

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

---

SAN LUIS

---

129

L A S P A L M A S

Maestro MATILDE RODRÍGUEZ MENÉNDEZ Escuela Nº 186

Fojas 45

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Localidad - Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis)  
Escuela Nacional N° 186  
Nombre del Director - Matilde Rodríguez Fernández

### Creencias y costumbres

#### 1° A a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada.

Se observado en la campaña de esta provincia,  
(San Luis) en la región norte, que cuando se de-  
sencadena una fuerte tormenta con piedra;  
una persona toma un hacha, traza con ella  
cruces en el aire y luego con un fuerte golpe  
la clava en tierra; esto lo hacen según dicen  
para cortar la tormenta.

Otras veces cuando la tormenta según ellos,  
anuncia piedra; hacen en la tierra una cruz  
de ceniza o sal para desviarla.



Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis) -

2

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite. Matilde Rodríguez Menéndez

1: A. b.) Supersticiones relativas a plantas y árboles.

- La higuera - c

Se dice que la higuera abre sus flores solo por la noche, por que no quiere que nadie las vea. Si alguno intentara verlas a esa hora, brotan al rededor de la higuera, toda clase de víboras, lagartos, lagartijas, arañas, infinidad de animales venenosos para impedir que se acerquen a la planta. Y tienen la idea de que si alguno lograra acercarse a la higuera y ver sus flores, pasaría una vida muy feliz y poseería tesoros cuantiosos; pero que nadie lo ha conseguido aún.



Localidad: Las Palmas, Villa Mercedes (San Luis) 3

Escuela Nacional N.º 186

Nombre del Director que lo remite: Matilde Rodríguez Menéndez

Creencias y costumbres.

1.º Af) Supersticiones relativas a las cosas finales: muerte, juicio final etc.

Es creencia muy general en esta provincia (S. Luis) que el alma de un muerto se aparece cuando necesita que le recen o le hagan decir una misa para ayudarla a salir del purgatorio.

Muchas veces he oído decir a los paisanos, que aún hace poco que cuando moría un niño, aún ángel, por su poca edad; en la casa donde se velaba había una especie de fiesta donde se bailaba, pues no debía haber tristeza al volar un ángel al cielo.

Luego era prestado el cuerpo del angelito durante varios días, a amigos o vecinos; esto motivaba otra fiesta en cada casa durante la estadía del niño muerto.

Es aún costumbre, (pues lo he presenciado) en algunas regiones de la campaña, cuando muere un niño, aún ángel, hacen lo siguiente: Después de vestirle, le colocan un hábito blanco y le atan a la cintura un largo cordón. En este cordón, primero el padre, la madre, la madrina y luego los demás miembros de la familia, hacen cada uno un nudo; después pueden hacerlo también las demás personas que quieran. Siquiendo sucesivamente el orden de esos nudos, el angelito pedirá a Dios un lugar en el cielo para todas esas personas. Pintan rosa las mejillas del niño y adornan sus

vestidos con una profusión de flores

Se acostumbra a alumbrar con velas a las ánimas todos los viernes; luz que colocan en el patio en una especie de nicho que hacen con ese objeto.



Localidad "Las Palmas" - Villa Mercedes (San Luis) 4  
Nombre del Director que lo remite - Matilde Rodríguez Menéndez  
Escuela Nacional N° 186

1.º A ii) - Curanderismo

Un anillo de cola de iguana, colocado en un dedo cura el dolor de muelas.

Para curar el dolor de muelas, pasarse un sapo, de suerte que se friccionen con la barriga del animal la parte de la cara correspondiente a la muela dolorida.

- Para curar las paperas -

En ayunas, echarse una piedrita de sal a la boca, e introduciendo en ella el extremo del dedo meñique de modo que se moje con la sal disuelta en la saliva, se trazan cruces con dicho dedo, sobre la papera, diciendo:

- ¿Qué andas haciendo Pedro?

- Ando con paperas.

- Haz lo que yo hago

Con el quinto dedo

Y verás como se disuelve

La sal en agua.

Para la pulmonía doble - Preparar un bebida con ligado de forrino, quimpe, (hierba amarga que también le llaman martuazo) sal y agua, diente y se toma en ayunas.

Para dolor de cabeza - Darse fricciones con sal  
tostada colocada en un trapo.

Ponerse parches en las cienes hechos en una  
hoja de hierba del sapo, con tabaco, sebo de la  
vela y sal.



Localidad - Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis) <sup>5</sup>

Escuela Nacional N° 786

Nombre del Director que lo remite: Matilde Rodríguez Menéndez

Nombre de la persona que lo narró: Ubalдина Criscetti de Sierra esposa de Manuel José Sierra Guerrero del Paraguay con el grado de sargento 1°

Edad de la persona que lo narró: 75 años

### 1° A h ) Brujerías

Doña Ubalдина cree verdaderamente en brujerías y asegura que ella misma presencié varios casos, y que lo que dice "es la purita verdad", pues ella no miente nunca.

Doña continúa algunos casos narrados por ella que he tratado de reproducir fielmente.

"Era para una novena de San Lorenzo. Luego que salimos de ella, mi cuñado Angel Barzola, casado con mi hermana Clarisa se detuvo en un almacén a tomar la copa. Mi hermana siguió nomás, cuando ya se había alejado a la distancia, le avisaron que Angelito, su marido, está muy enfermo. Se volvió ella, y lo encontró hecho perro, gato, de todo, pues se revolcaba en el suelo y gritaba igual que los animales. Lo habían embrujado. En el almacén donde él entró estaba una mujer que sabía de brujerías; ésta mujer había sido amante de Angelito y como él ya no le hacía caso, al tomar el anís ahí aprovechó ella para embrujarlo.

; Lo que sufrió entonces mi hermana y mi cuñado! ¡¡ ¡puj! estuvo enfermo muchísimo tiempo.

Un día lo hicieron ver con Doña Anita la médica. Doña Anita dijo: "mandenme mañana las aguas" (la orina). - Bueno, al otro día en cuanto la médica las ve dice: "Está embrujado, y la que lo embrujó es Fulana



de Bal"; lo que van hacer. Uds, es traerme a qui a la bruja, y digarle que venga por que de no, verá lo que le pasa con mi go."

Cuando queria ir la mujer!, pero de miedo a Doña Anita fue, ésta le mandó que desembrujara a Angelito sino queria que ella tomase otras medidas.

Se fue la bruja y al poquito rato, desembarajamos a la bruja que venia a lo de mi hermano convertida en un remolino; venia de ligero. --! Entró el remolino en la pieza donde estaba Angelito; él empezó a moverse, abrió los ojos como si despertara de un sueño y ya sanito.

Después la médica le dió algunas bebidas y un día le dijo: "mira toma este cortaplumas sin pecar, (sin uso) vos la vas a visitar haciendole creer que la quieres otra vez como antes, le haces cariño como siempre, la espulgas y entonces aprovechas cuando está desmenuada, y con este cortaplumas le haces, por sobre la ropa nomas, una cruz en la espalda, pero bien hecha que le brote sangre; así teniendo esa cruz para toda la vida, no podrá embrujarte a vos ni a nadie; hacelo, mira que harás con esto un bien a todos.

Así fue, Angelito lo hizo como le aconsejó la médica, y la mujer aquella no pudo embrujar mas.



Sociedad "Las Palmas" Villa Mercedes (San Luis)

6

Escuela Nacional N° 186

Nombre de la Directora que lo remite: Matilde Rodríguez Menéndez

Nombre de la persona que lo narró: Ubaldo Cruz de Sierra

Edad de esta persona - 75 años

## 1ª A. h.) Brujerías

Una mujer llamada Obdulia, no me acuerdo del apelativo, era ama de un chico llamado Arsenio hijo de Don Mauricio Fernández. Un día esta mujer pidió permiso para ir al "Lago del Molle" que así se llamaba la propiedad de Doña Luisa de Rodríguez. Conseguido el permiso se fue la Obdulia con Doña Garina de Vilechez, llevando al niño Artemio.

Al pasar por la Salamanca, así se llaman las casas encantadas y donde van a hacerse brujas. Esta casa era de piedra, muy grande y se sentía siempre en ella, muchos ruidos, músicas, cantos, bailes, como iba diciendo, al pasar por la Salamanca, le pidió la Obdulia a Doña Garina que le alzara el niño y siguiera al "Lago de Molles", que ella se iba a quedar un momentito y luego la alcanzaría.

Cuando la Obdulia llegó a lo de Doña Luisa, ya estaba hacia rato Doña Garina, pero le dijo que no había podido entrar a la Salamanca, por que llevaba un peine de tejer bayeta, y como tiene forma de cruz es claro que con el no se puede entrar a las casas de brujas. Pero va a ver nomás como ella mentía, y había entrado, dejando en algún lado el peine. Vera lo que pasó. Doña Luisa por hacerle cariño con algo la invitó con papas fritas y cebolla; ay que mal le hizo! Si no se habría hecho bruja, ¿por que le hacía mal la cebolla ah?; claro que ya era bruja; habría entrado en la Salamanca y no quería contar, pero como a las brujas les hace mal la cebolla, por que está y el ajo son contra la brujería, ahí se descubrió de que

ella lo era. — Figúrese que cuando la vieron tan enferma le envolvieron bien la cabeza en una manta, porque es bueno que no vean la luz, y así bien envuelta la llevaron. Ella no podía ver, y sin embargo, supo que el muchacho con quien ella tenía relaciones, quedó con los brazos cruzados sobre el recaó apoyando la frente sobre ellos. ¿Cómo lo supo si a ella nadie se lo contó? Porque ya era bruja, había adivinado. Había ya andado en tratos con el pelao como se le llamaba al que estaba en la sala manca, el mandingue, cruz, ave María.

