

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

LA PAMPA

85

JACINTO ARÁUZ

Maestro ADELAIDA B. DE ZÓNIGA Escuela N° 33

Fojas 20

OBSERVACIONES

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

16

1

Folklore

Argentino

---

Localidad. Tacuato Aranz

Escuela. N° 33.

Maestra. Adelaida Gallini de Leiniga

### Advertencia

La mayoría de este relato los he aprendido en mi infancia, que hasta la edad de 8 ó 9 años transcurrió en el campo, en medio de gentes sencillas, ignorantes y crédulas.-

Además mi madre desciende por línea materna, de familias criollas, vivió mucho en la campaña y conserva en su memoria el recuerdo de muchas tradiciones.-

Por estas razones es que no podría precisar con exactitud los nombres de esas personas, apurando por no hacerlas figuras a fin de no incurrir en omisiones o referencias erróneas.-

---

Jacinto Aray. Septiembre / 921

Localidad: Jacinto Strava

Escuela: Nº 33

Nombre del maestro: Adelaido Pottini de Fúriga

1ª A. a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales  
o naturales inanimada.

### Eclipse

Es creencia general que este fenómeno es un aviso celestial, pues anuncia próximos castigos que Dios mandará a sus criaturas, en expiación de sus culpas y pecados.

### Arco Iris

Es suerte para la persona que primeramente lo vea, pero se cuidará muy bien de comunicarlo a los circunstantes. Esto le perjudica quitándole la "suerte" con que debió ser favorecido.

### Cometas

La aparición de este cuerpo celeste, anuncia ruinas, calamidades, guerras, años de sequía etc.

### Rayo

El jinete que en medio del campo, ha sido sorprendido por una tempestad, para librarse de los efectos destructores del rayo: hará con su cuchillo una cruz en el espacio, hacia el lado que distingue el raras de un relámpago.

### Trueno

Cuando se presentan, esas grandes tormentas eléctricas, se clavará un hierro en tierra, y dicen que como es de acero, llama la electricidad, siendo por lo tanto menos terribles los efectos de la tormenta. Para apacuar estas mismas tormentas, se frenderá una vela bendita.

### Luz

La persona que tenga la suerte de ver la luna nueva, por sobre el hombro izquierdo, le hará siete saludos y un pedido por cada saludo, infaliblemente la luna lo agradecerá concediéndole.

Para que la luna nueva de suerte, se la saludará en la siguiente forma:

"Bunita nueva, con el diemé tu brillo y tu fortuna".

### Estrellas

Para saber cual será la persona con quien en el porvenir se contraerá enlace: se contarán siete estrellas, ocho noches sin interrupción, por que de lo contrario fallará el cálculo. Una vez hecho esto, la primera persona a quien se le de la mano, será el futuro esposo.

Es peligroso contar las estrellas, salen tantos "testes" como estrellas se han contado.

### Fuegos fatuos - Luz mala.

Es creencia muy arraigada, entre la gente del campo, de que los fuegos fatuos, indican un tesoro, o sea un enterrado de oro y plata. Este generalmente suele enriquecer al que tiene la valentía de sacarlo; pero correrá muchos riesgos, por que el espíritu del dueño vela y defiende su tesoro.

---

Localidad: Jacinto Arauz

Escuela: N<sup>o</sup> 33.

Nombre del maestro: Adelaida Faltini de Huiniga

I: A. C) Supersticiones relativas a plantas y árboles.

El árbol de cuatro hojas, trae suerte para el que ha tenido la felicidad de encontrarlo. Pues es muy raro hallarlo, porque este árbol solo tiene tres folíolos.

Afirmar, que la higuera florecerá siete años antes del fin del mundo.

Para que las yerbas medicinales, tengan mayores propiedades curativas, se cortarán el Viernes Santo, antes que salga el sol, pues hasta esa hora están benditas, por que aún brilla en sus hojas el rocío.

Es muy malo pegar a los niños con las cañas, se hacen estúpidos, por ser una planta maldita del diablo, la cual se emplea para matar las víboras y animales peligrosos.

Localidad: Jacinto Saenz

Escuela: N° 33.

Nombre del maestro: Adelaida Gattini de Hünig

I. A. c) Supersticiones relativas a animales.

1. + La iguana es la madre del piquillín, y le protege de los ataques, que en la hora de la siesta, suelen llevar los vientos. Su arma de defensa es la cola, con la cual castiga.-

El cuervo negro cuando se posa cerca de una casa, es de mal agüero, presagia disgustos entre las familias.-

El terú-terú, los patos silvestres y los loros barranqueros, cuando pasan en bandada gritando, es señal de lluvia, novedades etc.-

Las golondrinas no se pueden matar por que son "las gallinitas de Dios" y pueden acontecer grandes desgracias al que les haga daño.-

El canto tres veces consecutivas, del gallo, anuncia visitas, siempre que sea delante de una puerta.-

El picaflo, cuando penetra a una habitación, indica con gran seguridad, una visita extraña.-

Señal de lluvia son: estroarse un perro, caballo etc panza arriba; las arañas peludas, una bandada de garzones.....

