FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

SAN LUIS

149

SAN MARTIN

Maestro JUAN PABLO SUÁREZ Escuela Nº 245

Fojas 33

OBSERVACIONES

FOJAS

SIN

REGISTRAR

[0 BIS]

"Costumbres tradicionales"
Localidad - San Martín
Escuela N.º 245
Director Juan Pablo Suárez
Descriptor, narrador, el mismo
Director después de haberlas pre
sociado por varias veces

[0]

Localidad - San Martín
Escuela Nacional - N.º 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona Narrador - Juan Pablo Suárez

1º

Folklore Argentino

Juegos Infantiles

La bolita – La bolita se emplea para varias clases de juegos, tales como: "el allo", "la troya", "la cuarta" y "la enrocada".

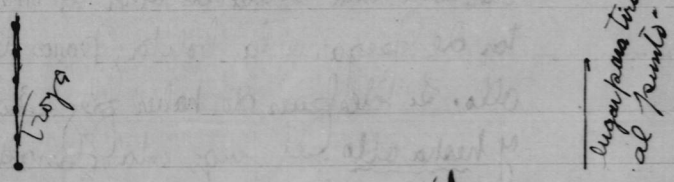
"El allo" – El allo se juega entre dos ó más jugadores. Cuando es entre dos, cada uno provisto de una bolita se retira á varios metros del allo, hecho de antemano en el suelo, e inicia el juego, el que se olvida de decir "trascola", que quiere decir que tira al último, lo que se tira en ese momento es el punto, es decir el que más se acerque al allo. El jugador que gane el punto da principio al juego. Si ambas bolitas están una una de otra, hay que medir la distancia que las separa y si es menor de una cuarta ó una cuarta, entonces el que ganó el punto tira a pegarle a la bolita. Si este iniciador es experto en el juego ganará ventajas, tales como: "con vista menos doble", si gana estas ventajas le tira a la bolita en dirección al allo y ahí puede ganar otras ventajas diciendo: "a lo que se haga", que significa que puede pegar a la bolita ó hechar al allo, indistintamente sin haber cometido faltas; de lo contrario el otro jugador le dirá "sin vista" ó que "corran dos", "le cabe", que quiere decir que debe correr paralelas lo segundo, y lo último que mientras esté una bolita de otra a menos de una cuarta debe tratar de pegar a la bolita, para después recien tener derecho al allo. Si después de haber pegado a la bolita, se tira al allo y hecha allo el juego está ganado por ese jugador y si por lo contrario ha cometido alguna falta de las enumeradas más arriba, pierde el derecho al juego y da principio el contrario quien tendrá que llenar las mismas formalidades para poder ganar –

Con esto consiste el juego llamado "El allo", con sus formalidades y penas –

"La troya" – La troya consiste en hacer una raya en posición horizontal en el suelo y poner sobre ella, bolitas en número de varias, a una distancia, una de otra de 2 á 3 centímetros – Se puede jugar entre dos ó más jugadores. Y lo que se gana ó pierde

son bolitas. Se colocan sobre la raya tantas bolitas como sea por las que se juega, ya sea por una por tres por cuatro por cada jugador, es decir si son dos jugadores y juegan por tres bolitas, deben poner en la raya un total de seis bolitas. — Enseguida con una bolita que llaman "la tinquia", que por lo general es la mejor en manos de cada jugador, se distancia de la troya á cinco mts más ó menos y tiran "al punto", como en el "allo" y el que más se aproxime á la troya ese inicia el juego. Ahora si alguno de los jugadores hechara raya, tiene que tirar de nuevo y si hicieran el mismo punto los dos tiran de nuevo, usando de las mismas ventajas que para el allo. Ganado el punto ese jugador inicia el juego; trata de pegar a una bolita y sacarla de la raya, si la sacare sin cometer ninguna falta, tala, como raya ó sacar varias, sigue adelante, sacando de una por una y si llega a sacar á todas sin cometer faltas ha ganado el juego. Ahora si al sacar una bolita de la raya, queda la tinquia en raya ese tanto se anula y tiene que dejar á ambas bolitas en su primitivo lugar. Entonces inicia el juego el contrario el cual debe observar las mismas formalidades que el anterior y si comete alguna falta sigue jugando el otro así sucesivamente hasta sacar todas las bolitas de la troya. Al final el ganador es el que mas bolitas saca de la troya, sin cometer faltas —

"Las Cuarta" —(1)



(1) Este juego se puede jugar entre dos ó más niños — Para llevarlo á cabo, ambos jugadores deben proveerse de una bolita. Para iniciarlo se tira una bolita á una distancia que pase de cinco mts, a la que se le denomina cuarta. Enseguida se tira al punto en las mismas condiciones y con las mismas formalidades que para el allo y la troya. El que lo ganare inicia el juego, (tratando de pegar a la bolita (al allo) y si lo acierta) le tira á pegar a la bolita del contrario y si le pegare el juego queda ganado — Nota: lo que figura dentro de parentesis, no vale

Ahora si comete alguna falta, como por ejemplo ~~no hacer el ollo~~ ó errar a la bolita del con) llamada Cuarta, entonces el Contrario inicia su juego, tratando de pegar a la cuarta y una vez que lo consigue tambien gana el juego.

"La ensocada". La ensocada consiste en hacer en el suelo un ollo grande, que quepan mas ó menos en él, 8 bolitas. Este ollo se hace en el suelo parejo, ó sino al pie de una muralla. Y se inicia el juego por cualquiera de los jugadores con ésto termino: "tiro una", "tiro dos", ó "tiro tres" ó "tiro cuatro" y asi sucesivamente. Ahora para poder ganar se necesita tener a la ensocada, número par de bolitas, de lo contrario gana el compañero de juego. El perdedor, pierde el derecho de tirar nuevamente como condiciendole al compañero.

"La rayuela". La rayuela consiste en hacer dos rayas horizontales y paralelas en el suelo, a una distancia una de la otra 10 mts por lo menos. En el centro de estas rayas se planta un palo pequeño y delgado y en los extremos se les hacen orejas, las que indican que el "tejo", que cae cerca de ellas, su punto no vale. Los jugadores se proveen de un "tejo", ya sea de piedra, ladrillo, hierro ó plomo. Se inicia el juego al principio por cualquiera de los jugadores y despues por el ganador. La ganancia se obtiene haciendo el mejor punto. El punto se gana, cuando más se acerca a la raya y si consigue hacer raya con el tejo, es un punto que no se lo ganarian, pero si se lo enfatarian o se lo anularian chocandole el tejo. Tambien se gana volteando el palo; el jugador que lo consigue gana doble y si voltea el palo y hace raya al mismo tiempo, gana doble por el palo y además gana la raya o sea el punto.

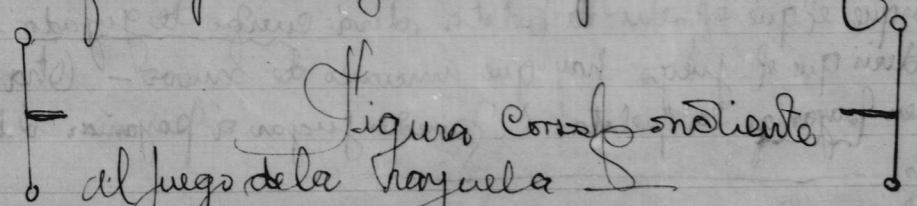


Figura correspondiente al juego de la rayuela

Nota: lo tachado no vale, como lo que figura con paréntesis

"La pelota". Este juego se denomina así, porque es jugado con una pelota de goma. La pelota se emplea para jugar al "bote" y al "saque".

"El bote". El bote se juega entre dos niños. (Ambos) provistos de una pelota y se colocan frente á frente que los separe una distancia más ó menos de 10 metros. Se traza entonces una raya en posición horizontal y ambos jugadores se colocan pisando en ella. Se inicia el juego por cualquiera de los jugadores. El que da principio lanza la pelota al compañero, haciendola picar fuera de la raya, el compañero de juego que está en la otra raya, la tiene que volversela pegándole con la palma de la mano y haciendola picar fuera de la raya del contrario que por equivoco más arriba dije compañero. Ahora se gana cuando no se comete ninguna falta durante el juego, como las siguientes: hacer picar la pelota adentro de la raya, hacerla picar dos ó más veces. En cuanto al pique, es como se arregle; se puede hacer picar, una, dos ó tres veces.