Se oía decir en ese tiempo que el que entraba a la salamanca para hacerse brujo, el pelao los llevaba a un cuarto donde había un gran vidorón; este vidorón se le enrollaba en el cuerpo al que entraba y quedaba la persona y el animal, pico con pico; el que resistía la prueba y no tenía miedo se hacía brujo, los que tenían miedo no.

El pelao siempre se le oía gritar o silbar en el carral; la Abdulá como ya era bruja cuando lo sentía ya no tenía miedo y decía: «oiga la víbora mora, porque no pica ahora?»



Las Palmas. Villa Mercedes, (San Luis)

7

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite - Matilde Rodríguez Arreola

1° B. b.) - Juegos infantiles -

CA - Avestruz, ¿quieres charque?

Forman los niños una rueda tomados de las manos. Un niño hace de mosquito y se coloca dentro de la rueda; otro fuera de ella hace de avestruz.

El mosquito le pregunta a aquel:

¿Avestruz, ¿quieres charque?

Este contesta. Con mosquitos me mantengo.

- Manténete si puedes.

Entonces el avestruz persigue al mosquito. El juego se repite haciendo otros dos niños, el uno el papel de mosquito, el otro de avestruz.



Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis)

8

Escuela Nacional 77-186

Director que la remite: Matilde Rodríguez Troncoso

1° B b) Juegos infantiles

(Ronda)

Cu a la rueda de avellón.

Hacen rueda los niños tomados de las manos, gira la rueda y canta:

A la rueda de avellón,  
todos juegan al rededor.

Los zapateros, hacen así, hacen así.

Imitan al decir esto el claveteo de los zapateros

Vuelve a girar la rueda:

A la rueda de avellón  
todos juegan al rededor.

Se detiene la rueda, imita otro oficio y así sucesivamente van imitando los distintos oficios.

Tambien remedan a las presumidas, a las coquetas, los llorones etc.



8 Localidad - "Las Palmas" - Villa Mercedes - (San Luis) 9

- Escuela Nacional N° 186 -

Nombre del Director que la remite - Matilde Rodríguez Merendy

1° B.b.) - Juegos -

juegos infantiles

### (3) La flor

Se requiere que tomen parte muchos niños.

Uno de ellos hace de ángel y otros de diablo y se retiran a cierta distancia de los demás.

Uno de los del grupo designado de antemano, pone en secreto, nombre de flor, a cada uno de los otros niños y a sí también. Berminado esto, "ya está", dice al ángel y al diablo.

Viene entonces el que hace de ángel e imitando llamar dice: Bun, tun.

¿Quién es? - Le responde el que puso los nombres.

- El ángel -

- ¿Qué busca?

- Una flor.

- ¿Qué flor?

- Azucena, por ejemplo.

Si hay algún niño con este nombre sale del grupo y va con el ángel.

Viene entonces el diablo:

- Bun, tun

- ¿Quién es?

- El diablo

- ¿Qué busca?

- Una flor.

- ¿Qué flor?

- Violeta.

Si hay alguno de este nombre, marcha con el diablo.

Vuelve después el ángel por otra flor. Luego el diablo, y así sucesivamente hasta que queden agotadas todas las flores. Entonces los ángeles que son todos los que fueron con el ángel, son perseguidos por el otro grupo que son los diablos.

Si al nombrar una flor el ángel o diablo, no hay ninguno con ese nombre, se va sin ninguno, pues no ha acertado y el niño que puso los nombres, le contesta: No hay.



Localidad - "Las Palmas". Villa Mercedes (San Luis)  
Escuela Nacional N° 186.

10

Nombre del Director que la remite - Matilde Rodríguez Menéndez

1° B. b.) Juegos

Juegos infantiles

### C+ El lobo

Un niño hace de lobo y se coloca a cierta distancia.  
Otros muchos forman una rueda y cantan girando:

Me gusta pasar por aquí, mientras el lobo está  
dormiendo. ¿Lobo estás? (Deteniéndose la rueda)

L - Me estoy poniendo las medias. (Por ejemplo)

R - Me gusta pasar por aquí mientras  
el lobo está durmiendo. ¿Lobo estás?

El lobo dice lo que está haciendo. Vuelve a girar y  
cantar la rueda, y así sucesivamente hasta que el que  
hace de lobo dice: "ya estoy". Este tratará siempre de  
que cuando va a decir "ya estoy", los niños de la  
rueda estén desprevenidos y creyendo que aun no está,  
por que así resulta mas entretenido el juego, y ade-  
mas le es mas fácil tomar a algunos. Pues cuando  
dice: "ya estoy" todos los niños de la rueda se desprenden  
de las manos y huyen. El que es alcanzado primero  
por el lobo pasa a ocupar el lugar de éste haciendo  
también de lobo.





Localidad - Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis)

11

Escuela Nacional 77-186

Nombre del Director que la remite: Matilde Rodríguez Menéndez

1º B b ) Juegos

Juegos infantiles

C5 Pin pin Serafín.

Se sientan todos los niños en rueda, y uno de ellos dice lo siguiente ~~indicando~~ todos los pies.

Pin pin Serafín  
cuchillito de marfil,  
por aquí pasó  
Mariquita la Fronda,  
preguntando:  
quién vive aquí.  
Mariquita la Fronda,  
que rasca y esconda aquí.

Arreglado para recocer los pies:

Pin pin - Serafín - cuchillito -  
marfil - por aquí - pasó - Mariquita - la Fronda -  
preguntando - quien - vive - aquí - Mariquita -  
la Fronda - que rasca - y esconda - aquí.

El pie indicado al decir aquí se recoge. Vuelve entonces a repetirse lo anteriormente y otro pie se esconde, y así sucesivamente hasta que todos estén escondidos a excepción de uno.

Ese pie es tomado entonces por el mismo que dirige el juego y golpiándole suavemente en el suelo dice:

Cucharón, cucharón, que te comiste la cima de la olla y el huevo del rincón.



Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite - Matilde Rodríguez Menéndez

1: B. b.) JuegosJuegos infantilesCb La mancha

Un niño persigue a un grupo de ellos. Si toca a alguno, éste será entonces el que persigue a los demás o bien ayuda al 1º, según se haya establecido de antemano. Hay un lugar también para descanso, que los niños limitan con una línea. A veces necesita alguno de los jugadores que se le dé un momento, ya sea por que le pasa algún percance o quiere discutir algún punto referente al juego: pido sangre, dice y entonces se le concede el momento que desea, permiso que le permite detenerse, aún cuando vaya perseguido, e ir donde quiera.

Para designar el perseguidor, se cuenta hasta veinte, aún cuando los niños sean menor número, y aquí en la numeración le corresponde 20, será el perseguidor, o bien lo contrario: al contar hasta veinte repetidas veces, van saliendo del círculo quienes les va correspondiendo ese número; cuando no quedan sino dos, vuelve a contarse hasta 20, quedando de perseguidor al que no respondió dicho número.

A veces no se emplean números sino lo que sigue:

Abajo de la cama,  
de mi tío Simón,  
hay un gatito  
que toca el tambor.  
Que dele, que dele,  
con un bastón,  
hasta que venga  
la comisión,  
cuando venga  
la comisión,  
el gatito morirá.

Se repite cuantas veces sea necesario, pues los niños

van saliendo del círculo a medida que les corresponde la última sílaba.

Modo de dividirlo para ese objeto:

Abajo - la cama - de mi tío - Simón - hay un -  
gatito - que toca - el tambor - que déle - que déle -  
con su - bastón - hasta - que venga - la comi - sión -  
cuando - venga - la comi - sión - el ga - tito -  
mari - raí .

Pito, pito, colorito,  
donde vas tan solito?  
Por la senda verdadera  
Pín, pón, fuera.

Dividido para el juego:

Pito - pito - colo - rito - donde - vas  
tan - solito - por la - senda - verda - dera - pin -  
pón - fuera .

Mi mamita  
me contó  
un bonito  
cinturón.  
Cada vez  
que lo ponía  
me dolía  
el corazón.

Kapatito de charol,  
botellita de licor,  
hay de menta hay de rosa,  
para mi querida esposa.

Arreglado para contar:

Mi - mamita - me con - tó - un bo -  
nito - cintu - rón - cada - vez que - lo po - nía -  
me do - lía - el córa - zón .

Kapa - tito - de cha - rol - bote - llita - de li - cor -  
hay de - menta - hay de - rosa - para - mi que - rida -  
esposa .



Localidad - "Las Palmas". Villa Mercedes (San Luis)

- Escuela Nacional N° 186.

Nombre del Director que la remite. Matilde Rodríguez Menéndez.

1° B. b) - juegos.

CX juegos infantiles

Señor de las casas blancas -

(Como se juega en varias regiones de esta provincia)

Se toman los niños de las manos colocándose uno al lado del otro formando círculo sin cerrarlo. - El que queda en un extremo le dice al que está en el otro: .

- Señor de las casas blancas.

¿Cuántos panes hay en el horno?

Le contesta aquel: - 25 y un quemado.

- ¿Quién lo quemó?

- Ese pícaro fué. (Señala al niño que está al lado del que pregunta.)

- ¡Porquemelo.