Si el gato se lava la cara, quiere significar, que se acera por que luego vendran visitas.-

Localidad: Jacinto Saucz

Escuela: N° 33.

Nombre del maestro: Adalaida Paltini de Huizga

n.º A. d) Supersticiones relativas a faunas rurales

Para curar los pollos y gallinas de la "pepita", deben atravesarles una pluma en el curso del pezones. Tambien se acostumbra colgarles un hueso en el pezones.

Para librar una semintera de la cucuruta (isoca) se la cura de "palabra" y la oruga muere.



Localidad: Jacinto Arauz

Escrevela: N<sup>o</sup> 33.

Nombre del maestro: Adelaida Faltini de Frijiga

1<sup>o</sup> A. L.) Supersticiones relativas a las cosas fúnebres:  
Muertes, juicio fúnebre, etc.

La madre de un angelito, hará una serie de nudos, en el cordón que algunos acostumbra colocarle en la cintura, por que así el ahijado cuando ella muera formará una escalera para ayudarla a subir al cielo.-

A los muertos es necesario sacarles el taco de los zapatos con que serán enterrados, para que puedan ir a la gloria.-

Si un muerto queda con los ojos abiertos, se tendrá especial cuidado de cerrárselos; pues de lo contrario éste se llevará a un miembro de su familia.-

Se tendrá cuidado de enterrar las uñas que se cortan, lo mismo que el cabello que se cae; por que al comparecer ante Dios, pedirá exacta cuenta de estas cosas, pues hay que reunir en busca de ellas, y como es natural el alma andará penando hasta que reúna los estados despojados.-

Cuando se sueña mucho con un muerto; el significado de este sueño es que el difunto pide oraciones, para librarse del purgatorio.-

El crujir de los muebles, ruidos casi imperceptibles, cuyo origen no se sabe, anuncian desgracia, especialmente suto en la familia.-

El alma de los malos, en expiación de sus pecados, cuando mueren, se encarna en un animal cualquiera.-

Localidad: Jacinto Brauz

Escuela: N<sup>o</sup> 33.

Nombre del maestro: Adelaida Fattini de Hinciga

2: A. g.) Fantasmas, espíritus, duendes.

1. "La Pericana", es un fantasma que persigue especialmente a los niños malos, amigos de destruir el nido de los papavitos, a los que se escapan en las horas de siesta, sin permiso de los padres, a vagabundear etc. Casi siempre va vestida de blanco, es sumamente alta, y lleva un largo rebuque con el cual azota a los culpables.

2. El diablo cuando quiere tentar un alma se le aparece en forma de perro, gato etc negro.

Ciertos parajes son temibles para los viajeros, que andan de noche, por que en tal o cual encrucijada suele salir un fantasma. Este aparece de entre la espesura, con su blanco ropaje asusta a los caballos, que empiezan a resollar furiosamente, resistiendo se a pasar. Pero espantado por el jinete sigue la marcha, inmediatamente este siente que el fantasma ha saltado a la grupa de su cabalgadura, y tomándole fuertemente con sus manos huesudas, le inutiliza para sacar su puñal para defenderse. Este fantasma es el alma de alguna persona que fué asesinada; sale siempre en el lugar donde se verificó el hecho, pidiendo venganza.

Localidad: Jacinto Arauz

Escuela: N.º 33.

Nombre del maestro: Adelaida Patti de Quiñiga.

I. A. L.) Heurjénia.

Para que una persona se enferme de parálisis, la que desee hacerle mal, tratará que pisce con el pie izquierdo, tres veces seguidas, la sal que en determinado sitio coloco' de antemano. -

Si se quiere que una persona sufra grandes dolores en todo el cuerpo, se pondrá debajo del colchón, un pedazo de carne acibillada de alfileres, pero sin que ella lo note. -

Cuando se ha maldiceido a alguien, para que esta se cumpla, se enterrará un pedazo de carne. Al cabo de algunos días, si en lugar de la carne se encuentra un sapo, es señal que se ha cumplido la maldición y que la persona padece enormemente. -

Si se tiene desconfianza de alguna persona, en la creencia que puede hacer mal, para cerciorarse, bastará hacer con el dedo pulgar de la mano derecha, una cruz en la planta del pie izquierdo y luego hacerla en la puerta de la casa. Si pasado un tiempo determinado, la cruz no se ha borrado, las sospechas se han confirmado, si se ha borrado, indica lo contrario. -

Para ahuyentar una bruja, se pondrá sal a la entrada de la casa; se colocará la escoba detrás de la puerta; se pondrá debajo de la almohada dos cuchillos en cruz, se tendrá en la casa una planta de ruda etc.

