

Localidad - Lapinur - Dpto. Junín, Cera San Luis
 Escuela Nacional N.º 22 -
 Director - Regino Ruiz Fernández.

Fiestas religiosas que se celebran en la localidad. - Entre las fiestas civiles que solemniza este pueblo de Lapinur, son solo las conmemorativas de nuestras fiestas patrias, las que son siempre patrocinadas por la escuela y secundadas por el pueblo. - Fiestas religiosas no realiza ninguna, salvo una que otra modesta, regada por algún devoto en su casa particular. - Pero a veinte y cinco cuadras de esta localidad, en "La Lomita", domicilio de Don Abdón Ochoa, se celebra la fiesta religiosa a "Santa Rita", la que se realiza anualmente, principiándose el 14 de Mayo y termina el 22 del mismo mes. - La imagen a quien se le sigue la Junción es para la que Don Eduardo Ochoa, hizo levantar un templo y cuya historia narré en mi trabajo folklórico enviado anteriormente a Imagenación Seccional.

La iglesia que hizo construir el Sr. Ochoa, se derrumbó y la imagen pasó a poder del Sr. Ochoa, quien sigue sosteniendo ese culto y manteniendo vivo el recuerdo de aquel milagro que le otorgó al Sr. Ochoa. La Junción es costada por suscripción popular, siendo más común, que entre los creyentes más respetables y pudientes se entere la Junción; por ejemplo: un señor se hace cargo del primer día; una familia del segundo; dos o tres amigos del tercero; etc. etc. y cada una con el acervo del altar, gastos que demandan (pagan cura, misa, velos, etc) y forma como solemnizará su día. - En la solemnización es donde, cual más, quiere superar, ha siendo siempre devoto de pólvora (disparos de escopetas, revólvers, etc.)

También sucede á veces, que un vecino del lugar desea hacerle decir una misa para el santo de su devoción y que si no lo posee, lo solicita entre sus relaciones, para conducirle á la casa donde se sigue la Junción. Esto es raro, que esta misa sea deuda contraída con el santo, quien en buena ley ganó, en cambio de un milagro. Es muy común entre los habitantes de esta zona, en quienes perdura la creencia, la firme convicción, que para un santo casi nada es imposible y por lo tanto, cuando un miembro de su familia cae enfermo, ó cuando escasean las lluvias, haciendo peligrar la cosecha ó por que aparezca un animal desaparecido, ó por ser al santo de su devoción, hacerle decir una misa. Casi siempre, para conducir una imagen á la capilla ó casa particular en donde se celebra una Junción, se reúnen casi todos los vecinos del promesante y en procesión la conducen.

Esta procesión, conduciendo una imagen, en andas ó en brazos simplemente, adornada con sedas, tulos y flores, que marcha mesuradamente, elevando, de intervalo en intervalo, sus voces (casi siempre nada armoniosas), salmodiando una oración para la imagen que conducen, ó cantando sus gozos, es un cuadro místico que encierra mucho de solemne; es una escena que se ha reproducido en el curso de dos siglos y que en ese largo lapso de tiempo en casi nada ha variado.

Al veces el recorrido ha sido largo y penoso por los accidentes del terreno, y todos, agitados, sudorientos, cubiertos por el polvo del camino, llegan hilitos á la capilla, por que están convencidos que esta acción, realizada con un poco de sacrificio, es un atenuante en el proceso que á su alma se le entallará al pretender entrar á la gloria. Después de

oficiada la misa, vuelve la procesión, reverente
y jubilosa, al punto de partida.

Laprimo, Octubre 28-1921.

Regino Bustamante

**FOJA SIN
NÚMERO DE
FOLIACIÓN**





Localidad - Lafinur, Depto. Junin - San Luis
Escuela Nacional N.º 22
Director - Regino Ruiz Fernandez.

Supersticiones relativas a plantas y árboles.

1. La "ruda" es contra el matrimonio, y las niñas de la casa en que hay esta planta, no se casarán. -
2. La "murera" y el "paraíso" acarrean desgracia o ruina al dueño de la propiedad en que están plantados. -
3. El "jeje", es un protector contra el rayo. -



Localidad - La Finca, Dpto. Junín - San Luis.
Escuela Nacional No. 22.

Director - Rogelio Ruiz Fernández.

Supersticiones relativas a animales.

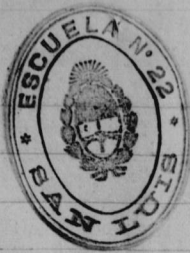
1. El "lechuzo", cuando grita revoloteando sobre una casa, anuncia muerte de algún miembro de la familia, que habita o de los vecinos.
2. El "guro" al atravesar el camino por delante del viajero, anuncia desgracia o mal viaje.
3. Las "gallinas" cuando en la noche gritan asustadas, anuncian mala noticia o muerte próxima de algún miembro de la familia.
4. El "ferro" cuando aulla significa que el demonio anda rondando la casa y para que el ferro deje de aullar y el demonio se retire, se pronuncia la siguiente oración: "Santa Ana para María, Santa Isabel para San Juan, con estas santas palabras, los ferros se callarán."
5. Una arácnida negra, anuncia luto para quien la ve.
6. Una araña pequeña (y que se considere inofensiva) no se le debe dar muerte, por que ella anuncia que recibirá pronto dinero.
7. Las hormigas, al salir de sus guaridas, tratando de trasladar sus huevos y alimentos guardados, anuncian lluvia próxima.
8. Cuando los loros o catas domésticas se oírten mas alegres y parladeras, que de costumbre, anuncian que vendrá viento.
9. Los gatos, cuando se lavan la cara, anuncian visita, la que vendrá del lado, para el cual el gato tenga la cara.



Localidad - La Jirón, Dpto. Junín, San Luis.
 Escuela Nacional No. 22
 Director - Regino Ruiz Fernández.

Supersticiones relativas a faenas rurales.

1. Cuando se pretende hacer arder el fuego y no se consigue, es por que el demonio está sobre él y basta hacer una cruz con la mano en el aire sobre el fuego y pegar con uno de los trozos de leña que están prendidos y arderá inmediatamente. -
2. Una cruz practicada sobre la ceniza, después de haber cubierto una torta ó en la boca del olla antes de echar la carne, evita que el demonio se introduzca en la torta ó en la olla.
3. Al enterrar un cadáver, si la tierra extraída de la fosa, no alcanza á rellenas la misma, significa que el muerto llevará á otro de sus deudos. -
4. Cuando al sebar mate se adiere una brasa á la tetera, es anuncio que en breve vendrá visita. Si la brasa está del lado del pino, la visita será buen amigo y si está aderida del lado contrario, es mal amigo. -



Localidad - Rafinería - Dpto. Junín - San Luis
Escuela Nacional N.º 22
Director - Regino Ruiz Fernandez.

Supersticiones relativas al juego. -

Para ganar en el juego de los naipes (monte, joca, truco, bacciga, pandonga, etc etc) el jugador antes de ir al garito, le prende una vela para el diablo, la que será encendida por el extremo contrario del que suele encenderse y la coloca en un lugar apartado, prefiriendo el bosque y así ganará cuanto quiera, mientras dure encendida la vela. - Esto no lo hacen todos, por que consideran que si que éste medio usa, se compromete con el diablo y puede verle en cualquier lugar.



Localidad - Lofinos, Dpto Juvin, San Luis
 Escuela Nacional N.º 22.
 Director - Regino Ruiz Fernandez.

Supersticiones relativas a las cosas finales, muerte, juicio final, etc.

Es regla general, aceptada entre las personas de las bajas escalas sociales, cubrir al muerto con una mortaja, ya sea de lienzo, o género negro, y atarle a la cintura un cordón hecho de pabito.

En este cordón, cualquiera de las personas asistentes al velorio, puede hacer uno o más nudos, dedicando cada nudo que hace; el primero para él y los demás para su padre, madre, hermanos, etc etc. El que hace el nudo dice "este es para mí"; si hace otro, dirá: "este es para mi madre" o "padre, hermanos, etc."

La creencia que existe es que, el que haga un nudo, le sirve éste, para que se tome su alma, cuando se muera y pueda llegar a la gloria.

Otros dicen: que cada nudo que se hace es para que el alma del muerto (la que se supone va a la gloria) lo tenga presente y cuando el que hizo el nudo, muera, su alma tenga en la gloria quien interceda por ella y poder así, llegar con mas facilidad a ese lugar anhelado.

En los botines que lleva puesto el difunto, se le sacan los tacos. Esto lo hacen por que tienen la creencia de que el muerto puede volver a su hogar y andando con botines que tengan tacos, le sentirán sus pasos.



Localidad - La Jirina, Dpto. Junín, San Luis
Escuela Nacional No 22
Directori - Regino Ruiz Fernandez

Curanderismo.

1. Para curar el resplio, se le da al paciente una "toma" (infusión) de tres cogollos de tala del lado que sale el sol, con tres gotas de aguardiente, haciendo tres cruces con la mano, en el aire, sobre la boca de la taza para que no entre la cola el diablo y en la sien, se le coloca unos parches hechos con los lloros (partículas de sebo que se desprenden de la vela al irse consumiendo) de la vela encendida para Santo Domingo y un puquito de tierra del umbral de la puerta de la iglesia.

2. Para curar los testes (verrujas) - átase en un pedazo de género nuevo, y perfumado que sea de color resalante (para llamar la atención) tantos terronitos de sal como número de "testes" se tenga. Este atadito se arroja en la encrucijada de un camino. Después se vuelve, rezando un "padre nuestro" sin mirar hacia atrás y quien encuentre y desate el atadito, se enferma de "testes", quedando sano quien los posea.

