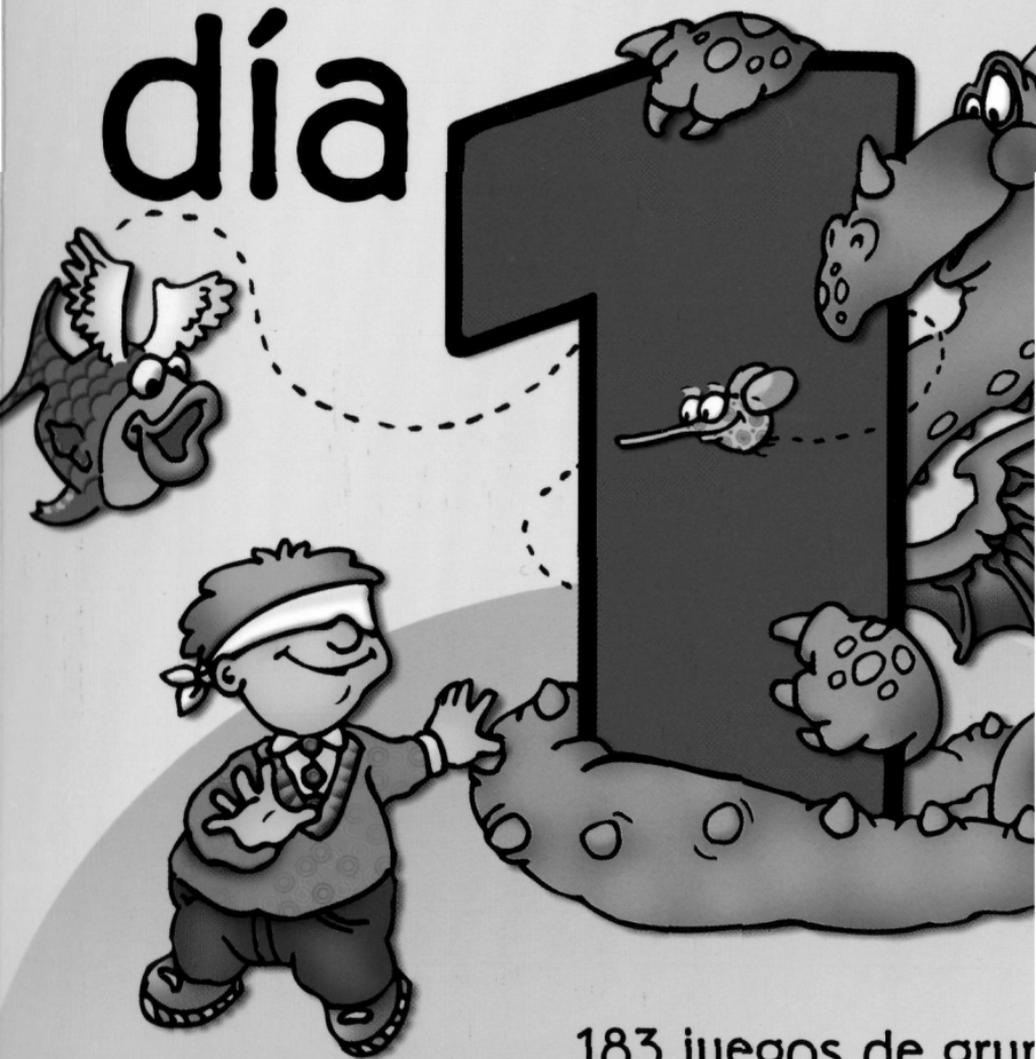


Elio Giacone
Massimo Schiavetta

Un juego al día



183 juegos de grup

EIIO GIACONE
MASSIMO SCHIAVETTA

UN JUEGO AL DÍA/1

183 juegos de grupo para todos los gustos y edades

EDITORIAL CÉS

Título de la obra original *Un giocco al giOrto/1*
Traducción: Nicolás Merlillo

Tercera edición: julio 2004

Página web de EDITORIAL CCS: www.editorialccs.com

© Elio Glacone / Massimo Schlavetta

© Edición: Elle Di Ci

© 2001. EDITORIAL CCS, Alcalá, 166 / 28028 MADRID

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y ss. del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Diagramación editorial: Concepción Hernanz

Diseño de portada: Olga R. Gambarte

ISBN: 84-8316-801-4

Depósito legal: M-32394-2004

Fotocomposición: M&A, Becerra de la Sierra (Madrid)

Impresión: Franjografía S L (Madrid)

Introducción

«Un juego al día mantiene viva la alegría.» Lo leí en un llamativo mosaico de la escuela de Valdesonrisa, curiosa población donde sus habitantes se han propuesto no nublar, con sus palabras o actos, el rostro de sus vecinos.

Llegué a Valdesonrisa al comenzar el verano, en uno de mis viajes a lo largo y ancho de ambos mundos (el de la realidad y el de la fantasía). Aquel mosaico me encantó. Y descubrí que los maestros de Valdesonrisa utilizan el juego para enseñar a sus alumnos todo lo que deben aprender. Cada día un juego nuevo, cada mes una asignatura nueva y cada año un maestro nuevo con su habilidad, interés y fantasía. ¡Sí señor, fantasía! Los maestros están muy atentos a no sofocarla; al contrario, procuran avivarla en la mente de sus jóvenes discípulos. Por ello, en las clases mezclan noticias verdaderas y noticias imaginadas. Lo hacen con arte; por lo que a veces no es fácil distinguir sueño y realidad.

«¡Es lo que yo buscaba!», dije para mis adentros. Ni corto ni perezoso, interrumpí el recorrido que me había trazado y fui a la escuela, la única del mundo que funciona los trescientos sesenta y cinco días del año (o trescientos sesenta y seis, cuando es bisiesto). Con una escuela tan divertida, ¿a quién le apetece quedarse en casa?

Durante el mes de junio los maestros nos invitaron a considerar el mundo en que vivimos. Para ello nos fueron diciendo lo que ocurría en las naciones del mundo.

En julio aprendimos a convivir y colaborar unos con otros, igual que los millones de seres que pueblan las aguas del mar.

En agosto pusimos a prueba nuestras facultades físicas oyendo lo que nos contaban astronautas y astrónomos.

En septiembre cultivamos nuestra inteligencia y memoria, recordando a los fantásticos animales prehistóricos y dejando, por entonces, a un lado el mundo de los planetas y las estrellas.

En octubre la lluvia nos obligó a estar siempre en las aulas. Los maestros despertaron nuestro apetito hablándonos de los alimentos. Aprendimos que hasta lo que se hace a solas es útil o perjudicial a los demás.

In noviembre ejercitamos nuestra destreza manual, después de oír interesantes relatos de animales y su mundo.

A primeros de diciembre emprendí el viaje de vuelta: quería celebrar la Navidad en familia. Pero hice el firme propósito de ver lo que enseñan los maestros de Valdesonrisa durante los restantes seis meses del año.

La próxima vez iré allá en diciembre (quizá con mi familia para celebrar juntos la Navidad del Señor). ¡Hasta el próximo mes de junio no habrá nadie en el mundo que me convenza de lo contrario!

11 «Rascucia»

La ciudad de «Cicapruz», capital de ((Rascucia)), es famosa por su cárcel, Impresionante construcción de robustas paredes de granito y elevadas torres de control. Su portón está hecho de forma que prácticamente es imposible abrirlo desde dentro, si alguien siente la tentación de huir. En cambio, es muy fácil abrirlo desde fuera. Por lo que, si un guardián se descuida, deberá pasar el día recogiendo a los presos que se escapan si encuentran quien les abra el portón desde fuera.

JUGADORES: No más de veinte (para no dificultar demasiado la tarea del guardia).

COSAS NECESARIAS: Un terreno de juego donde sea fácil esconderse. Un balón. Algunas cintas de tela con que circunscribir el recinto carcelario.

PREPARACIÓN: Los jugadores (los presos) se colocan en la zona delimitada por las cintas (la cárcel de «Cicapruz»). Enfrente los espera el guardia (un jugador elegido entre los más veloces) y el portón (el balón).

REGLAS: Un jugador lanza el balón con el pie (abre el portón, que el guardia por descuido no ha cerrado con llave); lo manda lo más lejos posible y sale de la cárcel; pronto le imitan los demás compañeros, que corren a esconderse.

El guardia cuenta despacio hasta cinco (¿está o no distraído?), y se percata de lo ocurrido. Recoge rápidamente el balón, lo pone delante de la cárcel y busca a los fugitivos.

Si ve a uno y quiere detenerlo, tiene que ir corriendo a la cárcel, tocar el balón y gritar el nombre del jugador descubierto y su escondite. El jugador vuelve a la cárcel sin rechistar.

Pero si un jugador no descubierto lanza de nuevo el balón, todos los presos quedan libres y el guardia debe llevar otra vez el balón a su sitio antes de empezar la nueva captura.

Diez minutos, y el juego se interrumpe (¡el guardia terminará agotado!). Se cuentan los presos descubiertos y el juego comienza de nuevo, pero con otro guardia.

GANA: El guardia que, al final de su trabajo, ha recluido de nuevo más presos en sus celdas.

2. China

No es difícil extraviarse en los Cientos de salas y salones que constituyen el Palacio Imperial de China, no sólo para quienes lo visitan ocasionalmente, sino incluso para quienes llevan años al cuidado de la suntuosa morada Imperial. Para resolver este inconveniente, hay decenas de hilos de color que unen sus múltiples zonas. Quien desea ir al «Salón de los Cien Cuadros», por ejemplo, no tiene más que seguir el hilo amarillo; el que va a la biblioteca no debe perder de vista el azul, y así sucesivamente. Para seguirlos en la obscuridad de la noche, los hilos se distinguen también por su grosor. Como afirma un sabio dicho chino, «Si Pelsin el Empeladol quele dalse una vuelta poi el palaCio, debe seguir algún hilo y caminal despaciO»

Sólo para ir a la cocina hay un método más adecuado dejarse guiar por el olfato y seguir el delicado aroma de los sabrosos platos que preparan los cocineros imperiales

JUGADORES: Los que se quiera. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Una cinta de tela para vendar, sucesivamente, a los jugadores. Un ovillo de cuerda. Otras cuatro o cinco cuerdas que se distingan de la precedente por su grosor. Varios hilos de lana.

PREPARACIÓN: El director traza, con la cuerda del ovillo, un recorrido de cien metros, en el que abunden las vueltas y revueltas, así como los obstáculos que dificulten la marcha.

A continuación une, a la cuerda larga, las cuerdas de diverso grosor y los hilos de lana, de modo que formen una serie de cruces que hagan difícil el recorrido a los jugadores.

REGLAS: El director venda, sucesivamente, a los jugadores y los lleva al principio del recorrido, que deben hacer en el menor tiempo posible, siguiendo la cuerda y sin abandonarla nunca.

La cuerda puede estar a diversas alturas, dar tres vueltas alrededor de un obstáculo, pasar debajo de otra, etc.

Es posible que haya que caminar de puntillas para llegar a ella o tener que arrastrarse por el suelo: lo importante es no perder el camino.

Al llegar al cruce con otras cuerdas, los jugadores estarán muy atentos a no confundirse y seguir siempre la misma, sin dejarse engañar por las demás.

GANA: El jugador que menos tarda en hacer el recorrido.

3. «Nóican»

«Nolcan» es una naClan donde todo va al revés. Los automovlles marchan haCia atrás, las comidas empiezan por el postre y acaban por el consome, la camlisa va sobre el Jersey y 105 lbros comienzan por la última página

La capital de NOLcan es «Lattpao», que dirige un alcalde muy severo. Para hablar con él hay que contar con un guardia que, al contrario de lo que ocurre en todo el mundo, 5010 deja pasar al que no conoce

JUGADORES: Los que se quiera, con un director de Juego atento y preciso

COSAS NECESARIAS: Es suficiente la capacidad de disimulo

PREPARACIÓN: Los Jugadores se ponen al fondo de un lado del campo, excepto uno (el guardia), que se sitúa en el contrario, de espaldas a sus compañeros

Antes de que el guardia se vuelva haCia los Jugadores, éstos tienen un minuto para disfrazarse intercambiando prendas de vestir, ocultando la cara, quitándose el calzado, etc, para que no los reconozca el guardia

REGLAS: Cuando el director de la orden de empezar, los Jugadores cruzan corriendo el campo y se paran cuando el director grite «¡Alto!»

En ese momento adoptan posturas que dificulten su reconocimiento por parte del guardia, que cuenta despacio hasta tres y se vuelve haCia ellos

Los Jugadores pueden darle la espalda, tirarse al suelo, ponerse en cuclillas, etc, sin moverse de donde se han parado

El que es reconocido por el guardia (el director dará fe de ello) vuelve al lugar de salida

Si el guardia se equivoca dos veces, da la espalda a sus compañeros, y el Juego empieza de nuevo cuando el director dé la orden para ello

Los Jugadores no se mueven hasta que el director dé la orden de reanudar el Juego, pero, después, tienen que abandonar el sitio que ocupaban antes para que no lo reconociera el guardia

GANA: El Jugador que primero llega al puesto del guardia

4 Finlandia

En una bonita aldea de Finlandia, llamada Korvatunturi, vive un anciano de generosa barba blanca, querido de todos por su liberalidad. Los niños finlandeses lo llaman joulupukki, pero el resto del mundo lo conoce por el nombre de Papá Noel.

Es imposible ir en coche a su casa, situada en un colina del nordeste de Laponia, donde no hay carreteras. El único medio es el trineo, que arrastran perros y renos. Si un día pasas por allí en los interminables y fríos días de invierno, oirás las campanillas del vehículo del anciano de barba blanca, y, con un poco de suerte, podrás incluso acariciar a los renos que llevan de paseo por Laponia a joulupukki desde su aldea de Korvatunturi.

JUGADORES: Unos diez, a las órdenes de un director reno.

COSAS NECESARIAS: Una campanilla. Tantas cintas de tela como jugadores.

PREPARACIÓN: El director reno se cuelga la campanilla al cuello y venda a los jugadores, que se esparcen por el campo.

REGLAS: El director pasea entre los jugadores procurando que nadie lo toque. Los jugadores estarán atentos al sonido de la campanilla e intentarán asirlo.

Para evitar choques entre jugadores (ante la cercanía del trineo de Papá Noel suelen arremolinarse los niños...), conviene que lleven las manos por delante.

El que logra tocar al director reno puede quitarse la venda y sustituirlo en su papel, hasta que le toque otro compañero (y, por tanto, lo reemplace en el oficio de reno), y así sucesivamente.

GANA: El jugador que da más vueltas con la campanilla al cuello (¡es un honor poder arrastrar el trineo de Joulupukki!).

5. Francia

El Louvre es uno de los museos más celebres del mundo. Miles de cuadros esperan, colgados de sus paredes, a los millones de turistas que van a París desde cualquier rincón de nuestro planeta para admirarlos. La tarea de los guías frente a tan numerosas obras maestras no es fácil. ¿Cómo explicar en poco tiempo a los turistas 105 infinitos detalles de tan espléndidas obras de arte? Lo mejor es centrar la atención del turista en unos cuantos cuadros de entre los mejores. ¡Es lo más acertado!

JUGADORES: De seis en seis un guía y cinco turistas

COSAS NECESARIAS: Veinte objetos de diversas formas y tamaños, que se esparcen por la sala donde tendrá lugar el Juego

PREPARACIÓN: Los seis Jugadores miran con atención el entorno

REGLAS: El Jugador guía elige un objeto cualquiera y expone a los compañeros alguna de sus características. Puede hablar de su forma, color y utilidad, o del material con que está hecho, etc. Puede referirse a un objeto en su conjunto (un reloj, por ejemplo), o a uno de sus detalles (la manecilla grande, por ejemplo), con tal que lo que describe esté a la vista de todos.

El Jugador turista que opina que ha comprendido de qué objeto se trata, puede interrumpir la descripción en cualquier momento. Si acierta, gana un punto, si falla, queda eliminado.

El Juego sigue, cambiando de objeto cuando sea necesario, hasta que hayan sido eliminados cuatro de los cinco turistas.

GANA: El Jugador que, al final del Juego, ha obtenido más puntos, independientemente de si ha sido eliminado pronto o tarde. Si se repite el Juego con otros grupos de Jugadores, también es posible asignar la victoria al guía que durante más tiempo ha mantenido la atención de los turistas, haciéndoles difícil su descubrimiento a pesar de describir fielmente el objeto elegido.

6. Alemania

El ejército alemán es famoso en todo el mundo por su disciplina. Las órdenes secas y tajantes de oficiales y suboficiales se acatan al instante por los soldados, que, aun así, deben estar muy atentos a ciertos bromistas. En efecto, de cuando en cuando la orden no parte del sargento de turno, sino de un soldado burlón, que pretende divertirse a costa de algún infeliz. ¡Ay de quien cumpla sus órdenes a ciegas, porque pagará caro las consecuencias!

JUGADORES: Veinte.

COSAS NECESARIAS: Un poco de silencio y mucha atención.

PREPARACIÓN: Todos los jugadores, menos cinco, se ponen en una línea.

Esos cinco jugadores estarán detrás de sus compañeros, a unos veinte pasos aproximadamente.

Uno de los cinco recibe los galones de sargento; los cuatro restantes harán de soldados burlones, en cuyas trampas habrá que procurar no caer.

REGLAS: Alternativamente, el sargento y los cuatro burlones dan órdenes a voz en grito.

Los soldados sólo las ejecutarán si proceden del sargento, sin hacer caso de quienes intentan gastarles una broma.

Se sanciona al que no cumple la orden del sargento y a quien cumple la de un soldado burlón.

Al principio del juego conviene que los cinco jugadores utilicen su voz de siempre; luego la irán cambiando a medida que avanza el juego.

GANA: El soldado que termina el juego con menos sanciones.

7. **Japón**

Tantos son los Japoneses y sus ciudades estan tan pobladas, que es Im posible hallar sitio en los bares, en el cine, en la p'SClna o en el restau rante ¿Como hacer, pues, para ver qUien entra en talo cual local y qUien, en cambio, se queda fuera? Ciertamente no basta dejar que entre el que pnmero llega en los locales se forman grandes colas de perso nas y, perdiendo asi su tiempo en lugar de dedicarlo al trahaJo, bafana fa productlvidad nipona, orgullo de fa naClan Tampoco vafdna ef depr que solo entraran fas RICOS los pobres se rebelanan ante tan mJusto cnteno de selecuon El unico sistema que aceptan todos es el de confiarlo a la suerte Af «Bar del Puerto» por ejemplo (que no se llama aSI porque es ta Junto af mar, sino por el nombre de un !lcor que gusta mucho a sus clientes), hoy solo entran qUienes naueron en marzo, al «Cinc Esmeral da» (cuyo nombre se debe al constructO! el Itallano Aldo Smer, y no a la vallosa piedra verde) solo pasan quienes calzan el numero cuarenta, ya! «Restaurante de fa Verdad» (que no se llama aSI porque nunca te dan ga to por liebre, smo porque el cocmero es aleman y siempre dice «Fenid akl SI kerels komer plen te fertat») solo tienen acceso los que usan cal cetines rojos

JUGADORES: Los que se qUiera, acompañados por un director de Juego

COSAS NECESARIAS: Nada

PREPARACIÓN: Ninguna

REGLAS: El director (dueño del local) grita «Hoy sólo entran los que », y añade una característica que obligue a los Jugadores a formar grupos mas o menos numerosos (tienen el mismo color de pelo, pesan Igual, visten Jersey de la misma talla, etc a)

Se dan treinta segundos para formar los grupos

(uando el director diga «¡alto!», los Jugadores que estan en un gru po que no corresponde a la característica señalada por el director, recl ben una sanción

GANA: El Jugador que termina con menos sanciones

3. Gibraltar

Hay un lugar donde Europa y África se acercan tanto, que parece que están dándose la mano. Es el mismo sitio en el que dos de los mares más afortunados del orbe -el Mediterráneo y el Atlántico- se juntan de verdad: el Estrecho de Gibraltar. Cientos de miles de barcos, a lo largo de los siglos, lo han cruzado en bonanza y con mal tiempo, cargados de mercancía o de pasajeros, y muy atentos a no acercarse demasiado a sus orillas, pues desde tiempos inmemorables hay olas que están al acecho; por lo que muchos barcos imprudentes se han visto con la quilla, no en las frescas aguas del mar, sino estrellada contra las duras rocas europeas o clavada en las suaves arenas africanas.

JUGADORES: Los que se quiera (pues no se cuentan los barcos que cruzan el Estrecho de Gibraltar).

COSAS NECESARIAS: Dos botes pequeños. Una cinta de tela para vendar, uno tras otro, a los jugadores.

PREPARACIÓN: Se ponen los botes en el suelo, a dos pasos de distancia entre sí ya treinta metros de la línea de salida.

REGLAS: Los jugadores se colocan sucesivamente en la línea de salida, de modo que tengan los botes delante.

Observan su posición durante diez segundos; se les vendan los ojos y comienzan a cruzar el campo pasando entre los dos botes sin tropezar en ellos.

Quien tropieza o pasa por fuera, queda eliminado (su barco termina en la orilla antes de llegar al océano).

Con el paso del tiempo los barcos que cruzan el Estrecho son cada vez mayores: el juego sigue, después de juntar los botes a treinta centímetros (ya que no es posible agrandar a los jugadores, se reduce el espacio por donde tienen que pasar), con los jugadores que siguen en la competición, y así sucesivamente.

GANA: El jugador a quien se elimina en último lugar.

9. Grecia

El director del Museo de Arte Antiguo de Atenas está muy preocupado. De un tiempo acá las vetustas estatuas de su incomparable museo se desmenuzan en granitos de arena. Los mejores expertos, llamados de todo el mundo, no saben indicarle la verdadera causa del fenómeno. Como suele ocurrir en tales circunstancias, de cuando en cuando el extraño fenómeno se atribuye, sucesivamente, a las vibraciones que produce el paso de los visitantes, al elevado grado de humedad que provoca su aliento, a la contaminación atmosférica que se filtra por los ventanales, a las radiaciones atómicas de una prueba secreta en el desierto australiano, al influjo magnético de un asteroide e incluso al maleficio de un mago turco, que se ha propuesto boicotear el turismo de la vecina Grecia.

Al no encontrar solución a su problema, el director del Museo ha decidido reemplazar las estatuas por sus réplicas. Para ello ha convocado a los mejores escultores de su antiquísima ciudad.

JUGADORES: los que se quiera, con tal que sean en número par.

COSAS NECESARIAS: Espíritu de observación y buena memoria.

PREPARACIÓN: los Jugadores se ponen uno frente a otro en dos filas paralelas.

REGLAS: Apenas se dé la orden de empezar, los jugadores de la primera fila adoptan con su cuerpo la actitud de una estatua.

El compañero de enfrente lo observa con atención durante medio minuto, le da la espalda e intenta reproducir dicha estatua lo más fielmente posible.

Un punto a los tres jugadores que mejor han imitado el original que tenían delante.

Se cambia de parejas de jugadores (basta que avancen un puesto los de una fila y sigan en su Sitio los de la otra), y comienza de nuevo el juego, invirtiendo los papeles: ahora son los jugadores de la segunda fila quienes hacen de estatuas que sus compañeros deben imitar.

y así sucesivamente, alternando las dos filas en sus papeles de estatua y escultor, y cambiando vez por vez las parejas de jugadores.

GANA: El jugador que al final tiene más puntos.

10. Gran Bretaña

los londinenses son muy disciplinados en una tienda cualquiera o en las paradas de autobús aguardan su turno sin que a nadie se le ocurra adelantarse a nadie, ni siquiera a los más distraídos o indecisos. Si una ráfaga de viento provocada por la velocidad de un camión arranca de la mano el penolco o de la cabeza el sombrero de quienes esperan el autobús la faja se deshace en un momento, porque todos corren tras su propio objeto volador Pero siempre, incluso en medio de la niebla más densa (y, en cuestión de niebla, Londres se lleva la palma), la fila, cuando todos han recogido lo que habían perdido, es idéntica a la anterior: todos ocupan ordenadamente su sitio, por difícil que les resulte encontrarlo y por muchas ganas que tengan de eludir el frío y la humedad.

JUGADORES: Al menos diez, pero no más de treinta. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Las suficientes cintas de tela como para vendar a todos (menos al director, naturalmente).

PREPARACIÓN: Se venda a los jugadores y se esparcen por el campo, una vez que el director, en perfecto silencio, los pone en filas de cinco.

REGLAS: Los Jugadores tocan la cara y la ropa del compañero que tienen delante.

Cuando el director da la orden de empezar, se rompen filas y los jugadores vagan por el campo.

Cuando oigan «¡formen filas!», intentarán recomponerlas, volviendo al sitio de antes. Lo harán en perfecto silencio y utilizando sólo las manos para reconocer al compañero.

GANAN: Los cinco jugadores que primero rehacen su fila.

India

En Nueva Delhi reina la confusión, ¿quién lo ignora? Millones de personas y animales y miles de objetos se han ido acumulando con el tiempo en un espacio relativamente pequeño. Encontrar a una persona o un animal en aquel caos no es fácil, es también difícil dar con un objeto inanimado que, aunque no se mueve, siempre queda oculto entre los millones de seres vivos que se cruzan frenéticamente a su alrededor.

JUGADORES: Ocho diez a veinte, con un director atento y amante de la exactitud.

COSAS NECESARIAS: Doce objetos, que los jugadores no ven antes de empezar.

PREPARACIÓN: El director esconde los doce objetos en una zona fijada previamente.

REGLAS: El director dice el nombre de uno de los objetos y da la orden de empezar el juego.

Los jugadores buscan, en silencio, el objeto indicado.

Si uno lo encuentra, lo deja en su sitio y comunica su hallazgo al director en voz baja, sin que lo oigan los demás.

Cuando cinco jugadores han encontrado el objeto en cuestión, el director interrumpe la búsqueda y asigna un punto a cada uno de ellos.

Dice el nombre de otro objeto y da la orden de empezar la nueva búsqueda.

Como es natural, los jugadores, al buscar el segundo objeto, pueden aprovechar lo que han visto antes.

Se continúa así hasta que aparezcan los doce objetos.

Conviene asignar, vez por vez, de manera concreta (entregando un vale, una moneda, una piedra de color...), los puntos de cada jugador, para evitar protestas al final.

GANA: El jugador que termina con más puntos.

12. Indonesia

Dicen que Indonesia es una de las naciones más atrasadas del mundo. Su población vive entre mil dificultades, cultivando el campo con técnicas muy primitivas; sólo la pesca constituye una actividad de cierta importancia. En las costas de las innumerables islas que forman el archipiélago indonesio (desde la pequeña Adonara hasta la célebre Sumatra, que es casi como media España), millones de personas viven pescando con los medios más diversos.

JUGADORES: Los que se quiera, en dos grupos: peces y pescadores.

COSAS NECESARIAS: Tantas cintas de tela como pescadores.

PREPARACIÓN: Los peces se ponen en la línea de salida; los pescadores se esparcen por el campo con las piernas abiertas y los ojos vendados.

REGLAS: Cuando se dé la señal, los peces comienzan a dar vueltas por el campo y, en silencio, intentan pasar entre las piernas de los pescadores.

Los pescadores estarán con el oído atento. Cuando noten la presencia de un pez, se agachan de improviso y procuran tocarlo.

No pueden estar constantemente inclinados para percibir mejor la posible llegada de un pez; tampoco pueden tantear el terreno donde se hallan, sino que deben tocar el pez (o el terreno...) y levantarse inmediatamente.

Los peces son sancionados cuando alguien los toca; los pescadores lo serán siempre que se inclinen en vano o pase por ellos un pez sin que lo toquen.

Todos los peces deben intentar pasar por entre las piernas de todos los pescadores.

Los pescadores no pueden tocar dos veces al mismo pez.

GANA: El pez y el pescador que acaben el juego con menos sanciones.

13. Italia

Italia es una nación del sur de Europa. Consta de veinte regiones muy distintas entre sí por configuración, espacio y carácter geofísico: montañas y ríos, costas naturales y líneas imaginarias trazadas por el hombre marcan las zigzagueantes fronteras de sus regiones.

JUGADORES: De doce a ciento veinte, siempre que sean múltiplo de seis.
Un director geógrafo.

COSAS NECESARIAS: Tantos pliegos de cartulina como jugadores, divididos por tres (ni uno más ni uno menos). Lápiz y rotulador.

PREPARACIÓN: Se dibuja en un pliego la silueta de una región italiana y se copia en otro.

Se hace lo mismo con la silueta de otras regiones en otros tantos pliegos. A lápiz se dividen las imágenes en cinco partes mediante una serie de trazos irregulares, de modo que las cinco porciones de cada región sean distintas entre sí pero iguales en las diversas cartulinas. Dicho de otra forma, el trozo que comprende la esquina superior del lado derecho de una hoja es distinta de la que comprende la esquina superior del lado izquierdo, pero igual a la esquina superior del lado derecho de cualquier otro pliego...

Se corta una cartulina de cada región en las cinco porciones que la componen, mientras que la otra queda entera (dividida simplemente por las líneas trazadas con el rotulador).

Se mezclan juntos las cartulinas enteras y los fragmentos en que se han dividido las otras, y el juego puede empezar.

REGLAS: Cada jugador recibe, al azar, el fragmento de una región o una región entera.

Los jugadores que tienen los fragmentos de una región deben juntarse y localizar al compañero que tiene la figura entera.

En cuanto lo hacen, van los seis juntos al director, que asignará tres puntos a cada uno de los jugadores que llegan primero, dos a los segundos y uno a los terceros; los demás se quedan sin nada.

El juego se repite tantas veces como regiones dibujadas, mezclando y distribuyendo de nuevo, al azar, las cartulinas.

GANA: El jugador que al final tiene más puntos.

14. Kenia

En las amplias sabanas del África central, gacelas y antílopes, cebras y búfalos pasean tranquilos en busca de comida y gozando de plena libertad. Pero el león, el poderoso y feroz león, está siempre al acecho. Nada ni nadie es capaz de oponérsele, excepto el fusil del cazador y el tiempo que acarrea la temida vejez.

JUGADORES: Veinte.

COSAS NECESARIAS: Tantas cartulinas pequeñas como jugadores. Un rotulador.

PREPARACIÓN: En una cartulina se escribe la palabra «cazador», en otra «vejez», en otras dos «león».

En las restantes, los vocablos «cebra», «gacela», «antílope» y «búfalo» (teniendo en cuenta que debe haber más cebras que gacelas, más gacelas que antílopes y más antílopes que búfalos).

Se mezclan bien las cartulinas y se reparten a los jugadores.

El que ha recibido la palabra «león» se pone enfrente de sus compañeros, y el juego puede comenzar.

REGLAS: Cada jugador silabea tres veces, despacio y en silencio, la palabra de su cartulina.

Los dos leones deben adivinar, por el movimiento de los labios, el papel que desempeña cada compañero.

Después, uno tras otro, llaman junto a sí a los Jugadores no leones.

Así cazan a las cebras, a las gacelas, a los antílopes y a los búfalos, mientras que el cazador y la vejez acabarán con el león, impidiéndole seguir adelante (serán, pues, los últimos en ser llamados).

Cuando los dos leones han sido detenidos (uno por el cazador y el otro por la vejez), se les asigna, a cada uno de ellos, cuatro puntos por búfalo cazado, tres por antílope, dos por gacela y uno por cebra.

GANA: El león que logra más puntos antes de ser detenido.

15. Libia

Los guías de caravanas que cruzan el desierto del Sahara deben ir con los ojos muy abiertos, si no quieren que los sorprendan los tuareg, es decir; los míticos hombres azules que han protagonizado un sinnúmero de leyendas. En general, antes de un asalto, varios piratas tuareg se aproximan sigilosamente a la caravana, como gato pardo en noche oscura, e intentan averiguar la clase y la cantidad de mercancía que transporta por lo que ellos consideran su tierra. Solo neutralizando a tales espías se podrá evitar el asalto de sus compañeros que, a falta de noticias concretas, prefieren dejar en paz a los intrusos y asaltar otras caravanas conducidas por guías menos atentos.

JUGADORES: Al menos treinta, divididos en equipos de cinco

COSAS NECESARIAS: Diez pliegos de papel de cincuenta centímetros de lado. Un ovillo de cuerda. Una caja de rotuladores. Cintas de color.

PREPARACIÓN: Cinco jugadores, seleccionados por el director del juego entre los más hábiles y expertos, se encargan de conducir la caravana.

Se alejan de sus compañeros, reciben dos pliegos cada uno y se los ponen de modo que uno vaya delante y otro detrás, como si ellos fueran un gran bocadillo.

El director escribe en cada pliego el nombre de una mercancía y la cantidad que transporta la caravana por el desierto, cantidad que se indicará con un número de tres cifras.

A cada uno de los restantes jugadores (miembros de las diversas tribus de tuareg) se les entrega una cinta de dos o más colores, con las que se ceñirán la cabeza. Tales cintas deben diferenciarse lo más posible, a fin de que no haya dudas sobre la captura de quien las ciñe.

REGLAS: Al oír la señal de comienzo, los guías de caravana se distribuyen por una zona establecida previamente, manteniendo entre sí una distancia de diez metros al menos.

Los tuareg se aproximarán a la caravana procurando que no se los note e intentando averiguar la clase y la cantidad de mercancía transportada.

Los guías pueden capturar a los espías detectados gritando su nombre y el color de la cinta que ciñen.

El capturado irá al director y permanecerá a su lado un minuto antes de recibir otra cinta y continuar en el juego.

Cuando un tuareg lee un pliego, va a su jefe de tribu y le comunica la clase y la cantidad de mercancía que ha averiguado.

GANA: El equipo (tribu) que antes descubre la clase y la cantidad de mercancía que transporta la caravana.

16. Nepal

Imaginad, si podéis, una tierra cuyos campos y aldeas vivan pegadas a las paredes de las montañas, donde el aire limpio y puro permite otear hasta muy lejos y donde la gente vive tranquila, aislada en risueños caseríos o agrupada en pequeños villorrios: ¡así es Nepal!

Aun siendo un lugar tan hermoso y bucólico, no faltan problemas que resolver. ¿Cómo hacer, por ejemplo, la compra en tiendas diseminadas por toda la montaña sin tener que subir y bajar continuamente por los empinados vericuetos que las unen? Para remediarlo, han inventado las "plazas de mercados», minúsculas praderas visibles desde cualquier rincón. Cuando el vecino de un poblado próximo quiere comprar algo, va a una de esas "plazas» y toca un cuerno. Los comerciantes se asoman a la ventana de sus locales y con un anteojo observan al posible cliente, que trazando rasgos en el aire explica lo que necesita. El que está en condiciones de atenderle, toca el pequeño cuerno que los tenderos llevan al cuello, invitando así al comprador a que vaya a su tienda. De ese modo, los habitantes de la zona se evitan largos e inútiles paseos.

JUGADORES: Diez, con un buen imitador al frente.

COSAS NECESARIAS: Nada.

PREPARACIÓN: Los jugadores (tenderos) se ponen enfrente del animador del juego (posible cliente).

REGLAS: El animador del juego dibuja en el aire un objeto, que los jugadores tratarán de descifrar.

Quien opina que lo ha hecho levanta la mano, interrumpiendo así la mímica del animador.

Si acierta, gana un punto.

Si falla, puede optar entre perder un punto y seguir en el juego (el tendero, para que le perdonen su error, regala algo al cliente no satisfecho) o quedar fuera durante tres vueltas (el tendero paga su error perdiendo durante algún tiempo al cliente). En ese caso, el jugador ya no puede intentar adivinar el objeto que el animador estaba indicando ni los dos siguientes.

GANA: El jugador que primero llega a siete puntos (el tendero que, gracias a sus *ventas*, primero gana lo suficiente para disfrutar de un buen fin de semana).

17. «No-aquí, sino-allá»

De unos días a esta parte, «Pero-mira-tú-qué-tío», cocinero personal de «Tú-te-callas» ((Aquí-manda-yo)), gobernador de «No-aquí, sino-allá», ya no tiene el placer de probar los platos que adereza para su dueño (quizá en vez de «probar» sería mejor decir «engullí(!); ¡así queda más claro lo que hacía hasta ayer mismo el frescales de cocinero!). Había caído en la irresistible tentación de liquidar; en la bodega del Gobernador, los mejores vinos de la Ribera del Duero. Pero precisamente ayer el dueño cayó en la cuenta, y puso en la pista al capitán de su guardia, el viejo «iPero-si-aquí-no-está!» .

JUGADORES: Al menos veinte, a las órdenes de un director contundente.

COSAS NECESARIAS: Tres pelotas de pimpón (las botellas robadas).

PREPARACIÓN: El director selecciona un jugador y lo hace capitán de su guardia.

Ambos están de pie en medio del corro que forman los restantes jugadores (los cómplices de «Pero-mira-tú-qué-tío»).

REGLAS: El gobernador y el capitán marcan el ritmo del juego diciendo uno tras otro su propio nombre.

Les corresponden los demás jugadores pronunciando el del cocinero.

Quedaría, pues, así la secuencia de nombres: «Tú-te-callas» «Aquí-mando-yo» - «Pero-si-aquí-no-está»: «Pero-mira-tú-qué-tío»; «Tú-te-callas» ... , etc.

Los cómplices del cocinero tienen las manos atrás, y rítmicamente, cuando termina un nombre, se pasan de uno a otro las tres pelotas de pimpón, procurando que no se les note.

Si el capitán de la guardia cree saber dónde está una botella robada, al pronunciar su propio nombre canta también el del jugador que tiene la botella en aquel momento.

Si acierta, la pelota de pimpón pasa a manos del director (la botella vuelve a la bodega del gobernador) y el juego sigue adelante. Si se equivoca, lo paga con una sanción.

El juego continúa y termina cuando han aparecido las tres pelotas o el capitán ha cometido tres fallos.

Después comienza de nuevo el juego, con otro capitán.

GANA: El jugador que halla las tres pelotas de pimpón incurriendo en menos fallos (y recibiendo, por tanto, menos sanciones).

18. Noruega

Noruega es la nación de Europa que más se proyecta hacia el norte, con sus espléndidas tierras de fiordos y bosques. A medida que uno se adentra por el Ilcuro Polar Artico, que divide en dos la península escandinava, las noches se hacen cada vez más largas, frías y oscuras. Tal es la razón de que los leñadores de sus extensos bosques sepan moverse casi a oscuras por entre los árboles, que a menudo, conocen personalmente como una maestra a sus alumnos y el pastor a sus ovejas.

JUGADORES: Los que se quiera, a las órdenes de un guía leñador

COSAS NECESARIAS: Un bosque, por pequeño que sea. Una cinta de tela para vendar sucesivamente a los Jugadores, es el modo de indicar que llega la eterna, fría y oscura noche nórdica

PREPARACIÓN: Los Jugadores dan vueltas entre los árboles mirando a su alrededor (aún es de día)

Después se acercan al guía en espera de la obscuridad

REGLAS: Se venda, de uno en uno, a los Jugadores (ha caído la noche) y el guía lo conduce al bosque

A medida que camina entre los árboles, el Jugador, tocando uno y otro, procura tomar puntos de referencia para saber por dónde va

Naturalmente, no maltrata los árboles rompiendo ramas o arrancando hojas

En un momento dado, el guía detiene al Jugador frente a un árbol y le da un minuto de tiempo para que toque su tronco como quiera, después, lo acompaña al punto de salida y le quita la venda (ha salido el sol)

El Jugador debe adivinar frente a qué árbol ha estado, reconstruir el camino hecho y reconocer el tronco que ha tocado

GANA: El Jugador que acierta con su árbol a la primera. No cuenta lo que tarde. En las eternas noches nórdicas hay tiempo para todo'

19. Rusia

En Moscú los archivos de la KCB (o sea, la policía secreta nacional) están repletos de datos y noticias sobre millones de ciudadanos. Bastan cuatro rasgos de su aspecto físico o de su comportamiento personal para identificarlos; viceversa, bastan el nombre y el apellido para conocer su aspecto y sus gustos. Los archivos moscovitas guardan millones de fichas a las que tienen acceso muy pocas personas. Entre ellas figuran los mejores agentes secretos de Rusia, los cuales, gracias al adiestramiento que reciben, recuerdan los datos de una ficha habiéndola visto una sola vez.

JUGADORES: Los que se quiera, con un guía.

COSAS NECESARIAS: Papel y lápiz para todos. Chinchetas o cinta adhesiva para sujetar hojas en la pared.

PREPARACIÓN: Los jugadores escriben en una cuartilla dos de sus características personales, dos rasgos de su carácter, así como el animal, flor o color que prefieren y un detalle de su modo de actuar.

Después, entregan la cuartilla al guía, quien le pone un número y la junta con las de sus compañeros.

El guía, a medida que le entregan las hojas, apunta también (para su exclusivo uso y consumo) qué jugador corresponde a cada número. Se mezclan juntas todas las cuartillas y se exponen, sin orden, en la pared.

REGLAS: Los jugadores (los agentes secretos) leen con atención las hojas de la pared (las fichas del archivo moscovita) y tratan de adivinar a qué compañero (a qué ciudadano) corresponde cada cuartilla.

Después, hacen una lista emparejando el número de las cuartillas y el nombre de quienes las han escrito, lista que a continuación entregan al guía.

GANA: El jugador que comete menos errores en su lista: ha sabido aprovechar el contenido de cada hoja para deducir a quién se refiere.

20. Holanda

El aeropuerto de Amsterdam es uno de los mayores del mundo. Día y noche salen de él cientos de aviones para llevar de uno a otro rincón de la tierra a miles de pasajeros. El personal encargado de llevar a los aviones el voluminoso equipaje de tantas personas es admirable: calcula a ojo las dimensiones de bolsos y maletas. Sólo así logra que quepa todo en las bodegas de los aviones de línea.

JUGADORES: Los que se quiera, dirigidos por un guía, jefe de personal.

COSAS NECESARIAS: De diez a quince cajas de cartón de distintos tamaños. Un rotulador. Papel y lápiz para cada jugador.

PREPARACIÓN: El guía calcula con exactitud el volumen de las diversas cajas, y las numera con el rotulador.

REGLAS: Los jugadores observan con atención las cajas y escriben en una cuartilla su número, empezando por la que parece más pequeña y terminando por la que opina que es mayor.

GANA: El jugador que más se acerca al orden de los números (y, por tanto, del tamaño) de las cajas.

VARIANTE: Cabe repetir el juego considerando, en lugar del volumen de las cajas, su peso. En este caso, el guía las llena de cosas (de modo que no haya relación entre el peso de una caja y su volumen) y deja que cada jugador tante a su gusto las cajas.

