

Folklore Argentino

Escuela Nacional N° 226



de

"Bella Vista" - Partido de Las Salinas
Dpto. Ayacucho. San Luis

Directora: M. Dolores O de Suárez

Septiembre 10 de 1921

Folklore Argentino.

3 Debo antetodo manifestar al digno Jurado que dirige la recolección del Folklore Argentino, que el radio que me pertenece es un tanto estrecho, puesto que las Escuelas distan solo tres leguas unas de otras, de manera que las creencias, costumbres tradiciones, etc. son las mismas en todo o en casi la totalidad del Dpto. o por lo menos del partido en que actúo.

De modo que aunque se haya hecho hecho lo posible por abarcar ampliamente el asunto y reunir se del mayor número de datos, solo se ha conseguido como para cumplir un deber y colaborar en una pequesimísima parte a la importante y trascendental obra iniciada por el Dr. Juan P. Ramos.

M. Dolores D. de Suárez
Directora

Desarrollo de la clasificación

Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada

En este lugar situado en el partido Salinas Dpto. Ayacucho San Luis, se relatan las siguientes supersticiones relativas a este tópico -

El viento - el cielo - las tormentas bravas los truenos, los rayos, las centella -

- 1 Cuando el viento llega de un momento a otro remolineado y arrastrado, dicen que es aviso de que ha muerto alguna persona que ha andado en lugar donde sopla el viento y el viento viene a borrar las huellas o rastros de aquel ~~momento~~.
- 2 El cielo. Cuando el cielo aparece con un enresgado blanco ondeado, dicen que es señal que ha muerto algún angelito.
- 3 Los truenos, mangas de piedra, rayos, significan para casi la totalidad de la gente de estos lugares, un castigo que Dios manda a los malos y un sufrimiento para probar la paciencia ~~de~~ y resignación de los buenos.
- 4 Para evitar una manga de piedra cuando veían aproximarse una tormenta que según los truenos y refuercos o relámpagos pareciera ser con piedra, apenas empezada la tempestad hacían cruces con ceniza en el patio, o con sal tirándola al aire, volviéndose después la persona que la hace rezando una salve.
- 5 Para este mismo caso acostumbraban hacer una cruz con palma bendita y encendida, después sacar un bebé envuelto en un manto negro hacer cruces con ella frente a la tormenta y volverse sin mirarla.

Juegos fatuos - La luz mala

Siempre hay la creencia de que las luces que aparecen son almas en pecado que reclaman el auxilio de sus deudos, parientes o amigos para salvarse en otro mundo. El auxilio que esas almas reclaman consiste: en oraciones, misas - que quemen velas etc.

Si la luz aparece en un cementerio o se dirige hacia él y hay ahí alguna persona muerta suicidada piensan que es el alma de dicha fallida que no alcanza el perdón de Dios, entonces cuando viene algún sacerdote hacen hacer ceremonias y echan agua bendita en dicha tumba.

Cuentan también que cuando la luz es roja que es el demonio. - cuando es azulada o blanca que es cosa buena, un santo que algún pasajero puede haber perdido, o también un santo que aparece por que crían ya un hay personas que creen en el misterio de la aparición.

También cuando la luz es blanca o azulada dicen que puede ser dinero enterrado ^{de persona} que es muerta y no ha tenido o no ha alcanzado avisar a sus deudos de aquel guardo hace aparecer aquella luz para puedan encontrarlo.

La mayor parte de la gente no solo cree en las luces sino que a menudo las ven y son en la mayor parte de los casos ilusiones ópticas e imaginarias, muchas veces es una estrella luminosa que al mirarla por entre el monte produce una gran luz - otras veces es un tucón o una luciérnaga -

raleza
ueho
tivas
los
o y
na
viento
viento
blanco
angelito
casi
Dios
aciencia
oximor
lámpa
pestañ
dola
do
alma
mante
olverse

Supersticiones relativas a Plantas y Árboles

- 1 Muchas son las supersticiones referentes a las plantas cita
remos las mas conocidas.
El pimientto, el sauce lloron, el paraíso, son plantas temi
y despreciadas porque dicen que acarcean la ruina del ho
gar donde crían algunas de esas plantas muriendo el dueño
de casa.
- 2 La ruda arbusto de olor fuerte que lo usan como medicamento
para la indigestión le atribuyen tambien la virtud de
contrarrestar la acción de las brujas.
Para evitar el mal de las brujas acostumbraban echarse
un gajito de ruda en el botin que llevaban puesto, y tener
una cruz de ruda en la casa.
- 3 Para evitar que las niñas quedasen para "vestir santos"
habia que desterrar de sus jardines la plantas llamada
plumilla (glicina).