Entonces todos los niños así tomados de la mano, siguiendo al que contestaba a las preguntas, pasan entre el que dio la orden y el sentenciado, quedando entonces éste con los brazos cruzados y la cara hacia el lado opuesto de los demás.

Hecho esto vuelve a decirse:

Señor de las casas blancas. etc.

Es sentenciado entonces el siguiente al que ya está; se procede después como con el anterior y así sucesivamente hasta que queden todos horcados a excepción de los dos niños de los extremos; entonces cada uno de éstos tira en dirección opuesta, cortándose la cadena donde haya menos resistencia.



Localidad - "Las Palmas" - Villa Mercedes - (San Luis) 14

- Escuela Nacional N° 186 -

Hombre del Director que la remite - Matilde Rodríguez González

1: B. b. ] - juegos -

juegos infantiles

C) Martín Pescador ...

Dos niños se colocan frente a frente tomándose de ambas manos, formando arcos con los brazos. Cada uno de estos niños lleva el nombre de una flor que es secreto para los demás del juego. Los otros niños que toman parte en el juego, se colocan uno detrás de otro tomándose de la cintura. El que va adelante dice a los dos niños que forman el arco: Pescador, pescador, me dejarás pasar? - Ellos le contestan: pasará pasará y el último quedará. Pasan todos y el último es retenido. Se le pregunta en voz baja: ¿Con quién quieres ir, con la rosa o la margarita?, por ejemplo. Si el detenido dice, con la rosa, aquel dice: a tras de mí. Vuelve a repetirse lo hecho anteriormente:

Pescador, pescador, ¿me dejarás pasar? etc.  
y así sucesivamente hasta que todos hayan ido o con la rosa o con la margarita, eligiendo sin saber cual es la rosa y quien la margarita.

Cada niño de los dos que formaban el arco tiene detrás de sí un grupo de niños, tomados unos a otros de la cintura. Aquellos tomados de ambas manos tira cada uno para su lado, hasta que se corta la cadena.



Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite - Matilde Rodríguez Menéndez

1° B. b. juegos

Juegos Infantiles

C1

Tejo o Luche

(Como se juega en esta región)

Este juego consiste en sacar el tejo (trozo pequeño y plano de piedra, mosaico, plomo etc, forma de disco, rectangular o cuadrangular) de una por una de las diferentes casillas del luche, (Fig. N°1) empezando por la 1ª carona y de acuerdo con las reglas del juego.

Puede jugarse entre dos o más niños.

Condiciones del juego:

Cada jugador puede tener su tejo correspondiente.

A uno de los jugadores pertenecerán las casillas de la derecha y al otro las de la izquierda. Si se juega entre varios, las de la izquierda a un grupo y las de la derecha correspondrán al otro grupo. - La

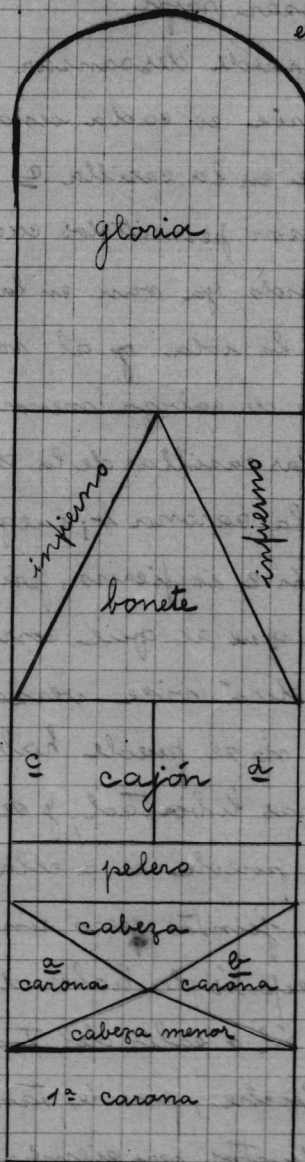


Figura N°1

1ª carona, cabeza menor, cabeza, pelero, bonete y gloria son comunes a ambos. - El tejo debe ser arrojado en las diferentes casillas colocándose de frente al luche, pero fuera de él. Si al tirar el tejo no cae en la casilla que corresponde, se

pierde, pues no se permite mas que una sola tirada, de-  
raí el lugar a otro jugador, hasta que le corresponda  
jugar otra vez.

En este juego se anda en un solo pie mientras no se llegue  
a la gloria.

El tejo es guiado con la punta del pie que va en tierra.

Si al ser guiado el tejo cae en raya se pierde.

No se puede tampoco pisar raya.

Al sacar el tejo solo se puede descansar en las coronas  
a, b, colocando un pie en cada una; y en el  
cajón, colocando un pie en la casilla c y otro en la d;  
pero estos descansos solo son permitidos cuando se llega  
a dichas casillas y cuando ya van en las restantes. No  
se puede descansar a la ida y al volver.

Después de haber salido de cabeza menor, el jugador  
a quien corresponden las casillas de la derecha, por ejem-  
plo, jugará primero en la corona b; luego en la c; como  
también al llegar al cajón e primero en la d  
luego en c. Mientras que el que corresponde, las  
de la izquierda procederá vice-versa.

Al llegar al infierno no se puede hablar.

En la gloria hay ya mas libertad, y se puede hablar,  
una vez el tejo allí se puede ir a ella caminando  
naturalmente, o a pies juntos pero sin pisar raya.

Al salir de la gloria después de haber dado el puntapié  
al tejo, para llegar a él o salir del todo si ya el  
tejo está fuera del luche, puede también hacerse  
caminando o a pies juntos, pero siempre sin pisar raya.

También se puede salir de la gloria, llevando el  
tejo entre los dos pies juntos.



Localidad - "Las Palmas" - Villa Mercedes (San Luis)

16

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite - Matilde Rodríguez Fernández

1° B. b) juegos

C) juegos infantiles.

El quitajo (quita-hijo)

(Como se juega en varias regiones de la provincia.)  
Se colocan los niños unos tras de otros, tomándose de la cintura, el niño que empieza la cadena debe ser el mayor o mas ágil; a la distancia se coloca el que va a quitar. Una vez hecha la cadena, el 1° da una vuelta con todos; lo que se llama hacer una colega da, como para desafiar al que vendrá a robar los niños. Entonces empieza la lucha, entre, el 1° de la cadena que defiende a todos y el que quiere quitarlos. El niño defensor se mueve de un lado para otro, abre los brazos como para esconder a los demás e impedir que se los quiten. Los otros niños a manera de gran cola siguen los mismos movimientos, estando casi siempre mas en peligro los que quedan mas lejos de su defensor y ellos son generalmente los que son quitados primero.





Sociedad. "La Palmas" Villa Mercedes (San Luis)

17

- Escuela Nacional N° 186 -

Nombre del Director que lo remite - Matilde Rodríguez Fernández

1° (B. b.) Juegos

Juegos infantiles

CA La pajana

Se emplean ocho carozos y una bolita. El número de jugadores puede ser ilimitado. Se sientan todos formando rueda en el suelo. Antes de empezar se establecen las condiciones: no se puede, gracia pajanear, es decir acercar los carozos con la punta de los dedos, de la manera mas conveniente mientras la bolita es lanzada en el aire; A capujar o no la bolita en el pecho.

Capujar o no " " con las dos manos.

A saltar o no carozo.

luego empieza cualquiera de los jugadores toma los carozos los tira en el suelo y dice:

Al uno - Los levanta uno por uno, mientras la bolita es lanzada hacia arriba en cada alzada y que el jugador debe capujar en la mano una vez recogido el carozo, pues si cae al suelo pierde. Suele convenirse de antemano que el uno sea como quiera, entonces el jugador es dueño de levantar de una sola vez el número que quiera. Luego al dos, se levantan de dos en dos, al tres: se alzan dos veces de tres y una de dos; por fin al cuatro y se levantan de cuatro en cuatro. Aquí se termina un juego.

Si aún no ha perdido, el jugador empieza otro y sigue hasta perder. Si pierde antes de este

rar juego, entrega la paja al que está a la derecha; y al tocarle jugar otra vez debe empezar a jugar, desde donde había perdido, desde el dos, o tres etc, pero si alguno de los demás no había enterado juego, de lo contrario deja a todos al uno.

Al tirar los carozos quedan a veces muy separados y entonces para alzar el número de carozos correspondientes hay que hacer barridas, así demuestra su habilidad el que juega.



1<sup>o</sup> gm

Escuela Nacional 77-186

Nombre del Director que la remite - Matilde Rodríguez Freyre

1: B b.) Juegos

Juegos infantiles

C12 Ronda para niñas.

Se dividen las niñas en dos grupos. Uno de los grupos tomados de las manos avanza y retrocede cantando los primeros versos. Luego le contesta el 2º grupo con los versos correspondientes, procediendo en la forma que el anterior.

1º grupo Muy buendía su Señoría

Mantantiro, liso, la.

Muy buendía su señoría

Mantantiro, liso, la.

2º grupo - Qué quería su Señoría

Mantantiro, liso, la.

Qué quería su señoría

Mantantiro, liso, la.

1º grupo - Yo quería una de sus hijas

Mantantiro, liso, la.

Yo quería una de sus hijas

Mantantiro, liso, la.

2º grupo - ¿a cual de ellas quiere Ud.

Mantantiro, liso, la.

¿a cual de ellas quiere Ud.

Mantantiro, liso, la.

1º grupo Yo quería a Luisita (El nombre de una de las niñas del grupo)

Mantantiro, liso, la.

