

Material Folklórico

que participará en el próximo
certamen

Escuela Nacional N° 222

C. Gómez Hijo



Supersticiones relativas a fenómenos Naturales ó naturaleza inanimada

Contra la piedra ó granizo

- (1º) Hacer una cruz con palma bendita y colocarla en la puerta de una habitación dando frente a la borrasca
- (2º) Colocar un mortero (objeto que sirve para pisar maiz), boca abajo y delante de éste, frente a la borrasca hacer una cruz en el suelo.
- (3º) Otro medio que se cree más eficaz es el envolver una criatura con un manto negro y hacer una cruz con ella en contra de la borrasca, en nombre de la Santísima Trinidad.

Juegos fatuos y luz mala

Muchas personas de escasos conocimientos dicen haber visto en varias ocasiones luces en lugares en que la mano humana no ha tomado parte y creen firmemente que es el alma de algún difunto que implora una caridad, como por ejemplo: una misa, ser alumbrado, ó que piden que sus restos sean transportados á lugar sagrado.

Supersticiones relativas á plantas y árboles.

Existe creencia entre las gentes de esta región que la "Higuera" posee el don de flechar y se privan el dormir la siesta bajo su sombra para evitar el mal que les causa la flechadura.

Supersticiones relativas a animales

(1^o) A los teru-tero, se les atribuye que anuncian novedades como: nobios, viajeros etc. Cuando los terus son dos anuncian nobios; varios, viajeros.

(2^o) El perro que aulla ó da alaridos y que persiste a pesar de retirarlo anuncia muerte de uno de los de la familia (esto sucede si el perro aulla frente a la puerta de una habitación)

(3^o) A las mariposas blancas que pasan en aglomeración se les atribuye que traen consigo las pestes y epidemias y más se constató esta creencia por que aquellas fueron las que antecedieron al Cólera en San Luis.

Supersticiones relativas a las faenas Rurales

Es muy vulgar la creencia en el medio que voy a describir en contra de toda peste y plaga de que una sementera puede ser víctima:

Contra las pestes y plagas de las sementeras existe ésta "cura": En cada esquina de la Chacra se coloca una cédula que depositada dentro de una caña u otro objeto hueco, se entierra de una manera disimulada; la cédula lleva ésta oración:

Santa Teresa de Jesús
Libradme ésta sementera

De todas pestes y plagas." Teresa una oración que no terminará hasta terminar la "cura"; ésta oración no la pueden decir a nadie por que pierden

el mérito de curador; solo lo hacen cuando ya su estado de vejes no les permite fatigas entonces ellos llaman a un hijo o amigo querido y lo agracian con esta herencia.

Supersticiones relativas al juego:

Algunos taures tienen un cráneo de un difunto (según versión, todo puede ser y nada también), en un lugar oculto y lo alumbran antes de salir a sus jugadas y van con la convicción de que no perderán en sus juegos.

Supersticiones relativas a las cosas finales: muerte, Juicio final etc.

Es creencia general que cuando un intimo está para morir lejos de los suyos, éste anuncia su muerte golpeando las puertas, dejando sentir sus pisadas o cualquier otra manifestación peculiar suya, y cuando sus deudos reciben la noticia fatal especificando la hora que se verificó y que concuerda con el momento de los anuncios que expongo, dicen: él, o ella ha sido el que vino anoche etc.

Fantasmas, espíritus, duendes.

Por acá llaman duendes a aquellos espíritus que de noche vienen a sus casas y se roban agujas, dedales, a veces dinero etc y hacen despararros de objetos.

Brujería

Contra las acciones de las hechiceras o sean aquellas que vulgarmente se les llaman "bujas" que tratan

de aprentar una persona con males supuestos é inmundos, existe un contra:

Pueden ser: una reliquia formada de palma bendita, sal bendita, olivo bendito, piedra lara etc, un pedacito de cuero o piel de venado ó hierba del mismo.

Curanderismo

- (1º) Para el dolor de muelas tomar un sapo vivo, pasarlo en orin, en la parte dolida, luego abrirle la boca y escupirlo tres veces y en seguida atarlo para que no busque el agua. Si el remedio es eficaz el sapo muere.
- (2º) Para la picadura de víboras venenosas, aplicar a la picadura un sapo partido vivo.
- (3º) Una toma de una pata de "grillo" cura la detención de la orina.
- (4º) Para curar la enfermedad llamada "Ora" se aplica un paño empapado con sangre de mataeo, caliente, del lado opuesto a que está torcida la cara y del otro lado frotarse con el mismo mataeo.
- (5) El hígado de chinz (zorino) cura la pulmonía?

