

ARCHIVO
CATEQVISTICO



III

*Juegos
infantiles*

No se presta

**Lectura
en
Sala**

C-38374

398



ARCHIVO CATEQVISTICO

III

...lo que asegura que en este libro...
Archivo Catequístico. Para mayor utilidad la publi-
cación ha sido III por completo y ordenada. Se
trata solamente de una simple colección de libros, sin
clasificación alguna, tomados al vivo en los mismos
campos de juego, o alrededores de otras publicaciones.

Creamos con todo que los materiales anotados po-
drán ser de gran utilidad a los catequistas de nuestra
diócesis, para evitar un trabajo y ahorrar tiempo con-
tando con los datos.

Después de conceder este permiso a nuestra revista.

SEGUNDA EDICION

R.- 4.630

INSTITUTO

Fernando Saldade

CRONICA

NOTA

No es precisamente una Antología de Juegos Infantiles lo que ofrecemos hoy en este tercer fascículo de Archivo Catequístico. Para merecer tal título, la publicación habría de ser más completa y ordenada. Se trata solamente de una simple colección de fichas, sin clasificación alguna, tomadas al vivo en los mismos campos de juego, o extractadas de otras publicaciones.

Creemos con todo que los materiales aportados podrán ser de gran utilidad a los catequistas de nuestra diócesis, para animar sus largas y necesarias convivencias con los niños.

Dios quiera conceder este premio a nuestro trabajo.

NIHIL OBSTAT

Fernando Bujanda

CENSOR

IMPRIMI POTEST

Félix Benito Magaña

VIC. GEN.

Logroño, 10 de junio de 1959

DEPÓSITO LEGAL LO. - 97 — 1959

NOTA

Ponemos a continuación algunos de los procedimientos utilizados por los niños para el reparto de oficios y puestos, elección de terreno de juego o compañeros de equipo, etc... A ellos nos referimos cuando hablamos de «echar suertes».

1) LA PIEDRECITA

Un niño cualquiera toma una piedrecita en la mano, y a la espalda, para que nadie la vea, la esconde en uno de los puños. A continuación presenta los dos puños cerrados a sus compañeros diciendo:

—¿Quién me quita esta chinita?

Y uno responde:

—Yo en seguidita: éste (tocando un puño).

Si da donde estaba la piedra, el que la tenía queda libre u ocupa el mejor puesto, transmitiendo la piedra al que acertó, para que éste a su vez la vaya presentando a los demás.

Si da en la mano vacía, queda libre u ocupa el primer puesto el que tocó el puño vacío, y sigue el de la piedra ofreciéndola a los demás.

Se «queda», o es el último, el que definitivamente queda con la piedrecita.

(En vez de eliminarse en cadena, en la forma descrita, pueden hacerlo en paralelo, y es más equitativo y rápido. Para ello se eliminan entre sí cada dos niños, y los que queden de esta primera eliminatoria siguen echando suertes por parejas).

2) PARES O NONES

Es parecido al anterior. Uno de los jugadores oculta en un puño un determinado número de piedrecitas, y pregunta a un compañero:

—¿Pares o nones?

El que acierta gana, y en este caso pierde el que preguntó; o gana el que preguntó, si el compañero no acierta. El que pierde sigue preguntando a los demás.

También se puede echar suertes a pares o nones en la siguiente forma: Un niño pide pares y otro nones, y seguidamente sacan los dos A LA VEZ una mano, mostrando determinado número de dedos; la suma de los dedos presentados dirá quién ganó.

3) PAN O VINO

Se toma una piedrecita plana y se moja una de sus caras: la cara mojada se llama VINO, y la otra PAN. Un niño lanza al aire la piedrecita girando sobre sí misma, mientras otro pide una de las caras. Gana el que la lanzó, si éste no acierta; pierde, si acierta. El que pierde sigue tirando la piedrecita.

4) CARA O CRUZ.

Igual que el anterior, pero usando una moneda. El que acierta goza de privilegio (queda libre, obtiene buen puesto, elige, etc....)

5) AL PUNTO

Se traza una recta en el suelo, y los niños, desde la misma distancia, lanzan simultánea o sucesivamente sendas piedrecitas a la raya. El orden de aproximación a la raya clasifica a los niños.

6) ECHAR PIES

Los capitanes de dos equipos se ponen uno frente a otro, y separados como tres metros. Desde sus puestos empiezan a medir a pies la distancia intermedia que los separa, adelantando ALTERNATIVAMENTE cada uno un pie, y diciendo cada vez uno ORO y otro PLATA.

Aquel a quien toque montar su pie sobre el del compañero, goza del privilegio de escoger campo o de empezar a elegir a los componentes de su equipo.

7) DONAR

Usando alguna de las letrillas infantiles, que para estos casos suele haber en cada región, y que ordinariamente están en verso, v. gr.:

Titá, titá, laritón,
tres gallinas y un capón;
el capón estaba muerto,
las gallinas en el huerto.

Rís, rás,
fuera estás.

Van «saliendo», o quedando libres, los niños en que acaba la letrilla.

Se repite varias veces para ir eliminando a todos los jugadores menos uno; el último es el que «se queda».

A veces las dos últimas palabras de la letrilla destinan a dos equipos distintos a los niños señalados con ellas.

8) GALLINA CIEGA

Todos los niños que van a jugar forman un gran círculo dándose las manos. En medio de él, un niño con los ojos vendados, y previamente desorientado con tres vueltas, gira sobre sí mismo varias veces, hasta que se detiene, señalando con el brazo tendido a un niño del corro. Este es el que se queda.

9) LAS PAJITAS

Toma un niño en la mano varias pajitas desiguales, y, ocultándolas por un extremo, las presenta por el otro a los demás, que van cogiendo una cada uno. Los tamaños de las pajas cogidas indican el orden.

10) LAS PAPELETAS

Se toman unos papelitos pequeños, todos iguales, y se escribe en cada uno un número; doblados y agitados después en las manos, se ofrecen a los jugadores; cada cual ocupa el puesto indicado por el número.

I.—EL PARQUE ZOOLOGICO

Un niño habilidoso en narrar cuentos, o el mismo director de juego, prepara una fábula, o un relato incoherente y disparatado en el que intervengan varios animales (pato, perro, burro, gato, grillo, cuco, gallo...).

Reparte estos oficios entre los niños que participan en el juego, y empieza la narración.

Cuando el fabulista va nombrando en su relato a cada uno de los animales, ellos se dan por aludidos y hacen acto de presencia con su lenguaje característico (rebuznar, mayar, etc...). Cuando sale la palabra *parque* lo hacen a la vez todos sus pobladores.

El que no responda al ser nombrado, o lo haga cuando no le toca, pagará prenda al narrador, y a la tercera saldrá del juego. (1).

La narración puede versar también sobre otros temas; previamente el narrador irá repartiendo el correspondiente vocabulario entre los niños:

JARDIN (los niños harán de regadera, rastrillo, maceta, fuente, árboles, flores...).

CAMINANTE (carro, posada, botas, bastón, sombrero, alforja, carreta, montes, barranco, atajo...)

ALBAÑIL (ladrillos, arena, yeso, cemento, cal, teja, andamio, piqueta, tabique...)

JUICIO, BODA, ETC... (con todos sus actuantes).

Al citar en la narración estos objetos o personas, los interesados irán repitiendo su respectiva palabra a modo de eco; el narrador procurará nombrar a los más distraídos para que paguen prenda.

(1) Los castigos u oficios, que suelen imponer los niños para el rescate de las prendas o pena de los vencidos, son variadísimos:

Bailar, toser, estornudar, reír, llorar, cantar, barrer, cavar, segar, dallar, aserrar, tocar el piano, contar cien, dar diez brinco, besar varias veces el suelo, andar un trecho a la «pata coja», traer una piedrecita del río, tocar la puerta del alcalde, saludar a un transeúnte, traer de la fuente un buche de agua, besar la puerta de la iglesia o un árbol, arrancarse un pelo, morderse el codo, tocarse con el pie la frente o la espalda, preguntar la hora, ir a verla al reloj de la plaza, responder «sí» o «no» de lejos a tres preguntas que sólo el interrogador y los demás niños conocen (si es tonto, si ha robado uvas, si quiere a su padre, etc...).

2.—BUSCANDO ASIENTO

Colóquense doce sillas o banquetas en posición circular, un poco distanciadas entre sí, para que puedan pasar entre ellas los niños. Trece niños (uno más que el número de sillas) rondarán sueltos alrededor de ellas, batiendo palmas al ritmo de alguna canción.

A una señal rápida del director de juego (voz de mando, silbido, palmada, levantar o bajar el brazo...) los niños suspenden la ronda y entran inmediatamente en el círculo de las sillas, para buscar asiento. Como falta una silla, alguien se quedará de pie; éste tomará una de las sillas, y saldrá con ella fuera de juego.

Se reduce un poco el círculo de las sillas restantes; y con una silla y un jugador menos, se reanuda el juego para eliminar en la misma forma a otro jugador. Se considerarán campeones los que ocupen las tres últimas sillas, o el que ocupe la última de todas.

El director podrá también agitar una campanilla durante la ronda, sin necesidad de que canten los niños, e inmovilizarla rápidamente como señal para sentarse.

En el juego puede participar un número indeterminado de niños: uno más que el número de sillas disponibles.

Pueden colocarse también sillas en doble hilera, con los respaldos en contacto, de modo que los asientos estén dirigidos hacia la derecha e izquierda.

En vez de sillas pueden usarse ladrillos o baldosas, para pisar sobre ellos, cuando el director de juego da la señal; o pueden fijarse con chinchetes en las paredes circunvecinas trozos de periódicos, para apoyar en ellos una mano extendida. Siempre faltará puesto para un jugador.

Puede hacer de director de juego uno de los niños que rondan en el corro. Este palmeará y cantará solo la siguiente letrilla:

«Bailad, moritos, bailad,
al son de mi gita...rrí,
al son de mi guita...rrá».

Repita los dos primeros versos, y sobre todo el segundo, cuantas veces quiera. Al pronunciar la última sílaba del último verso, se sientan todos.

3.—EL HILO CORTADO

Entre todos los niños que participan en el juego se elige a suertes un «perseguidor».

Antes de iniciar éste su carrera, dice, nombrando a uno de los niños, «contra Fulano», significando con ello que es a éste a quien va a perseguir.

Acto seguido empieza la persecución del niño nombrado. Cualquiera de los restantes niños puede «cortar el hilo», esto es, cruzarse rápidamente por delante del perseguidor; desde ese momento es a éste a quien debe perseguir, y no al primero. Pueden repetir todos los niños, siempre que quieran, estos cruces inesperados, pasando a ser ellos las nuevas víctimas del perseguidor.

Cuando los jugadores no se cruzan para librar al niño perseguido, puede éste librarse por cuenta propia, refugiándose detrás de otro, con lo que éste queda obligado sin más a correr en su lugar.

Cualquier niño perseguido, que es alcanzado en su carrera por el perseguidor, pasa a su vez a ser él el nuevo perseguidor, empezando de nuevo el juego.

Nadie puede tocar al perseguidor, so pena de sustituirle en el oficio.

4.—TRASVASANDO AGUA

Se colocan sobre un banco, o sobre varias banquetas independientes, o sillas, dispuestas en línea recta, unos cuantos baldes llenos de agua.

A varios metros de distancia, y en posición perfectamente paralela a la de los baldes, se colocan también sobre banquetas otros tantos botes de hojadelata, todos de la misma cabida.

En cada turno participa un número de niños igual al de los baldes.

El juego consiste en tomar con la boca agua de los baldes, y llenar con ella el bote correspondiente. El que antes lo consiga será el campeón del grupo.

Los circunstantes pueden excitar la risa de los aguadores, para que la mercancía líquida no llegue a su destino.

NOTA: Puede también ponerse un solo balde en el centro del campo; y en torno a él, con un radio de tres o cuatro metros, tantos vasos vacíos como niños participen en el juego. Cada niño toma una cucharita para ir llenando con ella de agua su vaso. Gana el que antes lo consiga.

5.—CARRERAS

Las carreras generales de velocidad son muy interesantes y de fácil organización.

El mejor escenario para su desarrollo es un campo rectangular, de características parecidas a un campo de fútbol.

Carreras en línea recta

Se colocan los corredores desplegados a lo largo de un lado menor del rectángulo.

Dadas las tres señales, arrancan todos a un tiempo hacia el lado opuesto, que hará de meta. El primero que pise la línea de meta, o el primero que retorne al punto de partida después de haber pisado la línea de meta, quedará proclamado campeón del grupo.

Carreras en circuito

Se utiliza como pista algún camino de circunvalación, en torno a edificaciones o fincas. Si se juega en campo abierto, se fijan verticalmente cuatro banderas en los vértices interiores del circuito, para que los corredores giren en torno a estos cuatro puntos.

A la tercera señal del director de juego inician todos la carrera, y el que antes dé la vuelta al circuito resulta vencedor.

Si participan muchos niños, convendrá que vaya la mitad en un sentido y la otra mitad en otro, para que no se estorben al despegar.

Si el circuito es corto y se dan varias vueltas, el tribunal puede ir eliminando en cada vuelta, al pasar por el control, los dos, cuatro o seis últimos corredores, triunfando los sobrevivientes.

NOTAS: 1) Convendrá poner varios jueces en los lugares estratégicos (líneas de partida y meta, vértices del circuito, etc...), para controlar el cumplimiento de las reglas del juego y los resultados obtenidos.

También cuidarán de que esté expedita la pista, sacando de ella a los que distraídamente la invadan.

2) Si participan en el juego niños de edades muy diversas, convendrá clasificarlos previamente, y establecer carrera para cada una de las edades.

3) Crece extraordinariamente el interés de las carreras, si se organizan éstas con abundante aparato externo, vg.: clavando estacas o banderas en los vértices del circuito o lugares estratégicos, limitando lateramente la pista con rayado del suelo o franjas de cal, proveyendo a los niños de dorsales o petos numerados de tela o papel, aclamando oficialmente a los vencedores con hurras o cantos rituales, etc...

6.—CARRERA DE CUCHARAS

Prepárense ocho o diez cucharas para otros tantos corredores.

El primer turno de corredores toma las cucharas y se coloca sobre la línea de partida. Se pone en las cucharas un objeto redondo (naranja, manzana, etc...); extienden todos el brazo derecho horizontalmente hacia adelante, con la cuchara en la mano, y el izquierdo a la espalda.

En esta posición, y a una señal del director de juego, inician todos la marcha hacia una línea paralela a la base de partida.

El corredor que antes retorne a la base después de efectuar el recorrido prefijado, sin haber dejado caer el objeto en el camino, ni haberlo sostenido con la izquierda, será campeón del turno y recibirá premio.

Si han dejado caer todos el objeto, el premio del turno quedará desierto.

A continuación corre en la misma forma el segundo turno de niños; y así sucesivamente, hasta que hayan participado todos.

(Utilizando cucharas de palo, pueden llevarse en la boca, sujetando el mango con los dientes: de esta forma la carrera produce más hilaridad entre los espectadores. Lávense debidamente las cucharas a cada vuelta).

7.—CARRERAS DE RELEVO POR EQUIPOS

A) Utilízase como terreno de juego un campo rectangular.

Se dividen los niños en dos bandos, con el mismo número de jugadores en cada uno. Se sitúan los dos equipos a lo largo de un lado del rectángulo, dejando en el centro un pequeño espacio de separación. Cada equipo tendrá su banderín; uno azul y otro rojo.

A una señal del árbitro inician la carrera los primeros corredores de cada equipo, llevando sus respectivos banderines. Atraviesan perpendicularmente el campo de juego, pisan la raya opuesta, y vuelven a su base, donde entregan inmediatamente el banderín al segundo corredor, para que empiece su carrera. Cuando éste vuelve, lo entrega al tercero; y así sucesivamente, hasta que termine su vuelta el último corredor. No arrancarán los corredores hasta no tener en su mano el banderín.

Triunfará el banderín que haya terminado antes las vueltas.

Convendrá que dos niños controlen el contacto con la raya opuesta.

(En vez de hacer cada jugador la carrera doble de ida y vuelta, puede hacerla sencilla.

Para ello la mitad de los corredores de cada equipo se pone frente a la otra mitad, en el lado opuesto del

rectángulo. El primero pasa la bandera al segundo de su equipo, que estará enfrente, y queda allí hasta el final del encuentro; el que la recibió pasa al lado opuesto, y después de entregarla al siguiente permanece allí; y así sucesivamente.

Al final de la carrera se hallarán los jugadores en los lados opuestos a los que ocupaban al principio.

B) También puede desarrollarse el juego, colocándose cada equipo en fila, frente a un poste (o un árbol, montón de piedras, niño en pie, etcétera...), y a la misma distancia de él.

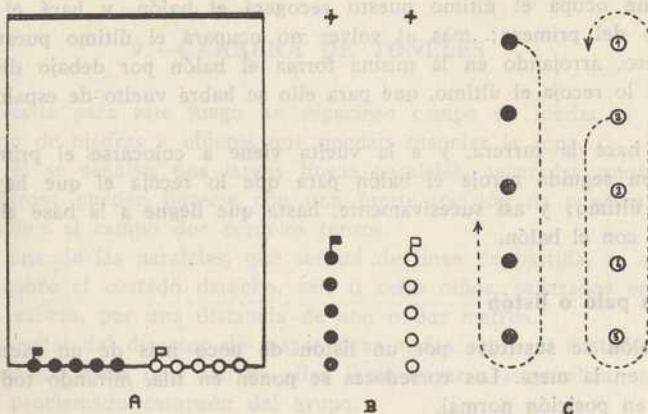
Cada corredor dará la vuelta al poste; y llegado a la base, entregará el banderín al siguiente corredor, pasando él a ocupar el último puesto de la fila.

C) También pueden situarse los equipos en dos filas espaciadas, una enfrente de la otra, y separadas como cinco metros.

A una señal del árbitro, el primer corredor de cada equipo inicia la carrera descendiendo por el lado interior de su fila, doblada por debajo del último corredor, sube por la parte exterior, y antes de situarse en su lugar, entrega el banderín al segundo corredor de su equipo. Este emprende la carrera como el primero por la parte interior de su formación, dobla por debajo del último, sube hasta doblar por encima del primero, y entrega el banderín al número tres, situándose después en su puesto. Y así sucesivamente.

Puede alargarse el recorrido, distanciando más los componentes de cada fila.

NOTA: Pueden participar simultáneamente varios equipos en la competición.



8.—VARIANTES DE LAS CARRERAS DE RELEVO

Habr  el mismo n mero de ni os en cada equipo. Alineados los componentes de los dos equipos frente a las metas (A y B), a una se al, se iniciar n a la vez las carreras en ambos bandos, desplaz ndose sucesivamente los corredores de cada equipo de su base a la meta respectiva, y retornando a la base para dar la salida al siguiente corredor. El equipo que cubra antes las vueltas ser  el equipo vencedor.

I.—Con bal n

Se colocan sendos balones en las metas. Los jugadores se ponen en fila: el  ltimo de espaldas a la meta, los dem s mirando a ella, y todos con las piernas abiertas, formando una especie de t nel por donde pueda pasar el bal n.

A	B
v	v
v	v
v	v
v	v
Δ	Δ

Dada la se al, saldr  el primer corredor de cada equipo, tomar  el bal n de su meta, y vuelto a la base, se colocar  en el mismo puesto y posici n de partida, echando r pidamente el bal n hacia atr s por entre sus piernas y las de los dem s corredores.

El que ocupa el  ltimo puesto recoger  el bal n, y har  el mismo recorrido del primero; mas al volver no ocupar  el  ltimo puesto, sino el primero, arrojando en la misma forma el bal n por debajo de todos, para que lo recoja el  ltimo, que para ello se habr  vuelto de espaldas a la meta.

Este hace la carrera, y a la vuelta viene a colocarse el primero de todos; en seguida arroja el bal n para que lo recoja el que haya quedado el  ltimo; y as  sucesivamente, hasta que llegue a la base el  ltimo corredor con el bal n.

II.—Con palo o list n

El bal n se sustituye por un list n de poco m s de un metro, que se clava en la meta. Los corredores se ponen en fila, mirando todos a la meta, y en posici n normal.

Dada la señal, despegas el primero de cada equipo, toma el listón de la meta, y vuelto a la base, ofrece rápidamente al segundo el otro extremo del listón; con el listón transversal y bajo, movido por ambos desde la derecha e izquierda de la fila, retroceden iniciando la acción de segar las piernas de los corredores, que van saltando al pasar el listón.

Después de saltar todos, deja el primer corredor el extremo del palo, y ocupa el último puesto, mientras el segundo hace con el palo el mismo recorrido que el anterior. Llegado a la base, repite con el tercero la siega, y ocupa el último lugar, mientras el tercero inicia su vuelta.

Y así sucesivamente.

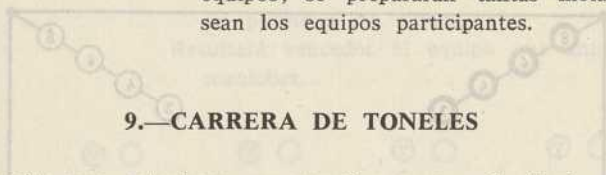
III.—Con pañuelo

En las metas se colocan dos sacos muy largos, abiertos por el fondo a modo de tubos, con las bocas anteriores sostenidas por dos niños. (En vez de los sacos pueden ponerse dos aros sostenidos verticalmente por niños, o unas cubetas sin fondo suspendidas por su punto medio).

Al llegar el primero a la meta, recibirá un pañuelo en la boca, entrará por la abertura anterior del saco, para salir gateando por la posterior. Vuelve con el pañuelo en la mano a la base, y lo entrega al segundo corredor, que hará la carrera del primero.

Y así sucesivamente, hasta que llegue a la base el último corredor con el pañuelo..

NOTA: Pueden participar en la prueba más de dos equipos; se prepararán tantas metas cuantos sean los equipos participantes.



9.—CARRERA DE TONELES

Se necesita para este juego un espacioso campo de hierba (o arena), bien limpio de piedras y objetos que puedan ensuciar la ropa.

Sobre él se señalan dos largas líneas paralelas, separadas unos cinco o seis metros; pueden hacerse con una fuerte incisión de puntero o colocando sobre el campo dos cordeles tensos.

Sobre una de las paralelas, que servirá de línea de partida, se alinean, tendidos sobre el costado derecho, seis u ocho niños, separados entre sí, de pies a cabeza, por una distancia de uno o dos metros.

A una señal del director de juego, giran todos sobre el costado, y así siguen rodando hasta que uno de ellos logre llegar a la paralela opuesta; éste será proclamado campeón del grupo.

10.—RELEVOS CRUZADOS

Se dividen los niños en dos bandos iguales; la competición se desarrollará entre estos dos bandos.

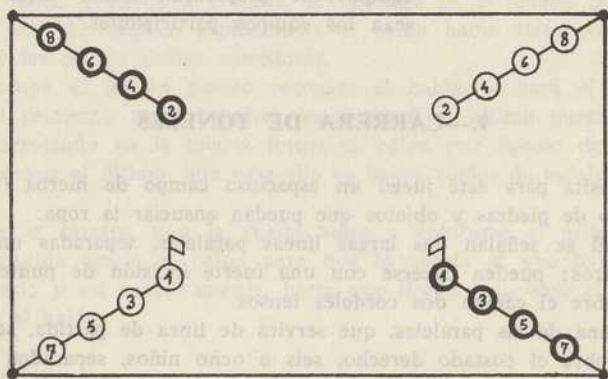
Como terreno de juego se utiliza un amplio campo rectangular; no es necesario limitarlo con sus cuatro lados; basta destacar sus vértices con cuatro pequeñas circunferencias.

Cada equipo se sitúa sobre una de las diagonales, dividido en dos mitades; una mitad se pone en cadena de manos partiendo de un vértice, y la otra mitad también en cadena partiendo del opuesto; los jugadores que están en los vértices pisarán siempre con un pie el círculo.

Los niños señalados con el número *uno* tienen al principio del juego una bandera o pañuelo; a una señal del árbitro sueltan la mano de la cadena y parten hacia el número *dos* de sus respectivos equipos, para entregarles el banderín; hecho esto, se colocan en el último puesto de la semicadena, o sea, entre el número *ocho* y el círculo.

En cuanto han recibido el guión los niños señalados con el número *dos*, se desprenden a su vez de la cadena para entregarlo al número *tres*, y a continuación pasan ellos a colocarse en el último puesto (entre el *siete* y el vértice), avanzando la semicadena un puesto hacia el centro; y así sucesivamente.

Vence el bando que antes termine los recorridos con la bandera. No han de romperse nunca las cadenas.



11.—LAS TRES MONAS

Pueden participar en cada turno de juego cuatro o cinco niños; se colocarán espaciados a lo largo de la misma línea de partida.

Enfrente de cada uno de ellos, y a unos ocho o diez metros de distancia, se trazan dos círculos de medio metro de diámetro, separados entre sí un metro. Representan dos jaulas: en la de la izquierda habrá tres monas (tres bolos, botellas, ladrillos verticales, etc...), y la de la derecha estará vacía. En tres viajes sucesivos cada jugador cambiará de jaula a las tres monas.

A una señal del director de juego, parten a una todos los niños hacia las jaulas, toman una mona de la jaula izquierda, la pasan a la de la derecha, y retornan a la base; seguidamente, y sin detenerse en ella, vuelven a las jaulas para cambiar a la segunda mona, y en un tercer viaje a la tercera.

El que antes regrese a la base, después de cambiar la tercera mona, es el vencedor del grupo.

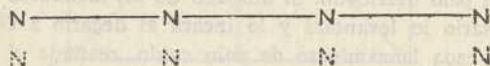
Las monas han de quedar siempre en pie, no pudiendo regresar el jugador mientras no estén en dicha forma.

NOTA: Puede jugarse también por equipos, de estas dos maneras:

1) Poniendo tantas monas en cada jaula como sean los miembros de cada equipo, para que cada jugador cambie una mona.

2) Poniendo tantas jaulas de recambio como sean los miembros de cada equipo, para que cada jugador, en tres viajes sucesivos, haga descender un puesto a las monas.

Resultará vencedor el equipo que antes termine la maniobra.



12.—EL HINQUE

Es juego para 4-8 niños; cada uno deberá proveerse de un palo puntiagudo de unos 40-50 centímetros de largura y dos de diámetro.

Los jugadores se ponen en torno a un pequeño círculo de terreno humedecido y blando.

Uno de los niños inicia el juego: toma su palo por el extremo opuesto a la punta, lo levanta al aire, y a continuación lo lanza violentamente con la punta hacia el suelo, para clavarlo en el terreno reblandecido. Si el palo lanzado queda hincado suficientemente, los demás jugadores van lanzando sucesivamente los suyos, procurando hincarlos, y tirar a la vez, si pueden, alguno de los hincados por los jugadores anteriores. Cuando todos los niños han hincado sus palos, el que lo lanzó en primer lugar arranca el suyo, sin mover los de los otros, y lo clava de nuevo, y seguidamente los demás por su orden.

Si un jugador derriba uno de los palos al clavar el suyo, lo toma del suelo y lo lanza más o menos lejos, clavando después su propio palo en la tierra blanda. El lanzamiento puede hacerlo de las siguientes maneras:

- 1) Con la cabeza, mientras dice «a por una», con obligación de clavar después su palo una vez.
- 2) Con el pie, mientras dice «a por dos», con obligación de clavar después su palo dos veces.
- 3) Dando un golpe con su palo al palo caído tenido en su izquierda, mientras dice «a por cinco», con obligación de clavar después su palo cinco veces.
- 4) Lanzando a sobaquillo el palo caído, mientras dice «a por diez», con la obligación de clavar después su palo diez veces.
- 5) Lanzando muy fuerte en tiro libre el palo caído, mientras dice «a por veinte», con obligación de clavar después su palo veinte veces.

Los demás jugadores hacen sucesivamente lo propio con el palo caído, desde el punto en que cayó lanzado por el anterior.

El dueño del palo arrojado lo recoge después de ser lanzado por el último; y, si vuelve al terreno de juego y clava su palo antes de que el último que lo lanzó haya terminado de clavar el suyo el número de veces prescrito, pierde éste, y sufre la pena del anterior.

Si los palos derribados fuesen dos o tres, se lanzarán juntos, y los que los lanzan tendrán que duplicar o triplicar el número de veces que hinquen el propio.

Cuando un jugador no logra hincar su palo, si los jugadores que le siguen, al hincar los suyos respectivos tocan al caído, éste sufrirá la misma pena que el palo derribado. Si ninguno de los jugadores del turno lo tocare, el propietario lo levantará y lo incará al llegarle a él la vez.

Después de cada lanzamiento de palo caído, reanuda el juego el mismo niño que lo derribó.

13.—TRES EN RAYA

Se traza en el suelo un cuadrado con las dos diagonales y otras dos perpendiculares en los puntos medios de los lados opuestos, con lo que resultan nueve nudos o intersecciones de rectas. También puede dibujarse sobre un papel o cartón, para jugar sobre una mesa.

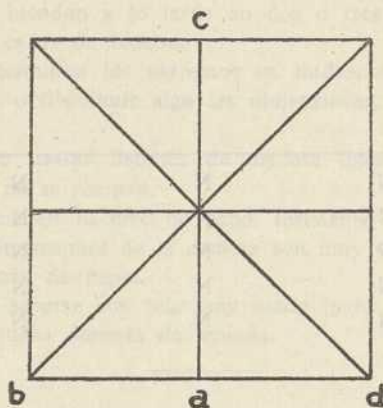
Es juego para dos niños, y necesita cada uno tres piedrecitas, fichas o canicas de distinto color o tamaño de las del compañero. Si son varios los niños que desean jugar, formarán en el suelo tantos cuadros cuantas sean las parejas.

Antes de empezar el juego se echan suertes, para ver quién empieza a colocar fichas. El agraciado coloca la primera en el centro, que es el punto más ventajoso. El adversario pone otra en un nudo cualquiera de los nueve. El primero vuelve a poner otra en otro nudo, y así continúan poniendo alternativamente las tres. Gana el juego el que consiga poner antes sus tres fichas en una sola recta. Por lo mismo, ya al ponerlas, han de tener cuidado de impedírselo mutuamente: por ejemplo, si el primero puso la primera en el centro y la segunda en *a*, el adversario pondrá una en *c*, para que no coloque las tres en raya.

Puestas ya las seis fichas en el cuadrado, continúa el juego mudándolas alternativamente de una en una del nudo en que están a otro desocupado, pero *contiguo*: por ejemplo, desde *a* hasta *b* o *d*, sin saltar sobre otra ficha. El que en estas mudanzas logre primero poner las tres en una raya, gana el juego. La ficha del centro no puede mudarse nunca a otro nudo.

El que gana cobra una canica al otro, o coge las seis con que juegan; otras veces hacen un depósito de ellas, y las gana el que primero haga cierto número de tantos.

El que gana una partida inicia la siguiente, poniendo él una de sus fichas en el centro.



14.—RELEVOS CON BALON

Se necesitan tres balones o pelotas grandes de goma (o tres piedras redondas manejables).

Se dividen los niños en tres equipos iguales, y se disponen en tres filas paralelas, mirando a tres metas (árbol, montón de piedras o niño en pie), situadas una delante de cada fila, a ocho o diez metros de distancia.

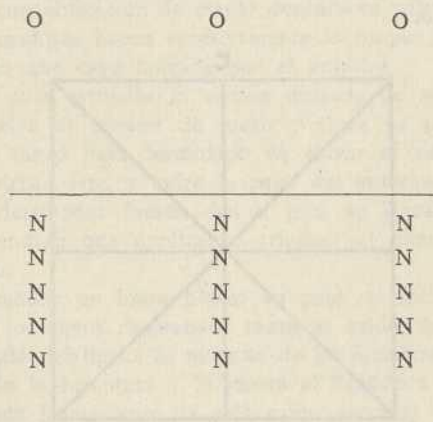
Por delante de los equipos se traza en el suelo una recta; sobre ella, y delante de los primeros corredores de cada bando, se hallan colocados los tres balones.

A una señal del director de juego, los tres primeros corredores empiezan a rodar el balón en dirección a la meta respectiva, sirviéndose solamente de *una mano*, sin dar golpes largos, rodándolo sobre el suelo.

Llegados a la meta, giran en torno a ella, y vuelven hasta colocar el balón de nuevo sobre la línea de partida, pasando a situarse ellos en el último puesto de su fila.

El segundo jugador, que se habrá colocado en el puesto del primero, inicia su vuelta con el balón en el momento que éste toca la línea de llegada; evoluciona como el primero, y, tras entregar el balón al siguiente, pasa a ocupar el último puesto de su equipo. Y así sucesivamente, hasta recibirlo de nuevo el primer jugador.

Ganará el equipo, cuyo primer jugador reciba antes el balón.

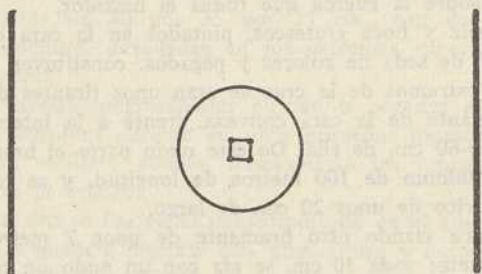


15.—EL LOBO DORMIDO

El niño que hace de lobo está sentado en una silla, con los ojos tapados con las manos. En torno a él, y con radio de unos tres metros, danzan sueltos todos los demás niños, batiendo palmas al ritmo de alguna canción.

A una rápida señal del director de juego (silbido, etc...), se despierta el lobo, y perseguidos de él huyen a la desbandada todos los niños, hasta refugiarse en dos líneas paralelas, situadas a diez metros a la derecha e izquierda del círculo.

Si en la huida logra alcanzar a alguno antes de llegar a las metas, éste pasa a ser lobo; en caso contrario, se repite de nuevo la jugada.



16.—LAS COMETAS

ESQUELETO: Para el esqueleto se usan cañas finas, secas y duras; si son gruesas, se hienden a lo largo en dos o tres tiras longitudinales; son excelentes las cañas de bambú.

Conviene que terminen los extremos en nudos, aunque para ello sea necesario aumentar o disminuir algo las dimensiones, pues así son mucho más resistentes.

También pueden usarse listones de madera ligera y fuerte, serrados a la veta para que no se rompan.

CUBIERTA: Pueden hacerse de papel resistente, que no sea de mucho peso; si las dimensiones de la cometa son muy grandes, se pegan con engrudo varias piezas de papel.

También puede hacerse con tela muy usada (para que no se estire con el viento), o tela nueva después de mojada.

Cometas en cruz

Con dos cañas de 1'20 m. y 0'80 m. (o dimensiones proporcionales) se forma una cruz latina, de modo que desde la unión de las cañas hasta

el extremo inferior del tramo largo queden 0'80 m. (doble que los otros tres tramos).

Se atan fuertemente las dos cañas, después de hacer unas ligeras muescas de ajuste en la intersección.

En el tramo vertical se ha de procurar que la parte más delgada quede hacia arriba.

Seguidamente se tiende, muy tensa, una gruesa cuerda, que pase por por cuatro extremos de la cruz, formando un bastidor cuadrilátero; unas muescas en las puntas de las cañas facilitan su fijación.

Cúrvense un poco hacia atrás los brazos horizontales, tensando sus extremos con una cuerda.

Apoyado en el papel el bastidor, sobre la cara convexa, se recorta su contorno, dejando en el borde una pestaña de 2-3 centímetros, para doblarla y pegarla sobre la cuerda que rodea el bastidor.

Unos ojos, nariz y boca grotescos, pintados en la cara convexa, o recortados en papel de seda de colores y pegados, constituyen la decoración.

A los cuatro extremos de la cruz se atan unos tirantes de cuerda, que se juntan por delante de la cara convexa, frente a la intersección de las cañas y a unos 50-60 cm. de ella. De este nudo parte el bramante de tiro, que tendrá un mínimun de 100 metros de longitud, y se recogerá en un grueso palo cilíndrico de unos 20 cm. de largo.

La cola se hace atando otro bramante de unos 7 metros al extremo inferior de la cometa; cada 30 cm. se ata con un nudo un trozo trasversal de papel de seda (o percalina) de diversos colores; al final de la cola se pone un muñequito pequeño más pesado. Si en el aire cabecea algo la cometa, se pondrá un poco más de peso en la cola; si le cuesta subir, se acortará algo.

Cometas en cuadro:

Son muy corrientes las rectangulares de un metro por 80 centímetros.

Tómese una cañita de un metro y otra de 80 centímetros, y divididas a lo largo en dos mediacañas, fórmese con ellas el rectángulo *a b c d*. Con otra caña de 130 centímetros, hendida por la mitad, se forman las diagonales. Las tres puntas que concurren en cada uno de los cuatro vértices se atan fuertemente con una cuerda.

La tela (o papel) se coloca por la cara delantera, bien estirada.

Para los tirantes se toma una cuerda de la largura de una diagonal, y sus extremos se atan a los dos vértices superiores. Otra cuerda igual a la distancia *o-m* se ata por un cabo al punto medio de la anterior, y por el otro al cruce de las diagonales. La cuerda general (*s*) se sujeta al punto *r*, donde se unen los tres tirantes.

A los vértices inferiores se ata otra cuerda, de modo que su mitad llegue al punto *m*, y de ella se suspende la cola, que puede tener hasta diez veces la altura del rectángulo.

Cometas de estrella:

Tienen la forma de un exágono alargado de 80 por 60 cm.

El armazón se compone de tres cañas: dos de 80 cm. que van cruzadas de arriba a abajo, con separación de 30 cm. en los extremos, y otra transversal de 60 cm.

Para los tirantes se toman tres cuerdas de 40 cm., y se atan a los dos vértices superiores, y al centro de las diagonales (taladrando la cubierta).

La cuerda general se ata en el punto de unión de los tirantes.

A los dos vértices inferiores del exágono se fijan los dos extremos de un bramante, y de su punto medio se suspende una larga cola para estabilizar la cometa.

Cometas de cajón:

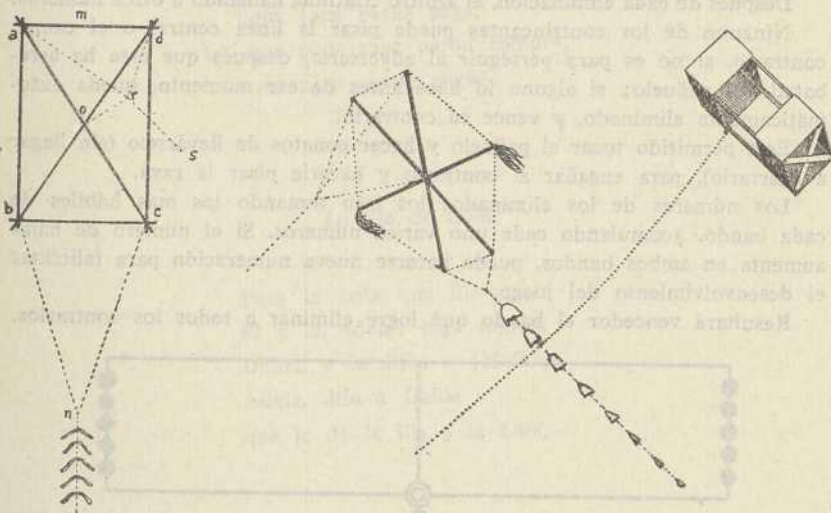
Estas cometas, de procedencia americana, están constituidas por un armazón prismático de 80 por 35 por 35 cm., con dos fajas de papel de 20 cm. de anchura, devanadas en los extremos superior e inferior de la superficie lateral.

Las cuatro varillas longitudinales pueden ir pegadas al papel; las dos crucetas de la armadura encajan en unas pequeñas muescas hechas en los extremos de las varillas; pueden desmontarse las crucetas para arrollar longitudinalmente la cometa.

La cuerda de tiro se fija en el punto indicado en el grabado.

Estas cometas pueden alcanzar una gran altura y necesitan varios cientos de metros de cuerda de tiro.

Prescindimos de las cometas de fantasía, y de otros tipos menos usados.



17.—EL PAÑUELO

Se utiliza como terreno de juego un rectángulo alargado, de 30 metros de longitud por cinco o seis de anchura (sirve un trozo de carretera); está dividido en dos partes iguales por una línea central, paralela a los lados menores.

Pueden participar en el juego de diez a veinte niños, divididos en dos bandos iguales; los dos capitanes van eligiendo alternativamente a los componentes de sus respectivos equipos.

Cada equipo se coloca en uno de los lados menores del rectángulo general. Antes de comenzar el juego, los capitanes numeran en secreto a los miembros de sus equipos, asignando a cada uno un número, que sólo los del bando conocen. Como es natural, se usan los primeros números de la numeración.

En un extremo de la línea central se coloca el árbitro o director de juego que tendrá su brazo derecho extendido, con un pañuelo pendiente de la mano.

Después de haber contado los jugadores de un equipo (para conocer los números repartidos), el árbitro grita, citando a una pareja de contrincantes:

—¡El número tres!

Al instante, los niños de cada bando señalados con ese número salen hacia la línea central, para apoderarse del pañuelo. Si uno de ellos lo atrapa, y logra llevarlo a su línea-base, sin ser alcanzado por el contrario, éste queda eliminado; si es alcanzado el del pañuelo, es éste quien queda fuera de juego.

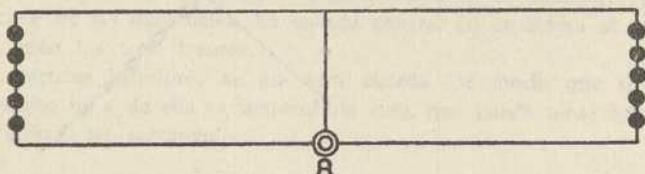
Después de cada eliminación, el árbitro continúa llamando a otros números.

