

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

---

TUCUMAN

139

VILLA NUEVA

Maestro MARÍA MERCEDES GIMÉNEZ Escuela N° 244

Fojas 6

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



1  
1.º C. e. Substituciones matutinas al juego.

Localidad

Villa Nueva (La Bocha)

Escuela

Nacional N.º 274

Nombre del Director o maestra - María Mercedes Giménez

Nombre de la persona que narra - Andrés Racedo

Edad de esta persona 40 años

Para ganar en el juego de la taba, los jugadores la cargan con la mano hacia que se ponga pesada al cargar del lado de la suerte.

También dicen que hay que hacerse amigo del diablo y para que esto tienen que sacrificar una gallina en la encruzijada de dos caminos, se la entierra, se reza y luego se sale corriendo sin darse vuelta.

Los jugadores dicen que siempre tienen una piedra mágica que los hace ganar en el juego.

1.º C. f) Supersticiones relativas a  
la muerte o juicio final.

Localidad Villa Nueva (La Pocha)  
Escuela Nacional N.º 244  
Nombre del Director Lindaura Lazarte de Rodriguez  
Nombre de la persona que narró Felipa de Paz  
Edad de esta persona. 85  
Si el maestro pide que otras personas lo corrijan - Sí

Se cree vulgarmente que el trucaflor es un animal sagrado; que la persona que lo mata muere repentinamente o es muerta por el mismo.

Cuando muere una persona, se acostumbra honrar durante nueve días una vela prendida y una copa de agua, porque se cree que el espíritu viene a tomar el agua.

También es costumbre en la gente de campo, que cuando muere una persona, no se barre la huera durante nueve días, por que sale fuera el alma del difunto.

Cuando se prolonga la agonía de una persona, se cree generalmente que es por aver a alguna persona o relatar alguna cosa de importancia.

A los muertos acostumbran sacarles el taco de los botines, según algunos, para que no hagan ruidos cuando suban al cielo, y según otros, para que no dejen rastros.

Los niños que mueren sin bautismo dicen que se hacen duendes; y si llueve el día que ha muerto es porque va a la gloria.

Cuando el muerto está blando o tiene los ojos abiertos se cree que pronto llevará a un miembro de la familia.

Se dice también que de noche, cuando el cielo se cubre de serenos, es porque va a morir un niño (angelito).

Se dice cuando se le congela la flor a la higuera y tenga en la mano la onza, será el juicio final.



1.º C. g. - Supersticiones relativas a fantasmas, espíritus y duendes. 2

Localidad Villa Nueva (La Bocha)  
Escuela Nacional N.º 2744  
Nombre del Director o maestra - María Mercedes Giménez  
Nombre de la persona que narró Antonia Acruedo  
Edad de esta persona 47 años  
Si el maestro sabe que otros lo conocen - Sí.

La gente supersticiosa que hay en esta población, cuenta que el duende es un hombre chiquito, con sombrero grande, con una mano de lana y otra de fierro; que sale a la pista y lleva a los chicos llorones y travisos.

Cuando se sienten ruidos o voces en una casa y no se sabe quin los produce, se dice que anda el espíritu de alguna persona conocida que va a morir, y se llama espanto.

Ahora, cuando hay espantos, se cree que es porque el alma anda en pena y necesita de que sus parientes o amigos les manden decir misas.

1.º A. h) Brujería

Localidad Villa Nueva (La Cocha)  
Escuela Nacional 91º-244  
Nombre del Director Lindaura Sagarte de Rodríguez  
Nombre de la persona que narró - Felipa de Paz  
Edad de esta persona 85 años.  
Si el narrador sabe que lo conocen otras personas - Si

De la bruja se dice que es una mujer vieja, con el pelo blanco, viste harapos, misteriosa en la conversación, se le atribuye un poder sobrenatural y que tiene trato con el diablo. Se transforma en ave rapaz, que cruza los cielos dando un grito que se asemeja a carcajadas.

Las brujas pueden hacer un mal a otra persona y hasta quitarle la vida. Aquí hay muchas personas que temen a las brujas, es decir, ser embrujados.

El mal que puede hacer una bruja es transformar a algún miembro en licho, trastornar los sentidos, en sumarlos al corazón etc. Para evitar la brujería se usa llevar una prenda de la ropa interior al revés.

Las brujas para dañar a una persona, se dice que tratan de conseguir el retrato, al que lo clavan con un alfiler o lo tiran al agua.

Cuando se habla de las brujas, como precaución hay que decir: "hoy que es martes que se hagan sordas las que son del arte".

Se dice que las brujas salen de noche y antes de salir, se desiega la cabeza del cuerpo, y la cabeza para irse se transforma en sapo, alora, o pájaro.

