

Folklore

Enviado por la Escuela N° 39

Año "1921"

Localidad. "Fermas". Escuela N° 39²
Directora: Livia C. de Giménez

Supersticiones relativas á fenóme- nos naturales o naturaleza inanimada

Los truenos son atribuidos á ira o castigo de Dios como consecuencia de malas obras, unos encienden palma bendita como desagravio, otros (y éstos la mayoría) lanzan fuertes gritos simultáneos como también recios golpes con un cuchillo sobre un cuerpo duro de manera que repercute bien su sonido - Con estos medios creen ahuyentarlos.

En los casos de piedra o granizo abundante que les anuncia perjuicios ya en sus viviendas, cosechas, ganados, etc. vuelcan el mortero en igual dirección del fenómeno como un medio de hacerlo cambiar de dirección

Las lluvias continuas de varios días son combatidas con cruces de ceniza en el suelo o bien con un huevo parado de punta

Los fuegos fatuos, luz mala, en la que distinguen dos clases por sus colores "blanco y colorado", creen que procede la primera de plata enterrada (suerte) y que debe seguirse hasta que se pierda, punto que cavándolo aseguran encontrar el tapado, la segunda es mala y por lo tanto temible, originada por un alma en pena, comienza huirle o bien acostarse boca abajo y preguntarle lo que desea.

La luna es la mansión errante de la "Sagrada Familia", pues, en las formas que, á través de la distancia se observan creen firmemente ver á la Virgen, San José y al Niño Jesús montados en un burrito.

Localidad: Termas. Escuela N° 39
Directora: Livia C. de Giménez

Supersticiones relativas a plantas y arboles

El paraíso, palo borracho y túsca son considerados de mal presagio por lo tanto no se las debe tener.

La resina en los algarrobos y caída de ésta a la tierra, las flores del cardo y de la ulúa con sus pétalos bien abiertos son considerados como indicios seguros de lluvia.

Para obtener una abundante cosecha de ancós, una mujer que ha tenido muchos hijos debe castigar con la pollera puesta las guías de las plantas.

Para que una cosecha de maíz dure bastante tiempo se cuelga en la piqua que se la deposita en el lugar más alto de ésta, todas las mazoreas amichas de la cosecha.

Localidad "Terminas" Escuela N° 39

Directora: Livia C. de Giménez

Supersticiones relativas a animales

El buho, la lechuza, el cacui, la gallina, son considerados como animales de mal presagio (muerte) siempre que se acerquen continuamente a las casas haciendo sentir sus gritos constantes. Cuando el primero es uno solo el que grita anuncia la muerte de un soltero y cuando son dos la de un casado. La última, según ellos llora y este es el signo fatal.

Cuando el caballo manso que se acostumbra montarlo, tiene miedo a su jinete y no permite que lo encille es considerado como signo seguro de su muerte.

Un grupo de ganado vacuno que, sin causa aparente huye y bala desfavorido se le atribuye también presagio de muerte de algún vecino.

Enterrar una iguana en el centro de una huerta (plantío de sandía) invadida de piojos, con la precaución de ponerla el vientre hacia encima y taparla con ceniza, destruye la plaga y recobra su normal desarrollo.

El gusano tomado del mismo sembrado de maíz por el invadido, clavado en una espina de siete en siete y colocado en los cuatro ángulos del cerco rezando en el acto un credo, cura inmediatamente la plaga.

Un animal ya sea vacuno, lanar, ó cabrio que difiera en tamaño de los demás de su especie en

sentido negativo (vulgarmente samí) presagia prosperidad de la misma por lo tanto no hay que comerlo ni venderlo.

Cuando por el contrario nace algún animal deforme considerado un fenómeno esto significa extinción de la especie

La vaca negra da leche más preferida que las de otro pelaje.