Cuando aparezca un ramo de flores, un plato de comida etc si se teme un mal, deberá dejarse ocho días. Al cabo de ellos si nos iban hacer mal, se habrán vuelto cabellos o gusanos. -

Localidad: Jacinto Stray

Escuela: N<sup>o</sup> 33

Nombre del maestro: Adelaida Fattini de Huéizga.

1. A. i) Curanderismo.

La grasa de león y de iguana cura el resfrío.

La caparazón del mataco caliente cura la  
ora (parálisis.)

Para curar el empacho, se partirá una  
paloma recién muerta, por el medio del pecho y se aplicará  
sobre el estómago del enfermo.

Para curar la mordedura de perro rabioso, se cor-  
tará pelo del mismo, y quemado se pondrá en la parte herida.

Cuando un niño se ahoga con la comida,  
se medirá con una cinta el cuello de <sup>un</sup> cachorro de pe-  
ro y luego se amudará el del enfermo, con lo cual se le  
pasará la asfisia.

La garrá de león la usarán los niños, cuando  
les salen los dientes de leche, pues así no les duelen  
las encías.

Para curar las verrugas; se contarán tantos terro-  
res de sal como verrugas se tenga, envolviéndolos  
en un trapito muy "bolito" como para llamar la aten-  
ción, arrojárselo y retirarse de ere atrás sin mirar hacia  
atrás. La primera persona que lo tome se le "contar-  
giarán" las verrugas.

También es bueno decir en misa  
durante el Santus las palabras que a continuación  
se expresa, tres veces seguidas: "Santo, Santo, Santo, testes  
al campo."

Localidad: Jacinto Brauz  
Excmo: No 33.

Nombre del maestro: Adelaida Fattui de Liviaga

1.º A. K) Cocunogouia

Creen que la vía láctea, representa el río Jordán.

Que las estrellas fugaces son almas que se van al otro mundo.

Cuando se ve una estrella fugaz, o como vulgarmente se dice: que se corre una estrella, se le pedirá en silencio tres cosas buenas.

Es creencia popular, la siguiente explicación, con respecto a las montañas que según los cabios hay en la luna, que nosotros percibimos en forma de manchas. Dicen que allí se ve un grupo formado por la virgen María, montada en su burrito, llevando en brazos al niño Jesús, detrás de la colgadura y a pie San José, resguardando a los niños; pues representa una escena de la época en que huían perseguidos por los judíos.

Los indios pasaban largas horas escrutando el horizonte, se lo todo durante la noche. Si llegaban a ver dos estrellas <sup>rojas</sup>, o como ellos decían en mal castellano "encañadas", consultaban al indio o india más vieja, cuya profesión se refería siempre a que cenau tomada por los cristianos. Esto era suficiente indicio de peligro y los indios abandonaban el lugar donde habitaban para ir a establecer sus tolderías en otro que creían más seguro.

Localidad: Jacinto Arauz

Escuela: N° 33.

Nombre del maestro: Adelaida Patti de Huiñiga.

Nombre del narrador: Enrique Traggisla

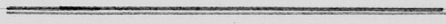
Edad de este: 54 años.

1 = P. a.) Ceremonias con que se conmemoran ciertos acontecimientos, como muertes, etc.

Los indios pampas construían siempre sus cementerios en punto estratégico. Elegían una cumbre o una cima. - El cadáver de los indios era quemado y sus huesos o cenizas esparidos.

Si el que moría era un cacique, capitán, etc al enterrarlo acompañaban su cadáver con el de su caballo más preciado es cuando todos los "aperes" como así también los hilites que el difunto usaba en su vida diaria.

Las cruces que colocaban a las sepulturas eran de maderas traseas y de trucho en trucho las quemaban para indicar con esto el luto.



Localidad: Jacinto Saucz

Esquema: N° 33.

Nombre del maestro: Adelaide Patti de Lúiziga

1: A. b.) Juegos. - Juegos populares. - La Pandorga

Para jugar a "la Pandorga" se sacan todas las cartas negras. El as de oro, tiene todos estos valores; según convenga a los jugadores: 1, 2, 3, 4, 5, 6 o 7.

Los jugadores, empezando por el que es mano, empiezan a tirar en el tapete desde uno hasta donde puedan seguidamente. Si alcanzan a contar hasta siete y le quedan aún cartas, ha hecho una "lasada" y se apuntará un tanto. El que habiendo hecho una "lasada" queda sin cartas, apuntará dos puntos por ser lasada y salida.

En cambio si ha salido sin hacer lasada, solo cubra un tanto.

