



Pasatiempos y habilidades

QUINTA EDICION



Colección
PEDAGOGIA
GRUPAL

17

Víctor Villegas V.

américa 500 años:
orgullo de ser latinoamericanos

100
PASATIEMPOS
Y
HABILIDADES

QUINTA EDICION

INDO-AMERICAN PRESS SERVICE - EDITORES
Avenida Caracas No. 49-07
Apartado Aéreo 53274
Chapinero - Santafé de Bogotá, - Colombia
Agosto de 1992

CONTENIDO

<p>PRESENTACION 7</p> <p>CUALIDADES QUE DEBEN TENER LOS JUEGOS 8</p> <p>1. Acertijos 9</p> <p>2. Adivinar el pensamiento . 9</p> <p>3. Un zoológico en acción . 10</p> <p>4. Algunas carreras para competencias 10</p> <p>5. Amanuences en acción . 11</p> <p>6. Amarillo, azul y rojo 12</p> <p>7. Anillo viajero 12</p> <p>8. Atrapando mi bombón . 13</p> <p>9. Buscando su presa 13</p> <p>10. Juego del pañuelo 14</p> <p>11. Cacería de noticias 14</p> <p>12. Cadena de palabras 15</p> <p>13. Canciones a granel 15</p> <p>14. Carreras triples 16</p> <p>15. Conozcamonos amigos . 16</p> <p>16. Cuatro verbos en acción . 17</p> <p>17. Los trencitos locos 17</p> <p>18. De la oreja a la nariz ... 18</p> <p>19. Apagar una vela 18</p> <p>20. Efectos de la magia ... 19</p> <p>21. Ejercicios de puntería .. 19</p> <p>22. El palo vertical 20</p> <p>23. El adivinador 20</p> <p>24. El agresor atrapado 21</p> <p>25. El comprador de estatuas 21</p>	<p>26. El empleado y el patrón . 22</p> <p>27. El espejo traicionero ... 23</p> <p>28. El gato hambriento 23</p> <p>29. El gatito mimado 24</p> <p>30. Ordenes obedecidas por un gato 24</p> <p>31. El gorro mentiroso 25</p> <p>32. El humo obediente 25</p> <p>33. El juego de las tijeras .. 26</p> <p>34. El léxico aprueba 26</p> <p>35. El lobo prisionero 27</p> <p>36. En tus manos la deposito 28</p> <p>37. El marqués y su paje ... 28</p> <p>38. Vasos enigmáticos 29</p> <p>39. Encender y apagar la vela 29</p> <p>40. Ensalada de refranes ... 30</p> <p>41. El padre alpargatero ... 30</p> <p>42. El paquete sorpresa ... 31</p> <p>43. El papel obediente 31</p> <p>44. El remedo de los animales 32</p> <p>45. El remolino embrujado 32</p> <p>46. El rey de Chinfu ordena 33</p> <p>47. El sombrero viajero 33</p> <p>48. Pares o nones 34</p> <p>49. Estoy viendo, estoy viendo 34</p>
--	---

Diagramación y dirección editorial
INDO-AMERICAN PRESS SERVICE - EDITORES

©Víctor Villegas V.
©Indo-American Press Service

50. Forzudos y desforzados .	35	77. Parece imposible, pero	
51. Fútbol soplado	35	no lo es	49
52. Ingeniosos		78. Patos al agua	50
trabalenguas	36	79. Cómo ejercitar la	
53. Jugando con un		memoria	50
solo dado	36	80. Penitencia pagarás	51
54. La cadena rota	37	81. La moneda tapada	51
55. La tablita andante	37	82. Por delante y por	
56. Las tres preguntas	38	detrás	51
57. Los cambios de		83. Preguntas capciosas	52
esquina	38	84. Profesionales no	
58. Los despropósitos	39	profesionales	53
59. Reloj enigmático	39	85. Rapidez mental	53
60. Los invasores	40	86. ¿Cómo es mi	
61. Los pañuelos viajeros	40	nombre?	54
62. Los rimadores	41	87. Refrán adivinado	54
63. Los sombreros		88. Serios y reidores	55
encantados	41	89. Siluetas que cambian	
64. Nombres en cadena	42	de color	55
65. Los trenes ciegos	43	90. Sillas con corbata	56
66. Los tres retratos	43	91. Magia barata	56
67. Lo último movido	44	92. Tira y afloja	57
68. Llevar el ritmo	44	93. Trabalenguas parcial	57
69. Llegó el correo	45	94. Magia... Magia	58
70. Mala puntería	45	95. Una potente	
71. Masajes casi		aplanadora	58
imposibles	46	96. Un mago improvisado	59
72. Mi capitán ordena	46	97. Un supertrabalenguas	59
73. Naufraga el barco	47	98. Vestirse y	
74. Oficio identificado	47	desvestirse	60
75. A la Horca, por		99. Chiste en cuatro	
inútiles	48	tiempos	60
76. Paquetes		100. No se queme	
corredores	49	los dedos	61

Presentación

Conociendo la necesidad de poder brindar a distintos Grupos Juveniles un material adecuado, para que puedan dar cierta amenidad a sus reuniones y la escasez de publicaciones en las que puedan encontrarlo, he recopilado entre mis notas de profesor de antigua data, y en otras fuentes que me ha sido posible consultar, estos juegos, habilidades y pasatiempos, que con satisfacción presento hoy, a quienes laboran con celo entre la juventud.

Espero pues, poder prestar con este modesto trabajo de recopilación, adaptación e invención, un valioso aporte a quienes trabajan en el fecundo apostolado de la Juventud, tan necesitada de sana diversión. Si logro este propósito, por bien pagado me tendré, del trabajo que ello me ocasionó.

Hno. Víctor Villegas V. (fms.)

CUALIDADES QUE DEBEN TENER LOS JUEGOS

Entre las cualidades que deberan tener los juegos, para que verdaderamente sean provechosos para quienes los practican, señalaré estas pocas:

- 1. Que agraden a las personas que los han de practicar, ya que si no son de su agrado, no se entregarán a ellos plenamente.*
- 2. Que sean honestos, pues todo juego debe ser educativo, y los juegos deshonestos no lo son.*
- 3. Que ocupen un buen número de jugadores, dejando como simples espectadores al menor número posible, salvo el caso de competencias públicas o juegos en los estadios.*
- 4. Que exijan movimiento, pues una de las finalidades del juego debe ser la de fortificar el organismo, fidelidad que no se obtiene sino en juegos de esta índole.*
- 5. Que sean sencillos, pues los juegos muy complicados no son apropiados para todo público.*
- 6. Que no exijan implementos de mucho valor, pues en este caso quedaría mucho personal sin poder aprovecharlos, y sólo podrían entregarse a ellos los ricos.*

1 ACERTIJOS

Suele tomarse como sinónimas las palabras: acertijo, enigma, adivinanza, aunque en realidad hay alguna diferencia entre cada una de ellas. Para poner cierto interés en las reuniones, y tratándose de personas que no hacen distinción al pronunciar la C y la S, se puede proponer algunos de estos acertijos, en forma verbal, pues al escribirlos, la ortografía queda comprometida, o haría comprender inmediatamente la respuesta. Los escribo aquí, tal como se pronunciaría al proponerlos en forma oral:

- a) "Doce gatos se casaron; ¿cuántas parejas formaron? La gran mayoría responderá que formaron seis parejas, y difícilmente admitirán que sólo formaron una, pues no se trata de doce gatos, sino de dos cegatos o personas cortas de vista.*
- b) En un salón hay ciento setenta sillas; siento cincuenta niños ¿cuántas sillas quedaron libres? Responderán que quedan libres veinte, pero lo cierto es que quedan disponibles ciento veinte, ya que los niños sentados sólo fueron cincuenta y no ciento cincuenta, como se dice al pronunciar.*
- c) ¿Por qué hay que ponerles freno a los caballos? Muchas serán las respuestas que se den. Después de oírlas, dice quien propuso el acertijo: A los caballos hay que ponerles el freno, porque ellos no se lo pueden poner.*

2 ADIVINAR EL PENSAMIENTO

Pondera ante los asistentes a una reunión, tus grandes dotes de adivino, haciendo creer que la telepatía es para ti una ciencia que ya no tiene misterios. Tras este preámbulo, pide que de los concurrentes se presente un voluntario, para probarle que sí adivinas su pensamiento, valiéndote para ello de una moneda, no importa su valor. Y continúas diciendo: Para que ustedes no vayan a creer que yo me valgo de una moneda "embrujaada", a manera de talismán, quien venga a que yo le adivine el pensamiento, traiga también una moneda cualquiera.

No faltará quien quiera poner a prueba tu anunciada habilidad, y venga con la moneda. Estando ya frente a ti, haces además de pasarle la moneda, y cuando él alargue la mano para recibirla, retiras la tuya, y le preguntas: ¿No es cierto que pensabas en que yo iba a darte la moneda? A esto responderá inocentemente que

sí, cosa que también pensaron todos los presentes. Declarado esto por el interesado, tú concluyes: ¿Ves que sí adiviné tu pensamiento?

Todos celebrarán tu ingenio, que les ha proporcionado una agradable distracción.

3 UN ZOOLOGICO EN ACCION

Unos ocho jugadores son suficientes, para que este juego resulte verdaderamente interesante. Se empieza por elegir a quien haya de dirigir el juego, y una vez elegido, éste asigna a cada uno de los participantes el nombre de un animal, de aquellos cuyos sonidos y gesticulación son fáciles de imitar.

Asignados los nombres, el director del juego va intentando una fábula o cuento, y cada vez que en el relato se nombre a uno de los animales ahí representados, quien lleva ese nombre ha de emitir los ruidos y movimientos que le son característicos.

Representado ya esto, el director continúa su narración, y el proceso sigue como antes se indicó. En el curso de la narración el director del juego puede nombrar, no ya un determinado animal, sino la palabra "zoológico", palabra que al oírla todos los jugadores deberán emitir los ruidos y movimientos que corresponden a los animales que están siendo representados por cada uno de los participantes.

Puede convenirse previamente, que quien se equivoque en la actuación que le corresponde, debe pagar penitencia.

4 ALGUNAS CARRERAS PARA COMPETENCIAS

- Correr hacia atrás, hasta una determinada meta.
- Correr saltando sobre la pierna derecha, llevando en alto la izquierda.
- Correr en cuclillas, con las manos sobre la cabeza.
- Correr, no hacia el frente, sino hacia uno de los lados.
- Correr, llevando en una mano un vaso lleno de agua, sin regar nada.
- Correr llevando agarrada con los dientes una cuchara, sobre la cual va una bola de cristal.

- Correr en cuatro patas, a semejanza de un perro.
- Correr, salvando ciertos obstáculos, que sugiera la iniciativa del organizador.
- Correr sobre las manos, sostenidos los pies por un compañero, a manera de "carretilla".
- Correr en grupos de a cinco, amarrados con un lazo por la cintura.
- Correr con una vela encendida. Cuando se opaque, el corredor debe volver a empezar la carrera.
- Carreras de encostados.
- Avanzar sobre dos sillas, moviendo alternativamente aquella a la que ha de pasarse.

5 AMANUENSES EN ACCION

Explicaciones previas:

- Toman parte en la escritura de estas originales cartas, cuya lectura provocará verdaderas explosiones de risa por los contrastes que pueden presentar, unos seis jugadores.
- Cada renglón será escrito por personas que desconocen, lo que ya antes se haya escrito.
- Lo que indique el director del juego se escribirá sintetizando y con letra bien legible, en un solo renglón, procediendo luego a doblar hacia atrás lo escrito, para que no sea visto, y pasa cada uno su papel al vecino de la derecha, de modo que entrega cada vez un papel y recibe otro.
- Sólo se escribirá lo que ordene el director del juego, y no, lo que dice al dar la orden. Listos ya los amanuenses, el director ordena:
 - 1) Nombre de la persona a quien se escribe la carta.
 - 2) Una corta frase introductoria.
 - 3) Trabajo que quiere se le haga.
 - 4) Precio que ofrece pagarle.
 - 5) Saludes que envía a determinada persona.
 - 6) Para cuándo necesita el trabajo.
 - 7) Frase de despedida.

Terminadas las cartas, el director hace que cada uno lea en alta voz, en turno que indique, el papel que tiene.

De seguro, habrá risas y carcajadas al oír tales cartas.

6 AMARILLO, AZUL Y ROJO

En este juego intervienen únicamente dos jugadores, los que deben colocarse frente a frente, bien sea sentados o permaneciendo en pie. Para iniciarlo, colocan las manos sobre las piernas, al mismo tiempo que dicen: "amarillo"; levantan luego las manos a la altura del pecho, pero con las palmas mirando al contendor, y dicen: "azul"; luego juntan las palmas de sus respectivas manos derechas, produciendo algo de ruido, al tiempo que dicen: "rojo".

Vuelven las manos a la primera posición para continuar en la misma forma, pero esta segunda vez ya chocan las palmas de la mano izquierda. El juego se va acelerando cada vez más, hasta que uno de los jugadores, ya con en el color nombrado o en la palma de la mano que se muestra, al para a continuar el juego otra vez.

Se pueden realizar varias parejas simultáneamente, pero no en una sola pareja, lo que en veces la confusión y más propensa a equivocarse.

7 ANILLO VIAJERO

Hay limitación de personal para este interesante juego. Cuantos jugadores hayan de tomar parte en él, se colocan en círculo, mirando hacia el centro, y uno de los jugadores, que hará el papel de "adivino", pasa al centro del círculo.

En una cuerda, que han de sostener templada todos los jugadores, se ha debido introducir un anillo o argolla pequeña, que pueda ocultarse fácilmente entre las manos de quienes la mantienen en continuo movimiento, a lo largo de toda la cuerda.