La paloma de castilla y la guinea no deben criarse porqué acarrear desgracias y ruinas

La culebra verde criada en las casas atrae prosperidad

El ficaflores en la puerta de la casa es portador de grandes noticias

Un zorro visto en un camino es buen presagio según el lado, si el derecho bueno y si el izquierdo lo contrario

El cuervo cambiándole sus huevos con piedras dicen que muere empollando

El avestruz nacido de huevo (vulgarmente samí) es considerado más ligero que los demás tanto que no hay caballo que lo alcance y el que encuentra uno de estos huevos conservándolo siempre oculto que nadie lo vea tiene un recurso poderoso para encontrar nidadas sin buscarlos

Si se quiebra el huevo conservando pedacitos de cáscara siempre con el requisito de que nadie sepa atribúyesele igual propiedad

Localidad - Termas. Escuela N° 39

Directora : Livia C. de Giménez

Supersticiones relativas á faenas rurales

Para asegurar el éxito de cualquier siembra es necesario hacerla en cuarto menguante

Para preservar el ganado del gusano después de castrado o curarlo de él en este caso o en cualquier otro, se le pela una parte cualquiera de la cola en sentido circular y se le saca tres pelos de la punta.

En idéntico caso se les ata en el pescuero una pata de oveja o un sapo vivo.

También se acostumbra hacer una cruz sobre el rastro del animal, sacar la tierra ocupada por él, volcarla a ésta y darle un pisotón.

Para la incubación de huevos de gallina o pavo se prefiere número impar, a fin de que sea uno sólo el huevo inutilizado.

Localidad "Termas" Escuela N° 39
Directora: Livia C. de Giménez

Supersticiones relativas a la muerte

En casos de muerte de algún miembro de la familia, la casa no debe barrerse hasta que no pase el novenario, porque al hacerlo es segura la muerte de otro. - Durante el novenario debe colocarse en sitio bien visible una copa bien llena de agua, para que aplaque su sed, terminado este se cree que recién su alma se retira completamente de la casa.

El cadáver debe ser sepultado con la cara destapada, los brazos colocados lateralmente bien estirados, el botín sin tacó, envuelto en una pieza blanca que lo cubra desde el cuello hasta los pies (vulgarmente mortaja) y un cordón con cinco nudos representando cinco ^{de los} misterios de nuestra Religión.

El cadáver de un niño debe ser bien adornado con flores y cintas (fintado vulgarmente) y llevar tres cordoncitos para que muertos el padre, la madre y la madrina les alcance respectivamente uno, y los conduzca a su eterna salvación.

En su velorio debe reinar la alegría, la música y el baile como símbolo de la herencia terrena que le dan sus padres.

En casos de muerte ocasionada por otro, la víctima debe ser velada boca abajo y si su victimario no ha sido capturado ^{aun} se le pone en la boca una moneda de plata cortada a fin de que el criminal no escape a la justicia.

Al dar sepultura cuidan escrupulosamente que no

quede residuo alguno de la tierra removida, for-
que al no hacerlo así, creen morirá otro

Cuando la tierra endurecida que cubre un sepul-
cro se rasga y abre, creen que el sepultado ha si-
do enterrado vivo.

En caso de muertes repentinas y que el cadáver
no toma la rigidez que le es característica, dice-
se que llama a otro miembro de la familia.

En la muerte de un miembro de la familia
no deben lavarse la cara, ni peinarse, ni ba-
ñarse por que creen que con estos hechos acarrear
la muerte de otro.

Localidad. "Eumás" Escuela N.º 39

Directora: Livia C. de Giménez

Fantasmas, espíritus, duendes

Cuentan que en noches oscuras especialmente las lluviosas en determinados parajes pasando sólo por ellos, ven formas y animales que llaman la atención por su tamaño, fealdad propiedad de transformarse, voces desconocidas y ruidos que producen.

Ya hablan de un perro tan feludo que arrastra su pelo, con ojos chispeantes y de tamaño a su voluntad, ora más pequeño, ora más grande y así alternativamente, que colocado al lado no quiere apartarse y sigue los pasos del caminante. Ya de un cerdo ~~horroroso~~ un chivo, un carnero etc que, aun que se los persigue no se los toca y aparecen indistintamente por una u otra dirección.

