



Santos Hernández

Juegos de los niños en las escuelas y colegios

Índice

A los niños

- I -

- II -

- III -

- IV -

Observaciones

1.^a

Los juegos

2.^a

Los jugadores

3.^a

El local

4.^a

Advertencia final

Capítulo I

Juegos sin instrumentos

§ I

Juegos generales

Los contrabandistas

Civiles y ladrones
Caza de venados
Las sardinas
La pesca
El director de orquesta
Las palmadas
Los gimnastas
El marro
Las filas
Marri-cadena
Defensa de la bandera
La última Cruzada
Moros y cristianos
Castellanos y leoneses

§ II

Juegos particulares
Las cuatro esquinas
Centinela, alerta
El perrillo
El gato escaldado
El ratón y el gato
El pastor y el chalán
El milano
Milano en cadena
Milano quieto
Milano suelto o el carnicero

§ III

Juegos de salto
Al salto la ayuda
Salto del carnero
La cabalgata
Al carnero quieto
Juan el muerto o el espolique
El rey del universo
A las buenas bayas
El caballito de bronce
Las coronas

Capítulo II

Juegos con zurriagos

§ I

Juegos de movimiento
Al tío quieto
Esconder la soguilla
Zurriago a la pata coja
Zurriago al puente
Los pilares
El oso malayo
El corsario
El pirata
El cojito

El señor Alcalde
Los micos del Brasil
Los gavilanes

§ II

Juegos con los ojos vendados
Al puente
Mano caliente
La cantimplora
La gallina ciega
La gallina muda
Las esquinas
El gallinero
A la gallina quieta
La gallina sabia
El ciego y el lazarillo
Los dos ciegos
El perrillo del ciego

Capítulo III

Juegos con cuerdas
Cuerda de uno
Cuerda de dos
Cuerda de tres
Cuerda de varios
Pelea de gallos
La maroma
La maroma en corro
El anillo

Capítulo IV

Juegos con aros
Juegos de salto
Ejercicios
Juegos particulares
Juegos generales
El espía
Los portazgos
Aros al aire
Aros dobles

Capítulo V

Juegos con tânganas

§ I

Juegos con tânganas solas
Calderón o rayuela
Viaje europeo
El casero

§ II

Juegos con tânganas y chites
Al chite
A las apuestas
A quietas
Los tres chites

El guarda
La paleta
Chite corrido

§ III

Con chites y números
Al montón
Pares y nones
El chitero
La docena y media
La treinta y una
La partida

Capítulo VI

Juegos con trompos
Los puyazos
Al corro
A las puestas
No hay posada
Al fuego
El matadero
La escaramuza
El ataque
Peones

Capítulo VII

Juegos con pelotas

§ I

Juegos generales
Pájaro viejo
Pájaro nuevo
Caza de leopardos
Barra
Las atalayas
Las estaciones
Sitio de Sagunto
La bandera
Tessárpolis

§ II

Juegos particulares
El zascandil
Los pelotazos
El argadillo
Al corro
Los inválidos
Pelota cautiva
Pelota arrastrada
Los hoyuelos
A los hoyos dobles

§ III

Juegos con pelotas y escudos
Ejercicios militares
Ejercicios de defensa

Ejercicios de ataque y defensa
Organización de los ejércitos
Juegos anteriores
Guerrilla
Guerrilla con bandera
El asalto
La emboscada
Juegos mayores
Batalla de las Navas
Los rescates
La toma de Granada

§ IV

Juegos con pelotas y porras
La escaramuza
La granizada
A dos fuegos
El batidero o coscorro
El ratoncillo
El vilorto
El criquet
El bate
El pentágono

§ V

Juegos de frontón
El partido
Partido doble
La entrada o punto
Panderines

Capítulo VIII

Juegos con balones
Juegos de frontón
Partido a lo largo
A inglesa tenida
Balón a la meta
A la meta obligada
Balón a la cuerda
A la cuerda obligada
A los cazadores
Juegos anteriores
Al toca, toca, o Domingullo
El ataque o baloncillo
Juegos a pie

Capítulo IX

Juegos con zancos

§ I

Juegos con zancos solos
Ejercicios preliminares
Juegos de correr
Caza del ciervo
Juegos de lucha

El milano
El carnicero
El torneo
El abanderado
Juegos mayores

§ II

Juegos con zancos y bolas.
La escaramuza
El batidero
El partido
Bola arrastrada
La bandera
Otros juegos conocidos
Los juegos con bandera
El castillo

Capítulo X

Juegos con bolas
Juegos anteriores
Las bochas
Bochas al foso
La tahona
El truke
El croquet
La mazada

§ II

Juegos de bolos
Bolos ordinarios
Bolos al aire
El Siam
Los bolillos
Bolillos ciegos
A la fila
Bolillos tramposos
Bolillos artísticos

Capítulo XI

Juegos con canicas

§ I

Juegos de suerte
Plano inclinado
El choque
El rebote
La fila
Al blanco
Pares y nones
Catar el melón
Al hoyo
Al puente
El pontazguero
Varios juegos anteriores

§ II

Juegos de habilidad

Al montón

Al hoyuelo

Los tres hoyos

El serpentón

El caracol

La torre

La pirámide

El triángulo

El corro

Las coronas

El corsario

El castillo

§ III

Juegos de cálculo

El castro

Los tres castros

Cinco en raya

Los cuadros

La liebre perseguida

Caza del lobo

Capítulo XII

Juegos especiales

La chirumba

Azules y blancos

El herrón

El volante

Volante sin raqueta

La perinola

Perinolas numeradas

Perinolas y bolillos

Bolas de nieve

El tío de nieve

Capítulo XIII

Días festivos

§ I

En los patios

Juegos extraordinarios

Carros

Tiros al blanco

El tío pelele

El desertor

La escala musical

Pim-pam-pum

El saltarín

El mascarón

§ II

Estudios libres

Juegos de ingenio

Entretenimientos poéticos

Construcciones
Cáscaras de naranja
Objetos de papel
Colecciones

Capítulo XIV

Fiestas extraordinarias

§ I

En los patios
Concursos de juegos
Corridas de toros
Cacerías
Carreras
Cascarrabias

§ II

Academias de familia
Felicitación
Saludo con banderas
Arqueado
El trenzado
El cordón
Danza china
Danza o paloteado
Estudiantinas
Poteriofonía
El xilófono
Arpas
Batallón infantil

Capítulo XV

Vacaciones de Navidad

§ I

En el salón
Pompas de jabón
Las macetas
Lotería
Aguinaldos
Juegos de cálculo
El dominó

§ II

Exposiciones
Apertura
Veleta mitológica
Acto de declamación
Museo de escultura
Pantomimas
Sala de convalecientes
El triunfo del Niño Jesús

§ III

Tertulias
Sombras chinescas
Sombras vivas

Sombras recortadas
Sombras animadas
Capítulo XVI
Diversiones del campo
Paseos
Días de campo
Abejorros
Carreras de grillos
La fotografía
Cánticos
Globos
Cometas

A los niños

- I -

El libro que hoy os dedico, amadísimos niños, carece de todas aquellas prendas que hacen estimables las obras a los amigos de la ciencia o de las bellas letras. ¿Hay asunto tan baladí como los juegos de la infancia? ¿Qué novedad puede tener la descripción de esos entretenimientos, gustosos sin duda a vuestra edad, pero sólo por el encanto con que los reviste la fantasía de los pocos años?

Con todo, este libro debe tener un singularísimo mérito a vuestros ojos. Si os habéis parado a considerar cómo las personas encargadas de educaros sacrifican ocupaciones de mayor importancia por asistir a vuestros recreos y alegrarse con vuestras alegrías, tomando frecuentemente parte en vuestros juegos cual si fuesen niños de vuestra edad, más de una vez no habréis podido menos de reconocer que aquel recrearse y aquel gozar es un dulce martirio, testimonio irrefragable de que os aman con el más puro y ardiente de los cariños. Y si la falta de reflexión no os ha permitido descorrer todavía ese velo que oculta la causa de sus sacrificios, más tarde, cuando volváis los ojos a los alegres años de la infancia, conoceréis que el amor de vuestros maestros e inspectores, al esforzarse por entreteneros en horas de solaz, era acendrado; como encendido en sus pechos por el mismo Dios al concederles esa vocación singularísima de formar a los tiernos niños que han de ser los hombres de mañana. He aquí, mis amados niños, el único mérito de estas páginas, escritas a no poca costa en medio de ocupaciones muy diferentes: el amor que las ha inspirado, el deseo de haceros más gratas esas horas de recreo que por causa de los estudios pasáis lejos de vuestra casa, privados de las caricias de [VIII] vuestros padres, del cariño de vuestros hermanos y del calor bendito del hogar doméstico.

Es un hecho bien confirmado por la experiencia que allí donde los niños juegan con entusiasmo, estudian también con empeño y sin detrimento alguno de la salud; y, al contrario, donde los juegos faltan las horas de

descanso se convierten en ratos de ocioso fastidio que indisponen cada día más para el estudio y desarrollan con ímpetu violento los gérmenes de muchos vicios. Esta es la razón sencillísima de esa costumbre, para muchos inexplicable, en los colegios bien ordenados y sabiamente dirigidos de exigir a los alumnos tanta diligencia en el recreo como en el estudio, y castigar la falta de puntualidad en los juegos lo mismo que en las lecciones. A esto obedece también ese laudabilísimo empeño de muchos señores directores y maestros para proporcionar a sus discípulos variedad de entretenimientos en todas las épocas del año, ese revestirlos de exterior atractivo y fomentarlos con premios, nuevas invenciones y fiestas extraordinarias. Esa es también una de las principales razones que me han impulsado a formar esta colección, con el fin de que vuestro natural inestable encuentre siempre en la variedad motivos de estímulo y animación para las horas de recreo.

¡Felices horas! ¡Felices placeres, los más puros de la vida, los que más hondamente se grabarán en vuestra alma, perfumando los recuerdos de la infancia con los suaves aromas de la inocencia y de la virtud! ¡Felices vosotros cuando bajo la paternal mirada de vuestros maestros o inspectores os entregáis a los inocentes pasatiempos de vuestra tierna edad! ¡Felices también aquellos a cuya custodia habéis sido confiados si con las industrias de su cariño logran haceros pasar santamente esas horas que tan poderoso influjo ejercen en vuestra educación física, intelectual, social y religiosa!

- II -

Pero son tantos los riesgos que corréis en ellas por vuestra irreflexión, tantos los peligros en que el ardor juvenil y la poca experiencia pueden ponerlos, que el amor más acendrado y la vigilancia más exquisita no bastan por sí solas para libraros de frecuentes y lamentables caídas. Hay, sin embargo, otro amparo más poderoso y otra más previsora solicitud que puede ponerlos siempre a cubierto de toda clase de peligros; la de aquel dulcísimo y celestial compañero a cuya custodia la Divina Providencia os ha confiado: el Santo Ángel de la Guarda. Por eso a él principalmente dedico esta obrita, y quisiera que le ofrecieseis vosotros la utilidad que de ella saquéis. ¡Oh; si se dignase bendecir sus páginas y hacer fecundos los intentos que la han inspirado! No solamente conseguiría con ellas aumentar ahora vuestro bienestar en la escuela o en el colegio, [IX] sino que más adelante, cuando en las tempestuosas borrascas de la vida busquéis una tabla salvadora a que asiros, los felices recuerdos de la infancia, las horas de purísimo contento que en ella gozasteis, os llevarán con dulce violencia al puerto de la paz y de la dicha perdidas.

No os entreguéis, queridos niños, ni una vez siquiera a las delicias del juego sin invocar en lo íntimo del corazón su patrocinio con la jaculatoria tan conocida: «Ángel de Dios que por la misericordia divina me fuisteis dado para mi guarda, iluminadme, guardadme, dirigidme y gobernadme. Amén». Porque si esta santa costumbre llega a arraigar en vuestro pecho, su mano cariñosa apartará de vuestro lado la funesta compañía de amigos perversos, ahuyentará de vuestro corazón las sugerencias del ángel malo, santificará con sus inspiraciones vuestros pensamientos, y os guardará de toda suerte de peligros.

- III -

Pero al manejar este librito es necesario que fijéis vuestra atención, sobre todo los que vivís en colegios, en un punto de suma trascendencia. No es el colegio una reunión momentánea de niños que se juntan al acaso para jugar un rato satisfaciendo su propio gusto sin cuidarse de los demás, sino una verdadera familia de íntimos amigos, y, más que de amigos, casi de hermanos. ¿No vivís años enteros bajo el mismo techo, no gozáis de las mismas alegrías, no participáis de los mismos pesares, y vuestra vida toda no se desliza como las aguas de un río por un mismo cauce? Y si el juego principalmente ha de ser acomodado a todos, ¿cómo podréis vosotros haceros cargo de todas las condiciones del local y de los jugadores, tan distintos en edad, fuerzas y carácter, que es necesario tener en cuenta para establecer, mudar o modificar los juegos? ¿Cómo prever las muchas dificultades prácticas que ocurren a cada instante, de las cuales depende casi siempre el interés y el buen éxito de las diversiones?

Teniendo, pues, en cuenta estas y otras razones, ahora y frecuentemente en el curso del libro os recomiendo que, si no queréis exponeros a perder el fruto de vuestros afanes, nunca intentéis cambiar, sin el consejo de vuestros superiores, los juegos establecidos por otros acaso desconocidos que aquí encontraréis. Al contrario, bajo su dirección no solamente podréis organizar con éxito feliz los juegos generales más complicados, sino que tendréis siempre juegos útiles en los cuales podáis tomar parte todos, según la medida de vuestras fuerzas, ocuparéis cada uno el puesto más conveniente sin impedir a los demás, y con los premios, triunfos y fiestas extraordinarias reinarán entre vosotros la animación y la alegría. [X]

- IV -

No debo terminar estas notas sin hacer una reflexión, en la cual debéis de fijaros, amados niños, aunque os parezca superior a vuestros pocos años. Toda la educación de un colegio recta y cristianamente organizado, está enderezada a la formación moral de los niños. Por eso, los que tengáis la dicha de estar confiados a directores celosos de vuestro verdadero bien, repararéis que toda vuestra vida de colegio está ennoblecida por un suave y frecuente trato con Dios. Para Él es la primera aspiración y ofrecimiento; a Él se le pide en la santa Misa la primera bendición; a Él se eleva el corazón en la clase, en el estudio, en la comida, pidiéndole su favor y dándole gracias. Por la noche se cierra el día con el Rosario de la Santísima Virgen, con la bendición del Santo Ángel, con el Acto de Contrición por las faltas diarias: en una palabra, todas las ocupaciones del día van como engarzadas en la piedad.

Por consiguiente, no puede faltar en los juegos ese espíritu vivificador que los convierte en perpetua gimnasia moral donde las almas se robustecen con el ejercicio continuo de sólidas virtudes individuales y sociales. Allí el frecuente vencimiento de vuestra voluntad caprichosa en mil incidentes al parecer insignificantes, pero para vosotros de valor extraordinario, la constante lealtad y nobleza en observar las leyes del juego, la delicadeza en ceder cuando surge una disputa, la generosidad en repartir los premios con los mismos adversarios que un momento antes os los disputaban, la fortaleza en sobreponerse a las humillaciones de la derrota y ofrecer al peligro por libertar a vuestros compañeros, la

caridad en alegraros de los triunfos del adversario y prescindir tantas veces de vuestro gusto para no menoscabar la alegría general, y tantos otros actos de virtud como se ofrecen a cada paso en esos infantiles simulacros que tan al vivo representan las luchas de la vida, ¿no convertirán vuestros recreos, ya de suyo necesarios para el cuerpo, en ejercicios provechosos aun en más alto grado para el alma?

Ejemplos bien prácticos para santificarlos os dejó vuestro angelical protector San Juan Berchmans. Dice así un historiador de su vida: «Si los días de campo le invitaban a jugar al billar o a la paleta, aceptaba con mucho agrado y se entregaba al juego con el mismo empeño que si se tratase de defender una tesis filosófica o de conseguir la práctica de una virtud. Aunque era muy hábil en todos los juegos, nunca rehusaba tomar por compañero a cualquiera que quisiese jugar con él, aunque previese que por esta causa había de perder. Antes de comenzar hacía, como en todas las demás ocupaciones, la señal de la cruz; durante el juego no se le veía [XI] disputar, ni alzar la voz, ni renegar cuando erraba el golpe, o saltar de alegría cuando acertaba. Si perdía se ponía luego a rezar un Avemaría, que entraba siempre en las condiciones del juego; si, por el contrario, ganaba, no decía una palabra ni hacía un gesto que pudiera humillar a sus adversarios. Así que era un verdadero placer jugar con él, y el juego, indiferente de suyo, se convertía de esta manera en un ejercicio de virtud».

El ejercicio de las mismas virtudes puede llevaros, mis amados niños, a la misma santidad. Cuando al comenzar vuestros recreos hacéis la señal de la cruz, cuando con santo ardid mortificáis vuestro ímpetu, cedéis el mejor puesto a los demás y hacéis otros muchos actos, inadvertidos tal vez a los ojos de vuestros compañeros, pero no a los de aquellos que con tanto amor se desvelan por vuestro bien; convertís, no lo dudéis, vuestros recreos en jardín ameno de fragantísimas flores espirituales. Siempre que he tenido el consuelo de contemplaros cuando al escuchar la primera campanada de la hora transformáis aquel teatro de animación en campo de religioso silencio y con infantil fervor brota de vuestros labios la salutación angélica, no he podido menos de figurarme a los Ángeles de Guarda recogiendo solícitos tan precioso obsequio, y volando presurosos a depositarlo en el seno de María Inmaculada, vuestra Madre cariñosa, para traeros en recompensa fecunda lluvia de bendiciones celestiales. [XII]

Observaciones

1.^a

Los juegos

Varias cosas conviene tener en cuenta acerca de los juegos.

1.^a No todos pueden organizarse en todas partes ni en todas ocasiones. -Estos juegos y cuantos se pueden escribir para escuelas y colegios (1) sólo pueden tener un valor muy relativo, que depende de muchas circunstancias, ya del local, ya de la diversidad de los jugadores, a las cuales es necesario acomodarse en cada caso particular para conseguir el resultado apetecido.

2.^a Los juegos han de ser para los niños, y no los niños para los juegos. -En cada región predomina un gusto especial por algunos determinados, a los cuales se entregan siempre los niños con placer, y por

propia iniciativa los revisten de mil formas y variedades que evitan el fastidio. Querer suprimirlos o sustituirlos con juegos exóticos, por excelentes que sean, si no se hace con las debidas precauciones es contraproducente.

Partiendo de ellos como de un centro fijo puede más fácilmente mantenerse el entusiasmo organizando algún juego nuevo; pero no tal como se describe en este o en otros libros, sino del modo más adecuado en cada caso particular. Por eso las reglas que aquí propongo no pueden ser absolutas, ni tan generales que hayan de observarse dondequiera sin hacer en ellas modificación alguna, y mucho menos si se tiene en cuenta que cada juego puede recibir una multitud de variedades, y que para describirlo hay que fijarse en alguna de ellas más conocida o menos complicada. [XIII]

3.^a Los juegos generales, tan recomendados, no serán de utilidad alguna si no se organizan de manera que todos los niños puedan tomar en ellos una parte proporcionada a sus fuerzas. -Ciertamente que el carácter de lucha con que se presentan, las peripecias y pruebas de valor a que dan lugar, las exhibiciones extraordinarias a que se prestan en ocasiones más solemnes y el aparato exterior con que se los reviste despierta siempre en los niños un interés extraordinario; pero se extingue luego en la mayor parte si no se evitan cuidadosamente los abusos de la superioridad. Mas esto exige un detenido estudio del juego y de las muchas dificultades prácticas con que a veces se tropieza, y por la falta de él tienen muchos que desistir de su empeño. Con todo, por experiencia propia y ajena puedo asegurar que se dan por muy bien empleados los trabajos y molestias cuando a fuerza de tiempo y paciencia se logra ver coronados los esfuerzos con el éxito más satisfactorio.

2.^a

Los jugadores

Elección de bandos. -En los juegos generales, sobre todo cuando se organizan concursos o partidas, conviene igualar en cuantos es posible las fuerzas de los bandos conforme a las exigencias del juego. Uno de los medios más prácticos para conseguirlo es el siguiente: cuatro o seis de los principales jugadores se dividen en dos grupos, y después van eligiendo alternativamente uno por uno a los demás. El Sr. Inspector se reserva siempre la facultad de modificar las listas formadas, por si acaso al jugar resultase diferencia notable.

Para evitar la confusión que muchas veces se produce por ignorar los jugadores quiénes son de su partido y quiénes del contrario, conviene que los de un bando lleven la gorra vuelta o se pongan un pañuelo al cuello, una cinta al brazo, etc.

Orden de los jugadores. -A menudo ocurre también tener que designar por suerte cuál de los bandos es el primero en elegir o jugar, o el sitio en que deben colocarse. Hay varios modos de hacerlo propios de algunos juegos, que se describirán en el lugar correspondiente; otros son de aplicación universal. Los más conocidos son 1.º A cara o cruz, tirando al alto una moneda, tejuela o cosa plana. 2.º A pares o nones, ocultando en las manos algunas piedrecillas. 3.º Esconder algo en la mano y presentar

las dos cerradas al adversario para que designe en cuál de ellas está. 4.º Se separan los dos jugadores un par de metros, y puestos de frente van adelantando alternativamente los pies, y el que primero toque al del contrario es el designado.

Para señalar entre varios niños el puesto de cada uno los medios más expeditos son: 1.º Desde un punto convenido cada uno tira una piedrecilla hacia una raya o meta, y el orden de distancia en que queden con respecto a ella marca el de los jugadores. 2.º Toma uno varias pajitas o tiras de papel desiguales, y ocultándolas por un extremo se las presenta por el otro a los demás, y los tamaños de ellas designan el orden. 3.º Escribir una serie de números en las tiras de papel, y cada cual ocupa el lugar que designe el número que haya sacado, etcétera. [XIV]

Cargos. -Con frecuencia se encarga a uno de los niños más hábiles la dirección del juego en cada bando. Pero aunque esta distinción sea honrosa, no siempre es apetecible para el elegido, ya por tener que privarse muchas veces de tomar parte activa, ya por cargar con la responsabilidad de las derrotas y con las tumultuosas recriminaciones de sus subordinados. Por eso y por otros inconvenientes que se encuentran en la práctica, como regla general es preferible que dirijan por turno varios niños, ayudados, si es preciso, de un consejo de consultores Para resolver en los casos más difíciles.

Los niños que por enfermos o por otra causa no pueden tomar parte en el juego se encargan con gusto de llevar cuenta de los tantos, de formar el tribunal de jueces y de otras ocupaciones accesorias que son necesarias en la mayor parte de los juegos.

3.^a

El local

Los árboles y columnas que a veces hay en los patios y sitios de recreo apenas impiden juego alguno, y muchas veces les dan interés y variedad. Si alguna vez fuesen obstáculo, v. gr., para la formación de las cadenas, fácilmente se obvia esta dificultad estableciendo como ley general que puedan romperse en el momento de salvar esos obstáculos, pero no hacer presa alguna mientras estén rotas.

Cuando se juega fuera de casa, o por otra causa cualquiera no haya a mano las banderas necesarias en algunos juegos, se improvisan fácilmente con papeles, y mejor aun con pañuelos, para que no se rompan al correr con ellas.

4.^a

Advertencia final

He omitido la descripción de algunos juegos que apenas tienen interés para niños ya mayores, Muchos más sin duda habré omitido por no tener noticia de ellos, y agradecería muy de veras a las personas interesadas por el bien de los niños que me diesen a conocer cuantos echen de menos en esta colección.

Algunas cosas, especialmente en los últimos capítulos, he omitido de intento por creer que solamente deben ponerse a disposición de los señores Maestros e Inspectores como recursos especiales de que poder echar mano en determinadas ocasiones. Más adelante, si otras ocupaciones más urgentes no me le impiden, publicaré, Dios mediante, las que con este fin tengo ya coleccionadas y las que tengan a bien enviarme cuantos deseen ver pronto terminada obra tan útil, obsequio por el cual les anticipa cordialísimamente las gracias.
El autor. [1]

Capítulo I

Juegos sin instrumentos

Comprende este capítulo numerosa y muy variada serie de juegos que dan en la práctica excelentes resultados. Como apenas exigen tiempo para organizarlos y no requieren instrumentos de más o menos coste, son de uso constante en todos los recreos y en todas las épocas del año. Además, tienen la ventaja de que en ellos pueden tomar parte muchos niños a la par, circunstancia tan necesaria en muchas escuelas y colegios por la falta de local, y que tanto suele contribuir a mantener la animación en el juego.

§ I

Juegos generales

Para mayor claridad dividimos en tres párrafos la materia de este capítulo. Comprende el primero los juegos en que puede tomar parte toda una división de niños, por numerosa que sea, divididos unas veces en dos bandos que se disputan la victoria, y otras de varias maneras, conforme a las exigencias y condiciones del juego.

Para coger preso al adversario por regla general basta tocarle con la mano; pero algunas veces se exige darle dos o tres palmadas, sobre todo si los jugadores son bastante iguales entre sí. También pueden hacerse de otras maneras, con tal que se determinen bien las condiciones antes de comenzar. Cuando los presos pueden [2] rescatarse se observan las mismas reglas, si previamente no se determina lo contrario.

Los contrabandistas

En los extremos del campo se señalan dos barreras llamadas Cataluña y Rousillón o Rosellón, y por consiguiente, el campo intermedio Montes Pirineos.

Dos jugadores que se ofrezcan voluntariamente o designados por suerte toman un distintivo cualquiera y son carabineros, cuyo oficio es vigilar los montes e impedir el paso; todos los demás son contrabandistas.

Para jugar se reúnen todos éstos en una barrera y salen juntos o en

grupos para la otra; los carabineros los persiguen en el trayecto, y aquellos a quienes logren prender se ponen el mismo distintivo, y sin más requisitos se convierten en carabineros. Los demás no pueden volver a entrar en la barrera de donde han salido, so pena de convertirse también en carabineros.

Al llegar a la opuesta se detienen en ella hasta que se reúnan todos, a no ser que hayan convenido en que puedan salir de ella cuando quieran; pero aun en este caso no pueden entrar en la misma de que han salido. Cuando no se atreven a salir, un par de carabineros entran a perseguirlos en las barreras para que no se suspenda el juego.

De dos maneras suele terminarse: primera, cuando todos han pasado a ser carabineros; segunda, cuando hay el número de ellos determinado al comenzar. Los dos últimos presos quedan con el cargo de carabineros para el juego siguiente.

Civiles y ladrones

Las barreras en este juego sirven, una de cueva, adonde se refugian los ladrones, y otra, mucho más pequeña, de cárcel para los que caen en manos de la benemérita o Guardia civil. Oficio de guardias hacen tres voluntarios o designados por suerte, recorriendo el campo para prender a los ladrones.

Para jugar se reúnen éstos en la cueva, y salen juntos o separados al campo; los civiles los dejan esparcirse, y cuando les parece más oportuno se lanzan contra ellos. Si cogen algún preso, le llevan a la cárcel, y, allí queda uno de los guardias para vigilarlos; porque si durante el juego penetra en ella algún ladrón sin ser cogido, puede rescatar y poner en libertad a los presos. [3]

Siempre que se prende a uno o hay rescate se grita: tregua, tregua, para que cese la persecución, y los ladrones vuelven a la cueva para hacer nueva salida. Los ladrones que se vean en peligro de caer presos pueden forzar la cárcel y refugiarse en ella; pero no pueden salir de allí hasta que haya tregua. Si los ladrones no se atreven a salir al campo, la pareja de guardias los ataca en la misma cueva; pero, en cambio, si los guardias se dejan rescatar tres veces (o las que se determine) los presos cogidos, se les quita el cargo y se nombran otros más diligentes.

Este juego requiere mucha actividad por parte de los guardias; por eso suele terminarse en cuanto cogen unos cuantos presos. Los tres últimos los sustituyen en el cargo o se nombran otros nuevos.

Caza de venados

Este juego solamente necesita una barrera para cueva, adonde se refugian los venados. Los niños se distribuyen de manera que por cada seis o siete venados haya cuatro perros, o el número más oportuno según la clase de niños y las condiciones del local.

Unas veces juegan todos a la par, persiguiendo los perros a los venados que encuentren en el campo; otras veces cada grupo de perros

persigue solamente al grupo de venados respectivo, ya jueguen los grupos separados si el local lo permite, ya juntos en el mismo sitio. Dispuesto ya todo, salen los venados a correr por el campo; los perros los persiguen y hacen prisioneros según las condiciones.

No se suspende el juego al coger un preso; éste se queda fijo en el sitio mismo donde fue cogido, y el perro continúa cazando nuevas piezas. A medida que aumentan éstas aumenta también el ejercicio de los perros, porque tienen que atender, no solamente a cazar otras hasta tener el número determinado para ganar el juego, sino también a defender las cogidas, porque los venados libres pueden de nuevo ponerlas en libertad.

Cuando los venados rehúsan salir, se dan tres palmadas; y si a la tercera no salen, los perros pueden entrar en la guarida. Si hacen allí alguna presa, la llevan a un sitio cualquiera del campo donde puedan defenderla.

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

Las sardinas

Hay dos barreras, como en el juego de los contrabandistas: son los criaderos donde se acoge el banco de sardinas. El campo [4] intermedio es el mar, por el cual hace la pesca un patrón con el grumete.

Reunidas aquéllas en uno de los criaderos, salen para el otro sin poder volver al primero cuando uno de los pescadores grita ¡banco, banco! (o da un silbido con un pito, etc.) Refugiadas en el otro, salen de nuevo al grito de los pescadores, y así sucesivamente.

Las dos primeras que sean cogidas se dan la mano para formar en cadena la barca. Su oficio es andar de un lado para otro e impedir el paso a las sardinas para que los pescadores las cojan más fácilmente. Las dos siguientes, juntas también en cadena, forman la red; éstas pescan a cuantas puedan cerrar en medio de ellas. Las demás que se vayan cogiendo se unen alternativamente, una a la barca y otra a la red. En el momento que hay barca y red los pescadores se juntan también en cadena, y siguen pescando como antes con sólo tocar a las sardinas. Si los pescadores se sueltan no pueden prender a nadie en aquella salida y dejan en libertad a los que hayan cogido antes de soltarse. Si las sardinas logran romper la red, los niños que la componían salen fuera del juego hasta terminar el partido. La otra cadena de la barca se aparta a un lado y no toma parte en el juego hasta que los pescadores, sueltos como al principio, formen otra red nueva. Si echan a pique la barca rompiendo la cadena, salen también fuera los que la componían, y los de la red esperan a un lado hasta que los pescadores formen otra barca.

Cuando red y barca constan de cinco niños cada una, los pescadores se juntan uno a cada una, y la pesca se hace entonces cerrando los extremos de cada cadena, o de las dos a la par, cogiendo presos a cuantos queden dentro del círculo. Pero si antes de cerrarse la rompen los peces, los que la componían salen fuera del juego, y los pescadores tienen que formar otra nueva, como se dijo antes. El juego acaba cuando han pescado a todas

las sardinas, o el número determinado al comenzar. Las dos últimas hacen de pescadores en el juego siguiente, si no se establece otra cosa.

Una variación se hace, que puede ser útil: unidos ya los pescadores a la red y a la barca, cada cadena pesca por su cuenta separadamente; las sardinas cogidas se unen al extremo izquierdo de la cadena, y quedan libres otros tantos niños del extremo opuesto de modo que nunca haya en ella más de seis (o el número convenido). Si había fuera del juego algunos de barca o red antes rota, entran a la izquierda en las cadenas respectivas; y si alguna de éstas se rompe ahora, los dos que se han soltado se ponen los últimos para que tarden más en quedar libres. De este modo nunca se suspende el juego, ninguno para mucho tiempo en las cadenas, y todos tienen interés en coger a otros para salir pronto de ellas. [5]

La pesca

Este juego no necesita sitio muy dilatado; antes por el contrario, cuando se hace con habilidad resulta mejor en campo más reducido. Los pescadores son cuatro. Cada cual lleva una varita como de un metro o poco menos, que lleva atada por un cabo una cuerda fuerte de unos dos metros de longitud en uno de los extremos. Para jugar se ata el otro cabo de la cuerda a la vara de otro pescador, formando entre todas un cuadrado, que es la red. Los niños restantes son peces de dos clases, de mar y de río, por ejemplo, y, por tanto, unos u otros deben llevar un distintivo que los dé a conocer.

No hay barrera alguna. Los peces van de un lado para otro, y los pescadores con la red levantada se mezclan con ellos. Cuando, juzgan que tienen buena pesca bajan de repente las varitas y cogen presos a cuantos quedan dentro de la red.

Si han cogido más de cuatro la redada es nula y tienen que pescar de nuevo. Si cogen cuatro suelen proceder de dos maneras; unas veces es buena redada, y en tal caso les entregan la red y, ellos pasan a ser peces de la misma clase que los cogidos; otras veces es también buena si todos los peces son de igual clase; pero mala si son mezclados, y entonces vuelven al agua en plena libertad. Si pescan menos de cuatro, también hay dos variedades: a veces la redada es nula; pero lo más frecuente es que sea buena, y los pescadores van por turno dejando la red y pasando al bando de los peces.

También puede formarse la red con más o menos pescadores, con tal que determinen bien al principio cuándo las redadas son buenas o malas.

Como fácilmente se comprende, en este juego lo más importante es la habilidad de los pescadores para echar la red oportunamente, y la sagacidad de los peces para estorbarlo. No requiere, es verdad, tanto ejercicio corporal como los juegos precedentes, pero lo suple muy bien con el interés que despierta y las sorpresas a que da lugar.

El director de orquesta

Es otro de los juegos que siempre gustan y de los que más

espontáneamente ocurren a los niños para descansar de otros que exigen más ejercicio corporal. Tampoco requiere gran movimiento; pero, en cambio, divierte con tanta variedad, que absorbe completamente la atención de los jugadores.

Todos los que toman parte en él forman una rueda cogidos de las manos, excepto uno, por turno, o designado por suerte, o elegido [6] por los demás. Este hace de director y ocupa el centro del círculo, con la batuta en la mano para llevar con más o menos garbo y acierto el compás. Bajo sus órdenes comienza la rueda a girar en derredor, y en cuanto designe el oficio que han de representar cantan todos, girando siempre con alegría, las estrofas correspondientes al oficio señalado.

Al terminar el canto se detienen, sueltan las manos, y, conforme a las condiciones establecidas, comienzan a hacer la acción que más cuadre a cada uno, propia de aquel oficio. El director recorre los puestos y castiga con el zurriago, así a los malos oficiales como a los que no cumplan las condiciones. Estas suelen ser muy variadas: por ejemplo, que ninguno pueda reírse, que canten a boca cerrada una cosa conocida, estar silbando, etc. Cualquiera de ellas, por sencilla que sea, no es fácil de observar, ya porque con tantos gestos, la mayor parte ridículos, se excita fácilmente la risa de todos sin que puedan contenerla, ya porque cada cual puede hacer cuanto quiera para que los demás falten, con tal que él cumpla con su oficio, y el director también puede valerse de cuantos medios le ocurran con el mismo fin; preguntarles, por ejemplo, mientras están silbando, para que contesten, etc.

Gran parte del interés depende de que haya buen director: por eso los niños escogen casi siempre para desempeñar este cargo a los que manifiestan especial aptitud. A veces los jugadores se proveen de algunas cosillas que a modo de herramientas los ayuden a fingir con más viveza el oficio. Y ciertamente, cuando después de ejercitarse un poco se proponen hacerlo bien, presentan una perspectiva muy agradable.

Cuando ha pasado algún tiempo, o cuando la risa se ha generalizado tanto, que la mayor parte han dejado de trabajar, el director marca un compás de espera, se cogen todos de las manos, giran de nuevo, y, señaladas las condiciones para el oficio siguiente, cantan la letra que corresponda. A continuación ponemos algunas con dos cantos diferentes para que puedan variar los oficios, a su imitación pueden hacerse otras de las ocupaciones que se quiera representar. [7]

[8]

[9]

HERREROS CANTEROS

Manchado de la escoria, De piedra berroqueña
más negro que un demonio, más dura que el granito
es el carbón mi gloria, nos manda el marquesito
y mi dicha martillar. Su palacio labrar.

Y si en tanto los chicos ¡Despacio, compañeros!
me enredan en la fragua, Piquemos más despacio,
con un asperges de agua que el amo del palacio

los hago pronto escapar. Nos quiere jorobar.

Y entretanto con mi fuelle Me fastidia del martillo
el fuego ya ha vuelto a hervir, el continuo repicar,
y me alegra de mi yunque pica, pica, que te pica
el dulce repercutir. Pica, pica, sin cesar

Tan tin, tan tin.

Pi, pi, pi,

pi. [10]

MINEROS

Cava que cava, mina que mina,
los azadones al par alzado;
y a nuestros golpes tiemble la Tierra,
como temíamos del capataz.

Blande el zurriago con torvo ceño,
que es nuestro jefe jefe brutal,
y al desgraciado que no trabaja
por las espaldas le da el jornal. [11]

Las palmadas

Más que juego, es propiamente ejercicio muy apto para los recreos cortos de las mañanas de invierno.

Se ponen unos niños frente a otros en dos o en cuatro filas, separados como un metro de distancia para no estorbarse (1.^a serie de números). Al compás de una música alegre y movida que sepan cantar, y acompañando con los pies para calentarlos, dan varias palmadas en este orden: 1.^a, cada cual con las dos manos; 2.^a, la derecha con la del que está enfrente, 3.^a, otra solos; 4.^a, izquierda con izquierda; 5.^a, otra solos; 6.^a, las dos manos de enfrente con las del otro; 7.^a, otra solos; 8.^a, las dos manos con las del otro, pero cruzadas; esto es, derecha con derecha, e izquierda con izquierda, éstas por debajo. A este tenor pueden hacer otras muchas combinaciones.

Al terminar esta serie toman otra posición; por ejemplo, el 1.^o de cada fila con el 2.^o de ella, el 3.^o con el 4.^o, etc. (2.^a serie), procurando volverse a tiempo sin perder el compás, y repiten las palmadas del modo dicho. Tornan después a la posición 1.^a, y concluida la serie de palmadas forman otra combinación: por ejemplo, el 1.^o de cada fila con el 3.^o, el 2.^o con el 4.^o, etc. (3.^a serie). Los números pares dan un salto o un par de pasos hacia atrás.

De este modo se van aumentando las combinaciones cuanto se quiera; cuando hagan varias con seguridad se combinan éstas entre sí, dando, por ejemplo, una palmada solos y otra cualquiera con el de frente en la 1.^a posición, otras dos en la 2.^a, etc. Este último modo de jugar requiere mucho ejercicio y hace muy buen efecto.

Los gimnastas

Otro ejercicio no menos oportuno que el anterior para las mañanas de invierno. Colócanse los niños en una sola fila: el primero de ella es el profesor. Se aparta a un lado para que puedan ver y oír todos, y manda hacer un ejercicio cualquiera, ya sea de los usados en gimnasia, ya otros que le ocurran, como correr en un [12] pie y otros semejantes. Después de correr la distancia señalada o de pasar el tiempo convenido, según lo que exija el ejercicio propuesto, el profesor cesa en su cargo y pasa al último puesto.

El que queda al frente hace ahora de profesor con las mismas condiciones, de modo que todos a su debido tiempo ejercen este cargo, si no renuncian a ello. Si en algún ejercicio alguno por su poca habilidad entorpecen a los otros, se los envía al último puesto en pena de su torpeza.

El marro

Este juego, origen de otros varios, requiere sitio espacioso donde los jugadores puedan correr con libertad. Se divide el campo en dos partes iguales con una línea; en los extremos hay dos barreras de refugio A y B, y unos tres metros delante de ellas se pone una piedra, o se hace otra señal visible c y c, llamadas cotos.

Divididos los jugadores en dos bandos y echadas suertes, como se dijo antes (pág. XIII), el capitán del que la obtuvo mejor ocupa con los suyos la barrera que más le agrade, y, los enemigos la otra. Aquél envía uno de los suyos a pedir marro; el elegido para esto va hasta el coto del campo enemigo, y desde allí reta a uno o más contrarios, nombrándolos. Estos se lanzan al punto en persecución del retador; pero luego salen contra ellos otros del primer bando, y contra éstos otros del segundo, y así sucesivamente, hasta que alguno logre coger prisionero a un adversario. Entonces grita «¡muerto, muerto!»; se suspenden las hostilidades y se retira cada cual a su barrera. El que cogió al preso, o si renuncia a su derecho otro de su bando, sale como antes a pedir marro para que vuelva a estar vivo. Así continúa el juego hasta que un bando tenga el número de prisioneros determinado previamente; entonces gana, y tiene el derecho de elegir barrera y comenzar el tanto siguiente.

Para prender a un enemigo es necesario tener marro contra él; esto es, haber salido después que él al campo; por consiguiente, cuando uno está en el combate y quiere tener marro contra el adversario que salió después necesita volver a la barrera y salir de nuevo.

El preso es llevado por sus adversarios con grande algazara al campo enemigo; allí se coloca en la línea de la barrera, al medio o a un lado, P y P', y salta a pies juntillas hacia fuera; pone un pie en el sitio adonde llegue, y adelanta el otro hacia su campo. Cuando venga otro prisionero se coloca donde estaba el anterior, y éste forma cadena con él; es decir, pone un pie tocando con el del nuevo [13] cautivo, y avanza el otro más adelante; si viene un tercero, se pone en el puesto del último, y los dos precedentes se adelantan, formando siempre cadena, y así sucesivamente.

Estos prisioneros se rescatan cuando uno de su bando logra sin ser

preso tocar a cualquiera de ellos, y en este caso el marro queda también muerto; pero es nulo el rescate si en aquel momento los presos no formaban cadena. Los que están al cuidado de ellos no pueden estar fuera del refugio con pretexto de evitar el rescate; y si en tal caso llegasen a impedirlo, se dará por hecho el rescate, aunque no se haya efectuado.

Cualquiera de los jugadores puede forzar el campo, o sea refugiarse en la barrera enemiga, cuando no pueda librarse de otra manera. Si lo consigue, puede permanecer allí hasta que el marro quede muerto, y entonces se vuelve tranquilamente a su campo; pero si prefiere salir cuanto está vivo, todos los adversarios tienen marro contra él. En cambio, al salir, si encuentra ocasión favorable, puede rescatar a los presos de su bando.

De lo expuesto fácilmente se deduce que los capitanes (por sí o por otros si ellos salen al campo) tienen que estar muy alerta para enviar a tiempo socorro cuando los súbditos están en peligro de ser cogidos o para evitar el rescate de los enemigos que tiene prisioneros. Por lo tanto, conviene que tenga siempre a su lado algunos buenos corredores para estos casos de apuro.

En este, como en casi todos los juegos, se hacen muchas modificaciones a gusto de los niños y según las condiciones del local; por ejemplo: 1.^a, para pedir marro salen hasta la barrera enemiga; el adversario nombrado alarga la mano, y cuando el retador se la toca o le da dos palmadas se lanza en su seguimiento; 2.^a, cuando queda muerto el marro, el que sale reta a los enemigos en cuanto pasa la línea central; 3.^a, otras veces, sin tantas formalidades, salen a pedir marro los que quieren y desde el sitio que más les agrada; 4.^a, algunas veces no se rescata sino a aquellos a quienes toca el libertador, en cuyo caso no es necesario que los presos estén en cadena; 5.^a, el que sale al campo no puede volver a la barrera, so pena de caer prisionero, sin haber pasado la línea central, a no ser que le acometan antes o el marro quede muerto.

Si los pequeños no se atreven a salir por temor a los mayores, lo mejor es formar dos marros independientes entre sí o combinados en partido general; así hay mucho más interés y animación. Pero si la falta de espacio no permite esta separación, entonces pueden jugar los dos partidos a la par en el mismo sitio, o también determinar previamente que seis u ocho jueguen solamente contra otros tantos enemigos, siguiendo en todo lo demás las reglas anteriores. [14]

Las filas

Esta variedad del marro permite a todos los niños tomar parte según sus fuerzas. Formándose las filas en cada salida hay más orden y menos ocasiones de disputas, pues se sabe siempre contra quiénes tienen marro. Por otra parte, todos corren el campo a su gusto, más o menos según que se atrevan o no a pasar al del enemigo, y, saliendo los pequeños primero, se libran fácilmente de los asaltos de los mayores.

El campo se divide a lo largo en dos partes iguales con una línea o espacio estrecho; los bandos se colocan al mismo extremo, uno a cada lado de la línea divisoria, de modo que los capitanes estén casi juntos. Cada

cual ordena su gente en fila como indican los puntos, mirando al extremo opuesto, por el orden más conveniente para el juego, que es dejar a los que menos corren en los últimos puntos.

Dispuestos ya los niños, el último del bando designado por la suerte se adelanta hasta el coto c' para pedir marro. Sale a perseguirle el último del otro bando; tras éste se lanza otro del primero, quien a su vez es perseguido por otro del segundo, y así sucesivamente. Contra uno pueden salir dos del campo contrario, guardando el orden respectivo; esto es, no saliendo ninguno hasta que los precedentes hayan salido también. Mientras no pase la línea neutral, el que pide marro tiene el privilegio de no poder ser cautivado sino por el adversario que primero salió a perseguirle; pero si la pasa todos tienen marro contra él. Los siguientes lo tienen contra todos los enemigos que salieron antes al campo pasen o no la línea divisoria, hasta que se refugien en el otro extremo.

El prender, rescatar, etc., se hace como en el juego anterior; pero como ahora los bandos cambian de puesto en cada salida, los presos no pueden estar junto a las barreras, sino que se colocan en medio del campo P, como indica la figura. El último o últimos que quedan en cada bando después de salir al campo todos los del otro no pueden rescatar, pues no teniendo quien se lo impida, lo harían siempre libremente.

En el extremo opuesto se forman nuevas filas, y sale a pedir marro el último del bando que hizo alguna presa o el mismo anterior si nadie cayó prisionero.

Algunas modificaciones suelen hacerse para más variedad: 1.^a El que pide marro sale con el último prisionero de la mano; si le cogen, va cada cual a su prisión; y si mientras corren son rescatados [15] los compañeros del preso que corre, éste queda o no rescatado, según haya dispuesto. 2.^a Cada uno solo tiene marro contra el que inmediatamente le precede, no contra todos; a veces resulta así más animado. 3.^a No muere el marro cuando alguno cae prisionero; antes los demás siguen corriendo y haciendo cautivos, de modo que se puede prender a varios cada salida. En este caso pide al marro siguiente el bando que cogió más presos o el que cogió al último.

Marri-cadena

Llámase así este juego, porque se reduce a una tan acertada combinación del marro y la cadena, que es sin duda uno de los más interesantes de este párrafo.

No se necesitan barreras; solamente hace falta designar a un extremo el punto o coto donde ha de fijarse la cadena. Por cada ocho o diez jugadores se nombran dos para perseguir, y todos los nombrados se ponen divisa, como ya dijimos, para que sean fácilmente conocidos. Reunidos en el coto y concertada entre sí la táctica que han de emplear para conseguir su intento, dan la señal y se lanzan a perseguir a los demás que corren por el campo. Si el sitio fuese demasiado extenso, conviene designar ciertos límites, que no será lícito traspasar so pena de caer prisionero.

Los presos forman cadena aparte del coto, extendiéndola puedan para poder recobrar más fácilmente la libertad. Todos los que caen prisioneros

tienen que apresurarse a estar en cadena para quedar libres si hay rescate, porque no vale para los que aún no están todavía en ella, aunque hayan caído prisioneros. Los demás procuran mañosamente burlar la vigilancia de los perseguidores para rescatarlos; pero el rescate no vale si en aquel momento la cadena estuviera rota.

El que coge un preso no continúa persiguiendo a otros hasta que el anterior llegue a la cadena. Los perseguidores tienen que repartirse muy bien los oficios de perseguir y vigilar, porque el marro siempre está vivo para los que no están en prisión. Por otra parte, el juego no termina hasta que hayan logrado prender a todos o los restantes se den ignominiosamente por vencidos. Al principio parece cosa fácil, porque casi sin trabajo se cogen y vigilan varios prisioneros; mas después, a medida que aumenta la cadena, crece la dificultad, ya porque varios tienen que emplearse solamente en cuidarla, ya porque es más fácil el rescate. Necesitan tomar muy buenas precauciones para salir con su intento, y sobre todo no desanimarse aunque haya rescate y se vean precisados a comenzar de nuevo; al contrario, los niños animosos se precian de conseguirlo con el menor número posible de perseguidores, siempre que no falte la probabilidad de obtener buen éxito.

El interés del juego es tanto mayor cuanto más dilatada es la [16] cadena: por ser más fácil el rescate, se aviva en los prisioneros la esperanza de quedar en libertad; en sus compañeros se enciende el deseo de frustrar con un rescate el empeño de los perseguidores, y en éstos, por tocar ya el término de su empresa, se enardece el valor y el entusiasmo para no sufrir la humillación de la derrota. No conviene admitir a los perseguidores la entrega: mejor es animarlos y facilitarles la empresa, aunque sea dándoles un par de compañeros, si realmente han trabajado por conseguirlo.

Terminado el juego, si los niños son próximamente de las mismas condiciones, puede dejarse al arbitrio de los mismos vencedores el nombramiento de los que han de sucederlos, eligiendo cada uno el suyo. Otras veces se conciertan de antemano en que sean los primeros o los últimos presos, quedando siempre al señor Inspector la facultad de añadir o quitar alguno si hubiese diferencia notable. Cuando los niños son de diversas edades o clases a veces conviene elegir para perseguidores los de una misma, en mayor número a medida que sean más pequeños, porque con esto cada sección toma como cuestión de honor salir victoriosa, añadiendo así nuevo estímulo al juego, sobre todo si media algún premio para la que más se distinga.

Defensa de la bandera

Las banderas estimulan tanto el ardor de los niños, que apenas hay juego, por sencillo que sea, que con ellas no excite gran interés. Así sucede con los juegos siguientes, que no son otra cosa que el marro, con muy ligeras modificaciones, y, sin embargo, en la práctica parecen enteramente distintos. Para que resulten bien es requisito indispensable que los niños estén acostumbrados a atacar las banderas y entregarlas a tiempo; para esto sirve a maravilla como preparación este juego.

Colocado cada bando en una barrera a los extremos del sitio, el capitán que obtuvo mejor suerte pone una bandera en el campo de combate a la tercera parte de distancia; esto es, a diez metros si las barreras distan treinta entre sí. Para defenderla envía cuatro, seis o el número convenido de jugadores; éstos, en tocando a la bandera, están en disposición de herir a cuantos enemigos vengan a tomarla. Pero como a la par tienen que defenderse del espía enemigo, que a su vez puede herirlos, tienen que estar en continuo movimiento y se fatigan pronto. El capitán debe enviar otros que los sustituyan cuando se cansan y cuando sean heridos. Los nuevos defensores comienzan su oficio en cuanto hayan tocado la bandera.

El capitán enemigo escoge entre los buenos corredores uno para espía: éste no puede ser herido, pero tampoco puede coger la bandera; su oficio es recorrer con mucha actividad todo el campo para herir a los defensores, y cuando el que le sustituya en el cargo [17] haya tocado la bandera se retira a descansar. Los demás procuran coger la bandera, y ganan el tanto si consiguen llevarla hasta su refugio. Si el que la lleva es herido en el camino, tiene que dejarla allí mismo a merced del que primero la coja, sea compañero o adversario; también pueden dejarla para huir cuando se ven en peligro. Lo mismo que en el marro, pueden forzar el campo refugiándose en la barrera de los defensores; pero al salir pueden ser perseguidos por todos los de ella que no estén heridos, hasta que hayan pasado la mitad del campo.

Si un defensor toma la bandera que había cogido el enemigo, procura volverla a su lugar; pero si en el camino es herido por el espía, la deja allí lo mismo que los demás. Otras veces se conviene en que la ponga pacíficamente en su sitio, sin ser molestado. Los heridos de los dos campos se retiran a un lado esperando el éxito del combate y animando a sus compañeros respectivos.

Es juego de tanto ejercicio y da lugar a tantas sorpresas, que en algunas partes es de los más preferidos. A cada tanto suelen cambiar los bandos, o defiende el que gana. En partidas largas defienden por horas o por días, para adjudicar la victoria al que en igual tiempo haya logrado más veces tomar la bandera.

La última Cruzada

Cuando los niños se han ejercitado algún tiempo en el juego precedente, con suma facilidad organizan este otro, que por su aspecto guerrero e histórico ejerce sobre ellos más poderoso atractivo.

Como se deduce del nombre, los bandos han de ser de moros y cristianos; pero ninguno lo es definitivamente hasta el último ataque, en el cual los moros defienden a Jerusalén, atacada por los cruzados cristianos. Hasta entonces cada hora si el recreo es largo, o cada día, o cuando mejor parezca, con tal que sean tiempos iguales, cambian alternativamente de campo, comenzando cada vez en la misma forma en que terminó la anterior; esto es, atacando la misma ciudad, con el mismo número de prisioneros, etcétera, etc.

El que por turno sea bando de moros defiende sucesivamente contra los

cristianos las ciudades de Cesárea, Trípoli, Beyrouth, Jope, Tyro, Nicea, Heraclea, Edessa, Tiberiades, Antioquía, o solamente algunas de ellas si parecen demasiadas, y, por último, a Jerusalén. Estas ciudades están representadas por banderas que llevan estos nombres, o por una misma si no hay tantas disponibles.

Para el ataque se procede de esta manera: el general moro coloca unos cinco metros delante del campamento la bandera de Cesárea; un cruzado viene hasta ella, reta a uno o varios moros y se comienza un marro ordinario, prendiendo y rescatando como de [18] costumbre. Si en el curso del juego logra algún cruzado levantar en alto la bandera sin ser preso, la ciudad queda tomada. Ponen los moros la de Trípoli, y si la pierden, sacan la de Beyrouth, y así sucesivamente. Si en el ataque de una misma bandera el bando defensor pierde tres marros seguidos por cogerle el contrario el número de prisioneros determinado pierde también aquella bandera, lo mismo que si hubiera sido tomada; por el contrario, si el bando que ataca es quien los pierde, se le quita una de las banderas ganadas o que gane después; y esto se entiende aunque el juego se haya interrumpido por cambiar de campo, como ya dijimos.

Para más estímulo y mayor ornato del juego los valientes que aprisionen a dos enemigos o rescaten a tres presos (o los que previamente se determinen) ganan la condecoración de Caballero Cruzado si son del bando cristiano, o Caballero del Emir si del bando turco. Por otros dos presos o tres rescatados ascienden a Barón o a Emir; la tercera vez, a Duque o Bajá; la cuarta, a Condestable o Sultán, etc. Los que tomen una, dos o más ciudades ganan respectivamente las mismas condecoraciones, que reciben al terminar el marro de mano del general, entre los aplausos del ejército. Al cambiar de campo toman las equivalentes, a no ser que sean idénticas y conserve cada cual las suyas. Estos condecorados en el ataque de Jerusalén gozan el privilegio de inmunidad, que consiste en no poder ser cogidos prisioneros más que por enemigos de igual o mayor categoría, excepto cuando se lanzan a la bandera o a rescatar, que entonces pueden todos perseguirlos con las condiciones ordinarias.

Las condiciones del juego pueden modificarse lo mismo que en el marro; por ejemplo: 1.^a El que rescata a uno o varios, si cae prisionero, envía en su lugar uno de los que libertó; si cae dos veces o tres, pierde una condecoración, etc. 2.^a Rescatar solamente a los presos a quienes se toca, en cuyo caso no es necesario que estén en cadena. 3.^a Para ganar la ciudad no basta tocar la bandera, sino que es necesario llevarla hasta el campamento o barrera de los cruzados. Si el que la lleva se ve en peligro, puede dársela a otro o tirarla; si le cogen prisionero, la entrega al que le prendió, y éste la vuelve de nuevo a su puesto mientras el marro está muerto, etcétera, etc.

Al que logra tomar la última bandera, aunque sea soldado raso, se le proclama Rey de Jerusalén, y se organiza el triunfo para celebrar la victoria. Esto se hace de muchas maneras, con más o menos aparato, según los elementos con que se cuente. Una muy frecuente es esta: dos compañías de cruzados rompen la marcha, sigue después el ejército vencido, y detrás el resto de los cruzados en dos filas o de cuatro en fondo; por último, los condecorados vencedores, luciendo sus cruces y llevando las banderas tomadas en la lucha, y en medio de ellos o al fin el rey, a pie o alzado

sobre el pavés con la bandera de Jerusalén. De este modo recorren los [19] dos ejércitos una o dos veces el campo cantando con mirlitones el siguiente:

[20]

[21]

Moros y cristianos

Este juego tan interesante y ameno apenas difiere en sus reglas del marro ordinario. Para que haya menos confusión y ocasiones de disputar se marcan en cada barrera o campamento (aunque para el juego no es necesario) dos o más puertas de salida, con la condición de caer prisionero el que salga al campamento por otro punto. Los generales ponen un centinela en cada puerta del campamento contrario para vigilar las salidas; los que salen tienen que decirle contra quién van, y así se sabe casi siempre contra quiénes tienen marro. Oficio de centinelas hacen con mucho gusto los niños que por enfermos o por otra causa no pueden jugar; pueden ponerse también los presos, y, si son de los otros jugadores, los generales cuidan de relevarlos a menudo para que todos tomen parte activa en el juego.

Cada bando o ejército tiene su bandera colocada en el medio a unos dos metros del campamento. Tiene además otros banderines o gallardetes en representación de las diversas compañías, batallones, o las diversas armas de infantería, caballería, artillería, etc. Estas se ponen algo más afuera, como a unos cuatro metros. Otros cuatro más adelante se traza la línea de defensa a b. Para que los presos no estorben se traza la prisión P a un lado, como indica la figura. Delante de ellos hay también línea de defensa n, que avanza a medida que el número aumenta: por eso se designa con alguna piedra o cosa fácil de mudar, a no ser que convengan de antemano en que sirva la línea general a b, en cuyo caso cuando el primer preso llega a la línea de los banderines ya no avanza más adelante aunque vengan nuevos presos. Si varios de éstos hacen de centinelas, quedan también libres en caso de que se rescate a los demás, aunque no estén con ellos en la prisión. [22]

El campo de defensa que media entre el campamento y la línea a b debe estar siempre libre de jugadores. En cuanto el enemigo penetra en él salen a perseguirle, aunque no sea por las puertas; pero si están fuera o salen antes de que él entre, pueden ser cogidos por él. Los que no salgan por las puertas no pueden, aunque se lleven la bandera, pasar de la línea al perseguirle: mientras no pasen pueden coger la bandera, prender, etc., de lo contrario, pueden prenderlos cualquiera de los enemigos que están en el campo. Pasado el peligro, vuelven de nuevo al campamento.

Quien logre tomar un banderín o la bandera procura llevarla a su campamento: si se ve en peligro, se la da a otro o la tira; si le cogen preso, la entrega al que le prendió para que la vuelva a su sitio; si entretanto queda muerto el marro, vuelven también a su puesto. Los

banderines ya ganados unas veces se guardan en el campamento, y otras se ponen con los demás en el campo.

Se gana el partido cuando se toma la bandera enemiga, cuando se coge el número de banderines designado o se hacen dos o más marros. Los banderines pueden rescatarse unos con otros, o por prisioneros cuando así convenga a los ejércitos, si no determinan al principio lo contrario.

Como en el juego precedente, pueden darse condecoraciones y ascensos, y, organizarse al fin un triunfo para celebrar la victoria, acomodándola como sea menester.

Castellanos y leoneses

Este juego, el más agradable de todos los de esta sección cuando está bien organizado, requiere campo bastante extenso y número crecido de jugadores para que dé mejores resultados.

Presenta el aspecto de varios marros en combinación, y reúne todas las ventajas de los juegos precedentes. Cuesta un poco más conseguir en el orden y la disciplina; pero si los niños se portan con nobleza, puede salir con perfección casi desde el primer día.

En vez de castellanos y leoneses pueden ser otros bandos o ejércitos más a gusto de los jugadores o de las circunstancias: así, por ejemplo, eran yankees y españoles durante la última guerra en que España perdió sus colonias. Los generales dividen su ejército en igual número de grupos o compañías de seis, ocho o más soldados, comenzando por los últimos del bando para [23] que resulten lo más iguales que se pueda, y eligen en cada una el capitán que la dirige. Dividen también la barrera o campamento en tantas partes como compañías haya. La última, dirigida por el general mismo, ocupa siempre el centro y lleva la bandera del ejército; las demás se colocan en las otras partes del campamento de modo que se correspondan las respectivas de cada campo, como indica la figura. Si los generales no concuerdan en la colocación de las compañías, se decide por la suerte.

Determinados ya los puestos, cada una coloca su banderín unos tres metros delante de la barrera, y lucha con la contraria como si las dos constituyesen un marro independiente de los demás. Estos marros parciales tienen con los otros, además del interés común de la victoria de su bando, el de poder correr por todo el campo y atacar a la bandera del ejército enemigo. Por consiguiente, las compañías de los mayores, a cuyo cargo están las banderas, necesitan estar muy alerta para defenderlas de tantos adversarios, y por esta razón suelen tener mayor número de soldados. Las condiciones para prender, rescatar, etc., son las mismas de los juegos anteriores.

Se puede forzar el campo por cualquier punto del campamento enemigo; pero se continúa persiguiendo al que lo fuerce hasta que se refugie en el sitio propio de la compañía contraria: en el campamento de su bando no puede ser perseguido, aunque esté en sitio correspondiente a otra compañía. El soldado que ataque a la bandera puede ser perseguido, no solamente por los contrarios de su grupo que tengan marro contra él, sino por todos los defensores de la bandera; pero si cae prisionero, va al sitio correspondiente a su compañía. En cuanto a dejarla o entregarla

cuando la ha cogido, se hace como en los juegos precedentes.

El banderín se gana: 1.º, cuando uno logra, sin caer prisionero, levantarlo o llevarlo a su campo, según previamente se haya dispuesto; 2.º, cuando una compañía coge dos o tres veces a su contraria el número de prisioneros señalado para hacer marro. Los vencedores ponen el banderín ganado junto al suyo, y el juego continúa: si en el plazo de diez o más minutos, según determinen, los vencidos no lo rescatan o toman el contrario, se considera perdido definitivamente. En tal caso las dos compañías se unen a otras inmediatas, formando con ellas un solo marro en el sitio correspondiente a las dos. La vencedora guarda en el campamento el banderín tomado y deja el suyo en la lucha (o le retira también si así lo han convenido antes). Si los vencidos a su vez ganan en el nuevo marro así formado algún banderín, se puede canjear con el perdido antes, no con los perdidos en otras compañías, y entonces, o continúan jugando unidos, o vuelven a su sitio.

El partido se gana: 1.º, cuando se toma la bandera enemiga; 2.º, cuando se ha ganado el número de banderines convenido. A los que más se señalen en la lucha se les conceden varias condecoraciones, [24] o se les pasa a otras compañías superiores. Al fin se organiza el triunfo como antes indicamos para que el juego termine con más entusiasmo y alegría de los jugadores.

