

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

---

LA RIOJA

---

97

T. A. J. A. M. A. R.

Maestro ROMELIA MOLINA DE MOYANO Escuela N° 175

Fojas 7

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

La Pioja 1

- Curanderismo -

Tajamar, Esc. Nac. n° 145

Directora. Romelia Molina de Moyano

Persona que narra Tabino Molina

Edad de esta persona 87 años

Existe en nuestros campos un insecto semejante al bicho carrasto que se cúa en la jarilla<sup>(1)</sup>, pero su casa es mucho más resistente y completamente adherida a las ramas del arbusto, siendo su apariencia exterior semejante a varios gusanos unidos constituyendo la casa de varios de ellos.

Es un tanto escaso y de allí la creencia de que cuando se lo busca no se lo halla, de donde toma su nombre busco y no te halla con que vulgarmente se le conoce.

Con ellos curaban y curan aún en nuestros días el dolor de muelas

todos los de la casa del enfer-

(1) Arbusto muy común en esta región

no se encargan de buscarlo  
y una vez hallado, el pauien-  
te tiene que llevarlo en el bol-  
sillo del lado contrario al de  
la muela enferma, con  
lo cual, y al rato de llevar-  
lo consigue calmar el  
dolor.

Supersticiones relativas a cosas finales <sup>2</sup>  
2

Tajamar, Esc. Nac. n° 175  
Directora - Romelia Molina de Moyano  
Persona que narró - Manuela M. de Oliviera  
Edad de esta persona 85 años

La muerte.

Es creencia antiquísima y que ha llegado hasta nuestros días, que cuando una persona muere repentinamente, ha muerto con sed.

Y como el alma de la persona muerta tiene que volver a saciar su sed; se coloca en la pieza donde ha sido velada un vaso con agua fresca que hay que ponerlo durante nueve noches seguidas a la de la muerte.

Y cuenta la anciana, que me fielmente lo me narra, que habiendo muerto repentinamente una hermana

política suya, y segun do es-  
te procedimiento, obser-  
vaba todos los dias que el  
agua del vaso disminuia  
con lo que prueba, dice,  
que el alma sedienta  
la busca

Tajamar, Esc. Nac. N° 745  
 Directora - Rosmelia M. de Moynano  
 persona que narra - Genaro M. Lina  
 Edad de esta persona 86 años

Supersticiones relativas a fe-  
 nomenos naturales

La manga de piedra - Entre  
 la gente que vivieron en  
 esta época considera-  
 ban a este fenomeno  
 como, ira de Dios man-  
 dando por medio de ella  
 a destruir las cosechas.  
 Para evitar que cayera  
 la piedra o que por lo  
 menos disminuyera  
 sus estragos, era practi-  
 ca muy comun, que al  
 amenazar una de es-  
 tas mangas de piedra,  
 mandaran al hijo ma-  
 yor a hacer una cruz  
 de cerroja, poniendola

en dirección de donde ve  
nía la piedra, con lo  
que conseguirían hacer  
la desviar de dirección  
o evitar su caída.

Tajamar, Esc. Tac. No 175  
Directora - Pamela No de Mooyans  
Persona que narra - Silveria Gledos  
Edad de esta persona - 80 años

### Curanderismos -

Se ha creído siempre y se  
creo todavía que los  
animales enmohecidos  
solo sanan curán-  
dolos por medio de varios  
procedimientos, como  
el siguiente:

Un sapo vivo, o dos garras  
de cuero de animal vacu-  
no, colgados al codo del  
animal enfermo con  
este mal, y luego soltar-  
lo al campo para que  
nadie lo toque ni lo  
vea, vuelve a los ocho días  
completamente cura-  
do.



Cajamar, Esc. Nac. n° 175.  
 Directora Remedio Ude Moyano  
 Persona que narra. Francisco Vargas  
 Edad de esta persona 88 años

Canciones populares  
 - Melonga.

Cuenta este anciano  
 que siendo muchacho  
 cantaba esta canción  
 de la que solo recuerda  
 estas estrofas:

Mi mamá me dio una soba  
 porque me quise casar  
 Manita de mi otra soba  
 mi gusto no me ha de quitar

Mi mamá me dio una soba  
 por mi plato de maxamorra  
 Manita de mi otra soba  
 por la raspita de la olla.

6

Tajamar. Ere. Nae. n° 145  
Directora - Romelia Molina de Mayans  
Persona que narra - Nicolasa Cevallos  
Edad de esta persona 78 años  
Juego infantil

C1 - La faja escondida -

Material - Una cancha redonda,  
una faja<sup>(1)</sup> y el campo del  
juego un radio determina-  
do por los jugadores.

Se inicia el juego con la  
elección de quien va a escon-  
der la faja.

Elegido éste, esconde la fa-  
ja en el lugar que la crea  
más oculta y dentro del ra-  
dio determinado, quien  
recorre varios escondites  
con el fin de despistar  
a los jugadores y que todos  
tomen así parte activa  
en el juego.

Con un golpe de manos

(1) Una trenza firme hecha de trapo

el escondedor avisa que la faja está escondida y que pierden buscarla. El escondedor colocado en un sitio que domina el campo de acción, indica a los jugadores la proximidad a la faja con la palabra caliente, caliente si se acerca al sitio del escondite y frío, frío si se aleja.

Se advierte que esta observación suele hacerse después de algunos minutos de iniciarse el juego. Aunque al principio de este varios jugadores hayan estado próximos o en el mismo sitio donde estaba escondida la faja. El jugador que encuentra la faja trata de no dejarse ver, simulando su busca, hasta tener a

7

alcanza el mayor número de jugadores posibles a quienes ataca con la faja dándoles golpes y tratando de pegar al mayor número de jugadores.

Con lo que termina el juego.

Si se inicia otra jugada el escondedor es esta vez el hallador de la faja y así se continúa el juego.