"El saque". El saque se juega entre dos ó más niños. Provisto de una pelota, buscan el campo más apropiado, que por lo general es un piso parejo y una muralla lisa, sin moldura. Lo, en estas condiciones se establecen las leyes ó formalidades del juego con sus respectivas penas. Las leyes suelen ser las mismas del bote, se arregla el número de piques. Una vez acordado esto se inicia el juego. Un jugador tira la pelota á la muralla y la hace botar, al picar en el suelo el contrario le pega con la palma de la mano y la vuelve hacer botar ahora le corresponde jugar al que dió principio quien que proceder como el anterior y así sucesivamente hasta que alguno cometa una falta, tales como pegar á la pelota después de haber dado más de los piques establecidos. Suele presentarse el caso de que, al pegarle la pelota con la mano se hace botar en el cuerpo del contrario, entonces no se comete falta porque el que expelió la pelota dirá: cuerpo de jugador. Quiere decir que el juego hay que iniciarlo de nuevo. Otra ley consiste en payanias la pelota. Se puede jugar á payanias ó lo contrario.

Nota: lo que figura con parentesis no vale

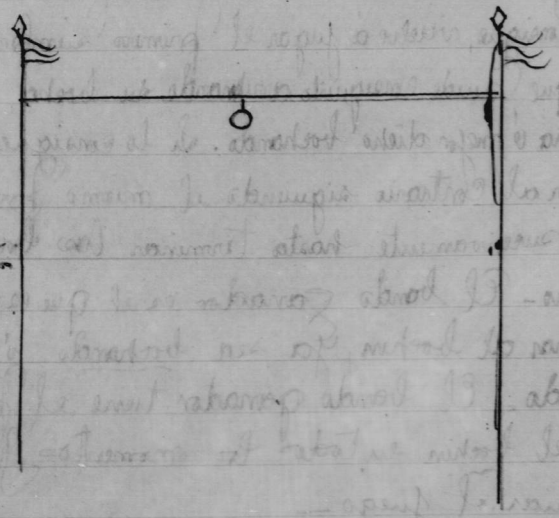
Juegos Populares

Entre los juegos populares, propios de esta zona pueden citarse los siguientes: "las bochas, la sortija, el palo jabonado, la taba, la baraja etc. —

"Las bochas" Para poder jugar á este juego se necesitan 8 bolas de madera, de pino, algarrobo ó quebracho de un mismo tamaño y una bola de la misma madera mas pequeña a la que se le llama bochin, y bochas a las anteriores. Cuatro de estas bochas se rayan y las otras se dejan lisas con el objeto de distinguirlas. Ademas de ésto se necesita una cancha, la que debe tener un largo de 15 mts más ó menos, un hancho de 3 mts y un alto de 10 centimetros el alto es con el objeto de que las bochas no salgan de la cancha. Por lo tanto para hacerla se necesita hacer una pequeña escavación. A este juego pueden ejecutarlo dos ó más personas. Cuando son cuatro pueden dividirse en dos bandos de dos en dos. Para iniciarlo, primero se tira el bochin adelante y a una distancia proporcionada. Este es arrojado por cualquiera de los jugadores. Después de esto se juega al punto. El que larga el bochin, inicia tambien el punto, después le sigue un contrario tratando de disputarle el punto al primero si lo consigue, vuelve á jugar el primero siempre disputando el punto lo que puede conseguirlo arrimando su bocha, ó sacando la bocha contraria ó mejor dicho bochando. Si lo consigue, le corresponde jugar al contrario siguiendo el mismo proceso que el primero y asi sucesivamente hasta terminar las bochas que tenga en la mano. El bando ganador es el que es mas hábil para arrimar al bochin, ya sea bochando ó simplemente arrimando. El bando ganador tiene el privilegio de manejar el bochin en todos los momentos y por consiguiente iniciar el juego —

"La sortija" Otro de los juegos populares y propios de la region ó localidad es el ya citado. El nombre se deriva de que es jugado en una sortija. Para esto se

Primeramente se elige el terreno, procurando que sea parejo y extenso. Una vez que ya se tiene el terreno, en uno de los extremo ó al centro del mismo se plantan dos palos a una distancia de tres metros uno de otro y al extremo superior ó al medio de los mismo se les une por otro palo delgado, transversalmente — Después se coloca la sortija ó anillo al centro del palo transversal de tal modo que, al enclavarlo ya sea con un pedazo de madera hierro ó cualquier substancia quede ó salga con facilidad — Una vez listo todo esto empieza el juego: los jugadores deben proveerse de un caballo. Tratando de que todo apuesto a este juego debe ejecutarlo de caballo — Se inicia por cualquiera de los jinetes: de cien ó más metros de distancia viene el jugador a todo galope, ó á una velocidad que pase del galope natural, en dirección adonde está la sortija y al pasar por entre los dos palos, trata de engarrar la sortija y si lo consigue ha ganado el juego y tendrá el premio que corresponda — Si no lo consigue hace la misma operación otro jinete y después de ese otro y así sucesivamente de tal forma que pueden tomar parte gran numero de jinetes — Con este ejercicio se pone en juego la vista el pulso y la serenidad del entusiasta —



"El palo jabonado". El palo jabonado tambien es un juego popular, pero no local y si provincial. Para llevarlo á cabo se necesita un palo de madera de álamo ó pino de forma cilíndrica de un largo de 7 á 10 metros. El cual se embadurna lo mejor posible con potasa ó sosa de un extremo al otro. En estas condiciones se planta en un lugar conveniente y al extremo superior se le adhiere un aro metálico sujeto al cual se coloca el premio que se desea jugar. Una vez en estas condiciones el palo, empieza el juego por cualquiera de los interesados en los premios. Como es natural es un juego muy difícil, puesto que el jabon es muy resbaloso, pero un jugador entusiasta valiendose de algun ardit, puede conseguir llegar al extremo. Por ejemplo: si lleva tierra ó arena en los bolsillos; tomando puñados de lo mismo puede conseguir hacer el jabon menos resbaladizo y asi conquistarse los premios.

"La taba". Este es uno de los juegos más generalizados en la localidad y lugares adyacentes. Se juega con hueso del vacuno que se llama taba. El cual lo sacan de los vacunos más desarrollados ya sea de un toro ó de un buey, prefiriendo la de este último. Lo que si que a la taba para dejarla en condiciones de poder jugar ó emplearla para el juego hay que arreglarla y hacerla arreglar. Los encargados de esta obra por lo general son los herreros por ser los más hábiles y poseer los mejores herramientas. El arreglo consiste en emparejarle las dos caras, una de las cuales se llama "suerte" y la otra "culo"; ambas caras despues de alisarlas se les coloca una chapa de acero, unidas por el centro del hueso con un clavo del mismo metal. Una vez arreglada la taba, ya está para entrar en juego en cualquier momento, ó mejor dicho es una "taba de ley". El juego se inicia en esta forma: se busca la cancha, prefiriendo un terreno parejo y blando, se trazan dos rayas paralelas, una de otra á una distancia de (7) siete metros y se riega si es posible afuera de la raya. Enseguida se coloca un jugador á uno y otro lado de ambas líneas ó rayas

dando principio al juego cualquiera de ellos. Naturalmente se juega por dinero, cruzandose grandes y pequeñas apuestas. El que tiene la taba en las manos, despues de haberla sayanado un rato la tira por los aires, haciendola caer al otro lado de la raya del contrario porque si cayera adentro pierde el tiro, si cae bien y hecha "suerte", gana pero si "hecha" lo contrario pierde pero si no hecha ni una ni otra cosa no pierde ni gana — Entonces, y en uno y otro caso el contrario contesta el juego y si que en ésta forma y siguen las apuestas, más o menos con estos terminos, "a que gana el que tira", ó "a que pierde" etc. En esto consiste este juego popular tan en boga en toda la republica y que lleva la ruina á muchos hogares, como todo juego.