Aquí la gente supersticiosa acostumbra no dejar entrar de noche sapos a las casas, porque piensan que son brujas, otros ponen plantas de ruda como preservativo de brujería.

Entre los remedios que usan las brujas, se cuenta que para producir la locura, se secan y muelen moscas



verdes y se dan a tomar en té.

Para que muera una persona acenti, se seca el corazón del carancho, se hace polvo y con esto una tinta que escribe en las cuatro esquinas de la carta.

## 1.º (A. i) - Curanderismo.

Localidad Villa Nueva (La Cocha)  
Escuela Nacional N.º 244  
Nombre del Director Lindaura Lazarte de Rodríguez  
Nombre de la persona que curó - Felipa de Paz  
Edad de esta persona. 85 años  
Si el maestro sabe que otros lo conocen. Si.

Cuando un niño nace con los labios partidos, se dice que es porque la madre antes de tenerlo, ha muerto una araña.

Para que un niño camine ligero hay que darle fricciones con yerba de golondrina o hacerle rasguñar la planta del pie con los dedos de un pollo.

Para curar el dolor de oídos, hay que ponerse en el oído una motita de cabello de un negro, o bien sacar un poco de paja de las cuatro esquinas de la casa, hacer un cigarro y echarse el humo.

Un chuchito crónico se cura comprando un pañuelo de seda que se lo ata en una planta a la orilla de un camino, la persona que lo encuentre y lo use, se enfermará y el enfermo sanará.

El bocio o coto se cura usando un collar de huesos de ribera o hien, haciéndose pasar en cruz, tres veces la mano de un angelito varón y primer hijo.

Para curar el ombligo de los niños, se paca el rastro en una cáscara de higuera y se lo cuelga en la puerta de la casa, a medida que la cáscara se seca, el niño va sanando.

Para hacer crecer el cabello, hay que lavarse la cabeza el día de San Juan y cortarse las puntas antes de que salga el sol.

También es bueno peinarse con el espinazo del ampar laquor.

Para curar el asma se aconseja comer la carne de



un gato negro.

Para socorrer a los ahogados, se toma con un hilo colorado, la medida del cuello de un perro negro, y con esta medida se ata el hilo al cuello del ahogado.

La oide se cura pinchando el dedo mayor de la mano derecha de la persona enferma y se extrae tres gotas de sangre en la oide.

Los orzuelos se curan frotando un anillo de oro en un género de lana y pasándolo tres veces en cruz por el orzuelo.

También es bueno, al levantarse por las mañanas saludarlo al mortero, dando tres vueltas alrededor y diciendo: "buen día señor mortero, cúreme este orzuelo."

A las personas que son sordas, se les aconseja usar detrás de la oreja una pluma de lechuza.

De la cola de la iguana (reptil) se sacan los anillos de que está formada y se usa en los dedos como remedio para curar el dolor de muelas, teniendo cuidado de llevarlo en la mano izquierda si la muela que duele es de la derecha y viceversa.

Los testes se curan con tierra de las curvas de lechuzas o bien se atan en un trapo tantos granos de maíz como testes tenga, se tira en un camino y se da vuelta corriendo la persona que levante el ata, dilo, se enfermará y el enfermo sanará.



1.º E. d. Ceremonia, con que se solemnizan ciertos acontecimientos, como nacimientos, matrimonios, muertes.

Localidad	Villa Nueva (ra Cocha)
Escuela	Escuela Nacional N.º 44
Nombre del Director	Lindaura Izarte de Rodríguez
Nombre de la persona que narró	_____
Edad de esta persona.	_____

**Nacimientos.**— En esta localidad acostumbra, cuando nace un niño, ponerle a éste, el nombre del santo que trae el almanaque en ese día para que no sea desgraciado.

Toda persona que deseé concreto debe hacer un voto, para que no se enferme con el mal de los siete días y se dice que se lo ha ojeado.

El niño que no se bautiza pronto, si se enferma, se dice que es porque fide bautismo.

Es costumbre también de que los padrinos deben pagar los sacramentos del bautismo y elio, elegir el nombre y regalarte el ajuar.

**Matrimonios.**— Los matrimonios se realizan de acuerdo a las leyes del país, civil y religioso.

Ohora, entre la gente de pueblo se acostumbra reunirse las familias de los contrayentes y los amigos, y luego a caballo van a la iglesia y al registro civil.

Al regresar a la casa los novios, con sus acompañantes y durante el trayecto, que generalmente es largo, como muestra de alegría, queman cohetes, disparos de armas de fuego y se quita viva los novios.

Al llegar al domicilio se sirve una comida en la que no falta los pastales, empanadas, estofados, rosquetes, vino y asado, terminando con un baile de danzas criollas, como chilenas, gatos, escondido, remedio, chacare,



ra etc.