Supersticiones relativas a los animales

- 1 Es creencia casi general que cuando las gallinas
lloran o hacen gritos tristes al amanecer es indicio
de desgracia en la flia - igualmente que cuando
- 2 el lechuzo (ave nocturna) viene a posarse en el alero de
las casas y da gritos anuncia la muerte de algun
pariente
- 3 Cuando un gallo se viene a cantar a la puerta de
la casa anuncia que vendran visitas.
- 4 Cuando el gato de la casa se lava ~~la~~ cara anun
cia que vendran personas desconocidas.
- 5 Las palomas de castilla son muy despreciadas porque
dicen que son acarreadoras de ruina, que donde tu
nen criaderos de este animalito muere alguno de los
dueños de casa.
- 6 El cuero de venado es "una contra" para las vibras

Que llevando siempre en los bolillos un pedacito de esta piel no nos perseguirán estos reptiles ni oirán nunca a nuestras camas.

Supersticiones relativas a faenas del campo

- 1º Cuando en las majadas ya sean cabrios o lanares nacen animales con cinco patas tres orejas tres hastas etc es indicio de aumento en la majada, y cuando nacen con partes de menos es indicio de disminución.
- 2º Cuando una majada no es muy criolla al lugar donde se la tiene y tiende a volverse a su quereencia, toman la costumbre de quedarse en el campo y no volver al corral. les cortaban la barba y la punta de la cola y la enterraban en la esquina del corral; esto era para que la majada volviera a su redil.
3. Cuando carnean un vacuno en tiempo de luna llena dicen que tiene abundante médula y si la carneada es en menguante la médula es escasa.

Supersticiones relativas a las cosas finales muerte y juicio final

Sobre este punto predominan las creencias religiosas del Cristianismo.

1. Creen que después de muertos irán las almas de los muertos a las regiones donde existe el trono de Dios con sus cortes quienes tomaran el balance de las obras buenas y malas.
2. Creen en la existencia de la gloria, del purgatorio, y del infierno. Las almas que estan en el purgatorio dicen que pueden obtener permiso del Altísimo para pedir auxilio de los vivos, estos se anuncian por medio de silbidos o ruidos raros.

3 Cuando moria algun niño que fuese menor de seis años le llaman angelito. A los angelitos no se les rollaba se hacian festejos, se les cantaba, bailaba y lo llevaban de una casa a otra con música.

A los angelitos no se le blora dicen porque son almas impeccables que suben al cielo a gozar y pedir al gran Padre que salve a sus padres, hermanos, parientes, padrinos, ^{como} dice en las coplas que cantan y que figuran al fin. ^{del infierno}

4 Acostumbran algunas personas cuando muere algun miembro de la flia. acomodarle en la caja mortuoria todas las prendas y ropas de mas valor que la fallecida haya tenido.

Fantasmas, espíritus y duendes

Muchos casos se cuentan de bultos y aparecidos principalmente en las noches oscuras pero nunca se llega a la verdad por lo que hace ^{que} son fantasmas nerviosas.

Cuentan que en una casa no habitada de este mismo lugar de Bella Vista, las gentes que viven cerca de ellas dicen que oyen bullicios de gentes que se divierten músicas cantos etc. si se ariman a ver no encuentran sino silencio y oscuridad.

En otro ~~otro~~ lugar que dista de este como dos leguas y que llaman los Algarobitos largos cuentan que siempre que pasan por ese camino al anochecer o de noche se le aparecen, unas veces una gallina chueca otras un perro negro. otras un chivo o un erdo, pero apenas hacen empeño en buscarlos, desaparecen. oyen silbidos gritos, ruidos.

Brujería

6

Las brujas son según creen, mujeres que tienen trato con el demonio y que mediante esta relación, éstas pueden hacer males misteriosos a las personas enemigas o que tienen algún rencor. Cuentan que las brujas salen el día martes en la noche, que solo ese día hacen mal, vuelan y adivinan, pero tienen que volver a sus casas antes que los gallos canten porque cuando los gallos ya pierden la virtud de volar y caen teniendo que esconderse entre los bosques hasta llegue el otro martes para emprender vuelo. —

Estas brujas hacen bailes en el campo entre los montes en las noches oscuras, y les llaman salamanacas allí hacen ver a las personas que no son brujas cosas misteriosas, animales raros, objetos preciosos de oro, plata, con piedras preciosas, trajes muy lujosos y en realidad no hay nada. Se cruzan por las faldas de los concurrentes grandes víboras, arañas, sapos, hacen aparecer en medio de la fiesta un chivo ardiendo vivo.