Las apariciones de formas humanas, niños que lloran, esqueletos andantes que hacen sonar los huesos al caminar, que hablan, que silban, que tocan y no se los ve, que abrojan pulsasos que dejan oír gemidos que unos brosos y lastimeros, son conocidos comúnmente por grandes y pequeños.

El duende también ha existido y aun existe aunque con menos credulidad en la imaginación de este pueblo. Según ellos, es un hombrecito de baja estatura, una mano de lana y otra de hierro, y tiene el gran distintivo de su gran sombrero de paja de amplias alas. Solo anda a medio día y media noche.

Es sumamente travieso y muy afecto a la mujer joven y bonita a quien la persigue.

asiduo y tenazmente cuando se declara su festeyante. Su original manera de festeyante afecto, consiste principalmente en su insistida constancia y en arrojarle constantemente piedritas, terrones y baburas hasta en el plato de comida. La cama de su festeyada siempre está llena de tierra.

Cuéntase que hace varios años en un lugar inmediato, empezó a perseguir una casa con dos jovencitas hermanas.

En su larga y tenaz persecución llegó hasta a sacarles las carnes de la olla del fuego y colocarles en lugar visible.

Casada una de ellas se retiró porque dicen es excesivamente celoso, y es uno de los medios de ahuyentarlo.

Localidad "Termas" Escuela N.º 39.
Directora: Livia C. de Giménez

Brujería

Poco parece quedar de esto, por lo menos así lo revelan las manifestaciones oídas al requerir los datos buscados. "Eso se decía antes, hoy ya no hay eso." Brujas y brujos ya no van quedando "decían", aquella mujer que con tanta habilidad separaba su cabeza del cuerpo y luego se transformaba en el animal que deseaba, ya un pájaro, un sapo, un perro, una araña etc, y después de logrado sus intentos recobraba su personalidad, aquella otra que, sustituyendo las personas de su odio por muñecos los pinchaba con alfileres y con esto sufrían éstos terribles tormentos, que terminaban sólo con la muerte, aquella otra en fin que, sin combustible alguno hacía hervir las ollas que quería y lograba hacerse amar por quien deseaba mediante sus habilidades, "ya no hay". Los gusanos, chilicotes, sapos, vitcachas etc que arrojaban las personas hecho mal (como vulgarmente se dice) "ya no se habla". El apasionado que, a fuerza de brebajes conseguía ser correspondido, "igualmente ya no se habla". - Y la Salamanca? Si, ahí decían que asistían los que se dedicaban al oficio de la brujería, teniendo días y horas indicadas para celebrar asambleas, al son de acompañados instrumentos manejados por manos mágicas.

Localidad - Ermas. Escuela N° 39
Directora: Livia C. de Jimenez.

Curanderismo

Una mosca calentada con cera facilita la extracción de una espina.

La caparazón del quirquincho calentada usa se en torceduras de boca, cara etc.

El cuero del vientre del mismo cura la parálisis del brazo o pierna.

En idéntico caso se introduce la mano enferma en la degolladura de un animal vacuno.

El dolor de muelas se cura con ciertas palabras que solo el hábil las conoce.

Para el sarfollido se usa la aplicación del vientre de un sapo vivo en la parte afectada.

La gallina negra hervida con plumas sirve para ememas.

El huevo de lechuga cura el vicio de la ebriedad.

El estiércol de gallina fresco madura los granos.

La hoja de algarrobo negro pisada con azúcar cura el mal de ojos.

Las hojas de ediondilla y quellosisa se emplean en las heridas y granos.

Las hojas de lampazo untadas con aceite em-
plíase en las hinchazones.

Y Infusiones de jarilla con sal de tierra para
el costado.

Un diente de ajo envuelto en lana negra ó algo-
dón, frito en aceite para el dolor de oídos.

Y Infusiones de corteza de quebracho blanco para
la fiebre.

El corazón del zovino en infusión para el cos-
tado

Y Infusiones de hojas, flores ó corteza de chañar
para la tos

El buche del ñandú para el estómago.

