



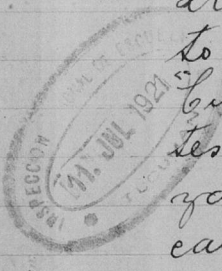
Condor Huasi, Escuela Nacional N° 157

Director: Estelina Seo

Supersticiones relativas a fenómenos naturales

Los remolinos de viento en días de inviernos, según los habitantes de esta zona, anuncian grandes heladas y la aparición de pequeñas nubes blancas, anuncian fuertes vientos durante el día.

El hecho de caer un rayo en el tronco de un árbol, indica que en ese punto se encuentra oculto un tesoro.



Cuando debido a una tormenta se producen fuertes truenos, hacen en el patio una cruz de ceniza, o prenden una vela bendita, o bien sacan a fuera una palmera también bendita, para evitar la caída del rayo.

Condor Huasi - Escuela Nacional N.º 157  
Director: Teolina Seo

- Supersticiones relativas a plantas y árboles -

Existe la creencia que, cuando dos ramas de una planta cualquiera y estando en contacto una con otra, producen cierto ruido al ser movidas por el viento, existe en esa unión un alma y debe cortarse una de las ramas, para que esa alma salga de las penas en que se encuentra.

El aquaribay es considerado como una planta medicinal y que no abriga en sus ramas ningún insecto. Este privilegio posee por que existe la tradición de que en ella se cobrió la Virgen en su huida a Egipto.

Escuela Nacional N.º 157 - Condor Huasi  
 Director: Tschina Seco

- Supersticiones relativas a animales -

“El zorro es considerado como un pronóstico de bien o mal según sea mirado. Por ejemplo: En un viaje, si se mira un zorro de atrás o cruza el camino de izquierda a derecha, anuncia que debe ir mal en la empresa u objeto que lo lleva y el viajero debe volverse. Pero en cambio, si el zorro es mirado de frente o cruza el camino de derecha a izquierda, anuncia buen éxito en la empresa.

“El picaflor verde es considerado como pronóstico de prosperidad o de buenas noticias; pero si un picaflor negro baila en la puerta de una habitación, anuncia luto próximo.

“El canto del ketupi en una planta del patio de la casa, anuncia visitas para ese día.

“El grito estridente de una lechuza en las inmediaciones de una casa, o en un lugar de la casa misma, indica la muerte de algún miembro de la familia.

Londres Huasi - Escuela Nacional N.º 157

Director: Isolina Seco

- Supersticiones relativas al juego -

" Cuando dos ó mas personas deseen jugar y aser a rifas, loteria, carreras etc. colocan una imagen de San Antonio con la cabeza vuelta hacia abajo, para que en esa posición incómoda ruegue a Dios que gane el que así lo colocó y lo saque de ese sup. heio.

" En el juego de las riñas de gallo, untan en la cabeza de uno y aser de zorro, para que el contrario al tomar el olor, huya al poco tiempo de empezada la riña.

Condor Huasi - Escuela Nacional N° 157  
Directora: Justina Seco

- Curanderismo -

"Ven hilo colorado atado en una pierna, cura el reumatismo.

"Para el que padece de callos, debe cortar la pata de un sapo y untarse la sangre; debe soltarse el sapo vivo y una vez criada nuevamente el miembro cortado, sana radicalmente del callo.

"Ven cuero de tigre puesto sobre la cama, cura el dolor de espaldas.

"Bocándose la parte carada de una mula, con un hueso de zorro, cura radicalmente el dolor.

Condor Huasi - Escuela Nacional N.º 157  
 Director: Tadhira Leco

- Ceremonia con que se solemniza la muerte de una criatura de corta edad -

Una vez fallecido un niño, proceden los que asisten al velorio a pintarlo al cadáver. Consiste esta pintura, en vestirlo con una mortaja colorada, colocándole por encima un velo blanco; atan en la cintura una cinta ancha de cualquier color, generalmente blanca, de donde penden varias cintas angostas de distintos colores hasta la orilla de la mortaja, cubiertas estas a su vez por escarapeles de cinta o de papel también de distintos colores. Hacen un bonete de papel, adornándolo en la misma forma que a la mortaja, y lo mismo las alitas que también son hechas de papel. La mesa o cania donde es colocado el angelito para ser velado, también es adornado en la misma forma, dando un conjunto que verdaderamente puede aplicarse el calificativo de pintura.

