

FOJA EN

BLANCO

Folklore Argentino

Escuela Nacional N° 64

Las Lomitas

Santiago del Estero



Folklore Argentino

Entre las gentes sencillas que pueblan la zona que es jurisdicción de esta escuela y sus alrededores, en una extensión sobre la ruta del Ferrocarril Central Córdoba y a pocas horas de la capital de esta provincia, las ciudades de Tucumán y Córdoba; invadidas desde largo tiempo por las corrientes civilizadoras de que son portadoras las escuelas, el comercio y las múltiples relaciones que mantienen en otros centros populosos y prósperos; se conservan muy pocos rastros del pasado dignos de ser catalogados como tales a causa de estar todos ellos transformados por los usos y costumbres depurados que ha traído aparejado el progreso y el cosmopolitismo invasor.

En plácida dulzura, la ingenua sencillez y el noble sello de la pureza que caracterizaba casi todas las costumbres, los cantos, las danzas, las creencias religiosas, la moral y las obras peculiares de nuestros antepasados, y todo lo que en sí pudiera decir algo del ayer del pueblo argentino, va desapareciendo como si huyeran avergonzados a fuerza de sentir sobre sí el peso de la mofa y el ridículo, primero de los extranjeros engreídos de su progreso que pisan esta tierra de promisión y después de los mismos nativos "extrangerizados" que ha toda costa se empeñan en ocultar sus involuntades, sus danzas, sus canciones, etc, etc, temerosos de la sátira escéptica y ávidos de lucir siquiera a manera de barniz, actitudes, costumbres o aire puerco de extranjeros.

La última grande causa a las almas netamente criollas para quienes la argentinidad con caracteres propios es una preocupación eterna, y para cuyas vidas es bandera de los más bellos ensueños; desenterrar los adorados despojos de nuestro pasado

nacional y encontrar solo entre ellos la ceniza de por-
me amorfa y muerta de tantas maravillas que
pudieron ser timbre de honor para este pueblo

Tal es en nuestro medio el estado
a que han llegado las cosas, las costumbres y todo
aquello que podían ser páginas de oro del folklore
argentino, pero ya que se nos ha exigido a todos los
maestros cooperar con nuestro humilde grano de are-
na para la feliz realización de la patriótica y
noble tarea que se ha impuesto el H. C. Nacional
de Educación; adjunto lo poco que he podido desen-
trañar de entre las cosas y las personas de este medio
en que bajo el influjo de la civilización y el extran-
gerismo aborrevante ha desaparecido nuestro pasado
nacional.

Supersticiones relativas á fenómenos naturales

El clima de la provincia de Santiago del
Estero se ha distinguido siempre por el excesivo calor y las
prolongadas sequías que diezman las haciendas y redu-
cen la tierra a inmensos eriales en los que desaparecen
toda vegetación haciendo que enormes nubes de polvo
envuelvan la campiña desesperando a los pobladores
y llenando sus almas de enojos y de sinsabores los
que al no encontrar solución para sus males suelen
apelar a la práctica de ciertas costumbres antiguas para
protestar contra el terrible designio de sus dioses a los
que acusan culpables de sus pesares, llegando a colgar
de una rama seca la imagen de los santos quienes
propician mayor devoción, en señal de castigo durante
las horas ardientes de la siesta hasta que el milagro
se produzca y una lluvia benéfica y salvadora les
libre de la terrible canícula.

Estas penitencias y castigos a los

ídolos se repiten con demasiada frecuencia entre las gentes de la campaña, diferenciando solo los medios de que se valen para conseguir los milagros.

Es costumbre también arraigada entre estas gentes invocar el nombre de los santos ó de los dioses de su devoción para implorar con rezos y plegarias, acompañadas de ofrecimientos formales de sacrificios ó de fiestas en homenaje de los divinos protectores, la realización de fenómenos naturales tales como las lluvias, que ellos juzgan obras del poder del Supremo Hacedor.....

Existe entre esta gente la costumbre de que cuando se tiene un santo en la casa ó se le hace alguna promesa por sus necesidades determinan una noche para invitar a todas sus relaciones y rezar.

Se rezan rosarios, haciéndolo por intervalos y prendiéndole velas hasta el amanecer. A la que hace rezar, después de cada rosario, le pagan \$0.20 el que ha hecho la promesa. A este acto ellos le llaman resa.

Entre las gentes de la campaña y las del pueblo atarazado es costumbre generalizada encender velas santas o quemar palma bendita, hacer una cruz de ceniza ó de sal en medio del patio, cuando las tormentas toman carácter borrascoso y se producen fuertes truenos ó caen rayos y piedras, porque creen que estos fenómenos acuosos desencadenados con tanta violencia son la expresión de la ira de Dios que manifiesta su descontento por los pecados humanos y pueden calmarse con estas demostraciones de humillación a manera de propección de sí.

Cuando las lluvias continúan en forma persistente y abundante acompañadas de fuertes vendavales y piedra, las gentes sencillas acostumbran arrojar huevos al agua para contener la avalancha ó en su defecto mandan a los chicos voltear los morteros ó arrojar un manto negro bien abierto, con lo cual casi nunca continúa más allá una vez que se ha hecho de mano de estos recursos supersticiosos é ingenuos.

Para evitar la ira de Dios que todo lo vé y lo sabe, y para librarse de los rayos que vienen y surgen castigos celestiales, es necesario cubrir, durante las horas de lluvia, con mantos los espejos y todos los metales.

Algunas madres acostumbran atar la cabeza de sus hijos con pañuelos de seda durante la tormenta para evitar que el rayo los mate.

También se cuidan de salir durante la tormenta con trajes puramente blanco porque dicen ellos que el blanco atrae el rayo.

Al respecto de los metales, cuéntase muchos casos en que personas incrédulas y atías que desafiaron la ira de Dios durante las horas de lluvia permaneciendo con bombillas, tijeras, cuchillos u otros objetos de metal en la mano, perecieron fulminados por el rayo. (Estas personas ignorantes de las leyes físicas que rigen estos fenómenos y de las causas que los producen, lo atribuyen todo a cosas misteriosas de la religión y de sus dioses).

Si la luna está rodeada durante la noche de un círculo más o menos grande, es señal inequívoca de que al otro día correrá viento.

Cuando los remolinos de tierra se suceden seguidos, se dice que es seguro que la seca se prolongará.

La luna mala - Fuegos fatuos

Según los campesinos, la luna mala procede de las almas que no habiendo podido entrar en el cielo por sus pecados terrenales vagan en pena, esperando que las gentes piadosas les libren de sus condenas con reos y plegarias en su beneficio.

“La luna mala” generalmente aparece en los cementerios, en las tumbas y en las vías de los ferrocarriles, en donde murió alguna persona, razón por la cual se le atribuye su origen a las almas que vagan en pena esperando su salvación por la piedad de los mortales.

Para despenarlas es necesario rezar por el bien de los difuntos y no tener miedo a la "luz mala" que persigue a los que huyen.

Supersticiones relativas a plantas y árboles.

El paraiso es planta considerada por la generalidad de las gentes como un árbol creado solo para el "Paraiso Celestial" siendo en consecuencia malo cultivarlo en la tierra porque ello acarria desgracias en el hogar, ya sea en los negocios o en la salud de los moradores como resultante del castigo de sus dioses por el pecado cometido.

En los huertos donde los paisanos cultivan plantas frutales anuales como sandías, zapallos, melones etc, es malo penetrar durante las horas de la siesta, porque según ellos, cuando el fruto está en formación, la mirada de las gentes malogra la cosecha.

Estas medidas de prevención son tan rigurosamente observadas por las gentes supersticiosas que suelen castigar severamente sus infracciones cuando estas son cometidas por sus hijos.

Cuando la planta de zapallo no hace más que criarse y no da el fruto, el paisano castiga a la planta deshaciendo sus hojas porque dice que así dará

La planta de madreleña en una casa, es considerada como una ruina; según dicen trae la desgracia a la casa.

Los naranjos son plantas que en el suelo de nuestra provincia se cultivan con mucha dificultad a causa de la gran escasez de agua, razón por la cual los paisanos que logran aclimatarlos y verlos crecidos, se desesperan por conservarlos al mismo tiempo que anhelan verlos cargados de frutos; los que muchas veces se hacen esperar demasiado.

Cuando esto sucede ya sea por la

falta de agua o por crecimiento raquítico del árbol, los frutos suelen demorar hasta diez o doce años, en cuyo caso sus propietarios acostumbra castigar, llevados de sus creencias supersticiosas, con largos rebenques, el tronco del árbol, al propio tiempo que reprenden a este con palabras groseras echándole en cara su infecundidad.

Si este procedimiento no surte efecto, lo más épico es colgar de los gajos del árbol infecundo, cuernos de carnero para apear su inutilidad, abochornando así a la planta, que termina por dar frutos.

Existe en cantidad más o menos abundante en la campaña de nuestra provincia, un árbol vulgarmente conocido con el nombre de "Palo Santo" o "Palo de Cruz", al que los paisanos atribuyen ciertos dones y virtudes que han hecho de él, un personaje interesante de la flora santiaguense, originando prácticas supersticiosas no del todo erróneas, aunque sí rodeadas de cierto velo misterioso.

El mencionado árbol cuyo nombre científico es el de (*Bulnesia sarmientii*) bombonósea, tiene la rara propiedad de entrar en floración siempre que la atmósfera dé señales (imperceptibles para el hombre) de que los fenómenos acueros se acercan aunque las lluvias no se produzcan.

Este singular auxiliar de la experiencia criolla de nuestro paisano parece tener la rara propiedad de presentir en su organización la más ligera alteración atmosférica, cubriéndose de flores aunque esté desnudo completamente de hojas, anunciando con ello al campesino la proximidad de las lluvias o por lo menos un cambio alagüeño en la temperatura de los terribles veranos santiaguenses.

La superstición criolla en lo que a esta planta se refiere consiste en la leyenda que de ella se ha hecho considerándola como dotada de un don divino alentado por un ser superior.

Supersticiones relativas á animales

El picaplor (que le llaman también diminuto ó tumuñuco) es considerado como un animalito protegido de Dios aquíen el Supremo Hacedor utiliza para portador de sus anuncios de felicidad ó para mensajero de sus augurios de infortunios y por ello los paisanos respetan su vida, su nido y sus pichones aquíenes jamás permiten ni siquiera tocarlos temerosos de provocar la colera divina.

Los picaplores son de distintos colores lo cual permite adivinar en ellos el anuncio de que son mensajeros cuando revolotean en su hogar.

Si un picaplor de color verde oscuro ó azul ha "bailado" (como dicen ellos) en la puerta de alguna pieza, es visita segura para la que habita esa pieza ó bien si lo hace cerca de la cabeza de la persona.

Cuando lo hace en cualquier parte de la casa ó donde están reunidos, es visita para la casa; pero si todo esto hace un picaplor de color negro, es desgracia; anuncia luto.