Ninguno de los contrincantes puede pisar la línea central o el campo contrario, si no es para perseguir al adversario, después que éste ha arrebatado el pañuelo; si alguno lo hace antes de ese momento, queda automáticamente eliminado, y vence su contrario.

Está permitido tocar el pañuelo y hacer conatos de llevárselo (sin llegar a agarrarlo), para engañar al contrario y hacerle pisar la raya.

Los números de los eliminados los irán tomando los más hábiles de cada bando, acumulando cada uno varios números. Si el número de bajas aumenta en ambos bandos, puede hacerse nueva numeración para facilitar el desenvolvimiento del juego.

Resultará vencedor el bando que logre eliminar a todos los contrarios.



18.—TRABALENGUAS

La perra de Parra

Guerra tenía una parra

y Parra tenía una perra,

y la perra de Parra

mordió la parra de Guerra,

y Guerra le pegó con la porra a la perra de Parra.

—Diga usted, señor Guerra:

¿por qué le ha pegado con la porra a la perra?

—Porque si la perra de Parra

no hubiera mordido la parra de Guerra,

Guerra no le habría pegado con la porra a la perra.

Poca capa parda

Compadre, compre usted poca capa parda:

que el que poca capa parda compra,

poca capa parda paga.

Yo, que poca capa parda compré,

poca capa parda pagué.

La lila de Lola

Para la Lola una lila

di a la Adela; mas cogióla

Dalila, y le dije: —¡Hola!,

Adela, dile a Dalila

que le dé la lila a la Lola.

19.—PROBANDO LA FUERZA

Se dividen los niños en dos equipos iguales, y se sitúan en el campo comprendido entre dos rectas paralelas, separadas unos cuatro metros. En el centro de este pasillo forman los equipos dos filas longitudinales muy próximas, correspondiéndose los jugadores de ambos equipos.

En esta disposición se pueden desarrollar las siguientes pruebas:

- 1) Tracción de frente por codos: Se colocan las dos filas de espaldas, en contacto, mirando cada equipo a su paralela, y entrelazan sus codos las parejas que se corresponden. A una señal del árbitro, cada cual intente llevar a su contrario, por tracciones sucesivas, hacia la propia, sin cargárselo sobre la espalda.
- 2) Tracción de frente por muñecas: De espaldas los equipos, como en la prueba anterior, se agarran mutuamente de las dos muñecas. Gana el que logre arrastrar a su compañero.
- 3) Tracción de espaldas por muñecas: Se colocan de frente las filas, y se agarran por las muñecas. A una señal del árbitro tiran hacia atrás, intentando arrastrar al contrario hasta la paralela.
- 4) Repulsión de frente: Se colocan las filas de frente, a un paso una de otra. Apoyando las manos en los hombros del contrario, con los brazos extendidos, intentan hacerle retroceder hasta la paralela.
- 5) Repulsión de espaldas: Se colocan las filas de espaldas, en contacto; los jugadores tienen sus brazos cruzados sobre el pecho. A una señal del árbitro, empujan con la espalda, tratando de llevar al contrario hasta la línea.
- 6) Tracción o repulsión con bastoncitos: Los jugadores de cada pareja agarran con sus manos los extremos de dos palos paralelos. La prueba puede consistir en repeler al compañero hasta su línea o arrastrarle hasta la propia.

Se escogerá para cada competición alguna de estas pruebas; cada prueba se repetirá tres veces.

Ganará el equipo que al final de la competición haya triunfado en más parejas.

20.—ESQUIVANDO EL BALON Y GOLEANDO

Como material de juego se necesita un balón.

Antes de iniciar la partida se echan suertes entre los niños para elegir al primer esquivador-balón.

Todos los demás niños forman en torno a él un círculo de 15-20 metros de diámetro, espaciándose lo que sea necesario para obtener estas dimensiones.

Los jugadores que forman el círculo lanzarán continuamente el balón con el pie hacia al centro, tratando de tocar las piernas del solitario; éste procurará esquivarlo saltando, corriendo o tirándose al suelo. Si es tocado cambiará con quien le tocó.

Los jugadores del corro podrán hacer combinaciones entre sí, para sorprender más fácilmente al esquivador-balón.

NOTA: También pueden ponerse varios jugadores dentro del corro; irán saliendo al ser tocados, resultando vencedor el último sobreviviente.

En sentido inverso, tiene bastante analogía con el anterior el siguiente juego:

Veinticinco o treinta niños forman un gran círculo, cogiéndose de las manos; en el centro se coloca un goleador con su balón.

El goleador tratará de lanzar el balón con el pie fuera del círculo, a una altura inferior a los hombros, por debajo de la cadena formada por los brazos de los demás jugadores. Los del círculo lo impedirán, rechazándolo con cualquier parte del cuerpo que no sean las manos.

Si el balón sale fuera, el jugador que lo dejó pasar llevará a caballo al goleador alrededor del círculo (una vuelta).

Si el goleador hace pasar el balón por encima de los hombros de los componentes del círculo, pierde automáticamente el puesto.

En todo caso se sustituye periódicamente al goleador, al cabo de determinado número de disparos.

21.—BALON PRESA

Se utiliza como terreno de juego un rectángulo alargado, de unos veinte metros de longitud por seis u ocho de anchura (sirve un trozo de carretera); está dividido en dos partes iguales por una línea central, paralela a los lados menores.

Pueden participar en el juego de diez a treinta niños, divididos en dos bandos iguales; los dos capitanes van eligiendo alternativamente a los componentes de sus respectivos equipos.

Cada equipo se coloca en uno de los lados menores del rectángulo general; antes de comenzar el juego, los capitanes numeran en secreto a los miembros de sus equipos, asignando a cada uno un número, que sólo los del bando conocen. Como es natural, se usan los primeros números de la numeración.

En medio de la línea central se coloca el balón, y en un extremo de ella el árbitro o director de juego.

Después de haber contado los jugadores de un equipo (para conocer los números repartidos), el árbitro clama, citando a una pareja de contrincantes:

—¡El número tres!

Al instante, los niños de cada bando señalados con ese número salen hacia la línea central, para apoderarse del balón, intentando llevarlo en las manos hasta su línea, aun cuando sea arrastrando tras él al adversario, con tal de que lo que agarre inmediatamente sea el balón.

Si hubiese equilibrio de fuerza que paralice el juego, el árbitro anunciará un nuevo número, volviendo a su puesto los anteriores.

El balón ha de ser transportado a mano, estando prohibido el lanzarlo.

Cada balón logrado es un punto para el equipo que lo logró.

Después de cada tanto, el árbitro continúa llamando a otros números, volviendo a su puesto los anteriores.

Gana el equipo que totalice más puntos.

22.—MONTANDO A CABALLO

Puede jugar cualquier número de niños, con tal que sea impar.

Elegido un «guardián», se dividen los demás participantes en dos bandos, echando suertes cada dos niños entre sí. Los que hayan perdido harán de «caballos», y los que hayan ganado de «jinetes».

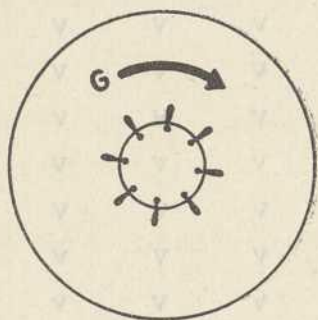
Los caballos se colocan en la zona central del campo de juego, formando círculo, inclinado el tronco hacia adelante, con la cabeza hacia el centro, agarrados por encima de los hombros, formando un sólido corro cerrado.

En torno a ellos se traza una amplia circunferencia, que determina un pasillo de circunvalación de unos cuatro o cinco metros de anchura. En esta zona vigila el guardián.

Los jinetes estarán a la parte exterior del círculo; y su misión será la de montar cada uno su caballo en la primera oportunidad, procurando no ser tocado por el guardián al atravesar el pasillo.

Si el guardián logra tocar a alguno apeado dentro del círculo (antes de montar, caído en el suelo después de montar, huyendo, etc...), se cambia la suerte de todos los jugadores, y los caballos se hacen caballeros y los caballeros caballos.

Durante el juego los jinetes pueden apearse del caballo y salir del círculo, procurando no ser tocados por el guardián.



23.—CORRIENDO EL BALON

Se necesitan tres balones o pelotas grandes de goma.

Con todos los niños que participan en el juego se forman tres equipos iguales.

Se colocan los equipos en tres filas paralelas: los jugadores de cada fila estarán unos en pos de otros, con un metro escaso de separación, piernas abiertas formando como un túnel, con el tronco doblado hacia adelante y los brazos colgando.

A una señal convenida, el primero de cada fila toma un balón, y lo lanza hacia atrás entre sus piernas, a través del túnel formado por las piernas de todos sus compañeros de equipo; éstos a su vez van empujando el balón con sus manos, para acelerar la velocidad del esférico. Si éste se desvía lateralmente, y sale del túnel, ha de introducirse nuevamente por el mismo sitio donde salió.

Cuando llega el balón al último jugador de la fila, lo toma éste inmediatamente, y corre con él a colocarse de espalda delante de todos; a continuación lo lanza hacia atrás bajo sus piernas, para que vuelva a recorrer de nuevo el túnel; lo toma el que quedó en último lugar... y así sucesivamente, hasta que hayan corrido todos los del equipo.

Cuando el primer jugador de la fila ha venido a ocupar el último lugar, y coge el balón en sus manos, acaba el juego.

Se proclama campeón al equipo que antes haya realizado la jugada.



24.—CARRERAS DE FILA DOBLE

Pueden participar de diez a treinta corredores, divididos en dos equipos iguales.

El área de juego está limitada por dos líneas iguales y paralelas, situadas en los dos extremos opuestos de un campo; estas dos rectas son las bases respectivas, o lugar de refugio, de los dos equipos A y B.

Delante de cada una de estas rectas hay otra recta secundaria y paralela, que se adentra en el campo de juego unos cinco metros.

Se numeran por sorteo los corredores de ambos equipos, y se ponen frente a frente en sus respectivas bases los números que se corresponden; la competición se desarrollará precisamente entre las parejas de números iguales.

Seguidamente se echan suertes de nuevo para ver qué equipo inicia el oficio de perseguidor. Si el agraciado es el equipo A, el equipo B vendrá a colocarse en la línea secundaria que está delante del equipo A, guardando siempre el paralelismo de números.

A la tercera señal, inician todos la carrera en línea recta hacia B, persiguiendo los corredores del equipo A a sus homónimos del B. Llegados los del B a su base, y los de A a la secundaria que está delante, se invierten los papeles, pasando los del equipo B a ser perseguidores, y perseguidos los del A, y así sucesivamente.

Cuando un número aprisiona a su paralelo del otro equipo, ambos salen del juego, ganando un punto el equipo del aprehensor.

Resulta triunfador el equipo que obtenga más puntos.

A

B

25.—¡ZURRICAMELE!

El director de juego estará sentado; en torno a él, y en semicírculo, se colocarán los seis u ocho niños que suelen participar en este juego.

El director toma el extremo de un zurriago; el otro extremo lo entrega al primero de los niños, a la vez que le repite rápidamente varias veces la primera sílaba de alguna palabra muy conocida de los niños, para que él la complete.

Si el niño no acierta la palabra que ha pensado el director de juego, el extremo del zurriago pasa al siguiente jugador, al que el director le vuelve a repetir varias veces de seguido la sílaba en cuestión.

Cuando un niño acierta la palabra, el director de juego suelta rápidamente el extremo del zurriago, a la vez que exclama:

—¡Zurrícamele! ¡zurrícamele!

El que acertó la palabra empuña el zurriago, y empieza a azotar a sus compañeros, que huirán para librarse de él.

Al cabo de unos momentos, el director clama de nuevo:

—¡dedo! ¡dedo! ¡dedo!

Levanta el dedo índice de la mano derecha, y los niños, perseguidos siempre por el del zurriago, vienen a tocarlo para librarse de los azotes.

Reunidos todos los jugadores, se inicia una segunda ronda de zurriagazos, cuando el director grita:

—¡A la cocina, que se quema la gallina!

Vuelven a escapar todos, perseguidos por el del zurriago, hasta que de nuevo suena el

—¡Dedo! ¡dedo! ¡dedo!

Cuando vuelve el del zurriago, en pos de los perseguidos, el director de juego le pregunta:

—¿Qué dijiste?

El interesado debe repetir al instante la palabra acertada, y si no la recuerda, todos le acosan hasta que dé con ella.

A continuación el director de juego pasa el zurriago al siguiente jugador, repitiendo a la vez la primera sílaba de otra nueva palabra.

26.—LA GALLINA CIEGA

Se efectúa el sorteo entre todos los niños, para elegir a la gallina ciega. Se le vendan los ojos con un pañuelo grande, que se anuda fuertemente por detrás. A continuación se la lleva de la mano al centro del terreno, en donde ha de verificarse el juego. Antes de empezar se establece el siguiente diálogo:

—Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?

—Una aguja y un dedal.

—Pues da tres vueltitas y lo encontrarás.

—Una, dos, tres, y la del revés (dándole las cuatro vueltas).

Seguidamente todos los jugadores danzan, corren y cantan en torno a la gallina ciega, acosándola y dándole suaves golpes en la espalda, pero sin empujarla.

La gallina ciega va con las manos extendidas, tratando de coger a un jugador. Si lo consigue, se quita el pañuelo, y el preso le sustituye en el oficio.

Si hay obstáculos en el terreno de juego (árboles, bancos, piedras, etcétera...), se advierte a la gallina, para que no tropiece, con las siguientes contraseñas: ¡fuego al frente! ¡fuego a la derecha! ¡fuego a la izquierda!

La gallina que hace trampas, levantando o bajando la venda, queda excluida del juego. Los que la empujan o maltratan vienen obligados a sustituirla.

Cuando la gallina ciega tarda en hacer presa, puede gritar:

—¡Alto!

Desde entonces los demás niños no pueden tocarla, ni decir una sola palabra, ni moverse del sitio donde se encuentran, so pena de sustituir a la gallina ciega.

Si entonces consigue tocar a alguno y acierta quién es, se descubre y le cede el oficio; pero si se equivoca, los demás le dan zurriagazos y comienza de nuevo el juego.

Para evitar caer presos los jugadores, pueden agacharse, moverse sobre un pie, etc...; para evitar ser reconocidos pueden cambiar con otro alguna prenda característica. Los demás les ayudarán a fingir, guardando completo silencio, para que el ciego, por exclusión o por señales convenidas, no acierte quién es el prisionero.

Otras veces la gallina ciega lleva un buen zurriago, para defenderse del acoso de los circunstantes, y aun para atacar a los videntes. En este caso la sustitución de la gallina se hace periódicamente al cabo de un tiempo prefijado.

También pueden ponerse dos gallinas ciegas con zurriago; resulta cómico cuando se encuentran y se zurran equivocadamente.

27.—LOS AROS (1)

Aunque hay en el comercio aros de madera muy bien contruídos, y de todos los tamaños, resultan más duraderos y económicos los de varilla de hierro; éstos resisten además pruebas violentas, y producen al rodar un ruido que agrada a los niños. Para manejarlos se usan unas guías de hierro a modo de ganchos: con ellas se detiene instantáneamente el aro, se cambia a placer la dirección, y para rodarlos basta apoyar la guía en ellos y empujar suavemente.

Juego individual

El aro puede servir para juego individual; y así no es raro ver cómo los niños se alejan con su aro lejos de sus compañeros, gozándose en hacer con él mil combinaciones, corriendo o al paso, en recto o en curvas caprichosas, en campo libre o sorteando obstáculos, con uno o con dos aros.

Carreras en línea recta

Todos los corredores se ponen alineados con su aro sobre la raya de partida, y a una señal arrancan en dirección hacia una línea paralela, distante cien metros por lo menos.

Será vencedor el que antes llegue a la línea de meta, sin habérsele caído el aro en el camino.

Pueden dividirse también en dos equipos iguales, y situarse en líneas opuestas. A una señal parten ambos equipos en direcciones encontradas, procurando no chocar al cruzarse. Es baja todo aro que cae al suelo por choque o mala dirección.

Gana el equipo que más aros lleve a la línea de meta.

Carreras en circuito

Se utiliza como pista algún camino de circunvalación, en torno a edificaciones o fincas. Si se juega en campo abierto, se clavan verticalmente cuatro banderas en los vértices interiores del circuito para que los corredores giren en torno a estos cuatro puntos.

Juntos inician todos la carrera a una señal, y el que dé la vuelta en menos tiempo, sin caída de aro, resulta vencedor.

Si participan muchos niños, convendrá que vaya la mitad en un sentido y la otra mitad en otro, para que no se estorben al despegar.

(1) Con los donativos de alguna velada podrían las Catequesis hacerse con abundante material de juegos para los niños, v. gr.: aros, bolos, pelotas ordinarias y de goma en varios tamaños, balón, zancos, carabinas, juegos sedentarios, etc... El servicio de juegos es un buen medio para tener ligados los niños a la Parroquia.

Carrera de puertas

Trácese en el suelo una gran línea curva irregular, cerrada sobre sí misma. Si son muchos los niños que participan, puede utilizarse la misma pista de las carreras en circuito.

De trecho en trecho se colocan a los lados de la línea dos piedras en paralelo, de modo que el aro pueda pasar entre ellas; se llaman «puertas». Un jugador se coloca junto a cada par de piedras; es el «portero».

Los jugadores en activo toman sus aros, se colocan espaciados a lo largo de toda la pista, y a una señal inician simultáneamente la marcha.

Todo jugador que deje caer el aro, o toque con él a alguna piedra de las puertas, o sea pasado por dos corredores, cede su puesto al portero más próximo, a quien sustituye en el oficio hasta que sea relevado por otro.

Los porteros que van quedando libres entran a correr en el primer hueco que encuentran, sin estorbar a los demás.

(Estas carreras pueden hacerse más complicadas interponiendo en el circuito nuevos obstáculos, v. gr.: tabla estrecha en plano inclinada o serie de ladrillos para rodar el aro por encima, cuerdas atravesadas para pasar agachados con el aro, etc... Junto a los obstáculos habrá también niños de control, que cambiarán a su tiempo con los eliminados más próximos).

Aro loco

Se traza en el suelo un círculo de dos metros de diámetro.

Los niños participan sucesivamente en la prueba.

El que dé más vueltas con su aro, sin salirse del círculo, resultará campeón.

Aro lento

Pudiera llamarse carrera general de lentitud: gana el premio el que lleve más despacio el aro, sin que se caiga al suelo.

Aro lanzado

Es ejercicio de puntería: consiste en lanzar el aro contra un obstáculo vertical situado a 3-4-5 metros de distancia: gana el premio el que consiga hacerle chocar con el obstáculo más veces.

28.—EL ESCONDITE

Este juego se desarrolla mejor en lugares accidentados, donde existan objetos tras de los cuales puedan ocultarse. Conviene señalar previamente la zona de ocultación.

Designado a suertes el niño que «se queda», se esconde en un rincón o *madre*, prohibiéndole mirar hacia donde huyen los que van a esconderse.

Cuando todos los niños se han escondido, gritan al del rincón:

—«¡Vale!».

Este sale seguidamente a buscarlos.

Los jugadores, que desde este momento lleguen a *madre* sin ser cogidos, quedan libres.

El primer jugador a quien sorprende en su escondite, o lo pilla al huir hacia *madre*, paga, sustituyéndole en su papel de perseguidor, y empezando de nuevo el juego.

Si todos los jugadores tocan *madre* sin ser cogidos queda de nuevo el mismo jugador.

Variante del juego anterior es el «escondite al revés»:

En este caso es uno sólo el niño que se oculta, y todos los demás deben buscarlo.

Mientras el primero se esconde, los otros permanecen en un local cerrado, durante el tiempo necesario para contar cien. A continuación salen todos en su busca.

En la siguiente partida se oculta el que lo encontró.

29.—BATALLA DE FRONTERAS

Puede participar en el juego un buen número de niños, divididos en dos equipos iguales.

Se traza en el suelo una larga recta, bien visible, y se colocan los equipos alineados, uno a cada lado de ella.

A una señal del árbitro se inicia el juego. Este consiste en agarrarse con *un brazo* los jugadores de ambos bandos, y procurar mutuamente atraerse al campo propio, haciendo atravesar la raya al vencido.

Cualquier jugador que pise o pase la raya, aunque sea inadvertidamente, quedará prisionero en el campo contrario.

Ganará el equipo que en un tiempo determinado haga mayor número de prisioneros.

30.—ATANDO EL PAÑUELO

Se dividen las niñas que participan en el juego en tres equipos iguales, y se disponen en tres filas paralelas, separadas unos seis u ocho metros. Por delante de los equipos se traza en el suelo la línea de partida, con tres pequeños círculos para las primeras corredoras de cada equipo.

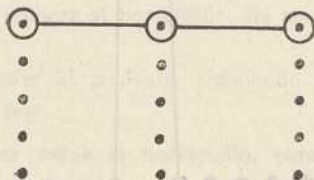
Frente a cada fila, y a una distancia de veinte metros, se coloca un par de sillas, con sus respaldos separados un metro, y los asientos hacia el exterior. En el travesaño superior del respaldo de la silla izquierda de cada par se habrá atado un pañuelo.

A una señal del director de juego salen las tres primeras corredoras hacia el respectivo par de sillas, desatan el pañuelo del respaldo izquierdo, y lo atan en el derecho. Seguidamente vuelven a la base para dar la salida a las siguientes corredoras (que para entonces se habrán colocado ya en círculo de partida), y pasan ellas a ocupar el último puesto del equipo.

Las siguientes niñas van haciendo sucesivamente su carrera, para cambiar alternativamente el pañuelo de un respaldo a otro.

Gana el equipo que antes realice la maniobra.

Al empezar el juego convendrá dar normas sobre el modo de atar el pañuelo, y durante la competición se controlará su cumplimiento.



31.—TRASVASANDO PIEDRAS

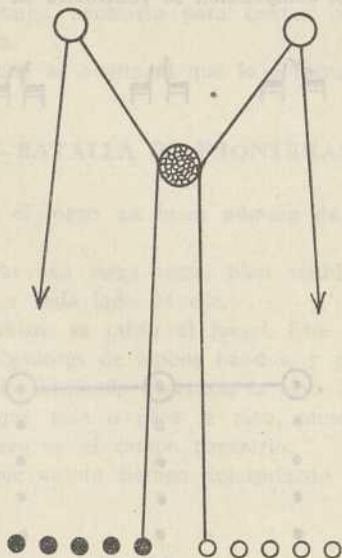
Dos equipos de niños se colocan alineados sobre la misma recta, dejando una pequeña separación entre los dos equipos. Frente a cada equipo, y a una distancia determinada, se coloca un cesto o recipiente vacío. En el eje longitudinal del campo, y equidistante de los dos cestos anteriores, se pone un tercer cesto lleno de piedras.

Al iniciar el juego, los dos niños que quedan a derecha e izquierda de la separación central, parten corriendo hacia el cesto de las piedras, toman una cada uno, y la depositan en el cesto del equipo respectivo. Seguidamente tornan a la línea-base, y se colocan en los puestos exteriores de sus respectivos equipos.

Al quedar vacío el puesto de los primeros corredores, ambos equipos se desplazan un poco hacia la separación central. Y cuando aquellos pisan de retorno la recta (nunca antes), salen los segundos; y así sucesivamente hasta que se agoten las piedras del cesto-almacén.

Gana el equipo que haya logrado depositar más piedras en su cesto.

Póngase un vigilante junto al cesto de las piedras, para evitar que los niños cojan más de una piedra en cada viaje.



32.—EL BORRIQUILLO CIEGO

Uno de los niños, elegido a suertes, se pone inclinado, con la cabeza sobre las rodillas del director de juego, que estará sentado; éste le tapa los ojos con las manos, para que no vea quiénes se le acercan. Este niño es el «borriquillo»; que, una vez cerrados los ojos, pondrá una mano sobre su espalda, con la palma vuelta hacia arriba.

Frente al director de juego, y a unos tres metros de distancia, forman los demás niños en semicírculo, con los brazos cruzados.

A una seña del director, se acerca sigilosamente uno de los niños, da un golpe sobre la mano del borriquillo, y vuelve en silencio a ocupar su puesto, cruzado los brazos.

(O empiezan entonces a corear los niños, a la vez que se tiran de la oreja: «Tirad de aquí, que he sido yo». O corean en tono compungido: «Que yo no he sido», mientras cada uno devana sus manos en torbellino).

Seguidamente se yergue el borriquillo maltratado, y, tras observar el rostro de sus compañeros, se dirige a la fila de niños, haciendo ademán de coger por la oreja al que cree que le dió la palmada.

(O se establece el siguiente diálogo entre el director de juego y el borriquillo:

—¿Quién te ha pegado? —El Quiquiriquí.

—Tráemelo de una orejita aquí.

Y a la vuelta:

—¿Qué traes aquí? —Paja y cebada.

—Malo (o bueno) para la posada.

Si descubre al que le pegó, el reo pasa a hacer de borriquillo; y al ir a cubrirse le acogan los demás niños.

En caso contrario, continúa la víctima con el mismo papel, quien retorna a su puesto acosado igualmente por los niños.

Nadie se acercará a golpear al borriquillo, sin ser llamado por el director de juego.

Está permitido engañar al paciente, simulando un jugador que se ha movido y recobra su puesto.

Está prohibido hacer señas al borriquillo, para que acierte quién le ha golpeado.

33.—PASE «MISI»

Por aclamación, o a votos, se eligen los dos niños de más fuerza y talla, a quienes se da el nombre de «Fuertes».

Hecho esto, se retiran los dos del grupo, y en secreto se reparten dos consignas, que les servirán de mote y contraseña para reclutar niños para sus bandos, v. gr.: uno escoge la palabra «azúcar» y otro la palabra «miel» (o uno el color «rojo» y otro el «azul»; uno la «rosa» y otro la «violeta», etc...). Los demás jugadores no conocerán las consignas.

A continuación se dan ambas manos, y levantando los brazos así unidos en doble arco, invitan a todos los niños a que se acerquen en fila. Dicen así:

Pase «misi», pase «misá»
por la puerta de Alcalá;
el de «alante» corre mucho,
el de atrás se quedará.

Todos pasan por debajo del arco. Mas, al pasar el último de la fila, bajan los «Fuertes» sus brazos y queda éste aprisionado entre ellos, mientras los «Fuertes» le preguntan en voz baja:

—¿Qué quieres, azúcar o miel?

El interpelado contestará lo que tenga por conveniente, y se le hará formar al lado del jefe, cuyo lema y bandera haya adoptado al azar.

Los restantes jugadores, que habrán seguido evolucionando en circuito cerrado, vuelven a pasar de nuevo bajo los «Fuertes», que repiten los versos, y es retenido igualmente el que forma en último lugar; es interrogado, elige consigna y se coloca junto a su jefe. Y así sucesivamente hasta que hayan elegido bando todos los niños.

Si alguno de los que forman ya en las filas de los jefes hiciese señas al niño interrogado, será eliminado del juego, y no podrá tomar parte hasta que se organice otra partida. Si las consignas se hubiesen hecho públicas se empezará de nuevo.

Terminada la clasificación, se traza en el suelo una raya transversal, que separa a los dos «Fuertes» y a sus respectivos bandos. Cada uno de éstos formará una sólida columna, agarrando el último al que le precede por debajo de los sobacos, esto es, abrazándole el pecho; el penúltimo hará lo mismo con el que le precede, y así sucesivamente hasta llegar al «Fuerte».

A una señal, y después de haberse agarrado sólidamente los «Fuertes» de las manos, los dos bandos hacen esfuerzos contrarios por atraerse, animándose cada cual con su consigna. El «Fuerte» que es arrastrado y pisa la raya queda vencido; y el «Fuerte» vencedor es proclamado «Rey». Este obliga a todo el bando vencido a pisar la raya, imponiéndoles además en castigo un oficio a cada uno.

Hecho esto, el juego queda terminado.

34.—LOS COLORES

Puede considerarse como una variedad del anterior, pero tiene nuevos elementos propios; lo acomodamos para niñas.

Se eligen a suertes una directora, un ángel y un demonio. Todas las demás niñas se despliegan en fila, cogidas de las manos. La directora reparte a cada niña en secreto un color, y se pone delante de la fila.

Enfrente se colocan las dos niñas que hacen de ángel y demonio. Alternativamente se van acercando a la directora, y después de llamar con dos palmadas, le piden un color.

—¡.....! ¡.....! (palmadas del ángel).

—¿Quién es? —pregunta la directora.

—El ángel con su palma.

—¿Qué quiere el ángel?

—Un color.

—¿Qué color?

El ángel pide un color, y si hay alguna niña que lo tenga, la directora se la entrega al ángel, quien la lleva a sus dominios. Si no se hubiera repartido ese color, contesta la directora:

—No le hay.

Se retira el ángel, y a continuación viene el demonio.

¡.....! ¡.....! (palmadas del demonio).

—¿Quién es?

—El demonio con su tenedor.

—¿Qué quiere el demonio?

—Un color.

—¿Qué color?

Pide, y si lo hay se lo lleva a sus dominios.

Vuelve de nuevo el ángel, y después el demonio; y así sucesivamente hasta que acierten todos los colores.

A continuación el ángel y el demonio se cogen fuertemente de las manos, y detrás de cada uno de ellos se agarran por el pecho todos los colores respectivamente escogidos. A una señal tiran los dos bandos hacia sus dominios; gana el bando que arrastra al otro.

En vez de colores pueden repartirse nombre de flores.

Si después de varios intentos no aciertan alguno de los nombres, puede la directora dar su primera letra o sílaba.

35.—“QUIQUILI — VEO”

Es una variante del escondite.

Se echan suertes para determinar quién se queda.

Hecho esto, el que paga cierra los ojos, o se cubre toda la cabeza, para no ver dónde se esconden los demás. Estos procurarán ocultarse entre tanto en los sitios más a propósito.

Acabada la cobertura, gritan:

—«¡Vale!».

El que paga sale en su persecución.

Los jugadores, que desde ese momento lleguen a *madre* sin ser vistos, quedan libres.

Si descubre y reconoce a alguno, dice:

«Quíquili-veo»

a Fulano veo.

Y este primer jugador descubierto ocupa el lugar del perseguidor, y empieza de nuevo el juego.

36.—ESTIRA Y ENCOGE

Se colocan en corro todos los niños que participan en el juego, sin darse las manos. (También pueden ponerse alineados frente al director).

Este va repitiendo a su capricho, sin orden ni regla, las palabras «*estira-encoge*». Los jugadores han de hacer todo lo contrario de lo que el director ordene. Cuando éste diga «*encoge*», todos los niños lanzarán al frente el brazo derecho, con la mano extendida y palma hacia abajo; cuando diga «*estira*», flexionarán el brazo, apoyando la mano sobre el pecho.

El director de juego procurará ir al principio algo despacio, acelerando la marcha a medida que vayan adiestrándose los jugadores.

A un número determinado de faltas (ordinariamente tres), van saliendo del corro los despitados.

El director no acciona. Al fin del juego él mismo impone los oficios a los que cometieron las tres faltas.

NOTA.—Si son pocos los niños, y juegan en torno a una mesa, pueden apoyar en ella las manos al extender los brazos.

37.—EL CORREO

Se colocan los niños en tres filas paralelas, todas con el mismo número de jugadores; los niños de cada fila estarán muy próximos entre sí, de tal modo que puedan transmitirse objetos unos a otros.

En el comienzo de las tres filas hay sendos buzones (unos sencillos cuadros pintados en el suelo), en los que habrá depositadas diez piedrecitas. Y al final de cada fila habrá otro buzón, que contendrá diez pequeños palitos.

A una señal del director de juego, el primer jugador de cada fila toma una piedrecita de su buzón y la trasmite al segundo, éste al tercero, y así sucesivamente hasta que el último la deposite en el buzón opuesto. Inmediatamente después de haber entregado el primer jugador la piedrecita, toma otra y después otra, hasta que todas hayan ido pasando en cadena al otro lado.

A la vez que el primero de cada fila ha tomado una piedrecita de su buzón, el último de cada una ha tomado un palito del suyo para transmitirlo al buzón opuesto, y tras él ha ido enviando sucesivamente al mismo destino el resto de los palillos cruzándose en el trayecto con las piedrecitas.

La fila que antes haya cambiado el contenido de los buzones, quedará vencedora.

Los objetos se tomarán y transmitirán siempre de uno en uno, vigilando la operación por medio de niños-inspectores.

También puede hacerse la prueba a base de ida y vuelta, o a determinado número de vueltas de los objetos.

Los objetos transmitidos pueden ser también de distintas clases: vaso lleno de agua, cinco piedrecitas juntas, una flor, un libro, etc...



38.—LAS TRES PELOTAS

Tres equipos del mismo número de niñas se colocan en tres filas. Frente a cada una de éstas, y a una distancia no muy grande, se marca un círculo en el suelo. Las tres primeras niñas tienen una pelota en la mano.

Cuando el director de juego da la señal, la primera de cada fila se dirige con la pelota hacia el círculo que está enfrente de su hilera; bota tres veces la pelota dentro de él, y desde allí mismo la lanza a la segunda de su formación. Esta repetirá la misma operación; y el juego continuará en la misma forma hasta que hayan salido todas las niñas.

Gana el equipo que termine antes. (Véase figura página 20).

39.—PELOTA LANZADA

Es juego para 16 niños, repartidos en dos equipos: ocho corredores y ocho cazadores. Se necesita una pelota de goma.

El terreno de juego es un cuadrado de veinte metros de lado, con ocho pequeñas bases en su perímetro, separadas diez metros unas de otras. En el centro hay una circunferencia de tres metros de diámetro. Junto al vértice número uno se halla el equipo de corredores y el foso de llegada.

Repartidos a suertes los oficios, se colocan los corredores junto a la primera base, y los cazadores dentro de la circunferencia central.

El primer corredor toma la pelota, y se centra en la base número uno. Desde allí lanza con fuerza la pelota contra el círculo de cazadores de modo que éstos puedan cogerla sin sacar los pies del círculo; e inmediatamente inicia la carrera hacia la base número dos. Los cazadores cogen la pelota y tratan de dar con ella al corredor antes de que consiga llegar a la base. Si lo consiguen, éste queda eliminado; si por el contrario no es tocado, quedará en ella. En esta posición, el corredor número dos lanza del mismo modo la pelota desde la primera base, intentando llegar a la segunda, mientras el anterior se dirige a la tercera.

Sucesivamente van ocupando los corredores la primera base, y desde allí tiran la pelota contra los cazadores, mientras los anteriores, que no hayan sido tocados, tratan de llegar a la siguiente. Estos no iniciarán su carrera antes de que esté la pelota en el aire; en caso contrario se repetirá el lanzamiento.

El corredor que logre entrar en el foso de llegada sin ser tocado, gana un punto para su equipo.

Los que hayan sido tocados por la pelota, quedan eliminados y no puntúan.

Los cazadores pueden lanzar la pelota contra cualquiera de los corredores, por lo cual procurarán siempre hacerlo contra los más adelantados, para impedirles que se apunten tantos.

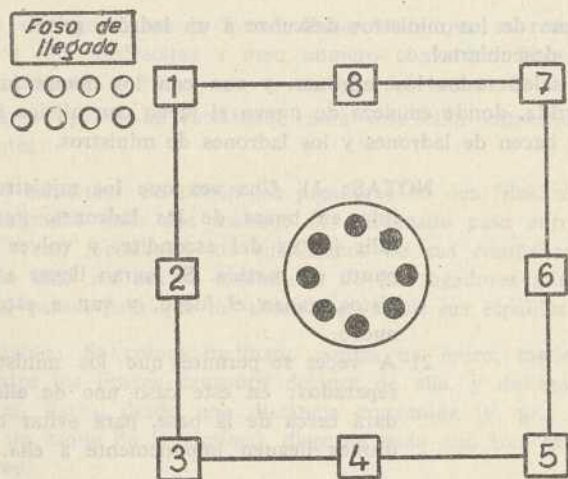
Cuando en la base número uno no quedan corredores, el lanzamiento de la pelota a los cazadores lo hace un niño cualquiera (del foso o tocado).

Una vez que todos los corredores han llegado al foso o han sido eliminados, cambian los papeles corredores y cazadores, y se inicia el juego de la misma manera. Gana el equipo que logre más puntos.

NOTAS.—1) En cada base sólo puede haber un corredor, procurando el que la ocupa avanzar a la siguiente, para dejarla libre a su compañero.

2) Si la pelota lanzada no pasa por el círculo de los cazadores, se repetirá el lanzamiento. Si rebota en alguno de los cazadores y sale fuera del círculo, la jugada es válida para los corredores, que podrán hacer su etapa.

3) Los corredores podrán pararse en la carrera, saltar, agacharse, etc..., para esquivar la pelota.



40.—LOS TRES NAVIOS

Puede participar en el juego un numeroso grupo de niños, divididos en dos bandos iguales (ladrones y ministros).

Para formar los bandos se colocan todos los niños en corro, y uno cualquiera de ellos «dona» con la siguiente letrilla:

Una, dos, tres,

cuatro, cinco.

¡Viva Carlos Quinto!

ladrón y ministro.

Cada palabra se aplica a uno de los jugadores del corro, y los dos últimos, señalados con las palabras *ladrón y ministro*, son excluidos del grupo para engrosar los respectivos bandos. Se sigue «donando» varias veces, hasta que todos los jugadores queden encuadrados en los equipos.

Seguidamente, los ladrones se reúnen y determinan en secreto el lugar donde van a esconderse; lo harán siempre juntos.

Mientras tanto los ministros se retiran a un portal o sitio oculto, para dar oportunidad a los primeros de esconderse libremente.

Cuando los ladrones se han escondido en el sitio determinado, o están a conveniente distancia de los ministros, uno de ellos, que de propósito se habrá quedado algo rezagado, grita (a la vez que escapa para unirse a sus compañeros):

—¡Tres navíos en el mar!

Al escuchar los ministros la consigna, responde uno de ellos:

—¡Otros tres en busca van!

Los ministros salen del escondite, y se lanzan *juntos* en busca de los ladrones.

Cuando uno de los ministros descubre a un ladrón, grita:

—¡Tierra descubierta!

Entonces salen todos los ladrones, y van con los demás jugadores al punto de partida, donde empieza de nuevo el juego con oficios invertidos: los ministros hacen de ladrones y los ladrones de ministros.

NOTAS: 1) Una vez que los ministros han salido en busca de los ladrones, pueden éstos salir juntos del escondite, y volver ocultos al punto de partida. Si logran llegar a él sin ser vistos, ganan el juego, y van a esconderse de nuevo.

2) A veces se permite que los ministros vayan separados; en este caso uno de ellos se quedará cerca de la base, para evitar que los ladrones lleguen impunemente a ella.

41.—LAS HOYAS

Es juego apropiado para seis u ocho niños. Como material de juego se necesita una pelota pequeña de goma.

Se hace en el suelo una serie de hoyos, tantos como jugadores, de tamaño a propósito para retener la pelota, distanciados entre sí unos 20 centímetros, y a ser posible próximos y paralelos a una pared.

Elegidos los hoyos y designado el orden de los jugadores, el primero toma la pelota, y, desde una raya situada a varios metros de distancia, la lanza rodando suavemente hacia los hoyos.

Si no logra meterla, ni aun de rechazo, en alguno de ellos, se le echa una piedrecita en el suyo, y tira el siguiente, y después los demás en las mismas condiciones.

A cada vez que la pelota cae en uno de los hoyos, huyen todos los jugadores menos el dueño de aquel en que cayó, que se acerca rápidamente, y tomando la pelota, dice:

—¡Alto!

Se detienen todos al instante, y el que tiene la pelota la dispara contra el que tenga más a mano o le ofrezca mejor blanco. Si acierta, echa una piedrecita en el hoyo del herido; si no acierta, en el propio.

(O, para librarse el jugador herido de la piedrecita, ataca en las mismas condiciones a otro jugador, desde el punto en que coge la pelota, y éste a otro; el primero que falle al tiro recibe la piedrecita en su hoyo).

El juego se reanuda en la forma dicha, hasta que se reúnan en uno de los hoyos seis piedrecitas u otro número convenido. Entonces termina automáticamente el juego con el castigo del interesado.

Suele darse opción al condenado para que elija entre los dos castigos siguientes:

- A) Paso de baquetas: Se ponen los jugadores en dos filas, una frente a otra, separadas unos dos metros; el condenado pasa entre ellas una o más veces, recibiendo los zurriagazos de sus compañeros. O pasa inclinado bajo los brazos extendidos de los jugadores alineados frente a una pared, para que los dejen caer sobre sus espaldas al pasar.
- B) Ser fusilado: Se coloca inclinado contra un muro, metiendo la cabeza entre los brazos cruzados delante de ella, y de espaldas a los jugadores. Estos, desde una distancia convenida (v. gr.: la alcanzada por un saque de la víctima), disparan cada uno tres pelotazos contra el reo.

42.—CUERPO Y ESPIRITU

(Juego catequístico)

Se colocan los niños alrededor del catequista.

Enumera éste sin orden alguno vivientes de tres clases:

- A) Con cuerpo y sin espíritu (caballo, perro, gato, conejo, gallina, paloma, mosquito, pez...).
- B) Con cuerpo y con espíritu (Jesucristo y María, que están en cuerpo y alma en el cielo, Enoc y Elías, que no murieron, todas las personas que actualmente viven).
- C) Sin cuerpo y con espíritu (Dios, ángeles, arcángeles, serafines, querubines, Lucifer y todos los demonios, los santos que actualmente moran en el cielo, almas del purgatorio, Judas y todos los condenados antes de la resurrección).