El adivino ha de estar espionando los movimientos y gestos que hagan los jugadores, para tratar de adivinar en mano de quién está el anillo o argolla, en el momento en que el director del juego ordene que cese el movimiento, y le pregunte quién lo oculta. De no acertar con el primero que nombra, podría indicar a otro de los participantes, pero si también con éste falla, debe pagar la penitencia que se le imponga, y ceder el puesto de adivinador a otro de los jugadores, para que se reanude el juego en la misma forma.

8 ATRAPANDO MI BOMBON

Sobre un plato colocado en el suelo, póngase tantos bombones o naranjas, cuantos jugadores han de tomar parte en este juego, menos una unidad. Quien haya de dirigir el juego, ordena que los participantes formen un semi-círculo, a unos tres metros de distancia de los dulces.

Ya dispuestos así los jugadores, les va dando una serie de órdenes, que ellos deben ejecutar. Les diré, por ejemplo: retrocedan un paso; inclinen hacia adelante el cuerpo; pongan las manos atrás, etc.

Después de unas seis órdenes como estas, ordena dar media vuelta, quedando, por consiguiente de espaldas a los bombones, pero a la siguiente orden dice: Cada cual tome un bombón o una naranja, según el caso. A tal orden se voltean y precipitadamente se lanzan a cogerlo. Como falta un bombón, necesariamente queda sin poder coger bombón uno de los jugadores, que por lo mismo debe abandonar el juego. Se renueva la provisión de bombones, poniendo también uno menos que el número de participantes en el juego, y se repiten las órdenes y proceso descrito antes, aunque variando las órdenes cuanto más se pueda.

9 BUSCANDO SU PRESA

El número de participantes en este juego es ilimitado. Quienes lo realicen forman, sentados en el suelo o bien quedándose en pie, una gran circunferencia. Dos de los jugadores, espontáneamente ofrecidos, o designados por el director del juego, harán el oficio de perro cazador uno de ellos, y el otro, de liebre. Ambos deben andar gateando, pero con los ojos vendados, de manera que nada puedan ver.

Para iniciar el juego, el director los introduce al círculo, colocándolos bastante separados, y da luego la señal de comenzar la persecución. Los jugadores que forman el redondel sólo podrán guiarlos, diciendo las palabras "caliente" o "frío", según se aproximen o se separen en su marcha, siempre gateando.

Cuando el uno llega a coger al otro, se considera que la cacería se realiza. Otra pareja puede reemplazar a la anterior, para prolongar el juego cuanto se desee.

10

JUEGO DEL PAÑUELO

Unos 18 a 20 jugadores podrían tomar parte en este interesante juego. Empezarán por dividirse en dos grupos, de igual número de jugadores.

Tres líneas paralelas y equidistantes han de trazarse en el campo en donde se vaya a desarrollar el juego, destinándose para la alineación de cada grupo, las líneas de los extremos.

En secreto se numeran los jugadores de cada bando, tras de lo cual el que haga de director del juego, coloca sobre la mitad de la línea del centro, un pañuelo u otro objeto apropiado. Nombra luego un número, y los dos jugadores que lo tengan en sus respectivos campos, corren a apoderarse del pañuelo para llevarlo a su campo.

Si logra hacerlo sin que el contrario lo atrape, quien no pudo impedirlo debe salir del juego. Colocado nuevamente el pañuelo en el lugar que le corresponde, el director nombra otro número y quienes lo tengan se lanzan nuevamente para traerlo a su campo, procediendo en la misma forma indicada, hasta que los jugadores de uno de los campos queden totalmente eliminados.

Se entiende que gana el partido quien logra eliminar a sus contrarios de equipo.

Si el que se haya apoderado del pañuelo fuere alcanzado por su contrario, el que debe salir del juego es el jugador atrapado.

11

CACERIA DE NOTICIAS

Para este interesante juego se requiere algunos ejemplares del mismo periódico o revista. Previamente el director ha debido sacar en una hoja aparte, los títulos, palabras que aparezcan en titulares grandes, o avisos importantes, etc. y al enunciar uno de tales titulares o avisos, los participantes deben buscar el lugar en donde se halla, ganando un puntaje quien primero indique el lugar en que aparece.

Pueden también, para no tener que emplear tantos periódicos o revistas, formarse equipos de a unos cuatro participantes por equipo, lo que ayudará mucho a la rápida localización de lo buscado.

12

CADENA DE PALABRAS

Los que hayan de tomar parte en este juego de palabras, se dividen en dos grupos o equipos, de igual número de participantes, y se numeran, para que cada jugador sepa el número que le corresponde, pero empezando ambos por el número 1.

El primero de uno de los equipos dice el nombre de una ciudad, no importa la letra inicial, pero quien tenga el número 1 en el otro equipo, dirá el nombre de otra ciudad o pueblo que empiece por la letra en que terminó el nombre anteriormente dado. Ejemplo: Si el primero dijo Bucaramanga, el que tenga el mismo número en el equipo contrario debe decir el nombre de otra ciudad que empiece por A, como Armenia. Continúan así alternando de equipo a equipo, pero cada uno nombrando ciudades que empiecen por la letra en que terminó el nombre anterior. Quien demore más de medio minuto para encontrar el nombre de una ciudad o pueblo que empiece con la letra que le corresponde, sale del juego.

Después de emplear nombres de ciudades, puede convenirse en emplear nombres de plantas, animales, personajes históricos, etc. pero siempre siguiendo el mismo proceso.

Gana el equipo que menos jugadores pierde, por causa de no encontrar a tiempo la palabra necesaria.

13

CANCIONES A GRANEL

Este interesante juego, que no es otra cosa que un auténtico concurso de canto, se desarrolla en la siguiente forma: Se reparten los participantes en dos equipos de igual número, pero sin que medie ningún examen de aptitudes o conocimientos musicales. Cada equipo adopta un nombre y elige su respectivo coordinador.

Elegido por suerte el equipo que deba empezar el canto, el coordinador del otro equipo, previa consulta de sus integrantes,

propone a sus contendores la palabra o letra de una canción, la que ellos deben ejecutar. Si la cantan debidamente, tendrán a su favor un punto. A su vez, el coordinador del equipo que acaba de cantar, de acuerdo con sus compañeros de equipo, propone a sus contrarios la letra de otra canción, la que debe ser cantada por ellos, adjudicándose otro punto si aciertan a ejecutarla. Continúan así alternando las canciones, tanto como se desee, saliendo vencedor el equipo que mayor número de puntos obtenga.

No se canta toda la canción, pues esto alargaría mucho. Basta una pequeña parte, que demuestre que la saben. Uno de los del grupo, pero que no forme parte de ninguno de los equipos, lleva la conveniente anotación de los puntos ganados por cada grupo. Tres canciones no sabidas por el mismo grupo, hace que éste quede descalificado.

14 CARRERAS TRIPLES

Para la ejecución de esta clase de carreras, se necesita un terreno plano y despejado de todo obstáculo. Para escoger los corredores, conviene hacerlos alinear en tres filas, por orden de estatura, con el fin de que cada grupo de los que ha de formarse para competir en las carreras, quede de estatura más o menos igual. Ya escogidos los "tríos" de competidores, se procede a disponerlos tal como han de correr: De cada grupito, dos han de mirar hacia el frente, y el del medio debe colocarse en dirección opuesta. Se atan luego las piernas izquierdas del que va al centro y del que le queda al lado, haciendo lo mismo con las piernas derechas del que va al centro y la del otro compañero.

Dispuestos los "tríos" para la carrera, se traza una línea de partida, sobre la que se alinean todos los participantes ya atados por los pies, y se señala otra línea de llegada, a más o menos separación, según lo permita el terreno (unos 30 ó 40 metros).

Dada la señal de partida, todos los grupitos de participantes avanzan hacia la meta, ganando el trío que primero la cruce.

15 CONOZCAMONOS AMIGOS...

El director del juego ordena a todos los participantes sentarse en forma circular, y él se coloca al centro del círculo. Luego cita el nombre de alguno de los participantes; el interpelado, al oír su nombre, debe ponerse en pie y dice: el amigo que tengo a mi

derecha se llama... (dice su nombre completo y vuelve a sentarse).

Cuando el director, dirigiéndose a otro de los participantes lo llama, no por su nombre sino por el apellido, se levanta y dice: el amigo que está a mi izquierda se llama... (dice también el nombre completo correspondiente, y luego se sienta). Repite el director este procedimiento varias veces, y en forma bien saltada. Algunas veces dice: Cambien todos de asiento. Realizado esto, prosigue llamando, bien por el nombre o por el apellido, a otros de los participantes en el juego, procurando que los interpelados sean cada vez diferentes, lo que hace que todos los jugadores lleguen a conocer los nombres de sus compañeros de reunión.

Este juego es muy apropiado para hacerlo en la primera reunión del grupo.

16 CUATRO VERBOS EN ACCION

Quien dirija este juego, sobre todo si se realiza dentro de un salón, pide a los asistentes a la reunión, se presente algún voluntario para que haga aquello que se le mande. Llegado el candidato, se le indica que se llegue a uno de los ángulos o rincones del salón, y ahí empiece a reír lo más naturalmente posible. Hecho esto, se le dice que avance hasta el ángulo siguiente, en donde debe fingir que llora amargamente. Luego se le manda pasar al siguiente ángulo, y ahí debe ejecutar un pequeño baile. Como último paso, se le dice que se llegue hasta el cuarto ángulo, en donde debe cantar una canción de libre elección suya. Si prefiriera más bien declamar una poesía, puede hacerse esta sustitución.

El mismo derrotero se puede hacer seguir después a otro de los asistentes, con lo cual se establece una agradable competencia, que a más de divertida, puede ser bastante formativa.

17 LOS "TRENCITOS LOCOS"

Es este un juego más apropiado para niños pequeños, y en número par. Empezarán por dividirse en dos grupos numéricamente iguales, y cada grupo constituirá uno de los trencitos. Se procede luego a señalar una "meta", hacia la cual han de dirigirse los trencitos una vez organizados.

Los integrantes de cada grupo han de vendarse los ojos con un pañuelo, excepto el que haga el oficio de maquinista, y que ha de colocarse al extremo posterior de su respectivo tren.

Cada jugador, que representa uno de los vagones, debe colocar las manos sobre los hombros de quien le queda delante.

Dada la orden de partir hacia la meta o estación, el maquinista presiona con la mano derecha o izquierda el hombro de quien va adelante, según la dirección que deba tomar el tren, movimiento que cada uno ha de transmitir al siguiente jugador.

Riguroso silencio ha de observarse en este juego, ya que el jugador que hablara haría perder a todo su equipo o trencito. Gana el juego el tren cuyo primer vagón llega a la estación o meta indicada.

Los trencitos han de alinearse a la misma distancia de la meta, y con unos cinco metros de separación el uno del otro.

18 DE LA OREJA A LA NARIZ

Es bastante difícil, no obstante la aparente sencillez, el siguiente ejercicio, que más de uno de los asistentes a una reunión, se ofrecerán a hacer ante los demás.

Salido el voluntario, se le dice que, dé cara a los demás asistentes, aplique a la nariz el dedo índice de la mano derecha, y a la oreja derecha, el índice de la mano izquierda. Ya en esta posición los dedos, se le ordena que pase rápidamente el índice de la derecha a la oreja izquierda, al mismo tiempo que pasa el índice de la izquierda a la nariz.

Alternando estos movimientos, y haciéndolo con bastante rapidez, es casi imposible que no se presente tales titubeos, que hagan estallar en estruendosas risas a los asistentes.

19 APAGAR UNA VELA

Parecería que no ofreciera ninguna dificultad el apagar una vela, pero en la forma en que aquí se pide, sí lo es. Solicita un voluntario para que intente hacerlo. Presentado éste, ordena que los asistentes se coloquen en círculo, para que quien vaya a apagar la vela no se salga del ruedo.

En el centro, sobre una pequeña mesa, colóquese la vela encendida, y procédase a vendar bien los ojos de quien deba apagarla.

Ya vendado, colóqueselo a prudente distancia de la vela; hágasele dar unas cuantas vueltas para despistarla, y déjelo libre para que trate de apagarla. Empezará a dar fuertes soplos, en veces en dirección completamente opuesta al sitio en que está la vela, lo que hará reír alegremente a todos los asistentes. Pueden éstos ayudarlo a orientarse, diciendo las palabras: "caliente" o "frío", según se aproxime o se aleje de la vela. Si se tardara mucho en conseguirlo, puede ser reemplazado por otro jugador, quizá más hábil para ello.

20 EFECTOS DE LA MAGIA

Dos pretendidos "magos" conciertan previamente una clave, que permita a uno de ellos hacer creer a los demás asistentes, que está dotado del poder de adivinar el objeto que todos hayan seleccionado durante su ausencia.

Sale pues del salón de reunión, y una vez que hayan seleccionado de común acuerdo el objeto y le digan que ya puede entrar al salón, va respondiendo a su colega de magia, las preguntas que éste le haga. Claro está que los demás asistentes desconocen que quien hace las preguntas es precisamente el compañero poseedor de la clave convenida, y que bien pudiera ser ésta: El objeto convenido corresponde al nombrado en cuarto lugar, o bien, al que siga al foco que haya en el salón, y que se nombrará sin importar el número de objetos antes mencionados. El ayudante o "payaso" empezará preguntando al "mago": El objeto que hemos seleccionado de común acuerdo ¿sería una silla?. Serán acaso el libro que está sobre la mesa, etc.? A lo cual el mago va respondiendo negativamente, hasta que llegue el objeto que ya sabe sea el seleccionado, de acuerdo a la clave convenida.