En este juego se dan solo cinco cartas, pudiendo jugar varios. Si quedan cartas, los jugadores rubiarán en el caso que ninguno de los contertulios tenga el número que falta. No es necesario haber empezado el juego para apuntarse tanto, a veces con tirar el siete se gana un tanto. - Es un juego femenino y que la gente antigua conoce muchísimo.

Localidad: Jacinto Aranz  
Escuela: N<sup>o</sup> 33.

Nombre del maestro: Adelaida Fattini de Hünig

1.º A. B.) Juegos. - Juegos infantiles.  
"Ka una aranda ka hruka"

A la una anda la mula; a las dos anda el reloj; a la tres anda el marqués;  
a las cuatro anda el gato; a las cinco pega el brinco y a las seis se deja caer.  
Van cantando cada uno de estos versitos, a cada reunión de la ha-  
mala..

Lapso de yarra.

Para este juego se necesitan ocho cargos y una bolita.-  
Se empieza a levantar los cargos, arrojando la bolita al aire, la  
que se debe recoger con la mano derecha y los cargos.

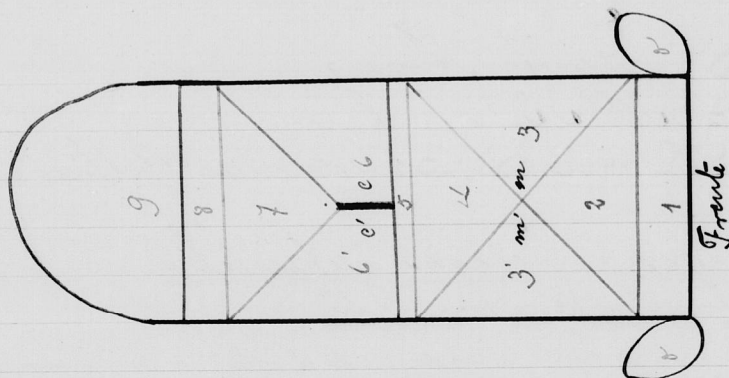
Primera mente se establecen las condiciones del juego:  
a saltar cargo, es decir que se le caigan de la mano uno o dos, a paga-  
rear, recoger la bolita sin haber levantado ningún cargo, y  
cuantas veces se haga, o también sin ninguna de estas facilidades.

Al empezar se tendrá muy en cuenta si se va al "uno" como  
quiera, esto es, alzar todos los cargos de una sola vez, o de a grupos; de  
lo contrario será al uno como es: cargo por cargo. Luego viene el  
dos: de dos en dos; el tres: dos grupos de tres y uno de dos y por  
último el cuatro.- El jugador pierde si no ha seguido fielmente las  
condiciones estipuladas al comenzar el juego, o cada vez que salta  
la bolita al suelo. Si al levantar el dos, por ejemplo pierde, tendrá  
en cuenta en que número quedó, para que cuando vuelva a correspon-  
derle el turno, siga bien, pues si alza el número que no le corres-  
ponde pierde.- El que hace un juego, esto es alza los ocho cargos  
en dos grupos de a cuatro, deja a los otros jugadores al uno y él  
se apuntará un tanto.- En ocasiones se estipula "a no dejar."

El Tejo.

Se necesita un tejo, que puede ser de piedra, latillo, plomo o cual-  
quier otra materia pesada. Los jugadores eligen sus coronas: de la dere-  
cha o de la izquierda.-





Santa las condiciones del juego está la de no pisar raya, no sacar por la oreja, o por el lado del tejo, no tirar en la rayante. Primariamente se tira en la Carona  $16^{\circ} 1$ , y saltando en un pie se sacará fuera, con uno, dos o tres saques según se haya convenido.

Después se tira a la Carona  $16^{\circ} 2$ . Supongamos que se hubieran elegido por el jugador las caronas de la derecha de la figura, por lo tanto pasará de la  $16^{\circ} 2$  a la  $16^{\circ} 3$ , haciendo un descauso, para lo cual colocará los pies en m y m', después pasará a la  $16^{\circ} 3$  efectuando los mismos descausos. De allí pasará a la  $16^{\circ} 4$  y  $16^{\circ} 5$ ,  $16^{\circ} 6$  y  $6'$ ,  $7$ ,  $8$ . Al llegar al  $16^{\circ} 6$ , descausará colocando los pies en c y c'. Para sacar el tejo del  $16^{\circ} 9$ , se irá saltando en un pie de carona en carona, pudiéndose descausar con los dos pies allí.

Para sacar el tejo, dará un solo saque, y volverá saltando en un pie carona por carona. Tanto a la ida como a la vuelta saltará primero en las caronas de su elección.