Cuando en las largas sequías los rapos cantan lejos del agua, anuncian irremediablemente lluvias y son para los paisanos de las regiones áridas y secas de nuestra provincia, eternamente caldeadas por los ardientes rayos solares, el mejor augurio de la terminación de las cruentas torturas que trae aparejada la falta de agua; razón por la cual ellos escuchan alborozados el canto de estos pobres batracios en las condiciones apuntadas.

Si las lluvias se hacen esperar demasiado y las largas sequías desesperan al paisano ardiendo sus huertos y amenazando terminar con la vida de las haciendas únicos patrimonios de los pobres; los niños suelen sacrificar rapos, los que

según ellos expuestos de cara al sol y con las patas clavadas en el suelo, en las horas de los calores más fuertes, deben clamar por el agua al Todo Poderoso, que según ellos asiste en protección de los martirizados casi siempre trayendo las lluvias que es el precio exigido por el sacrificio.

Cuando a altas horas de la noche las gallinas gritan desahoradamente o al bajarse del árbol al amanecer, sin que se logre saber la causa real del susto, ya sea porqué el animal dañino que las atacó logra escurrirse sin ser visto, o porqué el anónimo no se acierta el motivo de la familia gallinácea, los paisanos lo atribuyen a la aparición del alma de una persona de la familia o de un simple conocido que está muy cerca de morir.

Cuando las gallinas suben al árbol donde acostumbra dormir momentos antes de que el sol se ha entrado, es un indicio de que al otro día será un día completamente distinto del anterior. Ejemplos: si ese día a sido de sol, al otro día será nublado. Si ha corrido viento, al otro día no correrá y vice-versa.

El gallo suele ser también para nuestros paisanos, otro de los animales de los que se los tiene en el número de los seres irracionales sabios dotados de la virtud de presentir las cosas y los hechos; así los paisanos creen que el canto insistente y casi desesperado de los gallos, anuncia la vecindad de las grandes tormentas.

Cuando el gallo busca las puertas de alguna pieza o la galería de la casa es seguro que alguno de la casa, tiene que morir.

La lechusa que revolotea sobre los techos de las casas o que se posa en alguna de ellas, anuncia una "señal mortal de tapia" vale decir es un anuncio casi seguro de la muerte de algún miembro

de la familia y desde ese momento se espera la consumación de la desgracia con la aflicción y la tris-
tena que es de suponerse, temiéndose como se tiene
a la lechuga por un animal tan de mal agüero,
a pesar de ser el más inofensivo y el más poderoso
auxiliar del hombre de campo en su lucha contra
los insectos y de más animales dañinos.

Esta es una de las supersticiones
de carácter más arraigado entre las gentes de todas
las clases sociales de nuestra provincia a pesar de
saberse la admirable sensibilidad del olfato de las
lechugas para descubrir el lugar de donde proviene
los olores de los remedios que es lo que a estos
animalitos atrae a las casas donde existen enfermos;
dando lugar a que se piense inmediatamente en
la consumación del fatal destino del que se la cree
mensajera.

Los gansos criados en una casa, son pre-
cursores de desgracia para el paisano

La paloma de castilla es una verdadera
ra ruina y hay que tratar de terminarla.

Entre todos estos animales, nada hay
que se le tema más, que a la guinea. Dicen ellos que
es el animal que trae la verdadera desgracia a
una casa.

Cuando los patos o gansos se hacen
que bañarse sin tener agua, aseguran que debe llo-
ver en muy pocos días.

Los gatos que encaramados sobre una silla o
una mesa, lamen las patas delanteras y las pasan por
la cara en actitud de lavársela, son también motivo de
superstición para los paisanos que creen ver en ello el
anuncio de la próxima llegada de algún miembro
de la familia ausente desde mucho tiempo o simplemente
de un amigo enalpina

Los gatos completamente negros criados en una casa

es augurio de desgracia.

Los perros que se revuelcan, repregándose el lomo en el suelo y con las patas hacia arriba, también anuncian la llegada de alguna visita a la casa.

Si un viajero, un cazador o un rastreador etc, al ir por un camino encuentra un zorro que atraviesa el camino en determinada dirección, inmediatamente cobra ánimo porque le sonreirá la suerte en su empresa, o se desalienta al extremo, de renunciar a su propósito porque de seguro ese día gastará inútilmente el tiempo y las energías, sin lograr nada de lo que ansía.

Si el zorro cruza de derecha a izquierda, va con buena suerte. pero si lo hace de izquierda a derecha es un anuncio fatal.

Este mismo caso ocurre si se encuentra una chuna.

Cuando se llega a encontrar un nido de chuña, es una novedad entre ellos y aseguran que la suerte los acompaña.

Sucede lo contrario cuando se encuentra un nido de cuervo, y erirlo en la casa es traer la desgracia.

Cuando la sequía es prolongada y la tierra seca, caldeada por el sol y agitada a menudo por el viento cálido del norte parece que despidiera llamaradas ardientes que curten el rostro y el paisaje. Se nota que las haciendas (vacas, mulas, caballos etc) disparan sacudiendo las patas traseras como si a ellas tuvieran adheridas partículas de barro de las que ansiaran desprenderse; se siente como aliviado por la esperanza de que muy pronto una lluvia generosa y benéfica pondrá término a su largo calvario; porqué para él, es señal casi infalible de tormentas la manifestación de los animales que dejo apuntada.

Supersticiones relativas a faenas rurales.

Las supersticiones relativas a faenas rurales, son muy pocas las que existen desde hace muchos años hasta hoy en día.

A las gallinas para sanarlas del moquillo es necesario ponerles una pluma, sacada del ala de la misma, atravesada en la nuca.

Para que las gallinas den muchos huevos, es muy bueno (según ellos) darles a comer semilla de zapallo.

Cuando un animal más o menos manso especialmente mula, no deja que lo suban y teniendo miedo a la persona que lo va a montar, mesquina el cuerpo y mirándolo hupa, es señal inequívoca de que esa persona está por morir.

Si se hace un viaje a altas horas de la noche, y en el camino se encuentra algún obstáculo al cual el animal se niega pasar, teniendo miedo, aseguran que es un fantasma de la otra vida, es decir, algún espíritu.

Supersticiones relativas al juego.

Muy pocas son las prácticas supersticiosas que existen a cerca del juego.

Cuando un caballo es de carrera, el dueño no permite que lo monte una mujer y especialmente si se encuentra en estado interesante porque dice que se hace desgraciado y ya no sirve para la cancha.

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

Muy pocas prácticas supersticiosas de las

que seguían los pobladores de estas regiones muchos años antes, han conseguido mantenerse hasta nuestros días en que las nuevas costumbres y la civilización las van desterrando por inútiles y desventajosas para el progreso, para la moral, y el buen vivir de las gentes.

En nuestros días solo permanecen en pie algunas prácticas sencillas relativas a los cuidados y forma en que se devuelven á la tierra los cadáveres de los seres humanos.

Inmediatamente después de haber muerto la persona, sus amigos ó los miembros de su familia se encargan de vestirlo con la mejor ropa que este haya poseído, cuidando de que no lleve ninguna joya porque ello sería un obstáculo para su entrada al cielo en donde el Supremo Hacedor castiga la patricidad y el lujo.

Hecho esto, se le trasladada inmediatamente a una mesa ó a un catre en donde rodeado de velas se procederá a velarlo durante doce horas por lo menos, acción durante la cual, en las horas de la noche, una persona contratada para el efecto, dirige las oraciones y rezos en bien del alma del difunto, suplicando su perdón.

Mientras transcurre el velorio, los miembros de la familia del muerto lloran á grandes voces narrando las virtudes del difunto y con un sentimentalismo tal en la voz que conmueven a todos los acompañantes, contagiándoles el llanto.

En estos estados de desesperación para los deudos es verdaderamente notable virles ensalzar la vida del muerto con frases muchas veces originalísima como las siguientes: "hijitos queridos no me has dejado con hambre" con lo cual quieren dar a entender que el muerto logró con su trabajo dejarle alguna herencia para la madre.

Si al morir el difunto queda con los ojos abiertos o con las articulaciones sueltas y los músculos blandos, es creencia arraigada de que "el muertito va llamando otro de la familia"; es decir que está próxima la muerte de un pariente.

Para que el alma del muerto no le aparezca, es necesario no tenerle miedo.

Cuando la muerte ha sido producida por un homicidio y el matador no ha sido capturado por la policía, lo más eficaz para dar con el culpable, es colocarlo al muerto durante el velorio con la boca para abajo, o en su defecto llevarlo con los pies para atrás al conducirlo a su última morada. Estas medidas harán que el criminal no pueda alejarse ni permanecer tranquilo, obligándosele con ello a entregarse.

Si en una casa se sienten ruidos durante la noche y no se puede hacer su procedencia, lo más seguro es que son producidos por un alma en pena en cuyo caso el espíritu vaga pretendiendo comunicar algún secreto que llevó a la tumba; para lo cual se acostumbra dejar sobre una mesa en lugar aislado, un papel, tinta, lapiceras y vaso con agua. El difunto consignará entonces en el papel lo que desea comunicar y los ruidos desaparecen completamente.

Si la muerte se ha producido en un chiquito es decir en un "angelito" como dicen ellos, ocurre lo siguiente: la madre ni los parientes, no pueden llorar porque dicen que entonces "se le mojan las alitas y no pueden volar al cielo" y por el contrario hay que bailar y la madre es la primera que tiene que bailar y recién los demás.

También acostumbran cantar estos versos:

Angelito que te han muerto
hebiendo gotas de sangre

en el cielo y en la tierra
rogarás por tus padres.

Angelito que te han muerto
bebiendo gotas de vino
en el cielo y en la tierra
rogarás por tus padrinos

Es obligación de la ma-
drina regalarles toda la mortaja, napatitos, gorritas
que sea blanca y muy adornada y todo lo más pin-
to que se pueda y especialmente cintas o hacerles un
cordón y ponerles para que los entierren, y así cuan-
do la madrina muera, el ahijado, la podrá llevar
al cielo, sirviendo ese cordón o cintas, de cuerda para
que se tome de ahí.

Brujerías

Hasta ahora, existen personas que
creen firmemente en algunas prácticas, a lo que
se refiere este punto.

Existen personas que viven se
puede decir tullidas, ya sea porque se le han hincha-
do las piernas, o bien porque están constantemente
en la cama con diferentes dolores, cuando se hacen
ver con esas viejas brujas, declaran ellas que es
"mal" que alguien le ha hecho y les dan té de di-
ferentes yerbas o cataplasmas de lo mismo prome-
tiéndoles sacarles el "mal".

Hay veces que el enfer-
mo se siente muy aliviado, pero no pasa a ser más
que una sugestión.

Antiguamente había una mujer
llamada Felisita. Esta mujer era muy borracha.

Después que ha muerto, nuestros paisanos, le piden con toda devoción por sus necesidades, a la cual le tienen una fe ciega.

X Ellos para conseguir lo que desean, le ofrecen una "telesiada" y aseguran que hay que ofrecerle una sola porque si se le ofrece dos o tres, ya no hace el milagro.

