Se dan de cuatro cartas y cuatro se coloca sobre la carpeta.
- (3º) Para poder levantar las cartas que están en la carpeta una o varias, hay que sumar los puntos, que den por resultado; tantos puntos como son los que hay en la carta que quiere jugar: p. ej. quiere jugar un siete, cuenta siete de la mesa. (sea un dos, un tres y otro dos) hacen siete, levanta tres cartas y con la que juega, cuatro, que las coloca a un lado para que pueda jugar el contrario. Este tiene una sota en la mano y hay una sota en la carpeta, levanta con la suya la que está en la carpeta, no quedando nada sobre la mesa. Como no hay que levantar, el primero tira la carta que más le convenga. Si el contrario no tiene la misma para levantar, tira la suya, quedándole a cada uno una en la mano. Ahora si ninguno de los dos pudieren hacer pares, ni puntos con las que le quedan, arrojan a su vez las cartas sobre la carpeta.
- (4º) Se sigue jugando en esa forma, tratando

- Siempre de levantar más cartas que éstas serán válidas para el final del juego.
- (5°) Los contrarios se sientan como siempre frente a frente y depositan cada uno lo que se va a jugar, esto se hace antes de principiar el juego o bien antes de cortar el naipé.
- (6°) Se juega por plata, prendas o animales, si son pobres juegan lo que este a su alcance.
- (7°) Al final de la jugada cuentan cada uno sus cartas, si uno de los jugadores tiene más de veinte, cuenta todas las que pasaron de veinte y tantas como tenga, son los tantos que debe sacar.
- (8°) El que llegare primero a la cantidad de tantos (fijados de antemano) en las diferentes jugadas gana lo que se jugó, si quedando el juego después si son iguales.
- (9°) En los empates ninguno saca tantos.

Ut

3er juego.

"El veintisiete" "Epimari-hiriculé"

Este juego consiste en formar con tres cartas el N° 27, que es el punto mayor, que deben sujetarse los jugadores.

Como siempre, se coloca primero la carpeta sobre el suelo, y, frente a frente deben estar los jugadores. Se hace la apuesta sea por plata, animales o prendas. Cuando son animales o prendas siempre se tasa primeramente; es decir, se le da su valor. Se mezcla el naipé y corta el contrario, dándose de tres or tres.

Si a uno de ellos o sea al que cortó el



(26)

naire, le llegare en la primera vuelta dos negras y un siete, se planta y no pide más. Si contrarios como tiene pocos puntos, pide una carta de abajo; si con esa no formase veintisiete, ni esta cerca aún, pide otra con la cual se planta a su vez.

Se muestran las cartas. El primero tiene veintisiete y el 2º veinticuatro. Gana el primero y retira la apuesta para volver a jugar. Las cartas en este juego también están marcadas y las negras valen diez, como en el "Picau" o Nueve.

### 4º juego. "El allileug" (Para mujeres)

Este juego es medio parecido al "augar-cu-deu", salvo que en lugar de jugar hombre, juegan mujeres en la casa. Se toma una cortilla de potro, la cual es partida por el medio de manera que de un lado sea blanco y del otro, negro. De una mitad se sacan dos pedazos bien arreglados del tamaño de un decímetro o diez centímetros, y de la otra mitad, otros dos. Se coloca en el suelo un cuero de potro, y, frente a frente las jugadoras, que también están sentadas sobre ese cuero. La que fue convidada a jugar toma en la mano derecha las cuatro cortillas, y, las arroja sobre el cuero. Si sale dos blancas y dos negras gana "un" tanto y sigue jugando la misma que ganó. Si sale todo blanco o todo negro gana "dos" tantos y si-

(27)14

Que siempre jugando. Si sale tres blancas y una negra pierde y toma su contraria los Costillos. De manera que debe salir para poder seguir jugando siempre la misma, "dos blancas" y "dos negras", o bien "cuatro blancas" o "cuatro negras". Se juega a diez tantos por plata o prendas y el que llegue primero al número de tantos, gana todo.



