

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

SANTIAGO DEL ESTERO

146

Y U C H Á N

Maestro RUFINA GIMÉNEZ

Escuela N° 288

Fojas 10

OBSERVACIONES

Localidad — Juchán
Escuela Nacional — N.º 288
Nombre del maestro — Rufina Giménez
Edad de esta persona — 22 años



Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada.

Ejemplos:

El trueno — Se cree que cuando truena en el mes de Agosto anuncia un mal año que tendrán seca.

Fuegos fatuos .. Las malas luces — Don Aparicio Valdés de 75 años cree en la siguiente forma que las luces que aparecen son huesos que arden cuando la atmósfera está pesada y que son huesos gordos sea de animal o de gente que hay entrada en el campos de años anteriores.

Temblores — Se cree que cuando en un año hay muchos temblores anuncia que habrá buenos años.

Supersticiones relativas a plantas y árboles.

Existen numerosas supersticiones referentes a árboles y plantas. Las siguientes dan una idea de la forma en que deben recogerse. Lo mismo puede decirse de las supersticiones relativas a los animales, faenas rurales, juegos muerte y juicio final, de que se hablan más adelante.

Ejemplos:

La yguera — Se cree en esta región que cuando enflorase la yguera habrá una gran novedad.

Supersticiones relativas a animales

Ejemplos:

El Aguará (jubatus) proporciona el riñón que, seco y colocado en la extremidad de un palo, sirve para matar las serpientes venenosas con solo acercárselo.

El cuervo negro (Cathartes) anuncia y nunca le tiran

porque la escopeta queda hmeda para siempre.

El Picaflor — Se cree que cuando viene a la casa anuncia una buena visita de una persona de rente.

Otros creen que cuando siente gritar la Calandrea anuncia muerte. también creen que cuando el perro se echa en forma de muerto anuncia muerte.

Supersticiones relativas a las cosas finales: muerte, juicio final.

Ejemplos:

La muerte — tienen el cuidado que cuando muere una persona de poner un vaso de agua. porque creen que el alma vendra a tomar, también tienen el cuidado de no barrer hasta que pase el novenario, las mujeres no se feinan.

Hantasmos, espíritus, duendes.

Ejemplos:

Brujederias — Se cree que poniendose las enaguas las izquierdas nadie podra hacerles mal. y los hombres tienen el cuidado de ponerse unos granos de trigo en el bolsillo, otros cargan el ala de la lechusa en el sinto para evitar que les hagan mal.

Rufina Jimenez
(Maestra)

Curanderismo

Ejemplos:

El dolor de cabeza — se tiene por remedio ponerse un poco de sebo de vela en la frente y aplicarse unas hojas de tartago, también se cura el dolor de muelas con grasa de yguana y se tapa con cera, se tiene por remedio para el aire hacer una trensita del cuero del pichiciego y aplicarse en forma de pulsera. otro remedio para el dolor de muelas se curan mordiendo un busco y no alio con esa muela que duele, ese remedio lo tienen que buscar en las plantas.

Rufina Jimenez
(Maestra)

Matrimonio

Ejemplos:

Matrimonios - se hacen civilmente, se paran dos personas representandolos padrinos, dos testigos quedan sus firmas despues de esto los novios le fiden la vendision a los padres y hacen una gran fiesta y dura algunos dias segun las circunstancias del novio.

Juegos populares

Ejemplos:

El naipe - entre jugadas de diversiones tienen la siguiente manera de jugar la pandorga juegan entre seis personas y a veces entre ocho esperando a jugar desde el uno hasta el siete el tiene asi libra su tanto y el que sale primero si se empieza con rifa saca se juega cualquier prenda - se juega tambien a la escoba entre entre varios con tres cartas poniendo cuarto para contar y hacer quince tantos, determinando un total de tantos que van a hacer el que haga primero gana tambien juegan al truco este juego generalmente juegan dinero.

Rufina Giménez
(Maestra)

Juegos infantiles

Ejemplos:

Al blanco y negro - se forman los niños en dos columnas dándose unos la espalda y entonces uno tira un cartoncito de un lado blanco y otro negro, unos dicen blanco los otros negro y el que acierte gana. y tambien juegan al suri me quieres comer en la siguiente forma. se agarran de la mano y forman un circo entonces uno va dentro y otro esta afuera, el de adentro dice suri me quieres comer el otro responde como no si soy gordo, entonces el de adentro le tira un palito de muestra y le dice comeme si puedes y el de afuera dentro a dentro y otro sale afuera y esa forma siguen jugando hasta que lo pille, despues entra otro y siguen jugando en la misma. siempre dejándolo dentro al de afuera para dentro.