Escuela Nacional N° 157 - Condor Huasi  
Director: Irolua Seco

Juegos populares -

1 Las bochas se juega en un espacio llano, pudiendo tener parte en el cualquier número de jugadores. La meta es una bola amarilla que se coloca en un extremo del campo. Los jugadores se sitúan en un extremo opuesto, cada uno provisto de una bocha. Estas bochas son grandes bolas de madera mas pesadas de un lado que de otro, de manera que cuando se las tira en dirección a la bola amarilla, no van nunca rodando en línea recta. Este hecho debe tenerse presente, cuando se tira la bocha, pues de lo contrario describiría una curva, yendo a parar en un punto muy apartado del que se propone alcanzar. Ganan la partida los jugadores cuyas bochas se paran mas cerca de la meta.

Los carnavales

2 Para celebrar la fiesta de carnaval, se reúnen los pobladores del lugar y de los circunvecinos, tanto hombres como mujeres, en la casa de negocio donde debe celebrarse la fiesta, previo anuncio de dos o tres días antes con golpes de bombo. Una vez congregados en el lugar citado empieza la fiesta con bailes criollos en distintos centros o puntos elegidos a voluntad de cada uno, acompañados de guitarras, acordeones y bombos. Dan realce a la fiesta las bebidas que toman con exceso, principalmente vino, y los estilos criollos acartonados desacompañadamente. Estas fiestas se celebran hasta una semana, es decir hasta entiero de carnaval.

Juegos de naipes o baraja

3 El juego predilecto y mas antiguo, según las personas de mas edad de la localidad, es la



Pandoroga. En este juego toman parte seis jugadores y en ella se rifa alguna cosa, sea una parte de animal, sea una prenda de vestir ó algún arriajo (como dicen).

Antes de empezar el juego, proceden al arreglo del naípe que es como sigue: Separan del naípe todas las cartas blancas y dos sotas con las que forman dos primeras de dos sotas y dos sietes de distintos palos y la otra de dos seis y dos cinco también de distintos palos. Los tres sietes, seis y cinco se exceptúan del juego como todas las negras.

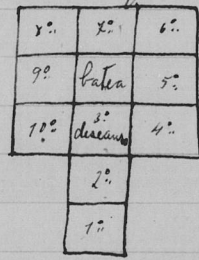
Una vez arreglado el naípe, ponen el precio de lo que se va á rifar y el precio total se lo dividen en seis partes, siendo éste el precio de la caja de entrada. Se empieza la jugada con el az tirando las cartas seguidas hasta la sota que gana un tanto. Cada jugador puede tirar todas las cartas seguidas que tenga y en cada salida tiene dos tantos. El az de oro que es la pandoroga, puede jugarse por la carta que se quiera.

Hay en la jugada, la suerte, que consiste en tres cartas del mismo número ó bien, dos sotas, dos sietes, dos seis y dos cinco acompañados de la pandoroga y gana tres tantos. Puede también venir cuatro cartas del mismo número y entonces se llama gato real y gana cuatro tantos. Gana la rifa el que saca mayor número de cajas.

Condor Huasi - Escuela Nacional N.º 157  
Directora Isolina Seco

La rayuela

3 La rayuela es un juego muy popularizado entre los niños de esta localidad. Lo juegan en un dibujo hecho en un piso llano y es como se ve en el grabado.



Se proveen de un tejo que debe ser una piedra lisa de forma generalmente redonda. Tiran el tejo a la primera casilla; lo sacan saltando con un solo pie y teniendo cuidado que el tejo no caiga sobre la línea de división de las casillas, por que entonces el jugador pierde. De la primera casilla, tiran el tejo a la segunda y lo sacan en la misma forma que la anterior. Después va al deseaus pudiendo sacarlo con la mano pero siempre saltando con un solo pie. Del deseaus va a la primera casilla de la derecha y así sucesivamente hasta llegar a la casilla del centro que la denominan batea. Una vez llegado a la batea debe hacerla dar una vuelta por todas las casillas, siempre saltando con un solo pie, hasta sacarla afuera. El que consigue este objeto, gana el juego.