---

12.<sup>o</sup> punto  
— Promesas —

---

Si un indigena después de haber plantado o sembrado una cantidad considerable de maíz, sandias, melones y zapallos etc; quería tener una buena cosecha, se dirigía a "Niuechen" su "dios" prometiéndole que sacrificaría en homenaje suyo el animal mas hermoso que tuviese, con tal que le bendiga sus sembrados y que pueda recoger mas tarde muchos frutos. Cuando el maíz etc; estaban en flor, este indigena dueño de ese sembrado, convidaba a todos sus vecinos mas cercanos y hacían un banquete en la misma chacra lado este donde salía el sol. Ante todo se tenía preparado un carnero o un toro bien negro, cuando llegaba el momento de la fiesta y estaban todos reunidos, dábanle muerte al animal y recogían en un plato la primera sangre. Allí mismo se colocaban todos dando frente al "Este" y tomando entre sus dedos un poco

2



(28)

de esa sangre la arrojaban a manera de hisopo, mirando al cielo, mientras, exclamaban: "Puecáñ Níeuechéñ, Puecúé Puefchá eliaumiquetrac" "Ayúdale Dios y dadle permiso para recoger esta siembra", agregaban después, "que no venga seca, plaga alguna ni piedras que destruya todo" Después de esto, continuaban abriendo el animal, dejándole solo "el cuero pegado a la cabeza entera (mañaguá)" la que era colocada en un palo grande dando frente al nacimiento para perpetua memoria.

Hecha esta ceremonia principiaba el banquete. La carne del carnero o toro negro era comida al asador con maza morra, o bien se la comía en puchero. La bebida era agua mezclada con harina de trigo o maíz tostado, la colocaban en un plato y eso se bebía en lugar de "vino" porque era de mucho alimento. Terminada la fiesta se retiraban los convidados, siendo despedidos con gratitud por el dueño de la chacra.

---

13º punto:  
Narraciones indígenas  
"Epeim". "Cuentos"

Había una vez una águila "nauéñ", un aguilecho "Calquiñ" que eran muy amigos. Resolvieron hacer entre los dos un viaje al sol y convidaron a un condor "lleoll" para que les hiciera com

España, consiguiéndolo en el acto. Deberían salir al día siguiente: Prepararon esa misma tarde todo lo necesario para el viaje. Esa noche no faltó quien lo anunciara al amigo zorro "nerri" que se proyectaba un viaje de recreo al otro mundo, al día siguiente. Averiguado, y corriendo, llega al lugar donde vivían, los que iban a viajar, se presenta "nerri" muy humilde a la casa de esos señores volátiles, solicitando hablar con ellos. "Nancii" que lo recibe, presenta a don zorro a "calquini" y a "llevell". "nerri" en presencia de los tres, expone el motivo de su visita inoportuna y les pide encarecidamente queieran llevarlo, porque el siempre es partidario de conocer puntos nuevos y estar al corriente de las cosas, máxime, cuando se trata de regiones desconocidas. "Nancii" consulta con sus dos compañeros acerca del pedido de "nerri", manifestando en que forma podrían llevarlo, puesto que no tiene alas como ellos. "llevell", sea por picardía etc; pide se lo deje encargado a él, y que se encargaría de llevarlo siempre y cuando que le ayudaren de abajo. Ya eran cuartos los viajeros. A la mañana bien temprana, levantaron vuelo y el zorro iba bien sujeto por las garras de "llevell", marchando así todo el santo día. Cuando conocieron que pronto llegarían, "Nancii", "llevell" y "calquini" empezaron a darle consejos a "nerri" a fin de que se portara bien cuando "st sol" "Anté" una vez que llegaren allí, y no vaya haciendo quedar mal. Contestando el zorro: que él era muy buena persona