La "telesiada" consiste en lo siguiente:

Después de conseguir lo pedido, determinan una noche para cumplirla. Hacen traer ginebra y esa noche forman un baile.

La primera que tiene que bailar es la que hace la promesa. También puede hacerla una persona y la hace cumplir con otra; pero el gasto de la ginebra va de parte de la promesante. Se baila una chacarera (uno de nuestros bailes criollos). Al terminar la primera chacarera toma una copita de ginebra y sin sentarse, baila siete chacareras seguidas y al terminar cada una, toma una copita de ginebra; de manera que son siete copitas de ginebra, con lo cual el promesante al finalizar el baile, queda completamente borracho, y así queda cumplida la promesa.

Cuando una persona se pone cualquier prenda de vestir al revés, piden que no se la saquen, porque dicen que anuncia un regalo o buena suerte.

Si alguien hace bailar distraídamente una silla con la mano sobre una sola pata, es anuncio de desgracia para la casa.

Entre gente más o menos culta, existe la creencia de que el ángel de la guarda, pasa siete veces al día por frente de nosotros y dicen que si en una de esas veces que pasa anunciamos algo, se cumple.

Ejemplo: muchas veces uno dice; se me ocurre que va a suceder esto y va y sucede, dicen

que es porque al tiempo que ha dicho, ha pasado el
angel de la guarda.

Cuando a alguna persona le han
dado una puñalada o le han pegado un balazo
o cualquier otra herida y nuestros paisanos quisieren
contar y señalar las heridas en alguna persona,
emplean estas palabras para que no le suceda lo
mismo a esa persona: "Dios guarde ese lugar"

Curanderismo

Cuando una persona es
víctima de una fuerte fiebre, los curanderos, de la
campana suelen combatirla en forma enteramen-
te original, aunque en muchos casos con resultados
positivos. Toman una gallina completamente
negra e inmediatamente de haberle dado muerte,
la aplican en la cabeza del paciente, el que al punto
se siente aliviado de su dolencia.

El orzuelo es otra de las enferme-
dades a las que los curanderos suelen combatir en forma ente-
ramente pacífica y amigable. Para librarse a un enfermo de estas
incómodas adiciones basta saludar un mortero de madera todas
de las mañanas con profunda reverencia y acompañando esta sen-
cilla ceremonia con las palabras "buen día señor mortero, aquí le
traigo este orzuelo para un consuelo". Otra originalidad de esta
receta consiste en que la visita al mortero debe ser realizada
y antes de cumplir siquiera con la más elemental regla de higiene
al levantarse, es decir con la boca amarga

Se dice también que para sa-
nar del orzuelo es necesario regalarlo a otra persona y al día
siguiente, amonese sana da que tenía el orzuelo y quien lo ha
regalado, amonese con él

Cuando a un niño le sobrecalle
el ombligo, después que está bien sano, entonces lo hacen poner
de el pie, en el tronco de la higuera y le sacan la forma o bien

si no hay higuera, en una perca cualquiera y aseguran que se bajará completamente.

Un ratón asado a la parrilla es medicina infalible para combatir la indigestión crónica.

Este remedio es aplicable a los niños con mucha frecuencia por las madres pobres que descuidan a menudo de la alimentación de sus hijos.

Cuando un campesino es mordido por una víbora y no tiene ningún médico para combatir el veneno en este instante, suele cavar un pozó en el suelo y se entierra hasta la parte mordida por el animal. Esta medida le pone a cubierto del progreso de los efectos del veneno mientras llegan los auxilios de la ciencia o de un entendido.

Otras veces para esta mordedura, matan inmediatamente una gallina, la habren y así caliente la colocan sobre la herida.

Acostumbran también a quemar la herida con hierros calientes o aplicar una brasa.

Si una persona ha sido mordida por un perro, inmediatamente le cortan pelo de ese perro, lo hacen quemar y le hechan en la herida; pero tiene que ser del perro que ha mordido, y en su defecto, dicen que no da resultado.

Para un ahogado con algún hueso u otro objeto, corren toman un hilo colorado, le sacan la medida del cuello de un cuervo y se lo ponen a la persona ahogada e inmediatamente pasa el objeto.

Ciertas irritaciones de la piel semejante al "sarpullido" o a la sarnilla que suelen aparecer en el cuerpo de las personas, que duermen o han estado en la sombra de un quebracho colorado en la época de su floración, y que en realidad debe ser producido por el polen de este árbol, se cura de una manera enteramente original: el enfermo suele sanar completamente si haciéndolo

una torta de ceniza le ofrece por la mañana al que-
bracho, acompañando su ofrecimiento con la siguiente
frase: "cumpa, cumpa hasta la muerte" al propio
tiempo que arroja la torta y saliva energicamente
el tronco de la planta, dándose vuelta para no
mirar más, so pena de no sanar.

El asma se combate episamen-
te entre estas gentes dando de beber al paciente en un
te, el sudor recojido de los hijares de un caballo
negro, a quien se hace correr velosamente para
provocar la transpiración.

Los niños pequeños que sufren de la den-
tición suelen ser curados atándoles con un hilo suptado del
cuello, un diente de perro.

Para fortificar la dentadura y svi-
tar su carie prematura, las gentes del campo, aconsejan comer
carne de león.

Un collar de marlos de maíz, atado
al cuello, después de quemado el marlo, le pone inmediata-
mente fuera de peligro, a cualquier animal resfriado.

Ceremonias con que se solemnizan ciertos aconte-
cimientos, como nacimientos, matrimonios, muertes

Nacimientos.— Después del nacimiento de una cria-
tura, todas las personas de la relación de la madre, acos-
tumban visitarla.

Cuando una criatura ha nacido y toda
la ropa y algunas otras cosas le regalán o por lo menos
que tenga muchos regalos, nuestros paisanos tienen la
primera idea de que ese chico no vivirá por mucho
tiempo.

Matrimonios.— En los casamientos es costumbre
entre las relaciones, de hacerles algún obsequio.

Es creencia general que le requiera
a ese matrimonio, aquella niña que la hece primero a la

novia, después de volver de la iglesia.

También aseguran que se contagiarán las que, al ir saliendo la novia de la iglesia, logren pisarle la cola del vestido con la punta del pie; la que estando la novia en la mesa, logre sacarle la liga, sin que ella la vea, y aquellos que le rasquen la rodilla del novio o le besen la solapa del saco del novio.

Cuando la novia reparte los ramitos de anahar, cada uno cuenta el tiempo que le falta para casarse, teniendo en cuenta que la flor de anahar indica los años y los botones los meses.

Si el día que se casan les hace un día lluvioso, aseguran que ese matrimonio, será desgraciado.

Muertes. — Cuando alguna persona muere, acostumbran hacer trajes negros y ponerse y es tanto más riguroso, cuanto más cercano sea el pariente.

El luto se diferencia en el género y a medida que pasa el tiempo, se cambia de género, hasta sacarse.

Se evitan de salir de paseo e ir a reuniones y tocar música en la casa y cantar, hasta cierto tiempo. Todo eso indica guardar luto por el muerto.

Es obligación de los amigos, hacer la visita de pésame a los dolientes o si no puede, escribir manifestando su sentimiento por la pérdida.

Juegos populares. — Entre los juegos populares, fiestas o diversiones, pueden citarse los siguientes: la sortija, el palo jabonado, las bochas, la pelota, la taba, los naipes o baraja, el rompe cabezas, las carreras, el poker, el tunero, el siete y medio, los embobrados, las carritas, la carrera del huevo.

1 Para el juego de la sortija, se ponen dos palos frente a frente y guardando una distancia regular. Luego se pone un palo sostenido en sus extremos por los palos anteriores. En medio de este último, se coloca colgada la sortija. La carrera se hace a caballo ó en automóvil. El caballo ó el auto, vienen a una velocidad más ó menos regular y pasan por debajo del palo. Si al pasar han hecho entrar por la sortija un objeto que llevan en la mano, ganan el premio a disputarse.

2 Para el palo jabonado, se toma un palo muy lizo; se lo jabona todo lo más que se pueda dejando partículas de jabón pegadas y se lo pone lo más resbaloso que se pueda. Luego se lo planta.

El palo, tiene que tener una altura regular; en la punta de éste, se pone el objeto de más valor y luego un poquito más abajo, debe ponerse cosas de menos valor.

El que quiera obtener algún objeto, debe subir por ese palo, sin botines y a medida que vaya llegando a los objetos va sacando.

3 El juego de la taba es el más generalizado por estos puntos.

Para este juego, se prepara primero una cancha es decir se limpia bien un pedano de 8 a 9 metros de largo.

De una y de otra punta, hay uno que tira la taba y cada uno tiene sus partidarios es decir que van jugando con él.

Al tirar la taba, dice por cuanto es el tiro y al que quiere, dice pago. Cuando ha perdido el que está tirando, pueden entrar otros.

4 Con el naípe, se juega, el siete y medio que consiste en hacer siete y medio con las cartas ó un número aproximado. El que da las cartas se llama tallador. Cada uno para a su carta lo que quiera hasta diez tantos; de ahí puede aumentar solo que permita el tallador porque sino

no responde. El valor de las cartas son: todas las negras valen medio y las demás el valor que tiene marcado en la carta. El tallador tiene siempre un medio punto más a su favor. Por ejemplo: un jugador tiene 6 puntos y el tallador también ha hecho 6, entonces el tallador dice a $6\frac{1}{2}$ pago; a todos los que tienen $6\frac{1}{2}$ les paga y los que no tienen, le pagan a él. Cuando un jugador tiene una negra y al pedir le dan un siete, entonces ha hecho real y le pagan el doble de la parada, pero si esto mismo sucede con el tallador, entonces a él es el que le pagan todos el doble de lo que cada uno ha parado. El que ha sacado la real, ese es el que tiene derecho a la talla.

Lo mismo se puede hacer real si se tiene un siete y al pedir la carta se saca una negra.

Cuando algún jugador al pedir cartas se ha pasado, tiene que entregar las cartas por que sino avisa, se le cobra el doble y cuando ha hecho real, lo mismo tiene que dar la vuelta las cartas y avisar.

El tururo también se juega con el naipes; el poker, pero para este juego, hay un naipes especial; la escoba etc.

Entre los rompe-cabezas podemos citar los siguientes:

Se hace esta figura:

hacer entrar nueve maiz

de manera que solo una unión queda desocupada.

Para hacer esto hay que tener en cuenta que se debe ir contando tres esquinas y poniendo un maiz, pero siempre en línea recta: por ejemplo; se cuenta desde la esquina 1 y se pone el maiz en la esquina tres. También hay que tener en cuenta que si el maiz se ha puesto en la esquina 3, no se puede contar más desde esa esquina para ninguna parte. Por ejemplo, si se quiere contar desde la 3 y poner en la 5, no se puede. Lo que se puede



de hacer. Lo que se puede hacer es saltar un maíz ya puesto; por ejemplo: supongamos que en el número 3, está un maíz, entonces se cuenta desde la esquina b y se puede poner en la esquina 2, saltando de este modo, el maíz 3. Dando estas explicaciones, ya se da la figura para que la hagan los aficionados.