Ceremonias con que solemnizan ciertos acontecimientos, como nacimientos, matrimonios, muertes.

Era costumbre de los antiguos, y que aún en algunos puntos no se extingue, los padres de las criaturas que se morían ofrecían a éstos como único legado los gastos que originaban los bailes y cantos que les dedicaban

los cuales se prolongaban por varios días, pues el cadáver pasaba de padres a padrinos y de éstos a parientes. Les cantaban una canción titulada "El Angelito" que en ceción poeasias figura.

Juegos

Juegos populares.

Entre los juegos populares que se han conocido y se conocen figuran: La sortija, el palo jabonado, las bochas, la taba, el naife, de los cuales voy a dar una ligera descripción por que son ya bien conocidos:

(1) La sortija consiste en colocar una argollita ó anillo en un lugar alto que solo pueden alcanzarlo a caballo y de una manera que pueda salir fácilmente al introducir en él un palitoste. El jugador que irá a caballo y a la carrera y que saque el anillo enganchado al palito obtiene un premio de los que estarán en lista.

(2) El Palo jabonado consiste en un palo alto, liso y bien jabonado en cuyo extremo superior se encuentran premios para que el jugador que se suba hasta aquellos saque el de su agrado (raros son los jugadores que llegan)

(3) Las bochas, consiste en una cancha como de 20 a 25 metros de largo por 3 de ancho mas ó menos, y casi siempre bien pareja. Las bochas son ocho

cuatro de un color y cuatro de otro y un bochin al cual lo tiran y con las bochas tratan de disputarse el punto ó acercamiento al bochin, arrimando ó bochando es decir sacando la bocha del continente con la suya. En éste juego existen apuestas muy divertidas en las cuales se pone a prueba la destreza y la puntería, se hace mucha gimnasia.

(c) La taba juego de azar consiste en un hueso llamado taba en el que un lado se llama suerte y del otro lado azar que vulgarmente le llaman "culo" con la "suerte", ganan, con el "culo" pierden. Se juega al "31" que quiere decir hacer treinta y un punto a saber: la suerte vale 5 puntos y el culo vale 1 punto. Hacen también 31 cuando la taba se para por los extremos esto es cuando no tienen ningún punto.

(e) El naipe es otro juego de azar y se juegan diversos juegos como por ejemplo: la escoba, el truco, la vigambra, la pandorga, la basiga, el sucio, el burro, el gato, el liz, el tute etc.

Juegos Infantiles

(19) Puedo citar la "troya" que consiste en que varios jugadores poseídos de trompos hacen una circunferencia en el suelo y tiran sus trompos de manera que pique dentro de la troya que así se llama la circunferencia, el jugador que escape el pique coloca su trompo dentro de la

troya para que los jugadores restantes se lo saquen. También es deber del jugador de que si el trompo pica y queda bailando dentro de la troya no puede tomarlo hasta que éste salga o se lo saquen sus continuantes.

(2.) "El lobo" - juego que juegan varios niños que tomados de las manos dan vueltas al rededor de otro niño que sirve de lobo y que estará dentro de la rueda que forman sus compañeros. Los niños en coro cantan:

Me gusta
 Pasar por aquí,
 Cuando el lobo

está durmiendo, y todos preguntan: ¿que hace el lobo? éste contesta: poniéndome las medias, el coro canta nuevamente y pregunta: ¿que hace el lobo? éste responde: poniéndome los pantalones; el coro canta y preguntan nuevamente: ¿que hace el lobo? el aludido responde, poniéndome los botines así lo hacen hasta que el lobo se ha puesto la última prenda de vestir y contesta: poniéndome el cuchillo. A ésta voz todos los chicos huyen del lobo y si éste consigue tomar a algún chico aquél sirve de lobo y empiezan como el principio.

Juegos de Sociedad

Puedo citar: La caja escondida, gallo ciego, el anillo, las provincias, el barquito, la lotería etc a los que des

eribo a grandes pasos:

1^o La faja escondida: Consiste que entre varios jugadores uno esconde un pañuelo arrollado diagonalmente cosa que queda en forma de un látigo. Una vez escondido todos los jugadores a la vez van a buscarlo el escondedor atiende la búsqueda y va diciendo al jugador que más se acerca al escondido: "tibio... tibio" y si aún se acerca más le dice: "Caliente... caliente" y si se quema y si se alejan demasiado le dice "Frio... muy frío", hasta que encuentran la faja, el jugador que la encuentra corre a los demás jugadores a sus puestos a latigasas.

2^o El gallo ciego, consiste que entre varios jugadores uno de ellos sirve de gallo ciego vendándose los ojos, en medio de una habitación lo dejan aislado los demás jugadores empiezan a pasar de un lado a otro todo lo más cerca de él que se atrevan.