Cuando el catequista nombra un ser que solamente tiene cuerpo, los niños se tocan con la mano las rodillas, para indicar que es un viviente de orden inferior.

Cuando nombra un ser que tiene cuerpo y espíritu, los niños se tocan la frente con las manos, para indicar que es racional.

Cuando nombra un ser que tiene solamente espíritu, elevan las manos sobre la cabeza, para indicar que el espíritu es superior a la materia.

Los que se equivocan pagan prenda.

Puede desarrollarse el juego en competición.

Para ello se colocan los niños en dos filas paralelas, una frente a otra, numerando con el mismo número a los niños homólogos de cada fila; el catequista está en medio de ellas.

Se hacen una o tres preguntas a cada una de estas parejas: el niño que responda mal, o acierte después de su compañero, queda eliminado.

Los triunfadores compiten nuevamente entre sí, hasta llegar al número prefijado de campeones.

43.—PASANDO EL ANILLO

Se prepara una cuerda resistente, o una maroma, de varios metros de longitud. Se enhebra en ella un anillo metálico, suficientemente grande para que pueda correr holgadamente a lo largo de ella. Se cierra la cuerda sobre sí misma, atando sus extremos.

Todos los jugadores se agarran exteriormente a la cuerda, menos uno que se ofrece voluntario o se elige a suertes, y se coloca dentro del corro.

Los niños del corro empiezan a mover constantemente las manos a lo largo de la maroma, ocultando y pasándose el anillo unos a otros, mientras dicen:

«El anillo está en la mano,
y en la mano está el cordón».

El niño del centro, después de dar tres vueltas con los ojos cerrados, se lanza a buscar el anillo, dirigiéndose ya a uno, ya a otro, pero nunca a dos seguidos.

Aquel a quien se dirige tiene la obligación de levantar las manos, y, si le encuentra el anillo, cambian los dos jugadores sus puestos entre sí.

El anillo nunca debe estar parado, sino que constantemente irá en una u otra dirección. Para encubrir la marcha del anillo todos los jugadores moverán continuamente las manos, simulando que se lo pasan.

Si el corro es muy grande pueden ponerse en circulación dos anillos.

44.—EL RATON ATADO

Se echan suertes entre todos los niños que participan en el juego, para designar a los que han de hacer de gato y de ratón.

Estos se atan por la cintura a los extremos de una cuerda de cinco metros de longitud, y después se vendan los ojos.

Todos los demás niños forman un amplio corro en torno a ellos.

Dada la señal por el director, comienza el juego. El ratón procurará escapar del gato, remedándole en la huida con el «*miau, miau, miau!*».

El gato, guiado por la voz del fugitivo, irá tras él, procurando atraparle. Si lo logra, el ratón pasa al corro, el gato hace de ratón, eligiéndose en el corro un nuevo niño para gato.

El gato no podrá atrapar al ratón tirando la cuerda.

45.—LA CAZA DEL ZORRO

Conviene que participen en el juego bastantes niños.

Grupos de cinco o seis jugadores constituyen varios corros o círculos, que serán las «madrigueras» donde el zorro se refugie; entre los corros queda un pequeño espacio.

El director de juego designa entre los niños tantos zorros como círculos se hayan formado, y los va metiendo a cada uno en su madriguera. Designa además a un zorro sin madriguera y a un cazador, que se colocan en el centro del terreno de juego, a cinco o seis pasos uno del otro.

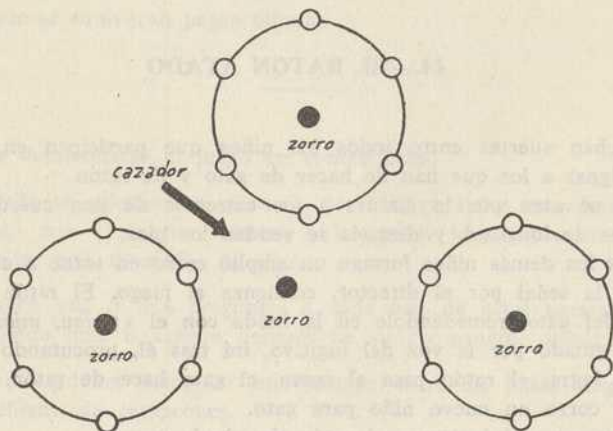
A una señal del director de juego, el cazador inicia la persecución del zorro. Este huye, tratando de salvarse. Cuando se ve perdido, porque le van a alcanzar, se mete en alguna de las madrigueras, de la que tendrá que salir el zorro que se encuentra allí, persiguiendo entonces el cazador al que ha sido desplazado de su sitio. Y así sucesivamente.

Cuando el cazador ha capturado a un zorro, éste ocupa su puesto en el círculo, y el cazador pasa a ser zorro, eligiendo él mismo, al pasar entre los círculos, un nuevo cazador.

NOTAS: 1) El cazador no puede entrar en la madriguera.

2) Cada madriguera tiene solamente dos puertas opuestas.

3) Convendrá limitar el terreno de juego.



46.—ARILLOS AL AIRE

Se utilizan para este juego unos aros ligeros de madera, de 20 ó 25 centímetros de diámetro. Cada niño necesita también dos palitos muy lisos de medio metro de largura.

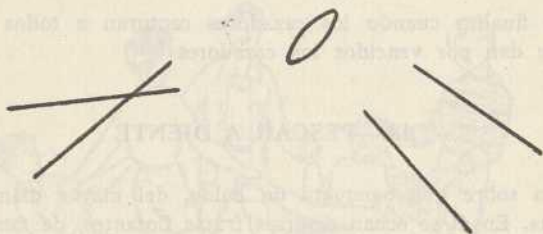
Se colocan dos niños uno frente a otro, a varios metros de distancia. Uno mete un aro en sus palos, y cruzando éstos a modo de aspa, separa los brazos bruscamente, lanzando por el aire el aro a su contrario. Este le recibe en sus palos, y se lo devuelve seguidamente del mismo modo; y así sucesivamente, hasta que uno de los dos pierda. Pierde el que no recibe el aro, o el que no lo envía en las condiciones prefijadas.

Con un poco de ejercicio se hacen lanzamientos perfectos (quietos o caminando, trayectoria alta o rasa...); y se recibe el aro en cualquier forma, con uno o dos palos.

Dos niños, muy diestros en el juego, pueden jugar simultáneamente con dos aros. Lanza a la vez cada uno su aro, se cruzan los dos en lo alto de la trayectoria, y a la vez los reciben en sus palos, para seguir lanzándolos ininterrumpidamente.

Tres niños, dispuestos en triángulo, pueden jugar también con dos aros. El primero lanza un aro al segundo; y a la vez que éste se lo lanza al tercero, el primero le envía el otro aro; el segundo se lo envía también al tercero; y éste a su vez los devuelve al primero; y así continúan hasta que alguno pierda.

Si participan muchos niños se pueden utilizar varios aros, en múltiples formas y combinaciones.



47.—LA CAZA DE VENADOS

Es juego muy interesante, sobre todo si se desarrolla en terreno accidentado, o en parques con sistemas de paseos, circunvalaciones y atajos; necesita un buen número de jugadores.

Se elije un grupo de cazadores, proporcionado al número de venados, y sobre todo a las condiciones del terreno de juego. Se ha de calcular el equilibrio de los bandos a base de que los cazadores puedan con esfuerzo capturar a todos los venados. Llevarán como distintivo un pañuelo al brazo.

Antes de iniciar la batida, los cazadores, estudiarán las condiciones del terreno, y adoptarán en consejo la táctica más eficaz para acorralar a los venados, y tener bien protegidas a sus espaldas las zonas de prisioneros.

Dada la señal, salen los venados a correr por el campo, seguidos de los cazadores, que procurarán hacerlos prisioneros tocándolos. (Quedan también prisioneros los jugadores que se salen fuera del campo de juego).

No se suspende el juego al coger a un prisionero; éste se queda fijo en el mismo sitio donde fué cogido.

Los cazadores han de atender, no solamente a cazar los venados libres, sino también a defender a los capturados, pues cualquier venado libre puede ponerlos de nuevo en libertad tocándolos.

Los venados por su parte procurarán romper el frente de ataque de los cazadores, filtrándose con rapidez y decisión por los puntos débiles, para librar a sus compañeros.

No necesita más leyes este juego. En su sencillez se presta a tantos ardides personales, y requiere tanta actividad, que es sin duda uno de los más recomendables.

El juego finaliza cuando los cazadores capturan a todos los venados, o cuando se dan por vencidos los cazadores.

48.—PESCAR A DIENTE

Se coloca sobre una banqueta un balde, del mayor diámetro posible, lleno de agua. En él se echan diversas frutas flotantes, de tamaño pequeño (ciruelas, manzanas, peras, etc...).

Los niños que lo deseen podrán pescar con los dientes las frutas, aunque no se librarán de un buen lavado de cara.

49.—LA RUEDA

Para construir la rueda o molino son necesarios ocho niños: cuatro (que serán de menos peso) formarán los cuatro radios, y cuatro de más fuerza formarán la circunferencia o volante.

Los niños que hacen de radios se tienden en el suelo, formando una cruz perfecta, según los cuatro puntos cardinales, con los pies hacia el centro. En el centro de la cruz se colocará una bola gruesa o un trozo cilíndrico macizo de madera, en el cual los cuatro niños apoyarán sus pies; aunque con un poco de habilidad puede prescindirse de este eje.

Los cuatro niños que forman el volante se ponen de pie en los espacios interradiales, a la altura de la cabeza de los niños-radios.

A una señal, los niños del suelo extienden sus brazos en cruz, y levantan sus manos, que son cogidas por los niños que están de pie. Con el esfuerzo de los de abajo por levantarse en posición horizontal, y con el de los de arriba por mantenerlos levantados del suelo, ha de simultanearse el movimiento de los segundos, andando primero y corriendo después de izquierda a derecha. Los pies de los niños pequeños hacen el oficio de eje, y no tienen otro movimiento que el de rotación de los talones.

Cuando alguno de los jugadores se cansa, avisa gritando ¡basta!, para que el juego cese.

Pueden construirse varias ruedas a la vez; triunfa la que esté girando más tiempo.

Pueden utilizarse estas ruedas para castigar y premiar a los que pierdan y ganen en otros juegos; los vencedores harán de radios, y los vencidos de volante, sosteniendo a los primeros, y haciendo girar la rueda.



50.—EL ARBOL TRENZADO

Se prepara un palo, bien recto y pulimentado, de unos cuatro o cinco metros de longitud; para el juego se fijará perpendicularmente en el suelo, o lo sostendrán dos niños.

También se necesitan seis cintas anchas de colores, de doce metros de longitud, que se fijan por la mitad en el extremo superior del palo, a modo de diámetros, originándose un conjunto de doce radios de colores, igualmente espaciados.

Doce niños, vestidos de pajecillos, toman los extremos de las cintas: se apartan del centro lo que permita su longitud, formando una gran circunferencia alrededor del palo, y cuidando de que tenga posición diametral cada cinta del mismo color. Una pareja de niños toma los extremos de la misma cinta con la mano derecha, y girarán en esa dirección; la siguiente pareja toma los extremos de la siguiente cinta con la mano izquierda y girarán en dirección opuesta; la tercera pareja toma la siguiente con la derecha, y gira como la primera: la cuarta con la izquierda y gira como la segunda; la quinta y sexta como la primera y segunda respectivamente.

Colocados, pues, en sus puestos, y a distancias iguales, al compás de una melodía animada empiezan a girar en derredor del mástil, cada cual en la dirección en que se encuentra; pero cuidando mucho de pasar una vez por la derecha y otra por la izquierda de los que van encontrando en el camino. Al comenzar, las binas primera, tercera y quinta, pasan por fuera (y las otras por dentro, inclinándose un poco al pasar por debajo de las cintas de los otros); al encontrarse de nuevo con otras, aquéllas pasan ahora por dentro, y así continúan cruzándose en zig-zag.

Entretanto las cintas van revistiendo al mástil de una bonita combinación de colores, pero acortando cada vez más las distancias. Cuando ya los jugadores no pueden pasar cómodamente unos entre otros, se suspende el trenzado. Al final la música suele acelerar un poco el compás, para probar la habilidad de los trenzadores.

Después de descansar unos momentos, se procede a destejer el trenzado. Dada la señal, toman la cinta con la otra mano, y como quedan en dirección contraria a la que antes tenían, comienzan a girar en sentido inverso, hasta destejer totalmente el palo.

51.—EL GATO DEL CONVENTO

Todos los niños que intervienen en el juego se sientan, formando corro. Uno de ellos, elegido a suertes, es el «*amo del gato*»; los demás se llaman «*bellacos*», y se asigna a cada uno un número, que es el número de orden que le corresponde en la colocación.

Han de estar todos muy atentos para sostener sin equivocaciones el diálogo fogueado que se establece. El distraído que cometa falta (error, vacilación...), paga prenda, y a la tercera sale del juego, reduciéndose la rueda y corriéndose la numeración.

El amo del gato comienza el juego con esta narración:

«En el convento de Santa Clara había un gato, ni muy gordo ni muy flaco, y dicen que se lo comió... ¡Fray *tres* el bellaco!» (Puede nombrar el número que quiera).

El acusado responde: «Miente el bellaco».

Pregunta entonces el que lo interpelló: «Pues, ¿quién se lo comió?»

El acusado responde, acusando a otro número «¡Fray *diez* el bellaco!».

Este se excusa a su vez en la misma forma que el anterior; y así sucesivamente. También puede inculparse al amo del gato; y si éste sale del juego, toma su oficio el primer bellaco.

Al hacer la acusación puede mirarse a un bellaco distinto del que se interpela; con la desorientación aumentan las faltas.

Después de cada interrupción del juego por alguna falta, lo reanuda siempre el amo del gato con la fórmula trascrita.

El vencedor absoluto queda constituido en amo del gato para la siguiente partida; y además, impondrá al final del juego a todos los jugadores eliminados un castigo u oficio para el rescate de las prendas.

VARIANTES: 1) A la vez que se lanza la acusación, se le envía también al interesado el «*gato*», que puede ser un pañuelo con nudos, una pelota de trapo, etc... Falta el que no lo recoja o el que lo lance mal.

2) El que pierde no se retira del corro, lo que ocasiona confusión a los jugadores en activo, que deben llevar cuenta de los que han perdido, para no nombrarlos; si los nombran, cometen falta.

52.—CARRERAS DE INVALIDOS

Admiten muchas variedades, mas no se han de elegir posturas demasiado violentas, ni ha de ser mucha la distancia.

Recomendamos especialmente las que los niños llaman «a la pata coja».

Se desarrollan entre dos líneas paralelas, separadas unos ocho metros. En cada turno puede participar un buen número de niños.

Colocados sobre las línea de partida los corredores del primer turno adoptan alguna de las siguientes posturas:

- 1) Agarrarse el pie derecho con la mano derecha, o el izquierdo con la izquierda.
- 2) Agarrarse el pie derecho con la mano izquierda, o el izquierdo con la derecha.
- 3) Meter el pie o el tacón del zapato en el bucle de una cuerda doblada, agarrando sus dos cabos con la mano derecha o la izquierda.
- 4) Pasar por delante del cuello una cuerda cerrada sobre sí misma, que pende sobre la espalda, y meter uno de los pies en la vuelta inferior de la cuerda.
- 5) Juntar el codo derecho con la rodilla izquierda, o el izquierdo con la derecha.

Pueden proponerse otras muchas posturas difíciles.

A una señal del director de juego, salen todos los niños en la postura adoptada hacia la meta. Triunfa el que antes pise la línea de meta, o el que antes retorne a la línea de partida. En esta carrera de velocidad no son faltas las caídas.

Pueden también efectuarse carreras de resistencia; en este caso gana el corredor que más se aleje de la línea de partida, sin caída alguna en el trayecto y sin perder la postura inicial.

53.—CUCAÑAS

Las hay verticales y horizontales.

La cucaña vertical (que es la más corriente) consiste en un palo liso y bien pulimentado, de varios metros de longitud, untado de jabón o cera, clavado en el suelo. (Si la altura es muy grande, convendrá sujetar la cabeza del palo con cuatro tirantes oblicuos a tierra).

En lo más alto de la cucaña se coloca una cruceta trasversal, con varios premios para elegir, v. gr.: algún objeto de valor, bolsa con dulces, un billete, etc... Los concursantes que aspiren a premio intentan sucesivamente el ascenso, trepando por el palo con su arte personal, y luchando a la vez contra la gravedad y el lubricante; para no mancharse se pondrán un «mono» encima del traje.

El que llega al vértice de la cucaña elige el premio que quiera, entre los aplausos de la concurrencia.

La cucaña horizontal es un cilindro de unos tres metros de largura y 50 centímetros de diámetro, formado por una armadura de listones longitudinales periféricos clavados en varios círculos trasversales de madera gruesa. En el centro de las tapas circulares de los dos extremos hay acoplados dos ejes de madera chapeada de hojadelata, que encajan en la parte superior de dos robustos trípodes de metro y medio de altura; la rotación del cilindro conviene que no sea excesivamente suave.

El mérito está en pasar de un trípode a otro por encima de la cucaña, y apoderarse del premio colocado en el trípode terminal.

Para eso el niño sube al trípode de partida, y de él pasa a la cucaña, poniéndose a horcajadas sobre ella. En esta forma intentará pasarla, procurando no perder el equilibrio; si logra llegar al otro extremo en esta forma, hará suyo el premio allí colocado. Mas fácilmente se desplazará a uno de los lados el centro de gravedad, girará la cucaña, y dará con sus huesos en el suelo, entre los aplausos de los espectadores.

No montará el nuevo pretendiente, en tanto se encuentre el anterior sobre la cucaña.

Convendrá poner en el suelo una buena capa de arena, o gruesa protección de mantas (aunque los jinetes desmontados ya procuran agarrarse sólidamente a la cucaña para aminorar el golpe).



54.—ADIVINAR LOS AÑOS

I	II	III	IV	V	IV
1	2	4	8	16	32
3	3	5	9	17	33
5	6	6	10	18	34
7	7	7	11	19	35
9	10	12	12	20	36
11	11	13	13	21	37
13	14	14	14	22	38
15	15	15	15	23	39
17	18	20	24	24	40
19	19	21	25	25	41
21	22	22	26	26	42
23	23	23	27	27	43
25	26	28	28	28	44
27	27	29	29	29	45
29	30	30	30	30	46
31	31	31	31	31	47
33	34	36	40	48	48
35	35	37	41	49	49
37	38	38	42	50	50
39	39	39	43	51	51
41	42	44	44	52	52
43	43	45	45	53	53
45	46	46	46	54	54
47	47	47	47	55	55
49	50	52	56	56	56
51	51	53	57	57	57
53	54	54	58	58	58
55	55	55	59	59	59
57	58	60	60	60	60
59	59	61	61	61	61
61	62	62	62	62	62
63	63	63	63	63	63

Pregúntese a una persona en qué columnas encuentra el número correspondiente a sus años; sumando las primeras cifras de *esas* columnas se obtendrá su edad.

Si se quiere que permanezca oculto el modo de hallarla, cópiese esta tabla en un papel aparte.

55.—EL POLVORON

Todos los niños que participan en el juego se ponen en semicírculo; estarán con las manos juntas, un poco caídas hacia adelante, algo abiertas por la parte superior, imitando el casco de un barco.

Enfrente se colocará el director de juego, que también tendrá sus manos juntas, ocultando entre ellas una piedrecita del tamaño de una avellana.

Al empezar el juego, y a la vez que canta una o más veces la melodía transcrita, el director va pasando por delante de todos los niños, introduciendo sus manos juntas entre las de cada uno de ellos, y sacándolas seguidamente.



Al pol vo rón, que está en mi ma no, en mi ma no al pol vo rón..

A - di vi na quién lo tie ne, quien lo tie ne el pol vo rón.

Una de las veces, al colocarlas entre las manos de un niño del corro, las abre disimuladamente por debajo, para dejar caer la piedrecita. El interesado disimula también el recibo, y vuelve a cerrar sus manos, como antes de introducir las suyas el director.

Una vez que éste ha completado su pasada por el corro, pregunta a un niño cualquiera de los que no recibieron la piedra:

—¿Quién la tiene?

Si acertare no paga prenda; mas si no acierta, falta y paga prenda. El director procurará ir haciendo la pregunta en diversos juegos a todos los niños.

Cuando uno de los niños ha alcanzado tres faltas, se retira a unos metros del corro, y se le pide respuesta a tres preguntas que sólo el director y los demás niños conocen (si quiere a su abuela, si es tonto...)

El responderá a cada una *sí* o *no*; el regocijo de los niños es grande cuando la respuesta es absurda o contra sí mismo.

56.—SERIOS Y ALEGRES

Todos los niños participantes se colocan en grupo frente al director de juego. Cuando éste levanta el brazo, los niños reirán estrepitosamente; y cuando lo baje, quedarán automáticamente serios.

Salen del juego o pagan prendas los que no cumplen exactamente esta regla, y reciben premio los que la observan durante el tiempo estipulado.

57.—EL DIBUJO

Participan en el juego varios turnos sucesivos de niños.

Se desarrolla más vistosamente el juego en un escenario o estrado, con asistencia de público. Se necesita tiza y un tablero.

Al empezar, sube al estrado el primer turno de niños, a los que se les vendan los ojos con sendos pañuelos; se ponen todos alineados en el proscenio, frente al público. A sus espaldas, en el fondo del estrado, y en alto para que pueda ser visto por los espectadores, se coloca el tablero.

El director de juego dibuja a grandes rasgos en el tablero un objeto conocido: un mueble, un utensilio doméstico, un animal, una fruta etc...

Acabado el dibujo, el director de juego invita a los niños participantes a que adivinen el objeto en cuestión, autorizándoles para hacer diversas preguntas previas relativas al objeto dibujado v. gr.: ¿para qué sirve? ¿dónde se vende? ¿cómo se usa? etc...

El director deberá responder a las preguntas de los demandantes, mas procurando no revelar claramente el objeto.

Al cabo de varias interrogaciones, las respuestas de los adivinos se irán orientando más y más hacia la solución. El que primero diga el nombre exacto del objeto recibirá el premio de su turno.

58.—MIENTRAS SUENA EL PITO

Esta competición se establece entre parejas de niños.

Mientras uno de ellos está pitando, sin respirar, todo el tiempo que le permiten sus pulmones, el otro dirá rápidamente el mayor número posible de palabras, todas ellas con la misma sílaba inicial que le indique el director de juego. Se cambia la sílaba para cada pareja.

(También podrá hacerse la competición a base de cita de nombres, apellidos, flores, oficios, etc..., o imitando el mayor número posible de animales).

Ganará premio la pareja que alcance mayor número de palabras correctas.

Mientras arde la cerilla: Puede hacerse la competición individualmente, mientras arde la cerilla; cada participante empezará su serie al encender el director de juego la correspondiente cerilla; gana el que dé serie mayor.

59.—AGUJAS FLOTANTES

Con admiración de los niños, es fácil hacer flotar sobre el agua agujas de coser, a pesar de tener el acero una densidad muy superior a la del agua.

Para ello basta frotarlas ligeramente con un poco de grasa (puede servir la misma grasa natural del pelo), y dejarlas caer una a una, de muy poca altura y en forma horizontal, sobre un recipiente de boca ancha lleno de agua. Con pulso y algo de práctica se obtiene muy buenos resultados.

El peso de la aguja es insuficiente para vencer la tensión superficial del agua a lo largo de *toda* su longitud, y por eso flota.

Con la aguja flotante pueden hacerse también algunos experimentos magnéticos:

- 1) Si antes de echarla en el agua se frota cuatro o cinco veces (siempre en el mismo sentido) con un polo de un imán, la aguja se convierte en una verdadera brújula, y echada en el agua se orientará indefectiblemente en la dirección norte-sur.

Sin necesidad de engrasar la aguja imantada, puede conseguirse la flotación atravesando con ella una pequeña rodaja de corcho.

- 2) Puede atraerse o repelerse la aguja imantada, acercando alternativamente a ella los dos polos de un imán.
- 3) Echando varias agujas imantadas sobre el agua, evolucionan espontáneamente por la superficie, hasta ponerse en fila, con los polos opuestos en contacto.

60.—POMPAS DE JABON

Prepárese ante todo el líquido jabonoso. Puede obtenerse por varios procedimientos:

- 1) Disuélvanse en agua templada, destilada a ser posible, varios gramos de raspaduras de jabón blando de buena calidad. Añádase azúcar blanco para dar más consistencia a la disolución; así las pompas duran más tiempo.

Como el líquido resultante es fermentescible, se favorece su conservación agregándole algunas gotas de formol.

2) Disuélvanse en agua templada, destilada a ser posible, varios gramos de raspaduras de jabón blando de buena calidad. Añádanse a continuación varios gramos de glicerina pura, y agítese fuertemente la mezcla durante un buen rato. Al día siguiente puede filtrarse el líquido con un papel o tela tupida para eliminar las impurezas y el jabón no diluído; con esto queda dispuesto para el uso.

Puede conservarse varios meses en frasco bien tapado.

3) Se mezclan y trituran cincuenta gramos de colofonia pura y cincuenta gramos de carbonato potásico; se vierte el polvo resultante en medio litro de agua, y se pone al fuego hasta obtener por ebullición una disolución perfecta. Este líquido se conserva indefinidamente.

Para el uso se toma una porción de este líquido resinoso, y se diluye en un volumen de agua cuatro o cinco veces mayor.

Como tubos insufladores se usan pajas, cañas estrechas y aun tubitos de papel (se construyen arrollando el papel en torno a un lápiz). Si tiene el tubo insuflador dos centímetros de diámetro, pueden obtenerse bolas, tan grandes como la cabeza. También pueden obtenerse bolas grandes con tubo estrecho, adaptando a su extremo inferior una rodaja perforada de corcho o cartón.

Para obtener las pompas se introduce en el líquido jabonoso el extremo inferior del tubo, que al retirarlo queda cerrado con una lámina líquida; cargado de este modo el tubo, se sopla a continuación por el otro extremo, y se va formando paulatinamente una hermosa bola irisada.

Si se acaba el aliento, se obstruye con la punta de la lengua el orificio del tubo, mientras se respira de nuevo para volver a soplar.

Si se quiere conservar la pompa adherida al tubo, se tapa con un dedo el orificio superior, para que el aire oprimido por el líquido no se escape de la bola.

Cuando la bola ha adquirido gran tamaño, suele desprenderse espontáneamente; para desprenderla a voluntad hasta dar un golpecito al tubo.

Suelen durar más las pompas si no hay corriente de aire (habitación cerrada).

NOTA: También pueden obtenerse hermosas formaciones peliculares con armazones geométricos de alambres sumergidos en la solución jabonosa (tetraedro, cubo, octaedro, helicoidales, etc...).

61.—JUEGOS CON POMPAS DE JABON

1) Pueden hacerse apuestas entre los niños, para ver quién obtiene mayores pompas o de mayor duración.

2) Aprovechando la fuerza ascensional que comunica a la pompa de jabón el aire insuflado, caliente y menos denso, puede convertirse fácilmente en un verdadero globo. Recórtese una figurita de papel de seda y fíjese al extremo de un trozo de hilo finísimo; al otro extremo del hilo fíjese igualmente un pequeño disco del mismo papel; mojado el disco en el agua de jabón, adhiérase a la superficie de la pompa. Sacudiendo ligeramente el tubo, la pompa escapa y asciende por el aire, llevando consigo al pequeño aeronauta.

3) Cubriendo la mesa con una tela vellosa, pueden colocarse sobre ella las pompas obtenidas.

Con un cartón envuelto en franela se puede jugar al ping-pong con las pompas.

También se pueden recibir en la mano, enguantada con guante de lana, y echársela unos a otros; pierde el que las hace estallar.

También puede jugarse al billar, empujando con la mano enguantada a las pompas, para que choquen entre sí; éstas rebotan, sin estallar ni adherirse.

Claro está que la duración de las pompas no es indefinida; y las sucesivas explosiones de las que se deshacen humedecen la tela, haciéndola inservible para recibirlas.

4) Con pompas de gran tamaño pueden apagarse velas encendidas. Hecha la pompa, sin desprenderla, se tapa con el dedo el extremo superior del tubo. Aproximando después el tubo a la vela, se quita el dedo. Al principio el aire sale con poca fuerza y hace oscilar a la llama; mas a medida que la lámina líquida se hace más gruesa, va saliendo cada vez con más ímpetu, hasta que llega a apagar la luz.

5) Mójese con el líquido jabonoso el borde de un vaso de cristal, y póngase sobre él una pompa de dimensión media. Colóquese cerca de una pared blanca o de una hoja de papel transparente. Colocando al lado opuesto, a medio metro de distancia de la pompa, una vela encendida, se obtiene sobre la pared o pantalla la proyección de la pompa; pero al poco tiempo, al descomponerse la luz comienzan a verse con mucha claridad varios anillos de colores, conocidos en Física con el nombre de *anillos de Newton*.

Conviene probar varias distancias para ver en cuál de ellas salen las imágenes con más nitidez. De la luz a la pantalla puede haber un metro; la bola puede ir alejándose o aproximándose, según convenga.

6) También pueden formarse pompas dentro de otras pompas. Para ello se atraviesa una pompa grande con el tubo cargado; se sopla a continuación, y se forma interiormente otra algo menor; dentro de la segunda puede formarse otra tercera, y así sucesivamente.

7) Puede obtenerse una pompa en suspensión, dejándola caer en una ancha vasija (a ser posible de cristal), llena hasta su mitad de anhídrido carbónico. Este puede obtenerse poniendo en el fondo de la vasija un par de cucharadas de magnesia efervescente, y añadiendo agua; o descargando el gas de un sifón *invertido* de agua de seltz, y llevándolo hasta el fondo de la vasija con un tubo de goma adaptado a la botella.

62.—SUMA OPTICA

Es una curiosa ilusión visual, que se funda en la persistencia de las imágenes en la retina.

En el anverso y reverso de un disco de cartón de tres a cuatro centímetros de diámetro se reparten los diversos trazos de un mismo dibujo (por ejemplo, la mitad de las líneas en el anverso y la otra mitad en el reverso); es imprescindible que se correspondan las zonas dibujadas, de modo que se continúen los trazos del anverso en puntos simétricos u homólogos del reverso invertido.

De este modo cada cara presentará solamente una parte del dibujo.

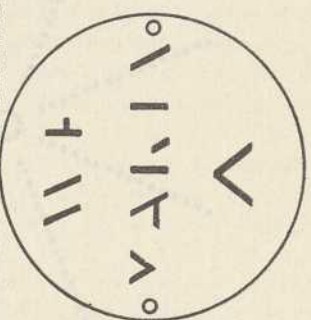
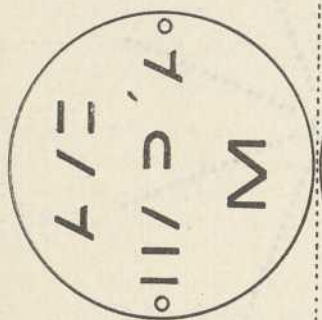
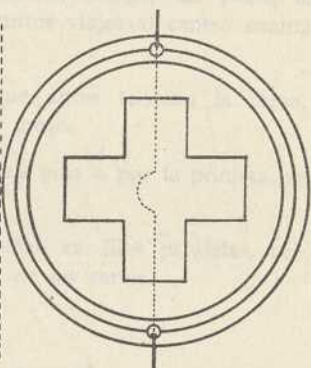
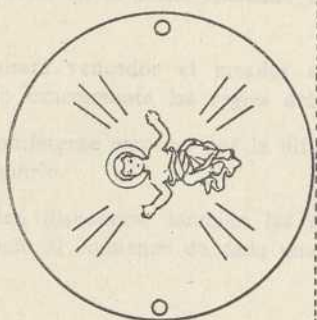
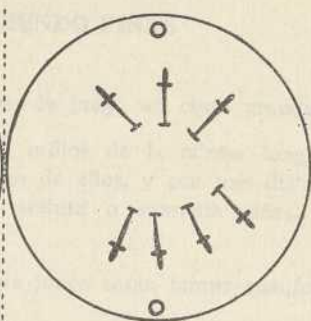
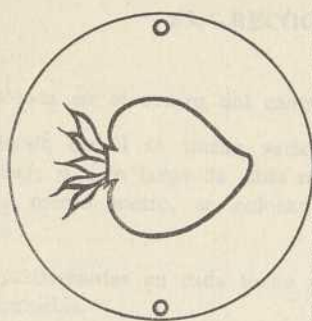
Mas dando al disco un rápido movimiento de rotación en torno al diámetro transversal, de modo que se presenten alternativamente a la vista las dos caras, se verá el dibujo entero, como si todo él estuviera dibujado en la misma cara, y el disco se mantuviese fijo.

Se puede comunicar al disco este movimiento de rotación de varias maneras:

A) Se interpone entre las dos caras del disco un diámetro transversal de alambre, con un bucle interior para inmovilizarlo, terminando a derecha e izquierda en dos pequeños cabos (línea punteada de la cruz, que se hará desaparecer si se utiliza el disco de la figura para fabricar el par rotatorio). Se toman los cabos laterales entre el pulgar y el índice de ambas manos, y se resbalan rápidamente entre ellos, en uno y otro sentido.

B) Se atan a derecha e izquierda, en las terminaciones del diámetro transversal, dos pequeños cabos de cuerda, y se torsionan como en el caso anterior (véase disco de la cruz).

NOTA: Para armar el disco con los dibujos de la adjunta figura, dóblese cada par de círculos por la línea punteada de tangencia común, de modo que se correspondan los ojales de los costados, e interpóngase el cartón.



63.—RECOGIENDO PIÑAS

Se coloca en el centro del campo de juego un cesto grande vacío.

Partiendo de él se trazan varios radios de la misma longitud (15 ó 20 metros); y a lo largo de cada uno de ellos, y con una distancia constante de medio metro, se colocan treinta o cuarenta piñas, o piedras pequeñas.

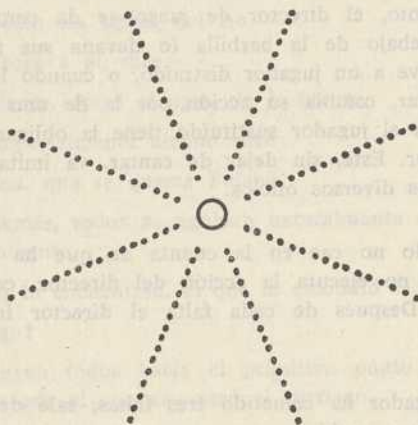
Los participantes en cada turno de juego serán tantos cuantos sean los radios trazados.

A una señal del jefe, los jugadores del primer turno, que estarán colocados en torno al cesto, comenzarán a recoger las piñas, una a una, y a meterlas en el cesto, haciendo tantos viajes al centro cuantas sean las piñas.

Resultará vencedor el jugador que antes termine la tarea, habiendo cumplido exactamente las reglas del juego.

Es indiferente empezar por la última piña o por la primera, seguir orden o no seguirlo.

Pueden disponerse también las piñas en filas paralelas, colocando un cesto vacío al comienzo de cada una de las series.



64.—ANTON PIRULERO

Es juego a propósito para ocho o diez niños.

Se elige entre ellos un director de juego, y se sientan todos formando corro.

El director reparte a cada uno de los jugadores un oficio, que pueda ser representado con alguna acción característica (coser, lavar, planchar, aserrar, bailar, hacer chocolate, tocar el piano, etc...).

A una señal, el director inicia la siguiente tonada, coreada por todos ininterrumpidamente, mientras cada cual acciona su oficio:



Durante el canto, el director de juego se da continuamente con el pulgar derecho debajo de la barbilla (o devana sus manos en torbellino). Mas cuando ve a un jugador distraído, o cuando le parece oportuno, sin dejar de cantar, cambia su acción por la de uno de los oficios repartidos: entonces el jugador sustituido tiene la obligación de ejecutar la acción del director. Este, sin dejar de cantar, va imitando sucesivamente las acciones de los diversos oficios.

Si el interesado no cae en la cuenta de que ha sido sustituido, y consiguientemente no ejecuta la acción del director, comete una falta y deposita prenda. Después de cada falta el director inicia de nuevo el juego.

Cuando un jugador ha cometido tres faltas, sale del juego hasta que comience una nueva partida.

65.—EL ZURRIAGO ESCONDIDO

Resulta mejor el juego en lugar espacioso, accidentado y con obstáculos.

Se empieza por echar suertes entre todos los niños, para elegir al que ha de esconder el zurriago. El favorecido por la suerte toma un zurriago o pañuelo anudado, y va a esconderlo a un sitio lejano (bajo una piedra u otro objeto cualquiera, en un agujero, en la hierba, en la rama de un árbol, etc...).

Mientras tanto los demás jugadores quedan en el punto de partida, vueltos de espaldas al campo de juego. Uno los vigila para que no vuelvan la cabeza, y si alguno la vuelve, grita el guardián:

—¡Contra Fulano!

En castigo de su falta, el nombrado tiene que correr hasta el extremo del campo y volver al punto de partida, acosado por todos los demás.

Una vez escondido el zurriago, se aparta el que lo ocultó del lugar elegido, y grita:

—¡Vale!

Inmediatamente los demás jugadores corren a buscarlo.

Cuando lo buscan lejos de donde está, o, si estando cerca, se alejan en otra dirección, el que lo escondió dice:

—Frío, frío, como las aguas del río.

Cuando se acercan a él, dice:

—Caliente, caliente, como el agua de la fuente.

Si se acerca especialmente alguno dice:

—Que se quema, que se quema Fulano.

Al oírlo los demás, todos se agolpan naturalmente en aquel sitio y el encuentro es inminente.

Cuando por fin lo encuentran, el que lo escondió dice:

—¡Fuego, fuego!

En seguida huyen todos hacia el primitivo punto de partida, perseguidos y azotados por el que encontró el zurriago.

En la siguiente partida oculta el zurriago el que lo encontró; y el que lo escondió anteriormente hace de vigilante.

66. LA CADENA

Puede participar un número ilimitado de jugadores; cuantos más sean los niños, más animado resultará el juego. Puede desarrollarse en campo libre y en patio.

Por sorteo se designa a uno de los niños, para que inicie el juego. Se coloca en un extremo del campo, y desde allí sale en persecución de uno cualquiera de los jugadores; si logra tocar a alguno, el capturado da la mano al primero, y unidos los dos, se lanzan a perseguir a los restantes. Todo el que resulta tocado, pasa a engrosar la «cadena», que no es otra cosa que la serie de todos los jugadores cogidos, unidos por las manos.

Cuando la integran más de dos jugadores, únicamente vale el «toque» de los jugadores extremos, y los perseguidos pueden zafarse del acoso pasando por los huecos que dejan entre sí los niños que integran la cadena, siempre que se libren de ser tocados por los extremos.

Si se rompe la cadena no tiene validez el toque de los aprehensores; y los que la componían, acosados por todos los niños, irán corriendo a recomponerla al extremo del campo.

Si el juego se desarrolla en un patio, la cadena puede acorralar más fácilmente a los últimos corredores.

Se termina el juego cuando todos los jugadores pasan a integrar la cadena.

NOTA: Según otra modalidad, la cadena nunca tiene más de dos jugadores; a medida que van llegando los nuevos cautivos, van saliendo de la cadena los antiguos. Así la cadena tiene más movilidad, y se acomoda mejor al campo abierto.

Los perseguidos pueden golpear furtivamente a los perseguidores con la mano, o sirviéndose de un pañuelo anudado, o una zapatilla.

Si el número de participantes es muy numeroso, pueden formarse dos o tres parejas de perseguidores: así resulta el juego más movido y emocionante.

67.—EL MARRO

Es juego apropiado para un numeroso grupo de niños. Los dos mejores corredores actúan de capitanes: para formar sus respectivos equipos van escogiendo alternativamente entre los niños, hasta que queden encuadrados todos los participantes.

El terreno de juego es un amplio campo rectangular; dos de sus lados opuestos sirven de barreras o *marros*; al comienzo del juego las sortean los capitanes, para ver qué equipo ha de ocupar cada barrera.

Situados los equipos en los marros respectivos, uno de los capitanes designa a uno de los suyos para que salga a desafiar a los contrarios. (A veces se ponen ante las barreras unas líneas o señales como lugar para el reto). El capitán del bando desafiado designa a uno de sus jugadores para que salga en persecución del retador, que para librarse huirá hacia su trinchera. Si el retador está en peligro de ser alcanzado, saldrá a su vez contra el perseguidor otro jugador del primer bando, y contra éste otro del segundo, y así sucesivamente hasta que alguno logre coger prisionero a un adversario.

No se puede salir sin tocar marro. Para coger válidamente a un jugador es necesario tener marro sobre él, esto es, haber salido de la barrera posteriormente; por consiguiente, si uno está en el campo y quiere tener marro contra un jugador que salió después, necesita volver a la barrera y salir de nuevo.

Cuando un jugador alcanza a otro del bando contrario, grita «¡cogido!», se suspenden las hostilidades, y se retiran todos a sus barreras. El que cogió al preso, u otro cualquiera de su bando, sale de nuevo a retar; y así continúa el juego hasta que un bando consiga aprisionar a todos o a determinado número de jugadores del bando opuesto.

Cada preso es llevado a la barrera enemiga, y se le coloca a un lado de ella, pisando la raya de salida (o a uno o tres pasos de la misma); si hay varios presos se colocan en cadena de manos, en dirección al campo opuesto, bastando que pise la línea el primero de ellos.

Estos prisioneros quedan rescatados cuando uno de su bando, sin ser tocado por ningún contrario, logra ponerse en contacto con uno de ellos; es nulo el rescate si en aquel momento está rota la cadena.

