

1
Materiales de Folklore
coleccionados por la es-
cuela Nal N° 76 de la
provincia de San Juan

Julio 26 de 1921

Angelaz
Blanco Pringles
Directora





-1-
Ciudad - San Juan - Concepción
Nac. N.º 76

del maestro que la remite Felomena A. de Bazar Benítez
de la persona que lo narró Aloys Peña
Edad de esta persona 95
Si el maestro sabe que la conoce otras personas Si
O tros datos

Costumbres

El gaucho el poblador de la campaña argentina es en la época de nuestros antepasados el dueño absoluto de perros y de llanuras.

Relata sus costumbres un vejete, arriero de 95 años de edad llamado Aloys Peña.

Es preciso oír de sus labios el interesante relato de la vida y costumbres de la Campaña en la cual él siempre vivió; es preciso oírle tantas impresiones que guarda de su vida de arriero.

Refiere el citado sujeto las siguientes costumbres.

Antes que el sol salga, todo el paisanaje está de pie y la labor repartida.

Las mujeres guardan la casa, cocinan, ordeñan las cabras, y hacen quesillos, tranquilizan las ovejas y tejen sus tapados, mientras que los muchachos andan por el campo rebajando el terreno, demontando, sembrando o cosechando según las épocas. - Los viejos que no pueden hacer cargo de faenas pesadas, cuidan la chacra o se lo pasan robando cuero de potrero con que fabrican los lazos trenzados y las riendas con azótera.

De los chicos el último que ha aprendido a caminar es el que va por las compañías de

regles

fulperia, lo que hace siempre a caballo porque
estos con sus primeros ensayos de jinete.
El almacenero tiene cuanto necesitan los pa-
quanos. —

En general todos los habitantes de la campaña
adquirían admirable destreza para manejar
el caballo, el cuchillo, el lazo.

Entre estos habian algunos que se distinguían
como el rastreador, el baqueano, el domador.
El rastreador que se distinguía por la
habilidad que tenía para seguir hombres,
animales, aunque el rastro sea impercep-
tible para los demás.

El baqueano es el que conoce a palmo los
caminos, que sabe que tiempo hará, po-
niendo de manifiesto sus prácticas super-
sticiosas.

El domador era el infaltable en las
carreras y en las fieras, porque en
estas ocasiones era de lucirse.



Escuela. Concepción - San Juan

Nombre del maestro que la remite - Filomena A. de Pazán S.

Nombre de la persona que la narra - Fortunato Díaz

Edad de esta persona 50

Si el maestro sabe que la conoce otras personas Si

Otros datos.

Supersticiones relativas a fenómenos naturales
o naturaliza inanimada.

" Cuando la luna está rodeada de un disco blanquecino anuncia viento. -

" Cuando el cielo está de un color azul intenso y aparecen nubes aisladas y blanquicimas anuncia temporal

" Los temblores anuncian cambio de tiempo

" Cuando aparece el arco iris después de una lluvia, es señal de que esta cesará

" Cuando hay una tempestad por granizo acostumbraban hacer una cruz de ceniza para que ésta vuelva agua.

X " También era creencia que la persona que nace de pie tiene el privilegio de hacer que las tormentas de piedra se disipen, haciendo esta persona una cruz de pal en el medio de un patio y después con un tracha dar trachachos en la cruz de pal; así decían que la tormenta se disipaba.

" Cuando se rompe un espejo es desgracia

" " se derrama la sal o el aceite es desgracia. -

Si se va caminando y se encuentra una
escoba atravesada en el camino, hay que
volverse para que no sea mal augurio





Sociedad. San Juan (Concepción)

Escuela Nac. N-76

Nombre del maestro que la remite Filomena A. de Bazari Brutz

Nombre de la persona que lo narró Fortunato Diaz

Edad de esta persona 50

Si el maestro sabe que la conoce otras personas Si
Otros datos

Supersticiones relativas a animales

- " Cuando chilla un lechugo anuncia enfermedad
- " Cuando pasa una bandada de troy gritando anuncia viajeros
- " Tener en una casa un gato blanco es suerte.
- " Cuando una persona da por un camino en coche o a caballo y se atraviesa un zorro es presagio de desgracia.
- " Dar muerte a un gato de la casa es desgracia.
- X " Cuando hay enfermos en una casa y se muere un animal de la misma, el enfermo sana pronto.
- " Cuando el gato se lava la cara anuncia visitas.
- " Si un perro se pone patas arriba anuncia visitas.
- " Cuando un perro se presenta a una casa y no quiere irse es presagio de desgracia.
- " Cuando zumba una abeja a nuestro alrededor es presagio de dinero.
- " Si aparece una mariposa negra es luto; si es blanca, suerte.
- X " Si canta una gallina es presagio de muerte



Localidad San Juan (Concepción)
Escuela N.º 76

Nombre del maestro que la remite. Filomena A. de Bazán Smith

Nombre de la persona que lo narró. —

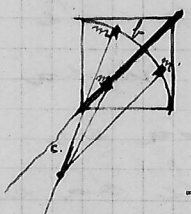
Edad de esta persona

Si el maestro sabe que la conoce otras personas

Otros datos

Juegos infantiles

El barrilete llamado acá volantín es un cuadrado de papel atravesado diagonalmente por



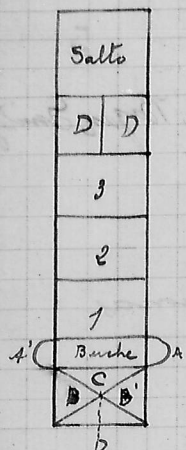
una caña (a) y otra formando arco uno los otros vértices del cuadrado. — La caña (a) se le llama caña larga y a la otra (arco).

Estas están sujetas por unos cuadraditos de papel que les llaman parches y están pegados sobre la caña para afirmarla al papel. Del mismo sitio que colocan los parches salen los trantes que son tres hilos del mismo largo y de la unión de éstos sale la piola que le sirve al jugador para enlazarlo... Para que se equilibre mejor suelen ponerle una tira de género (c) que le llaman cola. En época en que se les ve a los chicos jugar al volantín es en veranos. —

2 Otro juego muy común es el tejo.

En él toman parte varios jugadores

Para este juego dibujar en el suelo la siguiente figura (A) y se sirven de una argolla o una piedrita chata para efectuarlo.



El jugador con los pies en B y B' tira la argolla al sitio C. y saltando en un pie la saca de allí en la dirección D. - Si la argolla no queda sobre alguna raya, el jugador puede continuar. Apoyados los pies en B y B' vuelve a tirar la argolla al sitio siguiente que le llaman buche. y siempre saltando en un pie saca la argolla en la dirección D. - Vuelve nuevamente a tirar la argolla a la casa N° 1 y la saca del mismo modo. El jugador pierde cuando la argolla queda en una raya o cuando sale por los lados, o queda en buche. - Si el jugador pierde, le da su puesto a otro, que empieza nuevamente; valiéndole al perdedor lo que ya ha jugado es decir si perdió en la 3ª casa, al corresponderte jugar otra vez; tirará la argolla a D que quiere decir descanso. En descanso el jugador puede descansar en los dos pies. - En salto, saltará en un pie la distancia marcada. El juego lo gana el que llega a salto primero y logra sacar la argolla de una sola vez hacia D.