5

**Muertes.** - Cuando una persona está por morir, se procura hacerlo confesar para que muera en gracias de Dios; se lo hace rezar las siete palabras y los asistentes le piden la bendición y se despiden, si se sabe que tiene algún resentimiento con alguien, se lo llama a esa persona para que le pida perdón.

El enfermo generalmente encarga de sus bienes, de sus hijos, reparte sus cosas etc.

Una vez que ha muerto, sus deudos le hacen rezar un rosario durante nueve noches, al que concurren los amigos y parientes; este rezo se hace a la oración porque a esa hora se dice que andan las almas; y para hacer rezar, se busca una persona del oficio suyo debe ser cambiada, porque el alma del difunto se resiente.

En la pieza donde ha muerto una persona, se pone una mesa, arreglando en ella un pequeño altar para rezar las nueve noches, sobre la mesa una vela prendida y una copa con agua para que beba el alma.

Durante las nueve noches no se barre la pieza en que murió la persona.

1.º B. b.) - Juegos  
Juegos Tradicionales.

Localidad Villa Nueva (La Cocha)  
Escuela Nacional N.º 244  
Nombre del Director o maestra - María Mercedes Jiménez  
Nombre de la persona que narró - Segundo Jiménez  
Edad de esta persona - 40 años.

Los juegos tradicionales más comunes aquí son: carreras, rima de gallos, taba, los naipes o barajas, la friolita.

**Carreras de caballo.** Hay hombres que se ocupan de cuidar caballos para las carreras y se llaman compositores; se indica un día para que esté tenga lugar, y ese día se reúnen todos los aficionados en el punto de cita, que presenta el aspecto de una gran fiesta popular, en la que se improvisan bailes, se bebe y se comen como kífis.

La carrera se hace con dos caballos que corren en un lugar llamado cancha. Una persona que se denomina "quitador", es indicada para dar las voces de partida.

Los caballos se llaman trajeros. Para correr según el reglamento se hacen diez partidas o diez galopes hasta la altura del juez quitador que está a 40 metros de la largada. Después se hacen tres partidas duras o sea a escape; si dentro de esas tres partidas no han comedido los corredores en largar la carrera, intervine el juez quitador y una vez que llegan iguales los caballos hasta la altura del quitador éste los amata, considerándose entonces largada la carrera. En la raya se ponen tres jueces: un juez de cada parte y un tercero para caso de discordia y éstos definen el resultado de la carrera. Se dice que se gana a la oreja una carrera, cuando ha sido solo con la cabeza y puede ser a medio cogote, a la espalda, a la cruz,



cha, a la caera y costado a luz, cuando hay luz entre la cabeza del caballo, se atrás y la cola del de adelante.

**Riña de gallos.** — Se cuidan los gallos, hazá que estén en condiciones favorables.

El día de la fiesta, se hace un corral con bonas arpillera, llamado "brat", en él se ponen los gallos y se los invita a pelear hasta que uno queda fuera de combate.

**La Taba.** — En este juego pueden tomar parte varias personas, pero de dos en dos. Los dos jugadores se ponen uno frente al otro a una distancia de 10 metros mas o menos; en el centro trazan una raya y a lado de ésta se pone un hombre que es el juez de la tabeada y al que se denomina "canhero". Este hombre es quien se depositan las paradas de ambas partes, como asimismo de los que ponen "al caer" los cuales depositan dinero en el canhero esperando su turno.

Ahora, uno de los jugadores tira la Taba en dirección al compañero; si ésta cae del lado de la suya, gana la parada y tiene derecho a seguir jugando; pero si en vez de "suerte", fuera "azar", pierde la parada y deja de jugar, entrando en su lugar la persona que estuviere en turno "al caer". Si el jugador contrario fuere el primer tiro que espera, tiene derecho a seguir jugando. También, por cuenta queda "caliente". Pero si ya fuera el primero, no tiene derecho a seguir jugando y en su lugar, entra el que está en turno.

Las personas que se ponen "al caer", o sea, esperando su turno, eligen antes de hacer su depósito en el "canhero", el lado que eligen para jugar. Aparte de lo que juegan las dos personas que

"tirar" y "esperar" a taca, los jugadores o perso-  
nas mosqueteros pueden jugar particularmente  
al jugador que mas les agrade, esto se llama  
de "afuera" y tambien pueden ayudar a que  
les guste de los jugadores ya sea al que tira o  
al que "espera" en su parada; en este caso se  
debe actuar cuanto le lleva

**CATALOGACIÓN**

**INCORRECTA**

**EL CONTENIDO  
DE LA CARPETA**

**TUCUMÁN N° 140**

**FUE REUBICADO  
COMO**

**SANTIAGO DEL  
ESTERO N° 146 bis**