Quien logre descubrir la clave usada, será premiado con un estruendoso aplauso de todos los participantes.

21 EJERCICIO DE PUNTERIA

Sobre una superficie plana, se traza un cuadrado de un metro de lado, o algo más. Se divide con dos líneas interiores en cuatro

cuadrados más pequeños, los que con las diagonales del cuadrado inicial, se convertirán en ocho triángulos. Obtenidos éstos, se les marca en forma no seguida, del uno al ocho.

De los nueve jugadores que han de formar parte, se elige un "capitán", que no ha de ejercitar su puntería, sino que contabiliza el puntaje correspondiente a los demás jugadores, los que han de proveerse de monedas o botones del mismo diámetro.

Por turno riguroso, y desde una distancia de aproximados cinco metros, cada jugador lanza una de sus monedas, apuntando al triángulo que desee. Si la moneda cae fuera de la figura total, o cae tocando alguna de las rayas, se anota un punto a favor del capitán. Si cae dentro de uno de los triángulos, el jugador tiene derecho a un número de puntos igual al que indica el respectivo triángulo.

Una vez que todos han lanzado la moneda, se ve quién ha obtenido mayor puntaje, y se procede luego a otras vueltas, tanto cuanto se desee. Sobra decir que todos pueden servirse de una moneda única para los distintos lanzamientos.

22 EL PALO VERTICAL

No conviene que el número de jugadores que han de tomar parte en este juego, sobrepase de seis o siete. Como material, sólo se necesita un trozo de madera, o palo de unos 70 centímetros de largo, y que no sea muy grueso, para que su estabilidad vertical ofrezca cierta dificultad.

Los participantes se colocan formando un círculo, y proceden luego a enumerarse. Hecho lo anterior, uno de los jugadores pasa al centro y coloca el palo en forma vertical, sosteniéndolo con el dedo índice, tras de lo cual dice un número cualquiera, correspondiente a los que se han asignado a los jugadores. El jugador que tenga el número mencionado, debe sostener inmediatamente el palo en su posición vertical. Si lo consigue, regresa luego a su lugar, pero si deja que caiga, debe remplazar al jugador que estaba en el centro. El juego continúa así tanto cuanto se quiera, pero el jugador que dejara caer dos veces el palo, deberá pagar una penitencia que uno de los compañeros le impondrá.

23 EL ADIVINADOR

Entre los asistentes a una reunión, se elige a quien haya de hacer el papel de "adivinator", y se le hace salir del salón,

mientras otro de los asistentes piensa un nombre, bien sea de animal, de una profesión, de una ciudad, etc. y lo comunica en voz baja a todos los asistentes, para que ellos también estén al corriente de la marcha del juego. Luego se llama al adivino, y quien propuso la palabra le dice: el nombre que he pensado se refiere a un animal, o a un árbol, o a una profesión, etc. según sea el caso. El presunto adivinador puede dar un máximo de diez respuestas, a cada una de las cuales el que preguntó sólo responderá SI o NO, según el caso.

Si pasadas las diez respuestas no ha adivinado, debe pagar penitencia, contando un chiste, cantando una canción, recitando una poesía, etc. o empezar nueva ronda con otro posible adivino, para lo cual se procede en idéntica forma.

24 EL AGRESOR ATRAPADO

Resulta bastante interesante, tratándose de pequeños grupos, este sencillo juego: Uno de los participantes, por ofrecimiento espontáneo o por elección de quien dirija el juego, se venda los ojos con un pañuelo y se coloca dando la espalda al resto de los jugadores; encorva un poco el cuerpo hacia adelante, y coloca la mano derecha sobre la cintura dejando la palma hacia arriba. Cada uno de los otros participantes va acercándosele y le da una pequeña palmada sobre la palma de la mano que presenta, y el que está vendado debe decir el nombre de quien le pegó. Tan pronto como acierte el nombre del que le acaba de pegar, se quita la venda y la coloca sobre los ojos de éste, con lo cual el juego puede prolongarse indefinidamente.

Una variante de este juego puede ser: El que recibe la palmadita, en vez de tratar de adivinar el nombre de quien le pegó, procura, cerrando rápidamente su mano, tratar de agarrar la del otro y una vez que logre hacerlo, cambia de puesto con el atrapado. El juego se prolonga por el tiempo que se desee.

25 EL COMPRADOR DE ESTATUAS

Quien haga de escultor, dispone cinco sillas o pedestales, para colocar ahí otras tantas estatuas, que ha de venir a examinar un pretendido comprador.

El escultor va colocando en cada una de las sillas, que deben estar alineadas, a las mencionadas estatuas, procurando dar a

una determinada posición, cuanto más ridícula mejor, pero que no sea excesivamente cansona, para que le permita quedarse así hasta la visita del "comprador".

Ya dispuestas las estatuas, entra el interesado en la compra y empieza a pasar revista a las cinco estatuas, que han de permanecer inmóviles mientras las observa individualmente. Quien cambie de posición o se ría mientras la observa el comprador, baja de su pedestal y debe retirarse, como estatua inservible.

Si todas las estatuas se conservaren completamente inmóviles y serias, el comprador tratará de ir haciéndole modificar a cada una la posición, según lo desee, posiciones que la estatua debe adoptar. Quien resista estas manipulaciones del comprador en completa seriedad, será considerado como estatua de gran valor y pasa a ser propiedad del comprador, quien simula girar un cheque o pagar un precio simbólico al escultor.

26 EL EMPLEADO Y EL PATRON

Para este interesante juego, que admite cualquier número de jugadores, ojalá de 15 para arriba, los participantes forman un gran círculo, tomándose de las manos cada uno con sus respectivos vecinos.

Al interior del círculo entran dos jugadores que han de hacer el papel de "patrón" y de "empleado", y a los cuales se les ha vendado los ojos, en tal forma que no puedan ver nada de cuanto hay en el lugar. Quien haga de "empleado" irá provisto de un silbato o una pequeña campanilla.

Dada la señal para empezar el juego, los que forman el círculo empiezan a girar, y el "patrón" pregunta: ¿Dónde está mi empleado? Este responde: "Aquí estoy para servirle, amo mío" y al mismo tiempo da un corto silbo o toque de campanilla, pero cambia inmediatamente de lugar, para no ser cogido por su amo. Los que forman el círculo pueden decir: "caliente" o "frío", según se aproxime el patrón al empleado, o se aleje de él.

Tanto la pregunta del patrón como la respuesta del empleado se repiten con breves intervalos, y cuando el empleado es cogido por el patrón, ambos son reemplazados por otros dos jugadores, lo que permite que el juego continúe cuanto se quiera.

27 EL ESPEJO TRAICIONERO

Otro ejemplo curioso de óptica, que sorprenderá a cuantos intenten realizar lo que aquí propongo, es el siguiente: Sobre una mesa se coloca un espejo un poco grande, y se invita a quienes quieran participar, a que se acerquen a la mesa, y traten de trazar un cuadro, del tamaño de una hoja de cuaderno, y que lo crucen luego con dos diagonales, pero sin mirar directamente, ni el lápiz ni el papel. Deben guiarse únicamente, mirando sobre el espejo. Terminados los trazos que hayan hecho unos pocos de los asistentes, se muestra a los demás participantes de la reunión, los trazos que hicieron. En todos se podrá ver una serie de líneas quebradas, pero todas diferentes. La razón de esta dificultad para el trazo propuesto está, en que al guiarse únicamente por la imagen que le permite ver el espejo, el dibujante avanza cuando debe retroceder, y retrocede cuando debería avanzar. Hará pues una cantidad de rayas en diversas direcciones, pero no logrará configurar bien el cuadrado, con las diagonales, pedido.

El efecto es superior, cuando el espejo está en posición vertical, y el papel sobre el que se dibuja está tocando la parte inferior del espejo.

28 EL GATO HAMBRIENTO

Para este conocido e interesante juego, no hay ninguna limitación en cuanto al número de participantes. Deben formarse en círculo, y cogerse mutuamente de las manos.

Dentro del círculo habrá un jugador, que hace oficio de ratón y fuera, tratando de aprovechar un descuido de quienes forman el círculo para entrar a coger al ratón, estará quien haga el papel del gato.

Los integrantes del círculo, que están para proteger al ratoncito, tratan de molestar al gato, mediante alzadas y bajadas de manos, provocándolo con ello a que entre al círculo. Si esto hiciera, deberán favorecer el escape del ratón, y obstaculizando la salida del gato.

Una vez que el ratoncito haya sido cogido por el gato, el director del juego los reemplazará por otros dos jugadores, con lo cual se prosigue jugando, tanto como se desee.

tamaño y forma, según la destreza que vaya adquiriendo quien realiza el experimento. Se puede así formar hermosas columnas de humo, de un efecto sorprendente.

33 EL JUEGO DE LAS TIJERAS

Los participantes, entre quienes es bueno que varios conozcan el juego, se colocan en círculo, mirando hacia el centro. Quien lo dirija, y que ha de estar sentado entre los participantes, toma dos palitos que simulen las dos partes de unas tijeras, y los pasa a su vecino de la derecha, diciéndole: "te las entrego abiertas" o "cerradas", como quiera decir, pero atendiendo, no a los palitos cruzados o separados, sino a la posición en que él tiene las piernas al pasar los mencionados palitos. Quien los recibe los pasa a su vez al vecino, diciendo al mismo tiempo: "las recibo cruzadas o abiertas", según tuviera las piernas al recibirlas, y las entrego "abiertas o cruzadas" de acuerdo a como tiene las piernas al pasar los palitos al siguiente.

En cada uno de estos pases, quienes saben el juego dicen "bien" o "mal", según lo que vaya diciendo cada jugador al pasar los palitos y corresponda efectivamente a como tenía las piernas cada uno al recibir y pasar.

Muchos, en el transcurso del juego, irán entendiendo en qué consiste el truco, pero el último en comprenderlo, deberá pagar la penitencia que le imponga el director del juego.

34 EL LEXICO A PRUEBA

Un juego que sirve mucho para desarrollar el léxico, y que aunque parece muy fácil se complica por el nerviosismo que causa a cada uno de los participantes cuando debe actuar, es el siguiente: En pequeños papeles se van escribiendo cada una de las letras del alfabeto, exceptuando la W, la Ñ, la Z y la X, ya que no son muchas las palabras corrientes que empiezan por esas letras.

Se echan esos papeles en una bolsa, y cada uno de los participantes en el juego ha de sacar a la suerte, una de esas letras.

Conociendo ya cada quien su letra, el que dirige el juego pide, sin que los demás sepan el orden en que ha de responder, que

quien tenga la letra... vaya diciendo todos los nombres que pueda dar, que empiecen por dicha letra. No puede dar derivados. Por ejemplo: Si debe dar nombres que empiecen por A, y dice "anochece", no podrá decir anocheciendo, anochecido, etc.

El director del juego va contando las palabras que va diciendo cada uno de los participantes, que tiene derecho a decir cuantas encuentre que empiecen por esa letra, y cuando todos hayan terminado de pasar, se premiará con un estruendoso aplauso al que mayor número de palabras encontró.

Puede también variarse el juego, proponiéndose una letra, y diciendo por turno todos, palabras que empiecen por dicha letra, hasta que no encuentren nuevas palabras. Luego proponen otra letra, y continúan en la misma forma. No valen repeticiones.

35 EL LOBO PRISIONERO

Cogidos de las manos los jugadores, forman un amplio círculo, dentro del cual se coloca uno de los participantes, que hace papel de "lobo prisionero", buscando por dónde salir de su prisión.

Iniciado el juego, el lobo dice: "llevo dos días sin comer, por no haber podido salir de mi prisión, pero ahora sí lo lograré". Dicho esto, procura cortar el cerco para escaparse, pero quienes forman el ruedo, por estar fuertemente agarrados de las manos, impiden la salida. Después de cada intento de escape, el lobo vuelve al centro, y los demás jugadores lo desafían diciéndole a coro: "las puertas están abiertas, lobito" y al decir ésto, se sueltan de las manos de sus vecinos, pero al tratar de salir el lobo, nuevamente se agarran.

Cuando el lobo logra romper el cerco, los dos jugadores por entre los cuales pasó el lobo quedan eliminados del juego y deben salir del ruedo.

Quien dirija el juego nombra otro lobo, y se continúa en la forma antes descrita, tanto cuanto se quiera. Debe evitarse que el lobo haga forcejeos demasiado bruscos, que ofrezcan peligro para quienes forman el cerco o prisión.

36 EN TUS MANOS LA DEPOSITO

Pueden participar en este juego cuantos jugadores lo deseen. Forman una circunferencia los participantes, menos dos, y permanecen mirando hacia el centro, con las manos a la altura del pecho y palma a palma, en actitud de oración. De los dos jugadores que no quedaron alineados, uno hace de director del juego y el otro, de observador, pero ambos se sitúan dentro del círculo que forman los demás.

Iniciado el juego el director, con sus manos en la posición antes descrita, lleva oculta una moneda u otro objeto pequeño, y va pasando frente a los demás participantes, introduciéndolas así cerradas, en las de cada uno de ellos, que las entreabren un poco para recibir las pero que las cierran inmediatamente que el director retira las suyas. Mientras el director va haciendo este gesto a cada uno de los jugadores, les va diciendo: "En tus manos deposito este tesoro". El observador trata de seguir con ojo listo los movimientos del director, para tratar de descubrir en quién deja deslizar disimuladamente la moneda. Terminada la vuelta, el director pregunta: ¿En quién dejé mi tesoro? El observador puede indicar hasta tres nombres, pero si no acierta con ninguno, cambia de oficio con el director, y empieza otra ronda. Sin decir palabra, pero mediante ciertas risas, gestos y miradas, pueden despistar al observador, tratando de hacerle creer que lo recibió determinado jugador.