3. Para curar las chacras, evitando destruya la cucuma a las sembraderas; la hacienda "embichada" (enmohecada); las canchales (cogoma seca); dolor de muelas; etc. etc, es muy usual curar de palabras. Esto consiste en que, la persona, que conoce este método de curar, pronuncia ocultamente, ciertas palabras cabalísticas. Este es un secreto que es casi imposible arrancar a estos curanderos, más aún cuando ellos comprenden que quien se lo averigua no cree en este método de curar; y se esquivan diciendo que al comunicar este privilegio divino, ellos lo pierden y solo lo hacen cuando creen firmes el fin de su existencia. El favorecido con este poder sobrenatural es por lo general un miembro de su familia o amigo.

go muy apreciado, pero siempre bajo formal promesa de guardar este secreto.

4. Una "toma" (infusión) de hígado de "chimi" (gusano) cura la "puntada al costado" (Pulmonía).
5. Para hacer desaparecer en los niños la dificultad en la pronunciación o cuando son retardados para aprender a hablar, se les da como alimento seco de "calandria" (alondra).
6. Para evitar la caída del cabello se adiere a su cabellera una trenza postiza hecha con el cabello ya caído y atada con una tira blanca.
7. Para obtener una lozana cabellera, se acostumbra enterrar el cabello cortado al pie de un álamo nuevo (o de cualquier árbol que crezca con rapidez) y crece así una hermosa cabellera.
8. Para gozar de una buena dentadura cuando adulto, en la infancia, al caudar los dientes de leche, cada uno que se caiga, será arrojado al techo de la casa, repitiendo la siguiente frase "Ratón, ratón, tomá este diente perdido, da-me otro diente florido".
9. Cuando los niños son retardados para caminar, se le sumergen las piernas (extremidades inferiores) en el estiércol aun contenido en la franja del vacuno recién carneado.
10. Para curar el dolor de muelas usase un anillo sacado de la cola de la iguana, el que se llevará en la mano del lado que sienta el dolor.
11. Para curar la mordedura del perro, quemarse pelo del mismo perro, cuya ceniza se aplica a la mordedura.
12. Para negra de oreja, fabonada, colocada sobre la mordedura de perro, cura ésta.
13. Para quitar cualquier basura introducida en el ojo, se pronuncia tres veces la siguiente frase: "Santa Lucía, sacame esta porquería". Al mismo tiempo se res-triega con la mano el parpado.



- 14 - Para curar el dolor de omelros, se toma un sapo y con la franja de éste se pasa por la cara haciendo tres cruces en el lado que siente el dolor. Después se escupe tres veces al sapo en la boca, y se le ata de una patá.
- 15 - Para curar el prático (hinchazón de las encías) se revienta una garapata de perro, y con la sangre de ésta se restriega las partes enfermas. -
- 16 El polvo de hueso quemado, hace desaparecer las pecas.
17. La ceniza de frals de piquilhin, hace desaparecer el paño y las pecas. -



Localidad - Raffinur, Dpto. Junín - San Luis.
Escuela Nacional n.º 22.
Director - Regino Ruiz Fernandez.

Ceremonia con que se solemnizan ciertos aconteci-
mientos, como nacimientos, muertes, etc.

En las últimas esferas sociales existe aun la cos-
tumbre de celebrar la muerte de una criatura, dando
el motivo para una diversion en que toman parte los padres
del muerto, quienes invitan a sus parientes y amigos.

El cadaver, adornado con flores multicolores, (artifi-
ciales y naturales) a los costados alas de papel (blanco), el
rostro empolvado y a veces sus mejillas coloreadas dan-
dole el aspecto de la vida, lo colocan sobre una
mesa, a veces sentado en una pequeña silla o parodo,
La música, el canto y el baile no debe faltar en
esta diversion, que por lo general se convierte en
orgia, que dura una noche y a veces se prolonga
a dos o tres. Durante toda esta ceremonia, debe
reynar el buen humor y, ni padres, ni parientes, de-
ben demostrar sentimientos, para que el alma
del ángel, vaya en vuelo directo a la gloria. Si
lloran por el muerto, las lágrimas vertidas moja-
rán las alas del angelito, impidiéndole volar.

Entre estas personas, en que aun perdura la
creencia de que el ángel necesita de esta ceremo-
nia, existen quienes sepan versos dedicados para
este acto, los que deben ser cantados repetidas
veces ~~veces~~ durante el velorio.

Estos versos son los siguientes:

Al angelito.

De mi casa me he venido	Angelito que te vas ^{Cancion}
Con una vela a mi lado,	Con una gota de sangre
A velar este angelito	En el cielo y en la gloria,
Que el Señor se lo tra llevado	Purgaris por padre y madre.

3
Angelito que te vas
Con una cruz en las manos,
En el cielo y en la gloria
Rogareis por tus hermanos.

4
Angelito que te vas,
Con una gota de vino,
En el cielo y en la gloria
Rogareis por tus hermanos -

5
Angelito que te vas
Con una cruz en la frente
En el cielo y en la gloria
Rogareis por tus parientes.

6
Angelito que te vas
Todo cubierto de flores
En el cielo y en la gloria
Rogareis por tus cantores.

7
Adios madre de mi vida
Eponeo de toda mi rama,
Ya se va tu hijo querido
Nacido de tus entrañas.

8
Adios madre de mi vida
Ya es basta para llorar,
No me cruces las alitas
Para yo poder volar.

9
Dios se lo pague mi madre
Por la leche que me ha dado,
Los dolores que ha pasado
Y la sangre que ha derramado.

10
Adios mi madre querida
No le llore á su angelito,
Que el Señor se lo ha llevado
A la gloria derechito

FOJA EN

BLANCO



Lafinur - Depto. Junin, San Luis.
Escuela Nacional No 22
Director - Rejino Ruiz Fernandez.

CA Juegos.

Juegos populares. - Tres tantos. Con este juego solo pueden tomar parte dos jugadores, cada uno con tres fichas o tantos. Cada jugador coloca sus tantos uno a uno, alternadamente, y donde más le convenga. Sean los jugadores 1 y 2. El jugador 1, colocará su primer tanto donde le plazca, teniendo para ello los "lugares" o puntos de unión de las líneas con el cuadrilátero, más el "agua". Llámase así el punto central o intersección de todas las líneas. Véase figura A. El jugador 2 colocará su primer tanto. El jugador 1 coloca su segundo tanto y así sucesivamente,

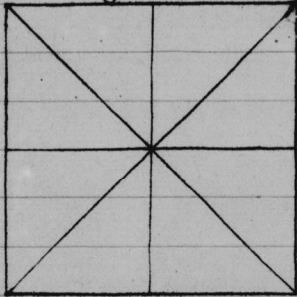


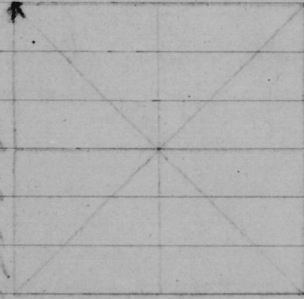
Fig. A

pero cada uno va impidiendo al asentar sus tantos, que el contrario ^{coloque} sus tres tantos en línea recta, ya sea horizontal, vertical o diagonal. Al terminar de colocar sus tres tantos; el perdúltilimo que asentó, que en este caso sería el primero que colocó su tanto en el cuadro o sea el n.º 1, "cruada" o cambia uno de sus tantos. Esta "cruada" o traslado de tanto, se hace a uno de las casillas vacantes y que quede inmediata al tanto que cruada, no pudiendo pasar por sobre un tanto contrario ni propio. Después hace lo mismo el jugador n.º 2 y así sucesivamente. El tanto que estuviera colocado en el "agua", puede ser "cruado" a cualquiera de los lugares vacantes y vice versa, cualquier tanto que esté fuera del "agua" puede ser trasladado a ella siempre que estuviera vacante.

Todas estas cruadas, tienen por objeto, el de colocar sus tres tantos en línea recta y

el jugador que esto consiga primero, gana la partida. El "agua" es el lugar predilecto para colocar el primer tanto, así es que el primero que inicia el juego ocupa el "agua".

Terminada la partida tiene la preferencia de colocar su primer tanto el otro jugador, quien con toda seguridad lo asentará en el "agua".





La Jimna - Dpto Jimin, San Luis
 Escuela Nacional No 22
 Director - Regino Ruiz Fernandez

Juegos populares. La perinola. - Este juego que en otra época se jugaba en esta región y que hoy está en desuso, consiste en hacer bailar o girar el objeto de madera que acompaña.

Las cuatro letras grabadas en el objeto, son las iniciales de las cuatro siguientes palabras: - Ponga - Nada - Paque - Todo. Colocados en rueda todos los jugadores que deseen tomar parte, se fija la cuota o par que se debe hacer. Sea por ejemplo el par de 0.20 cts y los jugadores ocho. Cada jugador colocará en el centro del círculo por élro formado, la cantidad acordada o sean 0.20 cts, y una inicia el juego, haciendo bailar la perinola, cual un trompo, pero si, tomándola simplemente con los dedos. Al terminar de girar, la perinola caerá a uno de sus lados, quedando hacia la parte superior una de las iniciales grabadas. - La inicial que hacia arriba quede, indica al jugador que hizo bailar la perinola, lo que debe hacer. Por ejemplo: - Si hacia arriba queda la letra "P", el jugador tiene que volver a depositar o poner en el centro igual cantidad que el par ya hecho, es decir duplica su cuota y la perinola pasa al jugador que le sigue. - Este repite la operación del primero y al caer la perinola quedará una letra hacia arriba, sea la inicial "S" que significa que el jugador saque su cuota simplemente. Pasa la perinola al tercer jugador y al hacerla girar, queda hacia arriba la inicial "N" que significa, nada, o sea que este jugador no actúa, ni agrega par. Pasa la perinola al cuarto jugador, la que al bailar cae con la inicial "T" hacia arriba, que significa, todo, es decir, que este jugador retira todas sus cuotas o paros que hubiera en el centro. Como se ve, este cuarto jugador ha sido el más questrado y como ha ganado todo lo que había en el centro

es necesario que cada jugador vuelva a hacer su par.