§ II

Juegos particulares

Por las circunstancias del local, y sobre todo por la diversidad de los niños que concurren a una escuela o colegio, no siempre es posible establecer los juegos generales descritos en el párrafo anterior, sino que es preciso organizar otros en que solamente tomen parte unos cuantos. Esta división tiene la ventaja de que los niños de cada grupo sean más iguales en fuerzas y habilidad y tomen el juego con más empeño e interés.

Muchos de los juegos precedentes, sin modificar apenas las reglas expuestas, pueden organizarse como particulares. Pero hay además otros que hacen las delicias de muchos niños en determinadas épocas del año y no admiten más que un número muy limitado de jugadores; los más conocidos son los siguientes:

Las cuatro esquinas

Llámase así porque se juega con frecuencia en habitaciones o locales cerrados, eligiendo los cuatro ángulos que forman las paredes. Cuando se juega en el campo o en los sitios de recreo la falta de rincones se suple con árboles, columnas, etc., o sencillamente con circunferencias trazadas en el suelo. No hay tampoco dificultad alguna en que sean más de cuatro los sitios elegidos.

El juego es bien sencillo. En el centro del sitio o en otro algo distante se reúnen los jugadores, uno más que el número de puestos elegidos. Uno cualquiera dice: con, con, cada uno a su rincón, y se lanzan

a ocupar puesto. El que se queda sin él va al centro y da una palmada; comienzan los demás a cambiar de sitio unos con otros, y él se aprovecha, si puede, de estos cambios para ocupar alguno de los puestos, si lo consigue, le sustituye en el oficio quien se quede sin él.

Los jugadores pueden volver atrás después de haber salido del sitio, no aceptar el cambio, ocupar el puesto de otro descuidado, etc., a no ser que algunos de estos ardides se excluya previamente. Nadie puede permanecer sin salir más de uno o dos minutos, o el tiempo convenido, so pena de perder, excepto el caso en que el perseguidor impida la salida.

Cuando el sitio es reducido suelen jugar también corriendo a la pata coja, o de otro modo de los que se describen después en el juego «Los micos del Brasil» (cap. II). [25]

Centinela, alerta

Para este juego tan sencillo basta señalar al extremo del sitio un espacio que sirva de cuartel, adonde están reunidos los quintos. Uno de ellos, voluntario o designado por suerte, hace de centinela y se pasea fuera a muy poca distancia, vigilando el cuartel. Los quintos, aprovechándose de estas idas y venidas, se escapan en todas direcciones gritando ¡centinela, alerta! Este los persigue a todo correr, y si logra prender a alguno antes que vuelva al cuartel, cambia con él de oficio.

El que se quede en el cuartel sin salir pierde y tiene que ser centinela. Cuando el campo es muy extenso se señalan límites, y pierde también el que los traspase al ser perseguido. Algunas veces el centinela tiene una varita para sustituir al mausser o a la bayoneta, y coge prisionero a quien toque con ella.

El perrillo

Este juego, tan usado en algunas partes, no necesita barreras. Se designa uno por suerte, si no le hay voluntario, para hacer de perrillo. Este se dirige a cualquiera que diste tres pasos por lo menos, y diciendo ¡contra Fulano!, se lanza sin más a perseguirle: si logra tocarle, queda libre y el preso hace de perrillo. Pero no suele ser cosa tan fácil como parece, si saben jugar bien, porque los demás procuran impedirlo. Desde el momento en que uno cruza por entre los dos el perrillo tiene obligación de perseguir a este último y a los que se van cruzando constantemente.

Los perseguidos, cuando otros no cruzan para librarlos, procuran librarse por cuenta propia: si logran refugiarse detrás de otro, le obligan sin más a correr en su lugar. Nadie puede tocar al perrillo, so pena de sustituirle en el oficio.

El gato escaldado

Con este nombre designan los niños una sencilla variación del juego precedente, que resulta muy divertida cuando el espacio es pequeño. Se

reduce sencillamente a que los perrillos que van sustituyéndose lleven una mano puesta en el sitio donde le mordió el anterior, o sea donde le tocó al prenderle. Y como casi siempre es en la espalda, los brazos y la cabeza, los obligan a correr en posiciones harto dificultosas para poder coger con libertad a los que sin cesar se divierten a su costa.

El ratón y el gato

Los jugadores se dividen ordinariamente, aunque no es necesario, en dos partes: unos, los mayores de ellos, son los gatos, y los [26] otros, más pequeños, los ratones. Designado el orden de unos y otros se cogen de las manos, o del pañuelo, etc., para formar rueda o cadena cerrada: dentro de ella se pone el que le corresponde hacer de ratón, y fuera se queda el gato.

Comienza a girar la rueda, y el gato se aprovecha de alguna ocasión favorable para entrar dentro del círculo y coger al ratón; pero éste a su vez se escapa por otro lado, o viceversa. Los que forman la rueda, sin pararse, procuran favorecer al ratón dándole fácil entrada o salida y estorbar al gato entrar en el círculo, aunque en algunas partes se le permita entrar y salir de él libremente.

Si a pesar de todo consigue dar alcance al ratón, el juego termina y entran los dos siguientes. Si pasa mucho tiempo sin darle alcance, unas veces se cambia, y otras se permite que el ratón, cuando no esté en peligro, cambie de puesto con otro de la rueda, en cuyo caso el gato cede también su vez al siguiente.

El pastor y el chalán

Dos niños designados por suerte toman esos cargos y los demás forman el rebaño. Al extremo del campo se designa el espacio suficiente para el redil donde guarda el pastor su ganado.

Alejado el chalán de aquel sitio, toma cada uno el nombre del animal cuyas habilidades le parece saber imitar mejor: por ejemplo, un aficionado a la tauromaquia elige ser toro; otro amigo de la equitación prefiere ser caballo; éste apasionado por la caza quiere ser perro perdiguero, etc., etc. Bien enterado el pastor de toda su riqueza pecuaria, se pasea muy satisfecho esperando compradores. Entonces se le acerca el chalán y entablan un breve diálogo; v. gr.:

Ch.- ¿Tiene usted un buen caballo andaluz?

P.- Sí, señor.

Ch.- ¿Cuánto quiere usted por él, si me gusta?

P.- Diez onzas.

Ch.- ¡Vamos; ya se contentará usted con seis!

P.- Deme usted ocho, y acabemos.

Alarga el pastor la mano, y el chalán le da en ella, contando en alta voz, tantos golpecitos como indicaba el precio del ajuste. Entretanto el sujeto aludido escapa del redil a todo correr, manifestando las

habilidades propias de la especie que ha elegido; el chalán, concluido el pago, le persigue. Si después de haber pasado la mitad del campo le deja volver al redil sin cogerle, toda la ganadería sale tras el chalán dándole grita según su especie. Excusado es decir que él, para verse libre de semejante concierto, corre cuanto puede, y en dando una o dos vueltas al campo vuelve cada cual a su puesto. Esta acometida se repite siempre que los comprados logren volver libres al redil; y algunas veces a la tercera o la quinta [27] se destituye al comprador, prolongando entonces algo más el tiempo de la serenata.

Si logra coger al comprado, el chalán le lleva consigo a hacer nueva compra con las mismas condiciones: el prisionero ayuda a su amo, impidiendo con gestos propios de su especie que se escape el nuevo perseguido; pero él no puede prenderle. Cogido, este otro, van los dos con el chalán a otra compra, y así sucesivamente.

Conviene que el comprador no sepa quiénes son los comprados hasta que echen a correr: por eso a cada uno que se compra pueden los restantes mudar de nombre si quieren, para que los prisioneros no descubran al chalán quiénes son. También conviene que el pastor pida un precio tal, que dé tiempo a los que salen para alejarse y tener probabilidades de escapar: éstos tienen que pasar la mitad del campo, so pena de quedar cogidos. En cuanto cogen al último toda la ganadería rodea o corre tras el chalán y el pastor, para terminar con la discorde serenata.

Algunas veces el primer preso no corre hasta que viene otro y forma cadena con él; el tercero aguarda también al siguiente, y así los demás. Cuando hay ya dos o tres binas el chalán puede comprar de dos en dos los restantes, y en este caso las binas pueden prenderlos. Si al correr se rompe alguna cadena, los que la componen se retiran hasta nueva compra, o el comprado queda libre.

El milano

Es uno de los juegos más divertidos de este grupo, si los jugadores saben hacer bien sus oficios. Designado el orden, el primero hace de milano y se aparta al sitio convenido hasta el momento en que debe tomar parte en el juego; el segundo es el gallo, y ocupa el primer puesto de la fila que forman los demás unos tras otros agarrados de la blusa o de donde mejor convenga; el tercero es el pollito, y se pone el último de la fila. Si no quieren todos tener por turno estos cargos, se nombran estos tres como mejor parezca en cada juego.

Comienza la fila a hacer con animación varias evoluciones al compás de la música siguiente: [28]

[29]

Terminado el canto se paran, y el gallo entabla con el pollito este diálogo:

G.Venga el pollito pelón
que aún no ha aprendido a volar.

P.Gallo, ya pongo atención

a lo que quieras mandar.
G.Pues vete al nido cercano,
que está dentro de ese huerto.
Y mira bien si el milano
está vivo o está muerto.

El pollito se acerca con precaución al milano, que se finge muerto; le toca, le mueve, y, dando saltos de placer vuelve diciendo: ¡Está muerto, está muerto! La fila con más animación, canta por segunda vez:

[30]

[31]

Después del diálogo el pollito se acerca de nuevo al milano, y como al moverle dé algunas señales de vida, vuelve muy triste exclamando: ¡Medio vivo, medio muerto! Pisando con mucho tiento, y más piano o a media voz, cantan por última vez:

[32]

Al terminar el diálogo el pollito va con gran precaución al milano, y unos pasos antes de llegar a él corre a ocupar su puesto gritando: ¡Vivo, vivo!

En cuanto oye este grito el milano se lanza dando graznidos en persecución del pollito, procurando cogerle; el gallo canta muy airado y se lo impide poniéndosele delante, agitando los brazos, acechando sus acometidas, etc., pero sin agarrarse nunca uno a otro, porque impiden el juego; los pollos huyen piando de un lado para otro, sin soltarse, ocultándose detrás del gallo. Si a pesar de todo el milano coge al pollito, se pone al frente de la fila para ser gallo en el juego siguiente, el pollito hace de milano, y persigue al último que quede en la fila.

Al escapar de un lado para otro sucede a veces que se rompe la fila soltándose alguno: en este caso hay que esperar un momento hasta que se una de nuevo, y si alguno se suelta dos o tres veces, en pena se pone detrás del gallo para que tarde más en ser pollito.

Milano en cadena

Por lo mismo que el milano es juego tan agradable, los aficionados han introducido en él una multitud de variantes para que, alternando unas con otras, se mantenga animado por más tiempo, sin causar el fastidio que la repetición suele producir casi siempre en los niños. Entre ellas las más recomendables son las que aquí anotamos.

Para esta variedad no se ponen en fila unos tras otros, sino formando cadena cogidos de las manos, del pañuelo, etc. El gallo está en un extremo, y el pollito en otro. Se juega con las mismas condiciones anteriores, sin más variación que ahora todos defienden al pollito, ya extendiéndose o replegándose, ya rodeándole, etc. Si, con todo, logra

tocarle, cambian de puesto lo mismo que en el juego anterior.

Otras veces, sobre todo si la cadena es larga, el pollito cogido forma cadena con el milano, y los dos atacan al pollito siguiente. [33] Si le cogen, le unen a su cadena y siguen atacando a los demás hasta prender el número determinado. El cambio de puestos se hace como en el milano para seguir el turno.

Más animada es todavía otra manera de jugar estas dos variaciones. Consiste en que al atacar, sea el milano solo, sea en cadena con los ya cogidos, designa al pollo que quiere coger, esté al fin o al medio o en cualquier sitio de la cadena. La defensa con esto es mucho más variada que cuando se ataca siempre al último.

Milano quieto

Esta variación requiere menos ejercicio que las otras. Los jugadores se ponen en cadena lo más separados que puedan, y levantan los brazos en forma de arco en el momento de la persecución. El pollito perseguido va pasando en zig-zag por los arcos, avanzando o retrocediendo, y el milano le persigue pasando por los mismos arcos. El pollito queda en libertad, unas veces en cuanto llega al gallo sin ser cogido, otras en cuanto vuelve de nuevo al último puesto, pero tiene que haber llegado también al del gallo. Se repite la persecución, y si a la segunda queda también libre, el milano, pierde su puesto al cambiar de oficio. Si coge al pollito, cambia lo mismo que antes.

Milano suelto o el carnicero

Se le da el primer nombre porque los pollos están separados unos de otros en el espacio que sirve de gallinero. A la puerta se pone el gallo para impedir la entrada del milano, siempre sin cogerse uno a otro, y dentro continúa impidiéndole cuanto puede hacer presa. Persigue al pollito como en los otros juegos, aunque otras veces se conviene en que pueda apresar a cualquiera para que haya más animación.

Si se juega al carnicero, el gallinero se convierte en redil, los pollos en corderos o en vivientes de varias especies, como en el juego del «pastor y chalán»; el gallo es el pastor o dueño del rebaño, el pollito es el perro que le guarda, y el milano, el carnicero. Este entra en ajuste con el pastor; para eso examina los corderos; los toma a peso, los califica de flacos, gordos, etc., hasta que por fin convienen en el número y en el precio. Salen fuera como para terminar el contrato, y a poco vuelve el carnicero solo en busca de los corderos comprados.

El perro se pone a la puerta y le disputa el paso cuanto puede; y si a pesar de sus esfuerzos el carnicero penetra en el redil, continúa impidiéndole, como dijimos del gallo. Los corderos huyen balando de un lado para otro detrás del perro para no ser cogidos. Si el carnicero logra coger a alguno, le saca pacíficamente del redil; [34] pero al volver se le disputa de nuevo la entrada como antes, y así continúa el juego hasta que saque el número comprado o desista de su empresa.

Otras veces se determina también que si los corderos pueden escaparse por la puerta del redil queden libres de los ataques del carnicero. Esta circunstancia hace más interesante la persecución y redobla el trabajo del que acomete, porque el juego termina en cuanto falte del redil el número suficiente para que pueda coger el señalado en el contrato.

§ III

Juegos de salto

Este grupo comprende los juegos sin instrumentos cuya principal acción es el salto. Aunque hay mucha variedad de ellos, hemos prescindido de la mayor parte, porque o tienen graves inconvenientes o no están exentos de peligros, sobre todo cuando se reúnen muchos niños. Aun los que describimos, por ser muy usados y a veces de alguna utilidad, nos parecen poco a propósito para niños bien educados, aparte de otros inconvenientes que los hacen menos recomendables.

Si alguna vez se establecen, a no ser que se juegue donde haya mucha arena, no estará de más extender paja o algo parecido como se hace en los trampolines de gimnasia, para que al caer no se lastimen los pies. Esta precaución contribuye mucho para que jueguen los niños con interés más largo tiempo.

Para designar el orden de los jugadores, además de los métodos expuestos al principio (pág. XIII), usan para estos juegos el siguiente. Hacen una raya en el suelo, y a pie juntillas o con un solo pie, parados o cogiendo carrera, saltan desde ella cuanto pueden; el que más avanza es el primero, y siguen los demás por orden de distancia. Si dos saltan el mismo espacio, repiten en particular el salto para decidir.

Al salto la ayuda

Trázanse dos líneas paralelas distantes entre sí tres o más metros, según la edad y pericia de los jugadores. En la primera de ellas, de espaldas a los demás, se pone agachado el que obtuvo peor suerte, apoyando las manos o los codos en las piernas. Los demás están a algunos metros de distancia.

El 1.º, puesto en medio de otros dos de igual estatura, apoya las manos en los hombros de éstos, y corriendo con ellos hacia el que está agachado, salta sobre él. Los que le llevan pasan uno por cada lado del que está puesto, y siguen corriendo con toda velocidad y bien iguales hasta que el saltador haya pasado las líneas y asiente [35] los pies. El 2.º, apoyado en otros dos, salta del mismo modo, y así sucesivamente. Si alguno de los que saltan toca al que está puesto o pisa alguna de las líneas o en el espacio intermedio, pierde y se pone en lugar del otro.

Si pasan todos sin perder, el que estaba puesto salta desde la primera raya a pie juntillas hacia la otra, y allí donde llegue hace una señal y se pone para que salten sobre él otra vez. Si pasa el turno sin perder ninguno, avanza otro salto, y así sucesivamente hasta que llegue a la segunda raya; y si ni aun allí pierden, se termina el partido y se

echan nuevas suertes, o se pone el mismo anterior, según lo previamente dispuesto.

Al principio pierden los saltadores fácilmente, pero luego se acostumbran a sostenerse bien a pulso, y saltan diez y más metros sin esfuerzo alguno, sobre todo cuando con el ejercicio aprenden a mantenerse casi horizontalmente en el salto.

Salto del carnero

Para este juego se traza una línea, y el designado por la suerte se pone agachado en ella, como el del juego anterior, ya sea de espaldas a los jugadores, ya de lado. Por el orden debido van corriendo los demás, y cada cual salta de por sí sobre él, apoyando las manos en la espalda o no, según las condiciones.

Después de saltar todos el que está puesto se coloca un pie más adelante, y al turno siguiente otro, y así sucesivamente hasta el número en que hayan convenido. Los saltadores pierden si tocan al puesto, si pisan la raya o el espacio intermedio o si faltan a otras condiciones determinadas. El que pierde se coloca en la raya, y comienza de nuevo el juego; los que vayan quedando libres se ponen los últimos en la fila de los saltadores.

La cabalgata

Juego excelente para calentarse en poco tiempo. Consiste en que los saltadores se ponen todos por turno para que los demás salten sobre ellos. Para esto van todos corriendo a paso moderado, separados un par de metros. En cuanto el primero salta sobre el que está puesto se pone él también unos dos metros más adelante; el segundo hace lo mismo después de pasar sobre los dos. Así, todos los restantes se ponen a su vez cuando no hay otro sobre quien saltar; y al contrario, los que están puestos se levantan cuando sobre ellos han pasado todos, para saltar a su vez sobre los siguientes.

Si se quiere activar el juego, grita uno: «¡hielo, hielo!»; entonces los que se van poniendo se quedan a menos distancia y los saltadores caminan más aprisa: al contrario, para detenerle se grita: «¡fuego, fuego!», y los primeros se ponen a más distancia, y los otros van más lentamente. [36]

A veces, para más variedad, se colocan en direcciones determinadas, describiendo, por ejemplo, una espiral u otras curvas caprichosas que se trazan de antemano en el suelo; y si son muchos y las líneas se cruzan, no faltan curiosos encuentros y dificultades.

Al carnero quieto

En este juego el que se pone no cambia de sitio ni hay necesidad de líneas que limiten los saltos. En cambio el primero al tiempo de saltar

dice una frase que todos deben repetir fielmente, so pena de perder. Varias son las colecciones de estas frases originalísimas; pero muchas requieren además acciones acomodadas, y se consideran como pertenecientes a juegos distintos. La de éste, que no exige acción alguna, es la siguiente:

¿Quién dirá que no es una la rueda de la fortuna?

- » »son dos la campana y el reloj?
- » »tres estopa, cerilla y pez?
- » »cuatro tres abarcas y un zapato?
- » »cinco tres litros de blanco y dos de tinto?
- » »seis los palacios de mi rey?

Seis guantazos y un cachete, siete.

Siete carneros con cuernos y uno mocho, ocho.

Ocho cuartos de limón y uno de nieve, nueve.

Nueve sardinas y un pez, diez.

Diez zagales y el pastor Ponce, once.

Once nietos y la abuela, la docena.

Huid, pajaritos, que está al fuego la cazuela.

El que se equivoque o toque al carnero pierde y se pone en su lugar. Al decir la última frase van formando círculo alrededor de él, y en cuanto salta el último corren todos a tocar una meta designada de antemano a bastante distancia. El que estaba puesto cuenta en alta voz «uno, dos, tres, cuatro» y corre tras ellos: si logra tocar a alguno antes que llegue a la meta, éste se pone la vez siguiente; si no, se pone el mismo o se echan nuevas suertes.

Otras veces determinan que se pongan dos o más carneros en semicírculo, y no se permite a los saltadores descansar hasta que lleguen al punto de partida; las frases son las mismas en todo trayecto, o se varían en cada salto. Con esta variedad las equivocaciones son más frecuentes y hay mucho más movimiento y animación.

Juan el muerto o el espolique

Este juego no difiere del anterior sino en que al saltar sobre el carnero le dan con uno de los talones siempre que en las frases se pronuncia la palabra «muerto», o de lo contrario pierden. La colección de frases es la siguiente; cada verso se dice en salto distinto: [37]

El tío Juan el labrador,

muerto lo llevan de un atracón;

el atracón fue de paja,

muerto le llevan en una caja;

la caja era de pino,

muerto le llevan cuatro vecinos;

los vecinos por el atajo,

muerto le llevan la cuesta abajo;

la cuesta es muy pendiente,

muerto le llevan por San Vicente;

San Vicente está cerrado,

muerto le llevan por el mercado;
el mercado era de peras,
muerto le llevan por las afueras;
por las afueras y el campo,
muerto le llevan al camposanto;
en el camposanto solito,
muerto le dejan junto al hoyito;
el hoyito es muy profundo,
muerto le mandan al otro mundo.

Para terminar pueden correr a la meta designada como en el juego anterior.

El rey del universo

Esta colección de frases exige ya algunas acciones. Los saltadores pierden lo mismo que en los juegos precedentes, y además cuando no imiten las acciones propuestas con las condiciones debidas.

Soy el rey del universo

con mi corona y mi cetro;
con mi cetro y mi corona
salto encima de la mona
(al saltar se detiene un instante sobre el que está puesto).
La mona que estaba debajo,
la picó un escarabajo
(dan espolique con los talones, como se dijo en el juego anterior).
Con mi gorrita a lo tunante,
salto y la echo hacia adelante
(ponen la gorra del revés sobre la cabeza y al dar el salto la dejan caer hacia adelante; si alguna dista de las demás una cuarta, o la distancia que señalen, pierde).
A la una, dos y tres,
cojo mi capuchita otra vez
(al caer, y sin mover los pies del sitio donde caen, coge cada uno su gorra, pañuelo, o lo que sea). [38]
Allí arribita, arribita
había una montañita;
en la montaña hay un árbol,
en el árbol una rama,
en la rama hay un nido
en el nido tres huevitos
blanco, negro y colorado:

cogí el blanco, y me

quedé cojo y manco;

cogí el negro, y me

quedé cojo, manco, y ciego;

cogí el colorado, y me

quedé cojo, manco, ciego y jorobado.

En estos tres últimos saltos hace cada uno un gesto cualquiera

de los que indican las palabras, y, continúan haciéndolo hasta que salte el siguiente o vuelvan al punto de partida.

A las buenas bayas

Tampoco difiere este juego de los precedentes mas que en las acciones que acompañan a varias de las frases, a saber:

A las buenas bayas maduras y sazonadas.

A la una, anda la mula.

A las dos suena el reloj.

A las tres machaca el almirez.

A las cuatro doy un salto

(al caer continúa andando en un pie solamente hasta que salte el siguiente o vuelva al punto de partida).

A las cinco doy, un brinco

(al caer brinca a pie juntillas).

A las seis grito «¡Viva el rey!»

A las siete pongo mi capiruchete

(al saltar deja la gorra o el pañuelo sobre el que está puesto: pierde si se le cae o tira otras ya puestas).

A las ocho cojo mi bizcocho.

(Recoge cada cual la prenda que dejó en el salto precedente: para esto saltan en orden inverso, esto es, comenzando por el último, y pierde el que no la coja, o coja otras, o las derribe, etc.

A las nueve coge la bota y bebe.

A las diez vuelve y bebe otra vez

(al saltar gira sobre un pie y vuelve a saltar en sentido inverso).

A las once llama al Conde.

A las doce le responde.

El Conde de Inglaterra

mandó matar una perra

para él y para sus criados,

que no se habían desayunado.

Arriba en el monte hay un pino,

en el pino hay un nido;

en el nido hay un pelito;

tirando del pelito salen los pajaritos. [39]

¡Pum, pum, pum! Que tocan a fuego,

¡pum, pum, pum! Escapémonos luego;

¡pum, pum, pum! Los civiles por aquí,

¡pum, pum, pum! Echémonos a huir.

En algunas partes terminan las frases de este modo:

A las doce le responde.

A las trece les amanece.

A las catorce ojo a los cazadores.

A las quince, pajaritos, esparcirse.

De cualquier modo que se termine, al decir la última frase se van reuniendo todos, y en cuanto salta el último, corren todos a

tocar la meta designada, como se dijo en el Carnero quieto.

El caballito de bronce

Omitimos otras muchas colecciones de frases porque bastan las ya descritas para variar con las que se usen en cada región. Para terminar ponemos ésta como modelo de las que exigen siempre acción especial que acompañe a la frase. Tampoco es necesario que las acciones sean estas mismas, antes pueden variarse en cuanto se quiera, y muchas veces con provecho.

A la una sale la Luna.

(Al caer giran sobre un pie, y se quedan así hasta que el siguiente esté próximo a saltar).

A las dos saludo al Sol.

(Sin mover los pies del punto en que han caído hacen el saludo con la mano, la gorra, etc.)

A las tres cojito es.

(Salta con un pie solo, y así continúa caminando hasta el punto de partida).

A las cuatro le aplasto.

(Se detiene un momento sobre el caballito).

A las cinco doy un brinco.

(Sin moverse del sitio donde caiga da un salto a pies juntillas).

A las seis en una rodilla me veis.

(Se queda en una rodilla sobre el caballito hasta que el siguiente se acerque).

A las siete me quedo en un brete.

(Se pone, con las dos rodillas sobre el caballito y los brazos en cruz).

A las ocho planto y cojo mi bizcocho.

(Al saltar pone el pañuelo o la gorra, y al caer da media vuelta, salta en sentido inverso y coge la prenda que había puesto).

A las nueve tierra leve.

(Al caer, sin mover los pies, toca el suelo con las puntas de los dedos).

A las diez me siento otra vez.

(Hace lo mismo que a las cuatro).

A las once caballito de bronce.

(Al caer dan media vuelta y saltan en sentido inverso, dando espolique con los talones.)

A las doce mi caballito repose.

(Antes de dar el salto le dan una palmadita en las espaldas). [40]

Las coronas

No difiere mucho este juego de los anteriores, pero exige niños ágiles y diestros en el salto para que salga con limpieza.

Aunque no tiene colección especial de frases, puede, sin embargo,

aplicársele cualquiera de las precedentes, omitiendo las acciones en ellas descritas para hacer las que son propias de este juego, o unas y otras a la vez si son compatibles entre sí.

Cada uno de los saltadores arrolla su pañuelo, y atando los extremos se le pone en la cabeza a modo de corona. Pueden servirse también de la gorra colocada con los bordes para arriba, etcétera, etc. Sin sostenerla ni tocarla con las manos corren a saltar cuando les toca el turno, procurando que no se les caiga, porque si se les cae pierden y tienen que ponerse. Al saltar la dejan caer hacia adelante y de modo que no toque a ninguna de las ya echadas, porque si no también pierde. Si pasan todos felizmente, saltan de nuevo para coger cada uno su corona y volver a tirarla al turno siguiente, etc.

Mas no es fácil cogerla siempre, porque en cada turno es preciso cumplir las condiciones impuestas de antemano. Estas suelen ser muy variadas, según el gusto y habilidad de los jugadores. Sirvan de norma las siguientes: 1.^a, cogerla sin mover los pies del sitio donde caigan al saltar; 2.^a, cogerla del mismo modo en una mano determinada; 3.^a, cogerla con las dos manos a la vez; 4.^a, cogerla con los dientes; 5.^a, cogerla antes de que caiga al suelo con la derecha, con la izquierda o con las dos; 6.^a, cogerla por la espalda, en cuyo caso al saltar se permite que den media vuelta en el aire antes de caer y queden ya de espaldas a las coronas. Y así a este tenor pueden hacerse otras varias combinaciones, a gusto del primero que salta o según convengan antes de comenzar. [41]

Capítulo II

Juegos con zurriagos

Cuando en los juegos tienen los niños que darse algunos golpes casi siempre usan las gorras, los pañuelos arrollados o las bufandas, con un poco detrimento de estas prendas, y, aun del juego mismo, por el daño que a veces se hacen con ellas. Para evitar esos inconvenientes deben usarse estos instrumentos.

Se da el nombre zurriago, lapo, carabac, etc., a un cilindro de trapo de 60 centímetros de longitud por tres de grueso, poco más o menos. Los que prácticamente dan mejor resultado se hacen con dos o tres tiras de orillo forradas de lona o tela de sacos, o varios dobleces de esta tela cosidos a puntada larga con hilo fuerte. Duran bastante tiempo, y hacen mucho ruido al dar el golpe sin causar daño alguno.

En dos clases de juegos se usan con muy buen éxito los zurriagos; la primera comprende varios juegos de movimientos, y la segunda, los que se hacen con los ojos vendados. Mas muchos juegos descritos en el capítulo primero suelen jugarse con zurriagos, y a veces con más animación, por evitarse las dudas y controversias que se originan al cautivar a otro.

§ I

Juegos de movimiento

En todos estos juegos se observa como ley general no pegar con los zurriagos más que en la espalda, o a lo sumo en los muslos. Por esta causa no conviene permitir, con pretexto de llevar los zurriagos sujetos para que no se suelten, que pongan cuerdas en los [42] extremos a modo de lazada para pasar la mano por ellas. Porque muchas veces, al descuido o de intento, al jugar se cogen por la cuerda, con peligro de dar donde no se quiere.

Los que así en estas condiciones como en otras que se impongan faltan según los juegos, tienen que someterse como castigo al paso de baquetas. Para esto los jugadores se ponen en dos filas, una frente a otra, separadas como unos dos metros; el delincuente, tiene que pasar por entre ellas una o más veces, según la calidad de la falta, exponiéndose a los zurriagazos de sus compañeros.

Además de los modos generales (pág. XIII) para designar el orden de los jugadores, con los zurriagos se hace de este otro: los doblan o arrollan, y desde un mismo sitio uno por uno los lanzan hacia atrás por entre las piernas, o más frecuentemente los lanzan, también hacia atrás por entre las piernas, pero de modo que vengan a caer por delante, haciéndolos pasar por encima de la espalda y de la cabeza. El orden de distancia en que queden designa el de los jugadores.

Al tío quieto

Juego tan sencillo como excelente para los recreos cortos de las mañanas de invierno.

Según el número de los que en él toman parte se señalan varios niños de buenas piernas, quienes zurriago en mano corren de acá para allá sacudiendo el polvo a cuantos encuentren parados. Cuando se cansan de correr piden relevo; pero ordinariamente no se les concede hasta que logren tener a todos en movimiento.

Otras veces, cuando son de varias clases o secciones, los de una persiguen a los demás, y a este tenor pueden formarse otras combinaciones, cuidando de que el número de perseguidores sea tanto mayor cuanto sean más pequeños o menos ágiles.

Esconder la soguilla

Resulta mejor este juego en sitios espaciosos y donde haya más facilidad para esconder el zurriago.

Los niños se reúnen al extremo del sitio, vueltos de espaldas al campo del juego: otro los vigila desde fuera para que no vuelvan la cabeza, y si alguno la vuelve grita: «¡contra Fulano!» En castigo de su falta, el nombrado tiene que correr hasta el extremo opuesto y volver a la barrera perseguido por todos los demás, o someterse al paso de baquetas.

Mientras están vueltos otro jugador esconde su zurriago, pañuelo u otro objeto cualquiera convenido de antemano, y separándose del sitio grita: ¡ya está! A esta voz se lanzan todos a buscar el objeto escondido: el niño que lo ocultó acecha sus pesquisas, y si no se acercan a él grita:

«¡frío, frío!»; si, por el contrario, se aproximan, dice: «¡caliente, caliente!»; si alguien está muy próximo, exclama: [43] «¡que se quema, que se abrasa!»; y si, por fin alguno lo encuentra: «¡fuego, fuego!»

El que lo halló la emprende a zurriagazos con todos los demás hasta que se refugien en la barrera; después va a esconder de nuevo el objeto, y el que le escondió antes hace entonces de vigilante.

Zurriago a la pata coja

A partir del punto desde el cual tiran a mano los jugadores colocan paralelamente por orden los zurriagos, separados entre sí medio metro o poco más.

Comienza luego el primero a pasar por entre ellos en zig-zag, como indican los puntos, caminando a la pata coja hasta pasar el último y volver al punto de partida. Allí, sin asentar el pie levantado, coge su zurriago, y saltando uno a uno por encima de los demás, va hasta pasar el último, y queda libre. El segundo jugador hace exactamente lo mismo con los zurriagos que quedan, y después de éste el tercero, etcétera, hasta que quede uno solo en el suelo.

Si al pasar en zig-zag o por encima tocan a algún zurriago, asientan el pie levantado o faltan a otras condiciones impuestas, pierden, y sin seguir más, cogen su zurriago y lo ponen el último de todos. Las condiciones suele imponerlas el último, y son, entre otras, dar varias vueltas en zig-zag, saltar varias veces sobre ellos uno por uno o de dos en dos, poder cambiar o no el pie durante el juego, coger el zurriago con los dientes apoyando las manos en el suelo, etc., etc.

Cuando queda uno solo el dueño a quien pertenece se pone mirando a un rincón, o se le cubren los ojos mientras los demás esconden el zurriago. Después la emprenden a zurriagazos con él hasta que lo encuentre. Otras veces se termina dándole un paso de baquetas.

Zurriago al puente

Reunidos los jugadores a un lado, el que obtuvo peor suerte se coloca de espaldas a ellos a una distancia convenida y con las piernas separadas formando el puente.

Dada la señal, los demás doblan o arrollan los zurriagos, y por el orden respectivo los tiran, procurando hacerlos pasar por él. Si alguno yerra el golpe o toca al del puente con el zurriago, o, aunque lo pase, si cae sobre otro de los que hayan tirado antes, pierde; y no solamente tiene que sustituir al del puente, sino que, después de coger el zurriago, tiene que dar un par de vueltas por todo el patio o por el sitio prefijado perseguido por todos los demás. Pero nadie puede tocarle en cuanto llegue al sitio donde se hace el [44] puente; y si alguno se descuida y falta, le persiguen como el anterior y se queda en su lugar.

Cuando todos pasan sus zurriagos sin perder, el del puente se inclina y tira su zurriago hacia atrás por entre las piernas; pero de modo que, pasando sobre la espalda, venga a caer por delante, como cuando tiran a

mano. Si cae sobre otro, el dueño de éste es perseguido por los demás y forma el puente; si no cae sobre alguno, entonces le persiguen a él y vuelve a ponerse de nuevo.

Los pilares

Separados los jugadores unos de otros medio metro o poco más, forman círculo, y a veces cruzan las manos a la espalda. Uno designado por suerte comienza a correr alrededor de ellos, dejando disimuladamente a los pies de uno el zurriago que lleva consigo. (Cuando ponen las manos atrás en vez de dejarle caer al suelo, le pone en las manos del jugador.) Poco después grita: ¡Vivo, vivo!

El que halla el zurriago a sus pies persigue con él al vecino de la derecha, y el que antes corría ocupa el puesto que dejan libre. Los perseguidos no pueden penetrar en el círculo, a no ser para que otro corra en su lugar después que haya dado dos vueltas por lo menos o las que hayan señalado al principio. Entonces entra, se pone delante de cualquiera, y con esto sólo le hace blanco de los zurriagazos y se queda en su puesto.

Tampoco los perseguidores pueden penetrar en el círculo; cuando quieran dejar de correr entregan disimuladamente el zurriago; pero siguen corriendo hasta que el otro comience a perseguir, y entonces ocupan el puesto vacío. Suele ponerse la condición de que no se deje el zurriago en manos de uno que haya perseguido mientras haya otros que no lo hayan hecho. Si alguno se descuida y hace lo contrario, el mismo que coge el zurriago le persigue en pena de su poca memoria.

El oso malayo

En el centro del campo se trazan dos circunferencias concéntricas, una de metro y medio y otra de cuatro metros próximamente de diámetro. Echadas suertes, el niño que la obtuvo peor, de pie, sentado o como mejor le parezca, se coloca en el centro para hacer el oso. Lleva un cordel como de unos dos metros cogido por un extremo, y entrega el otro al que obtuvo mejor suerte, que hace de Sr. Martín. Este le defiende recorriendo, sin soltar el cordel, el espacio que media entre las dos circunferencias.

Los demás jugadores andan de un lado para otro diciendo «señor [45] Martín, ¿baila el oso?», y acechando la ocasión de darle un zurriagazo. El que se descuide en darle fuera de la espalda, o el que entre en el círculo interior y le toque de cualquier modo que sea (pero pueden entrar sin tocarle), o el que se deje tocar del Sr. Martín, pierde y tiene que sustituir al oso; éste pasa a Sr. Martín, y el que hacía este oficio queda libre.

No siempre que el Sr. Martín toca a uno con el zurriago le hace perder. Para que pierda es necesario: 1.º, que él y el oso tengan cogida la cuerda: si alguna vez la sueltan pueden los demás atacar impunemente a los dos hasta que la cojan de nuevo; 2.º, que el jugador esté dentro del círculo mayor al tiempo de tocarle.

El corsario

Este juego es de los más interesantes de este capítulo, y origen de los restantes. Exige campo espacioso: los árboles, si los hay, pueden contribuir mucho a la animación, teniendo en cuenta lo que de ellos se dijo en las advertencias preliminares (pág. XIV). Se marca una barrera a un lado cualquiera del sitio para nave del corsario y sus cautivos.

A ella se retira para comenzar el juego el niño designado para corsario, y en dando la señal, coge el zurriago con las dos manos juntas (o con una sola, como otros hacen), y sale a perseguir a los demás que andan esparcidos por el campo. Si al correr suelta las manos, todos le persiguen con sus zurriagos hasta que entre en la nave: los que le impidan de propósito el paso o le peguen cuando está dentro de la nave, quedan cautivos y son perseguidos con las mismas condiciones que el corsario. Cuando éste sin soltar las manos, consigue tocar con el zurriago a uno, le hace su cautivo, y corren los dos fustigados por los demás a refugiarse en la nave.

Después de descansar un momento coge en una mano el zurriago, con la otra se agarra al del cautivo, y en cadena con él sale a buscar otra presa. Si logra dar a uno, se sueltan y, corren con el nuevo cautivo a la nave para librarse de los zurriagazos. A poco salen los tres en cadena, y así se continúa hasta que cautive el número determinado: entonces sale todavía para coger al que ha de ser corsario en el juego siguiente, a no ser que lo designen también por suerte, y en cuanto lo consiga rompen la cadena y se unen a los demás jugadores.

Solamente el corsario puede coger prisioneros. Al último de la cadena se le permite agarrar a los que pueda para que el corsario los cautive; pero en tal caso los demás jugadores pueden auxiliar al compañero detenido tirando de él cuanto puedan. Y si entonces o en cualquier ocasión logran romper la cadena, fustigan al corsario y cautivos hasta que lleguen a la nave. Lo mismo hacen cuando el corsario se deja escapar el zurriago, de cualquier modo que sea. [46]

El pirata

En este juego, además de la barrera que sirve de nave se trazan otras para los jugadores, una por cada doce, poco más o menos, y se pueden refugiar en cualquiera de ellas o en la señalada a cada uno. Se juega lo mismo que el anterior con respecto a las salidas al modo de cautivar, etc., con las modificaciones siguientes:

1.ª, El corsario queda libre en el momento que coge un cautivo que le sustituya en el cargo; éste queda libre en cuanto coge a otro, y así sucesivamente, de modo que nunca hay más de uno.

2.ª, Si desde fuera el pirata toca con el zurriago a alguno que esté en las barreras, le hace prisionero.

3.ª, Para más animación y movimiento suelen ponerse varios piratas a la par. Se refugian en la misma nave; pero son independientes unos de otros, de modo que al perseguir a uno los demás continúan su juego. Esta

variedad es muy recomendable, porque divierte mucho a los niños y hace más suave el trabajo de los piratas.

El cojito

Es una variedad del anterior. No hay barreras para los jugadores, y el campo debe ser más limitado para evitar el cansancio.

El cojito o pirata sale a la pata coja, y para cautivar tira el zurriago a los demás: si no da con él a nadie, continúa hasta coger el zurriago, y después echa a correr cuanto pueda para librarse de los golpes que le dan los demás. Si alguno le toca antes de que coja el zurriago o después de entrar en la nave, pierde y queda cautivo. Cuando acierta a dar a alguno va por su zurriago y corre después al modo dicho; pero al cautivo le persiguen en cuanto ha sido tocado.

Después de descansar salen los dos en cadena andando hasta la mitad del campo, y desde allí sueltos y a la pata coja, procuran coger nuevos cautivos; así que uno yerre el golpe o haga presa, los persiguen como antes a todos ellos. Las veces siguientes salen lo mismo, hasta que el pirata tenga ya cinco cautivos o los que se determinen.

Desde entonces, divididos en binas, salen cuando les parece: por ejemplo, cuando persiguen a una para librarla de la persecución atacando a los que la acometen. A cada tres o cuatro salidas, según hayan dispuesto, salen todos en cadena, y al llegar al medio se sueltan, como dijimos antes, para atacar a los otros. Cuando salen en binas el pirata puede salir solo o con ellas, como más le plazca.

Para evitar el cansancio pueden mudar de pie, mas nunca descansar sobre los dos; y si alguno se descuida son perseguidos todos, lo mismo que cuando cogen cautivos. [47]

El señor Alcalde

Es otra variedad muy agradable del Corsario, sobre todo cuando el alcalde sabe hacer bien su papel.

Avisa desde la barrera que va en busca del alguacil, y sale al piam, piam; esto es, saltando a la pata coja dos veces con cada pie. Mientras vaya de este modo nadie puede tocarle en todo el juego, aun cuando coja cautivos, y si alguno osa faltar a este respeto debido a su autoridad, tiene que someterse a la pena que el mismo señor alcalde le imponga. Esta suele ser, por ejemplo, quedar cautivo, un paso de baquetas, ir a la cárcel preso, o sea retirarse a un lado cierto espacio de tiempo, etc.

En cuanto toca a uno con el zurriago, éste queda cautivo y expuesto a la persecución de los demás hasta que se refugie en la barrera. Avisa de nuevo el alcalde, que va en busca del sereno, y sale con el alguacil en cadena al piam, piam. En cuanto le coge los jugadores persiguen a los dos empleados, dejando a la autoridad que se retire tranquilamente a la barrera. Desde entonces el señor alcalde puede quedarse sin salir, puede salir con sus empleados a andar por el campo dándoles órdenes; pero siempre al piam, piam, pues en el momento que se pare pueden todos

perseguirle como a otro cualquiera hasta que vaya al refugio.

Envía, pues, al alguacil y al sereno a prender al ladrón, y salen en cadena al piam, piam como antes; después de prenderle y volver a la barrera los envía de nuevo a prender al tabernero o a otro que le ocurra, sea los dos juntos o sea uno de ellos con otro de los cautivos.

Cualesquiera que sean, mientras cumplen el mandato del señor alcalde no pueden hablar una palabra desde que salen de la barrera hasta que lo cumplan, a no ser contestando a las preguntas que el mismo alcalde les dirija, pero referentes al encargo, y no a otras cosas: por ejemplo, si han visto al ladrón, si corre mucho, etcétera. Si hablan con otros, contestan equivocadamente a otras preguntas, o dejan de ir al piam, piam, pierden, y los jugadores los acometen con sus zurriagos. Las equivocaciones son muy frecuentes y no poco divertidas.

Este mismo juego tiene infinidad de variedades: en vez de alcalde, otro niño es amo de una granja, sale en busca de un criado y un perro, y los envía a cazar liebres, conejos, perdices, etc... y así cada uno elige lo que más le agrada.

Los micos del Brasil

Es otra variedad de los juegos precedentes, que exige menos ejercicio, pero no menos divertida. [48]

El que sale a cautivar tiene obligación de salir cada vez de distinta manera, unas veces al piam, piam, otras a la pata coja, otras al patijuelo, o sea a la pata coja llevando el otro pie cogido con la mano; al caballito, imitando con los golpes de los pies el compás del galope, y con los de las manos dando en los muslos al cuatro pies andando con pies y manos; en cuclillas, puesto en cuclillas avanza a saltos; al sopa y pon, en cuclillas con las manos cogidas a las canillas, etc., etc. Conviene, por lo tanto, que el sitio del juego no sea muy extenso para que no se cansen mucho, y el número de cautivos menor para que no se agoten las invenciones. Algunas veces convienen en que se pueda mudar el modo del juego en una misma salida, y entonces se permite repetir las anteriores.

Desde el momento en que el corsario sale de la barrera todos los demás jugadores tienen que imitarle en el modo de andar (y cambiar cuando él cambie, si se permite, en cuyo caso tiene que avisar en alta voz), so pena de caer prisioneros. En cuanto uno falte o se coja un cautivo todos echan a correr persiguiendo con sus zurriagos a quienes corresponda, como en los juegos precedentes.

Los gavilanes

Para este juego tan animado, además de la barrerita que sirve de refugio al gavilán y a sus prisioneros, hay otras dos mayores, una a cada extremo del campo, como en el juego de los contrabandistas.

Las condiciones del juego son las mismas que las del corsario, con estas modificaciones: 1.^a Los jugadores que, perseguidos o no, salen de una barrera no pueden refugiarse en ella sin haber estado en la otra, so

pena de caer prisionero, 2.^a El gavián tiene que coger cautivos a la mitad de los jugadores, y uno más para gavián del juego siguiente. 3.^a Cuando ya ha acogido la tercera parte de presos (o el número prefijado al comenzar) puede penetrar y cautivar en la barrera, lo mismo que en el campo.

Otras veces, cuando el gavián tiene ya las dos terceras partes de los cautivos que tiene que coger, se le permite elegir de entre ellos un gavilucho, y le da la mitad para formar dos cadenas. Separadas éstas, y no antes, pueden penetrar en las barreras; y en cuanto una de ellas coja tantos cautivos como la mitad de los que formaron la cadena y otro más para gavián del juego siguiente, se termina el juego.

Las dos cadenas pueden volver a juntarse; pero en este caso no pueden ya penetrar en las barreras ni separarse de nuevo, y tienen que coger todo el número de cautivos determinado al comenzar. [49]

§ II

Juegos con los ojos vendados

Por demás está advertir el cuidado que durante el juego debe tenerse para evitar que los niños vendados reciban algún golpe contra las paredes, columnas u otros obstáculos cualesquiera, y la pena que se impone al que, pudiendo, no lo evite, a saber: cubrirse en lugar del anterior. Cuando los vendados están con esta seguridad corren sin temor de un lado para otro, y el juego tiene mucho más interés y animación. Si durante el juego cogen a uno para que se cubra en su lugar, a veces se exige que le conozca: en este caso le pueden palpar la cabeza y la ropa; pero a su vez el preso puede cambiar alguna prenda con otro, o valerse de varios ardidés para no ser conocido.

En estos juegos más especialmente deben guardarse las leyes generales puestas en el párrafo anterior, y las faltas se castigan con un paso de baquetas más prolongado.

Al puente

Es el mismo juego descrito en la pág. 46, con algunas modificaciones. El que forma el puente se coloca lo mismo que allí dijimos, pero con los ojos vendados. Los demás tiran sus zurriagos al puente, y si pierden, son perseguidos también del mismo modo.

Cuando todos han tirado sus zurriagos sin perder, el ciego se baja para coger o tocar alguno. Para ello se estira cuanto puede en todas direcciones, sin mover los pies; y si al tenderse en el suelo se pone sobre algún zurriago, el dueño queda libre si logra sacarlo sin que el ciego se lo coja. De este modo consiguen a veces quitárselos todos, y le dicen: ¡A una, a dos, a tres!; el ciego se descubre inmediatamente y echa a correr, perseguido por los demás.

Pero si logra tocar algún zurriago, el dueño es perseguido, y forma después el puente en las mismas condiciones.

Mano caliente

Así llaman los niños a este juego, sin duda porque en él se la calientan de verdad al que le toca hacer de víctima.

Uno de los niños, director del juego, se pone apoyado en una pared o columna; el que obtuvo la suerte de cubrirse apoya la cabeza suavemente en el pecho del director, quien le tapa los ojos con las manos, con la gorra o el pañuelo para que no vea quiénes se le acercan. Una vez cubierto pone una mano sobre la espalda, con la palma vuelta hacia arriba. Los demás se colocan en semicírculo a unos tres o cuatro metros de distancia. [50]

El director hace señas a uno cualquiera de ellos: éste se acerca, da una o dos palmadas en la mano del paciente, y vuelve a su sitio con los demás. Entonces el director deja libre al otro, que se dirige, a la fila haciendo ademán de coger por las narices al que cree que le dio las palmadas. En cuanto toca a uno de ellos, si acertó con el agresor, todos a una corren tras éste, dándole con el zurriago hasta que llegue al sitio del director. Pero si no acertó y tocó a otro, corren tras él hasta que vuelva a cubrirse.

Si alguno se acerca a dar palmadas cuando no le manden, o no da en la mano, o falta a las condiciones que previamente se impongan, pierde y los demás pueden acometerle hasta que vaya a cubrirse.

También es frecuente jugar de esta manera: se cubren dos en vez de uno, y en cuanto dan la palmada a uno de ellos entablan este diálogo u otro parecido, comenzando el que recibió el golpe:

1.º ¡Auxilio!... ¡Auxilio!... ¡Favor!...

2.º ¿Qué le ocurre, camarada?

1.º Que me ha dado una palmada aquí mismo un agresor.

2.º ¿Cómo se llama el traidor, que yo soy la autoridad?

1.º Le he visto en la oscuridad, mas Fulano me parece.

2.º ¡Pues al momento fenece!

Busquémosle en la ciudad.

Van los dos allá, y si no aciertan, los persiguen hasta que vuelvan a sus puestos para cubrirse de nuevo. Si aciertan, queda libre el que le designó, y persiguen al designado con el otro.

Se puede permitir que hagan el diálogo en el camino, porque con los gestos y vacilaciones al designar suele excitarse la risa pero se pone tiempo limitado, un minuto, por ejemplo, para elegir, pasado el cual los persiguen a zurriagazos hasta que vuelvan a cubrirse.

La cantimplora

En este juego, lo mismo que en el anterior, dirige uno de los niños y otro se cubre; los demás forman un círculo en derredor.

El director comienza el juego diciendo una por una las frases

siguientes, dando a la par una palmadita en la espalda del que está cubierto. Los demás repiten la frase y dan también las palmadas, a no ser cuando el juego requiere otra cosa.

- 1.^a A la cantimplora.
- 2.^a Cantimploremos. [51]
- 3.^a Lindo juego tenemos.
- 4.^a Si sabemos jugar.
- 5.^a Amagar y, no dar (el director da la palmada, los demás no).
- 6.^a Dar sin duelo (un poco más fuerte).
- 7.^a Dar sin reír (el director puede hacerlo para incitar a los demás).
- 8.^a Dar sin hablar (los jugadores guardan silencio).
- 9.^a Pajaritos del cielo; ¡a acostar, a acostar!...

Las equivocaciones de los jugadores son muy frecuentes cuando los directores hacen bien su oficio. En el momento que uno se equivoca haciendo o diciendo lo que no debe, pierde; se le hace recorrer cierto espacio persiguiéndole con los zurriagos hasta que vuelva a cubrirse en vez del anterior, y se comienza de nuevo la serie de frases.

Si llegan a la última sin perder, mientras el director la dice se alejan todos de allí, por lo menos hasta cierto límite señalado de antemano. Entonces el director da libertad al otro para que los persiga, y si logra dar con el zurriago a alguno, queda libre, y el preso se cubre en su lugar; si no toca a ninguno, vuelve de nuevo a cubrirse. Los que huyen quedan libres de la persecución en cuanto logran tocar al director.

Algunas veces el que está cubierto y cogió a otro prisionero hace de director en el juego siguiente.

La gallina ciega

Este juego, tan predilecto de los niños, ha recibido muchas variedades.

Una de las maneras más frecuentes de jugar es ésta: con el pañuelo o con la gorra se cubren los ojos al designado por la suerte, y, puesto en el centro del sitio, comienzan los demás a darle con el zurriago en las espaldas. El ciego corre tras ellos, y si logra prender a alguno según las condiciones establecidas, se descubre y el preso le sustituye en el cargo.

Otra variedad suelen establecer a veces en este juego con buen éxito. Los jugadores preguntan de vez en cuando al ciego dónde tiene frío, y allí han de darle solamente los golpes, so pena de perder y cubrirse en su lugar. Si para librarse de los golpes señala alguna parte de la cabeza o la uña del dedo meñique u otros sitios en los cuales no se le puede pegar, entonces todos le dan sin duelo en la espalda, porque no pueden ser cogidos hasta que señale otro sitio donde puedan darle según las condiciones del juego. [52]

La gallina muda

Es otra variedad muy usada. Se juega en todo como a la gallina ciega, pero cuando el niño vendado tarda en prender grita: «¡alto, pi!», o lo que acostumbren en cada región. Desde entonces los demás no pueden tocarle ni decir una sola palabra, ni aun siquiera moverse del sitio donde estén, so pena de perder y cubrirse en vez del otro.

El ciego tampoco se mueve de su puesto; pero extiende los brazos en todas direcciones, se estira cuanto puede, y aun se le permite adelantar un pie, con tal que el otro no lo mueva del sitio. Si de este modo consigue tocar a alguno y acierta quién es, se descubre y le cede el oficio; pero si se equivoca los demás le dan zurriagazos y comienza de nuevo el juego.

Para evitar caer presos los jugadores pueden también agacharse, moverse sobre un pie, etc. Si el ciego los toca, se entregan sin hacer resistencia alguna; pero pueden cambiar con otro la gorra, ponerse al cuello el pañuelo y valerse de otros medios semejantes para no ser conocidos. Los demás pueden también ayudarlos a fingir, con tal de guardar completo silencio, para que el ciego por exclusión o por señales convenidas no acierte quién es el prisionero.

Las esquinas

Este juego requiere pocos niños, pero suelen divertir mucho. Exige local cerrado, como v. gr., un extremo de los cobertizos o juegos de pelota cubiertos, o también limitado por unas cuerdas y estacas formando varios ángulos.

Los jugadores ocupan estos ángulos como en el juego de las cuatro esquinas ya descrito, y al vendado se le pone en el centro. Dada la señal, comienzan aquéllos en silencio a cambiar de puestos entre sí; pero pierden: 1.º, cuando el ciego los toca al ir de un lado para otro; 2.º, cuando los conoce, si los coge en alguno de los ángulos; 3.º, cuando ocupa un ángulo vacío, en cuyo caso le sustituye el que se quede sin puesto.

Si el sitio es espacioso y los jugadores pasan de seis, es muy frecuente y mucho más divertido poner dos gallinas ciegas o más, si el sitio o el número lo permiten.

El gallinero

En este juego, acaso el más divertido de este grupo, pueden tomar parte a la vez todos los niños divididos en dos mitades, una de jugadores y otra de espectadores, que gozan alternativamente de los encantos de esta diversión. Requiere sitio bastante espacioso, y a ser posible limitado por paredes, o por cordeles, o por los mismos [53] espectadores, que cogidos del zurriago forman un extenso círculo, o puestos de trecho en trecho impiden a los jugadores pasar el límite señalado.

Para jugar se les pone en el centro del campo o gallinero y se les vendan los ojos a todos, excepto a uno, voluntario o designado por turno para hacer de pavo. Dispuesto ya todo, éste corre de acá para allá, imitando de vez en cuando el canto del pavo, tocando una campanilla, etc.,

etc.; las gallinas se lanzan a él zurriago en mano, y en cuanto tocan a uno le dan, por si acaso es el pavo. Lo más frecuente es que se den unas a otras, con risa de los espectadores; pero muy a menudo le rodean de modo que le es imposible huir si no tiene gran habilidad para hacerlas correr, por todas partes. En cuanto alguna le toca, o a la tercera vez, o pasado un tiempo fijo, según las condiciones puestas al principio del juego, se retiran éstos del campo y entran a jugar los espectadores.

Los vendados no pueden dar zurriagazos al aire, sino solamente al que encuentran al paso. Tampoco pueden descubrirse, aunque den al pavo, hasta que se dé la señal para cambiar de campo. Los transgresores son castigados a salir del juego o a no entrar cuando les toque, etc., según la falta cometida.

A la gallina quieta

Para este juego y los siguientes se cogen los niños de las manos, o del pañuelo y forman el círculo que sirve de límite.

Mientras uno de ellos en el centro del círculo venda los ojos al que le corresponde, comienza la rueda a girar cantando la música siguiente, propia de este juego:

[54]

Al concluir el canto gira todavía una o dos vueltas más en silencio, y se detiene. El ciego entonces se dirige hacia los jugadores, y si logra tocar a alguno y consigue conocerle, cambia de puesto con él; si no le conoce, la rueda gira de nuevo cantando las dos últimas estrofas solamente, y después de un momento de silencio el ciego hace otra nueva tentativa para buscar un sucesor, y así se continúa. Los que se ven acometidos se sueltan de los otros, se bajan, se desvían a un lado, etc., como dijimos en la gallina muda, para evitar ser cogidos. [55]

Con esto sucede a veces que el ciego sale del círculo; en este caso, o le vuelven al centro y comienza de nuevo el juego cantando las dos estrofas últimas, o si no, después que haya salido algunos pasos uno del extremo opuesto le avisa para que vuelva al centro, y si al volver toca y, conoce a alguno, éste le sustituye.

De otro modo suele jugarse también. Los de la rueda cantan mientras vendan los ojos al ciego, pero sin girar. Terminado el canto se le hace dar al ciego dos o tres vueltas, o algunos pasos en distinta dirección para desorientarle. Después se procede como en el juego anterior, y cuando no acierta con el nombre del que ha cogido, éste mismo le lleva al centro y le hace dar las vueltas al terminar el canto.

Si alguno habla alguna palabra o hace otra señal cualquiera por la cual el ciego pueda orientarse y conocer a los otros, se le castiga con cubrirse él en vez del que estaba o del que fue cogido.

Para más variedad, en vez de la letra que lleva la música cantan las estrofas siguientes:

¡Corramos, compañeros, ¿Qué buscas,

gallinita,
giremos sin cesar, qué vienes a buscar?
que viene la gallina, el trigo se me acaba;
y nos puede picar! no puedo darte más.
 Tapémosle los ojos El trigo se me acaba,
que no nos pueda ver, si buscas de comer,
y por mucho que corrapues vete a mis vecinos
no nos podrá coger. y di que te lo den.

Con frecuencia también cantan una vez la música y letra propia del juego, y otra, alternando con ella, las estrofas anteriores con la música del juego del anillo (pág. 63), en cuyo caso a la estrofa tercera se le añaden las sílabas sí, sí; no, no, en sustitución de las voces aquí, aquí, que lleva la letra de aquel juego.

La gallina sabia

Poco difiere del juego anterior; pero a veces es más divertido. La rueda gira y canta, como ya dijimos, y terminado el canto sigue girando en silencio hasta que el ciego toque a alguno con el bastón que lleva en la mano.

Detiéndose todos; el que fue tocado coge el extremo del palo y lo aplica al oído. El ciego imita entonces un maullido, un ladrido, etcétera, o dirige una pregunta cualquiera, o un saludo, como mejor le plazca, y el otro tiene que contestarle o imitarle hasta tres veces, desfigurando cuanto pueda la voz. Si a la tercera vez no le [56] conoce, la rueda gira cantando de nuevo todo el cántico, o solamente las dos últimas estrofas. Si le conoce cambian de puesto y se comienza de nuevo como al principio.

Aunque el ciego puede hacer tres experiencias, no puede decir, distinto nombre a cada una de ellas; si le dice a la primera o a la segunda, se procede como si las hubiera hecho todas, según que haya o no acertado.

El ciego y el lazarillo

El niño a quien corresponde hacer de ciego lleva cogida por un cabo una cuerda de tres metros o poco más, que lleva atado en el otro un pito o cascabel, etc. Comienza el juego lo mismo que los anteriores, cantando la siguiente música:

[57]

Cuando la rueda gira ya en silencio el ciego arroja el pito hacia los jugadores. Párase la rueda: aquel a quien tocó el pito le toma y entra en el corro tocándole sin cesar. El ciega, guiado por el sonido, persigue al lazarillo; y si al terminar el plazo señalado no ha conseguido apresarle, el del pito vuelve a su puesto, la rueda gira cantando un par de estrofas, comienza de nuevo el juego. Si a la tercera vez no consigue su intento, el

ciego deja su oficio y se somete a la penitencia previamente fijada en castigo a su poca habilidad.

Los dos ciegos

Es una variedad del juego precedente, sin duda más agradable. Además de la cuerda con el pito o campanilla el ciego lleva el zurriago, [58] y elige lazarillo como en el juego anterior. A éste se le vendan también los ojos y comienza a correr por el círculo tocando la campanilla de vez en cuando.

El ciego le persigue; si logra tocarle, antes que se le escape procura darle con el zurriago, y si lo consigue, queda libre, y el lazarillo pasa a ser ciego. Pero para que la presa sea válida es preciso que primero le toque y después le dé con el zurriago: por consiguiente, no le vale al ciego dar zurriagazos al aire, ni tampoco al chocarse cuando van de un lado para otro, ni recoger la cuerda, sino que debe llevarla cogida por el extremo.

A veces sucede también, con risa de los espectadores, que se envuelven en la cuerda, en cuyo caso el golpe tampoco vale, a no ser que todas estas condiciones se modifiquen de antemano según el gusto de los jugadores. Conviene que la cuerda sea larga, y el círculo bastante dilatado para que el juego dure más tiempo.

El perrillo del ciego

Para jugar a esta nueva variedad se procede en todo como en las dos anteriores hasta que el ciego elige el perrillo, ya sea echando la cuerda, ya también tocando con la mano a cualquiera de la rueda, sin que los jugadores se suelten o se valgan de industrias para evitarlo. El elegido entra en el corro, que debe ser muy dilatado, y se le vendan los ojos. Además de los dos ciegos entra también otro niño con el cargo de director, que puede desempeñarse por turno.

Este coloca al ciego y, al perrillo en sitios opuestos, y él se pone ya a un lado ya a otro para no estorbarles el juego. Hace entonces una seña convenida a uno de la rueda, que inmediatamente da un aullido con la propiedad que pueda, o llama al perrillo como suelen llamarse ordinariamente, etc., etc. El perro corre hacia aquel punto; pero el ciego va también en su busca: antes que le coja, el director hace señas a otro para que haga otra señal, y el perro corre hacia allí, y el ciego detrás, y así sucesivamente.

Como se ve, toda la gracia del juego depende de la habilidad que tenga el director para mandar hacer las señales a tiempo y librar al perrillo de los ataques del ciego. Por esta causa, si el perrillo es cogido antes de la quinta señal (o del número que se haya convenido) por culpa del que dirige, el director ocupa el puesto del perrillo, éste el del ciego, y el ciego, o queda libre o dirige, según lo convenido. La misma pena se impone al que no hace la señal en el momento en que el director se lo indica.