La gallina y los pollitos.

Uno de los que juegan hace de gallina; otro de zorra y los demás de pollitos. Los pollitos van siempre detrás de la gallina. Esta sale al encuentro de la zorra, que anda recogiendo

do del suelo alguna cosa y le pregunta:

¿Qué haces ahí?

Busco leña

Para qué necesitas hacer fuego?

Para hacer mi cena

¿Y qué vas a cenar?

Un pollito grita la zorra saltan-  
do. Entonces todos los pollos se colocan detrás  
de la gallina cogidos uno a otro por la cintura.  
La gallina intenta detener a la zorra, pero  
si esta consigue atrapar un pollo, está obli-  
gado el pollito a ponerse detrás del la zorra.  
Y si continúa el juego hasta que la zorra se  
ha apoderado de todos los pollitos.

5 - Caballos y caballeros -

Uno de los jugadores se pone con la cabeza apo-  
yada en una pared, otro se coloca detrás de él  
en la misma posición; luego un tercero y así  
sucesivamente hasta que se ha formado una lar-  
ga hilera de "caballos". Entonces los "caballeros"  
van saltando, uno tras otro, sobre las espaldas  
de aquellos y el primero pasa de una espalda  
a otra, hasta alcanzar la del jugador que es-  
tá apoyado en la pared. Cuando todos los caba-  
llos están montados, cantan una canción  
balanceándose de un lado a otro. Si los "ca-  
ballos" resisten todas esas pruebas, han ga-  
nado la partida y los "caballeros" tienen que  
volver a empezar. No se cambian los pape-  
les hasta que uno de los caballos cede.

Condor Huasi - Escuela Nacional N.º 157  
Directora: Isolina Leos

- Juegos de sociedad -

La lotería consiste en marcar con anchos todos los números de un cartón que estos son saltados. Uno de los jugadores canta los números de los bolos que va sacando y los demás jugadores apuntan en sus cartones respectivos. Puede jugarse a ternos, cuando se anotan tres números seguidos de una misma fila, a cuaternos, o quina según se apunten cuatro o cinco números siempre de la misma fila, o bien a lotería anotando todos los números del cartón.

- Prendas -

- “Cogerse un tobillo y dar una vuelta por la habitación”.
- “Dar una vuelta y sorber a seis personas una después de otra”.
- “Sostenerse en un solo pie y contar hasta doscientos”.
- “Deletrear al revés una palabra larga”.
- “Dar una vuelta por la habitación y dar un buen consejo a cada uno de los presentes”.
- “Comparar a cada uno de los presentes con un objeto determinado, razonando dicha comparación”.
- “Uno de los presentes debe hacer al castigado diez preguntas, a las que debe contestar “tras de la puerta”.
- “Hacer la “cadena de amor” que consiste en que el castigado debe salir al centro de la sala y suspirar por uno de los presentes el que debe salir también y suspirar a su vez por otro, y así sucesivamente hasta que hayan salido todos los presentes, bailando después cada uno con su pareja.

Condor Huasi - Escuela Nacional N° 157  
 Directora: Isolina Seco

- Refranes -

"Cuando el río suena, agua lleva" ✓

"Bien está San Pedro en Roma, aunque no coma" ✓

"Mas vale tarde que nunca" ✓

"La paja es ojo ajeno es reparable" ✓

- Adivinanzas -

7

La ojota

Traca que traca  
 camina antarca.

La lengua

Dentro de un corral de huecos  
 tengo una leona atada.

Las nubes

Tablas van, Tablas vienen  
 en el camino se entretienen.

La empanada

Tapa sobre tapa  
 corazón de vaca.

El pozo con la acagua

Largo, como un lazo  
 redondo, como cedazo.

El cabello

Fui por un caminito  
 encontré un palito  
 cortar lo pude  
 y partir no lo pude.

La sandía

Fui por un caminito  
 encontré una niña sin brazos  
 por comerle el corazón  
 la hizo trescientos pedazos.