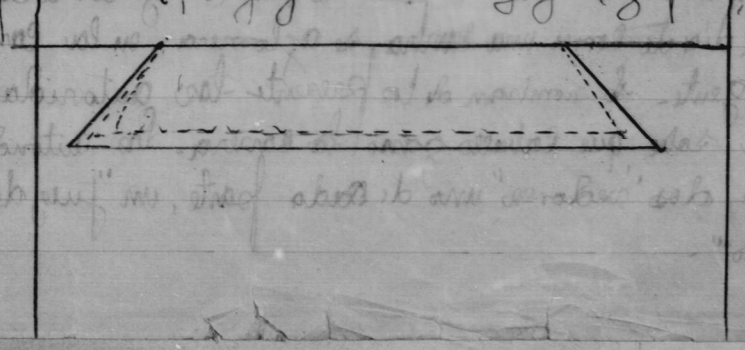
"La baraja". La baraja se juega mucho en este departamento lugares y es tan generalizado que hoy día hasta los niños la emplean para distraerse. Habiendo hombres que se han labrado la ruina con ella y poco la fortuna. Siendo empleada la baraja para juegos tan conocidos de todo demas estaría entrar en mayores detalle. Solo diré que por aqui la emplea para jugar: "al truco", á la escoba", á la vacamba, a la pocaleta y las señoritas y niños juegan al burro, al cucio, al desconcierto, a la mona etc. es son ganas de aprovechar los momentos de ocio.

Carrera de embolsados. Este es otro juego popular y local. Se denomina así porque el jugador va metido dentro de una bolsa instestive las manos de modo que le cuesta mucha dificultad accionar por falta de libertad en las piernas y pies como en las manos. El corredor en ésta forma se expone mucho a los golpes, con dificultad para levantarse, pero si ágil consigue correr sin caidas y consiguiendo esto puede disputar cualquier premio —

(3 (continuación con juegos populares)

"Carrera de tres piernas" Esta carrera toma este nombre porque se corre entre dos aficionados en tres piernas. Para que dar en esta actitud, deben ponerse los que van á correr a la par cruzandose el brazo derecho del uno el izquierdo del otro por sobre el hombro y por atras del cuello de uno y otro. Enseguida un tercero les lía las dos piernas derecha é izquierda de uno y otro que estaran a la par. Quedando por consiguiente una pierna libre de cada corredor y las unidas se cuentan por una formando las tres, de donde se origina el nombre de esta carrera. Dicho en esta forma los corredores, dos ó más parejas estan en condiciones en entrar en accion. Se elije el terreno, que sea muy parejo a la que se le denominará cancha. En la cancha los corredores se paran desde lo mismo que para carreras de caballos, los más ligeros y agiles seran los ganadores.

(4 "Rompe cabeza" El nombre de este juego proviene de que el aficionado si cae al jugar por lo general, se golpea la cabeza. Para poderlo ejecutar se necesita el aparato donde se va á usar. Este se compone de dos palos delgados, de forma cilindrica, de un largo de 3 mts como maximo. Los que se plantan a una distancia de 3 á 4 metros uno de otro. Enseguida se unen transversalmente por un especie de cajon de forma triangular con la cara superior hancha de modo que el aficionado pueda andar sobre él, ya sea parado ó de rodillas, este va unido a los palos por medio de un eje. Se instituye premios para el que consiga andar sobre él de un extremo al otro sin caerse. Para esto se necesita algo de equilibrio ó saber mantenerse, de lo contrario siempre se pierde. Porque por ejemplo el equilibrista al pretender cruzarlo no resante el peso proporcionalmente el cajon jira sobre el eje y el golpe es seguro.



Otro festejo de carácter popular y que sabe acumular, no pocos millones es la "hiera", y la "doma de potro". Como estos son lugares donde se vive puramente de la crianza de ganado vacuno, caballo y yeguarizo, la hiera de los mismos, que se efectúa todos los años más ó menos a la misma fecha, da lugar a la preparación de un festejo popular en torno del cual se reunen numerosos paisanos montados en lindos caballos enjaezados con las mejores prendas, donde no falta por supuesto el lazo y la "boliadora"; por si se encabrita algun bruto; entonces un paisano, mocetón robusto, hace alarde de sus habilidades como hombre de campo, ya sea "pealando" ó tomando al animal de donde se le viene, poniendo con esto de manifiesto su destreza en el manejo del lazo. - Unas de estos festejos la hiera, doma de potro, viene el baile y no poca veces, la hermandad, porque el hacendado, hombre rico por supuesto y típo campechano, trata de obsequiar lo mejor posible a los invitados y comedidos.

Carreras de Caballos. - Este es uno de los juegos populares más en boga, por estas zonas, los cuales se celebran en tiempo de Invierno, casi Domingo á Domingo y todo día feriado, las fiestas patrias 25 de Mayo y 9 de Julio. Creen que esta costumbre viene desde la más remota antiguedad y se sigue trasmitiendo de padre á hijo, porque en estos festejos concurren unos y otros. - Casi se puede decir que es uno de los medios sociales de esta gente. - Para poder correr una carrera se necesita primeramente la cancha, que sea de 100 mts arriba, hasta 400 si el terreno es parejo. Se demarca donde se ha elegido el terreno en linea recta y después se empareja y se le hace al medio un bordo, para separar un caballo de otro y evitar que se junten cuando vayan corriendo. - En las carreras se trata de probar la velocidad de los caballos. El caballo criollo es más veloz en un tiro corto, por ejemplo en 200 mts mientras que el mestizo ó el puro es más veloz en tiro largo. - Llegado el día de correr una carrera se aglomera en la cancha gran cantidad de gente. - Se nombran de los presentes las autoridades que han de fallar sobre que caballo ganó la carrera. Las autoridades son los siguientes, dos "vedores" uno de cada parte, un "juez de cancha" y un "tercero".

4º

Enseguida se buscan los ginete ó corredores, los cuales deberán ser personas de confianza y que tengan un peso de 60 á 65 kilo. Ahora hablo en esta forma "hayan el tiro" ya sea 200, 250 ó 300 mts. Suponganos que fueran 200 mts. Suben los ginetes; entonces el Juez de carrera dice en voz alta, la ganancia es al "fiador". Se colocan los redores en la raya que se ha hecho á propósito y el tercero en la misma línea. Los redores deben estar ubicados en tal forma que el redor de tal caballo debe ponerse del lado que corre el contrario. El Juez de carrera, autoridad suprema de este acto, sigue a la par de los corredores y les indica cual es la raya "lanzadora", es decir después de saber cual es la "perdedora". Empiezan á "partir" los caballos, primero dan tres galopes y después siete partidas fuertes, hasta conseguir igualar los caballos. Si hasta las siete partidas no han "lanzado" la carrera el Juez les dirá "les doy tres partidas más de varate" y si no "largan" a las tres, el Juez se pone enérgico les dire "que los vá hacer largar á bandera" y si llega este caso les mandan que hagan otra "partida" y si llegaran á pisar la raya lanzadora los dos caballos á á pasarla, vayan ó no igual, vaya la bandera y la carrera está lanzada; si alguno se queda por cualquier circun

tancia, y el otro há pasado la raya ganadora, la carrera se da por corrida. Entonces el Juez viene, y en secreto le pregunta a un vedor "que cual caballo ha ganado", y lo mismo hace con el otro vedor, si lo que dicen los vedores coincide, se da en voz alta la sentencia de la carrera. De lo contrario hay que apelar al tercero y recien dar el fallo. Otra ley que tiene esta clase de juegos es que si al venir corriendo dos caballos, uno se pasara al lugar por donde corre el otro, la carrera la pierde este aunque pase la raya ganadora adelante del contrario. Si al ir corriendo un caballo se salsa al campo, tambien pierde la carrera y asi por el estilo.

1º

"Juegos de sociedad"

Entre los juegos de sociedad, propios de la localidad algunos, y otros de carácter nacional ó provincial, pueden citarse los siguientes: juego de prendas, sentencias, cédulas de San Juan, gran bonete el gallo ciego etc.

"El juego de prendas" - A este juego se le domina "al anillo" quizás por la razón de que se juega con un anillo. Para jugarlo se necesita la participación de varias personas ya sean hombres mezclados con mujeres ó niños en la misma condición. Se inicia del siguiente modo: el hombre ó mujer que da principio se provee de un anillo y lo coloca en las manos puestas en actitud de bicadosa, los demás jugadores deben estar también en la misma actitud. Empieza entonces á correr el anillo; cuando llega adonde hay uno de los aficionados, le hace abrir las manos de tal modo que no mueva los demas si lo dejó ó no lo dejó en manos de ese jugador y la misma operación la repite con todos los demás; luego que ha terminado está en la misma actitud que cuando empezó, designa á uno de los jugadores para que diga en manos de cuál ha dejado el anillo y si acierta gana el juego, de lo contrario, pierde una prenda que la recogerá al último por la persona designada al propósito. Si no acierta este jugador, le corresponde adivinar donde está el anillo al jugador que le sigue por orden y si lo tiene él, se pone de pie y hace ver el anillo, por lo tanto también ha ganado. Ahora le corresponde á él hacer correr el anillo y se repite el juego, lo mismo que al principio, hasta conseguir que deban prenda la mayor parte de los participantes. Enseguida viene la segunda parte del juego á la que se le llama sacar prendas. Para esto se nombra un juez, en quien se depositan las prendas y quien aplicará las penitencias del caso. Coge una prenda cualquiera y la levanta en alto preguntando, ¿Quien conoce esta? ¿de quien es esta prenda? El dueño entonces se pone de pie y sentado contesta que es de él, el juez le dice entonces si la quiere sacar y si le contesta el dueño que sí, el juez le pregunta ¿Cómo la quiere sacar? Entonces el interesado responde, con lo que Ud me mande y lo que ordene el juez tiene que hacerse.