Si el ciego no coge al perrillo en el tiempo señalado éste queda libre y comienza otro juego, con el mismo director o el que le corresponda. [59]

Capítulo III

Juegos con cuerdas

Como las cuerdas son instrumentos fáciles de hallar y los juegos que se hacen con ellas no exigen tiempo para organizarlos y son de mucho ejercicio, se usan constantemente en todas partes, sobre todo durante los recreos cortos. Todos los niños saben perfectamente cómo se salta, y que pueden entretenerse cada uno de por sí o varios en competencia.

Cuerda de uno

Ejercicios: Sin avanzar hacia adelante salta, alternando los pies, echando unas veces primero el derecho y otras el izquierdo; después sobre un pie solo sin asentar el otro, cambiándolos cuando se canse; por último, sobre los dos pies al mismo tiempo. Cuando los haga todos fácilmente puede repetirlos avanzando.

Cruces: Al pasar la cuerda por debajo de los pies se cruzan los brazos delante del pecho, y la cuerda toma un movimiento ondulatorio muy elegante, ya a un lado, ya a otro.

Vueltas dobles: Consisten en pasar dos veces la cuerda por debajo de los pies en cada salto: el que pierde el miedo hace con facilidad cuantas quiera, y no faltan algunos que consigan hacer vueltas triples, aunque en verdad es muy difícil.

Vueltas dobles y cruces: Es la misma vuelta doble, cruzando la segunda: es difícil hacerlo y exige buenos saltadores.

Cuando se ejercitan varios a la par lo hacen en competencia; anotando puntos buenos o malos según las condiciones que pongan [60] para el salto, la velocidad, el tiempo, etc. Mientras descansan unos toman otros las cuerdas, y aun pueden competir varios grupos entre sí.

Cuerda de dos

Aunque pueden saltar fácilmente con las mismas cuerdas de uno, es preferible que sean un poquito más largas para hacer el juego con soltura.

Los ejercicios más comunes son:

1.º Comienza uno solo alguno de los ejercicios anteriores, y enseguida, delante o detrás de él, entra otro, saltando a la par en la misma cuerda. Muy pronto juegan sin dificultad, y aun a veces llegan a hacer vueltas dobles.

2.º Se ponen los dos uno al lado del otro y cogen la cuerda con la mano que queda hacia fuera, es decir, con la derecha el que está a la derecha, y con la izquierda el otro, y balanceándola hacia el lado del que

le corresponda, saltan, alternando a cada vuelta, fijos en un sitio o avanzando.

3.º Puestos del mismo modo, saltan los dos a la par.

4.º Se ponen a la par como antes, pero vueltos en opuestas direcciones, y saltan alternando. Esto es difícil, y más todavía saltar los dos a cada vuelta, porque se equivocan y se enredan en la cuerda a cada paso.

Si hay varias parejas, pueden jugar en competencia, como ya dijimos.

Cuerda de tres

Se necesita una cuerda más larga que las anteriores, y la voltean entre dos cogiéndola uno por cada extremo. Aprovechando el momento oportuno, que suele ser cuando la cuerda toca al suelo, entra el tercero a saltar, y hace los ejercicios determinados al comenzar. Cuando quiere hacerlos con más rapidez grita «hielo, hielo», para que los otros volteen la cuerda más aprisa; y si prefiere ir más lentamente, grita «¡fuego, fuego!», para que la volteen más despacio. Al terminar, o cuando pierde en algún ejercicio, cambia de puesto con aquel a quien corresponda saltar.

Los jugadores que quieren hacer alarde de su habilidad llevan consigo su cuerda, y a poco de estar saltando juegan a la par con la suya. Pocos logran combinar los movimientos de las dos cuerdas de modo que dure algún tiempo: por esta causa se les permite comenzar tres o más veces para que venzan más pronto la dificultad, pasadas las cuales ceden el puesto al siguiente. [61]

Si hay varias ternas jugando, no sólo pueden, como antes, hacerlo en competencia, sino también todas en combinación poniendo las cuerdas a cierta distancia unas de otras, y los saltadores pasan sucesivamente por todas ellas, haciendo en cada una el ejercicio. Y si las cuerdas no están en línea recta, sino en semicírculo, se exige además que al pasar la última estén otros a tiempo para entrar de nuevo en la primera, so pena de perder si se retrasan, y aun a veces se pone la misma pena en todas y cada una de las cuerdas.

Cuerda de varios

Estas suelen ser sogas o maromas ordinarias de mucha longitud. Cuando hay varias se juega con ellas, ya separadamente, ya en combinación, lo mismo que con las anteriores, sin más diferencia que, en vez de entrar uno sólo a saltar, entran de dos en dos, tres o muchos a la par, haciendo cierto número de veces el mismo ejercicio o cierta serie de ellos.

Si se juega con una cuerda sola se ponen varias condiciones que aumenten la dificultad del juego y el ejercicio, como, por ejemplo, entrar de diferentes maneras, por distintos lados, estar a tiempo en su puesto para seguir las entradas después de haber llegado hasta cierto sitio determinado, etc., etc.

Los que pierdan en los saltos o en las condiciones van sustituyendo alternativamente a los que voltean la cuerda, a no ser que éstos

voluntariamente quieran permanecer en su puesto.

Pelea de gallos

Para descansar por turno cuando han hecho mucho ejercicio en alguno de los juegos precedentes, y para que con la variedad dure el juego más tiempo, se ponen algunas otras diversiones más tranquilas y no menos agradables a los niños.

La más preferida de todas es, sin duda, la pelea de gallos. Los jugadores se dividen en dos bandos, y se coloca uno a cada extremo de la maroma. Cuando ésta voltea ya con regularidad entra a saltar uno de cada bando, y al mismo tiempo que hacen los ejercicios ordinarios, simulan una lucha de gallos acometiéndose, pasándose de un lado al otro, empujándose con los codos o las rodillas, etc., etc., hasta que uno de ellos pierda. El vencedor espera a otro adversario, o se retira también para que entren otros nuevos, según hayan convenido. Las victorias se van anotando, y gana el grupo que haya conseguido mayor número.

Los gestos que hacen las posturas que muchas veces toman para no perder el equilibrio o el compás del salto, junto con las peripecias de la lucha, proporcionan un buen rato de regocijo a los espectadores, sobre todo cuando los que luchan son diestros y de [62] buen humor, e imitan el canto, los saltos y las acciones de los gallos. Si son muchos, pueden ponerse dos o tres cuerdas para que luchen tres parejas cada vez y se concluya el turno más pronto.

La maroma

Divídense también los jugadores en dos grupos: los jefes cogen la maroma, por el medio, uno a cada lado o en dirección opuesta, dejando entre ambos como un metro o menos. Los demás jugadores van colocándose detrás de sus jefes respectivos y en la misma dirección que ellos.

A las voces «¡una, dos, tres!», cada bando tira para su lado procurando arrastrar hacia sí al otro el espacio convenido, y el que lo consiga, es el vencedor. Ordinariamente entran todos a la par en la lucha; pero a veces los jefes convienen en poner nada más que unos pocos y reservar los otros para el momento que les parezca más oportuno y dar una sorpresa a los adversarios.

También es frecuente conceder al bando vencedor como premio de la victoria que se divida en dos partes y luchen entre sí como si fueran dos bandos, y la parte vencedora se divida en otras dos y luche, y así sucesivamente, hasta que quede o uno sólo, que será jefe en el combate siguiente, o el número determinado de vencedores, a quienes se concede cierto número de puntos para rifar o repartir después algún premio.

La maroma en corro

Para este juego se unen los extremos de la cuerda o maroma, y

formando círculo se agarran a ella todos los jugadores, excepto uno que se ofrezca voluntario o designado por suerte. Este se pone dentro del círculo, y dada la señal para comenzar, se lanza contra los demás; si consigue tocar a alguno de cualquier modo que sea, cambia de puesto con él.

Pero el tocar a uno no es empresa tan fácil como a primera vista parece, pues varias veces pasa el tiempo convenido sin conseguirlo. Porque, por una parte, los acometidos evitan ser tocados soltándose y retirándose hacia atrás, y por otra, los compañeros del lado opuesto tiran de la maroma en sentido inverso y detienen con ella al que ataca.

Los que sueltan vuelven a coger la cuerda en cuanto puedan, porque si el enemigo ataca con tal agilidad que hace soltar a las dos terceras partes (o al número que hayan convenido) queda libre y hay que echar nuevas suertes. Más de una vez hemos visto a algunos atacar tan acertadamente, que han hecho soltar la cuerda a todos, en corros de veinte a treinta jugadores.

Pero esto obliga al del centro a hacer extraordinario ejercicio, y así conviene limitar el tiempo del ataque para que no se fatigue demasiado. [63]

El anillo

Mucho más tranquilo es este bonito juego del anillo. Únense también los extremos de la cuerda; pero antes se mete en ella un anillo de hierro o madera bastante grande para que corra por ella holgadamente. Los jugadores se ponen también en círculo cogidos a ella, y otro en el centro hace el papel de Don Simplicio.

Dada la señal comienzan los del círculo a mover constantemente las manos a lo largo de la maroma, pasándose a la par el anillo unos a otros. Al mismo tiempo, parados o girando en derredor cantan la siguiente música:

[64]

Terminado el canto Don Simplicio se lanza a buscar su anillo, dirigiéndose ya a uno, ya a otro, pero nunca a dos seguidos o a tres, según las condiciones puestas.

Aquellos a quienes se dirija tienen obligación de levantar las manos, y si el anillo está allí cambian de puesto con el que ataca. Si al pasar de uno a otro el anillo queda descubierto y le coge Don Simplicio, por regla general pierde el que no le cogió a tiempo. Ninguno debe detener el anillo en su puesto, so pena de perder. Si Don Simplicio u otro de los jugadores sospecha que está detenido o quiere saber dónde se encuentra, grita «¡abierto!», y el que le tenga levanta las manos. Siempre que se descubra de este modo, para comenzar de nuevo Don Simplicio da una o dos vueltas en el centro antes de atacar. No es necesario que el anillo avance siempre en la misma dirección; antes muchas veces conviene que vaya en sentido opuesto. Pueden ponerse dos o más anillos si el corro es muy dilatado.

También se juega a veces de este modo aunque no haya anillo ni

maroma. Puestos los jugadores en círculo, mueven constantemente las manos como en el juego anterior, pasándose un pito de unos a otros. Aprovechando la ocasión en que Don Simplicio esté de espaldas tocan el pito, teniendo cuidado de ponerse varios en ademán de tocarle para que no acierte quién le tiene.

Cuando entra uno nuevo en el círculo se le da la bienvenida girando y cantando como al comenzar. [65]

Capítulo IV Juegos con aros

En los comercios de juguetes se venden aros muy bonitos adornados con cascabeles y papel de colores; pero para organizar con ellos juegos animados con mucho número de niños tienen, entre otros inconvenientes, el de ser muy pequeños y frágiles. Hácense a veces muy buenos con los juncos marinos que son demasiado gruesos para las redes de la pelota. Los más duraderos y económicos se hacen con varillas de hierro, cilíndricas o planas; éstos duran largos años, meten mucho ruido y se puede adornar cuanto se quiera. El tamaño varía entre 60 centímetros y un metro de diámetro.

Para dirigirlos con la seguridad que exigen los juegos se usan ganchos de hierro o alambres gruesos fijos en un mango de madera. Con ellos se detiene repentinamente cuando se quiera, y para hacerlos rodar basta apoyar el gancho en ellos e irlos empujando con él en la dirección que se desee.

Con esto se evita también mancharse las manos cuando el suelo está mojado, pues con los ganchos no hay necesidad de tocarlos con ellas para nada.

El orden de los jugadores se designa de dos maneras: 1.º Se coge el aro con la mano por la parte superior, e imprimiéndole un movimiento de rotación sobre su eje, se le hace girar sobre la parte apoyada en el suelo. El que más pronto cese de girar es el último, y los demás por el orden en que van cesando. 2.º Le cogen con la mano, y balaceándole un momento adelante y atrás, le sueltan, imprimiéndole un impulso que le haga rodar hacia atrás. La distancia que recorren determina el orden de los jugadores. [66]

Juegos de salto

Los niños, siempre ávidos de novedades, se valen también de los aros para saltar al modo que lo hacen con las cuerdas. Con ellos hacen varios ejercicios de los que describimos en las páginas 59 y 60 con las cuerdas de uno y de dos, cada uno por sí solo o varios en competencia, y según la mayor o menor habilidad de los jugadores.

Para saltar con el aro se coge con las dos manos, apoyándolas en la cintura y pasando por él como si fuese una cuerda. Cuanto más pequeño sea más habilidad exige, porque hay que encoger mucho las piernas y bajar la

cabeza.

Ejercicios

Al principio para acostumbrarse a manejar los aros, y, después para emplear algunos recreos más cortos, gustan los niños de hacer varios ejercicios y apuestas: por ejemplo, ir al paso, aprisa o a carrera tendida, en línea recta o describiendo varias curvas caprichosas; algunas maniobras del ejercicio militar; llevar cada uno dos o más aros sin dejarlos caer ni salir de cierto espacio convenido; hacer pasar el aro sobre varios obstáculos; pasar varias veces por medio de él cuando va corriendo; saltar sobre otro que viene de frente, y otras muchas ingeniosas combinaciones que les ocurren y entretienen a su placer.

Juegos particulares

Con los aros se pueden jugar casi todos los juegos sin instrumentos descritos en el capítulo primero, modificando muy poco sus condiciones.

Las cuatro esquinas, Centinela alerta y El perrillo se juegan sin dificultad alguna. Para coger preso a uno usan dos procedimientos: 1.º El que persigue tiene que tocar con su aro al del otro de modo que no se le deje caer al suelo. 2.º Cuando son ya buenos jugadores, el que persigue va sin aro y prende con el gancho el aro de los otros.

El pastor y el chalán se juega también sin dificultad: los que son cogidos ayudan al chalán, impidiendo cuanto pueden al que corre, pero sin acometerle. Otras veces, en vez de ir cada uno con su aro, se obliga a ir cada dos con un aro solo, uno a cada lado.

En cualquier caso, si tocan al aro del que corre, éste tiene derecho a volver el redil.

Las demás condiciones no necesitan modificarse. [67]

Juegos generales

A poco que sepan manejar los aros pueden todos juntos jugar a los gimnastas, sin más modificación que, para no estorbar, se forman dos o más filas, según sea el número, y los que en el trayecto se dejen caer el aro o no le lleven del modo conveniente pasan al último puesto de su fila.

No mucho después pueden establecer los juegos de Los contrabandistas, Civiles y ladrones y Caza de venados, teniendo en cuenta estas advertencias: 1.ª Cuando hay que formar cadena para perseguir van uno o dos con un solo aro, como ya dijimos, o todos cogidos de las manos, llevando los de los extremos ganchos para prender como mejor cuadre al carácter del juego. 2.ª Para rescatar los presos, o están sueltos presentando su aro al libertador y quedan libres todos los que éste toque con su aro, o, puestos en cadena ordinaria, solamente el primero presenta el aro, y si le tocan se rescatan todos. Pero si el que rescata deja morir su aro, el rescate es nulo.

Muy pronto cobran los niños afición a estos juegos, y no pasa mucho tiempo sin que intenten jugar al marro y demás juegos del párrafo primero, con las condiciones dichas sobre el modo de coger prisioneros y rescatarlos. Para ganar una bandera en los juegos que las tienen, unas veces basta tocarla, otra levantarla de su sitio, llevando el aro sin perder; pero cuando juegan con perfección se exige además llevarla consigo, puesto que el manejo del aro no lo impide. Si en el camino caen prisioneros, se observa lo mismo que en los juegos sin instrumentos.

El espía

Además de los ya conocidos en otros capítulos se hacen con aros otros dos juegos. Para este del espía se hace una barrera en cada extremo del campo y una línea en el centro. El primer bando se coloca en una barrera, y el otro en el campo más allá de la mitad.

El capitán del primer bando da una banderita u otro objeto convenido de antemano a uno de sus soldados, de modo que ni los enemigos, y, a ser posible, ni los de su propio bando, sepan quien es.

Después da la señal y parte con todos sus compañeros, llevando los aros al paso que quieran hacia la otra barrera. Los enemigos comienzan a perseguirlos en cuanto salen al campo, y cogen prisioneros a todos aquellos cuyos aros toquen con el suyo sin perder: por lo tanto, uno mismo puede coger presos a varios.

Si el espía, que lleva escondida la bandera, logra sin ser preso llegar a la barrera opuesta, saca su banderita gritando: «¡Victoria!». [68] Cesa la persecución, los presos cogen de nuevo sus aros, y van a la barrera para hacer otra salida en cuanto hayan ocultado la bandera. Entretanto los enemigos se van más allá de la línea central. Si el espía cae prisionero, entrega al punto la bandera a los enemigos, y los bandos cambian de campo. Si juegan a partido, cuentan un tanto por cada vez que el espía llega incólume con la bandera.

Los que huyen han de evitar todo lo que pueda servir a los enemigos de indicio para conocer quién es el espía; porque sucede no pocas veces que por el empeño en defenderle o entregarse para que él pueda pasar sin ser cogido, los enemigos averiguan quién es y le acosan de modo que no pueda escaparse. Los capitanes pueden evitar este inconveniente si dan a ocultar el objeto convenido de modo que sus mismos soldados ignoren quién le guarda.

Los portazgos

Entre los ejercicios contábamos el ir los niños en fila a conveniente distancia describiendo varias curvas caprichosas. Trácese, pues, en el suelo una espiral o la figura que hayan de describir, con tanta amplitud como el sitio lo permita. De trecho en trecho se ponen un par de piedras o ladrillos, uno a cada lado de la línea, de modo que el aro pase entre ellos fácilmente, pero a la par le pongan algún impedimento. A éstos se les llama portazgos, y en cada uno se pone un portazguero armado de su

gancho.

Los demás jugadores cogen por su orden los aros y comienzan a recorrer la figura. Si se dejan caer el aro, pierden, y al punto cambian con el portazguero más próximo. Conviene que cambien al punto, para que ellos sean también sustituidos a su vez por otros que pierdan al correr o al pasar. Al llegar a los portazgos tienen que pasar sin tocarlos; de lo contrario, el portazguero les echa el gancho y cambian de puesto. Si uno de los corredores se deja adelantar por otros dos, o tres durante la carrera, al fin de ella sustituye al portazguero más antiguo: con esto se les obliga a pasar los portazgos aprisa para que entretanto no les pasen otros.

Los portazgueros que van quedando libres entran a correr en el primer intervalo que puedan sin estorbar a los demás, o aguardan a que pasen todos. A veces suelen contar los tantos que cada uno pierde, o se dividen en dos bandos, y cuentan los de cada uno para ver quienes ganan la partida.

Aros al aire

Es un juego conocido también por su elegancia con el nombre de las gracias. Requiere tanta habilidad, que aun entre los niños mayores y más aficionados se hallan muy pocos que consigan llegar a las últimas perfecciones. [69]

Se hace con unos aros ligeros de madera forrados de tela, cuyo diámetro varía entre 15 y 35 centímetros. En vez de llevarlos rodando por el suelo los lanzan unas a otros por el aire, sirviéndose, de dos palitos o bastones muy lisos, algo cónicos, de 40 a 60 centímetros de longitud.

Pónense dos niños uno frente a otro a algunos metros de distancia. El primero mete el aro por los palos, y, cruzando éstos a modo de aspa, separa los brazos con fuerza, lanzando a la par por el aire el aro a su contrario. Este le recibe en sus palos cruzados, y, sin detenerle casi nada, se lo devuelve del mismo modo, y así continúan lanzándose mutuamente hasta que alguno pierda. Esto sucede cuando no se le recibe en los palos al venir, cuando no le acierta a enviar o se falta a otras condiciones que hayan puesto en la distancia, en la altura, etc., etc.

Al principio pierden fácilmente; pero muy pronto se acostumbran a lanzarle instantáneamente, a pie quieto o caminando, muy alto o, casi en línea recta, etc., y a recibirle también, por mal dirigido que venga, con uno o con los dos palos, etc. Para dirigirle mejor, al tiempo de lanzarle se ponen un poco de lado, y, sujetando fuertemente el palo de la izquierda, lanzan el aro hacia donde quieren con el de la derecha, haciéndole resbalar sobre el otro. Pero el modo más elegante de lanzarle que usan los buenos jugadores es poner el aro al lado izquierdo con las puntas de los palos hacia el suelo, y, sujetando bien el palo de la izquierda, levantan los brazos hacia arriba, yerguen el cuerpo, y con el de la derecha, resbalándole sobre el otro, le lanzan al enemigo.

La habilidad de la puntería se demuestra lanzando el aro de modo que venga a caer sobre el adversario o en el punto prefijado.

Aros dobles

Para más ejercicio de habilidad hacen también con estos aros ingeniosas combinaciones, a saber:

Aro de tres.- Juegan con un solo aro tres niños puestos, no en sitio fijo para cada uno, pues así sería más fácil que el anterior, sino poniéndose uno en medio de los dos que se lanzan mutuamente el aro: por ejemplo, en el punto b. Y cuando el que está en a lanza el aro al que está en c, cambia de puesto con el del medio; al devolverle el de c cambia también de puesto con el que está en medio, y así sucesivamente. Este juego es de los más bonitos y de mayor movimiento. A los extremos conviene señalar un límite para que el aro no se lance demasiado lejos.

Aros dobles.- Los tres jugadores que toman parte se colocan formando un triángulo. El primero tiene los dos aros; lanza uno al segundo, y a la par que éste se lo lanza al tercero él le envía el otro aro y éste se lo envía también al tercero, y éste a su vez, según los [70] recibe, los devuelve al primero, y así continúan hasta que alguno pierde. Es muy bonito este juego si en el mismo sitio y mezclados entre sí hay dos o más ternas jugando independientemente con sus aros.

Pasacalle.- Los más diestros juegan dos con dos aros, y en este caso uno más pequeño que otro para procurar lanzarlos de modo que el pequeño pasa por el mayor al cruzarse por el aire. Lo más frecuente es que no se toquen siquiera: sin embargo, muchas veces de las que pudieran imaginarse se chocan, y alguna también consiguen su intento, con harta envidia de los demás. Hace muy buen efecto cuando varias binas juegan en competencia, dando más o menos puntos según la habilidad de las jugadas. Otras veces se ponen las binas formando una circunferencia de modo que cada una ocupe los extremos de un diámetro, y en este caso no sólo juegan como se ha dicho, contando los puntos buenos, sino que cuentan puntos buenos o malos cuando los aros de una bina chocan con los de otra.

Aros múltiples.- Otras veces juegan muchos juntos con varios aros que van echándose sucesivamente. En este caso, cuando alguno yerra el golpe se continúa jugando con los demás aros, y los que estén más próximos al aro perdido le cogen del suelo y le ponen de nuevo en juego cuando hallen ocasión oportuna. Cuentan puntos malos por los aros perdidos, y cuando alguno levanta un aro los echan más aprisa para impedirle que le meta en juego. [71]

Capítulo V

Juegos con tánganas

Tánganas, tejos o chitas se llaman unos discos de hierro que miden un centímetro o poco menos de grueso y de cuatro a siete de diámetro. A falta de éstos, los niños los hacen con pedazos de teja que redondean golpeándolos con una piedra y frotándolos contra una cosa áspera para quitarles las puntas o esquinas.

En los juegos de este capítulo no pueden tomar parte más que unos

cuantos niños, pero como exigen poco sitio, pueden ponerse varios grupos a la vez. Cuando es necesario designar el orden, desde una meta convenida tira cada uno su támara a una raya trazada a cierta distancia, y el orden en que queden con respecto a ella determina el turno a los jugadores.

§ I

Juegos con támara solas

A este grupo pertenecen las rayuelas, figuras trazadas en el suelo y divididas de varias maneras. Solamente en España se varían tanto la figura y los nombres de las divisiones, que se ocuparía un libro en describirlas detalladamente. Conviene casi todas en tener descansa e infierno, o nombres equivalentes a éstos, que hemos adoptado en la descripción siguiente, y, por lo tanto, a casi todas pueden aplicarse las mismas reglas con muy pocas modificaciones. [72]

Calderón o rayuela

Llámase con este nombre una figura trazada en el suelo con varias divisiones que reciben nombres distintos, como se indica en las que aquí ponemos. Las cuatro que hay debajo del cielo, de forma diferente, se llaman campanas; la angosta tiene este nombre porque es más estrecha que las demás; la descansa, por el contrario, es mucho más ancha. A los dos redondeles de la parte inferior se les llama ventas o ventanas.

Antes de comenzar, el que obtuvo peor suerte impone las condiciones del juego, que suelen ser muy variadas. Sirvan de ejemplo las siguientes: 1.^a Si se puede o no asentar el pie levantado cada vez que el jugador sale de la figura. 2.^a Poder mudar o no el pie para descansar, sea en cada jugada, sea en todo el juego. 3.^a Cuando la támara está en mala disposición, si se la puede o no preparar antes de darle el puntapié. 4.^a No poner el pie sobre las rayas, aunque no se las pise, cuando se prepara la támara. 5.^a Si el juego termina al acabar de recorrer toda la figura, o hay que recorrerla también comenzando por el lado opuesto y dar además algunas vueltas alrededor de ella a la pata coja, etc., etc.

El modo de jugar es muy sencillo. Se pone el mano delante de la figura, lanza su támara a la primera división, y entrando a la pata coja la saca con el pie; la echa después en la segunda, y la saca del mismo modo, y así sucesivamente. A la del infierno nunca se tira. En la descansa se detiene el jugador siempre que quiera asentando los dos pies; y esto no sólo cuando tira a ella, sino también cuando pasa por ella al jugar en las divisiones siguientes, a no ser que expresamente hayan impuesto lo contrario.

El juego de las campanas es más complicado. Tira el jugador su támara a la 1.^a, y viene hasta ella a la pata coja. Da un saltito, y pone el pie derecho en la 2.^a y el izquierdo en la 3.^a; da otro salto, y al mismo tiempo media vuelta, poniendo el pie derecho en la 3.^a y el izquierdo en la 2.^a; de otro salto los coloca respectivamente en la 4.^a y la 1.^a, y, por último, de otro salto y otra [73] media vuelta los cambia a

la 1.^a y la 4.^a, y continúa ya tranquilamente su juego. Estos cuatro saltos repite cuando tira a las demás campanas y al cielo, y, en general, siempre que pasa por ellas.

En el cielo se lanza la tångana de otro modo. Valiéndose el jugador del pie levantado, la coloca sobre el otro sin tocarla con las manos, y así la tira hacia fuera. Otras veces la cogen con la mano y la ponen sobre el pie levantado, sin asentarle nada en el suelo; y así la tiran fuera.

La tångana tiene que salir siempre de la figura por entre las dos ventanas: si sale por ella o por otro lado, el jugador pierde y, cede su vez al siguiente. Lo mismo hace cuando falta a alguna de las condiciones impuestas y cuando comete alguna de las faltas siguientes, que son comunes a todos los juegos: 1.^a No acertar a dejar la tångana en la división que corresponde. 2.^a Pisarla cuando le da el puntapié. 3.^a Pisar alguna de las rayas o en el infierno. 4.^a Quedarse la tångana en el infierno o tocando a una raya cualquiera.

Cuando al jugador que perdió le llega la vez de tirar en el turno siguiente, comienza por la división misma en que jugaba al perder, Pero si la causa fue porque pisó en el infierno o paró en él la tångana, entonces tiene que comenzar desde el principio. Cuando alguno termina el juego, unas veces se echan nuevas suertes, otras siguen tirando los que faltan hasta acabar aquel turno para que todos tiren igual numero de veces. Y si concluyen el juego dos o más, éstos se disputan la victoria con algún ejercicio difícil de rayuela para que terminen pronto.

Viaje europeo

Son los niños tan amantes de la variedad, que, no contentos con la multitud de juegos conocidos, los modifican con frecuencia, acomodándolos casi siempre a las aficiones particulares que en ellos predominan.

Este de la rayuela se presta también a estas mudanzas, que apenas habrá asignatura que no haya figurado de un modo o de otro en las rayuelas. No pocas hemos oído designar con nombres de Mineralogía o Botánica, de aves o animales pertenecientes al mismo género, de las diversas ramas de la Física, de inventores insignes o batallas célebres, etc., etc. Otras con los días de la semana o los meses del curso, con los nombres de puertos, ríos, montes o ciudades principales, etc., etc.

Estas variaciones obligan también a modificar no poco la misma figura. Para que tengan idea de cómo se hacen estas modificaciones los que aún no las conozcan, describimos la rayuela llamada viaje europeo. [74]

Se juega en todo como la ordinaria, y se le puede aplicar todas o casi todas sus condiciones. No hay sitio equivalente a la descansa e infierno; pero si el jugador pisa o deja la tångana en Alemania, a no ser cuando la visita, pierde.

Desde Dinamarca va el jugador a Suecia, Noruega, Rusia, y después a Alemania; pero en cualquiera de ellas que esté, después de dar a la tångana, tiene que volver por cada una de las anteriores; esto es, si está en Rusia, vuelve por Noruega, Suecia y Dinamarca. A veces se impone la condición de ir llevando por ellas la tångana de uno o más puntapiés. Al visitar a Alemania, descansa en ella.

Después que vuelve de visitar a Italia tira de nuevo a ella, y saca la tángana por los machetes (u otra figura cualquiera que se haga y deje un paso estrechito) para embarcarse y dar una vuelta; llevando la tángana alrededor de toda la figura, la mete por el mismo estrecho otra vez en Italia, y si la saca felizmente termina el juego, lo mismo que dijimos en la anterior.

El casero

Hay, por consiguiente, en este juego una casa, que consiste en un triángulo de medio metro o poco más por lado, cuya base está hacia la meta desde donde se tiran las tánganas.

En el ángulo de la base está la bolsa: un hoyo en que quepa el puño cerrado, o poco mayor. Otras veces la casa es cuadrada, construida de modo que un ángulo esté hacia la meta, y la bolsa se pone en otro de los laterales.

La organización del juego es muy particular:

Desde la meta, distante algunos metros, el primero de los jugadores tira sus dos tánganas hacia la casa, procurando dejarlas dentro y lo más cerca que pueda del vértice a. Si alguna queda en el vértice mismo cobra una canica (o lo que sea objeto del juego) a cada uno de los otros, y vuelve a jugar de nuevo. Si ninguna de las dos tánganas queda dentro, cede la vez al siguiente y echa una canica en la bolsa. Si alguna de ellas cae en la bolsa, echa dos canicas y cede también la vez. Por último, si alguna queda en la casa el tirador gana la plaza de casero, y si quedan las dos, retira la que más diste del vértice. [75]

El segundo jugador, si no hay casero, tira con las condiciones dichas, procurando ganar la casa, y lo mismo los siguientes. Si le hay, tiran a quitarle la plaza, para lo cual basta que dejen una de sus tánganas más cerca del vértice que la del casero, o que se la saquen fuera quedando la suya dentro. Cuando el que tira no desaloja al casero, echa una canica en la bolsa y juega el siguiente; cuando le desaloja, el casero cesante se retira, pagando una a la bolsa; cuando las tánganas de los dos salen de la casa, los dos se retiran, pagando como antes, y el siguiente tira, como al principio, a ocupar la casa; cuando alguna tángana cae en la bolsa, su dueño paga dos.

Nunca, por lo tanto, hay más de un casero. ¿Y qué se hace con la bolsa? Ganarla de dos maneras: 1.^a Si algún tirador logra dejar su tángana en el vértice mismo del triángulo, cobra una al casero, si le hay, recoge por sí todas las de la bolsa, y tira a ocupar la casa para comenzar de nuevo. 2.^a Cuando la bolsa llega a tener doce canicas, o el número prefijado, el que sea casero en aquel momento las recoge para sí y continúa en su puesto como si nada hubiera sucedido.

Pueden ponerse dos bolsas: en este caso la figura suele ser un pentágono, y las bolsas están en los ángulos de la base. Se va echando una canica en cada una alternando, y cuando cae uno en la bolsa, allí echa aunque no corresponda, a no ser que hayan impuesto otras condiciones.

§ II

Juegos con tánganas y chites

Llámase chite, tango, miquis, etc., un cilindrito de madera, torneado de varios modos, de unos diez centímetros de alto por tres de grueso. A falta de éstos se sirven los niños de un carrete de hilo, o de dos unidos por la base. El orden de los jugadores se designa tirando cada uno desde el sitio donde se pone el chite una tángana a una rayita hecha a varios metros de distancia, que sirve de meta para tirar. [76]

Al chite

Le ponen de pie sobre una de las bases, y al lado pone cada jugador una avellana, una canica, chochos de aceituna o lo que hayan determinado, formando un montoncito. El que obtuvo mejor suerte coge dos tánganas (ordinariamente suele ser una mayor que otra), y con ellas tira a derribar al chite. Cada uno tira como más le plazca; pero lo más frecuente es tirar primero la pequeña a picar, o sea al aire y algo inclinada hacia adelante, para que al caer pique en el suelo y apenas se mueva, y después la mayor con más fuerza, rastreando por el suelo.

Procuran dejar la primera muy próxima al montón, y con la segunda tiran a dar en el chite. Si le aciertan y queda una de las tánganas más cerca del montón que el chite, el tirador coge para sí todo el depósito o la parte que hayan determinado. Hacen otro montón y tira el siguiente. Cuando queda el chite más cerca del montón que las tánganas, se pone de nuevo en su sitio y tira el jugador siguiente. Cuando no le aciertan ceden también la vez a otro.

Otras veces juegan a chite caído; esto es, cuando el jugador derriba el tango y no gana el montón, en vez de colocar el tango en su puesto le dejan tal como está y tiran los siguientes hasta que alguno logre poner una tángana más próxima al montón que lo está el chite.

También pueden imponerse otras condiciones, como, por ejemplo, tirar las dos tánganas a picar, las dos rastreando; sea cuando se tira o solamente cuando el chite está caído. Si los objetos del montón se dispersan con algún golpe de las tánganas, unas veces se atiende solamente al sitio del montón para ver si el jugador gana o no, y otras gana las cosas que estén más próximas a las tánganas que al chite, y las restantes se dejan, o para seguir jugando hasta ganarlas todas, o para unirlas al montón siguiente. Y si al acabar el recreo el depósito no puede dividirse entre los jugadores, se guarda para comenzar con él en otro recreo.

A las apuestas

Si los objetos que se ponen en el montón son monedas, fichas, u otras cosas que se sostienen fácilmente sobre el tango, entonces se ponen encima de él. Los jugadores tiran lo mismo que dijimos en el juego anterior, por su orden respectivo.

Tres clases de jugadas pueden ocurrir: 1.^a Que el jugador no derribe

el chite: en este caso tira el siguiente. 2.^a Que le derribe y las monedas se esparzan por el suelo: entonces coge para sí todas las que disten menos de las tânganas que del chite. Las restantes se recogen y se ponen de nuevo sobre él, o solas o con puesta nueva, y sigue tirando el que le corresponde. Si alguna moneda quedase a [77] igual distancia de una tângana que del chite, se pone también encima. 3.^a Que las monedas queden como en cadena tocándose unas a otras, y por un extremo estén más cerca del chite y por el otro más cerca de las tânganas. En este caso unas veces se adjudican todas al que esté más cerca, y otras se van sacando con cuidado las de los extremos para quien corresponda, y las dudosas se quedan, como antes, para el chite.

Muchas veces juegan también a chite caído hasta ganar toda la puesta. Otras también tiran a designar nuevo orden a cada nueva puesta que hacen, aunque no hayan tirado todos en la anterior.

A quietas

Es una variedad del juego anterior, para muchos más agradable, porque excita en todos interés más continuo. Consiste en que si el jugador no gana la puesta deja su primera tângana en el sitio donde haya parado hasta que se gane la puesta o llegue el turno de tirar otra vez. Con esto sucedía que al derribar uno el chite gana monedas quien menos se piensa, porque cada uno recoge para sí las que estén más cerca de su tângana que de las otras y del chite.

Esta contingencia hace desplegar a los jugadores toda su habilidad para poder ganar el mayor número de monedas posible. Unas veces pican a una tângana bien colocada para quitarla el puesto; otras observan que las tânganas quietas están cerca del chite, y echan la suya lejos para darle con la segunda muy arriba y enviar las monedas a gran distancia; y, al contrario, si observan que las otras están lejos dejan la suya delante del chite, y con la segunda le dan fuerte junto a la base para que las monedas caigan hacia adelante, etc., etc.

Con frecuencia también hay privilegio. Consiste en que el dueño de la tângana quieta más próxima al chite, o el último que tiró, o según hayan convenido, pueda señalar otra meta cualquiera al tirador para jugar la segunda tângana. Y desde esta meta siguen jugando los siguientes las dos tânganas hasta que otro la cambie o se gane la puesta.

Los tres chites

En una línea paralela a la meta se ponen tres chites separados entre sí, pero no tanto que puedan pasar entre ellos las tânganas cuando van rastreando por el suelo. El modo de jugar varía.

Si cada cual juega por su cuenta, ponen el depósito de objetos al lado de los tangos. Por su orden van tirando desde la meta con dos tânganas iguales. Los tantos se hacen unas veces derribando los tres chites, otras cuando queda en pie uno de los tres, o según hayan convenido. El que hace tanto gana todo el depósito, o la parte que se haya

prefijado. [78]

Si se juega en dos bandos a partido, el que hace tanto vuelve a tirar de nuevo hasta que pierda; pero con arreglo a las condiciones siguientes, o a otras que determinen. Si hace tres puntos seguidos, gana la tirada, o si hace seis, dos tiradas, etc.; esto es, cuando pierda tira todavía otra vez, pero lanzando una de las tánegas con la otra mano o por debajo de una pierna levantada. Y si tiene tan buena suerte que aun así hace tanto, le vale tres puntos, y sigue tirando del mismo modo hasta que pierda.

Otras veces, jugando a partido, cada tango vale un tanto; si se tira sólo el del medio, vale 5, y así pueden combinar las jugadas de otras muchas maneras.

El guarda

Se traza un rectángulo de 6 a 8 metros de largo por dos de ancho: el de extremo a sirve de meta, y cerca del otro se pone el tango n. Los jugadores designan el orden, y el último es el guarda que cuida del tango.

Los demás tiran por su orden una tánega desde la meta, procurando derribarle. El juego consiste en coger las tánegas que han tirado sin que el guarda los prenda, observando las debidas condiciones. Si ha salido fuera, pueden cogerla cuando quieran: si quedó dentro, pueden entrar también a cogerla cuando les parezca, por cualquier parte del rectángulo; pero en uno y otro caso la dificultad está en que han de recorrer después el rectángulo hasta salir por la meta.

Si el guarda toca a alguno dentro del rectángulo, le hace prisionero y cambia de puesto con él; pero no puede perseguir a nadie mientras el chite esté caído, y si se le tiran mientras va corriendo tiene que volver a ponerle en su puesto. Por lo tanto, tiene que ponerle muy aprisa para perseguir enseguida a los que esperan esta ocasión de escapar. En cambio, si aquel a quien corresponde tirar no ha logrado coger su tánega, pierde y sustituye al guarda.

Los que están en la meta cuidan también de tirar cuando el guarda persigue a los otros para librarlos de caer presos derribando el chite.

La paleta

Suele hacerse con una vara de avellano doblada y encorvada como una red de jugar a la pelota, pero algo más grande. Para esto sirven muy bien los juncos marinos que por demasiado gruesos no valen para redes, y mejor todavía los aros rotos de hierro. Se fijan las puntas en el suelo, quedando la parte convexa hacia arriba como indica la figura. Como medio metro detrás de la paleta se traza una línea paralela a la meta, y en ella se pone el chite. [79]

Por el orden correspondiente van tirando después dos tánegas cada uno, y contando los tantos que hace cada bando si van a partido. El valor de las jugadas es el siguiente: si la tánega pasa por la paleta sin tocarla y tira al chite, gana 6 puntos, y se llama chite limpio; chite sucio, si toca a la paleta al tiempo de pasar y tira el chite, vale 4;

colarse por la paleta sin tirarle, vale 3; dar paleta sin tirarle, vale 1. Las demás tiradas no valen punto alguno.

Si cada uno juega por cuenta propia cuentan los tantos para hacer partido y cobrar la pena impuesta a los demás, o hacen depósito y cada uno coge de él lo que corresponda al valor de las jugadas.

Chite corrido

Juego bien diferente de los anteriores. Requiere campo dilatado, y pueden tomar parte todos los niños que quieran. En un extremo hay una barrera a; el otro sirve de meta; en el centro una línea divide el campo en dos partes iguales.

En esta línea se pone el chite (o bolillo). Uno del primer bando tira desde la meta con una tångana a derribarle. Si no lo consigue tira otro del segundo bando, y así continúan alternando hasta que uno logre derribarle. Entonces el bando del que le tiró se pone en fila mirando hacia el chite, unos 4 metros o más hacia la meta, como indican los puntos cc'. El otro bando se pone también en fila en la central mirando al anterior.

Colocados así frente a frente, uno del bando que está en el centro pone el chite horizontalmente sobre un pie y le lanza hacia la meta lo más lejos que pueda. Si al tirarle se le cae, repite una o dos veces la tirada; a la tercera corren como cuando le tira. Si le lanza mal, vale si pasa un metro, y si no, repite como antes. En cuanto le lanza, todo el bando, mirando siempre hacia la meta, corre de espaldas a ocupar la barrera.

Los del otro bando recogen cuanto antes el chite, le ponen en su sitio sin pasar la línea central, y en cuanto esté puesto se lanzan a perseguir a los otros. El que coge a alguno monta sobre él a las espaldas como suelen los niños hasta que le lleve a la meta. A veces convienen en que cogiendo a uno todos los del bando tienen que sufrir la misma pena llevando un adversario hasta la meta.

Si los del centro echan a correr antes de que su compañero lance el chite, pierden y tienen que llevar desde allí a sus contrarios [80] del modo dicho. Si los perseguidores pasan la línea antes que el chite esté puesto, pierden el derecho de perseguir a los otros.

§ III

Con chites y números

Además de los juegos descritos se hacen con las tånganas y chites otros varios, más entretenidos para muchos niños, valiéndose de los números y los dados.

Los números son unos cartoncitos, y mejor aún chapas metálicas, que tienen grabado un número por uno de los lados. Suelen ser del uno hasta el diez; pero pueden ponerse más o menos.

Los dados son unos cubitos de madera o hueso cuyas caras llevan grabados unos puntos negros del uno al seis como los de las fichas del

dominó. En los comercios se encuentran fácilmente; y si no, cualquier niño puede fabricarlos a su gusto.

Así los números como los dados se colocan sobre el chite para jugar.

Al montón

Para este juego se disponen las cosas lo mismo que para el del chite. Se designa el orden, se hace el montoncito con los objetos que cada uno deposita al lado, etc.

Encima del chite se pone un dado, y tiran con las tânganas como de costumbre. Si el jugador no le derriba, tira el siguiente. Si le derriba (aunque no derribe al chite), coge del montón tantas canicas, o lo que sea, como puntos marca la cara superior, y cede la vez al siguiente. Si acaso le derriba con la primera tângana, unas veces coge el número señalado, y, puesto de nuevo el dado, tira la segunda: otras veces no se pone de nuevo; pero si el número que marca el dado es muy bajo, puede tirar la segunda, a ver si dándole con ella, consigue un número mayor, y coge los que marque esta segunda vez.

Cuando en el montón no haya seis objetos, que es el número mayor del dado, se hace nueva puesta, continuando el mismo turno o tirando de nuevo a mano según hayan dispuesto.

Otras veces, para que el depósito dure más tiempo, convienen en que cuando el jugador no derriba el dado con ninguna de las dos tânganas, uno de los otros, o el mismo, le derriba con el pie, y tiene que echar al depósito tantas cosas como puntos señale el dado. [81]

Pares y nones

Es otro modo de jugar al montón. Cuando el jugador no derriba al dado tirando con las condiciones dichas anteriormente, ni pierde ni gana. Si le derriba, coge del montón el número señalado si es número par, o al contrario, le echa en él montón si es impar. Pero si lo ha derribado con la primera tiene opción a tirar la segunda tângana, y se atienen al resultado último si le dan con ella.

Como en el juego anterior, también se puede convenir en derribar el dado cuando el jugador no lo ha conseguido, siguiendo la ley expuesta sobre el número que salga, par o impar.

Pero otras veces, prescindiendo de si son pares o impares, el jugador gana del montón los puntos que marquen los dados más próximos a las tânganas que al chite; y, al contrario, echa en el montón los puntos que marquen los dados más próximos al chite que a las tânganas.

El chitero

Con este juego se evita andar formando depósito y repartiéndolo al fin. Designado el orden de los jugadores, el que obtuvo mejor suerte hace de chitero, levantando el tango cuando le tiren y poniendo encima el dado.

Al comenzar cobra una canica, o lo que sea, a cada uno de los otros. Estos van tirando después al chite como de costumbre por su orden, con una o con dos tãnganas según haya convenido. El que derribe al chite cobra al chitero tantos objetos como puntos marca el dado.

Después de tirar dos el chitero cede su puesto al siguiente, y éste desempeña su oficio con las mismas condiciones durante otro turno de jugadas, pasado el cual cede al siguiente el puesto, y así se continúa hasta que todos hayan sido chiteros. Entonces, o continúan el juego en el mismo orden, o tiran de nuevo a mano para comenzar otra vez.

También pueden jugar de este modo a pares y nones, pagando el chitero al jugador cuando sale número par y cobrando cuando sale impar.

La docena y media

Tres dados se ponen sobre el chite para jugar este juego. Se designa el orden y se hace el depósito como en los anteriores.

El juego consiste en que al derribar los dados marquen cada uno el seis para ganar el depósito. Pero como esto sucede pocas [82] veces, para amenizar más el juego se ponen condiciones muy variadas. Sirvan de norma las siguientes: 1.^a Si algún dado marca el seis, coge el tirador dos objetos del montón; si le marcan dos, coge cinco. 2.^a Si en todo el turno ninguno saca los tres seises, se concede el depósito al 17 o 16 si le hay; a falta de éstos se concede la mitad al 15 o 14; si tampoco hay éstos, juegan otro turno. Y al contrario, si hay dos números iguales, o se reparten a medias lo que ganan o juegan una tirada para decidir. 3.^a Si algún 18 o 17 gana el depósito se puede o no conceder algo a los números mayores, o sea desde el 15 en adelante. 4.^a Si alguno saca tres dados iguales, sea el número que quiera, gana por lo menos la mitad.

Otras veces, prescindiendo de las condiciones precedentes sobre el valor de las jugadas, ponen también algunas de éstas: 1.^a Si se tira con una sola o con dos tãnganas. 2.^a Si derribados con la primera puede o no tirarse con la segunda. 3.^a Si saca números pares, coger del montón los números señalados o uno por cada dado; y si impares, al contrario, poner en el depósito.

La treinta y una

Para este juego tan usado, se usan los números. Hecho el depósito y colocados los 10 números sobre el chite, tira cada uno por su orden con las dos tãnganas. Cuando dan al chite se esparcen los números por el suelo y se cuentan los puntos que aparezcan descubiertos del todo. Por tanto, los que caen unos sobre otros de modo que se cubra parte del número o con el dorso hacia arriba no se cuentan para nada.

Si alguno del turno hace 31 justas, gana el depósito; y si son dos, lo reparten a medias después de pagar las demás jugadas que tengan algún derecho. Estas suelen ser: el 5 descubierto gana 1; el 10 gana 2; si salen descubiertos todos los pares o todos los nones solos, gana la mitad; el que haga 15 gana 1; el que 30, 2; y si no hay 31, gana el depósito si han

convenido en ello.

A este tenor pueden combinar otras muchas condiciones. Así, por ejemplo, muchas veces cuentan solamente los puntos que están más cerca de las tánegas que del chite, o descubiertos o cubiertos.

La partida

Cuando no quieran exponerse a las pérdidas que lleva consigo jugar con depósitos o puestas, pueden jugar a la partida, en dos bandos, o por el interés de la victoria, o imponiendo al fin alguna pena al vencido.

Se ponen los números sobre el chite como en el juego anterior, y tiran alternando uno de cada grupo con una o dos tánegas. Se cuentan solamente los números que queden descubiertos del todo, [83] y, si convienen en ello, puede concederse nueva tirada en suertes especiales; por ejemplo, sacar todos los pares, o todos los nones, o el uno solamente, etc., etc. Otras veces sólo se cuentan los números más próximos a las tánegas que al chite, o solamente los pares, y los nones por los contrarios...

Cuando se cuentan sin restricción alguna todos los números descubiertos, la partida suele ser a muchos tantos. Algunas veces se concluye al llegar o pasar el número de tantos señalado; pero otras es preciso para ganar hacerlos justos, so pena de dar pasada, o sea, cuando un bando pasa, sigue jugando hasta hacer 50 tantos (o los que se hayan prefijado). Pero en este caso cada número descubierto no se cuenta más que por uno, valga lo que quiera. Si se pasa también de los 50, deja a los contrarios seguir jugando hasta que ganen o se pasen también y la partida sea nula.

Es increíble la animación y ansiedad que despierta en los niños este último modo de jugar la partida.

Capítulo VI

Juegos con trompos

No habrá alumno en los colegios y escuelas que no haya manejado muchas veces el trompo o peonza, juguetes de madera dura en forma de pera que llevan en la punta un hierro llamado pico, rejón, púa, etc. Los picos que traen de la fábrica se salen ordinariamente enseguida y no suelen ser del gusto de los jugadores; pero los mismos niños pueden poner otros bien seguros y a su gusto. Para esto basta poner un tornillo del grosor conveniente y arreglarle con una lima.

Para hacerle bailar se necesita un cordel delgado. Se destuerce un poco una de las puntas, y en la otra se hace un nudo para sostener una

rodaja de cartón, de cuero o metal, llamada zapatilla o soleta. Se humedece la punta destorcida, y se va arrollando la cuerda en la peonza hasta cerca de la parte más ancha. Se la toma en la mano de modo que el pico salga por entre los dedos pulgar e índice y el cordel por entre el anular y pequeño, en los cuales se apoya la soleta; tirándola entonces con fuerza a distancia conveniente, sin soltar el cordel, comienza a girar sobre el pico. Por entre los dedos índice y medio se la puede hacer subir fácilmente a la mano para que continúe bailando en ella.

La terminología propia de estos juegos es la siguiente: Dícese que el trompo hace pállaras o novillos cuando al tirarle no baila. Puyazo se llama cualquier golpe que den a otro; pero recibe el nombre de queque cuando al tirarle a bailar da con el pico al otro; pique, cuando se le tiene en la mano bailando y se le echa contra el otro; mazada, o tripotada, o testarazo, cuando en la mano se le hace tomar un movimiento oscilatorio y antes de morir se le arroja contra otro de coronilla.

Para designar el orden tiran todos su peonza a una línea o circulito, [85] y la distancia a que den con ellas designa el puesto de cada uno. Si se trata de bandos, basta que tire uno de cada partido. Cuando hay que poner en el suelo un trompo para blanco de los otros puede ponerse uno viejo e inútil, y si se rompe su dueño debe poner otro, a no ser que pongan otras condiciones distintas.

Los puyazos

Para este juego y para todos los de este capítulo basta un corto número de niños, pues así no se estorban unos a otros y se evita que puedan darse algún golpe.

El que obtuvo peor suerte deja su peonza en el suelo, y los demás le atacan; si alguno no le da por lo menos un puyazo cualquiera, o hace pállaras, pierde y deja la suya en lugar de la otra.

Como se ve, es juego sencillísimo; pero los buenos jugadores suelen convertirlo en ejercicio de destreza. Porque unas veces no permiten más puyazos que los queques, otras exigen dar queque y pique, otras tres piques, etc. Además, sucede con frecuencia que tiran dos o más a un tiempo, o cuando uno va a dar el pique desvía otro la peonza puesta y se estorban mutuamente.

Al corro

No hace falta designar orden alguno. Se trazan dos circunferencias concéntricas, una de medio metro o menos y la otra de unos tres metros de diámetro. Los jugadores tiran a discreción sus peonzas al circulito interior.

Pierden y se ponen dentro de él: 1.º, las que hagan novillos; 2.º, las que no den dentro de él; 3.º, las que den pero no salgan bailando fuera del círculo mayor. A veces éstas se dejan en el sitio donde quedan al morir.

En cuanto hay alguna puesta dentro los demás procuran sacarla fuera

del círculo mayor, según las condiciones. Lo más frecuente es tirar al queque, y si sale bailando, cogerla y seguir dando piques y mazadas; pero pueden elegir una sola clase de puyazos. Las que hagan novillos o no salgan bailando se ponen en el circulito, y casi siempre también las que no dan puyazo alguno; pero otras veces siguen el juego, si no faltan a otras condiciones.

Mientras haya dentro peonzas muertas no se puede dar puyazo alguno a las vivas, so pena de perder. A veces se permite al que pierde poner una y seguir jugando con otra, si tiene.

A las puestas

Para este juego basta una circunferencia de unos tres metros de diámetro.

Designado el orden, cada jugador pone en el centro del círculo [86] una moneda, una canica o cosa parecida a que quieran jugar. Después tira el primero su peonza, y coge para él cuantas piezas pueda sacar del corro con toda clase de puyazos. Las que no salgan se dejan en el sitio donde estén, sin volverlas al centro; y si alguna queda tocando a la raya, no se considera sacada hasta que otro la saque enteramente.

En cuanto muere la peonza del primero tira el segundo, y juega del mismo modo, y así los demás. Sacadas todas las cosas se hace nueva puesta, y continúa tirando el que le corresponde, aunque otras veces en cada puesta designan nuevo orden para tirar.

Para mayor interés juegan también a partido dos o tres contra otros tantos; y en este caso unas veces tiran alternando uno de cada bando, y otras los compañeros seguidos, y después los contrarios, y lo que cada uno saca es para el bando.

No hay posada

Trázase una circunferencia como en el juego anterior, y los jugadores se dividen en dos bandos. Los del primero echan fuera del corro las peonzas del segundo hasta que pierdan y cambien de puesto.

Para ello los del bando segundo ponen sus trompos en el centro del corro; los del bando primero, juntos o separados, tiran los suyos una sola vez cada uno, y, valiéndose de toda clase de puyazos, sacan los otros del corro. Si consiguen sacarlos todos vuelve a repetirse el juego cuantas veces lo hagan; pero si alguna vez queda uno o más sin salir, entonces ponen ellos los suyos, y los del otro bando los atacan con las mismas condiciones.

No importa que algún trompo haga novillos; el dueño no pierde sino cuando pierda su bando; pero la vez que los hace no puede volver a tirar.

Al fuego

También se dividen los niños en dos bandos, y no hace falta círculo

alguno. Los del segundo bando tienen que encender el fuego echando sus trompos a bailar todos a la vez o separadamente, como mejor les convenga, y cuando se mueren los echan de nuevo sin atacar a ningún otro. Los del primero tiran a apagarlo, atacando a los contrarios con toda clase de puyazos o con los que al comenzar determinen.

Estos pierden y cambian de campo con los otros: 1.º Cuando uno hace pállaras. -2.º Cuando un trompo encendido se apaga sin que nadie le ataque. -3.º Cuando atacan a otro ya apagado. -4.º Cuando equivocadamente atacan a uno de su bando, o distraídos encienden fuego estando apagado; esto es, echan su peonza a bailar cuando no hay ninguna de los contrarios.

Los que dan fuego pierden la vez, o se someten a otra pena [87] de antemano impuesta, cuando los adversarios les avisan «una, dos, tres» para que enciendan fuego y no lo hacen.

Es juego de mucha animación, y divertido por los ardidés a que se presta.

El matadero

En un extremo del sitio en que se juega se traza una circunferencia como de un pie de diámetro, y en el centro se hace un hoyito en que quepa una peonza.

Designado el orden, vanse todos al otro extremo, y el que obtuvo peor suerte echa al suelo su peonza. Los demás a fuerza de puyazos van llevándola al hoyo del otro extremo; pero su dueño tira con otra cuantas veces pueda, dándole puyazos en sentido opuesto; y si consigue hacerla volver al punto de partida, u otro jugador se la vuelve, queda libre. Echan nuevas suertes, y comienza otro juego.

Pero eso sucede raras veces, por ser varios contra uno. Mas el que defiende no debe desanimarse, aunque esté ya cerca del hoyo, porque a veces un queque la aleja a mucha distancia, o, lo que sucede con más frecuencia, alguno hace pállaras o no da ningún puyazo, porque se pueden estorbar cuanto quieran unos a otros, y en este caso la peonza puesta queda libre, y todos persiguen a la que perdió desde el sitio donde pare. Esto es lo que hace más complicado y divertido el juego, pues a cada momento pierden unos y otros.

Cuando por fin logran llevar alguna al hoyo, la meten en él con el pico hacia abajo, y, tomando la suya con la mano, dan a la puesta tantos picotazos cuantos convinieron al comenzar. Esta misma vuelve a comenzar el juego, o echan nuevas suertes.

La escaramuza

También suele excitar gran interés este tan sencillo como animado juego de trompos. Los jugadores se dividen en dos bandos, y cada cual defiende un extremo del sitio; en el centro se pone un peoncillo viejo, un canicón o bolita de madera, que sirve de blanco a los dos bandos.

Dada la señal, comienzan todos a darle puyazos, procurando llevarle al extremo del campo enemigo, y el bando que lo consiga gana el tanto. Se

pone de nuevo en medio, y no pueden atacarle los enemigos hasta que alguno del bando que ganó el tanto anterior le haya tocado, por poco que sea, y así continúan hasta que uno de los bandos gane el número de veces convenido.

Otras veces ponen tantos peones cuantos son los niños de cada bando, y aun entonces juegan de dos maneras: 1.^a Atacando todos a todos los peones, y se cuenta un tanto, ya sea por cada peón que entre en el campo enemigo, ya por el que haya metido más en [88] cada juego. 2.^a Cada jugador, con su adversario, atacan solamente a un peón determinado, y los tantos se cuentan como en el caso anterior. No importa que algunas veces se estorben unos a otros, pues eso mismo da más variedad al juego y lo expone a mayores contingencias.

El ataque

Es otra especie de escaramuza muy divertida y de mucho movimiento. Designado el orden de los jugadores, los dos primeros si son seis o siete, tres si ocho o nueve, o en otra proporción con venida, entran dentro de la fortaleza, que es una circunferencia de tres a cuatro metros de diámetro; los demás se quedan fuera. Estos, dada la señal para comenzar el ataque, pone cada uno, como a un metro de distancia de la fortaleza, un canicón o bola, y, echando a bailar sus trompos, con puyazos de todo género los meten en el corro.

Los defensores, por el contrario, procuran sacarlos fuera: si logran una vez (o las que hayan convenido) rechazarlos todos, quedan libres y entran los siguientes a defender: a los enemigos se les cuenta un punto malo. Cuando éstos logran meterlos todos dentro el mismo número de veces, entran los siguientes a la defensa, y el punto malo se cuenta a los que defendían. Pasados varios recreos se impone la pena convenida a los que tengan mayor número de puntos.

Peones

Así se llama cierto género de peonzas a las cuales después de haber comenzado a bailar se les hace seguir todo el tiempo que uno quiera. Suelen ser cilíndricos y terminan por un lado en punta cónica.

Para hacerlos bailar se arrolla la cuerda en la parte cilíndrica; apoyando la punta en el suelo y un dedo en la parte superior, se tira rápidamente de la cuerda y quedan bailando. Ejercitándose un poco se los puede hacer bailar con los dedos solamente. Una vez que han comenzado a bailar, con la misma cuerda se les da latigazos; la cuerda se arrolla un poco, y, tirando de ella con fuerza, les da nuevo impulso para continuar bailando. Las primeras veces acaso no se consiga, pero luego es muy fácil hacerlo.

Cuando los niños saben manejarlos bien, se divierten mucho con ellos, porque se prestan a muchos juegos y combinaciones curiosas. Al principio, y por vía de ejercicio, juegan a durar, o sea a ver cuál dura más tiempo sin morir; a las carreras, a ver quién los hace llegar más pronto, y sin

dejarlos apagar, a una meta señalada; al tope, chocando unos contra otros para ver cuál resiste mejor, etc. Después se organizan juegos más complicados, verbigracia, El combate, que es el tope en dos bandos, y gana el que primero mate todos los peones enemigos; las Cuatro esquinas, El perrillo y otros juegos descritos más arriba, en los cuales pierden los que dejen morir los peones. [89]

Capítulo VII

Juegos con pelotas

Numerosa y variadísima es la colección de juegos que comprende este capítulo, dividido en cinco grupos muy diferentes entre sí. El primero de los juegos generales y el segundo de los particulares no exigen más instrumentos que unas cuantas pelotas; en los del tercero los jugadores con escudos se defienden de las pelotas que les tiran sus enemigos; en los del cuarto las pelotas se lanzan con instrumentos especiales, y los del quinto, por último, se hacen, no en campo libre como todos los anteriores, sino contra una pared o muro a propósito.

Las pelotas que se emplean en la mayor parte de estos juegos son esas de trapo que todos los niños saben hacer y forrar con badana o piel delgada. En las ciudades se encuentran con abundancia a precio insignificante, sobre todo comprándolas al por mayor. Conviene que sean algo pesadas, para que puedan arrojarse a bastante distancia y, sin cansar el brazo; pero no tan duras que puedan hacer daño con el golpe: si hay algunas de este género, se reservan para los juegos del párrafo 4.º, hasta que se ablanden convenientemente.

Un modo frecuente de designar con ellas el orden es: 1.º Si se trata de bandos, echar a lo alto una pelota, y el bando a que pertenezca el jugador que la coja es el primero. 2.º Cuando entre varios niños hay que elegir uno, se echa lo mismo la pelota a lo alto, y el que la coja es el designado. Otras veces el que la coge queda libre, y vuelven a echarla de nuevo hasta que quede uno, o también se echan a lo alto tantas pelotas menos una cuantos son los jugadores, y el que no coja ninguna es el elegido. [90]

§ I

Juegos generales

Tienen mucha analogía con los descritos en el párrafo primero del primer capítulo, y como ellos, son de uso constante, pues no exigen instrumentos ni mucho tiempo para organizarse. Conviene tener presente las advertencias generales, (pág. XIII) sobre el modo de elegir y distinguir los bandos. Cuando los juegos exigen que se entreguen las divisas, conviene usar cintas o cosas parecidas que puedan ponerse y quitarse fácilmente.

En todos estos juegos suelen observarse como leyes generales las siguientes, que pueden modificarse en cada caso o sitio particular como

mejor convenga: 1.^a No se puede ocultar la pelota. 2.^a Tampoco se puede correr con ella sino lo indispensable para tirarla; pero, en cambio, pueden echarla unos a otros siempre que les parezca. 3.^a Valen los golpes en cualquier parte del cuerpo, aunque la pelota vaya rodando: exceptúanse a veces los golpes de rechazo cuando hay paredes, columnas, etc., porque no pueden preverse. 4.^a Cuando la pelota sale del campo de juego se echa como al comenzar, si no se ha dispuesto antes otra cosa.

Pájaro viejo

Para este juego tan sencillo y animado conviene disponer de un campo extenso. Los jugadores son pájaros y llevan una divisa visible y fácil de quitar, para entregarla cuando llegue el caso. Por cada 15 pájaros, poco más o menos, hay un cazador.