Rufina Giménez
(Maestra)

Juegos de sociedad

Ejemplos:

La ovefita - este juego se juega entre varias personas formando un circo y entonces uno se pone el nombre de cabeza, otro la pata, otro la mano, otro la oreja, otro la cola - y la cabeza siempre tiene encabezar en el juego esperando a decir me duele la cabeza y tocandose y los de más tocandose la parte que sean, despues la cabeza cambia y dice tengo larga la cabeza, y si alguien dice me duele la pata y no dice tengo larga ha es prenda sacado a cada persona unas prendas, el que encabezo tiene que dar unas penitencias para resgatar su prenda y si alguien no quiere hacer la penitencia no le entregan la prenda. Tambien se juega al mudo en la misma forma haciendo un circo y el que encabeze el juego en pesara a decir hu y los otros tambien, hu sin decir ni una palabra ni reirse, si alguien se rei continuando se saca prenda, si hay algien sin prenda se hace en forma de una rosa con un pañuelo en una punta se hace un nudo y las otras nada, entonces se le dice que saque una punta y si saca la que no tiene el nudo se le saca prenda y si saca la con nudo no tiene prenda tambien se cumple las penitencias y se resgata la prenda, y si alguien no cumple no se le entrega la prenda. Tambien se juega para el dia de San Juan con cedulas haciendo unos papelitos poniendo ahi las iniciales de la persona que tenga algun idea y si sale la persona que crean, que con esa se casaran. en la noche de la vespura se hacen las cedulas y mesclandolas se las tira entonces el otro dia bien temprano van a levantar para que vean si que iniciales les sale.

Rufina Jimenez
(Maestra)

Refranes.

Ejemplos:

Es igual que lo mismo.

Hombre nose.

Ha cholo

Tengo que hablarte.

Haci' nomas me callo.

De eso se pega

No sé no tengo reloj

La piola está de moda

Adivinanzas

Ejemplos:

El abestruz

Trancas barrancas mechones blancos.

El mortero.

Tata la grande, y tata la chico lo aporisa.

La paba.

Cuando la morena relincha todo el mundo se alegra.

La gallina.

Una Señora bien enseñorada remiendos sin puntada.

El melón

Cuando es verde es peludo y cuando es maduro es pelao.

El Sencero

Va a la agua y no toma agua

La vela

Una niña blanca con una sola tripa

Refina Giménez
(Maestra)

Localidad - Yuchán
 Escuela Nacional - N.º 288
 Nombre del maestro - Rufina Giménez

Arullas

Aruru niño
 aruru mi sol
 aruru el pedazo
 de mi corazón.

Este niño lindo,
 quiere dormir
 tiendale la cama
 sobre el torongil

Este niño lindo
 que quiere dormir
 que pícaro sueño
 que no quiere venir.

Porque lloras niño
 por una manzana
 callate no lloras
 yo te dare dos
 una para voz
 y otra para tu ama.

Paloma torea
 llevala a tu casa
 dale de comer
 semilla de mostaza.

Paloma tucuna
 llevala a tu cuna
 dale de comer
 semilla de tuna.

Cuentos

Ejemplos:

Dice así que había una vez un tonto que salió a buscar trabajo, se fue a la casa del Rey, allí encontró trabajo le ordena el Rey que se vaya a traerle un poco de hay y un poco de no hay se. había ido el tonto entonces allí había andado todo el día se vino por la tarde traendo en una alforja de un lado espinas y del otro nada cuando llega le dice aquí está Señor se va el Rey a ver que mete de un lado no había nada del otro espina cuando metió la mano se incomo entonces el tonto le dice hay hay Señor - con esto el Rey le ordena a un criado negro que tenía, diciendole mañana van a ir al depósito ha traer en el botellón vino con el tonto, erian ellos que el tonto estaba dormido porque el se hacia el dormido para sentirlos conversar, entonces seguian ellos le dice Rey que cuando el tonto se agache a sacar el vino voz le pega con la llave y lo mata, cuando se fueron el tonto no quiso sacar el vino por nada el negro le decía el patrón ha ordenado que voz, no ~~saca~~ voz tanto estar así que ya había llegado el medio y se obligo el negro a sacar entonces el tonto le pega y lo mata al negro. saca despues el vino y trae le preguntan del negro y dice ahí a quedado Señor que le has echo voz, lo que el me iba hacer pero que le has echo - respondia lo que el me iba hacer, sin saber ya que hacer de este tonto lo manda el Rey a un bosque que nadie dentra por temor de las fieras, se fue el tonto con una carreta a traer leña, de allí trae un tigre y le dice al Rey he traído para hacerlo comer a Uds, entonces toda familia del Rey que gritaban que lo largare y el decía que no porque traia para hacerlos comer, por ultimo le dice al Rey yo ire a largarlo solo que Uds me di una hija para que yo me case, el Rey le acepto le dio la hija se fue el tonto y lo largó al tigre en el monte y despues se casó con la hija del Rey.

Cuento

De Mariano Loria — dice así que tenía tres niñas y que siempre había unos jóvenes que iban a darle música, pero que esto era continuamente hasta que un día se habían cambiado de casa sin que nadie sabía que ya no estaban en esa casa, por cierto como de costumbre se habían ido a darle música se asomaron a la puerta proviendo en el suelo unos cuantos cajones de cerveza empezaron el canto y ya pegar estruendos, con esto un burro que grita a dentro en seguida de eso se viene el burro a la puerta y los lleva por delante a los cantores, pero esto les pasó porque ellos no sabían que en esa no había gente; y por eso se metieron los animales ahí.

Este cuento fue narrado por el Señor Felix Loto

Localidad. Juchán

Rufina Giménez
(Maestra)

Vidalas

Ejemplos:

De Francisco Loto

- Amunini chacomanta
- Juncho coralmanta
- mosoj captisaguanancu

En un quebracho coposo
 triste me puse a pesar
 para ayudar a los pobres
 del partido radical

Solito soy.
 Solo he de vivir
 asi es mejor
 por cuentos y selos
 me quieres me dejar.