Las penitencias suelen festejarse con grandes risotadas, con gran algarabía por parte de todos los jugadores, tales como las siguientes: "Poner las cuatro patas en la muralla", enamorarse de un puente, servir de mostrador, hacer una adivinanza, bailar una cueca, ó un gato, ó cantar un estilo. Todo debe ser ejecutado al pie de la letra, porque de lo contrario no le entregan la prenda. Un jugador que no es experto, no sabría poner las cuatro patas en la muralla y sin embargo modo más fácil, se toma una silla y se coloca afirmando con las patas en la muralla y el mandado está hecho. Igualmente no sabría enamorarse de un puente, pero si es experto sale del trance al momento, busca dos niñas y las hace pasar frente á frente tomadas de las manos y el penitente empieza a hacerle el arco | así en el orden puede cumplir con las penitencias. Ahora si por cualquier causa se rehusa á cumplir lo mandado se manda á la "berlina", es decir se queda afuera y no se le da participación en el juego. Con esto queda explicado lo referente á juego de prenda.

"El gallo ciego". Este juego se ejecuta entre varias personas y por lo general lo hacen niños. Para esto uno de los jugadores tiene que hacer el papel de gallo ciego, y los demás están ó quedan libres. Cualquiera de los jugadores le vienda los ojos con un pañuelo al gallo, de tal modo que no pueda ver. Entonces los demás lo rodean y á una voz le preguntan al gallito, que anda en actitud de que busca algo. ¿Gallito ciego, Qué se te ha perdido? el gallo contesta: una aguja y un dedal, entonces los demás en coro le responden, nosotros las tenemos y no te las queremos entregar. Entonces el gallo empieza como enojado á saber si puede atrapar algún jugador y si lo consigue gana el juego. Después y si ha atrapado á algún jugador a ese le correspondería hacer el papel de gallo ciego y así sucesivamente, hasta que terminen de jugar, siguiendo siempre el mismo proceso.

"La Lotería". Este es otro juego local y de carácter social, que se usa sobre todo en largas noches de invierno. Para jugarlo se necesitan cartones y bolillas. Cubos enumerados de uno á noventa. Los cartones son de diferente colores para que de este modo no haya confusiones. Las bolillas pueden ser de madera ó de carton ó cualquier otra substancia.

(Continuación con Juegos Sociales) 8

La enumeración de los cartones va en tal orden que juntos llegan á formar sucesivamente hasta noventa. Pero esto no quiere decir que un carton blanco no haya los mismos números que un azul ó un verde etc. Los números están escritos en línea vertical, reservando una casilla para cada uno. Los números que se van cantando se marcan con los granos de maiz ó porotos. Los bolillos tambien están enumerados hasta noventa. Uno de los jugadores, empezando por orden en que están sentados canta los bolillos los que previamente han sido colocados dentro de una bolsa de género. El número que salga se marca por el jugador que lo tenga, si á un jugador le salen dos números en línea orizontal en sus cartones canta terno, y si son cuatro, cuaterno y con los cinco números orizontalmente marcados, gana lotería. Con lo que el juego, queda ganado y hay que iniciarlo de nuevo en la misma forma que se dió principio.

Localidad – San Martín
Escuela Nacional – Nº 245
Director – Juan Pablo Suárez
Persona narradora – Carmen P. de Sosa
Edad de esta persona – 88 años
Es conocida por otro – Si

Ceremonias con que se solemnizan ciertos acontecimientos, como matrimonios, muertos etc. – Matrimonios – Antiguamente y digo antiguamente porque esta costumbre ha desaparecido por completo, un matrimonio se efectuaba del modo siguiente: no habían en ese tiempo juezes de lo civil ó jefes del registro civil como se les denomina ahora, sino un "notario" que desempeñaba este papel. Una persona interesada ó el hombre interesado en contraer matrimonio se presentaba nueve días antes de la fecha fijada ante el notario y exponía sus deseos; el notario publicaba ó llamada al público por otros tres veces dentro de los nueve días, comunicandole que el objeto del llamado era participarle que dentro de tanto días se efec

luaria el enlace del Joven Tanto" con la Sta "tanto" y que deseaba saber sino habia alguien que lo impidiese si lo habia y eran atendibles las razones de la impidiendo el Casamiento no se efectuaba, de lo contrario se efectuaba y era bendecido por un religioso que tal como se usa actualmente —

Supersticiones religiosas

El fanatismo "Vamos" 10

Es curioso risible y al mismo tiempo digno de los mayores y multiples comentarios, el efecto que produce en esta pobre gente el fanatismo en materia de religión, que si bien es cierto que yo soy uno de los menos autorizados, para abordar tales asuntos y para discutirlos en sus diferentes caracteres tan complejos á mi escaso entendimiento, no puedo perdonar esas manifestaciones tan absurdas, tan disparatadas que hacen crisis en gentes que viven en estos lugares. –

Quizás las presentes generaciones, ó generaciones modernas, no sean las culpables de semejante ignorancia, deben haberlas heredado de sus antiguos abuelos, tan rudos como ellos y talvez más, y que á fuerza de machacar en falsedades, porque razones que la justifiquen no se conciben, lograron infiltrar en el corazon de sus hijos, el fanatismo religioso, tan contrario a la razon y en pugna con el sano criterio, con el buen discernimiento y con las buenas maneras de juzgar las cosas, por el verdadero lado, es decir por el lado

lado racional y lógico—.

Con este continuo machaqueo repito y con esta diaria predica, ayudada por el temor que les inspiraba, el relato de cosas extranaturales y que no existen como "los cuentos de brujas", "la aparición de almas en pena", "el silbido de espíritus malignos", "la existencia de lo llamado duendes", que tanto temor inspira a los niños; como también la antigua obediencia de hijo a padre tan rígida tan terca, que, en lugar de formar buenos hábitos en los niños los hacen unos desnaturalizados é infelices; es que el fanatismo se apodera de ellos, convertiéndose en carne de la misma carne, alma de la misma alma, formando una segunda naturaleza.— Naturaleza que como es natural es muy difícil corregir, puesto que ha nacido con ellos, se ha formado con ellos y ha fructificado en ellos, dando sus insaludables frutos, como todas las pasiones bajas, mediocres y mezquinas, ante las cuales todo esfuerzo sano es impotente, estrellándose lamentablemente contra una valla, un obstáculo insalvable y que tiene tan hondas raíces en ellos,

que costaría tanto arrancarselos como desarraigar una encina segun el proberbio.—

Frecuentemente he intentado está prédica sana y de carácter netamente moral, sobre la cual está basada la religión, pero debo confesarlo todo esfuerzo, toda acción benéfica, regeneradora, saludable, ha sido impotente y he fracasado haciéndome enemigos no pocos y mereciendo las tachas más variadas y sarcásticas, hijas de sus almas viciosas enfermas y poco cultivadas y para evitar esto considerando que mi profesión es un apostolado cuyo fondo es la moral, y que tiene como base la cordialidad y la más amistosa armonía, he desistido de este objeto, limitandome á observar y juzgar por escrito inédito como lo hago los fines á que son llevados.—

Entre las creencias más extravagantes y supersticiosas figuran las siguientes: ellos creen en la fatalidad de la fecha 13 y del día martes, quizás por aquello que dice, "El martes no te cases ni te embarques;" porque razon no invocan de ninguna clase, sino que ellos creen á ciegas, el alma de los muertos, tambien para ellos exis

rra un misterio, sucediendo no pocas veces, que se sienta su presencia, revelada en sibilos, pasos y golpes en puertas y ventanas, cuando no ven su figura en lugares sombríos; el canto de las aves á ciertas horas de la noche, también pronostican algo novedoso; los cuernos de la luna también tienen su significación y de la misma dicen que en tal ó cual fase se puede ó no tomar un remedio, en fin todo lo que ellos ignoran le atribuyen un origen y una influencia sobrenatural, debido á esa pasca ignorancia, ó esa enemiga del progreso, de la civilización y que conduce solo á la barbarie.—