(30)

que no se incomodarán ni se preocupan, que no necesitaba se lo aconsejase puesto que conocía bastante las reglas de la educación, mayormente cuando se está en casa ajena." Poco después eran huéspedes del "Sr. Anté." Éste los recibe muy bien, y los obsequia con una copita de rico vino para que recuperen las fuerzas perdidas, mientras conversan del motivo del viaje. "Anté" muy gustoso atiende y recibe las frases de elogio de las tres aves y miraba de ojalajo a "neri" que se sacaba una pierna, como si quisiera sacarle algo. Luego repite la vuelta, acompañándolos esta vez y más tarde, otra, y otra. El zorro poco acostumbrado a tales recibimientos, principia a notar que las cosas que había allí, daban vueltas y revueltas al rededor de él. Quiere pararse y se cae de narices. "Anté" para disimular trataba de mirar a "nancu" que estaba en la otra punta, mientras "Moll" con la punta del pie lo toca a "neri" para que se siente. "Neri" no pudiéndose parar, ni sostenerse derecho, comenzó a gritar y cantar, en el momento que "Anté" salía en busca de cigarros. "Nancu", bastante partidado se le aproxima <sup>a "neri"</sup> y le pide haga el servicio de no hacerlos quedar mal y que trate de sentarse. "Que diablitos" contesta éste, el que está "manáo" canta y grita y pegaba unos alaridos tremendos que hizo estremecer a "calquin". "Anté" que estaba observándolos todo, se presenta risueño con una caja de perfumados habanos, ofreciéndoles servirse a cada uno.

≡

Cada cual, saca uno, menos "neri" que se equivocó y toma dos, colocándose uno tras la oreja, y, el otro, que a encender en el cigarro de "leoll". A medida que fumaba, se notaba por, y, mayor eran los gritos que producía. Era de estar sentado no le parecía nada bueno y se parca por la sala, llevándose todo por delante, luego por las piezas, recorriéndolas, de una en una, hasta que encuentra a la hija de "Nuti" que estaba arreglándose frente a un espejo. Esta se asusta al ver un personaje extraño y quiere llamar a su padre para que la defienda. El zorro lleno de cumplimientos y galanterias le pide no grite y que no se asuste. Manifiéstale, que ha venido a visitar al "Sr Nuti" su padre, en compañía de otros amigos, pero que él ni ellos eran de este pago, sino de otros muy lejos, donde tenían sus palacios y grandes servidumbres, cada uno. "Neri" queriendo ganarse la simpatía de la niña y conquistarla, le dice: "que él es riquísimo, tiene bastantes haciendas, como ser cordones, gallinas, martinetas, y que él solo se alimentaba de eso y de huevitos, así es que si ella fuese gustosa de casarse con él, que la partida sería al día siguiente." La hija del sol, inocente y crédula, da fe a su palabra y le pide la solícite para contraer enlace, mañana mismo, a su buen papá, lo que el zorro, acepta gustoso y se retira para volver de nuevo contento a la sala, donde estaban todavía los otros, conversando y riendo de puro satisfechos.



(32)

"Nute", cuando vio volver a "neri", hizo un gesto de desagrado lo que fue notado por los demás, que se pusieron también molestos. Pasaron el día todos muy entretuidos, comieron bien y pasaron igual. Llegado que hubo la noche, todos, es decir los cuatro forasteros, saludaron al Sr Sol y a su hija y fueron a dormir cada uno en su pieza. "Nancii" como jefe de la partida, ordenó salir al otro día bien temprano, lo que fue aceptado. No tardó "neri" en acostarse, cuando se quedó profundamente dormido y poncaba a más no poder.

Los demás tuvieron un sueño tranquilo, de manera que no les fue difícil despertarse a la hora señalada para emprender el regreso. "Nancii", "Ilevell" y "Calquini" notando que "neri" dormía muy fuerte y no podían recordar, por más golpes que dieron en la puerta, decidieron dejarlo. Se despiden de "Nute" muy apenados y éste a su vez les ofrece la casa para cuando gusten volver. Serían las doce, cuando el zorro abrió su puerta para ir en busca de sus amigos, cruzándolos dormidos, más que grande su pena y suprimiento al ver su desengaño, estos ya habían volado. ¡Como volver a su pago, pensaba! "Nute" que en ese momento salía a pasear por sus jardines, se fija en "neri" que lloraba amargamente. Se arrima, preguntale la causa de esas lágrimas