La clave de esta figura para sacar la bien es la siguiente: hay que tener en cuenta que si se ha principiado a contar desde la esquina 1 y se ha puesto el maíz en la 3, hay que contar de cualquier esquina, pero poner el segundo maíz en la esquina 1, es decir que de donde se sale contando, se vuelve a ella a poner el maíz y así se obtiene lo pedido.

5 Otro rompe cabezas es este:

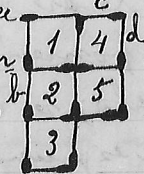
Un señor ha dado esta cruz de brillantes a un joyero para que la componga. La cruz contando de arriba abajo, tiene trece brillantes y contando de cada brazo para abajo también son trece los brillantes. El joyero ha robado dos brillantes y los ha vuelto a colocar de manera que no se nota porque contando como antes, están los trece.

¿Cómo habría hecho para que no se note?

Solución: el joyero ha robado, un brillante de cada lado de los brazos de la cruz y a los brazos los ha hecho subir, un brillante más arriba y así son trece como antes.

6 Formar cinco cuadritos con fósforos y luego dejar tres cuadros, sacando, tres fósforos.

De estos cinco cuadritos, se debe sacar tres fósforos tan solo y dejar formado perfectamente, tres cuadritos; no puede quedar ningún fósforo que no forme los cuadritos.



Solución: para que quede bien formado no se hace más que sacar del cuadro número 2, el fósforo b y del cuadro número 4, los fósforos c y d y se obtiene los tres cuadros pedidos.

Las carreras. — Entre esta gente, el juego de las carreras es uno de los que más les llama la atención.

Este juego consiste en que dos hombres se desafían con dos caballos, ya sea poniendo un plazo determinado o en el momento.

El día de la carrera, cada uno se presenta en la cancha con su caballo.

En la cancha deben nombrarse el juez que es el que está cerca de la salida de los caballos y dos rayeros que son aquellos que están en la punta de la cancha, a uno y otro lado. Ni el juez, ni los rayeros, no pueden jugar a ninguno de los caballos cuando el juez ve que en las partidas los caballos están más o menos iguales, grita que suelten y desde ese momento ninguno de los jinetes puede sujetar porque el que sujeta antes de la raya pierde sin más remedio.

Si el día de la carrera alguno de los caballos no ha sido presentado o bien después de algunas partidas lo sacan de la cancha para no correr, el dueño está obligado a pagar el depósito que es la mitad.

En la parada del caballo, pueden jugar otros que no sean de la carrera, es decir si quiere el dueño. Después cada uno juega lo que quiere.

Barrera de embolsados. — La carrera de embolsados es para chicos.

Por lo general es a disputarse algún premio.

Se toma una bolsa; se lo hace entrar al chico con los brazos dentro de la bolsa, y se le ata la boca en el cuello del chico y de esta manera se los hace correr carreras. El que llega primero, ese es el ganador.

Las carreritas. — Estas se las puede hacer con chicas o grandes también.

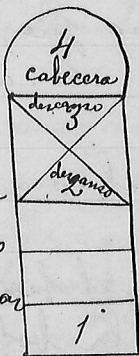
Se ponen en fila de uno y otro lado, igual

número de chicas. Los dos partidos, pueden tener cada uno un nombre especial; por ejemplo pueden ser dos naciones. Cuando son dos naciones, tienen las banderas de cada nación. La última de un partido tiene una bandera y la última del extremo del otro partido, tiene la otra bandera. Una persona se pone en el medio del espacio que dejan y a una voz de ella, se mueven corriendo las dos de las banderas y van dando las banderas a la fila. Para aquella que después de terminar de dar a todas, entrega primero la bandera a la que dirige el juego.

La carrera del huevo. — Es por lo general para señoritas. Consiste en poner un huevo en una cuchara y con el brazo estirado, corren todas juntas hasta una distancia determinada y la que llegue primero y sin romper el huevo es la ganadora.

Juegos infantiles. — Entre los juegos infantiles pueden citarse los siguientes: la rayuela, el rescate, el nuri y la mosca, la bolita, el Martín Pescador me dejará pasar?... , el quita hijos o la colita, las flores, la mancha, el escondido, la paja escondida, el pilpín parabán, la vendedora de huevos, el quiquirió. Para la rayuela, se hace la siguiente figura:

Tiene un tejo que se tira al tejo va a jugar, entra hace pasar el tejo con cuando ha llegado 2, donde puede descansar número 3, donde otra descanso y de ahí se lo lleva a la cabecera que es la número 4



se hace de la diablo y forma redonda en el rectángulo número 1; la que saltando con un solo pie; luego la punta del pie a los dos siguientes. al último, lo hace pasar al número porque ese es un descanso; luego al vez puede descansar porque es otro

descanso y de ahí se lo lleva a la cabecera que es la número 4 Desde allí sin descansar es decir sin bajar el pie, vuelve por donde ha ido, pero esta vez no tiene descanso, hasta llegar al número 1 y lo hace salir.

En este juego, se pierde, cuando el

tejo ha caído en alguna de las rayas; cuando al darle el punta pie ha salido por el lado, ó si ha bajado el pie, no habiendo descauso.

El rescate. — En el rescate, tambien se forman dos partidos de igual número de personas.

Para indicar la casa, se hace una raya y desde esa raya para atrás comprende la casa y lo mismo hace el otro partido.

Saliedo de la casa, los primeros que se toman van presos.

Los presos, se colocan cerca de la raya del partido que lo ha tomado. Para poder sacar el preso, es necesario que no se deje tocar por el partido contrario y que toque al preso. Entonces queda libre.

El Muri y la mosca. — Se hace una rueda grande tomándose todas de las manos. Dos chicas quedan sin formar la rueda y son las que hacen, una de muri y la otra de mosca.

La mosca queda a dentro de la rueda y el muri a fuera.

El espacio que queda entre una chica y otra, se llaman puertas. De estas puertas unas son del muri y las otras de la mosca; por las puertas de la mosca, no puede entrar el muri y por las de éste, no puede pasar la mosca.

Si quieren pasar, las chicas que la forman deben oponer resistencia. Al principiar el juego, la mosca tiene que decir "muri me quieres comer?" y el muri contesta "si te quiero comer" entonces la mosca dice "comeme si puedes" y principian a correr.

Cuando ha logrado el muri tomarla a la mosca, queda terminado el juego y salen otras dos.

Las bolitas. — Las bolitas es un juego para varones.

Se hace un triángulo y dentro de ese triángulo, se pone las bolitas. Segun como se con-

q venga es la parada.

a Si se ha convenido por dos y dos son
e los jugadores, se tienen que parar cuatro y en medio del jue-
r go se puede aumentar la parada. Para empezar el juego,
f se ponen, del triángulo a una distancia regular. Se le tira
a las bolitas y a aquel que queda más retirado, ese es el
p que tira primero. Si al tirar del punto ha sacado alguna
y bolita, ese tiene que tirar hasta que deje de sacar y lo
r mismo sucede, cuando ya están jugando y sacan al-
guna bolita, siguen tirando hasta que no sacan.

r Anchera se le llama a la bolita
r con la cual se tira y si la anchera llegar a quedar en el
r triángulo, tiene que volver al punto. Punto se le llama
r desde donde se tira por primera vez.

f El Martín Pescador. — Es un juego muy común
e entre los chicos. Para este juego, se ponen primero, dos chicas toma-
i das de las manos y se ponen el nombre de dos frutas, pero sin
r que oigan las de más. Una hace de madre y de esa se abra-
o xa de la cintura una chica y así se van tomando las de más
e hasta formar una fila. Cuando ya están todas, entonces
f la madre dice "Pescador... pescador... me dejaría pasar?... y
c los pescadores que son las dos chicas contestan "pasaría... pasaría...
pero la última quedará" y toda la fila pasa por debajo de los
r brazos de las chicas y queda la última. A ésta le preguntan
g muy despacio que cual de las dos frutas le gusta más, pero
i sin que sepa cual es la chica que lleva el nombre de las
r frutas, y ella elige y con la que elige, va y se pone atas
e de ella, tomada de la cintura; luego que ya todas han hecho
r lo mismo, se le pregunta a la madre, fuerte. Una vez
r terminados, como han quedado arregladas, tiran, unas
e para un lado y otras para otro y el lado que vence, ese
r es el que gana.

- El quita hijos ó Colita. — Para el quita hijos ó la
- colita, también hay una que hace de madre y es de la que
o se toman las hijas en fila. Luego hay una chica que
e hace de vieja y es la que quita los hijos. La madre de

piende; pero la vieja, a la primera que tiene que quitar es la que hace de colita, sino no vale. Tampoco se puede

7 **Plantar la jila de chicas.**

Las flores. — Este es un juego muy desca-
rado. Se sientan todas ya sea en rueda o a la fila.
Dos de las chicas salen; una hace de ángel y la otra
de diablo. Tambien hay una que hace de jardinera.
Esta es la que tiene que poner a cada una el nombre
de una flor. Tiene que poner en secreto para que no sepan
ni el ángel ni el diablo.

Quando ya están todas con nombres,
entonces, primero viene el ángel en busca de una flor y
dice: "tun... tun..." y el jardinero contesta: "quien andan?" y el
ángel dice: "el ángel" y le pregunta: "que busca?" y contesta
"una flor"; el jardinero: "que flor?" el ángel dice la flor
y si alguna de la rueda es esa flor, sale y se va con el
ángel y si no hay, se mueve y viene el diablo y hace lo
mismo que el ángel con la diferencia que dice "el diablo"
8 **La mancha.** — En el juego de la mancha, hay
una que tiene la mancha y esa las corre a todas
y al que lo llega a tocar, ese queda con la mancha
y sigue corriendo a los demás.

9 **El escondido.** — Este juego es del modo si-
guiente: Una se pone con los ojos bien cerrados
y las demás se esconden. Quando todas se han
escondido, una grita "ya está" y entonces sale corrien-
do a buscarlas. Al encontrarlas tienen que salir co-
rriendo hasta llegar a la casa porque a la que la toma
antes de la casa, esa es la que tiene que buscar a las
de más, y así se continúa el juego.

10 **La paja escondida.** — Se necesita un
trapo que es el que hace de paja. Mientras todas
están con los ojos cerrados y entre los brazos la ca-
beza, una esconde y grita "ya está" todas se levantan
y salen en busca de la paja. Quando las que bus-
can andan cerca de la paja, la que ha escondido

dice: caliente... caliente... y cuando más se acercan, más grita que se arde; pero si andan lejos les grita "frío... frío..." Cuando ha encontrado, las castiga con la paga a la que no ha llegado a la casa y luego va a esconder y las de más se ponen como antes y así se sigue el juego.

