

ENTRADA
15 SEP 1921
ENTRADA

1

Folklore Argentino

Localidad Andrade
Departamento Rivadavia
Provincia Mendoza
Escuela Nacional N° 89 Andrade
Maestra Auxiliar Mercedes Corde Puebla

Año 1921

82010

Fuegos fatuos.

Luz buena -

Algunas personas afirmaban que veían una luz azul clara que iluminaba la pieza de una casa conocida. Dicha pieza por casualidad se derrumbó. Al poco tiempo esta propiedad pasó a otros dueños, los cuales hicieron grandes excavaciones sin poder encontrar nada, quedando tristes por no haber resultado la superstición.

Supersticiones relativas a árboles.

Aseguran varias personas que si un árbol no da frutos es bueno castigarlos seriamente con un látigo el día de San Agustín y que al año siguiente dan abundantes frutos. Otros les colocan cuernos, zapatos viejos e hierros.

Cuentan muchos que el que ve la flor de la higuera se muere.

Supersticiones relativas a animales

Cuando un lugar es atacado por las hormigas que es bueno delante de ellas representar una demanda ante el juez supuesto por el perjuicio que ellas ocasionan. El juez contesta que inmediatamente abandonen ese local sino serán castigadas retirándose a la mayor brevedad.

Que el lechuzo con su grito estridente anuncia muerte y el quejón cuando grita en la casa es precursor de una larga y penosa enfermedad.

Curanderismo.

Para sanar del corrimiento que es bueno colocar se un anillo sacado de la piel de la cola de la higuana.

La persona que tiene la fea enfermedad de bocio o coto debe arrojarle la saliva tres mañanas seguidas en la boca a un perrito y al poco tiempo ha pasado el bocio de la enferma al perrito.

Este remedio lo recitan como ~~un~~ muy eficaz.

Para el orzuelo recitan varios remedios completamente irrisorios. Uno de ellos es pasarse una mosca viva en cruz por el orzuelo y que este desaparece.

Refranes.

Una boca mentirosa es un aserino del alma.

El ofrecer y no dar hace al tonto alegrar.

No hagas a otros lo que no quieras para ti.

El que por pereza no tapa la gotera tiene que hacer la casa entera.

El que guarda tiene.

El que no se arriesga no pasa el río.

El que mucho habla mucho yerra.

Alligate a los buenos y serás uno de ellos.

No es tarde cuando la dicha es buena.

Al que madruga Dios le ayuda.

Al cabrero le fian cabritos.

Palabras sacan palabras.

Leo barato cuesta caro.

No dejes para mañana lo que puedas hacer hoy.

Más vale estar sola que mal acompañada.

Fin

Adivinanzas

3

En altos pinos me veo
Corona de rey tengo
Moros veo venir
Y no puedo huir. (Sea granada)

Clavados de pies y manos
Martirizado en la cruz
No es Cristo ni semejanza
Adivinen ¿quien será? (El caballo)

Mi padre tiene dinero y no lo puede contar,
Mi madre tiene una colcha que no la puede doblar.
Mi hermana tiene un espejo que no se puede mirar.
(El dinero es el *ei*)

Qurriquete está qurruqueando
Rabo largo lo está mirando.
Si no fuera por rollete,
Muerto fuera qurriquete.
(El ratón, la cueva y el gato.)

En una cueva profunda
Donde la voz corre y suena,
Hay una santa mujer,
Por charbatanota presa.
Tiene soldados de guardia
Todos puestos en hilera
No son todos varones
Leve las mas fuertes son mujeres. (Sea boca)

De la suegra de la mujer de mi hermano
¿qui parentesco me toca? -
(Sea madre) -

Estaba tingui viringui en cuatro pies parado
comiéndose a tingui viringui en un pie parado
Vino tingui viringui en dos pies parados sobre
tingui viringui en cuatro pies parados ~~ca~~ ~~ca~~
~~do~~ ~~se~~ ~~rer~~ a tingui viringui en cuatro pies para-
dos comiéndose a tingui viringui en un pie parado.
(El buey que comia una planta de maiz.
Fue un hombre a caballo a espantar al buey que
comia el maiz).