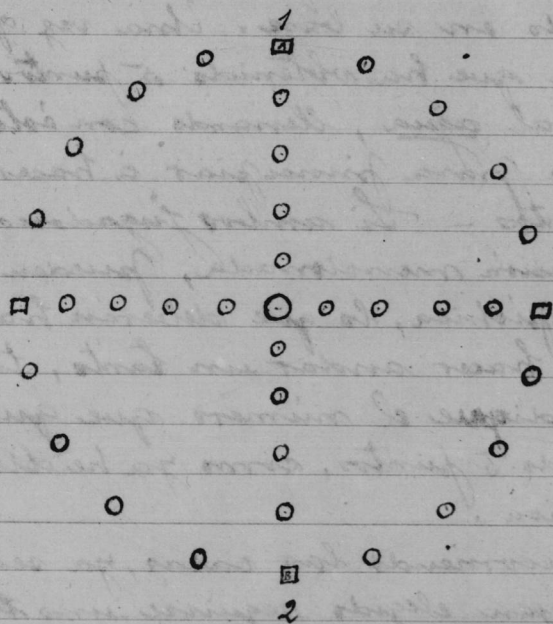
Hecho esto la perinola pasa al quinto jugador. Suele suceder que la perinola, da una vuelta entera, pasando sucesivamente por las manos de cada jugador, sin que ninguno saque su cuota y á veces bien que duplicarla y la suerte hace que uno, consiga que la perinola ostente hacia arriba la inicial T: y así eleva su cuota á varias potencias. Otras veces sucede lo contrario, por que bien puede clasificarse este juego entre los llamados de "azar". -

Lafinur, Dpto Junin, San Luis
 Escuela Nacional N.º 2.º
 Director - Regimo Luis Fernandez.

Juego popular. - La pichica - El objeto de madera que acompaño se le llama pichica y con el se jugaba antiguamente de la manera siguiente: - Dos, cuatro u ocho jugadores podian tomar parte en este juego. En dos los que tomaban parte se sentaban en el suelo al rededor de un circulo dibujado tambien en el suelo. Cuando juegan dos o cuatro jugadores, toman cada uno cuatro fichas o tantos y cuando son ocho, solo toman cada jugador dos fichas. -

Si los jugadores son cuatro u ocho, mitad y mitad son compañeros y se sientan alternados.

El circulo se hace así:



Los cuadros, indican el lugar en donde deben colocar los tantos cada jugador, antes de principiar el juego. Al circulo del centro se le llama agua y a los de otras circulitos, casas. Todas estas casas y el agua con pequeños trocitos que se hacen con la punta de un cuchillo, etc.

Para mayor claridad explicaré el juego, en que

Tomen parte dos jugadores: sean 1 y 2, quienes asenta rán sus cuatro tantos en las casas A, B. - Puedan las otras casas de asentar vacías por falta de jugadores. -

Uno inicia el juego - Toma la piechica y levantando la corona hacia la altura de la cara é imprimiéndole un movimiento hacia adelante, la deja caer al suelo - La piechica, según como cae tiene su valor. Como se ve en el objeto adjunto, están sus costados numerados del 1 al 4 y cuando queda asentada en su base, vale 5 puntos. -

Los tantos deben avanzar por las casas, siguiendo hacia el lado que al jugador le convenga. - Para para que un jugador tenga derecho de hacer salir un tanto de su casa de asentar para que recorra las demás casas que forman círculo, deberá antes echar piechica, es decir que este objeto al caer quede asentado en su base. Una vez que esto consiga, ó sea que ha obtenido 5 puntos, echa su primer tanto al agua, llenando con esto, el requisito necesario para principiar á hacer andar los demás tantos - Si ambos jugadores han llenado la condición mencionada, pueden á cada tirada de la piechica, lo que deberán hacerla alternadamente, hacer andar un tanto, tantas casas como indique el número que quede hacia arriba, valiendo 5 puntos, como ya he dicho, cuando eche piechica.

Si al ir recorriendo las casas, ya sea que los jugadores hayan elegido seguirse, uno tras otro, con los tantos, ó en sentido contrario, un tanto tiene que ser asentado, por que así lo indica el número echado, en la misma casa en que está el tanto contrario, lo come á este, es decir éste desaparece. - Pueden los jugadores echar al agua uno ó dos tantos ó más, los que después pueden salir á recorrer el círculo. - El



tanto que está en el agua, podrá salir por tres partes o sea siguiendo las casas que están en línea recta, no pudiendo salir por donde entro - El interés de cada jugador es comerse los tantos al contrario y para esto debe hacer que la ficha caiga sobre el número que le falta para que su tanto caiga sobre el tanto contrario -

Quien come todos los tantos del contrario, gana el juego. -



Localidad, Rafines, Dpto. Jurin - San Luis
 Escuela Nacional N.º 22.
 Director Regino Ruiz Fernandez.

Juegos.
Juegos infantiles - "La vieja" - Este juego consiste en que varios niños forman círculo y uno de ellos pronuncia una oración o juegos de palabras, a veces en forma de poesía, o en prosa simplemente - Cada palabra, viene a substituirse un número, así es que, al ir pronunciando cada una, va indicando un jugador y en el que recae la víctima palabra, se le llama vieja.

Entre otros juegos de palabras figuran los siguientes,
 "Una - dola - tela - canela - puchito, de la vela - sabaco -
 tabaco - solita - de guanaco."

"Urilla - dovilla - trevilla - cuartana - olor - de manzana -
 verruga - la té - contigo - son diez"

Una vez designado el niño a quien se le llama "vieja" los de más huyen y la "vieja" los persigue, tratando de tomar alguno de ellos - El jugador que sea tomado, pasa a desempeñar el papel de "vieja", quien correrá a los demás - Así continúa el juego.

También señalan un lugar al que se denomina descanso, en donde el jugador puede refugiarse de la "vieja" y ésta no tiene derecho a tomarlo en este sitio.

En este mismo juego, usan otra manera para designar la vieja - Uno de los jugadores pronuncia un juego de palabras, como ser: "Pito - pito - colorito - donde - vais - tan - solito - por la - senda - verdadera - pin - pon - Juera" - En el que recaiga la última palabra o sea, Juera, sale del círculo y se vuelve a contar de nuevo. De esta manera en cada vez que se suente saldrá un niño del círculo, que dando al final uno solo, siendo éste la vieja.

Otros juegos de palabras usados son los siguientes

tes: - "La - naranja - se - jasea - de la - sala - al - comedor.
no me - mates - con - cuchillos - corata - me - con - tener
dor"

"Zapa - tito - de - charol - bote - llita - de - licor - hay de -
menta - hay de - rosa - para - mi - querida - esposa"

"Abajo - de la cama - de mi tío - Simón - hay - un ga -
tito - que toca - el tambor - que dele - que dele - con
su - bastón - cuando - venga - la comisión - el ga -
tito - como - rirá" -

La separación hecha por guiones, indica
la forma como se expresa el que cuenta - Va indican -
do un jugador al ir pronunciando cada conjunto
de palabras o sonidos.

(2)
 Juego infantil - El quita-hijos - Con este juego pueden tomar parte muchos niños - A uno de ellos se le llama, quita-hijos, y los demás se toman de la cintura unos de otros formando una columna - El que encabeza esta columna se le llama madre y todos los acoplados son los hijos. La madre tiene la misión de defender sus hijos, a quienes el quita-hijos quiere arrebatárselos.

El quita-hijos se coloca a una distancia conveniente de manera tal, que la madre pueda describir un círculo con la columna acoplada - Al describir este círculo el quita-hijos se lanza sobre la columna y si logra tomar a alguno, lo saca de fila.

Así continúa el juego, terminándose una vez que el quita-hijos los haya arrebatado a todos. -

Localidad - La Jirina - Dpto Junin - San Luis
 Escuela Nacional No 22
 Director - Regino Ruiz Fernandez

Juego infantil - La guarapa - En este juego pueden tomar parte muchos niños. Formándose de la mano forman círculo y uno queda fuera del círculo - El que queda fuera debe tener en la mano un pañuelo o pedazo de género y corriendo por fuera del círculo debe dejar detrás de un niño el pañuelo, tratando de que este niño no lo vea.

El niño a quien se le ha dejado el pañuelo debe recogerlo y correr al que se lo echó y si lo alcanza le dará azotes hasta que ocupe el sitio por él dejado.





Pero si el niño, a quien se le echó el pañuelo no lo ha recogido y consigue a quien se lo dejó, volverlo a recoger, lo castigará al niño desatento, quien debe salir de su sitio dando la vuelta al círculo y volviendo a ocupar su puesto.





Así continúa el juego - Quien lleve el pañuelo, siempre debe ir corriendo al rededor del círculo y diciendo repetidas veces "corra la guarapa" -

Si otro niño, ve el pañuelo atrás de un compañero, no le debe avisar y si esto hace, él debe ser el castigado, teniendo que salir de su puesto y dar vuelta al rededor del círculo.

La Jirón, Dpto Junín, San Luis.
Escuela Nacional N.º 22
Director. Regino Ruiz Fernandez.

C + Juego infantil.

Perinola. Con este juego pueden tomar parte varios jugadores, siendo su mínimo cinco - El objeto de madera que acompaña tiene cuatro señales grabadas en sus costados que se llaman: la señal  zapata;  horca;  vara larga;  vara corta.