(A veces se permite que el jugador perseguido pueda refugiarse en la barrera enemiga, cuando no puede librarse de otra manera. Si lo consigue, sin ser tocado por los defensores, permanece allí hasta el primer cese de hostilidades, y entonces vuelve tranquilamente a su campo. También puede salir durante el juego, y si lo hace oportunamente, podrá rescatar a los presos de su bando; para evitarlo habrá siempre alguno vigilándole).

Los capitanes han de estar siempre muy alerta, para enviar a su tiempo socorro a los jugadores que peligran, y evitar el rescate de los prisioneros enemigos.

68.—MARRI-CADENA

Se llama así porque viene a ser una combinación del marro y la cadena.

No se necesitan barreras; únicamente se señala en el extremo del campo un puesto, o *coto*, donde ha de fijarse la cadena de prisioneros.

Por cada ocho o diez niños se eligen dos perseguidores, que llevarán como distintivo un pañuelo atado al brazo.

Reunidos éstos en el coto, y concertada la táctica que han de seguir, dan la señal y se lanzan en persecución de los demás. Si el campo fuese demasiado extenso, se fijan límites, que nadie podrá traspasar so pena de caer prisionero.

Los prisioneros formarán cadena en el coto, extendiéndola lo más posible para facilitar la liberación; los demás tratarán de burlar la vigilancia de los perseguidores para rescatarlos; no es válida la liberación si la cadena está rota.

El que coge un prisionero no puede perseguir a otro hasta que el anterior llegue a la cadena. Al principio el juego se ofrece fácil para los perseguidores, pues casi sin trabajo cogen y vigilan a los prisioneros; mas, a medida que crece la cadena, aumenta también la dificultad, pues han de emplearse varios en cuidarla, y el rescate es más fácil.

El interés del juego crece sobre todo hacia el fin: la esperanza probable de liberación en los prisioneros, el éxito casi logrado en los perseguidores, y el ansia en los corredores libres por inutilizar todos los esfuerzos de los adversarios, mantiene la emoción al vivo.

Si se comprueba la insuficiencia numérica de los perseguidores, se les puede conceder alguna nueva ayuda.

El juego termina cuando los perseguidores han logrado capturar a todos los niños.

En la nueva partida pueden actuar de perseguidores los últimos corredores cogidos, o los niños que se elijan como sucesores suyos los perseguidores salientes.

69.—PISAR LA SOMBRA

Es necesario que luzca el sol.

Se elige entre los niños a uno de los mejores corredores.

A una señal del director de juego, éste empezará a perseguir a todos los demás compañeros, intentando pisar la sombra de cada uno. Ellos procurarán evitarlo, y huirán de él. A medida que el perseguidor lo vaya logrando irán quedando eliminados del juego.

70.—CANTARITO POR AGUA

Prepárense ocho o diez latas de conserva vacías, todas iguales. (También puede ponerse agua en las latas).

Las toman otras tantas niñas, y las colocan sobre su cabeza, extendiendo a continuación los brazos en cruz.

Alineadas todas en la raya de partida, a una señal inician la marcha hacia una línea paralela a la base; allí se arrodillan con la pierna derecha, y vuelven.

La que antes llegue al punto de partida, después de efectuar el recorrido prefijado, sin haber dejado caer el cantarillo, ni haberlo sostenido con las manos, será campeón de su turno y recibirá premio. Si hubieren dejado caer todas el cantarillo, el premio del turno quedará desierto.

A continuación corre en la misma forma el segundo turno de niñas; y así sucesivamente, hasta que hayan participado todas.

En vez de latas pueden soportar sobre la cabeza otros objetos (campanilla, haz de hierba, manzana, pelota, etc...).

71.—CARRERA DE CAMAREROS

Se colocan los niños sobre la línea de partida.

Tendrán extendido al frente su brazo derecho, y sobre la mano llevarán una bandeja con botella y vaso; la mano izquierda la tendrán fija en la espalda durante todo el tiempo de la competición.

A una señal del director de juego sale el equipo de camareros para recorrer el circuito prefijado.

El que antes regrese a la meta con el servicio indemne será proclamado campeón.

72.—CARRERA DE COMBAS

Se colocan alineadas sobre una recta ocho o diez niñas, provistas todas de combas.

A una señal del director de juego, parten todas, saltando cada una con su cuerda, hacia una recta paralela, situada a veinte metros de distancia.

La niña que, saltando correctamente, llegue la primera a la línea de meta, o la que primero regrese a la línea-base, después de haber pisado la meta, quedará campeón del grupo y recibirá premio.

73.—MARCHAS DE EQUILIBRIO

Se trazan en el suelo dos rectas paralelas, a una distancia aproximada de veinte metros.

Sobre una de las rectas se alinean varias niñas con algunos de los objetos que a continuación se indican, y en las condiciones de equilibrio que se exigen.

A una señal parten todas hacia la línea opuesta, la pisan, y vuelven al punto de partida. La primera que llegue a la base, habiendo cumplido los requisitos de la marcha, será campeón de su grupo.

Seguidamente hace la carrera otro grupo de niñas.

Si durante la carrera se cayese alguno de los objetos, la corredora suspenderá la marcha, y lo pondrá nuevamente en condiciones de equilibrio; sólo después de conseguirlo continuará adelante.

Los equilibrios que pueden proponerse son los siguientes:

- 1) Llevar sobre los hombros dos palos horizontales; los brazos cruzados delante del pecho.
- 2) Llevar en un plato o bandeja una torrecilla de objetos planos (cajitas, trocitos de madera, tiza de encerado, gomas de borrar, etc...).
- 3) Id. con dos platos, uno en cada mano.
- 4) Brazos en cruz, con las palmas de las manos hacia arriba, y sobre ellas unas torrecillas de objetos planos.
- 5) Id. con las palmas de las manos hacia abajo, y sobre sus dorsos dos libritos horizontales (o tablillas, baldosines, etc...).
- 6) Brazo derecho tendido hacia adelante, agarrando por el centro una regla, que tendrá una piedrecita en su extremo derecho y otra en su extremo izquierdo.
- 7) Vaso lleno de agua, agarrado con las dos manos de los brazos extendidos al frente. Correrán todas a la par, a la velocidad que imponga el director de juego. Gana la carrera la que traiga más agua a la meta.

NOTA: Algunas de estas marchas pueden hacerse también por equipos. Para ello se dividen las niñas en dos, tres o más equipos del mismo número. Inician a la vez la marcha las primeras niñas de cada equipo; a su regreso transmiten los objetos a las segundas, para que hagan éstas su marcha, y así sucesivamente. Ganará el equipo que termine antes las vueltas en las condiciones exigidas.

74.—LOS PILARES

Todos los niños que participan en el juego forman una amplia circunferencia, dejando entre ellos un metro escaso de separación.

Todos miran hacia el centro, y tiene cada uno unidas sus manos detrás de la espalda.

El director de juego, con un zurriago colgado de sus manos, también a la espalda, ronda despacio por el exterior. Disimuladamente lo deja en las manos de uno de los niños, mientras él continúa rondando. Poco después grita ¡fuego! El que ha recibido el zurriago comienza a golpear inesperadamente a su vecino de la derecha, que para librarse del vapuleo empieza a correr alrededor del redondel, por su parte exterior, de izquierda a derecha, seguido siempre del zurriago.

Si, después de dar dos vueltas por lo menos en torno al redondel, quiere el fugitivo librarse del látigo, se coloca súbitamente en el corro entre dos niños cualesquiera. Entonces es el niño de su derecha quien queda constituido automáticamente en fugitivo, y en nueva víctima a quien sigue latigueando el del zurriago.

Cuando éste, cansado de perseguir a los fugitivos, desea el relevo, deja disimuladamente el zurriago en las manos de uno de los niños del corro, y continúa corriendo, aparentando seguir al fugitivo. Como éste ha de pasar necesariamente frente al nuevo perseguidor, desconocido todavía para él, la sorpresa que recibe al llegar no es pequeña, ni menor el regocijo de los niños; mas los zurriagazos que recibe a quemarropa le sacan de su asombro, y le obligan a apretar el paso.

El primer perseguidor ocupa el puesto que deja libre el segundo.

En esta forma se van sustituyendo el perseguidor y el fugitivo; los niños del corro suelen esperar con ansia que les llegue el turno.

Suele ponerse la condición de que no se deje el zurriago en manos de uno que haya perseguido, mientras haya otros que no lo hayan hecho. Si alguno se descuida y hace lo contrario, el mismo que coge el zurriago le persigue en pena de su poca memoria.

75.—PECES Y PESCADORES

Como terreno de juego se requiere un ancho campo rectangular; los lados menores del rectángulo forman las barreras o líneas de seguridad, que sirven de refugio a los peces; la zona intermedia es el mar, donde se hará la pesca.

Pueden jugar de diez niños en adelante, cuantos más mejor. Entre ellos se eligen a suertes dos pescadores, que estarán siempre en el mar pescando, y no podrán entrar en los refugios de los peces. Los demás serán todos peces, que al empezar el juego estarán reunidos en una de las barreras.

Cuando los pescadores gritan ¡*banco, banco!* o ¡*a pescar, a pescar!*!, salen todos los peces hacia la otra barrera, procurando no ser cogidos; una vez salidos no pueden volver atrás. Reunidos allí, salen de nuevo al grito de los pescadores, y así sucesivamente.

Los dos primeros que resulten cogidos forman la *barca*, dándose la mano. Su oficio es interponerse en el camino de los peces para que los pescadores los cojan más fácilmente. La barca no puede coger a nadie, sino sólo impedir el paso.

Los dos siguientes capturados, unidos también por sus manos, forman la *red*; éstos pescan a cuantos puedan *encerrar* en medio de ellos.

Los demás que se vayan cogiendo se unen alternativamente, uno a la barca y otro a la red.

Cuando ya hay barca y red se juntan también entre sí los pescadores, dándose la mano, y siguen pescando como antes, pero con sólo tocar a los peces; si los pescadores se sueltan, es nula la pesca de aquella salida.

Si los peces rompen la red, los niños que la formaban quedan sin jugar hasta la partida siguiente; y la barca se aparta sin jugar hasta que los pescadores, sueltos como al principio, cojan a nuevos niños para formar otra red.

Si echan a pique la barca rompiendo la cadena, salen también fuera los que la componían, y los de la red esperan a un lado, hasta que los pescadores formen otra barca.

El juego termina cuando han pescado a todos los peces; los dos últimos hacen de pescadores en el juego siguiente.

NOTA: Cuando son muchos los jugadores, suelen variar el final en esta forma:

Al llegar, tanto red como barca, a estar formadas por cinco niños, los pescadores se juntan uno a cada una, y la pesca la hacen cerrando los extremos de cada cadena, o de las dos a la par, cogiendo presos a cuantos queden dentro del círculo. Pero si antes de cerrarse la rompen los peces, los que la componían salen fuera del juego, y los pescadores tienen que formar otra nueva, como se dijo antes.

76.—LOS CONEJOS

Es parecido al anterior, aunque más simplificado; se recomienda para niños más pequeños.

El terreno de juego es también un ancho campo rectangular.

Un niño, escogido a suertes, hace de cazador; los demás son los conejos.

Al comenzar el juego todos los conejos estarán refugiados en uno de los lados pequeños del rectángulo; el cazador estará por el centro del campo.

A una señal del director de juego lanza el cazador con la boca un sonoro ¡¡¡pum!!; los conejos huyen todos hacia el lado opuesto, mientras el cazador procura interceptarles el paso y «tocarlos». Todo niño tocado queda convertido automáticamente en cazador, colaborando con el cazador mayor en la captura de los conejos. (A veces se exige que los cazadores vayan todos en cadena).

Al segundo disparo del cazador-jefe tornan de nuevo los conejos al lado opuesto, mientras los cazadores procuran cobrar al paso nuevas piezas. Los disparos y las carreras siguen hasta que no queden ya conejos.

El último en ser capturado es el ganador, y actuará de cazador en la siguiente partida.

77.—MONOS DE IMITACION

A) En marcha

Todos los niños se colocan en fila, procurando poner al frente de ella al de más iniciativa, y al que todos los demás niños deberán imitar.

Este inicia una serie de marchas grotescas, saltos, danzas, posturas y acciones cómicas, que, multiplicadas por todos los niños que van en pos de él, producen la hilaridad de los espectadores y de ellos mismos.

Los que se equivoquen serán denunciados por sus compañeros, y pagarán prenda.

B) En reposo

El que dirige la fila se sienta; enfrente de él se colocarán todos los demás niños, que hacen de monos. Aquel inicia como antes una serie de acciones y movimientos grotescos: los otros han de imitarle, pero sin reirse.

Si con su dinámica bufa logra que se rían, los interesados pagarán prenda.

78.—CANGUROS, PAVOS Y CANGREJOS

Todos los niños se atan sus pies con un pañuelo o una cuerda a la altura de los tobillos.

Se echa china para ver quién se queda, o inicia el juego un voluntario.

Dada la señal, éste perseguirá a un niño cualquiera, y si consigue tocarlo, el niño alcanzado sustituirá al primero en su oficio de perseguidor.

Como todos los jugadores tienen que correr dando saltos, por tener los pies atados, el conjunto hace la impresión de una banda de canguros.

Puede sustituirse la ligadura de pies por diversos sistemas de marcha, que se van aplicando sucesivamente.

Así por ejemplo, el primer perseguidor dice «¡a la pata coja!»; y tanto él como los demás niños deben correr con un solo pie.

El capturado por este primer corredor grita al iniciar la persecución «¡en cuchillas!» (con las manos cogidas a las canillas); y todos avanzan en esa forma.

El siguiente impone el «*piam-piam*» (saltando a la pata coja, dos veces con un pie y dos con otro).

Otro el «*patijuelo*» (a la pata coja, llevando el otro pie agarrado con la mano).

Otro el «*cuatro pies*» (andando con pies y manos).

Otro el «*cangrejo*» o «*tortuga*» (a cuatro pies boca arriba), etc., etc...

Resulta el juego muy variado e interesante.

79.—ROBO DE PRENDAS

Se divide el campo de juego en dos mitades, mediante una larga línea recta.

Los niños participantes se dividen en dos bandos iguales. Para ello los dos capitanes eligen alternativamente los miembros de sus equipos, «echando pies» para ver quién empieza a elegir.

Alejadas de la raya divisoria, y próximas al límite de cada campo, colocan alineadas los niños de cada equipo algunas de sus prendas personales (bufanda, chaqueta, pañuelos, gorra, etc...); se pondrá una prenda por cada jugador. Cuanto más alejadas se pongan de la raya divisoria, más difícil será robarlas.

Hechos estos preparativos, se sitúan los niños de ambos equipos unos enfrente de otros, a ambos lados de la raya divisoria, para empezar el juego. Este consiste en dejar sin prendas al bando opuesto; para lo cual

hacen mutuamente incursiones por los campos contrarios, evitando siempre el ser tocados por un jugador del bando opuesto.

Si un jugador coge una prenda del bando contrario, y llega a su campo sin que le toque ningún jugador del otro bando, suma la prenda arrebatada a las prendas de su bando.

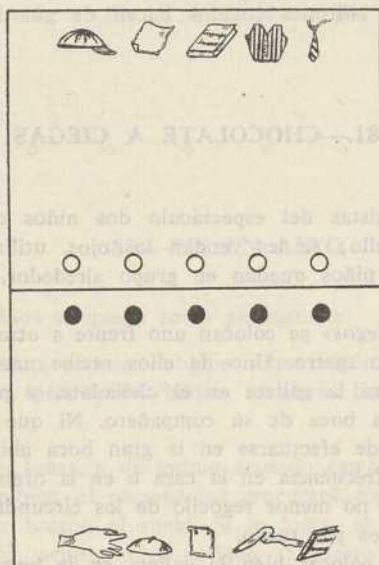
Mas si al atravesar el campo contrario para tomar una prenda, o al retornar con ella hacia el suyo, es perseguido y tocado por algún defensor del campo, el atacante queda prisionero en aquel mismo lugar, devuelve la prenda, y permanece custodiado por uno del equipo contrario; no podrá entrar en juego mientras no sea libertado por alguno (procurando que no les toquen a ellos), y tocan al prisionero, que entra en juego en ese momento, y será libre si llega a su campo sin volver a ser tocado.

Como se ve, los jugadores han de ser vigilantes, no sólo para alcanzar prendas contrarias, sino también para defender las propias.

A veces se canjean los prisioneros.

Termina el juego con el espolio general de un bando; o cuando son cogidos prisioneros todos los de un equipo, ya que sin defensores no hay dificultad en tomar las prendas.

Si no se llega al espolio general, gana el equipo que consiga más prendas.



80.—CIVILES Y LADRONES

En un extremo del campo se traza una larga línea recta: es la *cueva* donde se refugian los ladrones.

En el extremo opuesto del campo se traza una circunferencia: es la *cárcel*, donde la Guardia civil guarda a los capturados.

Se designan tres guardias; los demás son ladrones.

Al empezar el juego, los ladrones se encuentran en la *cueva*, y los civiles vigilan por el campo. A una señal, los ladrones salen, juntos o separados, al campo; los civiles los dejan esparcirse, y cuando les parece oportuno se lanzan contra ellos. Si cogen algún prisionero, lo llevan a la cárcel, y queda allí un guardia vigilándole; pues si durante el juego entra en ella un ladrón, sin ser cogido, pone en libertad a los presos.

Siempre que se coge a uno, o hay rescate, se grita ¡*tregua!*, para que cese la persecución, y los ladrones vuelvan a la *cueva* para hacer nueva salida.

Los ladrones que se vean en peligro de caer presos, pueden forzar la cárcel y refugiarse en ella, pero no pueden salir de allí hasta que haya *tregua*.

Si los guardias se dejan rescatar tres veces los presos cogidos, se les quita el cargo y se nombra a otros.

Los tres últimos ladrones cogidos hacen de guardias en la siguiente partida.

81.—CHOCOLATE A CIEGAS

Son los protagonistas del espectáculo dos niños que se ofrecen voluntariamente para ello; se les vendan los ojos, utilizando dos pañuelos grandes; los demás niños quedan en grupo alrededor, y a una prudente distancia.

Los dos niños «*ciegos*» se colocan uno frente a otro, y a una distancia aproximada de medio metro. Uno de ellos recibe una taza de chocolate y una galleta; mojará la galleta en el chocolate, y previo aviso, tratará de introducirla en la boca de su compañero. Ni que decir tiene que el «*aterrizaje*», en vez de efectuarse en la gran boca abierta que está esperando, se hace con frecuencia en la cara o en la oreja, con gran desconsuelo del paciente, y no menor regocijo de los circundantes.

Cambian los oficios por turno.

El que acierta a colocar bien la galleta en la boca, se toma el resto del chocolate.

82.—LA FORTUNA A TIENTAS

Se colocan sobre una línea recta seis u ocho niños; entre ellos se dejará una separación de cuatro metros.

Frente a cada niño, y en una paralela situada a seis u ocho metros de distancia, se pondrá en el suelo un premio (frutas, dulces, etc.).

Colocados los participantes en la línea de salida, frente a los premios respectivos, se les vendan los ojos. A una señal, sin desorientarlos, parten todos hacia los premios; y, cuando creen estar ante la codiciada presa, se detienen.

En el momento en que todos los niños han cesado de avanzar, suena la segunda señal del director de juego: los niños se arrodillan, e inclinándose ligeramente exploran la zona que tienen delante de sus rodillas: los que alcancen el premio quedan dueños de él.

A continuación repite la prueba otro equipo de niños.

Quedan eliminados de la competición los que tocan el premio con el pie, y los que no llevan los ojos debidamente cubiertos.

N N N N N N

o o o o o o

83.—PIE EN ALTO

Uno de los niños se queda como perseguidor.

Todos los demás estarán subidos sobre algún objeto, que esté algo elevado sobre el suelo (silla, banco, escalera, barandilla, piedra grande, montón, etc.).

Estos se harán señas, y de mutuo acuerdo cambiarán entre sí sus puestos. En estos cambios, el perseguidor procurará coger a alguno de los niños, cuando haya bajado al suelo. Si lo logra, el niño capturado será el nuevo perseguidor, ocupando el antiguo el puesto que ha quedado libre.

84.—RECOMPONRIENDO ORACIONES

(Juego catequístico)

Se preparan tres series de cartulinas, a modo de barajas; cada serie tendrá en el caso de mayor complicación unas veinte tarjetas. Puede ser cada serie de un color.

El juego se hace a base de alguna de las oraciones más conocidas de los niños: *Padrenuestro, Credo, Salve, Yo pecador, Señor mío Jesucristo*, etc...

Se divide una de estas oraciones en frases o incisos, y se escribe a máquina cada uno de ellos en una tarjeta de las tres series, retirando del bloque las que no se hayan utilizado. De este modo se contendrá la oración entera en cada serie, pero fragmentada en frases cortas.

Después de barajar debidamente las cartulinas de cada serie, se entregan éstas simultáneamente a los jefes de tres grupos de niños. (El número de niños que tiene cada jefe a sus órdenes será igual al de las cartulinas de cada serie).

Los jefes dan seguidamente a cada niño de su grupo una cartulina, y a continuación los mismos jefes ayudan a los niños a ponerse en fila, según el orden exigido por la frase de cada uno.

Cuanta mayor sea la diligencia del jefe, y la docilidad y perspicacia de los niños para situarse, antes se logrará ordenar la oración.

En cuanto se consiga esto, el jefe del grupo llamará al director de juego, para comprobar la composición; al pasar por delante, los niños presentarán su cartulina con ambas manos, para que la oración se pueda leer de corrida.

Resultará vencedor el grupo que antes lo haga.

85.—EL DICCIONARIO

Es juego apropiado para niños mayorcitos. Ejercita notablemente las facultades mentales.

Previamente se proveen los niños de papel y lapicero.

El director de juego señala una letra del abecedario, o una sílaba.

Seguidamente, durante tres o cinco minutos, los niños escriben en sus respectivos papeles palabras que empiecen por esa letra o sílaba.

Gana premio el niño que, durante ese tiempo, haya escrito mayor número de palabras en su papel.

86.—EMPUJANDO DE RODILLAS

Se dividen los niños en dos equipos iguales.

Se colocan los dos equipos frente a frente, sobre dos rectas paralelas separadas entre sí por la distancia de un paso; la separación lateral de los niños será de dos metros; se corresponderán los jugadores de ambos equipos, formando pareja los que quedan enfrentados.

Arrodillados los jugadores sobre las rectas respectivas, pueden desarrollarse las siguientes pruebas:

- 1) Con izquierdas a la cadera, levantan al frente los brazos derechos y juntan las palmas de las manos; seguidamente se empujan, sin flexionar los brazos, intentando cada cual que su contrario se sienta o pierda el equilibrio. A continuación se repite el mismo ejercicio con el brazo izquierdo.
- 2) Levantar al frente sus dos brazos y apoyan las manos en los hombros del compañero; seguidamente se empujan, tratando de hacerse retroceder mutuamente.
- 3) Como la prueba anterior, pero flexionando además el tronco hasta la horizontal y topando con las cabezas, esto es, poniéndolas en contacto. Aquí la separación será de dos pasos.

En todas estas pruebas pierde el jugador que retrocede; puede repetirse cada prueba tres veces.

Ganará el equipo que obtenga más victorias.



87.—CORRER LA RATA

Se elige a suerte al niño que ha de «quedarse».

Todos los demás se sientan, muy juntos, de espaldas a lo largo de una pared, con las manos atrás.

El niño que «se queda» se pone de pie, de espaldas también a la pared, y a unos tres metros de ella. En esta posición echa hacia atrás, por encima de uno de sus hombros, la «rata», que bien puede ser una zapatilla, un pañuelo con nudos, etc...

Un niño cualquiera la recoge y la esconde entre la pared y el cuerpo; de este modo va pasando de mano en mano por detrás de todos, ocultándola cuidadosamente; es lo que se llama «correr la rata».

El niño que la lanzó se vuelve y se acerca a sus compañeros para buscarla; mete sus manos entre ellos, y registra donde sospecha que se halla.

Cuando lo hace en sitio donde no está, el que la tiene, si se encuentra cerca, se la hace sentir, dándole con ella en la espalda, y escondiéndola rápidamente. Si se encuentra lejos, se la puede mostrar el que la tiene, escondiéndola inmediatamente o enviándola por el aire al extremo opuesto, cuando él se acerca a cogerla.

Para despistar al cazador, procurarán maniobrar también los niños que no la tengan.

El que se la deje coger, cambiará de oficio con el cazador, y tendrá que buscar la rata.

En vez de la zapatilla o pañuelo, puede pasarse una cinta con un silbato, que se hará sonar cuando esté lejos el vigilante.

NOTA: En vez de colocarse los niños en serie rectilínea, como se ha dicho, pueden disponerse en círculo, con estas dos variantes:

- 1) *De pie*: Se colocan muy juntos, formando círculo, con las manos atrás; el vigilante estará dentro del corro, y la zapatilla correrá de mano en mano por detrás de las espaldas.
- 2) *Sentados*: En el suelo, formando círculo, muy juntos, mirando al centro, con las rodillas levantadas en ángulo, de modo que entre todos formen un túnel con ellas (sobre las rodillas pueden echar prendas de vestir para cubrir el túnel); la «rata» correrá de mano en mano por debajo de las piernas.

El vigilante estará también en el centro.

88.—CANTA, PAJARITO

Se empieza por elegir un *cazador*, utilizando para ello alguno de los procedimientos electorales de los niños.

Al elegido se le vendan los ojos con un pañuelo. Los demás jugadores (los *pajaritos*) se enlazan por las manos y forman un corro en torno al cazador, que va provisto de un palo de pequeña longitud.

Los pajaritos inician la danza en torno al cazador, al ritmo de alguna canción conocida. Al cabo de algunas vueltas el cazador grita:

—¡Alto el corro!

Se detienen al instante los niños y cesan de cantar.

El cazador, provisto del palo, se dispone a cazar; se acerca al corro y con el palo tantea a los pajaritos, hasta que, deteniéndose en uno, exclama:

—¡Canta, pajarito!

El pajarito ha de cantar; mas lo hace con voz fingida, para que no le reconozca el cazador. Cuando ha terminado el canto, el cazador ha de decir el nombre del pajarito. Si lo acierta, el cazador ocupa el puesto del pajarito, y éste pasa a ser cazador; en caso contrario continúa el juego sin cambios.

Y así se van repitiendo las jugadas.

Las equivocaciones del cazador suelen producir gran regocijo entre los pajaritos.

NOTA: En vez de cantar, puede exigir el cazador que el niño imite a un animal (perro, gato, grillo, etc...), o que repita una palabra o una frase; en todo caso el niño puede disfigurar la voz.

89.—EL OSO EN EL HOYO

Se elige a suertes al niño que ha de hacer de «oso».

Todos los demás se cogen de las manos, formando un círculo. En su interior se sitúa el oso.

Este trata de escaparse del anillo que lo aprisiona, pasando por encima o por debajo de las manos unidas de sus compañeros; éstos tratan de impedirlo.

Si logra atravesar la cadena, y huye, los demás niños lo persiguen, y el que consiga atraparlo hace de oso en la partida siguiente.

90.—CARRERA CIRCULAR

Se traza una gran circunferencia, utilizando como radio una cuerda de diez metros.

Una docena de niños se coloca a lo largo de ella, a distancias iguales (cinco metros), y orientados todos en un mismo sentido de rotación.

A una señal del director de juego inician todos la carrera sobre la circunferencia, esforzándose cada uno en alcanzar y pasar al que va delante, tocándole al cruzarse con él. Cualquier corredor tocado por el que le sigue queda automáticamente eliminado de la carrera.

Alcanza la victoria el que elimina a todos, o a mayor número de corredores.

Es más divertido el juego, si el director ordena periódicamente el cambio de dirección en la carrera. Esto favorece a los que han ido perdiendo terreno, y altera por completo las condiciones en que se desenvuelve el juego.

NOTA: En vez de la circunferencia descrita, puede utilizarse como circuito de carrera el perímetro rectangular o irregular de cualquier campo o porción de terreno, con tal que al principio se distancien igualmente a lo largo de todo él los corredores.

91.—¡ALTO!

Se arrodillan formando un círculo todos los niños, menos uno que se sitúa en el centro, con una pelota de goma en la mano.

A una señal lanza con fuerza la pelota al alto.

En ese momento todos los demás niños que se encuentran arrodillados, se levantan con presteza y huyen en todas las direcciones.

Cuando el jugador del centro coge la pelota que cae, grita «¡alto!», y todos los niños dejan de correr, quedando firmes en sus puestos. Entonces la dispara a placer contra el niño que más cerca haya quedado: si consigué darle, cambian los oficios; y si no lo consigue, vuelven todos a sus puestos y comienza de nuevo el juego.

92.—CARRERA DEL NUMERO

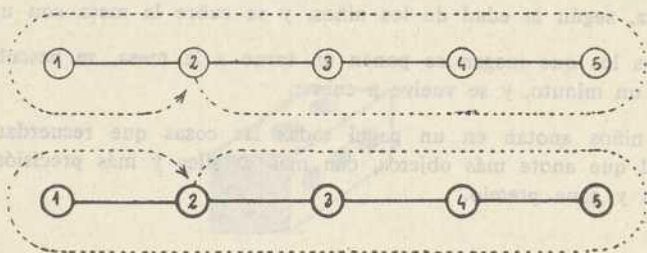
Se forman dos equipos de cinco o seis niños, y se colocan frente a frente sobre dos líneas paralelas separadas tres o cuatro metros. La separación lateral de los niños de cada equipo será de cinco metros. Los puestos de los jugadores sobre las paralelas estarán señalados con unos pequeños círculos.

Ambos bandos tendrán numeración correlativa, quedando enfrentados los niños del mismo número.

El director inicia el juego cantando uno de los números: inmediatamente los niños que lo poseen inician una carrera en torno al propio equipo, para colocarse de nuevo a la vuelta en su puesto (el sentido de giro es como indica el croquis); el niño que recupere antes su puesto después de la carrera gana dos puntos para su equipo.

El director de juego seguirá citando sucesivamente, sin orden alguno, a otros números. En cada partida todos los jugadores harán dos carreras distintas.

Gana el equipo que al final del juego totalice mayor número de puntos.



93.—LOS DOS CIEGOS

Se vendan los ojos a dos niños: uno llevará una campanilla, pito, o un bote pequeño con cuatro o seis piedrecitas dentro, y el otro un zurriago hecho con dos pañuelos o una bufanda.

En torno a ellos forman todos los demás niños un gran corro, dándose las manos.

A una señal del director de juego, el que tiene la campanilla empieza a hacerla sonar, a la vez que evoluciona discretamente dentro del corro. El otro ciego, guiado por el sonido de la campanilla, se dirigirá a él con el zurriago, y si lo encuentra le dará buenos zurriagazos.

Conviene cambiar frecuentemente a los ciegos, para que participen en el juego muchos niños.

Si el corro es muy grande, pueden ponerse dos parejas de ciegos; hay encuentros muy curiosos.

94.—JUEGO DE KIN

Contribuye a desarrollar en los niños la observación rápida y precisa de aquello que ven. Buen entrenamiento visual.

Diseminados sobre una mesa se colocan varios objetos, de diez a cincuenta, según la edad de los niños, y se cubre la mesa con un paño.

Todos los que juegan se ponen en torno a la mesa, se descubre ésta durante un minuto, y se vuelve a cubrir.

Los niños anotan en un papel todas las cosas que recuerdan haber visto. El que anote más objetos, con más detalles y más precisión, es el campeón y gana premio.

También se puede llevar a los niños a visitar una ermita, un altar, etc..., recomendándoles que se fijen mucho en todos los objetos. De vuelta se les propone hacer una lista de las cosas que vieron. Gana el que presente una lista más completa.

95.—EL TARUGO MAGICO

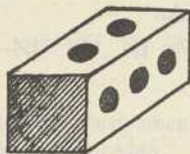
Se necesita un trozo de listón cuadrangular, a modo de prisma. En sus cuatro caras longitudinales se pinta el *uno, dos, tres y cuatro* (con números romanos, arábigos o gruesos puntos negros), y a cada número se da uno de los siguientes significados: «*Serio-rie-silba-canta*».

Todos los niños que participan en el juego se colocan sentados en el suelo, formando corro.

El que hace de director toma el tarugo de madera y lo lanza hacia arriba, dando vueltas, de modo que venga a caer en el centro del corro, a la vista de todos. Si en la cara superior del prisma aparece el número dos (=rie), todos los niños comienzan al instante a reirse estrepitosamente, con cualquiera de las sílabas *ja, je, ji, jo, ju*, hasta que el director toma el tarugo del suelo. Si aparece otro número, los niños ejecutan del mismo modo la consigna correspondiente.

El director de juego sigue arrojando sucesivamente la pieza de madera dentro del corro. Si alguno de los jugadores no cumple rápidamente la consigna, porque le tiente la risa o por otra razón, paga prenda, y a la tercera queda fuera de juego.

Los niños que están fuera de juego salen del corro, y pueden provocar más faltas, haciendo reir a los que quedan en activo, etc...



96.—EL CINCO “PUN”

Se colocan en círculo todos los niños que participan en el juego.

Uno de ellos comienza a contar, cantando el *uno*. El jugador de la derecha sigue con el *dos*, el siguiente con el *tres*, etc... No podrá sonar el número *cinco*, ni ninguno de sus múltiplos (diez, quince, veinte, veinticinco...), sino que, en su lugar, el niño que debiera cantar alguno de esos números, dirá «pun», o dará un silbido, pasando al número siguiente el jugador que viene a continuación.

El niño que no haga oportunamente esta sustitución, o el que repita el número ocultado con el «pun», quedará fuera de juego. Seguidamente se vuelve a empezar. Llevar el juego rápido.

Gana el que quede el último, sin haber faltado.

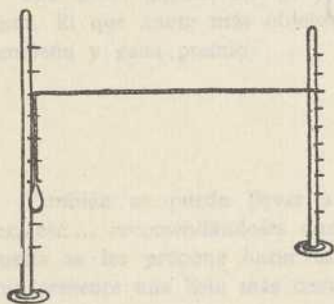
97.—LOS SALTOS

Los saltos pueden ser de varias clases: de altura, de longitud, a la pértiga, etc...

Para el salto de altura se preparan dos soportes verticales graduados, distanciados convenientemente, y unidos con una cuerda horizontal a niveles variables. Los niños saltarán por encima, sin tocar la cuerda. Hay saltos de altura con carrera y sin carrera.

Para el salto de longitud o anchura deberá alcanzar el corredor gran velocidad; y, después de pisar la línea prefijada, se proyectará lo más lejos posible. También puede darse el salto de anchura sin carrera, a pie firme.

Para el salto de pértiga se necesita un palo de largura proporcionada. Se hace el arranque a velocidad, y al clavar la pértiga en tierra, el niño se eleva sobre el obstáculo.



98.—“MATEO, TE VEO”

Se echan suertes entre los niños que participan en el juego, para ver quién se queda: puede también empezar el juego un voluntario.

Este se coloca junto a una pared (o un árbol) y de cara a ella. Todos los demás se sitúan a su espalda, a unos 20 metros de distancia, alineados sobre una raya.

Al empezar el juego, el niño que está junto a la pared la golpea tres veces con la palma de la mano, diciendo en alta voz «una, dos, tres», y volviendo rápidamente la cabeza, añade «Te veo».

Mientras el niño da las palmadas, mirando a la pared, todos los demás jugadores procuran avanzar velozmente hacia él varios pasos, mas cuidando siempre de estar parados cuando vuelve la cabeza para decir «Te veo».

Si al volverse observa algún ligero movimiento en alguno de los jugadores, le ordena volver a la línea-base, para que comience de nuevo.

El niño se vuelve a continuación hacia la pared, para golpearla como la vez primera, y prosigue el juego en la misma forma.

Cuando un jugador llega junto al niño que está en la pared, se detiene, y, aprovechando alguna de sus vueltas, cuando está de espaldas para cantar el «una, dos, tres», le da una palmada, y echan a correr todos los jugadores hacia la línea-base.

Si el niño golpeado alcanza a alguno antes de llegar, queda relevado de su cargo, y el niño capturado inicia el juego en la misma forma. Si no alcanza a ninguno, continúa en el oficio.

Cuando los jugadores están ya cerca de la pared, puede el niño inopinadamente dar muy rápidas las palmadas, para sorprenderlos en su avance y mandarlos de nuevo a la base.

99.—NI “SÍ”, NI “NO”

El director de juego establece sucesivamente una conversación de dos minutos con los niños que aspiran a premio.

Durante la conversación el concursante no podrá contestar nunca al director de juego con los monosílabos «sí» y «no», sino que procurará servirse de circunloquios en las afirmaciones y negaciones del diálogo.

A su vez el director de juego menudeará lo más posible las preguntas que exijan respuesta adverbial categórica.

El niño que evite el «sí» y el «no» a lo largo de los dos minutos recibirá premio y el aplauso de la concurrencia.

100.—AL PUNTO CON PELOTA

Se necesita una pelota ordinaria, y un pequeño frontón (o una simple pared con terreno liso y duro delante de ella).

Puede participar en el juego un nutrido grupo de jugadores; cada uno lo hace por su cuenta sin asociarse con otro como en los partidos.

Un jugador cualquiera hace el saque y pone en juego la pelota; todos los demás, sin orden alguno, pueden ir devolviéndola sucesivamente a la pared.

Todos los jugadores que hagan una vez falta, bien sea porque la pelota ha dado en la pared por debajo de la raya (a unos 60 centímetros del suelo), o porque ha dado el bote fuera del área de juego, quedan excluidos, y se irán retirando del frontón. El juego se continúa con saques sucesivos, hasta que al cabo de varios tantos quede un solo jugador.

Este último jugador no eliminado es el vencedor de la partida, y adquiere un «punto», esto es, tiene derecho a dos entradas en el próximo juego, de modo que para salir fuera tendrá que perder dos veces.

Inmediatamente después de proclamarse el vencedor, entran todos en juego para iniciar de nuevo otra partida.

Si ganare la partida el mismo vencedor, sin haber hecho falta alguna, acumula un «punto» más, o sea, que con los dos puntos tendrá tres entradas para la próxima partida.

El que tiene uno o varios puntos puede ceder la entrada a un compañero que ha perdido, con tal que la reste de su propio caudal.

NOTA: Cuando una falta se debe a la actuación conjunta de dos jugadores, pueden continuar en el juego, pero su suerte queda ligada en los próximos tantos: si es eliminado uno de ellos, salen los dos fuera, mas si antes elimina uno de ellos a un jugador, los dos quedan definitivamente libres.

101.—VIRTUDES Y VICIOS

(Juego catequístico)

Participan en este juego catorce niños, divididos en dos equipos de siete: unos representan los siete pecados capitales, y los otros las siete virtudes opuestas, repartiéndose a cada niño un vicio o virtud determinada.

- | | |
|------------|--------------|
| 1 Soberbia | 1 Humildad |
| 2 Avaricia | 2 Largueza |
| 3 Lujuria | 3 Castidad |
| 4 Ira | 4 Paciencia |
| 5 Gula | 5 Templanza |
| 6 Envidia | 6 Caridad |
| 7 Pereza | 7 Diligencia |

Virtudes y vicios ocupan por separado las dos semicircunferencias de un corro único, quedando enfrentados cada vicio y su respectiva virtud.

El director de juego nombra en voz alta un vicio, y éste empieza a correr en torno al corro, de izquierda a derecha; inmediatamente contesta en alta voz la virtud correspondiente, que perseguirá al vicio en torno al corro y en el mismo sentido.

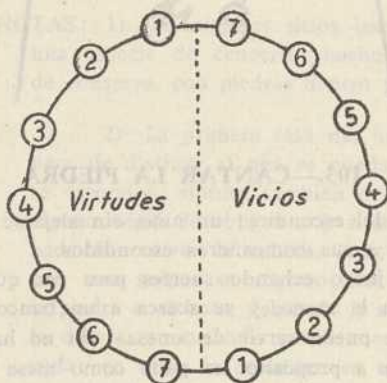
La virtud ha de coger al vicio antes de que éste dé tres vueltas alrededor del círculo. Dadas las tres vueltas, ambos quedan en sus puestos primitivos.

Si logra la virtud coger al vicio antes de las tres vueltas, gana un punto el bando de las virtudes; en caso contrario, nadie puntúa.

A continuación el director de juego saca a plaza otro vicio. Y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hecho una o dos carreras.

Acabado este primer tiempo, se cambian los bandos, pasando todos los niños a ocupar los puestos y papeles opuestos.

Gana el encuentro el bando que acumule más puntos en su etapa de virtudes.



102.—PELEA DE GALLOS

Se dividen los niños en dos equipos iguales.

Sobre dos líneas paralelas, separadas unos tres metros, se colocan alineados frente a frente los dos equipos; la separación lateral entre sus componentes será de dos metros; se corresponderán los jugadores de ambos equipos, formando pareja los que quedan enfrentados.

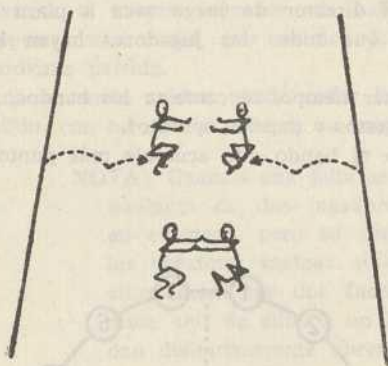
Se colocan todos en flexión de piernas, con los brazos al frente, y las palmas de las manos también al frente.

A una señal del director de juego, avanzan todos a saltos, y, juntando las palmas de sus manos con las del compañero de pareja, le empujan tratando de hacerle perder el equilibrio.

Se puede esquivar el encuentro, saltando hacia atrás o lateralmente.