El pilpin sarabiv. — Se ponen todas sentadas con los pies estirados. Una es la que dirige el juego. Se sienta frente de cada chica y tocándole los pies a cada palabra es decir en una palabra uno y en otra el otro dice: pilpin, sarabiv, cuchillito, marfil, manda el agua redonda que rasque y esconda. En la palabra esconda y en el pie que se diga esta palabra, tiene que esconder; el otro queda libre, entonces tiene que hacerlo moler. La hacen elegir lo que quiere moler y según si es blando o duro se la hace moler de pazío o fuerte con el talón y así continúan el juego.

La vendedora de huevos. — Para este juego, hay cuatro esquinas en las cuales hay una chica y si son más jugadoras se pueden poner en los lados. Una chica anda en el medio vendiendo de esquina en esquina, huevos, diciendo: "¿quiere comprar huevos?" en cada esquina. Cuando esta va a una esquina, las del lado contrario se cambian, pero si la vendedora consigue ganar algún lugar, queda de vendedora a la que le han ganado el lugar y se siguen cambiando.

El quiquiricón. — Se ponen todas las chicas en cuclilla; llega una y le dice a otra "buenas tardes comadre" "buenas tardes comadre" contesta "vengo a que me preste el morterito para moler una harinita"; la otra comadre le dice ¿quien ha venido? y la primera comadre contesta, "mi rico marido y ¿que le ha traído?" "un cinto y un cinturón para bailar el quiquiricón; cuando termina, todas dicen quiquiricón. — quiquiricón y siguen saltando en cuclillas.

Juegos de sociedad. — Entre los juegos de sociedad, podemos citar los siguientes: Para tí... para yo..., el gran bonete, el gallo ciego, cédulas de San Juan, penitencias, la reina, el cazador, la María Ancina, el botón doç, el cordelito, Don Martín y doña María.

Para tí... para yo... — Este es un juego muy divertido. Se toma un pañuelo y se le hace unos nudos para que tenga peso.

Uno empieza el juego, tirando el pañuelo y diciendo "para tí" entonces el que recibe el pañuelo contesta "para yo" y el que ha tirado tiene que decir por ejemplo "por tus ojos me muero yo", o por cualquier prenda de vestir, por alguna pasión en pins, siempre que sea algo de esa persona. Se le saca prenda a aquella persona que ha repetido algo que otra ya ha dicho; por ejemplo, si vuelve a decir "por tus ojos".

El gran bonete. — En el gran bonete hay una persona que hace de gran bonete y a los demás, que juegan, se le pone el nombre de colores; por ejemplo amarillo, verde, azul, etc.

Al empezar dice: "al gran bonete se le ha perdido un grillo payarillo y dice que lo tiene el bonete amarillo" entonces el que tiene este nombre dice: "por yo señor?" y contesta el gran bonete, "por si señor" contesta nuevamente el amarillo "por no señor" y dice el gran bonete "¿"; y entonces quien lo tiene a lo que responde el amarillo "el bonete verde lo tiene" y el verde contesta como el gran bonete; o bien pueden decir el gran bonete, también y de esa manera, se sigue el juego con los demás.

Está obligado a dar prenda, aquel que no ha atendido al ser nombrado.

3
El gallo ciego. — El gallo ciego es un juego más para chicos, que para grandes.

Consiste en atarse los ojos con un pañuelo y otro lo toma de la espalda y le dice: "gallo ciego; ¿que has perdido?" y el gallo contesta "una aguja y un dedal" y le vuelven a preguntar "¿a donde?" y contesta "en la puerta del total" entonces se lo empuja de las espaldas y se le dice: "héchate a buscar que no lo has de encontrar"

Sale a buscar y la primera que se deje tomar, esa es el gallo ciego.

4
Cédulas de San Juan. — Se hacen la noche antes del 24 de junio.

Se pone en cada cédula el nombre de una niña y en otras el nombre de los jóvenes. A éstas no se las junta.

Del 24 en la noche se reúnen todas y se sacan las cédulas; al mismo tiempo que sacan una niña, se saca una de joven y al decir de las gentes, esos son los que se casarán en ese año, o por lo menos después.

Penitencias. — Entre las penitencias, podemos citar las siguientes: pasar el río, quemar los retratos, cantar, llorar y reír, suspirar, decir un verso, la cadena de amor, la berlina, buscar novio a lo antiguo, buscar novio a lo moderno, con este cuerpo y con este tallo..., sobre una mesa una puente..., poner las cuatro patas en las paredes.

5
6
Pasar el río. — Si es una niña se le ponen tres jóvenes y si es joven, tres niñas. Tiene que hacer un viaje con los tres y en ese viaje, se dan con un río, que no hay por donde pasar, entonces se elige de los tres la persona que servirá de puente para que pasen los

demás y siguen el viaje; más allá, se dan con un tigre, para que los deje pasar tiene que dar otro ale los jóvenes o niña, según sea joven o niña, la que hace el viaje, para que lo coma el tigre y con el otro sigue el viaje.

3 Quemar los retratos. — Para la persona que va a cumplir la penitencia se ponen tres personas de las cuales una tiene que tirarla, otra quemarla, y otra guardarla.

Si es joven, se ponen tres niñas y si es niña, tres jóvenes.

3 Cantar, llorar y reír. — Para esta penitencia, tiene que cantar, llorar y reír, y decir por quien ha cantado, por quien a llorado y de quien se ha reído.

4 Suspirar. — Se suspira por la persona que la uno le agrade más.

5 Decir un verso. — Se dice un verso y se dedica a alguien.

6 Cadena de Amor. — La que va o el que va a cumplir suspira por una persona y siguen los de más haciendo igual.

Al último la de la penitencia dice un verso y lo dedica.

7 La berlina. — A la persona que se le ha dado la penitencia, se retira con su silla, lejos de la reunión. Si es joven el que va a cumplir, una niña tiene que llevar los mensajes.

Tiene que preguntar a cuatro o cinco personas porque causar está en la

berlina, entonces pueden decir, por simpático o cualquier otra cosa, pero en secreto.

La que lleva el mensaje dice: "¿hoy que me han dicho?" y el que está en la berlina dice: "¿que le han dicho?", la que lleva el mensaje contesta, "me han dicho que está en la berlina por simpático. etc."

El penitenciado, tiene que adivinar si quiera una cosa, quien es la persona que le dijo; por ejemplo, quien le dijo simpático y si hacierto, sale y si no queda en la berlina.

Si la que lleva los mensajes llega a olvidarse de alguno, queda ella en su lugar

Buscar novio a lo antiguo. — A la persona que se le ha impuesto esta penitencia, tiene que tomar un silla, e ir frente de la persona a quien se va a declarar; saludar y decirle el objeto de su visita y si ha sido aceptado termina ahí, pero sino, tiene que declararse hasta que lo acepten y si ninguna lo acepta, queda cumplida la penitencia.

Buscar novio a lo moderno. — Si es niña la que va a cumplir la penitencia, se hace parar tres jóvenes o si es joven, tres niñas. Una persona designa cual de los tres verá el que va hacer de novio, pero sin que sepa cual es, la que va a cumplir la penitencia.

La penitenciada se dirige a ellos y le dá la mano, al que cree que es el novio y si ese no es, todos le dan la espalota y si ese ha sido le dan la mano.

Cuando no hacierto, se hace por repetidos veces.

Con este cuerpo y con este talle. — La que va a cumplir la

penitencia, se para poniendo las manos en las cadenas y paseándose por medio de todos, dice: "con este cuerpo y con este tallo, no pido ni mejo a nadie; hay cuando me casaré con fulano?" se pone la persona que uno quiere.

11
Sobre una mesa una fuente... — Uno de la reunión, le dice a la que va a cumplir, "sobre una mesa una fuente: ausente o presente?" si está presente la persona que le gusta, dice presente, sino lo contrario; "sobre un roble su nombre" da el nombre de esa persona; "sobre un rido su apellido" y dice el apellido.

12
Poner las cuatro patas en la pared. — Esta es una penitencia muy apligente para el que no sabe, pero sabiendo la es muy sencilla.

Consiste en levantar la silla y hacer la dar con las cuatro patas en la pared.

13
~~La Reina~~
La Reina. — Se colocan las sillas en fila, pero unas de frente y otras de espalda y así se sientan los que van a jugar.

Una hace de reina y es la que anda parada.

Si sobra alguna silla hay que sacar la.

La reina les pone a todos un nombre de las prendas de vestir de ella, por ejemplo a uno le pone la corona, a otro los zapatos etc.

Después que ya todos están con nombres irá dando vuelta a la rueda y diciendo: por ejemplo: "a la reina le falta la corona" entonces sale por atrás de la reina el que hace de corona y así sigue hasta terminar con todos.

Cuando ya están todos, entonces da unas vueltas; si quiere puede salir de la rueda de las sillas y volver luego y todos a la fila tienen que seguirle.

Quando dice: "la reina requiere sentarse" y golpea las manos, todos deben tratar de ganar la silla porque el que queda sin silla, tiene prenda y ese es el que hace de reina.

Se le saca prenda, aquel que se ha sentado antes que la reina; el que ha sacado la silla para sentarse porque no se la puede tocar.

Muchas veces sucede que un jugador queda frente de una silla que da la espalda, entonces no la puede sacar y sentarse, sino dar la vuelta; pero mientras tanto otro de los jugadores tiene derecho a ganar la silla, si puede.

El cazador. — El cazador se juega en la misma forma que la reina, con la diferencia que en este se pone el nombre de los objetos que necesita un cazador; por ejemplo: escopeta, taco, cartucho etc... y dice: "el cazador quiere salir a cazar y le falta, la escopeta, el cartucho, el taco etc."

La María Ancina. — En este juego, hace uno de María Ancina y todo lo que haga la María Ancina, tienen que hacer los de más; por ejemplo: si cierra un ojo, si levanta un pie etc...

El botón. — Se toma un botón o una moneda, se pone entre las manos que tienen que estar bien cerradas y todas las de más también tienen que cerrar las manos.

El que tiene el botón dice: "botón botón doy" y va haciendo pasar las manos de él por medio de las manos de los de más.

En las manos de uno de los jugadores, tiene que dejar el botón, pero sin que noten los de más.

Una vez que ya ha pasado por

todos los jugadores pregunta a uno quien tiene el botón y si no adivina a la primera vez, tiene prenda.

Todos deben estar con las manos bien cerradas hasta que adivinen quien tiene el botón. El que haya adivinado tiene que dar el botón nuevamente.

El corderito. — Consiste en que los jugadores tendrán cada uno, el nombre de una de las partes del corderito; por ejemplo: uno sería la cabeza, otro la pata, otro la mano, la cola, la lana, los ojos etc.

El que es la cabeza, tiene que dirigir el juego y decir por ejemplo: "hoy me duele la cabeza" entonces el que es la pata tendrá que decir "hoy me duele la pata"; el que es la mano "hoy me duele la mano" y seguirán los de más en igual forma.

Don Martín y doña María. — Un joven y una niña, hacen de don Martín y doña María.

Los de más jugadores tienen el nombre de bellacos y segun el orden son: bellaco 1º, bellaco 2º etc.

El juego empieza por don Martín y doña María.