El juego se hace de este modo: Cuando el pájaro que dirige el juego arroja al aire la pelota al grito de «¡alerta, pajaritos!», se esparcen todos por el campo huyendo de los cazadores. Estos ocupan también diversos puestos, y enseguida que cogen la pelota la echan a un compañero o atacan a los pájaros con ella. Los que sean heridos entregan su divisa al mismo cazador que los hirió, y pasan a ser también cazadores. Se termina cuando se han cazado la mitad de los pájaros o el número designado al comenzar.

Los pájaros no pueden tocar a la pelota, so pena de perder su divisa; pero se les permite: 1.º Darle un puntapié siempre que tengan ocasión de hacerlo, para evitar el peligro de ser cazados. 2.º Cogerla cuando va por el aire; en este caso, si no lo consiguen, pierden si han tocado la pelota, a no ser que hayan dispuesto lo contrario. Si lo consiguen, pueden tirarla al alto o atacar con ella a los cazadores; y si hieren a alguno, le ganan una cinta, y la conservan para entregarla cuando sean heridos y quedar libres. [91]

Si el campo fuese muy extenso pueden echarse dos pelotas, para que haya más movimiento y se facilite a los cazadores la caza.

Pájaro nuevo

Divídense los jugadores en dos bandos, cada cual con divisa distinta y fácil de quitar. Los capitanes eligen o designan por suerte dos o más cazadores en cada bando, según el número de niños que haya, para cazar, lo mismo que en el juego precedente, pájaros del campo enemigo.

Los heridos entregan sus divisas al cazador que los hirió; pero se unen a los cazadores de su propio bando para perseguir a los enemigos. De este modo, a medida que se aumentan las presas en un bando se da también ventaja al enemigo, aumentándole el número de cazadores. Con esto hay mucho más movimiento, y se mantiene cada vez más vivo el interés del juego.

La victoria se adjudica al bando que más pronto caza el número de enemigos convenido, o al que haya cazado más durante el tiempo señalado para el juego.

Caza de leopardos

Se nombra un cazador por cada quince jugadores, y todos los demás son leopardos. Pero como estas fieras atacan a los cazadores, hay que señalar para éstos una barrera de refugio.

Para comenzar el juego un leopardo lanza al aire la pelota gritando: «¡batida, batida!». Los cazadores la cogen, y se la echan unos a otros, haciendo huir a los leopardos en todas direcciones: cuando juzgan tener el golpe seguro, los atacan con ella. Al punto corren a refugiarse en la barrera; porque: 1.º Si han herido a algún leopardo, los demás cogen en seguida la pelota; y si a su vez hieren a algún cazador antes que llegue al refugio, rescatan la presa. Si no la rescatan, ésta pasa al bando de cazadores. 2.º Si no han herido a nadie (o un leopardo coge al vuelo la pelota), las fieras atacan a los cazadores, y si hieren a alguno, vale una entrada para el que lo hirió, o rescatan al primero que caiga preso, según hayan convenido.

El juego concluye cuando se ha cazado el número de leopardos o los cazadores han perdido el número de entradas determinado al principio. Tienen derecho a ser cazadores en el juego siguiente los leopardos que hayan ganado entradas o rescatado presas hiriendo a los cazadores. Como en los juegos precedentes, los leopardos no pueden tocar la pelota si no es cogiéndola al aire o dándole un puntapié si la hallan al paso. Esto mismo vale para los cazadores cuando a su vez huyen a refugiarse. Tres puntos malos equivale a ser preso si es leopardo, o a perder una presa si es cazador el que los comete. [92]

Barra

Hay una barra en cada extremo, como en el juego de los contrabandistas. Los jugadores se dividen en dos bandos, y, echadas suertes, los del primero se reúnen en una barrera, y los del segundo se esparcen por el campo. Uno de aquellos lanza al aire la pelota, y sale con varios compañeros a ocupar la otra barrera.

Desde este momento el juego se reduce para éstos a ir de una barrera a otra, y para los contrarios, a herirlos cuando están en el campo. Estos, en cuanto cogen la pelota, gritan: «¡barra, barra!», y hasta que no griten no pueden comenzar el ataque. (Esta regla es general siempre que comienza un bando a perseguir al contrario o el otro le coge la pelota, como iremos diciendo.)

Si los que atacan hieren a un enemigo, se lanzan inmediatamente a ocupar las barreras; y si entran todos en ellas, hay cambio de campo. Por eso los del primer bando tienen que apresurarse a coger la pelota, a gritar ¡barra! y a atacarlos al tiempo de huir, porque si hieren a alguno antes de que entre en la barrera, conservan sus puestos y continúa el juego como antes.

Si los perseguidos cogen al vuelo la pelota o dentro de las barreras, la tiran al alto como al principio para correr sin temor, pues no pueden ser atacados hasta que los enemigos, cogida la pelota, den ese grito de

¡barra! Cuando la pelota queda en las barras los perseguidores pueden también lanzarse a cogerla antes que los de dentro la echen al aire; si lo consiguen la envían a un compañero, pues desde allí no pueden atacar a nadie.

Los corredores pierden, y hay cambio de campo: 1.º Cuando los enemigos ocupan una barrera vacía; en este caso el que tenga la pelota la echa al alto como al comenzar. 2.º Cuando después de avisados pasa un minuto o menos sin pasar nadie de las barreras. 3.º Cuando tienen tres puntos malos. Como tales se cuentan: volver a la barrera de donde salió sin haber estado en la otra; tocar a la pelota, a no ser para alejarla de un puntapié, y otras faltas a las condiciones que pongan.

A veces se cuenta un punto por cada uno que va y vuelve a la barrera; de este modo al cabo de varias entradas el bando que tenga más puntos gana la victoria. Otras veces se lleva una banderita y se cuentan las carreras completas que se hagan con ella de una barrera a otra.

Las atalayas

Es uno de los juegos más animados. A un extremo del campo se señala una barrera, y en otros sitios visibles, como columnas, árboles, ángulos de las paredes, etc., otras tres o cuatro más pequeñas llamadas atalayas. La primera debe distar poco de la barrera; [93] las demás conviene que disten entre sí unos 15 metros por lo menos.

Juegan también dos bandos. Los niños del primero se reúnen en la barrera; los del segundo se ponen en una o dos filas más allá de la mitad del campo, como indica la línea a c. Uno del primer bando tira la pelota por encima del bando enemigo. Pueden ocurrir tres jugadas diversas: 1.ª Que la pelota no llegue hasta ellos, sea por lo que quiera; se cuenta punto malo y se repite la tirada otras, dos veces lo más. 2.ª Que llegue, pero de modo que la cojan sin salir de la fila; se cuenta también punto malo, pero la tirada vale y se procede como en la siguiente. 3.ª Que pase sobre ellos sin ser cogida. En este caso salen unos cuantos a ocupar la primera atalaya, y si pueden la segunda y la tercera, y aun volver a la barrera.

Desde entonces los del primer bando no hacen otra cosa que correr las atalayas por orden y volver a la barrera, cuidando lo primero de que no les hieran; lo segundo, de no volver al mismo sitio de donde han salido, porque en este caso los enemigos pueden obligarles a salir, o atacarlos allí mismo; lo tercero, de no dejar salir libre ninguna atalaya, porque si los enemigos la ocupan, es para ellos. En caso de que esto suceda al correr las demás pueden detenerse también en aquella, pero con el riesgo de ser atacados allí lo mismo que en el campo.

En cuanto la pelota tirada desde la barrera pasa sobre los del segundo bando unos van a recogerla, y otros se esparcen por el campo para echársela unos a otros y atacar a los que corren. Cerca de cada atalaya y de la barrera hay siempre alguno para ocuparla si queda vacía y ver si alguno vuelve a ella después de haberla dejado. Cuentan un tanto por cada enemigo herido y por cada tres puntos malos del otro bando. Son puntos malos los que dijimos al comenzar el juego y los mismos del juego

anterior, en cambio, los corredores descuentan un punto malo cada vez que cogen al aire la pelota (en cuyo caso pueden tirarla a lo alto), y un tanto por cada tres puntos.

Hay cambio de campo: 1.º Cuando los perseguidores ocupan la barrera vacía. 2.º Cuando ocupan del mismo modo dos atalayas. 3.º Cuando hacen el número de tantos prefijado.

Las estaciones

El campo es parecido al del juego anterior; en vez de la barrera suele hacerse una semicircunferencia, que es la ciudad; las atalayas [94] están algo más próximas y son estaciones. Los jugadores en dos bandos, y cada uno dividido en binas o ternas de modo que cuando un jugador corre los compañeros han de acompañarle. Los que salgan de la ciudad y vuelvan a ella después de recorridas por orden todas las estaciones cuentan una carrera para su bando.

El juego se hace de este modo: Se reúne en la ciudad el primer bando; el segundo se esparce desde luego por el campo, fuera de la línea m n de defensa uno de ellos coge la pelota, y colocándose unos cuatro metros delante de la ciudad (en el punto a), se la echa suavemente a uno de la barrera que está en c, con un pie fuera y otro dentro. Éste, si la pelota no viene bien, se la devuelve al tirador; si viene bien, la rechaza con la mano o con una pala lo más lejos que pueda, y vale la jugada aunque la pelota quede allí mismo. Si le parece oportuno, sale al punto a correr las estaciones con sus compañeros, o aguarda a que otro de su bando rechace la pelota con las mismas condiciones.

En cuanto la pelota sea rechazada los del bando contrario la recogen para atacar a los que corran. Cuando éstos están refugiados en las estaciones se grita ¡muerto, muerto!; la pelota vuelve al tirador para que la eche como antes a otro de la ciudad. Pero el tirador tiene que estar muy alerta para echar a tiempo la pelota a sus compañeros si los de las estaciones corren mientras él saca, a no ser que prohíban correr hasta que el de la ciudad rechace la pelota.

Cuando una terna la ha rechazado no puede hacerlo de nuevo sin correr antes las estaciones. Las ternas que están en la ciudad pueden correr estaciones cuando quieran, aunque no hayan rechazado la pelota: al correrlas, aunque tienen que salir los de cada terna juntos, pueden después correr separadamente, mas no pueden rechazar la pelota, ni se cuenta la carrera hasta que todos tres hayan vuelto a la ciudad.

Se cambia de campo: primero, cuando no hay en la ciudad quien tenga derecho a rechazar la pelota si la tiene el tirador para sacar; segundo, cuando hieren a uno de los corredores. Pero otras veces cada bando corre las estaciones un tiempo fijo; y en este caso cuando uno es herido aquella terna sale del juego (o pierde aquella carrera), y las demás que corren vuelven al sitio de donde salieron hasta que la pelota vuelva al tirador.

En el primer modo gana el bando que en igual número de entradas ha hecho más carreras; en el segundo, el que ha hecho más en igual tiempo.

En este juego no suele permitirse que los corredores toquen de ninguna manera la pelota, so pena de considerarse heridos. Los

perseguidores [95] tampoco ocupan las estaciones aunque no haya en ella enemigo alguno. En la línea de defensa pueden penetrar en cuanto los de la ciudad rechazan la pelota, y salen de ella siempre que el tirador la saca de nuevo, hasta que vuelvan a rechazarla.

Sitio de Sagunto

Dos circunferencias concéntricas forman el campo del juego; una de 12 a 20 metros de diámetro, según lo permita el local, y otra mayor, de modo que entre las dos medie un foso de cuatro metros, poco más o menos. En vez de circunferencias pueden hacerse dos cuadros u otras figuras. El primer bando, de saguntinos, se defiende dentro del círculo; el segundo, de cartagineses, ataca desde fuera del foso en cuanto se da la señal para comenzar.

Primero, los sitiadores deben echarse la pelota unos a otros para traer a los sitiados en continuo movimiento de acá para allá huyendo de ella y atacarlos cuando están agrupados, para herirlos más fácilmente; segundo, si yerran el golpe, los sitiados cuentan un tanto; tercero, si hieren a alguno tocándole con la pelota de cualquier modo que sea, cuentan ellos un tanto, a no ser que los sitiados lo rescaten, esto es, que cojan la pelota y hieran a un sitiador, en cuyo caso el tanto es para éstos, o nulo si así lo han dispuesto al principio.

Los sitiados se limitan a defenderse y a rescatar los tantos perdidos como queda dicho. Si la pelota queda en su campo sin herir a nadie, atacan con ella a los sitiadores, y nada pierden aunque yerren el golpe; pero si hieren a alguno ganan tanto a no ser que ellos lo rescaten hiriendo inmediatamente a un sitiado, sin echarse unos a otros la pelota.

Cuando esta queda en el foso la coge el que pueda, sitiador o sitiado; pero no ataca con ella hasta que esté en su propio campo. Es punto malo para unos y otros pisar en el foso al atacar, y tres puntos valen un tanto. El que primero haga el número prefijado gana el combate, y hay cambio de campo o no, según las condiciones que pongan; lo más frecuente es que, si pierden los sitiados, sean atacados otra vez.

A veces se juega en esta forma: los heridos que no se rescaten al modo dicho y los sitiadores que yerren el golpe al atacar salen fuera del juego; es decir, sale uno siempre que se gana un tanto, y se concluye cuando uno de los bandos ha perdido el número de soldados que hayan designado al principio.

La bandera

En muchos de estos juegos pueden introducirse con buen resultado las banderas, como puede experimentarse con este y el siguiente.

El bando que ataca se coloca en la línea r s a un extremo del [96] campo; al otro extremo se traza una semicircunferencia de 12 o más metros de diámetro, según lo exija el sitio y el número de jugadores, y en ella se colocan los del segundo bando para defender una bandera puesta en el punto a, centro de, la semicircunferencia.

Uno del primer bando coge la pelota y la tira hacia los del segundo bando. Si no llega hasta ellos, la tirada es nula; vuelve a tirar, pero se le cuenta punto malo. Si ve que llega, desde el momento que la tira echa a correr para tocar la bandera; si lo consigue sin que le hieran, corre con todos los de su bando a ocupar la línea de la semicircunferencia, llamada línea de defensa. Los defensores entretanto, en cuanto el agresor tira, unos se esparcen por el campo y los otros van en busca de la pelota; el que la coge viene hasta la línea de defensa, y desde ella ataca al agresor, o echa la pelota a otro compañero para que le ataque. Pero si éste ha tocado ya a la bandera atacan a los enemigos que vienen a ocupar la línea de defensa antes que lleguen a ella. Si los hieren corren ellos a ocuparla, y los otros los atacan a su vez, y así sucesivamente hasta que uno yerre el golpe, y vayan con su bando a la línea de ataque para comenzar como al principio.

Cuando el agresor es herido corren los defensores a la línea de ataque; los otros los persiguen, lo mismo que antes, al ocupar la línea de defensa. El bando que gana de este modo, al atacar o defender cuenta un tanto por cada vez, y otro por cada tres puntos malos; el que al fin haya ganado más es el vencedor. Por punto malo se cuenta toda falta a las condiciones del juego.

Tessárpolis

Más animado aun y entretenido es este juego que el anterior. En los cuatro ángulos se trazan barreras o fortines (si el campo es muy extenso se hacen más), y en el centro una circunferencia pequeña para prisión. Cada bando nombra su capitán y cuatro abanderados; aquél cuida de la bandera, y éstos de cuatro banderines.

Para jugar se reúnen los dos bandos junto a la prisión. El capitán que obtuvo mejor suerte tira al alto la pelota, gritando ¡guerra, guerra!, y corre con los suyos a ocupar los fuertes. Él lleva siempre consigo la bandera, y los abanderados clavan un banderín en cada fuerte. Los enemigos, si tienen bandera y banderines distintos, los clavan en la prisión, y se extienden por el campo para coger la pelota y atacar a los que corren de unos fuertes a otros. [97]

De antemano se imponen algunas condiciones, como las de la barra u otras; por ejemplo: 1.^a, los que corren pueden coger la pelota al vuelo y tirarla a lo alto; 2.^a, pueden darle un puntapié cuando hallen ocasión oportuna, pero no pueden tocarla de otro modo; 3.^a, los fuertes se corren siempre por orden y en la misma dirección, o a voluntad de cada uno; 4.^a, si un fuerte queda vacío y el enemigo coge el banderín, los que atacan lo ocupan y persiguen a cuantos se refugien en él, etc., etc. Las faltas se cuentan como puntos malos, y tres puntos equivalen a un herido.

Los heridos van a la prisión, y en cuanto haya el número determinado de antemano termina el juego, y se cambia de campo. Pero ordinariamente se señala también tiempo fijo para cada partida; y en este caso, si han cogido los presos antes del plazo señalado, los otros tienen después que prender uno más, y, al contrario, si pasa el tiempo sin cogerlos, los siguientes prenden uno menos en el mismo plazo señalado. Si los defensores

son tan descuidados que se dejan ocupar dos fuertes, al punto hay cambio de campo, y ahora tienen que prender dos enemigos más.

Cuando se juega sin banderas ni banderines, al ocupar una fortaleza hay cambio de campos.

También resulta animadísimo el juego con esta variación. Cuando los que atacan hieren a un enemigo cogen al punto la pelota y al grito de ¡guerra! la echan a lo alto como para comenzar. El capitán y los abanderados corren a la prisión, y, cogiendo su bandera y banderines, van con toda su gente a ocupar los fuertes antes que los otros cojan la pelota y los hieran. Si lo consiguen hay cambio de puestos; pero si los hieren antes de refugiarse en los fuertes vuelven de nuevo al campo en que estaban.

§ II

Juegos particulares

Son también de uso constante en todo tiempo, como los del capítulo 1.º, por lo bien que se prestan para pasar los recreos, cuando por falta de tiempo o de espacio o por otra causa no se pueda o no convenga organizar juegos generales. Valen las mismas pelotas, [98] y pueden observarse las mismas reglas generales del párrafo anterior.

El zascandil

Para este juego bastan de diez a quince niños que se esparcen por el sitio. El designado por la suerte coge la pelota, y a la voz de ¡fuego!, o sin decir nada, ataca a otro cualquiera. Si no le da, corre tras la pelota para cogerla y atacar a otro; si le da, queda libre, y el herido le sustituye en el cargo con las mismas condiciones.

Este juego tan sencillo es de mucho ejercicio y divertido, porque en cuanto el que ataca tira a uno la pelota, hiérale o no, todos comienzan a llevarla a puntapiés de un lado para otro hasta que la coja el que deba atacar.

Si el local es espacioso pueden jugar a la par dos o más partidos independientes entre sí, aunque se mezclen los jugadores. También pueden jugar todos en un solo partido, echando dos o más pelotas, designando otros tantos niños para atacar. Si, por el contrario, el local fuese muy reducido, se disminuye el número de jugadores.

Los pelotazos

Otro juego no menos sencillo, y a la par divertido y de mucho movimiento. El grupo de niños se divide en dos bandos, cinco contra cinco, o los que sean.

Esparcidos convenientemente por el campo y dada la señal, uno del bando que obtuvo peor suerte ataca con la pelota a los del otro bando. Si no hiere a nadie, sus compañeros la recogen para atacar de nuevo o

echársela unos a otros hasta que consigan herir a alguno. Los adversarios corren de un lado para otro huyendo de la pelota; pero en cuanto alguno es herido la recogen ellos y atacan a los otros con las mismas condiciones.

A los que huyen les es permitido alejar de un puntapié la pelota, siempre que se les presente ocasión oportuna.

El argadillo

Este juego exige poco espacio y es muy a propósito para las mañanas de invierno, porque los niños pueden tener abrigadas las manos mientras se calientan los pies. Se colocan en círculo algo separados entre sí, y cuando no hace frío, cogidos del pañuelo o del lapo, porque así rechazan la pelota con más seguridad. Para evitar dudas se traza entre cada dos jugadores una línea que designe a cada uno su campo de defensa.

En el centro se pone con una pelota el designado por la suerte; [99] si es algo mayor que las ordinarias, mejor para este juego. De un puntapié se la echa a uno del corro, y éste procura devolverla al centro del mismo modo; si yerra el golpe, cambia de puesto con el del centro. Cuando la pelota sale entre dos jugadores, pierde aquel a quien pertenece el sitio por donde salió; si sale por la línea intermedia, pierde el que podía detenerla con el pie derecho. También pierde el que la rechace cuando no deba, si antes no han dispuesto otra cosa.

Lo más divertido del juego es que los del corro, con el apuro, la rechazan ordinariamente con fuerza y en cualquiera dirección, y así ellos mismos se atacan inopinadamente.

Otras veces no se pone nadie en el centro. Se echan la pelota unos a otros, se apuntan a cada uno las veces que pierde, y el que primero cometa el número de faltas prefijado se somete a la pena en que hayan convenido.

Al corro

Es muy parecido al juego precedente, pero algo más tranquilo. Se ponen también los niños en círculo y más separados. El primero toma la pelota, y, dada la señal, se la echa al segundo, y éste, sin parar, al tercero, etc., etc. Conviene fijar de antemano las condiciones con que se ha de echar, si baja o alta, si suave o fuerte, si bien o mal. A veces convienen todos en tirarla como la tire el primero hasta que vuelve a él y cambie.

Concluida la rueda, el primero dice al tirarla: ¡a Fulano! y al mismo tiempo se la echa al nombrado; éste a su vez designa otro (que no sea el mismo que se la tiró a él) y se la echa también, y así sucesivamente. Todos necesitan estar muy atentos, pues casi siempre los tiradores amenazan a uno y tiran a otro.

Es punto malo: 1.º, no cogerla cuando se la echan con las debidas condiciones: en este caso va por ella y la echa a otro lo mismo que si la hubiera cogido, a no ser que deba salir del juego, y entonces la coge el que esté más próximo; 2.º, echársela al mismo que se la tiró a él; 3.º,

echarla de modo distinto del convenido.

El que reúna tres puntos malos (o los que hayan prefijado) muere y sale del círculo. Cuando hayan perdido la tercera parte poco más o menos, comienza nuevo partido; pero los que no perdieron, cuentan a su favor uno o dos puntos buenos.

Los inválidos

De tres diversas maneras suelen los niños jugar esta variante del juego anterior:

1.^a Colocándose los niños en círculo, como al corro. El primero [100] tira la pelota en una postura cualquiera; por ejemplo, con una pierna alzada. Los demás le imitan y juegan en esta postura hasta que la pelota vuelve al primero y cambia de posición, o hasta que uno pierda; en este caso descansan hasta que el mismo que perdió eche la pelota de nuevo, en la postura que elija.

2.^a Comienza el juego como al corro; pero cuando uno pierde se queda en la postura que tenga en el momento de perder, y si pierde otra vez, se queda en la postura que tuvo al perder de nuevo y así sucesivamente hasta que quede muerto y salga del juego.

3.^a Es la misma anterior, con esta modificación: ninguno muere aunque tenga varios puntos malos; antes siguen todos jugando en las posiciones correspondientes hasta que haya uno solo de pie. Este entonces echa dos veces la pelota a lo alto suavemente, y la tercera un poco más alta para que le dé tiempo de dar tres palmadas y librar a los demás.

La diversidad de posturas en que quedan y las contorsiones que se ven forzados a hacer para coger la pelota suelen divertirles mucho.

Pelota cautiva

Designado el orden de los jugadores, se ponen unos tras otros en fila, ya sueltos y separados entre sí casi un metro, ya cogidos del zurriago, o todos de una cuerda de suficiente longitud. El primero de ellos, separado de la fila, coge un cordelillo de tres a cuatro metros con una lazada en un extremo, por donde se mete la mano, y en el otro la pelota bien sujeta para que no se suelte.

De antemano se señala el trayecto que han de recorrer al jugar. Dada la señal, echan los de la fila a correr conservando entre sí la distancia; el otro corre también en la misma dirección, separado unos tres metros y, atacándolos con la pelota. Tiene que comenzar por el primero de la fila, porque no puede atacar a uno sin haber herido al que le precede. El atacado, sin detenerse, evita los golpes que pueda, y el que le sigue le favorece desviando la pelota cuando pasa al alcance de su mano. Si con todo llega a herirle, ataca al siguiente, y el herido, dejando pasar a los demás, se pone el último de la fila.

Recorrido de este modo el trayecto señalado, se apunta el número de los heridos que el tirador hizo en la carrera; ocupa su puesto en la fila y sale a atacar el siguiente en la misma forma en cuanto descansan unos

momentos. Así se van sucediendo unos a otros en el cargo hasta concluir el turno, y entonces se adjudica la victoria al que haya hecho más heridos.

Pelota arrastrada

Este juego, lo mismo que el del marro, necesita dos barreras a los extremos, una para cada bando, y una línea en medio del [101] campo. Los jefes dejan algunos jugadores en las barreras para defenderlas, y esparcen los demás por el sitio intermedio.

Dada la señal para comenzar, uno del primer bando pone una pelota de las más grandes que haya un par de metros delante de su barrera, y de un puntapié la echa hacia la del enemigo. Si no llega a la línea del medio, otro del mismo bando da un nuevo golpe, y en cuanto pase la línea entran los enemigos en combate, rechazándola siempre a puntapiés, en dirección opuesta, hasta que toque en una de las barreras. El que la metió en ella gana el tanto para su bando, y tiene derecho a comenzar el siguiente. Así se juegan los demás hasta que un bando gane la partida.

Para evitar que alguna vez puedan darse en las canillas basta poner la condición de que cuando ataquen dos contrarios a la par extiendan los brazos hacia adelante, so pena de ser tanto para el enemigo si alguno no lo cumple. Sucede algunas veces que con el golpe la pelota se levanta; si alguno la coge al aire, desde aquel sitio puede tirarla con la mano, pero rodando por el suelo. Cuando sale fuera del juego se mete por el mismo sitio por donde salió en dirección paralela a las barreras, si no han convenido antes en otra cosa distinta. A veces se cuenta un punto malo por cada vez que se le echa fuera, y tres puntos equivalen a un tanto.

Si el campo es extenso puede echarse una pelota desde cada barrera para que haya más animación. En este caso unas veces se cuenta un tanto por cada pelota que llegue a las barreras y se le pone inmediatamente en juego; otras veces después de metida una se sigue jugando con la otra solamente, y si la gana el mismo bando cuenta dos tantos; pero si la ganan los contrarios, es tanto nulo. Si se limita el tiempo para luchar con esta segunda y en ese espacio nadie la gana, se comienza otro y el bando que ganó la primera cuenta un tanto.

Los hoyuelos

Bastan muy pocos niños para este juego. En líneas paralelas, hacen para cada jugador un hoyo tan grande y profundo como sea menester para que retenga fácilmente la pelota, y se traza una circunferencia algo grande para limitar el campo de los hoyos. Cuando no se pueden hacer fácilmente, los niños se valen de las gorras puestas en el suelo hacia arriba.

Elegidos los hoyos y designado el orden de los jugadores, el primero tira la pelota desde una meta distante varios metros rodando hacia los hoyos. Si no la mete, aunque sea de rechazo, [102] repite la tirada hasta tres veces, y si no lo consigue se le echa una piedrecilla en el hoyo y tira el siguiente, y después los demás, con las mismas condiciones. En muchas partes cada uno tira una sola vez; pero no se echa china al que no

mete la pelota en el hoyo.

Cuando la pelota se queda en un hoyo el dueño de ella la coge inmediatamente y grita, ¡pi, alto!, (o lo que tengan por costumbre). Ataca luego a los demás, y si yerra el golpe se le echa china y prosigue tirando a los hoyos el que le corresponde. Si acierta a alguno, el herido coge la pelota gritando también ¡pi! y ataca a otro del mismo modo.

Al ver que la pelota para en un hoyo, los demás niños, corren por el campo; al oír el grito se paran instantáneamente donde estén y si no, el que tiene la pelota les exige volver hasta aquel punto, so pena de echarles china. En cuanto ataquen a uno corren de nuevo huyendo de la pelota, y así continúan hasta que alguno pierda. Algunas veces determinan que se libren del ataque los que al correr consiguen refugiarse en el campo de los hoyos.

Al ser atacados pueden esquivar el golpe girando sobre un pie; si cogen al vuelo la pelota se los considera heridos, y lo mismo, cuando se la echan de intento unos a otros; de modo que pierden si no hieren a otro con ella. A veces el que debe atacar tarda mucho en hacerlo por temor de errar el golpe, y así prolonga demasiado el juego. Para evitarlo se le avisa tres veces con algún intervalo de tiempo, y si no ataca se le pone china en el hoyo.

El juego termina fusilando al primero que tenga cinco chinas, o el número convenido. Para ejecutar esta pena el sentenciado coge la pelota y la tira una o dos veces con fuerza contra la pared, y desde el punto más distante donde vaya a parar le tiran los demás dos o tres pelotazos cada uno. Otras veces la pone sobre un pie y la tira una o dos veces lo más lejos que pueda. A veces también determinan desde el principio la distancia para el fusilamiento. El que perdió puede ponerse de varios modos: primero, en la pared, de espaldas a los otros y agachado para que no le den en la cabeza; segundo, de frente, con un brazo extendido, para que tiren a darle en la mano, y en este caso si alguno le da en el cuerpo se pone en su lugar para recibir el resto del fusilamiento; tercero, también de frente, y tiran a darle en el cuerpo, pero se le permite coger al aire la pelota, con tal que no mueva los pies.

A los hoyos dobles

Es una variedad del anterior, muy a propósito para cuando por falta de sitio o para mayor animación conviene que tome parte en el juego un número de niños más crecido. Suele jugarse de las tres maneras siguientes: 1.^a Cada uno de los jugadores tiene consigo otro u otros dos que siguen en todo su suerte; corren cuando él huyendo de la pelota (y a veces en cadena si así lo disponen), se [103] echan la pelota para atacar a los otros cuando ha parado en el hoyo que les pertenece, y se fusila a todos en cuanto reúnen el número de chinas prefijado; con esto hay el mismo interés y mucha más animación. 2.^a Cada jugador tiene uno o dos compañeros que le siguen en todo, lo mismo que acabamos de decir. Pero ahora tiran también a la par una pelota a los hoyos, y se ataca con las que entren en ellos y con las mismas condiciones que en el juego de los hoyuelos. Los que atacan pueden tirarse mutuamente o no, según hayan dispuesto de antemano, cuando

no son compañeros. 3.^a Los jugadores se dividen en dos bandos, y cada bando se encarga de la mitad de los hoyos. Tiran la pelota alternativamente uno de cada partido, cuando entra en un hoyo los de aquel bando atacan a los del otro. No se echan chinas; al que yerra el golpe, se le cuenta punto malo; y al primero que reúna tres, o los señalados, le fusilan los del bando contrario.

§ III

Juegos con pelotas y escudos

El escudo es el arma defensiva que usan los niños contra las pelotas que se tiran unos a otros en los juegos de este párrafo. La figura que puede servir de base para construirlos es un óvalo de 50 x 30 centímetros con una curvatura de 5 en la dirección del eje mayor. Pero ordinariamente se les dan formas muy variadas, unas veces rectangulares, otras rectos en la parte superior y puntiagudos en la inferior, etc., etc., a imitación de los que usaban los antiguos caballeros.

Un modo fácil de hacerlos, sobre todo para niños pequeños, es cortarlos de una tabla que tenga las dimensiones necesarias. Hacia los extremos del eje menor se ponen a modo de asas dos cordeles; por la primera se mete el brazo izquierdo, y por la otra se le coge con la mano. Se hacen frecuentemente con chapa gruesa de zinc; pero para que no se rompan enseguida conviene doblar un filete todo alrededor, y para más seguridad poner en él un alambre grueso. Las dos asas tienen que estar bien reforzadas para que no se suelten, llevando el pedazo a que están soldadas.

Si se quieren hacer más perfectos y duraderos se emplea chapa de hierro, las asas con varillas del mismo metal, aunque para la del brazo son mucho mejor unas buenas correas con hebilla. De cualquier materia que se hagan, conviene pintarlos al óleo y con diversos emblemas: por ejemplo, los de un ejército con los colores de la bandera nacional, y los del otro con los colores de otra. Con esto los juegos que se organizan tienen un aspecto sumamente agradable, sobre todo si además de los escudos llevan los niños gorros militares, bandas, condecoraciones, etc., y hacen uso de banderas, cornetas, tambores, bombas, petardos, etc., etc. [104]

Este aparato bélico, junto con la índole misma de los juegos, es sin duda la causa de que sean tan preferidos. Por otra parte, reúnen las condiciones más ventajosas, porque exigen mucho ejercicio, absorben completamente la atención de los niños, y, aunque jueguen todos a la par, cada uno puede tomar parte según la medida de sus fuerzas y destreza. Por consiguiente, aunque sea algo molesto y difícil organizarlos con perfección, creemos que merecen la pena de intentarlo por los excelentes resultados que después producen.

Como municiones se emplean en estos combates gran número de pelotas como las de los juegos anteriores. Cada soldado guarda las suyas en la mochila o saquito que lleva al lado izquierdo pendiente del hombro derecho. Aquel a quien durante la lucha toque una pelota de la cintura para arriba se considera herido y se retira del combate; pero sigue ayudando a sus compañeros proveyéndolos de municiones. Suelen exceptuarse

los golpes de rechazo, v. gr., cuando la pelota o bala rebota de una pared y da a uno, porque estas heridas no pueden fácilmente preverse.

En estos juegos principalmente es necesario obrar con mucha lealtad y nobleza, retirándose luego que sean heridos o cuando los jueces se lo manden. Porque sucede a veces que la pelota los toca muy ligeramente, y con el ardor del juego no lo sienten; pero otros que lo han visto exigen su retirada. Conviene, por lo tanto, designar dos o cuatro jueces de cada ejército y colocarlos en diversos puntos para que estén alerta y puedan resolver las controversias que se susciten.

Las faltas repetidas no deben pasar sin castigo, sobre todo al principio, para que el juego se organice pronto y bien. Las penas que se imponen a los infractores son varias; dos muy usadas son: primera, quitar al delincuente algunos galones o puestos; segunda, fusilarle. Para esto se le pone junto a una pared, y desde una distancia convenida los demás de su compañía, o los de varias, o todo el batallón, según fuere la falta cometida, le tiran varias descargas, de las cuales se defiende con el escudo como pueda, sin tirar ni una pelota.

Ejercicios militares

Para que los juegos resulten más agradables y ordenados es muy conveniente que los niños tengan costumbre de hacer con soltura varias evoluciones, marchas y maniobras propias del ejercicio militar. Porque cuando no saben avanzar o retroceder a tiempo y ordenadamente, separarse o agruparse según exija el combate, y sobre todo obedecer con presteza a los que los dirigen acudiendo a los puestos que se les designen, podrá suceder que resulte un ejercicio más o menos vistoso y agradable, pero nunca será juego ordenado, ni tan duradero, ni menos de tan buenos resultados como debiera, suscitándose a cada paso quejas y disputas. [105]

Sin embargo, no es necesario que aprendan todos estos ejercicios antes de comenzar los siguientes: basta hacer algunos cada día, mientras se disponen las cosas necesarias para el juego, y así van aprendiéndolos sin cansancio. Cuando los hacen bien no es raro que después prefieran pasar con ellos largos ratos, porque una reunión de tantos niños haciendo estos ejercicios ordenadamente con tantos aprestos militares es muy vistosa y agradable.

No describimos estos ejercicios, porque se hallan coleccionados más completamente en libros especiales que se encuentran con facilidad en todas partes.

Ejercicios de defensa

Al principio casi todos los niños tienen miedo de hacer frente a los pelotazos sin más defensa que el escudo. Para que le pierdan por completo se dividen en grupos de seis a diez jugadores; cada grupo va al sitio que se le haya señalado, y se da a cada soldado cuatro o seis pelotas.

El primero de ellos se pone con su escudo a un extremo, y los demás, uno por uno, le atacan con las pelotas desde una distancia conveniente.

Concluido el ataque se pone el segundo, y después los demás, y si es necesario, se repite de nuevo el turno. Cuando ya se defiendan sin miedo de uno solo, atacan de dos en dos, luego la mitad cada vez, y por último todos a la par, tirando primero juntos y después a discreción, procurando sorprender al que se defiende.

Para más estímulo se anotan las heridas que causa y recibe cada uno, a fin de conocer la habilidad y destreza de todos y distribuir después con más acierto los cargos y dignidades.

En estos ejercicios pasan muy bien varios recreos, no solamente al principio para acostumbrarse, sino aun después por vía de juego.

Ejercicios de ataque y defensa

Para ganar una batalla no basta defenderse bien, sino que es necesario saber también acometer. Al atacar con las pelotas ordinariamente descubren mucho el cuerpo, y la mayor parte resultan heridos en cuanto comienza el combate. Conviene, pues, ejercitarse mucho en atacar defendiéndose bien de las balas enemigas.

Para esto cada grupo se divide en dos partes, una en cada extremo del sitio, y se atacan mutuamente, primero uno contra uno, después dos contra dos, dos contra uno, etc. Al fin se atacan todos, y para que el combate sea continuado cada uno coge del suelo las pelotas que haya cerca de él, cuidando de cogerlas sin ser heridos.

Conviene también ejercitarse mucho en cogerlas al aire, porque esto, además de no considerarse como herida, tiene la grandísima [106] ventaja de poderla lanzar inmediatamente sobre el mismo adversario o sobre otro que esté descubierto.

En este ejercicio, sobre todo si luchan dos grupos entre sí, deben ponerse ya algunas condiciones: por ejemplo, atacar desde el extremo, o, avanzando hasta ciertos límites, retirarse los heridos y contar las victorias que cada grupo obtiene, etc., etc.

Organización de los ejércitos

Mucho más fácil es hacerlo prácticamente que explicarlo bien en pocas líneas. En los ejercicios anteriores ya se ha podido conocer el valor y destreza de cada soldado. Entre los que más se hayan distinguido escoge el inspector seis u ocho, y éstos, dividiéndose en dos partes, eligen los dos bandos como ya quedó explicado en la pág. XIII. Después cada bando de por sí elige los capitanes y tenientes necesarios, uno para cada compañía que se haya de formar.

General en jefe de todo el ejército es uno de los capitanes, designado por suerte o por turno; a él toca durante la batalla distribuir las compañías, enviar refuerzos, etc., etc. Entre los soldados mas distinguidos elige el abanderado mayor, que cuida de la bandera, cuando la hay, y otros tres o cuatro más para comunicar sus órdenes, suplir a los capitanes o tenientes que falten, etc.

Cada capitán, con su teniente, nombra entre sus soldados al

abanderado de la compañía para que cuide su banderín; propone los ascensos y premios de sus soldados y los dirige en la pelea. Cede el mando al teniente cuando, por ser general o por otra causa deja la compañía, o le entrega una parte de ella cuando le conviene dividirla.

Los tenientes sustituyen, como hemos dicho, a los capitanes. Al fin del juego las pelotas de repuesto quedan desparramadas por el campo; pero se recogen muy pronto de este modo: cada teniente tiene un cestito o cajón, y con la ayuda de sus soldados recoge en él cuantas pelotas pueda. Estas sirven de municiones a su compañía la primera vez que se juegue.

Cuando es necesario, los abanderados sustituyen a los tenientes. Al principio del juego, a ellos toca traer los escudos de su compañía y distribuirlos, al fin recogen solamente los escudos que le traigan los soldados, y si queda alguno por el campo los cuestores de pobres se encargarán de recogerlos a costa de sus dueños. Por eso cuida de que cada escudo tenga el nombre del soldado que le usa. Si los gorros, bandas, cruces, etc., son buenas, se guardan en una cajita aparte.

Los soldados no deben dejarse llevar de su gusto, sino obedecer a los que mandan para no comprometer la victoria. Las faltas de valor, de subordinación, etc., se castigan privándolos de los galones, cruces, etc., así como herir a muchos enemigos, ganar banderas [107] y otras acciones valerosas se premian con ascensos y condecoraciones. Concluido el juego cada uno recoge en la mochila las cosas de su uso, y atándola a una de las asas del escudo se lo entrega todo en buen orden al abanderado para que lo guarde en el sitio correspondiente.

Los jueces que nombra cada general para resolver las dudas y dirimir las contiendas, se distribuyen de modo que vayan juntos uno de cada bando. Escogen sitios aptos para poder observar cuanto pasa sin peligro de recibir algún pelotazo, y cuando no convengan entre sí acuden al inspector para que lo resuelva. Lo que ellos decidan se lleva a cabo, y los que tengan alguna queja acuden a su general o al inspector. En cuanto haya heridos bastantes para proveer de pelotas a los combatientes se envían algunos a hacer oficio de jueces para que los primeros tomen también parte en la lucha.

Estas breves indicaciones nos parecen suficientes para que en cada caso particular, atendiendo al sitio, número y condiciones de los jugadores puedan, los que quieran, organizar estos ejércitos. Otras muchas particularidades menos necesarias se aprenden pronto con la experiencia. Advertimos, por último, que el arreglo de estos ejércitos con todos sus pormenores da abundante materia de animada conversación en los paseos sin necesidad de perder por esta causa tiempo alguno en los recreos.

Juegos anteriores

Antes de comenzar las batallas para que adquieran más soltura, aun después, para mayor variedad, es muy conveniente jugar con escudos algunos de los juegos descritos en los párrafos anteriores. Por ejemplo.

Los pelotazos: Los que huyen se defienden con el escudo.

La barra: El bando que tiene las barreras lleva escudos y los entrega al otro o los deja en las barreras cuando definitivamente pierde.

Las atalayas, Las estaciones y Tessápolis se prestan muy bien para jugarse de este modo con muy ligeras modificaciones.

En el sitio de Sagunto los dos bandos pueden llevar escudos.

Para mayor ejercicio y para facilitar los cambios de campo, en todos ellos se consideran como heridos todos aquellos a quienes toque la pelota en cualquier parte del cuerpo.

Guerrilla

Mientras los tenientes traen el repuesto de pelotas y los abanderados los escudos, cada ejército reunido, o por compañías, se entretiene en hacer algunos ejercicios militares. Después ocupa cada uno un lado del campo, dejando en medio una zona neutral de cinco a seis metros. [108]

Dada la señal para comenzar, los generales mandan a una o más compañías adelantarse hasta cerca de la zona, y comienza la batalla. Los heridos salen del combate, y, dejando a un lado el escudo, o quitándose el gorro para que se conozca que no toman parte en la lucha, se ocupan en recoger pelotas para proveer a sus compañeros. Hasta que haya heridos bastantes, una o dos compañías que no luchan proveen de municiones a las otras. Cada compañía se retira del combate cuando ha perdido dos terceras partes de soldados, y el juego termina cuando un ejército ha perdido el número de compañías convenido de antemano.

Otras veces nadie se retira de la lucha sino cuando es herido: en este caso los capitanes, con aprobación del general, en vez de luchar con su gente pueden reservarse para el fin, ceden el manejo a los tenientes, o vuelven el gorro mientras dirigen, para que los enemigos no los ataquen. El juego se concluye cuando en uno de los ejércitos no queda más que cierto número de soldados prefijado al comenzar.

Las pelotas que quedan en el campo neutral las recoge el primero que pueda, o cada ejército las que estén más cerca de su sitio que del enemigo, y entonces se traza una línea por el medio, o se dejan hasta el fin del combate y las recoge el ejército vencedor como premio de su victoria.

Guerrilla con bandera

Antes de comenzar, los abanderados mayores enarbolan las banderas en el medio del campo neutral, de modo que puedan sacarse fácilmente. El ataque se hace como en el juego anterior, pero se suspende en cuanto un valiente, penetrando en la zona, logra tocar la bandera enemiga sin ser herido.

Otras veces, para hacer más difícil la victoria, las banderas se colocan a un metro de distancia de los campos respectivos (por ejemplo, en los puntos n s) o en la línea misma. Poco después para ganar, no basta tocar la bandera, sino que es necesario llevarla hasta el campo enemigo sin ser herido; esto lo consiguen fácilmente los niños que tienen serenidad para retirarse despacio defendiéndose con atención. Si le hieren, deja allí mismo la bandera y se retira; el primero que llegue a

ella sin ser herido la coge y procura llevársela. Si el que lo consigue es del campo de la bandera, la pone en su sitio sin que nadie le moleste; si es de los enemigos, ganan la batalla.

El que gane la bandera, precedido de los tambores y cornetas, de las compañías al mando de los tenientes y acompañado del general [109] y capitanes, la pasea en triunfo dando una o más vueltas por todo el campo entre vivas y chupinazos. También termina la batalla, aunque no se gane la bandera, cuando un ejército pierde el número de compañías o de soldados convenido, como en el juego precedente; pero en este caso el ejército vencedor no tiene derecho a pasear por su campo la bandera enemiga.

El asalto

En este juego durante la batalla bajo las órdenes de sus jefes pueden los soldados avanzar por la zona neutral, y aun penetrar en el campo enemigo hasta conseguir la victoria. Las reglas del ataque son las mismas que en la guerrilla. Cada capitán puede además valerse de cuantas industrias le ocurran para avanzar o hacer retroceder al enemigo: unas veces se aprovecha de algún descuido para dar un asalto repentino, otras ponen la compañía en forma de cuña, y, bien cubierta con los escudos, avanza, defendida por otras que atacan entretanto a los enemigos, etc., etc.

Si se quiere jugar con banderas cada ejército pone la suya dentro de su campo en un sitio elegido antes de común acuerdo, y se gana, va sea con sólo tocarla, ya llevándola al campo enemigo, como en el juego precedente.

En todos estos juegos y los siguientes, cuando el general, los capitanes, tenientes y abanderados cometen faltas por las cuales se pierde una compañía o el juego, o dan muestras de impericia y cobardía, se los destituye del cargo para que a su vez asciendan los soldados valientes que ganan la bandera, hacen muchas bajas en el ejército enemigo, etc.

La emboscada

No hay, como en los juegos anteriores, zona neutral, sino que se divide con líneas inclinadas de modo que la mitad corresponda a cada campo, según indica la figura.

Estas líneas suelen trazarse con cordeles atados a unas estaquillas de hierro o madera clavadas en el suelo.

La batalla se da lo mismo que las pasadas, pero sin entrar en el campo enemigo: cada ejército penetra en la parte de zona que le pertenece, y así pueden sorprenderse mutuamente y atacarse por los flancos. Además, en este juego se retira del combate, aunque no sea herido, el jugador que al avanzar o retroceder salte por encima de las cuerdas.

Cuando quieran hacer uso de las banderas, cada ejército pone [110] la suya en un ángulo del terreno perteneciente al enemigo: por ejemplo, el ejército A en el vértice a, que corresponde al campo B, y viceversa.

Juegos mayores

Los descritos hasta aquí pueden usarse, una vez organizados, en toda clase de recreos, ya sea para toda la división, ya también, con muy pocas modificaciones, para grupos más pequeños.

Pero si prefieren un juego que dure más tiempo, y aún varios días, con muy poco trabajo pueden organizar con pelotas y escudos el juego de la última cruzada, acomodando, si es necesario, alguna de sus condiciones: p. e., la bandera se pone como hemos dicho en los juegos precedentes; los presos, se colocan a un lado, cerca del campo neutral, para que puedan rescatarse; el rescate, o vale para todos los heridos, aun los que están recogiendo pelotas, o solamente para el que ha sido tocado y los que pertenezcan a su compañía, etc., etc.

Acostumbrados a este juego fácilmente podrán establecer en recreos largos o en días extraordinarios y con muy buenos resultados los juegos de cristianos y moros, castellanos y leoneses, modificando también las condiciones según las exigencias de los escudos y pelotas.

Para mayor variedad y facilitar la organización de estos otros expondremos tres juegos como los hemos visto puestos en práctica. La experiencia se encargará de sugerir otras muchas combinaciones, que pueden hacerse acomodándose a las circunstancias de cada sitio, y los mismos niños las encuentran fácilmente cuando juegan con entusiasmo, estimulados por el deseo de alcanzar la victoria.

Batalla de las Navas

En estos juegos mayores es casi indispensable tener algunas estacas de hierro o madera de medio metro poco más de longitud, con agujeros o argollas en la parte superior para pasar de unas a otras sogas o cordeles. Con ellas se limitan los campos y se ponen varios obstáculos que hacen las veces de murallas, fosos, ríos o sitios por los cuales no se permite pasar.

Cada capitán envía un soldado a las órdenes del abanderado mayor para colocarlas al principio del juego, y estos mismos las recogen al fin, arrollando bien las cuerdas para que no se enreden, y las guardan en el sitio correspondiente. De este modo se arregla todo el campo en muy pocos minutos, pues sin esta precaución se perderá mucho tiempo al principio y al fin.

La colocación de estos obstáculos es arbitraria y puede variarse [111] cuanto se quiera, cuidando únicamente, que haya igualdad por las dos partes para no decidir de antemano el combate. Para esto los generales convienen entre sí, y en caso de duda acuden al inspector. Con objeto de facilitar este trabajo acompañamos el dibujo de un campo de combate con obstáculos, las posiciones que pueden ocupar al principio las compañías de cada ejército y la marcha seguida por el bando cristiano para obtener el triunfo sobre el de los moros en uno de los muchos combates que hemos presenciado.

Mientras se colocan las fortificaciones los tenientes abanderados

traen las municiones y escudos, y los capitanes enteran a sus soldados del puesto que han de ocupar, del orden en que deben combatir, de los ardidés que han de usar para el ataque o defensa, etcétera. Dispuestas todas las cosas se dispara una bomba para que todos se preparen: el cuidado de disparar las bombas, buscapiés, etcétera, lo reservan los señores inspectores para los niños que por estar enfermos o por otra causa no pueden tomar parte en la lucha. Otra bomba, y se arrodillan para rezar un Avemaría y la jaculatoria al Santo Ángel de la Guarda; otra bomba, y, acompañados de las cornetas o mirlitones, tambores, chupinazos, etc., parados o maniobrando por el campo, cantan el siguiente [112]

[113]

Terminado el Himno se traba la batalla. El general recorre sin cesar el campo, animando a todos, enviando a tiempo las compañías, etc.; se le permite pasar sobre las cuerdas cuando le convenga. Cada capitán cuida mucho de que no falten municiones a los soldados mientras atacan, a no ser que alguno tire sin razón muchas pelotas; prepare bien las acometidas o defensas que le encarguen para no comprometer con alguna imprudencia el éxito del combate. Si le hieren, cede el mando al teniente; y si éste ha sido también herido, puede él continuar mandando, pero sin luchar.

Los soldados deben obedecer sin dilación, aun con peligro de ser heridos; porque si no, será casi imposible hacer buenas acometidas y sorpresas. No cojan del suelo sino las pelotas que estén muy próximas, para no desordenar la compañía y dar al enemigo ocasión de sorprenderlos. Es mucho mejor tirar pocas pelotas y a tiempo que tirar muchas sin ton ni son: ordinariamente, los que tiran muchas pronto se descubren y caen heridos. Cuando los manden a recoger pelotas provean con diligencia a los que luchan, y avisen al capitán cuando se cansen.

Los ardidés que pueden emplearse son muchos, pero casi siempre dependen de las condiciones del local, de las fortificaciones hechas, del carácter mismo de los niños, etc. Es pues, imposible describirlos, y los niños discurren enseguida gran variedad de ellos para obviar las dificultades que encuentran y deshacer los planes de sus adversarios.

[114]

Termina el combate: primero, cuando en un campo no queda más que el número convenido de defensores; segundo, cuando un enemigo penetra en el campo y toca la bandera o la lleva hasta su campo, como ya dijimos. Entonces el ejército vencedor grita con gran algazara, ¡victoria, victoria!, y pasea en triunfo su bandera como en el juego de la Guerrilla con bandera. También pueden organizar un triunfo más solemne, como el que expusimos en el juego La última Cruzada (pág. 17).

El ejército vencido es el de los moros, hasta que logre vencer a sus contrarios.

La demasiada animación de unos, el miedo de otros y la indisciplina de casi todos causarán tal vez al principio algún desorden, pero desaparecerá muy pronto si se exige con rigor el cumplimiento de las condiciones impuestas; y desde entonces no dudamos que estos juegos serán de los más preferidos por los niños para los recreos largos, cuando sean en número suficiente para organizarlos. El estímulo y la animación suben

de punto si en algún día extraordinario, después de un reñido combate, termina la fiesta con alguna merienda de campaña. El relato de los incidentes y proezas, el trazar nuevos planes para otros días y el arreglo de todos los demás incidentes necesarios dan en la temporada de estos juegos materia siempre abundante y amena para conversar en los paseos y recreos.

Los rescates

Cuando el juego precedente está ya organizado con perfección puede dársele de vez en cuando con buen éxito esta variedad.

En cada campamento hay un sitio destinado para guardar los prisioneros, colocado de modo que no sea fácil llegar a él, pero tampoco tan difícil que sea casi imposible. A esta prisión vienen los heridos que no sean necesarios para proveer de municiones a los demás, dejando los escudos en su campo. Cuando los que recogen pelotas se cansan pueden cambiar con los prisioneros.

Si durante la batalla un soldado enemigo penetra sin ser herido en la prisión, rescata, ya sea a los que están en ella, ya a todos los heridos, ya a los de su compañía solamente, según las condiciones impuestas. A veces para que valga el rescate se exige que la compañía del libertador tenga todavía tres soldados en el combate.

Pero los rescatados pueden ser heridos al salir, y, por consiguiente, conviene que salgan con orden, resguardándose detrás de los que luchan: después de llegar a su campo cogen el escudo y municiones y se ponen a las órdenes de sus capitanes. Los tenientes y capitanes heridos van también a la prisión, pero pueden llevar su escudo para defenderse al salir; mas no pueden atacar a nadie hasta que se hayan incorporado a su compañía. [115]

Al que rescata, ordinariamente se le asciende a capitán, aunque no tenga grado ni condecoración alguna, o se le conceden algunos privilegios especiales, como enviar uno de los rescatados por él a la prisión, no ser heridos a la primera vez, estar exentos de recoger municiones, etc., etc.

La toma de Granada

Lo mismo puede ser de otra ciudad cualquiera que recuerde un hecho histórico, según la predilección de los jugadores.

Difiere este juego de los precedentes en que uno de los ejércitos ataca y el otro se defiende. La primera vez se designa por suerte el puesto de los ejércitos, y las siguientes van alternando, o vuelve a atacar el mismo anterior si consiguió la victoria.

El recinto que forma la ciudad se pone al extremo del campo como indica la figura adjunta, que puede servir de norma para organizar el campo del juego. Delante hay una serie de fosos o murallas, cuya colocación puede variarse cuanto se quiera, franqueables solamente por algunas puertas o puentes. Estos, para más novedad, pueden hacerse con tablas gruesas algo levantadas del suelo. En la muralla hay varias fortificaciones o torres para su defensa, que pueden construirse también

con tablas o cajones y de modo que los defensores puedan estar encima de ellos.

El modo de comenzar y concluir y las condiciones ordinarias del juego pueden ser exactamente las mismas que en el de la Batalla de las Navas; y si cantan el Himno de Guerra y no tienen letra especial, pueden cantarle con aquella misma, mudando el verso dará en las Navas en este otro: dará en Granada.

Un fuerte se considera tomado cuando, muertos o huidos sus defensores, entra en él un enemigo; pero éstos no pueden penetrar en él mientras haya alguno que le defienda. Algunas veces, tomado el fuerte, los enemigos ponen a la entrada un banderín, y si en alguna salida lo toman los sitiados, quedan de nuevo dueños del fuerte. La ciudad no puede tomarse sin haber conquistado antes dos o tres fuertes, a no ser que hayan sido heridos tantos defensores que termine antes el juego. [116]

§ IV

Juegos con pelotas y porras

Las porras usadas en estos juegos se hacen con una vara algo flexible de 60 a 100 centímetros de longitud, según la estatura de los jugadores, y un cilindrito de madera grueso como la muñeca, y de 6 a 9 centímetros de alto. Para las varas sirven muy bien los juncos que por demasiado gruesos o por otra causa no valen para las redes del frontón, de que hablaremos en el párrafo siguiente. Para los cilindros o mazos se aprovechan los palos de los zancos rotos: basta cortarlos en pedazos de la altura conveniente, hacerles un agujero en medio para la vara y sujetar las dos piezas con un clavo o tornillo.

Para tirar a mano, además de los medios generales descritos en las páginas XIII y 89, se usa este otro. Puestos dos adversarios frente a frente, coge uno verticalmente la porra y se la echa al otro; éste la coge al aire, y después, alternativamente ponen una mano sobre otra hasta que uno de ellos llegue al extremo y gane la vez.

En estos juegos pueden emplearse las pelotas que por ser demasiado duras no pueden usarse en los juegos de los párrafos precedentes.

La escaramuza

Este juego, aunque muy sencillo, produce gran entusiasmo y requiere mucho ejercicio.

Dos niños puestos uno a cada lado del campo luchan dando con las porras a la pelota hasta que uno de ellos consiga enviarla hasta la meta o pared que defiende su adversario. El que gana el tanto saca desde su meta para comenzar el siguiente, y termina el partido cuando uno gana los tantos convenidos.

Otras veces, para no cansarse demasiado, juegan dos, tres o varios contra igual número. Por meta se ponen los dos extremos del sitio; y aunque en el mismo campo jueguen varios grupos a la par, independientes unos de otros, apenas se estorban, y a veces el mismo estorbarse es

ocasión de más interés.

La única condición que suele ponerse es no dar a la pelota más que con la porra; pero se le puede detener con el pie y tirando la porra al paso.

La granizada

Pueden tomar parte varios o todos los niños en dos bandos, uno a cada lado del campo, separados por una zona neutral más o menos ancha según las dimensiones del sitio, en la cual no puede [117] penetrar nadie durante el juego. Antes de comenzar se esparcen por el suelo las pelotas que correspondan a cada ejército.

Dada la señal, se atacan mutuamente con cuantas pelotas encuentren en sus campos respectivos. El que reciba algún pelotazo se considera herido y sale del juego; por eso suele haber un par de jueces en cada lado. Cuando en un campo hay el número de heridos dispuesto al principio termina el tanto, y al comenzar el siguiente el bando victorioso recoge las pelotas que haya en la zona neutral para atacar también con ellas.

El continuo ir y venir de las pelotas obliga a los jugadores a moverse constantemente para no ser heridos. Si hay algún cobarde que no haga más que esconderse y huir, se le condena a estar un minuto o dos en la zona neutral expuesto a la granizada.

Como en el juego anterior, las pelotas pueden detenerse con el pie, y aun con la mano si alguna viniese por el aire. Si el campo es estrecho para que todos puedan maniobrar libremente, entra por turno la mitad de cada bando cierto espacio de tiempo, o juegan al siguiente.

A dos fuegos

La zona neutral se hace más ancha que en el juego anterior, casi una quinta parte del campo. Los jugadores se dividen en tres grupos, y el que obtenga el primer lugar ocupa la zona.

Dada la señal, los grupos de los extremos atacan al del medio enviándole a porrazos las pelotas, y éste se defiende rechazándolas. Cada diez minutos o cada cuarto de hora se suspende el juego para que los del medio no se cansen demasiado, pues tienen que hacer mucho ejercicio. Suele contárseles un punto malo por cada pelota que dejen pasar de un lado para otro, y esto los obliga a andar muy diligentes para poder rechazarlas todas.

Entra después el segundo grupo en la zona, y transcurrido el tiempo prefijado entra el tercero, repitiendo el turno cuantas veces quieran. Pierde el que tenga más puntos malos.

Otras veces se dividen en cuatro grupos: como se ha dicho, el último queda libre mientras juegan los tres primeros. Pasado el tiempo, sale el primer grupo fuera para descansar, el segundo ocupa la zona, y el cuarto entra en el extremo que queda libre; cuando el segundo sale a descansar el tercero va a la zona, y vuelve el primero al juego ocupando el extremo libre, y, así sucesivamente.

El batidero o coscorro

Divídese el campo como en los dos precedentes, pero la zona es mucho más estrecha. El juego lo hacen ordinariamente cuatro contra cuatro distribuidos de este modo: dos de los cuatro defensores se ponen en la zona, y los otros dos uno a cada lado de ella [118] para correr por el campo; de los que atacan se ponen uno a cada extremo a y b, y los otros dos corren también por el campo.

Dada la señal, los de los extremos, cada uno con una sola pelota atacan a los de la zona con estas condiciones: 1.^a, si no llega la pelota a la zona, punto para los defensores; 2.^a, Si llega y no pasa, ni pierde ni gana; 3.^a, si pasa, punto para ellos; 4.^a si llega hasta la otra meta o extremo, dos puntos.

Los defensores a su vez rechazan las pelotas con parecidas condiciones, a saber: 1.^a, si la detienen para darla y llega al extremo, vale un punto; 2.^a, si no llega, punto para los contrarios; 3.^a, si la dan según viene sin detenerla y no llega, ni pierde ni gana; 4.^a si llega, vale dos puntos.

A las pelotas que se detienen en el campo intermedio atacan los dos jugadores que hay en él, cada uno en favor de su partido; pero sus jugadas no valen punto alguno. Pero si pueden dar a la pelota enviada por sus compañeros desde la zona o las metas para que vaya con más ímpetu, la jugada vale los puntos que le correspondan, según las condiciones dichas.

Termina el juego cuando unos u otros han hecho el número de puntos convenido. Al juego siguiente cambian de puesto los bandos o los jugadores de cada bando, entrando en la zona y en las metas los que estaban fuera, y viceversa.

Lo mismo que en la escaramuza, no hay inconveniente en que jueguen dos o más partidos a la par en el mismo sitio, porque apenas se estorban. Otras veces, en vez de ocho, pueden jugar 16, 24, etc., dividiéndose en la forma indicada.

El ratoncillo

Se traza una circunferencia bastante grande, y en ella a igual distancia tantos hoyos menos uno como niños juegan. Para designar el puesto de cada uno vanse todos a una meta algo distante, y a una señal convenida corren a ocupar un hoyo metiendo en él la porra.

El que se queda sin hoyo se pone con la pelota en el centro del círculo, y dándole uno o varios golpes con la porra, ataca a los demás. Si da con ella a alguno, o mete la pelota o la porra en un hoyo desocupado, gana aquel puesto, y el que lo tenía pasa al centro para atacar. [119]

Los atacados rechazan a porrazos la pelota, cuidando de no dejarse quitar el hoyo; no pueden rechazarla con el pie, porque pierden. Los vecinos ayudan a los atacados rechazando la pelota, cuando pueden, sin peligro de perder su hoyo. Al rechazarla pueden echarla lejos y unos a otros, y cuando hay cambio de puesto, correr tras ella sin peligro, porque

el nuevo agresor no puede ocupar hoyo alguno hasta que haya tocado con la porra a la pelota.

El vilorto

Este juego se presta muy bien para días de campo y ocasiones en que haya una pradera o sitio muy extenso. Los jugadores forman dos bandos, que defienden cada uno un extremo. La meta para hacer tanto puede ser todo el extremo; pero más comúnmente es una sola parte de él; por ejemplo, el espacio comprendido entre dos árboles, o entre dos banderas o señales visibles que se pongan para designarlo.

La pelota suele ser algo más grande y pesada que las ordinarias. Se lanza con una cachava o cayado, que es una vara fuerte y gruesa de 60 a 100 centímetros de larga, doblada en forma de arco a un extremo. Desde este extremo hasta por encima de la mitad de la vara va una cuerda doble y fuerte, y aquel espacio se teje como las redes del frontón. Con ella se envía la pelota a golpes con la parte curva, o tirada con la red que forma, o llevándola en ella si el jugador se arregla para cogerla: en este último caso los demás procuran quitársela golpeándole la cachava para que se caiga. A falta de cachavas se usan las porras.