Este artículo ha sido sugerido por un hecho casual. Resulta que una muchacha joven, parida de facciones que dejan traslucir indicios de sangre europea por el color de la piel, ojos azules y soñados de mirada lánguida y de aspecto sonámbula cuya advocación religiosa es por la "Virgen del Rosario", hizo una promesa "que si llovía dentro de tantos días le rezaba una novena" trayendola de una distancia más ó menos de 15 Kilómetros. Dicho y hecho, dentro del plazo fijado

cayó un fuerte aguacero, el que fue atribuido á "Milagro" de la "Virgen". "Todo puede ser y nada también". Yo creo que ha llovido porque estamos en épocas de lluvia y como por casualidad llovió en uno de los días del plazo, fue atribuido á un "Milagro", no por esto valla á creerse que yo hago éstas manifestaciones por espíritu de atacar á la "Virgen", nada de esto, yo soy enemigo de hablar de lo que no entiendo. —

Como es natural hecho el "Milagro" á pagar la manda. Traen la "virgen" y rezan la novena, traen á la ola. Como la distancia de donde habrá que traerla era larga, habrá que ir á caballo, así lo hicieron, saliendo un día determinado en rumbo al "Convento" á falta de otro vocablo. Ese día se prepara una tormenta y amenaza llover, enseguida la nube se hace más densa y después de unos relámpagos y truenos, se descarga una furiosa manga de piedra de un tamaño nunca visto y de un peso de 600 gramos, pasado esto nadie se animó á decir que estos eran "Milagros de la Virgen", por supuesto no muy alagüeño, si así fuera la titulada influencia de la "Virgen", hubiera quedado

latas arriba, pero como estas son otras que obedecen á agentes atmósferos, tales como los cambios bruscos de temperatura etc, la reputación original queda firme en su puesto.—

Llegada la tar de á la hora en que el sol se oculta tras el horizonte, se presenta ante mi vista un cuadro homérico, se sienten redobles de tambor, como cuando los soldados marchan obedeciendo al llamado de la patria; las mujeres y niñas chicas como adultas iban y venian presas del mayor entusiasmo y alegría, el ruido se acerca, aunque algo discordante, el redoble enardece los pechos y llena de júbilo el corazón. Yo mismo me sentí transportado á regiones ignotas y desconocidas que embargaban mi espíritu y ante mi memoria desfilaron uno tras otro recuerdos de antaño.—

Por fin aparecen los causantes ó personajes del cuadro ¿Que habrá sido? Sue era el momento que llegaba la tan malagosa arizen" acompañada de un cortejo de mujeres y hombres en peregrinación de santa mansedumbre hasta la tan deseada Palestina.

Ya ha empezado la "Novena" y noche tras noche se siente el redoble del tambor en el momento que está por empezar, quizás lo hacen para suplir a las Campanas en este momento de escasez de metales y sin cesar desfilan los fieles Creyentes o feligreses de alma tan inocente, de hechos tan rudos y de civilización tan escasa, quizás viven como en tiempos de nuestro Padre Adam, ante la "Virgen" de su adoración"

Localidad - San Martin
Escuela Nacional - Nº 245
Director - Juan Pablo Suarez
Persona narradora - Carmen R. de Sosa
Edad de esta persona - 88 años
¿Es conocida por otras? Si

Supersticiones relativas á brujerías - Hay por aca personas que creen firmemente en la existencia de brujas, es decir personas que tienen poder sobrenatural para hacer el mal ó para conseguir lo que ellas desean. Por ejemplo con solo mirar una persona de estas hechiceras, á otra, le hace mal. En el rastro tambien se cree que hacen mal etc. Llega esta superticion a tal extremo, que se cree que hay brujas que vuelan. Por las noches las personas que tienen estas creencias, si sienten un grito por los aires ya sea de pajaro ó que se asemeje a ave acuatica ellos dicen "por ahi pasa una bruja" entonces al grito le contestan "volved el Sábado ó por sal" y si el Sábado llegara a venir una mujer a pedir sal conseguida es indicada como bruja. Y no debe prestarse

le sal, sino darle la plata para que la compre en otra parte. Hay momentos dedicados en conversaciones que versan sobre la brujas y si por casualidad esta conversación es hecha en día Marte, la persona que la haría, sin acordarse del día, se sorprende y dice "Cierto que es Marte" y cree que puede hacerle mal la persona sobre quien estaba acordandose, pero para salvar este peligro dice sobretabla: "Hoy es Martes y mañana tambien" y el temor desaparece. Se cuenta tambien que las personas que se cree como brujas, poco rato miran a la cara y cuando dan la mano el dedo pulgar lo ponen hacia abajo cruzando figurando la cruz. También se dice que no acostumbran á comer cebollas. Se cuenta tambien que una mujer hizo mal a una familia entera; el qual consistía en una enfermedad que les hizo venir, consistente en que esas personas empezaron á orinar y nunca terminaron hasta que murieron. Sobre las brujas que vuelan se dicen que se dificuman en forma de un pajaro negro y da gritos, imitando á calitos, niños pequeños etc. y que rodea la casa perseguida, volando muy abajo y dando aletazos en las murallas, puertas etc, los perros al sentirlos empiezan á ladrar.

Localidad – San Martín
Escuela Nacional – n.º 245
Director – Juan Pablo Suárez
Persona narradora – Carmen P. de Cosa
Edad de esta persona – 88 años
¿Es conocida por otros? – Sí

Fantasmas, espíritus, duendes – Entre los fantasmas que han sabido aparecer por aquí podemos citar algunos en forma de animales uno en forma de "Chancho", otro en forma de "Chivato", otro en forma de un "perro negro y chico". Y finalmente la viuda – Esto le salen por lo general a las personas más corajudas y que andan á altas horas de la noche – En un tiempo apareció la "viuda". El pánico de la población era terrible y mayor el de los viajeros – Aparecía en un solo punto – al cruzar el viajero se le ponía por delante y empezaba á aumentar de tamaño y estirar algo así como una mano hacia adelante, de impresión el viajero perdía el conocimiento y caía, quedando dormido hasta el día siguiente, cuando despertaba, se encontraba de qué

habría sido saqueado, y ésta operación la repetía la viuda con todos los viajeros. Algunos más sangre fría iban expresamente armados á matar la viuda. Le salía lo mismo y por más tiros que le disparaban corrían igual suerte, algunos alcanzaban á tocarla y decían que vestía como con un traje de goma. Ha. Esta viuda salió largo tiempo, hasta que consiguió su intento y desapareció. Los duendes se les denomina a los nacidos, muertos sin los auxilios de los sacramento. Se dice que estos vagan eternamente. Otro fantasma del cual se habla en este barrio es el "Chancho" el cual se aparecía segun versión del señor José Blanco vecino de 66 años de edad, de esta localidad. Lo refiere en ésta forma que, estando en casa de una familia vecina, de apellido Díaz, una noche oscura sintieron en el patio de la casa, los gruñidos de un chancho, les extrañó á todos los presente que eran varios hombres y salieron a verlo. En eso sintieron que lo corrían los perros dando fuertes gruñidos. Ganado al monte gritaba á gruñir como si estuviera arriba de un arbol y los perros siguieron ladrandole, fueron a verlo, para ver en que consistía tal apariencia y se encontraron sin poder dar con el autor de tales gruñidos. Esta aparición fue presenciada por numerosos testigos

3

3

Localidad - San Martín 16
Escuela Nacional - Nº 214
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Carmen R. de Loza
Edad de esta persona - 88 años
¿Es conocida por otros? - Si

Supersticiones relativas a la muerte, juicio final etc. Cuando muere una persona allegada a la familia, en un lugar lejano, hay signos que demuestran el momento del deceso, tales como: un silbido, golpes en la puerta ó ventanas, crujidos de las varas ó tijeras de los techos de las casas, todos estos signos son oídos en el mismo momento de haber fallecido la persona del caso - Cuando es un angel el muerto hay la costumbre, aunque algo desaparecida, de al velarlo, en lugar de rezarle como a los difuntos, se les baila, la primer noche en casa de los padres, la segunda en casa del padrino, y la tercera en casa de los parientes y recien se le da sepultura - Esto se hace para que suba al reino de los cielos y forme en el Coro de los angeles

Localidad - San Martin
Escuela Nacional - Nº 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Carmen P. de Tosa
Edad de esta persona - 88 años
¿Es conocida por otras - Si

Supersticiones relativas al juego: Para tener siempre suerte en el juego de azar, hay la costumbre de que la persona que practica este vicio, alumbra una Calavera es decir una cabeza humana pero en tal forma que nadie sepa de ello porque de lo contrario no surtirá efecto. Llegado el día destinado para jugar, el jugador de profesión, lleva á cabo su ceremonia de practica, encendiendo una vela al cráneo humano de su devoción y se vá á jugar con la firme creencia de que ganará; la única precaución que tendrá es que el tiempo empleado en jugar tiene que ser igual al de la duración de la vela encendida.