Cancores

(Version de Mendoza)

Voy a pintar el jardin
Del bello sexo argentino
Cada provinciana tiene
Una cualidad divina.

Políticas las porteñas
Amables las mendoquinas
Cariñosas sanjuaninas
Las puntanas halagüeñas

Sensibles son las salteñas
Constantes las riojanas
Hermosas las tucumanas
Francas las santiagueñas

Humildes catamarqueñas
Valientes las correntinas
Pacientes santafecinas
Y Modestas las jujeñas.

Tambien gozan de belleza
Las entrerrianas bondadosas
Con el don de ser piadosas
Las bonitas cordobesas.

Asi argentinas valientes
Defended vuestro jardin
Mil veces morir con gloria
Y no al extranjero servir

Mercedes C. de Puebla

Aprendida hace mas de 40 años.

Juego Infantil.

El gato y el ratón.

- 1º Juegan doce niños que tomándose de las manos forman una rueda. El ratón pasea por afuera y ligeramente golpea sobre la espalda de uno de los jugadores que así indicado es el gato.
- 2º El gato entonces persigue al ratón en todas sus correrías. El prenderlo no es fácil, pues el ratón pasa sin estorbos bajo los brazos de los jugadores, mientras que el gato cuando ha entrado en la rueda se encuentra que al querer salir, los brazos de los jugadores se lo impiden.
- 3º El gato y el ratón deben tener cuando corren las manos juntas o los brazos cruzados, so pena de volver inmediatamente.
- 4º Si el gato se equivoca y pasa por debajo de otros brazos que por donde pasó el ratón va a tocar ligeramente la espalda de otro jugador.
- 5º Cuando el gato prende al ratón, toma su lugar y elige otro gato.

Mercedes C. de Puebla

Escuela Nacional N° 89 de Andrade

Pericon Nacional

80000 de mando

- Nº 1 Prepararse para la primera
- Nº 2 Centro
- Nº 3 Una vueltita con su compañera
- " 4 Un molinete con la compañera del frente
- " 5 Los jóvenes rodilla en tierra las niñas a coronar
- " 6 Seguir el vals
- " 7 Una vueltita con la que viene
- " 8 Una vueltita, una sí y una no.
- " 9 Una vueltita, hasta encontrar al compañero
- " 10 Seguir el vals
- " 11 Una paradita
- " 12 Una vueltita
- " 13 Sigue el vals
- " 14 Una vueltita, una paradita y una miradita
- " 15 Una cargadita los varones a las niñas
- " 16 Una cargadita con la que viene.
- " 17 Una sí y una no
- " 18 Una vueltita hasta encontrar al compañero
- " 19 Una cargadita las niñas a los varones.
- " 20 Otra vez ellos a ellas.
- " 21 Un molinete con la compañera
- " 22 Rueda grande
- " 23 Las niñas al centro y los jóvenes a hacerles corralito
- " 24 Al llegar a su compañero, coronarlos
- " 25 Los jóvenes al centro y las niñas a coronarlos
- " 26 Un pasito y a su huerto
- " 27 Prepararse a parapetarse que viene el enemigo.
- " 28 Una vueltita con su compañero y a su fués

2ª Parte

Pañuelos puestos

- Nº 1 Prepararse para la segunda
- " 2 Centro
- " 3 Una vueltita con la compañera
- " 4 Un molinete con la compañera del frente.

- 7° 5 Sigue el vals
 " 6 Una paradita
 " 7 Una vueltita
 " 8 Sigue el vals una vueltita
 " 9 Rueda grande.
 " 10 Una cadena
 " 11 Al llegar a su compañera una contramarcha
 " 12 Al llegar a su compañera rueda grande y relaciones
 " 13 Después de cada relación rueda grande
 " 14 Un pasito y prepararse para formar el habellón
 con los colores de la patria.
 " 15 Formar el habellón
 " 16 Un poquito para ellos.
 " 17 A formar la cadena entrelazado con los colores
 de la patria.
 " 18 Un pasito y a su puesto
 " 19 Para arriba y para abajo
 " 20 Una vueltita a su compañera
 " 21 Prepararse para el gato.
 Fin.