El juego se reduce a que cada uno procure meter la pelota en la meta contraria. Si pasa por los lados, uno cualquiera la coge y la echa a lo alto de modo que venga a caer hacia el medio. El que hace un tanto saca al siguiente a golpe o echando la pelota con la red. Durante el juego se la puede detener con el pie, y si viene al aire, con la mano.

Si se echan dos pelotas se cuenta un tanto por cada una que entre, o, entrando una, se prosigue con la otra, y si la gana el otro bando, es tanto nulo; si el mismo, gana dos tantos. A veces se limita el tiempo para luchar con la segunda para que haya más animación, en unos por ganar dos tantos, en otros por evitarlo; si pasa el tiempo sin que ningún bando gane se comienza otro juego, y el que ganó la primera pelota cuenta un tanto.

El criquet

Este juego y el siguiente excitan en algunas partes tanto interés como entre nosotros el partido de pelota. Tiene el inconveniente de exigir campo más extenso del que ordinariamente se puede disponer, [120] no pudiendo tomar parte en él todos los niños a la par; pero en días de asueto o en fiestas ordinarias pueden organizarse con muy buen resultado.

(2)

Campo del juego. Se pone verticalmente en el suelo una tabla de unos 15 por 50 centímetros, y frente a ella otra igual a una distancia proporcionada al sitio en donde se juega. Como metro y medio delante de cada tabla se pone un ladrillo, o se traza un rectángulo o cuadrado, llamado coto, y medio metro más adelante una línea en dirección paralela a las tablas.

Jugadores. Son 16 por lo menos, divididos en bandos de defensores y agresores. Dos defensores cogen una pala ordinaria de los juegos de

frontón (o una algo más larga hecha a propósito para este juego y, a falta de ellas, una buena porra), y se colocan uno junto a cada coto de modo que puedan poner fácilmente sobre él la pala. Sus compañeros van la mitad con cada uno, y se ponen todos al lado derecho o al izquierdo del que tiene la pala, como indican A y B en la figura, para que en las carreras no se estorben.

Otros dos enemigos, llamados tiradores, se ponen detrás de las tablas en los puntos s y t, y los demás se esparcen por el campo.

Juego. Dispuesto ya todo, un tirador coge una pelota (suele ser algo más grande y pesada que las ordinarias), y tira a dar con ella en la tabla del lado opuesto: si se juega con palas, puede tirarla al aire o rodando; si con porra, solamente rodando. Si la pelota no viene en dirección de la tabla, el defensor atacado, si quiere, puede dejarla pasar; si viene bien, la rechaza todo lo más lejos que pueda, y echa a correr con sus compañeros hacia el otro coto. Al llegar a él, y sus compañeros a la raya, lo toca con la pala, y si pueden, vuelven al primero, y después otra vez al segundo, hasta que vean que la pelota vuelve a manos de los tiradores. El otro defensor corre a la par con los suyos en sentido opuesto y con las mismas condiciones. Cada carrera de coto a coto vale un tanto. [121]

Leyes. Los dos defensores tienen que estar casi siempre tocando el coto con la pala, porque si en el momento que no lo tocan los tiradores tocan la tabla con la pelota, aunque sea teniéndola en la mano sin tirarla, pierden. Por esta causa antes de lanzarse a correr, tienen que mirar bien no sea que el tirador pueda coger la pelota y tocar la tabla antes de que ellos lleguen a tocar los cotos. Pierden también en los casos siguientes: 1.º Cuando da la pelota en la tabla por no rechazarla. 2.º Cuando al rechazarla dan con la pala en la tabla. 3.º Cuando en las carreras no tocan los cotos con la pala, o sus compañeros no pasan la raya. 4.º Cuando los contrarios cogen al aire la pelota rechazada.

Al perder un defensor los dos ceden el puesto a uno de sus compañeros, y ellos se ponen con los demás; cuando éstos pierden ceden también a otros hasta que concluya el turno. (Otras veces sale solamente el defensor que pierde, y cuando a lo último queda uno solo, a él atacan siempre los tiradores hasta que pierda). Después entra el otro bando a defender, y, concluido el turno, vuelven a cambiar de puesto las veces que hayan prefijado, y entonces se adjudica la victoria al bando que haya hecho más carreras.

Esparcidos por el campo los agresores tienen que andar diligentes para coger al vuelo, si pueden, la pelota rechazada, o si no para echársela a los tiradores cuanto antes y evitar las carreras de los defensores. El tirador que ataca puede valerse de varios ardides, como, por ejemplo, no tirar la pelota cuando amenaza, para hacer levantar la pala del coto, echársela al otro, etc. Cuando los otros le envían la pelota tiene que andar listo para tocar la tabla, o atacar en seguida, o aprovecharse de cualquier descuido que tengan los defensores. El otro que no ataca tiene también que estar alerta para coger la pelota cuando el defensor yerra el golpe, y tocar con ella la tabla antes que el otro ponga la pala en el coto, o para atacar a su vez, etc., etc.

Suelen ponerse uno o dos jueces a cada lado para ver si los corredores pasan la línea y tocan el coto, y para resolver las dudas que

puedan suscitarse.

El bate

A un extremo del sitio se traza un cuadrado de varios metros llamado diamante: las líneas a y b de los lados exteriores se prolongan hasta los límites del terreno, y son las faltas.

En los ángulos del diamante hay fijas unas baldosas de piedra o ladrillo, o se trazan cuadraditos como de un pie o poco más, llamados por su orden bases 1.^a, 2.^a y 3.^a El del ángulo que forman las dos faltas es algo mayor, y se llama base principal (3). [122]

Jugadores. Suelen ser también 16, divididos en dos bandos. Los defensores se colocan ordenadamente junto a la base principal como indican los puntos d. El primero de ellos coge el bate (bastón de 60 a 80 centímetros de longitud, parecido a las mazas de gimnasia, aunque no tan grueso); y, a falta de bate, una pala de frontón larga y estrecha, y se pone dentro del diamante, tocando con ella la base principal.

El bando contrario se distribuye de este modo: un tirador hábil se pone poco más o menos en el punto t, centro del diamante, donde se traza una línea, de la cual no puede pasar cuando ataca. Otro de los más diligentes, el espía, se coloca en el punto e, detrás del bateador, en la prolongación de las faltas. Otros tres se ponen en las tres bases pequeñas y los restantes se esparcen por el campo fuera del diamante.

El juego. Dispuesto ya todo, coge el tirador la pelota (conviene que sea algo grande y pesada) y se la tira al del bate. Puede tirársela como mejor le plazca, con tal que pase sobre la base principal y a la altura comprendida entre el hombro y las rodillas del bateador. Este la rechaza con el bate lo más lejos que pueda, y en seguida, dejando el bate, corre a tocar la primera base; y, si no ve peligro, la segunda y tercera, hasta volver a la base principal, en cuyo caso se retira a esperar su turno, y el bando cuenta una carrera. Si no puede correr todas las bases, espera en la última que haya tocado hasta que el siguiente rechace la pelota, y entonces sigue corriendo las que le falten. Los demás batean la pelota y corren las bases del mismo modo.

Entretanto los enemigos procuran coger al vuelo la pelota rechazada, o si no recogerla cuanto antes y echársela a los que están en las bases. Estos matan a los que las corren si los tocan con la pelota, teniéndola en la mano y sin tirársela, antes que ellos puedan tocar las bases. Si no hay a quién atacar, se la echan al tirador para que saque de nuevo. A esto se reduce la sustancia del juego. Expliquemos ahora brevemente las

Condiciones. Cuando el tirador no envía la pelota sobre la base principal a la altura dicha, es mal saque, y el bateador no tiene obligación de devolver la pelota. (En este caso en algunas partes se cuenta un punto malo al tirador, a no ser que el del bate amague a la pelota. También se le cuenta punto malo si pasa la línea al atacar; y cuando por un mismo bateador hace cinco puntos malos, [123] o le da con la pelota, el bateador ocupa tranquilamente la primera base, y si había otro en ella, éste se pasa a la segunda, y así sucesivamente. A esto se llama base o carrera forzada.)

Al bateador se le cuenta también punto malo: primero, cuando amaga y no da una pelota bien o mal tirada; segundo, cuando no aprovecha una tirada bien hecha; tercero, cuando la pelota queda en la base principal. Al hacer tres puntos malos tiene que correr bases lo mismo que cuando rechaza la pelota, y fuerza, por lo tanto, a correr también a los que están en ellas, pues nunca pueden estar dos en una base. Muere, y se retira del juego esperando otro turno, si los contrarios cogen al vuelo la pelota rechazada; pero si sale fuera de las faltas es vuelta, y si algunos corrieron bases vuelven a sus puestos hasta que el tirador saque de nuevo.

Los que están en las bases pueden correrlas cuando quieran; pero mueren también y se retiran: primero, si impiden a los contrarios coger la pelota; segundo, si no van de una base a otra sin desviarse de las líneas menos de un metro, a no ser que los enemigos les estorben el paso; tercero, si los tocan con la pelota antes que ellos toquen las bases de cualquier modo, aunque sea arrojándose astutamente por el suelo. Cuando alguno muere no se pueden correr más bases hasta que la pelota vuelva al tirador.

Este debe estar muy alerta para echar la pelota a los otros si mientras él la tiene salen algunos a correr las bases. Por la misma causa el espía tiene que cogerla con gran diligencia cuando va mal saque o el bateador no la rechaza, y él mismo puede acometer a los que vienen a tocar la base principal al concluir la carrera.

El juego suele terminarse de dos maneras: primera, los bandos cambian de campo cuando hay tres muertos. Puede por consiguiente suceder, que en un mismo turno entren varias veces a batear, o que no entren todos: por eso cuando vuelven al bate comienza aquel a quien correspondía batear; segunda, cuando todos los del bando han bateado, haya o no tres muertos: en este caso, si el último bateador no corre de una vez todas las bases, batea un compañero hasta que las corra o sea muerto.

Después que cada bando haya bateado el número de turnos convenido gana el que haya hecho mayor número de carreras.

Para resolver las dudas se nombran uno o más jueces: éstos suelen ponerse detrás del tirador para ver bien todas las jugadas y decidir justamente cuando es punto malo, cuando es vuelta, falta, etc.

El pentágono

Es parecido al bate, pero menos complicado.

El diamante es un pentágono cuyos lados tienen unos diez metros, o más si el sitio lo permite. [124]

En cada ángulo hay una base, una de ellas principal. Los lados del pentágono que forman la base principal se prolongan, y son las faltas que limitan el campo de juego.

Los defensores se colocan lo mismo que para el bate. De los agresores, el tirador y el espía, como en el juego anterior; todos los demás se esparcen por el campo, pues en este juego se hiere a los que corren las bases tirándoles la pelota, y, por lo tanto, no es necesario estar en las bases para herirlos.

El tirador tiene que echar bien la pelota, esto es, sobre la base a

la altura conveniente y sin pasar la raya. Si hace tres puntos malos con un mismo bateador, éste ocupa la primera base sin ser atacado. Cuando la tira bien el bateador está obligado a rechazarla, si no lo hace, o falla el golpe, o la envía fuera de las faltas pierde y sale sin correr bases. En cuanto la rechaza corre a tocar las bases que pueda, y no pierde aunque los contrarios cojan al vuelo la pelota.

Estos pueden echársela unos a otros; si tiran al que corre y yerran el golpe, el corredor ocupa la base a donde iba, y espera en ella hasta que batee el siguiente, y la pelota vuelve al tirador para que sirva otra vez. Con las mismas condiciones batean los demás.

Pero el interés principal del juego está en el último bateador. Este puede exigir tres saques buenos; al primero que devuelva tiene que recorrer todas las bases tocándolas con el bate. Los contrarios le atacan sin cesar, y si le hieren antes que vuelva a la base principal, los bandos cambian de campo: al contrario, si vuelve sin ser herido, su bando defiende otra vez del mismo modo; pero no el mismo jugador puede quedarse para el último, porque deben quedarse todos por turno, a no ser que hayan convenido en otras condiciones.

No hay, pues, necesidad de contar las carreras, pero pueden contarse si se quiere jugar un partido largo y adjudicar la victoria al bando vencedor.

§ V

Juegos de frontón

Difícil sería creer que estos juegos pudieran excitar tan grande entusiasmo si la experiencia no demostrara lo contrario. Cuando los niños llegan a cobrarles afición pasan aunque sea todo el curso jugándolos sin fastidio, hasta el punto de que casi sobrarían los demás juegos si se pudiera disponer de frontones suficientes para que todos los niños tomaran parte en ellos. [125]

Como ya advertimos en los juegos del criquet y del bate, la índole de este librito no permite describir los grandes partidos que se organizan en los frontones públicos, con todas sus reglas y terminología. Los que quieran tener una idea más completa pueden acudir a libros especiales. Aquí daremos solamente las ideas más necesarias para que puedan establecerse estos juegos donde no sean conocidos, dejando a la experiencia el cuidado de enseñar otras perfecciones y minuciosidades.

El partido

Campo del juego. Se da el nombre de frontón a una pared lisa para que las pelotas no piquen y hagan el juego inseguro, y si está al aire libre, bastante elevada para que las pelotas no se vayan por encima a cada momento. Para detenerlas hay a veces sobre la pared una red metálica sostenida por barras de hierro. A un metro del suelo o poco menos hay en la pared una línea, o mejor una cinta metálica, llamada falta.

El piso o cancha conviene que sea muy duro y sin piedrecillas, para

que las pelotas boten bien al caer. Delante del frontón, y a más o menos metros de distancia, según el instrumento con que se juegue, hay una línea paralela a él, llamada línea de saque o salga. De los lados del frontón salen dos líneas hacia el lado opuesto, llamadas también faltas, que limitan el campo del juego; el lado izquierdo está ordinariamente limitado por una pared, porque así resulta el juego mucho más variado e interesante. La salga y las faltas suelen hacerse permanentes, con ladrillos incrustados de canto, al nivel del suelo.

Las pelotas son distintas de las usadas en los juegos de los párrafos anteriores; todas ellas tienen un pelotín o bolita de goma, del tamaño de una nuez para las pelotas de mano y de red, algo mayor para las de pala y guante, y bastante mayor todavía para las de cesta. La goma se cubre primero con lana o hilo, cuidando de dejarla muy bien redondeada para que no dé botes irregulares, y después con forros o parches de piel delgada y resistente.

Los instrumentos que se usan, además de la mano, son: 1.º La pala, de figura elíptica, prolongado un extremo del eje mayor en forma de mango para cogerla. Mide unos 50 centímetros de largo por 10 en la parte más ancha, y se corta en dirección de la hebra de una tabla fuerte (por ejemplo, de haya) de 2 a 3 centímetros de grosor. 2.º La red: es una vara flexible y fuerte (por ejemplo, de avellano, y mejor junco marino), doblada primero en forma de pala y encorvada después ligeramente. El centro se teje con cordel delgado de cáñamo a modo de red, haciendo mallas bastantes anchas. 3.º La cesta o chistera, de figura curva, irregular y acanalada, está tejida [126] con junquillo. En la parte superior del dorso lleva un guante de badana para meter la mano derecha, y una cinta para sujetarla bien a la muñeca. El guante es algo más ancho, más corto y menos curvo: se hace con cuero doble y fuerte.

Tratándose de niños y de colegios, el instrumento más apto de todos es sin duda la red, porque la pala se suelta frecuentemente con peligro de herir a alguno, al guante hace un juego muy difícil y la cesta requiere jugadores más fuertes y frontones más espaciosos. La red no tiene esos inconvenientes, se presta muy bien al juego de las dos manos, y ofrece además la ventaja de que cada niño puede hacerla a su gusto.

El juego y sus leyes. Suelen jugar uno, dos o tres contra otros tantos: en mayor número se estorban. Cuando son tres, uno se pone atrás, y los otros dos adelante: a la izquierda, el que tenga más habilidad para jugar con las dos manos. El de la derecha sirve ordinariamente los saques. Antes de comenzar se determina el número de tantos, las condiciones del saque bueno o malo, derecho o cruzado, hasta cierto límite o sin él, etc., etc.

El que saca, desde la línea de la salga envía con la red la pelota al frontón. Se dice dar pared cuando la pelota sacada da en la pared lateral antes que en el suelo; rebote, cuando el bote da en la pared y sale hacia fuera. De modo que la jugada no varía de valor cuando la pelota da en la pared lateral antes o después de dar en el frontón, tanto al sacar como al devolver la pelota.

Uno de los contrarios la resta o devuelve: se llama dos paredes cuando da en la pared lateral antes que en el frontón. Si el resto es bueno otro del primer bando la resta de nuevo, y así continúan peloteando

o restándola alternativamente, hasta que alguno haga falta. El modo de restar la pelota es muy variado: a voleo, cuando a modo de pedrada se devuelve al aire antes de que toque al suelo; a sotamano, también al aire, pero dándola de abajo arriba; a la inglesa, cuando se resta en el momento de tocar el suelo y levantarse el bote.

Con la cesta y el guante hay además el revés, cuando, puesto el jugador casi de espaldas al frontón, resta la pelota que botó al lado izquierdo. Con la mano se da además botivoleo cuando en lo alto del bote se resta a modo de pedrada, pero sin cogerla en la mano; sobaquillo, describiendo un círculo con el brazo para darla al bajar el bote.

Son faltas y, por consiguiente, tanto para los contrarios:

1.º, las que al sacar no pasan de la salga; 2.º, las que no se restan; 3.º, las que, restadas, no dan en el frontón por encima de la falta; 4.º, las que botan fuera de los límites del juego, pero éstas pueden cogerse al aire; 5.º, las que tocan al jugador antes de que las reste, etc., etcétera.

Cuando hacia el fin del partido igualan el número de tantos, suele alargarse unos cuantos más si los jugadores convienen en [127] ello; y si el juego se repite, comienza a sacar el bando que perdió el partido anterior. Otras muchas condiciones dependen del sitio donde se juega, del número y habilidad de los jugadores y del instrumento que usan.

Partido doble

Por falta de espacio en los colegios tienen con frecuencia que jugar en un frontón muchos más niños de los necesarios para formar partido. Este inconveniente se remedia en parte con este juego y el siguiente.

Si el número se presta se forman dos partidos, ya sean independientes entre sí, ya unidos en uno solo: por ejemplo, seis contra seis. Salen al frontón la mitad, tres contra tres, y juegan con las condiciones ordinarias cinco o seis tantos, o hasta que un bando gane cinco tantos; entonces se retiran, y sale la otra mitad a jugar el mismo número de tantos, y así continúan alternando. Cuando juegan en combinación las dos mitades de modo que se cuenten juntos los tantos que hacen como si fuesen de un solo partido, hay mucha más atención e interés.

Otras veces juegan tres grupos independientemente. Se designa el orden con que han de entrar, y salen los dos primeros a jugar cierto número de tantos; el que pierde se retira, y entra el grupo siguiente a luchar con el vencedor, y así continúan hasta que uno de ellos gane el partido.

La entrada o punto

Cuando el número de jugadores no se presta a formar partido sencillo o doble juegan todos a la par, cada uno por cuenta propia. Los que pierden un tanto se retiran del juego hasta que se quede uno solo, y éste conserva la entrada o punto que no perdió para el tanto siguiente.

A veces convienen desde el principio en que pueda cederse la entrada

a uno de los que pierden a voluntad del que la tiene, o también que se ceda al primero que pierda.

Panderines

Además de las pelotas mencionadas hasta ahora hay otras de caucho, huecas, llamadas de aire. Unas muy ordinarias, pintadas de vivos colores apenas valen para juego alguno por su fragilidad Y poco peso; otras, llenas de gas y forradas con franela, son bastante más duras y sirven aun para jugar a red, sobre todo a los niños pequeños. Finalmente, hay otras de caucho negro muy grueso, que duran mucho, y cuando se rompen pueden unirse de nuevo con la goma de pegar los neumáticos de las bicicletas. Con éstas pueden jugarse toda clase de juegos. [128]

Para el partido de frontón se usa un instrumento especial que hace al juego ruidoso y divertido: es el panderín, que consta de un aro como el de las panderetas, pero dando varias vueltas hasta que tenga dos o tres centímetros de grosor. Suele tener otros tres de altura, y el círculo vacío del interior unos doce de diámetro. Este aro va a veces rodeado de otro de doble altura y mitad de grueso, pero por un lado las bases de los dos en el mismo plano.

En él se pone una piel mojada para que se estire bien, lo mismo que se hace con las panderetas, y se adorna a gusto de cada uno con cintas y badana de color, tachuelas doradas, etc. Cuando al jugar esté la piel arrugada, basta ponerla al sol para que se temple o estire con el calor.

Por lo demás, se juega a partido con ellos con las mismas condiciones que dejamos expuestas. [129]

Capítulo VIII

Juegos con balones

El balón, uno de los instrumentos de juego que más entusiasman a los niños, es un globo de badana o becerro que se hincha con una vejiga de goma llena de aire. El tamaño varía según la materia de que se haga, la clase de jugadores y el juego; ordinariamente no bajan de 20 centímetros de diámetro, y rara vez pasan de 60. La forma es casi siempre redonda, y alguna vez ovalada.

En los comercios se venden hechos con badana de colores, pero son casi inútiles por su fragilidad y poco peso. Para los niños pequeños sirven muy bien los que se hacen con badana buena y fuerte; para los mayores es necesario hacerlos de becerro bueno, y aun así con frecuencia resultará diversión algo cara, sobre todo si se juega mucho con ellos en el frontón. De cualquier materia que se hagan, duran mucho más si se tiene cuidado de suavizarlos de vez en cuando con alguna cosa a propósito y de no jugar en paredes que no estén bien lisas.

Las costuras de las piezas deben quedar siempre hacia adentro para que no lastimen la mano al darles. La abertura para la vejiga se deja unas veces en el medio entre dos piezas, y otras en uno de los polos donde se

reúnen todas ellas.

Hay vejigas de dos clases: unas francesas, delgadas, que duran mucho tiempo si se toma la precaución de calentarlas suavemente antes de llenarlas (por ejemplo, teniéndolas un buen rato en un bolsillo interior) y echarlas a tiempos algunos polvos de jabón de sastre para suavizarlas. Otras inglesas, más fuertes y duraderas, sobre todo con las precauciones dichas. No conviene usarlas en balones de mayor tamaño que el correspondiente a la vejiga, y al meterlas hay que [130] colocarlas bien para que se dilaten por igual y no hagan bolsas, por las cuales se rompan después fácilmente.

También se aconseja no tenerlas muchos días seguidos llenas, y no inflarlas con la boca, porque el aire así introducido a la larga enmohece y pudre la goma. Después de llenarlas todo cuanto se pueda se atan con una tira de goma algo gruesa, recogiendo la boquilla dentro del cuero para que no se rompa. Cuando se rompen, si la rotura no es muy grande, pueden componerse pegando un pedacito de otra vejiga rota con la goma que se emplea para los neumáticos de las bicicletas.

En los juegos que se hacen corriendo se considera como falta llevar cogido el balón; se puede correr con él con tal que se le vaya botando contra el suelo o las paredes, echándolo a lo alto suavemente, etcétera. Pueden quitárselo unos a otros valiéndose de cualquier medio con tal que no agarren al jugador ni al balón.

Para designar el orden se echa como en la pelota el balón a lo alto, y el que lo coja gana la preferencia para su bando; o dos niños lo echan a lo largo, a pasar una meta, etc., y el que mejor lo haga gana el puesto.

Juegos de frontón

Con mucho entusiasmo suelen los niños jugar al partido, partido doble y entrada, fijando antes las condiciones, ya del saque, ya del resto, ya de las jugadas. El saque puede ser bueno o malo, con pared o sin ella, como se dijo en la pelota.

El resto se hace a bote, dándole con el antebrazo y con el empeine del pie; a voleo, con el brazo y el pie, y además con la rodilla; este modo último es excelente, porque sin esfuerzo alguno se le devuelve lejos y con gran fuerza, obligando al adversario a perder, o a entregarlo, restándolo muy suavemente; a la inglesa, con el pie en el momento que toca al suelo y levanta el bote; este modo es muy elegante y descansado.

Las jugadas se hacen con las mismas condiciones que en la pelota, las mismas faltas, el mismo orden para jugar y sacar, etc. Cuiden mucho los niños de no dar al balón con la mano abierta o con la punta del pie, porque pueden lastimarse.

Partido a lo largo

Este partido es muy animado, y sustituye con ventaja al partido de frontón cuando no hay pared a propósito. En medio del campo se pone como a un metro del suelo y fija con estacas una cuerda, a a', que hace veces de

falta; si no se pone cuerda se traza una zona como de dos metros de ancha. El balón que no pase por encima de la cuerda y sin tocarla (o que toque en la zona central) es falta. [131]

Cuando se exige servir el balón hasta cierta distancia, se traza poco distante de la cuerda o la zona una línea en cada lado, paralela a ellas, que sirve de salga, b y c. Si el que saca no hace pasar el balón de la salga adonde lo envía, pierde, y es tanto para los contrarios, lo mismo que cuando sale fuera de los límites del juego.

Los jugadores, tres contra tres o los que sean, no están mezclados como en el juego de pelota, sino que cada bando se pone en distinto lado. El que obtuvo mejor suerte sirve el primer saque; los siguientes los servirá el bando que gane el tanto precedente. El jugador que saca desde la salga de su campo, a brazo, a pie o como quiera, envía el balón hasta pasar la salga del contrario; allí otro jugador, con la rodilla o de otro modo, lo resta a voleo o al primer bote, y así continúan jugando alternativamente hasta que uno haga falta.

En lo demás pueden observarse las leyes del partido de pelota.

A inglesa tenida

Este modo de jugar el partido difiere mucho de los anteriores; es sumamente animado y de mérito nada vulgar. Tiene además la ventaja de admitir muchos jugadores a la par, bien ejercitados en otra clase de juegos de balón si quieren adquirir el tino y desenvoltura que se requiere para jugarlo con elegancia.

Se hace a campo abierto, dividido el sitio en dos partes separadas por una zona neutral de metro y medio o dos metros de ancha. Cada bando ocupa una parte, y puede constar de doce o más jugadores. El juego no ofrece más dificultad que la ejecución. Uno o dos metros antes de la zona se pone un niño del bando que obtuvo mejor suerte, y lanza al aire como quiera el balón hasta el campo opuesto.

Allí el jugador más próximo se dispone para restar el saque a la inglesa, no fuerte para que vuelva al campo contrario, sino suave para que caiga lentamente en su mismo campo. Entonces él mismo u otro compañero le dan otra inglesa y cuantas crea convenientes, hasta prepararlo bien y cerca de la zona, y cuando está bien preparado lo lanzan fuertemente a los enemigos; éstos repiten la misma maniobra, y así continúan lanzándolo alternativamente de un campo a otro hasta que alguno pierda.

El artificio, pues, del juego consiste en saber preparar bien el balón, sólo a inglesas, para lanzarlo mal a los contrarios. Al principio, hasta que los niños vayan venciendo la dificultad, puede permitírseles dar al balón al segundo o tercer bote, pero después no [132] se puede dar sino al primero. Lo que más les conviene es guardar cada uno muy bien su puesto, sin seguir al balón, para cogerlo descansadamente y darle en la dirección que más les convenga.

Son faltas: primero, no dar inglesa; segundo, si un jugador o el balón toca en la zona neutral; por eso cuando el balón se aproxima a ella sin poder evitarlo, aunque no esté bien preparado, se le lanza al campo enemigo; tercero, cuando bota fuera de los límites del juego; cuarto, si

son buenos jugadores, se considera falta cuando el balón toca uno cualquiera.

En lo demás pueden adoptarse las condiciones de los otros partidos. No exige campo muy extenso, y, por lo tanto, fácilmente pueden organizarse dos partidos para que todos puedan jugar. Pero si prefieren campo dilatado, a veces para más ejercicio y animación pueden echarse dos balones, sacando al principio uno desde cada campo y después el bando que gane el tanto. También pueden ponerse las condiciones de la pelota arrastrada y el vilorto cuando se echan dos pelotas al combate.

Balón a la meta

Se juega cuando en los extremos hay paredes algo elevadas, aunque no sean lisas como la del frontón. En ellas, a modo de falta, se traza a un metro o dos del suelo una línea que sirve de meta. Hay dos bandos de jugadores, uno para cada meta. Los capitanes ponen algunos niños para impedir a los contrarios lanzar el balón, y envían otros para atacar a la meta enemiga.

Primero, desde la mitad de su campo, uno del bando lanza a brazo o a pie el balón hacia el del enemigo; al punto procuran todos lanzarlo hacia la meta de sus contrarios o enviarlo a sus compañeros para que lo lancen. Cada vez que el balón dé encima de la raya es un tanto, y el bando que lo ganó saca para el siguiente.

Se consideran como faltas o puntos malos: primero, llevar cogido el balón sin botarlo; segundo, echarlo de intento fuera del juego: en este caso se echa a lo alto en medio, o rodando por el mismo sitio donde salió. Por cada tres faltas se cuenta un tanto más para el bando opuesto, sin suspender el juego. En cada extremo se ponen como jueces un niño de cada bando para resolver las dudas y apuntar así los tantos como las faltas.

Aumenta la animación cuando se echan dos balones; al principio se echa uno desde cada bando, y después cada uno saca con el que logra hacer tanto. Pueden además ponerse las condiciones de la pelota arrastrada, sobre el modo de hacer los tantos, cuando se echan dos pelotas. [133]

A la meta obligada

Es una variedad de la anterior, que se juega de tres maneras:

1.º A una distancia proporcionada a la clase de jugadores y al tamaño del balón, se traza delante de cada pared una línea paralela a ella. Los que lanzan los balones a las metas no pueden llegar a estas rayas al tiempo de lanzarlo, so pena de apuntarles una falta y ser nulo el tanto si lo hacen. Como no todos los niños podrán desde esa distancia llegar con los balones a la meta, se eligen unos cuantos buenos tiradores, y los demás les envían los balones para que los lancen. Las otras condiciones del juego son las mismas.

2.ª Esta variación aumenta más la dificultad, sobre todo si se juega con línea obligada como la anterior. En vez de hacer tanto en toda la pared que hay sobre la meta, se traza en aquel espacio un cuadrado, una

circunferencia u otra figura de bastantes dimensiones, en la cual tiene que dar el balón para que sea tanto.

3.^a Otras veces se escogen como meta dos ángulos opuestos de los que forman las paredes, señalando como un metro de cada una de ellas. En este caso, para hacer tanto, no solamente tiene que dar el balón dentro de aquel espacio limitado, sino también en las dos paredes del ángulo.

Si se puede, es muy conveniente trazar las líneas con cuerdas o cintas metálicas para conocer fácilmente si la jugada es buena o mala, y evitar con esto ocasiones de disputar.

Balón a la cuerda

No siempre hay paredes opuestas que limiten el sitio del juego con la altura y de más condiciones necesarias para poner en ellas las metas; pero, aunque sea en campo abierto, puede jugarse el partido casi con las mismas condiciones, y acaso con otras ventajas.

Si hay columnas o árboles, y a falta de ellos fijando a cada extremo del campo dos palos fuertes, de uno a otro se suspende a la altura conveniente una soga u otro palo, por encima del cual han de pasar los balones para hacer tanto. El juego se hace enteramente como el de la meta, añadiendo estas dos condiciones: primera, cuando el balón pasa por encima de la meta, si alguno de los que la defienden puede cogerlo al aire y devolverlo inmediatamente al sitio del juego, el tanto es nulo y se continúa la lucha; segunda, cuando pasa por debajo o por los lados, el primero que lo coja de aquel bando lo lanza, desde donde lo coja, lo más lejos que pueda al campo del juego. [134]

A la cuerda obligada

Se juega de dos maneras:

1.^a En cada extremo se traza delante de los postes una línea como en la meta obligada, y los que lanzan los balones a las metas no pueden llegar a estas rayas, so pena de hacer punto malo y no valer el tanto, si lo hacen.

2.^a De poste a poste se suspenden dos cuerdas o dos palos, y el balón tiene que pasar por entre ellas para que valga la jugada; a veces hay además línea obligada como en la anterior. Para más variedad se pone otras veces solamente la cuerda o palo más alto y de ella se suspende un trapecio, algo sujeto para que no oscile demasiado cuando el balón lo toque, y para hacer tanto tiene que pasar el balón por él.

A los cazadores

En este juego cada bando permanece en su campo, sin que se mezclen los jugadores; pero no por eso es la lucha menos interesante y animada. En el centro se fijan dos postes a y b, de los cuales se suspende una cuerda a la altura conveniente. A partir de los postes, y a una distancia

acomodada a los jugadores, se traza en cada campo una línea, m n, a la cual no pueden llegar. Cada bando envía al campo contrario unos cuantos cazadores, que se ponen entre los postes y la línea obligada, esto es, los del campo A en el espacio z, y los del campo B en el espacio x.

Conviene, además, poner varias binas de jueces, una en cada línea obligada para contar las faltas de los jugadores que pisen las rayas al tirar, o de los cazadores al recoger los balones; otra, por lo menos, en los postes, para contar los tantos de cada bando. Colocados todos en sus puestos, se da a cada campo igual número de balones. Comienzan a tirarlos al campo enemigo, sin pisar la raya, porque es tanto nulo, y no muy bajos para que los cazadores no los cojan, pero procurando que pasen por encima de la cuerda y caigan en el espacio donde están sus cazadores.

Estos a su vez procuran coger al vuelo o de cualquier modo todos los balones que puedan, ya vengan de sus compañeros, ya de sus contrarios, tiradores o cazadores. Al punto los echan a pie, a brazo o como quieran a su campo, de modo que no los cojan los otros cazadores (pero no por encima de la cuerda), para que así sus compañeros estén tirando constantemente y hagan más pronto que los otros el número de tantos convenido. [135]

Si hay muchos balones, sucede con frecuencia que chocan dos contrarios en el aire: en tal caso, si va uno para cada campo se comienza otra partida sin que nadie gane; si van los dos al mismo lado, el bando del lado opuesto (pues pudo más su balón) cuenta tres tantos.

Otras veces no se va a número de tantos fijo, sino que al cabo de un tiempo convenido se suspende el juego; se cuentan los tantos que ha hecho cada uno, deducidas las faltas, y el que más tenga gana el partido.

Juegos anteriores

Además de los descritos hasta ahora pueden organizarse con los balones algunos de los juegos del capítulo anterior, sin más modificaciones que las que exige usar balón en vez de pelota.

Así, por ejemplo, se juegan con mucha animación, y son muy aptos para los recreos cortos, los siguientes:

El zascandil y los pelotazos, en los cuales puede echarse el balón a pie, a brazo o como mejor parezca.

El corro y los inválidos, en los cuales se lanza lo mismo que la pelota, cogiéndolo con una o con las dos manos.

La escaramuza y la granizada, pueden jugarse también con sólo permitir enviar los balones al campo contrario del modo que a cada uno le venga mejor, a inglesa, a brazo, etc.

De este mismo género son también los dos juegos siguientes:

Al toca, toca, o Dominguillo

Se da este último nombre al jugador encargado de tocar el balón que los demás se echan unos a otros.

Designado el que debe hacer este oficio, se dirige a tocar al balón que tiene uno de los jugadores, o al jugador mismo. Pero antes de que

llegue éste, se lo echa, no a pie ni a brazo, sino lanzándolo con la mano como si fuese una pelota, a otro niño, y éste a su vez, cuando Dominguillo viene hacia él, se lo echa a otro, y así sucesivamente. Cada uno que lo coge repite una o más veces: ¡Dominguillo, toca, toca!, invitándole a tocar el balón.

Si Dominguillo consigue tocar, sea al jugador, sea al balón, cuando todavía no lo ha lanzado a otro, queda libre, y el jugador cogido le sustituye. Si le toca en el aire, pierde el que lo tiró; si en el suelo, cuando nadie lo tiene, pierde, o el último que lo tiró, o aquel a quien se lo echó, según quien tenga la culpa o conforme hayan dispuesto al comenzar.

Conviene que el balón sea grande para facilitar más este juego, que, a pesar de su sencillez, es muy usado porque divierte mucho y exige buen ejercicio. También puede hacerse con dos balones y con dos Dominguillos si el local y el número de jugadores son proporcionados. [136]

El ataque o baloncillo

Este juego es también muy usado entre los niños valientes que no temen recibir algunos balonazos. Se escoge un sitio, a ser posible, limitado por paredes, al menos en parte, para que los balones no corran demasiado.

Voluntario o por suerte, se designa para correr el baloncillo uno de los más pequeños. Entre los demás se reparten cuatro o seis balones ordinarios. Un jugador cualquiera lanza al aire el baloncillo; al punto empiezan todos a atacar con los balones al corredor hasta que éste consiga cogerlo. Entonces se truecan los papeles, porque sólo él puede atacar. Lanza el baloncillo a uno; pero si yerra el golpe, vuelven de nuevo a perseguirle como antes: si da a alguno, entonces queda libre, y persigue con los demás al que fue tocado con el baloncillo, el cual le sustituye en el cargo.

Los balones pueden lanzarse de cualquier modo, si al principio no se determina que sea solamente a brazo, a pie, etc. Si el baloncillo sale fuera de los límites del juego, sólo el corredor puede salir a buscarle, y en cuanto pase la línea nadie puede atacarle, so pena de cambiar de puesto con él. Durante el juego todos pueden, solamente a puntapiés, lanzarlo de un lado para otro: si lo tocan con cualquier parte del cuerpo, aunque sea sin querer, también pierden. A veces convienen también en que pierdan: primero, los que salgan de los límites del juego; segundo, los que no ataquen al corredor por la espalda.

Juegos a pie

Para las mañanas de invierno sobre todo, cuando los niños gustan de tener las manos abrigadas, hay también juegos de balón, acaso de los más a propósito para que los jugadores entren pronto en calor sin hacer uso de las manos.

Tales son El argadillo, descrito más arriba (pág. 98), que resulta

más animado con balón, y sobre todo con dos balones.

A dos fuegos, jugado en tres o cuatro grupos, es sin duda de los más preferidos si hay número de balones suficiente.

El batidero o coscorro resulta también muy animado si el sitio no es muy extenso.

En todos ellos se prohíbe absolutamente dar al balón de otro modo que con el pie, sea a voleo, a inglesa o como se pueda. A veces se permite también rechazarlo con la rodilla. Y cuando ya los niños tienen costumbre de jugar con esas condiciones, fácilmente organizan el balón a la meta, poniendo por blanco toda la pared a contar desde el suelo; y a la cuerda, poniendo las cuerdas fijas con estacas en el suelo, o sencillamente trazando una línea. [137]

Capítulo IX

Juegos con zancos

Los zancos son uno de los instrumentos de juego que más agradan a los niños, y sin duda de los más a propósito para ejercitar las fuerzas y la habilidad. A primera vista pudiera parecer peligroso establecer juegos con ellos; pero la experiencia demuestra que ni siquiera ofrecen los peligros que se hallan en otros juegos ordinarios, como la pelota, por ejemplo, al menos en la forma en que los hemos visto usar.

El palo conviene que sea resistente y no muy pesado; a ser posible, no debe cortarse de tablones, porque se rompe fácilmente en la dirección de la hebra. El extremo inferior se refuerza con una virola de hojalata o con algunas vueltas de alambre para impedir que se gaste mucho y salgan barbas, porque con ellas fácilmente se levantan al aire las bolas con que se juega. El pedal es un pedazo triangular de madera bien sujeto al palo con tornillos. En el ángulo exterior lleva un reborde saliente hacia arriba a fin de que el pie no resbale hacia fuera. Esta insignificante modificación da a los niños tal seguridad, que no es tarea fácil tirar a un buen jugador de los zancos mientras no se le levante en peso del suelo. La altura a que [138] han de quedar los pies varía entre 20 y 35 centímetros en los que se emplean para juegos: si son solamente para andar, puede permitirse mayor elevación.

Nunca deben atarse al cuerpo mientras se juega: se llevan sujetos con las manos, y de este modo, al caerse, los niños sueltan instintivamente los zancos y casi siempre quedan de pie, o a lo más sentados, sin peligro alguno. Fácilmente se comprende que cuando ha llovido, y sobre todo cuando la nieve cubre el suelo de los patios de recreo tiene que ser muy halagüeño para los niños discurrir de un lado para otro sin mojarse; y si alguno en esas ocasiones se cae, da nuevo motivo de diversión, ya que entonces no puedan establecerse muchos juegos.

Para designar el orden con los zancos, o bien corren todos hasta un sitio determinado, o apuestan a estar quietos sin moverse, cosa harto difícil. Si se trata de dos bandos, dos jugadores se echan mutuamente un zanco, como dijimos de las porras (pág. 116), o lanzan a lo largo con el zanco una bola, etcétera, etc.

§ I

Juegos con zancos solos

A dos grupos pueden reducirse los juegos de este capítulo. El primero, de aquellos que no necesitan más instrumentos que los zancos; el segundo, de los que se hacen con zancos y bolas. Entre los del primero algunos consisten principalmente en correr. El campo de estos juegos conviene que sea bastante más reducido, que cuando se hacen sin zancos, para que haya más movimiento y animación.

Para prender al adversario basta tocarle, de cualquier modo que sea, sin caerse de los zancos: lo más fácil y frecuente es darle con el brazo. En los juegos en que se ponen banderas, para ganarlas basta tocarlas o derribarlas por el suelo, según hayan convenido.

Los juegos de lucha se distinguen de los anteriores en que para rendir al adversario no basta tocarle, sino que hay que resistir sus acometidas y derribarle de los zancos. Si son dos ejércitos los que se disputan la victoria, para organizarlos sirven las reglas expuestas en el capítulo IV, aunque en estos juegos no se requiere disciplina tan perfecta como en aquéllos. [139]

Ejercicios preliminares

Donde se introduzcan los zancos por vez primera es muy conveniente que antes de establecer juego alguno se habitúen los niños a manejarlos con soltura, a subir y bajar sin detenerse, a evolucionar rápidamente en todas direcciones y de cualquier modo, hasta que logren andar y correr con tan poco reparo como sin ellos.

Cuando ya tengan bastante seguridad, para hacer más ameno este aprendizaje se organiza el ejercicio militar, cuyas maniobras, bien hechas en zancos, resultan extraordinariamente vistosas y agradables. En los ratos intermedios los niños hacen entre sí apuestas en ejercicios más difíciles, como andar hacia atrás o de lado, quedarse en un zanco solo llevando el otro al hombro o a modo de pica, arrodillarse en ellos sin bajarse, y otros muchos que le ocurrirán con el uso.

Durante los juegos suelen también repetir estos ejercicios, al principio mientras se organizan, y después por vía de descanso.

Juegos de correr

Los juegos que se hacen corriendo son muy variados, pues pueden organizarse con zancos la mayor parte de los descritos en el capítulo 1.

Las cuatro esquinas. A poco que se hayan ejercitado pueden establecer este juego, pues reúne todas las ventajas de los ejercicios particulares: correr en todas direcciones, volverse repentinamente, acometer o huir, etc., etc. Por esta razón, a pesar de su sencillez, es uno de los más frecuentes y animados. Valen las condiciones que se pusieron al

describirlo, y además, el que se baja voluntaria o forzosamente de los zancos fuera del espacio que corresponde a su esquina pierde y va al medio.

Centinela alerta, y el perrillo. Se juegan tal como están descritos, sin más que limitar el campo y perder el que se baje de los zancos; para más animación, pueden ponerse dos centinelas o dos perrillos.

El pastor y el chalán. Se juega muy frecuentemente con estas variaciones: la paga del precio se hace dando dos golpes con el zanco en el suelo, o en el zanco del pastor si está montado en ellos. Los presos cogidos ayudan al chalán, estorbando sin tocar al que corre hacia el redil; pero éste puede desviarlos empujándolos con el brazo. Si se cae de los zancos, pierde; y si se caen sus perseguidores, no pueden continuar persiguiéndole. [140]

Cuando por grupos de niños casi iguales se han ejercitado ya algún tiempo en los juegos precedentes, en los recreos más largos pueden ir organizando otros más generales en que tomen parte todos a la par.

Los contrabandistas. Se organiza sin trabajo alguno, pues puede jugarse lo mismo que sin zancos. Se prende con sólo tocar a uno.

Civiles y ladrones. Obsérvanse las mismas reglas. Los presos están puestos en cadena, sin zancos, o libres sobre ellos; y en este caso solamente quedan rescatados aquellos a quienes toque el que penetra en la cárcel, si no han convenido en lo contrario.

Caza de venados. El preso se baja de los zancos para que permanezca en el sitio mismo, y cuando es rescatado no queda en libertad basta que montado en los zancos huya del perro.

A este tenor pueden organizarse algunos otros, como la pesca de sardinas, marri-cadena, y aun otros del primer párrafo. Claro está que en todos ellos no es necesario ir siempre a la carrera, sino que cada uno se defiende andando o corriendo, como mejor le parezca. La defensa de la bandera resulta muy animada, y a poco que se juegue prepara el camino para los juegos siguientes con banderas. Estos se juegan con gran entusiasmo en campos menos extensos, teniendo en cuenta lo que dijimos sobre el modo de ganar las banderas: se dan condecoraciones y grados, y al fin se organizan triunfos del mismo modo que expusimos en el capítulo I.

Caza del ciervo

Además de los juegos descritos en el capítulo I se hace con zancos este otro, muy apreciado, especialmente por los niños mayores.

Su mecanismo es bien sencillo. Uno de los jugadores, designado por suerte, deja sus zancos y corre de un lado para otro. Es el ciervo, a quien persiguen todos los demás montados en los zancos. Si alguno logra tocarle deja sus zancos y pasa a ser ciervo; el anterior coge los suyos para perseguirle con los demás.

El ciervo no puede salir de los límites marcados por el juego, aunque se vea cercado por todas partes. Si sale, se designa por suerte a otro para sustituirle, o corre en su lugar el que estaba más próximo a él.

Juegos de lucha

Todos estos juegos se han descrito también en los capítulos anteriores: basta hacer sobre ellos algunas indicaciones.

El milano

Con zancos suele jugarse de este modo. Los jugadores se ponen en fila unos tras otros, y marchando al compás con los zancos cantan [141] a sus tiempos las diversas letras, guardando en todo el orden allí expuesto. Cuando el milano acomete al pollito, el gallo se le opone y le disputa el paso.

Si el milano se cae de los zancos, el pollito queda libre. Si se cae el gallo, se retira del campo. Entonces los pollos defienden al pollito rodeándolo, pero sin atacar al milano; solamente pueden defenderse y estorbarle cuanto puedan, y los que se caigan de los zancos se retiran también del combate. El pollito huye por donde puede, buscando el puesto más seguro detrás de sus defensores. En el momento que se caiga se le considera cogido.

El carnicero

Se da principio al juego lo mismo que se dijo en la página 25, hasta que salen del redil el pastor y el carnicero para ajustar la cuenta. Entonces los corderos se montan en los zancos, y el perro se pone a la entrada para defenderla. Viene el carnicero, también en zancos, y procura penetrar en el redil. Los corderos huyen de un lado para otro, y si alguno se cae sale con el carnicero, y descansan todos un momento.

Al volver el carnicero se entabla nueva disputa hasta coger otra presa; pero si él se cae se termina el juego, o se le permiten dos o tres caídas. Si es vencido, el perro se retira del redil, y los corderos tienen que defenderse por su cuenta, pero sin atacar.

El carnicero no debe estar constantemente luchando con el perro, sino más bien huir sus acometidas y penetrar en el redil para perseguir a los corderos y hacerlos bajarse de los zancos. Sólo de este modo podrá coger el número señalado.

El torneo

Es el mismo juego de la Guerrilla, descrito en la página 107.

Separados los dos bandos por una zona neutral y colocadas las compañías en sus puestos, se da la señal para trabar el combate. De cada ejército avanzan hasta la zona varios soldados, una compañía o todo el ejército, a voluntad de los generales, y se acometen procurando derribarse. No es necesario que de cada bando salga igual número de combatientes; antes, en los ardides de que usan los generales entra poder enviar o retirar el número que quieran para sorprender al enemigo.

Se considera muerto todo aquel que, entrando en combate voluntaria o forzosamente, se baja de los zancos: si se permite descansar, se retiran a un lado y vuelven montados al combate. A no ser que se convenga en ello, no es permitido apoyarse en las paredes, columnas, etc., para defenderse. Sin embargo, puede concederse tregua cada cierto espacio de tiempo o cuando los generales convengan. [142]

Sucede a veces que quedan en el campo un par o dos de combatientes escogidos, de quienes pende ya la victoria. Estos, excitados, no solamente por el empeño de vencer a su enemigo, sino de adquirir el triunfo para su bando, a la vista de los dos ejércitos que con sus voces y aplausos animan a sus respectivos campeones se empeñan en una lucha reñida y prolongada. En este caso una vez prefieren los generales que la victoria se decida a todo trance y permiten alguna tregua a los combatientes si quieren aceptarla. Otras veces se fija de antemano un plazo para este combate, y si durante él no se concluye, la victoria es indecisa o nula, y se comienza el juego. De suyo gana la victoria el bando del último que quede vencedor.

No se creará fácilmente la seguridad con que están los niños en los zancos a los pocos días del combate. Muchas veces atacan tres o cuatro a uno solo y se rinden de fatiga antes de conseguir derribarle, si sabe defenderse con cuidado.

Si se quiere hacer la guerrilla con bandera, ésta no se coloca en la zona, sino dentro de cada campo en sitio determinado, y gana el bando el que logra derribar la bandera enemiga. Suele jugarse con más interés del modo siguiente.

El abanderado

Cada general elige entre los más ágiles de su bando el abanderado, a quien se le pone en la espalda una banderita lo más grande que sea posible sujeta de modo que pueda quitársele fácilmente. Un ejército gana la victoria si consigue derribar de los zancos al abanderado enemigo: por consiguiente, todos procuran defender al suyo y atacar al contrario.

A veces un grupo de valientes, acometiendo a la par, procuran romper las filas enemigas para llegar hasta él; entretanto, otros acechando sus idas y venidas, procuran con astucia cogerle descuidado. Por lo tanto, el abanderado no sólo no debe entrar en la lid, sino que debe buscar los sitios más defendidos para no exponer la victoria, y limitar su acción a huir y defenderse con suma cautela cuando sean atacados. Cuando está en peligro, otro de sus compañeros que no haya muerto puede tomar la bandera como pueda y dársela a otro, o defenderla él mismo; pero cuidando de que no se le caiga al suelo, pues se considera perdida la batalla.

Como en los juegos con escudos, se dan ascensos y condecoraciones a los valientes que lo merecen; al que gana la bandera, o al abanderado que la haya defendido heroicamente se le decreta el triunfo con todo el aparato que allí dijimos, etc., etc. [143]

Juegos mayores

Después de los precedentes, con un poquito de diligencia pueden organizarse muy bien los juegos de La batalla de las Navas, Los rescates y La toma de Granada. En cuanto a los ejércitos, no hay dificultad alguna. El sitio conviene que no sea muy extenso; los campos pueden deslindarse sencillamente con líneas, pues con los zancos no se borran con tanta facilidad, o también con las estacas y cuerdas, y en este caso puede permitirse o no saltar sobre ellas.

Las condiciones pueden servir casi todas, modificando lo que exige el uso de los zancos en vez de los escudos y pelotas. Aunque al principio no haya tanto orden como en aquellos juegos, después tiene la ventaja de concluir más pronto tomando todos los niños más parte en él, sin la molestia de recoger las pelotas.

§ II

Juegos con zancos y bolas.

No requieren estos juegos menos habilidad que los del párrafo anterior, ni excitan menos interés, pues duran grandes temporadas, y aun casi todo el curso cuando los niños les toman gusto.

Las bolas que más ordinariamente se emplean tienen de siete a diez centímetros de diámetro. Conviene que sean de madera muy dura. Si el campo es extenso se hacen esféricas para que corran buenas distancias, y si no, algo ovaladas, o poliédricas; pero éstas hacen el juego más inseguro, porque no pueden dirigirse bien. Para los juegos que requieren muchas bolas pueden hacerse también de varios tamaños y de cualquier clase de madera algo resistente.

Cúidese mucho de que los zancos no tengan barbas en el extremo inferior, porque con ellas fácilmente se levantan las bolas al aire cuando se envían con fuerza. Aunque no es necesario, en estos juegos suele prohibirse andar sin los zancos: por lo tanto, cuando alguno se cae o descansa monta de nuevo en ellos, allí mismo, o para no estorbar sale fuera del campo, y allí espera hasta que entre de nuevo. Cualquier falta en contrario, o es tanto para el bando enemigo, o por lo menos punto malo para el que la cometió.

La escaramuza

Para acostumbrarse a dar con el zanco a la bola sin perder el equilibrio comienzan por este juego, descrito ya en la pág. 116. [144]

Se juega del mismo modo que aquél, pero en campo mucho más reducido, uno contra uno, o varios contra varios en grupos pequeños. La bola solamente puede detenerse con el zanco cuando va rodando, y cada uno le da cuantas veces pueda. Caerse de los zancos o bajarse para descansar no es falta alguna; pero no se permite ir corriendo a pie de un lado para otro en busca de la bola.

El batidero

Es el mejor juego después de la escaramuza para ir adquiriendo hábito en el manejo de los zancos y de las bolas.

Juéguese con las condiciones que dijimos en la pág. 116. El campo ha de ser proporcionado a la habilidad y fuerza de los jugadores, para que puedan hacerse fácilmente los tantos. Los mayores gustan mucho de jugar al batidero en campos de cuarenta o más metros de longitud, pues fácilmente hacen correr a las bolas esa distancia.

El partido

Este juego es el mismo que describimos con balones en la página 130. El campo se divide en dos partes con una línea; a cada lado de ella separada tres o cuatro metros, se traza una paralela que sirve de salga o línea de saque. Desde ella se saca la bola de un solo golpe, y es falta si al sacar no pasa la salga del campo contrario.

Los jugadores pueden ser varios en cada campo, y deben distribuirse muy bien para rechazar cuidadosamente la bola. Cuando uno la rechaza otro compañero puede darle de nuevo, antes que se detenga, para hacerla llegar al campo enemigo. Son faltas, además de cuando sale fuera del juego o no pasa la salga al sacar: 1.º, cuando la bola devuelta no llega a la línea divisoria de los campos; 2.º, cuando después de tocada por el jugador se detiene en aquel campo por cualquier causa que sea.

Además, vale un tanto para el bando que la envió cuando llega al extremo del campo enemigo. Por consiguiente, los que están cerca de la línea central deben procurar dar siempre que puedan a la bola rechazada por sus compañeros para que vaya con más violencia y llegue al extremo opuesto. El bando que gana un tanto sirve la bola para el siguiente.

Bola arrastrada

Este juego es muy parecido al de la pelota arrastrada y al vilorto, descritos en el capítulo IV.

Al extremo del campo se marcan dos barreras o una parte de ellas para meta. Cada bando defiende uno de los extremos, y envía [145] por todo el campo jugadores que ataquen la meta enemiga. Para el primer tanto saca desde su barrera uno del bando que obtuvo mejor suerte; y en pasando la bola de la mitad, se comienza la lucha. Los tantos siguientes saca el bando vencedor.

Las condiciones son las mismas que pusimos en aquellos juegos, y, del mismo modo que en ellos, pueden echarse en éste dos bolas, observando las reglas allí expuestas sobre el modo de hacer los tantos. De ordinario se juega a partidas largas, que duran varios días, porque de esta manera no caen los niños de ánimo, aunque un día pierdan varios tantos seguidos, con la esperanza de recobrarlos al siguiente.

Es uno de los juegos más recomendables de este capítulo porque reúne las ventajas de todos: hay que andar y correr; hay que luchar muy a menudo

para conquistar la bola o hacer las jugadas; hay que dar a la bola hacia atrás, hacia adelante y en todas direcciones para no entregarla, o para echársela a un compañero mejor preparado, etc., etc.

La bandera

Es el mismo juego precedente, con una modificación insignificante que le da mucho interés.

Delante de cada barrera o meta se traza una circunferencia de un metro o menos de diámetro, en cuyo centro se coloca una banderita ligera que fácilmente pueda derribarse de un bolazo. El juego se hace como el anterior, con estas modificaciones. Si la bola penetra en el círculo y derriba la bandera, gana dos tantos el bando opuesto, pase o no la meta. Si a los del bando defensor se les permite penetrar en el círculo y al descuido o de intento derriba alguno la bandera, gana también un tanto el bando enemigo. Los valores de estas jugadas se aglomeran cuando ocurren juntas: si, por ejemplo, un jugador derriba la bandera, y además llega la bola y le da y pasa la meta, la jugada vale cuatro tantos: uno por haber derribado la bandera, dos por haberle dado la bola, y otro por haber pasado la bola de la meta.

Lo más frecuente es que a ninguno se le permita entrar en los círculos, so pena de perder punto malo. Alguna vez pueden entrar los defensores; pero se exponen a perder un tanto, como ya dijimos, si derriban la bandera.

Otros juegos conocidos

Cuando hay abundancia de bolas, sean del tamaño que quieran, juegan los niños con placer a la granizada con esta modificación. Se determina el tiempo que ha de durar el combate, y, comenzado el juego, se considera herido a todo el que de cualquier modo se baje de los zancos. Gana el juego el bando que al terminar el plazo [146] tenga menos heridos. También a veces suelen contar punto malo por cada bola que se detenga en la zona neutral, y cada tres puntos equivalen a un herido. Las bolas de la zona se dejan allí hasta terminar el juego, y entonces las recoge el bando vencedor. (Véase la página 116.)

Con más animación todavía juegan a dos fuegos, dividiéndose en tres o cuatro grupos como se dijo en la página 117, y cambiando de campo, ya sea al terminar un plazo prefijado, ya también cuando el grupo del centro haga cierto número de puntos malos. Como tales se cuentan las bolas que pasan de un lado para otro. Para mayor variedad han introducido en él una modificación que le comunica mucho interés si hay jugadores hábiles, y es la siguiente:

Los juegos con bandera

La zona neutral se hace algo más ancha que en el juego ordinario, y

en medio de ella se traza otra interior, m, n, de un metro o poco más de anchura, llamada zona de las banderas. En ella se colocan dos o tres banderitas ligeras o un par de bolillos que puedan derribarse de un bolazo.

El bando defensor se coloca a los lados, a e, de la zona de banderas, sin penetrar en ella a no ser para pasar de un lado al otro, so pena de contársele un punto malo por cada vez que falte. Los bandos agresores escogen cada uno un buen jugador y le envían a la zona de banderas, de la cual no puede salir sin perder también un punto. Envían, además, otro jugador sin zancos para levantar aprisa las banderas caídas: éste tiene que procurar no detener bola alguna, y aun se le cuentan puntos malos sin falta o se determina de antemano lo que se ha de hacer. (Para excusar este inconveniente ponen a veces en vez de banderas una bola grande u otra cosa que apenas se mueva, para que no salga de la zona aunque le den con las bolas).

Dada la señal, atacan con las bolas a las banderas. Cada vez que derriben una (o den a los que se ponga en su lugar), cuentan los agresores un tanto. Si alguna bola se detiene en la zona de las banderas, aunque sea detenida por alguno de los dos que están en ella, éstos, desde el sitio donde paran, atacan también con ellas a las banderas, pero una sola vez: si las derriban, cuentan un tanto para sus bandos; si yerran el golpe, echan fuera la bola si aún queda dentro. [147]

Los defensores procuran en primer lugar rechazar todas las bolas para que no lleguen a la zona interior. Cuando los dos que están en ella atacan a las banderas, pueden también defenderlas sin entrar en la zona lanzando bolas contra las de la zona para sacarlas de ella, o desviarlas antes que toquen a las banderas.

Hay cambio de campo, como en el juego anterior, unas veces al pasar el tiempo prefijado, otras cuando los defensores han perdido el número de tantos convenido.

Aunque parece juego complicado, en la práctica es sencillo y de los que despiertan más entusiasmo.

El castillo

Es el juego más completo y artístico de este capítulo, en el cual los niños despliegan a porfía toda su habilidad y entusiasmo si hay campo suficiente para desarrollarlo y está organizado con buena disciplina. Como todos los juegos mayores, exige algún ensayo y paciencia hasta conseguir orden perfecto; pero lo recompensa abundantemente con los resultados que produce.

Para hacer el castillo se traza una circunferencia, a, b, c, d, de unos 10 metros de diámetro, o más si el sitio lo permite, y otra mayor, concéntrica, un metro o poco más separada de la primera. El espacio comprendido entre ellas es la muralla; el círculo interior, el recinto. La muralla se divide en cuatro partes iguales con las líneas aa' bb', etc., y en cada parte se construye una torre, de este modo: una circunferencia como de un metro forma el recinto o cubo, y otra mayor continúa la muralla general, como se ve en la figura.

Los jugadores se dividen en dos ejércitos, de sitiadores y sitiados, para cuya organización pueden servir las indicaciones que pusimos al tratar de los juegos con escudos (pág. 103 y siguientes). Como en casi todos los juegos generales, en éste sobre todo al principio, es necesario exigir mucha subordinación a los que dirigen y muy exacta observancia de las reglas adoptadas en cada caso particular. De lo contrario difícilmente se conseguirá organizarlo con provecho, y nunca será con toda la amenidad e interés de que es capaz.

De antemano se prepara una banderita para cada una de las torres, y otra algo mayor, la bandera del ejército, que se coloca en el centro del castillo rodeada de un foso o circunferencia de casi [148] dos metros de diámetro. Estas banderas se construyen muy fácilmente del tamaño que se quiera con tiras de papel fijadas en un alambre grueso que les sirve de asta: si se quieren más consistentes, se sustituyen las tiras de papel por otras de tela o de latón delgado, y se pintan con los colores nacionales u otros cualesquiera, a gusto de los jugadores. Antes de empezar se iza cada una en su puesto sobre bolas estropeadas o sobre pedazos de madera ligeramente redondeados para que al más leve choque se derriben al suelo.

Derribada una bandera, la torre y la muralla que le corresponden quedan a merced de los sitiadores. Estos las atacan lanzando contra ellas sus bolas. Si tienen pocas o el sitio es reducido, bastan tres por cada torre o por cada compañía. Si el sitio es espacioso y se juega con orden, puede echarse una por cada soldado, o más todavía cuando el juego esté organizado con perfección. Entonces es sin duda de los juegos que excitan mayor interés, así en los jugadores como en los espectadores.

El general del ejército sitiador distribuye las compañías como mejor le parezca para que con la ayuda de los capitanes pueda ejecutar el plan de ataque que hayan concebido. Puede valerse de cuantos ardides le ocurran, sin faltar a las condiciones del juego para conquistar las torres; como, por ejemplo, atacando unas veces a todas a la par, concentrando otras el ataque a una sola que ve menos defendida, etc., etc. El general del ejército sitiado envía a las torres y murallas los soldados necesarios para defenderlas, reservándose una compañía o algunos soldados escogidos para acudir oportunamente con refuerzos a los puntos que estén en mayor peligro. Tanto él como sus capitanes tienen que estar muy alerta, acechando constantemente los movimientos del enemigo para no dejarse sorprender con ataques inesperados.