Bonito tes vas portando
 asi me has de agradecer
 he de buscar otra dueña
 por darte en que sentir nomas.

De Lauriano Guzmán

Todo el mundo he recorrido
 por causa y su amor
 tanto tiempo que he
 sufrido por causa y su amor

Sin consuelo ni esperanzas
 Siempre fradeciendo por
 la misma flor
 tanto tiempo que he
 sufrido por causa y su amor.

Rufina Gimenez
 (Maestra)

Danzas populares, con o sin acompañamiento ¹⁰ de canto
Ejemplos:

Todos los bailes de esta región son criollos y acompañados de acordeón y bombo - y también bailan con guitarra, se baila el gato cantado con la guitarra en la siguiente forma - cuatro patas la zorra, cuatro la lagartija dos la paloma.

También se baila el gato con relaciones - que se llama los aires primero dice el hombre una relación a la mujer y después ella, en la segunda vuelta dice la mujer y después el hombre. primera, no quiero querer nadie, ni que nadie me quiera a mí, no quiero pasar trabajos aunque lo hacen por mí, después dice la mujer, yo no de más a menos ni de menos a más, no ando para quer a nadie, ni que me quieran a mí, yo ando andamos.

Otras relaciones del quichua traducido al castellano.

Animalito sumaj
chaquirutumpi medias **no**
aneha fierota parece
quacomi sugllas
naguas **no**.

animalito lindo
patitas con medias
y fiero saben parecer
una mujer con una
sola enagua

amorpa aguasanta
puris Camiraita
tucurani sud negra
pitizaraiico llanti
tanlla euterani.

Por andar por detras
del amor, acabe mi camisa
por una negra petera
quede desnudo.

Yonapaj miaranqui
Campaj llami Capuscaqui
Supta Supta munaspami
Lon coita mana chiranqui.

Para que me dijistes
que para mí ibas a
ser, a otro has querido
que me hite doler el corazón.

Rufina Piménez
(Maestra)

Setiembre 15 de 1921



CARPETA

**SANTIAGO DEL
ESTERO N° 146 bis**

**CATALOGADA
COMO**

TUCUMÁN N° 140

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA
COLECCION DE FOLKLORE

SANTIAGO DEL ESTERO

146 bis

BANDA

Maestro TEODOSIA GIMÉNEZ

Escuela N° 261

Fojas 62

102 ol.
204 pp.

OBSERVACIONES

CATALOGADO POR ERROR EN TUCUMÁN N° 140.-

MENCION (80)

Escuela Nacional de Artes y Oficios

Escuela Nacional N.º 201



Escuela Nacional N.º 201

**FOJA CON
TEXTO EN
EL REVERSO**



Folklore Argentino.

- clasificación -

1.º Creencias y costumbres - 2.º Narraciones y refranes - 3.º Arte - 4.º Conocimientos populares -

- | | | |
|--|--|---|
| 1.º Creencias y costumbres. | A. Creencias y prácticas supersticiosas. | a. Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturales que van nombrada. |
| | | b. Supersticiones relativas a plantas y árboles |
| | | c. " " " animales |
| | | d. " " " faunas rurales |
| | | g. Fantasmas, espíritus, duendes. |
| | | i. Curanderismos |
| | | h. Brujería |
| | B. Costumbres tradicionales. | a. Ceremonias con que se solemnizan algunos acontecimientos tales como: nacimientos, matrimonio, muertes. |
| | | b. Juegos. |
| 2.º Narraciones y refranes. | B. Narraciones y refranes. | b. Leyendas |
| | | c. Fábulas. |
| | | d. Cuentos |
| | | e. Refranes y adivinanzas. |
| 3.º Arte | A. Poesías y canciones | a. Romances |
| | | b. Canciones populares |
| | | c. Canciones infantiles |
| | B. Danzas | d. Danzas populares con o sin acompañamiento de canto. |
| 4.º Conocimientos populares en las diversas ramas de la ciencia (medicina, botánica, zootomía etc. etc.) | Conocimientos populares en las diversas ramas de la ciencia (medicina, botánica, zootomía etc. etc.) | a. Procedimientos y recetas populares |
| | | b. Nombre con que se designa a los cuadrúpedos, pájaros, reptiles etc. |
| | | c. Nombre con que se designa a los planetas, estrellas, constelaciones etc. |
| | | d. Nombre de minas, salinas etc. |
| | | f. Nombre de ríos, arroyos, lagunas etc. |
| | | h. Tribus indígenas de la región. |

1
Escuela Nacional N.º 261. 3

Provincia de: "Santiago del Estero",

Departamento: Banda.

Localidad: "Los Herreras",

Remitente: Eudisia Jiménez

Persona que narra: José Hilarión Paz

Edad de esta persona: 60 años.



I.º

Aa) Supersticiones relativas a fenómenos naturales
o naturaleza inanimada.

Solo se cuenta que a los primeros pobladores les
causaba mucho miedo los fenómenos naturales
y lo atribuían a comienzos del Juicio final.