Para principiar el juego forman círculo el que tendrá un diámetro de dos metros más o menos. Parados o sentados todos los jugadores, uno inicial, tirando la perinola la que fuerosamente caerá con una de las señales hacia arriba. Sea por ejemplo la señal  llamada zapata. Este jugador recibe el nombre de "verdugo"; por haber caído la zapata. Pasa la perinola al segundo jugador la que al tirarla cae con la señal  llamada vara corta - Este jugador recibe el nombre de "Rey". La perinola pasa al tercer jugador y al tirarla cae con la señal  hacia arriba, la que se llama vara larga y el jugador recibe el nombre de "juez" - El cuarto jugador tira la perinola y ésta cae con esta señal  hacia arriba, la que se llama horca, llamándosele a este jugador "reo".

Al haberse ahorcado este jugador, queda fuera de juego y se le considera des o fisicón. A esta altura del juego se encuentran: tres niños con títulos, siendo uno "verdugo" otro "Rey" y otro "juez", más el cuarto, que su mala suerte hizo que se ahorcara y que por lo tanto que dara fuera de juego. Pero como los jugadores son más, sigue el juego y el quinto jugador tira la perinola la que cae por ejemplo: con la zapata

fríos y fríos, lo contrario. Los azotes serán dados con una vaina de cuchillo u otro objeto parecido y siempre en la palma de la mano.

Si al reo le parece excesiva la pena, puede decir "apelo à mi Rey" y entonces el verdugo lo conduce à la presencia del Rey. El reo expone la pena impuesta y dice la considera excesiva, pidiendo se le disminuya. El Rey puede perdonarla, disminuirla o aumentarla, y de esta resolución no hay apelación y entonces el verdugo cumple la orden, aplicándole al reo la pena impuesta en la presencia del juez. En esta forma continúa el juego hasta terminar con todos los reos y se vuelve à principiar.

El verdugo tiene que cumplir estrictamente la sentencia dada por el juez ó por el Rey (si ha sido apelada). Por ejemplo: si al reo se le ha sentenciado à recibir tres azotes calientes y cinco fríos y el verdugo se equivoca ó no los aplica bien; el juez le enseñará al verdugo como se cumple, preguntándole à él.

El verdugo tiene la obligación de guardar la perinola al terminar la primera parte del juego, es decir antes de principiar à traer los reos. Si el verdugo se olvida y alguno de los reos logra esconderla, al traer el primer reo, pregunta el que tiene la perinola u otro que esté en el secreto "la perinola don de está" - y al no encontrarla el verdugo es castigado con la pena de recibir todos los azotes à que fueran condenados los reos y estos son los que ejecutan al verdugo, aplicándole cada uno el castigo que à él le correspondía.



Localidad - Rafines, Dpto. Junín, - San Luis -
Escuela Nacional N.º 22 -
Director - Regino Ruiz Fernández
Datos dados por Don Juan Ruiz
Edad - 78 años.

~~Tradición~~ - En "La Lomita" Dpto. Junín, de esta Provincia, lugar situado a unas 18 cuadras de esta localidad, existe una iglesia hoy derruida, cuya construcción esta ligada con los sucesos que por un tiempo alteraron la tranquilidad y el orden en esta Provincia, allá por los años 1863 y 64. - En esa época en que las hordas salvajes acaudilladas por el "Chacho" asolaban la frontera norte de esta Provincia, vivía en "La Lomita" el Señor Eduardo Quevedo, acaudalado propietario, quien estaba en relación política con el Coronel Juan Francisco Loyola, comandante del 7.º Dpto. y con asiento en Luján (S. Luis).

En esas avanzadas que hacían los montoneros, sembrando el terror, saqueando los domicilios de aquellos que no comulgaban con su credo político; quitándoles la vida horrendamente a todo el que por desgracia caía prisionero; una partida encabezada por los Chachinos Evaristo Navarro (puntano) y Cristóbal Ojan (riojano) invaden una noche el domicilio del Sr. Quevedo, tomándole prisionero y por ende saqueando su hogar.

¿Cuál sería la desesperación de aquella esposa e hijos de Eduardo Quevedo, al verle prisionero, y para él, que solo podía pensar, en que, pocas horas después, rodaría su cabeza por el suelo, cortada por los filos cuchillos Chachinos.

Una vez que estos bandoleros saciaron su sed de robar, mandaron subir a Quevedo en uno de sus propios caballos y siguieron rumbo hacia los llanos de la Rioja, cargados con su botín y conduciendo su prisionero, al que no quisieron degollar ahí mismo, para gustar aún más de su presa, viéndole sufrir en sus compañía y quizá para enseñarse en un momento

dado y quimó sobre su víctima cual el chacal.

Esta noche fueron al "Cadillo" que dista seis leguas de "La Horrita", siempre conduciendo su valisea fija. En esta via-cruce de Quevedo, llamó en su auxilio, con toda la fe de un creyente, a la virgen Santa Rita, en quien puso toda su esperanza, como que comprendía se encontraba en los últimos momentos de su existencia y prometióle levantarle un templo si le salvaba de poder de estos forajidos. - Con el "Cadillo" los bandoleros se entregaron a libaciones y a media día se fueron al "Baldecito", de ahí al "Pimpollo" y al anochecer llegaron al "Bajo de Pozo de Piedra", estando situados todos estos lugares en la línea divisoria con la Buja, habiendo hecho un recorrido de 15 leguas más o menos. - Como en cada lugar recorrido, los bandoleros se embriagaban, el sueño y el cansancio los dormió y considerando que ya estaban distantes de "La Horrita" de donde Judán perseguía los, dispusieron acomodarse para dormir un rato y dar de comer sus cabalgaduras. - Con la entera confianza que su prisionero no se jugaría, se entregaron al sueño, como Quevedo, que para él, no había descanso, ni el sueño, podía dormirlo. - Su fiel caballo estaba muy cerca de él y cuando consideró dormidos a sus verdugos, jugando su vida, se levantó con todo sigilo y colócle las riendas de su jirama en el cuello de su forajero, subiéndolo en jelo. - Muy despacio salió del círculo de la muerte en que se encontraba y cuando se retiró lo suficiente para poder correr, huyó... huyó sin detenerse... huyó con la firme convicción que Santa Rita, su salvadora, lo acompañaba en su veloz carrera y llevaba fijo en su mente, aquella promesa sagrada, nacida del fondo de su alma y cuyos rayos, irradiando con destellos potente, iluminaba su fe, su creencia, su convicción!

Instantes del tiempo que se pudiera emplear, en

otro caso, se encontró en "Las Lagunitas", en donde vivían algunos camaradas políticos, quienes no considerándose seguro ahí, le facilitaron otro caballo, ensillado y un "baqueano" para que lo condujera a "Lujan" a casa del Coronel Loyola. -

Pasó un tiempo más y las fuerzas que actuaban bajo las órdenes de los Coronels Landes e' Tizas, dieron por tierra con los montoneros en el lugar de "Angosturas" "campo del honor y sepulcro de los bandidos" complementando este triunfo, el obtenido en Mercedes (Buenos Aires) el 21 de Enero de 1864, alumbrando desde entonces un nuevo sol y restableciéndose el orden y la tranquilidad en la Provincia. - Entonces Don Eduardo Quevedo, vuelve a "La Lomita", dispuesto a cumplir su sagrada promesa y manos a la obra, levántase un hermoso templo para Santa Rita, dotándolo de valioso ornamento. -

He ahí el origen de la construcción de esta iglesia, hoy derruida, costeada por un hombre que declaraba sin ambages, que su vida la debía a su salvadora Santa Rita. -



Localidad - Lasimur, Dpto. Junin, - San Luis.

Escuela Nacional N.º 22

Director - Regino Ruiz Fernandez

Narrador - Don Juan Amancio Arias

Edad - 71 años

Tradición.

En el lugar denominado "Las Huertas", situado entre las Villas de Quines, Dpto. Ayacucho y San Martín, Dpto. del mismo nombre, ambas de esta Provincia, vivía, allá por el año 1844, Don Vicente Bustos, quien tenía por esposa a Doña Concepción Guinazú. Siguiendo la antigua costumbre, arraigada en estos lugares, de formar una especie de derivados o apocamientos de algunos nombres propios, como por ejemplo: - Valentín, Valencho; Francisco, Pancho; Concepción, Concha; llamábanla a la señora mencionada, Concha Guinazú de Bustos.

Estos conyugues vivieron muchos años en armonía y sin que nada hiciera presagiar la borrasca que años más tarde se desencadenaría en el hogar de estos esposos, padres de varios hijos. En el vecindario también vivía un sujeto de apellido Rosales. -

Doña Concha, en cuyo cerebro alimentaba sentimientos de piadados, entró en relaciones amorosas con Rosales, pero completamente oculto, al menos, a los ojos de Bustos. Seguramente esta vida le era incómoda a Doña Concha, quien ambicionaba gozar de más libertad para entregarse sin reatos en brazos de su clandestino amante. - De estos anhelos nació la idea en Doña Concha de hacer dar muerte a su esposo y lo verificó Rosales, acompañado de un amigo cuyo llamado Valentín Muñoz. - Esta tragedia, que un poeta de esa época, (cuyo nombre no he podido averiguar) la relata en versos, en la Jovena que ha continuación transcribo: -

Avería.

Voy a contar una historia
Sin hacer a nadie daño,
Rosales con Doña Concha
Erataban de muchos años.

Doña Concha^a Guinazú
Mujer de mal corazón
Hizo matar su marido
Por una ciega pasión.