Determinado por suerte el puesto de cada ejército, los sitiadores colocan las bolas por lo menos a unos cinco metros del castillo, y dada la señal, comienzan desde allí el ataque de las torres conforme a las instrucciones recibidas. Los sitiados a su vez, sin salirse fuera de las murallas van rechazando las bolas que lleguen al castillo, cuidando de que ninguna quede dentro. A ser posible, eviten penetrar en los cubos para no ponerse en peligro de derribar la banderita por algún descuido y perder la torre. Si a pesar de sus esfuerzos y cuidado cae alguna bandera, al punto abandonan aquella torre con la parte de muralla correspondiente, y corren a defender la bandera del foso; porque en cuanto los enemigos tienen torre y muralla, desde ellas pueden atacar, no sólo a las demás torres, sino al recinto; y si consiguen derribar la bandera interior, ganan la victoria.

Si no se conviene en otra cosa los sitiadores tienen que atacar desde

el punto donde paran las bolas rechazadas por los sitiados o enviadas de otro lado; pero si el campo es muy dilatado, a veces se hace una línea a buena distancia, y cuando las bolas pasan pueden [149] traerlas hasta ellas y atacar desde allí. Claro está que unos y otros pueden detener las bolas o dar un nuevo golpe a las enviadas por sus compañeros. Se consideran muertos los que pasan de un campo a otro, o por lo menos se cuenta punto malo por cada uno al bando respectivo; y tres puntos o cinco equivalen a una torre perdida o ganada.

Según las condiciones propias de este juego, también para más ornato se puede dar condecoraciones y ascensos a los que más se señalen, celebrar el triunfo, etc. Si se juega a plazo fijo de tiempo, ganan los sitiados, si pasa sin perder la bandera. Cada bando cuenta sus victorias, y pasados algunos recreos, se concede el triunfo al que más haya conseguido. Por el contrario, si dura el ataque hasta tomar el castillo, cada bando anota el tiempo que emplea, y después de varios turnos gana el que los haya hecho en menos tiempo. [151]

Capítulo X

Juegos con bolas

Ya que en los últimos juegos del capítulo anterior entraban las bolas como instrumentos de juego, para completar la materia, expondremos en éste los demás entretenimientos que se hacen con ellas.

Juegos anteriores

Con las bolas pueden jugarse muy bien varios de los juegos expuestos en el capítulo V. Tales son, por ejemplo:

El casero. Bastan tres bolitas cualesquiera; una que queda en la casa y las dos con que tiran los jugadores. El juego se hace con las mismas condiciones que allí pusimos, y con bolas tiene más interés, porque es mucho más frecuente cambiar de casa, caer en la bolsa, etc. Casi siempre se pone la figura del pentágono con dos bolsas.

Los tres chites. Se puede jugar sin otra modificación que tirar con las bolas en vez de las tánegas, y poner bolillos en lugar de chites.

El guarda. También se juega como aquel juego, tirando con bolas, y poniendo un bolillo en vez del tango. Otras veces ponen en vez de bolillo otra bola para hacer correr al guarda en su busca y librarse más fácilmente de sus ataques.

Si tienen a mano los dados pueden jugar sin dificultad alguna al montón, a pares y nones, al chitero o bolillero, a la docena y [152] media, solamente con poner los dados sobre otra bola, como allí los ponían sobre el chite, pues las condiciones pueden ser las mismas.

Las bochas

Aunque es juego muy sencillo, requiere no poca habilidad. Los jugadores se dividen en dos bandos, y si hay número de bolas suficiente, cada uno toma un par de ellas marcadas de modo que cada uno distinga las suyas. Uno del bando que obtuvo mejor suerte, desde la raya que sirve de meta arroja a cierta distancia una bola algo más pequeña que las otras, llamada bocha. Otras veces se pone de antemano en un sitio ya fijo.

Entonces tira una de sus bolas, procurando dejarla lo más cerca que pueda de la bocha. Un adversario envía a continuación su bola, procurando acercarla más que la del anterior; si no lo consigue, tira la segunda bola, si la tiene; si no la tiene o si con ella tampoco consigue lo que pretende, tira otro compañero hasta que logre tener posición más ventajosa que el contrario.

Vuelven entonces a tirar los del primer bando hasta aventajarlos otra vez, y así continúan hasta tirar todas las bolas. Para conseguir mejor puesto algunas veces es mucho más fácil y expedito picar; esto es, tirar con su bola, al aire o rodando a dar a la bola del contrario para alejarla, o a la bocha.

Tiradas ya todas las bolas, gana el juego el bando a quien pertenezca la bola más próxima a la bocha, y cuenta tantos puntos cuantos sean las bolas del mismo bando que están más cerca de la bocha que una de los contrarios.

Otras veces los tantos se adjudican de este modo: la bola más próxima, gana tres puntos; la segunda, dos; la tercera, uno, sean o no del mismo bando. El juego siguiente lo comienza siempre el dueño de la bola más próxima a la bocha.

Si hay varios partidos jugando a la par, pueden formar una partida general a muchos puntos; con esto, además del interés particular de cada grupo, se excita el interés común que los anima mutuamente para conseguir la victoria.

También se juega a las bochas tirando una bola alternativamente de cada bando, ventaja o no en posición a las anteriores. Esto hace con frecuencia el éxito del juego mucho más incierto. Al fin se cuentan los tantos de cualquiera de los dos modos indicados. [153]

Bochas al foso

Es una variedad del juego anterior, a veces más interesante por las peripecias a que da lugar.

A varios metros de la meta, y como límite del juego, se hace en el suelo un foso, o línea recta o curva algo ahondada: si no conviene remover la tierra, basta trazar una línea o tender en el suelo una cuerda delgada para que no detenga las bolas. Ordinariamente la bocha se coloca desde el principio como un metro delante del foso; pero puede lanzarla el primer jugador.

El juego se hace como el precedente, con esta diferencia: que las bolas que caen en el foso nada valen. Por lo tanto, el mayor empeño de todos es picar las bolas de los contrarios para echarlas al foso; pero cuidando al mismo tiempo de no echar también la bocha, porque en este caso ganan los contrarios cinco puntos, o los que hayan prefijado al empezar,

más el derecho de comenzar el tanto siguiente.

La tahona

Es un pasatiempo agradable para jugadores y espectadores, pues, cuando se hace con habilidad, parece un Tío Vivo sin aparato alguno.

Ordinariamente toman parte ocho niños divididos en dos bandos: se colocan formando círculo de modo que alternen uno de cada bando. En el centro se pone una bola grande de las de jugar a los bolos, y, cogidos todos de las manos, los cuatro del bando primero adelantan los pies hasta apoyarlos en la bola, procurando asegurarla bien. Cuando estén bien colocados dan una señal, y los cuatro del segundo bando comienzan a hacer girar el círculo, primero lentamente y después más aprisa: si los primeros están bien apoyados en la bola, ésta girará con ellos sin que pierdan el equilibrio.

Cuando lo pierdan y quiten los pies de la bola, o pasado el tiempo convenido, los del segundo bando ponen los pies en la bola, y los del primero hacen girar la rueda en sentido inverso al anterior, para que no se mareen al dar vueltas.

Los buenos jugadores hacen alarde de su habilidad, unas veces jugando sin bola, otras apoyando en ella un pie solamente. Y para más dificultad se ponen tres o cinco, o ponen en el centro tres bolas. Muchas veces se ponen varias ruedas, apostando a cuál dura más tiempo; otras también, después de un partido a otros juegos, los del bando vencedor son los que apoyan los pies en las bolas, y los del vencido tienen que hacer girar las ruedas hasta que pierdan. [154]

El truque

Para este juego se necesita un aro de hierro de 20 a 30 centímetros de diámetro hecho de modo que se conozca cuál es el anverso y cuál el reverso. Lleva además una punta de hierro para fijarle al nivel del suelo entre dos piedras o en un pedazo de madera, pero de modo que gire con facilidad. Las bolas que más ordinariamente se emplean son las grandes de los juegos de bolos, pero pueden usarse otras más pequeñas.

Para enviarlas se tiene un lance: es un palo, a, como el de los zancos o más delgado; en un extremo se encaja un tubo b, de hierro, que termina en el aro de hierro c, más pequeño que el diámetro de las bolas con que se juega para que no se pasen por él.

Al comenzar, vuelto el anverso del aro hacia la meta, el primer jugador pone en ella su bola, y con el lance la empuja hacia el aro fijo. Si pasa por él gana punto y vuelve a jugar, empujando de nuevo la bola desde el punto donde haya parado. Las bolas solamente se meten por el anverso del aro, y la que entre por el reverso pierde el punto en vez de ganarle. Por otra parte, al aro no se le toca para nada con la mano ni con el lance, so pena de perder tres puntos. Por consiguiente, cuando el aro no está en disposición de que la bola pase de nuevo por el anverso, al lanzarla otra vez se la envía a un sitio conveniente, y se cede la vez al

siguiente.

Este, y lo mismo todos los demás, la primera vez lanzan también su bola desde la meta, y las siguientes desde el punto donde esté cuando les corresponda tirar. Siempre que pase por el anverso del aro da derecho a una nueva tirada, y el que primero gane el número de puntos es el vencedor; otras veces el que termina deja de jugar, y los demás siguen hasta que quede uno solo y pague la pena prefijada.

La habilidad del juego consiste en aprovecharse de los choques de las bolas, unas veces para coger buen puesto, otras para desalojar a otro, ya para estorbar al siguiente, ya para volver el aro, etcétera. Y muchas veces convienen de antemano en que al chocar con otra bola valga también una nueva tirada, aunque no punto alguno, porque así se hace el juego más interesante. Pero en cualquier caso que pase por el reverso pierde punto y el derecho de tirar.

Si no hay bolas suficientes pueden jugar a partido en dos grupos [155] contrarios, y en este caso bastan dos bolas por cada bando. Tira, alternando, uno de cada grupo, y lanza cualquiera de las bolas de su bando, ya sea al aro, ya contra otra suya para acercarla, o contra una de los enemigos para alejarla.

El croquet

Este juego, cuando se hace en sitios públicos a propósito, como el criquet, bate y partido de pelota, tiene muchas reglas que pueden verse en libros especiales. Aquí solamente expondremos lo más necesario para que pueda organizarse donde no sea conocido. Aun así, estas explicaciones pueden hacer formar el concepto de que es juego enmarañado y difícil; pero, ciertamente, en la práctica es sencillo y no poco interesante.

Elementos. Se necesitan:

1.º Seis u ocho mazos de madera. El cilindro tiene de 10 a 15 centímetros de largo por seis de grueso; una de las bases es convexa, y la otra enteramente plana. El mango es proporcionado a la estatura de los jugadores, y varía entre 60 centímetros y un metro.

2.º Seis u ocho bolas de madera dura y de ocho a 12 centímetros de diámetro: cada una tiene un número o señal visible para que cada jugador conozca fácilmente la suya. Además, otras dos, llamadas linches, que pueden ser de las ya estropeadas si no hay otras.

3.º Dos estacas de madera llamadas monis: suelen ser de forma cónica, de 60 a 80 centímetros de longitud y seis de base.

4.º Ocho o más arcos de hierro: sus dimensiones son tales que después de clavadas las puntas en el suelo pasen fácilmente las bolas por el arco. Para hacerlos se aprovechan los aros de hierro rotos, y a falta de arcos se ponen dos estaquitas, por entre las cuales pasen las bolas.

(En los grandes juegos las bolas llevan talladas como distintivo, y pintadas con colores, unas circunferencias con este orden: una azul y otra roja, dos azules y dos rojas, tres azules y tres rojas, etcétera. A cada bola corresponde un mazo con la misma señal puesta en el mango. A partir de la base los monis llevan marcadas todas las señales, convenientemente separadas y en el mismo orden; pero en uno comienza la circunferencia azul

y en el otro la roja, y siguen alternando los colores).

Campo del juego. Se escoge terreno llano y despejado, de un extremo a otro se traza en el medio una recta, y en ella se clavan los monis a distancia conveniente (supongamos 20 metros en la figura adjunta). La colocación de los arcos es completamente arbitraria: una de las más usadas es la de la figura. Los primeros arcos [156] distan de los monis dos metros y medio, y a igual distancia están los demás entre sí. Los cuatro laterales están en líneas paralelas a la recta del centro, y separadas de ella de dos a tres metros.

Si el campo es muy extenso pueden aumentarse las distancias o el número de arcos, y, por el contrario, disminuirlos cuando es más reducido, quitando, por ejemplo, el arco del centro.

Dispuesto ya todo, se procede a echar partido. Para esto se ponen los jugadores a cierta distancia de un monis, y todos a la par envían con el mazo su bola hacia él. El que la acercó más coge la primera bola, el siguiente la segunda, y así los demás: son compañeros los que tienen números pares, contra los impares, o como hayan convenido de antemano.

Otras veces tienen ya determinado el partido, y en este caso uno de cada bando lanza su bola al monis, y el que la acerque más coge para su grupo las bolas de número impar. De cualquier modo que sea, el que tenga la bola primera elige el monis por donde comienza el juego.

(Cuando bolas y mazos están marcados con las circunferencias de colores, para designar el partido, el primero coge la bola y mazo de una azul, el siguiente los de una roja, así sucesivamente, y juegan los azules contra los colorados. Si tienen ya partido, el que más se acerca coge para su bando el color que quiera y comienza el juego desde el monis, cuyas señales empiezan con el mismo color).

Terminología. Con la base convexa del mazo se envía la bola de un golpe seco hacia el arco. Se llama arrastrar o tirar sucio cuando en vez de dar golpe seco se va como empujando la bola. Se dice arquear cuando una bola pasa debidamente el arco correspondiente. Picar es dar con la bola en los monis al llegar a ellos. Formar cañón es, en vez de jugar, poner su bola delante de la del compañero para que cuando éste juegue se la adelante con la suya o la coloque bien, etc. Enrocar es acometer a una bola, compañera o contraria, para lincharla después. Linchar: para esto se pone al lado conveniente de la bola enrocada un linche, se la pisa fuertemente con el pie izquierdo, y con la base plana del mazo se le da un golpe de modo que el linche no se vaya. El golpe se comunica a la bola y sale en la dirección que se la envía. (En algunas partes no se pisa el linche, sino que al dar el golpe se le envía también con la bola). [157]

(4)

El juego. El primero coloca su bola en un punto cualquiera que diste menos de un metro del monis, y de un solo golpe procura hacerla pasar por el primer arco: si lo consigue, de otro golpe procura pasar el segundo y los siguientes como indica la línea de puntos. Cuando llega al monis opuesto le pica y sigue su camino hasta picar al monis por donde comenzó. Por hábil que sea el jugador, es difícil que golpe a golpe pase todos los arcos: por eso, cuando cree que no puede conseguirlo, aprovecha la tirada para poner la bola en mejor posición, y cede la vez al siguiente.

Los demás comienzan del mismo modo, y en cuanto la bola deje de pasar

el arco tira el siguiente. Pero si antes del arco que quiere pasar encuentra en buena disposición una bola, puede enrocar; y si le parece conveniente, linchar para alejarla si es enemiga o acercarla si es compañera. No puede enrocar bolas que hayan pasado más arcos que la suya: por lo tanto, si la bola va más allá del arco sin entrar por él, la vez siguiente tiene el jugador que volverla atrás (a no ser que algún compañero se la retrase antes) para que pase el arco debidamente.

Con la práctica se aprenden las ventajas que puede sacar el buen jugador de dar bola llena, media bola, fina, etc., para pasar los arcos, quedar en buena posición, ayudar a los compañeros y deshacer los planes de los contrarios.

Gana la partida, y el derecho de comenzar la siguiente, el bando cuyos jugadores han picado el monis primero que los enemigos. A veces para ganar se exige que todos los del bando piquen el monis antes que alguno de los contrarios: en este caso los que van más adelante tienen que procurar cuanto puedan deshacer el juego de los enemigos para que sus compañeros puedan ir adelantándose.

Leyes especiales. 1.^a Toda jugada buena, como arquear o enrocar, da derecho a nueva tirada; pero puede renunciarse a ella para linchar o formar cañón. La jugada mala hace perder: como tales se cuentan no dar bola, no arquear o enrocar, tirar sucio, mover otras bolas con los pies o con el mazo, soltar el linche al linchar, etc.

2.^a El mazo puede tomarse con una o con las dos manos, y en este caso la izquierda en el extremo superior del mango para asegurar mejor el golpe con la derecha. El jugador puede pedir consejo a sus compañeros, si no se ha prohibido expresamente al comenzar.

3.^a No se enroca hasta pasar el primer arco: por tanto, si alguna bola queda delante puede apartarse si estorba; en los demás casos es falta tocar a las bolas, a no ser cuando, después de pasado el arco, una retrocede por algún accidente del terreno, que entonces se la puede detener.

4.^a Una bola no gana el arco si no le pasa completamente.

5.^a No se lincha sin enrocar antes, ni tampoco dos veces a una misma bola entre arco y arco. (Otras veces entre arco y arco no [158] puede lincharse más de una bola, ni una misma dos veces en toda la vuelta). Si el jugador deja escapar el linche, la bola linchada vuelve a su puesto.

6.^a No se enroca ni lincha cuando dos bolas quedan en contacto; si enroca a dos, puede lincharlas ambas, o a la que quiera, según las condiciones prefijadas.

7.^a Si la bola linchada sale fuera de los límites del juego se la mete dentro, un metro o poco más, por el mismo sitio por donde salió.

La mazada

Para este juego sirven las mismas bolas y mazos del croquet; y si no hay bastantes mazos, bastan uno o dos, que se van cediendo los tiradores sucesivamente. Se escoge un campo bastante largo y de tres a cinco metros de ancho: un extremo sirve de meta, y en el otro se fija un monis u otra cosa que sirve de blanco o término del juego.

Designado el orden, el primer jugador pone su bola en la meta, y de una mazada la envía campo adelante. El segundo pone la suya también en la meta, y de otro golpe procura pasar a la del primero: si no lo consigue, cuenta punto malo; si lo consigue, le cuenta el otro. El tercero tira su bola: si pasa a todas o a parte de las otras, las pasadas cuentan punto malo; si a ninguna, le cuenta él, y así todos los demás.

Acabado el turno vuelven a dar a las bolas en el sitio donde están cuando les toca tirar. Si alguna sale del campo, aunque sea chocada por otra, cuenta tres puntos malos y se coloca sobre la raya en el sitio por donde salió. Las que llegan a picar el monis quedan libres; las que lo atacan sin darle, cuenta punto malo. El juego concluye cuando todos han picado el monis, y gana el que tenga menos puntos malos. Otras veces se juega sin el monis, y quedan libres los que pasan la línea de aquel extremo.

También juegan a partido en dos o tres bandos, para que se lleve mejor la cuenta de los puntos, cuando son seis o más jugadores. [159]

§ II

Juegos de bolos

Los juegos de bolos figuran entre los más populares de España, y por lo mismo reciben tantas modificaciones según el gusto de cada región, que es imposible reunir las todas en un libro de esta clase. Por otra parte, aquí serían de poca utilidad, porque son modificaciones muy accidentales. Nos limitamos, pues, como hicimos con el juego de la rayuela, a describir un juego de bolos que reúna los elementos más principales de la mayor parte, dejando al gusto de cada uno variarlos como mejor le parezca.

No es fácil que puedan establecerse estos juegos en todos los patios de recreo, porque exigen bastante espacio para que sin peligro de los demás niños puedan las bolas correr cuanto sea necesario. Pero donde haya sitio suficiente, o cuando se sale al campo, son juegos útiles que requieren no poco ejercicio y entretienen mucho a los jugadores.

Bolos ordinarios

Se necesitan nueve bolos de unos 40 centímetros de alto por seis de base, lisos o torneados, pero de madera dura para que no se rompan en seguida. Se colocan en tres filas paralelas, separados entre sí la altura de un bolo poco más o menos. Tres bolas de madera bien dura y bastante grandes, de 15 a 30 centímetros de diámetro, según las fuerzas de los jugadores y las dimensiones del campo. Tienen una cavidad para meter los cuatro dedos de la mano, y delante de ella un agujero para el dedo pulgar, quedando así cogidas como de un asa.

Puede jugar cada uno por su cuenta, pero lo más ordinario es a partido en dos bandos. En unas partes tiran primero todos los de un bando, y después los del contrario; en otras, alternativamente uno de cada bando. Suele dejarse al arbitrio de cada cual el modo de tirar las bolas; pero a veces se impone la condición de tirarlas al aire, o rodando, o picando en

una tabla que suele haber con este fin un poco más adelante que la meta.

Lo más frecuente es que cada jugador tire una bola; pero cuando las hay en abundancia tiran a veces con dos, y en este caso de [160] dos maneras distintas: primera, a bolos caídos, esto es, dejando en el suelo los que se tiran con la primera bola; segunda, a bolos puestos, o sea poniendo antes de tirar la segunda bola los bolos derribados con la otra. Y muchas veces, ya jueguen a bolos caídos, ya a bolos puestos, ponen la condición de que cuando con la primera no se tire ningún bolo el jugador ceda la vez sin tirar la segunda.

El valor de las jugadas no es menos variable. Lo más sencillo es que cada bolo derribado valga un punto, y como premio de la habilidad se conceden cinco puntos al del medio si cae solo, y dos a cualquiera de las cuatro esquinas si sólo él es derribado. A veces, además de los nueve, se pone otro bolillo llamado mico, peris, zagal, pelón, etc., en sitio separado de los otros, donde sea difícil derribarle, y vale cuatro puntos cuando es tirado con otro, seis si solo, y nueve si se le derriba tirando al aire la bola hasta él. Cuando los bolos están en el centro y se les tira desde los dos extremos, también suele exigirse que las bolas tiradas lleguen hasta cierta distancia convenida, so pena de no valer los puntos, o contarlos el bando enemigo, según hayan dispuesto.

Unas veces se termina el juego en cuanto uno de los bandos hace el número de puntos prefijado; otras van a cierto número de tiradas, y gana el que en ellas haya hecho más puntos, y si hay empate, tiran otra más para decidir la victoria. No es raro dar pasada; esto es, cuando el bando pasa el número de tantos señalado para la partida (por ejemplo, hace 42 y era a 40), tiene que seguir jugando hasta hacer la mitad justa (o sean 20), y en este caso cada bolo no vale más que un tanto, sea el que quiera. Si también pasa de la mitad, espera hasta que el otro bando gane o se pase también, y entonces la partida es nula.

Bolos al aire

Para este juego se requiere mucho menos campo. En vez de nueve bolos pueden ponerse cuantos se quiera, formando una o más circunferencias concéntricas, y el mico o bolillo en el centro. La meta está muy próxima, y bastan una o dos bolas no muy grandes.

Pueden jugar todos separadamente o en dos bandos, tirando los compañeros seguidos o alternando con los contrarios. El primero coge la bola, y desde la meta la arroja a lo alto: si al caer da en el suelo antes que a los bolos, cede la vez al siguiente; pero si antes de dar al suelo da a algún bolo, cuenta un tanto por cada uno que derribe la bola o el bolo al rodar por el suelo, y vuelve a tirar cuantas veces haga buena jugada, desde el sitio donde esté la bola o desde la meta, según hayan dispuesto.

Los demás tiran con las mismas condiciones, y la partida se [161] acaba cuando alguno llega al número de tantos prefijado; o, si van a igual número de entradas, la gana el que haya hecho más tantos.

Para mayor interés del juego, el bolillo suele valer dos puntos; cinco, si es derribado sólo; y nueve, si además sale de los círculos con

el bolazo sin derribar a otros. Pueden fijarse otros valores distintos, según la colocación de los bolos y la dificultad de las jugadas.

El Siam

Es una variedad muy entretenida del juego anterior, que también exige muy poco campo. De ordinario se usan nueve bolos, pero ligeritos, que se caigan fácilmente, y se colocan, o, como en el juego ordinario, en tres filas paralelas, o, más frecuentemente, uno en el centro y los ocho restantes formando una circunferencia en derredor. Para derribarlos se tira con un disco de madera de unos 30 a 40 centímetros de diámetro, pero con el canto biselado; esto es, una de las caras es algo mayor que la otra, y, por lo tanto, el borde no es perpendicular a ellas, sino inclinado. Con esto, al rodar por el suelo no camina en línea recta, sino que describe una espiral.

Los jugadores, de por sí o en partida, tiran rodando el disco, desde la meta que mejor les parece. Pero para que la jugada valga es necesario que dé una vuelta completa alrededor de los bolos antes de derribar alguno; de lo contrario, o no vale nada, o son puntos para el bando opuesto, según las condiciones. Cuando la jugada ha sido buena vuelve a jugar el mismo, a no ser que hayan dispuesto lo contrario.

Cada bolo vale un punto, y el del medio dos si cae con otros, y cinco si solo. A veces se permite designar un bolo cualquiera; y si el disco lo derriba, vale tres puntos, o los que hayan dispuesto. Como en el juego precedente la partida puede hacerse a cierto número de puntos o de entradas.

Los bolillos

Esta clase de bolos es mucho más usada en las escuelas y colegios que la anterior, porque los juegos requieren muy poco sitio, son completamente inofensivos y excitan tanto o más interés.

Los bolillos suelen ser muy torneados y aun pintados de colores: tienen de 20 a 30 centímetros de altura por 3 de base. Se derriban con unas manillas o cilindros de madera de 10 a 15 centímetros de largo por 3 de grueso y con las bases redondeadas. Para jugar se ponen tres bolillos en línea paralela a la meta, separados entre sí unos 10 centímetros o [162] menos, de modo que no puedan pasar por entre ellos las manillas atravesadas, y otros tres detrás de ellos, casi tocándolos.

Cada jugador lanza desde la meta tres manillas, una tras otra. Las condiciones y el modo de jugar es muy variado. A veces juegan cada uno por su cuenta, haciendo depósito como en los juegos del chite, y el que hace juego lo gana todo, o la parte convenida de antemano. Siempre siguen el turno sin repetir la tirada, o designan turno a cada puesta, como hacían en el chite.

Otras veces, ya jueguen solos ya a partido, van a cierto número de tantos o de entradas, y en este caso el que gana un tanto vuelve a tirar; y si logra hacer tres tantos seguidos gana tirada, como dijimos en el

juego de los tres chites (pág. 77); esto es, al perder tira todavía otra vez, lanzando una de las manillas, o con la otra mano, o por debajo de una pierna levantada. Si hace este tanto le vale tres, y sigue tirando del mismo modo hasta que pierda, contando tres tantos por cada jugada buena.

Para hacer tanto se requiere derribar cinco bolillos dejando el otro en pie, cosa no tan fácil como muchos pudieran creer, si los bolos están bien colocados. Sin embargo, a veces se hace con una sola manilla, pues los mismos bolillos, cayendo unos sobre otros, hacen el juego.

Bolillos ciegos

Además de las variaciones indicadas en el juego anterior, los niños, amantes siempre de la novedad, introducen en éste, como en todos los demás juegos, varias modificaciones, a veces con felices resultados.

Esta variante de los bolillos suele en verdad divertirlos mucho. Consiste en que al jugador, puesto ya con las manillas en la meta, se le hace bajar la gorra para cubrirse bien los ojos, o se le vendan con el pañuelo. Tira entonces a los bolillos, y las jugadas valen lo mismo que en el juego precedente, o se cuenta un tanto por cada bolillo que derribe, etc., etc.

Otras veces, después de vendados los ojos se le obliga a girar sobre los talones, dando una vuelta antes de lanzar las manillas para excitar la risa a su costa, porque casi siempre las tiran en muy mala dirección. En este caso se cuenta un punto malo al que tosiendo, hablando, etc., da al vendado ocasión para orientarse en la dirección de los bolos.

A la fila

Es un juego sencillísimo. Se colocan los bolillos en una línea paralela o vertical, y se derriba con otro bolillo. Si el número de [163] los derribados es par, gana igual número de tantos; si es impar, o no gana nada, o son para el bando contrario si juegan a partido.

Bolillos tramposos

Este juego es cualquiera de los anteriores, y más comúnmente, un bolillo solo puesto a varios metros de la meta, que procuran derribar con una bola como la de las bochas y el croquet. Cada vez que la derriban ganan cinco puntos, o los prefijados si juegan sin partido, o el depósito que hayan hecho si juegan a las puestas.

La dificultad está en que la bola tiene la propiedad de no obedecer al impulso que se la imprime, y casi siempre toma una dirección inopinada, frustrando así la habilidad de los jugadores. Pero esto mismo excita en ellos más interés por el deseo de salir triunfantes de la empresa. La bola se tira siempre rodando, pero flojo o fuerte, como más le agrada a cada uno.

Desde luego se comprende que la bola está fabricada de un modo

especial, que ya será conocido de la mayor parte de los señores maestros e inspectores. No creemos oportuno indicarlo, pues eso mismo descubriría el artificio del juego a los niños lectores, quitándole así novedad e interés.

Bolillos artísticos

Entre los juegos de bolos es sin duda de los más aptos para escuelas y colegios, porque apenas requiere sitio y siempre tiene para los niños especial atractivo.

Se necesita una chapa de hierro o cinc grueso, de unos 30 centímetros de ancho, y larga cuanto se quiera. Fijado el extremo a fuertemente en el suelo con clavo o estaquilla de hierro a cada lado, se arrolla la chapa a modo de espira formando camino cicloidal de modo que el otro extremo, c, termine al mismo lado, como en la figura 1.^a, o al opuesto, como en la figura 2.^a. Este extremo se sujeta [164] bien con estaquillas para que no se mueva, teniendo cuidado de que el de la figura 1.^a quede levantado del suelo cuanto sea necesario para que la bola salga libremente por debajo.

Para más seguridad también pueden sujetarse las vueltas con cuerdas o estaquillas. Cuando el sitio es muy reducido se usa la figura 1.^a; los bolillos están junto a la meta, frente a la salida de la bola. Si hay campo suficiente, los bolillos están al lado opuesto, frente a la salida de la chapa segunda.

Las bolas pueden ser las mismas de las bochas, de los zancos, del croquet, o también otras mayores y más ligeras. Cada jugador tira rodando una o más desde la meta al primer extremo: con el impulso recibido, la bola recorre la chapa hasta el otro extremo y continúa rodando por el suelo.

Si no tira bolillos, otro jugador lanza las bolas. Cuando los tira, se cuentan los tantos que haya hecho, según las condiciones impuestas de antemano. Pueden ser varias de los juegos precedentes sobre el valor de las jugadas, sobre el modo de jugar, etc.

Capítulo XI

Juegos con canicas

En los capítulos anteriores hemos hecho mención de las canicas como de cosas a propósito para hacer puestas en los juegos o entregar como pago a los vencedores. Describiremos ahora los pasatiempos que se hacen con ellas empleándolas como instrumento de juego.

¿Qué niño hay en escuelas y colegios a quien no gusten esas esferillas de vidrio con líneas de varios colores, conocidas con los nombres de canicas, mecas, pitones, bolindres, etc.? Pero aunque, ciertamente, son más bonitas que las de piedra, también son mucho más costosas, y, por consiguiente, se emplean nada más que en los juegos donde

la pérdida no puede ser considerable, para que la diversión no resulte costosa. A falta de unas y otras, muchas veces juegan los niños con chinitas redondeadas que se encuentran en el cauce de algunos riachuelos; o con avellanas, y muy frecuentemente con huesos de aceitunas.

Con las canicas no pueden organizarse juegos en que tome parte toda una división, a no ser conviniendo los diversos grupos entre sí para jugar en dos bandos un partido común. En cambio, tienen la ventaja de que, siendo tan variados y necesitando tan poco sitio, pueden jugar todos a la sombra de los cobertizos o paredes cuando el excesivo calor no permite sin gran molestia organizar otros juegos en los patios de recreo.

El orden de los jugadores puede designarse: 1.º, tirando desde un punto cualquiera a una línea las canicas, la distancia en que [166] queden determina el orden de los jugadores; 2.º, en los juegos con números o con puentes: se tira el primer turno a sacar un número que determine el puesto de cada uno.

§ I

Juegos de suerte

A mucha variedad de juegos se prestan las canicas, casi todos sencillísimos, y a la vez ingeniosos y divertidos. Para mayor claridad los dividimos en tres párrafos. A este primero corresponden todos aquellos en que las canicas se tiran rodando lo mismo que las bolas; el éxito, por consiguiente, depende en gran parte de la suerte, aunque se deba no poco a la habilidad de los jugadores.

Plano inclinado

Es juego sumamente sencillo. Forma el plano una tabla apoyada por un extremo en el suelo y por el otro en la pared. Delante de ella cada jugador echa en el suelo una canica. Designado el turno, se coloca el primero junto a la parte superior de la tabla, y levantando la canica a la altura de la cabeza, la deja caer sobre ella. Si al rodar después por el suelo choca con alguna de las otras, el tirador recoge para sí todas ellas o solamente las chocadas, según las condiciones previamente impuestas. Si no choca con ninguna, deja la suya con las demás en el suelo.

Con las mismas condiciones tiran los otros por su orden.

El choque

En el campo, y cuando no hay a mano tabla para hacer el plano inclinado, juegan al choque. Para esto se traza una circunferencia como de medio metro de diámetro, y cada jugador deposita en el círculo una canica.

Tiran por el turno respectivo con un canicón puesto a la altura de la cabeza y dejándolo caer. Si no choca con ninguna, el jugador recoge su canicón, y pone otra en el círculo. Si al caer o al rodar choca con alguna y ésta no sale fuera del redondel, ni pierde ni gana. Si las canicas

chocadas salen fuera, las toma para sí, y a veces repite la jugada, si han convenido en ello. [167]

El rebote

Juego algo más dificultoso que los anteriores, pero también más bonito. De antemano se determinan el número de canicas que se han de tirar, y por el orden respectivo, desde una meta próxima, lanza cada uno contra la pared una canica, dejándola en el sitio donde pare al rebotar. Después de tirar todos la primera, lanzan la segunda, y después las restantes, hasta concluir.

Si al caer o rodar por el suelo una canica choca contra otra, el que la tiró recoge todas las que haya en él. El juego continúa si todos tienen todavía alguna por tirar, o si no, se comienza de nuevo. Si acaso las tiran todas sin que choque una con otra, cuando le toque tirar cada uno coge del suelo una de las más próximas, o de las más apartadas, o cualquiera, según hayan dispuesto, y la arroja contra la pared como antes, hasta que alguno logre ganar al modo dicho.

La fila

Es una variedad del rebote. Perpendicular a la pared se traza una línea, y en ella pone cada jugador una o dos canicas separadas entre sí algunos centímetros. Desde una meta algo apartada tiran por orden la canica o canicón contra la pared, y si al rebotar choca con alguna de la fila, el tirador gana aquélla y todas las demás que haya hacia la pared. El juego continúa hasta que en la fila no haya más que la cuarta parte de las canicas puestas, o el número que hayan prefijado: entonces ponen otras de nuevo, continuando el mismo turno, o designando otra vez el orden para tirar.

Para hacer más difícil el éxito, a veces se exige que el choque sea al caer y antes que el canicón ruede por el suelo.

Cuando no hay pared, desde una meta mucho más distante tiran directamente a las canicas de la fila, y el que dé a alguna la gana, con todas las que haya delante hacia la meta. En lo demás, se juega lo mismo.

Al blanco

En este juego se dificulta todavía mucho más el éxito. La línea se traza, no perpendicular, sino paralela a la pared, y en ella se ponen las canicas separadas como antes. Al tiempo de tirar señala cada uno a cuál de ellas apunta, y si al rebotar el canicón choca con ella (sea al caer, sea rodando, según las condiciones admitidas), las gana todas. Si choca con la más inmediata de la derecha o de la izquierda, gana ésta y las siguientes del mismo lado hasta el [168] extremo. Si choca con otra cualquiera, gana aquélla solamente. Cuando no quedan más que tres (o el número convenido), el que choque a una de ellas se las gana todas tres, o se hace una nueva

puesta.

Cuando no hay pared, la línea es paralela a la meta, y tiran directamente a las canicas con las mismas condiciones.

Pares y nones

Para este juego, tan sencillo y tan usado, se cava un hoyito en el suelo. Pueden jugar dos niños, y en este caso, desde una meta algo distante, tiran alternando de una sola vez o una por una, las canicas con que han dispuesto jugar. Las jugadas y condiciones son muy diversas.

Cuando el tirador las mete todas en el hoyo, las recoge para sí; cuando no mete ninguna, las recoge todas el contrario. Si mete algunas nada más, en este caso: primero, si metió número par, coge las del hoyo para sí, y el contrario las que quedaron fuera (a veces el tirador recoge las de afuera y las tira de nuevo otra vez, y coge unas u otras según el resultado obtenido); segundo, si metió número impar, él coge las de afuera y el contrario las del hoyo, a no ser que se permita tirar de nuevo con éstas como en el caso anterior.

Si juegan varios niños a la par con el mismo hoyo, hace de contrario aquel a quien corresponde tirar después. Otras veces juegan divididos en dos bandos, y las ganancias o pérdidas son comunes hasta terminar el juego.

Catar el melón

Juego sencillo que excita un interés extraordinario.

Se pone en el suelo el melón o canicón, del cual cuida el melonero, cargo que desempeñan sucesivamente todos los jugadores durante un turno de jugadas.

Puesto el melonero junto al melón, los demás tiran desde la meta a catarle; esto es, a darle con una canica. El melonero recoge para sí las que no lo catan, y en cuanto hayan tirado todos una vez cede su puesto al siguiente, que desempeña su oficio con las mismas condiciones. Pero si alguna lo cata, el melonero no solamente no recoge la canica, sino que paga una al tirador, y además le cede el oficio el resto del turno, siempre con las mismas condiciones; esto es, si otro lo cata, paga y cede también el puesto el resto del turno.

Se guarda orden riguroso al tirar, comenzando siempre el que sigue al que sea melonero. [169]

Al hoyo

Se hace un hoyito, al cual, por orden, tiran los jugadores el canicón o la canica. Cuando no la meten en él, la dejan en el sitio, donde se queda hasta que les toque tirar de nuevo; cuando la meten, o dan a otra tirada antes, ganan cinco puntos, y diez si hacen las dos cosas en la misma jugada. Pero para hacer 20, 50 y 90 puntos hay que meterla en el

hoyo; esto es, si uno tiene 15, 45 u 85, no gana punto alguno aun cuando choque a otra canica, si no mete la suya en el hoyo.

El primero que haga cien puntos gana la partida; pero tiene que esperar a que tiren los que faltan hasta acabar el turno. Si ningún otro gana, cobra una o dos canicas a cada uno de ellos, o coge el depósito hecho al principio. Si alguno hace también partida, se disputan la victoria de dos modos: primero, tiran una canica desde el hoyo a la meta, y el que más se acerque gana; segundo, comienza otra partida con los demás, y el que primero haga 25 puntos, o 40, aquél gana.

Juegan también al hoyo con mucho interés, divididos en dos bandos y con las mismas condiciones; pero al llegar uno de ellos a 100, se acaba la partida sin aguardar a que tiren todos. Suelen tirar alternando uno de cada grupo, y a veces no se cuentan puntos por dar a otra canica, sino cuando ésta pertenece a los enemigos.

Al puente

Lo construyen los niños muy fácilmente, unas veces pegando unas tablitas a unos tres centímetros de distancia entre unas y otras en un listoncito del tamaño suficiente; otras, haciendo en una tabla gruesa nueve arcos de cinco centímetros de alto por tres de ancho, poco más o menos. Encima de cada arco se ponen en cualquier orden las cifras del 0 al 8, v. gr.: 5, 6, 1, 4, 7, 2, 3, 0, 8.

Con este puentecillo se juega de varios modos, poniéndolo bien seguro en sitio llano. Desde la meta tira cada uno una o más canicas, y si pasan completamente por algún arco, cuentan tantos puntos como indique el número puesto encima. Si cada uno juega por su cuenta, el que primero llegue al número de tantos prefijado gana el depósito hecho al principio, o cobra dos canicas a cada uno de los otros. Si la partida se hace a cierto número de tiradas, gana el que en ellas haya hecho mayor número de tantos.

Más frecuente es todavía jugar divididos en dos bandos, a cierto número de tantos o de tiradas, como hemos dicho en otros juegos. [170]

El pontazguero

Uno de los modos más usados de jugar con el puente es el pontazguero, juego muy parecido al del chitero y catar el melón.

Cada uno ejerce por su orden durante un turno de jugadas, el oficio de pontazguero. Los demás tiran la canica desde la meta hacia el puente: si no la pasan enteramente hasta el otro lado por alguno de los arcos, la recoge para sí el pontazguero; pero si la pasan, paga éste al jugador, que tira tantas canicas como indique la cifra puesta sobre el arco por donde pasó.

Otras veces se pone la condición de ceder además el oficio en lo restante del turno, como dijimos del melonero.

Varios juegos anteriores

El casero y la paleta se juegan sin dificultad alguna con las mismas condiciones con que los describimos en el capítulo V.

Al montón, pares y nones, al chitero, a la docena y media, descritos en el mismo capítulo, se juega poniendo el dado sobre el canicón o sobre un montoncito de tierra.

La treinta y una y la partida pueden jugarse tal como están descritas, con sólo poner los números sobre un canicón; pero más frecuente es jugarlas con el puente anterior, o si no, con otro mayor de trece ojos, cuyo valor suele ser (12, 3, 7, 9, 5, 1, 13, 2, 6, 10, 8, 4, 11).

Cada jugador tira tres canicas, una tras otra, y cuenta los tantos que ganen las que pasen por los arcos hasta el lado opuesto.

Las bochas, sin foso o con él, se juegan perfectamente con canicas y canicones, y a la verdad con mucho interés.

Varios juegos del párrafo siguiente pueden jugarse tirando la canica a rodar por el suelo, como en los anteriores, pero poniendo metas más distantes. [171]

§ II

Juegos de habilidad

En este grupo incluimos aquellos en los cuales las canicas no se tiran con la mano de cualquier modo, sino que se lanzan con los dedos de un modo especial. Por lo tanto, el éxito depende casi totalmente de la destreza de los tiradores.

En muchos juegos al comenzar se tiran rodando como en los precedentes; pero el verdadero juego se hace después, dando cates, o sea impulsando la canica con los dedos. Hay muchas maneras de darlos; las más usadas son: primera, puesto el canicón en el suelo delante de él, sobre la yema del pulgar, se apoya la punta del dedo medio, y soltándola con fuerza, lanza con el golpe el canicón hacia adelante; segunda, puesta la canica sobre la uña del pulgar, se apoya ésta en la primera o segunda falange del índice, y soltándola con fuerza, despide al punto la canica. En este caso la mano se apoya ordinariamente sobre el puño de la otra puesto en el suelo.

Aunque es abuso, se acostumbra también dar cuarta, o mejor dicho, dos cuarta; esto es, cuando la canica está lejos del hoyo donde se le quiere meter (o de otra a la que se quiere atacar), la coge el tirador, y poniendo allí mismo el pulgar de la izquierda, extiende la mano hacia el hoyo o canica enemiga; apoyándose entonces sobre la punta del meñique hace girar la mano sobre ella, adelantándose cuanto pueda en aquella dirección, y apoyando entonces en ella la derecha, lanza la canica.

Sucede muchas veces que entre el canicón con que se tira y el hoyo o canica enemiga hay algún estorbo que puede hacer variar la dirección al atacar. En este caso, si el jugador lo advierte y antes que los contrarios grita: ¡estorbo, pido, offendis!, o lo que tengan por costumbre en cada región, puede quitar el estorbo que sea, o poner su canica en otro punto a igual distancia. Pero si los contrarios se adelantan a decirlo, tiene que jugar tal como esté.

Varios juegos del párrafo precedente, como el de catar el melón y todos los restantes hasta el fin, incluyendo los de capítulos anteriores, pueden jugarse a cates, sin más modificaciones en sus leyes que poner las metas más próximas. [172]

Al montón

Es un juego muy sencillo y se hace de varias maneras:

1.^a Se abre un hoyo algo grande, y la meta se pone a varios metros de distancia. El primero coge dos canicas de cada uno, y todas a la vez las tira al hoyo. Si no mete ninguna, la coge el segundo para tirar con ellas; cuando las mete todas, las guarda para sí. Si mete algunas solamente, coge una del hoyo y ataca desde él a otra de fuera: en este caso, si le da, la echa al hoyo y ataca a otra con las mismas condiciones; si no le da, deja la suya fuera y coge otra del hoyo para atacar. Así continúa jugando hasta que las traiga todas al hoyo y las coja para sí, o no quede ninguna en el hoyo para atacar, y las coja el siguiente para tirar con ellas desde la meta.

2.^a Se tiran todas juntas como antes desde la meta. Si mete algunas, las ataca desde el hoyo; pero si yerra el golpe, no puede atacar ya a ninguna de las dos. Por consiguiente, no puede atacar más que una vez a cada una de las que quedaron fuera. Si se le acaban las del hoyo, el siguiente las recoge todas para tirar; si no se le acaban, coge las que haya en el hoyo y cede la vez. El siguiente recoge las restantes, y si no llegan a seis o al número prefijado, se hace nueva puesta y las tira desde la meta del modo dicho.

3.^a Se procede como en las anteriores; pero al atacar con las del hoyo a las de afuera, al primer golpe que falle coge las que haya en el hoyo y se retira.

4.^a Desde la meta va tirando al hoyo las canicas una por una o de dos en dos; y a la primera que falle coge para sí las del hoyo y entrega las restantes al siguiente. Este, si no llegan a seis, hace nueva puesta, y tira con todas del mismo modo y con las mismas condiciones.

5.^a En esta variedad cada uno tira desde la meta seis canicas a la par, o el número convenido. Si no mete ninguna, las coge el siguiente, y juntamente con las seis suyas las tira al hoyo. Si mete algunas, ataca con ellas a las de fuera: el primer golpe que falle coge las del hoyo, y las restantes se dejan en el suelo tal como están. El siguiente tira las seis suyas con las condiciones ordinarias, y puede atacar también las del anterior que quedaron fuera del hoyo.

Al hoyuelo

Se juega también de varias maneras; las más usadas son:

1.^a Desde la meta cada jugador tira rodando por el suelo una canica hacia el hoyo. El orden de distancia en que queden determina el de los jugadores; pero si alguno la metió ocupa el primer [173] lugar. Si la meten varios, para designar el orden entre ellos tiran canica desde el

hoyo a la meta.

El primero va dando un cate nada más a las que quedaron fuera, y gana las que meta en el hoyo. Cuando falle el golpe cede la vez, y tira el siguiente hasta que las ganen todas.

2.^a Se comienza como el anterior. Si ninguno metió la canica en el hoyo, el más próximo procura meter la suya de un cate; y si no lo consigue tira el segundo, y después los restantes hasta que alguno la meta. Entonces, desde el hoyo ataca con su canica a las otras; si da a la primera, sigue atacando desde el sitio donde pare su canica, y sin perder, puede tirar al hoyo, si le conviene, para atacar desde allí a las restantes. Si falla algún golpe cede la vez, dejando su canica en el punto donde pare. El siguiente comienza con una canica suya a atacar desde el hoyo, y si da a la del anterior le gana todas las que él había ganado, y así continúan hasta concluir.

3.^a Se procede como en los anteriores; pero aquellos cuyas canicas ganan los otros no tienen ya derecho a jugar. Por tanto, cuando el que ataca falla el golpe continúa el juego el primero de los que todavía tengan canica en el campo. Si quedan varios con canicas pueden darse mate de dos maneras: o atacándose directamente, o con la obligación de ocupar el hoyo antes de atacar al contrario. De permitirse el mate, el segundo método es preferible para que no alarguen demasiado el juego huyendo unos de otros.

La veintiuna

Es un juego curioso, que suele divertir mucho a los buenos jugadores. Estos tiran por turno al hoyo su canica; cada vez que entre en él o que choque con otra, aunque lo haga empujada por una que la ataca, gana tres puntos. La partida es a 21 tantos; pero 15 y 21 se hacen solamente dando a otra canica, y 12 y 18 solamente metiendo la suya en el hoyo.

La habilidad de los jugadores tiene con esto vasto campo en qué ejercitarse, unas veces echando al hoyo las canicas de los que tienen 12 y 18, y otras empujando a las de los que tienen 9 y 15, para que choquen con otras y pierdan; pues en cualquier caso de éstos en que hagan puntos de un modo indebido los dueños de aquellas canicas tienen que comenzar de nuevo la partida.

Los tres hoyos

Para este juego se hacen tres hoyos en línea recta separados un metro poco más o menos; dos metros antes del primero está la meta. Por su orden los jugadores envían de un cate la canica o [174] canicón al primer hoyo; si no lo meten, ceden la vez, y al turno siguiente o siguientes vuelven a tirar desde la meta hasta que lo consigan.

El que lo mete tira otra vez desde este hoyo al segundo, y si lo ocupa, al tercero; y cuando la meta en éste cobra una canica cada jugador y vuelve a comenzar desde la meta. Si entre los hoyos hay otros canicones, pueden atacar una vez a cada uno para ir acercándose y ocupar más

fácilmente el hoyo siguiente; además, cobra una canica a cada uno de los que choquen con el suyo, Cuando fallan el golpe o no ocupan el hoyo ceden la vez, dejando el canicón en el sitio donde pare, para tirar desde allí al turno siguiente.

Cuando uno ocupa el tercer hoyo los demás continúan jugando; cobran a su vez al concluir y comienzan de nuevo al modo dicho, sin interrumpir el juego.

El serpentón

Se dibuja en el suelo una figura de culebra con varios repliegues superpuestos y un hoyito en la cabeza.

El primero pone su canica en la punta de la cola, y le da un cate solamente haciéndola avanzar por la culebra. El segundo y los siguientes comienzan también del mismo modo; pero repiten la jugada cuantas veces dan a otra canica en el camino. El primero que logre meter la canica en el hoyito gana el depósito que hayan hecho al comenzar, o cobra una canica a los demás; en este caso, unas veces en cuanto llega alguno al hoyo se comienza otro juego, y otras, los que van llegando a él comienzan de nuevo por la cola después de cobrar la canica, y así nunca se interrumpe la partida.

Pero no es tan fácil como a primera vista parece llegar al hoyito, porque cada vez que la canica salga de la figura, o la saquen de un choque, o quede en raya, o se pare en algún repliegue superpuesto, pierde; y cuando le llegue el turno tiene que comenzar otra vez desde la cola, cosa que sucede con harta frecuencia.

Algunas veces también juegan a partido en dos bandos, y entonces los que llegan al hoyo cuando les toca tirar dan cates a las de sus compañeros. El bando que concluya primero gana el depósito, o cobra una o dos canicas a cada uno de los contrarios. [175]

El caracol

Para este juego algunas veces se dibuja una espiral con las líneas mal trazadas para que haya pasos estrechos y difíciles y ciertos espacios en que no se permita a las canicas detenerse, so pena de perder, y en el centro el hoyito. Con ella se juega exactamente como al serpentón y en las mismas condiciones.

Pero lo más frecuente es hacer bien la espiral con líneas de tierra, o más fácilmente con un cordel grueso. No hay en ella hoyo, ni pasos estrechos, ni sitios donde no puedan detenerse las canicas; pero, en cambio, de trecho en trecho y de una espira a otra hay líneas que cortan el camino, a, b, c... Se da solamente un cate cada vez a no ser que se gane nueva tirada. Para ganar el juego hay que entrar hasta el centro y volver a salir, cosa, ciertamente, difícil por causa de los ataques de los demás. Se gana una nueva tirada: 1.º, cuando se da a otra canica; 2.º, cuando se salta alguna de las vallas que obstruyen el paso; 3.º, cuando se llega al centro.

La habilidad de los jugadores está en combinar los cates de modo que, ganando nuevas jugadas, hagan la ida y vuelta de una vez; por eso no debe caer de ánimo el que se vea obligado a comenzar de nuevo. Tiene que comenzar el que se sale, o le sacan del camino que lleva. Pero si al volver del centro hacia fuera un tirador se sale del camino cuando saca a otro, entonces no comienza desde el principio, sino desde el centro, de lo cual se aprovechan a veces para librarse de un ataque o para atacar a otro.

La torre

Fabríquese una torrecita de madera de cualquier figura y con todos los adornos y pinturas que se quiera, con seis o más caras. Lo mismo puede servir una pirámide de igual número de lados, y aun, a falta de los dos, pueden bastar unos arcos del tamaño suficiente. En cada lado lleva un arco muy grande, por donde han de pasar las canicas.

Para jugar se traza una circunferencia de tres metros por lo menos de diámetro, y se divide con varios diámetros en tantos sectores iguales como arcos tenga la torre. Esta se coloca en el centro de modo que a cada sector del círculo corresponda un arco. Cada niño ocupa uno de los sectores; puesto fuera, coloca en [176] la línea de la circunferencia cinco canicas, o las que hayan prefijado, y cuando le corresponde tirar, o todos al mismo tiempo, van dando los cates en dirección a la torre.

Cada uno recoge para sí todas las que pasen por el arco respectivo, y después de tirar todas las suyas atacan con las que hayan venido a parar a sus sectores, colocándolas de nuevo en la línea. A veces a los que han metido dos por lo menos en el primer ataque se les permite atacar a la torre con las que hallen en su sector, desde el sitio donde se hayan detenido. Otras veces, cuando la torre tiene número par de arcos que se correspondan mutuamente, para ganar exigen también que las canicas tiradas salgan por el arco opuesto, y en este caso van de compañeros los niños que juegan con los arcos opuestos.

La pirámide

Cada jugador toma por turno el título de Faraón, y con diez o más canicas forma en el centro de un círculo como de medio metro una pirámide o montón. Desde una meta distante cuatro metros por lo menos tiran los demás rodando su canicón, procurando acercarlo al círculo lo más que puedan, pero no tanto que lleguen a dejarlo dentro, porque entonces tienen que pagar al Faraón dos canicas, y vuelven a tirar desde la meta, entonces mismo, o al turno siguiente, según las condiciones.

Atacan después a la pirámide por el orden de distancia en que hayan quedado. Pueden ocurrir dos clases de jugadas durante el ataque: 1.^a Que el canicón se quede dentro del círculo: en este caso, si no sacó ninguna canica, paga dos al Faraón, y pone el canicón en el sitio donde estaba al tirar; si sacó alguna, se la devuelve al Faraón, y pone su canicón donde estaba, o donde paró la canica sacada (a veces se le permite volver a

tirar). 2.^a Que no se quede dentro: en este caso, si no da a ninguna, paga una al Faraón; si le da sin sacarla fuera, ni pierde ni gana; si le da y la saca, la coge para sí y tira otra vez.

El juego termina de dos maneras: 1.^a Cuando hayan sacado todas del círculo entra el siguiente a ser Faraón con las mismas condiciones. 2.^a Después de tirar todos cuatro veces, o el número señalado, el Faraón coge las que haya en el círculo y cede el puesto a otro. Pero si se les sacan antes de concluir, pone primero las que haya cobrado durante el juego; se le sacan éstas también, pone la mitad que al principio cuantas veces sea necesario. [177]

El triángulo

Se traza un triángulo equilátero de treinta o cuarenta centímetros de lado; en las líneas o esparcidas dentro, pone cada uno dos canicas.

Al principio, como en el juego anterior, se tira rodando el canicón para acercarse, pero con diverso éxito: 1.º Si el canicón queda dentro, pierde para todo aquel juego (a veces ponen una canica y pueden tirar de nuevo al turno siguiente). 2.º Si queda dentro, para sacar alguna canica, ponen ésta de nuevo en el triángulo, y el canicón donde paró la canica, o repiten la tirada. 3.º Si sacan alguna sin quedarse el canicón, la cogen para sí, y son los primeros en atacar.

Durante el ataque ocurren también dos clases de jugadas: 1.^a Que el canicón se quede dentro: en este caso, pierde para todo el juego (otras veces queda allí preso, y si otro le saca, sigue jugando); pero si sacó alguna, la mete, y pone el canicón donde quedó la canica; y si no sacó ninguna, pero las había sacado antes, pone todas éstas en el triángulo, y el canicón donde estaba al tiempo de tirar. 2.^a Que no se quede dentro; si sacó alguna, la coge para sí, y sigue tirando cuantas veces saque; si no sacó alguna, ni pierde ni gana, y tira el siguiente.

Además, en este juego se puede atacar a los contrarios, de lo cual se valen muchas veces para acercarse más al triángulo, y otras para ganar; porque si le dan, le ganan todas las canicas que haya sacado, a no ser que hayan convenido en que se pongan otra vez en el triángulo.

La partida termina también de dos maneras: 1.^a Sacadas ya todas las canicas del triángulo, cada uno se queda con las que haya ganado. 2.^a Los que han sacado algunas se atacan mutuamente; el que da con su canicón al del otro le gana todas las que tiene y le deja fuera de juego; y así continúan hasta que uno o dos solamente las reúnen todas.

El corro

Es una circunferencia de dos o tres metros de diámetro en la cual se cavan unos cuantos hoyitos. Dentro del círculo se echan diseminadas las canicas que hayan dispuesto para el juego.

Por el orden debido los jugadores tiran rodando desde la meta sus canicones hacia el círculo: el que dé con él a una canica, dándole un cate, procura ocupar un hoyo cualquiera; si está muy distante, tira a dar

a las canicas hasta acercarse cuanto pueda para ocuparlo más fácilmente. Si falla algún golpe, cede la vez al siguiente. [178]

Una vez ocupado algún hoyo pueden ya atacar a las canicas, y ganan todas las que saquen fuera del círculo. Si sale alguna antes de ocupar hoyo la jugada vale, pero la canica se vuelve a poner dentro. Cuando sale algún canicón fuera de la circunferencia, cuando le toque jugar, el tirador comienza desde la meta si aun no había ocupado hoyo; si estaba ya atacando, tira desde donde está a ocupar un hoyo, y en cuanto lo consiga continúa el ataque.

Si dentro del círculo da a otro canicón, el dueño de éste lo recoge, y cuando le llegue el turno tira desde la meta como al principio. Otras veces le gana las canicas que haya sacado, o se las hace poner de nuevo en el círculo; pero en este caso no tiene que tirar desde la meta, a no ser que del choque salga fuera el canicón.

Las coronas

En terreno bien llano se trazan varias circunferencias concéntricas separadas unas de otras algo más de medio metro. La primera corona o espacio intermedio, A, se deja libre; en la segunda, B, pone cada jugador una canica; en la tercera, C, pone dos, y así sucesivamente: en el centro no se ponen diseminadas, sino que se hace con ellas una pirámide o montón.

Si tienen canicas bastantes conviene ponerlas todas al principio, porque así detienen muchas veces a los canicones. Para jugar pone cada uno por orden el canicón en un punto cualquiera de la circunferencia exterior y ataca a las canicas de la segunda corona. Si saca de ella alguna, la coge para sí; pero si la mete más dentro o saca alguna de las otras coronas, tiene que poner una de su bolsillo. Las veces siguientes tiran desde donde se halla, el canicón.

No se ataca a la tercera corona hasta que se hayan sacado todas (o no falten más que dos) de la segunda, y entonces toda jugada buena da derecho para tirar otra vez. Son jugadas buenas sacar canica y dar a otro canicón; pero en este juego no se mata al adversario ni se ganan sus canicas.

El que no saca ninguna de una corona pierde la primera tirada de la siguiente, a no ser que alguno le libre chocando los canicones. Por eso con frecuencia suelen jugar en dos bandos, porque hay así más interés en alejar a los contrarios y librar a los compañeros.

Algunas veces también se pone la condición de tirar la primera vez desde la circunferencia exterior al comenzar el ataque de cada corona. [179]

El corsario

Para este juego se traza un cuadrado o pentágono de unos tres metros por lado; en cada ángulo se hace un hoyo, y otro en el centro. Desde la meta tiran el canicón al hoyo más próximo, y de éste al siguiente hasta ocupar todos los de los ángulos, y después el del centro. El que primero le ocupa es el corsario, y cobra una canica a los demás.

Hasta ocupar el primer hoyo tiran siempre desde la meta; después, siempre desde el punto donde esté el canicón, cuando les corresponde tirar. El ocupar hoyo da derecho a nueva jugada.

El oficio del corsario es echar a pique a los demás para que no le quiten el puesto. Para conseguirlo, siempre que alguno pierde tiene derecho a atacarle una vez con su canicón para alejarle cuanto pueda del hoyo adonde pretendía llegar. El ataque puede hacerlo desde cualquiera de los hoyos; a veces se excluye aquel que el adversario atacaba cuando perdió. Si a pesar de sus esfuerzos alguno ocupa el hoyo del centro, le cede su puesto, y el nuevo corsario persigue a los demás en la misma forma, después de cobrar a todos una canica.

El castillo

Acaso sea el juego más interesante de este grupo. Se traza un polígono de tantos lados como son los jugadores y en cada ángulo se hace un hoyito rodeado de un foso triangular, cuadrado, redondo o como se quiera dibujar. (Lo mismo sirve una circunferencia, en la cual se hacen los hoyos y fosos necesarios). En el centro hay otro hoyo rodeado de doble foso; éste es la ciudadela, y los otros las torres.

Desde una meta distante tiran rodando sus canicones hacia la ciudadela, y el orden de distancia determina el de los jugadores. Desde el sitio donde estén tiran a ocupar alguna torre, dando un cate solamente. (Otras veces, designado el orden, cada uno, sin tirar, ocupa un hoyo cualquiera). Hecho esto, el juego consiste en defender cada uno su torre rechazando a los otros, y en apoderarse de la ciudadela y de las otras torres cuando juegan separadamente; si juegan en dos bandos, en defender las suyas y apoderarse de las enemigas. [180]

La primera vez atacan todos desde su hoyo, y las siguientes desde el punto donde esté el canicón. Se gana una torre cuando se mete el canicón en el hoyo; desde entonces el que la gana juega con el canicón de aquella torre como si fuera suyo, y el que la pierde se retira del combate. Cuando juegan en bandos puede volver a tomar parte si sus compañeros rescatan la torre perdida. Se retira también del juego el que no gana torre al principio cuando tiran a ocupar hoyo.

Cuando al atacar a una torre hay canicones al paso, pueden también atacarlos una sola vez para acercarse más, pues se gana nueva tirada, no sólo cuando se toma la torre, sino cuando se da a otro. Y el que juega con los canicones de varias torres ganadas, juega con cada uno de ellos con las mismas condiciones que con el suyo propio.

El que gana la ciudadela saca un nuevo canicón y ataca con él lo mismo que si fuese otra torre. Cuando al atacar queda el canicón en el foso, al jugar de nuevo el tirador no puede atacar a aquella torre, a no ser que prefiera coger el canicón y tirar desde otra suya. El dueño de la torre puede también dar dos cates a los canicones que quedan en los fosos para alejarlos; pero en este caso pueden ya atacarle al tirar.

La partida termina cuando uno tiene todas o varias torres, o cuando entre dos las tienen todas o según hayan dispuesto. Lo más frecuente es jugar en grupos de dos o tres; cada grupo defiende los hoyos que tienen

fosos iguales, y cuando uno de ellos gana las torres se concluye el juego. Al fin ganan el depósito hecho de antemano, o cobran a los demás la pena que hayan prefijado.