Escuela Nacional 71-186

Nombre del Director que la remite - Matilde Rodríguez Troncoso  
1º B. b.) Juegos

13

Juegos Infantiles

(Ponda para niñas)

- <sup>i</sup> Ay que lindas hijas tienes. <sup>vii</sup> <sup>Con</sup>  
- Ay! qué lindas hijas tienes! A recoger violetas  
Chirumflín, chirumflán Chirumflín, chirumflán  
Ay que lindas hijas tienes! A recoger violetas  
La marir comprar. La marir comprar
- <sup>ii</sup> Son bonitas y graciosas <sup>viii</sup>  
- Son bonitas y graciosas - Para qué con esas violetas  
Chirumflín, chirumflán Chirumflín, chirumflán  
Son bonitas y graciosas Para qué con esas violetas  
La marir comprar. La marir comprar.
- <sup>iii</sup> Ay! si me dieras una <sup>ix</sup>  
- Ay! si me dieras una - Para coronar nuestras cabezas  
Chirumflín, chirumflán Chirumflín, chirumflán  
Ay! si me dieras una Para coronar nuestras cabezas  
La marir comprar. La marir comprar.
- <sup>iv</sup> Ni la mitad de una. <sup>x</sup>  
- Ni la mitad de una. - Ay si el rey te ve  
Chirumflín, chirumflán Chirumflín, chirumflán  
Ni la mitad de una Ay si el rey te ve!  
La marir comprar. La marir comprar.
- <sup>v</sup> Nos iremos al bosquecillo <sup>xi</sup>  
- Nos iremos al bosquecillo - Se daremos cuatro besos  
Chirumflín chirumflán Chirumflín, chirumflán  
Nos iremos al bosquecillo Se daremos cuatro besos  
La marir comprar. La marir comprar.
- <sup>vi</sup> Aquí van al bosquecillo <sup>xii</sup>  
- Aquí van al bosquecillo - Ay si el diablo te ve  
Chirumflín, chirumflán Chirumflín, chirumflán  
Aquí van al bosquecillo. Ay si el diablo te ve!  
La marir comprar. La marir comprar.

XIII

Se daremos cuatro palas  
Chirumflin, chirumflán  
Se daremos cuatro palas  
La morir comprar.

XIV

Pues haremos la fiesta todos  
Chirumfli, chirumflán  
Pues haremos la fiesta todos  
La morir comprar.

En este juego se dividen los niños en dos grupos y cada uno canta los versos correspondientes y así se contesta el uno al otro.

Uno de los grupos Tomado de la mano avanza cantando y retrocede también cantando la 1ª parte (una sola vez) luego le corresponde contestar al 2º grupo con las letras de la II, y procede como el anterior y así sucesivamente hasta que han cantado todos las partes menos los de la estrofa XIV-, pues ésta la cantan ambos grupos tomados de las manos, haciendo rueda, girando y saltando. Los versos de las estrofas IX - XI y XIII, son cantados con mímica alusiva.



Las Palmas. Villa Mercedes (San Luis)

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite. Matilde Rodríguez Menéndez

1° B b) Juegos de sociedad (En la Provincia San Luis)

CA) Juego de prendas

Consiste en perder momentaneamente una o mas prendas, según lo establecido y recuperarlas luego cumpliendo la penitencia que se le imponga.

Para perder prendas se ponen en práctica una infinidad de medios de las que indicaré algunas:

El barquito (Para juegos de prendas)

Se usa un pañuelo, que se anuda de la manera mas conveniente para arrojado de mano en mano. Uno de los de la reunión empieza y al arrojar el pañuelo a cualquiera de las personas que toman parte dice:

"Tengo un barquito lleno de..."; el que recibe el pañuelo debe completar inmediatamente la frase. Pero de antemano se establece, con que letra debe empezar, la palabra que indica de qué está lleno el barquito, si el receptor del pañuelo no completa inmediatamente la frase según lo establecido, pierde una prenda y entregará cualquier objeto pequeño que lleve: un anillo, una llave, un lápiz etc.

Ejemplo: La palabra que complete la frase empezará con la letra r. "Tengo un barquito lleno de...  
rosas, contesta quien recibe el pañuelo, que a su vez arrojará a otro: "Tengo un barquito lleno de...  
ropa, concluirá el otro, y así sucesivamente. Como todo esto se hace con rapidez y el pañuelo es arrojado precisamente a aquellos que estén mas entretenidos o des

cuidados, no están tan prontos para responder inmediatamente y entonces pierden prenda.

### La ensalada (Para juego de prendas)

Cada uno de los jugadores lleva el nombre de una verdura y otros, de los ingredientes necesarios. Se sientan en rueda y uno de ellos caminando en el centro dice: "hice una ensalada compuesta de tomate, (se levanta el que lleva ese nombre y sigue al que dirige el juego), lechuga, (el que lleva este nombre hace lo mismo) sal, etc. Una vez que se han levantado todos, el mismo que hacía la ensalada y a quienes todos siguen, camina dando vueltas por delante de las sillas, (que debe haber una menos que el número de personas que toman parte) y dice, ya me siento, ya me siento... y cuando lo cree oportuno se sienta al mismo tiempo que dice: "ya me sente". Los demás entonces, se apresuran a sentarse, pues nadie quiere quedar sin silla; pero uno queda sin ella al sentarse los demás y entonces éste pierde una prenda, a su vez, vuelve él a hacer la ensalada, y así sucesivamente hasta que todos hayan perdido prendas.

### El anillo (Para juego de prendas)

Se sientan todos y extienden las manos como para recibir el anillo, que una de las personas de la reunión hace como si lo fuera a dejar en todas las manos, depositándolo disimuladamente en las manos de alguno y continúa haciéndose el que no lo ha dado aún y se hace el que lo va a dejar en otras manos. Luego dirigiéndose a alguno: ¿quién tiene el anillo? El interrogado lo pide al que cree que lo tiene. Si acierta se le entrega el anillo y él lo da ahora; si no acierta, pierde una prenda y vuelve a "echarse"

el anillo y así sucesivamente.

21

### (X) El tire y afloje (Para prendas)

Se toma un pañuelo y todos los que forman parte en el juego lo mantienen extendido tomándolo de los extremos con ambas manos; uno de ellos, y designado para eso, lo toma solo con una, mientras que con la otra, como si revolviera algo con la punta de los dedos en el centro del pañuelo dice: "Al tire y afloje perdí mi caudal, al tire y afloje lo he de ganar: tiren", y al decir esta tira del pañuelo, mientras los demás deben aflojar; de lo contrario el que se equivoca pierde una prenda; y vice-versa, cuando dicen "aflojen", tienen que tirar todos a excepción del que da la voz.

### (V) Vuela, vuela (Para juego de prendas)

Una de las personas debe dirigir el juego. Se sientan todos al rededor de una mesa colocando una mano sobre ella. El que dirige el juego dice por ejemplo: vuela, vuela un canario? y hace ademán de que vuela; los demás contestan: "si vuela" levantando la mano que está sobre de la mesa. El que dirige el vuelo debe por todas los medios tratar de provocar equivocaciones y entonces con este fin dice lo mas ligero que le sea posible, por ejemplo: vuela, vuela un ruiseñor? vuela vuela un papel? vuela vuela una calandria? vuela, vuela una silla? y él, a todo hace ademán de que vuela aunque no sea así. Entonces, los demás al ir diciendo "si vuela", siendo nombrado de improviso algo que no vuela, fácilmente se equivoca alguno y pierde entonces una prenda.

(6) Todos estos juegos que son un complemento del de prendas, luego que por cualquiera de ellos, cada uno de la reunión haya perdido, una, dos o tres prendas,



según se haya acordado de antemano; se colocan todas esas prendas en una caja y algunos designados para ello las van sacando al acaso, según la que tome, como mirarlas. Saca una y dice: ¿De quien es esta prenda? "Mira" contesta el dueño. — ¿Con que la quiere sacar? — Con lo que Ud. me mande. Entonces aquel, ordena la penitencia, pero puede para ello, ponerse de acuerdo con los demás. El juego resulta mas entretenido, cuanto más ingenio hay para las penitencias. A veces se manda hacer sencillamente cualquier cosa: cantar; bailar; servir de espejo; hacer de soldado ruso, quien sin hablar, hace lo que secretamente se le ordena. . .

Otras, al penitente se le ordena sentarse y cerrar los ojos, y sin tocarle, se le indica el cabello, por ejemplo, y se le pregunta: ¿para quien es?, él indica sin saber de que se trata: para fulano, o fulana. Así puede ir indicándoles, la boca, los ojos, las manos etc.

A veces se manda buscar novio o novia (según sea caballero o señorita el que debe cumplir la penitencia) entre los de la reunión. Otras compañeros de viaje, la forma es nada mas lo mas ingenioso y ameno posible.

✓ Besar la sombra. es otra penitencia. Una persona de la reunión hace una sombra en una muralla, el de la penitencia trata de conseguir su objeto, pero es sumamente difícil, por que la persona que hace la sombra hace bruir a ésta en cuanto se acerca quien debe cumplir la penitencia.

✓ Tres sí y tres no — Una de las personas de la tertulia dice en secreto al que ordena las penitencias, seis preguntas que la de la penitencia debe ir contestando sucesivamente y sin saber lo que se le pregunta, sí o no alternando éstas respuestas a voluntad pero siempre que emplee tres sí y tres no.