En uno y otro caso, conviene que los jugadores tengan desde el principio lápiz y papel.

21. Escocia

¿QUIen no sabe que los inclitos escoceses tienen fama de agarrados en lo que se refiere al dinero? A la hora de tener que pagar a un acreedor; hacen lo posible e Imposible por amargarles la vida Pero deben estar muy atentos para no exagerar; no sea que mtervenga el Juez de paz

JUGADORES: Los que se quiera, formando equipos de cinco o seis Jugadores Un animador dotado de la suficiente prudencia para encarnar al Juez de paz

COSAS NECESARIAS: El Juego es al aire libre Lo primero, pues, que se necesita es un Sitio amplio y vanado También se requieren tantas monedas y silbatos como equipos, así como papel y lápiz para todos

PREPARACIÓN: Los equipos se mueven libremente por el campo donde va a tener lugar el Juego, eligen un espacio cuadrado de cinco metros de lado, procurando que en el haya muchos detalles y lo describen minuciosamente en una cuartilla

Cuando lo han hecho, esconden en su parcela la moneda y vuelven al punto de salida

REGLAS: Los equipos intercambian entre sí las notas tomadas y comienzan a buscar el Sitio descrito por los adversarios

Cuando encuentran la moneda, silban varias veces para que acuda allí el animador

El punto se asigna, vez por vez, al equipo que primero halla la moneda, o al que mejor describe el lugar donde la ha escondido, o también al que elige el lugar mas interesante, y así sucesivamente

Corresponde al animador, juez de paz, determinar vez por vez el crítena que piensa seguir para asignar los puntos, pero no lo dice a los Jugadores hasta que encuentren la moneda

GANA: El equipo que suma más puntos cuando el Juez de paz se cansa de su labor y decida tomarse una cerveza (¡escocesa, naturalmente!)

22. Seychelles

Quien toma el sol en la playa de una de las ochenta y ocho islas que forman el archipiélago de las islas Seychelles y cierra los ojos, no tarda en sentirse atraído por los mil sonidos de la naturaleza: el rumor de las olas, el murmullo de las palmeras, el canto de un ave tropical, el salto de ciertos peces más atrevidos... Por desgracia, el turismo, cada vez más difundido, añade ahora nuevos sonidos a los que, durante millones de años, han llenado el aire de las islas: el zumbido de una barca motora, la música estrepitosa de una radio, el griterío de los bañistas...

JUGADORES: Los que se quiera, formando equipos, que dirigirá un animador cartógrafo.

COSAS NECESARIAS: Una caja con rotuladores de color para cada equipo. Varias cuartillas, una pizarra y un lápiz para el animador.

PREPARACIÓN: El animador dibuja en un mapa el recorrido que deberán seguir los equipos, en perfecto silencio, durante el juego (el recorrido será idéntico para todos los equipos).

Hace tantas copias como equipos, más una mayor en la pizarra.

Cada equipo recibe un mapa y una caja de rotuladores.

REGLAS: Cada diez minutos sale un equipo.

En su mapa anota, mediante símbolos gráficos inventados por él, los sonidos que oye. Para ello, empleará colores distintos según la intensidad del sonido, usando colores más oscuros para los sonidos más fuertes y más claros para los más tenues.

Al final del recorrido entrega el mapa al animador, que uniformará los símbolos gráficos de los distintos equipos y los copiará, después, en el mapa de la pizarra.

GANA: El equipo que, a juicio del animador, mejor ha hecho sus observaciones sonoras, o bien el que ha puesto más fantasía en la creación de símbolos gráficos, o simplemente el que se más se ha divertido sin estorbar.

23. España

El turismo no deja de crecer a lo largo y ancho de las costas españolas. Cada año son más las personas que, procedentes de dentro (y, en no pocos casos, aún más del extranjero) dan vueltas por aldeas y ciudades en busca de una casa donde pasar el tiempo libre. Las agencias de turismo tienen que moverse para satisfacer las mil peticiones que les hacen sus innumerables clientes. Las casas de que disponen no son muchas, por lo que es preciso correr no poco para llegar antes que otras agencias que buscan lo mismo.

JUGADORES: De diez a veinte, más un animador.

COSAS NECESARIAS: Treinta cartulinas del tamaño de un naipe. Una caja con rotuladores de color.

PREPARACIÓN: En las treinta cartulinas se dibujan diez casas distintas entre sí por su forma y color.

Cada una de ellas aparecerá en tres cartulinas.

En las orillas del campo de juego (las costas españolas), se deja una cartulina de cada tipo de casa; las restantes se esparcen por el centro del campo, boca abajo, de forma que no aparezca el dibujo.

Los jugadores (agentes de la propiedad Inmobiliaria) dan vueltas por el campo procurando retener en su memoria el sitio de cada una de las diez casas; después se juntan en una esquina con el animador, y el juego puede empezar.

REGLAS: Cuando el animador dé la orden, los jugadores van corriendo al centro del campo, recogen una cartulina, le dan la vuelta y miran con atención la imagen que contiene.

Después corren para buscar la casa correspondiente en la orilla del campo y llevan inmediatamente ambas cartulinas al animador.

Tres puntos al primero que lo hace, dos al segundo y uno al tercero.

Se repite el juego, después de poner en su sitio las casas de las orillas (las costas de España) y mezclar en el centro del campo las cartulinas (los encargos de los clientes).

GANA: El jugador que primero llega a diecinueve puntos (tantos como letras tiene el honroso título de «Gran Vendedor de Casas»).

24. «Estasola»

«No-te-vas!! «Te-queadas!! es una bonita aldea que podemos Visitar en el sur de Estasola. un puñado de casas alrededor de la iglesia y el ayuntamiento. A pesar de sus dimensiones, son miles 105 turistas que acuden anualmente con alegría y curiosidad ¿Qué los atrae a «No-te-vas!! «Te-queadas»? Basta haber visto el sótano del ayuntamiento para entenderlo. Allí había decenas de estatuas de cera que aguardaban la visita de 105 turistas y cuya visión satisfacía incluso a 105 más exigentes. Pero, por desgracia, hace cosa de un mes, varios vecinos de la aldea, queriendo guardarse del frío, se refugiaron en el sótano y encendieron una hoguera. En poco más de una hora quedaron derretidas las espléndidas estatuas de cera: ¡no quedó nada! Desde entonces son 105 vecinos de «No-te-vas» «Te-queadas» quienes hacen de estatuas, permaneciendo inmóviles durante no pocas horas al día ante las inquisidoras miradas de los turistas, que ignoran lo ocurrido

JUGADORES: Al menos veinte (el museo de cera tenía muchas estatuas).

COSAS NECESARIAS: Sólo la capacidad de permanecer inmóviles durante cierto tiempo, y una pizca de espíritu de observación.

PREPARACIÓN: Los jugadores (los vecinos de «No-te-vas» «Te-queadas») adoptan una postura de inmovilidad para reemplazar a sus destruidas estatuas de cera.

REGLAS: Fuera nieve; alguien debe quitar la nieve que el viento ha amontonado en la entrada: dos jugadores observan con atención a sus compañeros y se alejan de ellos sin que nadie los vea.

Permanecer inmóvil durante varias horas es aburrido; algunos son incapaces; otros dos cambian de sitio y de estatua representada.

Pero quitar la nieve a paletadas agota: los dos jugadores que se habían alejado vuelven e intentan descubrir quién ha cambiado de sitio.

Un punto a quien primero acierta.

Los dos barrenderos sustituyen a sus impacientes compañeros, que a su vez se alejan del museo.

Ahora son otros dos los jugadores que intercambian su sitio e imitación.

El juego sigue hasta que todos los vecinos de «No-te-vas» «Te-queadas» han ido por lo menos una vez a quitar la nieve de la entrada (¡el trabajo repartido no hace mal a nadie!).

GANA: El jugador que logra estar inmóvil durante más tiempo.

25. África del Sur

Asegura el «Diario de Viaje» escrito por loe Condo, que dio la vuelta al mundo en el breve espacio de nueve días «Por la mañana desembarqué en África del Sur. Sin pérdida de tiempo, solicité el permiso para visitar una mina de diamantes. El empleado me contó que hasta hace unos treinta años era imposible visitar las minas por el simple hecho de que carecían de Alumina. Para evitar los dolorosos cortes en las manos al tocar sus aguzadas piedras, los mineros colgaban, en diversos puntos, botes, campanillas, colares de conchas y otros objetos que, con su rumor, indicaran el camino que se debía seguir

JUGADORES: Los que se quiera, agrupados en parejas y controlados por un animador atento y preciso.

COSAS NECESARIAS: Yeso (o algo parecido) con que trazar en el terreno un recorrido con muchas curvas, de un metro de ancho y veinte de largo. Una serie de objetos (un silbato, por ejemplo, dos coberteras de caza, un vaso con una cucharilla, un bote con veinte guijarros, un bastón y una cajita de madera), para producir cinco sonidos claramente distintos entre sí. Una cinta de tela o un pañuelo con que vendar, sucesivamente, a un jugador de cada pareja.

PREPARACIÓN: Los jugadores de cada pareja se ponen de acuerdo sobre el significado («adelante», «atrás», «derecha», «izquierda», «quieto») que piensan dar a los cinco sonidos.

El primer jugador de la primera pareja se sitúa al comienzo del recorrido y se le venda, mientras que su compañero se dirige al lado opuesto, donde encontrará los objetos necesarios para producir los cinco sonidos diferentes.

REGLAS: El Jugador vendado debe hacer el recorrido sin pisar sus líneas exteriores, dirigido por los sonidos que produce su compañero.

Cinco segundos de sanción por cada pisada en una línea y diez cuando pone el pie fuera del recorrido.

Para este juego conviene que el público asistente mantenga el mayor silencio posible.

GANA: La pareja que menos tarda en reunirse de nuevo.

26. Estados Unidos

Hace días que John [3]g Fattor se dedica a cosechar, con su moderna cosechadora, el trigo del fértil campo que rodea su hogar. Pero esta mañana, tal vez más distraído que de costumbre o quizá todavía bajo el sopor del sueño, dejó enClma del elevador frontal la agenda en que anota el trigo que le pIden los clientes para no tener que recordarlo de memoria. Como es natural, la pobre agenda acabo entre los engranajes de la potente máquina, y sus hojas, trituradas y dispersas, termmaron en los montones de bálago aparcados en la era de la haCIenda.

JUGADORES: Diez por cada montón de bálago.

COSAS NECESARIAS: Uno o vanos montones de bálago o paja. Treinta cuartillas de papel por montón. Un rotulador.

PREPARACIÓN: En las cuartillas se escnbe un número, del uno al cinco. Se pliegan bien y se ocultan en el montón de paja, en cuyo derredor se sitúan los jugadores.

REGLAS: Cuando se da la voz de empezar, los Jugadores se lanzan al bálago en busca de las cuartillas de papel; ganarán tantos puntos como indiquen los números de las cuartillas encontradas.

GANA: El jugador que, al final del tiempo señalado de antemano, logra más puntos.

VARIANTES: Es posible hacer este juego por equipos. Si es así, en cada montón de paja se enfrentan dos equipos de cinco o seis jugadores.

También cabe asignar una sene de premios a quien encuentre las cuartillas, en las cuales, en lugar de números, figura el nombre de un premio y se doblan de forma que no puedan leerse. El jugador se retira del montón de paja (y del juego) cuando encuentra una cuartilla.

Otra posibilidad es introducir en la paja algunos billetes de lotería. Cuantos más brlletes encuentre un jugador, más posibilidades tendrá de ganar.

27 Suiza

Cuando hablamos de Suiza, lo primero que nos viene a la mente son sus montañas, sus relajes y su chocolate. Los guías alpinos cuentan historias maravillosas de sus montañas, los relojeros saben explicar, al detalle, el funcionamiento de sus admirables instrumentos de medida del tiempo; pero sólo los «catadores» están en condiciones de probar (ómo se saborea su exquisito chocolate. Aunque, también entre ellos, hay diversas opiniones de pensamiento. Unos dicen que para disfrutar a fondo del chocolate es preciso masticar antes una zanahoria en porciones muy pequeñas, otros prefieren comerse una manzana con pan, hay quien no es capaz de prescindir de tres granos de arroz crudo, y así sucesivamente

JUGADORES: Los que se quiera, a las órdenes de un animador.

COSAS NECESARIAS: Diez bolsas de plástico, en cada una de las cuales habrá otros tantos alimentos (zanahorias, manzanas, cebollas, sal, orégano...). Una cinta de tela para vendar sucesivamente a los jugadores. Una cuchara, un lápiz y una cuartilla de papel para todos ellos.

PREPARACIÓN: Cada jugador forma una palabra lo más larga posible utilizando algunas de las letras que forman la expresión «catador de chocolate suizo», y la escribe en su cuartilla.

REGLAS: Los Jugadores entregan, de uno en uno, su cuartilla al animador, que los venda y les da a gustar tantas sustancias alimenticias como letras tiene la palabra que han formado, divididas por dos.

Si las letras son impares, se guarda el resto: ¡en Suiza el ahorro es más importante que las montañas, los relojes y el chocolate!

Las sustancias que deben catar se ponen en la cuchara del jugador, empezando por las de gusto más suave y terminando por las de sabor más fuerte.

Cuando ha terminado de probar la última sustancia, el jugador se quita la venda, vuelve a su sitio y escribe el nombre de las sustancias que cree haber adivinado.

GANA: El Jugador que reconoce el mayor número de sustancias alimenticias.

28. Tailandia

11 los tailandeses les gusta vestir ropa de muchos colores. Para poder variar, a menudo la intercambian unos con otros, y luego miran a quien le sienta mejor talo cual jersey, talo cual vestido, talo cual par de calcetines. Pero los comerciantes de ropa no lo ven con buenos ojos, pues dls minuye considerablemente el volumen de sus ventas.

JUGADORES: Los que se quiera, en corro

COSAS NECESARIAS: Ropa de colores muy vanados para todos

PREPARACIÓN: Cada jugador se pone diversas prendas de color, procurando que le sienten lo mejor posible

REGLAS: Un jugador, elegido a suerte, observa con atención a los demás y se aleja

Cuando ya no tiene la posibilidad de ver a sus compañeros, tres o cuatro de ellos se intercambian alguna prenda de vestir

Después se llama al jugador para que descubra quien ha cambiado de ropa y qué prendas se han intercambiado

Un punto por respuesta acertada y una sanción por cada fallo

Se repite el juego varias veces, cambiando de jugador que se aleja de sus compañeros

GANA: El jugador que más puntos reúne como «atento vendedor»

29. TurQuila

Estambul, paso obligado ellre Oriente y Oc cidente, es una ciudad que desde siempre se dedica al comercio de las cosas más diversas. Cualquier mercancía que deseéis comprar y en la cantidad que se os antoje, la encontraréis en Estambul. A lo largo de sus calles y plazas y, sobre todo, en los típicos bazares del casco antiguo, veréis a comerciantes jóvenes y viejos dispuestos a complacerlos. Pero, ¡cuidado!, a menudo tales mercaderes venden por fardos, y no a peso o cantidad. Conviene, pues, saber calcular a ojo si merece la pena o no comprar talo cual fardo de mercancía.

JUGADORES: Los que se quiera, en buena lid con dos guías animadores.

COSAS NECESARIAS: Diez mercancías de distintos géneros para los dos comerciantes. Papel y lápiz para todos los clientes.

PREPARACIÓN: Los dos comerciantes se distribuyen la mercancía de modo que cada uno tenga, de cada género, una cantidad que varíe poco de la del otro.

REGLAS: Los jugadores clientes tienen cinco minutos para observar con atención la mercancía de ambos comerciantes, intentando calcular y recordar las cantidades.

Pasados los cinco minutos, se alejan de los guías, toman papel y lápiz (¡sólo ahora y no antes!) y escriben lo que recuerden.

Tienen que hacer dos listas (una por comerciante) con el nombre de la mercancía en venta y su cantidad.

GANA: El jugador que hace las listas más exactas (más próximas a la realidad).

30. «Bosquepín»

[/ ochenta y Cinco por ciento de las tierras de «Bosquepín» lo cubren, como declara su nombre, Inmensos bosques de hOja perenne y de coníferas Mil senderos se cruzan entre las plantas, dando origen a una tUPI-da red de caminos que permItten la realtzaClón de sus sueños a milles de eXCUf510nistas de toda edad y condICión CualqUIer intervencIón del hombre en los bosques se hace de acuerdo con la naturaleza Hasta en los carteles mdlcadores se eVItan los tonos fuertes, que contrastarían demaslado con los mil delcados matices del verde de las hOjas y el marrón de los troncos. Por ello, se hacen de madera rústica y con sus letras en relieve. Dada la escasa iluminaCión del bosque, basta pasar suavemente la mano por la superfICie de un cartel para saber el rumbo que se ha de segUIr hasta llegar a la meta soñada.

JUGADORES: Los que se quiera, a las órdenes de un animador que tenga mucha fuerza en sus dedos.

COSAS NECESARIAS: Una cinta de tela para vendar sucesivamente a los jugadores. Diez cartulinas pequeñas. Una aguja de lana no demasiado gruesa. Un lápiz.

PREPARACIÓN: El animador escribe en cada cartulina, con letras mayúsculas, una palabra cuya longitud sea de ocho a diez letras.

Con la aguja de lana (y con la fuerza de sus robustos dedos) perfora con cuidado las letras, de modo que aparezca su relieve en el envés de la cartulina.

REGLAS: El animador venda, uno tras otro, a los Jugadores y pone en sus manos una de las diez cartulinas perforadas.

El jugador, tocando con atención las dos caras de la cartulina, debe leer la palabra grabada.

Si lo hace, el animador le da otra, y así sucesivamente.

GANA: El jugador que lee correctamente las diez palabras grabadas por los robustos dedos del animador en otras tantas cartulinas.

10 las olas burlonas

Las olas burlonas viven en todos los mares del mundo en los más fríos (donde se divierten con los fragmentos que arrancan del hielo polar) y en los más cálidos (donde lo hacen con la paleta y el cubo que un niño distraído olvidó en la arena), en los más tranquilos (donde con sus saltos rompen la monotonía de la serena superficie oceánica) y en los más agitados (cabalgando sobre el mar embraveado y jugando al escondite entre los arrecifes que azotan sus hermanas mayores). A veces las acompaña el viento, que les lleva el sombrero de un ensimismado pasajero de algún barco o introduce en el mar adentro las hojas otoñales de un árbol cualquiera. Otras veces son los ríos quienes les ofrecen en los objetos que arrastran de los patios domésticos durante las imprevisibles riadas, fruto de un temporal repentino: una silla con tres patas, una botella de plástico, las gafas de la abuela Elvira, olvidadas en el rosal del jardín, o la pipa del abuelo Alberto. Todo les sirve a las olas burlonas para distraerse. Pero lo que más les alegra es cuando sobre sus aguas aparece una pelota de varios colores.

JUGADORES: Dos equipos de diez a quince jugadores. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Un balón y un silbato.

PREPARACIÓN: Los jugadores se esparcen por el campo.

REGLAS: El director comienza el juego lanzando el balón al aire.

El jugador que se hace con él lo pasa a un compañero de equipo con la mano, procurando que no lo toque ningún adversario.

No se puede correr cuando se tiene el balón ni quitarlo de la mano a un adversario.

Tampoco está permitido salir del campo con balón o sin él.

Para ganar un punto hay que pasar el balón cinco veces seguidas entre cinco compañeros diferentes, sin que toque el suelo ni lo intercepte ningún adversario, ni siquiera tocándolo.

Cuando un equipo gana un punto, el balón pasa al otro equipo.

GANA: El equipo que, a los quince minutos de juego, tiene más puntos.

2. Adelante y atrás

Chicho Capricho es un niño que ha llenado de arena su tazon de leche y lo ha tirado al mar para ver como flota sobre las olas (mejor dicho, para no verlo nunca mas') El mar no ha agradeCido su infantil gesto, sino que lo ha vaCiado y ahora flota a unos metros de la playa llevado adelante y atras por las olas, que no saben Si devolverlo a Chicho Capucho (con un cangrejo dentro que le pellizque la nauz) o llevarlo a alta mar y regalarlo a algun delfm para que se diVierta

JUGADORES: Veinte, repartidos en dos equipos a las órdenes de un director de Juego

COSAS NECESARIAS: Dos filas paralelas de bancos (los muelles que delimitan la playa), puestos de manera que formen un corredor de medio metro de ancho Un plato Irrompible

PREPARACIÓN: Los Jugadores se ponen de rodillas detrás de los bancos, un equipo a cada lado, dejando libre el corredor central

El director pone el plato en medio del corredor y da la orden de empezar el Juego

REGLAS: Los Jugadores de ambos equipos intentan llevar el plato hacia el lado Izquierdo del corredor utilizando unicamente la mano derecha y con el brazo Izquierdo en la espalda

Un punto al equipo que lleve el plato al lado correspondiente

Cuando el director dice «¡cambio!», ambos equipos invierten la marcha del plato el que lo empujaba hacia la playa, ahora lo llevará hacia el mar, y viceversa

GANA: El equipo que, a los diez minutos de Juego, ha logrado mas veces su intento, sumando así más puntos

3. Bajamar

El islote «Verdín!! aparece, en cualquier estación del año, cubierto de un verde, aterciopelado y atractivo manto de hierba. Pero, desgraciadamente, la marea baja suele ser muy breve y no da tiempo para llegar a él de un solo intento. No queda, pues, más remedio que hacerlo por etapas y detenerse en uno de los escollos «Sobreagua!! para no verse sorprendido por la marea que sube.

JUGADORES: Dos equipos de diez jugadores.

COSAS NECESARIAS: Un balón. Un silbato. Yeso (o algo parecido) con que marcar el terreno.

PREPARACIÓN: Se dibujan en el terreno cinco círculos, a veinte pasos de distancia.

Los cuatro primeros representan los escollos «Sobreagua»; el quinto (mucho mayor), el islote «Verdín».

Los jugadores del primer equipo (las ovejas hambrientas) se ponen en la línea de salida, mientras que los adversarios (el agua y la sal) se esparcen por el campo de juego.

REGLAS: Cuando el director dé la señal de comenzar, la primera oveja lanza al campo el balón con la mano y corre hacia el islote «Verdín», pasando de uno en uno los diferentes escollos.

Mientras, los jugadores del equipo contrario se ponen en fila detrás del compañero que ha recogido el balón.

Cuando está hecha la fila (ha subido la marea), el director toca el silbato.

Si en ese momento la oveja se halla en un escollo, está salvada; pero si la sorprende yendo de un círculo a otro, termina en el agua y queda eliminada del juego.

En uno y otro caso, la segunda oveja lanza el balón, una vez que los adversarios se han dispersado de nuevo por el campo, y así sucesivamente.

Las ovejas paradas en algún escollo pueden continuar la marcha cuando un compañero lanza el balón al campo; pero deben hallarse siempre en un círculo cuando la fila de los adversarios esté formada y silbe el director.

Si al tocar el silbato dos ovejas se hallan en el mismo escollo, queda eliminada la que ha llegado en último lugar (los escollos «Sobreagua»

son demasiado pequeños para acoger simultáneamente a dos ovejas) 111 la base final (el islote «V(1d111)») pueden estar todas las que llegan sanas Y salvas.

Cuando todos los jugadores del primer equipo han intentado llegar al Islote, los equipos cambian de puesto y de papel, y el juego comienza de nuevo.

GANA: El equipo que lleva más jugadores al último círculo.

4. El «Mar Revuelto»

Para los PECES del «Mar Revuelto» la búsqueda de alimento es larga, difícil y peligrosa. No (alta la comida, al contrario. El problema es saber donde está. Gracias a Dios, hay un trozo de mar, conocido como «Bahía Limpia», donde el agua se hace, como por encanto, transparente.

JUGADORES: Dos equipos de diez a quince Jugadores

COSAS NECESARIAS: Tantas cintas de tela de veinte a treinta centímetros de largo como Jugadores. Cincuenta cartulinas del tamaño de un naipe. Un lápiz y un par de tijeras.

PREPARACIÓN: El director del Juego escribe la palabra «comida» en las cartulinas y las parte en dos mediante un corte en Zigzag.

Los Cien trozos resultantes se mezclan y esparcen boca arriba por el campo de Juego.

Los Jugadores sujetan su cinta en la cintura posterior del pantalón, a modo de cola, y el Juego puede empezar.

REGLAS: Fuera del campo, cada Jugador se enfrenta a un adversario. Jugando al «desplume» teniendo una mano atrás, con la otra intenta agarrar la cinta del adversario, que tratará de hacer lo mismo con el.

Cuando un Jugador lo logra, entra en el campo, mientras que el vencido recupera su cinta y busca a otro adversario con quien enfrentarse.

Los Jugadores que entran en el campo recogen un trozo de cartulina y buscan su otra mitad.

Cuando la han encontrado, van al director y le entregan los dos trozos.

Después buscan otro fragmento y su pareja, y así sucesivamente.

A medida que avanza la búsqueda, sigue también adelante el «desplume», con lo que siempre habrá Jugadores que entran en el campo.

Cuando el director recibe de un equipo la pareja de cartulinas número veinticinco, detiene el Juego y asigna un punto al equipo que hasta aquel momento le ha entregado más.

Después comienza de nuevo el Juego, con los Cien fragmentos de cartulina esparcidos otra vez por el campo, y los Jugadores reanudan la pelea del «desplume».

GANA: El equipo que antes llega a treinta puntos.

5. El «Mar Chico»

El «Mar Chico» (o «Mar Pequeño») es una superficie de agua muy reducida, de escasa profundidad y muy salada. Conviene no confundirlo con el «Mar Chist» (o «Mar del Silencio»). Uno y otro están sujetos a fuertes variaciones en el nivel de sus aguas, pero, mientras que en el segundo la marea se debe a la atracción de la luna, en el primero son la lluvia y el sollo que producen la subida o el descenso de su nivel.

JUGADORES: Dos o más equipos de seis Jugadores

COSAS NECESARIAS: Una baraja sin figuras ni comodines (dos barajas si hay más de cuatro equipos) Tanto botes como equipos, multiplicados por cinco

PREPARACIÓN: Los equipos se colocan Juntos en el centro del campo, con sus respectivos Jugadores en fila india

Delante de cada equipo se depositan en el suelo cinco cartas (distintas) de modo que todos puedan ver su valor

Las restantes se esparcen por el fondo del campo boca abajo, de forma que sea imposible conocer su valor sin darles la vuelta

En el otro lado del campo, a espaldas de los jugadores, habrá cinco botes por equipo

REGLAS: Cuando se dé la señal, el primer Jugador de cada equipo sale comiendo, cruza el campo, recoge al azar un naipe y vuelve rápidamente a sus compañeros

Si la carta recogida coincide con el valor de alguna de las del suelo, hay solo el jugador va comiendo a los botes que indican el nivel del mar de su equipo, recoge uno y lo pone entre los botes de uno de los equipos contrarios, el que quiera

Si la carta recogida es distinta de las cinco que tiene delante el equipo, llueve en ese caso el Jugador recoge un bote de un equipo adversario (el que quiera) y lo pone entre los propios

En uno y otro caso regresa rápidamente a donde está su equipo, sale otro Jugador, y así sucesivamente

El fin de este Juego consiste en mantener constante el nivel del propio mar y cambiar el nivel de los mares adversarios

GANA: El equipo que termina el Juego con cinco botes (ni uno más ni uno menos) a sus espaldas

6. Los fotógrafos submarinistas

Año tras año, los mejores fotógrafos submarinistas del mundo acuden al «Mejor-Foto Pez», el celebre concurso fotografico que tiene lugar en la «Bah/a del Objetivo» En su mtento de poner a prueba la perICla de los submarinistas, los organizadores han determmdado que no se lancen al mar con bombonas ni den vueltas por la bah/a Los fotógrafos se ven, pues, obltgados a respirar por un tubo de goma, Unido a una bomba que aCClonan manualmente sus compañeros de eqUlpo

JUGADORES: Veinte al menos, formando equipos de CINCO miembros

COSAS NECESARIAS: Yeso (o algo parecido) con que circunscribir la zona de Juego.

PREPARACIÓN: Se dibUJa en el suelo un círculo de tantos metros de diáme-tro como Jugadores

El pnmer equipo de fotógrafos se pone Junto a dicho círculo, en cu-yo interior se esparcen los adversarios (que en esta pnmera parte del Jue-go son los peces que van a ser fotografiados)

REGLAS: Cuando se dé la señal, el pnmer fotógrafo entra en el círculo (se lanza al mar) e intenta tocar a sus adversanos (fotografiar a los peces), mientras que uno de sus compañeros hace de compresor Simulando su rumor («<<pot-pot-pot-pot »)

Cuando se queda sin aliento y tiene que abandonar, continúa otro del equipo, y así suceSivamente, hasta que pierda el aliento el último de los cuatro

En ese momento, el fotógrafo sale corriendo del círculo (sale del mar) antes de que se le corte la aSistenCia del compresor (antes de que le fai-te el aire)

Los Jugadores que han Sido tocados salen del círculo (son las fotos de peces que hace el submarinista), y sólo pueden volver a él Si su perse-gUidor sigue en el círculo cUdndo cesen las explOSiones del compresor o Si se produce una InterrupCion de más de un segundo entre Id acción de dos de sus compañeros

En uno y otro caso, el submannlsta, al notar que le falta el aire, se asusta, deja de accionar la cámara fotografica (estropeando así las fotos hechas hasta entonces) y sale del agua

Cuando, por uno u otro motivo, el fotógrafo sale del agua, el segun-do Jugador de su equipo se lanla al agua (entra en el círculo), y así suce-sivamente

Cuando han hecho de fotógrafos todos los miembros del primer equipo, termina la competición, y lo substituyen en la tarea otros (11) o, y así sucesivamente.

GANAR: El equipo que captura más *adversarios* (el grupo de submarinistas que más peces logra fotografiar).

7. Los remolcadores

105 grandes barcos mercantes cruzan los mares con plena seguridad para llevar diversos productos de una a otra parte del mundo. Sus potentes motores los impulsan hacia la meta señalada, sin preocuparse del viento, de las olas ni de las corrientes marinas. No obstante, a la hora de entrar en el puerto, hasta los barcos más seguros necesitan ayuda. Es entonces cuando intervienen los remolcadores, que no osan salir a mar abierta, pero se sienten dueños y señores de las aguas próximas al litoral.

JUGADORES: Dos o más equipos de seis jugadores.

COSAS NECESARIAS: Por equipo: un bote vacío, una cuerda de dos metros de longitud, seis platos de plástico, sesenta piedrecitas (o botones, o algo parecido). Un terreno de juego suficientemente llano y liso.

PREPARACIÓN: Se ata la cuerda al bote: es el gancho del remolcador.

Los equipos se ponen juntos en la línea de salida (el muelle del puerto), con sus respectivos jugadores en fila india.

En el lado opuesto del campo se dejan en el suelo los platos (los barcos que hay que remolcar) con diez piedrecitas (la mercancía que transportan).

REGLAS: Cuando se dé la señal, sale el primer jugador de cada equipo arrastrando consigo el bote de su equipo; llega al fondo del campo, pone un plato sobre el bote (el remolcador se engancha a un barco), vuelve atrás, deja en el suelo el plato (el barco ha entrado en puerto) y pasa la cuerda al segundo jugador, que a su vez sale, y así sucesivamente.

Si durante el recorrido vuelca el plato, el jugador debe pararse, recogerlo, cargar las piedrecitas y colocarlo de nuevo sobre el bote antes de seguir hacia el puerto.

GANA: El equipo cuyo último jugador vuelve antes con su barco remolcado.

La regata

Hace más de doscientos años que Cientos de barcas de vela de toda clase y condición se dan cita en la «Isla Blanca» para competir en la mítica «regata de las vacas»

JUGADORES: Dos O más equipos (tripulaciones) de cuatro Jugadores

COSAS NECESARIAS: Para cada equipo una hoja de periódico, dos revistas que puedan hacer de abanico, un pliego de cartulina con un mapa dibujado, dividido en diez partes y mezcladas entre sí, una cuerda con cinco nudos, un plato hondo con agua, una cuchara, un vaso vacío y dos dados

PREPARACIÓN: Se divide en tres tramos el campo de regatas

En la línea de salida se ponen las hojas de periódico, las revistas y las porciones de mapas

Al final del primer tramo de competición se ponen las cuerdas

Al terminar el segundo, los platos (con una cuchara al lado y, un paso más adelante, un vaso sin agua)

Al final del tercer tramo, los dados

REGLAS: Al oír la señal de comienzo, los Jugadores de cada equipo recomponen su mapa y con la hoja del periódico hacen una barca de papel. Ambas cosas pueden lograrse simultáneamente si intervienen a la vez los cuatro miembros de la tripulación

Cuando han terminado, empieza la competición soplando (dos de ellos) y agitando las revistas (los otros dos) impulsan hacia adelante su barca por el campo de regatas, sin tocarla para nada

Al final del primer tramo, cambia el viento. Quiere decir que deben utilizar otras velas, que obtendrán deshaciendo los cinco nudos de la cuerda antes de seguir adelante

Al término del segundo tramo, una inoportuna ola llena de agua la barca, quiere decir que deben quitarla con la cuchara llenando el vaso sacando el agua del plato, que así se va a ir al menos parcialmente

Al concluir el tercer tramo, el sol produce una insolación a los incautos marineros, que deben reponerse a la sombra antes de seguir adelante

El primer Jugador echa los dados hasta que saca un diez (las letras de que consta el vocablo «Insolación») o un once (no todos los marineros dominan la ortografía y hay quien escribe «Insolación», con dos ces)

Pasa, después, los dados a otro compañero, y así sucesivamente, hasta que los cuatro se reponen del «golpe de sol» (¡con otras diez letras!)

GANA: El equipo que antes termina el juego

9. Los náufragos

La tripulación (el «Pobre de mí») (barco de hermosa línea, pero de poca suerte) ha naufragado en la Isla de «Calma Chicha». Los maderos, des pues de echarse la culpa unos a otros, se separan en dos grupos y deo den hacer por su cuenta una balsa en la que salir de la Isla. Pero en «Cal ma Chicha») la montaña más elevada mide tres metros y el árbol más alto no supera los veinte centímetros. Así pues, no hay más remedio que es perar a que las olas lleven a la orilla algún madero

JUGADORES: Dos O más equipos de cinco o seis Jugadores

COSAS NECESARIAS: Tantas barajas como equipos

PREPARACIÓN: Los Jugadores de los diversos equipos se ponen en un lado del campo (la orilla del mar), en cuyo centro se esparcen las cartas (los maderos), de forma que no se vea su valor

REGLAS: Cuando se dé la señal, el primer Jugador de cada equipo va co menda al centro del campo, busca un siete entre las cartas, vuelve a su sitio y la pone delante de sus compañeros (es el primer madero que lle ga para construir la balsa)

Después, sale el segundo Jugador, y así sucesivamente

Cada Jugador puede llevar a la orilla el siete de un palo distinto del que han llevado sus compañeros o una carta que preceda o siga inmediatamente (en valor y en palo) a las cartas recogidas por su equipo

Las cartas llevadas se dejan, como la primera, en el suelo los sietes uno Junto a otro, los seises delante y los ochos detrás, y así sucesiva mente, de modo que la balsa crezca poco a poco

Las cartas del centro del campo nunca deben quedar boca arriba

No está permitido recoger más de un naipe cada vez, ni se puede su gerrir a los compañeros dónde están las cartas que hacen falta

Diez minutos de tiempo antes de que las comentes contrarias Impl dan salir de la Isla

GANA: El equipo que, al cabo del tiempo señalado, ha construido una bal sa mayor

10. La unión hace la fuerza

En todos los mares del mundo, los submarinistas que observan con atención cuanto los rodea ven unos hilos blancos muy (¡nos que, desde las hendiduras de un escollo, van hacia un mismo punto, en el que hay una hendidura mayor que majablemente siempre esta vacía. En la extremidad de cada hilo, cautelosamente escondido en la roca del escollo, vive un diminuto «la unión hace la fuerza!», animal marino que debe aliarse con otros compañeros para poder comer

Cuando algo queda atrapado en los hilos los animalitos del escollo los tensan y aflojan, de modo que la presa caiga en la hendidura mayor, hacia la que después corren todos para celebrar el festín. ¡Que aproveche, pequeños y hambrientos «la unión hace la fuerza!»

JUGADORES: Dos O más equipos de ocho Jugadores

COSAS NECESARIAS: Ocho cuerdas de un metro de longitud Una botella
Un lápiz

PREPARACIÓN: Las ocho cuerdas (los hilos de los pececillos) se atan de modo que queden unidas en un solo punto, donde se coloca el lápiz (la presa de los habitantes del escollo)

Cada Jugador del primer equipo toma en su mano un hilo por el lado opuesto

Después, todos los Jugadores tensan a la vez los hilos, procurando que el lápiz avance perpendicular al terreno

El director pone en el suelo la botella (la gran hendidura del escollo) a dos palmos del lápiz

Cuando todo está preparado, el Juego puede comenzar

REGLAS: Mediante el tira y afloja de los distintos hilos, los Jugadores procuran que el lápiz entre por el cuello de la botella

Deben hacerlo de pnsa y en silencio (pues, los «da-unión-hace-la-fuerza», como otros muchos seres mannos, no tienen VOZ, pero se comunican de otros modos)

Cuando el primer equipo logra su intento, interviene el segundo, y así sucesivamente

GANA: El equipo que menos tarda en introducir la presa (el lápiz) por la hendidura (la botella)

11]. Como un puñetazo en el ojo

entre los variopintos peces y las esplendidas estrellas de mar que pueblan los fondos marinos, aparecen cada vez con mayor frecuencia objetos extraños, que no tienen nada que ver con la serena vida del lugar. Son los objetos que gente irresponsable y de mala educación tira al mar. Mediante las consecuencias de su obra

JUGADORES: Los que se quiera, distribuidos en equipos de seis miembros. Un director de Juego, al que ayudarán varios auxiliares.

COSAS NECESARIAS: Papel y lápiz para cada equipo. De diez a quince «objetos extraños», que se esparcirán por la zona de Juego.

PREPARACIÓN: Hay Juegos que pueden hacerse en el gimnasio o en un prado. Este, en cambio, tiene lugar en una aldea cualquiera o por las calles de una gran ciudad.

El director y sus auxiliares dan vueltas por la zona y, con la colaboración de tenderos y transeúntes, colocan los «objetos extraños», que han llevado consigo, en lugares donde no hay razón para que estén (un cazo de cocina en una frutería, una radio en el mostrador de un lechero, una rueda de coche en el banco donde un anciano lee tranquilamente el periódico).

Los auxiliares del director siguen dando vueltas mientras dura el Juego, buscando alguna prenda de vestir «rara» (boina y bufanda en pleno verano, calcetines de distinto color).

REGLAS: Los equipos recorren la zona intentando localizar el mayor número posible de elementos extraños al ambiente donde se encuentran.

Cuando descubren uno, lo anotan en su cuartilla y siguen adelante.

Media hora de tiempo, al cabo de la cual se presentan al director, que asigna dos puntos por cada «objeto extraño» o por cada «persona extravagante» que hayan sido localizados, y un punto por cada «elemento extraño» descubierto que, aunque no sean de los colocados por él y sus ayudantes, es obvio que está fuera de sitio.

GANA: El equipo que logra más puntos.

12. Hogar, dulce hogar

Alas habitantes de la escollera no siempre les resulta fácil encontrar su casa entre las innumerables pequeñas y grandes oquedades que cubren su superficie, como llenan el Cielo las estrellas disemilladas por el firmamento

JUGADORES: Los que se quiera, repartidos en equipos de Cinco miembros, cada uno llevará el nombre de un pez distinto. Un director de Juego.

COSAS NECESARIAS: Cinco sobres y Cinco cuartillas de papel por equipo. Tantos fragmentos de cartulina como Jugadores. Un lápiz y una caja con rotuladores de color.

PREPARACIÓN: El director busca, por la zona donde se va a Jugar, tantos «detalles dignos de nota» como Jugadores.

Dichos «detalles» pueden ser objetos, partes de un edificio o elementos de la naturaleza, personas que se presten a ello, etc.

Aliado de cada «detalle» se oculta un trozo de cartulina con una letra del alfabeto perfectamente legible.

Cada «detalle digno de nota» se describe (o dibuja) cuidadosamente en una cuartilla, en la que se indicará la dirección para encontrar el «detalle» siguiente.

Se introduce cada cuartilla en un sobre, donde se escribe el nombre de un equipo y un número del uno al cinco.

Hay que procurar que los cinco sobres de cada equipo contengan detalles enlazados, es decir, que pueda irse de uno a otro siguiendo las indicaciones de dirección que se dan en las cuartillas.

Cada equipo recibe sus cinco sobres, y el Juego puede empezar.

REGLAS: Los Jugadores de cada equipo abren el primer sobre, observan con atención su cuartilla y salen en busca del «detalle» descrito o dibujado en ella. Cuando lo encuentran, buscan el trozo de cartulina escondido cerca de él y lo recogen.

Abren otro sobre y buscan el segundo «detalle», ateniéndose a las indicaciones de dirección dadas en la primera cuartilla.

Continúan así adelante hasta que encuentran el quinto y último «detalle» y recuperan el correspondiente trozo de cartulina.

GANA: El equipo que antes se presenta al director con sus cinco cartulinas.

13. El pez grande se come al chico

¿Quién no sabe que el pez grande se come al chico? Pero pocos eslan al comente de que hay peces que hacen de espías Son unos pequeños seres gnses capaces de asumir el aspecto de sus compañeras mas ca nOCldos Pueden alargarse y parecer angUllas, o hline harse y ser Igual que los zapateras, aplastarse y simular lenguados o tomar el terranflco as pecto de una escorpina y asi sucesIVamente Su nombre se debe a la ma la costumbre que ttenen de deClr a los mayores donde se esconden los chIcos Los depredadores les pagan deJandoles algunas sobras de la pre sa ASI los pobres peces espla matan el hambre Sin tener que soportar la fattgosa tarea de la caza

JUGADORES: Dos o más equipos de die7 Jugadores

COSAS NECESARIAS: Dos o mas series (una por equlpo) de diez cartulinas numeradas del cero al nueve

PREPARACIÓN: Cada Jugador recibe una cartulina y la lee, sin decir a nadie su número

Los equipos se esparcen por el campo, y comienza el Juego

REGLAS: Cuando un Jugador quiere enfrentarse a uno de sus adversarios, lo toca y ambos muestran la respectiva cartulina el del número más alto elimina al otro (el pez grande se come al chico)

El nueve queda eliminado por el uno (¡lo tiene atragantado!)