Cuentan que las brujas hacen el mal en el mate, en el castró, en el vino, en el arrozado, en los choclos etc. Estas hacen la forma de la persona que embrujan en un trapo simulando un muñeco si lo queman o lo hechan al agua el mal que hayan hecho a aquella persona queda incurable, y si no se puede curar.

Si alguna persona de coraje toma una bruja y le hace una cruz en la espalda con un cuchillo sin uso, dicha bruja pierde para siempre el poder de hacer mal.

Curanderismo

Ejemplos. Para curar el dolor de cabeza -

1
Acostumbran para quitar el dolor de cabeza, los parches, que son regueros emplastos que se aplican en los temporales. unos los hacen del siguiente modo: cortan dos redondelas de papel de fumar les hacen yerba, tabaco, sal y les hacen gotear grasa de una vela hechiza -

2
En dos redondelas de género se pone un poquito de levadura de pan y se aplica en los temporales -

3
La resina de molfe, árbol de esta región que da una resina de olor fuerte, aplicada en parches detrás de las orejas y en la nuca quita el dolor de cabeza. -

Remedios para el dolor de muelas

1
Para quitar el dolor de muelas acostumbraban tomar un trago de anizado calentado en un cacho de cabra. (cacho - asta)

2
El asta de venado calentado y aplicado en la muela que duele quita el dolor. -

3
Morderse la muela que duele con un huesito de ala de murciélago. -

4
Ponerse en la muela que duele un algodón empapado en alcohol. -

5
Atarse un diente de ajo partido en un dedo cura el dolor de muelas. -

6
Escupir un sapo en la boca, sin demostrar arco ni miedo

Remedios para la hora -

Llamam hora a la parálisis cuando ataca a un lado de la cara -

Remedios

1

Buscan un mataco (especie de mamífero del género tati) si lo consiguen vivo dequellan al animal sobre la cara del enfermo, de manera que le caiga la sangre caliente después arrojan bien al enfermo. Si solo se encuentra la cáscara se calienta ésta y se frota con ella el lado enfermo de la cara. — (Es indispensable que el mataco sea negro)

2

Con una carita o caserita de las que trabajan los pajaritos llamados horneros, con las plumas, el basojo del pajarito, las pajas del nido y unas plumas de gallina charca negra se hace una brasa y se pone cerca de la cara del enfermo de manera que le llegue todo el humo que salga — a eso se le llama sahumario. —

3

Cortar paja de las cuatro esquinas de la casa en cruz y sahumar al enfermo con dicho elemento —

4

Pegar al enfermo con un gajo de ortiga en lado paralizado. — si se enrochea tiene remedio sino, nó. —

Remedios para el pático -

El pático es una enfermedad q. ataca a los niños generalmente de un año, manifestándose en forma de llagas en la boca, lengua y garganta — Remedios —

1

Reventar en la boca del niño una garafata (aracuido ~~que vive~~ parásito que en algunos animales)

Continuación:

2

Poner al niño enfermo un collar de cola de liebre

3

Echarles en la boca panal quemado con azucar

4

Hacer un collar de pelo de ~~so~~ choco, hilado y ponerle en el cuello al niño enfermo. —

Remedios para los dolores reumáticos

1

Untar o friccionar al enfermo con grasa leon —

2

Friccionarlo con grasa de chuña con pimienta —

3

Darse baños de agua cosida de una yerba llamada pájaro bobo —

4

Darse baños de agua cosida de molle con sal —

Remedios para las verrugas o testis como los llaman las gentes ignorantes

1

Contar tantas piedras blancas como testis o sean verrugas, tengan, atarlos en un trapo de color bonito y tirarlo en un camino donde haga cruz con otro - el q. lo encuentre cargará con las verrugas, librandose del mal el q. los tiró. —

2

Cortar siete hojas de higuera y untarse en las verrugas (tirando la hoja para atrás) la leche que estas segregan — terminada la operación, volverse a las casas rezando un credo y sin mirar hacia las hojas —

Continuacion al frente

3

Contar tantos terrones de sal como verrugas tengan levantarse al otro día el primero de todos enterrarlos en el rescoldo y volverse a la cama sin oírlos chisporrotear.