Emplastro de bejuco molido para la fonzoo-
ña.

La semilla de angola con leche de oveja pa-
ra las nubes de los ojos.

La pluma del ñandú atada para evitar el
avance de la fonzooña.

El quimpe para lavajes de heridas infectadas

Hojas de mistol pisadas para la fonzooña
del araña

Emplastos de huesos de fierro con forotos para las quebraduras.

El pasto (cola de caballo) para la eliminación en la escasez de orina.

Sinafismos de aji silvestre en los desmayos

Vino hervido con oregano silvestre para hemorragias

Infusiones de azahar, torongil y cedrón separadamente cada una, para el braxón

El aceite castor, té de los vosgos y joselin, sen, filidoras escritas ó taurinas y azucaradas para purgantes

La grasa de iguana para los dolores de hueso, la de fetro para hincharones, la de gallina y favo solas ó con manzanilla para el pecho.

Baños de atamisqui, retama y sabia para chuchó y fiebre.

El llantín en gárgaras y en infusiones con sal de tierra para la garganta

Infusiones de corteza de granada con almidón de trigo para las disenterias.

La miel de palo con flor de chañar para la tos.

La malva, ediondilla, achicoria para enemas

Un cinto de cola de león para el dolor de cintura

Fricciones de grasa del mismo con hojas de
atamisqui fistadas para el reumatismo.

El holer, la ruda, la yerba buena y la menta
para el estómago.

Localidad. "Terma". Escuela N.º 39
Directora: Livia C. de Giménez

Ceremonias con que se solemnizan ciertos acontecimientos como nacimientos y matrimonios

No existe ninguna ceremonia original. En la generalidad de los primeros no se acostumbra ninguno y en los segundos úsansen aquellos que son generales. Los novios son acompañados por sus relaciones a la oficina del R. Civil donde se verifica el acto y, una vez verificado festijan con cohetes. Luego en la casa generalmente bailan y beben.

Localidad - Termas - Escuela N° 39
Directora: Livia C. de Giménez

Juegos

Juegos populares - Hay pocos y después de las riñas de gallos todos consisten en juegos de taba y naipe - verificados todos con el interés del lucro.

Las riñas de gallos se verifican mediante el conocimiento del fuso de cada uno y un cuidado especial anterior. Es una diversión brutal pues, se considera terminada cuando uno de los adversarios cae muerto ó queda completamente impotente.

Para el juego de taba preparan de antemano el sitio completamente plano llamado cancha y una vez reunidos los jugadores juegan de dos en dos colocados uno en cada extremo de la cancha. Acordada la cantidad de dinero porqué debe efectuarse el tiro, ésta es depositada en el canchero ó coimero quien impone un tanto de ganancia por cada dos ó tres suertes continuas y es juez infalible para decidir el valor ó nulidad de una suerte confusa. Los circunstantes que no manejan la taba realizan también sus operaciones asignando valores en los tiros practicados por el jugador de sus simpatías.

Con el naipe juegase diversos juegos entre ellos los siguientes: el siete y medio, el monte, la pandorga el treinta y uno.

El siete y medio lo juegan desde tres personas hasta ocho y más con una sola carta cada una,

la que puede ser aumentada a pedido del jugador. Cada carta tiene su valor según su número, menos las negras que, en general, valen medio. Uno de los jugadores es tallador y es quien tiene derecho a la distribución de las cartas.

El juego consiste en hacer siete y medio y empieza haciendo cada jugador el valor deseado. El tallador es el último en dar a conocer su número haciendo siempre a los jugadores que tengan medio más de él y tiene también derecho a mandar doblar las paradas si se considera en condiciones de ganar. Pierde la talla cuando alguno de los jugadores hace siete y medio real quien es formado sólo por dos cartas de oro.