37 EL MARQUES Y SU PAJE

Compiten en este juego dos parejas, constituidas ambas por un "marqués" y su respectivo "paje". Se señalan los sitios de partida y de llegada de las parejas, quedando los marqueses pisando la raya de partida.

Cada paje deberá estar provisto de algunas medias hojas de periódico, ya que los marqueses no pueden pisar fuera del papel, en el recorrido que deben hacer hasta la meta.

Recibida la orden de avanzar, cada marqués trata de arrastrar con el mismo pie, el papel que está pisando, pero como los papeles pueden dañarse en el recorrido, los pajes van reemplazando los que se le vayan dañando a su soberano.

Según la distancia, la carrera puede considerarse terminada al llegar al otro sitio determinado, o convenir que sólo termina al regresar al punto de partida.

38 VASOS ENIGMATICOS

Un "truco" que dará mucho qué pensar en una reunión, se puede hacer en la siguiente forma: Coloca sobre una mesa seis vasos de cristal en una hilera, en forma tal, que los dos primeros estén vacíos. Los tres siguientes se llenan de agua, y a cada uno se le echa unas cuantas gotas de tinta o granos de anilina, para que al colorearse el agua resulte más vistosa la prueba. El último vaso también deberá estar vacío.

Colocados ya los vasos en la forma indicada, se propone a los asistentes que, moviendo únicamente un vaso, todos queden alternados, empezando en vaso lleno y terminando en vacío.

Si no acertare ninguno de los asistentes, toma el vaso que está en el cuarto lugar y vierte su contenido en el primero de los dos vacíos, tras de lo cual lo vuelves a colocar en donde estaba.

39 ENCENDER Y APAGAR LA VELA

Dos equipos, del mismo número de jugadores, forman dos hileras paralelas, a conveniente separación la una de la otra.

Frente a cada fila, pero a unos diez metros de distancia, se colocan sobre unas mesitas o sillas dos velas apagadas, y junto a ellas dos cajas de fósforos.

El punto de partida de los corredores ha de estar marcado con una tiza en el suelo, para que nadie acorte la distancia entre su punto de salida y el lugar en donde está la vela.

Dada la orden de empezar, quienes encabezan las filas corren a encender su respectiva vela; la muestran ya encendida a sus compañeros, y vuelven a apagarla, tras de lo cual regresan corriendo a dar la mano al compañero que ya debió haberse colocado en la raya de partida, para que corra a hacer lo mismo que hizo el anterior, y que pasa a colocarse a la parte final de su fila.

El equipo que primero obtenga el cambio de todos sus miembros, será proclamado vencedor por el director del juego. Ninguno puede partir sin que el anterior haya llegado y le haya dado la mano, en el lugar de salida.

40 ENSALADA DE REFRANES

Los participantes de este juego se forman en dos filas, con el fin de que queden separados por parejas. Quienes formaron la fila de la derecha se retiran de la reunión, mientras cada uno de los de la fila de la izquierda escriben en pequeñas tiras de papel, que a cada uno ha de repartir quien dirija el juego, la primera parte de un refrán castellano, pero sin decir nada que pueda indicar lo que escribió.

Terminada la escritura de esta primera parte del refrán, cada uno ha de doblar su respectivo papel, para que quien lo reciba no vea lo que ahí esté escrito. Se llama luego a los que antes salieron del salón, y cada uno de los que ya escribieron, pasan el papel a sus respectivos compañeros, para que cada uno escriba la segunda parte de un refrán. Como ninguno sabe lo que ya está escrito, suelen salir grandes disparates al leer ambas partes como si fuere un solo refrán.

Si por casualidad coincidiera que la segunda parte es precisamente la que correspondía a la que ya estaba escrita, esta pareja es premiada con un estruendoso aplauso.

41 EL PADRE ALPARGATERO

Llamaremos "padre alpargatero" a quien dirija este juego de atención. Empieza el padre alpargatero asignando un número a cada uno de los participantes, empezando en el 1 y continuando con los demás números, en orden seguido, número que todos deberán tener bien presente en el desarrollo del juego.

El padre alpargatero ordena a todos los participantes, formar una circunferencia con las sillas; sentarse todos mirando al centro, en donde él mismo está de pies, para poder controlar mejor el grupo, y ya todos así dispuestos, dice: El padre alpargatero dio a sus hijos cinco pares de alpargatas:

— Quien tiene el número 5 la contesta:

¿Dice que fueron 5? —Sólo fueron 3. El que tiene este último número vuelve a preguntarle al que acaba de hablar: ¿Dice que le dejó 3? Les dejó 9. Y así continúan modificando las cifras de acuerdo al número de participantes, pero deben pagar la penitencia que les imponga el padre alpargatero, quienes no empiecen nombrando el número que corresponde a quien hable, lo

mismo que el que no haga la consabida pregunta cuando nombraron el número que le corresponde.

Este interesante juego, que exige gran atención, para que no se interrumpa por causa de los desmemoriados y distraídos, puede prolongarse así cuanto se quiera.

42 EL PAQUETE SORPRESA

Tómese una pequeña muñeca y envuélvasela en un papel, sobre el cual se colocará este mensaje: "Al desenvolver, haga a este objeto lo que ordinariamente se le suele hacer".

Después envuelva nuevamente en otro papel, sobre el cual escriba en letra bien legible "Cante la canción que a usted le guste más". Envuélvase en otro papel, y escríbase también sobre él esta orden: "Suponiendo que en este paquete estuviera envuelto un hijito suyo, y que al desenvolverlo le sonriera llamándola "mamá", hágale al paquete lo que al hijito le hubiera hecho realmente.

Póngase encima de lo anterior un bombón; vuelva a envolverse todo, y sobre la envoltura escriba: "Si lo que aparece fuera comestible, aprovéchelo y deje lo que queda".

Queda a la iniciativa de quien organice el paquete, el agregar algunos detalles más, si así lo estimara conveniente.

Los jugadores deben colocarse sentados en círculo, y el paquete debe ir pasando de uno en uno, hasta que una señal lo haga detener. Quien en ese momento tenga el paquete, lee en voz alta lo que diga al quitar la primera envoltura, tras de lo cual continúa girando el paquete entre los asistentes. Repetida la señal, el que lo tenga, quita la siguiente envoltura, que ha de ir sin letrado, y lee lo que sí dice en la otra, procediendo a ejecutar lo ordenado. El juego continúa en la forma descrita, hasta llegar al objeto primeramente envuelto.

43 EL PAPEL OBEDIENTE

Una chanza muy propia para hacer pasar un rato agradable durante una reunión, consiste en que aquel que quiere hacerla, asegura a todos los participantes, estar dotado de secretas cualidades, de las que quiere hacer una personal demostración: Toma un trocito de papel y lo fracciona en cuatro o cinco pedaci-

tos, los que coloca sobre el dorso de la mano izquierda, asegurando que puede hacer que todos vuelen cuando él sopla sobre su mano, excepto el trocito que quieren los asistentes que quede en el sitio en que está. Antes de proceder a soplar, propone a quienes deseen ensayar, que intenten obtener ellos ese resultado. Algunos querrán hacerlo, pero se convencerán que es imposible.

Entonces tú pides te señalen el que quieren que quede inmóvil, y con el índice de la mano derecha lo presionas, con lo cual quedará ahí al volar los demás una vez hayas soplado. Como dirán que teniéndolo no hay ninguna gracia en que no vuele, aseguras que lo puedes hacer también sin tocar ninguno de los trozos. Ante la incredulidad de los asistentes, pides que elijan el trocito que quieren que no vuele. Indicado éste, dices seriamente que es preciso conjurarlo antes, pegándolo tres veces a tu lengua, con lo cual se impregna de saliva, y queda adherido a la piel en donde estaba, cuando lo vuelvas a colocar. Soplas y volarán los demás, menos el que querían que quedara quieto. En vez de una toma de pelo, les has hecho dos...

44 EL REMEDO DE LOS ANIMALES

El director de este juego debe improvisar un relato, en el que entren los nombres de un buen número de animales. Dos de los jugadores participantes se ponen a ambos lados del director, quien empieza su relato, pero ha de interrumpirlo cada vez que nombre un animal, para que alternativamente sus acompañantes, empezando por el de la derecha imiten los sonidos correspondientes al animal nombrado. Si entraren bastantes animales en el mencionado relato, el director reemplaza por otros jugadores, los dos que iniciaron el juego, y continúa reemplazándolos según se alargue el relato. Ganará el juego aquel jugador que mejor haya podido imitar al animal que le correspondió a él.

El director que inició el juego puede llamar a otro para que continúe la improvisación del relato. Damos aquí ejemplo de la iniciación de un relato apropiado: "Salí de mi casa con mis *perros*, en el momento que los *gallos* daban su último canto matinal. Un *gato* pasaba por un tejado, en el preciso momento en que un *burro* rebuznaba. Al oír tal ruido, una *vaca* empezó a bramar, etc.

45 EL REMOLINO EMBRUJADO

Los participantes se forman en círculo, y a partir de uno de ellos empiezan a numerarse en forma ascendente. Terminada la nu-

meración, se entregan sendos pañuelos o banderitas a los números uno y dos, quienes al recibirlos emprenden veloz carrera, en dirección opuesta y alrededor del círculo, hasta llegar al lugar que antes ocupaban, para entregar el pañuelo o bandera, el primero a quien le sigue en número impar y el segundo al que tiene el número cuatro.

Continúa el mismo proceso, y gana el equipo de pares o impares que termine primero de hacer correr a todos sus integrantes.

El pañuelo se ha de recibir cada vez en las propias manos del que debe correr, pero nunca arrojárselo desde lejos, para tratar de ganar tiempo. Si en el recorrido alguno dejara caer el pañuelo o banderita, deberá regresar al punto de partida, para reanudar su carrera.

46 EL REY DE CHINFU ORDENA

En este juego el director hace papel de rey, y los demás participantes se dividen en dos equipos o bandos que den conveniente animación. Cada equipo elige un nombre y escoge un "paje" que acompañe al rey; sólo estos dos ejecutarán los deseos que el rey manifieste.

Los dos equipos deben quedar un poco separados, y tratar de procurar rápidamente aquello que desea el rey, y que vienen a buscar los pajes en sus respectivos equipos.

Cuando el rey diga en voz alta que desea un reloj o cualquier otro objeto, corren los pajes a buscarlo entre los integrantes de sus equipos, y gana un punto el equipo correspondiente al paje que primero lo entregó al rey.

Los puntos que vayan obteniendo los dos equipos, por la rapidez en satisfacer los deseos del rey, determinan al ganador, que será quien mayor número de puntos acumule.

Fuera de los pajes, ningún otro jugador puede entregar los objetos solicitados directamente al rey. Este puede solicitar: corbatas, anillos, relojes, anteojos, navajas, bolígrafos, zapatos, camisas, etc.

47 EL SOMBRERO VIAJERO

Fórmense en círculo los participantes de este juego. Uno de ellos irá provisto de un sombrero, el que colocará en la cabeza de

su vecino de la derecha; éste a su vez, lo colocará sobre la cabeza de quien le siga, y así continuará pasando el sombrero de cabeza en cabeza, hasta que una señal del director del juego hará que se suspenda. Quien en este momento tenga el sombrero, deberá sentarse. El director ordena proseguir el juego, y el sombrero sigue viajando. A las sucesivas señales de interrupción que dé el director, los poseedores del sombrero se van sentando, como lo hizo el primero.

Ganan el juego los dos últimos jugadores que permanezcan en pie.

Una música de fondo o un animado canto marcial mientras se desarrolla el juego, le dará gran animación.

48 ¿PARES O NONES?

Esta es una sencilla "broma" en la que siempre sale vencedor quien la propone.

Puede aprovecharse una reunión familiar o de amigos, y quien propone la pregunta, toma en su mano derecha, pero teniéndola cerrada para que ninguno de los presentes vea lo que tiene, cinco monedas de a peso y una de dos pesos, o en su defecto, una de diez pesos.

Pregunta luego a uno de los asistentes, mostrándole la mano: ¿Será "pares" o "nones" la cantidad que tengo aquí?

No importa la respuesta que te den, para que tú ganes, pues si te dijeron "pares", abres la mano y le muestras que tienes siete o quince pesos, números que evidentemente son impares. Y si por el contrario te responde "nones", le muestras que sólo son seis monedas, que es número par.

49 ESTOY VIENDO, ESTOY VIENDO...

Quien dirija este juego en una reunión, pasa la vista por los distintos objetos que haya en el lugar en que se encuentran, y piensa en alguno de ellos, que esté visible sí, pero no demasiado ostensible. Elegido ya el objeto, dice a la concurrencia: "Estoy viendo, estoy viendo..."

¿Qué es lo que estás viendo? preguntan todos a coro.

—Estoy viendo una cosa que empieza por... y dice la letra inicial del objeto pensado. Abundarán las respuestas de determinados

objetos que estén ahí a la vista, ya que puede haber muchos que empiecen por esa misma letra, pero sólo gana quien indique el objeto preciso en el que pensó el que propuso el juego investigativo.

Para dar posibles pistas, puede el autor de la pregunta decir las palabras "frío" o "caliente", cuando los asistentes a la reunión nombran un objeto, según éste se halle lejos o próximo al objeto pensado.

Una vez acertada la respuesta, el mismo que antes preguntó, u otro de los asistentes piensa en otro de los objetos y hace la misma pregunta, prosiguiendo el juego en la forma ya indicada.