4

Atravesar la verruga mas grande con dos espinas de peje en cruz.

Remedios para la pulmonia o puntada al costado.

1

Darle el té de hígado de chine o zorino con tres palitos de jarilla.

2

Rescoldear una apargata rociarla con vino y friccionarle la parte dolida.

3

Darle el té de zuela de zapato viejo (quemada).

Matrimonios

Sobre este asunto son muy pocos los datos conseguidos. La primera exigencia que ponian cuando dos querian casarse era no ser pariente y buscaban y rebuscaban flia por flia y cuando se cercioraban de que no tenían ningun grado de parentesco los dejaban casar. Cuando se casaban algunos se hacian grandes festejos bailes y comilonas a las que concurrían los parientes y amigos invitados. Como en esos tiempos aun no habia muebles, ponian de mesa una cuero seco de vacuno o caballo que llaman ijar, lo tendían en el suelo se sentaban al rededor cruzando las piernas ponian la fuente

en el centro y se servían con cubiertos de madera que ellos hacían.

El licor que usaban era la chicha de algarroba o aloja fermentada.

Juegos Populares

Los juegos muy generalizados en este lugar y tal vez en todo el departamento - son las carreras de caballos, las riñas de gallos, la taba y los naipes.

Las carreras de caballos consisten en que dos contratantes presentan dos parejeros y hacen la apuesta bajo contrato y fijan la fecha en que se va a correr - y lugar y el metraje - preparan una calle muy pareja con un bordo en el medio que separa el lugar por donde va a ir cada caballo - a ese bordo le llaman andaribel - El día de las carreras se reúne la gente y comienzan hacer apuestas al caballo que más les guste - El ganador será el caballo que llegue primero a la raya o sea al lugar donde se entera el metraje -

Las riñas consisten en adiestrar ~~en~~ adiestrar dos gallos, cada persona de la apuesta prepara uno para presentarlo en fecha indicada para que peleen - sale vencido el que dispara o muere - Los concurrentes hacen apuestas al gallo que les gusta -

El juego a la taba tan generalizado consiste en tirar el hueso que lleva ese nombre, y cae la taba con parte ondeada para arriba le llaman suerte y gana el tirador y los que hayan jugado a ese tiro y si cae de lado lizo para arriba le llaman azahar -

9

en este caso pierde el tirador y los que hayan jugado a la suerte

Juegos Infantiles

Los juegos infantiles que recuerdan como mas viejos y que aun se usan son: el quitijo que lo llaman tambien la colita, la faja escondida, el gallo ciego y el avestruz quienes char que? la cáscara rueda.

El quitijo (que hoy llaman la colita) consiste en que varios niños tomados por la cintura, estan dirigidos por la primera q. llaman madre - una que ha quedado sin formarse viene de fuera con un puñado de tierra y un palito o piciendolo a la madre del siguiente modo: Aqui le manda mi mamita esta velita y esta harinita para que le de comer a sus hijitos. La madre lo para al obsequio de uno a uno de sus hijos y la ultima lo tira - vuelve la niña en busca de la velita y la harinita y van contestando de una en una: se la llevó un pajarito en el piquito para darle de comer a sus hijitos - vuelve a su casa y viene otra vez diciendo a la madre: dice mi mamita que si no tiene la harinita y la velita que le mande un cordero de los mas gordos que tenga. - La madre contesta pille si puede - y defiende sus hijos y dispara con ellos y los ataja de mil modos para que no se los quiten pero no obstante sus afanes siempre se pillan y muchas veces se los terminan quedando ella. - Entonces se puede reanudar el juego siendo madre la pilladora.