Pierde el jugador que toca tierra con cualquier parte del cuerpo que no sean las plantas de los pies, el que se levanta, o agarra las manos del compañero.

Al cabo del tercer asalto, gana el equipo que haya triunfado en más parejas.



103.—CANTAR LA PIEDRA

Es una variante del escondite: un niño, sin alejarse mucho de su puesto, ha de descubrir a sus compañeros escondidos.

Se comienza el juego echando suertes para ver quién se queda. Este toma una piedra en la mano, y se acerca a un banco, un poyo, un mojón, o algo así, que pueda servir de «mesa». (Si no hay en el terreno de juego ningún relieve a propósito, se pone como mesa una piedra grande, sobre la cual pueda golpear con la pequeña).

Al empezar el juego, el niño que se queda cierra los ojos, o se cubre toda la cabeza, para no ver hacia dónde se dirigen los demás, y da 50 golpes con la piedra sobre la mesa, contándolos en alta voz para que todos sepan los que van. Entre tanto todos los niños se ocultan en sus escondites, procurando terminar la cobertura antes de que acabe la numeración.

Al terminar las cincuenta el niño que se queda abre los ojos, o se descubre, y da tres golpes más sobre la mesa, diciendo:

—¡Uno, dos, tres... por quien encuentre!

Desde este momento se convierte en cazador: deja la piedra sobre la mesa (que es condición esencial), y sin separarse mucho de ella, procura descubrir a sus compañeros.

Estos pueden lanzar sonidos inarticulados, y asomarse con la cara cubierta con las manos, etc... Al reconocer a alguno de ellos, se acerca rápidamente a la mesa, y, golpeando tres veces la piedra, exclama:

—¡Uno, dos, tres... por Fulano de tal, que está detrás de... (nombra el obstáculo)!

El primero descubierto es el que se queda en la partida siguiente. Si alguna vez equivoca el lugar o el niño escondido, quedan libres todos los descubiertos anteriormente, que se esconderán de nuevo. El juego continúa hasta descubrir a todos.

Mas es difícil lograrlo; porque, si se desvía un poco de la mesa, y uno de los escondidos, aprovechando el descuido, logra coger la piedra antes que él, le canta el descubierto, golpeando la mesa y diciendo:

—¡Uno, dos, tres... por todos mis compañeros descubiertos! Y así quedan todos libres, y empieza de nuevo el juego.

NOTAS: 1) En algunos sitios usan en vez de piedra una especie de cencerro, hecho con un bote vacío de conserva, con piedras dentro y la boca abollada.

2) La primera fase del juego, esto es, la manera de distraer al que se queda mientras los demás se esconden, admite también otras modalidades: En algunos sitios le obligan a ir a una distancia determinada sin volver la cabeza, anunciando el interesado con tres golpes su regreso; en otros le tiran lejos la piedra o el bote, debiendo ir a recogerlo sin volver la cabeza, anunciando también con tres golpes la llegada; en otros le esconden en un portal o le tienen tapado los niños que no juegan.

104.—EL FUEGO SABIO

Póngase en un frasco un poco de agua, y añádase una buena dosis de nitrato potásico (salitre); agítese fuertemente el contenido para que se disuelva la mayor cantidad posible de nitrato.

Con un pequeño pincel o una pluma de ave, impregnados en la disolución, dibújese con trazo fino la silueta de un animal (un asno, etcétera...) o escríbese un nombre, sobre una hoja grande de papel.

Una vez seco, no será visible; pero bastará tocar por un punto uno de los trazos con una brasa, o el extremo candente de una astilla, para que en este punto comience una deflagración, que va propagándose lentamente por todos los trazos, carbonizando el papel, y diseñando y recortando el dibujo o el nombre. Claro está que entre los trazos del diseño no debe haber solución de continuidad, que no lograría saltar el fuego.

Para usar del truco, puede proponerse el director de juego el sacar una fotografía (un animal) o escribir el nombre de un niño, sirviéndose de un fuego amaestrado.

105.—EL LOBO ANTE EL REDIL

Se traza en el suelo una circunferencia grande, o un cuadrado, o un perímetro irregular cerrado, dentro del cual se colocan todos los jugadores menos dos.

Los niños que quedan fuera son el lobo y el perro, y los que están dentro del redil las ovejas.

El lobo tratará continuamente de entrar en el redil; y, si consigue tocar a alguna oveja, se quedará con ella; pero si el perro que las guarda logra tocar al lobo, cuando éste pretende entrar en el redil, el lobo tendrá que entregarle una de las ovejas cogidas anteriormente. Si no tuviese ninguna en su poder, el lobo pierde y entra en el redil para ser oveja, mientras que una de las ovejas ocupa su lugar, empezando otra vez el juego.

Si el lobo logra tocar a todas las ovejas, pasa el perro a su vez a ser oveja y el lobo a ser perro del redil, reanudándose el juego.

106.—LOS DESPROPOSITOS

Se colocan todos los niños formando un amplio corro.

El juego consiste en una serie lineal de preguntas y respuestas, que primeramente tienen lugar en secreto entre los niños a lo largo de la circunferencia, y posteriormente se repiten en voz alta, pero trastocando la serie y haciendo los empalmes con niños alternos; la discordancia entre las preguntas y respuestas produce hilaridad entre los jugadores.

Uno de los niños pregunta al oído al de su derecha:

—¿Para qué sirve el aeroplano?

Le responde en secreto el interrogado:

—Para volar.

Pregunta éste a su vez en secreto al de su derecha:

—¿Para qué sirve el sombrero?

Le responde el interpelado al oído:

—Para ponérselo en la cabeza.

Pregunta éste al siguiente:

—¿Para qué sirven los zapatos?

—Para calzarse.

—¿Para qué sirven las gafas?

—Para leer.

—¿Para qué sirve el paraguas?

—Para no mojarse.

—¿Para qué sirve la cuchara?

—Para comer sopa, etc...

Cuando el último niño ha hecho su pregunta al que comenzó el juego, y éste le ha respondido, termina la fase secreta del juego. A continuación cada niño va diciendo en voz alta lo que le preguntó el de la izquierda y lo que le respondió el de la derecha. Las incoherencias entre las preguntas y las respuestas son de este estilo:

—Este me preguntó para qué servía el aeroplano, y éste me contestó que para ponérselo en la cabeza.

—Este me preguntó para qué servía el sombrero, y éste me contestó que para calzarse.

—Este me preguntó para qué servían los zapatos, y éste me contestó que para leer...

107.—UNA SORPRESA

Suelen dársela a veces los niños, mandando a un compañero un papel plegado varias veces sobre sí mismo, en forma rectangular, como si envolviese una estampa.

Dentro del papel, y en lugar de la estampa, lo que va es un resorte elástico de goma o acero. Al abrir el destinatario el último pliegue del papel, el dispositivo se revuelve aparatosamente y sale lanzado de su prisión, con gran sobresalto del manipulador.

EL RESORTE: Tómese un trozo de alambre grueso de acero, de unos 16 centímetros de longitud, y cúrvase con la mano hasta formar una semicircunferencia; átense en esta forma sus extremos con una cuerda doble, que actuará de tensor; introdúzcase entre las dos cuerdas una pequeña tablilla que no llegue al alambre, y hágasela girar hasta que los dos ramales estén fuertemente torsionados. En esta forma se encajará en el primer pliegue del papel, cuidando de que la tablilla no gire al hacerse el doblado. (También puede introducirse el resorte en una cajita plana).

Si no se dispone de alambre de acero, puede hacerse el arco de alambre ordinario muy grueso: en vez de la cuerda se ponen unas cintas fuertes de goma, y el efecto es el mismo.

NOTA: La impresión es todavía mayor si se usa una pequeña serpiente de goma verde, muy enroscada sobre sí misma.

108.—EL TRAGA-BOLAS

El tragabolas es un tablero de madera, en el cual hay dibujada una gran cabeza grotesca (diablo, sátiro, etc...), con una gran boca abierta, por la cual penetran las pelotas o bolas de madera que disparan los jugadores.

Suele ir respaldado el tablero por otra tabla, que adopta posiciones variadas según los diversos modelos.

Todo el dispositivo se coloca sobre una amplia caja de madera, de modo que todas las bolas lanzadas, tanto las que entran por la boca, como las que no entran, vengan a depositarse en ella.

El jugador en turno se coloca a la distancia convenida; y, provisto de seis bolas, hace los seis disparos.

Cada blanco se cuenta por un tanto; el que antes haga el número de tantos convenido gana la partida.

109.—CARRERAS LABERINTICAS

Se dividen las niñas en dos o tres equipos iguales, que formarán en tres filas paralelas.

Delante de cada fila, y distanciadas varios metros entre sí, se colocan tres niñas: la primera sentada, la segunda de pie y con una comba para saltar, y la tercera sentada, con un aro en su derecha apoyado verticalmente en el suelo. Unos metros más adelante habrá una silla con una campanilla.

A una señal salen las primeras de cada fila, botando una pelota; cada una da dos vueltas alrededor de la primera niña sentada, se para delante, se cambia con ella dos veces la pelota, la lanza al alto, dobla inmediatamente una rodilla, se levanta para coger la pelota que cae, y la entrega definitivamente y por tercera vez a la niña sentada.

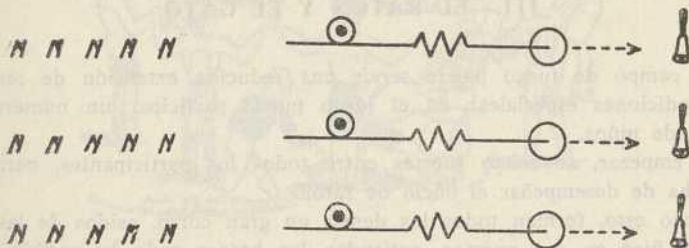
Sigue corriendo sin pelota, y al llegar a la segunda niña, da con ella tres saltos a la comba. Llega a la tercera, y pasa por el interior del aro. Los pocos metros que quedan hasta la meta los hace con un solo pie; puede interponerse un círculo para que lo rodee en esa forma, o un pequeño cuadrado para que salte a la «pata coja» sobre sus cuatro esquinas. Al llegar al fin toca la campanilla que habrá en la silla que hace de meta.

Al oír la campanilla, la niña que tiene la pelota la lanza desde su puesto a la segunda niña del equipo, que ha quedado en puerta para correr, para que haga a su vez el recorrido de la primera. Y así sucesivamente hasta que hayan corrido todas las niñas.

Gana el equipo que cubra antes las carreras.

Convendrá anunciar cuántas faltas se toleran a cada equipo, y a cuál de ellas queda descalificado.

NOTA: Si no se tuviese un aro a propósito, se sustituye por una cuerda horizontal atada a dos sillas; la corredora pasará por debajo de ella. En esta forma queda suprimida la tercera niña.



110.—EL BARQUITO DE LA HABANA

Todos los niños que participan en el juego se sientan en corro; uno cualquiera prepara un pañuelo anudado.

De común acuerdo eligen una letra, v. g.: la A.

El que tiene el pañuelo lo lanza sobre otro niño cualquiera, a la vez que le dice:

—De la Habana ha venido un barquito cargado de.....?

(El que recibe el pañuelo debe responder rápidamente con una palabra que empiece por A).

—Avellanas.

Al instante el nuevo poseedor del pañuelo lo arroja sobre otro niño, y le hace la consabida pregunta:

—De la Habana ha venido un barquito cargado de.....?

—Albaricoques.

Y así va buscando el pañuelo a los niños, no por orden, sino salteados, prefiriendo siempre a los más despreocupados y distraídos.

Cuando un niño no contesta con rapidez, o no acierta a encontrar una palabra que empiece por la letra escogida, o forma una palabra sin significado, ha de pagar prenda a quien le lanzó el pañuelo. Tampoco puede repetirse ninguna de las mercancías anteriormente dichas.

Todos los niños tienen en su poder tres prendas. Pierde el juego quien se queda sin ninguna, y lo gana quien logra acumular más.

Cuando se juzga que está suficientemente apurada la letra o sílaba, se propone otra nueva.

NOTA: Puede usarse una pelota en vez del pañuelo.

En vez de responder con palabras que empiecen con la misma letra o sílaba, puede exigirse que respondan con palabras que terminen en consonancia, v. gr.: avellanas, manzanas, americanas, etc...

111.—EL RATON Y EL GATO

De campo de juego puede servir una reducida extensión de terreno, sin condiciones especiales; en el juego puede participar un número ilimitado de niños.

Al empezar, se echan suertes entre todos los participantes, para ver quién ha de desempeñar el oficio de ratón.

Hecho esto, forman todos los demás un gran corro, asidos de las manos; y, fijos en sus puestos, extienden los brazos todo lo posible, para

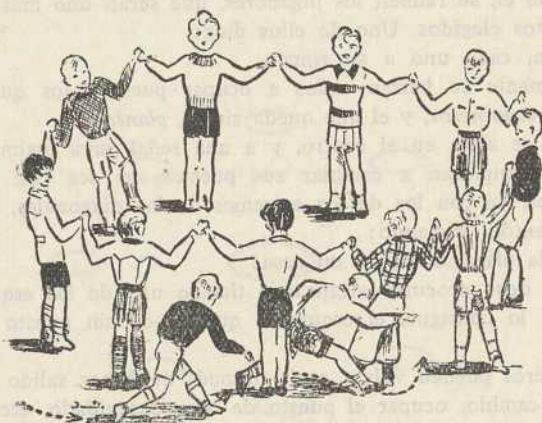
que el ratón, y el que después sea elegido gato, puedan pasar holgadamente por debajo de ellos.

El ratón comienza rondar por el exterior del corro; y, cuando le parece oportuno, toca en la espalda a uno de los niños que lo componen, el cual automáticamente queda constituido gato desde ese momento. Su oficio es el de perseguir y capturar, si es posible, al ratón, que habrá huido inmediatamente después de tocarle, pasando a capricho entre los niños que forman el corro, y sorteándolos en complicados trenzados y evoluciones arbitrarias.

Es condición indispensable para capturar válidamente al ratón, el seguir su misma trayectoria; lo cual dificulta extraordinariamente la misión del gato. Si equivocase el camino, perdería desde ese momento su categoría de gato, volviendo a formar parte del corro, y procediendo el ratón a elegir nuevo felino en la forma anteriormente indicada.

Si, por el contrario, el ratón resultara alcanzado, sería éste el que se habría de colocar entre los niños del corro, ascendiendo el gato a la categoría de ratón, con derecho a elegir nuevo gato.

No podrá ser reelegido gato un mismo niño, en tanto no hayan pasado por el oficio todos los demás. Si es tan grande la habilidad del ratón que ninguno de los gatos sucesivamente elegidos le diera alcance, se procederá a elegir por suerte nuevo ratón.



112.—FUSILAMIENTO DE BOLSAS

Se preparan varias bolsas pequeñas de papel, y se hinchan con la boca todo lo que sea posible. Seguidamente se atan con el extremo de una cuerda de un metro de larga. Del otro extremo de la cuerda se cuelgan en una pared sin ventanas.

Los niños, desde una distancia convenida, van haciendo sucesivamente un fuerte disparo sobre ellas con una pelota dura.

Resulta vencedor el que obtenga más reventones con el mismo número de disparos.

113.—LAS CUATRO ESQUINAS

Se llama así porque con frecuencia se juega en habitaciones o locales cerrados, y se eligen como puestos los cuatro ángulos que forman las paredes.

Cuando se juega al aire libre, se suplen las esquinas con árboles, piedras, sillas, o sencillamente con circunferencias trazadas en el suelo.

No hay inconveniente en que sean más de cuatro los puestos elegidos: así por ejemplo, en una habitación espaciosa pueden utilizarse los cuatro ángulos, y los cuatro puntos medios de las paredes, para una partida de ocho niños.

El juego es bien sencillo. En el centro del terreno de juego, o en un sitio alejado de él, se reúnen los jugadores, que serán uno más que el número de puestos elegidos. Uno de ellos dice:

—Con, con, cada uno a su rincón.

Y seguidamente se lanzan todos a ocupar puesto: los que lo alcanzan se llaman *esquineros*, y el que queda sin él, *plantón*.

El plantón se sitúa en el centro, y a una señal suya (palmada, etc...), los esquineros empiezan a cambiar sus puestos, ya sea con los compañeros contiguos, ya con los de los extremos de las diagonales, mientras se mofan del plantón, diciendo:

—¡Voy a la plaza, entra en mi casa!

El plantón debe procurar alcanzar a tiempo una de las esquinas abandonadas; y si lo consigue, el esquinero que queda sin puesto pasa a ser plantón.

Los esquineros pueden volver atrás después de haber salido del puesto, no aceptar el cambio, ocupar el puesto de otro descuidado, etc...

Nadie puede permanecer largo tiempo sin salir, excepto el caso en que el plantón impida continuamente la salida.

114.—DANZA DE CIUDADES

Se traza en el suelo un pequeño círculo; y a una distancia constante se trazan en torno a él otros seis u ocho círculos un poco más pequeños.

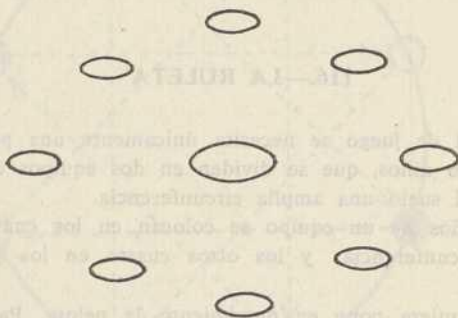
Se echan suertes entre los siete o nueve niños que participan en el juego. El que «se queda» se sitúa en el círculo central. Los restantes niños se reparten en secreto los nombres de seis u ocho países, ciudades, pueblos, provincias (las de Andalucía, o Castilla), etc..., y se sitúan en los círculos exteriores. Comunicarán estos nombres al niño del centro, mas sin decirle quién lleva cada uno de ellos.

Acto seguido, el jugador central ordena el cambio de puesto de dos ciudades, dando a continuación una palmada para que éste se efectúe inmediatamente.

Los niños que las representan deben cumplir en seguida la orden; y el jugador central aprovechará esta oportunidad para alcanzar uno de los círculos abandonados o para coger prisionero a uno de los corredores. En ambos casos gana círculo exterior, y el niño desalojado ocupa el círculo central, empezando otra vez el juego, tras el nuevo reparto de ciudades.

Si no consigue ganar plaza, ordena un nuevo cambio.

También puede ordenar el cambio simultáneo de dos, tres o cuatro parejas; lo hacen todas a la vez, cuando suena la palmada.



115.—LOS SERIOS

Se colocan los niños en dos filas, una frente a otra, a un metro escaso de distancia. Las pruebas de seriedad las hacen los niños que quedan enfrentados, uno de cada fila.

El primer ejercicio puede consistir en mirarse fijamente uno a otro, con la máxima seriedad posible.

El segundo ejercicio consiste en hacer, dentro de la mayor seriedad, acciones grotescas (contracciones de boca, cara, nariz...; contorsiones del cuerpo, etc...), que puedan mover a risa al compañero.

El tercer ejercicio consiste en tocarse uno a otro la punta de la nariz, en tirarse suavemente de la oreja, en atusarse mutuamente el bigote y barbilla, etc...

Los niños que se hayan reído en alguno de los ejercicios quedan eliminados. Los que permanecieron serios compiten entre sí, hasta llegar por sucesivas eliminaciones a la proclamación del «tío serio» número uno.

También puede desarrollarse el juego de esta otra forma:

Un niño, elegido a suertes, se coloca de pie sobre una silla: es el rey.

Los demás niños forman ante él en semicírculo. Sucesivamente se van destacando de la formación, se acercan al rey, le hacen una gran inclinación, y, sin apartar los ojos de él, le saludan diciendo:

—Majestad, yo te saludo sin reír ni llorar.

Mientras recibe el saludo, el rey procurará hacer muecas y contorsiones grotescas para excitar la risa del saludador.

Si el saludador ríe paga prenda.

116.—LA RULETA

Como material de juego se necesita únicamente una pelota de goma.

Participan ocho niños, que se dividen en dos equipos de a cuatro.

Se traza en el suelo una amplia circunferencia.

Los cuatro niños de un equipo se colocan en los cuatro puntos cardinales de la circunferencia: y los otros cuatro en los puntos intermedios.

Un niño cualquiera pone en movimiento la pelota. Para ello la lanza con la mano al enemigo segundo de su izquierda, quien la recoge para lanzarla inmediatamente al enemigo segundo de su izquierda, y éste a

su vez al enemigo segundo de su izquierda, y así sucesivamente; al cabo de ocho lanzamientos se cubre un circuito completo.

Si el lanzamiento se hace siempre al enemigo segundo de la *derecha*, cambiará el sentido de la ruleta.

Cuando un jugador pierda la pelota, su equipo pierde un punto. En consecuencia gana el equipo que menos faltas hace.

En forma más elemental, puede desarrollarse el juego entre dos líneas paralelas.

Se colocan los dos equipos (que pueden tener más de cuatro jugadores) alineados sobre dos rectas paralelas, separadas unos metros.

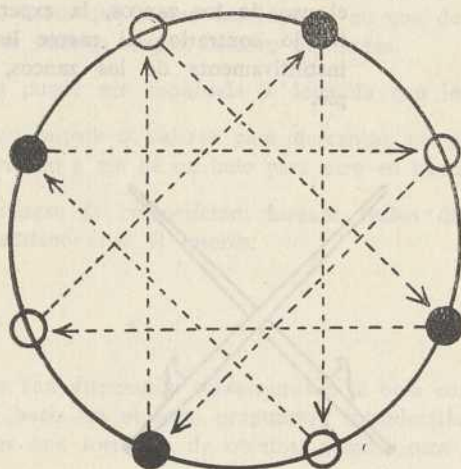
El primer jugador de un equipo lanza la pelota al primero de otro bando, éste al segundo del primer equipo, éste al segundo del opuesto, etcétera...

Conviene llevar el juego rápido.

Gana el equipo que cometa menos faltas.

(Si cada jugador dispone de una pelota, pueden lanzársela simultáneamente todos los niños enfrentados, a las palmadas rítmicas del árbitro. Las pelotas se cruzan en el aire, formando un túnel de arcos.

Cada pelota perdida es una falta para el equipo respectivo).



117.—LOS ZANCOS

Son instrumentos tradicionales de juego.

El palo vertical conviene que sea resistente y no muy pesado; no ha de tener nudos, y ha de serrarse en la dirección de la hebra para que no se rompa con facilidad. El extremo inferior tendrá protección de alambre o chapa metálica, para impedir que se gaste y le salgan barbas.

El pedal es un trozo triangular de madera, bien sujeto al palo con tornillos; en el ángulo exterior lleva un reborde saliente hacia arriba, a fin de que el pie no resbale hacia afuera.

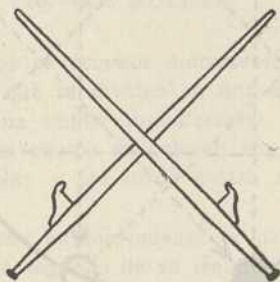
La altura a que han de quedar los pies puede ser muy diversa; normalmente será de 25 a 35 centímetros.

Cuando los niños se han ejercitado suficientemente en el manejo de los zancos, pueden organizarse carreras generales o por equipos, carreras hacia atrás o de lado, etc...

Son extraordinariamente vistosos los desfiles militares y maniobras de conjunto.

Muchos de los juegos descritos pueden desarrollarse también con zancos.

NOTA: Aun cuando pudiera parecer peligroso el uso de los zancos, la experiencia demuestra lo contrario; al caerse los niños saltan instintivamente de los zancos, y quedan de pie.



118.—JUEGOS CON ZANCOS

La caza del ciervo

Se echan suertes entre los niños, para ver quién se queda; éste deja sus zancos y corre de un lado para otro, sin salirse de los límites señalados para el juego: es el *ciervo*.

Todos los demás niños le persiguen montados en sus zancos. Si alguno logra tocarle, deja sus zancos y pasa a ser ciervo, mientras el anterior coge los suyos para perseguirle con los demás.

Si el ciervo sale del campo, es sustituido por el que estaba más próximo a él.

Bola arrastrada

Se necesita para el juego una bola de madera dura de unos 10 centímetros de diámetro; también puede usarse pelota de trapo.

Como campo de juego se utiliza un pequeño rectángulo de terreno liso, con dos puertas en el centro de los lados menores (dos varas verticales para cada una).

Dos equipos de varios jugadores luchan, dando con los zancos a la bola de madera, hasta que logran introducirla en una de las puertas. Gana el equipo que consiga mayor número de tantos.

La bola sólo puede ser impulsada y detenida con los zancos.

Caerse de los zancos o bajarse para descansar no es falta; pero no se puede ir corriendo a pie de un lado para otro en busca de la bola.

Puede prolongarse la competición durante varios días; la esperanza de revancha mantiene vivo el interés.

Tiro al blanco

Los jugadores van disparando sucesivamente la bola con el zanco desde la línea de tiro hacia un objetivo propuesto: introducirla por una puerta pequeña, derribar una torrecilla de objetos, golpear otra bola, etc...

119.—CADAVERES AMBULANTES

Algún día, al anochecer, puede hacerse el siguiente experimento:

Póngase en un frasco un poco de alcohol de quemar; añádase una buena dosis de sal de cocina, y agítese fuertemente el contenido, para que se disuelva la mayor cantidad posible de sal.

Arrólese un trapo en el extremo superior de un palo, y átese por encima con una cuerda; impréguese bien con el alcohol preparado procurando que no llegue a fluir del trapo.

Colocados los niños en un local sin luz, tome uno con la mano el extremo inferior del palo, encienda otro una cerilla y la aplique al trapo impregnado de alcohol: todos los circundantes aparecerán con las caras amarillentas y los labios negruzcos, cual si fueran cadáveres. Algunos gestos aparatosos cerca de la antorcha producen gran efecto.

Conviene que el suelo no sea combustible, ni haya en él nada que pueda arder, por si fluye de la antorcha alguna gota de alcohol encendido.

120.—CARRERA DE ENANOS

Se trazan en el suelo dos rectas paralelas, separadas unos diez metros.

Sobre una de las rectas, y con una separación de dos metros, se alinean todos los niños que participan en la carrera.

A una señal del director de juego, se colocan todos en flexión de piernas (en cuclillas).

A una nueva señal, parten todos en esa posición hacia la línea opuesta, adelantando las piernas alternativamente como en la marcha, mas cuidando de no tocar el suelo con las manos, y sin alejar mucho de él las posaderas.

Gana la carrera el primero que pise la línea opuesta, si ha guardado correctamente durante el trayecto la posición inicial.

Queda descalificado todo jugador que se levante durante el recorrido, abandonando la postura impuesta.

121.—REY Y CRIADOS

Es juego adecuado para seis u ocho jugadores.

Se necesita una pelota ordinaria, y un pequeño frontón (o una simple pared con terreno liso y duro delante de ella).

Se divide el suelo del frontón en tantas tiras longitudinales cuantos sean los jugadores; la de la derecha es para el «rey», y las demás para los restantes jugadores o «criados».

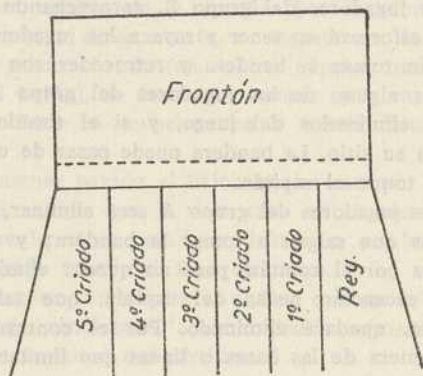
Se echan suertes con la piedrecita para ver quién es el rey, y qué orden siguen los criados; hecho esto, cada cual se coloca en su terreno de juego.

El rey saca, lanzando después del bote la pelota contra la pared, un poco desviada hacia su izquierda. El jugador de la tira donde bote la pelota viene obligado a devolverla contra la pared con la mano, sin cogerla; y el peloteo continúa ininterrumpido de unas tiras a otras, mientras no haya falta. Si algún jugador no devuelve la pelota, o no la coloca sobre la línea de falta (que suele estar a un metro escaso del suelo), va a la cola, avanzando un puesto hacia la derecha los jugadores que estaban detrás de él. El rey saca de nuevo y se reanuda el juego.

Conviene que los criados lancen la pelota hacia su derecha, para derrocar al rey y primeros criados, mandándolos al último puesto.

NOTA: En algunos sitios cambian la presente nomenclatura por «rey - caballo - sota - siete - seis... y rancharo».

No se divide en tiras el suelo del frontón, sino que el «rey», al sacar, «canta» uno de estos nombres, y el interesado viene obligado a volver la pelota, aunque no caiga precisamente frente a su puesto, cantando él a su vez otro de los nombres.



122.—LUCHA POR LA BANDERA

El número de jugadores es arbitrario, aunque es conveniente para interés del juego que no sea menor de doce.

Se dividen en dos grupos iguales, que se colocan uno frente a otro, ocupando los lados menores de un rectángulo de unos 15 x 30 metros aproximadamente.

Grupo A

× Bandera

Grupo B

A unos 6 u 8 metros del grupo A, y en la línea media, se coloca un pañuelo sostenido a conveniente altura en un palo clavado en el suelo.

El grupo A debe defender la bandera contra los jugadores del grupo B, que intentará tomarla y retroceder con ella a su propio campo. Para organizar esta defensa, el jefe del grupo A tendrá destacados por turno varios jugadores en las proximidades de la bandera.

Para conseguir su objeto el grupo B, tendrá un capitán, que deberá ser uno de sus mejores corredores. Este no podrá tomar la bandera; pues su única misión es proteger a los soldados de su bando que, por indicación suya, salgan a arrebatar la bandera del campo enemigo. El capitán nunca podrá ser eliminado del juego. Por el contrario, todo aquel jugador (de cualquiera de los dos grupos) que sea tocado por él (voluntaria o involuntariamente) fuera de las líneas o bases de cada campo, quedará eliminado. Los demás jugadores del grupo B, aprovechando la protección de su capitán, que se esforzará en tener a raya a los jugadores destacados del grupo A, procurarán tomar la bandera y retroceder con ella a su campo, sin ser tocados por alguno de los jugadores del grupo A, ya que al ser tocados, quedarían eliminados del juego, y si el tocado tuviera la bandera ésta volvería a su sitio. La bandera puede pasar de un jugador a otro, siempre que no la toque el capitán.

La misión de los jugadores del grupo A será eliminar, tocándolos, a los jugadores contrarios que salgan a tomar la bandera; y al mismo tiempo, huir de ser tocados por el capitán, para no quedar eliminados.

Todo jugador, excepción hecha del capitán, que salga de las líneas laterales del campo, quedará eliminado. Por el contrario, todo jugador podrá ocupar cualquiera de las bases o líneas que limitan los dos campos,

sin poder ser eliminado una vez dentro del campo, propio o ajeno; aunque sí podrá serlo si es tocado al salir del ajeno. El jugador, que después de haber entrado en el campo contrario intentara pasar al suyo propio, deberá conseguirlo al primer intento: esto es, no podrá salir y volver otra vez sin haber llegado a su campo; de lo contrario quedará eliminado.

Ganará el grupo B, si consigue introducir el banderín en su campo antes de que hayan sido eliminados todos sus jugadores.

Ganará el grupo A, si no llegan a conseguirlo en el tiempo que prudentemente se señalare.

Recomendamos este juego por el vivo interés que despierta en los niños; interés que crece a medida que los jugadores van adiestrándose en el juego.

123.—BALON CAIDO

Se necesita un balón, y participan doce niños.

Cuando se juega al aire libre, con terreno abundante, se utiliza como área de juego un rectángulo de 15 por 7'5 metros, que se descompone con una línea transversal en dos cuadrados de 7'5 m.; sobre la línea de separación se tiende una cuerda, a dos metros escasos del suelo, y paralela a él.

Cuando se juega en local cubierto, se divide con la cuerda el terreno disponible en dos partes iguales. Los niños se reparten en dos equipos de seis jugadores; cada equipo ocupa un cuadrado del campo, y forma en dos líneas paralelas a la cuerda, con tres jugadores en cada una. A cada saque se hace la *rotación* de jugadores, pasando todos sucesivamente por todos los puestos.

Sorteado el campo y el saque, el extremo derecha de la fila posterior del equipo agraciado lanza el balón con un golpe de puño sobre el bando opuesto, por encima de la cuerda. Los jugadores de enfrente lo paran con las manos, y directamente, o después de *dos o tres* combinaciones dentro del mismo bando (un mismo jugador nunca puede dar dos golpes seguidos al balón), lo lanzan de nuevo por encima de la cuerda al campo opuesto. Estos lo devuelven en la misma forma, y así sucesivamente.

No pueden mantener parado el balón en las manos.

Pierde tanto el equipo que lo deja caer en el suelo de su campo, o toca con él la cuerda, o la pasa por debajo, o no lo vuelve al campo contrario, o lo manda fuera del área de juego.

Saca siempre después de la falta el equipo que ganó el tanto.

La partida puede concertarse a determinado número de tantos, cambiando de campo a la mitad del partido.

124.—BOTANDO LA PELOTA

Se disponen en un amplio círculo todos los niños que participan en el juego, dejando entre ellos unos dos metros de separación.

Un niño, designado a suertes, inicia el juego en la siguiente forma:

Se destaca del corro con una pelota de goma en la mano, se acerca al centro del círculo, y a la vez que bota la pelota en el suelo con toda su fuerza, dice:

—Para Fulano.

El aludido sale de la formación para recoger la pelota antes de que ésta caiga al suelo, mientras el que la botó torna de nuevo a su puesto. Recogida la pelota, la vuelve a botar en el centro el nuevo poseedor, nombrando a la vez a otro destinatario, y retirándose a continuación a su puesto. El interpelado la recoge, y continúa el juego en la misma forma.

Si el jugador nombrado no recoge al aire la pelota, el que la botó dice inmediatamente:

—Una, dos, tres, a correr!

Y tomando la pelota, la dispara desde el borde del círculo contra el jugador que huye, que queda eliminado. Este devuelve a continuación la pelota al que la lanzó, para que reanude el juego, después de reducirse un poco el círculo.

Gana el juego el último niño que queda sin eliminar; éste inicia la partida siguiente.

125.—CIRCULO DE FUERZA

Todos los niños que participan en el juego se dan la mano, formando corro general en torno a un árbol, silla, mesa, u otro objeto conveniente.

Dada la señal por el director de juego, se inicia una serie de movimientos, tirones parciales o de conjunto, encaminados a hacer tocar el objeto a alguno de los niños que componen el corro.

Si esto se consigue, el jugador arrastrado es excluido del juego. También es expulsado el que rompe voluntariamente el círculo.

El juego continúa en la misma forma, excluyendo sucesivamente a los jugadores que vayan tocando el árbol, hasta que solamente quede uno que no lo haya tocado. Este será proclamado campeón del grupo.

126.—POETAS IMPROVISADOS

Este juego es más indicado para niños mayorcitos.

El director de juego recitará el primer verso de un pareado (v. gr. «¿Dónde viven los gorriones?»)

Los niños deberán improvisar el segundo verso, en consonancia o al menos en asonancia con el primero.

Pueden premiarse las respuestas chispeantes y rápidas, aunque objetivamente resulten un poco descalabradas (v. gr.: «Debajo de los balcones»).

127.—VIAJEROS AL TREN

Es necesario preparar un equipo de cinco maletas, con un traje completo dentro de cada una de ellas, v. gr.; un pantalón más o menos pintoresco, una americana y un sombrero.

Los cinco niños que forman el primer equipo toman las cinco maletas, y van a colocarse en uno de los vértices de un campo cuadrangular.

A una señal del director de juego parten los cinco maleteros, con sus maletas cerradas, hacia el vértice siguiente: allí abren apresuradamente la maleta, se ponen una pieza del traje, y cerrada la maleta de nuevo, parten para el siguiente vértice. En él vuelven a abrir la maleta, se ponen la segunda pieza, y, cerrada otra vez la maleta, salen para el vértice tercero. Allí terminan de vestirse, y, con la maleta cerrada, se dirigen al vértice de partida.

El primero que llegue a la meta correctamente disfrazado queda proclamado campeón del grupo.

Seguidamente corre otro grupo de niños en las mismas condiciones.

128.—ZAPATOS AL CESTO

Todos los niños que participan en la prueba depositan su calzado (alpargatas, zapatos, etc...) en un cesto. El director de juego revuelve bien la mercancía, y seguidamente la vierte sobre el suelo, formando un montón. (En tanto los niños permanecen en círculo general en torno a los zapatos).

A una señal del director de juego corren todos hacia el centro, en busca del calzado propio.

El jugador que, tras encontrar sus zapatos, calzarlos y atarlos debidamente, se presente el primero en el puesto de meta, quedará campeón del grupo.

129.—ARCO Y FLECHAS

Pueden construirse de modo muy elemental, y también con gran perfección y rendimiento; depende en parte de los materiales que se tengan a mano.

Los niños pueden construir su arco con un junco marino, vara de bambú, fresno, avellano, etc..., de un metro de longitud. Se curva convenientemente la vara, y se atan sus extremos con una fuerte cuerda tensora.

Para flechas se usan varas delgadas y ligeras, de unos 50 centímetros de longitud. En un extremo se fija una aguda punta metálica, fuertemente atada con alambre, y en el otro se hace una pequeña ranura para encajar en ella la cuerda del arco; pueden también añadirse dos plumas de timón.

Para el lanzamiento se coloca la ranura de la flecha en el centro de la cuerda, y se sujeta con la mano derecha. Con la mano izquierda se agarra el arco por la mitad, apoyando la flecha sobre la mano. Se tira fuertemente con la diestra hacia el hombro derecho, y cuando el arco está en tensión se suelta la mano, saliendo disparada la flecha.

Adiestrados los niños en el manejo del arco, pueden competir en distancias de lanzamiento (protegiendo con un pequeño corcho la punta de la flecha), y en hacer blancos sobre algún tablero o puerta exterior.

Poniendo en el extremo anterior de la flecha, en vez de punta metálica, una pequeña esferita de trapo y en el extremo posterior dos plumas de timón, puede desarrollarse el juego de lucha entre indios. Divididos los niños en los bandos, y situados en terreno accidentado y con obstáculos, se atacan mutuamente con los arcos. Todo niño tocado con una saeta *envenenada* queda fuera de combate. Gana el bando que logre herir a más adversarios.

130.—EL VOLANTE

Prepárese un botón grande de dos agujeros, o un pequeño disco metálico (plomo, etc...), de unos tres centímetros de diámetro, con dos agujeros distantes entre sí un centímetro, equidistantes del centro, y situados sobre el mismo diámetro.

Enhébrese por los agujeros un metro escaso de bramante fino o hilo fuerte, y anúdense sus extremos a modo de cuerda sin fin.

Introduciendo un dedo de la mano derecha y otro de la izquierda en los codos laterales de la cuerda, y después de tensar algo sus ramales, aproxímese el disco a una mesa o pared, para hacerle rodar de canto sobre la superficie.

Cuando los bramantes estén bastante retorcidos, sepárese el disco de la pared, y tírese fuertemente de los extremos: el disco emprenderá una rápida rotación, y, en virtud de la inercia, seguirá girando aún después de haber quedado los ramales paralelos, retorciéndose ahora el bramante en sentido contrario (en esta fase se dejará floja la cuerda). Seguidamente se vuelve a tirar de los extremos, para aflojar al quedar las cuerdas paralelas, y así sucesivamente. El disco girará periódicamente en un sentido y en otro.

(En vez de iniciar el movimiento, rodando el disco sobre una superficie, puede procederse también de la siguiente forma: Con las cuerdas muy flojas, imprímase al disco un movimiento circular de traslación; al cabo de varias vueltas se obtendrá la torsión de los ramales laterales; seguidamente se tira y afloja rítmicamente de ellos, y el disco girará con rotación rápida).

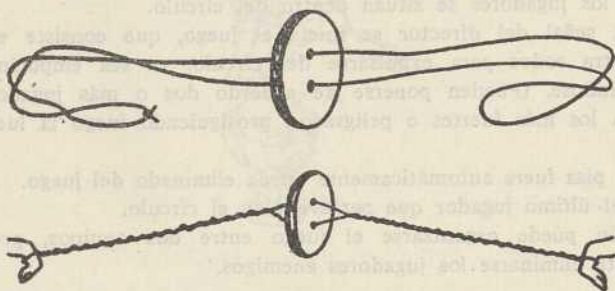
Con discos un poco mayores se pueden obtener determinados efectos ópticos, fundados en la persistencia de las imágenes en la retina:

1).—Pegando en una cara del disco cuatro sectores o cuadrantes, pintados alternativamente de azul y amarillo, aparecerá por rotación uniformemente verde.

Si se usan el verde y rojo, el disco resultará blanquecino, por tratarse de colores complementarios.

2).—Pegando sobre un fondo de un color una estrella de cinco puntas de otro color, la rotación dará en el centro el color de la estrella, en la periferia el color del fondo, y en la corona central una gama continua de matices intermedios.

Con discos debidamente perforados también puede obtenerse el efecto acústico de la sirena.



131.—LA PELOTA DE LOS DUENDES

Se dividen los niños en dos equipos o bandos iguales.

Estos equipos se sitúan a ambos lados de un obstáculo, que impida que se vean mutuamente los jugadores de los dos bandos (una tapia, un montón, etc...).

Cada equipo se reparte homogéneamente en las zonas activas de juego, que se limitarán debidamente con líneas en ambos terrenos.

Dos jueces de campo, uno de cada equipo, se colocarán al final del muro de separación, de modo que vean los dos a los jugadores de ambos bandos. Su misión será observar si cumplen los dos equipos las reglas del juego.