Para las niñas de gallos hay una creencia tambien para poder ganar, consistente en que el día

fijado para la riña el jugador creyente en tal remedio lo pone en práctica de este modo: engrasa lo mejor posible y lo menos visible que se pueda, abajo de las alas y cerca del tronco de las muñecas del gallo que va á reñir y lo lleva a la cancha destinada para la pelea. Empieza la riña y después de haber peleado un momento los gallos y hallarse cansados, tienen la costumbre de esconder la cabeza abajo de las alas del contrario y cuando toman el olor á grasa de zorra disparan dando gritos, quedando triunfante el gallo engrasado —

Localidad – San Martín

Escuela Nacional – N.º 245 18

Director – Juan Pablo Suárez

Persona informadora – Carmen P. de Cava

Edad de esta persona – 88 años

¿Es conocida por otras? – Si es conocida

Supersticiones relativas a faenas rurales – A las gallinas, para preservarlas de una enfermedad llamada "moquillo", se les atraviesa una pluma mojada en aceite por atras de la nuca – Al ganado cuando se agusana, se le puede curar de palabras, para esto hay que saber el pelo, lugar enfermo, donde pace y donde bebe y con esto dato más la ceremonia correspondiente, los animales atacados sanan misteriosamente, sin necesidad de fluidos. Lo unico que hay que tener la precaución de no ver el animal hasta los 3 días, porque de lo contrario la cura no surte efecto – De este mismo modo se cura la cucaunca que ataca a las sementeras y que causa tanto estrago en el maiz, etc Estas curas se hacen en las primeras horas de la madrugada, ante que salga el sol –

La persona entendida en esto se provee de una vela encendida y entra a la chacra atacada procurando que no haya personas mirones. Va con la vela á una esquina de la chacra y previa una ceremonia apaga la vela y esta misma operación la repite en las cuatro esquinas de la chacra, enseguida sale y cierra la puerta, la que no será abierta, sino después de los tres días de estilo. Para evitar las chacras de las heladas hay la costumbre de que antes de empezar a helar, a la oración y al alba se hace humo en la chacra y esta se salvará de los efectos del hielo. Si a un viajero en el camino se le atraviesa una zorra es presagio de mala suerte, para evitarlo diciendo estas palabras: "Suerte zorra".

Localidad — San Martin
Escuela Nacional — Nº 245
Director — Juan Pablo Suarez
Persona narradora — Carmen G. de Sosa
Edad de esta persona — 88 años
¿Es conocida por otros? — Si es

Supersticiones relativas á animales — Son numerosas las supersticiones en lo relativo á animales, podemos citar las siguientes: Si hay una persona enferma, ya sea paralítica, reumática, gotosa, etc, el enfermo no tiene más remedio que hacer pillar un venado vivo y montarlo á caballo, después de lo cual se largan este animal se muere y el enfermo sana — La ampalagua dá caza a los roedores y á algunos carnívoros, gracias a un poder sobre natural que posee, consiste en una atracción por intermedio de la respiración, dicen que es tan potente la respiración de este animal que atrae á sus presas, sin emplear otro medio para conseguirlo — Del venado guanaco se dice que mata con mucha facilidad á los víboras, para esto les hace un círculo de baba donde los va encuentra durmiendo, quedando por la v

tanto enervados. Cuando se despiertan, al encontrarse en esta forma, empiezan á golpearse, hasta que mueren - Dicen la zorra se dice que tienen poder para cazar a los gatos. Donde los encuentra, el gato, ya no puede disparar y empieza á gritar desesperadamente y retorcerse hasta que se entrega en boca de la zorra quien le da muerte sin trabajo ninguno. Una vaca que sale de la represa ó de la aguada donde bebe, si al irse estira una pata y hace sonar las pezuñas son señales que llovera muy luego - Un asno que rebuzne, corcovee y se encabite por si solo, atorando un largo rato ó aunque sea poco, tambien anuncia lluvia - Y asi por el estilo podriamos citar numerosas otras las cuales son corriente en estas localidades

Localidad - San Martín
Escuela Nacional - Nº 215
Director - Juan Pablo Suárez
Persona Narradora - Carmen P. de Sosa
Edad de esta persona - 88 años

Supersticiones relativas a plantas y árboles. Sobre el molle dulce, del cual se saca una bebida que se llama alojado de molle, hay la creencia que durmiendo una persona bajo de él en tiempo de verano, enseguida se le cubrirá el cuerpo de un sarpullido, llamado carasha que le afectará gravemente la piel. - Del maíz de escoba se dice que sembrándolo en una chacra de maíz ó de trigo es suficiente para que esta siembra esté salva de plagas, tales como el granizo y la langosta, lo mismo se dice del mirasol de Castilla. - De la planta de alcallota se dice que sembrándola al lado de una zapallo, trata de denominar la alcallota a su enemigo, porque que es muy envidiosa. - Así por estilo hay mile de supersticiones sobre estas plantas, pero ninguna con interes.

Localidad - San Martin
Escuela Nacional - Nº 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Carmen P. de Losa
Edad de esta persona - 88 años

Juego fatuo - Luz mala - Aquí es creencia corriente que la luz mala proviene ó que es producida por espíritus malignos - Para librarse de ello, la persona que se le aparece, debe si lleva cuchillo, ponerlo en cruz y que es suficiente para que desaparezca. Tambien se cree lo siguiente para conseguir este fin: aparecida la luz, ya sea á un ginete, peaton ó vizcacha, Quiki etc, hay que inmediatamente hacer una gran fogata de fuego y entonces la luz no se arrima y desaparece como por encanto - La persona narradora de esto, cuenta que en barrio denominado "San Roque" de esta Provincia, hubo un hombre que hizo un cercamiento consistente en un Oratorio para el Santo de su devoción "San Roque"

En eso lo sorprende la muerte y no pudo cumplir, desde entonces en adelante ~~[illegible]~~ cerca de la casa del muerto empezó á aparecer una luz, la que fue vista por todo el vecindario y lo que se dijo á este respecto fue: de que el alma del muerto andaba en pena por no haber cumplido el ofrecimiento y que aparecía, haber si los hijos hacían el trabajo y sinó lo hacían dicha alma vagaría eternamente sin entrar al reino de los cielos.
Otra creencia que hay a este respecto, es que, en el lugar donde aparece una "luz", un hombre de coraje, puede arrimarse a ella y si es algo maligno, cuando vuelva a la casa, vea luz de vela, kerosene etc se descompara y caerá al suelo; de lo contrario no es nada malo, entonces se hace una señal donde aparece y al día siguiente con una herramienta se hace una escavación en ese sitio con la seguridad de encontrar plata enterrada ya sea en botijas etc, ó sinó objeto del mismo metal como Crucifijo

Denomina por aquí, hay una creencia que á base de la cual se puede evitar que caiga la piedra sobre un determinado punto, zona ó región, consistente en: formado el nido de piedra, sale la mujer creyente con una hacha y un poco de ceniza y empieza la ceremonia diciendo; "en nombre de la santísima trinidad", y hace una cruz en el aire con el hacha, en dirección de la tormenta, luego hace una cruz en el suelo y le echa ceniza, enseguida repite lo primero hasta enterar el número de tres veces y al hacer la ultima cruz y echarle la ceniza ladean el hacha para un costado es decir para donde desean que se recoste la tormenta con piedra y el efecto esperado por la persona dicen que es un hecho -

Localidad - San Martín
Escuela - Nº 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Carmen P. de Loza
Edad de esta persona - 88 años

