

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

SANTA FE

73

HIPATIA

Maestro CELIA CORREA AYESTA Escuela Nº 52

Fojas 11

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Localidad Hipatia Santa #1  
Escuela N: 52  
Directora Orlia Lorea Ayesta

### Curanderismo.

e) En los hogares humildes es costumbre colocar debajo de la almohada de los niños malos, hojas de yerba buena que dicen tiene la propiedad de curar su mal humor y hacerlo muy buenito.

1  
Localidad - Hipatia 2  
Escuela No 52  
Directora Otilia Correa Ayesta

### Lunanderismo.

Unas grano de trigo hedeado  
en un vaso de agua determinar  
el número de nervios recalcado  
a consecuencias de alguna caída

tum  
adã  
erba  
ie-  
or y

Localidad Hijatia 3  
Escuela N: 52  
Directora Odia Correa Ayesta

### Curanderismo

De los bulbos del lirio se hace un collar (cortado menudito) y se pone al cuello de los enfermos de llagas en la garganta. Cuando los pedacitos de bulbos están completamente oscurecidos, el mal ha desaparecido.

3

3

Localidad Higatía  $\frac{4}{2}$   
Escuela N<sup>o</sup> 52  
Directora Oelia Corea Ayesta

Supersticiones relativas a plantas.

Entre las familias de la región la ru-  
da es considerada como planta de  
buen augurio para quien la posee  
y las hojas de la misma colocadas  
disimuladamente en el marco de la  
puerta ahuyentan los maleficios.

un  
pene-  
las  
leta-  
a

Localidad *Fixatia* 5  
Expediente n.º 52  
Directora *Olivia Concha Ayesta*

*Supersticiones relativas a plantas.*

*Es creencia en la región de que no  
debe tenerse plantarse el perejil por-  
que ello trae disgusto sin por-  
-cuento-*

3

5

Localidad *Hijatia* 6  
 Escuela N: 52  
 Directora *Olivia Correa Ayesta*

*Supersticiones relativas a plantas*

En las distintas regiones del país  
 es creencia general de que la hortaliza  
 condensa al celibato a la niña  
 de la casa donde se la tiene, del  
 mismo modo que la aljaba.

cas-  
 u no  
 por-

Localidad Hipatia 7  
Opuscula N<sup>o</sup> 52  
Directora Orelia Correa Ayesta  
Supersticiones relativas a animales.

Una oveja, entre un ganado vacu-  
no, preserva a este de toda epide-  
mia.



3

Localidad *Hipatia*

3

Escuela N° 52

Directora *Olivia Conesa Ayesta*

Supersticiones relativas a animales

El carpintero es ave considerada como ave de mal agüero por lo que se le ve con temor picar las paredes de las casas.

En cambio a la viudita se la supone como anuncio de buena noticia.

da  
ales  
vau  
de-

Localidad *Fixpatia*

Escuela N<sup>o</sup> 52

Directora *Olivia Lorena Ayesta*

supersticiones relativas a animales

Si una gallina "canta como gallo"  
es indicio "seguro" de que se produce  
una desgracia en la familia.  
Para evitar tal cosa la gallina  
debe ser sacrificada de inmediato.

Localidad Hipatia

Cuarta N° 52

10

Directora Odia Correa Ortega

Juego infantil

La Piedra libre. En este juego pueden tomar parte todos los niños que deseen. Uno de ellos con los ojos vendados cuenta hasta un número dado (50 o 100) en voz alta, apoyado en un árbol o pared. Entre tanto los otros niños proceden a esconderse. Cuando el niño que cuenta ha terminado de hacerlo, quita la venda de los ojos y trata de descubrir el escondido de cada uno de sus compañeros. Cada vez que lo consigue grita: Piedra libre para jugar. Si alguno de estos consigue ganar el puesto, de este en el momento en que él se alce en busca de los escondidos, tiene que volver a su sitio y contar de nuevo. Solo en el caso que descubra a todos los niños escondidos si dearse ganar su sitio, abandona a éste siendo reemplazado por el que fue descubierta primero. Y así sucesivamente mientras dure el juego.

inicial  
allos  
pody  
amita  
ra  
dia?

Localidad Fijatia

Escuela N.º 52

11

Directora Olivia Correa Ayesta

Juego infantil

A la trola con trompo. Eraban una circunferencia de mas o menos un metro de diametro. En el centro colocan uno o mas trompos. Los jugadores deben tratar de sacar fuera de la circunferencia (trolla) el trompo alli colocado, sin que el propio, deje de bailar. Si lo consigue el trompo que saca es suyo. Pero en caso contrario y si el trompo deja de bailar, va a aumentar el numero de los que estan adentro.