Condor Huasi - Escuela Nacional N.º 157  
 Directora: Soledad Seco

Nombre de la persona que narró: Agustín Medrano  
 Edad: ochenta años.

Cuento: <sup>(f. Grimm)</sup> "Los tres pelos del diablo" <sup>Mitos</sup>  
 Había en cierta aldea un hombre que tenía un hijo, nacido con tan buena estrella que al decir de una hechicera errante por aquellos lugares llegaría nada menos que ha casarse a los catorce años con la hija del rey. Su padre que era muy pobre, velaba siempre por la salud de su hijo, privándose de lo más necesario para que nada faltase al niño sobre cuyas cienes creía ver cenida la corona real. Entre las risueñas esperanzas pasaban los días, cuando, he aquí, que una tarde llegó a la aldea un extraño personaje. Corrió la noticia de su llegada de puerta en puerta y no tardó de verse rodeado de desarrapados chiguillos y curiosas comadres que después de hacerle preguntas no tardaron en ponerle al corriente de cuanto ocurría en el lugar y del extraño nacimiento de aquel niño y de las predicciones de la hechicera. El forastero que no era otro sino el mismo rey oyó con desagrado la noticia y dirigiéndose a la casa del prodigioso niño ofreció a sus padres una bolsa repleta de oro si le confiaba su hijo a su cuidado.  
 - Dame el recién nacido y yo le educaré ya que vosotros sois pobres.

Los padres se regaron; pero el rey insistió y los padres dijeron: - El niño ha nacido de pie y le taldrá bien todo mientras viva. El rey cobró al niño en una caja y lo arrojó al río. Pero la caja en vez de irse al fondo, comenzó a flotar y la corriente lo arrastró hasta un molino: el molinero y su mujer que no tenían hijos trataron muy bien al huérfano. Al cabo de algunos años el rey entró en el molino y

preguntó al molinero si aquel joven era hijo suyo.

- No, señor. le encontré en el río metido en una caja.

El rey recordó que era el niño que había nacido de pie.

- Buenas gentes - les dijo - necesito que este joven lleve una carta a la reina. En la carta decía a la reina que mandara matar al dador. El muchacho se puso en camino con la carta y llegó a un bosque; en él había una casita pequeña y medio arruinada, donde halló a una vieja sentada cerca de la lumbre, que le preguntó: - ¿Qué vienes a buscar aquí?

- Llevo una carta a la reina; me he perdido en el camino y deseo pasar la noche aquí.

- Mira que esta casa es una cueva de ladrones y si te encuentran aquí te matarán.

- Yo no tengo miedo - dijo el joven - A demás estoy tan cansado, que no puedo continuar.

Se echó sobre un banco y se durmió. Cuando llegaron los ladrones les dijo la vieja: - Este pobre muchacho se ha perdido en el bosque; como venia rendido me ha dado lástima; lleva una carta para la reina. Los ladrones vieron que la carta contenía la orden de dar muerte al portador y el capitán la rompió y escribió otra en que decía a la reina, que tan pronto como la recibiese casara a la joven princesa con el dador de la carta. El joven entregó la carta a la reina y las bodas se celebraron con gran magnificencia.

La hija del rey estaba muy contenta por que el muchacho era guapo y amable como el sol. Pocos meses después vio que se había cumplido la predicción de la hechicera, al regresar al castillo. Levóse de ira por que le habían cambiado la carta y dijo al joven:

- Esto no puede quedar así. Anda, tráeme tres pelos de la cabeza del diablo y entonces podrás vivir con la princesa. Al mandarle esto el rey creía que no volvería más.

- Yo no tengo miedo a nada - dijo el joven - buscaré los tres

pelos del diablo. Y se puso en camino. Andando, andando llegó a otra ciudad: el centinela le preguntó por qué el árbol que antes daba manzanas de oro, se había secado.

- A mi regreso os lo dire. Llegó a otra ciudad y el centinela le preguntó: por qué la fuente del mercado que daba siempre vino, se había secado.

- A mi regreso os lo dire. Mucho más lejos llegó delante de un ancho río, que necesitaba pasar y no sabía cómo. A poco se le acercó un barquero, quien le preguntó si había de permanecer siempre en aquel puesto. Espera un poco te lo dire a mi vuelta por aquí.