A don Martín y doña María, tienen que decirle dos bellacos, perdone don Martín o perdone doña María y si lligan a decirle miente, tienen prenda.

Entre los bellacos tienen que decirse mentes, y don Martín y doña María también deben decirse perdone, sino tienen prenda.

Don Martín empieza diciendole "ha sabido doña María de la muerte del gato montés?"
D. María. — "Si" ¿y quien lo mató?"
D. Martín. — "Lo mató (por ejemplo) el bellaco 1º"
Bellaco 1º. — "Perdone don Martín que yo no lo maté"

- D. Martín. — "y entonces; quien lo mató?"
 Bellaco 1º. — "lo mató el bellaco (por ejemplo) 4º"
 Bellaco 4º. — "Mientes bellaco que yo, no lo maté"
 Bellaco 1º. — "Entonces; quien lo mató?"
 Bellaco 4º. — "Lo mató (por ejemplo) doña María"
 D. María. — "Mientes bellaco, que yo no lo maté"

En esa forma se sigue el juego.

El que se equivoca en estas palabras, se le saca prenda.

Tradiciones populares. — Hay plantas en estos puntos como el rupachico (ortiga) que dicen es inmejorable para la tos, haciendo infusión de sus hojas y tallos; lo mismo que la cáscara de chañar, la hoja de mistol, la hoja de higuera, tomadas en té por último, el paico, también para la misma enfermedad y tomados en la misma forma.

Cuentos: — Entre nuestros paisanos, ya casi no existe esa costumbre de sentarse a la orilla del fuego, a contarse cuentos.

Entre los pocos que hoy se recuerdan podemos citar los siguientes:

Una vez había un joven muy pobre que quería casarse con una niña muy rica.

Este joven quería que la niña, creyera de que era muy rico también.

Principió a visitarla muy seguido y siempre llevaba con él un peón de mano, al cual le enseñaba que pondrase en la cocina sus riquezas para que de este modo supiera la niña.

El joven, cuando en la noche estaba con la niña, decía: "que estrellado está el cielo" entonces el peón desde la cocina, decía en voz alta "así como esa cantidad de estrellas que tiene el cielo, así es la plata y la hacienda de mi patrón."

Las visitas se repetían muy a menudo; al peon ya lo habían sabido tratar mal en la cocina.

La comida era muy deficiente y el patrón como era muy pobre no le daba dinero para que comprase algo y por lo tanto, éste ya andaba muy rabioso con el patrón.

Una noche como de costumbre el patrón, pondera las estrellas del cielo y el peon que había sido y que estaba con rabia en vez de contentar lo de siempre, dice: "asi como todas esas estrellas, son las deudas y las trampas de mi patrón".

Esto bastó para que el joven fuera botado de la casa y no lograra casarse con la niña.

La cenicienta. — Dice que había una vieja, que tenía dos niñas; una hijastra y la otra hija.

La hijastra dice que era muy bonita, pero a esa la tenían en medio de la ceniza y le decían "la cenicienta" y la hija, era muy fea y la llamaban "la maño pira".

Las dos tenían cada una, una orejita que las querían muchísimo.

A la "cenicienta" la mandaban al monte a pastorear las cabras y todo el trabajo, le daban a ella.

Una vez habían sido visitas a la casa y necesitaban carne y la "maño pira" por hacerle mal a la "cenicienta" se empeñó en la noche que carnea la orejita, hasta que consiguió con la noche.

La cenicienta, lloró mucho cuando se la carnearon.

La mandaron al río que lave las tripitas y se fue llorando.

Cuando estuvo en el arroyo, salió

un viejito y le preguntó que por que lloraba, entonces ella le dijo que porque le habrían carneado su ovejita.

El viejito la consoló y le dijo que no lloré y que de a dentro de las tripitas, iba a sacar una bolillita y que esa bolillita, le daría todo lo que ella quisiera, con tan solo decirle: "bolillita de virtud, dame tal cosa", lo que ella desee, y que cuando escente el gallo, mire para arriba y cuando rebuzne el burro, mire para abajo. La cenicienta, cuando cantó el gallo, miró para arriba y le cayó una estrella en la frente y cuando rebuznó el burro, miró para abajo.

Cuando se vio con la estrella en la frente, se asustó mucho y para que no la vean en la casa se ató la frente, y así volvió.

Al llegar, la hicieron que se desahucara y la "mano piera" quedó encantada de la estrella y cuando descubrió como le había caído, le pidió a la madre que le carnease la ovejita de ella y la madre, la complació.

Ella también se fue llorando al arroyo a lavar las tripitas y salió el viejito, pero a ella le dijo, todo lo contrario que a la cenicienta; cuando cantó el gallo, miró para abajo y cuando rebuznó el burro, miró para arriba y le cayó en la frente el tongo del burro.

Volvió llorando a la casa.

Recibieron una invitación a un baile, en la casa del Rey.

Ellas se preparaban para ir al baile y a la "cenicienta" le decían que no la llevaban porque no tenía vestido.

Después que ellas se fueron al baile, la "cenicienta" le dijo a la bolillita: "bolillita de virtud, dame un traje y zapatos hermosos y todo lo necesario para ir a un baile y un coche de lo mejor".

Inmediatamente tuvo todo y se fue al baile.

Al entrar a todos llamaba la atención por su hermosura, su traje y era la mejor atendida.

22

La *maño piera*, dice que le decía *estruena* ni es la cenicienta y la madre le contestaba que no debía ser. El Rey dice que era a la que más atendió. Cuando ya iba a terminar el baile, la *cenicienta*, salió corriendo para que no supieran quien era, llegar a la casa antes que ellas.

Al salir, como iba tan apurada, había perdido el zapato en la escalera y como el Rey iba por atrás de ella, y ella no quería volverse por no perder tiempo, el Rey lo levantó al zapato y como no sabía donde vivía, mandó a que buscasen la dueña del zapato.

Al llegar a la casa de la *maño piera*, la madre y la hija, maliciando que debía ser la *cenicienta* la dueña del zapato, la encerraron en un baúl con llave.

La *maño piera* para que le entre el zapato, se había cortado un pedazo de talón y de ese modo le entró el zapato.

Cuando ya la pusieron en el coche para llevarla al palacio, sale un perrito que tenía la *cenicienta* y decía: "estrella de plata déjas en la caja, tengo de burro llevas en silla dorada".

Cuando lo sentían decir esto la madre y la *maño piera* lo tomaban y le pegaban al perrito; pero era inútil porque seguía diciendo; el cochero había atendido y preguntaron que que era lo que decía ese perrito, pero ellas decían que nada y le pegaban al perro; pero ellos atendieron y le quitaron las llaves a la vieja para buscar hasta que la encontraron a la *cenicienta*; entonces a la *maño piera*, la bajaron de la silla, de un empujón que la tiraron rodando y la hicieron subir a la *cenicienta*.

Luego la *cenicienta* se casó con el Rey y vivieron muy felices.

Blanca Nieve. — Dice que había una mujer casada con un príncipe. Una vez estaba sentada, frente de una

ventana negra, corriendo y le cayó un pedazo de Nieve, en el
sitio donde estaba ella, al mismo tiempo que se pinchó con
de la aguja.

La reina puso el dedo con sangre,
sobre la nieve, entonces quedó, negra la ventana, blanca
la nieve y rosa la sangre.

La reina al ver esto dijo: "¿quisiera
tener una hija así, es decir, cabellos negros, blanca y rosada?"
A los dos años tuvo la hija y como
ella la pidió y le puso el nombre Blanca Nieve.

Cuando ya era grandecita Blan-
ca Nieve, murió la madre, y al cabo de un tiempo, se volvió
a casar el padre.

La mujer que se casó con el padre de
Blanca Nieve, tenía un espejito y un día le preguntó: "espejito
de virtud; ¿cuál es la mejor del mundo?" y el espejo le contestó:
"Blanca Nieve".

La la mujer principió a tenerle envidia
a Blanca Nieve y le volvió a preguntar al espejo lo mismo y
le contestó igual; entonces resolvió mandarla a matar; los man-
dó a los lacayos a que la llevarían al monte y para compro-
bar que lo habían hecho, le trajeran los ojos.

Cuando ya estuvieron en el monte,
la niña les rogó que no la matasen, a lo que admitieron
ellos pero con el compromiso de que no se dejasen ver. A un perro
to que los había ido siguiendo, le sacaron los ojos y le lleva-
ron a la mujer que quedó conforme.

Al otro día le preguntó la madrastra
al espejo: "espejito de virtud; ¿cuál es la mejor del mundo?"; el espejo
le contestó: "Blanca Nieve"; y entonces le dijo ella: "¿que no ha
muerto?"; a lo que respondió el espejo: "No" "¿tu la mandaste ma-
tar, pero no ha muerto?"; "¿y donde está?"; "en la casa de los siete
enanos".

Cuando Blanca Nieve que dejada por
los lacayos, se fue caminando por el monte, hasta que se dio con
una casa, entró y encontró una mesa tendida con siete cubiertos

completos y siete platos con comida.

De cada plato, sacó Blanca Nieve, un bocadillo de comida con cada cubierto; luego pasó a otra pieza y encontró siete camas chiquitas y eligió la más grande y se acostó.

Había sido la casa de los gitanos o enanos cuando vinieron los enanos dijeron "pus, pus carne humana hiede".

Después de comer pasaron a dormir, entonces el dueño la encontró dormida y le llamó tanto la atención lo que era tan linda que los trajo a los demás para que la vieran.

Todos fueron y la niña se despertó asustada, entonces los enanos le dijeron que no se asuste y ella les contó todo lo que había pasado y ellos le dijeron que quede en la casa; pero que vaya quien vaya cuando ellos no estén que no salga.

Cuando supo la madrastra que se encontraba viva Blanca Nieve, se dispuso de vendedora de manzanas.

Cortó una, la partió por la mitad y a una de las mitades, la envenenó y a la otra no.

No estaban los enanos y llegó la mujer, entonces Blanca Nieve salió y le dijo que no quería comprar, pero le escigió tanto que se resolvió a comprar y la mujer para que vieran que era linda, comió una mitad y la otra mitad envenenada, le dio a Blanca Nieve. Al comerla, Blanca Nieve cayó como muerta y se le agarró la mitad de la manzana en la garganta.

Cuando volvieron los enanos, la encontraron así y llamaron a un médico y este la salvó.

La madrastra preguntó nuevamente al espejo: "espejito de virtud, ¿cuál es la mejor del mundo?" y el espejo le dijo: "Blanca Nieve." "¿Y que no ha muerto?" y

¿quinto; entonces le contestó: "No"; "tu la quisiste matar, pero no ha muerto".

Los enanos le dijeron a Blanca Nieve que venga quien venga, que no salga.

La madrastra se dispuso otra vez y fue a venderle corset y Blanca Nieve salió.

Ella exigió tanto, hasta que la hizo comprar y se empeñó en medirle ella, a lo que aceptó Blanca Nieve y le agustó tanto que la dejó como muerta y luego disparó.