El monte es jugado también por varias personas siendo una tallador quien coloca en una mesa cuatro o seis cartas distintas de dos en dos, formando de antemano la caja o banca con dinero exclusivamente de él. Los jugadores eligen una carta haciendo en la misma el valor querido con la condición de que la suma de todo lo jugado no exceda al de la banca. Hecho esto el tallador coloca en la mesa el naipe con el revés hacia abajo y empieza a separar las cartas una a una. La carta cuyo número sea igual a cualquiera de las de la mesa salga primero gana a su compañera y son retiradas inmediatamente haciendo igual operación con las demás.

Cuando la carta que gana tiene una suma mayor que su pareja, el tallador paga de su banca la diferencia y cuando por el contrario la carta que pierde tiene mayor valor el exceso ingresa a la banca.

Para treinta y uno se dan las cartas de tres a cada jugador y valen el as once, las negras diez cada una y las restantes su número. Distribúyense las cartas por cada jugador en orden respectivo y consiste el juego como su nombre lo indica en formar el número treinta y uno. Antes de empezado el juego en la mesa deben estar todas las paradas por igual de cada jugador. Si por casualidad dos de los jugadores hacen treinta y uno, gana todas las paradas el primer jugador de la derecha, y si ninguno hace treinta y uno gana el número mayor. Las cartas pueden ser aumentadas o fedito del jugador como asimismo el "as" puede valer también uno según le convenga al jugador.

La pandorga, juego más generalizado en las mujeres; se juega entre seis o siete con treinta y veintiocho cartas, distribuidas de cinco y cuatro respectivamente y cada una con su valor propio. Juegase hasta el número siete en orden numérico y respectivo cada jugador, pudiendo jugar cada uno todas las cartas que tuviera siempre que fuesen en orden de juego. Antes de empezado este se forma la caja de cada jugador consistente en diez tantos generalmente, cada uno con su valor anticipadamente convenido y cuando más de diez centavos. Cada uno deposita en la mesa su tanto y recién empieza el juego. La sota se emplea para terminar cada jugada de uno a siete y el que la juega salva su tanto. El "as" de oro (vulgaramente pandorga) también desempeña igual papel de la sota y tiene el privilegio de sustituir cualquier carta según convenga - El jugador que termina

primero sus cartas gana todos los tantos de la parada.

Juegos de sociedad - En estos juegos el naipe también desempeña su papel. A más de la pandorga ya descrita, juegase el burro, la escoba, el "ese soy yo" juegase a más el botón, el anda la llave y la reina.

El burro es un juego muy sencillo con el número de jugadores que se quiera y distribuidas las cartas de cuatro en cuatro.

Todas conservan su valor propio menos el "as" que se le da mayor valor.

Cada jugador juega una carta de igual palo a la jugada por el jugador (mano) teniendo en seguida derecho a jugar primero aquel cuya carta tenga número mayor. Cuando alguno de los jugadores no tiene la carta del palo jugado, recurre al naipe para sacar (vulgarmente robar) tantas cartas cuántas sean necesarias hasta dar con el palo buscado. - El juego termina generalmente entre dos, pues, a medida que van terminando sus cartas disminuyen los jugadores. El jugador único que queda con cartas es llamado "burro" de donde le proviene su nombre al juego. - Tiene dos variedades las que se distinguen por la colocación del naipe con las cartas restantes de la distribución, ya horizontalmente o vertical, resultando más graciosa esta última por la facilidad y el temor de cargar con todas ellas al robar.

Para la escoba se cuenta hasta quince. Para esto las cartas conservan su valor propio menos las negras que valen dos menos. Distribuyense alternativamente de tres en tres a cada uno hasta distribuir las a todas. Colocanse en cuatro en la mesa y el jugador de la derecha (vulgarmente mano) empieza el juego. Cada uno juega una carta en orden respectivo cuidando siempre hacer quince, si no puede deja su carta, o si consigue levantar todas las de la mesa haciendo quince hace escoba, gana un tanto y así el juego continúa hasta completar el número de tantos convenido anticipadamente (generalmente desde quince a treinta). El siete velo (el de oro) también vale un tanto, mayoría de cartas también y setentas (quienes son formadas por los números seis y siete de distinto palo cada una o "as" si falta algunos de estos). Al terminarse las cartas cada jugador ve los tantos obtenidos de escobas, cartas, velo y setenta (si las tiene). El jugador que completa primero el número acordado gana el partido, lo que se efectúa después de tres o más jugadas.