La faja escondida Varios chicas, una de ellas sale sin ser espiada por las otras a esconder una faja un pañuelo o cualquier trajo. Cuando ya está escondido grita ya está o se golpean las manos - van a buscarlo si va buscando do acertadamente le dice la escondedora: caliente, caliente

sino va acertada en la busca le dice frío... frío... y si no esta ni muy cerca de tan lejos de hallarlo le dice tibio tibio La que encuentre la prenda escondida tiene derecho a esconderla esa vez - siguiendo así el juego -

3-

El avestruz quieres charque? - Los niños tomados de la mano forman una rueda, dos quedan sin tomarse uno dentro que representa el avestruz y otro fuera que representa al mosquito - el mosquito pregunta al avestruz ¿avestruz quieres charque? Con mosquitos me mantengo responde el avestruz - mantente si puedes dice el mosquito y dispara siguiendo el avestruz de tras por dentro y fuera de la rueda hasta pillarlo una vez pillado pasan los dos a formar en la rueda y sale otra otra pareja a continuar el juego del mismo modo -

4

La cascara rueda semejante al anterior solo con la diferencia que en vez de ser uno el del centro era varios y fuera que preguntaba ¿podré pillar alguno? Pilla si puedes, contestaban los de adentro emprendiendo carrera - el que fuera pillado iba a formar parte de la rueda y salía otro en su remplazo y así continuaba -

Juegos de sociedad -

Los juegos mas antiguos que recuerdan y sin saber dar una explicacion son la báuiga, la pirinola, la no-
ria - el anillo -

La pirinola que consistia en un trompito de madera que los mismos jugadores hacian, este trompo tenia cuatro caras en una decia todo en otra nada en otra ponga y en otra saque - Todas las que que jugaban ponian una

base y por orden tiran el trompito de manera que gire por un momento cuando cae se ve que lado está para arriba si es el que dice saca todo el dinero que hay en la mesa debiendo los jugadores poner nueva base. si es del lado q. dice nada no se pone dinero si se saca y si es donde dice que tiene q. sacar el valor de lo que pone un jugador y si dice ponga tiene poner una base igual a la que pone cada jugador.

La noria que consiste en un círculo de madera de un radio de $\frac{1}{2}$ metro, lleva esta tabla un eje en el medio que sujeta una aguja giratoria. La rueda tiene las cartas del naipe al rededor. los jugadores apuntan a la carta q. les guste y ponen el dinero jugado sobre la carta mueven el resorte gira la aguja y despues de dar unas vueltas se para tocando el medio de una carta. esa carta que toca la aguja es la que gana.

Tradiciones Populares.

Cuentan las personas de mas edad de estos lugares que cuando el Coronel Sanchez perseguia al Chacho acampó en este lugar de Bella Vista siguiendo el camino de San Juan. Iba acompañado del Coronel Rivas.

Tambien este lugar y los que quedan alrededor han sido victimas de los avances de los colorados. Los colorados eran riojanos que llevaban por distintivo pañuelo rojo al cuello, formaban cuadrillas dirigidas por un jefe y avanzaban a esta provincia de San Luis asaltando las casas sobre todo de las personas ricas, perseguian a los dueños de casa

y les daban muerte si estos no huían a otras partes -
eso siempre los colorados iban con fin y matar avanza-
ban a las casas y robaban todo lo que encontraban
útil hasta cubiertos desarmaban colchones y lleva-
ban las telas dinero frazadas y despues prendian
fuego a la casa y seguian marcha a otra parte.

Fábulas

A la luz de la luna de cierta noche -
Andaba un zorro viejo a pata.
porque no tenia coche
En busca de una muerte favorable
Para llenar su panza venerable.
Anciosos campos y bosques registraba
Cuando halló en su camino
Un fatal fertiladero y dijo:
Pues yo no me precio mucho de inocente
Quizas algun penitente
Me aguarda acá escondido -

Fábula

El sapo y la bandurria

La bandurria llamaban los antiguos a un ave seme-
jante a la cigüeña -

La bandurria y el sapo se comida-
ron una vez para ir juntos a unas bodas al cielo.
Se reunieron ambas en la casa de la bandurria y dispu-
sieron llevar una guitarra - Mientras la bandurria
se preparaba, el sapo dispuso salir primero porque
no volaba como su compañera que en breve lo alcanzaria

Simuló salir y lo que hizo fue entrar en la guitarra una vez lista la bandurria acomodó el instrumento a la espalda y emprendió vuelo. Llegó al cielo le recibieron la guitarra la ponen en la sala y antes que su compañera entre sale el sapo sapo saludando a los concurrentes y preguntando si su amiga y comadre bandurria aun no llegaba.

Estuvieron en las fiestas muy divertidos y cuando la hora de partida se aproximaba el sapo se despidió de todos y volvió a acomodarse como a la venida. La bandurria emprendió la vuelta enseguida pero a la mitad del camino notó que algo había en su guitarra, buscó y era su compañero sapo, por el momento no hizo ni le dijo nada pero al pasar una lomita muy pedregosa dio vuelta y sacudió fuerte mente la guitarra cayendo el sapo de lomo, el cual se le llenó de protuberancias y rugosidades orribles que le dan tan repugnante aspecto a este batracio.