El rayo, trueno son considerados, ahora mis-
mo una revelación Divina contra los hombres
y los denominan: «ira de Dios». Para calmar

se coloca en frente a puerta de la casa, una
cruz de palma bendita y se quema la pal-
ma bendita haciendo salir el humo hacia

fuera. Cuando la lluvia es muy abundante
se teme sea comienzo del diluvio, para cal-
mar se hace una cruz de ceniza en el patio.

Los remolinos son considerados como medio
de descenso del diablo son temidos por lo
que muchas veces ha arrastrado techos de

los ranchos, para desviar se forma con
los dedos: pulgar e índice de la derecha una

cruz, se la muestra al torbellino dice: «cruz,
cruz, diablo», entonces se desvía.

«La luz mala». En varios puntos de estos lu-
garos se ven lámparas que aparecen a
distintas horas de la noche, se dice que es

el alma de alguna persona que dejó pla-
ta enterrada (y no tuvo tiempo de avanzar
al morir). Eudisia Jiménez

2.º Lección Escolar a cargo del ^(Directora) Visitador señor:
Pedro A. Abregú.

Escuela Nacional N.º 261 ⁴



Provincia de: "Santiago del Estero"

Departamento: Banda.

Localidad: "Los Herreras."

Permitente: Teodosia Jiménez

Persona que narró: José Hilario Paz

Edad de esta persona: 60 años.

A. b) ^I Supersticiones relativas a plantas y árboles.
Por acá crece una planta que la llaman, unos: "pita" y otras: "penca del agua", se cree que no es buena tenerla en la casa porque se acaba la familia. El "paraíso" es otra planta que no se cultiva en las casas, por un refrán que se conoce: "hijo huascho y paraíso no hay que criar porque son con hijos del amo".

La higuera es una planta desgraciada por que cuando se la tiene en la casa queda ésta deshabitada.

La morera es una planta que trae la pobreza por eso no es buena tenerla en la casa.
(Fin)

Teodosia Jiménez
(Directora)

2ª Sección Escolar a cargo del Visitador
Señor: Pedro A. Abregó.

Escuela Nacional N.º 261

Provincia de Santiago del Estero

Repartamento: Banda

Localidad: "Los Herrerías"

Permitente: Teodora Jiménez

Persona que narra: José Hilarión Paz

Edad de esta persona: 60 años



I.

A.C) Supersticiones relativas a los animales.

El picador llamado aquí: dominico, es muy respetado, a los chicos no se les permite que lo persigan porque es un pájaro mandado de Dios y cuando lo matan a esa persona lo matará el rayo en la primera tormenta. Cuando viene a la puerta de casa o se sienta en un corredor anuncia visita.

El gallo cuando canta muy temprano en la noche anuncia: novedades, o bien un día de mucho viento. El avez tú cuando grazna muy temprano anuncia lluvia, y cuando anda al campo raso es señal de sequía, y a la sombra anuncia tiempo lluvioso.

El "vuelto" cuando grita mucho y varios a la vez, anuncia viento al día siguiente. La perdiz cuando silba mucho anuncia lluvia oscura.

La gallina cuando cae al gallinero sin gritar, en la noche; muere uno de la familia, como también cuando la gallina se baña en la ceniza.

La lechuga común, cuando viene a la puerta de la casa y baila al aire indica muerte de algún miembro de la familia.

La pampa lechuga anuncia muerte cuando grita, del lado de donde viene será el muerto y en la dirección que lleva al cruzar para

4

ahí se lo sepultará.
El perro cuando aulla con tristeza anuncia
desgracia; si el perro se revuelca en el pa-
tio con las patas hacia arriba, indica
muerte segura de algún conocido, porque
las patas al aire representan 4 velas.

El quiti-lipi anuncia muerte. Cuando salen
los dos (hembra i macho) al gritar uno dice: quiti-
lipi, el otro contesta: despedite; anuncia muerte
de un matrimonio. Cuando grita uno solo
muere un soltero.

El zorro cuando cruza el camino por frente
de una persona que va de viaje indica que
lleva toda suerte en su misión; pero si el
zorro cruza por detrás es mala señal, que
andará muy mal en el objeto que lleva, y
durante el resto del viaje, por eso más
vale volver.



Fini -

4
Eudoria Jiménez
(Directora)

2ª Lección Escolar a cargo del Visitador
Señor: Pedro A. Abregó.

Escuela Nacional N.º 261
Provincia de: Santiago del Estero,



Repartimento: Banda.
Localidad: "Los Herreras."
Remitente: Eudisia Jiménez
Persona que narra: José Hilarión Paro
Edad de esta persona: 60 años

I.

A.d) Supersticiones relativas a las faenas rurales.
Cuando se carnea, al degollar el animal, se lo colorea hacia el nacimiento para que no se merme la cría, y sin tener la estirpa.

Cuando el finete quibra un buen caballo, elija el potrero mas bellaco porque sale muy buen montado.

Antes de empezar cualquier trabajo y para preservarse sano hay que levantarse muy temprano, ensillar su caballo para topar el sol; es decir marchar hacia el nacimiento, en cuanto distingue el sol, puede dar la vuelta a su casa a seguir sus tareas muy tranquilo.

Si en la mañana nace un "móforo", no se lo carnea porque ese es el padre de la mañana, y mientras él exista, ésta irá en aumento; lo mismo ocurre entre los vacunos.