Si uno no esta dispuesto a enfrentarse al adversario que lo provoca, tiene que correr para que no lo toque

Los Jugadores que han recibido la cartulina con el número cero son peces espía pueden enfrentarse a cualquier adversario, averiguar su número y decirlo a los compañeros de equipo, pero no pueden eliminar a nadie ni ser eliminados

Cuando se vence a un adversario, éste no puede comunicar a sus compañeros el número de quien lo ha eliminado

Tampoco puede decir nadie el nombre de los peces espía, Si los encuentra

Cuando se elimina al último Jugador de un equipo, sale del Juego también el pe7 espía de dicho equipo

GANA: El último equipo que queda en el campo con algún representante

14. ¡Qué hambre!

Los peces (que se alimentan de algas tienen una vida tranquila y cómoda en el mar donde viven es tranquilo y de poca profundidad pacen en las fértiles praderas submarinas, al calor de los rayos del sol; su única preocupación es ocultarse entre las algas cuando llega un depredador. En cambio, los peces que viven en mares agitados se pasan la vida luchando contra las enfurecidas olas y las fuertes corrientes mareas' su vida es realmente dura

JUGADORES: Los que se quiera, formando equipos de cuatro personas. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Tantas cintas de tela de treinta centímetros de largo como equipos, multiplicados por dos. Una baraja con sus cartas bien mezcladas (incluidos los comodines). Un silbato.

PREPARACIÓN: El primer jugador de cada equipo se sitúa en la línea de salida; el segundo, a veinte pasos de él; el tercero, a otros veinte del segundo, y el cuarto, también a veinte pasos.

A otros veinte del cuarto, se deja en el suelo una cinta; otra queda a los pies del primer jugador.

REGLAS: Cuando el director da la orden de empezar, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y llega al segundo, que parte enseguida, mientras que el primero se para, y así sucesivamente, hasta que el cuarto recoge la cinta de tela de su equipo en el fondo del campo.

Simultáneamente el director va dando la vuelta a las cartas hasta que sale un comodín. En ese preciso instante toca el silbato y los equipos invierten el sentido de su carrera, dirigiéndose (por relevos) hacia las cintas de tela que hay en la línea de salida.

El director sigue dando la vuelta a las cartas de la baraja, dispuesto a tocar de nuevo el silbato (haciendo así que cambie el sentido de la carrera) en cuanto salga otro comodín.

Cuando un equipo recoge (¡sin trampa!) una de sus dos cintas de tela, puede interrumpir la carrera.

El último equipo en recoger su cinta queda eliminado del juego, que comenzará desde el principio (con dos cintas menos; los jugadores que siguen en competición estarán en su sitio y la baraja bien mezclada).

GANA: El último equipo que queda en el juego.

15. Neptuno

Neptuno -¿quien lo Ignora?- además de un importante planeta de nuestro sistema solar, es también el más sutil rey de los mares. Con su larga cabellera de color alga y un cetro en forma de tridente en la mano derecha, se pasea por los mares en su enorme carro con forma de concha, arrastrado por cuatro espléndidos hipocampos. Al mando del carro (cuando el rey no decide ir el solo por ahí) va con frecuencia un gran pulpo, que desempeña el doble papel de cochero y guardaespaldas del rey. Cada cinco días Neptuno cambia de cochero, de carro y de caballos, sustituyéndolos por los vencedores del Gran Concurso, merced a la carrera en la que participan los mejores hipocampos y los más expertos polipos, llegados de todos los mares de la tierra.

JUGADORES: Dos o más equipos de cinco miembros: cuatro hipocampos y un polipo cochero. Un director de Juego.

COSAS NECESARIAS: Para cada equipo: una cubierta de rueda de coche (el carro) y dos resistentes sogas de cuatro metros de longitud. Dos sillas (los escollos a cuyo alrededor tiene lugar el Gran Concurso).

PREPARACIÓN: Se ponen dos sillas a cuarenta metros de distancia entre una y otra, delimitando así el terreno de Juego.

Cada equipo prepara su carro atando las dos cuerdas a la cubierta.

El polipo cochero se sienta en la cubierta, mientras que los cuatro hipocampos agarran las cuerdas y se disponen a tirar del carro.

REGLAS: Cuando el director dé la orden de comenzar, las tripulaciones salen corriendo y dan, lo más rápidamente que puedan, cinco vueltas al campo, yendo siempre por el lado exterior de las dos sillas escollo.

El polipo cochero puede sujetar los carros adversarios para frenar su marcha, o derribar a sus conductores; pero no puede obstaculizar a los hipocampos que los arrastran.

Si un cochero se cae del carro, sus hipocampos se paran y lo esperan antes de seguir adelante.

Cualquier irregularidad la castigará Neptuno con una parada forzosa de cinco a veinte segundos.

GANA: La tripulación que antes termina la quinta vuelta.

116 En el fondo del mar

En las profundidades marinas, a miles de metros de la superficie y en la oscuridad más absoluta se encienden y apagan unas luces pequeñas y tenues. Son los animales que viven en esa poco conocida zona del planeta Tierra en el acto de transmitir mensajes que no sabemos interpretar. Cuando el hombre penetra en ese mundo, no suele hacerlo con delicadeza: la violenta luz de su batiscafo rompe la magia de las mil pequeñas y delicadas luces del aljismo y pone ante nuestra vista peces incoloros de grandes ojos y cefalópodos altos y gráciles de largos tentáculos.

JUGADORES: Veinte al menos, repartidos en dos equipos, que forman otros tantos corros separados por varios pasos de distancia.

COSAS NECESARIAS: Dos cajas de cerillas.

PREPARACIÓN: Todos los jugadores reciben una cerilla,

Las cajas con las cerillas que sobran se ponen en el centro de los respectivos corros, y el juego puede comenzar.

REGLAS: El primer jugador de cada equipo va corriendo al centro del corro y enciende su cerilla; vuelve a su sitio y con ella enciende la del compañero que tiene a su izquierda.

Cuando el primer jugador apaga su cerilla, el segundo enciende la del tercero, y así sucesivamente.

En cada equipo no puede haber más de dos cerillas encendidas a la vez.

Si un jugador apaga, por fallo o descuido, la cerilla antes de prender la del compañero, va al centro del corro, recoge una cerilla, la enciende, y el juego sigue adelante.

El último jugador de cada equipo vuelve a encender la cerilla del primero y así sucesivamente, sin interrupción, hasta el final de esta segunda vuelta.

El juego resulta cada vez más difícil, porque habrá que encender cerillas cada vez más cortas.

Un ambiente oscuro hará más sugestivo el juego,

GANA: El equipo que primero termina las dos vueltas.

17. Las actinias

Las actinias (o anemonas de mar) son animales de cuerpo blando en cuyo extremo superior se abre una boca que rodean largos tentáculos. Gracias precisamente a dichos tentáculos, pueden hacerse con el alimento que necesitan y llevarlo a la boca sin moverse. El problema es cuando dos actinias se encuentran demasiado cerca: sus largos tentáculos se estorban recíprocamente y, no pocas veces, los pequeños peces de que se nutren huyen y se salvan.

JUGADORES: Dos equipos de doce miembros. Un director de Juego.

COSAS NECESARIAS: Veinticuatro palos de distinta longitud y otras tantas «manos» de cartón. Un rollo de cinta adhesiva. Un globo hinchado con la boca (y alguno más de reserva). Dos cajones.

PREPARACIÓN: Los cajones (las bocas de las actinias) se cuelgan a un par de metros del suelo en los lados opuestos del campo de Juego.

Las «manos» se sujetan con la cinta adhesiva en lo alto de los palos y se entregan a los Jugadores (los tentáculos de las actinias).

Cada Jugador, levantando su palo cuanto le sea posible y sin quitar los pies del suelo, debe llegar a la misma altura que los demás.

REGLAS: El director de Juego, en el centro del campo, lanza al aire el globo (la presa de las actinias) que los Jugadores impulsarán hacia su cajón llevándolo únicamente con sus «manos» de cartón.

El Jugador que toca al globo con el palo o, queriendo o por descuido, da a un adversario, comete falta.

El globo pasa, entonces, al otro equipo, y el Juego empieza de nuevo.

El Jugador que introduce el globo en su cajón gana un punto para su equipo.

Dos tiempos de diez minutos cada uno.

GANA: El equipo que termina el Juego con más puntos (la actinia que más come).

18. Las langostas

«La buena langosta debe tener limpia la zona que rodea su casa, qUl tanta de ella algas, erizos, conchas y la basura que Cierta gente de poca educaCión tira al mar. Si el hogar de dos o más langostas está muy cerca, la buena ama de casa limpia su patio procurando no echar la basura a la vecina» Por desgraCia, de cada Cien langostas que cumplen la primera norma, sólo veinticuatro tienen en cuenta la segunda; de ahí que los altercados entre vecinas estén a la orden del día. Es un dato que conocemos por las últimas estadísticas del IAS (Instituto de InvestigaCiones Acuáticas y Submarinas), que algUien prefiere llamar Instituto de InvestigaCiones Tontas.

JUGADORES: De veinte a treinta, formando dos equipos. Un director de juego y dos auxiliares.

COSAS NECESARIAS: Veinte cintas de tela (las algas), veinte botones (las conchas), veinte hojas de periódico enrolladas en forma de bola mediante cinta adhesiva (los erizos) y veinte cajetillas vacías (la basura que alguien tira al mar). Yeso o cal para señalar las zonas en que van a moverse los dos equipos.

PREPARACIÓN: Se dibujan en el suelo dos grandes círculos concéntricos, de modo que la superficie del menor sea igual a la del anillo comprendido entre ambos.

Los ochenta objetos citados anteriormente se reparten por igual entre el círculo menor (en el que se coloca el primer equipo) y el anillo (donde se sitúan sus adversarios).

REGLAS: Al oír la orden de comienzo que dará el director, los jugadores de cada equipo recogen los objetos de su campo y los arrojan a la zona del vecino.

Los objetos se tiran de uno en uno.

Si un objeto cae fuera del círculo exterior, el director y sus ayudantes lo llevan al círculo del jugador que lo ha lanzado.

GANA: El equipo que, a los cinco minutos de juego, tiene menos objetos en su campo.

119. Los peces «arco iris»

El pez «arco iris» vive en soledad, mide diez centímetros aproximadamente, su aspecto es insignificante y... de color gris. Da vueltas por el mar sin que le importe lo que ocurre a su alrededor; hasta que se encuentra con otro Igual

Entonces su aspecto cambia, como por encanto, en un instante: la cola, antes diminuta y casi transparente, se abre en abanico luminoso, se le agrandan los Ojos y toman los rml reflejos del sol naciente, su cuerpo adquiere en un momento uno de los siete colores del arco iris. Si los colegas que se encuentran adquieren un color distinto, no pasa nada' se intercambian un cariñoso coletaLo y siguen su camino. Pero si adquieren el mismo color, la cosa se complica se hacen agresivos y empieza una lucha en la que no faltan golpes, hasta que uno de los dos se rinde desfilado

JUGADORES: Los que se quiera, formando equipos de siete. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Tantas cartulinas del tamaño de un naipe como jugadores, multiplicados por tres. Una caja con rotuladores de color. Una grapadora.

PREPARACIÓN: El director dibuja en todas las cartulinas un pez «arco iris», que después colorea con uno de los colores del arco iris, de modo que haya Igual número de peces de cada color.

Pliega las cartulinas de forma que no se vea el dibujo y las grapa. Después las esconde por la zona donde va a tener lugar el juego.

REGLAS: Cuando se dé la orden de comenzar, cada jugador busca una cartulina.

En cuanto la encuentra, regresa al sitio de salida, sin desdoblarla, y espera a sus compañeros de equipo.

Cuando un equipo está completo, acude al director, que abre las cartulinas de los siete jugadores.

Si dos peces son del mismo color, los jugadores que las han encontrado salen inmediatamente a buscar otras dos.

Los peces de color distinto se devuelven a los respectivos jugadores, que esperan pacientemente a que vuelvan sus compañeros.

De ahora en adelante, cuando un jugador del equipo llega con una cartulina, el director confronta el nuevo pez «arco iris» con los de sus compañeros de equipo.

también (1) este caso, si dos P(es son del mismo ((11(H, las recoge el director y los dos jugadores deben buscar otras cartulinas.

Hasta el final del juego, pues, nadie está seguro de n(tener que ir a buscar otro pez.

Las cartulinas que se llevan al director no deben forzarse para ver su color.

Si el director tiene un buen ayudante, las cartulinas que se recogen a los jugadores (porque son del mismo color) pueden doblarse y esconderse de nuevo.

GANA: El equipo que primero forma, con los peces recogidos, un arco iris completo, o bien (dado que esto es difícil) el que a los quince minutos tiene más peces de color distinto.

20. La coralina

La coralina es un alga roja que se desarrolla en los fondos marinos. Los innumerables peces que viven en las oscuras grutas de los escollos se la comerían con los ojos, pero, dado que está tan sola, se han puesto de acuerdo: la dejarán en paz hasta que se vea rodeada de otras compañeras, que a buen seguro no tardarán en llegar. Sin embargo, no todos los peces son fieles al pacto.

JUGADORES: Dos equipos de diez a quince jugadores (dos bancos de peces). Un director árbitro.

COSAS NECESARIAS: Una cinta de tela que mida unos treinta centímetros (la coralina). Un silbato.

PREPARACIÓN: Los dos equipos se ponen juntos en un lado del campo, formando una fila única (la escollera de «Julio»).

En el lado opuesto se deja la cinta (la coralina solitaria).

REGLAS: Cuando el director toca el silbato, un jugador del primer equipo sale corriendo y cruza el campo seguido de todos sus adversarios, que parten cuando el director toca el silbato por segunda vez (tres segundos después del primero).

El fugitivo intentará recoger la cinta y llevarla a sus compañeros sin que lo toquen los adversarios.

Si lo tocan, se para donde está (la vergüenza de ser descubierto hace que el pez tramposo se detenga humillado).

Una vez detenido el fugitivo, 105 jugadores del segundo equipo vuelven a la línea de salida, y uno de ellos, a un nuevo toque de silbato, sale corriendo seguido de todos sus adversarios (menos, naturalmente, el prisionero, que se queda donde estaba).

A medida que avanza el juego, 105 prisioneros pueden ser librados si los toca un compañero que huye (los consuela): en tal caso pueden colaborar con su compañero en la conquista de la cinta.

GANA: El equipo que lleva la cinta más allá de la línea de salida (el banco de peces que lleva la coralina a su cubil).

211 El coral

Lo que solemos llamar «coral») es en realidad una construcción admirable, formada por millones de diminutos seres humanos Sala tras sala, apartamento tras apartamento, piso tras piso, va surgiendo una ciudad inmensa, respecto de la cual nuestra, grandes metrópolis no pasan de ser unas pequeñas aldeas Pero, Igual que a veces se hunden las casas de los hombres, sacudidas por la violencia de un terremoto o por la fuerza de un furioso vendaval, así también, de cuando en cuando, las ciudades de coral se desmoronan por el azote de las olas o por el golpe de un barco des cortés

JUGADORES: Dos O más equipos de cinco Jugadores

COSAS NECESARIAS: Tantas barajas como equipos, divididos por dos

PREPARACIÓN: Los equipos se sitúan en la línea de salida, a vanos pasos de distancia entre sí

Las cartas se esparcen al azar por el centro del campo

REGLAS: En cuanto se da la indicación de comenzar, el primer Jugador de cada equipo sale corriendo, va al centro del campo, recoge una carta y vuelve a su sitio

Sale el segundo, hace lo mismo, y así sucesivamente

A medida que llegan cartas a la línea de salida, los Jugadores que en aquel momento no están corriendo, las utilizan para construir un castillo lo más alto y resistente posible

Si el castillo se derrumba (total o parcialmente), se empieza de nuevo la construcción

GANA: El equipo que, a los diez minutos de juego, tiene el castillo más alto En igualdad de altura, gana el castillo cuyo último piso tiene más cartas, Si hay empate, aquel cuyo penúltimo piso consta de más salas, y así sucesivamente

22. Los cangrejos de mar

Los cangrejos son unos simpáticos crustáceos, famosos en todo el mundo porque caminan hacia atrás. Tan curiosa característica les ayuda a no perder de vista al enemigo que los ataca; pero la existencia de un obstáculo imprevisto, del que se percatan demasiado tarde, puede frenar bruscamente su marcha. El año pasado algunos cangrejos brasileños, cansados de vivir siempre en el fondo del mar, se asomaron a la playa de Copacabana, y asistieron, divertidos, a uno de los muchos partidos de fútbol que los niños de Río de Janeiro organizan en cualquier rincón. Ahora los cangrejos brasileños ya no se aburren' pasan el día jugando (a su modo) a fútbol en la blanda arena del fondo del mar

JUGADORES: Dos equipos de once jugadores.

COSAS NECESARIAS: Un balón. Cuatro botes para encuadrar las porterías. Yeso o cal (o algo parecido) con que marcar el campo de juego.

PREPARACIÓN: Se marca el campo y se señalan dos porterías cuya anchura sea de cuatro pasos.

Delante de cada portería se traza un semicírculo de tres metros de radio: indica el espacio donde los jugadores no pueden entrar y del que no puede salir el portero.

REGLAS: Las mismas del fútbol, sólo que aquí los jugadores se sientan en el suelo y únicamente se mueven a gatas y de espaldas al terreno.

El balón sólo se golpea con el pie y con la cabeza; las manos sólo las utiliza el portero, que estará de rodillas ante su portería.

Si el balón toca un brazo o la mano de un jugador, el árbitro considerará la voluntariedad del hecho antes de imponerle una sanción (dado que en este juego los brazos se mueven a la altura de las piernas y las manos a la de los pies).

GANA: El equipo que, al final del partido, ha introducido más veces el balón en la portería contraria.

23. Las esponjas

Las esponjas son animales invertebrados que viven a distintas profundidades en los mares de todo el mundo. Ordinariamente constan de un esqueleto córneo que sostiene un cuerpo blando con abundancia de canales por los que el agua llega a su interior, donde la filtran y extraen las sustancias alimenticias de origen animal y vegetal que necesitan. Nuestras esponjas de baño son el esqueleto de dichos animales hmplo y se ca (a no ser que sean artificiales entonces no pasan de imitaciones mas o menos logradas)

JUGADORES: Dos o más equipos de seis Jugadores. Un director árbitro.

COSAS NECESARIAS: Para cada equipo cuatro esponjas y tres platos. Para todos cuatro cubos con agua y un buen día de sol.

PREPARACIÓN: Los cuatro cubos se ponen en las cuatro esquinas del terreno de juego, por cuyo interior se distribuyen los platos, marcados de modo que puedan reconocerlos los Jugadores de los distintos equipos.

REGLAS: Al darse la señal de comienzo, los Jugadores que tienen las esponjas las empapan de agua y las llevan a los platos de su equipo.

A continuación pasan la esponja a un compañero, tirandosela si hace falta, y así sucesivamente.

El Jugador que empapa su esponja en el *cubo*, la exprime en el plato. Sólo se pasa a otro una esponja después de haberla exprimido.

El mismo Jugador no puede empapar la misma esponja dos veces seguidas, la pasa obligatoriamente a un compañero y utiliza otra.

Los equipos se encargan de que se cumplan las normas con la menor pérdida de tiempo.

Diez minutos de tiempo, al cabo de los cuales el director árbitro retira, de cada equipo, el plato que contiene más agua y el que contiene menos.

GANA: El equipo que tiene más agua en el tercer plato (el que ha quedado en el terreno de juego).

24. El «furfantus avidus»

El «furfantus avidus» al que podemos llamar «peL ladran», tiene la mala costumbre de acumular en su guarida los alimentos que raba (o que muchas veces ha quitado a otra compañera)

JUGADORES: Cuatro equipos de ocho Jugadores por lo menos

COSAS NECESARIAS: Tantas cintas de tela, de unos treinta centímetros de largo, como Jugadores, multiplicados por tres Yeso (o cosa parecida) con que marcar el terreno

PREPARACIÓN: En las cuatro esquinas del campo se circunscriben otras tantas bases Circulares con un radio de dos metros, en cuyo derredor se colocan los Jugadores de los cuatro equipos

Las cintas de tela se reparten por igual entre los grupos cada Jugador se pone una en la cintura del pantalón, de forma que le cuelgue por detrás a modo de cola, las restantes Cintas se esparcen por el interior de las bases

REGLAS: Cuando el director dé la señal de comenzar, los Jugadores de los distintos equipos salen e intentan penetrar en las bases adversarias para robar las cintas que hay en ellas

Sólo se retira una cinta cada vez

Naturalmente, una parte del equipo, en lugar de atacar las bases contrarias, defiende la propia

Para detener a un adversario, hay que quitarle la Cinta colgante, obligándolo así a volver a su base y recoger otra, antes de seguir Jugando

Las cintas acumuladas (tanto las procedentes de bases adversarias, como las arrebatadas a Jugadores) se llevan inmediatamente a la propia base

El que lleva una cinta en la mano no puede hacerse con otra antes de haber depositado en su propia base (o de haberla utilizado para sustituir la que le han quitado a él)

En el interior de una base (propia o ajena) nadie puede ser objeto de ataque

Si la base de un equipo se queda sin cintas, todos sus Jugadores quedan eliminados

Quince minutos de tiempo, al cabo de los cuales los Jugadores que siguen en el terreno vuelven a sus respectivas bases, donde Juntan las cintas que llevan a la espalda y las que siguen en el suelo

GANAR: [1 equipo que, al final del Juego, tiene más cintas

25. Los hipocampos

Los hipocampos, que por la forma de su cabeza podríamos llamar «caballos de mar», son unos peces de aspecto muy confusable. Nadan en posición vertical y avanzan con la ayuda de su aleta dorsal. Su hocico presenta una prominencia, a la que deben su nombre griego, y una cola prensil para sujetarse a las algas e impedir así que los arrastren las corrientes marinas. A veces los cangrejos pequeños se montan sobre un hipocampo sin que él se dé cuenta y así van de uno a otro lado por el mar. Algunas veces se divierten apostando a las carreras, juego que está de moda entre los peces y crustáceos, muy divertido pero difícil para quien, como el simpático cangrejo, camina hacia atrás. Sin embargo, no siempre los hipocampos se prestan de buena gana al juego, entonces los pequeños crustáceos lo pasan mal.

JUGADORES: Veinte, formando dos equipos (los hipocampos y los cangrejos).

COSAS NECESARIAS: Un balón.

PREPARACIÓN: Cada cangrejo se sube al lomo de un hipocampo.

REGLAS: Los hipocampos dan vueltas por el terreno de juego, mientras que los cangrejos se pasan el balón de unos a otros con la mano, procurando que no caiga al suelo.

Si cae, los cangrejos abandonan el lomo de los compañeros y huyen.

Los hipocampos recogen el balón e intentan dar a los fugitivos.

No pueden correr con el balón en la mano, deben pasarlo a un compañero o lanzarlo contra algún adversario.

Lo que sí pueden hacer los hipocampos es cambiar de sitio cuando no tienen el balón.

Un minuto de tiempo, al cabo del cual, si ha sido golpeado el cangrejo que ha dejado caer el balón o al menos tres de sus compañeros, los dos equipos cambian de papel; en caso contrario, el juego sigue adelante sin cambios.

GANA: El equipo cuyos miembros, a los veinte minutos de juego, han hecho más veces el papel de cangrejos caballeros.

26. Los «peces ángel»

llamamos «peces ángel» o «voladores» a los que con frecuencia saltan en el agua sin que sepamos muy bien por qué. Da la impresión de que intentan volar convirtiendo en alas sus aletas. En realidad, lo que hacen es huir porque alguien intenta devorarlos. El salto fuera del agua sirve para eludir las fuertes corrientes transversales que, de cuando en cuando, hallan en su huida, corrientes contra las que (hacia el depredador en el ímpetu de su persecución. El único peligro para los «peces ángel» es que al otro lado de la corriente haya otro enemigo que pretenda lo mismo que el primero. Si es así, a los diminutos peces voladores no les queda más remedio que hundirse en la arena del fondo.

JUGADORES: Veinte, distribuidos en dos equipos.

COSAS NECESARIAS: Un balón (el «pez ángel»). Una cuerda. Yeso para marcar el terreno de juego.

PREPARACIÓN: Se delimita el campo de juego y se divide en dos partes poniendo la cuerda a dos metros del suelo.

REGLAS: Un jugador del primer equipo lanza el balón con la mano al campo adversario, procurando que pase por encima de la cuerda y toque tierra sin que nadie lo recoja.

Si lo logra, su equipo gana un punto, mientras que el punto será para el adversario si su lanzamiento pasa por debajo de la cuerda o sale del campo.

Si un jugador del segundo equipo recoge al vuelo el balón, lo lanza al campo adversario sin moverse de donde lo ha recogido.

Cuando un equipo gana un punto, el balón pasa al adversario, que lo vuelve a lanzar desde cualquier punto de su campo.

GANA: El equipo que antes llega a veintidós puntos. (Los puntos que hay que sumar son precisamente veintidós en honor de un poderosísimo depredador marino prehistórico, que estaba armado de dos dientes afiladísimos en forma de horquilla: el «dos dientes».)

27. Los cangrejos de «Te-lo-doy-yo»

En la Isla de «Te lo doy yo») viven dos importantes colomas de cangrejos, que ocupan respectivamente el escollo Este y el escollo Oeste, dos puntas rOCosas que delimitan la extensa playa de «Aquí o allá») Cuando el mar lleva a la suave arena algún «sorbillo»), fruta que encanta a los cangrejos (y no solo a ellos), comienzan las luchas entre los pequeños erustaceos [sta gente tan peleona, con tal de no regalar a los habitantes del otro escollo la fruta que ellos no logran comer, prefieren destrUirla o dispararla contra sus veCinos

JUGADORES: Veinte, distribuidos en dos equipos (los cangrejos del escollo Este y los del Oeste) Un director (el Viento que lleva el aroma del «sorbillo») a quien le parezca oportuno)

COSAS NECESARIAS: Dos balones de distinto color (dos «sorbillos»)

PREPARACIÓN: Los Jugadores de ambos equipos se sitúan en los lados opuestos del campo (la playa de «Aquí o allá»)

A cada uno de ellos se le asigna un número, como en el tradicional Juego del pañuelo

En la línea del centro del campo se ponen, a diez pasos de distancia, los balones, después de indicar cuál de ellos corresponde a cada equipo

REGLAS: El director dice un número, los Jugadores que lo tienen corren hacia el balón de su equipo, lo recogen y lo tiran contra el adversario, intentando darle

Se puede correr con el balón en la mano persiguiendo al adversario

El tiro no vale si da de rebote al contrario (la morbidez de la arena atenúa el golpe) ni si toca su balón (conviene no exponerse a romper los dos «sorbillos»)

Es posible recuperar el propio balón cuando se ha fallado el tiro

Quien primero da a su adversario, puede recoger su balón (el «sorbillo» ha quedado intacto) y llevarlo a sus compañeros, ganando así un punto

Sigue el Juego, después de dejar los balones en el centro del campo, cuando el director cante otro número, y así sucesivamente

GANA: El equipo que antes llega a veinte puntos

28. Los cangrejos ermitaños

Los ermitaños o paguros son unos crustáceos pequeños, cuyo cuerpo blando, a diferencia de las gambas, cangrejos y langostas, no tiene coraza. Para defenderse se ocultan en las caracolas, a las que se sujetan mediante una parte de sus garras que la evolución ha convertido en pinzas. Ya medida que crecen, buscan conchas mayores, trabajo que no siempre es factible!

JUGADORES: Los que se quiera, distribuidos en equipos (familias) de seis

COSAS NECESARIAS: Tantos globos como Jugadores (más alguno de reserva). Otras tantas cartas, tomadas de una o distintas barajas, de las que se retiran comodines y figuras

PREPARACIÓN: Se inflan los globos, unos más y otros menos, de forma que puedan explotar (con cierta dificultad) sentándose encima

Después se esparcen por el campo a veinte pasos, por lo menos, de la línea de salida, en la que se sitúan los equipos participantes

Aliado de cada globo se pone una carta, de modo que no pueda verse su valor

REGLAS: Cuando se da la señal, el primer Jugador de cada equipo (el primer ermitaño de cada familia) sale corriendo y busca una carta con un valor alto (una concha suficientemente cómoda y segura). Cuando encuentra una que le gusta, se sienta en el globo que tiene al lado y lo explota (toma posesión de su nueva casa)

El segundo Jugador sale al oír la explosión, da vueltas por el campo, igual que el primero, en busca de un alojamiento cómodo, y así sucesivamente

Como es natural, cuanto más tiempo emplea un Jugador en la búsqueda (por ser lento, por tener poca suerte o porque no se contenta con nada), tanto peor será para sus compañeros de equipo, que deberán contentarse con los restos

El Juego termina cuando todos los ermitaños de todas las familias han encontrado casa

GANA: La familia que ha encontrado alojamientos más cómodos y seguros (el equipo que alcanza la puntuación más alta, sumando los valores de las cartas recogidas por sus seis Jugadores)

29. El pólipo «Blea»

En el tondo del mar que rodea la isla de «Arenisol» vive el pólipo «Blea», animal muy valiente, que en el mundo sólo teme una cosa: los «esplines», diminutas gambas de color que se divierten sujetándose a sus ventosas para hacerle cosquillas «Pik», cangreja corpulento y bromista, convoca con jecuencla a sus all7lgos para cazar «esplines» y dejarlos cerca del asustadísimo pólipo Blea procura alejar a los cangrejos con las piedras que encuentra al alcance de la mano (mejor dicho, de sus tentáculos), pero el fondo del mar es de arena y no abundan los gUjarros Crac las a Dios, todos 101 pólipos de la 70na están siempre dispuestos a ir en su ayuda, faulitandole piedras y animándole Aunque también ellos deben estar atentos a los esplines, que no se cansan de buscar ventosas con que divertirse

JUGADORES: Al menos veinte, divididos en dos equipos (los pólipos y los cangrejos).

COSAS NECESARIAS: Un saco de yeso o cosa parecida con que marcar el terreno de juego. DOScientas cartulinas cuadradas de algunos centímetros de lado, de distintos colores. Dos balones.

PREPARACIÓN: Se trazan en el suelo dos círculos concéntricos, dejando entre ellos veinte centímetros.

Ocho jugadores del primer equipo (/os tentáculos de Blea) se sitúan en el círculo menor, mientras que sus compañeros (los restantes pólipos) se esparcen fuera del círculo mayor.

Alrededor de los pies de los jugadores esparcidos por el campo se traza un círculo de un metro de diámetro (/a cueva).

Los jugadores del segundo equipo (/os cangrejos) se colocan detrás de una línea, a treinta metros de los dos círculos concéntricos; detrás de dicha línea se esparcen también las cartulinas.

Los dos balones se colocan entre los tentáculos del pólipo Blea, y el Juego puede empezar.

REGLAS: Cuando se da la indicación *convenida*, cada cangrejo recoge una cartulina y la lleva a la zona comprendida entre los dos círculos, procurando que no le den con los balones que los tentáculos del pólipo Blea lanzan contra él.

Los pólipos esparcidos por el campo sólo pueden recoger los balones y *devolverlos* a sus compañeros.

Si un cangrejo deposita una (,llullllid (un esplin) (11 su cueva, deben llevarla al otro lado de la línea (echar al esplin) antes de poder ayudar a sus compañeros.

Cuando un cangrejo recibe un balonazo, pasa al interior del círculo (aturdido por el golpe, Blea lo arrastra lejos de sus compañeros y de los esplines).

Aquí puede obstaculizar a los adversarios, defendiendo así a sus compañeros, pero no le está permitido parar los balones ni quitárselos de la mano.

Cuando han sido capturados todos los cangrejos o cuando han llevado todas las cartulinas a la franja comprendida entre los dos círculos (han rodeado de esplines a Blea), termina la primera parte del juego.

Después, se llevan las cartulinas al otro lado de la línea, los equipos cambian de sitio y papel, y el juego vuelve a comenzar.

GANA: El equipo que ha llevado al anillo todas las cartulinas y queda con más jugadores libres o, si nadie lo ha logrado, el equipo que más cartulinas ha reunido antes de quedar eliminado.

30. El erizo de mar

El Juego que mas gusta a las actinias es el de «pelota enza» Con sus largas e Innumerables brazos, una actinia recoge a un enza de mar que casualmente pasa a su lado y delicadamente lo laMa contra un escollo El enza rebota y cae cerca de otra actinia, que de nuevo lo tira contra el es colla, continuando asi el Juego iniciado por su compañera

JUGADORES: De diez a doce, distribuidos en dos equipos Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Un terreno cuyas dimensiones sean de al menos ocho metros de ancho y veinte de largo; en uno de sus lados mayores hay una pared de varios metros de altura Un balón

PREPARACIÓN: Se divide el terreno en dos mitades mediante una línea perpendicular a la pared

Los jugadores de cada equipo toman posesión de una parte del campo y el director traza en la pared una línea a un metro y medio del suelo

REGLAS: El juego consiste en lanzar el balón al campo contrano golpeándolo con el puño cerrado y procurando que golpee la pared encima de la línea dibujada por el director

El balón se golpea al vuelo o después de un bote en el suelo

El equipo que deja botar más de una vez el balón en el suelo antes de golpearlo, proporciona un punto a sus adversarios, lo mismo ocurre cuando el balón da en la pared por debajo de la línea, o si el balón sale del campo o va directamente al terreno contrano sin dar antes en la pared

Los adversarios ganan también un punto si el balón, después de ser golpeado y dar regularmente en la pared, sale del campo

Después de cada punto, el balón se lanza desde el fondo de la propia mitad del campo por el equipo que ha ganado el punto

GANAR: El equipo que primero llega a veinte puntos (tantos como brazos tiene «Qué-maja-soy», la actinia campeona oceánica de «pelota erizo»)



Las feroces morenas o murenas

Las morenas, también conocidas por el nombre de «murenas», se ocultan en las pequeñas oquedades de los escollos. Allí esperan a que algún incauto pececillo se les ponga a tiro. Saltan entonces fuera de su escondite, y de ordinario no hay mayores problemas. Sin embargo, a veces, dada la rapidpz del salto, chocan contra algo demasiado duro para su cabeza; entonces, aturdidas, no son capaces de encontrar la oquedad que les da cobijo.

JUGADORES: Dos equipos de diez a quince jugadores.

COSAS NECESARIAS: Dos balones. Algo con que trazar dos círculos.

PREPARACIÓN: En el terreno de juego se dibujan, sin ningún orden, pero separados entre sí por cuatro o cinco metros, veinte círculos de un metro de diámetro.

Los jugadores se dividen en dos equipos: los miembros del primero (las feroces morenas) se ponen uno en cada círculo (o cueva), mientras que sus adversarios (los incautos pececillos) se esparcen por el campo de juego (el anchuroso mar).

REGLAS: Cuando se da la orden, los jugadores del equipo disperso por el terreno se pasan entre sí dos balones. El jugador que tiene el balón en la mano se para donde está y debe lanzarlo en cinco segundos a un compañero, que por lo menos estará a cinco pasos de distancia.

Los jugadores de los círculos, en cambio, tratan de interceptar los balones en su viaje de uno a otro adversario. Pero deben estar muy atentos a que no les dé el balón, que los adversarios pueden tirar contra ellos cuando se hallan fuera de la cueva.

El jugador que sea tocado, ya no puede entrar en ningún círculo, sino que dará vueltas por el campo tratando de estorbar a sus adversarios y facilitar así la tarea de sus compañeros. Sin embargo, nunca puede parar el balón o quitárselo de la mano a los adversarios.

El que intercepta el balón elimina del juego a quien lo ha ldnzado. Además puede volver a su círculo antes de lanzar el bdlón al campo.

A los diez minutos, se cuentan los incautos pececillos que han tenido que salir del campo obligados por las feroces morenas, y los dos equipos cambian de puesto y de pdpel.

GANA: El equipo que elimina a más adversarios.

Capítulo Tercero

AGOSTO

31 juegos de movimiento,
ambientados entre estrellas y planetas

Los patrocinadores

Un viaje en bici al Polo Norte, una expedición fotográfica en busca del mítico unicornio o una misión científica para contar los peces del Mar Caspio... De un tiempo acá, si uno quiere hacer algo importante, lo primero es buscarse un buen patrocinador que sufrague los gastos. Sin patrocinador que facilite los imprescindibles leCMISSOS económicos, es imposible pensar en salir de casa. Las hazañas espaciales no son una excepción a lo que conocemos como «regla del gastador»): «llomlHe patrocinado, hombre afortunado».

JUGADORES: De tres en tres. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Quince pinzas de tender ropa (más alguna de reserva).

PREPARACIÓN: Los tres primeros jugadores (los tres primeros aspirantes a astronautas) se ponen en el centro del corro formado por sus compañeros.

Cada uno de ellos recibe cinco pinzas (cinco adhesivos publicitarios generosamente cedidos por sus patrocinadores), y el juego puede empezar.

REGLAS: Con la mano izquierda en la espalda, cada jugador intenta prender con la derecha sus pinzas (de una en una) en la ropa de los contrincantes. Las pinzas todavía no utilizadas se tienen en la izquierda.

Las pinzas prendidas en la ropa de un jugador y que se desprenden en el ardor de la lucha, quedan en posesión de dicho jugador, que las junta con las demás.

Cuando un jugador se queda sin pinzas, utiliza las que lleva prendidas en su ropa.

Quien primero termina de colocar pinzas (las cinco iniciales, las que se han caído al suelo y las de su ropa) gana el juego.

Después luchará con los vencedores de las otras ternas de jugadores.

Si a los cinco minutos los tres jugadores tienen todavía pinzas en la mano, se interrumpe el juego, y se asigna la victoria al que tenga menos.

GANA: El jugador que no pierde ningún combate, tanto el primero como el que, después, tiene lugar entre los vencedores, y, si hace falta, entre los vencedores de los vencedores (y así sucesivamente, cuando participan muchos).

2.11 Los constructores de misiles

Para montar un misil capaz de emprender un viaje por el espacio, se requieren miles de piezas con formas y destinos muy variados. A un constructor de misiles no le resulta fácil encontrar todo lo que necesita. Algunas piezas puede fabricalla él por su cuenta; otras las compra en una tienda o directamente en la fábrica; pero la mayoría de los elementos sólo los hacen unos cuantos técnicos superespecialistas, que ciertamente no regalan el fruto de su trabajo. A menudo, cuesta Dios y ayudJ convencerlos.

JUGADORES: De un mínimo de cuatro a un máximo de ocho (para que no se forme mucho lío). Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Cuatro pliegos de papel blanco, un rotulador rojo y otro negro. Dos barajas francesas. Una soga de saltar.

PREPARACIÓN: En los cuatro pliegos se dibujan (con rotuladores del respectivo color) los cuatro signos de las cartas (corazones, rombos, picas y tréboles).

De las barajas se retiran las sotas, las reinas, los reyes y los comodines; las restantes cartas se esparcen por la habitación boca abajo, de modo que no aparezca su valor.

Los cuatro pliegos de papel se cuelgan en las esquinas de la habitación y debajo de uno de ellos (el de corazones) se pone la soga de saltar.

REGLAS: Cuando se dé la señal, todos los jugadores recogen una carta, la guardan y van corriendo a la esquina de la habitación donde se encuentra el pliego con el palo de la carta recogida.

Allí hace un ejercicio de gimnasia, repetido tantas veces como indique el valor de la carta. En la esquina de los corazones salta a la comba; en los rombos hace flexiones de piernas; en las picas, flexiones de brazos, y en los tréboles, cabriolas.

En cuanto termina, va de nuevo al centro de la habitación y recoge otra carta, y así sucesivamente.

Una vez recogida una carta, ya no se cambia por ningún motivo.

A medida que se termina un ejercicio, se gana la carta recogida (el constructor de misiles, a base de tiempo y paciencia, convence al técnico superespecialista para que le proporcione la pieza que necesita).

GANA: El jugador que primero gana diez cartas.

La rampa de lanzamiento

Pala lanzar un mlsJ! al espaCio, hace falta una torre sólrdá donde pueda sostenerse mientras le llega la hora de partir. Apenas termina la cuenta atrás, el mlsJ! se deshace del férreo abrazo de la torre y vuela veloz hacia el Cielo. Al cabo de unos minutos, las partes del misil que le han dado el Impulso inicial se desprenden, y la nave espacial, libre de tanto peso, abandona el campo de gravitación terrestre y comienza su aventura por el espaCio. Hace algún tiempo la pequeña nación de «Patakrash» decidió mandar al espaCio su propio misil, pero en «Patakrash» todo es frágil, débil e inestable, por lo que sus técnicos se vieron obligados a correr de uno a otro lado para mantenerla de pie.

JUGADORES: De diez a veinte, más un director de juego.

COSAS NECESARIAS: El mango de una escoba.

PREPARACIÓN: Los jugadores (los técnicos espaciales) forman un corro muy abierto alrededor del mango (el misil de la pequeña nación de Patakrash), que mantiene de pie en el suelo el director (la rampa de lanzamiento).

REGLAS: El director llama por su nombre a un jugador (el técnico que en aquel momento atiende la rampa de lanzamiento); simultáneamente suelta el mango, que debe recoger al vuelo el jugador en cuestión, sin dejar que toque tierra.

Después toma de nuevo el mango, manda a su sitio al jugador y llama a otro, y así sucesivamente.

Se sanciona a quien lo deje caer.

El director procurará no interponerse entre el mango y el jugador; también estará atento a que todos los jugadores intervengan el mismo número de veces.

GANAR: El técnico que tiene menos fallos (el jugador que termina el juego con menos sanciones).

4. El misil de «Provincias Partidas»

El misil de "Provincias Partidas" (nación cuyo nombre se debe al hecho de estar repartida en veintitrés porciones, situadas, como enclaves, en el Interior de vanos estados próximos) no es capaz de levantarse del suelo. Tal vez no puede porque está construido con pesadas planchas de hierro, que se recogieron en unas chabolas dembadas por el viento, o acaso por la insuficiente resistencia del elástico que, según los proyectistas, debería ayudar al motor y darle el impulso hacia el cielo. Ya, ¡el motor! . Lo más probable es que sea él el culpable de todo. Aunque, en el fondo, no es más que el motor de un coche viejo, y ni los técnicos más hábiles (es un decir) logran aumentar sus revoluciones.