Alegaron los enanos y la encontraron como muerta; pero le sacaron el corset y quedó sana.

La madrastra le preguntó al otro día al espejo: "espejito de virtud, ¿cual es la mejor del mundo?" el espejo contestó: "Blanca Nieve" y ella le dijo: "¿que no ha muerto Blanca Nieve?" "No" "tu la quisiste matar, pero no ha muerto".

Al salir los enanos le encargaron nuevamente que vaya quien vaya no salga.

Apenas habían salido los enanos, llegó la madrastra de vendedora de peines y salió Blanca Nieve.

No quería comprar, pero tanto se empeñó que por fin aceptó comprar uno; entonces ella, le hizo pasar por la cabeza y le quedó pegado el peine y cayó muerta; entonces salió disparando.

Cuando llegaron los enanos, la encontraron, pero esta vez, no la pudieron salvar.

Aloraban mucho y resolvieron, ponerla en una urna de cristal, llevarla a una montaña y tenerla custodiando a la urna, día y noche.

La madrastra preguntó al espejo: "espejito de virtud, ¿cual es la mejor del mundo?" y el espejo contestó: "tú"; entonces ella creyó que había muerto Blanca Nieve. Los enanos la creían muerta, pero ella siempre tenía el color blanco y rosado.

En eso que la tenían en la montaña, pasó un príncipe y se encantó de la niña.

Les rogó tanto a los enanos que se

la dieran a la urna, hasta que consiguió.

Al ir en el campo el príncipe con la urna, tropezó, se cayó y la rompió a la urna; al sentarse la niña, se le cayó el peine y volvió a la vida. Preguntó que donde estaba y el príncipe le contestó: "estás conmigo" y "¿quieres ir al palacio?" entonces ella dijo que sí y la llevó y se casó.

Para el baile, la hicieron llevar a la madrastra, le pusieron unos botines de fierro y la hicieron bailar, hasta que cayó muerta, y ellos vivieron muy felices.

Blanca Flor. — Había una vez una vieja, que tenía una hijastra que era muy linda, pero la madrastra la trataba muy mal. Esta niña casada con los malos tratos, resolvió huirse; pero debía buscar algún medio para que la vieja no notara tan pronto, la salida de la niña y ella pudiera distanciarse bastante y para esto hizo lo siguiente: puso una escupida, en la cocina, otra al lado de la cama y otra en el patio, para que cuando la hablara la vieja van contestando las salivas, una primero y las otras después. Ella salió y al irse, llevó un peine, una tijera y un poco de ceniza.

Después de un rato que ella salió, la vieja le grita "Blanca Flor" y la saliva de la cocina contesta: "señora" y espera un rato la vieja y de ver que no venía, vuelve a gritar "Blanca Flor" y contesta la saliva de al lado de la cama "señora"; espera un rato largo la vieja y vuelve a gritar "Blanca Flor" y contesta la saliva del patio "señora"; entonces la vieja creyó que ya venía y esperó otro rato largo.

De ver que no llegaba, grita nuevamente y entonces como ya se habían acabado las salivas, nadie contestó y la vieja salió a buscarla, pero no la encontró; entonces salieron en busca de Blanca Flor.

La habían principiado a seguir y ya la llevaban cerca, cuando Blanca Flor sacó el peine y lo tiró para tras.

Inmediatamente se llenó de espigas que no podían pasar; hasta que buscaron el medio de atravesar, Blanca Telor se alejó mucho.

La siguieron; cuando ya otra vez la llevaban muy cerca, les tiró la tijera y se formó una montaña, que después de algunas horas, a duras penas la pasaron; pero Blanca Telor, ya se retiró mucho de ellos.

Siguieron por atrás y cuando otra vez ya iban cerca les tiró la ceniza y se formó una niebla tan espesa que no podían ni entre ellos, mucho menos el camino; hasta que esta niebla bajó, ya Blanca Telor iba muy lejos.

Cuando ya la iban a alcanzar, llegó a una ciudad, al tiempo que en una iglesia se casaban unos novios y había muy mucha gente y entró y se perdió en la muchedumbre.

Cuando entraron a sacarla, Blanca Telor estaba arrodillada ante un altar de la Virgen pidiéndole que la salvara porque sabía que la vieja, la mataría a su regreso.

La quisieron sacar, pero un príncipe que la había estado contemplando y quedó encantado, no permitió que la tocaran; la llevó con él y luego se casaron y fueron muy felices.

Refranes. —

- Al burro viejo, parto tierno ✓
- El loro pierde el pelo pero no las mañas ✓
- A buen hambre, no hay pan duro. ✓
- Por lana y volver esquilado. ✓
- A falta de pan, tortas con buenas ✓
- La caridad bien entendida empieza por casa ✓
- Tanto va el cántaro al agua que por fin se rompe ✓
- Hijo e tigre, overito hay ser. ✓

- De tal palo, tal astilla ✓
- Dios los crió y ellos se juntan ✓
- El ladrón corriendo al presa ✓
- La cabra tira al monte ✓
- A lo que te criaste, te quedaste ✓
- Girar la piedra y esconder la mano. ✓
- Volveráhas andadas ✓
- En casa del herrero, cuchillos de palo ✓
- La cabra no se ve la cola por qué la tiene corta ✓
- Tener cola de paja ✓
- Al buen entendedor pocas palabras le sobran. ✓
- Para muestra basta un botón ✓
- Más vale maña que fuerza. ✓
- El que ha hierro mata a hierro muere. ✓
- Más vale pájaro en mano que ciento volando. ✓
- Predicar en desierto. ✓
- Machacar en hierro frío ✓
- Más vale tarde que nunca ✓
- No por mucho madrugar amanece más temprano ✓
- Al que madruga, Dios le ayuda ✓
- ¿Que tal parece? contestación "amor nomás" ✓
- Carbón que quie brasa con facilidad se enciende ✓
- Hechos con amores y no buenas razones. ✓
- Las víboras por el olor se convocen ✓
- A donde no hay llorar que en mi chacra no hay caer. ✓
- Si se pela hay ser cebolla ✓
- Al perro flaco no le faltan las carachas ✓
- En lo más delgado se corta el hilo ✓
- Nunca es tarde cuando la dicha es buena ✓
- No hay mal que cien años dure ✓
- Sembrad si quieris recoger ✓
- No hay mal que por bien no venga ✓
- Cuando la zeca es larga, no hay madero que no caiga ✓
- El que se va sin que lo noten, vuelve sin que lo llamen. ✓
- No hay peor sordo que el que no quiere oír. ✓
- Pájaro viejo no entra en jaula. ✓

Adivinanzas. —

¿Que será, que será? Tapa sobre tapa corazón de vaca
(La empanada)

¿Que será, que será? Largo como anguila que no tiene pie ni
cortillas.
(El camino)

¿Que será, que será? Brilla como oro pero no es oro, brama
como toro pero no es toro
(El relámpago y el trueno)

¿Que será, que será? Yo de rodillas y vos en la cama, en
cada apretón, te salta la baba
(El queso)

En el campo gita y en las casas se oye.
(El hacha)

¿Que será, que será? Fui por un caminito, encontré un pali-
to, cortar lo puede, pero rajarlo no.
(El pelo)

¿Que será, que será? Tiene al agua, no toma, entra en el agua,
no se moja, va al campo y no come pasto.
(La sombra)

Sin mí, no puede haber Dios, papas, cardenales ni, pero
pontífices no
(La O)

Si el enamorado fuera entendido, ahí va mi nombre y el del
vestido
(La niña se llamaba Elena y el color del vestido, morado)

Vi sentada en un balcón a mi dueña y bella dama,
si sois un poco advertido adivinarás como se llama.
(Vicenta)

¿Que será, que será? Una barillita lisa que de verla atemo
risa.

(La ribora)

¿Que será, que será? Ramadón, ramadon, que no tiene
patas ni hocón.

(El cielo)

Antes que la madre nace, el hijo anda por afuera.

(El humo)

¿Que será, que será? En el campo fui nacido, y remonté tanto
vuelo, que tuve mejor asiento que Jesucristo en el cielo.

(La corona de espinas)

¿Cuál es aquel hijo que al morir, hace nacer a su madre?

(El hielo)

Hermosa flor que naciste en los brazos de la muerte, el
dejarte es cosa triste y el cortarte, cosa fuerte; el dejarte con
la vida, es dejarte con la muerte.

(Una flor que nace en una tumba)

¿Que será, que será? Andá y vení por que si no venís, que
será de mí.

(La respiración)

¿Que será que será? Una negrita con un tronco en la ca-
beza, pasa por tanto el que no adivine

(La pasas)

¿Que será, que será? Fui por un saminito, encontré una

niña sin brazos y por comerle el corazón, la hice tres-
cientos pedazos.

(La sandía)

¿Que será, que será? Campo blanco, pintas negras, cinco
toros y una tambera.

(El campo blanco, el papel; pintas negras, la tinta; cinco toros,
los dedos; y una tambera, la pluma)

¿Que será, que será? En la casa llora, teje que teje la tejedora.

(La araña)

Blanco fue mi nacimiento, vistieronme de colores, he causa-
do muchas muertes y he empobrecido señores.

(El naipes)

Doce asombros al Santo Papa, hago arrodillar al Rey, seis
letras tiene mi nombre y mi apellido otras seis.

(Recaudo mortal)

Tres palomas en un prado, tres tiradores, tiraron; Cada-
cual mató la suya y las de más, se volaron.

(Cada cual, se llamaba el hombre)

¿Que será, que será? Un tiriminimi de cuatro pie parado, lo
come al tiriminimi de un solo pie parado y viere el tiriminimi
mi de dos pie parado, a correrlo al tiriminimi de cuatro pie.

(El bucy, la chaora y el hombre)

Romances. —

La aparición

“Donde vas Alfonso Doce X
donde vas tan solo así
voy en busca de mi esposa
que hace tiempo que la vi.

En esposa ya está muerta
muerta está que yo la vi
el cajón que la llevaba
era de oro y de marfil.

Cuatro duques la llevaban
por las calles de Madrid
y el manto que la tapaba
era de rico sedín.

Los faroles del palacio
ya no quieren alumbrar
porque Mercedita ha muerto
y el luto quieren llevar.”

La misma versión, pero con distintas palabras.

La aparición

“Donde vas buen caballero, X
donde vas, tan solo así?”

- Voy en busca de mi esposa
a quien ha días no vi.

- Tu esposita ya está muerta,
muerta está que yo la vi;
el cajón que la llevaban
era de oro y de marfil,
las alhajas que tenía
no te las sabré decir.”