## (Continuación del juego de prendas)

22

Orador con manos prestadas. - El penitente debe decir un discurso escondiendo los brazos atrás. Entonces otra persona colocada detrás de él se encarga de accionar haciendo lo posible por que los ademanes estén en completo de acuerdo con lo que el otro habla.

Pues que a todos se les entregó sus respectivas prendas después de haber cumplido la penitencia impuesta, se hace lo que se llama la cadena de amor, que es en la forma siguiente:

Se levanta uno de los de la reunión y suspirando ¡Ay! y le pregunta quien dirige el juego: ¿por quien suspira? - Por mi amor. - ¿Quien es su amor? Fulano (aquí el nombre de uno de los presentes). El nombrado se levanta a su vez y suspira por otro y así sucesivamente se van levantando todos y colocándose en rueda. Luego cada uno recita una poesía que dedicará a alguno de los presentes.



Localidad - Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis)

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite - Matilde Rodríguez Giner

1° B b) Juegos

Juegos de sociedad (En la Provincia de San Luis)

### Desconcierto en papel

Uno de la tertulia escribe en un papel el nombre de jóvenes que están presentes o también de otros conocidos, pero secretamente, que los demás no sepan que nombres son los escritos. Luego otra persona escribe en el mismo papel, al lado de éstos nombres y de modo que coincida con ellos, que es lo que hacen, pero para ésto no deben leer los nombres escritos, y para evitarlo, el que los había anotado, entrega el papel doblado donde la otra persona debe escribir, terminado ésto procede en la forma anterior y lo entrega a otra persona; quien escribirá en que lugar ocurre lo escrito anteriormente y luego otra escribirá comparas de señoritas. Cuanto mas desacertadas salgan las frases una vez desdoblado el papel, hay mas motivo de risa y diversión.

Puede hacerse éste mismo juego en cédulas, colocando a parte las cuatro clases distintas; es decir: los nombres de jóvenes, en otra, los de señoritas y en otras cédulas las preguntas correspondientes.

Es también muy general el desconcierto con el naipes. Para ésto se consideran compañeras las cartas: oros con copas y espadas con bastos del mismo número

Una vez repartidas las cartas, empieza el que queda a la derecha del que las repartió, (pues es mano) haciendo la pregunta que quiera y que considere

mas oportuna, Tratando siempre de que el juego  
resulte ameno. Coloca una carta sobre de la mesa,  
si está es por ejemplo el 4 de copas, contestará el  
que tiene la correspondiente: 4 de oros. Colocará  
entonces su carta sobre la mesa diciendo: "esa soy yo"  
Que resulte o no entretenido depende de los de la  
reunión.



Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite. Matilde Rodríguez Menéndez

Nombre de la persona que lo narró. Venancia de Magallanes

Edad de esta persona. No sabe con certeza pero cree debe

tener 75 años mas o menos

2º a)

### Narración.

( Hecho ocurrido cuando las invasiones de los indios )

Yo, mi señorita, puedo contarle algunos hechos reales cuando la invasión de los indios. Si viese cuántos apuros hemos pasado, qué días de sufrimiento!, vivíamos siempre sobresaltados, a cada momento huyendo de las casas, siempre disparando. Nosotros vivíamos en 'El Médano, cerca de Fraga. Pasábamos la otra banda del río ( Río Quinto ) y nos escondíamos en los bosques o en las barrancas del río.

Si viese como se daban cuenta los caballos, cuando estaban por venir los indios. Un día me dice mi viejo: han de estar cerca los indios, pronto los tendremos por aquí.

- ¿ Porque lo decís? -

- ¿ Qui no ves como ventea el caballo?

Y así era, señorita, el caballo de mi viejo, que estaba ensillado, atado al palenque, venteara muchísimo.

Luego no mas supimos que la tropa de carros de Doña Rosa, no recuerdo el apellido, que venía de Buenos Aires cargada de mercadería, por que entonces era así como se llevaban las cosas de una provincia a otra, no teníamos trenes, había sido saqueada por los indios. Doña Rosa se salvó

porque había parado un rato antes en volanta.  
¿ No sabe señorita, que a los indios no le gustan  
las feás? - Me acuerdo que Doña Carmen Lacarea,  
le sabía decir a mi madre, que por fea, no lo habían  
llevado los indios. Y como mi madre se reía decía:  
cierto, señora. "Figúrese que un día me robó un  
indio y me llevaba en anca de su caballo, yo veía  
que los otros indios, lo miraban y se reían, hasta que  
al fin uno lo habló, entonces él me miró bien la  
cara y luego me dijo: bajando señora y me  
dejó en el medio del río. ¿ Cierto que soy tan fea? "

Según nos contaba ella quedó esa vez como clava-  
da de susto en el medio del río, viendo del modo  
horrible como mataban a su chiquita que también le  
habían robado. Dice que la tiraban al aire y la  
capusaban en la lanza; que luego que ellos se  
fueron, recogió todos los despojos de la chiquita;  
por que, señorita, le habían sacado todos los menuditos  
(intestinos y demás órganos internos). Hizo un hueco, (pozo)  
en la orilla del río y enterró todo."



Localidad. Las Palmas. Villa Mercedes (San Luis) 25

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite. Matilde Rodríguez Freyre

Nombre de la persona que lo narró. Venancia de Magallanes

Edad de esta persona. No sabe con certeza pero cree debe tener

75 años.

2: a)

Narración histórica (Hecho ocurrido cuando las invasiones de los indios.

Voy a contarle lo que le pasó a Doña Eustaquia de Orozco. Ella vivía como nosotros en "El Medano", cerca de Fraga; ella misma me contó lo que le voy a decir.

Los indios llevaron a Doña Eustaquia con una hijita; vivió mucho tiempo allí en el infiel; (lugar donde tenían su foldería los indios) pues no se animaba a huir, por que tenía miedo que al ser descubierta y alcanzada por los indios, le aplicaran el castigo que daban a las cautivas que intentaban irse. Fíjense, Señorita, que le despal- maban los pies. Despalmar los pies, era sacarles lonjas para que no pudieran disparar X

Decía Doña Eustaquia que las indias eran malas y muy celosas, que hasta con tizonas encendidos les pegaban, por que los indios siempre preferían mas a las cautivas.

Un día, murió el indio que la había llevado al infiel, quedando ella en cinta. Cuando dió a luz las indias la echaron a un pozo con agua; ella no acostumbrada a ser tratada así en

en caso igual, creía que moriría. Pero no fue así, la Providencia la salvó, señorita.

Luego de estar un rato en el agua, la sacaron y la envolvieron en unos cueros y ahí la dejaron hasta que se secó bien; y quedó sanita.

La criatura murió y Doña Eustaquia, que desde que había muerto el indio, que la había tomado, era muy mal tratada por los indios, pensó huir llevándose a su hijita también cautiva. Una noche preparó un poco de charque, lo único que pudo conseguir para comer en el camino. Al otro día, muy de mañana, tomó uno de los caballos y huyó del Infiel.

¡Ay! Señorita, lo que sufrió esa pobre durante el camino!; y temiendo a cada momento, que, los indios, que suponía la perseguían, la alcanzaran.

Anduvo muchos días y se moría de sed, no encontraba agua en ninguna parte y solo se alimentaba de cuando en cuando, con un poco de charque, que a la chiquita también le daba a chupar. El caballo estaba también rendido y parecía de sed; al fin el pobre animal se murió y entonces sí que empezó a sufrir Doña Eustaquia. Caminaba y caminaba días y días, sin encontrar agua; ni un rancho donde pudiera descansar; ni un árbol en el camino, era un verdadero desierto medanoso, donde no había una planta ni para remedio.

Un día cansada ya, sin fuerzas para llevar alzado a su hijita, resolvió dejarla y marchó sola, pero cuando se había alejado a cierta distancia, le pareció oír el quejido de la niña; se volvió entonces y siguió con ella el camino. Caminó muchos días más y cansada otra vez volvió a dejar la niña. A lo lejos devisó como si fueran unas lomas y empezó a andar



en esa dirección; cuando llegó vio que eran médanos, 26  
montones de tierra altos...

En la criatura la había dejado muy atrás, pero entonces oyó un quejido que parecía repeticiones de médanos en médanos; se volvió otra vez, alzó la niña, haciendo el propósito de no dejarla más.

Con la niña se dirigió otra vez, a los médanos y en uno de ellos, bien arriba, vio algo muy verde; se acercó; eran unas plantas, especies de cañas; dice que ella no sabe de qué serían; pero que se alegró muchísimo; cortó unos trozos gruesos y jugosos. Durante el camino chupaba esas cañas y le apagaban la sed.

Yo no sé, Señorita, lo que sería esa planta; tal vez Dios la colocó ahí para que le sirviera a la pobre; porque ya hasta el atadito de charque se le había terminado. Chupando esa caña y descansando de rato, pudo seguir el camino. Iba ya descalza; Señorita; las ropas ya no eran sino hilachitas, ya desnuda la pobre puede decirse! - Caminó y caminó hasta que un día llegó al lago Bebedero, dice que fue una alegría tan grande al ver agua...! y aunque era tan salada, tomó muchísima, que a ella le pareció tan linda...! Cuando estaba ahí, sintió ruido, y como temía fueran los indios se metió al agua hasta el cuello; de él colgó la hipita y se escondió entre unas totoras, que dice había muchas a la orilla del lago. Por entre las totoras, y siempre tratando de no ser vista vio que eran unos soldados cristianos. Había sido una partida del Fortín de Las Piedras, que había asentado el real por ahí cerquita y salían a cazar avestruces.