Al otro lado del río halló la boca del infierno, que era muy negra. El diablo no se hallaba en su habitación pero sí el ama de llaves, la cual estaba sentada en un sillón haciendo calcetas.

¿Qué deseas? le preguntó la horrible vieja. Necesito tres pelos de la cabeza del diablo.

Mucho has perdido. le dijo - Sin embargo me has agradado y voy a ayudarte. Y convirtiéndole en hormiga, lo cultó entre los piegles de su vestido.

Necesito además saber tres cosas: por qué un árbol que daba manzanas de oro se ha secado, por qué una fuente que manaba siempre vino no mana ya, por qué cierto barquero permanece en su puesto sin ser relevado.

- Ya escucharás lo que diga el diablo cuando le arranque los pelos.

¿A qui huele a carne humana - dijo el diablo cuando entró en su casa.

- ¿En siemp. de estás oliendo a carne humana! Vámonos, ¡sientate y calla! En cuanto cesó el diablo, puso la cabeza en las rodillas de la vieja y le dijo que le espulgase un poco. No tardó en dormirse y la vieja le arrancó un pelo.

- ¿Qué haces? dijo el diablo.

- He tenido un mal sueño y te he tirado de los pelos.



¿Qué has soñado? - preguntó el diablo que es muy curioso.

- He soñado que en cierto país hay un árbol que daba manzanas de oro, y ahora no tiene ni hojas.

Si - dijo el diablo - hay un ratón que muere de la raíz; si le matan, el árbol volverá a producir manzanas de oro.

Volvió a dormirse el diablo y la vieja le arrancó el segundo pelo.

- ¡Voto va! ¿Qué haces? exclamó el diablo encolerizado.

- Soñaba que la fuente de un mercado, que manaba siempre vino, se ha secado.

- Si - dijo el diablo - hay un sapo debajo de una piedra; si le matan volverá a manar vino.

Volvió a dormirse en entonces le arrancó el tercer pelo.

El diablo se levantó gritando, pero ella supo engañarle diciéndole: ¿Quién se ve libre de un mal sueño?

¿Otra vez has soñado?

- Con un barquero que se queja de que nadie le reemplaza.

- Es un aventurero - repuso el diablo - No tiene más que poner el remo en la mano al primero que pase el río y el otro servirá de barquero. Cuando el diablo salió de casa, cogió la rija a la hormiga y volvió al joven su forma humana.

- Ahí tienes los tres pelos - le dijo - ¿Has oído bien las respuestas del diablo?

- No las olvidaré; Muchas gracias!

- Pues ya no tengas cuidado; puedes regresar de nuevo a tu ciudad. Se despidió de la hechicera, contento de haber tenido tan buena suerte. Al llegar a donde estaba el barquero, después de pasar a la otra orilla le dijo:

- Al primero que venga a pasar el río, ponte el remo en la mano. Llegó a la ciudad donde se hallaba el árbol seco y dijo al centinela.

- Mata el ratón que roe las raíces y el árbol dará manzanas. En agradecimiento entregó al joven, dos asnos cargados de oro.

Llegó a la ciudad cuya fuente estaba seca y dijo al centinela.

- En la fuente, debajo de la piedra, hay un sapo matadle, y volverá a correr el vino.

El centinela le dio las gracias y le regaló otros dos asnos cargados de plata.

El joven llegó al palacio real y entregó al rey los tres pelos del diablo. El rey quedó satisfecho al ver los cuatro asnos cargados de dinero y le dijo:

- Vive con tu esposa. Pero, hijo mío, dime: ¿de donde has sacado tanto dinero?

- Lo he recogido de la orilla opuesta de un río que he pasado.

- ¿Podría yo recoger otro tanto? - le preguntó el rey.

- ¡Y mucho más! - le respondió el joven.

El avaro monarca se puso en camino y al llegar al río hizo señas al barquero para que le pasase.

El barquero le hizo entrar, y apenas llegaron al otro lado, le puso el remo en la mano y saltó afuera.

El rey quedó de barquero en castigo de su maldad y avaricia y debe seguir siéndolo todavía.

**CARPETA**

**SIN**

**CATALOGAR**