3
Doña Concha le decía:
Lo debes matar à Busto,
Y así solo quedaremos
Y viviremos à gusto.

4
Y Rosales le decía
Refiriendo su talento,
Es posible pues Señora
Me exponer à un padecimiento.

5
Rosales le decía:
Solo no me animo yo,
Si à Ud le gusta y parece
Veré à Valencho Romero.

6
El es gauchito y es mi amigo,
Se come y baqueamos en los campos,
Conoce muchas aguadas
Por si en trabajo vos vivimos.

7
De allá salía Rosales
Para Quines camino,
Contando los gallos estaban
Con Valencho se encontró.

8
Has de saber Valencho
Que vengo por un beneficio
Oranda à decir Doña Concha
Que vos le hagis un servicio.

9
Y Valencho le decía
Refiriendo su memoria,
Si el beneficio es para vos
Servímosla à la señora.

10
De allí salieron los gauchos
Como mi lengua declara,
En el arroyo de los Vilches
Vienen los gauchos y paran.

11
Eso de la media tarde
Ya los gauchos se allegan,
Y Doña Concha que nada tenía
Con un cuarto los encierra.

12
Y empezaba à trajinar
En un continuo aparato,
Era por dar de cenar
Los que tenía en el cuarto.

13
Doña Concha les decía:
Hoy van à cenar ligeros,
Comada de mis quechacos
Siempre tengo, dormir quiero.

14
Y se acostaron à dormir
Y ella estaba más alerta,
Cuando oyó decir de afuera
Abra Ud Busto esa puerta.

15
Al tiempo de abrir la puerta
El cuerpo se le enrespi,
Pero quedó tan conforme
Por que en traición no pensó.

16
Una vez la puerta abierta
A Rosales lo ha conocido,
Esto le dice no Busto:
¿Qué novedad trae amigos?

17

Y Valencho ya le dijo:
- En busca de Ud. venimos,
Ya lo agarraron jué cierto
En carnicería y calzoncillo.

18

El pobre de Don Vicente
A fin que le libren la vida,
Les ofreció cuanto tiene,
Y para otras tierras se iba.

19

Doña Concha les decía:
- Ya estamos comprometidos,
Lo les fido por favor,
Que no me lo dejen vivo.

20

Ya lo llevaron jué cierto
Como traidores lo han visto,
Lo entran a una barranca
Lo matan como a cabrito.

21

En lo fondo de la barranca
Ohí le dieron de baja,
Y pensando que lo hallaron
También lo tapan con pajá.

22

De allí se vienen los gauchos
Con los momentos y en la hora,
Ya se pasan en la puerta:
- Ya está servida señora.

23

Doña Concha lo que oyó esto
Echó dinero a la mesa,
A Valencho pagó presto
Y a Rosales hizo quedar.

24

Y le da unos pantalones
Tunas espuelas de plata,
Y pa' completar la paga
Le da también una montañá.

25

Al otro día de mañana
Ya no se tragan que decir,
Es posible jués Rosales,
Ya es la hora de partir.

26

De allí salía Rosales
Salía sin dirección,
Enrillaba su caballo
Tomaba jam el Rincon.

27

Doña Concha lo que vio esto
Discurrió un ardid mayor,
Manda a decirle al Alcalde
Que venga por un favor.

28

De allí se viene el Alcalde
En los momentos y en la hora,
Ya se le para en la puerta:
- ¿Que novedad hay mi señora?

29

Doña Concha le decía
Don Vicente se ha perdido,
Yo no sé donde se encuentra
No sé si es muerto o es vivo.

30

El Alcalde lo que oyó esto,
Discurrió un ardid mayor,
Manda a decirle a Chavers
Que venga por un favor.

31

De allí se viene Chaveros
Como esta es una orden dable,
Ya se le para en la puerta
¿Que novedad hay con Alcalde?

32

El Alcalde ya le dijo
Por Vicente se ha perdido,
Y no se sabe de cierto
Si estará muerto ó es vivo.

33

Y Chaveros le decía
Vay oyendo y atando cabes,
Pmiésteme el castro señora
A ver si sacamos algo.

34

Ya le mostraban el castro
Buen rastreador que relaja,
Lo halla dentro de una barrana
Muerto y tapado con paja.

35

De allí se viene Chaveros
En los momentos y en la hora,
Y se le para en la puerta
Mala nueva trayóni señora.

36

Doña Leoncha lo que oyó esto
En lágrimas se envolvió,
Cargadas de tantos hijos
A que amparo quedo yo.

37

Y el Alcalde le decía
Ud Sargento Chaveros,
Seguirá a esos mancebos
Y los sigue sin consuelo.

38

Y Chaveros le decía
Los seguiré desesperado,
Pero me hay dar unos hombres
Para yo ir acompañado.

39

Esto es muy cierto señores
Era una gran herejia,
Y en los momentos y en la hora
Se armó ya una partida.

40

De allí salió ya Chaveros
Como era tan rastreador,
Y vido que los mancebos
Tomaban para el Rincón.

41

A la casa de un amigo
Con el Rincón se llegó,
Lo primero y principal
Por los gauchos preguntó.

42

El amigo le decía
Ya puede marchar cuanto antes,
Esta noche los va a hallar
Durmiento con las marchantes.

43

Ya Chaveros por la noche
En la casa se presentó,
Y por prender a Rosales
Valencho se le escapó.

44

De allí se viene Chaveros
Cumpliendo esa orden dable,
Ya lo pasa por la plaza
Y se lo entrega al Alcalde.



45

El Alcalde es hombre vivo
 Y le supo decir presto,
 Al dijuntito Vicente
 ¿Por qué delito lo has muerto?

46

Y Rosales le decía:
 Le contaré como ha sido,
 Doña Concha Guinazú
 Dinero me ha ofrecido

47

Ud Sargento Chavero
 El Alcalde le decía,
 Sin oír ninguna excusa
 Traiga esa señora hoy día

48

De allí salió ya Chavero
 A cumplir esa orden dable,
 Ya se le para en la puerta
 A llevarla manda el Alcalde

49

Doña Concha le decía:
 Yo me hallo bastante enferma,
 Si á Ud le gusta y parece,
 Nos iremos de mañana.

50

Ya la alzada en su caballo
 Cumpliendo con la orden dable,
 Ya la para por la plaza
 Y se la entrega al Alcalde

51

El Alcalde cuanto la vido
 Ya le supo decir presto,
 Pase Ud para ese cuarto
 Y vea su gauchito preso.

52

Doña Concha ya le dijo
 Hasta aquí nada se yo,
 Tueda ser que hasta mañana
 Cambien me la pague vos.

53

Pasaron bastantes días
 Que nada se dirigía,
 Mandaron un parte al pueblo
 A ver que se disponía

54

Y del pueblo ya salió
 De la plana de oficial,
 "Que en la plaza del Rincón
 Lo apusilen á Rosal".

55

"A Doña Concha Guinazú
 Que la pisten al servicio,
 Que le quiten cuanto tenga
 Le desparramen los hijos".

56

Bendito sea Dios al mundo
 Como mi lengua utilizo,
 Que los hechos de las madres
 Vengan á pagar los hijos.

57

En esa plaza del Rincón
 Una cosa he observado,
 Que á Doña Concha Guinazú
 Bastante la han apretado.

58

Padres que tengan hijos
 Tépanlos adotinar,
 La muerte de vivo Vicente
 Con lo que vino á parar.

Fin



Localidad - Lafinur, Dpto. Junín, San Luis
Escuela Nacional N.º 22

Director - Regino Ruiz Fernandez.

Narrador - Vicente Celis (Gallegos)

Edad - 65 años.

Este cuento es conocido por muchas personas.

Esta que era una vieja que tenía una hortaliza - Un día se entró un chivato a comerle las plantas y cuando lo fue a sacar, este animal la sorrió, amenazándola patiarla. - La vieja se fue llorando por un camino, pensando pedir auxilio al que encontrara -

Al poco andar, encontró un zorro y éste al ver a la vieja llorando, le preguntó: "¿por qué llora, mamá vieja?" - La vieja le contestó: "Como no voy a llorar, si se ha entrado un chivato a la hortaliza, me está comiendo las plantas y no lo puedo sacar" - El zorro le dijo "camine, yo lo voy a sacar" -

Cuando llegaron a la hortaliza, el zorro le dijo al chivato: "sali chivato de ahí" - y éste le contestó: "yo no voy a salir nada, soy chivato de mi chivatal y si sales te voy a patiar" - Entonces el zorro le dijo a la vieja, que no se animara a sacar al chivato, retróndose. -

La vieja vuelve a irse llorando en busca de auxilio y encontró un toro y éste le preguntó "¿por qué llora mamá vieja?" y la vieja le dijo "como no voy a llorar, si se ha entrado un chivato a mi hortaliza, está comiendo las plantas, y no lo puedo sacar" - El toro le dijo "ca

mine, yo lo voy á sacar" — Cuando llegaron á la hortaliza, el toro le dijo al chivato "sali chivato de ahí" — y este le contestó "Yo no voy á salir nada, soy chivato de mi chivatal y si salgo te voy á patiar" — Entonces el toro le dijo á la vieja que no se animaba á sacar el chivato y se fué.

La vieja vuelve á irse llorando en busca de auxilio y encuentra una hormiguita y ésta le dijo "¿por qué llora una vieja?" y la vieja le contesta "como no voy á llorar, si se ha entrado un chivato á la hortaliza, me está comiendo las plantas y no lo puedo sacar" — La hormiguita le dijo á la vieja "camine yo lo voy á sacar" —

Cuando llegaron á la hortaliza, la hormiga le dijo al chivato "sali chivato de ahí" — y este le contestó "yo no voy á salir nada, soy chivato de mi chivatal, y si salgo te voy á patiar" —

Entonces la hormiguita le contestó "yo tambien soy hormiga de mi hormigal, se picar en las bolas y se hacer balas" —

El chivato no le hizo caso, y continuó comiendo. La hormiga se entró á la hortaliza y sin que el chivato la viera se fué por entre las hierbas, se trepó por las patas de éste y cuando llegó á donde ella quería, le picó con toda su fuerza. — El chivato sintió tanto dolor que dió un queste balido, salió de la hortaliza y disparó al campo.