Los fortines estaban hechos entonces, de palo de pique, con una sola puerta para defenderse mejor de la india

da; y estaba rodeado de una gran zanja, bien honda y de ancho que no la pudiera saltar un caballo. Como le iba diciendo, señorita, cuando Doña Eustaquia vio que no eran indios, sino cristianos, los habló, pero escondida no mas; pues tenía vergüenza presentarse en el estado que estaban las ropas.

Los soldados al oír hablar de la laguna, ¡ ¡ señorita! ¡ ¡ qué sueto se llevaron! ¡ salieron burlando creyendo que era algo del otro mundo. Se fueron los soldados ande estaba y le contaron que en la laguna hablaban. El jefe les dijo: varan y digan. "Si es de esta vida salga, si es de la otra, no quiero ver". Volvieron los soldados, pero con el jefe y le dijeron como él les indicó. Entonces ella salió tapándose como podía con sus hilachitas, la pobrecita; el jefe de la partida se sacó la capa y la envolvió. Luego ella le contó por que estaba en ese estado y que venía burlando del Infiel. Le dijo como se llamaba el marido y resultó ser este, sargento del Fortín de las Piedritas, pero había quedado allí, no había venido en la partida. El jefe mandó dos soldados al fortín a que le dijeran al marido de Doña Eustaquia que viniera inmediatamente a caballo y trayendo otro de tiro, pero sin decirle para que se le diera la sorpresa. Así fue, cuando llegó él, ¡ ¡ qué alegría señorita! ¡ ver a su mujer y a su hipita que ya creía muertas entre los indios!



Localidad - Las Palmas. Villa Mercedes. (San Luis)

27

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite. Guadalupe Rodríguez Menéndez  
Nombre de la persona que lo narró. Ubaldina Cruceño de Sierra,  
a quien se lo había narrado en espasa, siendo ambos  
presenciados por él.

Edad de aquella persona. 75 años.

2ª a) Tradiciones populares. C

Después de la victoria de San Ignacio, Departamento Pringles, (San Luis) obtenida por Sándes, el asistente del hijo de aquel se quedó ebrio en el pueblo de San Ignacio; pero luego alcanzó al ejército al salir de dicho lugar.

Sándes entonces no obstante las suplicas de su hijo mandó degollar al asistente y luego de descuartizarlo, hizo colgar los miembros en los árboles; para escarmiento de los demás.

Sándes era muy sanguinario y por eso cuando lo asesinaron se cantó mucho en ese tiempo:

Canta

Dicen que Sándes ha muerto  
En el lugar del Pino.

Ya habrá dado cuenta al diablo.

Ese pícaro asesino.



Las Palmas - Villa Mercedes, (San Luis)

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite. Matilde Rodríguez Rosendo

Nombre de la persona que lo narró. Ubaldina Cruzón de Sierra.

Edad de esta persona - 75 años

2° a) Tradiciones populares.

Se libró un combate en Santa Rosa Departamento Junín (San Luis) entre los montoneros de Peña Loza (El Chacho) y las fuerzas nacionales; éstas estaban al mando del comandante Máximo Andrada; éste fue derrotado y como se resistiera a darse prisionero fue muerto. Antes de morir dio muerte de una puñalada a su caballo para no dejarlo en poder del enemigo.



Las Palmas. Villa Mercedes (San Luis)

29

Escuela Nacional N° 186

Hombre del Director que lo remite. Matilde Rodríguez González

2º d) Cuentos

¡ Hasta el gallo! C

Había una vez un hombre muy avaro, que había hecho el propósito de no casarse mientras no encontrara una niña que no comiera.

Un día estando en una fiesta, observó que una de las niñas presentes, no recibía ningún manjar con que obsequiaban a todos.

Viendo esto, el avaro le dijo:

- Señorita, ¿por qué no se sirve algo?

- Yo no como nunca, señor, respondió ella.

- ¿Y puede Ud. vivir sin comer?

- Sí, pues estoy bien.

Entonces el avaro pensó que era la que a él le convenía y empezó a festejarla. La niña aceptó sus galanteos y pronto se casaron.

El marido vivía encantado de su mujer por que no gastaba en comer.

¶ Pero ella, ya se encargaba de regalarse bien ahurstadillas de su marido.

Un día tuvo él que hacer un viaje, ausentándose por varios días de su casa.

¶ Durante su ausencia, la mujer comió todas las gallinas de la casa y cuando se terminaron éstas, se comió también el gallo.

Cuando volvió el marido no viendo ninguna gallina ni el gallo preguntó a su mujer, que se habrían hecho; ella le dijo que se los había

comido todos.

¿Hasta el gallo?, le preguntó.

Sí, hasta el gallo, respondió ella.

Fue tal el dolor del hombre al saber esto, luego la derelusión sufrida al ver que ella comía; fue tan malo el rato que se llevó, que le dio un ataque terrible. No podía hablar, solo decía: ; Hasta el gallo! ; Hasta el gallo! ; Hasta el gallo!

Pasaron varios días y él continuaba siempre muy enfermo y diciendo: ; Hasta el gallo! ; Hasta el gallo!

La mujer pensó entonces que convenia que hiciese testamento. Llamó a un escribano.

Este le preguntaba a quien dejaba su fortuna; si su mujer sería la heredera de todo. El avaro solo decía: ; Hasta el gallo! ; Hasta el gallo!

El escribano dijo entonces a la mujer: - Yo no sé lo que quiere decir su marido.

- ¿Pero que no comprende Ud., le contestó ella, que quiere decir que me deja todos sus bienes, hasta el gallo.?

El Escribano convencido de lo que aseguraba la mujer, hizo el testamento a favor de ella.

Murió el avaro, dejando toda su riqueza a su mujer, quien vivió feliz y siguiendo por un camino encontró un zapatito lleno de poroto para que aquel joven me cuente otro.



Escuela Fraccional N° 196

Nombre del Director que la remite. <sup>Manuel</sup> ~~Manuel~~ Rodríguez <sup>Troncoso</sup>

2º d) - Cuentos -

Juan Soldado - c

→ Cuando San Pedro andaba por el mundo, un día que estaba rendido de cansancio llegó a una choza muy pobre. En ella vivía un hombre pobre también, pero honrado, bueno, trabajador y muy caritativo, llamado Juan Soldado.

San Pedro, sin decir quien era, pidió posada para descansar un momento y que le diera también algo que comer, pues parecía de hambre, según dijo; pero es que quería poner a prueba las virtudes de Juan Soldado.

Este lo recibió muy bien a quien creía un pobre caminante, le hizo sentar en la única silla que tenía, y no poseyendo para comer ese día, mas que un pedazo de pan se lo dió todo.

Satisfecho San Pedro por la conducta de Juan Soldado, se dió a conocer y le dijo:

¿Qué quieres que te dé por tus bondades?

- Nada, señor, pues yo no procedo así por por interés; creo que siempre que podamos debemos "ayudarnos los unos a los otros", como nos enseñó el "Gran Maestro", nuestro señor Jesucristo.

- Pero yo quiero concederte algo, dijo San Pedro. Elige entre éstas dos cosas:

Que te quita mas, ir al cielo cuando muere  
6 ras, o una bolsa maravillosa, que hará  
todo lo que tu le mandes y te concederá lo que  
le pidas?

— Elijo la bolsa maravillosa.

— Bien, aquí la tienes, no te quejes des-  
pués por que no puedas ir al cielo.

Se fue San Pedro y Juan Soldado que  
do muy contento con su elección.

Vivía feliz con el obsequio de San Pedro, pues  
la bolsa maravillosa hacía o traía lo que él  
le pedía; pero como era modesto y nada ambicioso  
no abusaba.

Sabiendo el diablo que Juan Soldado no iría  
a la gloria al morir, resolvió una noche ir a tentarlo  
para que se portara mal y poderlo llevar él a su  
muerte. Pero Juan Soldado no hizo caso y se acor-  
tó a dormir.

Entonces el diablo volvió con muchos con-  
denados haciendo un ruido infernal. Disgustado  
aquel por que no lo dejaban dormir, mandó a la  
bolsa maravillosa que pusiera dentro de ella  
al diablo y a todos los condenados y se cerrara bien  
para que no pudieran salir y los golpeará fuer-  
temente.

La bolsa maravillosa obedeció las órde-  
nes de Juan Soldado, golpeando y azotando  
bien a todos. Con esto el diablo no volvió más.

Muy anciano ya, murió Juan Soldado y  
resolvió ir a llamar a la puerta del cielo y conven-  
cer a San Pedro de que lo dejara entrar.

Siempre acompañado de su bolsa maravillosa  
llegó allí.



- ¿Quién es?, preguntó San Pedro cuando oyó llamar.<sup>31</sup>  
- Juan Soldado.

- Juan Soldado aquí no entra, puesto que prefirió la bolsa maravillosa y no la gloria.

Se fue entonces al infierno y llamó.

- ¿Quién es?, preguntó el diablo.

- Juan Soldado.

- Juan Soldado, aquí no entra.

Los diablos estaban aún honorigados de la tunda que les había hecho dar y temerosos de que entrara corrieron a atrancar bien la puerta.

Fue otra vez Juan Soldado donde estaba San Pedro y llamó:

- ¿Quién es?

- Juan Soldado.

- He dicho que Juan Soldado aquí no entra.