Cuando el gallo ciego detiene a uno debe reconocerlo y decir su nombre si no lo reconoce sigue siendo gallo ciego; pero si ha logrado reconocer al jugador capturado éste sirve de gallo ciego y le vendan los ojos a su vez.

3^o El Anillo consiste: Jugadores de ambos sexos toman parte en este juego estando de pie formando un gran corro. Con una cuerdecita larga o cordón

se mete un anillo y los extremos se atan fuertemente. Cada jugador sostiene esta cuerda con una mano y con la otra hace pasar el anillo. El juego consiste en hacer pasar el anillo por un lado mientras el buscador mira por el otro. El anillo puede esconderse teniendo la mano sobre él, hasta que hay oportunidad de pasarlo, pero no debe tenerse quieto en un sitio y cuando se le descubre, el que lo tenía pasa al centro y buscar el anillo.

14 Las Provincias es un bonito juego y consiste en que 14 jugadores eligen su nombre siempre que sea el de una provincia argentina. El que elige la capital federal dirige el juego y no tiene asiento y procede de esta manera: a la vez de "la capital" se va Mendoza "ocupa el asiento de ésta y Mendoza a su vez visita a otra provincia y ésta a otra y así sucesivamente hasta que una de ellas va a la capital federal ésta dice: "La capital quiere visitar todas las provincias"

a ésta voz todas las provincias se ponen de pié y comienzan a dar vueltas al rededor de los asientos entonces la capital advierte: "La capital se va a sentar, la capital se sienta y la capital se sentó." a ésta voz todas las provincias tratan de ocupar un asiento el jugador que queda re sin asiento éste debe prenda y así continúa el juego con las mismas voces de mando.

5º El barquito consiste: En un corro de jugadores se arrolla bien un pañuelo de manos por ejemplo y éste sirve de barquito. Primeramente se establece que la carga del barquito será con objetos, animales, líquidos, personas etc cuyos nombres empiecen con A-B-C-D-etc. El jugador que tiene el barquito se lo arroja a un jugador cualquiera diciéndole "allá va un barquito cargado de ?..." el interpelado responde con arrojé si la letra elegida fuera (A) y éste se la arroja a otro jugador diciéndole lo mismo que su antecesor. y así sucesivamente. Si algún jugador se equivocare ó se demorare en decir el nombre de la carga éste debe prenda.

50 El juego del loto ó lotería: es el juego más común en las sociedades y consiste en apuntar en cartas numeradas los números que salgan de un bolillero. El primer número apuntado le llaman vigo, dos transversales en la misma hilera, ambo, tres terno, cuatro, cuaterno y si logra el jugador (cualquiera quien sea) apuntar cinco números seguidos en la misma hilera canta lo que se llama lotería fin de la jugada y vuelven nuevamente como en el comienzo.

Es un juego sin variantes, pero si el cantor de los números es hábil éste es el objeto de risas.

Hay números como el 13, 9, 15, 22, 25, 33, 43, 69, 88-11-90 etc que los cuentan en ésta forma San Antonio, Día de la Independencia, Edad florida, los dos patitos, día de la Patria, edad de J. Cristo ó los valientes Orientales, Picudo y Cía L^{ta}, para arriba y para abajo, la vida de los haraganes, los antojos de mi abuelo, canillas negras, la edad de las viñas de casa etc

Tradiciones Populares.

No hace mucho tiempo que en el río de ésta localidad se encontró una enorme tortuga como dicen

los naturales de esta región y bien según sus características es un monstruo antídiluviano que se le ha dado el nombre de "leptodonte". También se han encontrado algunos utensilios indígenas como bolas, hachas de piedras y algunos objetos de barro, se cree que en estos lugares ha sido antiguamente un pueblo indígena.

Existe en estos lugares hierbas que dicen son medicinales como la llamada "restortuna" buena para las enfermedades venéreas, zampa blanca que cura males de hechiceras.

Fábula

"El Asno y el Cerdo"

Pasaba una vez un borrico
Agobiado por una carga de leña,
Por delante de un cerdo
Que se regalaba con un suculento plato.
El cerdo burlándose le dijo:
¡ja!...ja!...ja!
Tu flaco y trabajando
Y yo gordo y comiendo regalado.
El borriquito le respondió:

no dándose por ofendido.

Comed nomás

Mirad que comer y no trabajar
 En algo viene a parar.