50 FORZUDOS Y DESFORZADOS

Este juego, en el que entra en competencia la fuerza de los participantes, requiere como material un cable o lazo fuerte y debe realizarse en un sitio amplio. Los participantes se disponen en dos equipos de igual número de jugadores. A unos seis metros de separación se trazan dos líneas paralelas, a partir de las cuales y hacia atrás, deben colocarse los integrantes de los respectivos equipos, dispuestos a tirar de la cuerda hacia el lado que les corresponde. Entre las líneas extremas, precisamente en el centro, se traza otra línea que ha de servir de punto de referencia, para ver el equipo más potente. En la misma dirección de esta línea de referencia y encima de ella, se ata un pañuelo a la cuerda de la que han de halar ambos equipos.

Dada la señal para empezar, todos aúnan sus fuerzas para atraer hacia sí al equipo contendor. A unos ochenta centímetros de la línea del centro, y a ambos lados de ésta, se trazan otras dos líneas paralelas, y cuando el pañuelo que está atado a la cuerda pasa de alguna de ellas, se considera que el equipo de ese lado es el ganador de la competencia.

51 FUTBOL SOPLADO

Como material para este interesante juego, puede emplearse una mesa grande de comedor o una de las de pin pon, y una de las bolas que se suele emplear para este juego de salón.

Los dos equipos contendores, que pueden ser de a seis jugadores, se sitúan a ambos lados longitudinales de la mesa, per-

maneciendo de rodillas y tocando con el mentón la superficie de la mesa sobre la que se desarrolla el juego.

Para iniciar, la pelota debe colocarse en el centro de la mesa, y los jugadores, en la posición indicada, tratarán de ponerla en movimiento impulsándola con prolongados soplos, no estando permitido tocarla con ninguna parte del cuerpo, ni con ningún objeto.

El equipo que con sus soplos, logre hacer que la pequeña bola caiga por el extremo opuesto al que él defiende, se apunta un GOL.

El tiempo de cada partido se fija previamente, según el gusto de los participantes.

52 INGENIOSOS TRABALENGUAS

Son los trabalenguas una serie de palabras, que al tratar de pronunciarlas con rapidez se prestan a más de una equivocación, ya que implican cierta cacofonía. Son muy apropiados para amenizar reuniones, pues a más de la hilaridad a que se prestan las equivocaciones de quienes quieren decir el trabalenguas, está la variedad de penitencias que han de cumplir quienes tuvieron dificultad de pronunciación. (Chistes, canto, declamación, etc.).

Damos aquí unos pocos ejemplos de trabalenguas:

- a) El cielo está enladrillado
¿Quién lo desenladrillará?
El desenladrillador que lo desenladrillare,
buen desenladrillador será.

53 JUGANDO CON UN SOLO "DADO"

Es bastante divertido, sencillo y emocionante el siguiente juego de *dado*, en el que pueden participar cuatro, cinco o más personas, y para cuya realización basta un "dado".

La ejecución es sumamente sencilla. Se fija previamente un "número meta", que puede ser 100, 150, etc., número a que cada jugador aspira a llegar, sumando cada vez los puntos que haya obtenido al lanzar el dado, las veces que lo haya lanzado.

Cada jugador puede usar el dado cuantas veces quiera, sumando siempre los números que queden en la cara superior, antes de pasarlo a otro jugador, o bien, lanzarlo cada uno por turno una vez, continuando la ronda hasta que cada uno se aproxime más al número "meta" que se han propuesto. Todo el que obtenga un número mayor al fijado, queda eliminado del juego. Gana quien complete el número antes convenido, o plante más aproximado, antes de llegar a él.

54 LA CADENA ROTA

Quienes hayan de tomar parte en este juego forman un círculo, procurando quedar bien separados, pero cogiéndose de las manos cada uno, con sus respectivos vecinos.

Iniciado el juego, el que haga de director del mismo, rompe el ruedo, y en ese mismo instante los jugadores que estaban unidos y que fueron separados por el director, emprenden una acelerada danza por fuera del círculo, pero en sentido opuesto. El primero que llega, sin interrumpir su danza, al puesto que antes ocupaba, dice: "Te vencí". Vuelve a incorporarse al ruedo, en tanto que el otro rompe por otro punto cualquiera, prosiguiéndose en la misma forma.

Puede prolongarse el juego cuanto se desee, y cantarse al mismo tiempo, por todo el personal, algún vals o canción apropiada.

Una variante que pudiera introducirse, sería exigir a quien perdió, que deshaga el camino en derredor, andando de rodillas o gatiando, según le pida el director del juego.

55 LA TABLITA ANDANTE

Divídanse los participantes en dos grupos numéricamente iguales. Alineados en dos filas, trácese el punto de partida, mediante una raya y el de llegada con otra, a unos ocho metros de distancia. Tanto las rayas de salida como de llegada, se unirán con otra línea trazada en el suelo, lo que puede hacerse con una tiza.

Ya todo dispuesto, y los primeros de las filas provistos de unas pequeñas tablas, las colocarán sobre la línea de partida, y con el pie derecho, una vez dada la señal de arranque empezarán a ir las impulsando a lo largo de la línea que lleva a la meta, pero sin que la tablita se salga de ella. Si esto ocurriere, el jugador debe volver a empezar su recorrido.

Llegado a la meta, cada cual recoge la tablita y viene a entregarla a quien le siga, para que todos vayan haciendo el mismo recorrido, en la forma indicada.

Gana el equipo que primero logra hacer pasar a todos sus integrantes.

56 LAS TRES PREGUNTAS

Previamente se escribirá, en papeles diferentes y con letra bien legible y grande, que sea vista de todos los asistentes, las preguntas que se le irán mostrando, debidamente numeradas, cuando haya dicho el SI o el NO para cada una. Como el interesado desconoce las preguntas, seguramente responderá más de un disparate, el que todos constatarán al mostrar la respuesta a que acaba de dar esa respuesta.

Podría hacerse preguntas como éstas:

¿Quisiera ganarse la lotería? ¿Quiere morir en este mismo instante? ¿Le gustaría que a su padre lo matara un bus? ¿Se quedaría un mes sin comer? ¿Le gustaría tener dolor de muelas?

En vez de sólo tres preguntas, y para que haya más probabilidades de contrastes risibles, se puede aumentar el número de preguntas, siempre pidiendo por anticipado la respuesta, pero ya debidamente numerada la correspondiente pregunta.

57 LOS CAMBIOS DE ESQUINA

Pueden participar únicamente cinco jugadores. En el lugar elegido se señalan cuatro puntos equivalentes a los cuatro vértices de un cuadrado, de unos ocho o diez metros de lado, puntos que ocupan cuatro de los jugadores, en tanto que el otro se coloca al centro del cuadrado. El juego consiste en que los que están en las esquinas han de procurar cambiar de lugar, cada uno con otro de sus dos inmediatos vecinos, pero nunca en sentido diagonal. El que ocupa el centro ha de estar muy atento, para tratar de ocupar alguno de los sitios esquineros cuando los otros jugadores estén cambiando de lugar. Tan pronto como lo consiga, quien quedó sin puesto ha de pasar a ocupar el centro, con lo cual el juego se prolonga indefinidamente.

Debe procurarse que los jugadores que ocupan las esquinas, estén en frecuente movimiento, para que no decaiga el interés.

Este juego puede realizarse también en un salón cuadrado, pues ya están bien determinadas las esquinas.

58 LOS DESPROPOSITOS

Se colocan en circunferencia tantas sillas cuantos jugadores han de tomar parte en este interesante juego. Estando ya sentados, uno de los participantes hace a su vecino de la derecha, hablándole al oído y en voz baja, una pregunta referente a la finalidad de cualquier objeto. El interrogado le responde también al oído lo que corresponda, y luego pasa a preguntarle al que le queda a su derecha, para qué sirve tal otra cosa. Todos deben grabarse muy bien lo que le preguntó el de la izquierda y la respuesta que le dio el de su derecha. Terminada la actuación de todos los jugadores, el que inició el juego declara en voz alta lo que le fue preguntado y la respuesta, necesariamente estallan las risas, pues salen cosas por demás disparatadas. Ejemplo: Si el que inició el juego preguntó a su vecino de la derecha ¿para qué sirve la cuchara? éste debió responderle: para comer. Pero al preguntar al otro ¿para qué sirven los anteojos? debió recibir como respuesta: Para ver mejor. En esta forma cuando él deba hablar dirá: A mi me preguntó mi vecino de la izquierda para qué sirve la cuchara, y el de mi derecha me respondió: para ver mejor. Conociendo cada uno lo que le fue preguntado, hace a su vecino de la derecha una pregunta que pida una respuesta bastante disparatada, lo que da motivo de justificadas risas al grupo.

59 RELOJ ENIGMATICO

Un reloj, sea de pulsera, de bolsillo o de pared, se presta para que en una reunión se pueda pasar un rato interesante, proponiendo a sus integrantes este sencillo problema: buscar cómo se podrían agrupar los números que aparecen en la "muestra" o cara del reloj, de manera que formando dos grupos, cada uno de ellos diera el mismo total al sumarlos.

Para que este juego resulte más interesante, quien lo proponga puede sugerir a los asistentes, que cada uno trace la muestra de un reloj, y empiece a buscar cómo debe hacerse la separación, para obtener lo pedido. Debe pues trazarse una línea recta, que divida la muestra en dos semicírculos. El primero de los asistentes que logre presentar el caso así resuelto, recibirá de todo el grupo un estruendoso aplauso, como premio a su agilidad mental.

Y si pasado un tiempo prudencial ninguno lograra hacer esta separación, quien propuso el juego traza la recta, haciéndola pasar por debajo de los números 10 y 3, con lo cual obtendrá en cada semicírculo un total de 39.

60 LOS INVASORES

Para este juego, y con el fin de no hacer charcos en el salón, debe haber dos mesitas o sillas protegidas por plástico, sobre las cuales se colocarán dos platonos con agua. Al lado de estos, habrá dos vasos de cristal y dos cucharas, todo de igual tamaño.

Colocados los jugadores en dos filas de igual número, y dada la señal para empezar el juego, los que las encabezan irán a sus respectivos platonos, y tomando una cucharada de agua la verterán en el vaso, regresando a colocarse en el último puesto de sus filas. Sólo cuando hay llegado a este lugar, arrancarán los que antes estaban detrás de los que pasaron el agua, para ellos hacer lo mismo.

El juego continuará en la misma forma, echando en el vaso únicamente una cucharada de agua por persona, y ganará el equipo que primero haya llenado el vaso.

Es conveniente, para poder apreciar mejor el nivel del agua en el vaso, que el agua de cada platón haya sido coloreada, mediante unas gotitas de tinta u otro colorante cualquiera.

61 LOS PAÑUELOS VIAJEROS

Todos los jugadores forman un gran círculo y luego se numeran, empezando en uno, sin importar quien inicie la numeración. Con el número que corresponde a cada jugador, y dada la señal para comenzar el juego, los de número impar corren por la derecha, en tanto que los de número par lo han de hacer por la izquierda. Los jugadores uno y dos deben llevar un pañuelo o banderola, que han de entregar al número tres y cuatro respectivamente.

Estos, una vez recibido el pañuelo, emprenden veloz carrera por el lado que les corresponda, para entregarlo a los que tienen los números cinco y seis, continuando el juego en la misma forma, hasta que se terminen todos los jugadores. Gana el juego el equipo de los números "par" o "impar" que primero haya terminado la carrera de sus jugadores.

Los perdedores, como penitencia, han de cantar una canción, a elección de ellos mismos.

62 LOS RIMADORES

Los participantes se han de colocar por parejas, uno en frente de otro. Uno de ellos dice los dos primeros versos de una pequeña copla cuyo comienzo inicia, y su compañero debe agregar los otros dos, bastando para ello que se conserve la rima y el metro aunque el sentido sea disparatado.

Ejemplo. Si el primero dice:
Yo soy un pobre
que pido maní,

el segundo puede agregar:
Si pierdo el año,
me largo de aquí.

Terminada la primera copla, uno de la segunda pareja dice lo que inventó:

Qué bueno se está
en esta reunión;

El compañero puede agregar:
mi abuela llegó
en un viejo camión.

Todas las parejas han de continuar sus rimas en la misma forma, pero debe pagar penitencia quien no encuentre la manera de rimar, inventando los dos versos que le corresponden.

Si se logra versificar rápidamente y de conformidad a las reglas de la poesía, resulta un gran ejercicio, pero aquí se busca un agradable pasatiempo. Evítese sí, lo que implique indigna vulgaridad.

63 LOS SOMBREROS ENCANTADOS

Este truco supone un poco de comicidad en quien deba ejecutarlo, haciéndose pasar por un prestidigitador admirable y cuasimilagroso. Después de todo el verbo que pueda sacar a relucir ante el auditorio, coloca dos sombreros sobre una mesa.

A un lado de la misma, coloca un bombón o una galleta, y anuncia a todos, que va a comerse esa golosina y que luego, recurriendo a sus portentosas cualidades de prestidigitador, hará aparecer lo comido, debajo de cualquiera de los sombreros que se le indique. Antes de comer la galleta o el bombón, ha mostrado que sobre la mesa no hay ninguna cosa, y que en presencia de todos coloca los sombreros boca hacia abajo.

Luego come bien ostensiblemente aquello de que se trate, y pregunta luego al auditorio debajo de cuál de los dos sombreros quieren que aparezcan lo comido. Al serle indicado el sombrero, hace ademanes de hacer pasar en forma invisible la galleta o bombón desde su estómago hasta el sombrero, y después de tales ademanes, dice en forma sentenciosa: Me han dicho que haga aparecer lo que me comí, debajo de este sombrero. Como ya vieron los pases misteriosos que hice, voy a probarles que sí está lo comido, debajo del sombrero indicado. Lo toma pues y tranquilamente se lo coloca encima de la primera cabeza, y dice, tocando el sombrero: Aquí está el sombrero, y debajo de él la golosina comida, pues la tengo aquí. Señala su estómago. Innecesario es decir que todos celebrarán tal ocurrencia.