El "ese soy yo" es un juego menos serio y consiste en hacer preguntas por intermedio de las cartas para lo cual se distribuyen todas y antes de empezar el juego cada jugador toma todas sus cartas con números iguales de dos en dos, oro con cofa y espada con basto y las ponen en un grupo aparte. Hecho esto recién

empiezan las preguntas por la mano de recha colocando una carta en cada una, debiendo contestar aquel que tiene su compañera de número y faltó, quien queda con derecho a repetirlos, y así el juego continúa.

El botón - En este juego los jugadores se sientan en línea recta o en sentido circular. Uno de ellos esconde un botón en las manos para lo cual las manos pone atrás y al presentar las cerradas pregunta en qué mano está indicando quien debe contestar.

El indicado si no acierta da frenda y si por el contrario, pasa a recibir el botón y hace lo mismo. El juego continúa hasta que todos los jugadores dan frenda y termina con el cumplimiento de las penitencias acordadas las que son aplicadas por el penitenciado anterior.

El anda la llave - Para este juego los jugadores se colocan en círculo menos uno quien al decir "anda la llave", "anda la llave" anda; anda; anda primero lentamente y después más rápido, los demás jugadores pasan de uno a otro un pañuelo. El jugador que queda con el por falta de tiempo para pasarlo a su vecino da frenda. La animación del juego consiste en el interés de cada jugador en pasarlo cuanto antes.

C³ La reina - Es un juego que tiene su parte de gran actividad y animación. Para él se preparan los jugadores cada uno en su silla respectiva menos la reina que no la tiene. - Esta da a cada jugador el nombre de una joya cualquiera. - En seguida paseándose dice: la reina para pasear necesita (nombra alguna de las joyas) fulsera por ejemplo: sale esta, se coloca detrás de ella; hace lo mismo y así el juego continúa hasta que todos los jugadores hayan abandonado sus asientos, quedando colocados todos uno tras otros de la reina. - A un golpe de mano dado por ella los jugadores vuelven a tomar asiento quedando de reina el que no lo consigue (esta es la parte animada del juego) y dando su respectiva prenda.

Juegos infantiles: En estos juegos figuran: el gallo ciego, el gato y los ratones, tarde llegastes y el fuesto perdistes, el pescador, ¡pescador! ¿me dejarías pasar?, la mancha; todos firmes, a las bolitas, el botón y la pelota

El gallo ciego. - Vendado los ojos un niño hace de gallo ciego. Los demás le dicen: gallo ciego ¿que has perdido? a lo que él contesta una aguja y un dedal. Búscala en el arenal diciénden y empúera a buscar, mientras

tanto los demás lo tocan, le golpean las manos y lo llaman. Si consigue pillar a alguno este lo reemplaza y así el juego continúa. Todos observan que el vendado no vea, cuidando así la legalidad del juego.

↷

"El gato y los ratones" - Formando un círculo todos los jugadores menos uno, entran en él simulando los ratones y el que queda afuera, el gato. - De cuando en cuando los ratones para exaltar las habilidades del gato hacen sus salidas traviesas refugiándose luego en el círculo al ser atacados por el gato, sitio donde este no puede penetrar. Los ratones cazados quedan fuera del juego continuando hasta que el gato los devore a todos.

↷

"Tarde llegastes y el fuesto perdistes" - Los niños tomados de la mano forman un círculo. - Uno que ha quedado da un golpecito con la mano a cualquiera de los del círculo. - Este y el tocado deben correr alrededor del círculo en dirección contraria procurando cada uno llegar primero a ocupar el sitio dejado. El que lo consigue dice: "tarde llegastes y el fuesto perdistes"; debiendo el que queda repetir la operación y así continuar el juego.