Los nombres de las divisiones son: Caronas  $16^{\circ} 1, 2$  y  $3$  -  $16^{\circ} 4$  Contra de leche,  $16^{\circ} 5$  Pelero,  $16^{\circ} 6$  y  $6'$  Infernos,  $16^{\circ} 7$  Bonete,  $16^{\circ} 8$  Cielo,  $16^{\circ} 9$  Gloria. - En los infernos no se puede hablar, ni reír, pues se pierde el derecho al saque del tejo. El jugador que primera mente llegue a la gloria se gana el juego.

Localidad = Jacinto Aranz

Escuela = N.º 3.º

Nombre del maestro: Adelaida Fattini de Truñiga

I. P. t.) Juegos - Juegos de Sociedad

El almacenero.

Uno de los contendientes, casi siempre el iniciador del juego, es el que hace de almacenero. El almacenero procede a colocar nombres de artículos de almacén a los jugadores. Por ej: sal, pimienta, harina etc. Es necesario que todos los concurrentes estén sentados.

Luego el almacenero dirá: "El almacenero entra en su almacén y pide sal." El que lleva ese nombre dirá: "¿Es señor?" Almacenero - "Si señor, ese asiento quiero yo" y cambiarán de silla. -

El que representa la sal, repetirá: "El almacenero entra en su almacén y pide pan". El designado con ese nombre responderá en la misma forma más arriba indicada y cambiarán de silla - con esta forma y con gran rapidez seguirá el juego. El que esté distraído y no contesta cuando le nombran pierde y debe entregar una prenda. - Cuando todos dehan prendas, para rescatarlas deberán cumplir las penitencias que les impongan y que son usuales en esta clase de juegos. -

La Sociedad del pito.

Entre los concurrentes hay varias personas que saben la regla de este juego y esas son las que forman "la sociedad del pito" los demás son aspirantes. Los aspirantes pasan a una sala aparte de la que se juega. Luego pasarán a la del juego uno por uno, por llamado de la persona que dirige. Anteriormente se habrá preparado un pito de madera, con una cinta y un alfiler de goma'cho. - Los que forman la sociedad se sentarán formando una rueda.

Llega el aspirante, que se colocará delante de la directora o director del juego, quien empezará a simular que la hipnotizara, de este modo entretienen al jugador, y cualquiera de los que forman la rueda le preguntará el pito. - Luego dará un rebato y preguntará: "¿Quién tiene el pito?"

Naturalmente el preguntado no ha comprendido aún la broma y se  
piza a buscar el pito, por que siempre suena a espaldas de él.  
Una vez que se da cuenta pasa a formar la sociedad del pito y así  
continúa la broma hasta que haya venido el último aspirante.

---

Localidad: Jacinto Arauz

Escuela: N<sup>o</sup> 33

Nombre del maestro: Adelaide Fathini de Truciga

II: b) Leyendas.

Sobre la higuera. X

En tiempos en que Jesucristo andaba por el mundo predicando en compañía de sus discípulos, aconteció, que, habiendo tenido que quedar el Apóstol Pedro, para hacer el refrigerio con que el Maestro y los discípulos debían oponer sus fuerzas; este bebió en exceso mosto (fermento de uva). Como es natural suponer, quedóse inseguido y profundamente dormido, de modo pues que al regreso, el Maestro y los Apóstoles, se encontraron con que no estaba preparada la comida. El Maestro comprendió lo que había sucedido y para evocar la suspicacia de Pedro preguntóle: "Dime, Pedro, que te ha pasado?" - "Algo raro, Maestro, respondiéndole, he bebido un licor que me ha hecho dormir" - "¿No sabes, como se llama?" - "No, Maestro" - Pero al menos sabrás la planta que proporciona el fruto con que se fabrica, dímelo y así bendiciré esa planta."

San Pedro, cruzó, que si decía cuál era la planta, el Maestro encolerizado por su falta, la maldiciría, y decidió mentir, contentando:

- "Es la higuera Maestro. - Bueno, pues, como proporciona una bebida tan exquisita, yo la bendigo y que dé dos veces frutos al año. - San Pedro en el culmo de la desesperación, rogó al Maestro, que bendijera a la vid, por que él había mentido por temor a su justa cólera, pero fue imposible por que el Nazareno, no quito sus dones a la higuera. - Este es el motivo por que la higuera fructifica dos veces al año."

La víbora. X

Durante la persecución que por parte de los judíos padeció Nuestra Santísima, para huir de sus enemigos cabalgaba en un asno, llevando a su hijo en brazos. - En cierta ocasión se animaba con confianza, al paso del paciente asno. Al pasar por una manijada, el animal dió un salto hacia atrás, y por la brusquedad del movimiento

Naia fue arrojada de su cabalgadura. El arno habiase asustado, por que una víbora, que en aquella época estaban dotadas de alas, intencionadamente jugo' esta broma a su congénera, broma que resulto' un agravio para la Rején, quien en castigo de este dano, maldijo al reptil, quitandule sus alas. Por esta razon se ve obligada a anastarse perpetuamente, como si de este modo simbolizara sus duros instintos.