64 NOMBRES EN CADENA

Para despertar un poco el interés en una reunión, el dirigente puede proponer a los asistentes el siguiente juego, en el que se pone de manifiesto la agilidad mental para buscar nombres de ciudades o poblaciones que empiecen por determinada letra. Colocados en línea o en círculo, uno de los participantes, designado por quien dirige el juego, dice el nombre de una ciudad. El jugador que esté a su derecha, debe decir, con la mayor rapidez que pueda, el nombre de otra población cuyo nombre empiece por la letra en que terminó el nombre que dijo el primero. El tercer jugador dirá otro nombre que empiece por la letra final del que acaban de nombrar y continúan en la misma forma, hasta que pasen todos los participantes. Si el primero dijera Cali, el segundo podría decir Ipiales, el tercero pudiera decir Sevilla, el cuarto Armenia, etc. Pero el director del juego debe ir eliminando al jugador que demora más de un minuto en encontrar la palabra que cumpla la condición propuesta.

Puede también convenirse que los nombres, en vez de corresponder a poblaciones, se refieran a ríos, profesiones, nombres de personas, etc., pero siempre siguiendo la norma antes indicada.

65 LOS TRENES CIEGOS

Se forman unos cuatro equipos, de cinco o seis jugadores cada uno. Hecha la formación de los equipos, cada uno de ellos se alinean en fila india, simulando distintos "trenes" que se dirigen hacia la misma estación.

Todos los integrantes de los diversos trenes deben llevar vendados los ojos, con excepción de los coleros, que hacen papel de maquinistas y deben ir viendo la vía.

Un poco retirado, y tanto como lo permita la extensión sobre la que se desarrolla el juego, se traza un círculo, que representa la estación de destino de los diferentes trenes.

De sitios equidistantes de la estación, y a la señal dada por el director del juego, los diferentes trenes tratan de dirigirse hacia la estación común, guiados por las órdenes que impartan los respectivos maquinistas. Los jugadores que representan los vagones de cada tren, deben ir con los brazos sobre los hombros del que va adelante, y transmitir con las manos, las órdenes que reciban del maquinista, según esta clave: Una palmadita en el hombro derecho, indica que deben girar un poco hacia la derecha la marcha; si la palmadita fuera en el hombro izquierdo, el viraje debe hacerse hacia este lado, y si se dan las palmaditas al mismo tiempo sobre los dos hombros, el tren debe seguir recto. Se entiende que cada vagón transmite al que le queda adelante, las órdenes que él recibe. Gana el juego el tren que primero llega a la estación de destino.

66 LOS TRES RETRATOS

Quien voluntariamente quiera prestarse para este juego, debe salir del salón hasta que se le vuelva a llamar. Entre tanto, se toma tres hojas de cuaderno, y quien dirija el juego escribe en una de ellas, en letra bien grande, la palabra "perro", en otra escribe "hermana" y en la tercera, "borracho". Antes de llamar a quien se ausentó del salón, tres de los otros jugadores reciben cada uno un papel, y se colocan en su orden. 1 - 2 - 3 pero sin dejar ver lo que cada uno representa.

Llamado el jugador, el director del juego le dice. Cada uno de estos amigos tiene aquí tres papeles, representando el retrato de un perro, el de un borracho y el de una hermanita suya. Si le presentaran ahora lo que representa el retrato No. 1 ¿cómo lo trataría Ud.? Diga tres cosas que le haría para manifestarle este

sentimiento, pero recuerde bien, lo mismo que todos los demás jugadores, lo que dice que haría cada uno. Después de que lo haya expresado, se le dice lo mismo respecto al No. 2 y luego al No. 3.

Cuando exprese, por ejemplo, que al 1o. lo saludaría cariñosamente, le obsequiaría una cerveza y luego lo acompañaría hasta la casa, y continuará expresando lo que haría con el 2o. y por último con el 3o. pero sin saber en qué orden están, se le presenta el papel con el nombre del retrato 1. Luego se le muestra el 2 y después el 3. Salen cosas en verdad risibles, quizá regañando a la hermanita, dándole cerveza al perro, abrazando al borracho, etc.

67 LO ULTIMO MOVIDO

Ponderando los efectos de la telepatía, un bromista asegura a los asistentes a una reunión, que él está dotado de esta preciosa y rara cualidad, y que en virtud de la misma, puede ver, aun estando fuera del salón, los movimientos de diversos objetos que se coloquen sobre una mesa, y que incluso, puede llegar a decir, qué sea lo último que alguno de los presentes a la reunión mueva, después de haber movido cuatro o cinco cosas diferentes. Como es fácil que los presentes muestren cierta desconfianza ante tal afirmación, ofrécete alejarte del salón, para dar una prueba de la veracidad de tu afirmación.

Conviene pues con aquel que te ha de someter a semejante prueba, que una vez que estés afuera haga cerrar la puerta para quitar toda visibilidad, y proceda luego a mover cuantos objetos desee, tras de lo cual le debe preguntar: ¿Qué fue lo último que movió? Al oír tal pregunta, el bromista responde tranquilamente desde fuera: "Lo último que has movido ha sido tu lengua".

Al oír tan verdadera y contundente respuesta, todos darán su aprobación con una estruendosa carcajada, que dejará medio corrido o apenado a quien dudó de tu cualidad telepática, pero terminará por reírse también de su ingenuidad al prestarse para la chanza.

68 LLEVAR EL RITMO

Quienes participen en este juego rítmico, deben estar cómodamente sentados. Previamente el director del juego ha asignado a cada jugador un número diferente. El juego consiste en no

perder el ritmo al pronunciar el número y dar las palmadas. Estas son: dos con las palmas en alto y otras dos sobre las rodillas.

El director del juego empieza dando las palmadas en alto, al mismo tiempo que dice el número que a él corresponde: "Uno, uno"; luego, dando dos palmadas en sus rodillas, dice el número que corresponde a otro de los jugadores por ejemplo: "cinco, cinco". Aquel a quien corresponda este número, debe responder diciendo dos veces su propio número mientras da las palmadas en alto, y dice el número de otro de los asistentes, al dar las palmadas sobre las rodillas. Todos deben seguir el ritmo dando también las palmadas, debiendo retirarse del juego quienes pierdan el movimiento o ritmo general. Procúrese hacer intervenir a todos los participantes, pero no hay inconveniente en repetir un determinado número.

69 LLEGO EL CORREO

Para este interesante juego, pueden los participantes estar sentados o permanecer en pie. Quien dirija el juego, y que ha de tener buen espíritu de observación, dice: "Llegó el correo para los que tienen corbata". En este momento, todos los que la tengan, deben correr u ocupar el puesto de otros de los que también se levantaron, pero como en ese momento se elimina una de las sillas libres, necesariamente un jugador quedará sin puesto, lo que exige su retiro.

Ya sentados nuevamente, el director anuncia: "Llegó el correo para los que tienen camisa blanca". Se repite el mismo proceso, incluyendo el retiro de nueva silla, y así prosigue el juego cuanto se quiera. El aviso de llegó el correo, puede ser para los que tienen reloj, zapatos negros, pantalón de rayas, anteojos, etc. cosas que ha debido observar bien el director del juego, como encargado de dar tales avisos.

70 MALA PUNTERIA

Un principio físico relacionado con la "óptica", da motivo para un agradable entretenimiento: Coloca a medio metro de distancia de quien vaya a realizar este juego, y sobre una mesa, una botella; sobre el pico, pero completamente suelto, coloca un corcho. Se trata de que una persona que voluntariamente se ofrezca para ello, se deje vendar bien uno de los ojos, y desde la distancia antes indicada, tumbe de un papirotazo o capirote dicho corcho.

Serán muchos los ensayos que haga para conseguir tumbarlo, lo que hará reír estrepitosamente a quienes presencien el espectáculo. La razón de este fracaso es muy sencilla: El justo valor de la distancia a que se encuentre un objeto, solo nos lo da la simultánea visión de los dos ojos sobre el mismo objeto. Como en este caso es únicamente uno de los ojos el que está actuando, necesariamente se pierde la orientación o lugar real en donde se halla el objeto.

71 MASAJES CUASI-IMPOSIBLES

Quien dirija una reunión, tiene un agradable pasatiempo en este, al parecer sencillo ejercicio, que resultará muchísimo más difícil de lo que se cree.

Pregúntese a los asistentes quién quisiera pasar, para realizar ante todos, dos clases de masajes sobre su propio cuerpo. Más de uno se ofrecerá a efectuar tales masajes, y entonces se le dice, una vez ya dispuesto el candidato: "Frótate la cabeza con la mano izquierda, de atrás adelante, al mismo tiempo que te frota el estómago con la mano derecha, en la dirección en que giran las manecillas de un reloj. De seguro que no conseguirá hacer simultáneamente estas dos clases de masajes.

Con una buena dosis de concentración para no perder el ritmo, quizá logrará ejecutar lo indicado, pero seguramente hará reír mucho a quienes presencian sus apuros y dificultades.

72 MI CAPITAN ORDENA

Para este juego han de estar en pie todos los participantes, pues la índole del juego exige completa facilidad para ejecutar los movimientos que sean ordenados.

Uno de los jugadores hace las veces de "teniente", en tanto que los demás son soldados rasos, que deben obedecer las órdenes que se les transmitan. Téngase bien presente que ninguna orden ha de ejecutarse, si no va precedida de la expresión: MI CAPITAN ORDENA.

Dispuestos ya los soldados, el teniente dice: Mi capitán ordena dar media vuelta. Todos los soldados deben hacerlo, como disciplinados gimnastas. Quien se equivoque en ésta o en las demás

órdenes que durante el juego haya de dar el Teniente, va quedando eliminado, y debe retirarse.

Puede darse órdenes como éstas:

Mi capitán ordena que se rasquen la cabeza.
Mi capitán manda que se sienten.
Mi capitán manda que den dos pasos a la derecha.
Mi capitán ordena que crucen los brazos.
Mi capitán manda que se arrodillen, etc.

Con el fin de despistar y eliminar jugadores, póngase unas veces y omitase otras, el encabezamiento "mi capitán ordena". Cuando ya no quedan jugando sino unos cuatro de los asistentes, se da por terminado el juego, y se aplaude a los finalistas.

73 NAUFRAGA EL BARCO

En este juego se supone que un barco va en alta mar, y que el naufragio es inminente, pero que hay pequeños botes salvavidas, de diferente capacidad, botes que el capitán, que es también el director del juego, va a lanzar para que se salven los que puedan.

Dice pues el capitán: "Prosigue el viaje", todos los jugadores se separan y vuelven a mezclarse, andando por el salón. El capitán da nuevo aviso: Han sido lanzados botes de a cinco. Nueva formación de grupos de este número, y eliminación de quienes no pudieron integrarse. El capitán en sus avisos modifica la capacidad de los botes salvavidas como a bien tenga: 5, 3, 4, 7, etc., y da por terminado el juego cuando lo estime conveniente.

74 OFICIO IDENTIFICADO

Los participantes se sientan en círculo, y en el centro se coloca quien vaya a dirigir el juego. Cada uno de los participantes pasa al director un papelito en el que consta el nombre del oficio que ha escogido: carpintero, zapatero, aplanchadora, escribiente, etc.

Todos los participantes han de tener las manos sobre las rodillas, y estar muy atentos a los movimientos que haga el director del juego, lo mismo a lo que diga, ya que cada uno que vea que está haciendo los ademanes propios del oficio escogido u oiga que en algún relato hable de ese oficio, el interesado debe po-

nerse de pie, y empezar a realizar los movimientos que identifiquen tal empleo, cosa que debe continuar haciendo hasta que el director cambie de relato o de gesticulación.

El jugador que no haga lo indicado por el director del juego, por estar distraído, pagará penitencia.

75 ¡A LA HORCA, POR INÚTILES...!

En este juego, que suscita un gran interés, pueden tomar parte unos seis u ocho jugadores, los que por turno riguroso irán participando. Quien lo dirija, piensa una palabra que supone sea poco conocida de los asistentes, y escribe en el tablero o en un papelógrafo, la letra inicial y la terminal, y un número de "guiones" entre dichas letras, igual al de las letras faltantes.



Pregunta luego al primero de los participantes el nombre de una letra, no importa cuál, y si forma parte de la palabra pensada, la escribe en su debido lugar cuantas veces se repita. Pero si nombran una letra diferente de aquellas que componen la palabra en cuestión, empieza a dibujar un patíbulo con un muñeco ahorcado, el que va completando cada vez que alguno de los participantes dice una letra que no tenga cabida en los espacios previstos.

Las tres primeras equivocaciones dan los palos de la hora: a la 4a. equivocación se coloca la cuerda; la 5a. permite formar la cabeza; la 6a. da lugar a la formación del tronco del ajusticiado, y las otras equivocaciones van permitiendo formar las extremidades inferiores y superiores. Si hubieren nombrado pues diez letras de aquellas que no entran en la palabra propuesta, la que únicamente es conocida por quien dirige el juego, aparecerá pues en el tablero o papelógrafo un monigote como el que figura en el presente grabado. Muchas veces no se acaba de formar el patíbulo y el ahorcado, que en este juego representa a todos los participantes, pues las letras que van siendo marcadas, dan pista para nombrar las que faltan, pero no es raro que llegue a completarse toda la escena. En todo caso, este juego despierta un gran interés entre los participantes, a medida que el monigote se va completando. El éxito está en buscar una palabra de bastantes letras y muy poco conocida, en la que haya un buen número de letras diferentes.