JUGADORES: Los que se quiera, agrupados en parejas que compiten sucesivamente. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Un balón.

PREPARACIÓN: Los dos primeros jugadores (los primeros técnicos) van al centro de la habitación y controlan el bote del balón (el estado del motor).

REGLAS: El primer jugador bota el balón en el suelo; inmediatamente le imita su compañero: primero un bote cada uno; después, dos; a continuación, tres, y así sucesivamente.

El juego tiene que ir seguido, sin interrupciones (el balón nunca debe estar parado) y sin fallos.

Un minuto de tiempo para que el balón, siguiendo las reglas, dé el mayor número posible de botes (para que el motor tenga el mayor número posible de revoluciones).

A la primera interrupción o al primer fallo, se detiene el juego (se apaga el motor) y se cuentan los botes dados hasta el momento.

Después de la primera pareja, juega la segunda (el motor es siempre el mismo...) y así sucesivamente.

GANA: La pareja de jugadores que logra más botes del balón (los técnicos que logran más revoluciones del motor).

5. Los astronautas

Cuando un astronauta, después de mucho viajar por el espacio, llega a un planeta desconocido, antes de abandonar el vehículo, se pone un traje especial que le protege del calor y el frío, de los rayos ultravioleta e infrarrojos, de las radiaciones, de la falta de oxígeno y de otros muchos peligros. Pero el traje, grande y pesado, dificulta el movimiento. Cuántos esfuerzos y dificultades para recoger un simple pedrusco o alejar al estúpido insecto que se ha posado en la visera! Todo ello quiere decir que hay que entrenarse en la tierra antes de emprender un viaje tan arriesgado.

JUGADORES: De dos en dos, en el centro del corro que forman sus compañeros.

COSAS NECESARIAS: Dos cajones con ropa grande y pesada. Dos sogas de saltar.

PREPARACIÓN: Se calientan piernas y brazos, y se controla la capacidad de contar hasta treinta.

REGLAS: Cuando se dé la señal, ambos jugadores se ponen la ropa del cajón, toman una soga y saltan, estorbados por tanta prenda de vestir.

A los treinta saltos (aunque no sean seguidos), dejan la soga, se quitan la ropa y la dejan de nuevo, bien ordenada, en el cajón.

GANA: El jugador que, de los dos, tiene menos fallos y vacilaciones, sin perder ninguna prenda de vestir y sin emplear demasiado tiempo. No importa quién termina primero: «Vísteme despacio, que tengo prisa», dice un viejo refrán, muy en boga entre caracoles y tortugas.

6. La falta de gravedad

La falta de gravedad en las naves espaciales hace que los objetos no tengan su peso habitual ni puedan estar quietos sin la ayuda de cinturones, ganchos, ventosas y otros instrumentos modernos de sujeción. Cualquier acto de un astronauta en la nave espacial debe contar con esa falta de peso, que hace que flote todo lo que no está bien sujeto.

JUGADORES: Veinte, más un director de Juego

COSAS NECESARIAS: Muchas ganas de correr

PREPARACIÓN: Los Jugadores forman un corro muy abierto, dejando entre uno y otro al menos un metro de distancia

Dos de ellos (el astronauta griego «Tengokapatos» y el lápiz que se le escapa de la mano) van al centro del corro, y el Juego puede empezar

REGLAS: Cuando se da la señal, el Jugador «lápiz» empieza a correr, entrando y saliendo continuamente del círculo

En cuanto sale, el Jugador «astronauta» comienza a perseguirlo, yendo exactamente por donde ha ido el lápiz

El Jugador «lápiz» puede, por tanto, elegir camino, el Jugador «astronauta» debe seguir la ruta que le marca el «lápiz»

Un minuto de tiempo, al cabo del cual, el Jugador fugitivo toca a un compañero, el cual lo sustituye en la fuga

Lo mismo hace su perseguidor con otro compañero

Se sigue así, cambiando continuamente de parejas que corren, hasta que un astronauta perseguidor atrapa el lápiz fugitivo

GANA: El grupo de astronautas si, al final del Juego, son más los que han atrapado el lápiz que los lápices que han terminado su minuto de fuga sin ser detenidos. En caso contrario, gana el grupo de lápices

7. El test de «Mo-vi-lu»

Uno de los test más importantes que debe superar quien aspira a tomar parte, como astronauta, en un vuc/o espacial es el de «Mo-vi-lu!!», que mide simult,ineamente la coordinación de movimientos, la agudeza de visión y la lucidez mental cuando cambia la composición del aire que respira. En su primera redacción dicho test se hacía con plumas de canario y letras muy pequeñas; pero últimamente se emplean las plumas de un pájaro cualquiera y las letras del alfabeto ordinario.

JUGADORES: No más de cinco cada vez, para que no se arme mucho lío.

COSAS NECESARIAS: Cinco plumas muy ligeras y lo más iguales posible. Cinco series de cartulinas pequeñas con las letras del alfabeto.

PREPARACIÓN: Cada jugador recibe una pluma y un juego de cartulinas con las letras del alfabeto bien harajadas.

REGLAS: Cuando se dé la señal, los jugadores lanzan al aire su pluma y, soplando, tratan de impedir que caiga al suelo.

Simultáneamente intenta ordenar alfabéticamente sus cartulinas, empezando por la A.

El jugador que, sea como sea, toca la pluma, interrumpe el juego; lo mismo hará quien deje caer la pluma al suelo.

GANA: El jugador que, antes de verse obligado a parar, pone más letras en orden alfabético.

8. El test «Dame la mano»

El viaje haClA el lejano planeta «SpXlzn» es largo y dlflcJ! Los peligros que se deben afrontar son muchos y, por tanto, convIene que los dos pilotos sean buenos amigos y esten dispuestos a ayudarse mutuamente apenas surja el menor peligro Por ello, qUienes aspiran a pJ!otar las naves espa Clales que emprenden vuelo haClA «SpXlzn» deben someterse siempre, antes de salll; al test de «Dame la mano»

JUGADORES: De dos a seis parejas, vigiladas por un director de Juego (el profesor «Tú-vas» «Tú-te-quedas»)

COSAS NECESARIAS: Una mcsa Tantas sillas como Jugadores Una caja con rotuladores de color Tantas cartulinas cuadradas de cuatro centímetros de lado como Jugadores, multiplicados por seis

PREPARACIÓN: Cada cartulina se colorca por ambos lados con un rotulador, de modo que haya seis cartulinas de cada color y utilizando tantos colores como Jugadores

Dichas cartulinas se mezclan bien y se esparcen por la mesa, en cuyo derredor y a tres metros de distanCia por lo menos, se colocan las sillas

Cada Jugador recibe un rotulador con uno de los colores utilizados, y se slcнта en una silla

REGLAS: Cuando se da la señal oportuna, los Jugadores van corriendo a la mesa, recogen una cartulina del color aSignado a un adversario, vuelvcn a su SitiO, la dejan en su silla y salen de nuevo; y así sucesivamente

A medida que un Jugador deja una cartulina en su Silla puede recoger otra del propiO color y del color de su compañero de pareja que estén en la silla de cualquier adversario y llevarla a la mesa

Cuando ya no quede en la mesa ninguna cartulina de talo cual color, quedan eliminados el Jugador al que estaba aSignado dlcho color y su compañero

El Juego sigue sin interrupción, dejando las cartulinas recogidas por los Jugadores eliminados en sus respectivas Sillas, a diSposlción de los adversarios que siguen Jugando

GANA: La última pareja de Jugadores que queda en la competiCión

9. Los recuerdos espaciales

Los residuos de naves espaciales, misiles y satélites que surgen en el espacio son tantos, que la agencia de turismo «Viajes Imposibles» ha organizado una serie de vuelos para «buscadores de recuerdos». Con ese fin ha dotado a su nave espacial de una pequeña terraza o balcón panorámico, desde donde los turistas pueden cazar al vuelo alguno de los innumerables residuos que vagan por el espacio. Pero tienen que estar muy atentos a no asomarse demasiado; pues podrían convertirse ellos también en «recuerdos espaciales»

JUGADORES: De un mínimo de diez a un máximo de veinte.

COSAS NECESARIAS: Una soga larga y resistente. Tantas cartulinas del tamaño de un naipe como jugadores, multiplicados por dos. Un lápiz.

PREPARACIÓN: En cada cartulina se escribe el nombre del residuo de una nave espacial perdida en el espacio (antena, puerta, ventanilla, motor...).

Se pliegan las cartulinas y se grapán, de modo que no puedan leerse sin abrirlas.

Los Jugadores forman un gran corro, delimitado por la soga (con un nudo en sus cabos) que todos sostienen, con su mano izquierda, a la altura de la cintura.

Alrededor del corro, y a dos metros de distancia, se dejan en el suelo las cartulinas.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, cada Jugador (turista), sin soltar la soga (la barandilla del balcón panorámico), intentará recoger tres cartulinas (tres recuerdos espaciales).

Su labor se verá estorbada por los compañeros, que procuran hacer lo mismo y por ello tiran de la cuerda hacia sí.

Cuando un jugador recoge la tercera cartulina, suelta la soga y va al centro del corro (vuelve al interior de la nave espacial).

El juego termina cuando no queden cartulinas que recoger. En ese momento (¡y no antes!) los jugadores abren sus cartulinas y las leen.

Un punto al jugador que antes ha recogido las tres cartulinas. Otro al que ha recogido los recuerdos más valiosos (sumar las letras de los nombres que figuran en las diversas cartulinas).

GANA: Los dos Jugadores que obtienen más puntos.

10. Las bases espaciales

El problema más difícil en la gestión de las bases espaciales que giran alrededor de la tierra es la convivencia de los astronautas. La necesidad de compartir durante varios meses un lugar tan reducido hace que surjan divergencias e incomprensiones, y que las disputas estén a la orden del día. Por ello, antes de entrar a formar parte de la tripulación de una base espacial, los aspirantes a astronautas deben someterse a una larga serie de pruebas psicológicas, serias y profundas.

JUGADORES: Los que se quiera.

COSAS NECESARIAS: Nada.

PREPARACIÓN: Los Jugadores se sientan en corro, excepto uno, elegido al azar, que se pone en el centro.

REGLAS: El Jugador del centro del corro se acerca a un compañero y le pregunta: «¿Te gustan tus vecinos?».

Si el compañero responde que sí, va a otro Jugador y le hace la misma pregunta, y, si hace falta, a otro y otro, hasta que encuentre uno que le diga que no.

En este caso, el Jugador del centro del corro pregunta al compañero: «¿Y a quiénes querrías de vecinos?»), y le responderá con el nombre de dos Jugadores, que corren a sentarse al lado de quien los ha elegido.

Simultáneamente los dos vecinos del Jugador que los ha rechazado intentan ocupar los dos sitios que quedan libres, mientras que el compañero del centro del corro trata de hacer lo mismo.

El que se queda sin sitio va al centro del corro y comienza de nuevo el juego preguntando a un compañero: «¿Te gustan tus vecinos?»

GANA: El grupo formado por los Jugadores que, gracias a su suerte o habilidad, nunca han tenido que ir al centro del corro. Entre los astronautas hay quien supera las pruebas psicológicas, pero también quien se apaña para eludir las...

El paseo espacial

Cuando un astronauta debe salir de la nave espacial para reparar una avería o hacer un experimento Científico, e incluso aunque sólo sea por el gusto de pasear, sigue unido a ella mediante un cable que, por sus funciones, recibe el nombre de «cordón umbilical». Por él recibe el astronauta el oxígeno para respirar y por él se comunica con quienes siguen en el interior de la nave. Además, no corre peligro de alejarse demasiado de la nave y perderse en la inmensidad del espacio sideral

JUGADORES: De cuatro en cuatro, formando parejas.

COSAS NECESARIAS: Dos carretes de hilo. Dos lápices. Una serie de obstáculos, que se distribuirán por el lugar de juego.

PREPARACIÓN: Los obstáculos se colocan de modo que haya dos recorridos de la misma dificultad.

No es preciso que sean largos (pueden hacerse incluso en una habitación); lo importante es que sean tortuosos y que tengan muchos obstáculos.

Un jugador de cada pareja (el astronauta que sigue en la nave) toma un carrete y ata un extremo del hilo a la muñeca del compallero (el astronauta que sale al espacio).

Hecho lo cual, introduce el carrete en un lápiz, que sostiene por sus puntas, de forma que aquel gire libremente sobre éste.

REGLAS: En cuanto se dé la señal, los astronautas que han decidido aventurarse por el espacio, salen y siguen el itinerario sembrado de obstáculos procurando no romper el hilo que los une al compañero.

Mientras tanto, los que siguen en la nave (en la línea de salida) dejan correr el hilo, que irán enrollando cuando los astronautas, terminado el paseo, decidan volver, pasando de nuevo por entre los obstáculos de antes.

Si se rompe el hilo, el paseante tiene veinte segundos para anudarlo; si no lo hace en ese tiempo, queda eliminado del juego.

GANA: La pareja de astronautas que primero se junta después del paseo espacial.

12. La huella

Si al primer hombre que llegó a la Luna le fue fácil fotografiar la huella de su primera pisada en nuestro satélite, no tuvo la mínima suerte el primero que llegó a Marte. El fuerte viento que barre el planeta se divirtió borrando las huellas antes de que las fotografiara y haciendo inútiles todos sus esfuerzos. El astronauta lo intentó una y otra vez, buscando en el planeta un rincón que estuviera al reparo del viento, no hubo nada que hacer, y desistió porque se quedaba sin oxígeno.

JUGADORES: Los que se quiera, de uno en uno. Un árbitro que mida el tiempo y cuente los pasos.

COSAS NECESARIAS: Dos pliegos de cartulina bastante gruesa y fuerte. Un rotulador. Un par de tijeras. Un cronómetro.

PREPARACIÓN: Se recortan de la cartulina dos grandes huellas de zapato.

REGLAS: Cuando se dé la orden, el primer jugador coloca una huella delante de sí, pone en ella un pie y tiene el otro levantado del suelo; coloca la segunda huella un poco más adelante, apoya en ella el pie que antes tenía levantado y, de nuevo en equilibrio sobre un solo pie, desplaza la primera huella, siguiendo así durante dos minutos.

Si toca el suelo con un pie, se para durante cinco segundos antes de continuar (si el astronauta mueve mal un pie, debe esperar a que desaparezca el polvo antes de dar otro paso).

Al cabo de los dos minutos, después de caminar cuanto le ha sido posible, tiene que encontrarse próximo al punto de salida (el punto en que la nave espacial ha tocado el suelo de Marte).

Cuando termina su turno el primer jugador, emprende la hazaña el segundo, y así sucesivamente.

GANA: El jugador que, en los dos minutos de que dispone, da más pasos (el astronauta que ha tenido más ocasiones de fotografiar su huella antes de que la falta de oxígeno le obligara a volver atrás).

113. Las ondas hercianas

En la inmensidad del espacio sideral se cruzan y entrecruzan mensajes llegados de todas las direcciones, mensajes que por lo general proceden de cualquier planeta o nave espacial. A caballo de las ondas hercianas, unas veces llegan a su destino y otras no pueden viajar por todo el espacio perdiendo así progresivamente fuerza hasta diluirse del todo pueden chocar con otro que camina en la misma onda y ambos resultaran indescifrables, pueden ser interceptados o destruidos

JUGADORES: De diez a veinte (siempre en número par) formando parejas
Un director de Juego

COSAS NECESARIAS: Tantas pelotas de tenis como Jugadores. Un rotulador
Varias cintas de tela con que Circunscribir en el suelo varios círculos

PREPARACIÓN: Los Jugadores se ponen en corro, dejando entre ellos dos pasos al menos, de forma que tengan delante de sí (en la parte opuesta del círculo) al compañero de pareja

En torno a los pies de cada Jugador se marca un círculo de un metro de diámetro

Después, cada uno de ellos recibe una pelota de tenis (numerada, para que no se confundan), y el Juego puede empezar

REGLAS: Al oír la señal de comienzo, los Jugadores de cada pareja se lanzan simultáneamente, una y otra vez, las pelotas de tenis, procurando que no caigan al suelo y sin salirse del círculo que rodea sus pies

Un punto por cada lanzamiento doble bien realizado

Si un Jugador recoge la pelota al vuelo y sale del círculo, no gana el punto, pero puede regresar a su puesto y proseguir los lanzamientos

Si cae a tierra una pelota, no la puede recoger el Jugador (a no ser que caiga en el propio círculo), tiene que esperar a que la recoja y se la devuelva el director

Jugar con una sola pelota mientras la otra está en el suelo no sirve de nada. no aporta ningún punto

Diez minutos de tiempo para mandar y recibir el mayor número posible de mensajes

GANA: La pareja que termina el Juego con más puntos

14. Los ovnis

Los ovnis («objetos volantes no Identificados») suben y bajan del cielo, sin que haya problemas para su descubridor. Algunos opinan que son meteoritos, hay quien piensa que son misiles escapados al control de sus responsables, otros se empeñan en decir que se trata de fenómenos luminosos o magnéticos, y no pocos están convencidos de que son criaturas extraterrestres mandadas a explorar nuestro planeta. Sea lo que fuere, en muchos casos la gente ginta «¡OVNI, OVNI!» sin motivo, dejándose engañar por un rayo de sol, por una nube extraña o simplemente, por su imaginación. Pocas veces es algo realmente extraordinario, (que vale la pena fijar en la propia cámara fotográfica).

JUGADORES: De un mínimo de cuatro a un máximo de siete.

COSAS NECESARIAS: Dos barajas francesas, sin los correspondientes comodines.

PREPARACIÓN: Se mezclan bien las dos barajas Juntas y se reparten por igual a los Jugadores.

Nadie mira las cartas que le tocan, se ponen delante Juntas, con el dorso hacia arriba.

REGLAS: Sucesivamente, los Jugadores dan la vuelta a una carta y la echan al centro de la mesa, de modo que puedan verla todos simultáneamente.

Según depositan los Jugadores una carta, cuentan en alto, uno tras otro, del uno al diez y, a continuación, sota, reina y rey, para comenzar después por el uno, y así sucesivamente.

Si la carta echada corresponde al valor cantado (es decir, si se ha visto bien), todos los Jugadores ponen inmediatamente una mano encima (deben tratar de captar la imagen del ovni antes de que desaparezca). El primer Jugador que lo hace, sin contar a quien ha dado la vuelta a la carta, gana un punto, recoge la carta y se la guarda, descubierta, hasta el final del Juego.

En cambio, el último que pone la mano sobre la carta, recibe una sanción por lento, recoge todas las cartas de la mesa y las pone con las suyas.

El que, por error, pone la mano sobre una carta cuyo valor no es el cantado, como sanción por su atolondramiento, recoge todas las cartas de la mesa y las pone con las suyas.

Cuando un Jugador se queda sin cartas boca abajo, sigue en el Juego, sin dar la vuelta a las cartas, naturalmente, ni participar en la nume-

ta (III, pero sigue ale III) y poner una III, IIII oportunamente sobre 1,1 (ar-
ta vuelta por un companero.

Cuando un Jug,]lor ha captado cinco imágenes de ovni (tiene cinco
cartas descubiertas), termina el juego.

En ese momento, cada jugador debe eliminar una carta boca arriba
(un ovni visto) por cada diez cartas boca abajo de su monte (tantas fotos
disparadas en balde quitan credibilidad).

Las cartas que quedan boca arriba son la base para la puntuación
final.

GANA: El que termina el juego con la puntuación final más alta (con más
imágenes fiables de objetos voladores no identificados).



15. Los meteoros

La suerte del meteorito que decide dar una vuelta por los espacios siderales es de lo más incierto: puede caminar en línea recta durante miles de kilómetros sin problema; puede entrar en el campo gravitatorio de una estrella o planeta y verse pulverizado en un instante, puede estrellarse contra algún cuerpo celeste mil veces mayor que él. Puede incluso tener que cruzar la zona de «Pim pam pum»), lugar del espacio donde decenas de meteoritos como él vagan buscando una salida que no hallan, aturcidos por el movimiento de sus compañeros y las misteriosas corrientes magnéticas que les hacen perder el sentido de la orientación.

JUGADORES: Los que se quiera.

COSAS NECESARIAS: Un ovillo de cuerda para señalar el campo de juego.

PREPARACIÓN: Se delimita el campo (la zona de «Pim pam pum») dándole forma irregular, que podrá ir cambiando a lo largo del juego.

REGLAS: Todos los jugadores (los meteoritos) corren de un lado a otro por el campo sin abandonarlo y sin chocar con nadie.

El que falla, queda eliminado.

A medida que disminuye el número de jugadores en el campo, se restringe el espacio de movimiento.

GANA: El último jugador que queda en el campo.



116 «Qué golpe»

En el planeta «Que golpe» (segundo por Importancia de la constelación «Ay ay ay» después de «Que mal» y antes de «Que Ita») hay poderosas corrientes electromagnéticas discontinuas que hacen volar de una parte a otra las puntilagudas penas ferruginosas que constelan la única Lona habitada del planeta el monte «Dale» Los habitantes de «Que golpe» viven en cuevas oscuras que comunican entre sí y de las que solo salen para buscar comida Puesto que en las pendientes del monte «Dale» hay que estar muy atentos a esquivar las penas voladoras la tarea de buscar comida suele reservarse a quienes hayan demostrado mejores reflejos

JUGADORES: Los que se quiera, a las ordenes de un director

COSAS NECESARIAS: Un mango de escoba y un rotulador

PREPARACIÓN: Se hacen once tajos en el mango el primero (el de salida) a unos veinte centímetros de un extremo, y los otros diez, cada cinco centímetros

Junto a estos diez tajos se marca la distancia que hay respecto al de salida

Así tenemos construido un «ya ya», instrumento que mide la velocidad de reflejos

REGLAS: El primer Jugador extiende un brazo hacia adelante con la mano abierta El director toma el mango de escoba y lo sostiene en el aire a dos centímetros de la mano del Jugador, con el tajo de salida a la altura de su dedo índice

A los pocos segundos, el director grita «ya», y suelta el mango, que el Jugador debe recoger al vuelo, respondiendo «ya»

El director controla, por los tajos, la distancia entre el dedo índice y el tajo de salida, y pasa a medir la velocidad de reflejos de otro Jugador

Es importante que todos observen escrupulosamente las reglas (brazo tenso, mano abierta, distancia constante entre la mano y el mango) y que nadie baje la mano cuando el director suelta el mango

GANA: El Jugador con reflejos más rápidos, es decir, el que menos ha dejado caer el «ya ya» antes de asirlo

17. «Aire puro»

Ourante el tiempo de su achmatación al planeta "Aire Puro», las gallinas del tío Pepe se ale/aron de la nave espaCial, llenas de curiosidad para contemplar el sflJgular vuelo de las "aladas» (las vanopmtas manposas de "Aire Puro») A la hora de volver a la nave, las gallfJas buscaban a su me/or amiga para comentar con ella las aventuras del día Pero no habían temdo en cuenta la oscuridad, que siempre cae sobre "Aire Puro» en tres segundos sin prevlo aVlso Ya las Incautas gallfJas no les quedó más remedIO que fiarse del propiO oído para localizar a su amIga entre el nervioso carareo general

JUGADORES: Los que se qUiera, en número par.

COSAS NECESARIAS: Mucha fantasía, para dar nombre a las gallinas.

PREPARACIÓN: El director (el tío Pepe) asigna a cada jugador (a cada gallina) un nombre, procurando que cada uno sólo conozca el suyo y no el de los compañeros y que Lada nombre corresponda a dos jugadores distintos.

Los nombres serán raros y no demasiado breves (<<Ojito-de-mamá», «Alicorta», «Buena ponedora», «Bella-ojituerta»...).

Los jugadores se esparcen por la habitación en absoluto silencio.

REGLAS: El director va a una esquina de la habitación y recoge a las gallinas, gntando: «Pío, pío, pío...».

Los jugadores no se mueven, pero gritan una y otra vez su nombre.

Cada jugador debe localizar al compañero que lleva su mismo nombre (compañero que no sabe qUién es), sin moverse hasta que lo encuentra.

Cuando lo halla, corren uno hacia el otro, se dan la mano, y así, de la mano, van cuanto antes al director.

Tres puntos a los Jugadores de la primera pareja de gallinas que llega al tío Pepe, dos a los segundos y uno a los terceros.

GANA: El Jugador que termina el juego con más puntos (la gallina que primero encuentra a su mejor amiga y que, por lo tanto, puede contarle más cosas).

18. «Boro Talco»

El planeta «Boro Talco» tiene la superficie cubierta de un {mlsimo polvo blanco que penetra por todas partes. Los «talqueses» (como suelen llamar a los habitantes del mencionado planeta) han intentado librarse de él, al menos en parte, perfumándolo y vendiéndolo a los habitantes de los planetas más próximos, incluida la misma Tierra. Aun así, el polvo aumenta sin cesar. Las últimas noticias hablan de un estrato de cuarenta centímetros en todo el planeta.

Para caminar con agilidad por las vías públicas de sus ciudades, los talqueses han construido pasarelas, por las que la gente transita, sumergiéndose en el polvo. Por desgracia, las pasarelas son estrechas, y solo permiten el paso de una persona. Los «chulos» (mote que reciben los talqueses mal educados y faltos de cortesía) se aprovechan del ceremonioso ritual de «Boro Talco!!» para arrojar de la pasarela a quienes se les cruzan en el camino.

JUGADORES: De dos en dos

COSAS NECESARIAS: Nada

PREPARACIÓN: Los Jugadores se ponen uno frente a otro, aproximadamente a un metro de distancia, con las piernas tensas y ligeramente abiertas.

REGLAS: Cuando oyen la orden de Cumen7ar, los dos extienden los brazos hacia adelante, tratando de golpear con las palmas de sus manos las del compañero (es el saludo ritual de «Boro Talco»)

GANA: El Jugador que hace perder el equilibrio a su contrincante, obligándolo a que uno de sus pies se desplace al menos cinco centímetros.

Puede alargarse el juego haciendo que los Jugadores abran más sus piernas, o abrirlo haciendo que las junten.

19. «Cuco»

Apenas desembarco en el cunoso plancta «Cuco») la expectClon Clenlll ca llpona que dirigia el famoso protesor «Lo que nad,c sabe» «lo averi gua yo», quedo fascinada por un extraño fenomeno, nunca visto antes en llngun otro lugar Cada cuatro minutos y veintisiete segundos brota ba de Improvlso una nueva roca Impulsada por ocultas y rYllstenosas fuerzas internas Si es faCil prever «cuando» va a surglr una roca, resulta imposible saber «donde», por lo que mas de una vez algun miembro de la expedlCfon sorprendllo, acabo \Olando por el aire

El episodio mas chusco ocumo un dia a la hora de comer preClisamen te delante de los astronautas, que estaban sentados en corro, broto una roca lisa que levanto en el aire la batel/a que ocupaba el centro La tal roca, magnetica nalUlalmente, comenLO a atraer a los desconcertados astronautas, que no eran capaces de despOjarse del mono espacial, pro visto de abundante maternal metalitco

JUGADORES: De diez a veinte, con un director de Juego

COSAS NECESARIAS: Un paquete de detergente, vacío (la roca magnética)
Una botella de plástico, también vacía

PREPARACIÓN: Los Jugadores forman un gran corro, de pie y agarrados de la mano con los brazos extendidos

En el centro del corro se pone el paquete de detergente boca abajo y, encima, la botella de plástico

REGLAS: Cuando se de la señal, los Jugadores intentan alejarse de la botella, tirando de los compañeros hacia su persona

El que derriba la botella queda eliminado y abandona el corro, que así resulta más pequeño

Evidentemente hay que seguir agarrados de la mano, sin soltarse, a menos que uno sea eliminado.

Si se quiere hacer mas difícil el Juego, basta eliminar a quien derriba la botella y al vecino de su derecha En ese caso, cada Jugador, además de alejarse él de la botella, procurará que también lo haga su vecino de la izquierda

GANA: Los tres últimos Jugadores que Siguen en la competición (los cuatro últimos si, además de quien tira la botella, también se elimina al vecino de su derecha y los Jugadores son pares)

20. «Gordio»

«Cordio» forma parte de la comtelaClon «Nudo», conjunto de estrellas dispuestas de modo tan compleja, que cuando las observan los astronos no se les ocurre pensar mas que en una maraña de hilos La vida en «Gordio» es compltcada y confusa Las carreteras se cruzan y entrecruzan una y ml veces, y no es nada senCillo segUir una d,recClon concreta

Los «gordioneses» hacen, con los habitantes de las estrellas mas proXI mas, unas altanzas que siempre son distintas, pues, cuando hablan se les montan las palabras y se embarullan tanto, que en la practica es Imposl ble segUir el hifo de su conversaClon

Los animales que mejor se han adaptado a "Cordio!! son las arañas que tejen sus (jnas telas en las ramas de vieJos olivos, retorClidos y nudosos

Los deportes que mas se cultivan all son el futbol, el tenis y el balonvo lea (¡siempre con redes'), en cambiO, Ignoran del todo el maraton (ca rrer tanto en la misma direccion no es cosa que los ¡fuslOne demasiado)

JUGADORES: Dos O mas equipos de cinco Jugadores Un director experto en marañas

COSAS NECESARIAS: Nada

PREPARACIÓN: Cada Jugador prepara los musculos de sus brazos y piernas, dsponlendose a utilizarlos de forma poco frecuente

REGLAS: Uno tras otro, los Jugadores de cada equipo se agarran de la mano y, sin soltarse, hacen un nudo complejO cruzando una y otra vez sus cuerpos, brazos y plernas

Un minuto de tiempo

Cuando el director diga «¡basta!», se quedan inmóviles durante diez segundos, a fin de que observe con atención el nudo, que posteriormente deshacen con calma y sin soltarse de la mano

GANA: Los jugadores que hacen y deshacen el nudo más complejO sin soltarse

211, «Quien está, está»

La pista de aterrizaje de las naves espaciales que llegan a la Ciudad de la «QUIEN esta, esta!! (capital del homónimo planeta) es ancha y bien iluminada, pero el hangar donde aparcan las naves es oscuro y estrecho. Todas las noches los pilotos que llegan al planeta intentan ser los últimos en hacerlo, para salir los primeros al día siguiente. Pero tienen que estar muy atentos a no llegar fuera del horario. A las diez en punto (hora local), el comandante del aeropuerto grita el lema del planeta («QUIEN esta esta, quien no esta, no esta!!) y apaga la iluminación de la pista. El que todavía sigue volando, debe dirigirse a la Ciudad vecina, malgastando tiempo y carburante.

JUGADORES: De diez a veinte, animados por un director

COSAS NECESARIAS: Una rotulador. Tantas cuartillas como Jugadores y otros tantos Imperdibles

PREPARACIÓN: Los Jugadores se ponen en corro

Se les cuelga de la espalda, mediante un Imperdible, una cuartilla con un número de tres Cifras

El director comunica en voz baja a cada Jugador el número que lleva a la espalda, y el Juego puede comenzar

REGLAS: Cuando se da la señal, los Jugadores intentan leer el número de los compañeros sin que ellos lean el suyo

Quien lo logra, dice en voz alta el nombre y número del compañero, así lo elimina del Juego (cada piloto comunica a la torre de control el código de las otras aeronaves, que así deben aterrizar primero)

Cinco minutos de tiempo, después el animador grita «¡QUIEN esta, está, quien no esta, no está!», y declara terminado el Juego

GANA: Durante los CINCO primeros minutos, el último Jugador que queda en el campo. Al final del quinto minuto, el último Jugador eliminado hasta aquel momento (el último piloto obligado a aterrizar antes del cierre del aeropuerto saldrá el primero a la mañana siguiente)

22. «Monópoda»

Los habitantes de «Monópoda» (dlmmuto planeta de la constelación «Polama») carecen de brazos y sólo tienen una pierna, robusta eso sí, con la que camman a saltos. Son vegetananos: se alimentan de las hojas, flores y frutos de la «gruonla», planta de dos metros de altura, que abunda en el planeta. Su principal ocupación consiste en mantener lejos de las gruonias a los «Omicás», gusanos de color amarillento y violeta que miden varios centímetros de longitud, a quienes les encanta la madera de dicho árbol. Para ello, los «monopodeses» agitan sin parar, con su único pie, unas piedras planas brillantes que, desplazadas a lo largo del camino que recorren los «comlca», les obligan a cambiar de ruta. Para ponerse en contacto con los habitantes de «Monópoda», los astronautas que llegan al dlmmuto planeta intentan cammar (amo ellos).

JUGADORES: Los que se quiera, de uno en uno. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Algunas sillas. Una piedra plana.

PREPARACIÓN: Con las sillas se traza un recorrido tortuoso, pero sin obstáculos.

El primer jugador va a la línea de salida, donde está la piedra plana, y el juego puede comenzar.

REGLAS: Con las manos atrás y saltando a la pata coja, el jugador empuja hacia adelante la piedra con su único pie.

De ese modo procura que la piedra haga el recorrido de ida y vuelta hasta la línea de salida.

Si toca el suelo con el otro pie o separa las manos para no perder el equilibrio, queda eliminado.

Cuando concluye el primer jugador (o es eliminado), el segundo va a la línea de salida, y así sucesivamente.

GANA: El jugador que termina el recorrido en menos tiempo (el astronauta que mejor imita a los «monopodeses»). Si nadie termina el recorrido, gana el jugador que ha hecho más camino antes de quedar eliminado (el astronauta que imita durante más tiempo a los «monopodeses»).

23. «Ocio»

Ba/o la tersa y lUCIda superfiCie del planeta «OCIO» viven los «pobres de mí», tmldas criaturas siempre hambrientas, dotadas de cuatro robustas patas (semejantes a las de nuestros saltamontes), en torno a una cabeza desproporcionada. En su parte superior tienen una boca enorme, rodeada de cuatro largos tentáculos con los que cazan los «insectos», dmilJutos insectos que nunca dejan de volar. Pero en el planeta «OCIO» vIven también los «esñaques», (orpulentos seres cuyas patas Vaman la atenCIOn por su longitud. Para que no los aplasten los «esñaques», los «pobres de mí» vIven baja tierra y solo salen fuera, utillzando sus largas extremidades, para sorprender a algun «Iml» desprevenido que pase por allí.

JUGADORES: De dos en dos. Un director de Juego.

COSAS NECESARIAS: Veinte cintas de tela.

PREPARACIÓN: Los dos primeros Jugadores (los primeros «pobres de mí») se sientan en el suelo de espaldas uno contra otro.

El director tiene en el aire sobre ellos una cinta de tela (un «frril»), y el Juego puede empezar.

REGLAS: Cuando se dé la *señal*, los Jugadores se ponen de pie *sin tocar* el suelo con las manos, apoyándose únicamente en las piernas y siguiendo de espaldas uno contra otro, así intentarán hacerse con la cinta y, después, volverán a sentarse.

Inmediatamente el director pone encima de ellos otro «frril», que ambos Jugadores intentarán alcanzar como antes, y así sucesivamente.

Cada vez que alguien toca el suelo con la mano, el director se para cinco segundos antes de poner en Juego otro «frril».

Un minuto de tiempo, pasado el cual, otro «pobre de mí» (otra pareja de Jugadores) sustituye a la que ha intentado saciar su hambre, y así sucesivamente.

GANA: La pareja de Jugadores que, en un minuto, recoge más cintas (el «pobre de mí» que caLa más «frriles» sin que lo aplaste un «esñaque»).

24. «Menos»

Todos los días, y con extraordinaria puntualidad, una pequeña placa berroqueña se desprende del planeta «Menos», atraída por la gravedad del vecino «Mas!». Unos minutos antes de las veintiocho horas (es decir, de las seis de la tarde, pues los días en «Menos» son de cuarenta y cuatro horas), una de las innumerables placas de piedra que forman la superficie del planeta adquiere un color azul celeste intenso y comienza a vibrar suavemente. En aquel preciso instante aparecen en la arena dos seres extraños, que quieren abandonar el hospicio «Menos» e ir al acogedor «Mas». En un segundo ambos se suben a la roca, decididos a salir pero la piedra, con el nuevo peso, ya no se levanta del suelo. Uno de los dos, quiera o no, tiene que abandonar la placa azul y renunciar, momentaneamente, al soñado viaje rumbo a «Mas».

JUGADORES: De dos en dos (los habitantes de «Menos» que desean ir a «Más»)

COSAS NECESARIAS: Algunas cintas de tela con que circunscribir un círculo de cuatro metros de diámetro (la placa de piedra azul)

PREPARACIÓN: Los dos Jugadores se sientan en el centro del círculo, de espaldas uno contra otro y entrecruzando sus brazos

REGLAS: Cuando se dé la señal, los dos, sin levantarse del suelo, forcejean para echar al otro fuera del círculo. Basta que saque la punta del pie para tener que abandonar la placa y renunciar al viaje

GANA: El Jugador que primero logra su intento

25. «Perezópolis»

En «Perezópolis», capital del planeta «Que aburrido», no sobran las ganas de trabajar. Para convencer a la gente de que tiene que trabajar, el Gobernador de la ciudad echa mano de la cunas" planta «venga ya», ro busto árbol andado que emite radiaciones espaces de sacudir de su perela a las personas. Las hojas con las ordenes que deben cumplir los Ciudadanos se pasan por las ramas del árbol, cuando llegan a su destino, las radiaciones almacenada, impulsan a las personas a cumplir su deber. Pero con el paso del tiempo, la gente se ha habituado a tales radiaciones y con frecuencia saben eludir su efecto durante el tiempo necesario para remitir la orden a otro Ciudadano. El que se encuentra con dos hojas en la mano se ve sometido a una doble dosis de radiación, y le es prácticamente imposible dejar de cumplir lo que manda el Gobernador, contribuyendo así a que sus «compañeros de desgracia» sigan mecidiéndose en su pereza.

JUGADORES: Veinte o treinta (los habitantes de «Perezópolis»), a las órdenes de un director (el Gobernador)

COSAS NECESARIAS: Nada

PREPARACIÓN: Los Jugadores, formando un gran corro, se numeran progresivamente de uno a cuatro

REGLAS: 1:1 director canta uno de los cuatro números

Quienes lo tienen, salen corriendo e intentan alcanzar al compañero que tienen delante *sin* dejarse sorprender por el que viene detrás.

El primer atrapado sale del juego (tendrá que cumplir las órdenes del Gobernador y, por tanto, no puede volver a su sitio ni seguir meuciendo-se en su pereza)

Se continua así, con lo que el corro será cada vez mas pequeño

GANA: El cuarteto de Jugadores (uno por número) que sigue en el campo hasta el final

26. «Tentemozo»

El prudente Gobernador del planeta «TentemOLO!! busca personas equilibradas y capaces de mucha atención, pues quiere poner en marcha una central «vibroeléctrica!!», que proporcionara luz a todo el planeta. Dicha central produce energía con las vibraciones que emiten las alas de los «brrrr», pequeños insectos que se sienten atraídos por determinadas secuencias de colores y sonidos. Para hacerlos volar en torno a las turbinas de la central, es preuso observar atentamente la torma del enjambre de «brm» que se aproxima (,por eso hacen falta personas «atentas»'J y transmittir; mediante dos mecanismos distintos, los colores y sonidos que atraen a un enjambre tan particular. En efecto, cada enjambre tiene una torma diversa de los otros y prefiere sonidos y colores distintos. Por desgracia, para que la turbina funcione, hace falta, además, otro mecanismo, y con las dos manos ya ocupadas, no resulta nada fácil de accionar. No queda, pues, más remedio que utilizar uno de los pies y mantener el equilibrio con el otro (,por eso se necesitan personas «equilibradas» 1)

JUGADORES: Los que se quiera, a las órdenes de un director

COSAS NECESARIAS: Nada

PREPARACIÓN: Ninguna

REGLAS: Los Jugadores se dispersan por el terreno de Juego

Pueden caminar, correr, saltar, es decir, moverse como les plazca, aunque sin detenerse hasta que el director (el Gobernador de «Tentemozo») grite «¡Alto!»

En ese instante se paran todos y, por turno (según llame el director), tocarán simultáneamente a tres de sus compañeros con las dos manos y con un pie, manteniéndose en equilibrio con el otro y sin moverse de donde están

Los compañeros se quedarán quietos, sin moverse en el intento de evitar que alguien los toque

El que no cumple el encargo del director, abandona el campo (naturalmente no antes de que todos hayan sido sometidos a la prueba)

El Juego sigue con menos Jugadores y con paradas cada vez más frecuentes

GANA: Los cuatro últimos Jugadores que quedan en la competición (serán los encargados de que funcionen las turbinas de la central vibroeléctrica de «Tentemozo»)

27. «Somos demasiados»

*En el pobladíllno planeta «Somos demasiados», el alre se ha hecho irres-
pllable Los «demasladmos» (o habitantes del planeta) se ven obltgados a
moverse en espaClos cada vez más reduCldos, y ttenen que llevar siempre
consIgo una reserva de oxígeno De cuando en cuando, algún listillo, en
su mtento de ganar terreno a costa de los demás, estropea la bombona de
oXígeno de un conCIudadano, obltgándo/o así a emigrar mmedlatamente
a un planeta próximo ((Aquí hay sitio», por ejemplo, o «También aquí»),
menos poblado y cuyo aire todavía se puede respirar*

JUGADORES: Los que se quiera; cuantos más, mejor (el planeta está abarro-
tado de gente...),

COSAS NECESARIAS: Un globo para cada Jugador. Un ovillo de bramante,

PREPARACIÓN: Se ata un globo al tobillo derecho de cada jugador.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, los jugadores, sIrviéndose de un
solo pie, tratan de explotar el globo de sus compañeros, eliminándolos
así del juego.

GANA: El último jugador que queda en el campo: ahora en el planeta «So-
mos demasiados» sólo vive él.

VARIANTES: Es posible complicar el Juego haciendo que los Jugadores sólo
estallen el globo de sus compañeros con el pie derecho (al que tienen
sUjeto el globo),

También es posible jugar por equipos, atando a los pies de los Juga-
dores globos de colores distintos según el equipo del que forman parte.
En este caso, cada jugador intentará estallar los globos de los adversarios
y defender los de sus compañeros de equipo, Gana el equipo que tiene
en el campo algún Jugador cuando todos los adversarios han sido eLlmi-
nados,

28. «Espartaco»

En el planeta «[spartaco]», deportes tan populares entre nosotros como el fútbol, el ciclismo o el balonvolea son totalmente desconocidos. En cambio, es muy común el «zis zas», juego que recuerda las luchas de gladiadores en la antigua Roma.