---

Localidad: Jacinto Arauz

Escuela: N.º 33.

Nombre del maestro: Adelaide Fattini de Fúriga

II c) Fábulas

La perdiz y la zorra X

La perdiz y la zorra eran dos comadres y muy grandes amigas. En cierta ocasión estaba la zorra tomando el sol a la vera de un camino, cuando acció a parar la perdiz silbando su canción. Al ver a su comadre detuvo. La zorra que admira la el lindo piquito de la perdiz, y que al mismo tiempo que tabale silbar como ella, díjale: "Dígame, comadre, ¿cómo hace Ud. para silbar?" - "Muy sencillo - respondió -; no ve Ud. que yo tengo una boca muy chica?" - "Y, dígame comadre, no podría yo, hacerme algún arreglo, para achicarme la boca?" - "Yo creo, que lo mejor, sería coserle la boca, de uno y otro lado, y así podría silbar."

Aceptó la zorra, y una vez hecha la operación, partió por un caminito bien estrecho, despreciando con gran regocijo de su comadre, que tan bien la había arreglado para el difícil arte.

Distraídamente andaba la zorra ensayando sus primeros silbidos, cuando de súbito, la perdiz, habiéndose escondido entre unas matas, salió volando, causando regular susto a su pretensiosa comadre. - Esta, con la sorpresa, no se acordó que no podía gritar, y dió un grito: "¡Guau!" que no sólo le cortó el hilo de las puntadas, sino que le cortó el cuero, dejando esa enorme boca, que le impide silbar como la perdiz.

Moralija - nunca se debe aspirar, aquello que no nos corresponde por nuestras condiciones.

El gaviotín y la lechuga X

Cierta tarde, encontráronse posados, en la copa del mismo árbol, la lechuga y el gaviotín. - Empezaron a conversar.

amigablemente, entre otros temas, hablaron de lo difícil de encontrar esos tiempos alimento propicio para aves de rapina, pero estaban recién a entradas de la primavera, y eso los consolaba un poco, pues ya habría picajoritos y animales pequeños para comer.

La lechuga, que conocía, la voracidad, de su amigo, temió por su futura generación y decidió pedirle al gavilán respetarse sus hijuelos. Éste se comprometió a no hacerles ningún mal y para conocerlos pidió detalles a su atulada amiga. Entre otras cosas, díjole ella, que sus hijos eran muy bonitos, pues eran muy horritos, blancos como un cupo de algodón y de ojos muy hermosos. - Después de lo cual partió cada uno rumbo al paraje donde moraban.

Llegó la época de la caza, pero como acontece a menudo esta no fue muy abundante. - Un día, que fue de mucha fatiga para el gavilán, no encontraba con que saciar su hambre, al pasar por unas riberas, vio algunos pájaros de aspecto horrible a la puerta de las cuevas y sin preámbulos se los engulló.

Estaba caboreando su bocado, cuando llegó la lechuga, que había salido en busca de alimento para sus hijos. Al notar la presencia de su amigo comprendió lo que había pasado, y con pesar preguntóle: "¿No me digas, compadre, que a mis hijitos, no los comiera?" - "Pero, estos no pueden ser sus hijos, pues Ud me ha dicho que eran muy bonitos y los que yo he comido eran horribles."

- "Compadre, no sabe Ud, que para la madre no hay hijos feos..."

Esta fue la respuesta de la lechuga, respuesta que toda madre amante daría a los que impertinentemente le hablaran de las maldades y fealdades físicas y morales de sus hijos.

Localidad: Jacinto Arauz  
Escuela: No. 33.

Nombre del maestro: Adelaida Patten de Jimena

IIº d.) Cuento - X

El rey de un país, prometió en matrimonio a la princesa (su hija) al joven que echara una adivinanza que en el plazo de tres días él no la adivinase, si sucedía lo contrario el pretendiente sería muerto.

El hijo de una pobre viejecita, propúsose ir al citado país. La madre temerosa rogó a su hijo que desistiera de su propósito, pues iría seguro a la muerte, porque muchos eran ya los que habían perecido. Pero toda rogativa fue sin éxito y partió en un burro, único animal que poseía. En su madre para evitar que fuera muerto por el terrible rey, preparóle algo que comer, y en un huevo cocido colocó un veneno, por lo menos pensaba la pobre mujer sufrirá menos, que si lo hace ejecutar el rey.

Después de algunas leguas de camino, sintió deseos de comer algo. Sacó el huevo cocido, pero como lo acallarán algunas sospechas, dio un pedazo a la burra, que comió inseguida. Preocupado por esto sin tener en que seguir el viaje. Estaba muy triste pensando lo que haría, cuando tres gatos (cindores) se posaron sobre el animal muerto y empezaron a picotear. Al poco rato estos murieron envenenados. Los peló bien y los arregló en sus alforjas y siguió su interrumpido viaje.

