

1.º (C. b.) - Supersticiones relativas a plantas y árboles.



Localidad - Villa Nueva (La bocha)
 Escuela - Nacional N.º 244
 Nombre del Director o maestro - Fabina A. Orazo
 Nombre de la persona que narró - Felipa de Paz
 Edad de esta persona. 85 años
 Si el maestro sabe que otro lo conoce - Si.

El paraiso es una planta que se la considera como ruina en las casas y por esto no quieren tenerla.

De la higuera se dice que tiene un mal aire, razón por la que ninguna persona debe dormir ni descansar debajo de ella.

Del quelhacho, que también produce enfermedad consistente en escosor y ronchas en la piel.



... casa anuncian ruina en la familia.
A la quinea se le atribuye que en su quito dice
para atras y que por esto la fortuna tiene que dis-
minuir.

1.º A. 2). - Supersticiones relativas a faenas rurales.

Localidad Villa Nueva (La Pochal)
Escuela Nacional N.º 244
Nombre del Director o maestro Salina A. Bravo
Nombre de la persona que narró Andrés Racedo
Edad de esta persona. 70 años

Los agricultores acostumbran guiarse de la luna para sembrar y hacer sus cosechas. Así, para sembrar lo hacen cuando la luna está en menguante o en llena, porque si está en creciente, la planta se desarrolla mucho y no da fruto y se dice que se ha eniciado.

Ahora, para contrarrestar esto se les corta la punta de las guías si son de guías.

Cuando la planta de naranjo ha crecido mucho y no da fruto, se le carga con huesos y fierros pesados para que dé fruto y deje de crecer o bien se la castiga como si fuese una persona.

A la planta de pera, cuando no da fruto, también se le saca una tira de corteza desde un gajo hasta la parte inferior del tronco.

El año bisesto es considerado como malo para las cosechas.

Los cerdos deben ser castrados cuando la luna esté en creciente, para que la grasa como la carne de más rendimiento.

Para ahuyentar los ratones que tan perjudiciales son, se quema el vaso de una mula.

Sacando las ropas de lana al sol, para el día de San Juan, se evita que las coma la polilla.



Juegos infantiles 3

Localidad Villa Nueva (La Cocha)
 Escuela Nacional N° 244
 Nombre del Director o maestra. Palina A. Bravo
 Nombre de la persona que narró María Susana Romero
 Edad de esta persona 24 años

En este lugar se acostumbra los siguientes juegos infantiles: Martín pescador, ¿me dieras palas?... Paja escondida; Mancha; Las cuatro esquinas; Cardellegas te, tu puesto perdiste.

Paja escondida. Se venda los ojos a un niño o se le obliga a permanecer culto mientras que los otros esconden un objeto; después se le llama para que busque lo escondido.

Para orientarlo se dice: "tibio", "caliente", según se aproxime menos o más al objeto oculto; y en caso contrario, "frío" "más frío".

Banto.

¡Qué lindo es este juego!

¡Qué linda división!

¡Primeros a clase, y luego!

Jugar a discreción!

II

Si alguno no lo sabe,

Lo debe confesar;

Que de venir acaba,

Y aprenderá a jugar.

La venda bien vendida...

Ninguna observación...

Comience la partida

¡Qué linda división!

IV

Que busque diligente

Que busque sin sesar,

¡Caliente! ¡Más caliente!

¡Así lo ha de encontrar

V

Que busque sin desistir...

Que busque con afán...

¡De hielo! ¡Cuanto frío!

¡Se quema en un volcán!

Martín pescador: me dejarás pasar? o los dulces. Los niños se ponen un dulce. Los otros a la distancia, forman una fila, tomados de la cintura. Los primeros se toman de las omoplas. Los de la fila se aproximan y diciendo "pescador, pescador; me dejarás pasar? Uno de los niños que se menciona al principio, responde: "pase, pase, pero el último quedará". Cuando el resto de los niños de la fila, se alija, se pregunta al niño enarado: ¿qué dulce te gusta? Responde el interrogado. "dulce de membrillo, o de leche", según sea su voluntad y gusto. El niño dice y pasa a ocupar un sitio detrás del compañero que lleva ese nombre. Así continúa el juego hasta que se colocan todos los niños. Termina con una ariehada.

Manchas.- Se procede de los siguientes modos para determinar "el mancha".

a) Un niño empuja cantando y contando: Pito, colarito, para, donde, vas, tan, solito, a, la, hera, verdadera, fum, pam, fuera. Al que lo toca cuando dice "fuera", es el "mancha".

b) Una, vez, seremos, tres, tres palacios y el inglés; el inglés tiró su espada, y mató a 43. El que resulta 43 es el "mancha". Los demás se dispersan y el mancha persigue; si consigue tocar a alguno, éste la tiene. Para descanso de los que se fatigan, se marca de antemano un círculo, llamado "carpeta". El jugador que llega a "carpeta", no puede ser tocado. También pueden sentarse los jugadores para descansar y no ser tocados, llamándose en este caso "mancha sentada".

Las cuatro esquinas.- En el suelo se marcan cuatro círculos o más. En cada círculo se coloca una muñeca y otra queda fuera; ésta última empuja, pidiendo en cada muñeca "pan, pan" o "tiene hueso"; las demás le responden "en la otra esquina". Cuando el que pide, da la espalda, los demás de las esquinas, aprovechan para cambiar de sitio. La que "pide" procura conseguir sitio. Si logra



ganar puesto, la que queda sin sitio, continua en la misma forma.

Tarde llegaste tu puesto perdiste. - Los niños colocados en círculo, unidos de las manos y a una distancia de casi un paso. Uno de los niños se sitúa fuera. El niño puesto afuera, corre alrededor del círculo y a una señal del jefe, toca suavemente con la mano, la espalda al compañero que antes fue su vecino o al que elija. Este, apenas siente, deja el puesto y corre con los en dirección opuesta, procurando llegar lo más pronto posible al lugar dejado. El que llega primero y ocupa el lugar, dice "Tarde llegaste, tu puesto perdiste". El niño que quedó fuera, continua el jugando y así, en igual forma, se continua, hasta que hayan jugado todos los niños o el mayor número posible.

Advertencia. Al que por tres veces no consiga ocupar el puesto dejado vacío, se le hará entrar de nuevo en el círculo por el jefe del juego y se hará salir a otro.