Supersticiones relativas á fenómenos naturales: - Los eclipses. Es creencia corriente en esta localidad, desde largos años atrás, que cuando aparece un eclipse de luna ó de sol ya sean parciales ó totales se hacen alrededor de él miles de conjeturas: unos dicen que son anuncios de "seca", otros que son anuncios de pestes y epidemias, tanto para las personas, como para los animales. Y finalmente hay otros que dicen que son augurios de próximas guerras. Lo que se dice de los eclipses, suelen también aplicarlo a la aparición de un cometa y á veces al rededor de la aparición de este último suelen entretejer leyendas más fantásticas

Localidad - San Martín - 24
Escuela Nacional - Nº 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Máximo Quiroz
Edad de esta persona - 68 años
Si, que es conocida por otros -

Pronunciamos y modismos — Hay algo como pocos intelectuales en la gente de estos barrios puesto que saben pronunciar las palabras y aplicarlas y sin embargo no lo hacen — Por ejemplo en lugar de para acá, dicen paca; en lugar de para allá dicen, palla; en lugar de á malas dicen malalla; en lugar de hora dicen lora. en lugar de ahora dicen acora y otros aura; en lugar de ahí dicen ahicito; en lugar de perro dicen Choco en lugar de armario almario; en lugar de colchón dicen cama — en lugar de nudo dicen ñudo en lugar de barriga dicen panza — en lugar de fuego dicen fuego y las aves de corral les llaman puramente gallina y raro de esto a las demas animales también les llaman aves — a las liebres, vizcacha,

avestruces, guanacos, gamas, venados, quirquincho etc a todo esto les llaman aves en general, es decir aves del campo; como ellos sa ben que se les dan caza, creen por esto, que todas son aves — En lugar de preste dicen presti, en lugar de avisé, avisi etc | asi por el orden podis enumerar una sinfinidad de provincialismos que se estan usando á cada paso tales como: presada en lugar de prasada, cubyas en lugar de cabyas y otro dicen calchas — a los talero le suelen decir chicoti, a las espuelas llaronas al barbiju, barboquejo ó retranca

Localidad - San Martín
Escuela Nacional - Nº 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Máximo Quiroz
Edad de esta persona - 68 años
Se que es conocida de otras -

Modos, modismos, provincialismos, voces infantiles - Es una costumbre corriente y casi hecha carne en algunas personas de esta región en poner apodos a los demás y cuando se comenta jocosamente algo, es porque se está tratando este tema en medio de amigos ó familia - Quizás debido a que son personas ignorantes y que no tienen temas sobre que hacer versar una conversación - Porque efectivamente el ingenio de esta gente está muy poco ejercitado y de ahí que les guste lo vulgar lo rutinario que tan mal efecto produce en otros y debo decir que hay algunas personas especialistas en estas cosas cuando aplican un sobrenombre lo hacen cazado y muy remejante -

Por ejemplo aqui hay un hombre que es muy parriente, a este se le llama el manzito — Hay otro que es nervioso y se incomoda por cualquier cosa, a ese se le llama el resecado ó el palomin — Hay otro muy comerciador y algo informal en sus trabajos y negocio a este se le llama el varullo, el Charlita; otro individuo es muy economico que hace desembolsos muy melódicos a ese le llama el Apretado; hay otro muy generoso, a ese se le denomina el mano suelta; otro hay que siempre procura vivir de los demás, a ese se le llama el ganero logrero ó Chupa sangre etc — A otro le dicen el siete mesino porque es vago de estatura — a un alto le llaman el arbolito — a un flaco le llaman el rata — A un hombre que es vago, negro y nariz aplastada le llaman el matuasto — A un alto, fuerte muy largo y luego grueso le llaman el Chique y asi por este estilo hay poco hombre o mujeres y á veces familias intejas que tienen apodos, los hijos los heredan de los padres —

Localidad - San Martin
Escuela Nacional - Nº 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Máxima Quiroga
Se, que es conocida de otras
Edad de la Persona - 68 años

Tribus indígenas - Entre las tribus indígenas de la región, ó que han salido habitar esta región tenemos los "Comechingones", que aun hay rastro de su existencia primitiva por estos lugares. De la religión que profesaban nada se sabe por estos barrios, pero no hay duda que adoraban el Sol. Las costumbres que tenían eran de vivir puramente del pillaje del saqueo y del asesinato. Hacían correrías, montado en lindos caballos que ellos mismos amaestraban y que los manejaban sin necesidad de freno ni riendas. Asaltaban las habitaciones de pacíficos moradores y arrebataban las haciendas, dando muerte á los hombres y robándose las mujeres, los niños tambien eran sacrificados. Solo se salvaban los que vivían en lugares de sierras, puesto que ahí

se refugiaban y los indios no penetraban, puesto que sus caballos eran muy vaquales – Asaltaban también tropas de carros y carretas, dando muerte a los peones y robando sus existencias; en una palabra donde ellos penetraban solo dejaban la desolación y el espanto – Manejaba con habilidad la lanza, la flecha y la boleadora – Después de una correría se entregaban á beber una fusión que hacían de maiz dulce llamada aloja y una chicha donde entraba hasta el maiz morado, la que los embriagaba y los hacía cometer excesos entre ellos – Estas fiestas eran acompañadas con sacrificio de llegnos y vacas y duraban hasta que habían terminado el producto del asalto, entonces emprendían otro y así sucesivamente – Lo que pone de manifiesto que no tenían hábitos de trabajo ni en lo más mínimo, puesto que si les daba por cuidar el ganado robado que en esta pampa se hubieran hecho grandes hacendados sin por gastar lo que tenían y nada mas – Son muy pocas las demostraciones que indican que han sido laboriosos –

Localidad - San Martin
Escuela Nacional - 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Máximo Quiroga
Edad de esta persona - 18 años
Se que es conocido por otros

Nombre de Caminos - El camino que atraviesa este barrio, es un ramal del camino nacional de Charloni, y es nacional y se le conoce con el nombre de Camino de San Luis á Varela puesto que en este lugar termina - otro camino que se desprende de este y que tambien es de ruedas es el que va de Cazador viejo á Estación Cazador, otra rama es el que vá ~~a~~ á Charloni y finalmente el que vá á Estación Zanjitas a los demas barrios se va por sendas o lo que es lo mismo caminos de herradura - Alastas, Los Loros y Rivadavia se va por caminos de ruedas que no tienen nombre especial ninguno -

Localidad – San Martín – 28
Director – Juan Pablo Suárez
Escuela Nacional – Nº 245
Persona narradora – Máximo Quiroz
Edad de esta persona – 68 años
Si, que es conocida por otros ——

Arroyos y pozos – A los arroyos, que más debiera llamarse río y que existe en este barrio aunque sea puesto que solo lleva agua en tiempo de lluvias, se le denomina aquí "barranca" – No hay más que una y que cuando crece es muy torrentosa, dado el declive que tiene – Lagos y lagunas aquí no existen, solo se presa que es donde en épocas de lluvia se almacena agua para el Invierno y aun hasta la Primavera – También existen en este barrio pozos de valde, son varios ubicados todo en la orilla de la nombrada barranca y con una profundidad máxima de 8 metro, ó hasta donde se da en toscamuy dual que es la que impide que esa agua se consuma ó se pueda

más abajo, no hay duda que sorbiendo la tierra el agua desaparecería puesto que son consumo de las crecas que lleva la barranca en tiempo de lluvia. A pesar de esto, estos valdes en tiempo de seca salvan la vida á muchas personas y á millares de animales.

Localidad - San Martin
Escuela Nacional - Nº 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona narradora - Máximo Quiroga
Edad de esta persona - 68 años
Se, que es conocida por otras

Nombres de sitios, pueblos, lugares, montañas, cerros, llanuras, desiertos, travesías de esta región - Entre los lugares que tienen diferente nombre al que todos vienen á formar el barrio donde funciona ésta escuela citaremos en primer lugar, "Cazador Viejo" que es el barrio donde está ubicada la escuela y no en "San Martin", como oficialmente figura, puesto que la escuela fue creada para San Martin, pero por inconvenientes de local se instaló en "Cazador Viejo" á pocas cuadras del primero - Cazador Viejo tiene este nombre para distinguirlo de "Estación Cazador" muy cercano á esta relativamente - Y le llamo cazador, porque antiguamente eran lugares poblados de avestruces y guanacos y para cazarlos se hacían pozos donde cubiers un hombre sin ser visto de ahí daba caza

a las "Aves". Desde entonces le quedó el nombre de Cazador. Otro barrio se denomina "Las Catas", este nombre fue originado, porque donde se trabó la primera casa había un añoso algarrobo lleno de nidos de catas y de ahí nació el nombre. "Los Loros", otro barrio de este vecindario, su nombre se originó de que es un lugar muy perseguido de estos pájaros. Los demás nombres son de carácter moderno y representan nombres históricos tales como: San Martín, Rivadavia, y finalmente dos barrios más llamados Arenal y el Porvenir, ambos de carácter muy moderno y significativo. Las montañas que rodean á este barrio son dos y de poca elevación é importancia y son conocidas con el nombre de Cerrillos. Sierras no tiene ninguna y cerro tampoco, solo á dos leguas de distancia al noreste está el Valle "Chalboni". Desierto tampoco tiene á ningún lado, siendo todo poblado y apto para criaderos almacenando agua en represas. Travesías tampoco existen solo á muchas leguas al sur de esta. Llanuras no tiene, solo antiguamente era pampa, pero con el tiempo se criaron grandes bosques que hoy han vuelto á ser explotados.