A una señal de los jueces de campo, y después de haber sorteado el saque, el capitán de uno de los equipos lanza con la mano una pelota por encima del obstáculo, a la zona de juego del otro equipo. La pelota ha de ser recogida por los jugadores contrarios antes de que toque el suelo, para ser lanzada de nuevo al campo enemigo; y así sucesivamente.

Cada uno de los equipos gana un punto o tanto, cuando la pelota que ha arrojado toca el suelo del bando contrario. Los jueces de campo controlarán las faltas. El saque lo hace siempre el bando que consiguió el tanto.

Gana el equipo que haga antes los tantos prefijados.

Los equipos procurarán engañarse mutuamente con respecto a la dirección de la pelota, cuidando sin embargo de no hacer falta, lanzando la pelota fuera del área de juego. Los jueces controlarán también estas faltas.

La rapidez en volver la pelota anima extraordinariamente el interés del juego.

132.—LUCHA EN EL RUEDO

Se traza en el suelo una circunferencia de seis a doce metros de diámetro, según el número de jugadores (de doce a treinta).

Todos los jugadores se sitúan dentro del círculo.

A una señal del director se inicia el juego, que consiste en luchar todos contra todos para expulsarse del círculo, ya sea empujándose, ya sea agarrándose. (Pueden ponerse de acuerdo dos o más jugadores para expulsar a los más fuertes o peligrosos, prosiguiendo luego la lucha entre ellos).

El que pisa fuera automáticamente queda eliminado del juego.

Gana el último jugador que persevera en el círculo.

También puede organizarse el juego entre dos equipos, procurando mutuamente eliminarse los jugadores enemigos.

133.—CABALGATA O CORRECALLES

También lo llaman «cubos» o «cubillos».

Es un juego de salto muy conocido en todos los sitios.

Un voluntario lo inicia poniéndose de «burro», esto es, agachando las espaldas hasta la horizontal, con las manos o codos en las piernas.

Todos los demás niños se ponen en fila india, y empiezan a saltar sobre el burro. En cuanto ha saltado el primero, se pone él también agachado unos tres o cuatro metros más adelante; el segundo hace lo mismo después de saltar sobre los dos, y así sucesivamente.

Cuando han saltado todos sobre el niño que inició el juego, éste se levanta, y comienza a saltar sobre sus compañeros, para volver a agacharse en el extremo opuesto de la formación. A continuación se levanta el siguiente para hacer lo mismo, etc...

El juego termina cuando han recorrido de esta forma el circuito o calles prefijadas. También pueden señalarse direcciones determinadas, describiendo en el suelo espirales, curvas entrecruzadas, etc...

Si se quiere activar el juego, grita uno ¡hielo, hielo!; entonces los que se van agachando se quedan a menos distancia, y los saltadores caminan más aprisa. Al contrario, para retardarlo se grita ¡fuego, fuego!; y los primeros se ponen a más distancia, y los otros van más lentamente.



134.—LA TIJERITA DE LA GALLINA CIEGA

Se tiende transversalmente, y a dos metros y medio de altura, una cuerda. (Puede atarse a dos árboles o fijarse con dos anillas a marcos o maderas).

De ella se cuelgan varios hilos que sostengan frutas, bolsitas con dulces y otros premios, que quedarán a un metro escaso del suelo. Las niñas que deseen optar a los premios se colocarán en fila frente al hilo que más les interese.

A la primera de cada fila (que quedará a unos dos metros del hilo) se le vendan los ojos, y se le pone una tijerita en su mano derecha. La niña avanza hacia el hilo con la tijera abierta, y si logra cortarlo, se hace dueña del premio.

También puede simularse la tijera abriendo los dedos índice y corazón, y recogiendo los otros tres bajo la palma de la mano; si aprisiona el hilo entre los dedos, recibirá un premio similar al suspendido. De este modo se evita el tener que reponer cada vez el hilo cortado.

Evítese que los circunstantes orienten a la «gallina» con sus indicaciones.

135.—ENCENDER LA VELA

Se dividen los niños en dos grupos iguales, y se colocan frente a frente, de rodillas, sobre dos rectas paralelas muy próximas; se corresponderán los jugadores de ambas filas, formando pareja los que quedan enfrentados.

Los niños de una fila tendrán en la mano un cabo de vela encendido; los de la otra lo tendrán apagado.

La separación de las paralelas será un poco mayor que la largura de los dos brazos extendidos de los niños enfrentados; de modo que, para encender el cabo apagado con el encendido de enfrente, los dos niños de la pareja habrán de inclinar un poco el tronco hacia adelante.

A una señal del director de juego, todos los niños se agarran una rodilla con la mano libre, levantando la pierna del suelo, de modo que ni la punta del pie toque en él.

En esta postura, y haciendo los equilibrios necesarios, se estiran hacia adelante los niños de cada pareja, intentando encender el cabo apagado con el encendido.

La pareja que antes consiga su intento resultará vencedora. Es imprescindible que lo haga en la forma indicada, apoyándose cada niño en una sola rodilla y sobre la paralela. Varios inspectores controlarán a los actúantes.

136.—EL DADO CAÍDO

Se necesita para este juego:

- 1) Un pequeño cilindro de madera, a modo de bolillo, con sus dos bases planas.
- 2) Uno o dos discos metálicos para tirar (o dos piedras planas rodadas, o dos trozos redondos de baldosa).
- 3) Uno o más dados; los hay muy económicos en el comercio, y fácilmente pueden fabricarlos los mismos niños.

Se pone el cilindro vertical, y sobre él se coloca el dado. En un lugar próximo se hace un montoncito con las aportaciones que hacen los niños para el juego, y que consisten en determinado número de canicas, avellanas, caramelos, etc...

Sorteado el orden de tiro, el primer jugador lanza desde el lugar designado uno o dos discos contra el bolo de madera; si lo derriba, toma del montón tantas unidades como marque el dado caído.

Seguidamente van tirando los demás jugadores por su orden.

Cuando se agotan los objetos del montón se hace nueva puesta.

Para prolongar la vida del montón se usan las siguientes variantes:

- 1) Si un jugador no derriba el bolo con ninguno de los dos discos, viene y lo derriba con el pie, y queda obligado a poner en el montón las unidades que marque el dado.
- 2) El que derriba el bolo coge del montón las unidades que marca el dado, *si es número par*; las pone en el montón, *si es número impar*.
- 3) Toma del montón lo que marque el dado, si éste queda más cerca del bolo que del disco; lo pone en el montón en caso contrario.
- 4) Poniendo tres dados sobre el cilindro, lleva el premio el que con una tirada saca los tres *seises* (la docena y media); hay pequeños premios para los que saquen uno o dos seises.

137.—CARRERA DE CUADRIGAS

Pueden formarse las cuadrigas de varias maneras.

En las cuadrigas de cuatro niños se colocan dos de ellos de pie, con los brazos en cruz entrelazados sobre los hombros, formando yugo; por detrás, e introduciendo su cabeza entre los anteriores, se coloca el tercer niño, encorvado y agarrado a la cintura de los dos primeros; a caballo sobre el tercer niño, y con sus manos en los hombros de los otros dos, se coloca el auriga, que será el animador y rector de la cuadriga.

En las cuadrigas de seis niños se colocan de pie tres de ellos, formando el yugo, y otros dos encorvados en los huecos intermedios, agarrados a las caderas de los anteriores con sus brazos exteriores y formando yugo entre ellos con los otros dos; el sexto, que hará de auriga, se colocará encima de los dos últimos (un pie en cada uno), agachado y con las manos en el yugo delantero; o de pie, agarrando por las manos los brazos libres de los delanteros exteriores, que para ese fin los levantarán hacia arriba.

Construídas las cuadrigas que han de tomar parte en la competición, se alinean debidamente sobre la raya de partida.

Dada la señal, avanzan todas, procurando conservar en toda la carrera la estructura de la cuadriga. Si ésta se descompusiese en el trayecto, los niños no podrán avanzar en desorden, sino que volverán a reconstruirla en el mismo sitio, para continuar seguidamente.

Frente a la línea de salida, y a unos veinte metros de ella, se hincarán tantos palos verticales cuantas sean las cuadrigas participantes; todas ellas deberán girar en torno al palo respectivo para regresar de nuevo a la base. Es en esta maniobra donde mejor se prueba la solidez de la cuadriga y la destreza de los niños que la componen.

Gana el premio la cuadriga que antes regrese a la línea de partida.

138.—BOLILLO CAIDO

Pueden participar todos los niños que quieran, divididos en dos equipos iguales.

El campo de juego es un amplio terreno rectangular: los lados menores forman la barrera y la meta respectivamente: una línea paralela a las anteriores divide el campo en dos partes iguales, y en su punto medio se pone un bolillo.

Colocados todos los jugadores en la línea de meta, van tirando alternativamente (un jugador de cada equipo) un disco metálico para derribar el bolillo.

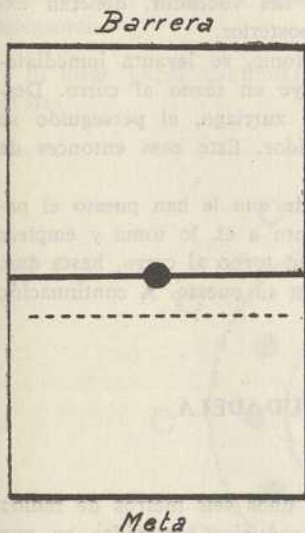
Cuando un jugador lo derriba, su equipo se coloca alineado frente a la raya central, y a unos cinco metros de ella (línea punteada); el equipo vencido se coloca sobre la línea central, mirando a los anteriores.

En esta posición un jugador del equipo vencido pone el bolillo sobre su pie, y lo lanza hacia la línea de meta, lo más lejos posible. Inmediatamente todo su equipo, sin dar media vuelta, corre hacia la barrera, caminando hacia atrás, de espaldas a ella.

Los del otro equipo recogen lo antes posible el bolillo, lo ponen vertical en su sitio, y a continuación (nunca antes de pinar el bolillo) atraviesan la línea central para perseguir a los que huyen. El que coge a un corredor antes de alcanzar la barrera, monta sobre él a las espaldas, para que lo lleve en esa forma hasta la meta.

A veces convienen en que cogiendo a uno, todos los del bando tienen que sufrir la misma pena, llevando un adversario hasta la meta.

Si los del centro echan a correr antes de que su compañero lance el bolillo, pierden, y tienen que llevar desde allí a sus contrarios del modo dicho.



139.—“TRIS, TRAS”

Se echan suertes para ver quién se queda.

Todos los demás niños se sientan en el suelo, en corro; y en lo que se refiere a ojos, manos y pies van obedeciendo a la letrilla a medida que se recita.

El niño designado por la suerte ronda por el exterior, con un pañuelo anudado o una zapatilla en la mano, mientras dice:

Tris, tras,
manos atrás,
pies cruzados,
ojos cerrados.
El que vuelva la cabeza
me la ha de pagar.

Y al que no cumple estas consignas le pega con el pañuelo, hasta que obedezca en todo a la letrilla.

La repite dos o tres veces; y en una de las vueltas deja el pañuelo en el suelo, detrás y al alcance de las manos de uno de los niños que están en el corro. Estos, después de cada pasada del voceador, deberán explorar a tientas con sus manos toda la zona posterior.

Si el niño nota que tiene el pañuelo, lo toma, se levanta inmediatamente, y persigue al que se lo dejó, que huye en torno al corro. Después de una o dos vueltas, para librarse del zurriago, el perseguido se sienta en el puesto que dejó libre el perseguidor. Este cesa entonces de pegarle, y él mismo inicia de nuevo el juego.

Si el niño del corro no cae en la cuenta de que le han puesto el pañuelo, el que se lo dejó, al pasar de nuevo junto a él, lo toma y empieza a azotar al distraído, que huye dando vueltas en torno al corro, hasta que, para librarse del vapuleo, se sienta de nuevo en su puesto. A continuación el mismo perseguidor inicia otra vez el juego.

140.—EL SALTO A LA CIUDADELA

Es juego apropiado para 20-30 jugadores.

Se traza en el suelo una circunferencia de unos seis metros de radio; en su centro se colocan tres banderas (tres pañuelos sostenidos en una cruz de palo); es la «ciudadela».

Se traza en torno a ella otra circunferencia concéntrica de unos diez metros de radio, quedando entre las dos circunferencias una corona, o zona de defensa de cuatro metros de anchura.

Los niños se dividen en dos equipos iguales, encargados respectivamente de la defensa y del ataque; los primeros se colocan en la corona de defensa, y los segundos en torno a ella. Cada equipo puede llevar brazalete de color.

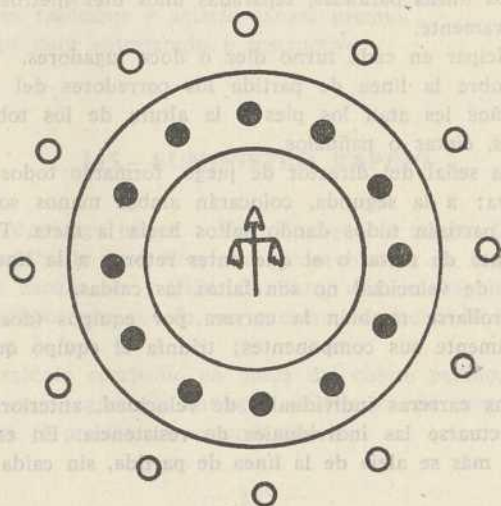
El tiempo de duración de cada partida suele fijarse en quince minutos.

Tras el sorteo del ataque y la defensa, el director de juego da la señal de comenzar, y desde ese momento los atacantes intentan apoderarse de las banderas colocadas en el centro de la ciudadela. Los defensores luchan por evitarlo, haciendo prisioneros a los atacantes que sean cogidos dentro de la corona de la defensa. Todo atacante que consiga pasar las líneas defensivas sin ser agarrado, y penetre en la ciudadela, tiene derecho a coger una bandera.

Tanto los prisioneros, como los que han conseguido apoderarse de la bandera, quedan dentro de la ciudadela hasta que finaliza el juego. Los atacantes pueden canjear una bandera por cuatro jugadores prisioneros.

Si antes de finalizar el tiempo marcado, los atacantes consiguen arrebatarse las tres banderas, quedan vencedores; en caso contrario, ganan los defensores.

El juego puede continuar pasando los atacantes a ser defensores y viceversa.



141.—TANTALO

Se preparan varios trozos de liza nueva, de unos tres metros de longitud. En el centro de cada uno de ellos se da un nudo como señal. Y en cada trozo se ensarta un billete de una o cinco pesetas, que se colocará precisamente en el nudo medio.

Dos niños cogen con los dientes los extremos de una de las cuerdas; y a una señal del director, empiezan ambos a introducir en la boca, sin hacer uso para nada de las manos.

El que antes devore la mitad de la cuerda quedará dueño del billete.

Usando de malas artes, puede cualquiera de los dos contrincantes tirar rápidamente con los dientes, para sacar de nuevo la cuerda almacenada por su compañero; éste puede evitarlo, o acercándose a él para neutralizar el tirón, o sujetando la cuerda con los dientes.

Se facilita la absorción de la cuerda, dejándola floja de improviso y acercándose al compañero.

N. B.: O atada al dedo pequeño de cada uno, ir arrollándola en *ese* dedo, sin servirse de la otra mano.

142.—CARRERA CON PIES ATADOS

Se trazan dos líneas paralelas, separadas unos diez metros, para partida y meta respectivamente.

Pueden participar en cada turno diez o doce jugadores.

Colocados sobre la línea de partida los corredores del primer turno, otros tantos niños les atan los pies a la altura de los tobillos, sirviéndose de cuerdas, cintas o pañuelos.

A la primera señal del director de juego, formarán todos correctamente sobre la raya; a la segunda, colocarán ambas manos sobre la nuca; y a la tercera, partirán todos dando saltos hacia la meta. Triunfa el que antes pise la línea de meta, o el que antes retorne a la línea de partida. En esta carrera de velocidad no son faltas las caídas.

Puede desarrollarse también la carrera por equipos (dos o tres), corriendo sucesivamente sus componentes; triunfa el equipo que haga antes los recorridos.

Además de las carreras individuales de velocidad, anteriormente descritas, pueden efectuarse las individuales de resistencia. En este caso gana el corredor que más se aleje de la línea de partida, sin caída alguna en el trayecto.

143.—EL SORTEO

Se prepara una colección de papelitos, igual al número de niños que participan en el juego; en cada papelito se escribe el nombre de uno de ellos; y se depositan todos, bien doblados, en un recipiente cualquiera.

En otra colección de papelitos, igual a la primera, se escribe una serie de adjetivos, favorables o desfavorables, aplicables a los niños: *feo, trasto, honrado, holgazán, soso, simpático, listo, torpe, mono, picaro, noble, mediano, hermoso, mico*, etc... Se doblan también, y se depositan en otro recipiente.

Acto seguido se inicia el sorteo, sacando una papeleta del primer recipiente con el nombre del niño, y a continuación otra del segundo con la calificación.

Ambos papelitos se leen en alta voz para regocijo de la concurrencia.

144.—BIBLIA MUDA

Varios niños y niñas (que pueden ir vestidos a la usanza oriental, y caracterizados según el papel que representan) reproducen con mímica exagerada, mas sin proferir una sola palabra, alguna escena de Historia Sagrada, tomada del Antiguo o Nuevo Testamento. Pueden servir de fuente de inspiración los mismos grabados del texto, o las colecciones de láminas murales.

Los niños espectadores, por la composición del grupo, evolución y mímica, deberán adivinar el pasaje escriturístico, que se representa.

El que antes reaccione y acierte ganará premio.

Es un juego muy entretenido e instructivo.

145.—SUMINISTRO RAPIDO

El director de juego pedirá a los niños que le traigan lo antes posible un objeto determinado (una flor, una piedra blanca, un lapicero, un trozo de madera, un zapato, un ladrillo, un libro, una escoba, un sombrero, un bastón, un paraguas, una cuerda, un puchero, un trozo de hierro, un bote, una pelota, etc...).

Los niños saldrán corriendo en busca del objeto pedido.

El primero que regrese, y entregue al director de juego el objeto solicitado recibirá el premio correspondiente.

146.—PASANDOSE LA PELOTA

Forman todos los niños una amplia circunferencia, quedando distanciados unos de otros como tres metros aproximadamente.

Se pone en circulación una pelota de goma: para ello cada niño la va echando con la mano a su vecino, quien la recoge al vuelo para pasarla al siguiente. Nadie puede detener la pelota.

Cuando un niño no la recoge, o no la envía correctamente, queda eliminado, sale del juego, y el corro de jugadores se reduce un poco. Al sacar de nuevo después de cada falta el que eliminó al jugador, se invierte el sentido de circulación de la pelota, haciéndolo de derecha a izquierda si antes fué de izquierda a derecha.

También puede darse otro movimiento más irregular a la pelota, complicando un poco más el juego: el que la tiene nombra a un niño del corro, y a continuación se la envía; éste la recoge, nombra a otro y se la envía, y así sucesivamente.

Han de estar todos muy atentos, pues con frecuencia los tiradores amenazan a uno y tiran a otro.

En cualquier caso gana el juego el último niño que quedó en el corro sin eliminar. A continuación inicia éste de nuevo el juego con todos los jugadores.

Conviene llevar el juego rápido: es más animado, y esperan menos tiempo fuera los eliminados al principio.

VARIEDAD: En vez de salir del corro los niños eliminados, quedan en él con la postura exacta que tenían al pretender cojer la pelota perdida. El juego continúa hasta que quede un solo jugador. Para recobrar la posición natural, el vencedor les tira tres pelotazos a cada uno.

147.—LA ACEITERA

Se echan suertes entre los niños que participan en el juego, para ver quién paga.

El director de juego (que en este caso se llama «madre») se sienta en algún poyo o piedra, y el que paga se pone inclinado sobre sus rodillas, tapándole el director los ojos con las manos.

Los demás niños se ponen alrededor en semicírculo.

A una señal comienzan todos a dar leves palmadas al «borriquillo», a la vez que canturrean a coro la letrilla propia del juego. Van modifi-

cando las palmadas según lo indican los versos; si alguno no lo hace así, comete falta, y a la tercera sale del juego.

«A la aceitera,
la vinagrera,
pavo real;
amagar, amagar, y no dar;
(sin llegar con la mano
al borriquillo)

dar sin duelo,
(dando más fuerte)
que se ha muerto mi abuelo;
dar sin reir,
(sin reir)
que se ha muerto mi tío Crispín;
dar sin hablar,
(dan la palmada entre
verso y verso)
que se ha muerto mi tío Blas.
Un pellizquito
(se lo dan)
y echar a volar».

(Los versos comprendidos en la clave los sustituyen en otros sitios por los siguientes:

«pizquitos al rey:
uno sin reir,
otro sin hablar,
otro mirando al cielo,
que lo manda mi abuelo,
otro mirando a la tierra,
que lo manda mi abuela»).

Acabados los versos, corren todos los niños a esconderse; y una vez que se han escondido, les pregunta la madre:

—¿Suelto la jaula?

Y los niños responden desde sus escondrijos:

—¡Suéltela usted!

Y la madre dice a continuación:

—¡Pajaritos, a esconder, que la liebre va a correr!

La madre suelta seguidamente al «borriquillo», que, convertido en liebre, corre a buscar a los escondidos.

Si logra coger a alguno, éste le sucede en el oficio. Si por el contrario todos los fugitivos consiguen llegar a madre, sin haber sido alcanzados, no hay relevo, y vuelve el borriquillo a su papel.

148.—SALTADORES EN FILA INDIA

Se colocan todos los niños en fila, después de haber sorteado el puesto del primero, o guión de la fila.

Seguidamente empiezan a evolucionar todos en circuito cerrado, al paso o corriendo. En uno de los puntos del circuito el director de juego traza en el suelo dos líneas transversales paralelas, separadas medio metro. Al pasar por allí la fila de corredores, deberán saltar todos sucesivamente de línea a línea, sin pisar el terreno intermedio.

El director de juego comprobará los saltos de todos, eliminando al que no salte debidamente.

Después de la primera pasada de corredores, el director de juego borra una de las paralelas y la vuelve a trazar un poco más separada de la otra; al pasar otra vez los corredores deberán saltar la nueva distancia.

Después de la segunda pasada volverá a ampliar la separación de las paralelas, y así sucesivamente, eliminando cada vez a los que no den el salto reglamentario.

Gana la carrera el jugador que persevere hasta la última vuelta, saltando la máxima distancia entre paralelas.

149.—CARRERA DE TRES PIERNAS

Es una clase de carreras por parejas.

Se colocan los niños en binas sobre la línea de partida; utilizando un pañuelo, se ata la pierna derecha del uno con la izquierda del otro, a la altura de los tobillos.

A una señal del director de juego salen todas las parejas hacia la meta. Con un poco de habilidad, dándose el brazo los niños, se alcanzan buenas velocidades.

La carrera puede ser sólo de ida, o de ida y vuelta.

Tiene alguna analogía el juego descrito con la carrera de ternas:

En éstas se agrupan de tres en tres los corredores, cogidos del brazo; el de en medio irá a la «pata coja».

Gana el grupo que llegue antes.

Se necesitan seis u ocho velas, para que los participantes las vayan utilizando en turnos de ese número. Se colocan en el extremo de un palo de escoba, al cual se fijan mediante una faja de papel, que rodea el extremo superior del palo y el inferior de la vela. También convendrá poner al cirio una gran arandela de papel o cartón, para que el portador no se manche de cera.

La carrera puede hacerse de ida y vuelta, entre dos líneas paralelas prefijadas.

Poco antes de iniciarla se encienden las velas. A la primera señal los niños se colocan sobre la línea de partida, con el brazo derecho extendido hacia adelante y agarrando el palo por su mitad, de modo que la vela quede vertical a la altura de la cabeza; la izquierda la llevarán a la espalda. A la segunda señal parten todos hacia la línea opuesta, la pisan y regresan a la base. Durante la carrera no podrán proteger la llama con la mano izquierda. Ganará la prueba el que antes llegue con la vela encendida a la base; o el que antes encienda en la meta otra vela.

Para hacer más espectacular la llegada de los corredores, pueden colocarse en la meta tantas bombas (o cohetes) como velas hayan participado; a su llegada, los corredores que vuelvan con la vela encendida ponen fuego a su respectiva bomba; el orden de las explosiones va clasificando ruidosamente a los corredores que terminaron la carrera con el cirio encendido.

La carrera de velas puede dejarse reducida a una carrera de cerillas, en la siguiente forma:

Se colocan los niños sobre la línea de partida, provistos cada uno de una cerilla y una piedra para encenderla. A una señal encienden todos la cerilla y marchan hacia adelante, al paso que mejor les parezca. Gana premio el que alcance distancia mayor con la cerilla encendida.

151.—CARRERAS DE OBSTACULOS

Son muy del gusto de los niños, pues suponen un mérito mayor y sus naturales incidencias las hacen más interesantes.

Para ello se interponen en el trayecto diversos obstáculos, completamente inofensivos, iguales para todos, y proporcionados a la condición de los jugadores.

Suele hacerse la carrera por equipos.

Si son tres los equipos que van a participar, se ponen éstos en tres filas paralelas, y enfrente de cada una de ellas se pone la misma serie de obstáculos.

La carrera puede ser sólo de ida (tocando una campanilla a la llegada para dar la salida al siguiente corredor), o de ida y vuelta (dando, cuando regresa, la salida al siguiente).

El equipo que antes haga la carrera resultará campeón.

Convendrá anunciar cuántas faltas se toleran a cada equipo, y a cuál de ellas queda descalificado.

Pueden combinarse los siguientes obstáculos:

- 1) Cuerdas horizontales sostenidas a cierta altura por dos sillas, para saltar por encima o pasar por debajo.
- 2) Montoncitos de piedras u otros objetos, cestos vacíos, sacos llenos de hojarasca, sobre los que hay que saltar con un solo pie o los dos juntos.
- 3) Faja trasversal de terreno, comprendida entre dos rayas paralelas, que no se puede pisar. Pueden ponerse varias de anchura diferentes.
- 4) Tablones horizontales sostenidos con ladrillos a una pequeña altura, para saltar por encima.
- 5) Varios bancos trasversales, separados entre sí unos cuatro metros, para saltar sucesivamente a encima de ellos con los pies juntos, y bajar de ellos del mismo modo.
- 6) Aros para pasar por ellos.
- 7) Sillas (o niños), para dar una vuelta en torno a ellos.
- 8) Serie de estacas clavadas verticalmente en el suelo, sobre las cuales se ha de pasar.

152.—MAROMA REDONDA

Se necesita en este juego una maroma larga y resistente, cuyos extremos se unen para formar un gran anillo.

Todos los jugadores se agarran exteriormente a ella, menos uno que se ofrece voluntario o se designa por la suerte. Este se coloca dentro del anillo, y a una señal, se lanza contra uno cualquiera de los niños que agarran la cuerda: si logra tocar a alguno de ellos, cambia con él de puesto.

No es fácil conseguir esto, pues por una parte los acometidos, para evitar ser tocados, se retiran hacia atrás, soltando la cuerda; y por otra parte, los jugadores del lado opuesto tiran de la maroma en sentido inverso, deteniendo con ello al que ataca (no han de tirar con excesiva violencia, pues le derribarían de espaldas al suelo).

Los que sueltan la cuerda han de volver a cogerla en cuanto puedan, pues si el perseguidor se mueve con agilidad en otras direcciones, hay peligro de que suelten la cuerda los demás jugadores.

Como el ejercicio del perseguidor es continuo y violento, convendrá limitar el tiempo del ataque, para que no se fatigue demasiado.

153.—CARRERA DE CÖRCHOS

Pueden participar simultáneamente en la carrera diez o doce niñas.

Las corredoras se colocan todas alineadas sobre la raya de partida; cada una tendrá un corcho en la mano.

Dadas las tres señales, comienza la carrera, que consiste en ir corriendo y al mismo tiempo tirar por alto el tapón, dando una palmada ante de recogerlo. El conjunto resulta muy interesante y hasta armónico.

Gana la carrera la que antes pise la línea de meta, o la que antes regrese al punto de partida, después de haber pisado la línea de meta.

Como los tapones de corcho pesan tan poco, a veces cuesta trabajo cogerlos, y otras veces es divertido ver cómo ruedan por el suelo, y cómo los ponen de nuevo en danza las corredoras un poco rezagadas.

Alguien controlará, en funciones de juez, el lanzamiento de los corchos.

154.—EL PERRO RABIOSO

Puede jugar un número ilimitado de niños; cuantos más sean los participantes, más animado resultará el juego.

Se empieza echando suertes para determinar quién se queda, o inicia el juego un corredor voluntario.

El niño que corre es el «perro rabioso».

Este tiene como misión «morder» (tocar) a uno cualquiera de sus compañeros; y quedará libre de su oficio desde el momento en que lo consiga.

El niño «mordido» deberá poner una de sus manos en la parte mordida, y en esta forma, o sea, con la mano en la mordedura, correrá, para morder a otro niño, utilizando la mano que le queda libre.

Si lo consigue, queda relevado de su oficio y postura; y el niño mordido, cubriendo su mordedura, correrá a morder a otro; y así sucesivamente.

Está prohibido morder en los pies y piernas; pues con la mano en los pies difícilmente podría cogerse a nadie.

También se denomina este juego el «mosquito envenenado»; el mosquito «pica» a un niño tocándole, y el niño picado sale en persecución de otro con la mano sobre la picadura.

155.—CARRERA CON CUERDA

Los jugadores se dividen en dos equipos iguales.

Previo sorteo, uno de los equipos coge una cuerda larga, a la que se agarran todos sus jugadores, de modo que queden igualmente espaciados. Los jugadores del otro equipo, correrán en todas las direcciones, para evitar ser envueltos con la cuerda. Si alguno cae al alcance del grupo cazador, éste procurará rodearlo con el lazo. Todo jugador cercado queda prisionero, y no puede escaparse pasando por debajo de la cuerda.

Al cabo del primer tiempo se invierten los papeles, y pasa el equipo perseguido a hacer de cazador.

Gana el equipo que en el mismo tiempo haya hecho más prisioneros del equipo contrario.

En patio cerrado es más fácil la caza de corredores.

156.—EL CORSARIO

En un extremo del campo se marca una pequeña barrera; es la *nave* del corsario y sus cautivos.

A ella se retira para comenzar el juego el niño elegido para *corsario*. A una señal toma en su mano un pañuelo anudado, y sale a perseguir a los demás, que andan esparcidos por el campo. Cuando toca a uno con el zurriago, le hace su cautivo; y corren los dos, fustigados por los demás jugadores, a refugiarse en la nave. Está prohibido interceptarles el paso, y pegarles ya dentro de la nave.

Seguidamente el corsario da su izquierda al cautivo, y en cadena con el sale a buscar otra presa, zurriago en mano. Si logra dar a uno, se sueltan y corren juntamente con el nuevo cautivo a la nave para librarse de los zurriagazos de los circunstantes.

A continuación salen los tres en cadena; y así prosigue el juego hasta lograr cinco cautivos. Después de capturar al quinto, salen todavía en cadena para coger al que ha de ser corsario en el juego siguiente; y en cuanto lo consigue, rompen la cadena y se unen a los demás jugadores.

Solamente el corsario puede coger prisioneros. Al último de la cadena se le permite agarrar a los que pueda, para que el corsario los cautive. Pero en tal caso los demás jugadores pueden auxiliar al compañero detenido, tirando de él cuanto puedan; si entonces (o en cualquiera otra ocasión) logran romper la cadena, fustigan al corsario y cautivos hasta que lleguen a la nave. Lo mismo hacen cuando el corsario se deja escapar el zurriago, de cualquier modo que sea.

157.—LA ESTAMPA ESCONDIDA

Se colocan en desorden sobre una mesa doce o veinte estampas: los niños las observan detenidamente durante unos minutos.

A continuación se retiran todos a un lugar apartado, mientras el director de juego sustrae una de las estampas, y pone las restantes en distinta disposición.

Seguidamente tornan los niños alrededor de la mesa y observan de nuevo las estampas. El que antes acierte cuál es la estampa sustraída será proclamado ganador de la prueba.

158.—CARABINAS DE AIRE COMPRIMIDO

Son inofensivas las que utilizan como proyectiles esferillas de corcho; las de plomo y flecha sólo se usarán bajo el más estricto control del catequista.

Funcionamiento y conservación

Para cargarlas, dóblese el cañón hasta rebasar los 90°, o sea, hasta que suene el muelle; introdúzcase totalmente por el orificio posterior el proyectil de plomo o la flecha, y ciérrase a continuación.

Al cerrar la carabina se ha de cuidar de que no quede aprisionada en el cierre la escobilla posterior de la flecha, y de que no retroceda y salga fuera el balín.

Estando cargada la carabina, cuide el catequista de que *nunca* se vuelva hacia los niños, sino que esté siempre orientada hacia la zona de blancos.

Si se usa en salón, póngase detrás de los blancos un amplio tablero, o una gruesa tela suspendida unos centímetros delante de la pared. Si se usa en la calle, utilícese de fondo una pared mala.

No se disparará el gatillo antes de cerrar la carabina, pues subiría violentamente el cañón, con peligro de aprisionar un dedo.

Si al disparar no es expulsado el proyectil, no se introducirá otro en el cañón, sino que se disparará de nuevo o se pasará una baqueta para dejar expedito el conducto.

Si la carabina tiene alza, se revisará periódicamente la puntería. Disparando sobre una diana se verá si el proyectil se sube o se baja, y en consecuencia se subirá o bajará el alza, haciendo girar la ruedecita correspondiente.

Después de usar la carabina, frótese bien con un trapo algo engrasado, y guárdese descargada en un sitio seco.

Cuando haya perdido fuerza, se le pondrá nuevo muelle de recambio.

Blancos

PARA CARABINA DE CORCHO:

- 1) Derribar una torrecilla de corchos.
- 2) Introducir el proyectil por la boca de un mascarón pintado en un papel vertical, introducirlo en un bote horizontal colocado de frente, pequeño aro vertical, etc...

PARA TIRO DE FLECHA:

- 1) Diana con círculos concéntricos.
- 2) Cara de diablo, para disparar sobre la nariz, boca, etc...

PARA TIRO CON PLOMO:

- 1) Derribar un pequeño cilindro vertical de madera, o torrecilla de varias piezas.

- 2) Derribar muñeco de madera, goma, pasta, etc...
- 3) Taladrar bote de hojadelata, o cajitas de betún colocados verticalmente de frente.
- 4) Romper bombillas fundidas, frascos de cristal, etc.
- 5) Romper discos de escayola (obtenidos por vaciado en pequeñas tapas metálicas), caras de muñecos o medios muñecos en escayola (vacíados en medios moldes longitudinales de celuloide).
- 6) Romper tiras verticales de cristal (de recortes).
- 7) Fusilar diversos objetos (naranjas, manzanas, galletas y monedas verticales...) colocados todos sobre un grueso palo horizontal, sostenido por otro corto vertical apoyado en la pared.
- 8) Fusilar diversos objetos (frutas, bolsas con sorpresas, pelotas de serrín y papel, muñeco, corcho...) suspendidos con un hilo de una árbol, listón horizontal o tirante de cuerda.

Para no estropear el premio puede dispararse sobre un disco de escayola (o cristal pintado de blanco), interpuesto en la suspensión, de modo que, roto éste caiga el premio al suelo.

Si los premios son poco pesados, pueden suspenderse de cintas de papel, para disparar sobre éstas.

- 9) Romper cintas de papel tensadas con chinchetas entre dos listones paralelos.
- 10) Voltar siluetas grotescas recortadas en chapa de hierro.
 - a) embutidas en una pequeña base de madera, y sobrepuestas en un listón horizontal.
 - b) articuladas con un pequeño librito sobre un listón horizontal.
 - c) ensartadas como bustos basculantes en un alambre tenso.
- 11) Abrir caja de sorpresas (con dulces, frutas, juguetes, gato, ratoncillo vivo...).

Son cajas cúbicas de madera con la tapa frontal articulada hacia abajo, y sostenida hacia arriba, en posición de cierre, con la pestaña inferior de una figura basculante de chapa, articulada en el borde anterior-superior de la caja.

- 12) Blancos animados:
 - a) Pelotilla de celuloide o disco de corcho en surtidor de agua.
 - b) Anilla ensartada en un alambre tenso a ras del techo, movida a estilo de cortinillas con dos cuerdas laterales, y de la cual pende el premio que hace de blanco. Dos niños situados a derecha e izquierda manejan oportunamente las cuerdas, determinando el movimiento uniforme del blanco de derecha a izquierda y de izquierda a derecha.

159.—MAR AGITADO

En el centro del terreno de juego se colocan dos filas de sillas, con los respaldos en contacto; serán pares, y faltará silla para uno de los niños, el que hará de pescador. (El número de niños será siempre impar).

Sorteado el oficio de pescador, se sientan todos los demás niños en las sillas; el pescador les va imponiendo a todos nombres de peces (merluza, bacalao, besugo, sardina, atún, congrio, chicharro, tiburón, anguila, salmón, lenguado, bonito, etc...); puede utilizar una lista para imponerles estos nombres, y para llamarlos en el decurso del juego.

A continuación el pescador empieza a dar vueltas en torno a las dos hileras de sillas, diciendo incesantemente:

—¡El mar está movido, el mar está movido...!

De pronto añade:

—¡Que salga la merluza!

La merluza debe levantarse y seguir al pescador en silencio, mientras éste cambia de estribillo, diciendo:

—¡El mar está muy movido...! ¡Que salga el bacalao!

El bacalao sale, forma detrás de la merluza, y los tres corren, mientras el pescador, cambiando de estribillo (picado, bastante picado, agitado, muy agitado...), y nombrando sucesivamente a otros peces, continúa dando vueltas. La fila aumenta sin cesar hasta que no queda nadie en las sillas. Entonces el pescador da las vueltas más rápidas, y dice:

—¡El mar está muy agitado... el mar está muy agitado... el mar está bastante picado... el mar está picado... el mar está muy movido... el mar está movido! ¡*El mar está en calma!*!

Al oír este grito, que el pescador procurará dar en la forma menos esperada, todos los niños corren a ocupar cualquiera de las sillas, y no precisamente las que antes ocuparon.

Como el pescador ha tenido buen cuidado de ocupar asiento al lanzar la última exclamación, uno de los jugadores quedará desalojado. Este pierde, y hace de pescador, en la siguiente partida.

160.—LA ESCARAMUZA

Es juego muy entretenido, a pesar de su sencillez.

Se necesita una pelota dura y una serie de porras de madera. Estas se construyen con una varas algo flexibles de un metro de longitud, y unos cilindros de 5 centímetros de diámetro y 9 de largura. Pueden sacarse estos cilindros o mazos de un palo del diámetro indicado, serrado a distancias convenientes; seguidamente se hace a cada trozo un agujero en medio para recibir la vara, y se sujetan ambas piezas con un clavo.

Como campo de juego se utiliza un pequeño rectángulo de terreno liso, con dos puertas en el centro de los lados menores (dos varas verticales para cada una).

Dos equipos de dos, tres, cinco o más jugadores, luchan dando con las porras a la pelota, hasta que logran introducirla en una de las puertas. Gana el equipo que consiga mayor número de tantos.

La pelota sólo puede ser impulsada con la porra.

Si hay pocos jugadores en los equipos, puede utilizarse el mismo campo para jugar varios partidos a la vez, independientes unos de otros; el mismo estorbarse es ocasión muchas veces de mayor interés.

161.—A TIENTAS TRAS EL ZURRIAGO

Todos los niños que participan en el juego forman un corro general; dejarán entre ellos dos metros de separación. En el centro del círculo se coloca un zurriago.

A una señal del director de juego se pondrán todos de espaldas al zurriago, y se vendarán debidamente los ojos, bajo el control del director.

A una nueva señal, darán todos tres vueltas sobre sí mismos, sin moverse del puesto que ocupan.

Acabadas las tres vueltas, y a una tercera señal, se lanzan todos a buscar a tientas el zurriago. El que lo encuentra, sin decir nada, se quita la venda de los ojos, y empieza a golpear a los demás. Estos al sentir el zurriago en sus espaldas, se quitan también las vendas y huyen rápidamente.

162.—LA LANCHAS

Puede jugar un número ilimitado de niños; cuantos más sean los participantes más animado resultará el juego.

Se utiliza para el caso un espacio bien determinado de terreno, del que ningún jugador podrá salirse, so pena de sustituir al que «se queda».

Se empieza echando suertes para determinar quién hace de «lancha».

Este junta sus manos a la altura del pecho, un poco caídas hacia adelante, imitando la proa de un barco, con las muñecas bien pegadas al tronco. En esta posición empieza a perseguir dentro del terreno de juego a los demás jugadores.

Si en esta forma logra tocar a alguno con el extremo anterior de las manos, el niño pasa a hacer de lancha, quedando libre el primero.

Como queda dicho, para tocar válidamente es necesario no separar las muñecas del pecho; esto implica la necesidad de mover todo el tronco para comunicar el movimiento a las manos.

Un buen medio para esquivar el espolón de la lancha es agacharse oportunamente hacia el suelo al pasar por delante del perseguidor.

Más sencillo que el juego descrito, y variedad suya, es el denominado el «torillo».

Un niño, con las manos libres, persigue a los demás. En cuanto toca a uno, dice en alta voz: «¡Tocado Fulano!»

Este hace de torillo hasta que toca a otro, y así se van renovando continuamente.

163.—LOS BOLILLOS

Es juego muy difundido en escuelas y colegios.

Los bolillos que se venden en el comercio suelen ser muy torneados y pintados de colores; tienen de 20 a 30 centímetros de altura, y tres centímetros de diámetro por la base.

No se tira con bolas, sino con una manillas o tiraderas, a modo de

cilindros de madera de 10 a 15 centímetros de largura por tres de diámetro, con las bases redondeadas.