La hormiga se dejó caer y se volvió á la casa de la vieja y ésta muy



agradecida le ofreció un almud de trigo por el servicio que le había hecho y la hormiga solo le aceptó un grano, al que alzó y se fué - y en el camino encontró un zapatito roto, lleno de porros, que juleamos de tal, me cuente otro -



Localidad - Lafinur, Dpto. Junín - San Luis
Escuela Nacional N.º 22

Director - Regino Ruiz Fernandez.

Nombre por Doña Marcisa de Funes. (Galleguita)

Edad - 105 años

Cuento.

Había en un pueblo una vieja y un viejo que tenían cinco hijos varones, llamados: Juan, Pedro, Manuel, Diego y Tomás.

Los viejos eran pobres y criaron a sus hijos honrados y amantes del trabajo. Pero como sucede en la actualidad por estos lugares, centros rurales, sucedía entonces, que los hijos varones de un hogar pobre, a poco de declararse emancipados abandonan el hogar y se van a otros pueblos en busca de trabajo o de mejor salario. Esto sucedió con los hijos de estos viejos y uno a uno se fueron desaparramando sin saber, con los años, ni el paradero de ellos.

El último que se fue, era Tomás, el menor de todos, quien había aprendido el oficio de domador de mulares.

Ocurrió pasar en ese tiempo un señor conduciendo una tropa de mulares atricarros y lo contactó a Tomás para que fuera amansador de los mulares hasta el punto en que las vendería y después podrían volverse juntos si deseaba. Conviniere y marcharon a la distancia a recorrer era larga, por muchos pueblos tenían que pasar. Después de andar muchas semanas, pasaron por un pueblo, ya cercano al lugar en donde debían entregar la tropa. Al recorrer Tomás una de las calles de este pueblo, le llamó la atención un cadáver, que solo los huesos sustentaba, con guillos, y puesto en una

habilitación con puerta hacia la calle, como para que lo vean - Tanto curiosidad le causó que preguntó, el motivo a que obedecía el tener un esqueleto humano con grillos, a lo que le explicó uno del pueblo, que ahí existía la Ley que el que moría deliando y nadie pagaba por él, el cadáver pagaba la deuda con prisión y que este esqueleto pertenecía a un hombre que debía mucho y todavía no había alcanzado a pagar -

Tomás, completamente asombrado de tal procedimiento, preguntó si pagando por él lo sepultarían, a lo que le contestaron que sí, y que era muy poco lo que aun debía, por que lo demás ya lo había pagado con prisión.

Enterado de esto, buscó la autoridad que entendía en la causa, pagó por el prisionero e hizo sepultar el cadáver - Al otro día siguió viaje con la tropa - Una noche en que acamparon en un lugar distante de población, Tomás, durmió, como también sus compañeros, distantes unos de otros, para cuidar mejor la mulada.

El cielo estaba encapotado y un viento suave del norte hizo producir una garúa muy fina. - Tomás, que solo tenía por techo el ramaje de un algarrobo, se tapó con las carinas y sin poder dormir escuchaba el ruido de la garúa y de las hojas de los árboles.

Inesperadamente, siente que golpean sobre la carina y le llaman por su nombre - Tomás, preguntó quién era, el que golpea, a lo que contestaron, que era el alma del difunto que en tal pueblo él hizo sepultar y que viene a agradecerle y a regalarle una guitarra - Tomás, lleno de miedo, le contestó, que no tiene nada que agradecerle y que la guitarra se



la deje en el tronco del árbol. El alma del difunto, le dice, que la guitarra tiene dos virtudes, una la de hacer bailar á todos el que la oiga sonar y la otra que al pulsar la resucitan los muertos, siempre que no haya pasado 24 horas de su deceso. Después de esta explicación y de agradecerle, se fue.

Fornás, sumamente impresionado por la presencia de esta visita, no durmió en toda la noche y más temprano que todos sus compañeros se levantó y acomodó su guitarra, ocultándola lo mejor que pudo.

Después de tomar mate y de organizar la tropa siguieron viaje. Varios días transcurrieron bien y por fin llegaron al lugar donde tenían que entregar las mulas. El patrón llamó á sus peones para arreglarles las cuentas y saber cuales iban á volver con él. En esa reunión recién se enteró el patrón que Fornás tiene una guitarra y fueron tantas las instancias que le hizo para que tocara, siquiera un estilo, que Fornás condesciende. Patrón y peones se disponen á escuchar, e inmediatamente que se sienten las notas de una pulca, todos principian á bailar. Fornás continúa tocando y patrón y peones hacían grandes esfuerzos para dominarse y no bailar, pero no consiguieron hasta que suplicaron á Fornás, dejara de tocar, accediendo éste.

Admirados todos, preguntáronle de donde sacaba esa guitarra, á lo que Fornás contestó que en uno de los pueblos por los que pasaron, se la habían regalado.

Todos comprendieron que este instrumento tenía un poder sobrenatural.

Pasada esta impresión, arregló el patin
lo que le debía á Tomás, por que este desapr
so no volverse y se despidieron.

Tomás no tardó en hacerse de rela
siones en el pueblo, encontró trabajos - Allí
pasó un tiempo, pero sin utilizar su qui
tara, no acordándose más de ella -

Sucede que en el vecindario muere
una persona y al ir al velorio, Tomás se
acuerda de su guitarra y del poder que se
le había dicho tenía para traer resucitados
los muertos - Para convencerse si era ver
dad que su guitarra tenía tal poder, la
llevó y acercándose al cadáver, pulsó las
cuerdas de su instrumento, dando el cad
ver señales de vida. - Todos los presentes
quedaron estupefactos y entonces él les
dijo, que el muerto resucitaría si el
continuaba tocando su guitarra - La fa
milia del muerto, ofreciéndole pagar quan
to pudiesen si era cierto lo que él de
cía - Entonces hizo quitar todas las ve
las que alumbraban el cadáver y una
vez ordenado todo, continuó tocando su qui
tara y el muerto volvió á la vida.

Este hecho misterioso se supo en el pue
blo y Tomás tuvo que irse de ahí, porque
él no quería ejercer tal profesión. Muchos pue
blos recorrió y en uno de éstos encontró á Juan
y á Pedro sus hermanos mayores - Compe
garon á trabajar juntos y Tomás les explicó
la virtud que poseía su guitarra y para
convencer á sus hermanos, que todo el que
la oía tenía que bailar, tocó un pieza
musical, la que hizo bailar, sin querer á
Juan y á Pedro - Convencidos de tal po





der ya creyeron tendría el otro poder de hacer resucitar los muertos.

Entonces Juan, le contó a Jomás que él poseía la virtud de adivinar y Pedro había aprendido el arte de soldar, lo que hacía tan bien, que podía soldar un hueso de cualquier ave, si éste se rompía, dejándolo en iguales condiciones que antes de romperse. Entonces Jomás le pide a Juan, adi-vine donde están sus dos hermanos que faltaban. Inmediatamente Juan le indicó el lugar donde se encontraban Manuel y Diego.

De acuerdo los tres hermanos dispusieron ir a buscar a Manuel y a Diego y reunirse los cinco para volver a su pueblo natal. Después de hacer la provisión necesaria marcharon rumbo al pueblo indicado por Juan y al cabo de muchos días de viaje, llegaron, encontrándose con Manuel y Diego.

Indagaron a Manuel que es lo que había aprendido en tantos años de andar por el mundo y éste les dijo: que lo único que sabía bien era tirar al blanco, que se consideraba capaz de pegarle en un ojo a una aguililla que ande en las nubes.

La misma pregunta le hicieron a Diego y éste les dijo: que él había aprendido a robar. Que se consideraba capaz de robarle los huevos a una perdiz que estuviera echada en el nido, sin que ésta lo sintiera.

Manuel y Diego también preguntaron a sus hermanos que era lo que habían aprendido ellos y cada uno, a su turno,

explicó lo que había aprendido. —

Diego le dijo a Juan que adivinara en que podían ejercitar sus cinco habilidades, a lo que Juan contestó: en una perdiz que está echada en su nido en tal sitio. Al punto se trasladaron y efectivamente así era, demostrando con esto, Juan que sabía adivinar. Entonces fue Diego y le robó los huevos a la perdiz, trayéndolos para que los vean sus hermanos, y volvió a colocarlos debajo de la perdiz, sin que ésta sintiera. — Después Manuel tiró a la perdiz pegándole en un ojo y al aletear rompió los huevos, corriendo Pedro, soldó los huevos, quedando todos en estado perfecto. Al todo esto la perdiz estaba muerta y entonces Tomás hizo sonar su guitarra y la perdiz se levantó, volándose.

Con esto comprobaron todos dominar cada uno su habilidad. — Diego dijo a Juan, adivinara en que podían ejercer sus habilidades y que les produjera mucho dinero. — Entonces Juan les dijo: que en tal ciudad vivía un Rey, a quien le habían robado su única hija y que éste ofrecía la mitad de su fortuna, a quien se la devolviera.

Los cinco hermanos dispusieron ir a ponerse de acuerdo con el Rey y trabajar a objeto de devolverle la hija robada. — Muchos días tardaron en llegar a la ciudad por donde se encontraba el Rey, y por fin llegan y hablan con el Rey, quien les dijo que daba su hija por esposa a quien consiguiera quitársela al monstruo que la tenía robada, o en cambio la mitad de su fortuna. Los cinco hermanos se comprometieron con traerle su hija y para ello pidieronle un lote espacioso y cuatro hombres para que remaran. — Todo estuvo listo para el día siguiente y muy temprano los cinco hermanos y sus acompañantes, tomaban rumbo,

en el bote, hacia una isla, en donde vivía el monstruo que tenía robada la hija del Rey.