Si nace un "zami" (animal muy chico) también se lo cuida mucho porque de lo contrario es malo para la cría ya sea vacuno o cabría.
(Fin)

Eudisia Jiménez
(Directora)

2ª Sección Escolar a cargo del Visitador
Señor: Pedro A. Abregú.



Escuela Nacional N.º 261
 Provincia de Santiago del Estero
 Departamento: Bayuda
 Localidad: Los Herreras.
 Penitente: Celedosia Jimenez
 Persona que narra: José Hilarión Paz
 Edad de esta persona: 60 años.

I.
 A. Supersticiones relativas a febras rurales.

Cuando un animal ya sea vacuno o yeguarizo se envenena se lo cura de dos maneras: ya sea del rastro, o bien del pelo por medio de palabras. Esto de palabras no se enseña a nadie porque el que enseña ya no puede curar por esto se mepan avisar.

Para curar del rastro, hay que fijarse muy bien donde ha pisado el animal enfermo y tener presente del lado que es la hendidura, entonces con un cuchillo va y lo hace resaltar al rastro de una pata trancera con otra de la de la parte de distinto lado, es decir en cruz, entonces toda tierra que se ha levantado al pasar o hacer hondo el rastro con el cuchillo se levanta de dentro y vuelca en esa hendidura, barrando así el rastro; al otro día vendrá el animal completamente sano.

Cuando un animal se safe en una pirona, en cualquier parte, le atan un hilo de lana colorado en la pirona safa y sanará sin mas remedio.

Celedosia Jimenez (Directora)
 2.ª Sección Escolar
 a cargo del Visitador señor:
 Pedro A. Abregú.

Escuela Nacional N.º 261

Provincia de: Santiago del Estero

Departamento: Banda

Localidad: "Los Yverregas"

Permitente: Evodonia Jimenez

Persona que usó: Julián Masuna

Edad del esta persona: 58 años



I.º

A.g) Fantasmas, espíritus, duendes.

En el campo de Cond. Abra., cercano a la población se sabía que siempre, al caer la noche impedía cruzar el camino un fantasma que se extendía sobre el camino; tenía la forma de un cadáver amortajado de blanco.

- Duendes.

Se cree en la existencia del duende; se le atribuye un carácter juguetón y travieso.

Como pruebas de la existencia del duende se refiere: « Hace algunos años, cuando no se trabajaba en los montes, siempre habitaba allí el duende; todo animal y eguilarizo, y los mas malos chucacos venían con la cola bien simbada con unas trenzas muy finas y que no se le deshicían. A veces salta a las poblaciones a la siesta, o bien a media noche, tiene la facha de una persona, muy bajito y con un sombrero muy grande; por esto es que siempre se dice: Sombrero como de duende, cuando es sombrero grande el que lleva al fuera persona.

Se cuenta que un matrimonio, amarraron unidos por trenzas, enredados el cabello del hombre con el de la mujer, de tal manera que fué imposible separarlos viéndose en la necesidad de cortar con una navaja el cabello del hombre.

8)

En estos años, no se lo ve porque se ha ausentado a causa de que los oportunos son muy transitados a toda hora.

También ocurrió: una noche desaparecieron como por encanto los quesos de un zarzo, mientras los dueños de casa dormían en el corredor; al otro día encontraron todos los quesos completamente bien sanos y colocados en la punta de unos palos. Se le atribuye al duende, que lo hizo por travessura sin interés ninguno.

" Fin "



Eudovía Jiménez
(Directora)

2^a Sección Escolar a cargo del Visitador señor: Pedro A. Abregú.

Escuela Nacional N.º 261



Provincia de: Santiago del Estero

Departamento: Bajada.

Localidad: "Los Herreros."

Remitente: Eudocia Jiméneez

Persona que usó: Margarita de Rojas

Edad de esta persona: 83.

I.º

A. i) Curanderismo.

Recoger las barbas de las cuatro esquinas de la casa para sanar al enfermo de aire, en caso de torceduras, y dar fricciones con grasa de iguana o el quirquincho ciego.

Como contras de aire usar siempre un anillo del cuero de la iguana, de la cola, formar una pulsera de cuero de iguana, trenzado y llevarlo puesto siempre. Colgar del cuello el cascarrón de la cabeza del quirquincho. Dar fricciones con la grasa de zorro.

El corazón del zorrino guardado hasta que se seque ~~seca~~ para curar el dolor al costado, hornándolo en té.

Para las nubes del ojo: hacer gotear sangre de gallina negra.

Poner como colgante, al cuello, del chico un colmillo de pavo para que no lo enferme la salida de los dientes.

Para la erisipela darse fricción en la parte enferma con el vientre de un sapo y soltar el pivo no más, para evitar que ésta se extienda escribir al contorno de la mancha las palabras: Jesús, María y José, y poner tinta sobre la mancha.

(Fm)

Eudocia Jiméneez

2.ª Sección Escolar

a cargo del Visitador señor: Pedro A. Abregú.



Escuela Nacional N.º 261¹⁰

Provincia de: Santiago del Estero

Departamento: Banda

Localidad: "Los Berreyas"

Remitente: Teodorina Jiménez

Persona que nació: José Hilarión Paz
y Margarita de Rojas.

Eddad de estas personas: 60 y 83 años respectivamente.