Allí dicen los antiguos que tuvieron origen las verrugas del y cargaron con el castigo toda esta especie.

Cuentos

Cuentan los antiguos que antes del diluvio los pobladores del mundo eran todos los que hoy son animales. Así dicen que las biscachas (roedor nocturno que vive en cuevas muy profundas y se alimenta de raíces) que eran estas unas niñas muy pobres que se ocupaban de planchar. Después del diluvio Dios dispuso que fueran biscachas, pero quedaron con instinto de acarrear leña toda la vida a la puerta de sus cuevas. Dicen las ancianas que estos animales tienen en fondo de sus cuevas todos los útiles para desempeñar su oficio y que

no hay que sacarles la lena forradas que lo sacan
son pobres. toda la vida como las biscachas.

Juancito del lirolá

Había una vez un rey ciego que tenía dos hijos - Juan
y Antonio.

Prometieron los médicos al rey darle vista si en-
contraba la flor del lirolá.

Salieron los dos hijos del rey en
búsqueda del remedio. Antonio fue al pueblo a comprar flores y
Juancito salió por otro camino buscando y preguntando -
quedando acordados que en cierto punto del camino se
juntarían a la vuelta. Efectivamente así lo hicieron.
Juan que era menor había encontrado la flor del
lirolá y otra muy parecida y discurrió guardar en
el bolsillo la verdadera y llevar en la mano la se-
mejante con objeto de engañar a su hermano mayor.
Así lo hace y Antonio le quita la flor por la fuerza y
mata a Juan - y lo sepultó y se fue a casa del rey muy
ufano de haber encontrado el remedio para su padre.
Llevada la flor se le hace el remedio al rey y no da
resultado. Juancito no ha vuelto; pasa por per-
dido.

Al tiempo manda el rey al peon a la lena y encuen-
tra en el campo unas plantas de caña-veral, se le ocu-
rre cortar una caña y hacer una flauta y al soplar
la caña observó con sorpresa que decía: Aquí me
mató mi hermano por la flor del lirolá y en el costado de
recho la tengo. El rey al oír esto mandó a traer otra ca-
ña e hizo hacer otra flauta y decía lo mismo, enton-
ces hizo callar ahí y encontraron a Juancito muerto, lle-
varonlo a las casas sacáronle la flor del bolsillo y

se la pasaron por la herida que le habia hecho el hermano y entonces Juancito vivió y tomó la flor del lirio se la pasó por la vista al padre y éste la recobró.
Juancito relató los sucesos al rey y éste castigó a su hijo Antonio atándole a la cola de dos ~~am~~ caballos malos para que le dieran muerte. —

C Refranes.

- 1
Cuando el río suena agua lleva
- 2
El que tiene cola de paja teme que se le quemé.
- 3
Dime con quien andas y te diré quien eres.
- 4
Quien mucho habla mucho yerra.
- 5
El que mucho abarca poco aprieta.
- 6
Plata es lo que plata vale.
- 7
No hay deuda que no se pague ni fecha que no se llegue.
- 8
Con la vara que mides serás medido.
- 9
Mas vale un pájaro en mano que cien volando.
- 10
No hay Sábado sin sol ni vieja sin su dolor, ni dependien-
te que no sea lachón.
- 11
Horno corrido no era el portillo.
- 12
Quien no la hace no la teme
- 13
Peno que ladra no muerde.
- 14
En casa del herrero cuchillo de palo.
- 15
Cada vieja alara su madeja.
- 16
El mal obrero siempre se queja de sus herramientas.

Adivinanzas

- La gallina y el huevo -
Quitijo tuvo un hijo
Sin alas y sin pico
Este hijo tuvo otro hijo
Con alas y con pico. —

El trueno
En bañado muy espeso
brama un toro
sin pezueso. —

- La naranja —
En blancos panales naci
en verdes me cautivé
Tanta fue mi desgracia
Que en amarillo quedé. —

La Altamisa (hierba medicinal)
Alta como torre
Mira que no se oye. —

La bombilla
Gansa blanca
Pico en la agua
muerta de sed
y no bebe agua. —

La espuela —
Una vaquita tosea
Colita rosca
A cada parito
tira minguin. —

La taba
En Chile es taba
Y aqui también. —

La caña
Alto en altura
Corto en cintura
Muchos aposentos
Puerta ninguna

La vibora
Una baillita liza
Mala como la justicia. —

Garra pero no de cuero
Pata pero no de vaca. —
La garrapata

El avejon —
Un viejito ronco
Chupino al tronco. —

Adivinanzas

La letra o -
 Soy la redondez del mundo
 Sin mi no puede haber Dios
 Papas cardenales si
 Pero pontífice no.