Localidad - San Martin
Escuela Nacional - nº 245
Director - Juan Pablo Suárez
Persona mayadora - Máximo Quiroga
Edad de esta persona - 68 años
Sé, que es conocida por otras

Nombre con que vulgarmente se designa a los planetas, estrellas, constelaciones, ——— A los planetas, ó mejor dicho los planetas entre la gente de este barrio son muy poco conocidos, con excepción del Sol y la luna, los demás hasta ignoran si existen - Unicamente a la estrella del alba ó Lucifer ó sea el planeta Marte se le denomina con el vulgar nombre de "Lucero" - De los demás planetas nada se puede decir, puesto que se ignora su existencia y hasta ignoran que la tierra sea un planeta - El "Lucero" cuando aparece es indicio para que esta gente se levante de dormir é inicie sus faenas rurales —

De las estrellas - De las estrellas a las que conocen, vulgarmente las llaman con nombre como los que siguen: a las Cabras las llaman "Cabritas"; a las tres María "las llaman" las tres que bailan" etc etc

- A las Constelaciones, hay una ó sea la de Orinoco, vulgarmente se le denomina el Carro tirado por bueyes y explican perfectamente las estrellas que forman el carro y las que forman los animales - Sobre esta Ciencia los conocimientos populares en esta región son muy escasos - Si vamos al la atmosfera ó al aire que contribuye á formar la ellos no entienden de esto y solo conocen que hay un cielo. A la vía lactea le denominan "El rio" del cielo

3

1

21

Localidad – San Martín
Escuela Nacional – Nº 245
Director – Juan Pablo Suárez
Persona mayor edad – Máximo Quiroga
Edad de esta persona – 68 años
Sé, que es conocida por otras

Nombre con que vulgarmente se designa a los cuadrúpedos, pájaros, peces, reptiles, insectos, árboles, plantas, pastos etc – A los cuadrúpedos, tales como las vacunas se les designa con los nombres que son casi del dominio público y que hoy se les da el mismo en toda la República – A la hembra se le llama vaca, al macho toro; a la vaca de dos para tres años, se le denomina tamuchera de un año ternera, de uno para dos años vaquillona – Al toro de uno para dos años, ternero pasando de dos años y castrándolo se le llama novillo – Los yeguarizos, a los macho se les llama cojudos, padrones y a las hembras yeguas. Ahora cuando el macho tiene un año para dos se llama potrillo

Si lo castran de tres para cuatro años, se le denomina potro y cuando recien lo estan amansando, es decir cuando aun no es de silla ó no se le pone freno se le denomina redomon y cuando ya es manso, caballo — La hembra cuando tiene un año para dos se le denomina potranca y de tres para cuatro ya es yegua. Si se le amansa al principio va a ser redomona y despuís sillera ó de silla — Un caballo que a pesar de ponerle freno no se domestica bien es un potrito y un redomon cuando á pesar de haberlo ensillado varias veces por diferentes jinetes, se dice que es pronero — Los mulares, la hembra se llama mula y el otro macho ~~los cabros~~ la hembra se le denomina cabra y al macho Chibato ó Chibaton. La cabra tambien suele llamarsele, chiba — Cuando la cabra es pequeña se la llama, Chibata y cuando ya es de vientre cabrillona ó cuatona. El Chibato, cuando es pequeño se le llama cabrito ó Chibatito y cuando es de un año para dos cuaton y de más edad Chibato — Los lanares — A la hembra se le llama oveja y al macho carnero — A la oveja tambien suele llamarsele, borrega cuando es nueva

y al carnero, cuando es recien nacido se le llama Corder y después borrego y una vez criado carnero si tiene mas de un cuerno, carnero Capitan-Los animales - A la hembra se le llama burra ó jumenta y al macho burro ó jumento; ahora si el burro es amamantado a una llegua, cuando grande ó criado se le va á denominar hechor - Se me olvidó decir que la burra cuando es cruzada por un padron ó cojudo, nacen mulas que les llaman mulas comas - Los carniceros, mencionando los perros la hembra se le llama perra y al macho perro - Ahora a los perros de raza chica, a la hembra se le llama Choca y al macho Choquito - A los perros Dogos y alto se les denomina Dogos. Cuando los utilizan para el cuidado de los rebaños se llaman pastores - Hay varios cuadrupedos, tal como a las liebres, vizcachas, etc se les llaman aves - Pajaros - Entre los pajaros algunos se les da nombres propio de tal localidad: al chorlope se le llama Cozcorote, a la alondra calandria. Hay otros pajaros que son designados como siguen: pititorra, pijuin, siete cuchillo, pico de hueso, gallinita del campo

etc y al ventevo se le denomina ya te veo — Los demás pájaros son designados con los nombres ya conocidos — Peces — A los peces se los denomina con el nombre de pescados en general sin hacer distinción ninguna — Reptiles — Entre los reptiles tenemos que a los lagartos se les llama matuastos; a las escorpiones alacranes, a las víboras culebras en general — Insectos — Entre los insectos tenemos: las moscas que son las más chicas y las grandes moscas ó moscardones — hay una clase de moscas que chupan la sangre á animales y se les llama tábanos y una clase de mosquito que chupan la sangre á animales y personas y se les denomina gejones — Entre las vinchuqas hay dos clases, unos grandes que se les llama Chinches y otros pequeños que se les denomina Chinches de Castillas, a los piojos se les denomina vichos — Arboles — A todos los árboles se le llama montes — Entre los arboles locales citaremos: el algarrobo, quebracho, retamo, sauce, tala, caldén, chañar, atamisqui, jarillo, lata, etc Plantas locales — El garabato, palco, tomillo, palque, cardo etc — Pasto de la región — Al pasto se le llama pasto de campo — ahora, hay uno llamado pasto de hoja que es el mejor; otro, pasto acitrillo — otro pasto duro, de pues hay muchos yerbas —

Localidad – San Martin
Escuela Nacional – Nº 245
Director – Juan Pablo Suárez
Persona narradora – Carmen R. de Sosa
Edad de esta persona – 88 años
Es conocida por otro – Si

Curanderismo – Sobre esta popular ciencia casera, hay persona muy versadas y que tienen una infinidad de remedios para curar diferentes enfermedades por ejemplo: las torceduras ó envaramiento se curan con una pomada preparada con grasa de vaca, sal y pimienta, colocandose luego un trapo caliente ó saumado con humo de estiercol de caballo – La ora se cura con la sangre de mataco negro recien degollado – La ciatica se cura restregandose con ortiga muy verde la parte dolorida – El dolor de garganta se cura poniendose por afuera ó sea en el cuello "flor de ceniza" y por dentro con sal ó sino se untan los dedos con saliva, en ayuna y se restriega tres veces por afuera de la garganta y el enfermo sanará

rapidamente. El dolor de muelas se cura con el humo de ajo, no habien-
do por lo tanto la necesidad de apelar á facultativos. La hiel de la empleá
para curar el reumatismo. El guayacan que es tambien un arbol sirve para
lavar heridas. La yerba del venado sirve para curar las enfermedades
a la vejiga, el vrin etc. La ortiga tambien sirve para desinfestar heridas.
El ancayuyo, se le emplea para curar enfermedades propias de los nervios.
El atamisqui, malle dulce, malle morado y palo se le emplea, hacien-
dolos hervir un rato, para desinfestar heridas y el palo tambien en
forma de té, sirve como un digestivo muy recomendable. Cual es el
uso que se hace de las yerbas, arboles y arbustos propios de la locali-
dad.