JUGADORES: De dos en dos, en el centro del corro que forman los restantes compañeros.

COSAS NECESARIAS: Una soga de ocho a diez metros de longitud. Dos balones. Dos coberteras de ollas grandes.

PREPARACIÓN: Se ata a los dos jugadores por la cintura con una cuerda de modo que puedan distanciarse entre sí cuatro o cinco metros, se da a cada uno un balón y una cobertera, y el juego puede empezar.

REGLAS: En el centro del corro que forman sus compañeros, se enfrentan los dos jugadores, intentando darse con los balones y cubriéndose con las coberteras a modo de escudos.

La soga puede servir para acercar al adversario, para hacerle perder el equilibrio o para impedir que recoja el balón cuando lo ha lanzado.

También es posible alejar el balón con el escudo, sin tocarlo con la mano ni con el pie.

Si el balón sale del corro, se interrumpe el juego, que sólo continúa cuando ha sido devuelto.

Los compañeros sentados alrededor de los dos contrincantes pueden ayudar o estorbar, favoreciéndolos o no en la recogida de los balones lanzados, aunque sin *move* del sitio.

GANA: El jugador que primero da tres veces a su adversario, sin contar manos y pies.

29. «Solidario»

Las treinta ciudades que forman el estado de «Solidario» se reparten por otros tantos asteroides. De ahí que todas deban ser autosuficientes. En todas hay escuela, hospital, teatro... y gasolinera para las naves espaciales que pasan por allí. Pero es frecuente que dichas gasolineras se queden sin existencias. Entonces los pilotos de las naves, de acuerdo con una prJgmática de «Solidario»), entregan parte de su carburante al distribuidor del pequeño asteroide. Aun así resulta difícil tener el combustible necesario para afrontar un viaje tan largo.

JUGADORES: De dos en dos, en el centro del corro que forman sus compañeros.

COSAS NECESARIAS: Cinco sillas, cinco botes y dos pañuelos grandes para vender a los jugadores.

PREPARACIÓN: En el centro del corro que forman los espectadores se ponen sin ningún orden cinco sillas, sobre cada una de las cuales se coloca un bote.

Se venda a los dos jugadores, que giran sobre sí mismos a fin de que pierdan la orientación.

REGLAS: Cuando se dé la señal, los jugadores entran en el corro y buscan las sillas.

Cuando encuentran una, recogen el bote y se lo guardan.

Pero si encuentran una silla vacía, deben poner encima de ella uno de los botes conquistados.

Naturalmente, si no tienen ninguno, no ponen nada.

GANA: El jugador que primero se hace con cuatro botes.

30. «Fuera de aquí»

No hay paz para los habitantes de "Fuera de aquí") La población del planeta sufre desde hace meses un fortísimo complejo de persecución, debido a las radioclones de un satélite que se les acerca demasiado. Oes de entonces los habitantes de «Fuera de aquí!! huyen unos de otros por temor a que les asalten, les compliquen la vida, les roben o les golpeen

JUGADORES: Los que se quiera, a las órdenes de un director

COSAS NECESARIAS: Papel y lápiz para todos

PREPARACIÓN: Cada Jugador, con el secreto que le sea posible (jes muy importante!), elige a un compañero atacante y a otro defensor

Escribe su propio nombre en una hoja, a continuación indica a quién ha elegido, y la entrega al director

Todos los Jugadores se esparcen por el campo, y el Juego puede empezar

REGLAS: Cuando el director dé la señal, los Jugadores comienzan a moverse por el campo procurando estar lo más lejos posible de su atacante y lo más cerca posible del propio defensor

El secreto de la elección complicará ciertamente la labor de los Jugadores, pues podría resultar que, por ejemplo, se encuentren aliado de su atacante (y, en consecuencia, huirán de él) o que estén escapando de su defensor (e irá detrás de él), y así sucesivamente de ahí la importancia del secreto

Durante el Juego no se puede hablar con los compañeros, lo único que deben hacer es moverse por el campo

Cuando el director grite «¡alto!», los Jugadores se quedan clavados donde están en ese momento

El director lee las hojas que ha recogido al principio y valora el resultado de cada Jugador.

Un buen criterio de valoración es asignar al Jugador tantos puntos como pasos le separan de su atacante y tantos de sanción como los que le separan de su defensor

GANA: El Jugador que más se acerca al objetivo previsto, obteniendo así la puntuación más alta

31. «Chato»

La presión atmosférica del planeta «Chato» es tan elevada, que todo lo que supera la altura de tres metros se achata Inexorablemente hasta el suelo. En este planeta no hay casas ni árboles, ni mucho menos colinas o montañas, no existe nada ni nadie que sea capaz de correr, saltar o volar. Los pocos seres vivos que pueblan sus vastos desiertos se arrastran lentamente por el suelo, como si llevaran a cuestas el peso de todo el universo. A veces son largos y delgados como serpientes, y caminan a ras del suelo, día y noche, haga bueno o haga malo.

JUGADORES: Los que se quiera, distribuidos en equipos de cinco. Un director de Juego.

COSAS NECESARIAS: Algunas sillas. Un magnetófono y varias cintas de música para el cambio.

PREPARACIÓN: Las sillas sirven para trazar un recorrido tortuoso sin obstáculos.

Los jugadores del primer equipo se ponen en la línea de salida, sentados en el suelo con las piernas extendidas.

Cada uno se agarra con fuerza al compañero que le precede.

Así tenemos un «diezpiés», una de las pocas criaturas que son capaces de moverse en «Chato».

REGLAS: Cuando se dé la señal, los cinco jugadores empiezan el recorrido zigzagueando por entre las sillas y vuelven atrás, manteniéndose siempre unidos y coordinando sus movimientos para desplazarse lo más rápidamente posible.

Cuando el primer «diezpiés» termina su carrera, se prepara el segundo, y así sucesivamente.

GANA: El «diezpiés» más veloz (el equipo que hace en menos tiempo el recorrido de ida y vuelta).

Capítulo Cuarto

SEPTIEMBRE

30 juegos de inteligencia y memoria,
ambientados entre animales prehistóricos

11. Paleontología

La Paleontología es la Ciencia que estudia los restos de animales prehistóricos. Los que entienden de esto, a partir de un hueso cualquiera dan nombre y aspecto a su propleto. Una vez reconstruido el animal, los paleontólogos saben de dónde vivía, de qué se alimentaba, cómo era su existencia, y así sucesivamente

JUGADORES: Veinte, al menos, con un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Basta una buena dosis de memoria.

PREPARACIÓN: Los jugadores dicen a todos su nombre, apellido y signo zodiacal.

Después se forman dos equipos que se sitúan uno frente a otro en dos círculos concéntricos.

REGLAS: Cuando el director dé la señal oportuna, el corro interior comienza a girar en sentido horario, mientras que el de fuera lo hace al revés.

Cuando el director diga «¡jaita!», todos se paran en seco y dicen el nombre del compañero que tienen delante.

El que primero lo hace gana un punto para su equipo.

Después se repite el juego con el apellido, o con el signo zodiacal, o con el nombre y apellido juntos, y así sucesivamente.

Si los Jugadores se conocen ya, puede cambiarse el nombre y apellido por otros detalles personales (número de calzado, dirección, hermanos y hermanas que tiene, deporte preferido, etc.).

GANAR: El equipo que primero llega a diez puntos.

2. G-S, M-9

El conocido paleontólogo «Hueso Juro» trajo consigo, de su última expedición científica, el esqueleto de un ranforinco, uno de los primeros reptiles que aprendieron a volar y se adueñaron del espacio aéreo. Acaba de explicar a sus alumnos cómo reconstruir el esqueleto del ranforinco.

JUGADORES: De veinte a treinta, a las órdenes de un director con buena capacidad de atención.

COSAS NECESARIAS: Sesenta cartulinas del tamaño de medio naipe. Una pizarra. Un rotulador.

PREPARACIÓN: El director escribe en la pizarra, por orden alfabético, las letras de una frase que tendrán que averiguar los jugadores.

Después, escribe, en una serie de cartulinas, esas mismas letras con un número al lado, que indica su lugar en la frase; en otra serie de cartulinas sólo escribe las letras, *sin* números.

Mezcla las cartulinas de la primera serie (las letras con números) y las distribuye, una por persona, a los jugadores, guardando las que sobren.

La otra serie de cartulinas se esparce por el suelo boca abajo, de modo que sea imposible ver la letra que contienen.

REGLAS: Uno tras otro, los jugadores dicen la letra que les ha correspondido y el número que la acompaña, y procuran recordar las de sus compañeros.

El único que oculta el contenido de las suyas es el director. Se trata de averiguar, por eliminación, las letras que guarda el director.

Se saca a suerte un número; quien lo tiene comienza el juego.

Recoge una letra del suelo y dice el nombre del compañero que, según él, ha recibido esa letra.

Si acierta, la escribe en la pizarra en el lugar de la frase que le corresponde.

El jugador recoge otra letra, y así sucesivamente.

Si no acierta, se saca a suerte otro número. El jugador que lo tiene intenta buscar la letra que el otro no ha encontrado.

Se sigue así, recogiendo cada vez nuevas letras o sacando a suerte nuevos números.

GANA: El jugador que primero forma la frase.

3. Los fósiles

Lo que sabemos sobre los animales prehistóricos se debe en gran parte a sus fósiles, restos atrapados por el tiempo entre las rocas de la costra terrestre. Del trilobites (que VIVIÓ hace quince millones de años) en adelante han sido innumerables los animales que han confiado a la tierra sus cuerpos sin vida. En la mayoría de los casos la tierra los ha descompuesto a fin de sacar de ellos energía y sustancias con que mantener el ciclo de la vida. Sin embargo, a veces, la tierra ha optado por asimilarlos y transformarlos en rocas, sepultadas entre millones de otras, cuyo origen es de lo más variado.

JUGADORES: Cuatro al menos, sentados en corro.

COSAS NECESARIAS: Papel y lápiz para todos.

PREPARACIÓN: Se da libertad a la propia fantasía para moverse entre letras y palabras.

REGLAS: Cada jugador tiene dos minutos para escribir una frase en la que oculte un vocablo dividido en dos o más palabras de distinto significado.

En la frase *vengo mañana*, por ejemplo, se esconde la palabra *goma* (pero no «ven»), que pertenece a una sola palabra. En la frase *Ricardo nada muy bien*, tenemos *dona* ([del verbo donar], pero no el vocablo «cardo»), por la misma razón).

Al concluir los dos minutos, cada jugador entrega su hoja al compañero de su derecha.

Ahora todos deben encontrar, igualmente en dos minutos, el nombre que se oculta en la frase que les han entregado y disimularlo en otra frase completamente distinta de la inventada por el compañero.

Un punto a quien lo logra.

Sigue el juego con palabras nuevas, encubiertas en nuevas frases.

GANA: El jugador que primero llega a cinco puntos, tantos como palabras tiene la expresión *Hotel modernísimo para gente pobre*, que oculta el nombre propio *Telmo* (y algo más: *mapa...*).

4. Las huellas

Igual que es posible seguir las huellas de un cocodrilo en la arena de la playa de una liebre en la nieve recién en calda o de una zorra en un caml no embarrado, así también podemos hallar en las rocas modeladas por el tiempo las huellas que grabó un dinosaurio hace decenas de millones de años

JUGADORES: Los que se quiera, distribuidos al menos en tres equipos que no pasen de cinco jugadores. Un director de juego

COSAS NECESARIAS: Papel y lápiz

PREPARACIÓN: El director escribe, en tantas cuartillas como equipos, cinco nombres de dinosaurios

Los nombres deben ser los mismos para todos los equipos

REGLAS: Cuando se dé la señal, los equipos intentan hallar en el menor tiempo posible una palabra de seis letras por lo menos a partir de cada uno de esos cinco nombres de dinosaurios, empleando únicamente las letras que lo componen

Tres puntos al equipo que primero termina, dos al segundo (que debe lograr su intento con palabras distintas de las formuladas por el equipo anterior) y uno al tercero (que asimismo debe formar palabras diferentes)

Ahora el terreno se hace más accidentado, y la búsqueda de huellas más difícil. Se tienen en cuenta los cinco nombres juntos

Cada equipo tiene tres minutos para formar el mayor número posible de palabras, entresacando de todos los nombres las letras que necesite

Ahora bien, cada letra de cada nombre sólo puede utilizarse una vez, las palabras formadas deben tener al menos cinco letras

Tres puntos al equipo que utiliza más letras

Las palabras escritas por este equipo se borran de las listas de los restantes equipos (son huellas que ya están descubiertas) antes de asignar dos puntos al grupo que, después de esta operación, tiene más palabras en su lista, y un punto al que, después de eliminar los vocablos escritos por el equipo anterior, conserva más palabras en su hoja

GANA: El equipo que termina el juego con más puntos (es decir, el que ha encontrado más huellas nuevas de dinosaurio en la zona explorada)

5. El árbol genealógico

El sueño, mas o menos confesado, de muchos hombres de ciencia es re construir pieza a pieza el arbol genealogico de los grandes dinosaurios ¿Como eran los antepasados del feroz tiranosaurio? O ¿quienes son los descendientes del manso diplodoco? Con el paso de los años se ha en contrado respuesta a muchas preguntas, pero todavla faltan no pocos anillos en la larga cadena de la evoluClon

JUGADORES: Los que se quiera, controlados por un director que tenga ganas de escribir

COSAS NECESARIAS: Una cuartilla, lápiz y diccionario para cada Jugador

PREPARACIÓN: El director escribe, para cada Jugador, una lista de diez palabras que respondan a las exigencias del Juego (exigencias que obedecen a las reglas que se dan más abajo)

Para evitar errores, las diez palabras se tomarán del diccionario del Jugador, y no de otro cualquiera

REGLAS: Los Jugadores buscan en su diccionario las diez palabras que le han asignado Junto a cada una de ellas, escribirá la que le sigue en el diccionario

Leyendo, una tras otra, las cuartas letras de las diez palabras que ha escrito, obtendrá la palabra final, que comunicará al director

A fin de evitar que un Jugador Intente hacer su trabajo sin buscar las palabras en su diccionario, conviene que el director controle, no solo la exactitud de la solución final, sino también la lista de las palabras escritas por el ganador (el estudio de un árbol genealógico requiere mucha exactitud y no meras aproximaciones)

GANA: El Jugador que primero comunica al director la solución exacta, corroborada por la lista de las diez palabras de las que ha sido obtenida

6. El «(dinosaurés)»

Llamamos «(dinosaurés)» al lenguaje que utilizaban hace setenta millones de años los dinosaurios para comunicar sus experiencias. Precisamente en los últimos meses fulglo Babel (conocido estudioso de lenguas antiguas y experto en torres) ha encontrado un valle que guardaba ocultos millones de pequeños fragmentos de resina fosilizada por la acción del tiempo. Tras largos y pacientes análisis, el señor Babel ha llegado a la conclusión de que la forma de cada fragmento de resina se debe a la onda sonora que la hizo brotar de la planta. Partiendo del principio de que a toda onda sonora corresponde una palabra «berreada») por un dinosaurio, el famoso hombre de letras y torres ahora trata de Interpretar el lenguaje de los antiguos señores de la tierra.

JUGADORES: Los que se quiera, a las órdenes de un director (Eulogio Babel).

COSAS NECESARIAS: Dos pizarras. Un rotulador. Papel y lápiz para todos los jugadores (los alumnos del conocido hombre de letras y torres).

PREPARACIÓN: El director escribe, para cada jugador, un mensaje de diez palabras, sustituyendo cada letra por un símbolo que él se inventa.

Aunque los mensajes sean distintos, el número de letras será igual en todos ellos.

El símbolo que corresponde a cada letra se dibuja, a buen tamaño, en la primera pizarra: cada símbolo irá acompañado de un número; en la segunda pizarra se escriben esos mismos números con la letra que corresponde a su símbolo.

REGLAS: Cuando se dé la señal, los jugadores buscan personalmente en la primera pizarra, de uno en uno, los símbolos que figuran en el mensaje que les ha dado el director, y leen el número que haya su lado.

En la segunda pizarra buscan ese número y anotan la letra que le corresponde.

Así los jugadores podrán substituir, en el mensaje, los símbolos por las correspondientes letras.

GANA: El jugador que primero entrega al director su mensaje traducido, completo y sin error.

7. Estegosauro y ranforinco

Para moverse con agilidad entre 105 nombres de animales prehistóricos, hay que manejar con destreza sílabas y letras. Ni siquiera el taxista «Auto Movil» (que, por la rapidez de su servicio, recibe buenas propinas de los clientes) se cansa tanto en su ir y venir por las estrechas calles de la vieja Ciudad de «Atestada»)

JUGADORES: Dos o más (pero no menos, pues no se trata de un juego solitario)

COSAS NECESARIAS: Un lápiz y una cuartilla de papel. En la playa se puede escribir en la arena. Pero si uno tiene buena memoria, prescinde del lápiz, del papel y de la arena.

PREPARACIÓN: Para determinar quién empieza, vale la conocida «cuenta de la prehistoria» (brontosauro y diplodoco, estegosauro y ranforinco «Tú terminas y pierdes, yo empiezo y gano»)

REGLAS: El primer jugador dice una letra. El segundo añade otra, el tercero otra, y así sucesivamente.

Al añadir la letra, los jugadores comienzan o siguen una palabra real, pero sin terminarla.

Veinte segundos de tiempo.

Comete falta el que concluye la palabra, quien añade una letra que no tiene nada que ver con el sentido y el que, en el tiempo previsto, no sigue la palabra iniciada por sus compañeros.

El juego termina cuando un jugador falla diez veces, tantas como eran, al principio, las letras de los nombres que tenían los animales prehistóricos (aunque ahora, por razones lingüísticas de la prehistoria, ya no sea así) el estegosauro tiene once, mientras que el ranforinco sigue con las diez de siempre, el brontosauro y el diplodoco tenían, en origen, las mismas letras (pues se llamaban «brontosauro» y «diplodorco», pero después el primero robó la «r» al segundo y)

GANA: El jugador que menos fallos ha cometido al concluir el juego.

8. El entorno

Mucho se ha escrito acerca de los dinosaurios su aspecto y su modo de vivir. Pero, ¿qué había en su entorno? ¿Como eran las plantas, entre las que se movían el color de las rocas que dificultaban su marcha el aroma de la brisa que acariciaba su piel? ¿Qué imágenes reoblaban sus ojos? ¿Qué rumores llegaban a sus orejas? Para saberlo hay que apartar la vista de su Imponente (¡gura y mirar a su alrededor

JUGADORES: Al menos dos, pero no más de diez (para que el Juego no resulte aburrido)

COSAS NECESARIAS: Espíntu de observación y un mínimo de memoria

PREPARACIÓN: Mirar a su alrededor

REGLAS: Los Jugadores dicen, uno tras otro, la frase «A mi alrededor hay », y nombran un objeto que ven desde donde se encuentran

El que tarda en completar la frase queda eliminado, así como el que dice el nombre de un objeto que no ve o que ha dicho antes otro compañero

El Jugador que resiste hasta el final gana un punto

Después se repite el Juego diciendo, de uno en uno, el nombre de algo que se lleva encima ((Alrededor de mi cuerpo hay »), de objetos que hay en la cocina de un gran restaurante ((Alrededor del cocinero hay»), o en el elegante salón de doña Clotilde («Alrededor de doña Clotilde hay»), etcetera

GANAR: El Jugador que termina el Juego con más puntos

9. Comer, chillar y brincar

Comer, correr y mirar; nadar, respirar y huir; chillar, brincar y mordel; chocar, dormir y volar: muchísimas eran las acciones de que era capaz un buen dinosaurio. El ictosauro, por ejemplo, podía hacer ocho de las enumeradas, mientras que el saltoposuco hacía diez: lo único de que no era capaz era de nadar y volar, aunque más tarde de él salieron precisamente un gran nadador (el cocodolo) y los voladores por excelencia, las aves

JUGADORES: Al menos dos.

COSAS NECESARIAS: Veinte cartulinas del tamaño de un naipe. Un rotulador.

PREPARACIÓN: En las veinte cartulinas se escriben veinte letras del alfabeto y se suprimen las restantes.

Después se barajan bien y se ponen ante los jugadores, sin que éstos vean las letras escritas.

REGLAS: Sucesivamente los jugadores toman una cartulina, ven su letra y dicen el mayor número posible de verbos que empiezan por ella.

Serán verbos relacionados con acciones que el jugador es capaz de hacer.

Un minuto de tiempo.

GANAN: El jugador que, gracias a su destreza y buena suerte, encuentra el mayor número de verbos en el minuto establecido.

10. Gordo, verde e inteligente

Corda, astuto, poderoso, veloz, horrible, feroz, gris, verde, hambnenlo, mteligente, mastodántilco ¡Cuantos caMlcatlVos se te aplican, quando dmasauno' YSl un dmosauno se convIrtiera en casa, ¿como sella? Muy grande, pero antigua ¿YSl de ImprovIso se hIClera arbol? Seria alto y cor pulento

JUGADORES: Al menos dos (uno que pregunta y otro que responde). Si son ocho o diez (siempre con uno que pregunte y los demás que, por turno, le respondan), mejor.

COSAS NECESARIAS: Nada

PREPARACIÓN: Se determina qUién pregunta, y se le aleja de los demás durante el tiempo necesario para elegir un objeto.

REGLAS: El Jugador alejado vuelve a donde están sus compañeros.

Pregunta uno a uno: «¿Cómo lo prefieres?».

El Interpelado responde con un adJetiVO relaCionado con el objeto en cuestión

Si el objeto es, por ejemplo, un lápiz, las respuestas pueden ser: afilado, rojo, largo, corto.

El que pregunta debe adivinar a qué objeto se refieren. Si falla tres veces, abandona el Juego

Si, después preguntar a todos una vez, no descubre el objeto, hace otra serie de preguntas, esta vez, diferentes a cada Jugador. A uno puede preguntarle, por ejemplo: «¿Cómo sería Si fuera flor?». A otro: «¿Y Si fuese automóvil?». Al siguiente: «¿Y Si se tratara de un río?», etc.

La respuesta será un adJetiVO (sigUiendo con el ejemplo de antes [el lápiz]' una flor podría ser rOja; un automóvil, veloz Si lo conduce un buen chófer; un río, caudaloso...).

Cuando se adivina el objeto (o el Jugador debe abandonar), se aleja otro Jugador, y así sucesivamente.

GANA: El Jugador que adivina el objeto haCiendo menos preguntas

11. A Dios rogando...

Hay quien piensa que los primeros refranes proceden, desde hace varios miles de años, de la sabiduría del «horno saplens». Tal vez, pero lo cierto es que los refranes, aun cuando todavía no estuvieran formulados, ya condaban la vida de los animales prehistóricos. Él hace millones de años. El diablo (o «pez temble») se pasaba las horas de día y de noche cazando peces pequeños en el intento de calmar su insaciable hambre. Nunca se detenía, ni siquiera de noche. «El que duerme, no caza», se decía animándose a sí mismo. El estegosaurio, si alguien lo agredía, golpeaba a su enemigo con los poderosos agujones de su cola. «El que la hace la paga». Por último, el «acodón» clavaba sus afilados artejos en el molesto terreno y en ellos engarzaba los succulentos gusanos que iba a comer. «Baja tierra encontraras los gusanos que caza el has» (¿Que no existe este refrán? Si es por eso, ¡tampoco existe el zacoelón!)

JUGADORES: No más de veinte, para que no se forme mucho lío

COSAS NECESARIAS: Una pizarra y un rotulador

PREPARACIÓN: Se escriben diez refranes, de longitud variable, en la pizarra. La escritura debe ser de tal forma que todos puedan leerla sin dificultad.

REGLAS: Un Jugador se aleja de los compañeros

sin que él lo sepa, eligen uno de los diez refranes y se reparten las palabras de que consta. Según el número de Jugadores y la longitud del refrán, es posible que la misma palabra toque a varios.

El Jugador alejado vuelve a su sitio y escucha a los compañeros que, a coro, le gritan las palabras del refrán. Cinco segundos de pausa.

De nuevo le repiten al unísono las mismas palabras, que le gritan por tercera vez cinco segundos después.

Ahora el Jugador, fijándose en la pizarra, intenta decir el refrán que sus compañeros han querido ocultarle en sus gritos.

GANA: El Jugador que, después de acertar el refrán, lo repite cada vez más deprisa una y otra vez sin trabarse, exponiéndose así a hacer el ridículo (en el fondo «no hay rosa sin espinas»)

12. Escarmentar en cabeza ajena

(«El que se equivoca, la paga.» Es una especie de refrán que conocían muy bien los animales prehistóricos, cuando el mínimo error costaba caro. Los pequeños peces alados tenían que estar muy atentos a no confundir la boca abierta del voraz dinictis (pez carnívoro cincuenta veces mayor que ellos) por una cómoda cueva; los hambrientos diplodocos (enormes dinosaurios herbívoros) tenían que evitar las hierbas venenosas, que se desarrollaban junto a las comestibles; los tiranosauros (dinosaurios carnívoros, que eran casi tan enormes como ellos) debían estar lejos de los tricerátops, que podían herirlos con sus aguzados cuernos, etc. Ya entonces el mejor sistema de evitar errores era escarmentar en cabeza ajena.

JUGADORES: Los que se quiera, a las órdenes de un director.

COSAS NECESARIAS: Para el director, cinco artículos de periódico. Para cada jugador, papel y lápiz.

PREPARACIÓN: Los jugadores abren bien el oído y se concentran en lo que lee el director.

REGLAS: El director lee, pausadamente y en voz alta, un fragmento del primer artículo, introduciendo de cuando en cuando voluntariamente algún error gramatical.

Los jugadores lo escuchan en silencio y cuentan mentalmente los errores, que después anotarán en su cuartilla. En el segundo artículo contarán las veces que aparecen vocablos de una serie que, en una buena elocución, conviene evitar (por ejemplo, el abuso de adverbios terminados en «mente»).

En el tercero, los errores de puntuación (que el director destacará al leer).

En el cuarto, las consonantes mal pronunciadas (también aquí exagerará el director).

En el quinto y último, las palabras extranjeras o barbarismos que hay en el texto.

Terminada la última lectura, los jugadores suman los cinco números que han escrito, ponen su nombre y entregan la cuartilla al director.

GANA: El jugador que indica el número exacto de errores cometidos o, a falta de ello, el que más se acerque a la realidad.

13. Los reptiles marinos

Algunas especies de reptiles prehistóricos volvieron al agua, a pesar de que sus antepasados habían dado el gran salto de la Vida anfibia a la terrestre. Entre ellos sobresalen los Ictiosauros, los plesiosauros, los mosasauros y las tortugas.

Los ictiosauros, cuya longitud alcanzaba los ocho metros, se parecían mucho a los peces. Nadaban utilizando el cuerpo y la cola, y sirviendo se de las aletas como timón, tenían unos ojos enormes, que a veces alcanzaban el tamaño de una cabeza humana.

Los plesiosauros tenían un cuerpo robusto, casi plano, provisto de fuertes aletas en forma de pala. Podían llegar a quince metros de longitud, eran carnívoros.

Los mosasauros, a diferencia de otros reptiles marinos, tenían, como las serpientes, la piel escamosa y sus maxilares contaban de muchas articulaciones, que les facilitaban la ingestión de grandes presas. Eran los de los predadores marinos más voraces.

Los únicos reptiles que no desaparecieron, y han llegado hasta nosotros, son las tortugas, que podemos ver en grandes cambios en su aspecto y costumbres.

JUGADORES: Los que se quiera. Un director de Juego.

COSAS NECESARIAS: Cuatro pliegos de cartulina y un rotulador para el director. Papel y lápiz para los Jugadores.

PREPARACIÓN: El director dibuja en las cuatro cartulinas otros tantos reptiles marinos, estilizándolos con diez o quince trazos rectilíneos.

REGLAS: Se presenta el primer dibujo a los Jugadores, en treinta segundos grabarán en su memoria la forma del reptil marino.

Los Jugadores tienen, después, un minuto para dibujarlo, según lo recuerdan, en una cartilla, que al concluir entregan al director.

Luego, se hace lo mismo con los restantes dibujos.

GANAR: El Jugador que reproduce con mayor exactitud los cuatro reptiles marinos. Por tratarse de dibujos estilizados, basta considerar el número de trazos rectilíneos reproducidos fielmente.

14. Los peces prehistóricos

Los primeros peces propiamente dichos tienen su origen en los lagos y ríos; sólo más tarde llegan al mar. Su cuerpo estaba casi completamente cubierto de una robusta coraza que los protegía de los gigantes, corpulentos antepasados marinos de los actuales escorpiones. Más tarde aparecieron también peces parecidos a los de hoy, por ejemplo, los pterictis (el «pez alado»), cuya longitud era de quince centímetros, o el dinictis (el «pez temble»), que medía de seis a nueve metros y disponía de maxilares en forma de Sierra, que cerraba herméticamente sobre la presa. Dos clases de peces prehistóricos no se extinguieron del todo; todavía es posible verlos hoy. Los crossoptengios y los dipnoos. Los primeros tenían aletas con las que caminaban por la tierra y, junto a las branquias, disponían de unos pulmones muy simples con los que podían respirar durante un breve período de tiempo fuera del agua. Los dipnoos viven todavía hoy en zonas australes de agua dulce.

JUGADORES: Dos o más equipos de seis a ocho jugadores.

COSAS NECESARIAS: Tantos sobres como equipos. Tantas hojas de dibujo como sobres, multiplicados por cinco. Una caja con rotuladores de color y un par de tijeras.

PREPARACIÓN: Se construyen, para cada equipo, cinco rompecabezas con otros tantos peces prehistóricos (un «pez acorazado», un «pez alado», un «pez terrible», un crossopterigio y un dipnoo).

Para facilitar el trabajo a los jugadores, cada pez tendrá un color distinto y, debajo, su nombre en el mismo color.

A continuación se trocean las hojas en diez partes irregulares; se mezclan bien los cincuenta trozos logrados de las cinco hojas y se introducen en un sobre.

Los rompecabezas de cada equipo son iguales (por el dibujo, la forma y el color de sus fragmentos) que los rompecabezas de los equipos contrincantes.

REGLAS: Cada equipo recibe un sobre. En el menor tiempo posible, debe resolver los cinco rompecabezas que hay dentro.

GANA: El equipo que antes concluye su trabajo.

A 101 animales de las distintas eras prehistóricas se les han ido dando nombres largos y a veces complicados (el «compsognathus»), por ejemplo, era un pequeño dinosaurio de veinte o treinta centímetros, dotado de largas patas posteriores con las que perseguía velozmente a pequeños reptiles, mamíferos e insectos que, junto con las bayas, eran su alimento. El braquiosaurio vivía en el agua y sus narices estaban en lo más alto del cráneo, por encima de la boca y de los ojos. lo cual le permitía, en caso de peligro, respirar casi totalmente sumergido. El saltosaurus, en cambio, era un depredador ágil y veloz, con una cola larga que le facilitaba el equilibrio. El triceratopo poseía una coraza que le cubría el cuello y la cabeza, con la que salían tres cuernos agudados. En situación parecida se encontraba el estegosaurio, que poseía un solo cuerno en el hocico, pero muchos detrás de la cabeza, con que defender su cuello. También podríamos hablar del anquilosaurio, del ranfocino, del pteranodón, del pleurosauro y de muchos más.

JUGADORES: Dos o más equipos de cuatro jugadores.

COSAS NECESARIAS: Dos pliegos de cartulina. Un rotulador. Diez sobres.

PREPARACIÓN: En un pliego, que posteriormente penderá de la pared para que se vea bien, se escriben los nombres de veinte animales prehistóricos.

Dichos nombres pueden estar por orden alfabético o cronológico (según el período en que vivieron).

En el segundo pliego se dividen esos nombres en las letras de que constan. En cada sobre se introducen, bien mezcladas, las letras que componen dos de dichos nombres.

REGLAS: Cada equipo recibe un sobre, lo abre y, con las letras que contiene, forma lo más rápidamente posible dos de los nombres que figuran en el pliego de la pared.

GANA: El equipo que primero lo hace sin que le sobre ninguna letra.

16. Del agua a la tierra

Hace millones de años. Ciertos peces de Clacron pasaron a la tierra al menos una parte de su vida. Poco a poco se adaptaron al mundo seco, donde hasta entonces ningún vertebrado había osado aventurarse. Aprendieron a tomar del aire el oxígeno, transformaron sus aletas en cortas y toscas patas e incluso cambiaron de nombre, llamándose «anfibios». Para subir de la tierra al Cielo todavía faltaban algunos millones de años.

JUGADORES: Los que se quiera, puede incluso competir uno consigo mismo

COSAS NECESARIAS: Papel y lápiz para todos

PREPARACIÓN: Se eligen dos palabras con el mismo número de letras

REGLAS: Los Jugadores intentarán pasar de una palabra a otra a través de una serie de vocablos intermedios reales, obtenidos a partir de la palabra anterior mediante el cambio de una letra

Para pasar de «parco» a «calco», por ejemplo, puede valer, en la secuencia intermedia, el vocablo «palco», del mismo modo que para pasar de «corto» a «carta», puede valer la palabra «corta»

GANA: El Jugador que pasa de un vocablo a otro con menos palabras intermedias. Si hay empate, gana el que tarda menos. Si nadie lo logra, gana el que más se acerca a la palabra final

17. La emboscada

Los principales métodos utilizados por los dinosaurios carnívoros para cazar sus presas eran dos: la persecución (utilizada por los depredadores rápidos y fuertes) y la emboscada, táctica que empleaban los más pequeños y lentos, fidedel del factor sorpresa. Sin embargo, para cazar por emboscada, había que calcular con precisión la distancia a que se encontraba la presa y el tiempo necesario para llegar a ella. Así la trayectoria de la carrera del depredador y la marcha de la presa se podían encontrar, permitiendo al primero satisfacer su hambre a (antes de la segunda

JUGADORES: Los que se quiera, puestos uno junto a otro y enfrente del director

COSAS NECESARIAS: Silencio y concentración

PREPARACIÓN: Se escucha durante algún tiempo el latido del propio corazón

REGLAS: Cuando se da la señal, cada jugador camina en línea recta procurando dar un paso de medio metro cada segundo y parándose a los sesenta pasos

En ese instante, si el cálculo del tiempo y el espacio ha sido correcto, habrá pasado un minuto y el jugador habrá recorrido treinta metros

Se asigna un punto al que más se aproxime a ello

Vuelven todos al lugar de salida y se repite el juego varias veces, cambiando cada vez la longitud y el número de pasos (y, por tanto, de segundos)

Así podemos tener una razonable seguridad de que la victoria será para quien mejor calcula el espacio y el tiempo, sin dejarlo al poco más o menos

GANA: El jugador que termina el juego con más puntos

18. «Norte-Sur-Este-Oeste»

En la gran llanura «Norte Sur Este Oeste»), donde viven innumerables y hambrientos dinosaurios herbívoros, la comida escasea. Los corpulentos animales esperan a que el viento les lleve el aroma de plantas lejanas, para dirigirse hacia la zona de donde llega el perfume de su manjar preferido. Pero hay que ir deprisa, de lo contrario, otros llegan antes y ellos se quedan sin comer.

JUGADORES: De ocho en ocho, con un director de Juego

COSAS NECESARIAS: Ocho cartulinas del tamaño de un naipe. Cuatro hojas de periódico

PREPARACIÓN: En las cartulinas se escribe el nombre de un punto cardinal. Cada nombre figurará en dos cartulinas distintas.

Se depositan en el terreno de Juego las cuatro hojas de periódico, una por punto cardinal.

Los Jugadores se colocan en el centro de la rudimentaria rosa de los Vientos y cada uno recibe una cartulina, que no mirará hasta que se dé la señal.

REGLAS: El director da la señal, y se sitúa rápidamente junto a una de las hojas de periódico.

Los Jugadores leen su cartulina y se trasladan rápidamente al punto cardinal que les indica, teniendo en cuenta que el Norte es siempre el periódico que está junto al director.

Un punto a los cuatro Jugadores que primero llegan a su respectivo punto cardinal.

Se repite el Juego varias veces, distribuyendo de nuevo las cartulinas y cambiando de lugar la posición del Norte.

Es posible hacer el Juego con más Jugadores, aumentando el número de cartulinas y, si parece oportuno, añadiendo otras cuatro hojas de periódico en otros tantos puntos cardinales intermedios (Noreste, Noroeste, Sudeste y Sudoeste).

GANA: El Jugador que termina con más puntos. A él, que habrá comido más que nadie, se le otorga el honorífico título de «gordosauro».

19. El «dietosauro»

El "dietosauro") era un dinosaurio grácil, de piel fina y con una salud envidiable (aunque siempre hambriento) Era herbívoro, y todos los días se alimentaba de una planta diferente, elegida entre los Cientos de especies que nacían a su alrededor. La educación alimentarla de los pequeños dietosauros era cosa de sus padres, que les indicaban día a día lo que podían comer Sin embargo, sólo los más listos y espabilados lograban llevar a su boca la planta adecuada' los demás no tenían más remedio que pasar hambre y esperar a que el día siguiente les fuera mejor.

JUGADORES: De diez a treinta, a las órdenes de un director.

COSAS NECESARIAS: Un tambor, un silbato y una trompeta. Tantas cuartillas como jugadores. Un diccionario.

PREPARACIÓN: El director entresaca del diccionario quince palabras, las escribe en las cuartillas y las reparte a los Jugadores, que estarán sentados en el suelo formando un corro muy abierto.

A continuación deja en el centro el tambor, el silbato y la trompeta.

REGLAS: El director lee en el diccionario, de forma audible, la definición de una de las palabras seleccionadas.

Los jugadores que creen saber a qué palabra corresponde la definición, van al centro del corro y tocan un Instrumento.

Quien elige el tambor tiene derecho a ser el primero en dar la respuesta; el que opta por el silbato, el segundo (si falla el primero), y el que prefiere la trompeta, el tercero.

El director interrumpe la lectura cuando oye el tambor.

No pueden llevarse al centro del corro las listas de palabras.

Un punto por respuesta acertada y una sanción por cada fallo.

GANA: El Jugador que logra una puntuación más alta, después de responder a la última definición.

20. Acceso prohibido

Entre las «Montañas Acogedoras» (sierra desaparecida hace millones de años en un gran terremoto), abruptos y empinados senderos o amplios caminos cuajados de flores conducían a innumerables valles que tenían una característica común: todos desembocaban en una llanura interminable, cubierta de hierba, capaz de acoger y calmar el hambre de dinosaurios de casi todas las especies. Oigo «casi», porque las entradas de los valles eran distintas y tenían una peculiaridad que dificultaba el acceso a ciertas clases de dinosaurios.

Al primer valle, por ejemplo, no podían ir los demasiado pequeños (que no lograban superar el desnivel demasiado alto de una roca); al segundo, los excesivamente altos (que no cabían por un arco de piedra); al tercero, los muy pesados (bajo cuya mole se desmenuzaba el suelo); al cuarto los muy livianos (pues se los llevaba el viento), etc.

JUGADORES: Los que se quiera.

COSAS NECESARIAS: Papel y lápiz para todos.

PREPARACIÓN: Se elige una letra del alfabeto.

REGLAS: Los jugadores tienen tres minutos para escribir una frase con sentido real, empleando únicamente palabras que no incluyan la letra seleccionada.

Cabe hacer más o menos difícil el juego eligiendo con arte y maña la letra que se excluye.

GANA: El jugador que ha escrito la frase más larga (se cuentan las letras de que consta, una vez eliminados los posibles fragmentos que carecen de sentido).



21. «Estego-doco» y «diplo-sauro»

Según el ilustre científico irlandés Héctor O'Log (a quien sus amigos llaman simplemente "Het!"), que lleva cuarenta años estudiando la conducta de los dinosaurios en la era mesozoica, algunos de aquellos enormes reptiles tenían problemas de identificación con especies distintas de la suya. El estegosauro envidiaba el largo cuello del diplodoco y la capacidad de vivir inmerso en el agua del braquiosauo, que, a su vez, anhelaba la cola con agujijones del estegosauro y la enorme mole del brontosauo, y así sucesivamente. Cuando la envidia llevaba a «identificarse» con quien uno creía mas afortunado, empezaban las dificultades. El tricératopo, creyéndose braquiosauo, corría peligro de ahogarse; el pequeño saltoposuco, creyéndose el feroz tiranosauo, atacaba al enorme brontosauo, exponiéndose a ser aplastado, y el ridículo tracodón, acostumbrado a moverse por el fango en busca de moluscos y raíces, creyendo que tenía el larguísimo (uello del diplodoco, se moría de hambre al intentar llegar a las hojas de las altas plantas que rodeaban su charca.

JUGADORES: Ni menos de seis ni más de doce, dirigidos por un animador curioso, siempre dispuesto a preguntar.

COSAS NECESARIAS: Mucha concentración y algo de memoria.

PREPARACIÓN: Los jugadores se sientan en corro y charlan durante unos minutos entre ellos para descubrir características y gustos de sus compañeros.

El animador repasa mentalmente las innumerables preguntas de las que desearía tener una respuesta.

REGLAS: El animador llama por su nombre a un jugador y le hace la primera pregunta.

Debe responder el jugador que se sienta tres puestos a la derecha del interpelado; dicho jugador contestará identificándose con el interpelado.

Si, por ejemplo, la pregunta es: «¿Cuántos años tienes?», responderá con la edad del compañero y no con la propia.

El que vacila mucho en responder cuando debe o el que responde cuando no debe, queda eliminado y abandona el corro; también queda eliminado el que responde a tiempo, pero falla en la «identificación» con el compañero.

GANA: Los tres últimos jugadores que siguen en el corro.