§ III

Juegos de cálculo

No son, ciertamente, estos juegos los más recomendables, porque además de que no exigen ejercicio alguno corporal, no admiten más de dos contrincantes y obligan a estar discurriendo con atención, cosa bien poco agradable para la generalidad de los niños, y mucho menos en tiempo de recreo. Sin embargo, hay algunos que prestan muy buenos servicios, si no en los recreos, al menos en otras ocasiones especiales, en que no pueden organizarse otros pasatiempos, y por eso los incluimos con los demás.

Se juegan con canicas, y muy frecuentemente, en las vacaciones de Navidad y otras parecidas, con avellanas, almendras, etc. Las líneas que se necesitan pueden trazarse en el suelo; pero, sin [181] duda, es mucho mejor tenerlas trazadas con gusto y elegancia en tablitas a propósito, que se pueden llevar sin molestia de una parte a otra.

A veces, para que haya interés más general y mayor empeño en obtener el triunfo, se organizan las partidas como más largamente diremos en el capítulo XIII.

El castro

Este juego, conocido también con los nombres de trincarro y tres en raya, es el más sencillo de todos y como el origen de los demás. Para jugarlo se traza un cuadrado con las dos diagonales y otras dos perpendiculares que unen los puntos medios de los lados opuestos. Resultan así nueve puntos de intersección, en los cuales se ponen las canicas, avellanas, fichas o lo que sea.

Cada jugador necesita tres, y comienzan los juegos alternando. El que comienza pone una ficha en el centro, que es el punto más ventajoso; el adversario pone otra en un punto cualquiera de los nueve; el primero vuelve a poner otra, y así continúan poniendo alternativamente las tres. Gana el juego el que consiga poner sus tres fichas en una sola recta: por lo tanto, ya al ponerlas tienen que cuidar de impedirse mutuamente. Por ejemplo, si el primero puso la primera en el centro y la segunda en a, el adversario tiene que poner una en c para que no coloque las tres en raya.

Puestas ya las tres, continúa el juego mudándolas del punto donde están a otro desocupado, pero contiguo; por ejemplo, desde a hasta b o d, sin saltar sobre otra ficha, y el que en esas mudanzas logre primero poner las tres en raya, gana el juego. La ficha del centro no puede mudarse a otro punto.

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

Los tres castros

Son tres cuadrados concéntricos y paralelos con las mismas diagonales y perpendiculares que en el castro ordinario, sin más diferencia que estas líneas no penetran en el cuadrado interior. Resultan para el juego 24 puntos de intersección, y para que no se concluya inmediatamente juegan con seis, y mejor con nueve canicas o fichas. [182]

Con ellas juegan de dos maneras: unas veces, sencillamente a poner tres en raya como en el juego precedente, guardando las mismas condiciones. Otras veces, siempre que hacen tres en raya cogen para sí una del adversario, y siguen jugando con las restantes hasta que a uno de ellos no le queden más que dos en el juego. Cuando jueguen de este segundo modo no suelen valer las tres en raya hechas en las diagonales que unen los ángulos de los cuadrados.

Cinco en raya

Se traza un cuadrado bastante grande, se divide en cuatro por dos líneas perpendiculares, ab y cd, trazadas en los puntos medios de los lados, y en cada uno de los cuatro se traza un castro ordinario. De este modo resultan 25 puntos de intersección.

Es juego mucho más difícil que los dos anteriores, y requiere tanta atención como las damas, el agón, el asalto y otros juegos de salón. Cada jugador tiene cinco fichas, y gana el que primero logre poner las cinco en raya. Para esto van colocándolas alternativamente una por una, comenzando por el punto, del centro, y después de puestas todas las mudan a los puntos contiguos no ocupados, exactamente lo mismo que en el castro.

El que gana recoge las cinco canicas del adversario, o la puesta que hayan hecho al comenzar.

Los cuadros

Para este juego se trazan dos cuadrados concéntricos y paralelos, prolongado los lados del menor hasta que toquen a los del otro. Se trazan además dos perpendiculares por los puntos medios de los lados, y resulta 25 puntos de intersección.

El modo de jugar con esta sencilla figura difiere no poco de los anteriores. Cada niño tiene cinco fichas: uno las pone en los cinco puntos de la línea superior, y el otro en los cinco de la inferior. Las mueven alternativamente a los puntos [183] contiguos, avanzando o retrocediendo, y el que logra dejar a una o varias fichas enemigas sin movimiento, las guarda para sí (o las retira del juego).

Por consiguiente, gana el que deje al contrario sin fichas; pero no es tan fácil conseguirlo si los dos juegan con cuidado.

La liebre perseguida

Este bonito juego consta de un castro ordinario con un triángulo isósceles en los lados superior e inferior, resultando once puntos de intersección. Uno de los jugadores tienen tres peones o galgos, que coloca en los tres ángulos del triángulo inferior, números 1, 2, 3. El otro tiene un peón, la liebre, que coloca en el punto a, entre los tres galgos.

Comienza siempre a huir la liebre, ocupando el punto del centro, y desde éste por donde quiera. A cada salto de la liebre avanza un galgo, recta u oblicuamente, nunca en dirección horizontal ni hacia atrás. (A veces a los galgos 2 y 3 antes de avanzar, se les permite bajar al sitio 1 si está desocupado). Si los galgos consiguen encerrar a la liebre, ganan el tanto, y pierden si la dejan escapar.

El juego termina pronto, pero se hace muy interesante. Si los galgos atacan bien, ganan siempre; pero no pocas veces dejarán escapar la liebre si el que los mueve no deduce matemáticamente las posiciones que debe ocupar. No las consignamos aquí para que el juego no pierda su interés.

Caza del lobo

La figura con que se juega es cinco castros ordinarios puestos en cruz. Uno de los jugadores ataca al lobo con 16 perros, que coloca en las líneas horizontales superiores, como indica la figura. El otro defiende al lobo puesto en el castro inferior.

Comienza el primero el ataque avanzando uno por uno sus perros a los puntos contiguos desocupados, procurando encerrar al lobo de manera que no pueda moverse, pues con esto gana el juego. Cada vez que un perro muda de puesto, el adversario, muda también al lobo, y procura, no solamente evitar que le dejen sin movimiento sino también matar o comerse a sus enemigos. [184]

Se come un ficha lo mismo que en el asalto y las damas; esto es, si están contiguas las dos y el punto siguiente al perro en la misma línea está vacío, el lobo salta a este punto sobre el perro, y con esto le saca del juego. Y si come tantos que los restantes no puedan ya encerrarlo, gana la partida. [185]

Capítulo XII

Juegos especiales

Incluimos en este capítulo algunos juegos bastante usados por niños que no pertenecen a ninguno de los grupos anteriores. Los instrumentos que requieren no forma cada uno por separado un grupo de juegos considerable.

La chirumba

Chirumba, tala, billarda, etc., se llama un palito de unos diez centímetros de longitud y del grosor de un dedo, cuyos extremos terminan

en una punta algo cónica. Para lanzarla se usa una vara de medio metro o poco más.

Toman parte tres jugadores: el chirumbero se pone dentro de una circunferencia de un metro o metro y medio de diámetro, el corredor espera en el sitio hacia donde se lanza la chirumba, el espía se coloca junto al círculo detrás del primero. Este coge la chirumba, y de un varazo la envía lo más lejos que pueda.

Las jugadas pueden ser varias: 1.^a Si el corredor la coge al aire, ocupa el círculo, el chirumbero pasa a ser espía, y el espía a corredor. 2.^a Si no la coge al aire desde el sitio donde esté, la tira hacia el círculo; si la deja dentro o la coge al aire el espía, cambian de puestos al modo dicho. 3.^a Si al tirarla cae fuera del círculo, el chirumbero va a picarla; esto, es, le da con la vara en una de las puntas para que salte, y si puede le sacude un varazo antes de que se detenga en el suelo. Puede darle tres piques, pero se [186] cuentan los golpes que falle. En cuanto los dé, el corredor coge de nuevo la chirumba y la tira al círculo con las mismas condiciones que antes, y así continúa el juego.

Cuando le tiran la chirumba el chirumbero puede rechazarla con la vara; pero estando dentro del círculo, si la rechaza bastante, puede omitir los piques.

Azules y blancos

Es juego muy sencillo y muy bueno para recreos cortos. El campo se divide en dos partes iguales, A y B, separadas por una zona neutral, z, de tres metros o más de anchura, según lo permita la extensión del local; en el extremo exterior de cada parte se marca otra zona o barrera, a y b, para refugio de los jugadores.

Los bandos se llaman blancos y azules. Para jugar se coloca uno frente al otro, formando junto a la zona neutral dos líneas paralelas como indican los puntos. Un niño designado para esto toma un disco de cartón, o mejor de madera, pintado de azul por un lado y de blanco por otro, y lo lanza al aire o rodando por entre los dos campos.

Si al parar el disco queda descubierta la parte blanca, los del bando azul corren a refugiarse en su barrera; los blancos los persiguen, y hacen prisioneros a cuantos logren tocar antes que entren en ella. Si por el contrario, queda visible la parte azul, huyen los blancos perseguidos por los azules, y así sucesivamente, hasta que uno de los bandos gane el juego, según las condiciones establecidas.

Estas pueden ser varias; sirvan de ejemplo las dos siguientes: 1.^a Coger cierto número de prisioneros: en este caso, o se anotan los que se cautivan en cada corrida y siguen todos jugando, o los cautivos van prisioneros a la barrera enemiga hasta que uno de los bandos reúna el número señalado. 2.^a Hacer cierto número de tantos buenos: en este caso se cuenta un tanto por cada vez que al perseguir al enemigo cautivan tres, o los que previamente se determinen; las demás veces no valen nada. Los cautivos juegan siempre con los demás, a no ser que al comenzar se convenga en dejarlos prisioneros en la barrera enemiga.

Una peripecia suele hacer muy divertido el juego, y es que antes de

fijarse el disco se tambalea amenazando caer, ya de un lado, ya de otro: con esto, muchas veces los dos bandos huyen o se acometen a la par, haciendo de un golpe muchos prisioneros. A [187] veces cuando se juega a tantos buenos, convienen en contar tanto malo al bando que se equivoca huyendo o acometiendo, o por cada dos o tres equivocaciones.

El herrón

Es juego poco conocido, y muy a propósito para las ocasiones en que el calor o la lluvia no permiten establecer los juegos ordinarios.

Consiste en un banquillo A, de tabla gruesa que mide como un metro de largo y de 30 a 40 centímetros de ancho. A un extremo tiene una tabla vertical, B, unido a la del banquillo por otras dos, c y c'. Aunque se construya con tablas fuertes, conviene forrarlas de hojalata para que no se estropeen con los golpes.

Cerca del respaldo tiene el banquillo un escotillón, E, o abertura rectangular, y encima de ella, bien sujeto, un puentecillo, P, de chapa de hierro o madera bien dura, como de un decímetro de alto. Sobre el puente hay fijos tres bolillos, también de hierro o madera; son de forma cónica, y miden de seis a diez centímetros de altura por tres de base. Se necesitan además cuatro discos de hierro o tánganas, con un agujero en el centro, de casi tres centímetros de diámetro.

El juego es bien sencillo. Desde una meta distante varios metros se tiran uno por uno los discos hacia el herrón, procurando meterlos en los bolos. El valor de las diversas jugadas que pueden ocurrir es el siguiente: 1.º Si el disco queda suspendido en el bolo del medio, vale ocho; si en los laterales, seis. 2.º Si cae por el escotillón entrando por delante del puente, vale cuatro; por detrás, dos. 3.º Si queda sobre el herrón, de cualquier modo que sea -por ejemplo, entre los bolillos-, vale una solamente si cae fuera, nada. Si alguna vez sucediera que un disco suspendido del bolillo fuera derribado por otro, unas veces no se cuentan los puntos de ninguno de los dos; otras veces el disco derribado pierde los puntos que tenía, pero gana los que haga al caer; y otras se le cuentan los dos valores, según las condiciones que pongan.

Con este aparato juegan, ya separadamente, ya en bandos, una partida larga o a la treinta y una, a cierto número de tantos o de tiradas, etc., etc., como hemos indicado ya en los juegos del chite, de canicas y otros. [188]

El volante

Se da este nombre a una semiesfera o media bola de corcho madera ligera que lleva fijas en la parte plana algunas plumas de ave. Se lanza al aire con una raqueta o red como las de jugar a la pelota, pero recta y algo más ancha, con el tejido más espeso y tirante, y a veces cubierta de piel por uno de los lados.

Con el volante hacen los niños casi los mismos juegos que con los aros al aire, descritos en el capítulo IV.

Unas veces dos niños separados a conveniente distancia se echan mutuamente con la raqueta el volante de modo que pueda devolverse, y pierde punto el que lo deja caer a tierra o lo lanza mal.

Otras veces juegan tres con un volante como allí con un aro, los tres con dos volantes, o varios grupos independientes entre sí, o combinados y con cierto número de volantes. Las condiciones, pueden también ser las mismas que con los aros.

Volante sin raqueta

Los niños que se precian de buenos jugadores y desean mostrar su pericia, para recibir y lanzar el volante en vez de raqueta usan un palito bien torneado, de 30 a 40 centímetros, que tiene en un extremo, o en los dos, una concavidad esférica en la cual reciben el volante.

Otros, no contentos aun con esta modificación, hacen en la parte convexa del volante un agujero, y el palito para recibirle termina en una punta cilíndrica que entre fácilmente en aquél.

Con esto no solamente es difícil lanzarlo, sino mucho más recibirlo bien; pero eso mismo estimula el empeño de los jugadores. No se cuentan los puntos malos, sino las jugadas buenas, que valen doce puntos si reciben el volante con toda perfección; cinco si lo reciben, pero no bien, y cae al suelo, y uno si le tocan sin recibirlo.

La perinola

Se da este nombre a un cubo de madera de dos o tres centímetros de lado, o a un paralelepípedo recto que tiene en la cara superior un palito o rabillo, y en la inferior una punta cónica o pico. En las cuatro caras laterales lleva algunas letras o figuras.

Una de las más usadas lleva las iniciales S. P. N. T., que respectivamente significan: saca, pon, nada, todo. Para jugar se reúnen varios niños en círculo y hacen un depósito de canicas o [189] avellanas, etc. Por turno van jugando de este modo: cogen la perinola por el rabillo con las yemas del índice y pulgar, y apoyando el pico en el suelo, la hacen bailar sobre él.

Al morir se hace lo que indique la inicial que quede para arriba: si es la S, saca el tirador del montón dos canicas, o las que hayan prefijado; si es la P, en vez de sacar pone en el depósito el mismo número; si es la N, ni pierde ni gana; si la T, coge todo el montón.

Otras llevan las iniciales C, Cielo; L, Limbo; P, Purgatorio; I, Infierno. El valor de las jugadas es: C gana cuatro o todo, L ni pierde ni gana, P pierde una, I pierde cuatro.

Otras, en vez de iniciales, tienen pintadas figurillas de aves, animales o personas, pero siempre combinadas de modo que unas paguen y otras cobren. Sirva de ejemplo la siguiente, de cinco caras, pues se pueden poner cuantas se quieran. El gobernador, que gana tres; el empleado, gana uno; el sereno, ni cobra ni paga; el artesano, paga uno; el labrador, paga tres.

Perinolas numeradas

Hay otra clase de perinolas, no menos usadas que las anteriores. Tienen cuatro, seis o más caras, y en cada una de ellas grabado un número o puntos como en los dados y fichas del dominó.

El modo de jugar es muy variado: unas veces juegan lo mismo que con las anteriores, y sacan del montón el número que indique la cara que quede hacia arriba. Cuando el montón no queden tantas como el número mayor de la perinola, se hace nuevo depósito.

Otras veces, para que el montón dure más, cogen de él cuando sacan número par, y echan en él cuando sale número impar.

También es frecuente jugar a la 21 o 31. Para esto cada uno echa a bailar tres veces o más la perinola, según los números que tenga; o juegan tres o más turnos tirando una vez cada uno, y al cabo de ellos adjudican los premios obtenidos.

Por último, cada uno por sí, o divididos en dos o más bandos, juegan una partida, ya sea a cierto número de turnos, y gana el que haga más puntos, ya sea a un número determinado de puntos, y gana el que primero los haga, dando pasada o no, conforme a las condiciones que hayan puesto, como dijimos en los juegos del chite. [190]

Perinolas y bolillos

Para este juego se necesita una perinola algo grande, aunque no tenga números ni letras, y varios bolillos pequeños como los que suelen poner en las mesas de billar. Se limita con una línea de tierra un círculo no muy grande para campo de ataque, quitando todos los obstáculos que haya. Para esto sirven muy bien las cajas grandes de cartón que vienen con mazapán u otros objetos.

Alrededor del círculo se colocan los jugadores, y cada uno pone, un bolillo frente a sí y dentro de él. Después, por el turno correspondiente, echan en el centro a bailar la perinola, que yendo de un lado para otro derriba los bolillos, y sus dueños tienen que pagar una canica al tirador, o la pena que se haya señalado. Otras veces se pone como condición que el tirador pague una a los dueños de los bolillos no derribados.

Este es el modo de jugar más frecuente; pero se usan además estos otros: 1.º Se numeran de antemano los bolillos, y se cogen del depósito hecho tantas canicas como indiquen los números pares que se derriben, y se echan las de los números impares. 2.º Se juega a la 31 echando la perinola a bailar dos o más veces, si es necesario. 3.º Jugar una partida, sumando los tantos que marquen los bolillos derribados, o contando un punto nada más por cada bolillo. 4.º Puestos los bolillos en dos filas, se juega a los bolillos, descriptos en la pág. 161, etc., etc.

Bolas de nieve

Por el invierno, cuando el mal tiempo impide muchas veces organizar juegos en los sitios de recreo, se ofrece una diversión extraordinaria. ¡Qué pocos niños habrá en los países donde la nieve con su cándida blancura alfombra las calles y los campos, que no hayan caído alguna vez en la tentación de hacer una bolita y enviársela a un vecino descuidado! Una pelea con bolas de nieve es, ciertamente, espectáculo divertido; pero también es verdad que si no se toman precauciones para que se haga con orden, es diversión peligrosa, y casi siempre termina con algún bolazo en la cara o con alguna disputa. Por esta razón muy raras veces se permite a los niños tomar parte en esas peleas.

Cuando se les permite, para evitar aquellos inconvenientes se organiza la lucha en buenas condiciones. La primera es no andar corriendo por la nieve, ni aun con zancos, para no ensuciarla mezclándola con el barro. La segunda es recogerla cuanto antes hacia los extremos del patio para que cuando se liquide corra el agua sin [191] estropear el piso; de este modo se podrá mucho más pronto jugar en él a otros juegos. El arrastrar la nieve, sea para jugar con ella, sea para limpiar el patio, es para muchos niños muy buen entretenimiento, sin duda por lo extraordinario. Para hacerlo más pronto atornillan al extremo de un zanco o de otro palo cualquiera una tabla no muy grande, y con esta especie de rastras van reuniendo la nieve en los sitios señalados.

Amontonada ya en los extremos, los que toman parte en la pelea se dividen en dos bandos, uno a cada lado, separados por una zona tan ancha como permita el local. De esta manera hay muchos menos bolazos, porque se pueden prever; los que haya no son peligrosos, y cae menos nieve en el campo. Para más seguridad, si quieren, juegan defendiéndose con los escudos.

El juego que más ordinariamente se organiza es el de la Guerrilla, descrito en la pág. 107. Puestas las condiciones que se juzguen convenientes, comienza el ataque a discreción, sin que nadie pise en la zona neutral, so pena de ser excluido al punto del juego. Si la nieve abunda y juegan un partido, los heridos, o salen del campo hasta terminar el combate, o, para no privarlos del gusto de combatir, pasan a ser soldados del campo enemigo. Gana la victoria el bando que más pronto hiera el número señalado.

El interés de la lucha crece si en el centro de la zona se ponen algunas banderas. Los valientes avanzan hasta ellas, sea para tocarlas solamente o levantarlas en alto, sea para llevarlas hasta su campo, conforme a las condiciones puestas para ganarlas. En este ataque nadie absolutamente puede tirar ni una bola estando dentro de la zona; en ella se entra únicamente a coger las banderas, defendiéndose, sin atacar, de los bolazos que le envían.

El tío de nieve

Es otra diversión muy agradable, y menos expuesta a recibir algún golpe. Mientras los niños recogen la nieve según dijimos, dos o tres más habilidosos hacen en el sitio más conveniente una figura de hombre.

Para construirla pronto y bien se atan dos o tres palos por un

extremo y se ponen de pie; si se quiere hacer con los brazos extendidos, basta atar otro palo atravesado a la altura conveniente. Después van aplicándose a ellos pellas de nieve, apretándolas bien, y dando a la par la forma de hombre. Terminan la operación con una bola de nieve que forma la cabeza, en la cual se indican con un poco de lodo, los ojos, boca, nariz, etc. [192]

Desde los sitios donde está reunida la nieve le atacan a discreción, sin pasar una línea trazada de antemano para que no se acerquen. Gana el que le quite la cabeza, o le rompa un brazo, o le derribe al suelo; pero no es cosa fácil conseguirlo si está bien fabricado. Más frecuente es que las bolas tiradas se queden adheridas a él, le aumenten el volumen y lo desfiguren caprichosamente, con risa de todos. [193]

Capítulo XIII Días festivos

Tanto este capítulo como los dos siguientes tiene aplicación más útil e inmediata en los colegios, especialmente de internos, donde los niños salen juntos a paseo, tienen algunos días de asueto y pasan en el colegio los días festivos y vacaciones que ocurren durante el curso. Sin embargo, todos los demás encontrarán también en ellos muchas cosas que les sirvan de entretenimiento en esos días en que no tienen clase.

Así como los juegos empleados con discreción hacen pasar agradablemente los recreos y evitan los gravísimos inconvenientes que sin ellos no pueden menos de resultar, así también el uso inmoderado puede hacerlos menos interesantes, pesados, y aun perjudiciales por muchos conceptos. Si alguna vez ocurre, este inconveniente es sin duda en los días festivos, y principalmente en las vacaciones, por haber mucho más tiempo de recreo. Para mantener, pues, la animación y evitar que con el cansancio y fastidio se pierda el amor a los juegos, es necesario aprovecharse de todo cuanto pueda contribuir a su variedad.

Con este fin los señores inspectores suelen tener preparados de antemano pasatiempos especiales que alternen con los ordinarios; tales son los juegos de equilibrio, de chasco, de ingenio, etc. Pero creemos que los niños por su parte pueden y deben aliviar el trabajo de los señores inspectores organizando por sí mismos juegos extraordinarios, porque por este medio, además del provecho que les resulta de acostumbrarse a pensar y discurrir, obtienen la ventaja [194] de divertirse con el interés que producen siempre los entretenimientos organizados por iniciativa propia.

Vamos, pues, a indicar algunas diversiones que pueden servir de base para discurrir otras nuevas.

§ I

En los patios

Juegos extraordinarios

En estos días festivos es cuando se organizan en toda su amplitud los

grandes juegos generales, sin instrumentos, con escudos, etcétera, que requieren mucho tiempo y grandes preparativos. Las banderas adornadas, las condecoraciones, los cánticos, las cornetas, bombas y petardos bastan por sí solas para excitar siempre extraordinario interés.

Alternando con ellos se juegan también las partidas de que varias veces hemos hecho mención. De tres maneras distintas suelen establecerse:

1.^a Para un solo día: Se dividen los niños en dos bandos, y los bandos en grupos; cada uno independiente de los demás, juega con otro de los enemigos, ya sea a un juego determinado de antemano para todos, o al que mejor les parezca entre una serie designada. Los tantos de los diversos grupos se cuentan para sus bandos respectivos, y gana el que más pronto reúna el número prefijado.

2.^a También para un solo día: Se forman los grupos como mejor parezca, y juegan entre sí al mismo juego cierto número de tantos. Los que pierden se retiran del palenque, y los grupos victoriosos luchan entre sí. Se retiran también los que pierden esta segunda vez, y luchan entre sí los restantes hasta que quede uno solo vencedor, o los que hayan de quedar.

3.^a Para varios días: En este caso, aunque también pueden jugar en grupos, lo más frecuente es establecer algún juego en que todos a la par tomen parte, y al cabo de varios días se adjudica la victoria al bando vencedor.

El interés que tienen estas partidas aumenta mucho si de antemano se designa algún premio para los vencedores, o la pena que han de pagar los vencidos. Alguna vez que otra, ésta suele ser pagar unas perrillas para tener en el patio mismo alguna merienda de campaña, o para comprar en un día determinado alguna cosa especial que contribuya a fomentar la alegría y avive el estímulo de los juegos. [195]

Los concursos del capítulo siguiente dan también abundante materia para amenizar los días festivos que los preceden. En ellos se ensayan con particular esmero los juegos que han de exhibirse, se repiten los ejercicios más difíciles, etc., a fin de que salga con el mayor orden y lucimiento y quede la división en buen concepto, sobre todo si hay competencia de unas con otras.

Carros

No tratamos de los carros grandes usados en algunas partes, en los cuales montan muchos niños a la par para ser llevados por otros. Estos, por el contrario, son tan pequeños, que no puede montar en ellos más de un niño; pero se prestan muy bien para varios juegos y carreras sin peligro alguno.

La construcción de estos carros es bien sencilla. Se compone cada uno de dos ruedas de unos 35 centímetros de diámetro, unidas entre sí por un eje de unos 70 centímetros de longitud: el grosor puede variar, según la resistencia de la madera que se emplee. Las ruedas distan entre sí medio metro por lo menos. La caja del carro consta de una tabla bastante gruesa de 60 x 40 centímetros, fija sobre dos varas que miden próximamente dos metros. Estas están encorvadas hacia arriba en la parte anterior para que lleguen fácilmente a la cintura del que tira, y unidas con una traviesa

que sobresale unos 20 centímetros por cada lado para que puedan tirar otros dos cuando sea necesario. Las riendas, sean de cordel o de correa, se atan al punto de unión de las varas con la traviesa. Sobre todo al principio, y siempre para más seguridad, en la tabla se ponen dos listones para apoyar los pies y evitar que resbalen hacia las ruedas.

Cuando es un niño solo el que arrastra el carro, se pone entre las varas, apoyándose en la traviesa. Cuando son dos, cada uno tira de un extremo de la traviesa. Cuando quieren tirar varios, al centro de la traviesa se ata una cuerda fuerte de la cual pueden tirar cuantos quieran.

Para jugar se dividen los niños en tantos grupos como carros. En cada grupo, un niño designado por el inspector o por los mismos jugadores se encarga de vigilar las corridas y hacer guardar el turno, tanto para montar como para tirar. Si cada carro no tiene [196] para correr sitio independiente de los demás, todos llevan la misma dirección, recorriendo el trayecto definido y parándose en el punto señalado. Al principio, cuando los que montan no han adquirido aún facilidad en el manejo de las riendas y en guardar el equilibrio, no conviene que haya vueltas bruscas o caminos en zig-zag.

El modo de jugar es bien fácil. Unas veces los grupos se divierten a su voluntad, otras en combinación con los demás. Cuando son pocos niños en cada uno, tiran todos cada vez, y descansan cuando montan; cuando son muchos, en cada carrera toman parte la mitad para descansar alternativamente.

Tiros al blanco

Tirar al blanco es, ciertamente, diversión muy agradable; pero se comprende que no puede estar exenta de peligros en los colegios, aunque el sitio de recreo sea muy dilatado, cuando 50, 100 o más niños ocupados en sus juegos corren de un lado para otro. Por consiguiente omitimos hablar de los que se hacen con cualquiera clase de armas que puedan ocasionar algún daño, por insignificante que sea, y en ese número incluimos esas escopetas de resorte, para lanzar flechas que suelen ponerse en manos de los niños.

Pero ¿cómo prescindir de una diversión que puede ser utilísima en muchas ocasiones? En los bazares hay algunos juguetes curiosos que sirven para tirar al blanco sin peligro de ningún género; en cambio, entre otros varios, tienen el gran inconveniente de costar relativamente mucho y durar muy poco. Por esta causa recomendamos a los niños que pongan en juego los recursos de su fecunda inventiva para fabricar algunos a su gusto.

No proponemos cosas imposibles: Los que a continuación describimos han sido invenciones más o menos originales de los mismos niños y, con todo, podemos asegurar que han pasado con ellos muy buenos ratos de recreo.

El tío pelele

Es un tiro al blanco muy fácil de hacer. Se cose a una chaqueta o

blusa un pantalón viejo e inútil y se rellena de paja, musgo, serrín o cosas parecidas. Cuando se quiere hacer muy ligero se lo rellena con paja larga arrollada o con las virutas que se emplean en los embalajes. Con pedazos de tela bien cosidos al cuerpo se hace la cabeza, se pintan luego las facciones, o se pone una careta para que resulte con más perfección.
[197]

Desde la distancia convenida se le tira con pelotas ordinarias de trapo o de las del frontón, contando cada niño, o cada bando si juegan a partido, los tantos que hagan. Se juega con él de varias maneras: 1.^a Cuando pesa muy poco o está de propósito algo desequilibrado, se hace blanco tirándole al suelo de un pelotazo; 2.^a Cuando es pesado y no se puede derribar con la pelota, se hace blanco dándole en la cabeza o en el pecho, o se le pone sobre la cabeza un sombrero viejo, un bote, una naranja, etc., y el que lo tire al suelo gana otras veces se echan en el bote o sombrero algunas almendras, avellanas, etc., y el que lo tire las coge para sí...; 3.^a Cuando tiene los brazos extendidos se le pone el bote en la mano o se le ata un pichón, y el que lo mate se lo come en la merienda; o se cuelga una campanilla, y el que la acierte gana un punto o tantos como golpes toque, si es grande y se pueden contar fácilmente.

Otras muchas combinaciones parecidas pueden hacerse según las circunstancias, que con las apuestas, premios, etc., contribuyan a hacer más ameno este alegre ejercicio.

El desertor

En una tabla bastante gruesa se dibuja de frente, de lado o como mejor parezca una figura de soldado de tamaño natural o poco menos; se recorta después, y se pinta a gusto de cada uno. En la parte inferior se le pone una tablita para que se sostenga fácilmente de pie.

Cuando hay tiempo y gente de buen humor que sepa desempeñar bien los papeles necesarios, se forma Consejo de guerra. El fiscal, en un discurso preparado de antemano, pondera el miedo y la cobardía del soldado, su desertión, etc.; el defensor a su vez hace la defensa alegando razones en contrario, ponderando sus hazañas, etc. El tribunal lo condena por fin a ser fusilado, y fija el sitio, la hora y las condiciones en que ha de realizarse.

Desde la meta convenida tiran en binas o en ternas, según se haya dispuesto. Se hace tanto dándole con la pelota en cualquier parte, o en un punto señalado, o derribándolo al suelo. Para más variedad, se le clava por detrás, en la parte superior, un clavo largo en cuya cabeza se ponen fulminantes o pistones. Cuando se le da bien y cae recto hacia atrás, el golpe hace reventar el pistón, y estos estampidos son los puntos que se cuentan para hacer tanto.

La escala musical

Suspendidas de una cuerda, y mejor de una barra de hierro tendida entre dos arcos, se ponen varias campanillas y cascabeles de diverso

tamaño, que sirven de blanco. [198]

El modo de jugar con ellas es muy variado. Por ejemplo; primero: contar un tanto cuando se da a alguna con la pelota, sea para cada jugador, sea para el bando si van a partido; segundo: contar cinco puntos si se da a una designada de antemano; tercero: numerarlas por orden correlativo y ganar los puntos que marquen, o también contar para sí los números pares y para los contrarios los impares, si van a partido; cuarto: numerarlas como los puentes de las canicas (cap. XI), y jugar como allí, a la 21, a la 31, a la partida, etc.

A los buenos tiradores les agrada mucho más esta otra modificación, porque estimula más su habilidad. Escójanse campanillas cuyo timbre dé una nota musical diversa, y suspéndanse por el orden correspondiente. El tirador designa la nota que quiere dar, y si lo consigue, gana los puntos convenidos.

Pero lo más ordinario es dividirse en varias secciones: los de cada grupo tiran seguidos, primero a la nota do, y cuando le hayan dado, a la nota re, etc. Por el do se cuenta uno; por el re, dos, y así sucesivamente, y cada grupo cuenta los tantos que haga. Otras veces tiran todos los del grupo a la vez, y ganan más o menos puntos según el acorde que den, etc. Pueden hacerse otras combinaciones curiosas.

La meta no debe distar mucho, por lo menos hasta que adquieran buena puntería.

Pim-pam-pum

Apenas habrá niño de tan poca habilidad que no tenga la suficiente para fabricar muñecos más o menos artísticos. Los aficionados a tirar al blanco pueden construir un tiro de muñecos parecidos a los que se encuentran en las ferias con el nombre pim-pam-pum, que los divertirán no poco.

Para fabricarlos bastan unos pedazos de madera ligera del tamaño que se quiera dar a los muñecos; a un extremo se imita la cabeza, al otro los pies, y con pedazos de tela se les pone de pies a cabeza un vestido de la forma que se quiera. Después cada uno los pinta y adorna a su gusto. Algo más arriba de la mitad (para que pesen más en la parte inferior y no se pongan cabeza abajo) se les hace un agujero de lado a lado para meterlos en la barra donde se ponían las campanillas del juego anterior (o en dos barras si son varios), y en el orden que más convenga.

Los jugadores tiran con pelotas de trapo o de aire, según el tamaño y resistencia de los muñecos; y como al darles con ellas se balancean en la barra, no hay lugar a dudas en el juego. El tiro se hace con las mismas variedades indicadas en el anterior, pero admite otras varias.

Cuando juegan a partido en dos bandos, unas veces a cada [199] bando le corresponde una fila de muñecos, o los del número par, etcétera, y atacan a los del contrario; si hieren a uno del suyo, pierden los puntos que valga. Otras veces se los designa con diversos nombres, con diversos oficios, etc., y se les da más o menos valor, positivo o negativo.

El saltarín

Este tiro divierte a muchos todavía más que el anterior. Se hace con uno, dos o más muñecos muy ligeritos y, a ser posible, con los brazos y piernas movibles. Con una hebra larga y fuerte de goma atada a la cabeza se los suspende de un punto cualquiera de modo que se apoyen en el suelo o en un tablero o cajón puesto a cierta altura. De las vejigas inglesas que se hayan roto con los balones se sacan tiras de goma de la longitud que se quiera: también sirven las que se usan para los tiradores, si son largas.

Se tira con pelotas de aire algo duras: con el golpe, los muñecos van hacia atrás; pero la tensión de la goma los obliga dar saltos atrás y adelante y a hacer curiosas contorsiones que hacen reír mucho a los niños. En el juego pueden hacerse varias de las combinaciones expuestas en los precedentes. Además, pueden contarse como tantos el número de saltos que den hasta detenerse, o los que den fuera de una línea trazada delante y detrás a poca distancia.

El mascarón

Para muchos niños es el blanco más apreciado de todos, y su fabricación tampoco es muy difícil.

Constrúyase una caja de cualquier forma, por ejemplo, rectangular (fig. 1.^a), de unos 30 centímetros de largo por 20 o menos de ancho y 8 o 10 de fondo: estas dimensiones pueden variarse cuanto se quiera. La base inferior, a, no es paralela a la superior, c, sino inclinada (fig. 2.^a), de modo que el fondo de la caja es menor que la boca. En la parte superior, m, de la tabla del fondo hay sujeta con goznes otra tabla m n, que lo ocupa todo, libre por el extremo inferior, en medio [200] del cual lleva un botón o pitoncito de madera. En la misma tabla del fondo, hacia el punto s, hay fijo un muelle, x, que mantiene inclinada la tabla m n.

La tapa de la caja es una tabla gruesa para que resista los golpes de las pelotas, recortada en la forma que exija el contorno de un mascarón pintado en ella (fig. 3.^a). La parte de la boca está cortada, y al clavarle en la caja hay que dejarle la boca, o (fig. 2.^a) al nivel de la tabla inclinada de la base. El pitoncito de la tabla interior, m n, sale fuera de la tapa por la nariz del mascarón.

Para jugar con él, por el agujero c de la tabla superior se echan las canicas, almendras, etc., objeto del juego, que quedan detenidas por la tabla inclinada m n. Luego se cuelga el mascarón en el sitio designado, y desde la meta van tirando con la pelota por el orden correspondiente. Cuando alguno da con ella en el pitoncito de la tabla m n, que sale fuera de la tapa, con el golpe cede el muelle x, las cosas detenidas caen sobre la tabla inferior a, y, como también está inclinada, salen por la boca para premiar al afortunado tirador.

Por lo tanto, el muelle no debe ser muy fuerte, para que ceda fácilmente con el pelotazo: unas cuantas vueltas de alambre regular bastan para mantener la tabla en la debida posición. Con lo dicho basta para obtener el resultado apetecido: pero con un poquito de habilidad se

consigue además que el mascarón al arrojar los objetos mueva los ojos y saque la lengua como si le apretasen la garganta.

§ II

Estudios libres

Llámanse así algunos cortos espacios de tiempo que los alumnos pasan entretenidos en el salón de estudio, cada uno en su puesto y sin hablar unos con otros. De dos maneras suelen pasarse esos ratos, de que tanto gustan los niños, a no ser cuando por su desaplicación o mal comportamiento tienen que emplearlos en aprender algún pensum. Arregladas cuidadosamente las carpetas, unas veces se entretiene cada uno por su cuenta, y otras se proponen pasatiempos generales en que todos puedan tomar parte.

Los señores inspectores suelen tener para estas ocasiones buenos repertorios de entretenimiento de salón. Sin embargo, haremos mención de algunas cosas para dar una idea a los niños que no están en colegios del modo cómo, solos o con sus compañeros, pueden entretenerse agradablemente en los ratos de ocio. [201]

Juegos de ingenio

Para entretenerse cada niño de por sí hay, entre otras cosas: 1.º, la biblioteca de lecturas útiles y recreativas; 2.º, muchos juegos de habilidad y paciencia, como solitarios, rompecabezas, las construcciones de que hablaremos en seguida, y otras cositas semejantes; 3.º, los juguetes de este género, que los mismos alumnos tienen cuidado de traer con este fin prestándose los mutuamente, dan para mucho tiempo cosas nuevas con que entretenerse.

Para cuando todos toman parte a la vez, además de los entretenimientos que a veces traen los niños, suelen usarse: 1.º Una lectura recreativa interesante a todos; algunas instrucciones sobre el modo de coger, disecar o conservar los insectos u otras cosas que coleccionen, como después diremos. 2.º Si tienen algún librito destinado para coleccionar las letras de los cánticos y otras que les gusten, las escriben o aprenden en este tiempo, según sea necesario. 3.º Los enigmas, charadas, cuadros enigmáticos, acrósticos, logogrifos, jeroglíficos, etc., se proponen a viva voz o escritos en un encerado; unas veces hasta que se den una o más soluciones, otras dando tiempo determinado para la solución, pasado el cual anota cada uno la suya en un papelito y se propone otra: después se premia al que lo haya merecido. 4.º Los problemas aritméticos, gráficos, cronográficos, saltos de caballo y cuadrados mágicos, las curiosidades numéricas de memoria e ingenio, etc., sorprenden mucho a los niños, y aun en algunos despiertan la afición a los números y a discurrir. 5.º Los juegos de chasco, aliteraciones, experimentos de Física y Química recreativa, etc., ejercitan alegremente el ingenio sin molestia.

Entretencimientos poéticos

Poéticos los llamo porque o lo son, o al menos aspiran a los honores de la poesía, aunque esto no quita que puedan hacerse también en prosa, sobre todo cuando se trata de niños que aún no han saludado la Retórica. Como ya lo hemos indicado varias veces, para entretenerse el niño necesita algo que le excite, y este ejercicio excita el honorcillo y la emulación literaria. Consiste sencillamente en que durante el estudio libre dedicado a este pasatiempo cada niño se ejercite en componer un pensamiento, una comparación, un cantarcito o cualquier otra cosa alusiva al Niño Jesús, a la Santísima Virgen, a la primavera, a una fuente, a un jardín, a una batalla o hecho famoso que lo haya entusiasmado; [202] en fin, a una materia cualquiera que se señale o se le deje escoger libremente, según las circunstancias. En los ejemplos que pongo abajo puede verse cuánto inspiran a los niños la fiesta de Navidad.

Estos entretencimientos unos los hacen en prosa, otros en verso; éstos, una cosita breve; aquéllos, una composición más larga durante varios estudios libres; y los que pertenecen a las academias de literatura o los que han de tomar parte en las tertulias y exposiciones preparan sus discursos y diálogos, nuevas letras para los cánticos o juegos, o para celebrar alguna peripecia, hazaña o victoria ocurrida por entonces. Al principio, para que los niños rompan la dificultad y no se retraigan del ejercicio por el temor de un deslucimiento, se hace el trabajo como en secreto, depositando las papeletas en una caja cerrada, como se hace con los obsequios espirituales del mes de Mayo. De esta manera sólo el inspector conoce a los autores de cada composición, y la vergüenza o el temor de pasar por la crítica de los compañeros, a veces tan severa como espontánea, no cohibe la inspiración y arrojamiento de ninguno.

Pero muy pronto se pierde ese temor, y cada niño hace sin reparo alguno lo que puede en obsequio del Niño Jesús, o de la Santísima Virgen, o de sus inspectores y compañeros. Y entonces, ¡qué satisfacción tan grande la que experimentan todos al ver celebrados por el inspector los frutos de su ingenio! ¡Con qué interés escuchan sus observaciones para que en adelante no salgan los versos tan cojos, las metáforas tan violentas, los símiles tan impropios! ¡Cuánto no se fijan en las correcciones que hace para dar más vida a la idea o redondear y amplificar más el pensamiento! Por otra parte, ¿cuánto no animan las sinceras enhorabuenas de los compañeros al que aprovechando un momento de inspiración consigue escribir alguna cosa de más mérito? ¿Con cuánto gusto no se celebran las ocurrencias y chistes escritos con agudezas y buen gusto?

Por lo que a la utilidad de este ejercicio se refiere, ciertamente no pueden formarse una idea de ella los que por algún tiempo no lo hayan experimentado. Aparte de los muchos ratos que ocupa santa y alegremente, el tener que escribir después induce suavemente a los niños a prestar atención cuando se les dan algunas ideas o se les lee alguna materia a pensar y discurrir sobre ella con fijeza y constancia, y a vencer las muchas dificultades que se encuentran siempre para escribir lo mismo que se piensa y discurre. ¿Y cuánto no vale esta costumbre para facilitar el estudio de cualquier asignatura (especialmente de la Retórica), y sobre todo para las composiciones que se hacen por escrito en todas las clases?

[203]

Y le preguntarán tal vez los niños cómo pueden obtener tan felices resultados. Para los que estudian o han estudiado Retórica no ofrece dificultad alguna, pues allí aprenden mucho más de lo que para este ejercicio se necesita. Para los demás también es cosa sencilla. Cada niño tiene un cuadernito donde va escribiendo algunos ejemplos en prosa y verso que como modelo les dicta el señor inspector en algunos ratos de estudio libre. A continuación, y mejor aun en los paseos, para amenizarlos más, se les explica más detalladamente con otros ejemplos y comparaciones. Una vez bien entendido cualquiera de ellos, comienza por turno a hacer su capacidad algunas imitaciones que suelen divertir mucho. La comparación es de lo más obvio y fácil para empezar a despertar la inventiva del niño en este ejercicio. Se les explica, pues, un día, y para que hagan algunas aplicaciones prácticas se les propone que diga cada uno en qué se parece, por ejemplo, la Santísima Virgen a las cosas que ven por el campo. A un niño le ocurrirá que «se parece a un árbol», porque así como a la sombra del árbol nos libramos de los ardores del Sol, al amparo de María nos libramos de las garras del Demonio; otro dirá que «se parece al agua», porque así como sin agua se secan las plantas, sin la devoción a María se secan los corazones de los niños, etc., etc. A este tenor muy pronto les ocurrirá a todos una comparación más o menos feliz, sobre todo si hay en perspectiva algún premio o regalito.

En el mismo cuaderno o en otro aparte apunta cada uno los ejemplos que hace, si han merecido las alabanzas del inspector, y algunos de los más bonitos que hayan hecho sus compañeros. De este modo, sin trabajo alguno, van haciendo una colección sumamente curiosa e interesante, que leerán cada vez con más gusto a medida que los años los alejen de la infancia.

Con esta preparación tan fácil y tan asequible a todos, comienzan sin dificultad, primero en prosa y después en verso sencillo, los obsequios de que venimos tratando. Para que al principio no les falte materia, unas veces preguntan en particular a los señores inspectores para que designe a cada uno o a un grupo lo que más le conviene; otras se dan varias ideas generales para que cada uno elija lo que más le agrade, o también se lee alguna cosita acomodada para que tomen de ella alguna idea que les guste.

Este ejercicio pide más práctica que teoría, y se declara mejor con aquella que con ésta. Basta haber indicado la teórica: en los muchos ejemplos que siguen pueden ver los niños el fruto que ha dado este ejercicio entre literatos en ciernes como ellos. Todas las estrofas sueltas que siguen están hechas en tiempos de Nochebuena, por colegiales bien jóvenes, alumnos de Retórica, después de haber oído leer, para inspirarse algunos Villancicos de Lope de Vega y algunos cantos populares de Navidad. No extrañe a nadie hallar algunos versos duros o cojos, pues de propósito hemos [204] querido dejar las estrofas tal como salieron de la pluma de los niños.

COPLAS

Manolito, Manolito, ¡Mi madrecita se ha muerto!
¿qué has de hacer con esa leña?Permíteme, niño hermoso,
-Estoy haciendo una cruzque apague yo con mi llanto

para abrazarme con ella.las penas del Purgatorio.
L. E.H. V.

Madrecita, madrecita, ¿Qué quieres que yo te cante
mi cabra blanca ha parido:para que no llores más?
dejadme que el chivo lleveTe diré que yo te quiero,
al niño recién nacido.y ésta es la pura verdad.
V. J.R. M.

Madre del amor hermoso,
madre de mi corazón, ¿Qué es lo que tiene ese Niño?
pues eres del amor madre,¿Qué es lo que tiene en la boca?
para Jesús, dadme amor.¿Son labios, o son claveles?

Esconde a Jesús, María,¿Son clavelitos o rosas?
no le dejes por ahí suelto; La Virgen y San José
que si le encuentro le cojotienen envidia del Niño;
y me le llevo en el pecho.José le sienta con él,
B. R.y María va a pedírselo.

Ya se acerca la noche
Haga usted, Señor José, de las delicias.
el favor de darme el Niño, ¿Quién pudiera encontrarse
que Jesús es para todos en su casita!
y por todos ha venido.F. J.
R. S.

Ruiseñores de los campos, San José baila de gozo
id a cantar al portal,sin poderlo remediar,
a ver si con vuestro cantosiéndole muy poco espacio
al Niño podéis callar.el terreno del portal.
M. B.M. G.

Vente, niñoito, conmigo; Dadme, Señor José,
vente niñoito a mi casa,ese niño que le duerma;
que allí tendrás buen braseroyo lloraré mis pecados
y no te helará la escarcha.para que el niño me quiera.
A. G.F. P. [205]

Míralos qué alegres van: La mula con mansedumbre
San José guía al pollino,y el buey postrado de hinojos,
sobre el burro va la Virgen,ante el Niño, Rey de reyes,
y en brazos de ella va el Niño.enseñan al vanidoso.
J. C.J. G. C.

Un corderito te falta El borrico del portal
para que montes en él.jugando está con el Niño,
Yo serviré de cordero:y el Niño se ríe mucho
verás qué bien sé correr.cuando rebuzna el borrico.
G. S.F. M.

¿Qué tendrá el burro, Los pastores vienen,
que tan alegrete traen regalos,

brinca y da saltos y ricos tesoros
como una liebre? los Reyes Magos
Que está en su cuadra dime: ¿qué más quieres,
el Rey de los reyes. Jesús amado?
A. B. D. H.

Dime, niño: ¿por qué lloras?
Pero, no, sigue llorando;
que me agrada más que risa
tu llanto.
Dulce niño, llora más;
que me llevaré esas perlas
y haré de ellas un collar.

T. G.

AL NIÑO JESÚS

No llores, Niño, Tengo un hermano
no llores más; de corta edad;
mira que el coco con él en casa
te va a llevar. te entretendrás.

Niño bonito, Es Francisquito,
quíereme más; que quiere estar
yo te daré siempre a tu lado
buen mazapán. para jugar.

Niño chiquito, Tiene un caballo
vente a mi hogar; que te va a dar,
allí mi madre y un velocípedo
te dormirá. para montar. [206]

Si no te vienes Porque me ha dicho
se enfadará que te querrá
y en busca tuya toda su vida
luego vendrá. más que a mamá.
C. V.

AL DIVINO NIÑO

¡Oh sacra cueva! con el Niño chiquito bonito
Tú me pareces que nos ofreces.
lecho sagrado,
mansión celeste El sol tendido
con el Niño chiquito bonito en tu pesebre,
que nos ofreces. de luces llena

— la cueva alegre.
Dulce portal,
La nieve cubre ¡qué bello eres
los campos verdes, con el Niño chiquito bonito
y tus ojitos que nos ofreces!
aljófar vierten. —
¡Cueva sagrada! Eres precioso,
Para mí eres pobre pesebre,
la más hermosa con el Niño chiquito bonito
que el mundo tiene, que nos ofreces.
J. R.

EL NIÑO PERDIDO

Decide, amenos prados, Más blanco que la
nieve,
si habéis visto es su vestido.
ovejuelas guardando Decídmelo, praderas,
a un tierno niño. por Dios, decídmelo;
Sus bellos ojos son que si no, de amor muero,
cual dos zafiros; de amor divino.
su cabeza la pueblan F. G.
dorados rizos;

A LA VIRGEN

No sé, Virgen María, Si Tú ríes, yo río;
cuáles son más preciosas: yo lloro si Tú lloras;
tus alegres sonrisas, mas, ya triste o risueño,
o tu gemir de cándida paloma. en dulce amor mi corazón arrobas. [207]

Quien en Belén te mira Mírete el desdichado
y luego te abandona, junto a la cruz llorosa;
tiene de bronce entrañas, verás cuál ya no anhela
pecho de nieve, corazón de roca. gozar del mundo, pues que Tú no
gozas.

mártires!
¡Oh, Reina de los
Si Tú ciñes corona
de espinas y de abrojos,
ya no me quiero coronar
de rosas.

G. S.

MATER AMABILIS

Madre del amor casto, A mí, que miserable
Madre de gracia, y en triste llanto
Madre que el Sol más pura, He de morirme un día,
Virgen sin mácula. tal vez cercano,
Quererte siempre Tú, que eres santa,
de esta vida es mi anhelo, dame en la eterna vida
y en la otra verte. Firme esperanza.

Yo que a tu amor aspiro, Yo, de tu amarga angustia
Quisiera, Madre, siento fatiga;
Amarte cual te aman me duelen de tu Hijo
los santos ángeles. las cinco heridas,
¡Oh, dulce prenda! y agudo siento
¡Quién, cual Jesús, quererte del calvario y sepulcro
tanto pudiera! el dolor vuestro.

Cuando la hiel me amargue Madre del desgraciado,
de los pesares, del afligido,
Protéjame tu manto, Madre del amor tierno,
mi dulce Madre. recibe el mío.
Que yo sumiso Que es tierno y puro,
os prometo por siempre Mas cual la flor helada
ser vuestro hijo. de invierno crudo.

No porque yo ofrecerte
quiero amor frío,
que adorarte quisiera,
Madre, cual hijo.
Nieve es mi pecho:
dame amor, que de veras
amarte quiero.
L. A. [208]

Construcciones

Son un género de rompecabezas sumamente entretenido y muy a propósito para los estudios libres. Las hay de muchas clases, pero merecen especial mención las siguientes:

1.º De paisajes.

En los comercios de juguetes se venden unas cajas con varios cubitos de madera que tienen en todas las caras diversas figuras, y juntándolas de un modo determinado forman paisajes, monigotes, etcétera. Estas

construcciones suelen tener muy pocas piezas, y los dibujos son ordinariamente de mal gusto y de poco o ningún interés para niños ya mayores. Por esta causa muchos de ellos los fabrican por sí mismos, pues es cosa bien fácil.

Se escogen seis cromos de igual tamaño que representen, a ser posible, cosas del mismo género; por ejemplo, escenas de caza o pesca, paisajes o marinas, grupos de personas o tipos raros. Pueden ser también de diversas clases, pero entonces la composición es mucho más fácil. Primero con líneas y después con el cortaplumas o tijeras, se divide cada uno en el mismo número de partes, bien iguales entre sí. Se hacen además tantos cubos de madera como son las partes de cada paisaje, cuyas caras tengan exactamente las mismas dimensiones que aquéllas. Puestos los cubos sobre una mesa, con limpieza y cuidado va pegándose una parte del primer paisaje en cada cubo; se vuelven éstos de otro lado y se pegan en otras caras las partes de otro paisaje, y así se continúa hasta pegarlos todos.

Así queda formado un bonito rompecabezas, tanto más difícil cuanto mayor sea el número de piezas de que conste y más semejantes los paisajes elegidos. Para jugar con ellos se mezclan los cubos y después van colocándose de modo que formen uno de los paisajes. Si fuera muy difícil, se tienen delante otros iguales a los cortados para facilitar la composición, y de un día para otro se dejan ordenadas las piezas ya compuestas cuando no se concluye en un estudio libre.

Este pasatiempo absorbe por completo la atención de los niños, sobre todo si hay varios que trabajan a competencia, ya sea para ver quién los compone más pronto o coloca más piezas en el mismo espacio de tiempo. Para mayor estímulo suelen proponerse premios o permitirse apuestas, que gana el que primero logre componer los seis modelos del juego. [209]

2.º De mapas.

Mucho más instructivas y útiles que las anteriores, especialmente para los niños que quieran o deban adquirir facilidad en el manejo de la Geografía, son las construcciones de mapas. Seis de iguales dimensiones pueden cortarse en cierto número de partes que, pegadas en cubos, formen un rompecabezas igual a los precedentes.

Pero se hacen con ellos otra clase de construcciones más interesantes. En una tabla como de un centímetro de grosor se pega muy bien un mapa; después de seco, cualquier carpintero o ebanista, con una sierra fina de marquetería, lo divide en fragmentos siguiendo los límites de las regiones o provincias, según el número de piezas en que se quiera dividir, y los contornos del mapa en piezas parecidas y algo mayores. A falta de una buena tabla o de quien pueda cortarla con cuidado, se puede pegar el mapa sobre una cartulina y recortarla con tijeras o cortaplumas.

El componer un mapa de éstos localiza tanto la memoria de los niños y graba en ella tan profundamente la situación de las provincias y regiones y otras mil particularidades, que ellos mismos dan por bien empleados los muchos actos de paciencia que a veces les cuesta, sin contar con los premios o apuestas que pueden ganar, lo mismo que con los anteriores jugando varios a la par.

3.º Arquitectónicas.

Estas construcciones, hechas con mucho esmero y perfección en piezas de madera de figura geométrica, no pueden fabricarlas los niños; pero se encuentran muchas y muy bonitas en los comercios y bazares. Consisten en unas cajas o estuches con gran surtido de piezas y varias láminas o modelos de templos, castillos, palacios, etcétera, que pueden fabricarse con ellas.

El que se quiere entretener con este juguete pone delante el modelo que trata de construir, y juntando unas piezas con otras por medio de unas espigas cilíndricas que tienen, lo va formando. A veces exige no poco tiempo y paciencia su construcción; pero una vez conseguida gustan extraordinariamente por lo mucho que se acercan a la realidad. Con estas construcciones juegan los niños, no sólo como con las anteriores, aspirando a ganar la puesta o el premio, sino también con el fin de tomar parte en las exposiciones de que luego hablaremos. [210]

4.º De papel.

Son acaso las más recomendables de todas. En casi todas las poblaciones hay a precios insignificantes gran variedad de ellas para todos los gustos: paisajes, casas de campo, castillos, máquinas, etc., cuyas partes, con un modelo reducido, vienen pintadas por separado en hojas de papel fuerte de varios tamaños.

Para construir el modelo elegido se comienza por recortar con cuidado parte por parte siguiendo las líneas marcadas en el papel; se les da después con los dobleces indicados en ellas la forma que les corresponda, y por último se van pegando unas a otras conforme al modelo. Hay que tener paciencia y habilidad para concluir algunos edificios y máquinas de construcción complicada; pero cuando se llega a feliz término, el resultado compensa bien los esfuerzos empleados.

Concluida la construcción, se guarda en sitio a propósito, y el modelito, con el nombre del artífice, se entrega al señor inspector o al niño encargado de recogerlos, para cuando se distribuyan los premios. Estos trabajos figuran después en las exposiciones para que todos puedan admirar la habilidad de los artistas. Concluida la exhibición, se escogen algunos de los más aptos para adornar los Nacimientos, y para que no se rompan fácilmente se llenan con serrín o arena bien seca y se pegan sobre una tablita. Otros se conservan para divertirse en vacaciones, y los restantes, en vez de romperlos, se guardan para hacer con ellos una buena obra de caridad dándolos como premio a los niños de las doctrinas o a otros pobrecitos que los estimarán como gran regalo.

Cáscaras de naranja

Las naranjas, que por todas partes abundan, sobre todo en tiempo de

Navidades, se prestan a varios entretenimientos de gusto y habilidad. Apenas habrá niño que al quitar la cáscara de una naranja no intente sacarla entera, de modo que forme una estrella u otra figura; pero muy pocos saben que pueden formarse estrellas y rosetones muy bonitos. Es operación muy divertida y fácil para los que tengan algo de maña y paciencia, sobre todo si son varios y hacen apuestas entre sí o hay propuesto algún premio para los trabajos más artísticos que se presenten. Y aun para los menos hábiles es ocupación gustosa, porque por lo menos tiene siempre el fruto inmediato de poder comerse la naranja después de entretenerse con ella.

Conviene escoger las que tengan cáscara lisa y no muy gruesa. Cuanto mayor sea el número de partes en que se divida, los dibujos [211] son más artísticos y delicados; pero también es mucho más difícil la ejecución, porque se rompen al menor descuido. Al principio basta dividir la cáscara de una naranja regular en ocho partes; pero si es pequeña o el artista poco hábil, se divide en seis o menos.

La fig. 1.^a es muy fácil de ejecutar. Con el cuchillo o cortaplumas se trazan dos o más circunferencias a, b, c, a igual distancia, que pasen por uno de los polos, por ejemplo, A, y no lleguen al otro puesto B. Alternando con éstas se trazan otras tantas, d, e..., que al revés que las otras, pasen por el polo B y no lleguen al otro A. Después, a partir de los polos, se van levantando los cortes con cuidado, y si se consigue, se obtiene una estrella de radios dobles mucho más bonita que las que ordinariamente suelen sacar los niños.

La fig. 2.^a exige un poquito más cuidado en la ejecución; pero el efecto es mucho más curioso, pues se obtiene un entrelazado artístico. Trácese, lo mismo que en la anterior, varias circunferencias que pasen alternando por uno de los polos y los extremos abiertos disten bastante del otro. Delante de cada uno de éstos se cortan dos arcos, uno a cada lado, pero sin llegar a los polos, como indican las líneas de puntos r x y r z, trazadas a los lados de la circunferencia b. Hecho esto se levantan los cortes con cuidado a partir de los polos.

Para ejecutar con perfección la fig. 3.^a conviene trazar antes con lápiz o tinta encima de la [212] (5) cáscara, sin cortarla, un círculo ecuatorial, r s, que divida la naranja en dos partes iguales. A partir de este círculo se trazan semicircunferencias que pasen alternativamente, unas por el polo A, como a, b, c, y otras por el B, como c d. A cada lado de ellas se trazan arcos paralelos, que comienzan también en el círculo ecuatorial pero no llegan a los polos, verbigracia, m n y x z. Estos arcos, dos a dos, contiguos y de dirección contraria, n m y t u, se unen entre sí siguiendo la línea del ecuador. Se levantan después los cortes, y sale un bonito rosetón; bien estirado y puesto de canto, forma un elegante servilletero.

La fig. 4.^a exige exactamente los mismos cortes que la anterior. Después no hay más que unir cerca de los polos, cada dos arcos contiguos, como en a' c' e', y salen dos rosetones, que pueden superponerse alternando las puntas, o mejor uno con las puntas hacia adentro y el otro

hacia fuera.

Esta 5.^a figura no es más difícil de trazar, pero es de más delicada ejecución. Antes de trazar los cortes conviene indicar con lápiz o tinta, además del círculo ecuatorial $r s$, dos polares $m' n'$ y dos tropicales $r' s'$, para que el dibujo salga con simetría. Después se trazan los arcos, que comienzan, no en el ecuador, sino en el círculo tropical, y se interrumpen sin pasar por el polo, un poco antes de llegar al círculo polar ($a a'$, $b b'$...) en el cual cada uno se une con los contiguos ($b' a'$, $b' c'$). Dentro de [213] cada arco de éstos se traza otro paralelo, cuyos extremos terminan también en el círculo tropical. Por último, cada uno de éstos se une con el contiguo de dirección opuesta en la línea del ecuador, y, levantando los cortes se obtienen dos rosetones, como en la figura anterior.

Trácese (fig. 6.^a) el círculo polar $m' n'$ y el tropical $r' s'$. Córtense después en número par arcos que partiendo del círculo tropical se encuentren dos a dos en el polar opuesto, como $a' a'$ y $a' b'$, en forma de hoja, dejando una franja estrecha entre una y otra. La punta de cada hoja se une con el polo, y levantando los cortes se obtiene otro rosetón distinto. Si a partir del medio de las hojas se trazan arcos $e' d'$, e' que pasan hasta el polo B, el rosetón se abre por el centro, tomando forma más bonita.

Objetos de papel

Imitar varios objetos con papeles recortados es, sin duda, una de las diversiones más espontáneas de los niños en sus casas. Trajes y gorros para adornar sus muñecos, taburetes, sillas y sillones para sentarlos, carros y cochecitos de naipes viejos para llevarlos a paseo, y otros mil utensilios caseros, apenas faltan dondequiera que haya dos o tres reunidos para jugar. Este ejercicio menos interesante para niños ya mayores, se emplea, no sólo con buen éxito, sino con gran provecho, en los colegios durante los estudios libres, aplicándolo a otras cosas de mayor consideración. Tales son, por ejemplo, los globos y cometas, juguetes de que tanto gustan en cualquier época del año, para elevarlos cuando salen a paseo o en los días de campo. Del modo de construirlos hablaremos en el cap. XVI.

Para los niños que estudian Geometría los objetos de papel tienen especial utilidad. A muchos de ellos, por su poca edad o por la falta de reflexión, les es muy difícil comprender con exactitud las explicaciones de la Geometría del espacio, porque su imaginación no acierta a concebir los cuerpos solamente con las líneas que se trazan en el encerado, ni acaban de entender muchos de los problemas, aun cuando estén a su vista los modelos de madera que suele haber en las clases. Pero en cuanto se ejercitan un poco en construirlos por sí mismos y se hacen cargo de los sólidos y sus desarrollos se descorre el velo y conciben fácilmente las figuras lineales.