La lanzadera de la maquina
 Por el campo va -
 Por el campo viene
 Derramando tripitas
 Y no se mure - - -

La vaca -
 Cuatro terroscas
 Cuatro marloscas
 Dos guarda falos
 y un quita moscas

El duraznero -
 Alto soy -
 Mas alto quisiera ser
 vienen los moros
 Me quieren comer. -

La lengua
 Entre pared y pared
 hay una flor colorada
 lluvia o no lluvia.
 Siempre está mojada.

La guitarra
 Me rasco el pupo
 - me mure de gusto -

El cencerro
 Sonajando va
 Sonajando viene
 Y en el campo se entre tiene
 - - - - -

El cielo las estrella la luna y el sol
 Pampas azules
 semillas blancas
 Una lunauca
 y un quemador. -

La luna
 Una llegüita blanca
 Salta lomas y barrancas
 y no se manca -

El gallo
 Un animalito barbitas de carne
 rodillas para atras
 camina muy tieso. -

El mataco
 En aquel alto pelado
 Está un indio enterrado.

Las chispas del fuego -
Chiquitio Chiquitio
como granito de cuis
Todo el mundo lo andario
y nunca lo adivinaria.

La caja mortuoria

El que lo hace lo vende
el que lo compra no lo usa
el que lo usa no lo ve

El fuego
Si me mirais te alegráis
Si me tocáis te arustáis
Soy tu consuelo -
Sentate en el suelo.

el queso
De arriba llueve
de abajo crece
cortale un ala
que te parece -

El conejo, el gato y la cueva

Culiflete salió a pastear
negrete lo estaba viendo
si no hubiera sido cuerete
lo matan a culiflete -

La aguja
Una llegetita mora
Con las rienditas en la cola -

La letra e
Soy la primera en Euro
La segunda en la memoria
No tengo carida en la gloria
por ser tercera en el cielo -

El papel: las letras - los dedos
una pluma -

Pampas blancas semillas
negras -
Cinco toros y una ternera -

- La letra e -
No soy angel ni soy
estrella
no soy sol ni luna bella
y en medio de cielo estoy
adivina tu quien soy

La tijera

Dos hermanas diligentes
Marchan al mismo compas
Con el pico para adelante
y los ojos para atras -

Danzas Populares

Recuerdan algunas personas de edad muchos nombres de danzas acostumbradas hace muchos años pero solo recuerdan los nombres de éstas, sin saberlas detallar y recordar sus versos y relaciones. —

"El gato" que aun lo bailan pero sin relaciones y pocos los cantan - es una danza muy común bailada entre dos personas que danzando dan tres vueltas cambiando lugar. —

"El gato encadenado" bailado entre cuatro, semejante al gato entre dos lo único que se cruzan y cambian los compañeros. —

"El corentino" baile entre cuatro personas semejante al gato encadenado pero en ese no se cambian de lugar sino que dan vueltas en el mismo sitio y hacen castañetas después de terminado el canto. —

"La refalozá" danza semejante a la cueca puede bailar se con pañuelo o con castañetas. —

"La cueca" danza muy común entre dos, al compás del canto dan vueltas revolcando en pañuelo. —

Nombrar otras danzas como el triunfo, la chacarera, el gauchito y la calandria. —

Algunas estrofas de canciones que acompañan las danzas referidas)

<u>Gato encadenado</u>	<u>Coplas</u>	<u>Cueca</u>
Para bailar el gato	Del infierno adelante	La casa de mi suegra
Se necesitan cuatro	Y cienegas leguas	Está "rajada"
Las buenas bailarinas	Yengo que hacer un rancho	Siquiera se callera
Los mozos guapos.	Para mi suegra	Y la afretara
		(sigue)

Una vieja muy vieja
Del tiempo "e Chaucha"
Bailaba con espuelas
Que vieja gaucha.

Fin.

FOJA EN

BLANCO

FOJA EN

BLANCO