22. Cada uno en su sitio

Los dinosaurios fueron señores de la tierra durante no pocos millones de años, entre otras razones porque cada uno ocupaba una zona ecológica bien definida, donde no había que luchar con otras especies por la comida

JUGADORES: Diez, con un director de buena memoria

COSAS NECESARIAS: Dos pliegos de cartulina, un rotulador y un par de tijeras

PREPARACIÓN: Con el rotulador se trazan en el primer pliego veinte sectores Irregulares

El segundo pliego se trocea, con las tijeras, en veinte porciones rectangulares del tamaño de un naipe

En cada «naipe» se escribe el nombre de un dinosaurio

Se ponen boca arriba, de modo que todos puedan leerlos, en una de las veinte porciones en que se ha distribuido el primer pliego de cartulina, el que ha quedado entero

Cuando todo esté a punto, empieza el Juego

REGLAS: Los Jugadores observan con atención durante un minuto el primer pliego, después, el director recoge los naipes y los baraja

A continuación lee el nombre del primer dinosaurio al primer Jugador, que deberá indicar el sitio donde estaba el correspondiente naipe

Un punto, si acierta, una sanción, si falla

Si el primer Jugador falla, el director hace la misma pregunta al que, pensando que sabe dónde se encontraba el naipe, ha levantado la mano en primer lugar, si también éste fracasa, pregunta al que la ha levantado en segundo lugar, y así sucesivamente

En cualquier caso, se asigna un punto al que acierta y se sanciona al que falla

Cuando un dinosaurio vuelve a ocupar su sitio en la cartulina grande, se pasa a otro naipe y a otro Jugador, hasta que se acaben los nombres

GANA: El Jugador que termina con más puntos

23. los dinosaurios «frugívoros»

Entre los cientos de especies de dinosaurios que pululaban por la tierra, hay cuatro que llaman la atención de los hombres de ciencia por su alimentación. El emanobos únicamente comía ananás y caminaba cientos de kilómetros al día para encontrarlos maduros. El orisaropo prefería los avocados. El ágil bucinitopo trepaba por los árboles en busca de plátanos, mientras que el pequeño comoritón se alimentaba exclusivamente de grosellas. Ninguna de estas cuatro especies duró mucho: irrealmente la vida es más fácil para quien come de todo!

JUGADORES: los que se quiera.

COSAS NECESARIAS: Papel y lápiz para todos.

PREPARACIÓN: Ninguna.

REGLAS: los jugadores tienen cinco minutos para escribir el mayor número posible de «palabras ananás».

Se trata de vocablos formados por un número par de letras no inferior a cuatro, que empiecen por vocal seguida de consonante, seguida a su vez de vocal, etc., hasta terminar en consonante.

Un punto al que escribe el mayor número de palabras, otro al que escribe la palabra más larga y otro al que tiene más palabras no utilizadas por los demás.

Una vez alimentado el emanobos, hay que contentar al orisaropo, buscando esta vez «palabras avocado», formadas por un número impar de letras no inferior a cinco, que empiecen por vocal. También aquí alternan vocales y consonantes, por lo que la última será una vocal.

Cinco minutos de tiempo, e idénticos criterios para asignar los puntos.

Otros cinco minutos se dedicarán a dar de comer al bucinitopo con «vocablos banana» (número de letras par no inferior a seis, alternando consonantes y vocales, consonante inicial y vocal final).

Por último, para alimentar al comoritón con «palabras grosella», número impar de letras no inferior a siete, empezando por consonante y acabando en vocal.

GANA: El jugador que acaba con mejor puntuación.

24. «(landón»

El «clandón» era un dinosaurio lento y torpe pero muy inteligente, que sólo vivía en la "Gran Llanura Velada), interminable meseta a mil ochocientos metros sobre el nivel del mar en la zona occidental de la abrupta "Montaña Partida» La "Gran Llanura Velada» estaba completamente cubierta, durante los trescientos sesenta y cinco días del año (y los trescientos sesenta y seis si eran bielastos) de una densa niebla, que impedía a los «e/andones» ver el final de sus largas patas, por lo que los tales dinosaurios se reunían en pequeños grupos (llamados "e/anes)), y caminaban juntos llevando a cuestas, sucesivamente, al mellas pesado de la diminuta manada. Este último, cuya cabeza sobresalía por encima de la niebla, guiaba a sus compañeros por entre los árboles y las rocas de la «Gran Llanura Velada» Sin embargo, aunque la meseta era muy grande, no había comida para todos. Entonces los clanes no sólo debían sortear los obstáculos, sino que, además, tenían que deshacerse de los grupos de "e/andones») rivales que hubieran en la zona

JUGADORES: Los que se quiera, distribuidos en equipos (clanes) de cinco o seis. Un director de Juego (el sol que sale y se pone).

COSAS NECESARIAS: Para los Jugadores, buen sentido de la orientación; para el director, un silbato.

PREPARACIÓN: Los Jugadores de cada equipo se ponen en fila india con las manos en los hombros del compañero que tienen delante.

Se venda los ojos a todos, excepto al más pequeño de cada clan, que irá sobre los hombros del último.

El director lleva a cada equipo a un lugar distinto del campo de juego y él se dirige a un lado del campo.

REGLAS: Cuando se dé la señal, el director atraviesa el campo lentamente, paso a paso: es el sol que sale y cruza el cielo hasta ponerse por el lado opuesto. Establece así la dirección del Este (su punto de salida) y, en consecuencia, también los restantes puntos cardinales.

Simultáneamente el primer jugador de cada equipo, siguiendo las indicaciones del compañero no vendado, intenta tocar al último jugador (el que lleva sobre sus hombros al compañero) de un equipo contrincante, eliminando así del juego al correspondiente clan.

Las indicaciones que da el que va a cuestas se referirán sólo y siempre a puntos cardinales: hacia dónde van, hacia dónde deben ir, etc.

Cuando el director llega a la otra parte del campo, silba: es de noche y los equipos se paran donde están.

El jugador vuelve rápidamente al lugar de salida.

Los equipos cambian al último jugador de tierra por el primero: ahora será el equipo, durante cierto tiempo, lleve a hombros al compañero no V(IIdddo).

Nuevo toque de silbato: vuelve a salir el sol, y continúa el juego.

GANAN: El último equipo que queda en el campo (el grupo de «c1andones» que aleja de la zona a todos sus rivales, adueñándose así de la «Gran Llanura Velada»).

25. «Tenisauro»

El «perez VICanO», comunmente llamado «tenisauro», es un dinosaurio ágil, de cuello largo y morro ancho y (hato, que vivía en los desiertos de tierra roja de medio mundo. Los días en el desierto eran largos, aburridos y silenciosos. Para divertirse un poco el tenisauro lanzaba de cuando en cuando unos golpes extraños, que algún compañero de buen humor repetía siguiendo el juego y modificándolos algo para que resultaran más interesantes. A veces hasta las rocas del desierto tomaban parte en el juego, produciendo lo que hoy llamamos «eco»

JUGADORES: De dos en dos, vigilados por un animador preciso y atento

COSAS NECESARIAS: Muchas ganas de jugar, para vencer así el silencio y el aburrimiento

PREPARACIÓN: Se sortea quien comienza el juego, usando la célebre «cuenta del tenisauro» «Aquí no hay tierra roja, ni sol ni aburrimiento. ¿Quién empieza? Tú la llevas»

REGLAS: Se aplican las reglas del tenis para determinar quién saca (es decir, quién dice la primera palabra) y quien responde, y para asignar los puntos

El que saca dice una palabra cualquiera de cuatro letras por lo menos

El que responde tiene que hallar en quince segundos otra que empiece por las tres últimas letras de la anterior

Si lo logra, su adversario sigue el juego de la misma forma, pero sólo dispondrá de los segundos que ha necesitado el otro para formular su palabra

El juego se hace así cada vez más rápido, hasta que falla uno de los dos contrincantes

Quince a cero para quien ha provocado el fallo de su adversario

Nuevo saque (nueva palabra), y así sucesivamente. Juego, set y partido, como en el tenis

Naturalmente, cada nuevo saque se comienza por los quince segundos de tiempo para responder

GANAR: El jugador que vence a su adversario en dos de los tres sets

26. «Tartamudón»

Se afirmó en el curso de Paleontología Impartido por el profesor «Bah», conocido por sus estudios sobre los dinosaurios y su defl(lente empleo de los tiempos verhales, en los que Infw;blemente siempre tartamudeaba «El “tartamudón” vVtrlvía de ordlnano en el agua, estaba proVIVIS- to de extremidades palmeadas y su cráneo terminanaba en espátula, en forma de pICO de pato, lo cual le permitía nutnitrse de plantas acuáticas y desplazarse por el fango en husca de raíces y moluscos EnClna de la cabeza tenlnía una cresta, hueca en su interior, que le permitía tener una reserva de aire para sus innerSiones prolongadas»

JUGADORES: Los que se quiera.

COSAS NECESARIAS: Intuición y fantasía.

PREPARACIÓN: Un jugador se aleja del corro que forman sus compañeros, quienes, sin que él lo sepa, eligen un verbo y lo transforman, según su desinenCia, en «parapan», «pereper» o «piripir».

REGLAS: Cuando el jugador regresa a su sitio, los compañeros le comunican el verbo desfigurado ((parapar», «pereper», «piripir») sacado a partir del seleccionado.

El Jugador hace, a un máximo de diez compañeros, otras tantas preguntas («¿Se puede parapar estando sentado?», «¿Tú pereper por la mañana?», «¿Es posible piripir a solas?» ...), a lo que ellos simplemente responden con un «sí» o un «no».

Cuando el jugador cree que ha comprendido de qué verbo se trata, interrumpe las preguntas y lo dice a sus compañeros.

Si no acierta, sigue adelante en su intento.

A los tres fallos, queda eliminado.

A las diez preguntas, tiene que responder necesariamente; ya no puede hacer más preguntas.

Si acierta (o queda eliminado por haber fallado tres veces), el juego sigue con otro compañero en su lugar y un nuevo verbo que descubrir.

GANA: El jugador que con menos preguntas descubre el verbo distorsionado.

27. «Asimmetricus variabilis»

El «asimmetricus variabilis» (por comodidad llamado vulgarmente «asim») es un dinosaurio que vivió hace ciento treinta millones de años. Presentaba una característica curiosa que lo distinguía de los demás: la parte derecha de su cuerpo nunca era simétrica de la izquierda. No solo la diferencia, entre una parte y otra nunca coincidían en los individuos de la misma manada. Un «asim» tenía el ojo derecho, azul, y el izquierdo, amarillo. Otro tenía una pata con tres dedos y en la de al lado había cinco. La oreja derecha de otro ofrecía la (curiosa forma de mariposa) mientras que la izquierda parecía una coneja malina, etc.

JUGADORES: Los que se quiera, divididos en equipos de cuatro, y un director amigo de enigmas y poeta.

COSAS NECESARIAS: Un sobre, una cuartilla y varias cartulinas para cada equipo.

PREPARACIÓN: El director inventa, para cada equipo, una adivinanza doble: dos frases en rima, cuya solución sean dos palabras que sólo difieren en un letra ((Da sabor a lo que comes, Si lo miras de frente, lloras» es, por ejemplo, una adivinanza doble, cuya solución son respectivamente las palabras «sal») y «sol»).

Después escribe en las cartulinas (a letra por unidad) las letras que forman las dos «palabras solución», las baraja bien e introduce todo (letras y adivinanza) en un sobre.

Cada equipo recibe un sobre, y el juego puede comenzar.

REGLAS: En el menor tiempo posible, cada equipo intenta resolver su adivinanza doble y formar las dos palabras que constituyen la solución sirviéndose de las letras que hay en las cartulinas.

GANA: El equipo que primero lo hace.

28. Las glaciaciones

Durante varios períodos de la vida de nuestro planeta, los hielos ocuparon zonas que antes poblaban plantas y animales. Dichos períodos, comúnmente llamados «glaciaciones!», causaron la extinción de ciertas especies de animales y otrdS quedaron confinadas a determinados lugares del planeta; pocas fueron capaces de adaptarse al nuevo clima. Con la vuelta del sol y el calor, los hielos se retiraron, y los animales que habían tenido que alejarse volvieron a su antigua tierra, encerrando así en zonas cada vez más reducidas a los que se habían adaptado al frío.

JUGADORES: Los que se quiera, que tendrán que luchar con un director severo e imprevisible.

COSAS NECESARIAS: Nada más que una buena dosis de suerte.

PREPARACIÓN: El director expone a los jugadores el criterio que deben seguir para ponerse en fila india delante de él (por orden de altura, de edad, del número de letras que tienen sus nombres y apellidos, de la longitud del pelo, etc.).

REGLAS: Sucesivamente, según el orden establecido con anterioridad, cada jugador se presenta ante el director. Ambos hacen con la mano derecha uno de los tres símbolos de la morra meteorológica: la nube (con la mano abierta), el sol (con el puño cerrado) y el viento (con el índice y el corazón en forma de V, que en esta ocasión significa «viento», y no «victoria»). La nube tapa el sol y gana; el sol calma al viento y gana, el viento arrastra la nube y gana.

Si un jugador gana al director, sigue el juego con la mano derecha; si pierde, utilizará la izquierda.

En uno y otro caso se va al fondo de la fila y espera con paciencia su turno para competir de nuevo con el director.

Después de la primera vuelta, los jugadores que han perdido por segunda vez (y, en consecuencia, utilizaban la mano izquierda) quedan eliminados.

GANAR: El último jugador que se enfrenta al director con la mano derecha.

29. «Lelinosauro»

El «lelinosauro» es un pequeño dinosaurio que VIVIO en Gondwanalandia (continentalmente formado por las actuales Australia y Antártida y otras zonas meridionales de nuestro planeta) hace más de Cien millones de años. Este minúsculo pero veloz bipedo que se alimentaba de plantas e insectos, tenía un cerebro considerablemente grande. Si tenemos en cuenta sus reducidas dimensiones. Acerca del uso que hacía del cerebro por ahora solo hay hipótesis. Unas aseguran que dado el desarrollo de su mente, era capaz de huir de sus depredadores después de observar e interpretar sus huellas en el terreno. Otras dicen que, como el cerebro iba unido a dos ojos igualmente grandes, era capaz de ver desde lejos los insectos y las diminutas plantas que le servían de alimento, imponiendo así en la lucha por la comida frente a otros dinosaurios herbívoros de su tamaño. Hay quien está convencido de que, dada su buena memoria, le bastaba estrechar la mano de un dinosaurio de su especie para recordarlo durante toda su vida. ¿Para que le servía ese modo de ser? Los estudiosos lo dejan a la imaginación de cada uno. Sea lo que fuere, todos coinciden en que, si un incauto cometa no hubiera provocado la extinción del clan de los dinosaurios, precisamente de nuestro «lelinosauro!» habría surgido el hipotético «dinosaurio sapientísimo!»

JUGADORES: Los que se quiera

COSAS NECESARIAS: Una cinta de tela para vendar, sucesivamente, a los jugadores

PREPARACIÓN: El primer jugador recibe un apretón de manos de todos sus compañeros, y le vendan los ojos

REGLAS: Tres jugadores se acercan al compañero vendado y le dan de nuevo la mano como al principio

El jugador vendado tiene que identificarlos por el apretón de manos que recibe

Si identifica a los tres, le dan la mano otros tres, y así sucesivamente hasta que falle

Ahora es el segundo jugador quien recibe el apretón de manos de todos sus compañeros, después le vendan, y así sucesivamente, hasta que se haya puesto a prueba la memoria de todos

GANAR: El jugador que ha identificado más compañeros antes de fallar

30. Mi dedo meñique

Una de las muchas hipótesis sobre la desaparición de los dinosaurios, que resulta particularmente original; es la del conocido estudioso japonés «Si-no-lo-sabes-tú!» («Te-lo-digo-YO!»). Afirma el célebre hombre de Ciencia que se debió a un Virus temible el ((confundus!)), que habría actuado sobre el cerebro de 105 dinosaurios, destruyendo su capacidad de distinguir las partes de su cuerpo. Al emplear la cabeza en vez de las patas para caminar, 105 ojos en lugar de la boca para comer, la lengua por la cola para mantener el equilibrio y el cuello en vez de los colmillos para protegerse de sus depredadores, los dinosaurios habrían comido muy peligrosos, incluido el de morir de hambre. Según («Te-lo digo-yo»), pues, no fue un gigantesco cometa, sino un microscópico Virus el que los borró de la faz de la tierra.

JUGADORES: De dos a diez.

COSAS NECESARIAS: Una pizca de atención, cierta rapidez de reflejos y un poco de memoria.

PREPARACIÓN: Los jugadores repasan mentalmente el nombre de las distintas partes de su cuerpo.

REGLAS: El primer jugador llama por su nombre a un compañero y le dice, por ejemplo: «Carlos, este es mi dedo meñique», y simultáneamente señala otra parte del cuerpo.

El jugador Interpelado llama enseguida a otro compañero, le repite la frase cambiando «dedo meñique» por el nombre de la parte del cuerpo señalada por el primer jugador, e indica simultáneamente otra, y así sucesivamente.

No está permitido decir una parte del cuerpo ya nombrada por otro. El que falla o no actúa con suficiente rapidez, queda eliminado.

GANA: El último jugador que sigue en la competición (el dinosaurio más resistente a los efectos del «confundus»).

Capítulo Quinto

OCTUBRE

31 juegos de relevo,
ambientados entre los platos más apetitosos

La receta

«El cuatro palabras» se titula el último trabajo de «Gusta Esta Receta»), autora de los libros de cocina más pequeños del mundo (patrocinados por una fábrica de leche condensada y de tomate en conserva). Sus instrucciones para cocinar se condensan en una frase, a veces larga ya veces corta, pero siempre sin errores de gramática o de puntuación.

JUGADORES: Los que se quiera, en grupos de diez, vigilados por una directora de juego atenta (la señora «Receta»).

COSAS NECESARIAS: Tantas cuartillas y lápices como grupos de jugadores.

PREPARACIÓN: La directora escribe en las cuartillas una palabra (idéntica para todos los grupos) y las lleva al centro del campo de juego; las pone en el suelo y deja junto a ellas un lápiz.

Los equipos se alinean juntos en un lado del campo, con sus respectivos jugadores en fila india.

REGLAS: Cuando la directora dé la señal, el primer jugador de cada grupo va al centro del campo y escribe en la hoja de su equipo una palabra que, leída con la escrita por la señora «Receta», comience una frase que tenga sentido.

Veinte segundos de tiempo, al cabo de los cuales sigue adelante hasta el otro lado del campo.

Ahora es el segundo jugador el que va al centro, escribe otra palabra a continuación de las dos primeras, y así sucesivamente, hasta que el décimo y último jugador termina la frase, escribiendo la décima y última palabra.

GANA: No el equipo que primero termina («Sin prisa, sin prisa», aconseja la señora Receta), sino el que escribe la mejor frase (la más fluida, original y correcta gramaticalmente... a juicio, naturalmente, de doña «Gusta Esta Receta»).

2. Los ingredientes

El restaurante «Cuatro») es económico. Se halla en el cruce de la Calle Mayor con la gran avenida de los Cuatro Puntos Cardinales. Sus precios (se come por cuatro duros) y las especialidades de la casa (el caldo mondongo y el cochinitillo asado, sobre todo) llevan muchos clientes al local del señor «Ocho por Ocho»

JUGADORES: Los que se quiera, agrupados en equipos de cuatro (los camareros del restaurante) Un director de Juego (el señor «Ocho por Ocho»))

COSAS NECESARIAS: Tantos papeles con harina como equipos. Otros tantos vasos con agua. Asimismo para cada equipo un huevo, una cuchara, diez trozos de manzana en un plato de postre (hoy en el «Cuatro») se sirve tarta de manzana)

PREPARACIÓN: Los miembros de cada equipo se ponen en la línea de salida (la despensa) en fila india y cada uno recibe un ingrediente para con el clonar la tarta

REGLAS: Cuando el señor «Ocho por Ocho») de la señal, el primer jugador de cada equipo lleva la harrna al lado opuesto del campo de juego (la cocina), procurando no perderla por el camino

Vuelve a su sitio corriendo y sale el segundo jugador, que lleva a la cocina el vaso de agua

Después toca al tercero, que va con el huevo en la cuchara y, por último, el cuarto con el plato en el que están los trozos de manzana

Los jugadores deben llevar los ingredientes con una sola mano, teniendo la otra rigurosamente en la espalda (¡un poco de estilo, por favor!), y no pueden recoger del suelo lo que se caiga (¡un poco de higiene, caramba!)

GANA: El equipo que lleva a su destino la mayor cantidad de ingredientes. Solo en caso de empate se considera el tiempo empleado, asignando la victoria al más rápido

3. «A la Pata Coja»

Los camareros del restaurante «A la Pata Coja» son muy lentos. Por si fuera poco, la cocina está al fondo de una escalera de treinta y seis escalones no extraña, pues que los platos lleguen a los clientes tarde y que se impacienten los hambrientos comensales. Para remediar tal inconveniente, los celosos camareros han inventado un original juego para transmitir al cocinero los encargos sin tener que subir los treinta y seis escalones. ¿Escribirlos en cartulinas que convierten en aviones y lanzan a la cocina? No. Extraen al cocinero. ¿Contar el nombre del plato elegido? Tampoco, eso molestaría a los clientes con el ruido y la voz. ¿Pues cómo? Muy sencillo: saltarlo sobre un pie, muy de acuerdo con sus costumbres y con el nombre del local.

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho a diez miembros. Un director de Juego.

COSAS NECESARIAS: Tantas cartulinas del tamaño de un naipe como jugadores. Un rotulador.

PREPARACIÓN: El director elige para cada equipo el nombre de un plato. Dicho nombre debe tener tantas letras como jugadores el equipo, puede ser imaginario (es decir, lo inventa el director en aquel momento).

En un lado de las cartulinas escribe una de esas letras y en el otro el lugar que ocupa en el nombre del plato.

Lleva las cartulinas que forman cada nombre a un lado del terreno de juego y las deja en el suelo, con las letras boca abajo y los números hacia arriba.

Los equipos se ponen en la parte opuesta del campo, con sus jugadores en fila india en correspondencia con el nombre que les ha asignado el director.

Cada equipo nombra un capitán, y el juego puede empezar.

REGLAS: Cuando se da la señal, el primer jugador de cada equipo sale corriendo, recoge la cartulina del número uno que está enfrente de su grupo, la lee y, sin moverse de donde está, indica a sus compañeros la letra que le corresponde, dibujándola en el suelo saltando a la pata coja.

A continuación sale el segundo jugador, y así sucesivamente.

GANA: El equipo que primero presenta, exacto, su nombre al director de Juego.

4. «Delicia del Paladar»

En medio del lago «Agua en Boca» hay una isla, defendida por una serie de puntiagudos escollos. En ella vive el último vástago de la familia «Del Paladar», la joven y golosa «Delicia», cocinera de destreza legendaria.

Los habitantes de las poblaciones que rodean el lago han intentado varias veces desembarcar en la Isla para saborear los exquisitos platos de tan mejorable cocina; pero hasta ahora los escollos siempre han acabado con las embarcaciones y puesto en peligro las vidas humanas. A la gente, pues, no le queda más solución que merodear por los alrededores de la Isla para disfrutar, al menos, del aroma que sale de la cocina de «Delicia del Paladar».

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho jugadores.

COSAS NECESARIAS: Una sábana por equipo. Una silla (la isla de «Delicia»).

PREPARACIÓN: Todos los jugadores (los habitantes de las poblaciones que rodean el lago) se ponen en la línea de salida (la orilla del lago de «Agua en Boca»).

Cuatro miembros de cada equipo hacen de primeras embarcaciones, estrechándose uno contra otro y rodeando a su grupo con una sábana. Los dos extremos opuestos de la sábana deben estar juntos; por tanto, sólo se juntan lo estrictamente necesario.

REGLAS: Cuando se dé la señal, salen las embarcaciones, cruzan rápidamente el campo de juego (el lago), dan vueltas en torno a la «silla Isla» y vuelven atrás.

Si la embarcación hace agua (es decir, se separan los extremos de la sábana), hay que detenerse y obstruir la vía de agua (juntando los lados) antes de seguir la navegación.

Una vez en la orilla, dos miembros de la tripulación desembarcan para dejar su sitio a dos compañeros que todavía no han hecho la travesía.

Se sale de nuevo para dar otra vuelta alrededor de la Isla.

GANA: El equipo que primero logra la travesía de todos sus jugadores.

5. Los dueños de «Madriguera»

*«Madriguera del Oso y la Zorra!! es un restaurante pequeño, cuyo dueño, taCiturno y nada sOCiable, trabaja en la cocina, mientras que su mujer, ve-
loz y poco escrupulosa, sIrve a los (tentes Para abrir más el appetto de
sus cl,entes, la zorra que es la dueña, esparce los cubiertos por el jardín
del restaurante El que qUlera comer en «Madriguera!!», primero ttene que
buscar el tenedor, el cuchtilo y la cuchara, y hacerlo deprisa, s/ desea es-
coger los mejores platos Los últimos tendrán que contentarse con lo que
dejen los otros y rebañar los platos menos apettivos, Si no qUleren expo-
nerse a las lras del cacho de oso que es el amo del restaurante.*

JUGADORES: Dos O más equipos de cinco a seis Jugadores.

COSAS NECESARIAS: Tantas cartulinas del tamaño de un naipe como Juga-
dores, multiplicados por tres. Tantos platos de plástiCO como equipos.

PREPARACIÓN: Los equipos se ponen juntos en un lado del campo, con sus
respectivos Jugadores en fila india.

Enfrente de cada equipo, pero en la parte opuesta, se deja un plato.

Las cartulinas (en cada una de las cuales se habrá escnto el nombre
de un cubierto) se esparcen por el campo con la escritura hacia abajo,
de forma que sea imposible leerlas sin darles la vuelta.

REGLAS: Cuando se dé la señal, el primer jugador de cada equipo sale co-
rriendo y busca una cartulina con la palabra «tenedor», otra con la pa-
labra «cuchara» y otra con la palabra «cuchillo».

Cuando las encuentra, va corriendo y las deja en el plato de su eqUi-
po; después se sienta en el suelo, para que salga el segundo jugador, y
así sucesivamente.

Si uno da la vuelta a una cartulina y no la recoge porque no le vale,
la deja en el suelo boca abajo.

GANA: El equipo que primero se encuentra con todos sus jugadores senta-
dos (en torno al plato con los «cubiertos»).

6. Los catadores

Los hermanos Martíne/ son cuatro y trabajan como cocmeros en otros tantos locales de su tranqUlla Ciudad La Joven Rosa está comenzando (no sabe nada de cocina, pero pone buena voluntad), el generoso Antomo se eqUlvoca cada dos por tres en las dosls de mgredlentes (slem-pre por exceso); la veloz fijja es cocinera de un local de comlda rápida (cocma mal, pero lo hace deprisa) y el anClano Pedro (el mayor de todos) dmge un grupo de aprendlces, a los que Intenta adoctrmar con las diez reglas fundamentales del buen coCInero El dueño del restaurante donde trabaja AntonIo, para eVltar problemas con los e/lentes, ha formado un grupo de catadores afIClonados Por desgraCia, a lo largo del día los animosos catadores quedan fuera de combate por los errores del co-cmero y deben abandonar su tarea para reponerse de los excesos de sal, de azúcar, de aja o de mostaza .

JUGADORES: Dos o más equipos de siete jugadores por lo menos.

COSAS NECESARIAS: Nada.

PREPARACIÓN: Los equipos se ponen juntos en un lado del campo con sus respectivos jugadores en fila.

REGLAS: Cuando se dé la señal, los dos primeros jugadores forman con sus manos una silla (cada uno de ellos agarra con su mano derecha la muñeca de la propia Izquierda y con ésta la muñeca de la derecha del compañero, silla en la que se sienta el jugador que los sigue en la fila, y lo llevan corriendo al lado opuesto del campo.

A continuación, los transportistas se sueltan, vuelven atrás y se ponen al fondo de su fila.

Los dos jugadores que ahora encabezan la fila trenzan otra silla, y así sucesivamente hasta que no quede nadie por llevar.

GANA: El equipo que primero termina (los catadores que primero se substraen a la ingrata tarea de tener que probar los platos de Antonio).

7. Los camareros

[/ mayor problema de 105 camareros de todo el mundo es el dolor de pies al final del día, tras una jornada en la que han tenido que correr sin parar yendo y viniendo de una mesa a otra Precisamente en fapon el listo de «Pero Que Idea» (camarero del «Que Loco»)) ha Inventado un modo de aliviar el cansancio de sus pies 105 mete en dos cubos, previamente rellenos de papel y así va de una a otra mesa por el restaurante con calzado tan extraño En el «Que Loco», por lo general, 105 clientes no se fijan en el extraño camarero ¿Que dirían, entonces, de la cajera, que va por el comedor con un abaco calculando las calorías de 105 platos elegidos?

JUGADORES: Los que se quiera, distribuidos en equipos de seis Un director de Juego

COSAS NECESARIAS: Para cada equipo, un plato de plástico, una Cinta o cordón elástico, dos cubos y un tarro de cristal Varias bolsas de confites y algún periódico

PREPARACIÓN: Se pasa el cordón elástico a través de los platos, de modo que estos puedan llevarse en la cabeza a modo de sombrero

Los cubos se llenan hasta la mitad con hojas de periódico arrebujadas

Los equipos se alinean Juntos en un lado del campo, con sus respectivos Jugadores en fila india

El primer Jugador de cada equipo se pone el plato en la cabeza y se calza los cubos

REGLAS: Al dar la señal, el primer camarero de cada grupo sujeta el asa de los cubos Con las manos, atraviesa el campo y acude al director que deposita un puñado de confites en el plato de la cabeza

Sin sacar los pies de los cubos, el camarero vuelve atrás y vacía en el tarro los confites que sigan en el plato

Ahora toca al segundo camarero ponerse el plato y calzar los cubos, y así sucesivamente

GANA: El equipo que, a los diez minutos exactos, tiene mas confites en su tarro de cristal

8. Los «pizzeros»

Para que la masa tome la forma conveniente, sutil y redonda, los buenos «pizzeros» la aplastan bien, le dan vueltas cada vez más veloces con una mano y la tiran al aire, estando muy atentos a recogerla al vuelo. El director del aeropuerto «Qulen Va» (el famoso «CUIO y La LIO»), para poder a Qulen conceder el permiso de abrir una pizzeria Junto a la nueva pista de vuelos sin motor; puso a prueba a Qulenes lo hablan solicitado

JUGADORES: Dos o más equipos de Cinco Jugadores (el grupo de aspirantes a productores de pizza) Un director de Juego («Guío-y-La-Lío»)) con tantos auxiliares como equipos

COSAS NECESARIAS: Una plato de plástico por equipo

PREPARACIÓN: Los equipos se ponen Juntos en la línea de salida con sus respectivos Jugadores en fila india

El primer Jugador de cada equipo recibe un plato, y el Juego puede empezar

REGLAS: El último Jugador de cada fila sale y se dirige a un punto cualquiera del campo, lo más lejos posible de sus compañeros, pero no tanto que no pueda recoger al vuelo el plato que le tirará el jugador que encabeza la fila de su equipo

Si recoge el plato sin dejarlo caer al suelo, el último Jugador de su equipo se desplaza a otro lugar del campo para recibir su lanzamiento, y así sucesivamente

Jugador tras Jugador y lanzamiento tras lanzamiento, los equipos deben llevar el plato hasta el fondo del campo

El jugador puede moverse para recoger al vuelo el plato, pero lo lanza desde donde lo recoge

Si el plato cae al suelo, el jugador que lo ha lanzado se encarga de recogerlo, volver al punto desde donde había realizado el lanzamiento y probar de nuevo

Los auxiliares del director estarán atentos a que ningún Jugador gane terreno cuando le toca lanzar. Cuentan, además, el número de lanzamientos que hace el equipo que se les ha encomendado

GANAR: El equipo cuyo plato atraviesa el campo con menos lanzamientos

9. Los cocineros

Antonio y Luis son dos hermanos que trabajan en la cocina del restaurante «Blanco y Negro». El primero prepara platos exquisitos, mientras que los del segundo no suelen gustar, porque les falta o sobra sal; unas veces le salen amargos y otras dulzarrones. No pudiendo despedir a Luis sin que a la vez se marche también su hermano, el dueño del «Blanco y Negro» ha impuesto a sus clientes la elección entre una serie de menús fijos con platos de Antonio y guisos de Luis. Por lo que no es difícil ver en el comedor del restaurante platos que pasan furtivamente de una mesa a otra, pues 105 clientes intentan deshacerse de ciertos platos del propio menú para comer 105 más apetitosos del menú elegido por el vecino.

JUGADORES: Cuatro o más equipos de cinco jugadores (los clientes del «Blanco y Negro»). Un director de juego (el dueño del restaurante).

COSAS NECESARIAS: Tantas cartulinas del tamaño de un naipe como jugadores, multiplicados por dos. Yeso o cosa parecida con que trazar círculos en el terreno. Tres rotuladores: rojo, negro y verde.

PREPARACIÓN: Se preparan, para cada equipo, cinco cartulinas con números positivos del uno al cinco, escritos en negro (los sabrosos platos de Antonio) y otras tantas con números negativos en rojo (los platos cocinados por Luis).

En la parte posterior de las cartulinas de cada equipo se dibuja en verde un símbolo que las distinga de las cartulinas de los contrincantes.

Los equipos se ponen juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

En el lado opuesto del campo y en correspondencia con cada equipo, se dibuja en el suelo un círculo (la mesa), donde se esparcen diez cartulinas (los platos del menú), vueltas hacia abajo, de modo que no pueda verse su contenido.

REGLAS: Cuando se dé la señal, el primer jugador de cada equipo sale corriendo, cruza el campo, llega a la mesa de su equipo, recoge una cartulina, mira su valor y la deposita en un círculo adversario, el que quiere.

De dicha mesa toma una cartulina adversaria y, sin mirar su valor, la deja en el círculo de su propio equipo y vuelve atrás.

Ahora el segundo jugador hace lo mismo, y así sucesivamente.

A medida que avanza el juego, se puede retirar del propio círculo, indiferentemente, una cartulina propia o una con el símbolo adversario;

también puede llevarse al propio (no tiene nada que ver con la adversaria o una propia),

En cualquier caso se observa la norma de poder mirar el valor de la cartulina que uno se lleva, pero no el de las que deja.

El juego termina a los diez minutos: los dos cocineros, con curiosidad y zozobra, entran en el comedor y los clientes, para no ofender al pobre Luis o irritar al excelente Antonio, comen lo que en aquel momento hay sobre la mesa.

GANAR: El equipo que, al concluir el juego, tiene en la mesa la comida más sabrosa (es decir, tiene en el círculo cartulinas con una puntuación total más alta, que se obtendrá sumando los valores de las cartulinas positivas y restando los valores negativos).

El palillo

En el conocido restaurante «Rey Midas!! se Impone el rUJo más refinado. Su especialidad son las «raciones minúsculas de platos insípidos a precios altísimos e indiscutibles!! (como honradamente advierte el tríptico publicitario del local). Sin embargo, entre tantas copas de delicado cristal y tenedores de plata, entre platos de porcelana china y espléndidas orquídeas, falta algo para contentar a los parroquianos más exigentes. Es un humilde trozo de madera, fino y agudo: iel palillo!

JUGADORES: Los que se quiera, divididos en equipos de seis. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Tantas cajas de palillos como equipos. Dos rotuladores (rojo y negro) de punta fina.

PREPARACIÓN: Se numeran, del uno en adelante, los palillos de cada estuche, poniendo un trazo vertical negro para señalar las unidades y uno rojo para indicar las decenas.

A continuación se esparcen por el suelo en un lado del campo, procurando que queden separados los palillos de las distintas cajas y mezclados los de la misma.

Los equipos se colocan juntos en la parte opuesta del campo, cada uno frente a una serie de palillos con sus jugadores en fila india.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, el primer jugador de cada equipo (el primer camarero) sale corriendo, va a donde están los palillos, busca el señalado con el número uno (es decir, el que sólo tiene un trazo negro), vuelve atrás y lo deja delante de sus compañeros.

Después sale el segundo jugador, que buscará el palillo número siete, y así sucesivamente.

Para saber qué palillo se ha de recoger, los jugadores aumentan en seis el número del que ha recogido el compañero que le ha ido precedido. El quinto jugador, por ejemplo, recogerá el palillo número veinticinco (dos trazos rojos y cinco negros); el sexto, el número treinta y uno, y el primer jugador, en la segunda vuelta, el treinta y siete.

¡En un restaurante tan lujoso como el «Rey Midas», cada cliente recibe el palillo que le corresponde, y no uno cualquiera!

GANA: El equipo que antes llega (sin trampa) al palillo número noventa y siete (nueve trazos rojos y siete negros).



El asador

Para cocinar carne «al asador» se la ensarta en una larga varilla aguada, que gira lentamente sobre el fuego, lo cual hace que la carne se cocine (y después se ase) de manera uniforme, algo que no se logra fácilmente en la cazuela. En «Tiarron» (o país de los exagerados;) sucede al revés. Los trozos de carne que se cocinan son tan enormes y pesados, que resulta muy difícil hacerles dar vueltas sobre el fuego. Por eso los exagerados prefieren que de vueltas el fuego en torno a la carne mediante un sistema que puede resultar incómodo pero que obviamente es mucho menos fatigoso.

JUGADORES: Dos o más equipos de diez Jugadores. Un director de Juego.

COSAS NECESARIAS: Una vela y una caja de cerillas por equipo.

PREPARACIÓN: Los Jugadores de los distintos equipos (los cocineros de «Tiarron») forman otros tantos corros, agarrándose de la mano y con los brazos tan extendidos como les sea posible.

Se entrega una vela (sin encender) a un Jugador de cada equipo y, al vecino de su derecha, una caja de cerillas.

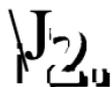
REGLAS: Al dar la señal, los Jugadores de la vela hacen que la enuendan quienes tienen las cerillas, y dan vueltas al corro en sentido horario, pasando, de uno en uno, entre las piernas de sus compañeros de equipo.

Simultáneamente, también las cajas de cerillas dan la vuelta al corro, pasando de mano en mano.

Si se apaga la vela, el Jugador que la ha dejado apagar, se detiene en el acto y espera a que el compañero más cercano a él en aquel momento la encienda, antes de seguir dando vueltas.

Cuando el primer Jugador vuelve a su sitio, entrega la vela a su vecino de la izquierda y así sucesivamente.

GANA: El equipo cuyo último Jugador (aquel a quien le han entregado la caja de cerillas al principio del Juego) termina primero su vuelta (el grupo de cocineros que en menos tiempo asa su enorme ración de carne).



Las palomitas

Las palomitas no son más que unos simples granos de maíz engraidos. Al ponerse en contacto con el aceite que hierve, creen que son fuegos artificiales y estallan. Como no son capaces de imitar las artísticas figuras de mil colores que dibujan en el cielo los mejores cohetes, se limitan a seguir el ejemplo de las pequeñas fuentes luminosas. Saltan en la sartén, acompañados de un chisporroteo que sólo hacen callar las risas de los niños que esperan comérselas.

JUGADORES: Dos o más equipos de seis jugadores. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Una raqueta y una pelota de pimpón por equipo. Algunos obstáculos que dificulten el trabajo de los jugadores.

PREPARACIÓN: Los equipos se colocan juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

El primer jugador de cada equipo recibe una raqueta y una pelota. Los obstáculos se esparcen por el campo de juego.

REGLAS: Cuando se dé la señal, el primer jugador de cada equipo sale, haciendo saltar continuamente la pelota sobre la raqueta.

Cruza el campo superando de uno en uno los obstáculos, vuelve atrás del mismo modo y entrega raqueta y pelota al segundo jugador, que sale a su vez, y así sucesivamente.

Si la pelota cae al suelo, la recoge quien la ha dejado caer, retrocede tres pasos a partir del punto en que la raqueta había tocado por última vez la pelota, y sale de nuevo.

GANA: El equipo cuyo último jugador vuelve antes a donde están sus compañeros con su plato (la raqueta) de palomitas chisporroteantes (la pelota que salta).

13. Los bocadillos

En cualquier momento del día podemos encontrar a personas que se afanan intercalando entre dos rebanadas de pan los alimentos más diversos. Se preparan un bocadillo, la «comida de los años noventa», como lo definió no hace mucho un inteligente MOLO de bar por el simple hecho de que los bocadillos constituyen cada vez más, sobre todo en las grandes ciudades, la comida del mediodía para miles de personas. Hay quien no se contenta con introducir un solo alimento entre las dos rebanadas de pan, y mezcla queso y embutido, huevos y verdura, carne y pescado e in/uso añaden alguna salsa picante. Otros prefieren un bocadillo de varios pisos: una rebanada de pan, un estrato de queso, otra rebanada de pan, una tortilla francesa, una nueva rebanada de pan, una loncha de jamón, y así sucesivamente. En una palabra, el bocadillo es precisamente una comida que puede satisfacer los gustos más exigentes.

JUGADORES: Los que se quiera, en equipos de seis jugadores. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Tantas cajas de diversos tamaños como equipos, multiplicados por dos. Tantas octavillas como cajas, multiplicadas por cinco. Una bolsa negra para los desperdicios. De papel de periódico, lo que se quiera.

PREPARACIÓN: Cada caja se convierte en un bocadillo de cinco pisos, empaquetándola cuidadosamente en seis estratos de papel de periódico (las rebanadas de pan) e introduciendo cinco octavillas numeradas del uno en adelante (los alimentos que dan sabor al bocadillo) entre los distintos estratos de papel. Las octavillas no se pondrán por orden, sino al azar, de modo que en cada paquete los números puedan encontrarse indistintamente en cualquier estrato de papel.

Los equipos se ponen juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

Los "bocadillos» se esparcen por el campo, a cuyo centro irá el director con la bolsa negra donde recoger los desperdicios.

REGLAS: Cuando se oiga la señal convenida, el primer jugador de cada equipo sale corriendo, recoge un «bocadillo», quita el primer estrato de papel, toma la octavilla que hay debajo y grita fuerte tres veces, para que lo oigan todos (compañeros y adversarios), el número que lleva escrito. Recoge el papel que ha quitado del paquete, lo echa en la bolsa negra del director y vuelve atrás con su octavilla en la mano.

A «caminillo» (1 segundo Jugador), y así sucesivamente, hasta que cada equipo retira todas sus octavillas.

Sabiendo que en cada «bocadillo» están todos los números del uno al cinco (todos los sabores) y prestando atención a los números encontrados por compañeros y adversarios, uno puede elegir, cuando sea su turno, el «bocadillo» preferido, procurando que su estrato superior sea el más sabroso (contenga el número más alto posible).

GANA: El equipo que termina el juego *con* mayor puntuación (que se obtendrá sumando las puntuaciones de las octavillas recogidas por los seis jugadores del equipo).

14. El aperitivo

Para abrir apetito, nada como un buen aperitivo, y mejor si lo acompañan unos pepinillos en vinagre. Con frecuencia 105 aperitivos 105 preparan expertos mozos de bar, que mezclan diversas bebidas a fin de obtener sabores nuevos. Muchos aperitivos no contienen alcohol y los puede tomar cualquiera. Otros tienen pocos grados; sólo uno (el «Patatús») tiene una graduación muy alta. Es obra del chino «Mo-Tin-Chuk»; constituye la especialidad del local en que trabaja: el «Dragón-que-da-tumbos».