La música es el pericón por María.

Mercedes C. de Puebla
 Andrade Escuela Nacional N° 89 de Andrade

Juegos de sociedad

Beltrán

Una vez reunidos y dispuestos para jugar uno de los comenzales dará principio diciendo: "por aquí pasó Beltrán, con árbol verso y refrán" dirigiéndose a uno de ellos, por ejemplo, le pide verso o refrán, si no lo hiciera rápidamente pagará prenda.

Se seguirá hasta agotar un poco el repertorio con el fin de sacar más prendas.

- Fin -

El zángano o el pavo.

Para este juego se necesitan igual número de Señoritas y jóvenes y que haya música.

Se tocará marchas u otras piezas analogas que tenga este compás.

Formarán parejas quedando una Señorita sin compañero, harán la cadena de lanceros al compás de la música, dejando de tocarla a cada vuelta y la chica que se quede sola pagará prenda.

De igual modo se procederá para sacarles prenda a los jóvenes, es decir, habiendo un joven de mas.

Cuando termine de sacarles prenda casi a todos se concluye el juego y se sigue con las penitencias.

Fin

San Juan de Dios.

3. Una vez reunidas para dar comienzo al juego. Se elige a uno de los concurrentes que tenga mas disposicion para ello.

Este dice: "San Juan de Dios estaba y se quedaba" tomando una actitud ya sea graciosa o forzada para que la imiten todos y el que no lo haga inmediatamente tendra que pagar prenda, continuando de ese modo.

Puede cambiarse el director.

Fin.

Cédulas de San Juan.

4. El 24 de Junio casi siempre de noche, reúnen se varias familias con el objeto de hacer cédulas colocando en unas el nombre de los jóvenes y en otras el de Señoritas. Una vez cerradas las colocan en un recipiente con agua.

Al otro día las cédulas que estén juntas las abren si por casualidad son de ambos sexos los nombres esa será la suerte que le corresponde.

- Fin -

Mercedes C. de Puebla

Andrade Escuela Nacional N° 89

C Penitencias para juegos de prenda.

Adivinar por electricidad.

Esta consiste en que la penitenciada se retire del juego por un momento mientras que sobre una mesa se colocan varios objetos y entre todos se convienen en que cuando toque tal o cual objeto todos griten al mismo tiempo salten a fin de que la impresión sea mas fuerte.

C Hacer la sangría.

Se venda la vista. Se finje traer una herramienta cortante y vendas o cualquier género, para langana; pero no se trae esto - se traen sabanas un pañuelo para atarle la mano doblando los dedos, semejando una gorrita de bebé; con la toalla o sabana se le envuelve el brazo desde la muñeca y se coloca sobre el otro brazo en actitud de dormir. El dorso de la mano se le pinta una carita. Cuando ya está bien arreglado se le quita la venda, ocasionándole impresión a este y mucha risa a los demás.

C

Buscar novio a la casualidad.

Sale una señorita con un joven se sientan en un bis a bis o en dos sillas colocándose espalda con espalda y a un golpe de manos, darán vuelta la cabeza con el fin de mirarse y no termina hasta cuando los dos se han mirado.

Fin.

Mercedes Code Puebla

Juegos populares

C Palo jabonado.

Este juego atrae a numeroso publico. Consiste en un palo de 7 a 8 metros de alto de medio metro de diametro en su base la cual va enterrado un metro, semi labrado, bien jabonado y en su extremidad superior se colocan premios para el que pueda llegar a bajarlos.

Cz Carrera de tres piernas.

El dia anunciado para esta clase de juegos se presentan los que deseen tomar parte. Forman las parejas cuidando de que sean mas o menos de la misma estatura, los lian dos piernas una de cada uno. De antemano se han trazado en el suelo dos lineas, una para la salida y otra para la llegada. Una vez arreglado todo se colocan en fila de frente y a la voz de mando corren ganando los que lleguen primero a la señal indicada.

Fin

Mercedes C. de Puebla

Andrade Escuela Nacional N° 89

to
ual
bona
re

FOJA EN

BLANCO