Adivinanzas

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| 1º Pampas blancas | 3º Que altura tendrá el cielo |
| Semillas negras | Que hondura tendrá la mar |
| Cinco toros | Cuál será el bicho que pastar |
| Y una ternera | En los jardines de Adán. |

2º

Coque cabeza
 Y no tengo más de un pie
 Qué tanta mi fortaleza
 Que hasta Dios lo sujeté

4º

El molino no muele
 Sin una cosa necesaria
 No puede moler sin ellas
 Y no le sirve de nada

5º

Clavado de manos y pies
 En la cruz estás herido
 No eres Cristo ni lo asemejas
 Adivinen que sería

6º

Dos caballitos van para Francia
 Corren y corren y nunca se alcanzan

7º
Toro soy gil me llamo
Y así soy

8º
Alba soy pero no del día
Soy planta del regadío

9º
Meto un pedazo de carne cruda
En agujero de carne cruda
Juntamos panza con panza
Y le pongo las manos en el culo

10
Ceu de espaldas
Lo de rodillas
Mencá la cola
Se haré sorquillo

11
Me dan nombre de animal
Y siempre vivo caliente
Se sirvo a la mejor gente
Y me dan el peor lugar

12
Chiquitís, chiquitís
Como granito de anís
Todo el mundo lo andarís
Y nunca lo alcanzarís

13
Tengo una cajita de buen parecer
No hay carpintero que la pueda hacer
Solo Dios con su gran poder

Refranes

Soy toro en mi rodeo
Toroso en rodeo ajeno
Donde vala este toro
No vala ningún ternero

Que importa el haber tenido
Cuando eso ya se acabó
Tener es lo que vale
Que el haber tenido no.

Poesías

Canciones populares.

Canción

Estando con llave mi pecho
El corazón me robastes
Y sin tener ningún resquicio
Dime de qué modo lo sacastes ?
Estando con llave mi pecho

II

A verte vengo derecho
A ver de quien te valistes
Sacastes lo que quisistes
Estando con llave mi pecho.

El mundo

Canción

Bien haya mi poca suerte
Por que me haces padecer
Rodando por todo el mundo
No hallo donde permanecer.

I

Son tan grandes mis trabajos
Grandes mis tribulaciones
No hay quien se duela de mí
Bien haya los corazones.

III

Solo la cama en que dormo
Se compadece de mi
Los ratitos que despacio
Ella me ayuda a sentir

IV

Andá mundo engañador
Que me tratas como ajeno
Sin reparar mis finezas
Blegistes otro sueño.

El Angelito

Canção

(Canção como cerimonia a um anjel que se muere)

^I Lo de mi casa he salido	^{III} Dios se lo pague mi madre
Con una luz a mi lado	Por la leche que me ha dado
A celebrar este angelito	Y los tremendos dolores
Que el Señor se lo ha llevado	Que por mi los ha pasado

II

Angelito que te vas
Con una gota de sangre
En el cielo y en la gloria
Rogareis por padre y madre

IV

Angelito que te vas
Con una gota de vino
En el cielo y en la gloria
Rogareis por tus padrinos

V

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

VI

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

VII

Adios madre de mi vida
Termino de todas mis ramas
Ya se fué su hijo querido
Nacido de sus entrañas

VIII

Adios madre de mi vida
Ya me voy para los cielos
Y Ud queda en este mundo
A padecer sin consuelo

IX

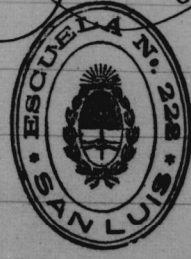
La madre de este angelito
Ya es basta de llorar
Se le han de mojar las alas
Y no ha de poder volar

X

Señora N.N.
No le lloré a su angelito
Que el Señor se lo ha llevado
A la gloria derechito

Fin

B. Coueshty



Solución de las adivinanzas

- Nº 1 El papel, la tinta, los dedos de la mano y el lapicero.
- Nº 2 - El clavo
- Nº 3 - La colmena, la aveja.
- Nº 4 - El ruido
- Nº 5 - Un caballo herrado y lastimado en la cruz
- Nº 6 = El devanador
- Nº 7 - El tronjol
- Nº 8 = La albahaca
- Nº 9 = La madre cuando hace amamantar a su hijito.
- Nº 10 - La conana
- Nº 11 La pava (tetera)
- Nº 12 = El pensamiento
- Nº 13 = La nuez.



Personas que han elaborado para la recopilación de éstos materiales folklóricos.

Conrado Lucero	argentino de	70 años
Conrado Lucero (hijo)	" "	27 "
Eloy Núñez	" "	38 "
Celestino Gómez	" "	52 "
Elodoro Lucero	" "	32 "
Cusebia de Gómez	" "	48 "
Delfina C de Lucero	" "	73 "