El monstruo, a quien se le llamaba, Cuerpo sin alma, tenía el poder sobrenatural de elevarse a las nubes y desencadenar tempestades - También tenía poder sobre el mar, el que podía hacerlo agitar, a su antojo y por estas circunstancias el Rey no había podido arrebatarse su hija, habiendo mandado ejércitos para ello, los que habían sucumbido.

Los cinco hermanos llegaron a la isla y con todo cuidado desembarcaron - Juan advirtió en donde se encontraba el monstruo y dijo que estaba durmiendo, con la niña entre sus brazos - Diego - el buen ladrón - iba a traer a la niña aun dormida y que el monstruo también quedaria dormido.

Al efecto así lo hizo y en seguida volvió con la niña dormida y subieron en el bote y a todo remar emprendieron su vuelta hacia la ciudad. Bastante se habían distanciado de la isla, cuando despierta el "Cuerpo sin alma" y nota la desaparición de la niña, se eleva a las nubes y ve a los que la llevan. - Inmediatamente el mar se empieza a agitar y se forma una tormenta que principia a relampaguear y llover. Entonces Juan le dice a Manuel que observe una mancha blanca que se ve entre la negra tormenta y que a ese punto dispare su arma, porque ahí está el "cuerpo sin alma" y en ese punto blanco está la vida de él.

Efectivamente así lo hizo Manuel y luego se sintió un ruido, era el cuerpo sin alma que se veía abajo - Al caer pagó

con una piedra en la embarcación rompiéndola,
la que principio a llenarse de agua - El
Ducepo sin alma" muerto ya, se hundió en el
mar - Pedro, el buen soldador - compone in-
mediatamente el bote - Pero ante tanto
ruido se despertó la niña y al verse en
medio del mar embravecido y entre gente
desconocida se muere de sorpresa. Anton-
ces ~~Don~~^{Don} hizo vibrar las cuerdas de su
guitarra y la niña vuelve a la vida.

Continuaron la marcha y entregan
al Rey su hija robada.

El Rey, después de agradecerles infi-
nitamente, les dice que está dispuesto a
cumplir su palabra.

Entonces Juan, les dice a sus herma-
nos que lo que deben hacer, es traer a su
padre, que aun vive, y hacerlo casar
con la hija del Rey y así verlo feliz du-
rante los últimos días de su vida - Así
se hizo y el viejo, padre de los cinco jóve-
nes, se casó con la hija del Rey y si
no se han muerto, seguirían todos vi-
viendo muy felices -



Localidad - La Finca Dpto. Junín - San Luis
 Escuela Nacional No. 22
 Director - Regino Ruiz Fernández.

Refranes.

1. Como le cuá, estando el terreno atado la vaquita no se va.
2. Carbon que ha sido brasa con facilidad se enciende.
3. El buey lerdo bebe agua turbia.
4. Con boca cerrada no entran moscas.
5. El que busca halla, pero no medalla.
6. Perro que ladra no muerde.
7. Al perro blanco no le faltan ganapatas.
8. Con los ojos delgado se corta el hilo.
9. Cuando el río suena agua trae.
10. Vriás es el ruido que las muelas.
11. No es tan oviero el tigre como lo pintan.
12. Ni los dedos de la mano son iguales.
13. Pájaros de un color, vuelan juntos.
14. De tal palo, tal astilla...
15. El gorro cambia el pelo, pero no las mañas.
16. A otro perro con ese hueso.
17. A falta de pan, buenas son las tortas.
18. Lo que es del agua, el agua se lo lleva.
19. Al freir los huevos, se ve la grasa que entra.
20. Pasa lo que es el pájaro, está bueno el ruido.
21. Escoba nueva llave bien...
22. Es bueno el cilantro, pero no tanto.



Localidad - La Almirante, Dpto. Jiminí, Santo Domingo.
Escuela Nacional N.º 22
Director - Regino Ruiz Fernández.

Adivinanzas.

1. El Ojo - La serpiente de mi se espanta
Por que soy un espantajo,
De los dientes me salen barbas
Por que soy un barbudazo.
2. Espina de Algarrobo - Nace de lo más humilde
Y encumbra tan alto el vuelo,
Que tiene mejor asiento
Que Jesús Cristo en el cielo..
3. La llave - Al nacer fui maltratada
Pero mi ama me quiere mucho,
Y como soy mujer honrada
Siempre estoy muy bien guardada..
4. La aguja - En España fui nacida,
En las Indias fui vendida,
Si me prendo soy de vida
Si me largo soy perdida..
5. La caja - Arca cerrada
De buen parecer
Ningun carpintero, ni herrero
La pudo hacer,
Solo Dios, con su gran poder..
6. El ataúd - Quien lo hace, no lo goza; quien lo goza, no lo ve;
quien lo ve, no lo desea..

7. El quirquinoto. - Andro y bula
Tortacho en la cola. -
-
8. La guitarra - Me rasco el fuso
Y me comero de gusto. -
-
9. La Sandalia. - Un animalito con tres ojitos
Y camina con el lomito. -
-
10. La luna - Una yeguita blanca
Salta montañas, y no se cansa. -
-
11. La escoba hecha de jorilla - En el campo verdeguía,
En las casas culebría. -
-
12. La campana - Una vieja con un diente
Llama toda su gente. -
-
13. La vela - Una vieja larga y seca
Que le corre la manteca. -
-
14. La ortiga - Verde como loro
Brava como loro. -
-
15. El cielo. - Ramadín, ramadín
Sin ningún horcón
-
16. El cigarro encendido - Un difuntito amortajado
Culito colorado. -
-
17. El champi (insecto de la familia de los coleópteros) - Fui por un caminito
Encontré un vejito
Le pegué un soplidito
Y se quedó dormidito. -



Localidad - Lafinur - Dpto Junin - San Luis.
 Escuela Nacional N.º 22
 Director - Regino Ruiz Fernandez.

Canciones populares.

En esta region, la cancion popular, como tambien podria observarse en la danza con acompaamiento de guitarra, que va en lugar correspondiente, se caracterizan por su indole erotica o jocosa - Estos temas son sus favoritos.

Por lo general nuestros criollos cantan milongas fuimisticas, ya burlonas o satiricas. Tambien cantan algunas composiciones en que narran episodios y a esta composicion le llamari averia - Los estilos son cantados por personas mas civilizadas. *

Milongas. Carean

1	ayer tarde, fuies señores	De la herencia de mi abuelo
	Mi madre <u>carnio</u> un cabrito	Lo no me puedo olvidar
	Y al echar la carne a la olla	Era una callama vieja
	Cayo muerto mi abuelito.	Y una piedra de afilar

2	Mi madre lloraba mucho	Vinieron los herederos
	Y le hacia mucho duelo,	Hicieron el inventario
	Lo mas siento la comida	Uno cargo con la viuda
	Que la muerte de mi abuelo	Y otro con el moventario.

Fin

Milonga. Carean

1	Organizo mi memoria	Al sonido de la cuerda
	Preparo mi entendimiento,	Que me encuentro autorizado,
	Para cantarles señores	Voy a contarles señores
	Al compas de mi instrumento	Algo que a mi me ha pasado

3

Con una linda muchacha
Que por su puerta pasé,
Y como era tan bonita
De enamorarla traté.

4

Ni aunque nada conseguí
De lo que yo pretendía,
Cuando dos mil juramentos
De mi buena fe yo hacía.

5

Pintándole mi cariño
Del modo mas amoroso,
Señorita, le decía:
Seré a su lado dichoso.

6

Pero la niña resuelta
De esta manera me dice:
"Imposible es conseguir
Nada de lo que Ud exige".

7

"Por que solo amo a mi padre
Con toda veneración,
Y a quien guardo respeto
Como es de mi obligación".

8

"Y usted tal vez sin cariño
Me forma su pretención,
Ni tampoco para hablarnos
Tendremos siempre ocasión".

9

Pero yo le dije al punto
Mire si me tiene amor,
Para podernos hablar
No ha de faltar ocasión.

10

El Domingo, ó cualquier día
Que nos queramos hablar,
Pida permiso a su padre
Para salir a pasear.

11

Con esa excusa yo creo
Que Ud los puede engañar,
Y en cualquier sitio apartado
Allí la puedo esperar.

12

Entonces ella me dice:
"A papá no puedo engañar,
Ni por un medio tan bajo
Me voy a sacrificar."

13

"Y si Ud me ocasiona
Que tal infamia cometa,
Ningun bien me proporciona
Y puede tomar la puerta"

14

La dejé, considerando
Lo que cuesta una mujer,
Y que a un inmenso cariño
No sabe corresponder.

15

Herido de aquel desprecio
A un desierto penetré,
Y por un lugar escabroso
Con el diablo me encontré.

16

Un día que iba pensando
En lo que a mi me pasaba,
Sentí una voz muy extraña
De uno que me saludaba.



17

Di vuelta la cara al frente
Atendiendo a quien me hablaba,
Me dijo: "que va pensando"
Yo le contesté: que nada.

18

"Como va tan pensativo"
Otra vez me repitió:
"Mira, que algo puedo hacer
En beneficio de vos."

19

No hay duda le dije yo,
Pero en el mundo no he visto,
Un hombre que sepa más
Con lo que yo necesito.

20

"Conmigo nadie se iguala
Preciso será decirte,
Soy el rey de los infiernos
Y he venido para servirte."

21

Ahora que se con quien trato
Mi secreto te diré:
Para que tu hagas algo.
Si en este caso puedes.

22

He visto una linda joven
No sé como conseguirla,
Y eso venía pensando
Del modo de seducirla.

23

Si tú la haces que me quiera
Te pagaré lo que vale,
Con algo de lo que tengo
Siempre que a vos te agrade.

24

"Yo el servicio te lo hago
No por interés de fortuna,
Pero si por una prenda
Que tienes y me hace falta."