- Bueno, pues entonces tengo que volver a la tierra por que en el infierno tampoco me quieren recibir; así que, hágame un favor, San Pedro, le digo en tono de rúplica, Juan Soldado, abra la puerta aunque no sea mas que un poquito para ver como es el cielo y luego me voy.

San Pedro accedió y abrió muy poquito. Juan Soldado dijo entonces a la bolsa: - Entra y no me dejes. La bolsa obedeció y Juan Soldado bien agarrado a ella <sup>entró</sup> en el cielo. Como una vez allí ya no se sale, Juan Soldado quedó para siempre en la gloria.



Las Palmas. Villa Mercedes, (San Luis)

32

Escuela Nacional N.º 186  
Nombre del Director que lo remite - Práxedes Rodríguez Troncoso  
2.º d.) - Cuentos.

### El viejo y la bolsa.

Era este un viejo que tenía tres hijas, las cuales sufrían mucho por que su padre era tan avaro que ni aún les daba lo necesario para vivir.

Viéndose un día el viejo próximo a la muerte, llamó a su lado a sus tres hijas diciéndoles que lo único que les pedía era que lo enterraran con todo su dinero que tenía en monedas de oro y plata en una bolsa que estaba escondida en un hueco de la muralla, y tan bien tapado, que nadie adivinaría el escondite; las niñas, pues las niñas ignoraban por completo, que el padre tuviera éste tesoro. Las hijas como es natural prometieron a su padre enterrarlo con el dinero.

Murió el avaro y las niñas cumplieron lo prometido, pusieron en el cajón la bolsa de dinero.

Pasaron muchos días y viéndose las niñas tan pobres, dispusieron de común acuerdo robarle la bolsa a su padre, puesto que a él ya no le hacía falta y en cambio a ellas las salvaría de la difícil situación en que estaban. Conviniere en que la mayor de las hermanas iba a sacarla.

Al otro día por la tarde, así a la oración, fue aquella y trajo la bolsa, guardándola para disponer de algún dinero al siguiente día.

Pero esa noche no bien terminaron de cenar,

Tieron que llamaban a la puerta; miraron por el ojo de la llave y vieron que era el padre que venia del otro mundo. Inerentes de miedo se amontonaron todas en un rincón y no abrieron la puerta.

Al siguiente dia colocaron otra vez la bolsa en el cajón del padre.

Pasaron pocos dias; cansadas otra vez de no tener dinero, dispusieron nuevamente traer la bolsa y se encargaria de ello la segunda de las hermanas.

Asi lo hizo esta. Pero otra vez por la noche de ese mismo dia llamó el padre a la puerta y entonces nuevamente, al otro dia, volvieron a llevar la bolsa a la caja mortuoria.

Después de unos dias de ocurrido esto, manifestó la hermana menor que ella iria por la bolsa, pero, que no la devolveria más y que si venia su padre le abriria la puerta y conversaria con él.

Cumplió lo prometido la menor de las niñas; fue al cementerio y trajo la bolsa que escondieron muy bien por si venia el padre.

Por la noche y a la hora de costumbre, siempre que tenían la bolsa, llamaron a la puerta. La menor preguntó: ¿Quien es?

¡Tu padre! le contesto una voz hueca como si saliera de debajo de la tierra.

Ella abrió la puerta y se apareció un esqueleto que causaba horror; entró sin hacer el menor ruido, como si caminara en el aire y se sentó en la silla, que la niña le ofreció, y recogiendose en el asiento como hacen los fantasmas.

Las dos hijas mayores no se atrevian a hablar; la otra le preguntó:

¿Y las piernas padre?

El fantasma contentó: se las comió la Tierra!

33

- ¿Y las manos y brazos padre?

- ¡¡ se las comió la Tierra!!

- ¿Y las orejas padre?

- ¡¡ se las comió la Tierra!!!

- ¿Y el cabello padre?

- ¡¡ se lo comió la Tierra!!!

- ¿Y la bolsa de plata, padre?

¡ No te la robaste tú? , dijo con voz aun que hueca, fuerte y de enojo, al mismo tiempo que daba un salto de la silla... y luego.

Las niñas se demoraron, pero quedaron con la bolsa que tenían bien escondida. Así vivieron felices y comieron perdices.



Localidad - Las Palmas, Villa Mercedes (San Luis)

34

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite - Instituto Rodríguez Menéndez

2º e) Adivinanzas +

El avestruz

Branco valanco

Calzoncillos blancos

El gato y la carne

Bingue, tingue está colgando

Bongo tongo está mirando

Bingue tingue si cañera

Bongo tongo lo comiera

La espina

Fui al campo y sin buscarla la hallé.

Me puse a buscarla, no la encontré.

¿Como no la encontré me la llevé.

La b

San Luis la tiene adelante

San Gil la tiene atrás

En el cielo abunda mucho

Y en el medio San Blas

La plancha

La pisa, la pisa.

La negra petisa

La aguja enredada

Una pequiita mora  
Con rienditas en la cara.

Pampas blancas.  
Semillas negras  
Cinco toros y una ternera.

Solución: Pampas blancas; el papel; semillas negras; las letras,  
cinco toros: los dedos; una ternera: el paritaplumas.

La sartén

Benjo calor y frío  
Sin calor no frío.

La quesera

Que será, que será.

La era

Era y no era  
Y el que no adivinara  
Barro era.

La cebolla

Voy a la plaza  
Enaigo una bella.  
Vengo a mi casa  
Y lloro con ella.

La margarita

De la mar nació mi nombre  
Y tan desgraciada fui,  
Que andando de roca en roca  
Contra una garita di.

### La naranja

En blancos pañales nací  
De verde me cultivé  
Fueron tantos mis pecares  
Que al fin amarilla quedé.

### La balanza

Admiranza, balanza  
Que no tiene tripa ni panza.

### La balanza

Una vieja tintiloca  
Con la baniga en la boca.

### La campana

Una vieja que con un diente  
Llama a toda su gente

### La campana

En el campo hay un árbol  
En el árbol un midito;  
En el midito un huevito  
En el huevito un hilito  
Bisa el hilito  
Chirria el huevito.

### Chicharrón

Benjo por nombre chicha  
Y por apellido rón.

De tres patos metidos (metidos) en un cajón, ¿cuántos  
patas y picas son?

Solución: 4 patas y 2 picas.

### La lengua

Una tablita colorada  
Que siempre está a techo

### La vela de sebo

25

Una vieja larga, larga.  
Seca, seca.

Que le comen la manteca.

### La granada (fruta)

Cual será una fortaleza  
Que está llena de soldados  
De vestidos encarnados  
Con huesos y sin cabeza  
Y en la torre coronados.

El sastre y su hija

El boticario y su mujer

Compraron nueve huevos

Y cada uno comió tres.

Solución: La mujer del boticario  
era la hija del sastre

### El trompo y la pisa

Para bailar me pongo la capa  
Por que sin capa no puedo bailar  
Para bailar me saes la capa  
Porque con capa no puedo bailar.

### El mate y la bombilla

Una vieja, larga, seca, seca,  
Que se chupan y la dejan.

y siempre está mojada

El brazo y la boca  
Tengo un porro  
Y para el porro una saga  
Que estirada no alcanza,  
Y doblada alcanza y sobra

La ribera

Debajo de un verde bravo  
Sale una niña doncella.  
Con su vestido bordado  
Que no es cosido ni es cortado

La araña

Arriba grita  
Abajo llora  
Beje que teje  
La tejedora.





"Las Palmas" - Villa Mercedes, (San Luis)

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite. Matilde Rodríguez Invernizzi



3º A. p. ) Relaciones.

Relaciones

Conte  
Para salir de este baile de los aires,  
Sin saber lo que he de hacer,  
Contente bien o mal,  
Salgo por condescender.

Vis aquella pluma blanca  
Que viene volando en el aire?  
Con ella te he de escribir  
Cuando ~~me~~ vaya a Buenos Aires.

En la puerta de mi casa,  
Tengo un puñal escondido,  
Para quitarte la vida  
Si no te casas conmigo.

Vis aquella pluma blanca  
Que viene volando por el bajo?  
Con ella te he de escribir  
Cuando me vea en trabajo.

En la puerta de mi casa  
Tengo una silla dorada,  
Para que se sienta aquel mozo  
De la manita morada.

Vis aquella nube blanca  
Que viene cubriendo el sol?  
Allí te traigo retratado  
Con Alma, vida y corazón.

La sortija que me diste  
Se me hizo en tres pedazos  
No pierdo las esperanzas.  
De morir en tus brazos

En papel blanco te escribo.  
Por que blanca fue mi suerte  
Se he de dejar de escribir.  
Cuando Dios me mande la muerte

El gajito de abeja que me diste  
Se me derramó la semilla  
Como quieres que te quiera  
Si soy hijo de familia.

A la puerta de mi casa  
Tengo una piedra morada  
Para que se sienta aquel mozo  
El de la boa morada.

Vis aquella nube negra  
Que viene cubriendo el monte  
Allí te tengo retratado  
Oreja de guarda monte.

En el campo hay un quipito  
Que se llama choricero.  
Con qué venís pitando  
Que para ti no hay pushero?

Porque me ves chiquitita  
E crees que no se de amor?  
Soy como el duraznito  
Brotando y echando flor.

Porque me ves chiquitita  
E crees que no se de amor?  
Pero me se remontar  
Como cohete volador.

Las alfajitas del puente  
Se mueven cuando yo paso.  
A ti solita te quiero  
A las demas no hago caso.