A poco andar encontróse con diez hombres, que le dijeron: "La carne o la vida." El joven inmediatamente les entregó la carne.



No tardando mucho tiempo en morir por los efectos del veneno. Uno de estos hombres llevaba un arma de fuego, que el jorcu llevó consigo.

Siguió andando, encontró un río, que estaba crecido, cuya creciente abrostraba un animal posado sobre el cual venía un ave.

Sigue su camino, y divisa una liebre. Toma la escopeta y apunta a la liebre, pero erró el tiro y mató una zegua parvada. Él inmediatamente abrió el vientre del animal y sacó vivo al patillo, que lo crió. - Del cuero de la zegua hizo riendas, hozal, montura etc.

Cuando estuvo cerca del país, sentíase a descansar debajo de un árbol frondoso.

De repente llegó una aguilta trayendo en su pico un racimo de uva que fue a depositar a su nido. Nuestro jorcu subió al árbol, extrajo el racimo del nido, lo exprimió en una batella que cerró herméticamente.

Como el viaje lo había hecho a pie el patillo había crecido bastante y él lo podía cabalgar.

Wegó al palacio del rey y confesó su adivinanza, con todo lo que le sucedió en el camino:

Uno mató a Chepa (el huevo mató a la buca)  
Chepa muerta mató a tres (los tres jotes)  
Tres mataron a diez (diez hombres)  
Vi un muerto que llevaba a un vivo (los animales después)  
Encontré un tum tiré al que vi (liebre)  
Maté al que no vi (zegua.)  
Come, señor este vino que  
aguila trajo a su nido  
La madre trajo en las manos (riendas etc)  
Y en el que vengo no es nacido. (patillo.)

Continuación -

Pasados los tres días, con gran estupor de todos, el rey no pudo adivinar lo que era y no tuvo más remedio que darle su hija por esposa.

El matrimonio se celebró con gran pompa y un zapatito roto lleno de porotos... para que Ud me cuente otro.....

---

Localidad: Jacinto Aranz  
 Escuela: No 33.  
 Nombre del maestro: Adelaida Galluci de Hüniga

IIº e) Refranes

Río que suena, agua llora.

No hay prenda que no se puzca al dueño.

Van refrando y tan desnudo.

Dejate de cantar chicharra  
 Que me estás atormentando  
 Anda' cantale a tu aguija  
 Poise que yo te mando.

Son al rudo los candiales  
 Y los caldos de gallina.

II e.) Adivinanzas

La araña

En alto vive, en alto mora  
 En alto teje, la tejedora.

La aguja

Una zequita mora, con las rienditas en la cola.

El cigarro.

Largo y finito y en la punta coloradito.

El candado

Obiquitito como un raton'  
 Seuida la casa, como un leon'.

La carta

Blanco como la nieve, (papel)  
 Negro como la pez, (tinta)

Habla y no tiene lengua (letras)  
Anda y no tiene pies (correo)

El avestruz

Craues, balanes, calzonillos blancos.-

La naranja

En blancos patiales naci,  
En redes me cautivaron  
Y tantos fueron mis sufrimientos  
Que amarilla me quedi.

La vela

Blanco fue' mi nacimiento  
Amarillo mi vivir  
Y me vistieron de negro  
Cuando me iba a morir.

La zanilla

En las casas aultrera y en el campo verdeguera..

El poro y la acquia.

Largo, largo como lero,  
Redondo, redondo como cedazo.

La campana

Una niña con un diente, llama a toda su gente.

La guitarra

Una niña tuititoca, con la barriga en la boca.

o tambien:  
Me hirio de rodillas,  
Me rasco el pupo  
Y me muero de garto.

El espejo

Lo quito y doy confianza  
Suelo hermosos parecer  
Y con ser tal mi mudanza  
Siempre me quedo en un ser.

El raballo

Fui al monte, corté un tronco  
"Rajarlo" puede, partirlo no.

Continuación -La lámpara

Ventana sobre ventana

Sobre ventana balcón

Sobre balcón una dama

Sobre la dama una flor

La luz

Lehigueta como una almendra y la casa llena.

La luna

Alto, alto y redondo como un plato

Las ruedas.

Enatas palomitas iban para Francia

Galope, galope y nunca se alcanzan.

El cielo y el sol.

Mi madre tiene una cábana que no se puede doblar

Mi padre tiene un espejo que no se puede mover.

La sombraUna zagueta negra, que salta cerros y barran-  
cos y no se manca.El perejil

Pere anda, ¿til camina

Bonto será el que no adivine.