Para jugar se ponen tres bolillos en línea paralela a la de tiro, separados entre sí unos diez centímetros escasos, de modo que no puedan pasar entre ellos las tiraderas atravesadas; detrás de ellos, y casi tocándolos, se ponen otros tres.

Cada jugador lanza desde la línea de tiro tres manillas, una tras otra.

Para hacer tanto es necesario derribar cinco bolillos, dejando otro en pie; cosa bastante difícil de conseguir, si los bolillos están bien colocados. Otras veces sin embargo se logra con una sola manilla, pues los mismos bolillos, cayendo unos sobre otros, hacen el juego.

Las condiciones y el modo de jugar pueden ser muy variados; la forma más elemental es puntuar el número de bolillos caídos.

164.—OTROS JUEGOS CON BOLILLOS

Bolillos ciegos

Es variante muy del agrado de los niños.

Los bolillos se colocan en la forma indicada anteriormente o en otro tipo de formación cualquiera.

Al jugador de turno, puesto ya con manillas en la línea de tiro, se le vendan los ojos con el pañuelo, o se pone ante ellos un objeto que le impida la vista de los bolillos. En estas condiciones hace las tres tiradas; las jugadas valen como en el juego precedente, o mejor, se cuenta un tanto por cada bolillo que se derribe.

Oras veces, después de vendados los ojos, se le obliga a dar una vuelta sobre el puesto de tiro, antes de lanzar las manillas. El regocijo de los circunstantes es grande, pues casi siempre van las tiraderas en muy mala dirección.

La fila

Es juego muy elemental.

Se colocan todos los bolillos en una fila, con la orientación que más agrade.

Se hace la tirada con una manilla.

Si el número de bolillos derribado es par, gana el jugador ese mismo número de puntos.

Si es impar, o no gana nada, o son para el bando contrario, si juegan partido.

165.—EL PERRO Y EL CIEGO

Se eligen a suertes dos niños, que hagan de ciego y perro respectivamente. Al ciego se le vendan los ojos con un pañuelo grande, y se le provee de un zurriago; al perro se le vendan también los ojos.

Los demás niños forman en torno a ellos un gran círculo, dándose todos las manos.

Al comenzar la partida, el director de juego hace una señal a un niño del corro, que inmediatamente lanza una serie de «¡guau, guau, guau...!». El perro corre en seguida hacia aquel punto; pero el ciego va también en su busca, para aplicarle el zurriago a las espaldas. Antes de que llegue el ciego, el director hace señas a otro para que repita la señal, y el perro corre hacia allí, y el ciego detrás, y así sucesivamente.

Como se ve, toda la gracia del juego depende de la habilidad que tenga el director para ordenar las señales a tiempo, y librar al perrillo de los ataques del ciego. Si el perrillo es azotado indebidamente por impericia del director de juego éste ocupa el puesto de perrillo, el perrillo el del ciego, y éste queda libre o dirige. La misma pena se impone al que no hace a tiempo el «¡guau, guau!».

En todo caso, pasado el tiempo convenido, se renuevan los oficios.

166.—LUCHA DE MANCOS Y COJOS

Se traza en el suelo un círculo de tres metros de diámetro.

Se colocan dentro de él dos niños, con las muñecas atadas a la espalda por medio de una cuerda o pañuelo.

Dada la señal por el director de juego, los niños tratan mutuamente de expulsarse del círculo, dándose empujones de costado; gana el que lo consiga.

Si se traza en el suelo una serie de círculos alineados, la competición puede hacerse por equipos. Gana cada asalto el equipo que triunfe en más parejas.

La lucha puede desarrollarse también entre dos niños «a la pata coja» (agarrándose un pie con una mano): se empujan con la mano que les queda libre. Triunfa el que logre expulsar a su compañero o hacerle perder el equilibrio.

167.—PALMEANDO

Es un buen ejercicio para calentar pies y manos en las mañanas de invierno.

Se colocan los niños en dos filas, unos frente a otros, a un metro escaso de distancia.

Al compás de alguna melodía conocida, y acompañando con los pies para calentarlos, dan palmadas en la siguiente forma:

- 1.—Cada cual con sus dos manos (y así también la tercera, quinta, séptima, y demás palmadas nones).
- 2.—Golpe lateral de la derecha del uno con la derecha del otro.
- 4.—Golpe lateral de la izquierda del uno con la izquierda del otro.
- 6.—Golpe frontal de ambas manos entre los dos niños.
- 8.—Golpe doble lateral, de derechas (arriba), e izquierdas (abajo).
- 10.—Golpe doble lateral, de derechas (abajo), e izquierdas (arriba).
- 12.—Golpe lateral con ambas manos en los muslos propios.
- 14.—Golpe con ambas manos en las mejillas propias.
- 16.—Palmada de ambas manos por encima de la cabeza.

Al terminar esta serie de palmadas en la posición A, la inician de nuevo, sin perder el compás, en la posición B (el primero de cada fila con el segundo de ella, el tercero con el cuarto, etc...), para terminar de nuevo en la posición A.

Al acabar el ejercicio por tercera vez, quedan todos fijos en la posición final de brazos elevados (16ª).

NOTA: Puede organizarse competición por parejas, premiando a la que dé las 16 palmadas con mayor soltura y gracia.



A



B

168.—HINCANDO ESTACAS

Se preparan varias estacas de madera, de treinta centímetros de longitud, e idéntica factura; y otras tantas piedras iguales, de unos tres kg. de peso, que servirán de mazo.

Sobre un terreno firme, de tierra compacta y sin piedras, se traza una circunferencia de cuatro metros de diámetro, en cuyo centro se colocará el director de juego. Este, antes de iniciar la competición, fijará las estacas, con un pequeño golpe, a lo largo de toda la circunferencia.

Los niños se dividen en equipos de cuatro, y se colocan fuera del círculo, alineado cada equipo frente a su respectiva estaca; el primero de cada fila tiene la piedra en la mano.

El director de juego da tres señales, y a la tercera descargan a una los primeros de cada equipo un golpe sobre la estaca. Reciben la piedra los segundos, y a la tercera señal del director de juego, descargan también su golpe. Y así los terceros y los cuartos.

Terminados estos golpes, el director mide sucesivamente las estacas, y proclama vencedor al grupo que haya introducido en tierra más centímetros de estaca.

Desenterrando las estacas, pueden organizarse nuevas competiciones:

En sistema individual o por equipos puede proponerse el enterrar totalmente la estaca con el menor *número de golpes* o en el menor *tiempo* posible. Lo hacen siempre sobre la circunferencia, y a las órdenes del director de juego. Gana el que hunda la estaca con menos golpes, o lo haga en menos tiempo.

NOTA: Enséñese a los niños a coger la piedra, para que no interpongan el dedo al golpear la estaca.

169.—CARRERAS CON PELOTA

Si hay tantas pelotas como niños, pueden organizarse carreras generales; mas como esto es poco probable, describimos aquí las carreras de tres equipos, que solamente exigen tres pelotas.

Se dividen los niños en tres equipos del mismo número de jugadores.

Se trazan en el suelo dos rectas paralelas, separadas unos veinte metros, que servirán respectivamente de línea de partida y de meta.

En la línea de partida se trazan tres pequeños círculos, y otros tres enfrente en la línea de meta.

Se colocan los tres equipos en tres filas perpendiculares a la línea de partida, de modo que el primer corredor de cada equipo esté situado sobre uno de los círculos. Este toma una pelota y la coloca entre sus pies, aprisionándola con ellos, de modo que al avanzar a brincos con los pies juntos hacia la meta, lleve también consigo a la pelota.

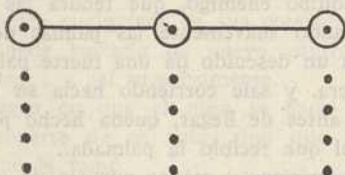
A una señal del director de juego, salen los tres primeros corredores en la forma descrita hacia los respectivos círculos de la línea de meta.

Si algún corredor pierde la pelota de entre los pies, debe cogerla con la mano y volver al círculo de partida para iniciar de nuevo la carrera (o puede permitírsele que la reanude debidamente en el lugar donde perdió la pelota).

Cuando un corredor llega a su círculo de meta, coge la pelota en la mano y la lleva corriendo al segundo niño de su equipo, que para entonces se habrá colocado ya en el círculo de partida. Después de entregar la pelota el corredor, pasa éste a ocupar el último puesto de la fila.

Los demás niños van corriendo sucesivamente de la misma forma.

Gana el equipo que termine antes las vueltas.



170.—LA CONQUISTA DEL BANDERIN

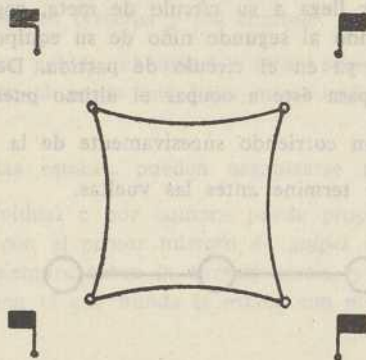
En cada turno de juego participan cuatro niños.

Se necesita una cuerda larga y resistente, que se anudará sobre sí misma; se fijan en ella unas señales que la dividan en cuatro partes iguales, sirviendo de referencia para que agarren los cuatro jugadores.

A una señal cogen la cuerda los niños del primer turno, con la mano derecha puesta en las señales. En la prolongación de las diagonales del cuadro que se forma, y a una distancia de dos o tres metros del vértice, se fijan en el suelo cuatro banderines (astil de 1,50 metros y tela de 0,20 por 0,20).

A la segunda señal del árbitro, los cuatro jugadores hacen a la vez tracción hacia su frente, tratando todos de alcanzar su respectivo banderín.

Ganará el juego el niño que lo logre el primero.



171.—MOROS Y CRISTIANOS

Se dividen los niños en dos bandos iguales, y se sitúan en dos líneas paralelas, separadas unos diez metros.

Se sortea el equipo y el niño que empieza el juego.

Este se acerca al equipo enemigo, que tendrá las manos tendidas hacia adelante, y va tocando suavemente las palmas de las manos de sus jugadores, hasta que en un descuido da una fuerte palmada sobre la mano de un jugador cualquiera, y sale corriendo hacia su línea perseguido por aquél. Si es alcanzado antes de llegar, queda hecho prisionero.

Continúa el juego el que recibió la palmada.

Gana el bando que aprisione a mayor número de contrarios.

172.—EL HERRERO

Uno de los niños de más disposición dirige el juego: es el herrero. Todos los demás se ponen frente a él, formando dos o tres filas. Estos imitan todos los movimientos del primero, y si no lo hacen pagan prenda.

Inicia el juego el herrero con la siguiente letrilla, que va repitiendo seis veces, adelantando cada vez un número. Al terminarla hace los movimientos correspondientes.

«Si queréis ser herrero como yo,
machacad con *un* mazo,
que así hago yo.»

Golpea con el puño sobre el muslo derecho.

«Si queréis ser herrero como yo,
machacad con *dos* mazos,
que así hago yo.»

Golpea los muslos con los dos puños.

Repetida la letrilla por tercera vez, machaca con *tres* mazos, golpeando con ambos puños y moviendo el pie derecho.

La cuarta vez machaca con *cuatro* mazos, golpeando con los puños y los pies.

La quinta vez machaca con *cinco* mazos, golpeando con puños, pies y cabeza.

La sexta vez machaca con *seis* mazos, haciendo todo lo anterior, y a la vez levantándose y sentándose violentamente.

Naturalmente el final es incontrolable, y se pierde en una algarabía de risas y movimientos anárquicos.

173.—EL PELOTAZO

Se necesita una pelota de goma.

Este juego es más indicado para un amplio patio cerrado, para que la pelota no se extravíe, ni se aleje demasiado del grupo de los niños. Conviene que participen muchos en el juego.

Para empezar se lanza al alto la pelota. El niño que la alcanza a su caída la dispara contra cualquiera de sus compañeros. A su vez el que la recoja del suelo puede lanzarla de nuevo contra otro, y el que vuelva a cogerla contra otro... y así sucesivamente.

Desde el momento en que el niño se hace con la pelota no puede avanzar más ni moverse de su sitio, sino que ha de lanzarla desde el mismo punto en que la tomó.

174.—EQUIPOS EN CUADRO

Como material de juego se necesita un balón.

Puede participar un numeroso grupo de niños (24-28-32...), que se dividirán en cuatro equipos iguales.

Se dan las manos todos los jugadores y forman un gran cuadro, de modo que cada equipo constituya uno de sus lados.

El director de juego lanza el balón en el interior del cuadro. Seguidamente comienza la lucha: los componentes de cada equipo disparan raso el balón con el pie, intentando pasarlo por debajo de la cadena de brazos y hombros de cualquiera de los equipos contrarios. Estos tratarán de pararlo con cualquier parte del cuerpo que no sean las manos.

Cada perforación de equipo es un punto para el bando que lanzó el balón.

Por cada tiro alto se descuenta un punto al equipo que lo lanza.

Gana el equipo que, al final del tiempo prefijado, haya conseguido más puntos.

175.—LA OLLA

Se traza en el suelo una circunferencia de unos tres metros de radio; en el centro del círculo formado se coloca un sombrero viejo (o un zapato, o un bote, etc...).

Se echan suertes para ver quién se queda. El designado entra en el círculo, con la misión de custodiar y defender el sombrero de las incursiones de los demás jugadores.

Estos se situarán fuera y en torno al círculo; al menor descuido del vigilante, entrará alguno rápidamente dentro, y de un puntapié lanzará el sombrero fuera.

Si, antes de darle, el vigilante lograra tocar al niño con la mano, éste le sustituirá en el oficio. En caso contrario, el vigilante saldrá pacientemente a recoger el sombrero, y lo pondrá de nuevo en el centro del círculo.

En vez del sombrero o zapato, pueden también ponerse tres palos inclinados, de medio metro de longitud, que mutuamente se sostienen en pie; los niños intentan derribarlos.

176.—PARTIDO DE PELOTA SIN FRONTON

Se utiliza como campo de juego un largo rectángulo de terreno firme, dividido en tres zonas trasversales, mediante dos líneas intermedias paralelas a los lados menores. La zona central es neutra, y la pelota nunca debe botar en ella. Las zonas extremas están ocupadas respectivamente por los dos equipos contrarios.

Puede utilizarse para el juego pelota ordinaria o de goma; y puede jugarse a mano, a red o con paleta de madera.

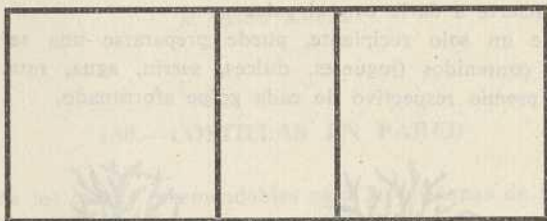
Sorteado el saque, lo hace el equipo favorecido contra el bando opuesto; éste devuelve la pelota, antes o después del bote, al campo contrario, y así sucesivamente.

Pierde tanto el equipo que no vuelve la pelota, o no la coloca en zona de juego. Puede cortarse la pelota cuando se prevé que irá fuera del campo.

El saque lo hace siempre el equipo que gana tanto.

En cada bando hay un juez del contrario, para que no se engañen mutuamente en las faltas.

Al principio del juego se determina el número de tantos del partido, pudiéndose prolongar de mutuo acuerdo en las igualadas.



177.—MIMICA ESPONTANEA

Hágase sucesivamente a varias personas algunas de las siguientes preguntas: qué es una carraca, qué es una escalera de caracol, qué significa compacto o fofo, etc...

Ninguna se resignará a dar una explicación meramente verbal, sino que todas indefectiblemente acompañarán el significado con la correspondiente acción de mano, idéntica en todos los interrogados.

En un botijo o cantarillo recubierto de papeles de colores se introducen caramelos, dulces, juguetes, etc... (Si son los mismos niños quienes organizan el juego, cada participante depositará en el recipiente uno o dos objetos).

A falta de olla de barro, puede también utilizarse un bolsón de papel.

El envoltorio preparado se suspende por medio de un alambre o cuerda de una viga, rama de árbol, cuerda transversal tendida entre paredes opuestas o rincones de las paredes angulares...

Seguidamente se verifica el sorteo entre todos los niños, para determinar el orden en que han de intentar romper el tiesto. Terminado el sorteo, a varios metros de distancia del objetivo, se le vendan los ojos al primero de la serie, se pone en sus manos una estaca de madera, y se le dan tres vueltas para desorientarle.

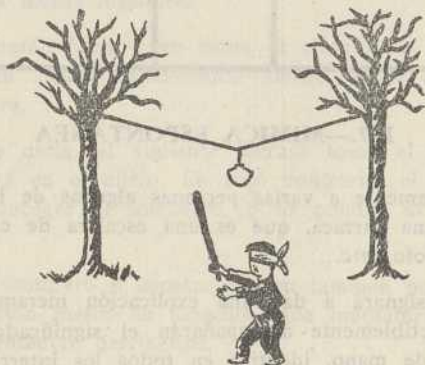
El niño avanza decididamente hacia la meta imaginada, y descarga sucesivamente tres golpes en los sitios donde él cree que se encuentra.

Si da en el objetivo, se quita la venda, y se apropia como dueño de todo lo contenido en el recipiente. (O participan de la benéfica lluvia todos los circunstantes).

Si al tercer golpe no acierta, se quita la venda y pasa el turno al siguiente jugador.

En vez del recipiente de dulces, puede ponerse un objeto convencional (balón, paquete de ropa...); en este caso recibe el premio convenido todo el que acierte a darle con el palo.

En vez de un solo recipiente, puede prepararse una serie de ellos, con diversos contenidos (juguetes, dulces, serrín, agua, rata, culebra...), que serán el premio respectivo de cada golpe afortunado.



179.—EL LOBO Y EL PASTOR

Se sortean los oficios de lobo y pastor.

Todos los demás niños constituyen el rebaño, y forman una larga fila, uno en pos de otro, agarrándose de la ropa; el último de todos es el cordero, los otros los carneros. El primero de la fila se colocará detrás del pastor, y le agarrará de la ropa, mas sin impedirle evolucionar libremente, para lo cual le seguirá en todos sus movimientos.

Frente al pastor se halla el lobo, el cual tratará de burlar la vigilancia del pastor, para llegar a la cola y apoderarse del cordero o tocarlo. El pastor, con los brazos extendidos, tratará de impedir el paso al lobo, interponiéndose en su marcha. Por su parte los carneros, sin dejar de agarrarse los unos a los otros, evolucionarán en constantes ondulaciones, rehuendo al lobo, y evitando que pueda llegar al final de la cola.

Si el lobo consigue tocar al cordero, éste se convierte en lobo, el que hacía de lobo se convierte en pastor, y el pastor va a la fila para formar entre los carneros.

Si se rompe la fila, el causante de ello va a ocupar el lugar del cordero, y se recommienza el juego con otro lobo y otro pastor.

NOTA: El «lobo» puede convertirse en «águila» si va cabalgando a espaldas de otro jugador; para capturar al cordero deberá tocarlo con la mano abierta.

180.—COSTILLAS EN PARED

Es uno de los juegos recomendables para las mañanas de invierno, pues en poco tiempo, y por procedimientos fáciles, hace entrar en calor a los niños.

Todos los participantes se ponen de espaldas junto a una pared; es la posición de reposo, y en la que nadie puede ser atacado. Pero cuando alguno deja el refugio, y pone al aire sus espaldas, todos tienen derecho a aplicarle convenientemente las manos sobre ellas, propinándole una lluvia de azotes.

Mas como para hacerlo también los atacantes han de abandonar la pared, constantemente se ofrecen nuevos blancos para asentar las manos en espaldas ajenas.

A las pocas salidas hay movilización general, y en muy pocos minutos se inyecta alegría y calor a la aterida grey infantil.

181.—LA BOTA

Cada jugador irá repitiendo la frase anterior, aumentada con unas palabras que le irá diciendo el director de juego. Es juego de memoria, y paga prenda el que se equivoca.

- 1.—Esta es la bota, que buen vino porta de Cádiz a Rota.
- 2.—Esta es la cuerda, con la que se ata la bota, que buen vino porta de Cádiz a Rota.
- 3.—Este es el sebo, con que se unta la cuerda, con que se ata la bota, que buen vino porta de Cádiz a Rota.
- 4.—Este es el gato, que comió el sebo, con que se unta la cuerda, con que se ata la bota, que buen vino porta de Cádiz a Rota.
- 5.—Este es el perro, que mordió al gato, que comió el sebo, etc...
- 6.—Este es el palo, que pegó al perro, que mordió al gato, que comió el sebo, etc...
- 7.—Este es el fuego, que quemó el palo, que pegó al perro, que mordió al gato, etc...
- 8.—Esta es el agua, que apagó el fuego, que quemó el palo, que pegó al perro, etc...
- 9.—Este es el caldero, en que estaba el agua, que apagó el fuego, que quemó el palo, etc...
- 10.—Este es el buey, que bebió el agua, que estaba en el caldero, en que estaba el agua, que apagó el fuego, etc...
- 11.—Este es el cortador, que mató al buey, que bebió el agua, que estaba en el caldero, en que estaba el agua, que apagó el fuego, que quemó el palo, que pegó al perro, que mordió al gato, que comió el sebo, con que se unta la cuerda, con que se ata la bota, que buen vino porta de Cádiz a Rota.

182.—CARA Y CRUZ

Participan en este juego de veinte a treinta niños, divididos en dos equipos iguales.

El terreno de juego es un rectángulo de unos 50 metros de largo por unos 20 de ancho, dividido en dos partes iguales por una línea transversal.

En uno de los extremos de la recta central se coloca el árbitro (A), que solucionará las dudas que puedan surgir en el curso del juego.

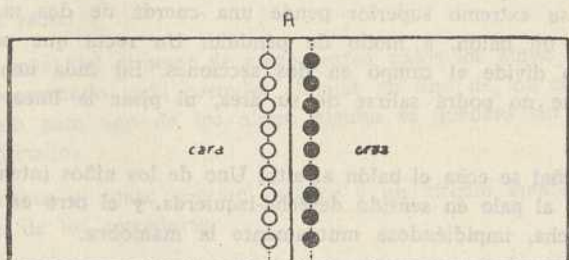
A derecha e izquierda de la recta central, y a unos dos metros de ella, se alinean los dos equipos, dándose la espalda, o sea, mirando a su respectivas líneas de «salvación» (S), y pisando con un pie la recta de partida. Un equipo se denomina «Cara» y otro «Cruz».

El árbitro arroja al aire una moneda dando vueltas, y al caer en su mano o en el suelo, da la voz de «cara» o «cruz», según lo que haya salido. A este grito todos los jugadores que pertenecen al equipo nombrado, corren a su línea de salvación, mientras los del equipo contrario se vuelven y les persiguen, tratando de «tocarles» antes de que alcancen la línea. Todo jugador tocado en su carrera queda prisionero, y es conducido a la línea de salvación de los vencedores, hasta que finalice el juego. Los restantes jugadores vuelven a colocarse como al principio, a dos metros de la línea central, y el juego continúa de la misma manera.

El juego termina cuando un equipo ha hecho prisionero a todo el equipo contrario; o se proclama vencedor el que tenga mayor número de prisioneros.

Si hay prisioneros en ambos equipos pueden hacerse canjeo durante el juego, para que no estén inactivos en las líneas.

NOTA: En vez de lanzar al aire una moneda, puede lanzarse un disco grande de cartón, con dos colores distintos en sus caras; los mismos niños ven el color que queda al descubierto, sin necesidad de que lo cante el árbitro. También puede lanzarse a rodar suavemente de canto; hay más emoción y sorpresas en el desenlace.



183.—EL CIEGO CAZADOR

Con un pañuelo grande se tapan los ojos a uno de los niños.

Todos los demás están quietos en torno a él, formando un corro cogidos de las manos.

El director de juego hace una señal a uno de los niños más alejados del ciego, para que imite con la voz a uno de los animales conocidos (gallina, perro, gato, grillo, etc...). El ciego se acerca al animal improvisado; entonces éste calla. Si apesar de todo acierta en tocar al niño cantor, éste pasa a ser ciego, y el ciego ocupa su puesto en el círculo

Si no acierta, invita el director a un niño de enfrente para que imite a otro animal. Y así sucesivamente.

El ciego cazador puede efectuar también la caza en esta forma:

Los niños del corro giran asidos de las manos en torno al ciego. Este tiene tres pelotas grandes de papel (hechas con tres periódicos), y las va lanzando sucesivamente desde el centro contra los niños. El primer niño que resulte tocado con los proyectiles pasa a ser el ciego cazador. Los niños pueden esquivar la pelota.

184.—ENROSCANDO EL BALON

Es juego para dos niños.

Se clava verticalmente en el suelo un palo de unos tres metros de altura. De su extremo superior pende una cuerda de dos metros, a la que se fija un balón, a modo de péndulo. Un recta que pasa por el pie del palo divide el campo en dos secciones. En cada una se coloca un niño, que no podrá salirse de su área, ni pisar la línea de separación.

A una señal se echa el balón al alto. Uno de los niños intentará enroscar el balón al palo en sentido derecha-izquierda, y el otro en sentido izquierda-derecha, impidiéndose mutuamente la maniobra.

No se puede detener el balón. Quedará vencedor el niño que logre su intento.

185.—JINETES Y CABALLOS

Puede participar en el juego cualquier número de niños, con tal que sea par.

Se dividen en dos bandos, echando suertes cada dos niños entre sí.

Los que hayan perdido harán de «caballos», y se pondrán todos en círculo, inclinado el tronco hacia adelante y sin doblar las rodillas, con la cabeza hacia el centro, y con una separación entre sí de unos dos metros.

Los demás niños montarán como «jinetes» sobre los caballos, y pondrán en circulación una pelota de goma, echándosela los jinetes inmediatos en sentido izquierda-derecha; no podrán retener mucho tiempo la pelota en la mano. Se permite a los caballos hacer algún ligero movimiento al echar o recibir la pelota los jinetes.

Si un jinete no recibe la pelota lanzada por su compañero, y ésta cae al suelo, se apean inmediatamente todos los jinetes, y echan a correr, mientras cualquiera de los caballos toma del suelo la pelota y la dispara contra un jinete, o la manda en combinación a otro caballo para que dispare más eficazmente. Si da con la pelota a alguno de ellos, se invierten los papeles, y se hacen caballeros los caballos y caballos los caballeros. En caso contrario tornan a sus oficios primitivos.

186.—CARRERA DE PUESTOS

Se trazan dos rectas paralelas, separadas unos 50 metros.

En una de las líneas se trazan tantos círculos pequeños como jugadores haya menos uno. Al empezar el juego los corredores se sitúan alineados en la otra recta.

A una señal del director de juego parten todos los niños hacia la línea opuesta, procurando cada corredor alojarse en uno de los círculos. Como falta círculo para uno de los niños, alguno se quedará sin puesto; éste queda eliminado.

Se continúa el juego con un jugador y un círculo menos, para eliminar a otro de los corredores.

Y así sucesivamente, hasta que se proclame campeón el último niño, que siempre consiguió puesto.

187.—MILICIA GROTESCA

Consiste en desarrollar diversos ejercicios militares con soldados que llevan sus ojos tapados. Se necesita un amplio campo de juego, y un numeroso grupo de niños.

Se echan suertes para designar un jefe, que dé las voces de mando, y tres guías, que eviten los peligros de los soldados en las evoluciones.

- A) Los demás niños, a una voz del jefe, forman en columna de cuatro en fondo, con separación lateral de dos pasos, y de cuatro entre filas. Se vendan los ojos, y a la orden del jefe emprenden la marcha, marcando el paso militar con el *¡un, dos, tres, cuatro!* Cuando el orden de la formación está totalmente deshecho, el jefe da la voz de *¡alto!*, y los soldados se quitan la venda.

(También pueden desfilar cogidos del brazo los cuatro niños que forman cada fila).

- B) Se colocan en fila para marchar de uno en fondo. Se vendan los ojos. A continuación el jefe da la voz de *media vuelta a la derecha, de frente, marchen*, y la fila de vendados emprende la marcha con paso militar. Los guías la protegen para evitar choques, tropezones o caídas.

Cuando ya la fila se ha desorganizado por completo, el jefe da la voz de *¡alto!*, se detienen los soldados, y se quitan la venda.

(Puede ponerse al final de la línea del desfile un niño con un premio, que será ganado por el soldado o soldados que, sin perder la dirección, lleguen a él).

- C) Se dividen los niños, por sorteo, en tres grupos iguales: infantes, caballos y jinetes. Se trazan dos líneas paralelas, con una separación de siete metros: sobre una se colocan los infantes con los ojos vendados, sobre la otra los caballos con los ojos vendados, montados por los jinetes, que no llevan venda.

El jefe da la voz de *¡adelante la infantería!* y en enseguida *¡avance la caballería!*

Los infante llevarán los brazos extendidos hacia adelante, y gritarán continuamente *¡viva la infantería!* Los soldados de caballería gritarán por el contrario *¡viva la caballería!* De este modo podrán buscarse mutuamente, guiados por las voces.

Si un infante toca con las manos a un caballo o a un jinete, en ambos casos los dos quedan fuera de combate, y se retiran del campo. Mas si el jinete agarra antes al infante de alguna parte que no sean

las manos, y clama ¡prisionero!, es el infante quien queda eliminado. Continúa el juego hasta que no queden en la zona de combate infantes o jinetes.

Triunfa el bando que sobreviva a la batalla.

188.—LOS ANILLOS

Es necesario preparar para este juego seis anillos de un diámetro aproximado de doce centímetros; pueden hacerse con alambre grueso.

Se clava en el suelo una pequeña estaca, que sobresalga de la tierra como diez centímetros.

Con una cuerda, y tomando como centro la misma estaca, se trazan tres circunferencias, cuyos radios tengan veinte, cuarenta y sesenta centímetros respectivamente.

A tres metros de la estaca se traza la línea de tiro.

Cada jugador tira sucesivamente desde ella los seis anillos, intentando meterlos en la estaca.

Se cuentan diez puntos por cada anillo metido en la estaca; seis por cada uno que quede en el círculo pequeño; cuatro por cada uno que quede en la primera corona; y dos por cada uno de los que queden en la segunda. Si un anillo queda sobre una línea, le corresponde la puntuación menor. Los anillos que quedan fuera del último círculo, o montados sobre la circunferencia exterior, no tienen puntuación.

Gana el jugador que alcance mayor número de puntos en cada tirada de seis anillos.



189.—EL ATRAPABOLOS

Se forman dos equipos de ocho o diez niños, que se colocarán frente a frente sobre dos líneas paralelas, separadas unos diez metros; los niños de ambos equipos estarán numerados correlativamente.

En medio del campo que separa a los dos equipos, y sobre una línea paralela a las bases, se trazan tres círculos de medio metro de diámetro, con una separación entre ellos también de medio metro. En medio del círculo central se colocará en pie un bolo (o botella, ladrillo vertical, etcétera...).

El director de juego canta un número, y los jugadores que lo tienen salen rápidamente y se sitúan ante el círculo central, tratando de apoderarse del bolo y ponerlo en pie en uno de los círculos laterales, sin ser tocados por el contrario en la mano o brazo con que se atrapa.

Si alguno de ellos lo consigue, ganará un punto para su equipo, y el director de juego llamará seguidamente a dos nuevos jugadores. Si teniendo el bolo en la mano es tocado en ella o en el brazo por el contrario, lo pondrá de nuevo en el círculo, iniciándose otra vez la jugada; después de tres minutos fracasados, el director llamará a dos nuevos jugadores.

Gana el equipo que consiga mayor número de puntos.

190.—EL OSO CAUTIVO

Se echan suertes entre todos los niños que participan en el juego; el que la obtenga peor hará de oso cautivo, y el que la obtenga mejor hará de defensor del primero.

El cautivo se sienta pacientemente en el suelo, agarrando el extremo de una cuerda, de tres a cinco metros de longitud, que toma por el otro extremo el defensor.

El juego consiste en acercarse a la víctima, y calentarle las espaldas, sirviéndose de pañuelos anudados o cosa parecida.

El defensor vigilará para evitarlo, moviéndose ágilmente dentro del radio de acción de la cuerda, sin soltarla nunca de la mano. Si logra tocar a alguno de los asaltantes, éste hereda el papel de la víctima, pasando el cautivo a actuar de defensor.

Para tocar válidamente a los acosadores, es imprescindible que oso y defensor estén unidos con la cuerda; si alguna vez la suelta uno de ellos, pueden los demás atacar impunemente a los dos, hasta que de nuevo la cojan.

191.—DOBLANDO SABANAS

Aunque parece una competición demasiado sencilla, en la práctica suele resultar interesante.

Se preparan seis cestos, con una o dos sábanas en cada uno: las sábanas estarán sin doblar, arrebujadas de cualquier forma.

Estos cestos se ponen alineados, con una separación tal que permita holgadamente la maniobra del doblado de las sábanas.

Un equipo de doce niñas se desdoblará en seis parejas; cada pareja se instalará junto a uno de los cestos.

A una señal del director de juego, las servidoras de cada cesto inician rápidamente un doblado idéntico de las sábanas. (Sólo será válido para el premio un doblado perfecto, con ajuste exacto de orillos y pliegues).

Acabado el doblado, depositan las sábanas en el cesto: y entre las dos lo llevan inmediatamente al director de juego.

Gana premio la pareja que antes presente la tarea terminada.

Seguidamente repiten la prueba las niñas de los demás turnos.

Al final pueden competir entre sí las parejas triunfadoras.

192.—LAS SIETE Y MEDIA

Se trazan alineados en el suelo, y paralelos a una pared, seis cuadrados en serie, esto es, con los lados de separación comunes. Si el suelo es de madera o asfalto, pueden dibujarse con tiza; si es de tierra, con algún objeto punzante. Dentro de cada cuadrado se pinta un número, de modo que la suma de los seis totalice siete y medio (v. gr.: 3—0—1—2—1— $\frac{1}{2}$).

Los niños que participan en el juego se proveerán de seis piedrecitas planas.

Sorteado el orden de los jugadores, se coloca el primero sobre la línea de tiro, situada a una distancia convenida.

Desde allí va tirando sucesivamente las seis piedrecitas a los diferentes cuadrados, procurando hacer las siete y media. Las piedras que quedan montadas sobre los lados comunes se lanzan de nuevo; las que quedan fuera de los cuadrados se pierden.

Seguidamente van tirando los demás jugadores.

Gana el juego el niño que consiga hacer más veces las siete y media.

193.—ENHEBRANDO AGUJAS

Es necesario disponer de seis agujas del mismo número, y de seis trozos de hilo de la misma clase.

La competición se desarrolla sucesivamente por grupos de doce niñas.

Las componentes del primer grupo se colocan en dos filas paralelas de seis. Las niñas de cada fila estarán espaciadas unos dos metros, para que no se estorben en la maniobra; y la distancia entre filas podrá ser de unos cinco metros, quedando frente a frente las niñas respectivas de cada fila.

Las seis niñas de una de las filas tomarán las agujas, agarrándolas por la mitad inferior próxima a la punta, y ofrecerán hacia adelante, con pulso firme, la parte superior, donde se encuentra el orificio.

Las seis niñas de enfrente tomarán los trozos de hilo, procurando afilarlo previamente por uno de sus extremos.

A una señal del director de juego, las niñas que tienen el hilo avanzan rápidamente hacia las respectivas niñas que sostienen las agujas, procurando enhebrarlas, sin agarrarse las manos.

Cuando una aguja queda enhebrada, la que la tiene en la mano corre inmediatamente al director de juego, para entregarla.

Gana premio la pareja que antes consiga su intento.

Seguidamente repiten la prueba las niñas de los demás grupos.

Al final pueden competir entre sí las parejas triunfadoras.

194.—AL TIO QUIETO

Juego recomendable para los recreos cortos de invierno.

Se eligen varios niños de buenas piernas, más o menos según la extensión del terreno de juego y el número de participantes. Provistos de un buen zurriago, corren de aquí para allá sacudiendo el polvo a cuantos encuentren parados.

Cuando los perseguidores se cansan de correr, piden el relevo, mas ordinariamente no se les concede hasta que logren poner a todos en movimiento.

Puede nombrarse perseguidores a los que tengan el mismo nombre, a los que sean de la misma clase, de la misma edad, de la misma calle, etcétera... El número de perseguidores será tanto mayor cuanto sean más pequeños o menos ágiles.

Pueden participar en el juego un número indeterminado de niños. Se necesita una pelota de goma.

Se colocan todos los niños en un frontón, frente a una pared cualquiera como para jugar a la pelota.

Un niño toma la pelota en la mano, y la lanza directamente contra la pared, a la vez que pronuncia el nombre de uno cualquiera de los jugadores. Todos huyen al instante, menos el niño nombrado, que se lanzará por la pelota, cogiéndola bien en el aire bien en el suelo, según su agilidad.

En el momento de aprisionarla éste con la mano, gritará ¡*tim!*; y en ese instante todos los jugadores que huían quedan fijos en sus puestos, pudiendo agacharse y mover el tronco, mas teniendo los pies inmóviles.

El niño que tomó la pelota dispara entonces contra uno de los que ofrezcan mejor blanco. Si no le da en tiro directo, se le anota una falta. Si le da, el niño tocado coge en seguida la pelota, pronuncia su ¡*tim!* para inmovilizar a los jugadores que huyen, y la dispara contra otro; y así sucesivamente, hasta que un niño falle en la puntería y cometa falta.

El juego continúa seguidamente con saque de nuevo.

El que antes llegue a las tres faltas paga prenda.

El juego se desarrolla mejor en un amplio recinto cerrado (patio, etc...).

196.—CARRERAS A CABALLO

Son carreras de velocidad muy interesantes.

Los niños se disponen por parejas a lo largo de una recta. Cada pareja estará formada por un caballo, y un jinete que montará a espaldas del primero.

Enfrente de esta línea de partida, y a unos treinta metros de ella, habrá otra recta paralela.

A una señal del director de juego, salen todos los corredores hacia la línea opuesta. A medida que van llegando a ella, se apean los jinetes, invierten los oficios, y sin perder tiempo, tornan de nuevo a la línea de salida.

Gana la pareja que antes llegue a la base.

Puede hacerse también la competición por equipos (tres por ejemplo), en la forma acostumbrada.

197.—CARRERAS DE CINTAS

Se desarrollan ordinariamente en un pequeño circuito cerrado. Los corredores van unos tras otros, distanciados cuatro metros, y todos a la misma velocidad, que es la que impone el director de juego; otras veces van todos juntos en la línea frontal.

(También pueden desarrollarse en línea recta, yendo y viniendo todos los corredores a la par).

En un punto del circuito se levanta un arco sobre la pista, o al menos se clavan a los lados dos postes de tres metros de altura, en los que pueda fijarse una varilla o alambre trasversal. En esta varilla se ensartan varios carretes de cartón o madera, o trozos de caña, que tienen arrolladas cintas de colores de un metro de longitud, una cada carrete; el trozo último de la cinta queda colgando, y de su extremo pende una anilla de unos cinco centímetros de diámetro.

(También pueden colocarse las cintas sin carretes, totalmente desarrolladas, débilmente suspendidas de un elevado larguero trasversal).

Los corredores llevan en su derecha un puntero o palo largo de madera, terminado a ser posible en una bolita metálica, que entre fácilmente por el anillo.

Al pasar por debajo del arco, sin disminuir la velocidad de la carrera, procuran ensartar el anillo con la pica, llevando consigo la cinta.

Son más interesantes las carreras si los niños que participan en la competición van montados en bicicletas.

198.—EL ECO

Un niño habilidoso en narrar cuentos, o el mismo director de juego, prepara una historieta o un relato coherente o incoherente. Será como el cronista.

Otro niño, elegido a suertes, hará de *eco*.

El primero inicia la narración. Desde ese momento el segundo estará muy atento a la relación del cronista, y, cada vez que éste repita una palabra de las dichas anteriormente, el que hace de *eco* la repetirá en seguida en voz alta.

Si el *eco* no canta alguna de las palabras repetidas por el cronista, los circunstantes dicen: «repetición».

Si omite por tres veces el hacerlo, queda destituido el que hace de *eco*, y en su lugar se elige a otro niño.

199.—BAUTISMO DE CIEGOS

Forman corro todos los niños que participan en el juego, menos dos que se ofrecen voluntariamente para hacer el papel de ciegos; éstos se colocarán dentro del corro en zonas opuestas.

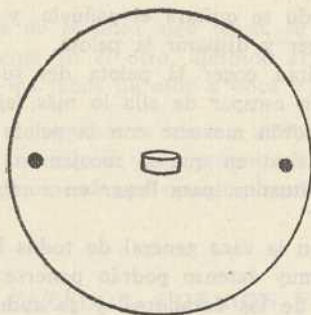
En el centro del círculo se pone una pequeña lata con agua.

Los que harán de ciegos se hacen cargo de la posición de la lata, y aun se les permite medir con pasos la distancia.

A continuación se les vendan los ojos, y después de darles tres vueltas, empiezan a buscar la lata.

El que antes dé con ella, la toma con la mano, busca sigilosamente al otro ciego, y le echa encima la lata de agua.

Los espectadores procurarán no orientar a los ciegos, ni gritar ante la inminencia del chaparrón.



200.—EL TUNEL AMBULANTE

Es más propio para niños pequeños y medianos.

Se reparten éstos en dos filas paralelas, separadas poco menos de un metro. Los niños se dan la cara por parejas, y cogidos de las dos manos, levantan los brazos formando un largo túnel.

Los dos últimos niños de uno de los extremos de la doble fila, cogidos siempre de sus manos, atraviesan longitudinalmente el túnel por su interior, y van a colocarse los primeros del extremo opuesto, en la posición inicial.