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho a diez jugadores. Un director con tantos auxiliares como equipos.

COSAS NECESARIAS: Una cartulina del tamaño de un naipe por equipo. Un terreno posiblemente blando y, en cualquier caso, sin obstáculos.

PREPARACIÓN: Los equipos se colocan juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india. A su lado, el director.

En la parte opuesta del campo, enfrente de cada equipo, se deja en el suelo una cartulina, cerca de la cual se apostea uno de los auxiliares del director.

REGLAS: Cuando se dé la señal, el primer jugador de cada equipo sale corriendo, cruza el campo, apoya el dedo índice de la mano derecha en la cartulina y da diez vueltas alrededor de la misma sin levantar el dedo. Procurando no marearse, vuelve atrás (tambaleando...), toca la mano del segundo, que sale, y así sucesivamente.

El jugador que se dispone a salir no debe adelantarse; esperará con paciencia a su compañero «borracho». El director controla que nadie se mueva de la línea de salida antes de lo debido, mientras que sus auxiliares cuentan las vueltas que dan los jugadores con el dedo en la cartulina.

GANA: El equipo cuyo último jugador vuelve antes sano y salvo a donde están sus compañeros.

15. Hoy, vino al «Espacio Espacito»

Los camareros del «Espacio Espacito», principal restaurante de «Perzópolis», tienen un modo muy particular de llenar las jarras con el vino que beberán durante la comida 105 parroquianos con más suerte.

JUGADORES: Dos o más equipos de seis jugadores. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Para cada equipo: una olla con agua, un vaso de plástico y una jarra.

PREPARACIÓN: Los jugadores de todos los equipos se tienden en el suelo, uno detrás de otro; formando una fila muy larga. Los brazos extendidos sobre la propia cabeza deben tocar los pies del otro.

La olla con agua se pone a los pies del primer jugador (que recibe del director el vaso de plástico); mientras que la jarra vacía se coloca a medio metro de la cabeza del último.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, el primer jugador de cada equipo se inclina hacia adelante, llena el vaso de agua, se dobla hacia atrás y lo pasa al segundo jugador, que mientras tanto se ha inclinado también para recibirlo.

Así el vaso pasa de mano en mano hasta el último jugador que, doblándose hacia atrás, lo vacía en la jarra.

Pasando igualmente de mano en mano; entre el inclinarse y doblarse de los distintos camareros, el vaso vuelve al primer jugador, que lo llena de nuevo; y así sucesivamente.

GANA: El equipo que llena su jarra dando menos vueltas (es decir; perdiendo menos agua por el camino). No importa el equipo que termina antes; en el «Espacio Espacito» los camareros nunca tienen prisa).

111 **6.** Los «colinilargos»

Los «colinilargos» no son más que colines muy largos. Dado que no caben en el horno de una vez, se han de preparar y cocer por partes. He aquí una breve receta de doña Carlota, que cuando hace colines canturrea pero no habla: "Preparad ocho rol/itas de pasta. En el horno entra el primero y basta. Cuando está cocido, cede su sitio al segundo (si lo chamusca el fuego, no se hunde el mundo...). Cada porción da la mano a sus compañeros como el hilo que teje la araña. Puede afirmarse que el colinilargo está a punto cuando del horno sale el número ocho». La verdad es que la receta no dice mucho, pero se canturrea con gusto; para doña Carlota eso es lo importante.

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho jugadores. Un director con buena vista.

COSAS NECESARIAS: Son suficientes las ganas de dar saltos muy largos.

PREPARACIÓN: Se traza una línea en el terreno de juego.

REGLAS: El primer jugador del primer equipo llega, tras breve carrera, a la línea; desde ella salta todo lo que puede.

A continuación sale el segundo, que salta desde donde llegó su compañero; después el tercero, que salta desde donde cayó el segundo, y así sucesivamente.

Si un jugador salta desde más adelante, su salto no queda anulado; pero tiene que retroceder el doble de la distancia que quiso ganar (de ahí que el director de juego necesite muy buena vista).

Cuando termina su intento el primer equipo, salta el segundo, y así sucesivamente.

GANA: El equipo que llega más lejos (el tahonero que prepara el «colinilargo» de mayor longitud).

17. La sopa panera

La sopa «panera con rabano, noca y calabachn») es uno de los mejores platos del restaurante «La Cadena»), local donde mesas y sillas estan unidas por gruesas cadenas de madera los cubiertos sUjetos con elegantes la70s de plata, y los platos y vasos, por centelleantes hilos de cnstal

JUGADORES: Los que se qUiera, repartidos en equipos de Cinco

COSAS NECESARIAS: Tantas cartulinas del tamaño de un naipe como Jugadores, multiplicados por cuatro Una caja con rotuladores de color

PREPARACIÓN: En las diferentes cartulinas se escribe una sílaba, procurando utilizar el mayor número pOSible de colores

Los equipos se ponen Juntos en la línea de salida, con sus respectivos Jugadores en fila india

Las cartulmas se esparcen por el centro del campo, de forma que puedan verse las sílabas que contIenen

REGLAS: Al darse la señal convenida, el primer Jugador de cada equipo sale, recoge dos o más cartulinas, va al otro lado del campo y las deja en el suelo Juntas, de modo que formen una palabra real

Vuelve y dice la palabra al segundo Jugador de su equipo, que sale a su vez y busca por el centro del campo las sílabas que puedan formar una palabra encadenada a la del compañero (es decir, que empiece por la sílaba con que termina la anterior)

El Juego sigue así hasta que cada equipo logra una única y larguÍslma palabra que conste de otras cinco palabras encadenadas

El Jugador que con las cartulinas recogidas no logra su cometido, vuelve al centro del campo y recoge otras (poniendo más atenCión, esta vez, a la palabra que le corresponde formar)

Un punto al equipo que termina antes (a los cocineros más rápidos), otro al que forma la palabra más larga (el plato más sabroso) y otro punto al equipo que ha usado más sílabas escritas con más colores distintos (len la preparaCión de un plato también cuenta la forma de presentarlo!)

GANA: El equipo que obtiene una puntuación final mas alta

113 Los fideos

Largos, suaves y ondulados hilos de pasta reposan, rociados con el blanco queso rallado de Toledo, el buen tomate de Almería y la verde alhambra de Granada. Son 105 tradicionales fideos, especialidad famosa en todo el mundo. Nombre que corre de boca en boca y promete una comida sabrosísima. Pero también 105 fideos, antes de la metamorfosis que 105 convierte en plato exquisito, tienen sus problemas. son de aspecto insignificante, insípidos y cualquier descuido puede reducirlos a migajas

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho miembros. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Un paquete de fideos.

PREPARACIÓN: Los equipos se ponen juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

Cada jugador, excepto el primero de cada fila, recibe un fideo crudo y entero.

REGLAS: Al darse la señal convenida, los dos primeros jugadores de cada equipo ponen entre sus labios la extremidad del fideo que el director ha dado a uno de ellos y cruzan el campo de juego hasta el lado opuesto.

Uno de los dos vuelve atrás para ayudar al tercer jugador del equipo a trasladar su fideo, y así sucesivamente, hasta que el séptimo y último fideo llega a la meta.

Si se rompe en el trayecto, se paran los dos jugadores y ponen entre sus labios el fragmento más largo, y así continúan el juego.

El director medirá y sumará la longitud de los trozos que cada equipo ha llevado a la meta.

GANA: El equipo que lleva al otro lado del campo la mayor medida de fideos.

19. Los huevos duros

La especialidad del restaurante «Monte y Mar» son los huevos de bacalao, que no tienen nada que ver con el desove del mencionado pez teleosteo, como podría parecer, sino que proceden de un ave local, negra como el mirlo y del tamaño del avestruz. El bacalao de «Monte y Mar» anida en el suelo de la desértica meseta de «Piedra y Arena». Cuando los buscadores de tales huevos hallan uno, a la hora de llevarlo sin que los moleste el bacalao, lo ponen entre sus rodillas e imitan el modo de moverse de los cantores (los canguros saltadores). Cuando llegan al final de la meseta, el mejor modo de trasladar los huevos por el empinado talud rocoso que conduce a la llanura es tirárselos unos a otros. Así se explica que los buscadores de huevos de «Monte y Mar» vayan siempre en parejas. Un poco más, y los dos buscadores, agotados, harán rodar los huevos por el pavimento de madera del restaurante hasta la gran olla, donde se cocerán, para placer de sus clientes, y se presentarán con guarnición de zanahorias fritas y verdura rehogada.

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho miembros. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Tantos globos de inflar como jugadores (más alguno de reserva). Yeso (o cosa parecida) con que trazar líneas en el terreno. Una olla grande por equipo. De agua, toda la que se quiera.

PREPARACIÓN: Se llenan de agua los globos y se cierran: son los huevos de bacalao de Monte y Mar, tan ricos de color como frágiles de textura.

Los equipos se ponen juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

Enfrente de cada equipo se dibujan en el suelo diez círculos: el primero a veinte metros de la línea de salida, y los otros nueve, a un par de metros entre unos y otros.

A diez metros de la meta se traza una línea larga.

Las ollas se depositan en la línea de meta, en correspondencia con los distintos equipos, y se entrega un globo a cada uno.

REGLAS: Cuando se dé la orden de empezar, los dos primeros jugadores de cada equipo salen, llevando los «huevos» entre sus rodillas.

Cuando llegan al primer círculo, siguen adelante lanzándose los globos: el primer jugador entrega su globo al compañero, va corriendo al segundo círculo y recoge al vuelo los dos «huevos» que le lanza su compañero.

Al mismo tiempo, el segundo jugador va al centro del círculo y recoge a su vez los globos, que lleva a su compañero, el cual se traslada al cuarto círculo, y así sucesivamente.

Cuando los huevos llegan al final del recorrido (es decir, al último círculo), vuelven a sus respectivos buscadores, que van corriendo hasta la línea trazada en el suelo por el director, dejan en tierra los globos y los hacen rodar con las manos hasta la meta.

Ahora depositan los huevos en la olla, vuelven atrás corriendo y hacen salir a otros dos jugadores de su equipo.

Si se rompe un globo, la pareja continúa el recorrido con el segundo. Si se rompen los dos, la pareja vuelve atrás inmediatamente y la sustituyen otros dos jugadores.

GANAN: El equipo que más «huevos» echa a la olla. En caso de empate, el más rápido.

20. Los redondos

De una receta de Ingrid Yenti, cocinera sueca, famosa por la exquísita/ de sus entremeses, pero poco precisa en sus recetas «Para hacer los redondos, enrollad, desenrollad, enrollad y desenrollad una y otra vez, siempre con algo distinto dentro. Resultarán suaves y muy sabrosos. Pero debéis actuar deprisa, de lo contrario, se malograrán!!

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho miembros. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Una soga de veinte metros de longitud para cada equipo.

PREPARACIÓN: Los equipos se ponen juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

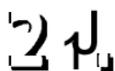
Enfrente de cada equipo, pero en el lado contrario del campo, el director extiende en el suelo una soga y tiene en su mano un extremo de la misma.

REGLAS: Cuando se dé la señal, el primer jugador de cada equipo sale corriendo, llega hasta la soga de su equipo y, dando vueltas sobre sí mismo, la enrolla en su cuerpo.

Cuando llega al director, cambia el sentido de la rotación y comienza dar vueltas otra vez, desenrollando así poco a poco la soga.

Cuando queda libre, deja la soga en el suelo y vuelve atrás corriendo. Sale el segundo jugador, y así sucesivamente.

GANA: El equipo cuyo último jugador llega antes al director. Como dice Ingrid Yenti: «Cuanto mayor rapidez se imprima al redondo, tanto más sabroso será».



Pescado a la brasa

/:n lomo al pequeño lago «Mediometro!! surgen espléndidos pinares, acogedores pero fácil presa de las llamas. De ahí que esté rigurosamente prohibido encender fuego a orillas del lago o en sus cercanías. Sin infringir tales prohibiciones, la avispada «Tengo-una-Idea» ha montado un puesto donde se ofrece pescado a la brasa, cocinado en el acto. Aprovechando la escasa profundidad del agua (el diminuto lago Mediometro tiene una profundidad constante de cincuenta centímetros, a diferencia de otros lagos cercanos: el «Cuatrometros» o el «Seismetros», por ejemplo, que son evidentemente más profundos), «Tengo-una-Idea» ha puesto su negocio precisamente en el centro del lago. Los turistas que desean sa/JOrear su exquisito pescado no tienen más que acudir al restaurante y utilizar un par de sillas, dejadas a propósito en la orilla por la sagaz cocinera para que los clientes no se mojen los pies.

JUGADORES: Dos o más equipos de seis jugadores (los turistas con ganas de comer pescado).

COSAS NECESARIAS: Dos sillas por equipo. Una mesa (el restaurante de «Tengo-una-Idea») y tantos peces de papel como equipos, multiplicados por diez.

PREPARACIÓN: Los equipos se ponen Jrededor de un gran campo circulaJr (el lago «Mediometro»), con sus respectivos jugJdores en fila india.

Delante de cada equipo se colocan dos sillas, mientrJs que la mesa estará en el centro del campo (y, por tanto, a igual distancia de todos los equipos); encima de ella, esparcidos, los peces asados por «Tengo-unJ-Idea».

REGLAS: Cuando se dé la orden, el primer jugador de cada equipo, yendo por las sillas, que desplaza hacia adelante a medida que avanza, llega al local del centro del lago, recoge un pez y vuelve atrás de la misma forma.

A continuación sale el segundo jugador, que hará igual que su compañero, y así sucesivamente, hasta que se acabe el pescado ele la mesa.

GANA: El equipo que junta más pescado asado a la brasa.

22. La fruta silvestre

La macedonia de fruta silvestre es un plato muy bueno para comer bien una comida. Sin embargo, no es fácil encontrarla ni en los restaurantes más distinguidos. No porque sea difícil o largo de hacer, sino porque suele faltar la materia prima (es) (fue prepararla. Las fresas y los arándanos, las moras y las frambuesas sólo se dan en ciertas épocas del año y están tan dispersas por bosques y campos que incluso el buscador más rápido a duras penas recoge una cesta en todo el día.

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho jugadores. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Tantas cartulinas del tamaño de un naipe como jugadores, multiplicados por cinco. Tantas cuartillas blancas como jugadores. Ocho rotuladores de ocho colores distintos.

PREPARACIÓN: En cada cartulina se escribe el nombre de una fruta, procurando que al final haya la misma cantidad de fresas, arándanos, moras y frambuesas.

En cada cuartilla se dibuja a buen tamaño un número, del uno al ocho.

A continuación, esos números se dividen, mediante una serie de trazos irregulares, en ocho partes.

Se esparcen las cartulinas por el campo de juego, puestas boca abajo, de forma que no se vea lo que llevan escrito.

En la línea de salida se colocan ocho cuartillas con los números del uno al ocho puestos en un solo monte.

Los jugadores del primer equipo reciben un rotulador y, sentados en el suelo, forman un corro alrededor de las cuartillas, mientras que los restantes equipos se ponen juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, el primer jugador (el primer buscador) de los equipos que están en fila sale, busca una fresa, un arándano, una mora y una frambuesa, y vuelve atrás con la fruta; el segundo repite la operación, y así sucesivamente.

Las cartulinas levantadas pero no recogidas pueden quedar en el suelo vueltas de uno u otro lado (al favorecer a los compañeros de equipo, se favorece también a los adversarios, y viceversa: dificultando el trabajo a unos, se dificulta también a los otros), pero sin cambiarlas de sitio.

Simultáneamente, el primer jugador del equipo que está en el corro se levanta, busca la cuartilla del número uno y vuelve a su sitio; pint

Una de las ocho partes de 'VIIIHIO', entrega la hoja al compañero de su izquierda, que pinta otro fragmento, y así sucesivamente.

Cuando hayan pintado totalmente el número ocho, acaba la jornada de trabajo para los buscadores: el director interrumpe el juego y cuenta las unidades de fruta que ha recogido cada equipo.

Si las cartulinas se han recogido en su totalidad antes de las ocho, la jornada de trabajo de los buscadores termina, naturalmente, en aquel momento.

Se repite varias veces el juego, hasta que todos los equipos hayan hecho una vez el papel de «reloj».

Como es obvio, cada vez se esparcen las cartulinas por el campo dejándolas boca abajo y se pondrá en la línea de salida una nueva serie de cuartillas en donde marcar la hora.

GANAN: El equipo que, al final del juego, tiene más fruta, sumando la recogida en las diferentes jornadas de trabajo.

23. Fresas a discreción

Para paliar el elevado coste de la mano de obra, los cultivadores de fresas invitan cada vez con mayor frecuencia a sus clientes a recoger ellos el sabroso fruto que podrán comer sazonado con azúcar y limón o con azúcar y vino

Algunos cultivadores cobran la fresa por kilos; otros prefieren hacerlo por metro cuadrado, midiendo en este caso, como es natural, no el fruto, sino la parcela cosechada. El perezoso y distraído «Hazlo tú», en cambio, vende su fresa a pasos. Su incorregible distracción le hace olvidar en casa el metro y no le queda más remedio que calcular a pasos el terreno en que se ha recogido la fresa. Pero también aquí suele imponerse su pereza, y «Hazlo tú» deja que midan el terreno los clientes, con la alegría que es de suponer para los que tienen buena zancada.

JUGADORES: Dos o más equipos de seis jugadores (el grupo de recogedores de fresa). Un director de juego (el perezoso y distraído «Hazlo tú»).

COSAS NECESARIAS: Nada.

PREPARACIÓN: Ninguna.

REGLAS: El primer jugador de cada equipo da un paso (lo más largo posible), desde la línea de salida hacia el lado opuesto del campo.

El segundo jugador sale de donde ha llegado el primero, y da otro paso (igualmente, lo más largo posible) en la misma dirección.

El tercero sale del lugar al que ha llegado el segundo, y así sucesivamente.

Después del sexto jugador, comienza de nuevo el primero, continuando así hasta la línea de meta.

GANA: El equipo que cruza el campo dando menos pasos (el grupo de recogedores que, en igualdad de longitud de la franja de terreno, pagará menos por la fresa recogida).

24. Sandías al horno

Las sandías al horno es una especialidad de Romano de Amianto (que 105 amigos suelen llamar Mano de Amianto). A pesar de 105 muchos intentos, nadie ha sido capaz de averiguar cómo trabaja; de ahí que sigan siendo un secreto sus célebres sandías al horno. En cambio, cualquiera que vaya a su restaurante (el famoso «180 grados», nombre que obedece a la temperatura con que se sirven las sandías) verá el incesante trabajo de sus camareros.

JUGADORES: Dos o más equipos de seis a ocho miembros. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Dos balones por equipo.

PREPARACIÓN: Los equipos se colocan en la línea de salida con sus jugadores formando parejas.

Delante de cada equipo se pone un balón, mientras que el otro se lleva al lado opuesto del campo de juego.

REGLAS: Cuando se dé la señal, los dos primeros jugadores de cada equipo salen corriendo pasándose uno a otro con los pies el balón (la sandía está al rojo vivo y no hay quien la toque con la mano).

No pueden tocar el balón más de dos veces seguidas, y antes de cruzar el campo (el comedor del restaurante) deben habérselo pasado entre sí al menos diez veces.

Cuando llegan al fondo del campo (la mesa del cliente), dejan el balón y vuelven atrás con el otro (el cuenco de la sandía que el cliente acaba de comer).

Esta vez se lo pasan con la mano (la cucurbitácea ya se ha enfriado), y permaneciendo parados cuando tienen el balón (los camareros están cansados y sólo caminan cuando tienen las manos libres).

También aquí diez pasos al menos para volver al punto de salida (la cocina de Romano de Amianto).

A continuación sale la segunda pareja de jugadores, y así sucesivamente (las sandías al horno son como las cerezas: una tira de otra).

GANA: El equipo cuya última pareja de camareros lleva antes el último cuenco vacío a Romano de Amianto.

25. Los fruteros

Grandes fruteros adornan las mesas del restaurante vegetariano «La Huerta de Pepe»).

JUGADORES: Dos o más equipos de cinco jugadores (los camareros del restaurante). Un director de juego (Pepe el Hortelano).

COSAS NECESARIAS: Tantos pliegos de papel blanco y tantas cucharas como equipos, multiplicados por dos. Una caja con rotuladores de color y un par de tijeras.

PREPARACIÓN: En cada pliego de papel se dibuja un frutero lleno de fruta.

Los equipos se ponen juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

Enfrente de cada equipo se colocan dos cucharas y dos pliegos de papel.

Ambos pliegos se dividen en cinco partes mediante una serie de trazos irregulares. Los trazos deben ser iguales en los dos pliegos del mismo equipo, pero distintos en los de los diferentes equipos.

Uno de los dos pliegos de cada equipo queda entero, mientras que el otro se corta en los cinco trozos en que se ha dividido.

Los fragmentos de los pliegos de todos los equipos se mezclan juntos y se esparcen por el fondo del campo.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, el primer jugador de cada equipo toma las dos cucharas, cruza el campo, busca uno de los fragmentos del pliego de su equipo, lo recoge sirviéndose únicamente de las cucharas, vuelve atrás y lo deja en su sitio, sobre el pliego que ha quedado entero.

A continuación entrega las cucharas al segundo jugador, y así sucesivamente, hasta que se recompone del todo el frutero.

El que, por error, recoge un trozo que no corresponde al pliego de su equipo, debe cruzar de nuevo inmediatamente el campo, dejarlo donde estaba y buscar uno que le corresponda.

En ningún momento del juego pueden tocarse con la mano los fragmentos; sólo y siempre hay que utilizar las cucharas para recogerlos, transportarlos, dejarlos, etc.

GANA: El equipo que antes recompone bien su frutero.

26. Las rosquillas

Las rosquillas son pastas de forma circular y con un agujero en el centro. Hace siglos era el alimento preferido por los soberanos de muchas naciones europeas. Los dignatarios que acompañaban a los personajes más conspicuos de la época a las audiencias solemnes de su Rey, siempre se presentaban ante él con una rosquilla en la mano.

JUGADORES: Dos o más equipos de siete jugadores

COSAS NECESARIAS: Un palo de veinte centímetros por jugador. Un aro de veinte centímetros de diámetro por equipo

PREPARACIÓN: Los equipos se apastan juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

Cada jugador recibe un palo.

A tres metros de la línea de salida se traza en el suelo otra, paralela a la primera.

Los aros se colocan en el lado opuesto del campo, en correspondencia con los distintos equipos, y el juego puede empezar.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, el primer jugador de cada equipo sale corriendo, llega al fondo del campo, mete la rosquilla en el palo sin tocarla con la mano, vuelve atrás, se para en la línea que está a tres metros de la de salida y lanza la rosquilla (esta vez con la mano) al segundo jugador, que tratará de introducirla al vuelo en su palo, sin servir para nada de la otra mano.

Si la rosquilla cae al suelo, la recoge el que la ha lanzado, vuelve detrás de la línea y repite el lanzamiento.

A continuación, el segundo jugador sale corriendo, deja la rosquilla en el fondo del campo y vuelve atrás con las manos vacías (mejor dicho, con el palo vacío).

El tercer jugador hará como el primero y el cuarto como el segundo, etc.

El juego termina cuando todos los jugadores han dado dos vueltas como su número es impar, el que en la primera vuelta ha lanzado la rosquilla, en la segunda tendrá que recogerla al vuelo, y viceversa.

GANA: El equipo que antes termina el juego.

En la casa del barón «Sobrado de Kilos»), cualquier comida termina inevitablemente con una tarta gigantesca, que sucesivamente le llevan los mozos de las distintas pastelerías de la Ciudad

Para evitar que los granujas de los mozos metan sus dedos en la crema para relamerse deliciosamente, los pasteleros vendan sus manos de forma que queden envueltas con los puños cerrados. Sólo así pueden contar en que las tartas lleguen enteras al domicilio del conoCido Jugador de póquer (No, no; el barón no es un miembro de la nobleza, sino un empedernido Jugador de cartas, al que sus compinches apodan «barón el sobrado») por su sobrada capacidad de embrollar/os a todos y por su cor pulencia. En realidad, pues, el tal barón no es más que un gran fullero)

JUGADORES: Muchos (al menos veinticuatro), distribuidos en equipos de doce. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Tantas colchonetas como equipos. Vendas o cintas de tela para envolver las manos de los jugadores.

PREPARACIÓN: El director de juego venda las manos de los jugadores, de forma que queden completamente cubiertas durante el juego.

A continuación, los equipos se ponen en la línea de salida con sendas colchonetas aliado (la tarta que hay que llevar al barón «Sobrado de Kilos»).

REGLAS: Cuando se dé la señal, los mozos de cada equipo intentan levantar del suelo la «tarta» y ponerla sobre los puños cerrados de cuatro de ellos.

Cuando han terminado, estos últimos levantan los brazos (y la tarta) sobre sus cabezas, cruzan el campo, vuelven atrás y la depositan de nuevo en el suelo (¡faltaba un ingrediente!).

Junto con sus compañeros, intentan levantarla otra vez y ponerla sobre los puños cerrados de otro cuarteto del equipo.

Cuando también ellos han hecho el trayecto y devuelto la tarta (ay, ay, ay: ¡faltaba otro ingrediente!), entra en Juego el tercer y último cuarteto del equipo.

Estos cuatro mozos deben llevar la tarta al otro lado del campo y volver corriendo con las manos vacías.

GANA: El equipo que primero entrega su tarta gigante.

28. El merengue

El que no haya tenido nunca la tentación de untar un dedo en el suave y candido merengue, ¿que levante la mano? Nadie, ¿verdad? Pues entonces, que la levante el que no lo ha saboreado nunca sobre un helado en un café o en una porción de tarta nupcial o en los pasteles de un cumpleaños o cualquier otro aniversario feliz. ¡Pocos, por no decir nadie! El merengue nos hace golosos a todos, pequeños y grandes pero son pocos los que saben como se prepara. Es muy sencillo. Se toma la crema ordinaria se le añade azúcar y se le da vueltas cada vez más rápidas, se bate y se vuelve a batir. Poco a poco la crema, arrastrada en el torbellino de tanto movimiento, se suaviza, aumenta de volumen y sube sube cada vez más.

JUGADORES: Dos o más equipos de ocho miembros. Un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Una silla por equipo.

PREPARACIÓN: Los equipos se colocan juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores en fila india.

Al principio de cada fila se ponen los jugadores más resistentes al cansancio de una carrera larga, y, después, aplicando el mismo criterio, los demás.

En correspondencia con cada equipo, se pone una silla en el lado opuesto del campo.

REGLAS: Cuando el director dé la señal, el primer jugador de cada equipo sale corriendo, cruza el campo, gira en torno a la silla, vuelve atrás y toma de la mano al segundo.

Ambos salen juntos, cruzan el campo, giran en torno a la silla, vuelven atrás, y el segundo, sin soltarse del primero, toma de la mano al tercero.

Salen los tres de nuevo, y así sucesivamente, hasta que corre junto todo el equipo.

En cualquier momento, si dos jugadores se sueltan, deben pararse, juntar de nuevo sus manos y seguir la carrera. Como es natural, cuando esto ocurre, deberán pararse también los compañeros que van con ellos.

GANA: El equipo que, volviendo completo a la línea de salida, termina antes el juego.

29. El «dulcitedo»

Los estudiantes de «Colosillo») son, en general, bastante indisciplinados. Sus profesores, en el Intento de hacer que aSIStan tranqUilos a clase, Ue gan muchas veces a el/a con bolsas de «dulCitedo») El «dulutodo») es una bohta de color, que se hace con esenCias de los mejores dulces de la Ciudad, a los que, de cuando en cuando, se añaade miel, chocolate fundido, mermelada y pulpa de «sorbido») (fruta dulCissima, muy apeteCida por los pajaros y aVispas de «Colosillo») Solo con una bohta de «dulcitedo») en la boca permanecen qUietos y atentos los alumnos, hasta el punto que el Inspector de enseñaanza ha deCidido que las tales bohtas formen parte del eqUipo didactico de los profesores, como el hbros de texto y el registro escolar

JUGADORES: Dos Omas equipos de seis a ocho Jugadores, cada uno con su propio capitán

COSAS NECESARIAS: Tantas pelotas de tenis como equipos

PREPARACIÓN: Los equipos se alinean en el campo Juntos, con sus respectivos Jugadores en fila india, separados por un metro de distancia

A cinco metros del primer Jugador, vuelto hacia él y con una pelota de tenis en la mano, está el capitán del equipo

REGLAS: Cuando se da la señal oportuna, el capitán de cada equipo (cada maestro) lanza la pelota (la bolsa de «dulcitedo») al primero de sus compañeros (de sus alumnos), que deberá recogerla al vuelo y devolvérsela igualmente

Si lo logra, se sienta en el suelo, el capitán lanza, después, la pelota al segundo Jugador, y así sucesivamente, hasta que todo el equipo esté sentado en el suelo

Si alguien falla la recogida, el capitán recupera la pelota, vuelve a su sitio y repite el lanzamiento

Si, en cambio, el que falla la recogida es el capitán, la recoge el que se la ha lanzado, vuelve a su sitio y repite el lanzamiento

Puede hacerse más difícil el Juego, exigiendo que los Jugadores recojan la pelota con una sola mano, o utilizando una pelota menor (aunque no demasiado liviana), o también aumentando la distancia entre los Jugadores

GANAR: El equipo (la clase) que antes se encuentra sentado en el suelo

30. Los confites

Grandes tarros de cristal llenos de confites son una tentación en los estantes de la cocina de la abuela Lucía (la abuela más comprensiva del mundo). Un marido gruñón, una nietecita golosa, un hijo atareado y una amiga siempre con ganas de contar cosas: todos encuentran en la abuela Lucía una palabra amable y un confite. Pero muchas veces Garagatín, el gato blanco y pardo de casa, durante sus correrías nocturnas vuelca los tarros y el linóleo verde de la repisa toma el aspecto de un prado en flor. Lo mejor es poner todo en su sitio antes de que lo vea el abuelo Euclides (el abuelo que primero gruñe y después sonríe).

JUGADORES: Los que se quiera, formando equipos de seis (el número de veces que los tarros caen, por término medio, al suelo todas las noches). Un director de juego (el gato Garagatín).

COSAS NECESARIAS: Para cada equipo: una silla, una camiseta, una falda (cuanto más amplia, mejor), cinco tarros y cien piedrecitas pintadas con cinco colores distintos.

PREPARACIÓN: Los equipos se ponen juntos en la línea de salida, con sus respectivos jugadores sentados en el suelo y en fila india.

Enfrente de cada equipo se pone una silla, en la que se colocan un jersey y una falda.

Los tarros con los «confites», agrupados por colores, se dejan en el suelo de la parte opuesta del campo.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, el primer jugador de cada equipo se levanta, se pone el jersey y la falda y cruza el campo, embarazado por tanta ropa (cuando debe levantarse a media noche la abuela Lucía, se abriga bien antes de ir a la cocina).

Mientras tanto, el director tira al suelo los tarros y mezcla los «confites» de cada equipo.

Al llegar aliado opuesto del campo, los jugadores deben separar por colores sus piedrecitas e introducirlas sin error en los tarros.

Después de lo cual vuelven atrás, se quitan la camiseta y la falda, las dejan bien puestas en la silla y hacen que salga el jugador que le sigue en la fila de su equipo.

El juego continúa hasta que el sexto y último jugador de cada equipo pone en su sitio las piedrecitas y vuelve a donde están sus compañeros.

GANA: El equipo que primero termina el juego, sin cometer error. Si no lo logra ningún equipo, gana el que tiene menos fallos.

31. la tarta nupcial

En el país de «Que se yo» la princesa «Quizá» ha decidido contraer matrimonio. El banquete de la boda está a punto y los invitados esperan en el salón. Pero la Princesa no sabe aún con quién casarse: ¿con el príncipe "Ps/!" o con el que llaman "A mí que"? Para disipar dudas introduce dos anillos en la tarta nupcial: será la suerte o la habilidad las que decidan quién va a ser el Príncipe consorte en el país de los inseguros.

JUGADORES: Dos equipos de seis a diez Jugadores. Los equipos pueden ser *mas*, incluyendo entonces al príncipe «Eh» (algo tonto), al príncipe «Ni» (hijo del rey «No» y de la reina «51»), etc.

COSAS NECESARIAS: Un plato de arroz sin cocer. Un anillo por equipo. Una pajita para cada Jugador.

PREPARACIÓN: Se ocultan los anillos en el arroz.

Los Jugadores de los distintos equipos se ponen en fila india, dejando una distancia de dos pasos entre uno y otro y con sendas pajitas en los labios.

REGLAS: Cuando se da la orden convenida, el primer Jugador de cada equipo hurga con la pajita en busca de un anillo.

Si lo encuentra, lo recoge con la pajita (sin emplear las manos: el anillo «pescado» en la tarta está lleno de crema), y lo pone en la pajita del siguiente compañero de fila.

Este hace lo mismo con el de atrás, y así sucesivamente.

Si alguien toca el anillo con la mano o este cae al suelo, se oculta de nuevo en el arroz.

GANA: El equipo cuyo anillo llega antes al último Jugador de la fila (el príncipe que se casará con la princesa «Quizá»).

Capítulo Sexto

NOVIEMBRE

30 juegos de habilidad manual y destreza,
ambientados entre animales

11 **Las avispas**

las avispas son muy hábiles en construir su panal con Cientos de pequeñas habitaciones o celdillas, perfectamente acopladas Sin embargo, basta que una sola no este bien rematada o se halle fuera de Sitio, para que al primer soplo de Viento, todo se venga abajo

JUGADORES: Dos o más equipos de Cinco o seis miembros y un director de Juego

COSAS NECESARIAS: Una cuartilla, un par de tijeras, un tarro de cola y un penódlco por equipo

PREPARACIÓN: Los Jugadores de los diferentes equipos se sientan en un lado del campo de Juego (que puede ser una habitación normal) con papel y cola

En el lado opuesto y en correspondencia con cada equipo, el director deja un penódlco y un par de tijeras

REGLAS: El director dice con voz fuerte una frase de ocho a diez palabras Los equipos deben recomponerla entresacando de los títulos de los periódicos las letras que necesiten y pegándolas en su cuartilla Las letras se trasladarán del penódlco a la hoja de una en una, de ahí que sea importante organizarse de modo que uno recorte, otro pegue y haya quien lleve las letras de uno a otro lado

GANA: El equipo que primero termina correctamente la frase (las avispas que antes construyen, sin fallos, su panal)

2. La hormiga roja

La hormiga roja vive en los bosques de pinos, abetos y alerces. Para construir su hormiguero, no hace galerías subterráneas en el terreno esponjoso del bosque; prefiere acumular agujas caídas de los árboles bajo los que tiene su morada. Colocándolas con arte y maña, construye galerías y habitaciones en el interior del montón que va surgiendo. Si alguien cree que tal construcción es frágil o que se desmorona a la primera embestida del viento, se engaña: el hormiguero resiste la lluvia y el viento; sólo un verdadero aluvión o un incendio furioso, o la mano cruel de un hombre (y, más a menudo, su pie distraído...) pueden destruirlo.

JUGADORES: De dos a seis cada vez.

COSAS NECESARIAS: Una botella y una caja de palillos.

PREPARACIÓN: Se pone la botella en el centro de la mesa, y cada jugador toma quince palillos.

REGLAS: Uno tras otro, los jugadores van poniendo oblicuamente un palillo en el cuello de la botella, procurando mantener el equilibrio y no tirar los puestos por sus compañeros.

El que hace caer un palillo de la botella, lo recoge y se queda con él.

GANA: El jugador que primero termina con las manos vacías (la hormiga más hábil en montar mágicos equilibrios de agujas para construir el hormiguero).

El gusano de seda

Con el correr del tiempo, el gusano de seda se ha convertido en el única lepidóptero doméstico, su forma silvestre se ha extinguido. Esta oruga rechoncha y de poca apariencia no puede sobrevivir sin la ayuda del hombre. Sus larvas producen en cuarenta y ocho horas un capullo formado por un fino hilo de cuatro kilómetros de longitud. Desde hace más de cuatro mil quinientos años, el hombre devana con paciencia dicho hilo para obtener la seda, fibra textil muy apreciada en cualquier rincón del mundo.

JUGADORES: Dos equipos que consten de al menos diez Jugadores cada uno.

COSAS NECESARIAS: Dos ovillos de bramante.

PREPARACIÓN: Los Jugadores de cada equipo se ponen en fila india, dejando dos metros de separación entre uno y otro.

Los jugadores que encabezan la fila reciben un ovillo de bramante, y el Juego puede empezar.

REGLAS: El primer Jugador de cada equipo sujeta bien un cabo del bramante y lanza el ovillo al compañero que tiene detrás.

Girando varias veces sobre sí mismo, el segundo se ciñe con cuatro vueltas de cuerda; entrega el ovillo al siguiente compañero, que hará lo mismo, y así sucesivamente.

Cuando el último jugador del equipo ha dado las cuatro vueltas alrededor de su cuerpo con el bramante, el ovillo emprende el camino de regreso.

A medida que un Jugador lo recibe, desenrolla su parte de bramante en el ovillo y lo pasa al compañero de enfrente.

GANAR: el equipo que primero enrolla bien todo el ovillo.

La polilla

La polilla es una diminuta larva de mariposa, terror de camisetas y (amigas) guantes y pantalones. Da vueltas por la ropa y de cuando en cuando saborea un trocito. A veces le gusta tanto, que se asienta en una manga o en un calcetín y se da un banquete. Así es como luego aparecen en la ropa perforaciones regulares o aleatorias, las camisetas empiezan a deshilacharse, las camisas a rasgarse y los calcetines a agujerarse (para contento de los dedos, que se asoman sonrientes por las perforaciones, ya suficientemente grandes para que puedan pasar). Sin embargo, todos tenemos nuestro punto débil! hasta el más formado luchador se rinde ante un mosquito. También la atrevida y diminuta polilla huye aterrada en cuanto percibe el fuerte olor de la naftalina.

JUGADORES: los que se quiera, formando equipos de ocho a diez miembros

COSAS NECESARIAS: Por equipo dos dados, una cucharilla y un ovillo de bramante

PREPARACIÓN: El primer Jugador de cada equipo recibe la cucharilla, la sujeta al bramante, y toma los dos dados, mientras que sus compañeros se ponen en fila india detrás de él

REGLAS: El primer Jugador de cada equipo echa los dados

Si le sale un *nueve* (el número de letras que forman la palabra naftalina), pasa los dados, la cucharilla (la polilla) y el bramante al compañero que le sigue en la fila

En caso contrario, introduce la cucharilla por el cuello de su camisa, la saca por el fondo del pantalón, y pasa al compañero los dados y la cucharilla sujeta al bramante

En uno y otro caso, el segundo Jugador echa igualmente los dados y actúa en consecuencia, y así sucesivamente

Quien saca un *nueve* posee la naftalina, que lo salva de la polilla, el que no la tiene, debe permitir que la polilla pase a través de su ropa

El ovillo queda siempre en manos de la primera víctima de la polilla

Cuando todo el equipo ha tirado los dados y se ha pasado la polilla y el bramante, la cucharilla *vuelve* por el mismo camino y el bramante se enrolla poco a poco en torno al *ovillo*

GANA: El equipo que termina antes, por habilidad de sus Jugadores o gracias a la suerte

5. La araña

Muchas arañas tejen perfectamente el línea r((ta 101 111101 con los que luego construyen su tela

JUGADORES: Los que se quiera, de uno en uno.

COSAS NECESARIAS: Treinta botes. Un balón.

PREPARACIÓN: Los botes se ponen en el suelo a lo largo de dos líneas paralelas trazadas a medio metro de distancia entre una y otra.

Cada bote está a un metro del anterior y enfrente del correspondiente bote de la otra línea.

Se traza la línea de salida a cinco metros del primer par de botes.

REGLAS: Uno tras otro, los jugadores lanzan con la mano el balón a ras de tierra, intentando que pase entre las dos líneas paralelas y que salga por el fondo del pasillo formado por los treinta botes.

Si sale fuera durante el trayecto, se cuentan los pares de botes que ha superado antes de salir.

GANA: El jugador que con el balón hace el trayecto más largo por el pasillo. Si hay empate, habrá uno o más tiros suplementarios para deshacer el empate.

6. La carcoma

La carcoma construye sus galerías en la madera cambiando continuamente de dirección. ¿Qué le impulsa a dar tantas vueltas, aparentemente sin sentido, hasta formar un laberinto muy complicado? Es posible que sólo pueda darnos una respuesta satisfactoria «Renato el Científico»), famosísimo hombre de ciencia, o «Salvador el Soñador»).

JUGADORES: Los que se quiera.

COSAS NECESARIAS: Una hoja de periódico y un lápiz, por jugador.

PREPARACIÓN: Se elige, al azar, una letra del alfabeto.

REGLAS: Los jugadores tienen tres minutos para tadar de su página de periódico, con un trazo vertical, el mayor número posible de veces la letra indicada.

Un punto por letra indicada con acierto y una sanción por cada letra tachada erróneamente.

GANA: El jugador que acaba con más puntos.

7. El saltamontes

Son muchos los animales que, para huir de algún enemigo, se sirven de sus patas traseras, con las que dan saltos increíbles. Uno de ellos es el saltamontes.

JUGADORES: Al menos veinte, en dos equipos.

COSAS NECESARIAS: Para cada jugador, dos piernas capaces de saltar mucho. Una silueta de cartulina con la cabeza de un saltamontes. Un balón.

PREPARACIÓN: Los jugadores del primer equipo (los saltamontes) forman un corro muy abierto, tendidos en el suelo boca abajo.

Los del segundo (los depredadores) se esparcen alrededor del corro, excepto uno, que va al centro con un balón en la mano.

Se entrega la «cabeza del saltamontes» a un miembro del corro, y el juego puede comenzar.

REGLAS: Los jugadores del corro, vigilados por sus adversarios, se pasan de uno en uno la «cabeza del saltamontes».

En un momento dado, se levanta un jugador y corre saltando sobre sus compañeros, que siguen como estaban. Cuando llega a quien tiene la «cabeza del saltamontes», la recoge y se va con ella.

Mientras tanto, el depredador del centro, sin moverse del sitio, lanza el balón contra el saltamontes fugitivo, intentando darle.

Si le da, el jugador «cazado» se sienta donde lo han sorprendido, y sale corriendo el último compañero sobre el que ha saltado.