- I.º -

A. h.) Brujerías.

Siempre se ha oído decir de la existencia de las brujas, pero nunca han oído decir en la forma que hacen; pero ahora no hay por acá. Las que saben no avisan porque pierden el poder.

También se cree en la existencia de las salamancas, que es un pozo donde se sienten músicas armoniosas de todos los instrumentos y el que quiera aprender algún arte vá a allá a la media noche, completamente solo y con un gato negro; al entrar salivará la cara de un pez que está a la entrada en señal de pagar a Dios y contratarse con el diablo. vendrán muchos animales de toda clase e ininidad de víboras que se le enrollarán en el cuerpo desnudo de él y tiene que permanecer quieto y sin miedo. Saldrá aprendiendo lo que quiera sin estudio ninguno.

(Fin)

Teodorina Jiménez
(directora)



Escuela Nacional N.º 261

Provincia de: Santiago del Estero

Departamento: Banda

Localidad: "Los Herreras"

Recurrente: Teodosia Jiménez

Persona que narró: Adolfo Vega

Edad de esta persona: 92 años.

I.º

B.a.) Ceremonias con que se conmemoran algunos acontecimientos tales como nacimientos, matrimonios, muertes.

En los nacimientos no se hacía festejo ninguno solamente en los bautismos con baile dado por los padrinos o bien los padres del niño. Los casamientos solo se hacía por medios religiosos, no existía el registro civil; por eso había algunos que se casaban por la iglesia cuando sus hijos podían costearlos el casamiento se celebraban con bailes el primero en casa de la novia, el segundo en la del novio y a veces un tercer baile en casa de los padrinos.

En la muerte de un angelito (niño de sociedad) en el velorio se hacía un baile con mucho desbroche y abundancia de licor, por que era deber de los padres entregar a su hijo la herencia en esa forma, y con la mejor música para que se elevase con los demás en el cielo, la madrina también tiene que contribuir al festejo.

(Fin)

Teodosia Jiménez

(Directora)

2.ª lección escolar a cargo del Visitador Señor: Pedro A. Abrefu.



Exposición Nacional N° 261
 Provincia de: Santiago del Estero
 Departamento: Bayuda.
 Localidad: Los Yeyeras,
 Genitente: Teodora Juárez
 Persona que narra: Margarita de Rojas
 Edad de esta persona: 83 años.

I.

B.b.) Juegos.

- Juegos Populares.

Entre los juegos populares más antiguos se citan los siguientes: la taba, las brujas de gallo; la chigua de animales, los naipes y las carretas.

La chigua tiene por objeto probar la fuerza de los animales, para ello se los une de las cinchas por medio de un torsal bien fuerte, hasta que uno lo arrastre al otro, el arrastrado pierde.

Los naipes; había una variedad de juegos. Las capreas eran generalmente de caballo.

- Juegos de Sociedad.

Como juegos de sociedad solo eran juegos de naipes - entre estos se jugaba: "el 31", "la escoba", "la pandorga", "el burro", "la manilla", etc. El juego se jugaba con todo el naipe; se da de dos cartas a cada jugador; estos pueden ser cuatro o dos. Se gana entendiendo 9 y todo número mayor o menor que este pierde. La sota no vale nada, ni el caballo, ni el rey, solo se tenía en cuenta las otras cartas llamadas blancas, con un valor escrito.

"Juegos Infantiles"

Los juegos infantiles más antiguos son: la fallana, el botón, la vieja, los carros; "cuanto paues hay en la horca", las herquinas o "dónde hay pan".
 (sigue a la vuelta)



Juegos Infantiles (conclusión)

el "jallo ciego", el pescador, pescador, el zuri zuri, el "rel lobito", y otros que ya recuerda los nombres y el "en qué mano está" o "chista tallita".

La palhana se jugaba con botones o bien con pedacitos de lozas, se hacía la parada de una ^{cuan-}tas cada jugador; el que debía empezar el juego recibía todas, traba al aire poniéndolas sobre la mano para recibir con la palma de la mano. Si al recibir se le cae alguna, pierde todas y sigue jugando el vecino, así se continúa el juego hasta que se termina esa parada, para seguir el juego parando otras lozas o botones y empieza el jugador que ganó últimamente.

La vieja - se juega entre varios y para decirse la que ha hecho de vieja se cuentan en las siguientes formas: "pito, pito, pito, donde vas tú solito a la cera, verdadera, pin, pon a fuera (sale una vieja) se vuelve a contar, hasta queda la última y esa es la vieja que corre a los demás, a la primera que toque esa hace de vieja. También se cuenta: la naranja se pase de la sala al comedor, no me tires con cuchillo, tirame con tenedor"; "una vieja seca, seca, se cayó con un pie, seco, seco, seco se quedó"; Botón, botón, de la

^{Botón, botón, chirimón, apilera.}
Los carros: se jugaban con aros partidos; indicaban ganancias cuando caían vueltos del lado blanco, dos carros o bien los cuatro.