Tras esta pareja se desplaza la siguiente en la misma forma. Y así sucesivamente.

El túnel puede avanzar en cualquiera de las dos direcciones.

201.—CAZADORES Y PAJAROS

Se necesita una pelota de goma.

Este juego es más indicado para un amplio patio cerrado; conviene que participen muchos niños.

Se eligen a suertes tres o cuatro niños *cazadores*: al principio del juego se sitúan estratégicamente entre los niños, y durante el juego podrán moverse libremente con tal que no tengan la pelota. Tienen la misión de ir disparando con la pelota, para cazar a los pájaros.

Todos los demás niños son *pájaros*; y llevarán como distintivo un pañuelo atado al brazo.

Tras una señal de alerta se inicia el juego, disparando la pelota uno de los cazadores contra alguno de los pájaros. El mismo que la lanzó, u otro cazador, la recoge y la dispara desde allí contra otro, y así sucesivamente.

Todo pájaro alcanzado se quitará el pañuelo, y se convertirá en cazador, con derecho a coger y disparar la pelota.

Los pájaros no podrán coger la pelota del suelo, ni pegarle con el pie, sino que procurarán escapar de ella lo más lejos posible.

Los cazadores no podrán moverse con la pelota en la mano, sino que la dispararán desde el sitio en que la recojan, o la enviarán por alto a otros cazadores mejor situados, para llegar en combinaciones rápidas a los pájaros más alejados.

Termina el juego con la caza general de todos los pájaros.

Si el campo fuese muy extenso podrán ponerse en juego dos pelotas; así se facilita la tarea de los cazadores, y se aumenta el movimiento de la masa infantil.

202.—CARRERA DE GANSOS

Se denominan así por el modo de andar y correr de los jugadores, que recuerda la marcha de estos animales.

Los corredores se calzan sobre los zapatos grandes zuecos de madera o almadreñas de goma, o fijan a ambos pies unas tablas algo gruesas de unos 40 centímetros de longitud por 15 de anchura. Para sujetar fácilmente las tablas, se fijan varias anillas en su cara superior, por las cuales pasan las cuerdas de fijación: si éstas pasan por debajo de la tabla, con el roce del suelo pueden romperse al mejor tiempo.

Calzados con estas enormes suelas inician la carrera, que resulta muy divertida, sobre todo con obstáculos.

203.—EL TELEFONO

El teléfono de cuerda es un entretenimiento muy usado por los niños.

Prepárense dos tubos de cartón duro, de unos doce centímetros de largura, por cuatro o cinco de diámetro.

Ciérrese uno de los extremos de cada tubo con una membrana o papel apergaminado, bien tensado y perfectamente fijado a los bordes del tubo.

Perfórense con un pequeño agujero los centros de ambas membranas, para recibir los extremos de la línea telefónica. La fijación del extremo del hilo al cartucho se hará pasándolo de fuera a dentro por el orificio de la membrana, y dándole un grueso nudo, o mejor, atándolo a un pequeño palito trasversal, para evitar que se escurra hacia afuera. Para la línea telefónica se necesitan unos metros de bramante (mejor encerado).

Puesto el bramante de la línea algo tenso, se habla por un tubo y la voz se oye perfectamente en el otro, aplicado al oído; para contestar se pasan respectivamente los tubos de oído a boca y de boca a oído.

La explicación del fenómeno es obvia: al hablar en el tubo, la voz pone en vibración la membrana, ésta trasmite los impulsos al hilo, que actúa a su vez sobre la membrana opuesta, reproduciendo en ella las vibraciones.

204.—CAZADOR, GORRIÓN Y ABEJA

Se designan a suertes los niños que han de hacer de cazador, gorrión y abeja.

Todos los demás se dan las manos y forman un corro general.

Al empezar el juego, el cazador estará en el centro del círculo formado por los niños; el gorrión y la abeja estarán fuera del círculo, en zonas opuestas, correspondientes a la prolongación del mismo diámetro.

Dada la señal por el director de juego, el cazador corre intentando cazar al gorrión y librarse de la abeja; el gorrión intenta cazar a la abeja y librarse del cazador; la abeja corre intentando picar al cazador y librarse del gorrión.

Gana el juego el que antes logre capturar a su perseguido. A continuación se procede a nombrar nuevos corredores.

205.—TRENZAR LOS BOLOS

Se disponen tres filas paralelas de bolos de madera (unos diez o doce en cada una), con una separación de medio metro entre los bolos. (Si no se tuviesen a mano bolos o cilindros de madera, podrán utilizarse botellas vacías, ladrillos verticales, etc...).

Tres equipos de niñas se ponen a su vez en fila frente a las hileras.

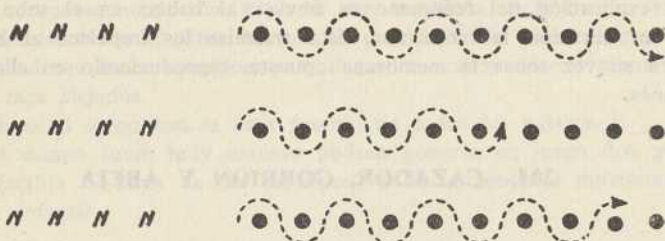
A una señal del director del juego, el número uno de cada equipo empieza el recorrido en zig-zag, pasando los bolos impares por el costado izquierdo y los pares por el derecho.

Al terminar el recorrido la primera jugadora, iniciará la salida el número dos de su equipo, y así sucesivamente.

El equipo que tire un bolo queda descalificado.

En el caso de que no se haya caído ninguno de éstos, ganará el bando que haya efectuado antes el recorrido.

Puede hacerse la carrera solamente a ida, o a ida y vuelta; en este segundo caso, al retornar la jugadora a la base, ocupará el último puesto de su fila.



206.—LA PESCADILLA

Es juego para diez o doce niños.

Se colocan en fila india, agarrando cada cual al anterior con los dos brazos, a la altura de la cintura; el conjunto formará una sólida cadena, a modo de columna vertebral.

El niño que va en cabeza tratará de coger al que va en la cola, sin soltarse de la cadena. El perseguido a su vez lo rehuirá, desplazando la cadena hacia otro lado, mas sin soltarse nunca de ella.

Caso de atraparle, cambiarán los puestos entre sí.

Periódicamente se renuevan los puestos terminales.

207.—TRAER EL ELEFANTE

Se dividen los niños en tres equipos iguales, y se disponen en tres filas paralelas. Por delante de las filas, y perpendicularmente a ellas, se traza en el suelo la línea de partida. Cada niño se proveerá de una cuerda de un metro de longitud; también puede servir el pañuelo.

Frente a cada fila, y sobre una recta paralela a la línea de partida, separada de ésta unos 25 metros, se colocan en el suelo sendos cestos, con el mismo número y clase de premios (Véase figura página 20).

A una señal del director de juego se destacan de la formación los niños que ocupan el primer puesto de cada fila; y, dirigiéndose al cesto respectivo, atan a una de sus asas el extremo de la cuerda. Seguidamente vuelven a la base para dar la salida a los siguientes corredores, colocándose ellos en el último puesto de su equipo.

Los niños que corren en segundo lugar, al llegar a las proximidades del cesto, atan el extremo de la cuerda propia al extremo libre de la cuerda que ató el primer corredor. Vueltos a la base, salen los terceros corredores para añadir su cuerda a la que dejaron atada los segundos; y así sucesivamente.

El último jugador de cada equipo, después de atar su cuerda a las anteriores, agarra del extremo último de la cuerda empalmada, y arrastra el cesto hasta la base.

Gana los premios de su cesto el equipo que antes logre «traer su elefante» a la línea de partida.

208.—CARRERA DE ESCOBAS

Será necesario disponer de tantas escobas, cuantos sean los niños que participen en cada turno de la carrera.

Alineados los niños del primer turno sobre la raya de partida, invierten las escobas y apoyan el extremo del mango sobre las yemas de los dedos índice y corazón de la mano derecha.

Dada la señal por el director de juego, parten todos hacia la meta propuesta, con el brazo derecho extendido y el izquierdo detrás de la espalda.

El que antes regrese al punto de partida después de haber pisado la línea de meta, sin haber dejado caer la escoba, ni haberla sostenido con la izquierda, resultará campeón del grupo.

Si todos la dejaran caer, el premio del grupo quedará desierto.

Seguidamente irán corriendo los restantes grupos.

En vez de escobas pueden usarse palos o cañas.

209.—CARRERAS DE SACOS

Será necesario disponer de un lote de sacos; póngase mal material, pues después de la prueba suelen quedar inservibles.

Estos sacos los usarán por turnos, corriendo a la vez tantos niños como sacos haya. Para correr se meterán en ellos y los llevarán sostenidos con las manos, o mejor, se los atarán al pecho por debajo de los sobacos.

Pueden desarrollarse carreras de velocidad y de resistencia.

Para las carreras de velocidad se trazarán dos líneas paralelas, separadas de diez a veinte metros. Sobre una de ellas se colocan alineados los jugadores; la otra sirve de meta.

A una señal del director de juego, parten todos hacia la meta, andando, corriendo, saltando, o como cada uno quiera; es vencedor el que antes llegue a la línea de meta, cualquiera que sea el número de caídas que hayan sufrido.

En las carreras de resistencia se da la señal de salida al grupo de corredores, y será vencedor aquel que llegue más lejos de la línea de partida, sin haber sufrido caída alguna. A medida que vayan cayendo los corredores, irán quedando eliminados de la prueba.

En ambas clases de pruebas lucharán al fin entre sí los vencedores de todos los grupos, para elegir campeón absoluto.

A estas pruebas pueden también añadirse la carrera «a gatas», si se tienen disponibles trapos o tarugos de madera para proteger las manos. Será vencedor de esta prueba el que invierta menos tiempo en llegar «gateando» a la meta.

NOTA: Si se dispone de sacos anchos, se meten dos niños en cada uno, y se organiza la carrera por parejas de «ensacados».

210.—CARRERAS DE GEMELOS

Los niños que participan en la carrera se sitúan emparejados sobre la línea de partida, con las espaldas juntas, y las manos cogidas.

A una señal del director de juego salen todas las parejas hacia la meta. El avance es muy difícil, pues no pueden soltarse las manos ni cambiar de posición. La marcha que mejor resulta es la de lado, ya sea a saltos, ya sea andando.

La carrera puede ser sólo de ida, o de ida y vuelta.

211.—CANICAS

También se llaman bolindres, pitones, etc... Son esferillas de un centímetro o centímetro y medio de diámetro, hechas de vidrio, mármol, o barro cocido; también se usan piedrecillas esféricas rodadas, avellanas y huesos de aceituna.

Para lanzarlas se colocan entre las falanges segunda y tercera del dedo índice de la mano derecha, se apoya fuertemente la uña del dedo pulgar bajo la canica, se distiende rápida y enérgicamente este dedo y la canica sale lanzada con fuerza; la mano derecha suele apoyarse sobre el puño izquierdo puesto en tierra. (O, puesta en el suelo la canica, se apoya fuertemente sobre la yema del pulgar la uña del dedo medio, se distiende rápidamente este dedo contra la canica, que sale proyectada hacia adelante).

Con canicas se puede jugar a los siguientes juegos:

El triángulo

En terreno liso, bien apelmazado y sin piedras, se traza un triángulo equilátero de unos 40 centímetros de lado.

Alineadas sobre una recta transversal que une los puntos medios de dos lados del triángulo se colocan las canicas de la puesta (una, dos o tres de cada jugador). Pueden ponerse también sobre los vértices y lados, sobre líneas internas arbitrarias, o esparcidas irregularmente por toda el área del triángulo.

Para determinar el orden de los jugadores, lanzan todos una canica desde el triángulo a una línea situada a cinco metros de distancia: el grado de aproximación a la línea ordena el turno de los jugadores.

A continuación van haciendo sucesivamente todos los niños su primera tirada desde la raya: la hacen en cucillitas, disparando una canica contra las situadas en el triángulo. (No es necesario hacer la tirada directamente contra las canicas; pueden tomarse posiciones en las proximidades del triángulo para disparar más a seguro en la segunda jugada; claro está, que se puede llegar tarde, por haber ganado las canicas otro jugador más decidido).

El que logra sacar una canica del triángulo, la gana para sí, y tiene derecho a nueva tirada desde el lugar donde pare su canica, continuando en juego hasta que falle en el tiro. También da derecho a nueva tirada el chocar con una canica del triángulo, aunque ésta no llegue a salir fuera de él.

Si el jugador no hace blanco, queda en espera en el lugar donde pare la canica para volver a disparar desde allí cuando le toque de nuevo el turno.

El juego continúa hasta sacar las canicas del triángulo.

Si la canica de tirada queda dentro del triángulo, la pierde el jugador, y éste queda fuera de juego; si hubiere sacado con ella alguna canica, la vuelve al triángulo; sus compañeros continúan el juego, pudiendo sacar la canica prisionera como las de la puesta.

Si al principio del juego convienen en ello, pueden atacarse mutuamente los jugadores en las proximidades del triángulo. El jugador chocado queda fuera de juego; pero el atacante no vuelve a tirar hasta que le toque el turno. Si la canica atacante choca de rebote con la canica de otro jugador, después de haber sacalo o tocado alguna canica del triángulo, el jugador chocado queda fuera de juego, y el que atacaba continúa tirando.

En vez del triángulo puede dibujarse en el suelo un cuadrado, una circunferencia u otra figura cualquiera.

La persecución

Es para dos jugadores. Al empezar, uno de ellos deja su canica en el suelo, y el otro dispara la suya contra ella, a flor de tierra, y desde un metro de distancia. Si acierta a darle, gana la canica, y el que perdió coloca otra (el que ganó continúa disparando hasta que, por no haber hecho blanco, pierde el turno y lo cede a su contrario). Si no acierta, dispara el contrario desde el lugar en que se halla su canica; y en esta forma continúa el juego.

El plano inclinado

Se forma un plano inclinado con una tabla ancha, apoyada por un extremo en el suelo y por otro en la pared; conviene ponerle en los costados unos listones, a modo de topes laterales. En el suelo, delante de ella, pone cada jugador una canica.

Sorteando el orden de tiro, se van acercando sucesivamente los jugadores a la cabecera de la tabla y cada uno echa a rodar sobre ella una canica. Si al caer en el suelo choca con alguna de las otras, el tirador gana todas ellas (o solamente las tocadas, según las condiciones establecidas). Si no choca con ninguna, deja la suya con las demás en el suelo.

La serpiente

Se dibuja en el suelo una serpiente de unos 30 centímetros de anchura y ocho metros de desarrollo longitudinal, plegada dos o tres veces sobre sí misma.

En el centro de la cabeza triangular se hace un pequeño hoyo, en el que cada jugador deposita una o dos canicas, que serán para el que gane la partida.

Sorteado el orden de los jugadores, coloca el primero su canica en el extremo de la cola, y le da un cate, haciéndola avanzar a lo largo de la culebra; el segundo y siguientes lo hacen sucesivamente después del primero.

Gana el depósito de canicas el que introduzca antes la suya en el hoyo.

Este juego suele ser largo, porque se ha de recomenzar desde la cola siempre que la canica salga por las líneas laterales de la figura o quede sobre ellas, cuando se detenga en algún pliegue superpuesto de la serpiente, y cuando la canica sufra golpe de la del adversario.

El caracol

Es parecido al de la serpiente.

En torno a un pequeño hoyo, en el que cada jugador deposita una canica, se traza una línea espiral irregular, que determina la formación de un pasillo helicoidal de unos doce metros de desarrollo longitudinal, y una anchura irregular oscilante entre los doce y veinte centímetros.

De trecho en trecho se intercalan zonas trasversales de terreno, en las cuales no pueden detenerse las canicas, y obstáculos trasversales de un centímetro de altura, que deberán atravesar.

Gana todas las canicas de la puesta el primer jugador que logre meter la suya en el hoyo.

Sorteado el orden de tiro, el primer jugador coloca su canica en la entrada del caracol, y hace una tirada; los demás jugadores lo hacen sucesivamente por su orden.

Todo jugador tiene derecho a una nueva tirada, cuando su canica saca de la pista a la de otro jugador, cuando salta correctamente el obstáculo, y cuando se detiene en el punto medio de la espiral, que estará señalado con una banderita.

Por el contrario, comenzará de nuevo, si la canica atraviesa las líneas laterales de la pista, si la saca de ella algún jugador, si se detiene en zona prohibida, o si no atraviesa el obstáculo al intentarlo.

El puente

En tablerillo, o en una tabla o cartón grueso, se recorta una plantilla de puente, esto es, ocho o diez arcos de tres a cuatro centímetros de anchura de luz, separados por sus columnas intermedias; sobre cada arco se pone un número (7—2—5—1—8—0—6—3—4—9).

Colocado verticalmente el puente en el suelo, se puede jugar de las siguientes maneras:

- 1) Desde la distancia elegida dispara cada jugador una o más canicas; si éstas pasan completamente por algún arco, los números de los arcos atravesados suman los puntos obtenidos.

El jugador o el equipo que antes complete los puntos prefijados, o el que más puntos obtenga en las tiradas establecidas, gana el depósito de canicas, o cobra dos a cada uno de los jugadores que perdieron.

- 2) Un niño elegido a suertes se hace cargo del puente. Los demás jugadores van tirando por turno sus canicas desde una distancia convenida hacia el puente. Si no pasan hasta el otro lado por alguno de los arcos, las recoge para sí el banquero; mas si pasan, abona éste a cada jugador afortunado tantas canicas como indique el número del arco atravesado.

La pirámide

Se traza en el suelo una circunferencia de un metro de radio aproximadamente.

Uno de los niños, elegido a suertes para banquero, coloca en el centro del círculo una pirámide de un número convenido de canicas.

Sorteando el orden de tirada, los demás niños van disparando sucesivamente con pulgar e índice su canica desde la circunferencia exterior contra la pirámide.

Todo jugador que no hace blanco paga una canica al banquero. Si hace blanco en la pirámide, mas quedan todas las canicas dentro del círculo, o sale una solamente (la de la tirada u otra de la pirámide), ni gana ni pierde; si salen más, gana todas las que salieren, y tiene derecho a nueva tirada.

Termina el juego cuando se han sacado del círculo todas las canicas de la pirámide. Entonces se inicia nueva partida, haciendo de banquero otro jugador designado a suertes.

La montaña

Uno de los niños, elegido a suertes para banquero, coloca sobre el pavimento cuatro canicas en forma de tetraedro, esto es, tres juntas triangularmente en el suelo, y la cuarta sobre las tres anteriores.

A tres metros de distancia se establece la raya de tiro: desde ella van tirando por turno su canica los demás jugadores.

El banquero estará detrás de la *montaña*, frente a los tiradores, y recogerá para sí todas las canicas que pasen sin derribar su puesta.

El jugador que derribe la *montaña* se hace dueño de todas sus canicas, y queda constituido en nuevo banquero.

No basta tocar la *montaña*, sino que es necesario derribarla.

Si el terreno de juego es muy liso, podrá alejarse un poco la línea de tiro; si es áspero se pondrá más cerca.

El banquero puede vender su oficio por canicas, si conviene en el trato con alguno de los jugadores.

Las paralelas

Es parecido al anterior.

El banquero pone sobre una línea recta seis u ocho canicas, separadas entre sí unos diez centímetros. Desde una paralela, situada a una distancia convenida, les van disparando sucesivamente las suyas los jugadores.

Si la canica de un tirador choca con una del banquero, ésta la gana el jugador; si atraviesa la línea sin chocar, gana el banquero la canica de tirada.

Todo jugador que acierta tiene derecho a tirar de nuevo.

Si una canica queda corta, permanece en el espacio libre, a merced de cualquier jugador, que quiera ganarla tirando contra ella.

Termina el juego cuando no quedan canicas en la línea del banquero.

El rebote

Se determina previamente el número de canicas que disparará cada jugador.

Sorteando el orden de tiro, los jugadores, desde una distancia de seis u ocho metros, van tirando sucesivamente su primera canica contra una pared, dejándola en el sitio donde pare al rebotar. Después de tirar todos la primera, lanzan la segunda, y después las restantes hasta concluir.

Si, al caer o rodar por el suelo alguna de las canicas, choca con otra, el que la lanzó gana todas las esparcidas.

El juego continúa si quedan todavía canicas por tirar.

Si se han lanzado todas las canicas prefijadas sin obtener choque, los jugadores, al llegarles el turno, cogen del suelo cualquiera de las canicas esparcidas, para hacer la tirada; o también recogen todos sus canicas para recomenzar el juego.

El taco

Es una versión en miniatura del anterior.

Se toma una piedra grande con una cara plana, o una baldosa, y se la coloca vertical, o formando ángulo obtuso con una pequeña porción de terreno (un metro cuadrado), bien liso y duro, que se extiende ante ella.

Los jugadores se van colocando sucesivamente detrás o a un lado de la piedra, y disparan suavemente la canica con la mano sobre su cara lisa, de modo que rebote hacia el terreno de juego.

Gana todas las canicas esparcidas ante la piedra el primero que obtenga choque con una de ellas.

En todos los demás detalles es semejante al anterior.

Rebote al blanco

Es una variedad del rebote.

A un metro o dos de la pared, y sobre una línea paralela a ella, pone cada jugador una o dos canicas, con una separación constante de diez centímetros. La canica del centro estará señalada con una minúscula banderita, u otro distintivo cualquiera.

Se sortea el orden de tiro, y se colocan los jugadores a unos seis metros de la pared.

Si un jugador consigue que, después de lanzar su canica contra la pared, choque de rebote contra la de la banderita, gana la partida y se apropia de todas las canicas.

Si choca contra la que está a su derecha, gana todas las de la derecha; si choca contra la de la izquierda, todas las de la izquierda. Si choca contra cualquiera otra, solamente gana la del choque.

Todo el que hace blanco tiene derecho a repetir el tiro.

Cuando solamente quedan tres canicas en la línea, reponen todos los jugadores una o dos más.

Si no hubiese pared, se hace directamente el tiro a las canicas.

Las veintiuna

Se practica en el suelo un hoyo de diez a quince centímetros de diámetro.

Sorteado el orden de los jugadores, éstos tirán sucesivamente su canica al hoyo, desde una línea situada a seis metros de distancia.

Todo jugador que meta su canica en el hoyo, o choque con alguna de las que estén esparcidas por el suelo, gana tres puntos (gana también tres puntos su canica, aunque consiga esos mismos efectos empujada por otra que la ataca).

Todo jugador que consigue choque, o mete su canica en el hoyo, tiene derecho a una nueva jugada; en caso contrario, deja su canica en el suelo, para tirar desde allí cuando le vuelva a tocar el turno.

La partida es a 21 tantos (siete jugadas positivas); pero la *quinta* y *séptima* jugada debe ganarse siempre por *choque*, y, por el contrario, la *cuarta* y *sexta* introduciendo la canica en el *hoyo*.

Gana la partida, y con ello todas las canicas utilizadas en el juego, el primer jugador que consiga las veintiuna.

La habilidad de los jugadores se emplea a veces en torpedear a los más avanzados en el juego, echando al hoyo a los que tienen en puerta la jugada quinta y séptima, y chocando con los que tienen que hacer la cuarta y sexta: en estos casos, como obtienen puntos de un modo indebido, los jugadores atacados tienen que comenzar de nuevo la partida.

El hoyo

Se hace en tierra un pequeño hoyo, de ocho a diez centímetros de diámetro.

Se ordena a suertes el orden o turno de los jugadores, y se conviene en el número de tantos de la partida; ordinariamente son cien.

Los jugadores van tirando sucesivamente su canica al hoyo, desde una raya situada a seis u ocho metros de distancia.

Si no la meten, la dejan en el lugar donde quede parada, para tirar desde allí cuando les toque de nuevo el turno: de este modo el trayecto de tirada puede quedar obstaculizado por las canicas que han quedado cortas.

El jugador que la introduce en el hoyo, o el que choca con alguna de las esparcidas, gana cinco puntos, y diez si hace las dos cosas en la misma jugada; si el choque en carambola es múltiple, gana tantas veces cinco puntos cuantas sean las canicas puestas en movimiento por choque directo.

(A veces se exige que la 4.^a, 10.^a y 18.^a jugada positiva sean de hoyo, no puntuando entonces si la canica choca con otra).

El primero que consiga los cien tantos gana la partida, y cobra una o dos canicas a cada jugador, o coge para sí el depósito hecho al principio.

También puede jugarse al hoyo por equipos: se dividen los jugadores en dos grupos, y tira alternativamente un jugador de cada grupo. Gana el equipo que antes consiga los cien tantos. A veces convienen en que sólo puntúen los choques a canicas enemigas, y no los que se hagan con canicas del propio equipo.

Los tres hoyos

Se hacen en el suelo tres hoyos, en sentido longitudinal con relación a los jugadores, dejando entre ellos la separación de un metro; la línea de tiro se pone dos metros delante del primero.

Verificado el sorteo, los jugadores lanzan sucesivamente su canica desde la línea hacia el primer hoyo, dándole un cate; los que no la meten ceden la vez, y esperan a los turnos siguientes para volver a tirar desde la línea, hasta que lo consigan.

El que la mete tira de nuevo desde el hoyo primero al segundo, y si lo ocupa, al tercero. Si la mete en éste cobra una canica a cada jugador, y vuelve a comenzar desde la línea. Todos los jugadores cobran igualmente la canica al alcanzar el tercer hoyo, comenzando de nuevo al modo dicho, sin interrumpir el juego.

Si entre los hoyos hay otras canicas paradas, se puede atacar una vez a cada una para ir acercándose, y ocupar más fácilmente el hoyo próximo; además se cobra una canica a los dueños de las canicas tocadas. Si falla el golpe, o no ocupa el hoyo siguiente, cede la vez, dejando la canica en el sitio donde pare, para tirar desde allí cuando le vuelva a tocar el turno.

El corro

Se traza en el suelo una circunferencia de dos o tres metros de diámetro, y en ella se cavan varios hoyitos. Dentro de su círculo colocan diseminadas los jugadores las canicas convenidas para la puesta.

Sorteando el orden de tiro, los jugadores echan rodando su canica desde una línea prefijada hacia el círculo, para ganar hoyo.

El que choque con una de las canicas diseminadas tiene derecho a nueva tirada; por lo cual, si el hoyo queda algo distante, procurará tirar a las canicas más próximas, hasta acercarse cuanto pueda, para ocuparlo más fácilmente. Al primer golpe que falle, cede la vez al jugador siguiente, y espera turno junto a la propia canica.

Una vez ocupado algún hoyo, puede atacar ya a las canicas, ganando todas las que saque fuera del círculo. (Si saca alguna antes de ocupar hoyo, la jugada vale, pero la canica se vuelve a poner dentro).

Cuando una canica de tiro sale fuera de la circunferencia, si el jugador no había alcanzado todavía hoyo, tirará de nuevo desde la línea prefijada, cuando le llegue el turno; si estaba ya atacando, tirará desde donde se halle para ocupar hoyo, y en cuanto lo consiga continúa el ataque.

Si dentro del círculo da a otra canica de tiro, el dueño de ésta la recoge, y, cuando le llegue el turno, tira desde la línea como al principio.

Pares y nones

Es juego para dos niños.

Se hace en el suelo un hoyo hemisférico, de unos diez centímetros de diámetro; puede hacerse junto a una pared, para obtener el efecto del rebote.

A seis metros de distancia se establece la línea de tiro.

Después de echar suertes, el jugador agraciado toma dos, tres o más canicas del compañero, y, juntándolas con otras tantas propias, las lanza desde la raya hacia el hoyo, bien sea juntas, bien de una en una o de dos en dos.

Si las mete todas en el hoyo, las gana para sí; si no mete ninguna las gana todas el contrario.

Si mete parte de ellas, y es número par, gana las del hoyo para sí, y el contrario gana las que quedaron fuera; si el número de las canicas metidas es impar, él coge las de afuera, y el contrario las del hoyo.

El Guá

Se hace en el suelo un pequeño hoyo. Los jugadores tiran a él su canica desde una distancia convenida: el orden de aproximación al hoyo determina el orden de tiro de los jugadores.

El que quedó a menos distancia dispara desde allí su canica hacia el hoyo: si no la mete, la deja donde pare, y tira el segundo, y así sucesivamente.

El primero que meta su canica en el hoyo, bien sea cuando tiran todos al principio desde la raya, bien sea en nueva jugada, ataca desde el hoyo con su canica a una de las más próximas: si la toca, y el jugador atacante mete en nuevo disparo su canica en el hoyo, el jugador atacado pierde y sale fuera de juego. (Si no hubiere canicas cerca, puede el atacante dejar la suya a la espera en las proximidades del hoyo, aunque con peligro de ser tocada).

Cando falla el tiro el atacante, ya sea al ganar hoyo, ya al disparar contra otra canica, cede la vez, y deja la suya donde se detenga, para continuar las jugadas cuando le llegue el nuevo turno, si no es eliminado antes.

Siempre que se consigue hoyo o choque con otra canica, hay derecho a nueva tirada.

Suelen jugarse canicas, estampas, o montarse sobre los que perdieron.

NOTAS: 1) Si en la tirada inicial consiguen hoyo *varios* jugadores, se disputan entre ellos los primeros puestos en nueva tirada, iniciando después cada uno el juego en el puesto donde para la canica esta segunda vez.

2) No es necesario tirar directamente al hoyo; y así, cuando uno de los primeros jugadores lo alcanza, pueden los siguientes acercarse cautelosamente para no ser atacados.

3) En algunos sitios exigen para eliminar a un jugador que el atacante le choque tres veces la canica, obteniendo en el segundo choque la distancia mínima de un pie (del atacante) entre ambas canicas.

212.—TIRAR DE LA CUERDA

Se prepara una larga maroma, proporcionada en longitud y resistencia al número de niños.

Los dos niños más fuertes son proclamados automáticamente jefes. Para formar sus respectivos bandos van escogiendo alternativamente entre los niños, hasta que quedan encuadrados todos.

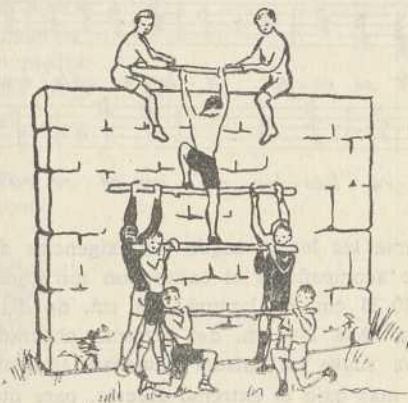
Hecho esto, los jefes cogen la maroma por el medio, y se colocan uno a cada lado en dirección opuesta, dejando entre ambos algo más de un metro de separación. En el suelo se hace una raya transversal que separe ambos campos. Los demás jugadores van colocándose detrás de sus respectivos jefes, en la misma dirección que ellos, y sirviéndose de los pañuelos agarran fuertemente la maroma con ambas manos.

A las voces de *juna, dos, tres!*, cada bando tira para su lado, procurando arrastrar al bando opuesto. El que consiga hacer pisar la raya a todos los jugadores del otro bando, logrará un tanto para su equipo.

La partida puede jugarse a cinco tantos, quedando vencedor el bando que antes consiga las cinco victorias.

Ordinariamente entran todos a la par en la lucha; mas puede alguno de los jefes dar consigna oculta a varios de los jugadores de que no actúen hasta que él avise, para sorprender oportunamente la euforia de los adversarios.

Después de la victoria puede dividirse en dos el bando vencedor, y luchar entre sí; los nuevos vencedores continúan haciéndolo entre ellos; al cabo de varias eliminatorias puede llegarse al vencedor absoluto de la prueba.



213.—BATALLON INFANTIL

(Para desfiles militares o de triunfo)

¡Glo-ria al que triunfa! ¡Gloria siempre y honor, de du-ra y fie-ra
lid in - vic - to ven - ce - dor! ¡Glo-ria al que triunfa! ¡Gloria siempre y ho
nor, de du-ra y fie-ra lid in - vic - to ven - ce - dor!
Ba - ta - llón in - fan - til, a - ten - ción, ra - ta - plán, plán, plán, a - ten -
ción, ra - ta - plán, plán, plán, a - ten - ción, ra - ta - plán, plán, plán. Ba - ta - llón in - fan -
til, a - ten - ción — , ra - ta - plán, ra - ta - plán, plán, plán.
A - le - gres cele - bremos el triunfo a - rrolla - dor, co - ro - na de va -
lientes, pre - mio de su va - lor. A - le - gres cele - bremos el triunfo a - rrolla -
dor, co - ro - na de va - lien - tes, pre - mio de su va - lor. (al estrillo)

- 1) Pueden cambiarse las letras, según las exigencias del caso.
- 2) También puede acompañarse el canto con mirlitones, contruidos con caña gruesa (20-25 cm. de largura, 2-3 cm. de diámetro, con el agujero del aire a unos 3-4 cm. del extremo obturado por el papel de seda). Con voz suave en falsete resuenan agradablemente. Al usarlos, se pondrá más bajo el extremo abierto, para que resbale por él el vapor condensado.
- 3) Sobre la música del desfile se van dando las voces de mando que rigen la evolución.

ÍNDICE

Número

Página

1.—El parque zoológico	8
2.—Buscando asiento	9
3.—El hilo cortado	10
4.—Trasvasando agua	10
5.—Carreras	11
6.—Carreras de cucharas	12
7.—Carreras de relevo por equipos	12
8.—Variantes de las carreras de relevos	14
9.—Carreras de toneles	15
10.—Relevos cruzados	16
11.—Las tres monas	17
12.—El hínque	18
13.—Tres en raya	19
14.—Relevos con balón	20
15.—El lobo dormido	21
16.—Las cometas	21
17.—El pañuelo	24
18.—Trabalenguas	25
19.—Probando la fuerza	26
20.—Esquivando el balón y goleando	27
21.—Balón presa	28
22.—Montando a caballo	29
23.—Corriendo el balón	30
24.—Carreras de fila doble	31
25.—¡Zurrícame!	32
26.—La gallina ciega	33
27.—Los aros	34
28.—El escondite	36
29.—Batalla de fronteras	36
30.—Atando el pañuelo	37
31.—Trasvasando piedras	38
32.—El borriquillo ciego	39
33.—Pase «misí»	40
34.—Los colores	41
35.—«Quíquili-veo»	42
36.—Estira y encoge	42
37.—El correo	43
38.—Las tres pelotas	44
39.—Pelota lanzada	44
40.—Los tres navíos	46
41.—Las hoyas	47

42.—Cuerpo y espíritu	48
43.—Pasando el anillo	49
44.—El ratón atado	49
45.—La caza del zorro	50
46.—Arillos al aire	51
47.—La caza de venados	52
48.—Pescar a diente	52
49.—La rueda	53
50.—El árbol trezado	54
51.—El gato del convento	55
52.—Carreras de inválidos	56
53.—Cucañas	56
54.—Adivinar los años	58
55.—El polvorón	59
56.—Seríos y alegres	59
57.—El dibujo	60
58.—Mientras suena el pito	60
59.—Agujas flotantes	61
60.—Pompas de jabón	61
61.—Juegos con pompas de jabón	63
62.—Suma óptica	64
63.—Recogiendo piñas	67
64.—Antón pirulero	68
65.—El zurriago escondido	69
66.—La cadena	70
67.—El marro	70
68.—Marri-cadena	72
69.—Pisar la sombra	72
70.—Cantarito por agua	73
71.—Carrera de camareros	73
72.—Carrera de combas	73
73.—Marchas de equilibrio	74
74.—Los pilares	75
75.—Peces y pescadores	76
76.—Los conejos	77
77.—Monos de imitación	77
78.—Canguros, pavos y cangrejos	78
79.—Robo de prendas	78
80.—Civiles y ladrones	80
81.—Chocolate a ciegas	80
82.—La fortuna a tientas	81
83.—Pie en alto	81
84.—Recomponiendo oraciones	82

85.—El diccionario	82
86.—Empujando de rodillas	83
87.—Correr la rata	84
88.—Canta, pajarito	85
89.—El oso en el hoyo	85
90.—Carrera circular	86
91.—¡Alto!	86
92.—Carrera del número	87
93.—Los dos ciegos	88
94.—Juego de Kin	88
95.—El tarugo mágico	89
96.—El cinco «pum»	90
97.—Los saltos	90
98.—«Mateo, te veo»	91
99.—Ni «sí» ni «no»	91
100.—Al punto con pelota	92
101.—Virtudes y vicios	92
102.—Pelea de gallos	94
103.—Cantar la piedra	94
104.—El fuego sabio	96
105.—El lobo ante el redil	96
106.—Los despropósitos	97
107.—Una sorpresa	98
108.—El traga-bolas	98
109.—Carreras laberínticas	99
110.—El barquito de la Habana	100
111.—El ratón y el gato	100
112.—Fusilamiento de bolsas	102
113.—Las cuatro esquinas	102
114.—Danza de ciudades	103
115.—Los serios	104
116.—La ruleta	104
117.—Los zancos	106
118.—Juegos con zancos	107
119.—Cadáveres ambulantes	108
120.—Carrera de enanos	108
121.—Rey y criados	109
122.—Lucha por la bandera	110
123.—Balón caído	111
124.—Botando la pelota	112
125.—Círculo de fuerza	112
126.—Poetas improvisados	113
127.—Viajeros al tren	113

128.—Zapatos al cesto	113
129.—Arco y flechas	114
130.—El volante	114
131.—La pelota de los duendes	116
132.—Lucha en el ruedo	116
133.—Cabalgata o correcales	117
134.—La tijerita de la gallina ciega	118
135.—Encender la vela	118
136.—El dado caído	119
137.—Carrera de cuadrigas	120
138.—Bolillo caído	121
139.—«Tris, tras»	122
140.—El asalto a la ciudadela	122
141.—Tántalo	124
142.—Carrera con pies atados	124
143.—El sorteo	125
144.—Biblia muda	125
145.—Suministro rápido	125
146.—Pasándose la pelota	126
147.—La aceitera	126
148.—Saltadores en fila india	128
149.—Carrera de tres piernas	128
150.—Carrera de velas	129
151.—Carreras de obstáculos	130
152.—Maroma redonda	131
153.—Carreras de corchos	131
154.—El perro rabioso	132
155.—Carrera con cuerda	132
156.—El corsario	133
157.—La estampa escondida	133
158.—Carabinas de aire comprimido	134
159.—Mar agitado	136
160.—La escaramuza	137
161.—A tientas tras el zurriago	137
162.—La lancha	138
163.—Los bolillos	138
164.—Otros juegos con bolillos	139
165.—El perro y el ciego	140
166.—Lucha de mancos o cojos	140
167.—Palmeando	141
168.—Hincando estacas	142
169.—Carreras con pelota	142
170.—La conquista del banderín	144

171.—Moros y cristianos	144
172.—El herrero	145
173.—El pelotazo	145
174.—Equipos en cuadro	146
175.—La olla	146
176.—Partido de pelota sin frontón	147
177.—Mímica espontánea	147
178.—La piñata	148
179.—El lobo y el pastor	149
180.—Costillas en pared	149
181.—La bota	150
182.—Cara y cruz	150
183.—El ciego cazador	152
184.—Enroscando el balón	152
185.—Jinetes y caballos	153
186.—Carreras de puestos	153
187.—Milicia grotesca	154
188.—Los anillos	155
189.—El atrapabolos	156
190.—El oso cautivo	156
191.—Doblando sábanas	157
192.—Las siete y media	157
193.—Enhebrando agujas	158
194.—Al tío quieto	158
195.—El «¡Tin!»	159
196.—Carreras a caballo	159
197.—Carreras de cintas	160
198.—El eco	160
199.—Bautismo de ciegos	161
200.—El túnel ambulante	161
201.—Cazadores y pájaros	162
202.—Carrea de gansos	162
203.—El teléfono	163
204.—Cazador, gorrión y abeja	163
205.—Trenzar los bolos	164
206.—La pescadilla	164
207.—Traer el elefante	165
208.—Carrera de escobas	165
209.—Carreras de sacos	166
210.—Carreras de gemelos	166
211.—Canicas	167
212.—Tirar de la cuerda	177
213.—Batallón infantil	178

OTRAS PUBLICACIONES

Gráficos Marianos.—32 láminas en colores (tamaño 31×23 cm.), propias para la enseñanza de la Mariología.

Antología de Gráficos y Dibujos Catequísticos.—Sencillos gráficos en tarjetas (10×16 cm.) con explicaciones al dorso:

- Serie I.^a Introducción (30 gráficos)
» II.^a — Credo y Novísimos A (67 gráficos)
» III.^a » » B (55 gráficos)
» IV.^a — Los Sacramentos (80 gráficos)
» V.^a — La Oración (36 gráficos)

Cancionero Religioso Infantil.—Folleto de 76 páginas de música con melodías eucarísticas, marianas, catequísticas, penitenciales etc. . .

Villancicos de Navidad.—Un centenar de melodías navideñas españolas, de estilos variados.

Navidad en Europa.—Más de cien canciones populares navideñas de Inglaterra, Francia, Alemania, Portugal, Hungría, Polonia, Rumania etc. . . con letra española.

Cantos Populares.—Contiene cerca de 200 melodías, entresacadas de los diversos cancioneros regionales españoles.

Canciones de Europa.—Ciento cincuenta melodías populares rusas, alemanas, francesas, polacas, portuguesas, lituanas, italianas... con letra española.

Cánones infantiles.—Colección de 22 cánones musicales facilísimos, de gran éxito entre los niños.

Discos de música religiosa.—Microsurcos pequeños de 45 revoluciones.

MUSEO CATEQUÍSTICO - SEMINARIO - LOGROÑO



MUSEO CATEQUÍSTICO DIOCESANO
SEMINARIO CONCILIAR
LOGROÑO



四

R

385