76 PAQUETES CORREDORES

Grupos de seis corredores toman parte en estas originales carreras, en las que compiten tres contra tres. Los corredores se organizan en la siguiente forma: Dos se colocan en posición de avance hacia el frente, y colocan en el centro a otro de los corredores, pero dispuesto en sentido contrario, como si debiera dirigirse a lugar opuesto. Las piernas del que va al centro, deben ser atadas, mediante pañuelos o cuerdas apropiadas, cada una a la que le queda al lado, pertenecientes a sus dos compañeros de carrera. Los otros tres competidores se disponen en la misma forma, con lo cual ya están listos para la carrera.

Determinados los lugares de partida y de llegada, se da la señal de partida a los "seispatas", que se esfuerzan con más o menos dificultad para llegar a la meta. Una vez que hayan pisado la raya de llegada, regresan al punto de partida, ganando quienes lleguen primero.

Si el desafío se realiza en un salón, el recorrido pudiera ser de unos seis metros, pero ha de tenerse en cuenta que el amarrado de las piernas deje una cierta movilidad.

77 PARECE IMPOSIBLE, PERO NO LO ES

Un bromista que quiera animar una reunión, puede proponer a los asistentes el siguiente caso: Aseguro a ustedes, estimados amigos, que puedo hacer ahora ante ustedes, una cosa que no me crearán, pues desconocen mis extraordinarias aptitudes, aprendidas de los faquires en la lejana India. Puedes alargar un poco más este relato, según te lo permita tu fluidez verbal. Dices luego: Tomo en mis manos un vaso de agua o de gaseosa; coloco el brazo completamente estirado, y permito que dos de los más forzudos de ustedes, me agarren el brazo, para que yo no pueda doblar el codo. Estando en estas circunstancias, le aseguro que puedo beberme el contenido del vaso.

Todos negarán que tal cosa puede hacerse, pero tú insistes en que sí eres capaz de realizar tal hazaña. Después de un breve momento de suspenso para acrecentar más la espectacularidad, agarras con tu mano izquierda el vaso y bebes tranquilamente su contenido. Has cumplido lo prometido, pues no dijiste que lo beberías teniéndolo en la mano derecha. Tu ocurrencia será acogida con grandes aplausos y sonoras carcajadas.

78 PATOS AL AGUA

Colóquense en círculo, bastante separados unos de otros, quienes hayan de tomar parte en este juego. Con una tiza se marca en frente de cada jugador, un pequeño círculo, que representa una laguna para cada pato.

Cuando el director del juego diga: "Patos al agua", todos deben dar un salto y quedar dentro de la supuesta laguna. Cuando la orden sea: "Patos a tierra", se da el salto hacia atrás. Pero si estando en tierra se da la orden de saltar a tierra, quien salte, queda eliminado del juego, cosa que también pasa cuando estando en la laguna se le ordena saltar al agua. Cuando se ordena: "Patos a la orilla", todos deben colocarse sobre la raya limítrofe de la laguna. Toda equivocación implica el retiro del jugador.

Puede complicarse un poco el juego, suprimiendo una de las lagunas, y ordenando que los patos cambien de laguna. Como falta una de ellas, necesariamente queda por fuera un jugador, y continuando la supresión de nuevas lagunas, van siendo eliminados más jugadores.

79 COMO EJERCITAR LA MEMORIA

Sabiendo que hay personas muy tardas en memoria visual, en tanto que hay otras que la tienen muy desarrollada, puede proponerse en una reunión, a manera o pasatiempo, el siguiente ejercicio: Coloca sobre la mesa diez cartas de una baraja española o póker, en una fila, alternando las negras y las rojas, y permite que los asistentes observen la fila de cartas, durante dos minutos, con el fin de que graven en su memoria, tanto el orden en que están, como la denominación de cada carta.

Transcurridos los dos minutos, volteas las cartas hacia abajo, y ordena que cada uno de los participantes hagan una lista de las diez cartas, indicando el orden en que estaban en la fila, lo mismo que el color de cada una de ellas.

Cada uno ganará un punto por cada carta que acierte, tanto en la denominación como en el orden en que estaban colocadas.

La constatación se hará, volteando nuevamente las cartas. Se entiende que durante la observación que antes se permitió, no podía tomarse ningún apunte.

Gana el juego quien más puntos acumule.

80 PENITENCIA PAGARAS

Alineados los jugadores y sentados uno al lado del otro, el primero enciende un fósforo y dice rápidamente antes de pasarlo a su vecino.

"Encendido lo paso;
si apagado lo entregas
penitencia pagarás"

Quien lo recibe dice con suma rapidez lo dicho por su vecino, y lo pasa al siguiente, continuando así hasta llegar al último participante. Cada vez que se apague un fósforo ha de encenderse otro, para continuar el juego, pero aquel que para no quemarse tuvo que apagarlo antes de terminar lo que debía decir, pagará penitencia, en la forma acostumbrada. Todos deben decir la consabida frase íntegramente antes de pasar el fósforo. Si equivocan la frase, también pagarán penitencia.

81 LA MONEDA TAPADA

La siguiente prueba de adivinación es de mucho efecto en una reunión familiar, y muy fácil de realizar. Coloca sobre una mesa unas ocho o diez monedas, y fíjate bien cuántas quedan con la cara hacia arriba. Colócate luego de espaldas a las monedas, y pide a uno de los asistentes que dé vuelta a unas cuantas de ellas, pero que cada vez que volteas una, diga: He volteado una; volteo otra, y vaya denunciando cada vez que volteas alguna. Una vez que haya volteado unas cuatro o cinco, pídele que tape una de las monedas, lo que puede hacer cubriéndola con un pocillo o con algún objeto. Hecho ya lo anterior, tú te vuelves hacia las monedas y dices con tono resuelto: La moneda tapada está con la cara o con el sello hacia arriba, según sea número par o impar el número que resulte, cuando tú hayas agregado al número de monedas que había en la cara hacia arriba, las que iban siendo volteadas por quien quiso poner a prueba tu mágica visión. La adivinación es segura, siempre que hayas seguido las indicaciones dadas, y todos aplaudirán tus dotes de mago.

82 POR DELANTE Y POR DETRAS

El director de este juego empieza pidiendo a los participantes, que cada uno piense un refrán: se lo diga en voz baja y al oído a su vecino, para lo cual deben estar alineados o en círculo. Oído el

refrán que le fue comunicado, cada uno lo divide en las dos partes en que suele dividirse todo refrán, por ejemplo: Primera parte: "A DIOS ROGANDO, y segunda parte: Y CON EL MAZO DANDO".

Luego ordena el director que cada uno de los participantes, en riguroso turno, vaya diciendo en voz alta el refrán que le fue comunicado por el vecino de la izquierda, pero agregando al enunciar la primera parte, la expresión POR DELANTE, y después de la segunda: POR DETRAS. En el ejemplo indicado antes, quien dijera este refrán procedería así: "A DIOS ROGANDO por delante, Y CON EL MAZO DANDO" por detrás. Resultan unas combinaciones muy chistosas, aunque algunas no excedan de cierta vulgaridad.

83 PREGUNTAS CAPCIOSAS

Una pregunta que se presta para que la casi totalidad de los interrogados responda falsamente es ésta: ¿Será más correcto decir: "ocho y seis son quince" y ocho y seis hacen quince?

Si se recalca bien en las palabras "son" o "hacen", el interrogado se concentra en la cuestión gramatical, y opta por el giro que le parezca más castizo, pero al oír su respuesta quien hizo la pregunta le responde: Estás equivocado amigo, pues eso no es correcto. Y cuando el interlocutor trata de probar que sí es correcto el giro como él lo ha dicho, se le dice: Afirmar eso es incorrecto, porque 8 y 6 no son 15 sino 14.

Todos reirán de la ocurrencia, pues seguramente ellos también atendieron a la corrección gramatical y no a la exactitud aritmética.

Preguntas por el mismo estilo, pero ya para plantearlas en reuniones con distinto auditorio, son las siguientes:

¿Se dice: *yema blanco*, o hay que decir, *yema blanca*? (La yema es amarilla).

¿Cómo sería más correcto decir: *Un abrigo hecho con plumas de camello*, o *un abrigo hecho de plumas de camello*. (De ningún modo es correcto, ya que el camello tiene pelos y no plumas.

¿De qué lado tiene la oreja un pocillo?

Seguramente responderán, que eso depende del modo como lo coloquen en la mesa. La respuesta es ésta: La tiene del lado de

afuera, porque si la tuviera hacia adentro, no se lo podría coger cómodamente.

84 PROFESIONALES NO PROFESIONALES

Quien dirija este juego debe tener una buena dosis de ingenio, y facilidad de improvisar un prolongado relato, en el que incluya los nombres de muy diversas profesiones.

A cada uno de los participantes le asigna una profesión diferente, tal como: torero, médico, albañil, sastre, tabernero, policía, chofer, cocinero, etc., profesión que cada uno debe recordar bien, para no exponerse a quedar eliminado del juego.

Ya todos sentados en sus respectivos puestos, el director empieza diciéndoles: Voy a contarles lo que me sucedió un día: Iba yo por la calle cuando vi que un chofer estaba alegando con un albañil, que no quería pagarle la tarifa completa; pasó en ese momento un policía que amigablemente conversaba con un sastre amigo, y al ver el incumplimiento del usuario del taxi, llevó a la cárcel al mencionado albañil, etc. Claro que este relato que doy aquí no es más que un ejemplo de cómo ha de ir integrando en el relato las distintas profesiones. Todo jugador que al oír nombrar la profesión que a él le corresponde no se ponga en pie, será eliminado del juego por el director. Cuando sea el director el que se equivoca, por nombrar dos veces la misma profesión, debe ceder el turno a otro narrador que continúa su relato hasta que todas las profesiones asignadas hayan sido nombradas.

Si en el juego hay señoritas, como puede haberlas en todos estos juegos, puede también asignárseles profesiones que son casi exclusivas de mujeres.

85 RAPIDEZ MENTAL

Sentados en sus respectivas sillas, que estarán en forma circular, uno de los participantes toma un pañuelo o una pelota, y la tira sobre las piernas de alguno de los participantes, al mismo tiempo que dice: "tierra, mar y aire". Aquel a quien cayó el pañuelo debe decir rápidamente el nombre de un animal terrestre, de otro acuático y el de un ave cualquiera. Nombrados ya los tres animales, lanza a otro de los jugadores el pañuelo o pelota, debiendo quien la recibe, nombrar otros tres animales diferentes pero de esas categorías.

El juego continúa así hasta que pasen todos los jugadores. Quien repita un animal ya antes citado, pagará penitencia, cosa que también hará quien titubee demasiado para dar los nombres, o quien equivoque el orden en que deben ser nombrados: terrestre, acuático y volátil.

Impondrá la penitencia que deba pagarse el director del juego, que es precisamente quien lo inició.

86 ¿COMO ES MI NOMBRE?

Quienes hayan de tomar parte en este juego, no importa su número, se colocan en círculo, cogiéndose por las manos y mirando hacia el centro.

Uno de los jugadores, a quien ha de vendarse los ojos, se coloca al centro del ruedo, y una vez ya colocado, ordena: "Que gire el círculo hacia la derecha". Todos obedecen la orden, hasta que el jugador del centro extiende horizontalmente su brazo derecho, previa voz de "alto". El jugador que haya sido señalado por el del centro, debe preguntar con su voz natural: ¿Cómo es mi nombre?

A esta pregunta debe responderle: "Tú te llamas...". Si lo ha logrado conocer por el timbre de la voz, los dos cambian de puesto, y el juego continúa como ya se ha descrito. Si se equivoca de nombre o no puede responder por no reconocerlo, se le da una segunda ocasión de que adivine el nombre, repitiendo lo ya indicado.

Quien está a la derecha del que preguntó por su nombre, pasa al centro y recibe la venda del que la tiene, para que el juego continúe, tanto como se quiera prolongar.

87 REFRAAN ADIVINADO

Uno de los jugadores participantes, que ha de adivinar el refrán que en su ausencia escojan los demás, sale de la reunión, y va a situarse en un lugar en donde no oiga lo que el resto del grupo hable.

Entre tanto, el grupo escoge un refrán y se reparten las palabras que lo integran. Una vez llamado el jugador ausente, dice al entrar: ¿Cuál refrán escogieron? A esta pregunta responden todos a la vez, diciendo la palabra que a cada uno correspondió.

El adivinador debe decir luego el refrán completo. Si no acierta, deberá pagar una penitencia, y escogerse después a otro adivino, repitiendo el mismo proceso, pero con refrán diferente.

Es conveniente que los refranes escogidos sean un poco largos, para que tengan un mayor número de palabras, lo que hace un poco más difícil al adivino su captación, al ser pronunciadas todas las palabras a la vez.

88 SERIOS Y REIDORES

Quienes tomen parte en este juego, se dividen en dos grupos numéricamente iguales, y se colocan en dos filas, a unos dos metros de separación, y mirándose la una a la otra.

Una de las filas se denomina "A" y "B" la otra. Ya dispuestas las filas, uno de los jugadores lanza al aire una moneda, y si ésta al caer queda con la cara hacia arriba, los integrantes de la fila "A" deberán reír estrepitosamente, en tanto que los de la fila "B" tienen que permanecer serios.

Si la moneda quedare con la cara contra el suelo, las dos filas tendrán que hacer precisamente lo contrario de lo dicho anteriormente.

Todo jugador que ría cuando debe permanecer serio, o permanezca serio si debe reír, sale del juego, y éste comienza nuevamente, tras nuevo lanzamiento de la moneda.

Cada partida es ganada por el equipo o fila que mayor número de jugadores conserve actuando, cuando se termine el tiempo que de común acuerdo convinieron antes los equipos.