La leña

No ha mucho que tuve vida

Y aunque ahora muerta estoy

Viro y sirvo en tu comida

Y cual hombre resumida

Me vuelvo cuando me voy.

La tijera

Puntas adelante, ojos atrás.

La arellana.

No soy ave, cosa llana

Aunque estar en alto suelo

Por que mi corro ni vuelo

Soy una simple serrana  
Hija de un hijo del suelo.

Las cosquillas

Que es la cosa que desplace  
Juntamente y da contento  
Quita la fuerza y aliento  
Y estos dos efectos hacen  
Dar placer y sentimiento  
al mes

Quién es el hijo de un viejo  
Que tiene otros once hermanos  
Sin cabezas, pies, ni manos  
Que nos causan apuro  
De estar o no estar sanos.

Los diez mandamientos y los cinco sentidos -

{ Quince naranjas que dicen  
Y me las dicen prestadas  
Cinco que dicen para mí  
Y diez para que guardara.

La casa

Una c de media luna  
Una a de mi fortuna  
Una ñ con su turbante  
Y una a más adelante.

---

Localidad = Jacinto Arauz

Escuela = N.º 33.

Nombre del maestro = Adelaida Patti de Pimiga

III.º A. a.) Pomacuz, etc. - III.º A. e.) Caucio.  
nes infantiles, etc.

La Virgen lavaba  
San José tendía  
Y el niño lloraba  
De hambre que tenía.

Este niño lindo  
Que nació de noche  
Quisiera que lo llevara  
a pasear en coche

En el portal de Belén  
Los judíos han entrado  
Y al niño de Jesús  
Los fariales le han robado

Las ruedas de un coche  
Al niño mató  
La Virgen del Carmen  
Lo resucitó.

María lavaba  
San José tendía  
Los lindos fariales  
Que el niño tenía

---

Localidad: Jacinto Saenz

Escuela: nº 33.

Nombre del maestro: Adelaida Fattui de Hünig

III.º A. b.) Canciones populares  
Vidalitas.

En un ce secan (vidalita) cuando les falta el agua  
(mi corazon se seca (vidalita) de tanto llorar.

Palomita blanca (vidalita) piquito de acero  
Llévate esta carta (vidalita) a mi bien amado.

En la cordillera (vidalita) planté un naranjito  
Porque allí se usaba (vidalita) quince un piquito.

Borrada ..

Tengo una petaquita  
Para ir celando  
Con penas y pesares  
Que me vas dando

Pero algún día  
He de abrir  
La petaquita  
Y ay tan vacida.

El naranjo de mi casa  
No da' naranjas  
Pero da' los aghaos  
De la esperanza.



Localidad: Jacinto Arauz

Escuela: N° 33.

Nombre del maestro: Adelaida Gattini de Trujillo

IIIº A. B.) Canciones populares.  
El teléfono.

no

Debajo de la carreta  
Y del fogón a la llama  
Lucas en turno derraman  
Las azuladas violetas  
Con el alma medio inquieta  
Como quien quiza sus risas  
Esto te canto mi cunina  
Recordando en la ocasión  
El último cimarrón  
Que me dieste en la cocina.

La cabés que mi ambición  
Solo es queente morocha  
Y que en mi pecho se abraza  
Una juertaza pasión  
Relincha mi corazón  
Halagas por la esperanza  
Como el pato que no alcanza  
Cuando de lejos la mira  
La jerga por quien suspira  
Perdonen la comparación.

El pato es un animal  
Que en su relincho goza  
Cuando en el campo retroza  
Pisotando el pastizal  
Sus relincho rein igual =

Alegra los corazones  
Y las yeguas en montones  
Que van formando tropija  
Van cayendo en la cuchilla  
Por fuerza de sus pulmones

Ya sabís que voy marchando  
Derecho "pal cerro largo"  
Si tienes algún enchufe  
Que haccime de cuando en cuando  
Me lo decís conversando  
Por medio del teléfono  
Pa eso vas a la estación  
D a lo de Calisto el nato  
Que ay e visto un aparato  
Pa esa conversación.

Agarrás bien el carmito  
Se lo atracás a la oreja  
Mas no vas hacer mi vieja  
Las cosas como a lo bruto  
Dino que espera un minuto  
Hasta que suene un cencerro  
Y cuando oigas como un perro  
Que aulla con voz medio ronca  
Se le atracás a una trompa  
Esta colocas en un fierro

Después que hancan contestao  
Se atracás bien al agujero  
Sin largar el mangarudo  
Que sale de la cudadita  
Verás china que bonita  
Va ser esa conferencia. //

//

Y que gran cosa es la ciencia  
De un Edison que inventó  
Pues es él quien descubrió  
El charlar desde la ausencia.  
(Autor desconocido)

---

**FOJA EN**

**BLANCO**