En el campo hay un quipito  
Que se llama cardo santo  
Con que vestís pitando  
Si tu amor no vale tanto.

La naranja es amarilla  
El limon es color caña  
Como quieres que te quiera  
Si tu corazón me engaña.

Tantas naranjas maduras  
Tantos limones en el melo  
Tantas muchachas bonitas  
Y ninguna me da consuelo.

El zapato me aprieta  
Y la media me da calor.  
Y la cabeza me duele  
De los golpes de tu amor.

La <sup>alfajita</sup> que me diste  
Se me resó de hoja en hoja  
Como quieres que te quiera  
Si tu mamita se enoja.

Me gusta la cinta verde  
Y tambien la capcita.  
Ya sé que andás con uno  
De aqui cerquita.

Un mozo me dió una quinda  
Y mi mamita se enojó.  
Me puse mas colorada,  
Aue la quinda que me dió.

Del cielo cayó una rosa  
Deshejada en un papel.  
Llorando una gota de sangre  
Por un ingrato clavel.

esa niña que baila  
Vertido rojo  
Donde anda su dueño  
Blanqueando el ojo.

En la puerta de mi casa  
Tengo una planta de ají  
Para que piquen los pollitos.  
Quitate sorso de aqui.

En la puerta de mi casa.  
Tengo un paraiso florido.  
No le des corte a nadie  
Aue los dos somos queridos.

Localidad - Las Palmas - Villa Mercedes - (San Luis)

37

Escuela Nacional 11-1986

Nombre del Director que lo remite - Matilde Rodríguez Fernández

3º A. B.)

El loro (canción a dos voces para quintana)

Estando durmiendo el loro <sup>Cave</sup>

En el sueño del rigor,

Abre los ojos y mira

En la puerta, un portador.

- Manda a decir la cata,

Y también con claridad,

Que plazo de cuatro días

Que se ponga por allá.

Y pega un volido el loro

Siempre llorando sus quejas.

Y a donde irá a tomar noticias,

A la casa de una vieja.

- Buenas tardes, mama vieja;

Ud. que guarda memoria,

Ahora me há de decir

Donde para era señora.

La viejita le decía:

"Con la razón no le falta;

Caminando cuatro leguas

Vive en una casa de alto."

Y pega un volido el loro

En un caballo de plata

¿Y como habrá de errar la casa?

Viene y saluda a la cata.

Buenas Tardes, mi señora,  
Que llego a esta maldita hora.

- Pase para dentro mozo,  
Que en el rastro lo conozco  
Que es un mozo forastero.

- Forastero, si señora  
Por estar en su presencia.  
Vengo a su llamada,  
Y tambien rindiendo obediencia.

- Vea que loro tan lindo,  
Ean letrado y tan sabido.  
Yo no te he mandado llamar,  
Vos has venido de atrevido.

- Ve que catta tan linda,  
Ean letrada y tan sabida.  
Vos me has mandado llamar  
Yo no vengo de atrevido.

- La salio la calandria  
De la silla al respaldar.  
"Veni para acá lorito,  
Que con mi go has de argumentar."

- Ean bonita la calandria  
Que parece brillo de sol,  
Solo una couita tiene:  
Que es piernitas de simbol.

- Ean bonito el lorito  
Que a mi me ha desagerado  
De lo que va caminando.  
Parece que va sentado.



(No se han conseguido completos)

Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis)

38

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite. - Matilde Rodríguez Mercedes  
3: H. b.)

El campero

Canion

Cuando me ponga a cantar  
Debajo de este menbrillo,  
Es a ver si puedo alcanzar  
Las alpas de aquel novillo.  
Si ese novillo me mata  
Entierrenme en sagrado  
Para que digan los camperos  
Aquí ha muerto el desgraciado.



Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis)

29

Escuela Nacional 11° 186

Nombre del Director que la remite. Matilde Rodríguez

3° A-b) Canciones populares

Canen

Estaba la pajarita pintada  
En la sombra de un verde limón;  
Con las alas se corta las ramas  
Con el pico se corta la flor.  
Ayayay, ayayay.

Me arrodillo a los pies de mi amante  
Me levanto constante, constante.  
Dáme esta mano, dame la otra.  
Darás un besito en boca.  
Darás la media vuelta,  
Darás la vuelta entera,  
Darás un pasito atrás  
Haciendo la reverencia.  
Darás un pasito atrás  
Haciendo la reverencia.



29 Localidad - Las Palmas, Villa Mercedes (San Luis) 40

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite. Matilde Rodríguez Menéndez

3° A. b) - Canciones populares.

C La Petaquita

Benjo una petaquita  
Para ir echando,  
Las penas y pesares  
Que me vas dando.

Pero algún día  
Si abro la petaquita  
Estará vacía. X

Entre cortinas verdes  
De azules rejas  
Estaban dos amantes  
Dándose quejas  
Y se decían  
Que solo con la muerte  
Se olvidarían



Localidad. Las Palmas. Villa Mercedes (San Luis) 41

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que lo remite - Anstilde Rodríguez Fernández

3° A. b) Canciones populares

La milonga

Canción

La milonga se ha perdido,  
La salieron a buscar,  
Veinticinco granaderos  
Un cabo y un oficial.  
Polvrecita la milonga  
Que la van a fusilar  
Veinticinco granaderos  
De la guardia nacional.

La milonga no me quiere  
Por que no tengo calzones,  
Pero ya me los están cosiendo  
De enviro de ratones





Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis)

42

Escuela Nacional N° 186.

Nombre del Director que lo remite. Inatilde Rodriguez Anonely

3° A. B.)

Arrullos

Corch

Este nene lindo  
Que nació de noche  
Quiere que lo lleven  
A pasear en coche.

Este nene lindo  
Que nació de día  
Quiere que lo lleven  
A la confitería.

Duermete mi niño  
Duermete mi sol  
Y sueña con los angelitos  
De San Juan de Dios

Dormite mi niño  
Que tengo que hacer  
Lavar los pañales  
Y sentarme a coser.



Localidad. Las Palmas. Villa Mercedes. (San Luis)

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite - Inatilde Rodriguez Fernandez

3º A.C) Canciones infantiles

La muñeca Cancion

Benjo una muñeca  
Vertida de azul,  
Cuello descolado  
Con un canesú.

La llevé a paseo,  
Se me cortipó;  
La metí en la cama,  
Y se me murió.

Coche de oro  
Que canta el loro.

Coche de plata  
Que canta la catar.

Las cortinas de mi alcoba  
Son de terciopelo azul.

Y cortita entre cortina  
Se pasea un andaluz  
Que te vuelvas tú  
Que te vuelvas tú. X



Localidad - Las Palmas - Villa Mercedes (San Luis)

41

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite. Matilde Rodríguez Menéndez

3° A. c. - Canciones infantiles

El niño Jesús

Cave

En el portal de Belén  
Cintramitos han entrado  
Que solo al niño Jesús  
La mantilla le han robado.

Bailad, pastoreitos,  
Bailad, de Belén.  
Bailad que ha nacido  
Niñito Jesús.  
Santa María Virgenes  
Santa María Virgenes.

Estudioso

En el portal de Belén  
Hay una piedra redonda,  
Donde pone el pie el niño Jesús  
Para subir a la gloria.

Bailad pastoreitos  
Bailad, de Belén  
Bailad que ha nacido  
Niñito Jesús.  
Santa María virgenes  
Santa María virgenes.

Estudioso

En el portal de Belén  
Hay una piedra chiquita  
Donde pone el pie el niño Jesús

Para hacer sus visitas.

Bailad, pastorcitos,

Bailad, de Belén

Bailad que ha nacido

Trinito Jesús

Santa María Virgenes.

Santa María virgenes



Las Palmas. Villa Mercedes, (San Luis)

45

Escuela Nacional N° 186

Nombre del Director que la remite: Matilde Rodríguez Fernández

3° A.C.) Canciones infantiles

Mamburí

Queiro

Mamburí se fue a la guerra,  
Chirirín, chirirín, chin, chin.  
~~Mamburí se fue a la guerra,~~  
~~No sé cuando vendrá.~~

Ja, ja, ja, ja, ja, ja.  
~~No sé cuando vendrá.~~

Si vendrá para Parana,  
Chirirín, chirirín, chin, chin.  
~~Si vendrá para Paraná,~~  
O para Trinidad.

Ja, ja, ja, ja, ja, ja.  
~~O para Trinidad.~~

La Trinidad se para  
Chirirín, chirirín, chin, chin.

~~La Trinidad se para,~~  
Mamburí no vuelve mas.

Ja, ja, ja, ja, ja, ja.  
~~Mamburí no vuelve mas.~~

Por que Mamburí se ha muerto,  
Chirirín, chirirín, chin, chin.

~~Por que Mamburí se ha muerto,~~  
Lo llevan a enterrar

Ja, ja, ja, ja, ja, ja.  
~~Lo llevan a enterrar.~~

Con cinco oficiales

Chirirín, chirirín, chin, chin.

Con cirios oficiales

Un cura y sacristán

ja, ja, ja, ja, ja, ja.

~~Un cura y sacristán~~

Arriba de la tumba

Chirirín, chirirín, chin, chin.

~~Arriba de la tumba~~

Un pajarito va

ja, ja, ja, ja, ja, ja.

~~Un pajarito va~~

Cantando el pío, pío.

Chirirín, chirirín, chin, chin.

~~Cantando el pío, pío.~~

El pío, pío, pa.

ja, ja, ja, ja, ja, ja.

El pío, pío, pa.