89 SILUETAS QUE CAMBIAN DE COLOR

Para estos curiosos cambios de color de diversas siluetas, es conveniente que se tengan ya preparadas algunas de ellas, según las indicaciones que aquí se dan:

Tómense unos trozos de cartulina, de tamaño postal, de los siguientes colores: blanca, negra, roja y verde. A falta de cartulinas de estos colores, sobre cartulinas blancas aplíquense esos colores con acuarelas, lápices de color, etc. Si ahora, sobre la cartulina negra se pega una silueta de persona, animal, vegetal, etc. recortada en papel blanco, y se la mira fijamente durante

medio minuto o algo más, y si la superficie estaba iluminada por fuerte luz, al fijar luego la mirada sobre el techo a alguna pared lateral, unos diez segundos después se verá aparecer una superficie rectangular blanca, en la que se destaca en negro la silueta, es decir, que los colores aparecen invertidos. Estas mismas inversiones se notarán, si el color de la cartulina fuera blanco y la silueta fuera en negro.

Ensáyese también con fondo rojo y silueta verde, o viceversa. Los colores resultarán cambiados, lo que dará un espectáculo muy curioso y llamativo.

90 SILLAS CON CORBATA

Los jugadores deben dividirse en dos filas, numéricamente iguales, cuyos encabezadores han de estar pisando la raya de partida.

A una distancia más o menos larga, de acuerdo al lugar en donde se realice la competencia, y frente a cada una de las filas, se colocan dos sillas o taburetes, que en una de las patas delanteras tendrán atado un pañuelo.

Dada la señal para iniciar el juego, quienes están a la cabeza de las filas corren hacia la silla que les queda en frente, para desatar el pañuelo y traerlo cada uno a su respectivo seguidor. Quien va recibiendo el pañuelo debe correr a amarrarlo nuevamente, como estaba antes, y cuando regresa a colocarse al fin de la cola, arranca el siguiente jugador a desatarlo y pasarlo a quien debe continuar la carrera.

En esta misma forma continúa el juego, hasta que una de las filas haya terminado los recorridos que sus jugadores tenían que realizar, fila que se considera ganadora del juego.

91 MAGIA BARATA

Muy apropiado para una reunión familiar es este sencillo e ingenioso truco, que a no dudarlo, causará una agradabilísima sorpresa para quienes lo presencien, ya que difícilmente alcanzarán a sospechar su realización.

Ofreces hipnotizar a uno de los asistentes a la reunión, en forma tal, que al colocar una vela encendida en la sala o lugar de reunión todos podrán verla, menos él, y aunque le digan dónde está, no logrará verla ni apagarla, por más que esté cerca a su

boca y sople con toda la fuerza de sus pulmones, advirtiéndole si, que todos los demás la verán y podrán apagarla con un leve soplo.

Después de hacer muchas ceremonias, fingiendo que lo estás hipnotizando, le colocas la vela en su respectivo candelero, sobre la cabeza... y le dices: puedes empezar a soplar. Todos reirán, y tú ganarás la apuesta, si es que apostaste algo con el presunto hipnotizado.

92 TIRA Y AFLOJA

Los integrantes del grupo, que no convendría pasaran de diez, se sientan formando un semicírculo. En frente estará sentado también el director del juego, quien con la mano derecha tiene por uno de los extremos un número igual de cuerdas de los jugadores, cuerdas que han de ser suficientemente gruesas para que se vean fácilmente, y de igual longitud.

Cada jugador debe tomar la punta libre de su respectiva cuerda. Inicia el juego el director, diciendo lo siguiente:

“Al tira y afloja
queremos jugar;
quien se equivoque,
penitencia debe pagar.

Terminada esta estrofa, ordena a todos tirar o aflojar, según se le ocurra, pero todos los participantes deben hacer lo contrario de lo que diga el director del juego. Quienes se equivoquen, haciendo lo que se ha ordenado, cosa que es muy frecuente por no mantener bien la atención, pagarán la penitencia que les imponga el director, tras de lo cual el juego puede continuarse indefinidamente.

93 TRABALENGUAS PARCIAL

Los participantes, no importa su número, se sientan en círculo, y quien haga de director, dice la primera parte del trabalenguas: “Melancólico está mi amo”. Todos los demás participantes, siguiendo hacia la derecha, van repitiendo uno a uno esa misma frase. Llegados nuevamente al director, éste continúa el trabalenguas con esta otra frase: “¿Quién lo desenmelancolizará?”. Los demás, como en la vuelta anterior, deberán ir repitiendo lo que dijo el director. Llegados a él, dirá la tercera parte: “El

desenmelancolizador que lo desenmelancolice", lo que continuarán diciendo los otros participantes. A su turno, el director terminará el trabalenguas con la siguiente frase: "¡Buen desenmelancolizador será! Todos a su vez la van repitiendo, y luego se procura que algunos de los participantes traten de repetir el trabalenguas completo. Tanto las repeticiones parciales, como la total, deberán pronunciarse con bastante rapidez, pues es aquí donde está lo interesante de toda esta clase de ejercicios de dicción.

94 MAGIA... MAGIA

Un sencillísimo truco, que te puede dar fama de gran mago en una reunión familiar, es el siguiente: Te colocas un poco cerca a una mesa, dándole la espalda. Colocas los brazos en cruz, completamente estirados, y anuncias a los asistentes, que una vez que algún voluntario te coloque una moneda en cada mano, tú te comprometes, sin flexionar ninguno de los brazos, los que mantendrás siempre en la misma posición horizontal, a que ambas monedas aparezcan en la misma mano.

Ante la expectativa y hasta incredulidad de muchos, tú vas girando lentamente tu cuerpo, hasta que una de tus manos pueda depositar sobre la mesa la moneda que allí tenías. Giras luego en sentido contrario, hasta lograr que con la mano en que tienes la otra moneda, puedas agarrar la que está sobre la mesa, con lo cual ya las tienes ambas en la misma mano, pudiendo demostrar que has cumplido lo prometido al empezar el truco.

Los aplausos no se harán esperar...

95 UNA POTENTE APLANADORA

Debe escogerse para iniciar su papel de "aplanadora", a uno de los jugadores más corpulentos. Se colocará hacia el centro del lugar en donde haya de jugarse, y el resto de los participantes se sitúa a uno de los extremos.

Al grito "aplanadora en acción", lanzado por quien hace este papel, todos los jugadores corren hacia el lado opuesto, y es entonces cuando la "aplanadora" trata de atrapar a algunos de estos jugadores. Todos los que vayan siendo cogidos se convierten a su vez en otras tantas aplanadoras. Llegados al término del campo, vuelve a darse el grito de: "aplanadora en acción", y al

intentar los jugadores volver a atravesar el campo, las aplanadoras procuran coger a otros de los jugadores libres, hasta que ya prácticamente todos se hallen convertidos en aplanadoras. Es conveniente que cada jugador que vaya siendo transformado en aplanadora, se amarre un pañuelo o algún distintivo en el brazo, para que pueda ser reconocido por los demás jugadores, quienes deben tratar de esquivarlos en sus sucesivos cambios de un extremo al otro del campo.

96 UN MAGO IMPROVISADO

Resulta de mucho efecto en una reunión o tertulia familiar, este sencillo pasatiempo. Quien hace de mago, toma un sombrero y una pequeña vara, o a falta de ésta, un lápiz o bolígrafo. Dice a la concurrencia, que la vara tiene poderes mágicos, y que va a hacerles una demostración de la veracidad de lo que les ha dicho. Continúa explicando: Al tomar yo este sombrero y darle con la "vara mágica" un golpe sobre la copa, se le transmite tal poder, que ninguno de los presentes sería capaz de saltar sobre el sombrero, cuando yo lo coloque en el suelo.

A todos parecerá que eso es ilógico, y no faltará quien se ofrezca a realizar el salto que se anuncia como imposible. Aceptando el desafío, el pretendido mágico permite que se presente la persona, y cuando estén, desafiador y desafiante juntos, tranquilamente colocas el sombrero en todo el ángulo que formen dos paredes del salón y en el suelo. El que se ofreció para saltarlo, tendrá que admitir que no puede realizar lo que prometió. Todos reirán de la ocurrencia del "mago" y de sus poderes extraordinarios, y aun el que quedó "chasqueado", acabará por reír también.

En vez de sombrero, puede emplearse también un vaso u otro objeto grande.

97 UN SUPERTRABALENGUAS

Resulta de sumo interés, por la dificultad de dicción que muchos individuos tienen, el uso del siguiente trabalenguas. Pero como es bastante largo y complicado, se aconseja muticopiarlo, para dar a cada uno de los participantes a una reunión juvenil, su respectiva copia.

Ya todos dispuestos en el lugar de la reunión, se les entrega la mencionada copia y sin un riguroso turno, sino por designación

del director, cada uno va leyendo con la mayor rapidez y clara dicción el trabalenguas en cuestión:

—Caballero, Pedro Pero Pérez Crespo ¿dónde mora?

—¿Por qué Pedro Pero Pérez pregunta usted?
pues aquí viven tres Pedros Peros Pérez Crespo: Pedro Pero Crespo el de abajo; Pedro Pero Pérez Crespo el de arriba, y Pedro Pero Pérez Crespo el de fuera de la villa.

—Yo no busco a Pedro Pero Pérez Crespo el de abajo, ni a Pedro Pero Pérez Crespo el de arriba, ni a Pedro Pero Pérez Crespo el de fuera de la villa, sino a Pedro Pero Pérez Crespo, que tenía una yegua y un rocín, Crespa la cola, crespa la crín y crespo todo el potriquin.

Quien titubee mucho o equivoque palabras en la lectura, deberá pagar la penitencia que le imponga el director del juego. Quienes lo lean correctamente y a toda prisa, recibirán estruendosos aplausos.

98 VESTIRSE Y DESVESTIRSE

Los participantes de este juego se colocan en dos filas del mismo número de jugadores. A unos cinco metros de distancia, y frente a cada fila, se coloca un taburete o silla, sobre la cual ha de ir un saco y unos pantalones suficientemente grandes, lo mismo que un sombrero o cachucha. Dada la señal para iniciar el juego, los que encabezan las respectivas filas corren a tomar la ropa que les corresponde; se visten abotonando completamente lo usado y una vez que se hayan sentado en la silla, proceden luego a quitarse las prendas en cuestión, para correr a colocarse en el último puesto de sus filas. Sólo en este momento arrancan los dos nuevos jugadores, para repetir exactamente lo mismo de los anteriores, cosa que sigue haciéndose hasta que pasen todos los integrantes de las respectivas filas, ganando la que primero haya logrado hacer pasar a todos sus jugadores.

Si alguno de los participantes no se vistiera y desvistiera como está indicado, o se adelantara en la salida, el director del juego le exigirá repetición de lo ordenado.

99 CHISTE EN CUATRO TIEMPOS

En una reunión puedes tú salir y enunciar que vas a contar a la concurrencia, un chiste en cuatro tiempos.

Tiempo 1o.— Va un caballero manejando su automóvil, y lleva al lado a su esposa, mujer de exagerado nerviosismo, que está continuamente dándole indicaciones a su esposo, hasta que éste, ya fastidiado con tantas recomendaciones de prudencia en la conducción del carro, detiene la marcha y dice con tono imperioso a la esposa: ¿Quién va manejando, usted o yo?

Tiempo 2o.— Está tranquila la esposa preparando la comida, cuando entra a la cocina su esposo, y empieza a darle recomendaciones respecto a la sal, condimentos, cantidad, etc., hasta que la esposa reacciona y le dice, un tanto contrariada: ¿Quién es el que está cocinando, usted o yo?

El que cuenta el chiste dice: Tiempo 4o., y va a empezar la descripción, cuando seguramente alguno de los asistentes le corregirá, diciendo que es el 3o.

Entonces el narrador le dice con tono autoritario: ¿Quién es el que está contando el chiste, usted o yo?

Todos reirán de tal ocurrencia, y tú pasas a reunirte con los otros asistentes.

100 NO SE QUEME LOS DEDOS

Quien haga papel de director del juego, ordena a los participantes formar un semicírculo, tan grande cuanto lo exija el número de jugadores, y manda al primero de ellos que encienda un fósforo, y empiece a decir mientras arde, nombres de ciudades, tantos cuantos alcance a decir, hasta que tenga que apagar el fósforo para no quemarse.

Terminado el anterior participante, y anotado por un "juez" el número de palabras dichas correctamente, el siguiente compañero enciende otro fósforo y continúa nombrando otras ciudades, pero sin repetir ninguna de las que dijo el anterior jugador, so pena de quedar "descalificado", y tener que retirarse del juego. Se continúa así, hasta que pasen todos los asistentes, pero cuando el director ve que ya se van acabando los nombres de ciudades, ordena cambiar estos nombres por los de países, etc. Toda equivocación deja como ya se dijo, eliminando al jugador.

El director del juego puede ordenar que las palabras nombradas correspondan a países, próceres, accidentes geográficos, etc. La caja de fósforos va pasando de jugador a jugador.

Este libro fue diagramado y editado
por INDO-AMERICAN PRESS SERVICE-EDITORES
Apartado Aéreo 53274 - Chapinero - Santafé de Bogotá
Preparación litográfica: Contextos Gráficos
Impresión: Editorial Kimpres Ltda.
Impreso en Colombia - Printed in Colombia
Santafé de Bogotá, Agosto 1992

Distribución General
INDO-AMERICAN PRESS SERVICE

LIBRERIA DIALOGO
Avenida Caracas No. 49-07
Tels. 245 25 47 y 245 78 89 - Fax 287 31 84
Apartado Aéreo 53274 - Chapinero
SANTAFE DE BOGOTA - COLOMBIA