Si el tiro del depredador no da en el blanco, el balón lo recogen sus compañeros de equipo y se lo devuelven.

Si el saltamontes fugitivo vuelve a su sitio sin que le den, entrega la silueta al compañero de aliado, compañero que sale corriendo, y así sucesivamente.

Nunca debe haber más de un saltamontes en fuga.

Cuando todos los saltamontes han intentado sucesivamente (con mayor o menor suerte) la fuga, se asigna a su equipo un punto por cada jugador que ha hecho el recorrido sano y salvo.

Los equipos cambian de papel, y sigue el juego.

GANA: El equipo que obtiene mejor puntuación.

El murciélago y las falenas

Cuando un murciélago quiere comer, emite un sonido que rebota en el primer obstáculo que encuentra y retrocede. El murciélago reconoce el sonido e identifica la presa que a menudo es una falena.

JUGADORES: De tres en tres, situados en el centro del corro que forman sus compañeros

COSAS NECESARIAS: Una cinta para vendar a uno de los tres Jugadores

PREPARACIÓN: Mediante la conocida «cuenta de la noche» ((Luna y estrellas y no Sol, oscuridad y sueños y no palabras, cielo negro y no azul ¿quién juega? ¡Pues tú!)), se decide quién de los tres Jugadores hace de murciélago y quiénes son falenas

Se vendará al murciélago y los tres van al centro del corro formado por los demás compañeros

REGLAS: El murciélago intenta cazar las falenas tocándolas

Para ello, de cuando en cuando emite un grito «¡Murciélago!», al que las falenas responden inmediatamente «¡Falena!»

Si está para salirse del corro (¡no olvidemos que está vendado!), los compañeros hacia los que va le gritan «¡Pared!», advirtiéndole así del peligro

Se mide el tiempo que tarda el murciélago en cazar a una de sus presas

Se vendará a la otra, que así se convierte en murciélago, y harán de falenas otros dos Jugadores (entresacados al alar mediante la «cuenta» de antes), y prosigue el juego

GANA: El murciélago que caza su presa en menos tiempo

9. El tigre y la araña

¿Qué tiene que ver el tigre con la araña? Muy sencillo: ¡el interés que demuestran por ellos quienes se ocupan de dentaduras! Lo primero que vemos (7 un tigre, cuando ruga, son 1m dientes. Tan largos, fuertes, aguzados y blancos, dicen 1.) fuerza que posee el temible felino. Los fabricantes de dentaduras de medio mundo han intentado descubrir el secreto de dentadura tan extraordinaria, pero todavía no lo han logrado. En cambio, los productores de pegamentos para dentaduras han tenido más suerte, pues sus estudios les han proporcionado interesantes informaciones sobre las telarañas y la substancia que emplean sus autoras para que las moscas queden prendidas en ellas.

JUGADORES: Los que se quiera, formando parejas.

COSAS NECESARIAS: Por pareja: un lápiz, un vaso de plástico y un trozo de bramante. Agua para todos y obstáculos que poner en el camino.

PREPARACIÓN: Los lápices se sujetan a un vaso mediante un trozo de bramante, de forma que, estando el lápiz horizontal y en alto, el vaso oscile debajo, a treinta o cuarenta centímetros de distancia.

Se llena de agua el vaso, y ya tenemos un «no-me-despego», el famoso instrumento que controla la calidad de los pegamentos dentales.

REGLAS: Cuando se dé la señal, los jugadores de cada pareja recogen un lápiz, lo sujetan entre los dientes y levantan del suelo el vaso, que llevarán al otro lado del campo cruzando un recorrido de obstáculos, sin tocarlo con las manos y vertiendo la menor cantidad de agua posible.

GANA: No la pareja más veloz (la prueba pericial del pegamento para dentaduras requiere tiempo), sino la que llega a la meta con más agua en su «no-me-despego». ¡Será la mejor prueba pericial!

10. El mono

El mono destaca, entre los animales, por su agilidad. Es uno de los pocos (lue son capaces de utilizar las manos como pies (y correr a cuatro patas) y los pies como manos (y trepar por las ramas de un árbol para adueñarse de la fruta que le gusta). En la fronda de los árboles de la jungla ningún movimiento parece imposible para este ágil cuadrúmano, que con frecuencia se divierte cambiando de sitio las cosas o llevándoselas para que jueguen los monos pequeños.

JUGADORES: Los que se quiera, distribuidos en equipos de cinco.

COSAS NECESARIAS: Un palo. Diez objetos de diversas formas y tamaños.

PREPARACIÓN: Se esparcen los objetos por el campo de juego.

REGLAS: Sucesivamente cada equipo lleva por el campo el palo, del que irá, colgado de pies y manos, el más ágil de los cinco miembros del equipo (el mono).

Dos minutos de tiempo, durante los cuales el mono debe recoger del suelo la mayor cantidad posible de objetos que pueda llevar consigo o cambiar de sitio.

Un punto por objeto que lleva consigo el mono al cabo de los dos minutos; medio punto por objeto cambiado de sitio (dejándolo en el lugar de donde ha recogido otro) y ninguno por los objetos recogidos pero dejados caer durante el juego.

Si un mono se desprende del palo antes de los dos minutos, su prueba termina en ese momento. También se considerarán caídos los objetos que lleva consigo. Por lo tanto, únicamente se tendrán en cuenta los que ha cambiado de lugar.

GANA: El equipo que, por la agilidad de su mono, obtiene la mejor puntuación.

Los elefantes

Los elefantes pueden hacer muchas cosas con su larga trompa llevarse la comida a la boca, levantar del suelo un tronco, darse una ducha, empujar al cachorro remolcan y jugar a fútbol con las nueces de coco

JUGADORES: Dos o más

COSAS NECESARIAS: Una pelota (cuanto mayor sea, mejor para los Jugadores) Una serie de obstáculos, que se esparcirán a lo largo del recorrido

PREPARACIÓN: Se traza en el terreno un recorrido tortuoso y con obstáculos más o menos fáciles de sortear

REGLAS: Cada Jugador, sucesivamente, empuja con su nariz la pelota por el recorrido, Intentando llegar a la meta en el menor tiempo posible

No está permitido tocar la pelota con ninguna otra parte del cuerpo el primer fallo supone diez segundos de sanción, el segundo, otros diez, más amonestación, el tercero, descalificación

GANA: El Jugador que emplea menos tiempo en el recorrido

12. El lirón Tirón

El lirón Tirón ha construido su madriguera en las vigas de la choza donde vive el abuelo Carmelo (que deja la puerta abierta y duerme al hielo). Ha puesto entre las vigas su reserva de nueces para el invierno y de trocitos de hielo para el verano. Por desgracia, parece que el viento ha declarado la guerra a las nueces y que el sol ha debido acabar con el hielo. En las frías noches, el viento zarandea el portón de la pobre choza, tiemblan las vigas y las nueces van al suelo. En los días tibios, el sol caldea el tejado y se derrite el hielo, que, gota a gota, termina en nada. El lirón Tirón no tiene remedio para lo del hielo, pero sabe cómo salvar las nueces. Cuando se agita la puerta, el lirón recoge, agilmente, al vuelo, las nueces en su caída y las coloca de nuevo entre las vigas. Así queda a salvo su reserva de nueces para el invierno!

JUGADORES: De dos a seis (si son más, el juego puede resultar aburrido).

COSAS NECESARIAS: Diez huesos de cereza (o piedrecitas u otra cosa de tamaño y forma análogos). Si se quiere hacer más difícil el juego, pueden emplearse guitos de albaricoque, almendras o nueces.

PREPARACIÓN: Hay que cerciorarse de que todos los jugadores saben contar hasta diez.

REGLAS: Uno tras otro, los jugadores ponen entre las palmas de sus manos, que tendrán juntas, los diez huesos, los tiran al aire y los recogen con el dorso de las mismas, intentando que no caigan al suelo.

Los tiran de nuevo al aire con el dorso y los recoge en las palmas, y así sucesivamente hasta diez veces, utilizando cada vez sólo los huesos que quedan.

Si quiere hacerse más difícil el juego, basta utilizar una sola mano.

GANA: El jugador que, al final de los diez lanzamientos, tiene más huesos de fruta consigo.

13. El ratón Antón

En la madrugada del ratón Antón hace mucho, muchísimo calor. A medianoche, Jacinta, su mujer, despierta de noche a sus ratoncitos y se los lleva al borde del estanque, para que descansen al fresco. Sin embargo, la última noche Jacinta cometió un error: se quedó dormida con sus crías en una gran hoja de nenúfar. Una imprevista rafaga de viento arrancó la hoja del fondo y la arrastró hasta el centro del estanque.

Ahora Antón se ve obligado a lanzar la comida a su familia desde el borde del estanque, esperando que otra rafaga de viento, más cañosa que la primera, llve el nenúfar a la orilla, para que los naufragos puedan volver a tierra.

JUGADORES: Los que se quiera.

COSAS NECESARIAS: Un balde de agua. Un plato hondo (sopero, para entendernos). Veinte monedas. Una toalla.

PREPARACIÓN: Se pone el plato en el balde, de modo que flote libremente.

REGLAS: Uno tras otro, los Jugadores, a siete pasos del balde, lanzan las veinte monedas intentando que caigan en el plato y se queden en él. No es difícil acertar con el plato (el ratón Antón tiene buena puntería), pero lo más probable es que la moneda rebote y vaya fuera (la hoja de nenúfar es lisa y resbaladiza).

GANA: El Jugador que mete y deja más monedas en el plato. Si hay empate de monedas, gana el que ha colocado la primera tirando menos veces.

14. El gato

Salta del sofa a la mesa se revuelca en la alfombra y se desliza bajo el taburete en un instante trepa a la butaca y toma carrerilla para lanzarse a los floreros pasa de una silla a otra y agotado se acurruca junto al radiador Todo ello ¿para que? Para perseguir al ovillo de lana que su dueña le deja sonriente Si no lo hiciera así no sería gato

JUGADORES: Los que se quiera, en parejas (el gato y la dueña) Un director de Juego que mida el tiempo

COSAS NECESARIAS: Un ovillo de lana Una serie de obstaculos que sortear

PREPARACIÓN: Se distribuyen por el campo los obstaculos

No estaria de mas que los gatos ronronearan un poco ante la dueña, aunque no es necesario

REGLAS: Las parejas intervienen en el Juego de una en una, el tiempo que emplean lo mide el director

La dueña entrega al gato un ovillo sin soltar de la mano uno de sus cabos

Cuando se da la señal, el gato atraviesa el campo de Juego con el OVI 110, que se desenrolla segun va caminando Sortea los obstaculos pasando, segun los casos, por encima, por debajo, de lado o saltando de uno a otro sin soltar el ovillo Si este cae al suelo, lo recogerá antes de seguir adelante

Cuando llega al lado opuesto del campo, maulla con fuerza y empuja a recoger el hilo en el ovillo

Simultaneamente su dueña sale corriendo y, sin soltar el hilo, emprende el recorrido inverso

Si la dueña deja caer el hilo, el gato interrumpe su tarea de enrollar para permitir que la dueña recoja el cabo suelto

Cuando la dueña llega donde el gato y se ha enrollado por completo el ovillo, el director para el cronometro y comunica a todos el resultado de ambos Jugadores

A continuacion sale la segunda pareja, y así sucesivamente

GANA: La pareja mas veloz

15. La ardilla

La ardilla tiene una debilidad por las avellanas. Sin embargo, antes de saborearlas debe superar la dura resistencia de su cáscara, y no siempre hay tiempo para ello. A veces la asusta el halcón, en otras ocasiones la distrae una mariposa juguetona o la llama una vecina. Entonces la avellana se queda allí, a disposición de cualquier congénere que sepa aprovechar la ocasión.

JUGADORES: De dos a diez.

COSAS NECESARIAS: Dos dados, un cuchillo, un tenedor, un plato, papel de estaño y una tableta de chocolate.

PREPARACIÓN: Las pastillas de chocolate se envuelven, por separado, en papel de estaño.

Se entregan los dados a un jugador, y el tenedor, cuchillo y plato (en el que habrá una pastilla de chocolate) al vecino de su izquierda.

REGLAS: Cuando se dé la señal, el primer jugador lanza al aire los dados y sigue tirando hasta que le sale un seis doble.

Mientras, su compañero intentará desempapelar el chocolate sin tocarlo con las manos, es decir, utilizando sólo el cuchillo y el tenedor. Si lo logra, puede comerse la pastilla.

Cuando el primer jugador saca un seis doble, el plato con el chocolate, el cuchillo y el tenedor pasan inmediatamente a él, y los dados al que está sentado a su derecha.

Se continúa así, reemplazando vez por vez las pastillas comidas, hasta que se acaba el chocolate.

GANA: El jugador que por habilidad y buena suerte se ha comido más pastillas de chocolate.

16. La foca Jerónima

La foca Jerónima ha pasado muchos años en un circo, manteniendo en equilibrio sobre su resbaladizo hocico balones y pelotas, aros y banderas. Pero un buen día dijo «¡basta!» a trabajo tan monótono y repetido, siempre igual, y siguió a un grupo de delfines que viajaba hacia el norte. Ahora vive con otras focas, y pasa el tiempo jugando a una bolita de pelo blanca que parece de felpa, pero que en realidad es un ser vivo se trata de Fluff, su primera (y por ahora única) hija. Sin embargo, a diferencia de sus compañeras, Jerónima no entrega directamente a su hija 105 peces que captura, se los lanza mediante un ágil movimiento de hocico, acostumbrado durante muchos años a otras acrobacias más difíciles.

JUGADORES: Uno cada vez, en el centro de un corro formado por los demás compañeros.

COSAS NECESARIAS: Un embudo (la boca abierta de Fluff) y un puñado de monedas (los pececillos capturados por Jerónima).

PREPARACIÓN: Se clava el embudo en el centro del corro.

REGLAS: El primer jugador se acerca al embudo, echa la cabeza hacia atrás y coloca una moneda en la frente. Cuando oiga la señal convenida, intentará que la moneda vaya directamente al embudo sin tocarla con ninguna otra parte del cuerpo (salvo la frente, como es natural).

Si lo logra, prueba con otra moneda, y así sucesivamente, hasta que falle tres veces consecutivas.

Ahora es el segundo jugador quien afronta la prueba, y así sucesivamente.

GANA: El jugador que introduce más monedas en el embudo antes de verse obligado a retirarse por tres fallos consecutivos.

17. El oso hormiguero

El oso hormiguero es un simpático mamífero muy peculiar. Va de un lado a otro en busca de alimento, que casi exclusivamente son hormigas. Las caza con su lengua larga y pegajosa, de la que rara vez logran salvarse los pobres animalitos.

JUGADORES: Cuatro cada vez, en el centro de un corro formado por los compañeros.

COSAS NECESARIAS: Cuatro platos, si son de plástico, mejor. Una caja de galletas que se desmigajen fácilmente. Servilletas de papel.

PREPARACIÓN: Cada jugador, con las manos atrás, se pone de rodillas delante de un plato, en el que habrá una galleta.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, todos intentan comer la galleta sin tocarla con ninguna parte del cuerpo del cuello para abajo.

Es posible servirse, por ejemplo, de la nariz o de la barbilla, pero no de los hombros, ni, muchos menos, de las manos.

Las galletas se comen enteras, hasta la última miga.

Conviene, pues, poner debajo del plato una servilleta de papel, que recoja las migas que vayan fuera del plato: también éstas, como sus compañeras, deben ser aprovechadas y comidas.

GANA: El jugador que antes deja arrebañado el plato.

18. Los pingüinos

El frío Mar del Norte se divierte, a veces, lanzando trozos de hielo a la orilla, donde miles de pingüinos siguen con atención el juego, preocupados por los huevos y sus crías. Pero el mar es delicado, y lo único que pretende es jugar un poco. Los trozos de hielo cruzan entre los desgarrados pájaros blancos y negros sin hacerles ningún mal. Por desgracia, a espaldas de la colonia de pingüinos está la Montaña Helada, Irritable y desconsiderada. Los trozos de hielo rebotan en ella y vuelven a los pingüinos que, sorprendidos por los golpes, caen redondos. ¿Qué fastidio tener que levantarse de nuevo y observar el inocente juego del mar para que, después, te sorprenda por la espalda la Irascible «Montaña Helada»!

JUGADORES: Dos o más.

COSAS NECESARIAS: Quince bolos (o algo parecido; por ejemplo, los cartones de papel higiénico, decorados convenientemente) y un balón. Un terreno suficientemente liso, que al fondo tenga una pared.

PREPARACIÓN: A dos pasos de la pared se colocan en el suelo los bolos, distantes entre sí el ancho de una mano, de manera que formen un triángulo con su vértice hacia la pared.

A diez o quince pasos de la base del triángulo se traza una línea, detrás de la cual se sitúan en buen orden los jugadores.

REGLAS: Uno tras otro, los jugadores lanzan con la mano el balón contra la pared, intentando dar y tirar, de rebote, el mayor número posible de bolos.

El jugador ganará tantos puntos como bolos derribe.

Si un bolo cae, pero no de rebote (es decir, sin que el balón toque la pared), no proporciona ningún punto al jugador; al contrario, se lo quita.

Cinco lanzamientos por jugador.

GANA: Quien al final del juego obtiene la puntuación más alta, sumando los puntos obtenidos en los cinco lanzamientos.

19. El urogallo

Al romper el alba, los urogallos buscan un hermoso descampado en medio del bosque. Allí comienzan a cantar, esperando convencer de cuánto valen a sus compañeras gallináceas que los escuchan desde lo alto de un árbol. Extienden sus alas y despliegan el plumaje para hacer ver lo grandes y guapos que son. Sus mensajes sonoros y visuales suelen atraer a alguna gallina silvestre; en otras ocasiones éstas se quedan, indecisas, entre los árboles y llaman a otras compañeras más lejanas, que acuden curiosas al descampado.

JUGADORES: De dos a cuatro cada vez.

COSAS NECESARIAS: Veinte nueces, que se dejan en el suelo. Otras tres para cada jugador.

PREPARACIÓN: Se ponen en el suelo las veinte nueces, dejando entre una y otra tres dedos de separación, de manera que formen un círculo. Son las gallinas silvestres que escuchan.

REGLAS: Los jugadores, sucesivamente y estando por lo menos a tres pasos del círculo, lanzan una de sus nueces contra las del suelo.

Ganan las que, golpeadas aunque sea de rebote, se desplazan al menos un dedo (las gallinas son conquistadas por las exhibiciones sonoras y visuales del urogallo).

Si no gana ninguna, deja en el círculo la nuez que ha lanzado (una nueva gallina silvestre que se acerca curiosa al descampado).

Quince minutos de tiempo; al cabo del cual, el sol, ya alto, molesta a los urogallos, que vuelven al bosque.

GANA: El jugador que, al cabo de los quince minutos, tiene más nueces consigo.

20. El Ave fénix

El Ave Fénix es un ave mítica que no teme el fuego: incluso cuando acaba devorado por las llamas, renace enseguida de la ceniza aún caliente. Para demostrar al mundo su capacidad de resurrección, de cada vez que renace conserva, en la punta de su largo pico, una pequeña llama. Sin embargo, quienes lo ven no suelen decir: «¡Qué maravilla!», sino que exclaman compadecidos: «¡Pobrecito!». Entonces el Ave Fénix tiene que protegerse de los cubos de agua con que la gente de buena voluntad intenta apagar su pico en llamas.

JUGADORES: Los que se quiera, pero siempre en número par.

COSAS NECESARIAS: Tantas cucharas como jugadores. Tantas velas pequeñas y vasos como jugadores, divididos por dos. Una botella de agua y una caja de cerillas.

PREPARACIÓN: La mitad de los jugadores (las Aves Fénix) se sitúan a lo largo de una línea, dejando entre uno y otro tres pasos de distancia.

Cada uno de ellos lleva en la boca una cuchara en la que se ha puesto, sujeta con cera, una vela pequeña.

Sus compañeros (la gente de buena voluntad), se pone en otra línea, a cinco metros de la primera, con sendas cucharas en la mano y un vaso a los pies.

Se encienden las velas, se llenan de agua los vasos, y el juego puede empezar.

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, la gente de buena voluntad tira agua con sus cucharas hacia las velas de los compañeros de enfrente, intentando apagarlas.

Las Aves Fénix pueden mover la cabeza a derecha e izquierda, a fin de evitar el agua, pero procurando que no se apague la vela con el movimiento.

GANA: El jugador de buena voluntad que antes apaga la vela del compañero de enfrente y el Ave Fénix que más dura con la vela encendida en el pico.

211 El colibrí

El colibrí es un pequeño e infatigable pájaro de atractivo colorido, que siempre está en movimiento yendo de flor en flor. Gracias a la rapidísima vibración de sus alas (hasta doscientas veces por segundo), puede visitar en un minuto de cuarenta a cincuenta flores y extraer su néctar, del que se alimenta. Pero el néctar por sí solo no le permite una actividad tan frenética, el colibrí completa su dieta con los insectos que encuentra en el interior de las flores. Ciertamente, para volar con tanta rapidez y durante tanto tiempo se requiere un físico excepcional. Desde este punto de vista, el colibrí es un pájaro verdaderamente admirable: tiene un esqueleto sólido, cuyos huesos no contienen aire (lo contrario de lo que suele ocurrir en la mayoría de las aves), sino médula ósea—, un corazón que alcanza más de la cuarta parte del peso total, una musculatura de acero y unos pulmones a toda prueba.

JUGADORES: No más de quince, para que el juego no resulte demasiado largo y aburrido. Un director de juego con dos auxiliares.

COSAS NECESARIAS: Una soga de saltar. Un balón que se recogerá al vuelo y se volverá a lanzar.

PREPARACIÓN: Los dos auxiliares del director voltean la soga a una velocidad constante.

REGLAS: Los jugadores saltan, sucesivamente, a la soga recogiendo simultáneamente al vuelo un balón que le lanza el director y que él le devuelve sin parar.

Los lanzamientos son cada vez más rápidos, hasta que el jugador tropieza en la soga o deja caer el balón al suelo.

GANA: El jugador que más veces recoge el balón antes de tener que retirarse. Solo él podrá decir que tiene un físico de colibrí.

22. El mirlo y la golondrina

Algunos pájaros (el mirlo, el pinzón o el petirrojo, por ejemplo) pasan todo el año en nuestra tierra. Otros (tales como la golondrina, el ruiseñor y la cigüeña) sólo nos acompañan durante algunos meses.

JUGADORES: De un mínimo de tres a un máximo de ocho, a las órdenes de un director de juego.

COSAS NECESARIAS: Una mesa -si es redonda o cuadrada, mejor- cubierta con un mantel suave (la zona donde residen los pájaros). Doce monedas por jugador: cada una representa un mes de la estancia de un pájaro. Cinta adhesiva y papel de color (blanco, verde, amarillo y marrón).

PREPARACIÓN: El director marca tres monedas de cada jugador con papel de un color, otras tres con otro distinto, y así sucesivamente.

Se trata de repartir los meses según las cuatro estaciones (el blanco invierno, la verde primavera, el dorado verano y el marrón otoño).

A continuación, distribuye las monedas a los jugadores de modo que cada uno tenga tres blancas, tres verdes, tres amarillas y tres de color marrón.

REGLAS: Uno tras otro, los jugadores tiran una moneda a la mesa desde tres pasos de distancia por lo menos. Si la moneda cae encima de otra (por poco que la toque), el tirador se lleva las dos; en caso contrario, deja la suya donde se ha detenido.

Lo que se pretende con este juego es juntar el mayor número posible de años de estancia, cada uno de los cuales está constituido por tres monedas (los meses) de cada color (las estaciones).

El que se queda sin monedas sale del juego, el cual termina cuando sólo haya dos jugadores en la competición.

GANA: El jugador que, de los dos, ha completado más años. Si hay empate, se considerará el número de meses del primer año no completado, teniendo en cuenta que no puede haber más de tres por color (por estación).

El «corlocabo murientado»

Las tácticas utilizadas por los pájaros para defender su nidada, cuando la ataca un depredador; son innumerables. Una de las más originales (y menos conocidas) es indudablemente la del «corlocabo murientado!!, ave de colorido exuberante y del tamaño de un mirlo. Vive en las llanuras del Pritzland y de Bacucia. Está dotado de una cola larga, que despliega en forma de abanico, algo así como el vanidoso pavo real. Cuando un depredador amenaza su nido, la hembra toma los huevos con su cola convertida en blanda cuchara y los lanza de uno en uno al macho, que se ha situado a varios metros. El macho los recoge también con la cola, utilizada ahora como un guante de pelota base, dispuesto a devolverlos a su compañera cuando sea necesario. Los depredadores se cansan de ir de un lado a otro, 105 huevos pueden regresar al nido y la hembra, satisf'cha por haber superado el peligro, sigue incubándolos.

JUGADORES: Los que se quiera, formando parejas.

COSAS NECESARIAS: Un huevo por pareja de jugadores (si es crudo, mejor: el juego será más divertido).

PREPARACIÓN: Las parejas contienden de una en una.

Un jugador de la primera se pone en la línea de salida con un huevo en la mano, mientras que su compañero se sitúa a cuatro pasos de él.

REGLAS: Cuando se oye la señal, el primer jugador lanza el huevo a su compañero, que lo recoge procurando que no se rompa ni caiga al suelo y sin acercarse al nido (a la línea de salida).

Si el lanzamiento es bueno, el jugador que ha recogido el huevo se aleja un paso más de su compañero y se lo devuelve.

El juego se interrumpe cuando falla uno de los dos por dejar caer el huevo, por romperlo o por acercarse al compañero más de la cuenta.

Se mide la distancia entre los dos jugadores en el momento de realizar el último lanzamiento válido.

Se llama a la segunda pareja, y así sucesivamente.

GANA: La pareja de «corlocabos murientados» que ha hecho correctamente el lanzamiento más largo.

24. El frailecillo común

El frailecillo común es un ave de pico grueso e interesante colando, que vive en lo alto de las escolleras del Norte de Europa. Para nutrir a sus crías, se zambulle en el mar y caza peccillos, que después lleva al nido sujetándolos uno contra otro y de través (on su vigoroso pico). Sin embargo, cuando atrapa un pez, debe estar atento a que no se le escapen los que ya tiene sujetos en su pico.

JUGADORES: De dos a ocho.

COSAS NECESARIAS: Un tapón de corcho. Diez monedas por Jugador.

PREPARACIÓN: Se pone el tapón en el suelo y se traza una línea a cinco pasos de él. Se sortea el orden de participación de los jugadores, y empieza la competición.

REGLAS: El primer jugador tira una moneda contra el tapón: si lo da, recoge su moneda; Si falla, la pone encima de él.

Después tira el segundo jugador, y así sucesivamente.

El que falla su tiro, pone la moneda sobre el tapón; el que acierta, gana las monedas que derriba.

El que se queda sin monedas, sale del juego.

GANA: El jugador que elimina a todos sus contrincantes. Si nadie lo hace en menos de un cuarto de hora, gana el que en ese momento tiene más monedas.

25. La garza

La garza es un ave de grandes dimensiones, patas largas, pico prolongado y cuello aun mas largo. Vive Junio a las comentes de agua y se alimenta, sobre todo, de peces y ranas que pesca en los rios, en los pantanos y en los arrozales. De cuando en cuando, aunque con mil dificultades, lleva sus presas al nido y con ellas alimenta a sus crias, que esperan hambrientas el regreso de la madre.

JUGADORES: los que se quiera, divididos en equipos de seis

COSAS NECESARIAS: Tantos lápices bien afilados como equipos, multiplicados por dos. Tantos peces de cartón (de diversos tamaños, forma y color) como Jugadores, más diez. Algunos obstáculos, que se esparcirán por el campo de Juego.

PREPARACIÓN: El director del Juego escribe, detrás de cada pez, un número del uno al cinco, para indicar su valor alimenticio para la pollada de la garza.

Comunica a los Jugadores los puntos que vale cada figura y las espere en un lado del terreno de Juego.

Los equipos se ponen juntos en el lado opuesto, con sus respectivos Jugadores en fila india.

El primer Jugador de cada equipo recibe dos lápices, y el director da la orden de empezar.

REGLAS: El primer Jugador de cada equipo atraviesa el campo corriendo y superando los diferentes obstáculos, recoge un pez con la punta de los dos lápices, vuelve atrás y lo deja enfrente de sus compañeros de equipo.

Entrega los lápices al siguiente Jugador, que sale a su vez, y así sucesivamente.

Cuando se recoge un pez, hay que llevarlo al nido, si cae al suelo, se recoge inmediatamente.

No está permitido dar la vuelta a los peces para descubrir su valor alimenticio, debe bastar la memoria de cada uno.

Cuando el último Jugador de un equipo vuelve a su sitio, sale de nuevo el primero, y así sucesivamente, hasta que se acaban los peces.

GANA: El equipo que logra la puntuación más alta (obtenida mediante la suma de los valores alimenticios de los peces recogidos y llevados al nido).

26. El buitre común

El buitre común (corpulenta ave, que conocemos bien en España), igual que otras aves planeadoras, aprovecha el viento para ir de un lado a otro en busca del manjar preferido con que calmar el cosquilleo del hambre. Para alzar el vuelo, espera a que el sol, caldeando el suelo y las rocas, produzca una corriente de aire cálida que suba hacia el cielo. El buitre se deja llevar por ella y asciende hasta que encuentra una corriente horizontal, que lo tome en sus alas y lo acompañe en su ronda de exploración. Así el corpulento animal, de amplia envergadura, ahorra fuerzas, que reserva para el pico y las garras cuando tenga que quebrar el armazón de los animales que le sirven de alimento. Pero no siempre halla la corriente de aire favorable, y entonces comienza su penar.

JUGADORES: Los que se quiera (con tal que el campo de juego sea bastante grande).

COSAS NECESARIAS: Dos hojas de periódico y un par de tijeras por jugador.

PREPARACIÓN: Se trazan dos líneas paralelas en los lados opuestos del terreno de juego.

Cada jugador recorta, en una hoja de periódico, la silueta de un pájaro de gran envergadura (el buitre común, por ejemplo) y lo pone en la línea de salida.

Todos los buitres tendrán aproximadamente el mismo tamaño, según se haya establecido previamente.

La segunda hoja del diario se pliega varias veces y se lleva en la mano para producir las corrientes de aire que necesita el buitre para volar.

REGLAS: Cuando se dé la orden, los jugadores intentan que su buitre cruce el campo en el menor tiempo posible, agitando la hoja doblada de periódico.

GANA: El jugador que primero llega a la línea de meta.

27. El «pez avestruz»

¿Por qué le damos el nombre de «pez avestruz»? Porque cuando siente miedo hunde su cabeza en la arena, como las avestruces, y solo queda fuera su pequeña y variopinta cola

JUGADORES: Los que se quiera, de uno en uno, seguidos atentamente por un director «guardapesca»

COSAS NECESARIAS: Cartulina, clips, un palo y vanos metros de bramante

PREPARACIÓN: Se recortan en la cartulina treinta siluetas de pez, y se les asigna una puntuación de uno a diez. Tal puntuación indica el peso del pez.

Se pone un clip en la cola de cada pez y se prepara una caña de pescar utilizando el palo como caña, el bramante como sedal y otro clip (convenientemente dispuesto) a modo de anzuelo.

Se clavan en la arena veinte peces, cabeza abajo, de modo que sólo queden fuera la cola y el clip.

Junto a ellos se delimitan tres pequeños espacios (los escollos), desde donde los pescadores intentarán hacer la pesca.

REGLAS: El primer pescador recibe la caña, elige el escollo desde donde intentará pescar, durante un minuto aproximadamente, los peces que pueda.

Para capturar una pieza, debe engancharla por la cola y llevarla al escollo sin salir del espacio señalado (se daría un baño).

Si se suelta un pez y acaba en el mar, no se repesca.

Si el pescador termina tres veces en el agua, queda eliminado (porque en vez de pescar, se ha resfriado).

Al cabo del minuto, el «guardapesca» declara concluido el trabajo y suma los peces capturados.

Los substituye por otros tantos de los diez no utilizados (para evitar que los próximos pescadores conozcan de antemano su peso).

Llama al segundo pescador, y así sucesivamente.

GANA: El jugador que captura más peces. Para él será el trofeo «pesca de oro», pero no los peces, que se soltarán, como debe ser.

28. Los tiburones

Los tiburones, contra lo que muchos creen, no se caracterizan por comer carne humana. Es verdad que son agresivos y que, por tanto, aterran con sus dientes cuanto les ofrece el mal. Pero en realidad son omnívoros. Por consiguiente, devoran cuanto de comestible hallan en su camino. Nadan muy bien y atacan a sus presas con una acción rapidísima. Recorren las aguas a la velocidad del relámpago y casi siempre atacan de improviso, sin considerar si lo que tienen delante es bueno o malo.

JUGADORES: Los que se quiera.

COSAS NECESARIAS: Cuatro hojas de periódico y cuatro cintas para vendar a otros tantos jugadores.

PREPARACIÓN: Se venda a cuatro jugadores (los naufragos, cegados por el sol) y se ponen sobre las cuatro hojas de periódico extendidas en el suelo (las balsas que flotan en el anchuroso mar).

Sus compañeros, en cambio, se dividen en cuatro equipos (los grupos de tiburones), que se colocan a diez metros de ellos.

REGLAS: Cuando se dé la señal oportuna, cada grupo de tiburones ataca a un naufrago e intenta destruir su balsa arrancándole trozos de periódico.

El naufrago puede detenerse tocando a los tiburones, que en ese caso vuelven al punto de salida y se paran diez segundos antes de continuar el ataque.

Si un naufrago saca un pie de la balsa, debe meterlo antes de tocar a un tiburón.

Si sale del todo con ambos pies o si la balsa no está ya en condiciones de sostenerlo, queda eliminado.

GANA: El grupo de tiburones que antes elimina a su naufrago o el último naufrago que sigue en el juego.

29. La «culebra Hebra»

La «culebra Hebra», como otras muchas serpientes, es tan flexible y expedita, que se mete por cualquier parte. Una rendija cualquiera entre las piedras de una tapia, la hura de un ratón, un minúsculo paso entre las compactas ramas de un matorral es suficiente para que «Hebra» penetre en busca de presas o huyendo de quien la persigue.

JUGADORES: Los que se quiera (además de la «culebra Hebra», pueden competir también la «serpiente Sisí», la «víbora Débora», la «pitón Pilarón», etc.).

COSAS NECESARIAS: Tantos elásticos de cuarenta centímetros de largo como jugadores.

PREPARACIÓN: Los jugadores, mediante una serie de ejercicios de gimnasia que cada uno se inventa, procuran dar agilidad y soltura a su cuerpo.

REGLAS: Los jugadores deben pasar todo su cuerpo, de la cabeza a los pies, por un elástico sin romperlo y en el menor tiempo posible.

GANA: El jugador que supera la prueba antes que nadie.

30. La lagartija

Entre las tácticas de defensa utilizadas por los animales para defenderse de los ataques enemigos, sobresale la seguida por la agillagartija. El punto flaco de este reptil es su cola, que con frecuencia acaba entre las garras de sus hambrientos cazadores, que piensan «Cazada la cola, el animal a la olla». Nada más erróneo con tal de salvar su vida, la lagartija deja que la cola se desprenda de su cuerpo, pues sabe que renacerá en poco tiempo. Al desilusionado cazador no le queda más remedio que seguir buscando otro animal que no le deje con dos palmos de narices.

JUGADORES: Los que se quiera, distribuidos en equipos

COSAS NECESARIAS: Un ovillo de cuerda y un par de tijeras

PREPARACIÓN: Se ata a los jugadores de cada equipo (la muñeca derecha de uno con la izquierda del siguiente) formando una cadena (la lagartija)

REGLAS: Cuando se dé la señal convenida, el primer jugador de cada equipo, con su mano izquierda libre, intenta deshacer el nudo que lo sujeta al compañero

Hecho lo cual, también el segundo jugador tendrá libre su mano izquierda y, por tanto, podrá soltarse de la otra, facilitando así que el tercer jugador haga lo propio, etc

Cada jugador únicamente podrá soltar su mano derecha cuando tenga libre la izquierda, nadie puede ayudarlo en esa operación

GANA: El equipo cuyo último jugador (la cola de la lagartija) se suelte antes

Índice

<i>Introducción</i>	5
Capítulo 1 JUNIO	
30 juegos de observación, ambientados en un viaje por el mundo	7
1. «Rascucia»	9
2. China	10
3. «Nolcan»	11
4. FIIIlandia	12
5. FranCia	14
6. AlemanIj	15
7. Japon	16
8. Gibraltar	17
9. Greua	18
10. Gran Bretaña	20
11. India	21
12. Indonesia	22
13. Italia	24
14. Kenia	25
15. Libia	26
16. Nepal	27
17. «No-aqUI, sIIIo alla»	28
18. Noruega	29
19. Rusia	30
20. Holanda	31

21. Escocia	32
22. Seychelles	33
23. España	34
24. «Estasola»	35
25. África del Sur	36
26. Estados Unidos	37
27. Suiza	39
28. Tailandia	41
29. Turquía	42
30. «Bosque de pinos»	43

Capítulo 2 JULIO

31 juegos de equipo, con el mar como telón de fondo	45
1. Las olas burlonas	47
2. Adelante y atrás	48
3. Bajamar	49
4. El «Mar Revuelto»	51
5. El «Mar Chico»	52
6. Los fotógrafos submarinistas	53
7. Los remolcadores	55
8. La regata	56
9. Los naufragos	57
10. La unión hace la fuerza	58
11. Como un puñetazo en el ojo	59
12. Hogar, dulce hogar	61
13. El pez grande se come al chico	62
14. ¡Que hambre!	63
15. Neptuno	64
16. En el fondo del mar	65
17. Las actinias	67
18. Las langostas	68
19. Los peces «arco iris»	69
20. La coralina	71
21. El coral	73

1.1. Los langostinos de mar	74
1.3. Las esponjas	75
24. Los «furfantus aVldus»	76
25. Los hipocampos	77
26. Los «peces angel»	79
27. Los cangrejos de «Te lo doy yo»	80
28. Los cangrejos ermitaños	81
29. El pollpo «Blea»	82
30. El enza de mar	84
31. Las feroces morenas o murenas	85

Capitulo 3 AGOSTO

31 juegos de movimiento, ambientados entre estrellas y planetas	87
1. Los patrocinadores	89
2. Los constructores de misiles	90
3. La rampa de lanzamiento	91
4. El misil de «Provincias Partidas»	92
5. Los astronautas	93
6. La falta de gravedad	94
7. El test «Mo VI lu»	96
8. El test «Dame la mano»	97
9. Los recuerdos espaciales	98
10. Las bases espaciales	100
11. El paseo espacial	101
12. La huella	102
13. Las ondas hercianas	103
14. Los ovnis	104
15. Los meteoros	106
16. «Que golpe»	107
17. «Aire Puro»	108
18. «Boro Talco»	109
19. «Cuco»	110
20. «Gordlo»	112

21. «Quien (sta, esta	113
22. «Monopoda»	114
23. "OCIO»	115
24. "Menos»	116
25. "Perezopolls»	117
26. "Tentemozo»	118
27. "Somos demasiados»	119
28. "Espartaco»	120
29. «Solidario»	121
30. "Fuera de aquí»	123
31. "Chato»	124

Capítulo 4 **SEPTIEMBRE**

30 juegos de inteligencia y memoria, ambientados entre animales prehistóricos	125
1. Paleontología	127
2. G-5, M 9	128
3. Los fósiles	130
4. Las huellas	131
5. El árbol genealógico	132
6. El «dinosaurios»	134
7. Estegosaurio y ranoncillo	135
8. El entorno	136
9. Comer, chillar y bñncar	137
10. Gordo, verde e inteligente	138
11. A DIOS rogando	140
12. Escarmentar en cabeza ajena	142
13. Los reptiles marinos	143
14. Los peces prehistóricos	144
15. "Campsognathus»	145
16. Del agua a la tierra	146
17. La emboscada	148
18. «Norte Sur-Este Oeste»	149
19. El "dinosaurio»	150

10. ¿Cá o prohibido	152
11. «Este go de (o y díplo sauro»	153
11.. (ada Lino en su sitio	154
23. Los dinosaurios «fruglvoros»	155
24. «Clandon»	156
25. «Tenlsauro»	158
26. «Tartamudon»	159
27. «Aslmmetncus variabilis»	160
28. Las glaciaCiones	161
29. «Lellnosauo»	162
30. MI dedo meñique	164

Capitulo 5 OCTUBRE

31 juegos de relevo, ambientados entre los platos más apetitosos	165
1. La receta	167
2. Los Ingredientes	168
3. «A la Pata Coja»	169
4. «Delicia del Paladar»	170
5. Los dueños de «Madriguera»	172
6. Los catadores	173
7. Los camareros	174
8. Los «plzzeros»	176
9. Los cocineros	177
10. El palillo	179
11. El asador	180
12. Las palomitas	181
13. Los bocadillos	182
14. El apentivo	184
15. Hoy vino al «Despaclo Despacito»	186
16. Los «colmitargos»	187
17. La sopa panera	188
18. Los fideos	189
19. Los huevos duros	190
20. Los redondos	192

21. Pescado a la brasa	193
22. La fruta silvestre	194
23. Fresas a discreción	196
24. Sandías al horno	197
25. Los fruteros	198
26. Las rosquillas	199
27. Las tartas gigantes	200
28. El merengue	201
29. El «dulcitoro»	202
30. Los confites	204
31. La tarta nupcial	205

Capítulo 6 NOVIEMBRE

30 juegos de habilidad manual y destreza, ambientados entre animales	207
1. Las avispas	209
2. La hormiga roja	210
3. El gusano de seda	211
4. La polilla	212
5. La araña	214
6. La carcoma	215
7. El saltamontes	216
8. El murciélago y las falenas	217
9. El tigre y la araña	219
10. El mono	220
11. Los elefantes	221
12. El Iron Tiran	222
13. El ratón Anton	223
14. El gato	224
15. La ardilla	226
16. La foca Jeronima	227
17. El oso hormiguero	228
18. Los pingüinos	230
19. El urogallo	231

10.	1\ Ave l cmx	232
11.	1l (olil _{III})	233
12.	1l mirlo y 1,) golondrina	234
23.	El «corlocabo murientado»	235
24.	El frailecillo comun	236
25.	La garza	237
26.	El bUitre comun	238
27.	El «pez avestruz»	239
28.	Los tiburones	240
29.	La «culebra Hebra»	242
30.	La lagartija	244