25

Es una cosa sencilla
Pero es lo que a mí me agrada,
De alguno de tu familia
Tienes que entregarme el alma."

26

Calladito me quedé
Sin saber que contestar,
Mas tarde reflexioné
Del alma que le iba a dar.

27

Dije: el alma de mi abuela
Es la que le voy a dar,
Quizás a ésta no la quiera
Por no poderla llevar.

28

Después de pensar un rato
Entonces le contesté:
Haga como el servicio
Que yo una alma le daré.

29

Entonces me dijo el diablo:
"El asunto es muy sencillo,
Haga cuenta que ya tiene
El dinero en el bolsillo!"

30

Anda a casa de la niña
Y de la mejor manera,
Trata de hablar una vieja
Que tiene de cocinera!"



31

"Madre mía le dirás
A su influencia me dirijo,
Heaga cuenta que es mi madre
Y el que está hablando, su hijo?"

38

Allí estaba y sin desmirarme
La joven me recibió,
Y con un amor ardiente
En sus brazos me tomó.-

32

"Al oír tantas palabras
Ella se va á condoler,
Entonces te va á decir
Dime, que quiero saber?"

39

Cuando salí para afuera
Encontré á mi compañero,
Con gran charla con la vieja
Y entregándole el dinero

33

"Entonces tu le dirás:
Yo pretendo esta doncella,
Y quisiera conseguirla
Para casarme con ella."

40

Me despedí de la vieja
Y hasta mañana le dije,
Algun día he de cumplir
Lo que el juramento exige.

34

"Heagame las diligencias
Mi madre, que por dinero,
Pida lo que necesite
Yo tengo todo el que quiero?"

41

Cuando salimos de ahí
Me dice mi compañero,
"Mira que todo está hecho
Y por vos pagué el dinero!"

35

Y así lo hice, y la vieja
Dijo: "viví á la oración,
Que á esa hora ya tendré
De ese angel la protección!"

42

"Ahora vamos á arreglar
Nuestro negocio con calma,
Tya debes de estar pronto
Para que me entregues tu alma?"

36

Así mismo yo lo hice
Como me había indicado,
A la oración cuando fui
Todo lo había arreglado.

43

"O si es la de tu madre
O la de otro de tus parientes,
Para poderla llevar
Del modo más conveniente."

37.

Y en seguida me hizo entrar
A un aposento oscuro,
Y allí conseguí á la joven
Sin trabajo ninguno.-

44

Entonces le dije yo
Será la que menos duela,
Para cumplir mi palabra
Llévate el alma de mi abuela.



45

"A tu abuela no la quiero"

Dijo el diablo renegando,
Por que yo sé que tu abuela
Tiene un punto más que el diablo.

46

Que quiere que haga, le dije:
Usted no me había hablado
Que clase de alma quería
Para haberla preparado.

47

Fluy no te quedo dar otra
Porque ella ya se ha apretado,
Dice que quiere ir con vos
Sabiendo que vos el diablo.

48

"Yo mi devalde la quiero"
Otra vez me repitió,
"Solo me voy al infierno
Queda con tu abuela vos."

49

Con fin mi negocio se hizo,
Yo quedé con mi abuela,
Ni cuando el diablo la quiso
Como será ella de buena.

50

Tengan ejemplo misitos
Los que andan tras del amor,
No les vaya a suceder
Lo que a mí me sucedió.

51

Y tengan siempre presente
Que es una verdad muy santa,
Que la mujer más guardada
Siempre tiene alguna falta.

Fin

Philongu.
1

Dicen que om china es fiaca
Que se parece al carpincho,
Que su voz es un relincho
Y su boca una tranquera,
Que es una vieja cualquiera
De valor igual al cero,
Que tiene el andar del tero
Lo mismo que om potranca,
Que es tuerta y es media manca
Y sin embargo, la quiero.

2

Sus ojos son un candil
De grasa casi apagada,
Que anda desconcertada
En la paleta y cuadril,
En cuanto tocante ardel
Más es puma tiene el puchero,
Que tiene manchado el cuero
Es ronciosa y maciguda,
Chueca, loquita y franzuda
Y sin embargo la quiero.

3

Que es una vieja chancleta
Haragana y comadrona,
Cachacienta y pesadona
Lo mismo que una carreta,
Que es una vieja trompeta
Sin cuidado y sin esmero,
Que su casa es un chiquero
Y que es más agria que un vinagre
Que tiene cara de bagre
Y sin embargo la quiero.

H.

Dicen que por lo arrastada
Se parece a la culebra,
Que de gusto ya se quiebra
Lo mismo que marejada,
Que es una china emperrada.
Mas chillona que un tero
Como loro barranquero
Si la rienda siente floja
Canejo, grita y se enoja.
Y sin embargo la quiere.

Fin.

Adoración -

Catorce años para quince
 Que me encuentro encerrado
 Me han leído la sentencia
 De morir a fusilado.

Amigos y compañeros
 Un favor les voy a pedir
 Que me traigan a mi madre
 Que me quiero despedir

Et mi madre la han traído
 Desde el tronco de una rama
 Et que despida a su hijo
 Nacido de sus entrañas...

La una de la mañana
 Tocó el martillero primero
 Para que yo me despida
 De amigos y compañeros

La dos de la mañana
 Tocó el martillero segundo
 Para que yo me despida
 De las caricias del mundo

Y las tres de la mañana
 Tocó el martillero tercero
 Para que yo me despida
 De la jenda que mas quiero

Et mi madre no la siento
 Aunque me sé padecer
 Por que tengo yo tres hijos
 Que la pueden atender.

28

A mi esposa no la siento
Aunque me da placer
Por que van ya muchos años
Que no la he vuelto a ver

Lo que más pena me da
Es una hermanita mía
Que va haciendo limosna
Para mi libertad perdida

Al entrar por una puerta
La puerta del cementerio
Oí una voz que decía:
- Oo llores que no hay remedio.

Fine

(Nota. La avería que precede, como así mismo las milongas que envío, no las considero propias de esta región, sino que han llegado a la localidad y aquí se han generalizado, siendo repetidas por casi todos los cantones del pago. -



Localidad - Sofimur - Dpto. Jurim - San Luis
Escuela Nacional N.º 22
Director - Regino Ruiz Fernandez

Danzas populares - con acompañamiento de guitarra -
Gato.

Coplas

Un arbolito sin hojas
Que sombra puede tener
Un amor que no he temido
Que falta me puede hacer.

Si quieres saber con nombre
Pasarias por con jardin
Hallarias con nombre oculto
Con las hojas de un jazmin.

Que es aquello que relumbra
Debajo de aquella piedra
Son los ojos de con negra
Que me estan haciendo seña.

C { Al pasar por el puente Cancion
De Santa Clara,
Se me cayó un anillo
Del ~~medio~~ del agua.

Al sacar el anillo
Saqué un tesoro:
Una virgen de plata
Y un santo de oro. X

De los cien imposibles
Que el amor tiene
La le llevo vencidos
Noventa y nueve.

Esa niña que baila
Merce un beso.
Y el que baila con ella
Que comienda un beseo.

Ese jorón que baila
Baila en ayunas,
Maten una gallina.
Dénle las plumas.

Esa niña que baila
Tan fierna fina,
Parecida a las velas
De mi madrina.

Dale fuerte al talón
Que se acabe de rasgar,
Que para otro bailecito
Tealones no han de faltar.

La potana del cura
Se deshilacha
Por los ojitos negros
De una muchacha.

Darme un racimo de uva
De tus higueras
Que cuando plante parvas
Tee daré brevas.

Si las ingratitudes
Fueran de aceite
Estarías manchada
Constantemente.

Cuecas.

Cujes

Me arimé a tu ventana
Por darte un beso,
Vino la policía
Y me llevó preso.

Señor Alcalde, ay sí,
Por que me lleva preso,
Por que te has arimado
A dar un beso.

Señor Alcalde ay sí
Cuánto vale ese beso,
Veintitrés sablazos
Y un año preso.

Dicen que no hay mas gloria
Que la del cielo,
Y yo por adorarte
Dos glorias tengo.

Dame la mano mía
Dame la mano,
Como se dan la pluma
Los escribanos.

Antenoche paseando
Por calle oscura,
Me alumbraron los rayos
De tu hermosura.

Miña que andais bailando
Por Dios te pido,
Nunca quieras a nadie
Estando yo vivo.

De la ciudad, al norte
Tenía un negro,
Con un bote de arripe
Apapando el dedo.

Aborresco las viejas
Por consejeras,
Que aconsejan sus hijas
Que no me quieran.

A las viejas celosas
Les sé un remedio,
Sentarlas desnuditas
En un hormiguero.

Para querer mujeres
Tengo fortuna,
A toditas las quiero
Y a mi ninguna.

En el mar de tu pelo
Navega un peine,
Y en las onditas que hace
Elli amor se duerme.

Las mujeres, si señores
Son como el alacrán
Cuando ven un hombre pobre
Alzan la cola y se van

Las mujeres, si señores
Estas no tienen cruz
Cuando ven un hombre pobre
Disparan a lo avestruz.



C Jota.

3/4

No hay mujer como mi Juana
 Para coser un vestido
 Lo pega con un pañito
 Ya está el vestido posido.

El amor de mi Juanita
 Es como el de la gallina
 Cuando falta el Gallo viejo
 Cualquier pollo se le anima.

El Lunes me amaneció
 Para mí un brillante día
 Me encontré con el lucero
 Que andaba en ausencia mía.

En ausencia mía andaba
 Por ser un caso forzoso
 Donde estás que no me alumbran
 La clara luz de tus ojos.

Sali lucero sali
 Sali que te quiero ver
 Sali si eres bien constante
 Sali si sabes querer.

Para que me casaría
 Que apuro me correría
 La plata que le di al cura
 Mas bien me la fabricaría.



FOJA EN

BLANCO