"Cuántos panes hay en la horca?" - se juega entre varios chicos forman todos una cadena tomándose de la mano, el primero de la cadena pregunta al último: ¿cuántos panes hay en la horca? - el último contesta 25 y un quemado - ¿quien los quemó? - ese perro Barcino - Borqueneño. Entonces el primero va con toda la cadena y pasa por bajo el brazo de la última y queda con la cara vuelta al otro lado la segunda de la última. Así continúa el juego hasta que dan todas cruzadas. (sigue al frente)



Juegos Infantiles (conclusión)
 ¿Cuántos panes hay en la horca? (continuación) Perseguida la que avisaba del perro barcino da orden a los perros que lo cazen al que hacia torcar y termina el juego.

4 Las cuatro esquinas o donde hay pan? - Se juega entre cinco chicos. Se dispone el juego en pestañas.
 ○ ○ en cada círculo se coloca un jugador y en el centro el que hace la pregunta, dirigiéndose
 ○ ○ a cualquiera de las esquinas (y éste le contesta: "a la otra esquina"; se dirige a otra esquina y los que quedan hacen cambio de lugar rápidamente; el que presenta está alerta para disputar el sitio, si consigue ventaja ocupa ese lugar y viene al centro el que perdió.

5 El gallo ciego - Se juega entre varios, a uno se le venda los ojos con un pañuelo y el que dirige el juego pregunta: "gallo ciego que has perdido?" - contesta: una aguja y un dedal. el otro le da una dirección empujándolo suavemente hacia otro de los jugadores, diciéndole: va a buscar en el total. El gallo ciego persigue a todos hasta poder tocar a alguno. El que sea tocado le toca vendarse y así continúa el juego.

6 El pescaador, pescador. Se forma una cadena de varios chicos tomados uno de la cintura del otro, dos se separan y se toman de las manos quedando frente a frente, se ponen nombres de frutas o flores, una puede ser: naranjas y la otra: pera. Viene la cadena a pasar por entre ellas y lo aprisionan a la primera: ésta les dice: "pescador, pescador, me harás pasar?" - ellos le contestan: pasarás pero el último quedará - y le dan saluda haciendo quedar a la última de la cadena. (sigue a la vuelta)

Juegos Infantiles (conclusión)

al pescador, pescados (continuación)

El aprensionado tiene que optar por cualquiera de las frutas o flores que le ofrezcan y si dice que quiere: naranja, para colocarse detrás de la que tiene ese nombre, así siguen hasta que todas de la cadena formen otras cadenas detrás de la naranja, y la pera luego tiran hasta que una cadena se corte, esa pierde.

El zuri, zuri se forma un círculo de todos los jugadores, menos de dos, uno de estos es el zuri, el otro la presa. El zuri queda dentro del círculo que forman tomados de las manos; la presa queda fuera del círculo y pregunta al zuri: zuri, zuri me quieres comer? - el otro contesta: como no si sos gordo. La presa le trae un palito y le dice: tomá la muestra y dá vueltas al círculo. El zuri hace por salir, la cadena se estira y se acorta para no dejarlo salir hasta que al fin se da salida el zuri. La presa corre para no dejarle tomar y puede refugiarse en el círculo, el zuri siempre la persigue pudiendo entrar hasta el círculo, hasta tomarla. Luego se cambian estos y pasan al círculo; el juego continúa hasta que todo, hayan corrido.



(Fin)
Eudonia Jiménez
(Directora)

Rescolar a cargo del Visitador
Señor: Pedro A. Abregú.

Escuela Nacional N° 261

Provincia de: Santiago del Estero

Departamento: Banda

Localidad: "Los Herreras"

Permitente: Evadisia Jimenez

Persona que narra: Margarita de Rojas

Edad de esta persona: 83 años.



I-

B. b.) Juego.

Juegos Infantiles.

8 "El lobito" - Es muy parecido al zuri. Se forma un círculo de todos los jugadores, menos de uno que será el lobito. Cualquiera de la rueda le pregunta: ¿que estás haciendo lobito? - El del círculo o sea el lobito le contesta: afilando un cuchillo. - Otro de la rueda le pregunta: ¿para qué? contesta: para carrear una oveja. ¿que lobo? - yerba y azuquita - todas de la rueda, mientras dan vueltas tomadas de la mano, le gritan: bien hecho por tonto, bien hecho por tonto, y cortan el círculo y salen corriendo para escapar del lobo. El lobo hace todo por pillar, y los que pillan van ayudándole al lobo hasta pillar la mayoría y termina el juego.

9 "El Chista-ballista" - Por acá se lo conocía antiguamente con este nombre: chista ballista, pero hoy hay personas que le llaman: ¿en qué mano está? - Todos los jugadores, se sientan a la hilera y una queda de pie frente a la fila. Esconde en una mano cualquier objeto pequeño, luego presentando las dos manos cerradas pregunta a uno de la fila: "Chista-ballista, en qué mano está? - El preguntado elige una mano y dice: en esta está. si acierta, para a ser el interrogado y si no fue el mismo que empezó el juego hasta que haya alguno que acierte, y así conti-



171

núa el juego.
El botón - ~~Se~~ ^{se} ~~tiene~~ ^{tiene} parte al chista-ballista. ~~En~~
bien todo los jugadores se sientan a la hilera, el
que queda del pie esconde un botón en una
mano, o bien entre las dos. Todos de la fila ponen la
dos manos como para recibir, el que esconde el botón
vá pasando las manos juntas por entre las manos
de los demás y en uno deposita el botón. Todos
quedan con las manos juntas como si hubieran
recibido el botón. El que tenía el botón pregunta
a uno: ¿quién tiene el botón? al interrogado
contesta: María, o Mercedes, u fin del que crea que
lo recibió. Si no acierta se le paga dos chistos, dicen-
do: pague por María; luego pregunta a otro, has-
ta que uno acierte y ese escopiderá el botón
y continúa en la misma forma.