El niño perdido X

“San José y la Virgen

y Santa Isabel
 Andan por las calles
 de Jerusalem,
 preguntando a todos
 si han visto a su bien.
 Todos les responden
 que no saben de él »

Fray Cayetano Rodriguez, refiriéndose a nuestra in-
 dependencia escribe las siguientes estrofas:

« Jamás te ha amanecido
 Buenos Aires feliz, más claro día,
 que aquel en que has sabido
 los llantos convertir en alegría
 a tantos redimidos del pasado
 yugo de esclavitud que han cargado. »

« Hay astutas Pandoras
 que péripidas derraman el veneno
 y a la patria traidoras
 infectan con su aliento el propio seno
 Castiga; Oh Jove! vibra un rayo activo
 que las hiera de muerte en lo más vivo

« Decia: alerta, alerta
 ¡ Bomba! Aquí va la grande criollana
 en europea injusta,
 que reniega impaciente de su raza
 y que quiere antes ser sucia galleja
 que eridla con honor, casa y talega »

Con ocasión de la batalla de Chacabuco, tiene esta estrofa:

« Antiguo capitán, héroe famoso
 admiración del mundo;

bravo africano, Anibal valeroso,
 hasta hoy con el respeto más profundo
 en el arbo nombrado
 y de edad en edad preconizado!

« Su diestra mano empuñara la espada
 en su árcel azul con cipras de oro un lema:
 su cabeza adornada
 con bélicos blasones; una esfera:
 en su arca azul un ciprés de oro un lema:
 San Martín vive: todo injusto tema »

Recordando a Encarnan, dice:

« Pero; a que recuerdo instantes
 que mi hado infeliz no fija?
 ¡ Oh solitario Aconguaja,
 grata habitación de amantes.....! »

En la ciudad de Santiago del Estero durante el gobierno del D.^o Felacio Lagar, se publicaron las siguientes estrofas y se las cantaba con el tono de la Verbena de la paloma:

¡ Donde vá su excelencia Lagar
 tan despacio y habiendo la boca?
 « voy pensando quien venga a tallar
 si me falta la influencia de Roca »

Aunque Pinto, Fernandez y el Curro,
 me vieran hacer renunciar
 yo que tengo el talento de un burro,
 al gobierno no lo he de soltar.

Ya Quintana me dió un batallón
 Pellegrini dinero pal banco
 que proteste nomás la opinión
 que por fuerza y dinero me tanco

Canciones populares. —

Entre las canciones populares cantadas por nuestros paisanos, podemos citar las siguientes:

Vidalitas de carnaval:

“Dicen que el carnaval viene
por la punta los cardones
haciendo chispas las piedras
y hablando corraones.

San Pedro es lindo
Choya es mejor
y en el Rodeito
un ramo de flor

Dicen los hombres no saben amar
Yo soy el hombre que amé a esa mujer
Viva, viva, viva mi amor
De los amantes yo soy la flor.

Vidalita

En mi pobre rancho
Vidalita

No existe la calma
Desde que estás ausente
Vidalita

Y el dueño de mi alma

No hay rama en el campo
Vidalita

Que florida esté
Todos son despojos

Vidalita
Desde que él se fué

Cantos infantiles que cantan habitualmente los niños
o las madres.

C Escogiendo novia

"Hilo de oro, hilo de plata,
Que jugando al ajedrez
me decía una mujer
que lindas hijas tenés?"

- Que las tenga o no las tenga
yo las sabré mantener;

Con el pan que Dios me ha dado
ellas comen, yo también."

- Pues me voy muy enojado
a los Palacios del Rey,
a contárselo a la Reina
y al hijo del Rey también.

Vuelve, vuelve, pastorcillo
No seas tan descortés
de las tres hijas que tengo
la mejor te llevarés.

- Esta tomo por esposa,
por esposa y bella flor
por ser su madre una rosa
y su padre un clavel

La misma versión pero con distintas palabras:

C El hilo de oro y el hilo de plata

"Hilo de oro, hilo y plata
Hilito de San Gabriel

Una señora me dijo,
Lindas hijas tiene Vol
- Si las tengo no las tengo
Yo las sabré mantener;
Con el pan que Dios me dé
Todas comen y yo también
- Pues me voy muy enojada
Para el palacio del Rey,
A contarle a la Reina
Y al hijo del Rey también
- Vuelve, vuelve pastorcillo
no seas tan descortes
de las tres hijas que tengo
Llévatela a la mejor
- Esta la llevo y esta la llevo
por ser una gran mujer
que su madre es una rosa
y su padre es un clavel"

Arriuri mi taca

Arriuri mi taca
que parió la vaca
cinco burriquitos
y una garrapada

Arullos

Dormite chiquita
que tengo que hacer
lavar los pañales
y sentarme a coser

Dormite chiquita
 deja de majar
 porque tu mamita
 te va castigar
 - Con un lazo duro
 que está en el corral.

Danzas populares, con o sin acompañamiento de canto:

Entre nuestros paisanos lo que más acostumbran bailar son: el gato con o sin relaciones, la chacarera; la tamba; los aires; el escondido etc.

El gato. — El gato es bailado por dos personas; un hombre y una mujer.

Es bailado en partes con castañetas.

El hombre y la mujer, se ponen uno frente del otro y a una distancia como de dos metros más o menos.

Se principia a tocar una música que es especial, llamada "gato" y al mismo tiempo bailan la mujer y el hombre, haciendo castañetas y dando una vuelta redonda, vuelven a sus sitios respectivos, donde dejan de hacer castañetas y entonces viene el "zapateo" que le llaman.

Si quiere el hombre, puede zapatear y la mujer bailar, ya sea con la mano en la cadera y tomándose un popuito el vestido o bien con los brazos sueltos; pero más adelante queda como anteriormente dije.

Terminado este zapateo siguen bailando, pero esta vez, no es más que una media vuelta, que se da, es decir que la mujer queda en el sitio

del hombre y el hombre en el de la mujer; se zapatea nuevamente y después del zapateo se vuelve a bailar en el mismo sitio con castañetas y termina la primera parte, quedando en el mismo sitio parados o bien pueden pasearse de brazo un ratito hasta que siga la segunda parte que es la misma que la anterior.

Para todos estos bailes se hace el paso al compás de la música.

La Chacarera. — Es un baile criollo que también se lo baila con castañetas, con una música especial, llamada "chacarera".

Se principia a bailar en el mismo sitio y después de un rato, se da una vuelta íntegra, pero ya con castañetas y al llegar a su sitio se baila sin castañetas.

En este baile, las dos vueltas que se dan, son íntegras, y se termina también con castañetas.

La Tamba. — Este baile criollo, se lo baila con pañuelo.

También tiene una música especial, llamada "tamba".

Se principia el baile, moviendo el pañuelo con gracia y se da una vuelta íntegra y se sigue bailando en el mismo sitio, siempre moviendo el pañuelo.

Después se da una media vuelta y se sigue bailando y así se termina el baile.

Todos estos bailes, se hacen dos veces en la misma forma.

Los aires. —

Se lo baila con castañetas.

Primero se da una vuelta íntegra;

pero el que toca la música canta la siguiente estrofa:

A los aires si más aires
una vueltita daré

A los aires si más aires
una relación diré

Cuando termina de cantar, se paran y la niña dice una relación.

Luego bailan en la misma forma y esta vez ya dice el joven la relación y para terminar, dan una vuelta íntegra, bailando.

El escondido. — El escondido, se baila con castañetas.

Se da una vuelta íntegra y entonces el joven se para y le golpea las manos para que baile la niña sola; luego dan otra vuelta y entonces la niña golpea las manos para que baile el joven, y después dan una vuelta íntegra con lo cual queda terminado el baile.

Entre las relaciones que se dicen al bailar los aires, se pueden citar las siguientes:

La cinta para ser cinta
no ha de ser de dos colores
el hombre para ser hombre
no ha de amar dos corazones

Que le diré a esta niña
que le parezca mejor,
le diré que es una rosa
de los jardines de amor.

Yo soy como la aceituna

pendiente del olivas
yo no le creo a los hombre
aunque los vea llorar

Las muchachas de este tiempo
son como el alacrán
cuando no les gusta un joven
alxán la cola y se van

Una pierna tengo aquí
otra pierna en el camino
así me tiene tu amor
al trote como Zorrino

No me vengas a decir
cosas que todos me dicen
bien los conozco a los hombre
del talón a las narices.

Madre mía del Rosario
lo único que te voy a pedir
que me libres de este tonto
que me ha dado a perseguir

Si quiere insultar así,
vaya a insultar a su madre.

Pés a quella nube negra
que viene cubriendo el sol
ahí te tengo tratada
dueña de mi corazón.

El anillo que me diste
fue de vidrio y se quebró
el amor que yo te tuve
fue de agua y se derramó.

Las muchachas de este tiempo
no saben los mandamientos
pero saben el camino
para ir a los campamentos.

Me gusta la cinta verde
porque es color de esperanza
quierame a mi colito
y no me tenga desconfianza

El pañuelo que me diste
con el mío fueron dos
para limpiarme los ojos
tanto que lloro por vos.

De lejos te estoy queriendo
de cerca con más razón
el rato que no te veo
se me parte el corazón

En la punta de aquel
tengo un punal escondido
para quitarte la vida
si no te casas conmigo

Erabalenguas.—

Una tablita bien tarabincuntin-
guladita, el que la destarabincuntingulase, será más
que buen destarabincuntingulador.

La vieja la pisa a la paja, la paja la pisa a
la vieja.

Este trabalengua hay que decirlo lo más rápidamente
que se pueda como así mismo los que se siguen.

Vaca negra cola blanca, vaca blan-
ca cola negra.

En la quinta de Don Juan Gramajo
hay un árbol, ese árbol tiene un gajo, ese gajo tiene
un nido, ese nido tiene un huevo, ese huevo tiene
un pájaro que canta y dice que salga el pájaro del
huevo, del nido del gajo, del árbol de la quinta de
Don Juan Gramajo.

En un plato de trigo comen tres tigres.

Si Vol gustara del gusto que gusta mi
gusto, mi gusto gustaría del gusto que gusta su gusto de
Vol; pero como su gusto no gusta del gusto que gusta
mi gusto, mi gusto no gusta del gusto que gusta su
gusto de Vol.

Ese dicho que tu me has dicho que te han dicho que yo he dicho, no lo he dicho, por que si lo hubiera dicho a ese dicho que te han dicho que yo he dicho que me han dicho, estaba bien dicho por haberlo dicho yo.

Entre nuestros paisanos es muy común de que después de tomar algunas copas, toman su caballo y salen a media rienda, siempre exagerando la borrachera y lo primero que hacen, es grita con una voz, medio triple diciendo lo siguiente: "pi... pi... pi... i... i... u... u..."
 No hay mayor ofensa que decirse las siguientes palabras: "desgraciado" "arrastrado" "pa tu madre"

Rosa María Gómez
 Directora

Pas Lomitas, 15 de Noviembre de 1921.



... de la ...
... de la ...
... de la ...
... de la ...
... de la ...

... de la ...
... de la ...
... de la ...
... de la ...
... de la ...

Don Juan ...
Don Juan ...



... de la ...
... de la ...
... de la ...
... de la ...
... de la ...

... de la ...

... de la ...
... de la ...
... de la ...
... de la ...
... de la ...

**FOJA EN
BLANCO**

5
OJAS

EN

ANCO

Separaciones relativas a faenas rurales.

FOJA EN

BLANCO