Z

que tanto lo atormentaban, y nuestro amigo zorro muy triste y compungido le dice: "que sus compañeros se fueron dejando lo abandonado. El sol, a fin de que "neri" se vaya cuanto antes de su casa, le proporciona una cuerda para bajarlo. Lo ata de la barriga y principia el descenso poco a poco, hasta que "Ante", maliciando que el zorro ya iría en la mitad de su camino, le corta la cuerda para que llegue más ligero a tierra. Esto le pasó por atrevido, enamorado y hacerse el sabio.

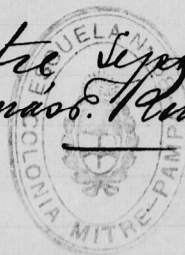
X 16 punto.  
leyendas y cuentos con respecto al cielo y los astros.

Manifiesta S. Santos Morales que ellos creían antiguamente que en el cielo vivía "Ninuechis" únicamente, que aquello sería muy lindo y que estaría muy distante de la tierra.

Que al sol, a la luna y a las estrellas (que estas serían siempre pequeñas como se las ve) que todo lo había hecho Dios para alumbrarnos y calentarnos, nada más.

Fin

Colonia E. Mitre, Septiembre 2/1921  
Jamaso. Riviere





Colonia Emilio Mitre Septiembre 2/1921  
 Al Señor Inspector Seccional  
 Q. Eduardo Lora

G. Pico

De acuerdo a mi atta circular de agosto 10 pps, me es grato elevar a esa Inspección Seccional, parte de los elementos que he conseguido reunir con destino a la formación del "Folklore Argentino"

Mi anhelo por dar cumplimiento a tan feliz idea, ha sido grande, hubiere querido satisfacer por enteros a esa Inspección Seccional, reuniéndole todo y cada uno de los puntos solicitados en su carta circular ya mencionada, pero, no me ha sido posible, por cuanto la persona que me ha dado y suministrado todos los datos que adjunto acompaño, dice no existir o no conocer ellos, ciertos puntos preguntados, sin duda alguna son los más interesantes. Y quien mejor que él podía saber, puesto que ha sido indigena y cacique a la vez, ha conocido y practicado de cerca las costumbres de esos tiempos, mejor dicho estaba sumergido en todo lo concerniente a su raza. No queda más nadie por estos lugares a quien preguntar ni de quien más poder recoger los vestigios y leyendas antiguas. Solo él, el viejo Santos Morales, de noventa y tres años de edad, fuerte todavía, un poco encorvado por los años que pesan sobre sus espaldas, lo obligan a llevar un basto

Tan de piquillo, y porque sus piernas ya no  
lo sostienen lo suficiente, ni son tan ágiles  
como antes. Él, pues, es el único capacitado  
para esto, y, a quien me dirigi para conseguir  
los elementos solicitados, y, con la certeza de  
que serian veridicos y lo netamente cierto.  
Así fui, que no quise que fuera yo a  
su casa a recibir los apuntes, sino que,  
él, con todo cariño venia tarde y mañana  
antes y despues de clase a suministrame  
los puntos que requirio a esa Exposicion.  
Además decia, quiero serle util a mi patria  
antes de morir, quiero dejarle un recuerdo  
de nosotros, que no se pierda, que no que-  
de en el olvido, porque yo creo, que se es  
util a la patria, siempre que se hace  
algo en beneficio de ella, sea con la ba-  
yoneta o con la instruccion, por eso quise  
que por intermedio suyo, vagan mis  
palabras y explicaciones, a quedar graba-  
das en ese librito que va a aparecer, a fin  
de que todos los cristianos, y descendientes  
de mi raza lo lean y se den cuenta de  
lo que nosotros haciamos cuando eramos  
salvajes.

Esperando haber cooperado con mi  
granito de arena para llevar a cabo lo  
que proyecta el H. C. saludo al Señor  
Inspector Seccional con mi mayor consi-  
deracion y respeto.