(Fin)

Teodora Jiménez
Directora

2^a Sección Escolar a cargo del Visitador
Señor: Pedro A. Abregú.

Escuela Nacional N.º 261¹⁵



Provincia de: Santiago del Estero

Departamento: Banda

Localidad: "Los Herreras."

Remitente: Eudocia Jiménez

Persona que narra: Margarita de Rojas

Edad de esta persona: 83 años

-II-

b.) Leyendas.

"El cacui"

Erán dos hermanos: varón y mujer, paraban el tiempo juntando balas (clase de avispa con miel).

Uno de ellos era muy mezquino, el otro en desquite le invitó a subir a un árbol muy alto, se bajó contándole todos los pasos que le tocó ir de apoyo, y se fué a la casa.

El que quedó, lloraba desesperado sin poderse bajar, y siempre llamándolo al hermano.

Así pasó el tiempo, y de tanto llorar se hizo pájaro, y siempre grita: cacui.

(Fin)

Eudocia Jiménez
(Directora)

2ª Sección Escalar a cargo del Visitador
Señor: Pedro A. Abregú.

Escuela Nacional N.º 261.



Provincia de: Santiago del Estero

Repartamento: Banda

Localidad: Los Herreros.

Remitente: Teodora Jiménez

Persona que narró: Margarita de Rojas

Edad de esta persona: 83 años

- II -

b.) Leyendas.

"La Calandria y el Crispín"

La Calandria es una viuda, el Crispín un viudo; quedaron en este estado, casualmente, los dos el mismo día.

Estaban ellos en una fiesta de alopada; en el momento que estaban bailando los dos, les llega la noticia: a la Calandria que murió su esposo, al Crispín que murió su esposa.

En cuanto recibió la noticia la Calandria dejó de bailar y comienza a llorar desesperada, tirada por el suelo, de tanto pesar por lo ocurrido. Mientras tanto el Crispín le decía: que siga el baile y deje de llorar, terminando con esta sentencia: "hay tiempo para llorar."

Como la Calandria se oponía a seguir el baile, él le dijo que ella mentía y todo el dolor que demostraba era falso y pronto andará muy alegre saltando de rama en rama. Efectivamente así es ella ahora, en cambio el Crispín no se olvida de su esposa y siempre la llama muy triste. Esta es la leyenda de los pájaros.

Teodora Jiménez

2.ª lección escolar a cargo de ^(Directora) Visitador
Señor: Pedro A. Abregú.

Escuela Nacional N^o 261 17

Provincia de Santiago del Estero

Departamento: Banda

Localidad: Los Herreros.

Remitente: Teodora Jimenez

Persona que narró: Eulogia Saldoval.

Edad de esta persona:

III^o.

C. Fábulas.

Don zorro y don quirquincho.

Don zorro y don quirquincho salieron a rodar tierra; por ahí en lo que fueron el quirquincho le dijo: "vamos a buscar balas (una falda de avispa) se adelantó y subió a un árbol, se acomodó en un gajo para que el zorro crea que es bala. Llegó este y vio, creyó realmente que era bala, no quiso gritarle al quirquincho pero se arrepintió. Tiró un pulcrazo y el quirquincho lo orinó, el zorro se agachó a lamer diciendo: "que no se desperdicien, vuelva a pegar y el quirquincho hizo lo mismo. Cuando el zorro se agachó a lamer, el quirquincho se le vino encima y le dijo: ¡ah sueco, estás comiendo mis excrementos!

Se fueron otra vez el camino a buscarse la orilla, pero en distinta dirección cada uno. Andaron unos días separados y un día se encontraron el quirquincho le dijo: como te ha ido a mí mal, contesta el zorro: ¡y a Ud. cómo? - a mí muy bien - dijo el quirquincho. He bobillado pan; pasaba un negociante con pan y me hice bolita al lado del camino. La negociante al verme dijo: esto le sabe gustar a mi mamá y me puso dentro el panasto; mientras ella marchaba yo comía el pan. Cuando ya iba cerca de la casa le (ajue a la orilla)

quitaba la madre haga fuego manita... ¿Para qué iba? Haga fuego aquí le traigo lo que le sabe gustar a Ud. Pero eso me solté del canasto y seguí un camino, muy lleno.

La negociante llegó a su casa, bajo el canasto, buscó el quinquicho, no lo halló, y vio el fajo que le faltaba. Al oír esto el zorro se alegró y dijo: Yo también voy hacer así. Siguió camino y distinguió que venía la negociante, se acomodó al lado del camino; llega la negociante, ve el zorro hecho roca y levantó un palo, diciendo este es el que le sabe comer las gallinas de mi mamá y le dio un garrotazo en la cabeza que lo dejó blanqueando los dientes, terminando con su vida el que salió en busca de ella.



(Fin)

Teodora Jiménez
(Directora)

2ª Sección Escolar a cargo de Visitador
Sr. Pedro A. Abregú.