Describiremos brevemente la construcción de los cuerpos principales para que los niños discurren por su cuenta la de los demás según los problemas que se propongan resolver. Para facilitar este ejercicio

propóngase primero construir un cubo de dimensiones determinadas. Basta mirar la figura 1.^a para entenderla: se traza el cuadrado a de la base; a su alrededor, los cuatro que forman los lados, y a uno de ellos se añade otro, c, que forma la cara [214] superior. Recortada la figura, se doblan los cuadrados por las líneas de unión y forman el cubo. Conviene emplear cartulina o papel algo fuerte. A continuación se hacen aplicaciones a los cuerpos más relacionados con el cubo, por ejemplo; otros paralelepípedos de diversas condiciones, prismas de diverso número de caras, rectos u oblicuos, etc. Después de estos sólidos no ofrece dificultad alguna la pirámide (fig. 2.^a): trazada la base, b, en cada lado se construye un triángulo isósceles con las dimensiones dadas, y éstos forman las cuatro caras laterales. Propónganse después otras, regulares e irregulares, troncos de pirámides, tetraedros, tetraedros truncados, etc. Del mismo se propone construir un cono recto (fig. 3.^a), y a continuación otros oblicuos, troncos de cono diversos, cilindros, etc. Por último, después de la esfera (fig. 4.^a), la construcción de zona, casquetes, etcétera.

Otro modo de entretenerse haciendo objetos de papel, hemos visto, aunque no con tanta frecuencia, acaso por no ser conocido. Nos referimos al abanico mágico, que tanto llama la atención de los niños cuando en manos de los prestidigitadores se trasforma como por encanto en larga serie de objetos. Pero sin duda les gustará mucho más penetrar el secreto de esas transformaciones y valerse de él para entretenerse en repetir las, o para apostar con sus compañeros a ver quién obtiene mayor número, y aun para exhibir en las exposiciones las más curiosas o difíciles que otros no han podido hallar. Expondremos algunas más fáciles, pues con la práctica hallarán fácilmente otras más difíciles. [215]

Para hacer el abanico mágico se toma un pliego de papel fuerte, o mejor papel tela o apergaminado, para que no se rompa fácilmente. Se dobla por la mitad, A B, a lo largo, y cada mitad con dos dobleces paralelos al primero; pero cambiando alternativamente la dirección se divide en tres partes iguales, como indica la figura 1.^a Dejando plegadas las tres partes de cada mitad, se abre el pliego por medio y se hacen nuevos dobleces perpendiculares a los anteriores, de uno y medio a dos centímetros de anchura y alternando también la dirección (figura 2.^a). Si se pliegan todos a la par en el extremo inferior y se extienden en el superior, se obtiene el famoso abanico mágico que enseñan los prestidigitadores (fig. 3.^a).

Veamos ahora sus transformaciones. Levántanse juntos los dos dobleces de una mitad hasta formar ángulo recto con los demás, y recogidos lo mismo que en el abanico, forma el arco (fig. 4.^a). Si en vez de abrirlos en forma de abanico se recogen hacia atrás, sale la seta (fig. 5.^a). Levantando más o menos el tercer doblez y haciendo varias combinaciones van obteniéndose más y más formas caprichosas. Cuando no se hallen otras se van desdoblando también las partes de la segunda mitad del pliego, y se obtendrán figuras nuevas más complicadas: por ejemplo, dejando en línea recta los dos dobleces del centro y abriendo los dos de cada lado en ángulo recto, arrollados hacia atrás, forman las ruedas (fig. 6.^a); recogidos un poco los pliegues de los extremos y arrollados hacia adelante, hacen el farol chino (fig. 7.^a). [216]

[216]

[217]

Otros muchos objetos se hallarán siguiendo aún la dirección de los dobleces, pero su número aumenta si se sigue también la dirección contraria. Plegado el papel como al principio, júntense los últimos pliegues de las dos mitades a cada lado; tirando un poco hacia fuera para que se extiendan los del centro, tendremos el tapete rizado (fig. 8.^a). Si se levantan antes un poco los dos pliegues de cada mitad y se colocan lo mismo que en la figura anterior, nos dará una fuente de mesa (figura 9.^a), de la cual se valen los niños en sus carpetas para guardar alfileres y otras cosillas de su uso. Formada la fuente y soltando uno de los extremos se forma una bonita hornacina (figura 10.^a), que pegada en un cartoncito sirve también para colocar una estampa, una estatua, etcétera. Cuídese de oprimir de vez en cuando los ángulos de los pliegues para que no se deformen al hacer las diversas figuras.

Colecciones

No todos los niños tienen la suficiente habilidad y paciencia para ocuparse con gusto en las construcciones que acabamos de describir, y muchos también, aunque la tengan, prefieren las colecciones, por ser tan entretenidas como aquellas, más fáciles y de mucha más utilidad práctica. Describiremos brevemente algunas de las que sabemos que se han empleado con buen éxito en los estudios libres.

1.º De cromos y dibujos

En casi todas las divisiones se tienen varios álbumes donde los señores Inspectores, ayudados por los niños, van coleccionando [217] cuantos cromos y dibujos pueden tener interés para la división. Hoy que se propagan con tanta difusión los grabados en toda clase de libros o papeles pueden formarse álbumes curiosísimos con poco trabajo. Para ello basta recortar con cuidado los dibujos, dejando las inscripciones o títulos que explican lo que cada uno contiene y pegarlos con limpieza en la hoja correspondiente. Unos los colocan sucesivamente sin orden alguno determinado; otros dedican cierto número de hojas para paisajes, otras para retratos, escenas, etcétera. Acaso excitan aún más interés coleccionando aparte los de cada clase; hemos visto álbumes preciosos llenos de episodios de niños, de escenas representadas por animales; por ejemplo: una escuela de conejos, gatos jugando al criquet, ratones haciendo el ejercicio militar, etcétera; de historias en caricatura, hoy tan en boga; de paisajes españoles, de monumentos nacionales, de faenas del campo, de asuntos religiosos, marítimos, militares, etc.

Además de estas colecciones de uso común muchos niños hacen otras para su uso particular; a los pequeños los entretiene mucho colocar en sus álbumes, formando figuras geométricas, mosaicos y otros dibujos caprichosos y combinando los años y colores, cuantos cromitos llegan a sus manos, de esos que vienen en los dulces, o les envían sus hermanitos, o compran con este intento. Los mayores, como han frecuentado las clases de dibujo, adornan sus álbumes con más arte: los más hábiles calcan los dibujos sobre las hojas y los perfilan con tinta china o de color; los demás los calcan sobre [218] hojas de papel fino y transparente con la tinta elegida, y recortados después con elegancia los ponen en las hojas del álbum. Algunos también se ocupan en iluminar con acuarela los dibujos coleccionados para que resulten más agradables a la vista.

Sin embargo, este pasatiempo tiene un inconveniente que le hace perder mucho de su valor a los ojos de los señores Inspectores verdaderamente interesados por los niños que están a su cargo y es la inconveniencia de la mayor parte de los dibujos y lo mucho que a veces dejan que desear por su moralidad, sobre todo tratándose de niños, y de niños de colegio. Por esta razón muchos no permiten a los alumnos formar colecciones particulares, o si las permiten, es siempre bajo su inmediata dirección y escogiendo ellos mismos los dibujos.

2.º De estampas

Para evitar el inconveniente de esas colecciones particulares los señores Inspectores desvían la atención de los niños de esos objetos para hacérsela fijar en otros que no ofrezcan dificultades. Uno de ellos es coleccionar las estampas que compran con este fin o que tan a menudo reciben, ya de sus familias, ya en el colegio, como premio de su buena conducta, aplicación y aprovechamiento. Unos las colocan sin orden; otros dedican varias hojas para las del Niño Jesús, las de la Santísima Virgen, o los santos de su particular devoción; otros, por último, se dedican solamente a una clase determinada, y guardan las restantes para hacer cambios con los compañeros.

Para dar mayor variedad y estímulo a esta ocupación, cuando no tienen estampas que clasificar emplean el tiempo libre en adornar las hojas ya llenas con varias orlitas sencillas de líneas bien combinadas hechas con tinta china y de colores. Este ejercicio es sumamente entretenido, fácil para casi todos, pues han aprendido dibujo lineal, y se puede reunir o hacer sin trabajo una buena colección de orlas sencillas y de buen gusto que sirvan de modelo. Algunos niños llegan a tomar con tanto empeño esta distracción, que durante las vacaciones de verano pasan largas horas entretenidos adornando sus álbumes o preparando otros para sus hermanitos, que lo piden instantemente al verlos ya adornados. No hace mucho tuvimos ocasión de examinar un álbum ricamente encuadernado, con 32 hojitas adornadas con mucho esmero y llenas con 114 estampitas muy variadas y bien escogidas del Niño Jesús. Era el regalo que un colegial hacía a su mamá para felicitarle su cumpleaños como recuerdo de su último año de colegio. Obsequio, sin duda, bien grato para una madre, y bien digno de conservarse como precioso recuerdo de familia.

3.º De sellos y tarjetas

Hace algunos años ha prevalecido tanto el afán de coleccionar los sellos usados de correo, que aun entre los niños hay muchos [219] que se dedican a reunirlos con empeño; y, ciertamente, esta afición los ayuda no poco a fijar en la memoria muchos datos importantes de la Geografía moderna, por lo mucho que localiza la situación de los reinos y regiones. Hoy día, convertida la filatelia en industria lucrativa, va perdiendo para los niños gran parte de su interés, porque no puede hacerse colección, por insignificante que sea, sin que resulte pasatiempo costoso. Con todo, muchos se ocupan con gusto y pasan muy bien el tiempo hojeando los álbumes y catálogos, clasificando y colocando debidamente los nuevos ejemplares que llegan a sus manos. Pero, con raras excepciones, sucede que reunidos algunos sellos de los más comunes de unas cuantas naciones, pasan semanas y meses sin ver un sello desconocido, y, cansados de contar siempre el mismo número, acaban por abandonar la colección.

Creemos, sin embargo, que puede sacarse mucho partido de este entretenimiento si en vez de coleccionar los sellos cada cual por su cuenta se proponen entre todos formar una o más colecciones comunes para la división. De este modo al cabo de algún tiempo tendrán cierta importancia, si no por la clase, al menos por el número de sellos, y podrán pasar muy buenos ratos en su arreglo y clasificación. Otras ventajas se consiguen con este procedimiento: por ejemplo, que todos los niños pongan empeño en aumentarla, pues se divierten con ella; que las mismas colecciones particulares ganarán no poco si por cada uno nuevo que ponen en la colección general reciben uno o dos del fondo común de sellos repetidos, que se reunirán en mucha más cantidad y variedades.

Otro atractivo tienen también los sellos usados, y de mayor consideración para muchos niños, porque lleva impreso el sello de la caridad, de esa virtud divina que tan espontáneamente brota de sus corazones. Todos cuántos hayan llevado un grupo de niños a un hospital, un asilo de ancianos y otros establecimientos de beneficencia habrán podido observar los sentimientos de compasión que les inspira la vista de los que sufren, y con cuánta generosidad se desprenden de los objetos que más estiman en obsequio de los enfermos y de los pobres. Más profunda impresión todavía causan en su tierno corazón las cartas y relaciones de los misioneros infieles cuando se consigne hacerles apreciar la inmensa desgracia de aquellas pobres almas que carecen del don inestimable de la fe y lo agradable que es a los ojos de Dios nuestro Señor contribuir a su salvación. Pues bien, en algunas fundaciones piadosas y en los centros de misiones reciben muy agradecidos, no sólo esas coleccioncitas, sino también los sellos ordinarios de cualquier género que sean, para venderlos a las casas que se dedican a ese tráfico y proporcionarse por este medio algunos recursos y limosnas.

Sabemos de un colegio de niños que, entusiasmados con la lectura de las misiones del Congo que el rey de Bélgica ha encomendado [220] a los PP. Jesuitas, y deseosos de contribuir por su parte a la salvación de aquellas tribus infieles de negros, se ocupaban gustosos durante el tiempo

libre en empaquetar de 100 en 100 por clases distintas los innumerables millares de sellos que lograron reunir. Al llegar las Pascuas se enviaban como aguinaldo los paquetes reunidos al Centro de las misiones belgas de la Compañía de Jesús en Bruselas con otro buen paquete de estampitas, cromos, etcétera, y al cabo de dos o tres años una colección de más de 7.000 ejemplares distintos, y otras dos particulares que enviaron sus dueños. La satisfacción que sentían los niños en esta obra de caridad les recompensaba colmadamente las molestias, sobre todo cuando alguna carta de los PP. Misioneros o las ilustraciones y lectura de la revista *Les Missions Belges* les daban cuenta del fruto de sus pequeños sacrificios.

Ahora se ha generalizado mucho más el coleccionar tarjetas postales ilustradas o comunes, que con tanta profusión circulan por todas partes. A ellas puede aplicarse cuanto dejamos dicho de los sellos de correo, aunque, por desgracia, es necesario usar de la cautela que dijimos al tratar de las colecciones de cromos y dibujos, pues muchas de ellas no pueden ni deben figurar en colecciones de personas cristianas, y aun sólo bien educadas.

4.º Zoológicas

Más recomendables que las anteriores, así por su carácter científico como por su utilidad para el estudio, son las colecciones infantiles de Historia Natural, sobre todo para los niños que la estudian. El interés que despiertan en los niños las carreras de grillos, de que hablaremos más adelante, los impele muchas veces a buscar para divertirse otras especies de vivientes, como cáraos, carralejas y otros coleópteros tan abundantes en los ribazos y en las orillas de los caminos. Bien dirigida, esta afición se convierte muy pronto en pasatiempo más permanente, resultando a veces como fruto la formación de interesantísimas colecciones zoológicas.

Con ellas puede excitarse sobremanera el interés, la afición y curiosidad de los niños, haciéndolas unas veces con el estímulo de exhibirlas en las exposiciones, de que hablaremos en el capítulo XV, para obtener los premios asignados a las que por el número, orden o importancia de sus ejemplares lo merezcan, otras por el gusto y afición que luego despierta el conocer, examinar y clasificar tanta variedad de seres cuya existencia ni siquiera se hubiera sospechado.

La utilidad inmediata de este pasatiempo la reconocerán los que con la experiencia vean cuán entretenidos pasan los niños aun las vacaciones de verano buscando y ordenando bichos, y cuánto les facilita el estudio de la Historia Natural. Por otra parte, ¿no podría explotarse esta afición y sagacidad de los niños en favor de la ciencia [221] misma formando colecciones locales y regionales completas, tan recomendadas por los sabios? A este propósito escribe Mr. Ernesto Schmitz (Theux-Belgique): «Obtuve de un alumno que se diera a coleccionar durante los recreos y paseos de este verano todas las especies de arañas que pudiese encontrar. Sus exploraciones se han limitado a la propiedad del colegio y a los alrededores de Theux en un radio de cinco kilómetros. Pues bien; el resultado ha sido sorprendente: se han hallado más de cien especies diferentes, y entre ellas unas diez desconocidas en Bélgica, a pesar de

que este país ha sido cuidadosamente explorado por el sabio arcnólogo bruxelés M. L. Becker... Esta colección tan interesante ha sido montada con esmero, y se halla en el pequeño museo zoológico del Collegium Marianum. Creo que una colección semejante de hemípteros, himenópteros, dípteros o microlepidópteros y hormigas daría también sorpresas semejantes». (El Cosmos, 28 de Julio de 1800). ¿Qué no harían muchos niños estimulados mutuamente en campo más extenso y por tiempo indefinido?

No es propio de este libro dar explicaciones prácticas sobre la manera de hacer estas colecciones. Los niños que tengan el buen gusto de dedicarse a ellas, por medio de los señores Inspectores pueden muy fácilmente hacerse con libritos especiales si no los hay ya en la biblioteca de la división, donde hallarán las instrucciones más necesarias para coger, conservar y clasificar por los órdenes más principales los insectos. Los señores Inspectores y profesores se encargarán después de perfeccionar el trabajo comenzado.

Una de las dificultades con que tropiezan siempre los niños es la elección de la clase a que han de dedicarse. Por eso unas veces, sin fijarse expresamente en ninguna, se dedican todos a la par a recoger las diversas especies que más abundan en las diversas épocas del año y a agruparlas con cierto orden. Pero muy pronto se despiertan aficiones particulares, sobre todo si oyen algunas circunstancias de la vida y costumbres de los insectos. Entonces el modo de hacer con más interés esas colecciones es dividiéndose en grupos, que se dedican separadamente a diversos géneros, para conocerlos y clasificarlos más minuciosamente por especies, familias y variedades. Apenas habrá región donde no se hallen con abundancia especies de arácnidos, coleópteros, himenópteros, lepidópteros y dípteros para satisfacer las aficiones de todos. Las hierbas, los árboles, los troncos secos y podridos, los huecos de las piedras, los lugares húmedos y sombríos, etc., son manantiales inagotables de seres vivientes muy variados, donde pasarán largos ratos buscando siempre especies raras y desconocidas para enriquecer la colección, recordando sus nombres, sus particularidades, etc.

5.º Botánicas

Esta rama de la Historia Natural ofrece también a los niños campo vastísimo donde expresar su afición a coleccionar cosas útiles [222] y curiosas que pueden recoger con abundancia en sus paseos y excursiones. Algunos se dedican a recoger, por ejemplo, con mucho cuidado para no ajarlas plantas pequeñas, que ponen después entre dos cartones o entre las hojas de un libro para que se aplasten y se sequen. Pasado algún tiempo las untan con goma por uno de los lados y las pegan sobre hojas de papel fuerte, anotando en cada una la fecha y el sitio en que fue recogida, y aun su nombre vulgar y técnico si lo saben. Si colocan más de uno en cada hoja, conviene reunir las por especies o familias, según la altura de sus conocimientos botánicos, para clasificar después las hojas con método.

Pero como esta clase de colecciones ocupa mucho más sitio del que se puede disponer ordinariamente en los salones de estudio, es más frecuente, al menos en las colecciones particulares, que los niños se concreten a

reunir solamente hojas, de las cuales pueden colocarse varias en cada papel con más facilidad y se ordenan con mucho menos trabajo. Por otra parte, también se prestan a hacer colecciones muy variadas, dando más ocasión a estimular el ardor de los coleccionistas y a ejercitar su habilidad para obtener los premios en las exposiciones donde han de exhibirlas. Lo mismo que las zoológicas pueden hacerse, y acaso con más fruto, dividiéndose los niños en grupos que hacen a competencia sus colecciones o se dedican por separado a determinadas clases.

El modo de colocarlas es el mismo que dijimos de las plantas: se meten algún tiempo dentro de un libro, y después se pegan con goma sobre el papel, bien extendidas, combinando de algún modo sus formas y tamaño para que el conjunto sea más agradable. Algunos colocan simétricamente dos ejemplares de cada hoja, uno del anverso y otro del reverso, dando así también mayor variedad en los colores.

Hay otro modo de coleccionarlas más entretenido y gustoso para muchos niños, y consiste en poner solamente las nerviaciones, esqueletos o partes fibrosas de las hojas, que forman tejidos sumamente delicados y caprichosos, muy agradables a la vista. Estos esqueletos se encuentran a veces por el campo, aunque casi siempre deteriorados, cuando las hojas han estado algún tiempo en sitios húmedos. Lo mejor es recoger las hojas cuando están bien formadas y quitarles el parénquima o parte carnosa; basta dejarlas por algunos días en agua para que se desprenda con mucha facilidad. Si se quiere obtener más pronto se cuecen las hojas en agua jabonada; puestas después en agua ordinaria lo desprenden en seguida con el roce de los dedos, o frotando ligeramente con un cepillito. Si no puede emplearse ninguno de estos medios, basta poner la hoja verde sobre la rodilla y golpearla con un cepillo duro de limpiar ropa para obtener el esqueleto; pero esta operación exige alguna práctica y cierta delicadeza para no echar a perder la hoja. Obtenido el esqueleto, se pone entre papel absorbente para que se seque, y poco después se coloca en el papel lo mismo que las hojas. [223]

Los que tengan facilidad de descarnar las hojas por el último método pueden con un poco más de paciencia adornar curiosamente sus colecciones. Antes de comenzar la operación se pegan en la hoja papeles recortados formando letras o adornos; al golpearla después con el cepillo cae la parte carnosa, excepto la que está protegida por el dibujo. Se humedece ligeramente para que se desprenda el papel pegado, y quedan sus formas en la hoja rodeadas del delicado tejido del esqueleto. En grandes hojas de plátano, castaño, etc., hemos visto artísticos dibujos obtenidos por este sencillo procedimiento. Estas hojas dibujadas se colocan en el centro del papel, rodeadas de otras más pequeñas bien combinadas a modo de orla.

Aun estas colecciones de hojas tienen el inconveniente de estropearse pronto por el poco cuidado con que los niños se entretienen en ellas; por eso muchos las forman por otro sistema menos expuesto a deteriorarse, aunque no tan útil como el anterior. Consiste en coleccionar, no las plantas ni las hojas o esqueletos, sino sus croquis bien detallados. Este sistema no ofrece más dificultades que cualquiera de los anteriores, aun para los que tengan menos habilidad, aunque carezcan de conocimientos de dibujo. Todo se reduce a tener un poco de cuidado y paciencia, sobre todo a los principios. En vez de hojas sueltas de papel fuerte pueden emplearse

esos álbumes de dibujo que se venden ya encuadernados, pues así se conservan mucho mejor.

Para trazar en ellos los croquis de las plantas, hojas o esqueletos, después que están bien aplastados basta ahumarlos por uno de los lados con una cerilla o vela, y mejor con luz de petróleo; se pone después con cuidado la parte ahumada sobre la hoja del álbum donde se quiere dibujar, y, colocando un papel encima, se frota suavemente con la mano. Se quita después, procurando que no se mueva, y aparecen sus formas perfectamente trazadas por el humo. Conviene humedecer ligeramente el papel con un pincel o una esponja antes de la operación, para que reciba la impresión más fácilmente; tampoco estará demás hacer antes algunos ensayos en otros papeles para no exponerse a estropear las primeras hojas del álbum. Para que el humo no se borre y manche las hojas se fija como se hace con los dibujos al carbón, y se pone encima un papelito de seda.

Imprimir los croquis con humo como acabamos de exponer exige cierta delicadeza en la ejecución para que salgan perfectos y no se manchen las hojas. Donde los niños puedan proporcionarse tinta de imprenta negra o de color, les aconsejamos usarla con preferencia al humo para estas colecciones, porque no exige tantas precauciones y la impresión es más permanente, sin la molestia de fijarla. Tiene además la ventaja de poder combinar colores diversos y dar al álbum aspecto más artístico. El modo de proceder es [224] muy sencillo: con un rodillo de paño o de caucho se extiende sobre un pedazo de cristal una capa de tinta muy ligera; sobre ella se coloca la hoja o esqueleto, oprimiéndola suavemente con los dedos por el dorso en todas direcciones para que se impregnen de tinta todos sus detalles; se pone después con mucho cuidado sobre la hoja del álbum, y se procede como antes dijimos. Si la operación se ha hecho bien, resultará una copia muy delicada y perfecta. A los más aventajados en la ejecución se les concede como premio de su habilidad hacer las impresiones en el álbum o álbumes generales. Fácilmente se comprende que una colección de este género completa y bien ejecutada no solamente ha de ser poderoso atractivo para que los niños se aficionen a esta clase de entretenimientos y pasen útilmente empleados muchas horas en tiempo de vacaciones, sino que llamen la atención de las personas entendidas en esta rama de la Historia Natural.

Para completar esta materia daremos a conocer a los niños otro pasatiempo menos propagado, pero no menos curioso e interesante, que pueden tener con los elementos que acabamos de enumerar. Echando un poco de tinta de imprenta entre dos pedazos de cristal y oprimiéndola fuertemente, se extiende entre ellos formando arborescencias tan curiosas como delicadas, muy parecidas a las algas y a los helechos fósiles que se hallan en el carbón mineral.

Donde no haya tinta de imprenta pueden usar cualquiera otra materia viscosa, como gotas de jarabe concentrado, etc.

La variedad de dibujos es inagotable, pues depende, no sólo de la materia que se emplee, sino también de la fuerza con que se oprima, de la dirección, y aun del modo de separar los cristales. Porque si se separan sin moverlos, conservan casi enteramente el dibujo formado con la presión; si se deja resbalar un poquito uno sobre otro en línea recta, los dibujos se alargan en ramas paralelas, orientadas en aquella dirección; si se

mueven un poco circularmente, las arborescencias toman formas arqueadas muy caprichosas. Por regla general los dibujos son más delicados cuanto menor es la cantidad de tinta que contienen.

Para coleccionarlos no hay más que colocar encima con sumo cuidado una hoja de papel algo húmeda para que reciba bien la tinta. Si el dibujo sale muy cargado, se pone una segunda hoja sobre él, o sobre el mismo cristal, y quedará en buen tono. Con muy poco ejercicio se consiguen resultados sorprendentes.

Capítulo XIV

Fiestas extraordinarias

Además de los días festivos ocurren durante el curso otros de vacación extraordinaria, como el del Santo Patrono del Colegio, el del señor Rector, los de Carnaval y algunos otros de las principales fiestas del año, en los cuales apenas cuidan los niños de otra cosa que de solemnizarlos con festejos y diversiones especiales. En este capítulo reunimos algunas de ellas que nos parecen a propósito para este fin, y que pueden dar ocasión a los niños y a los señores Inspectores para discurrir otras conforme a las ocasiones y circunstancias en que se encuentren.

§ I

En los patios

Para mayor estímulo de los que en ellas toman parte, en casi todas estas diversiones suelen proponerse algunos premios extraordinarios que se dan a los vencedores, unas veces en el momento de obtener el triunfo, y otros organizando al fin una distribución de todos los adjudicados durante el día. De cualquier modo que esto se haga, es costumbre, y muy conforme con la buena educación, [226] que si el premio adjudicado es regalo divisible el agraciado lo reparta generosamente con el adversario o adversarios que más se señalaron en la competencia, e hicieron, por consiguiente, más gloriosa su victoria, a no ser que también ellos reciban otros premios secundarios.

Además de estos premios extraordinarios del Certamen hay también otros generales para todos los que en él toman parte; porque si muchos no los ganan por su destreza y habilidad, ciertamente se hacen acreedores a ellos por la buena voluntad con que concurren a todo, según la medida de sus fuerzas en obsequio de sus superiores y compañeros. Estos premios unas veces se reservan para que el vencedor o las personas que presiden los distribuyan al fin de la fiesta, y otras se dan cuando mejor conviene, como, por ejemplo, refresco, fruta o dulces al terminar un juego mientras descansan y se preparan para el siguiente.

Con frecuencia también esos mismos premios constituyen una parte de la fiesta, acaso de las más alegres y animadas, y muy oportuna para terminar. Para esto no hay más que, en vez de distribuir a cada uno la parte que le corresponda, exigirles antes como condición algunos de los

ejercicios conocidos en los colegios con el nombre de conquista de premios. Cualquiera que se elija dará sin duda ocasión de aplaudir a menudo las habilidades de unos y los inútiles esfuerzos de otros.

Concursos de juegos

Entre los pasatiempos de vacaciones ocupan lugar preferente los concursos o exhibiciones generales de juegos. Consisten en que los niños de las varias clases elijan alguno de los juegos en que más pueden lucir sus habilidades, y después de ensayado con toda perfección lo ejecuten el día señalado con todo esplendor y lucimiento. La pompa y magnificencia inusitada que se despliega en estas fiestas de familia, los premios que se proponen, la concurrencia de espectadores, el empeño de salir airoso con su empresa y todo el conjunto de circunstancias hace que los niños cobren más estima de los juegos ordinarios y consideren estos días como los más deliciosos del curso.

Es de suma importancia, no solamente elegir los juegos, sino también organizarlos y prepararlos de manera que salgan con la mayor brillantez posible, y dignos de exhibirse delante de las personas que suelen concurrir a estos actos. No menos importa distribuir con acierto las diversiones alternando las cosas alegres con las serias, los juegos de mucho ejercicio con los de menos, para que el excesivo cansancio de los niños no menoscabe el interés. En el programa de festejos casi siempre figura alguno de los juegos [227] generales más interesantes para los espectadores, como La última cruzada, Leoneses y castellanos, La batalla de las Navas, La toma de Granada, El castillo con zancos, etc.; las carreras y otros juegos particulares ocupan los intermedios, y el resto del tiempo cuando no son ellos el objeto principal de la fiesta.

Para la organización del concurso, una vez que se determine su celebración, los señores inspectores señalan a cada división, en el caso de que hayan de concurrir varias, el tiempo y la clase de juegos que ha de ejecutar. Conviene que todos los niños de cada grupo tomen parte según su condición y la medida de sus fuerzas, porque muchas veces los que parecen menos hábiles, animados con el aparato y bullicio de estas solemnidades, descubren cualidades excelentes para competir con los demás. Después cada división elige, con su inspector, los juegos más a propósito, nombra una comisión encargada de organizarlos, designa la parte que ha de tomar cada uno, forma los partidos con la mayor igualdad posible, y apercibe y prevé todo cuanto sea necesario.

Una de las pequeñeces en que más conviene fijarse para que el conjunto resulte con perfección, es en la sección de niños encargados de adornar el campo de juego con banderas, banderolas, cartelones, flores, etc., según las circunstancias. A su cargo corre disponer con tiempo las cosas necesarias y retirar las que estorben al cambiar de los juegos, prevenir a cada grupo para que esté a punto, etc. Cuando estos niños son previsores y diligentes se arregla el campo en un momento, se hace todo ordenadamente y a tiempo, sin la menor molestia de los espectadores.

Señalada a cada niño la parte que tiene que desempeñar, en los recreos largos y en los días festivos que preceden ensayan todo lo que

tenga alguna dificultad, para que salga con más lucimiento. El día del concurso, después de la misa, el pregonero, vestido para esta ceremonia, sale en carro triunfal, o a caballo, o a pie, izando una gran bandera, o llevando un cartelón en que se anuncia la hora, los juegos, los jugadores... Rodeado de todo el aparato posible, unas veces serio y elegante, otras ridículo, recorre los patios de recreo acompañado de la música, y a falta de ella del coro de niños con mirlitones. Estos se encargan también durante la fiesta de amenizar los intermedios o celebrar los triunfos con algunas piezas bien ensayadas.

Con lo dicho basta para organizar estos pasatiempos; y como en ocasiones y circunstancias se hacen tan diferentes, la práctica enseñará a cada uno otros muchos detalles que en cada caso particular convendrá tener en cuenta para que el espectáculo resulte ameno y produzca los resultados que con él se pretenden. Para llenar los intermedios pueden muy bien proponerse algunos ejercicios de habilidad de los que se usan en los colegios en estas ocasiones y fiestas extraordinarias.

Como exigen mucho menos ejercicio, sirven para descansar de [228] los juegos mayores, y a la par amenizan sobremanera la fiesta con lances divertidos y dan ocasión de ganar premio a muchos niños que en los juegos y carreras no tienen probabilidades de obtenerlo.

Corridas de toros

Si todas las diversiones extraordinarias causan a los niños gran placer, no son, ciertamente, las corridas de toros las que ocupan el último lugar. Pero para que resulte diversión ordenada y agradable digna de figurar en los concursos de juegos, es preciso organizarla de antemano con toda precisión.

Toros. Si hay local a propósito, algunas veces se celebran las corridas con algunos becerritos bravos, cuyos testarazos, en caso de algún descuido, no sean peligrosos. Lo más frecuente es que los mismos niños hagan de toros, valiéndose para ello de algunos instrumentos especiales. Es de suma importancia elegir cuidadosamente los que han de acometer a los demás, porque de ellos depende casi todo el éxito. Conviene que sean niños fuertes y ágiles, y cuando se cansan, o a cada tercio de la corrida, se los releva del cargo para que no se fatiguen demasiado.

Para acometer se valen a veces de las cabezas de toro que se encuentran en los comercios hechas de cartón o de junquillo; pero como son tan frágiles, hay peligro de que se hagan pedazos al mejor tiempo. Por eso emplean con más frecuencia verdaderas astas de buey, que se encuentran fácilmente en todas partes. Las llevan en la mano, apoyadas en la cintura o fijas en un armazón de madera, a modo de casquete, que se meten por la cabeza y se apoyan en los hombros; pero estos dos métodos no se prestan para hacer con elegancia y arte las suertes de mayor interés.

Una de las maneras mejores de hacer fácilmente el toro a propósito para esta clase de corridas, es la siguiente:

Se fijan las astas en los extremos a y a' de dos palos como los de los zancos, o algo más largos, que se unen con dos traviesas, r y s, a una distancia tal que pueda meterse entre ellos la cabeza para apoyarlos en

los hombros. En el sitio correspondiente a la cruz del toro hay dos tablitas, n, dobladas en ángulo recto, en las cuales se apoyan las picas y se reciben las banderillas. (Algunas veces las traviesas se ponen en los puntos x y z, y entonces los palos se llevan apoyados en la cintura.) Cuando se quiere imitar el toro con más perfección, con listones de madera pendientes [229] de la traviesa r se hace la cabeza; el cuello se imita con aros de madera clavados en los palos; el cuerpo, con aros mayores, o con una canasta vieja puesta boca abajo. Se cubre todo con tela de sacos ajustada y pintada; en la traviesa s, se pone una cola verdadera de buey, y resulta un aparato muy ligero, que se puede quitar y poner en un momento. A veces se ponen dentro dos niños, uno en cada extremo de los palos. Si se ensayan bien para acostumbrarse a correr y detenerse al mismo tiempo, el efecto es mucho más completo, porque, además de correr con cuatro patas, las vueltas no son tan rápidas y antinaturales como cuando es uno solo, y los diestros pueden más fácilmente ejecutar las suertes difíciles y arriesgadas.

Caballos y mulillas. Si hay toritos verdaderos, y aun cuando no los haya, para completar la fiesta son indispensables un par de jumentillos o jaquitas vivarachas. Las acometidas de los toros las hacen correr sin orden ni concierto por la plaza, gracias al miedo que ordinariamente llevan los improvisados picadores, y no es raro verlos rodar por el suelo entre los aplausos del público. Cuando los niños hacen de toros, al acometer cuiden de no ponerse al alcance de las herraduras.

También se emplean dos o tres jumentillos enjaezados con mucho primor para el arrastre de los toros y caballos muertos. A falta de ellos, se hace uso de los carros descritos en la página 207.

LA PLAZA.- La víspera o el día señalado para la corrida, los niños encargados de hacer el redondel o circo de la plaza marcan los límites con las estacas y cordeles de los juegos de escudos o con lo que tengan para este fin. Alrededor disponen las barreras, colocan los bancos, sillas y cajones para el complaciente público, y distribuyen con acierto y buen gusto las banderas y demás adornos.

LAS CUADRILLAS.- Un grupo de niños, elegidos por el señor Inspector, forman la empresa, a cuyo cargo corre, en primer lugar, disponer las picas, banderillas, espadas y demás cosas necesarias. Entre los niños más hábiles para cada oficio eligen después los picadores, banderilleros, peones y, sobre todo, los espadas suficientes para formar una o dos cuadrillas, según el número que haya, y los que han de representar los papeles secundarios de alguaciles, monosabios, timbaleros, etc. Mayor cuidado exige la elección de los niños que han de formar el toro, pues de ellos, como ya dijimos, depende casi todo el éxito de la fiesta.

Enterado cada cual de su oficio, los días que preceden a la corrida emplean con mucho gusto los recreos ensayando por grupos las diversas partes de ella. Estos ensayos son casi de absoluta necesidad para que se proceda con orden y cada uno cumpla lo que está a su cargo. Sobre todo, los que han de acometer, necesitan ensayar mucho el modo de hacerlo, acomodándose a los aparatos [230] que emplean, para no deslucir las habilidades de sus compañeros. Para mayor ornato, los niños traen a veces las capas que tienen, y aun suele haberlas de intento para uso de toda la división.

EL ENCIERRO.- Por la mañana, después de Misa, se pasa el tiempo muy agradablemente haciendo el simulacro del encierro. En esta operación desempeñan el papel principal los cabestros para conducir seguramente los toros. Los niños juzgan indispensables en esta operación algunas latas para cencerros de los cabestros.

LA CORRIDA.- Los empresarios deben invitar con la presidencia, si se trata de una corrida bien organizada, ya sea a las personas invitadas, ya a los señores Inspectores o dignidades de las otras divisiones. Cuando no se procede con tanta formalidad, suele presidir algún niño de los que saben divertir a los demás, o de los que se han distinguido en otras ocasiones, como premio de su habilidad.

A una señal de la presidencia, la banda de música, o en su defecto el coro de mirlitones, ejecuta un alegre pasodoble; entre tanto, salen a caballo dos alguaciles a despejar el redondel. Salen del circo todos los que no toman parte, y no se permite bajar a él hasta que se haya enganchado para el arrastre el último toro. Despejada la plaza, salen las cuadrillas; a la cabeza van los espadas, y después, por su orden, los diestros, banderilleros, picadores a caballo, mozos de banderillas y de caballos, y, por último, las mulillas enjaezadas. Después de saludar a la presidencia, ocupan los puestos correspondientes, mientras el alguacil entrega la llave del chiquero.

Para quebrantar el vigor y agilidad de los toros, se divide la corrida en tres partes o tercios de suertes: picar, banderillar o parrear y matar. Los encargados de cada una procuran herir al toro en la cruz solamente.

Suena el clarín, y sale el primero ostentando la divisa de la ganadería. Los peones, hostigándole con las capas, procuran llevarle hacia los picadores; éstos, frente a frente del toro, lo citan arrojándole a veces el sombrero, y cuando acomete, le clavan la pica en la cruz. Entre las suertes de pica hacen también los diestros algunas otras con el fin de parar los pies o cansar al toro, hasta que suena de nuevo el clarín y se retiran los picadores. Los banderilleros dejan entonces los capotes, cogen los rehiletes o banderillas, incitan al toro abriendo varias veces los brazos, se lanzan hacia él o esperan su acometida, y cuando baja la cabeza para dar la cornada, se las clavan en la cruz, procurando a la par salir ilesos de entre los cuernos. Ordinariamente se ponen tres pares; pero si es preciso quebrantar al toro, se le pone alguno más.

Puestas las banderillas, el clarín da la señal de muerte. El espada o matador coge en la izquierda el estoque y la muleta arrollada, va hacia la presidencia, y con la montera en la derecha brinda [231] la muerte del bicho. Se dirige después al toro, y puesto frente a él con los pies juntos, desarrolla la muleta. Comienza entonces a darle con ella una serie de pases, unas veces por alto, otras por bajo, otras en redondo, hasta que se cuadre; esto es, hasta que se quede en posición natural con las patas juntas. Cuando lo ve cuadrado, se lanza a dar la estocada, bien sea avanzando hacia él o esperando su acometida, o combinando los dos movimientos a la par.

Aunque la estocada sea buena, ordinariamente el toro no muere en seguida. Para acelerar la muerte, si el toro está todavía en pie, el mismo matador lo descabella picándole con el estoque en la testuz; si está

tendido en tierra, el puntillero le clava el cachete o puntilla. Al punto los acordes de la música llenan de nuevo los aires, y salen las mulillas para sacar fuera el toro y los caballos muertos. Con esto termina la lidia del primero; los demás se lidian de la misma manera.

Claro está que la mayor parte de las suertes no saldrán muy conformes con las reglas del arte taurino; pero muchas de esas infracciones son inevitables, dado el miedo y la poca habilidad de los diestros cuando toreadan becerros de carne y hueso, y la impropiedad de las acometidas cuando se corren cornúpetos artificiales. Sin embargo, eso mismo aumenta la algazara del público infantil, que, haciéndose cargo de las circunstancias, no es exigente ni descontentadizo, y prodiga con generosidad sus aplausos al menor conato de destreza que nota en sus compañeros.

Cacerías

No es juego de chasco lo que proponemos, como sin duda se figurarán muchos al leer el epígrafe, sino verdadera caza de liebres o conejos de monte donde puedan proporcionarse vivos algunos de esos animalitos y haya patios u otros sitios cerrados de extensión suficiente para que pueda organizarse. No exige es verdad, tanto ejercicio como la que se hace en el campo; pero, en cambio, está más salpicada de ocurrentes peripecias, y el éxito es sin duda más seguro para varios, por lo menos, de los cazadores. Los conejos caseros, que se pueden hallar tan fácilmente, no sirven para estos pasatiempos, porque apenas corren nada, y, acobardados con la gritería, se agazapan en todos los rincones.

De varias maneras se hacen estas divertidas cacerías; en todas ellas es muy conveniente que no sean demasiados los cazadores para que no cerquen a cada paso las liebres y conejos, sino que los dejen correr con libertad. Antes de comenzar deben determinarse [232] muy bien el número de cazadores el tiempo que han de estar corriendo, la manera de perseguir, si es o no permitido tirar objetos, y cuantas condiciones sean convenientes en cada caso y sitio para evitar dudas y proceder con orden. También conviene fijar de antemano el sitio de los espectadores, para que, llevados del entusiasmo, no impidan a los demás hacer la persecución a su gusto y valerse de las industrias que hayan discurrido. Por último, también suele decidirse la manera de distribuir la caza entre los que en ella toman parte.

La manera más expedita, aunque no la más divertida, es perseguir corriendo a la liebre el número de niños designado, según la capacidad del local. Ordinariamente no se puede tirar cosa alguna, para evitar algún golpe; pero puede alguna vez permitirse que lancen la pelota contra la liebre. El que la coge o de algún pelotazo la deja inútil para correr, es el que gana.

Con lazo. Pueden tomar parte mayor número de cazadores a la par. Las armas que emplean son el lazo: se hace con cordel de peonzas de tres a cinco metros de longitud; a un extremo lleva una lazada fija, por la cual se sujeta en la mano izquierda para que al lanzarlo no se vaya de las manos; al otro tiene una gran lazada corrediza. Por ésta se le tiene

cogido con la derecha, y al llegar el momento oportuno se arroja sobre la liebre de modo que pueda cogerla. Se tira rápidamente hacia atrás, y si el tirador estuvo afortunado, se quedará con la liebre presa en el lazo. Con el ejercicio aprenderán fácilmente a lanzarlo. En esta caza no se permite tocar a la liebre de otro modo.

Con zancos. Admite también buen número de jugadores; pero conviene que sean niños bien ejercitados en los juegos de zancos, porque cuando llegan a arrinconar a la liebre la caza se convierte casi siempre en verdadero combate. Esto mismo hace la caza más divertida, porque, con el empeño de dar a la liebre, abren muchas veces brecha en el círculo que forman, y mientras ellos se la disputan a codazos, ella se escapa muy contenta del peligro, a no ser que otro cazador más avisado aceche este momento y consiga darle el golpe en tanto que en el círculo continúa la pelea. No basta tocar a la liebre con el zanco de cualquier modo; es preciso dejarla inútil para correr o tendida en el suelo. Tampoco es permitido tocarla de otro modo; por consiguiente, si encerrada en el círculo algún jugador se baja a cogerla, o se deja caer sobre ella con cualquier pretexto que sea, y aun cuando lo haga involuntariamente, no gana la presa, si expresamente no se ha determinado otra cosa en las condiciones. [233]

De la misma manera que las precedentes se organizan las cacerías corriendo los cazadores metidos en sacos, o con los pies atados, etc., como diremos en las Carreras, permitiendo tomar parte a tanto mayor número cuanto más dificultad ofrece el modo designado. Para que termine el pasatiempo con más animación, se sueltan de una vez todas las liebres o conejos que haya vivos al fin, o reservados con este intento, o que no han sido cazados en el tiempo que se habrá señalado. La algazara es indescriptible, aumentada por los saltos de las liebres y por las indecisiones de los cazadores cuando se encuentran con tres o cuatro a la par sin saber a cuál acometer.

Carreras

Son las carreras diversión muy a propósito para pasar buenos ratos de recreo, y con tanto más interés cuanto con más propiedad y mayor aparato se organizan. Por eso forman siempre parte de los concursos. El trayecto o pista puede marcarse con las estacas y cordeles de los escudos, y adornarse con banderas, cartelones, etc. Los jueces se colocan en los sitios donde puedan suscitarse dudas, para resolverlas, en los puntos de llegada, para designar los vencedores, y, en general, donde más convenga para velar por el cumplimiento de las condiciones establecidas. Éstas deben determinarse con toda precisión para que durante el juego no se tropiece con dificultad alguna; y aun para mejor orden al comenzar cada carrera conviene publicarlas en alta voz, con la sanción correspondiente para los infractores, que suele ser retirarlos del palenque o no concederles el premio aunque lo ganen.

Para dar las señales, publicar las condiciones, los nombres de los corredores y vencedores, etc., se escogen un par de niños de buen humor que se ofrezcan a amenizar la fiesta. Vestidos con el uniforme, serio o

alegre, correspondiente a tan importante cargo, son los únicos que durante las carreras pueden penetrar en el trayecto y hacer cuantos gestos quieran, con tal que no estorben a los corredores. Entre otras insignias, llevan un baloncillo atado con una cuerda fuerte a un buen bastón; con él avisan a los distraídos que penetran en la pista y hacen salir de ella a los que, dándose por vencidos, dejan de correr, para que no estorben a los demás.

Si el trayecto es circular u ovalado, la suerte designa el puesto de cada jugador; pero si el sitio lo permite, para que las condiciones sean iguales, es preferible trazarlo en línea recta y que cada uno lo recorra cierto número de veces. Si varios grupos repiten la misma carrera y los vencedores son de condiciones casi iguales, luchan al fin ellos solos para ver quién obtiene el triunfo general. [234] Por último, los cánticos, las estudiantinas y mirlitones son indispensables para los intermedios, para celebrar los triunfos, etcétera, etc.

1.º De velocidad

Determinado el trayecto, leídas las condiciones y ordenados los jugadores, arrancan todos a un tiempo al dar las señales convenidas. El que primero recorra la distancia señalada, gana la victoria.

2.º De obstáculos

Excitan más interés, por lo mismo que son de mayor mérito. En el trayecto se interponen algunos obstáculos, iguales para todos, pero completamente inofensivos y proporcionados a la condición de los jugadores que hagan el éxito más incierto. Tales son, entre otros muchos: 1.º, dos líneas que de trecho en trecho limitan una zona cada vez más ancha; en la cual no se puede pisar; 2.º, una tabla colocada a poca altura del suelo; 3.º, sacos de paja sobre los cuales han de saltar con un pie solo, a pies juntos, etcétera; 4.º, cuerdas suspendidas a cierta altura de modo que, si alguno tropieza en ellas, se caigan fácilmente, o algo más elevadas para que pasen por debajo sin tocarlas; 5.º, aros por los cuales han de pasar; éstos a veces están cubiertos con papel a modo de tambor, etc.

Al publicar las condiciones con que se han de franquear los obstáculos, se determina también si el que se caiga puede o no continuar corriendo, o a qué número de faltas debe abandonar el campo.

3.º De resistencia

Cuando se hacen sin obstáculos, parten todos al mismo paso. A las órdenes del que preside, el pregonero los hace ir más aprisa o más despacio, y los que se cansan se van retirando, hasta que quede uno solo, o el número determinado.

Cuando se hacen con obstáculos, lo más frecuente es hacerlas con las mismas condiciones, y se retiran, no solamente los que se cansan, sino

también los que se caigan al pasar los obstáculos una o más veces, según lo dispuesto, y los que falten a otras condiciones.

4.º De velocidad y resistencia

Son las mismas anteriores, con obstáculos y sin ellos, sin necesidad de dar señales, porque pueden ir al paso que quieran. [235] Comienzan todos a correr, como siempre, y abandonan el campo los que pierden en el trayecto, y además, el último que llega al término. Los restantes comienzan juntos la segunda vuelta, y salen también los que pierden, y el último, como en la primera; y así continúan hasta que no haya en el campo más que el vencedor. Por tanto, nadie puede descuidarse en correr, para no ponerse en peligro de ser excluido. Si al fin llegan dos a la par, salen los dos, si no se ha dispuesto otra cosa; o si dos vencedores llegan juntos, dividen el premio, o repiten la carrera para decidir.

5.º Con aros

Son muy interesantes si hay jugadores hábiles. Como casi todos están acostumbrados a correr con ellos y a hacer sin dificultad toda clase de evoluciones para huir, prender o rescatar en los juegos ordinarios que describimos en el capítulo IV, en las carreras, para que puedan hacer alarde de su destreza, se ponen casi siempre algunos obstáculos. Al llegar a ciertos sitios o cierto número de veces tienen que pasar por sus propios aros; o pasar, solos o con los aros, por otros algo mayores; ya tienen que llevarlos por tablas, estrechas en plano inclinado, ya por filas de ladrillos, y hacerlos saltar ciertos espacios determinados, etc.

También suelen ponerse cuerdas a cierta altura para que pasen con los aros por encima o por debajo de ellas, o el aro por encima y el jugador por debajo, o viceversa. Nunca se permite tocar el aro con la mano. Las demás condiciones pueden variar mucho, según la clase de los obstáculos, que se permita o no estorbarse mutuamente, seguir o comenzar cuando se deja caer el aro, etc., etc.

6.º Con carros

Véase lo que de ellos dijimos en la página 195.

Las carreras son de las más interesantes si se organizan bien. Los jugadores se dividen en binas o ternas, una para cada carro, y si no hay carros bastantes, entran la mitad en cada carrera. La pista, unas veces recta e independiente para cada uno, otras con varias evoluciones y general para todos.

Las condiciones son muy distintas, según el trayecto general o particular que han de recorrer, según que se permita o no seguir a los que se caigan, y según la clase de carreras. Estas son unas veces de velocidad solamente, otras de resistencia, y más frecuentemente de velocidad y resistencia a la par, para terminar más pronto y excitar más el ardor de

los corredores. [236]

7.º Con sacos

Los niños designados para estas carreras se meten en sacos de los usados en el comercio para transportes, y los llevan sostenidos con las manos, o, mejor, atados a la cintura. Si los corredores son de igual condición, los sacos pueden ser largos o cortos, anchos o estrechos; pero si corren a la par grandes y pequeños, son preferibles los sacos anchos, porque con ellos los mayores saltan mejor y los pequeños corren más, equilibrándose así las ventajas con más estímulo de todos.

Dada la señal, parten todos hacia la meta, andando, corriendo, saltando o como más agrade a cada uno. ¡Cuántas veces los que se engríen con el triunfo porque van los primeros dan un tumbo y se quedan de los últimos! Pero no hay que desanimarse por eso, porque a pocos pasos ruedan también otros por el suelo. Estas peripecias hacen de este juego un ejercicio muy divertido.

Cuando varios grupos toman sucesivamente parte, mientras unos corren se preparan los otros, si hay sacos suficientes. Al fin luchan los vencedores de cada grupo para ver quién se lleva la palma del triunfo general, que casi siempre es quien menos se piensa.

8.º Con velas

Para estas carreras se entrega a cada contrincante un cabo de vela encendido. A la primera señal lo levantan sobre la cabeza (a no ser que se permita llevarlo como se quiera), o lo ponen en el palo de un zanco, siempre con grandes arandelas de papel para que no se manchen con las gotas de cera. A la segunda se lanzan hacia la meta al paso que quieran. Para que no haya duda de si llegan o no con la vela encendida o unos antes que otros, en el sitio donde termina la carrera se ponen suspendidas de la pared o de una cuerda varias tiras de papel, y el que primero encienda una de ellas gana el premio. Donde se permita usar buscapiés o bombas, en vez de tiras de papel se colocan éstas, y la detonación es la primera salva que aclama al vencedor.

El llevar la vela en alto es causa de nueva diversión, porque muchas veces corren con ella apagada, y al querer encender la bomba o la tira de papel, en vez del premio que esperaban se encuentran con las estrepitosas risas de los espectadores y adversarios. En las condiciones se determina expresamente si pueden o no examinar de vez en cuando la vela, si esto pueden hacerlo andando o solamente parándose, si cuando la hallan apagada pueden volver al punto de partida para encenderla si todavía tienen esperanza de obtener el premio, etc., etc. [237]

9.º De gansos

Se les da este nombre por el modo de andar y correr de los jugadores.

Donde haya abundancia de almadreñas cada uno sobre sus propios zapatos se calza un par de ellas, de las más grandes que haya, sujetándolas con una cuerda o correa. En esta disposición se hacen las carreras. que resultan muy divertidas, sobre todo con algunos obstáculos.

Pero como no en todas partes abunda esta clase de calzado, en vez de las almadreñas se usan tablas algo gruesas de unos 40 centímetros de longitud por 15 de anchura. Para sujetarlas fácilmente se ponen en ellas algunas hembrillas por las cuales pasan las cuerdas, porque si éstas pasan por debajo de la tabla, con el roce del suelo pueden romperse al mejor tiempo.

10.º De velocípedos

No me refiero a los verdaderos velocípedos y bicicletas, sino a la imitación que de ellos, como de todo cuanto les gusta, hace los niños en sus juegos. Cada velocípedo se compone de tres jugadores: dos a los lados cogen de la mano al que está en medio, que se pone como sentado en el suelo, pero sin tocar en él más que con los talones.

Colocadas en su puesto las ternas que hayan de competir y dadas las señales, echan a correr los de los lados cuanto puedan; los del medio avanzan dando pasos con los talones en la posición en que están, y adelantarán más cuanto más echados vayan y menos resistencia pongan a los compañeros que los llevan. Los que más pronto recorran el trayecto señalado son los vencedores.

11.º De trenes

Se dividen, no en ternas, sino en varios grupos, y cada uno forma un tren de varias maneras: 1.^a Se ponen los niños del grupo en fila unos tras otros, algo separados, y se atan todos con la misma cuerda el pie derecho o el izquierdo. -2.^a Se ponen alternando unos a un lado de la cuerda y otros a otro, y se atan a ella el pie contiguo, derecho o izquierdo. -3.^a Se ponen unos mirando hacia atrás y otros hacia adelante, y se atan de cualquiera de las dos maneras anteriores. -4.^a Puestos de cualquiera de los tres modos precedentes, coger con la mano el pie atado, etc., etc.

Difícil será, aunque vayan al paso que quieran, que, con el afán de llegar los primeros, consiga alguno de los grupos llegar a la [238] meta designada sin descarrilar alguna vez, rodando por el suelo. Pero se levantan luego para proseguir la lucha, con la esperanza de ver también rodar a los que van delante disputándoles el premio. Para no emplear tiempo en formar los trenes se tienen de antemano hechas en las cuerdas lazadas de trecho en trecho para que todos a la par puedan meter el pie.

13.º De inválidos

Muchas variedades admiten también estas carreras, según el gusto de los jugadores, con tal que tengan cuidado de no elegir posturas demasiado

molestas o reducir el trayecto en proporción a la dificultad. Basten para ejemplo algunas de las más usadas, pues los aficionados fácilmente discurrirán otras muchas.

1.^a A un extremo del cordel de las peonzas hacen una lazada por la cual meten la punta del pie o el tacón de la bota; el otro extremo se coge con la mano del mismo lado o con la opuesta, y corren así con un solo pie.

2.^a Hacen una lazada a cada extremo, bastante juntas; en una meten el pie, y en la otra una mano cualquiera, y corre cada uno como quiera o del modo determinado de antemano.

14.º De equilibrio

Se hacen también de muchas maneras, que pueden variar fácilmente los jugadores, a ejemplo de las siguientes:

1.^a Llevar sobre la cabeza una pelota, una naranja, un balón, un bote con agua, sin dejarlo caer; el que primero llegue, gana.

2.^a Llevar en la mano un vaso o una copa con igual cantidad de agua, unas veces levantado sobre la cabeza o estirado el brazo a la altura del hombro, otras con las dos manos juntas, estirados los brazos hacia adelante. De este modo corren todos al mismo paso, según las órdenes del que dirige, y el que llegue con más cantidad de agua recibe la recompensa señalada.

3.^a Llevar del mismo modo una campanilla pendiente de una cuerda, y el que la deje sonar pierde y se retira del juego.

De cualquier modo que se hagan estas carreras, para evitar disputas y dudas, conviene determinar de antemano, si es o no permitido estorbarse mutuamente y de qué manera, y qué debe hacerse cuando por descuido algún jugador estorba indebidamente a otro durante el trayecto. Si el ejercicio elegido es fácil, mejor que consentir que se estorben entre sí los jugadores, convendrá hacerlo más difícil con obstáculos o con varias formas de las carreras de inválidos. [239]

15.^a De asnos

No será lo más frecuente que pongan en manos de niños para hacer carreras ningún jumentillo, sobre todo si tiene que trabajar al día siguiente. Con todo, sin maltratarlo tanto, pueden organizar con ellos carreras muy divertidas donde tengan ocasión de proporcionarse algunos animalitos de esta especie, acomodándose a las condiciones siguientes u otras parecidas.

Gana el premio el último que llegue a la meta designada. Por lo tanto, cada jinete se esfuerza en impedir a su cabalgadura para que no adelante y en espolear a la de los otros para que llegue primero, pero con la expresa condición de que nadie vuelva la suya hacia atrás, so pena de perder sus derechos al premio. Además, se imponen en cada carrera otras condiciones especiales, como, por ejemplo: no pegar a las cabalgaduras de los vecinos, llevar la suya sin freno o cabezada, montar a sentadillas o vueltos de espalda, etc.

De este modo se fatigan mucho menos los animalillos, y pueden hacerse más carreras, tan salpicadas todas ellas de percances curiosos, que son acaso las más divertidas de todas.

16.^a Carreras de cintas

Estas y las siguientes difieren mucho menos de todas las anteriores. La pista puede ser circular u ovalada sin inconveniente alguno, porque los corredores van unos tras otros sin competencia en cuanto a la velocidad. Las cintas, más o menos preciosas, son de varios colores; tienen un metro o más de longitud, y llevan un anillo al extremo. Para el juego se arrolla cada una en un carrete, dejando pendiente el anillo cuanto convenga. Los corredores llevan para cogerlas unas veces un espadín de madera, otras una especie de pica o palo algo largo terminado en una bolita de madera o metálica que entre fácilmente por el anillo de las cintas.

Los carretes se colocan de varias maneras. En los ensayos, para no emplear tiempo en los preparativos, basta que se ponga un niño a cada lado de la pista con un palo que tiene en el extremo un hierro para meter el carrete. Y mientras uno presenta el suyo a los corredores, el otro lo prepara para tenerlo a punto en cuanto gana el primero, y así no haya necesidad de interrumpir la carrera. Si la pista pasa entre dos palos o entre dos columnas, basta poner una alcayata en cada una, y sobre éstas una varilla de hierro, en la cual se meten los carretes con las cintas por un extremo y, si es necesario, se sacan los vacíos por el otro. Para [240] los concursos se hace un arco muy adornado, y en él se pone la varilla.

Las carreras se hacen de varios modos.

A pie. Reunidos los corredores en el punto determinado, cuatro metros más adelante (o la distancia a que hayan de ir separados unos de otros), se pone una señal visible; cuando el primer corredor llega a ella, echa a correr el segundo; y cuando éste llega sale el tercero, y así los demás. Si en el trayecto no conservan entre sí esta distancia, al pasar cada vuelta por aquellas señales se adelantan o atrasan lo que sea necesario. El presidente del juego ordena por medio de los pregoneros al primer corredor ir más aprisa o más despacio según convenga, y a éste siguen los demás.

Al pasar bajo del arco, sin disminuir la velocidad de la carrera, procuran meter el botón o bolita de la pica por el anillo, y si lo consiguen, llevan ondeando la cinta mientras dure el juego, para que al fin entregue cada uno las que haya sacado. Al que se detenga para hacerlo se le manda retirar.

Con carros. Suelen ser muy animadas. Se reducen a las carreras ordinarias de carros, sin más diferencia que el cochero al pasar por el arco procura sacar la cinta con la pica. Pero no es empresa tan fácil como alguno pudiera creer. Los jugadores se dividen en binas o ternas, una para cada carro; si es posible se hace la pista en línea recta y la recorren en los dos sentidos, descansando en los extremos. Pero de cada carro no tira el compañero o compañeros del que monta, sino otros adversarios, y pueden ir al paso que quieran.

Por lo tanto, al pasar por el arco van con toda velocidad, haciendo

al que monta más difícil conservar el equilibrio.

Con plano inclinado. Con unas cuantas tablas se hace un plano inclinado de varios metros de largo, según lo permita el local, por uno de inclinación (a b, corte de este plano). El extremo inferior viene a caer debajo del arco, o poco más adelante, y en el mismo punto comienza otro plano b c en dirección opuesta de la misma inclinación, pero de la tercera o cuarta parte de longitud. Se necesita además un carrito sin varas, o mejor, una caja con ruedas, r, y para asegurar su curso por los planos se ponen unos raíles o listones que le impidan desviarse.

[241]

Para correr las cintas se eleva el carrito hasta el extremo del plano mayor, como está en la figura; allí monta el jugador, y, dada la señal, se le deja rodar hacia abajo; la mayor pendiente del segundo plano amortigua suavemente la rapidez de la bajada. El niño que va montado, al pasar por el arco procura sacar la cinta con la pica, y en bajando de nuevo el carrito a la parte inferior cede su puesto al siguiente.

17.º De gallos

Son de las más divertidas, y sin duda de las más sabrosas para los vencedores. En vez de las cintas se suspende por las patas el gallo o gallina destinada como premio. Ordinariamente la cuerda no está fija, sino que, pasando por una polea o carrete, puede subir y bajar cuando convenga. De esta maniobra se encargan dos niños cuidadosos, que procuran poner siempre el gallo al alcance de los corredores, pero de modo que no lo cojan fácilmente.

Las carreras suelen hacerse con los carros, tirando de ellos, no los compañeros, sino los adversarios del que monta, porque de esta manera ellos mismos se encargan de dificultar la victoria pasando con toda celeridad por debajo del premio. Aunque ordinariamente suele concederse la victoria al que logra arrancar la cabeza del gallo, como este procedimiento no tiene nada de culto y delicado, en los colegios se adjudica al que se quede con el premio al pasar corriendo; para esto basta suspenderlo de una cuerda que se rompa al tirar de ella, y, si es preciso, pónganse palomas u otras aves más pequeñas.

Aun así, la empresa no es fácil, porque la velocidad de la carrera, los saltos de la cuerda y los movimientos del ave impiden asirla bien y tirar con seguridad de modo que se queden con el premio. El que lo consiga lo gana para sí y para sus compañeros de juego o de mesa, según se haya dispuesto.

Del mismo modo puede suspenderse de la cuerda otro premio cualquiera, como, por ejemplo, un pedazo de salchichón. Si se quiere además dar algún chasco, el salchichón, naranjas y demás, objetos se ponen envueltos en papel, cajitas de cartón, etc., y de vez en cuando el premio ficticio, como una patata o cáscara de huevo, de modo que los corredores no sepan qué se propone en cada carrera. Esto excita no poco el interés y la algazara de los espectadores. [242]

18.º De sorpresa

Aunque estas carreras pudieran muy bien contarse entre los recursos privados de los señores Inspectores, nos ha parecido bien publicar aquí algunas de ellas, porque a su imitación los niños discurren y organizan fácilmente otras, no sólo en el colegio, sino aun en vacaciones, para entretenerse con sus hermanos y compañeros.

El chubasco. Para este juego se toma una tabla de unos 30 por 20 centímetros, algo gruesa para que no se rompa con los golpes. En el reverso, y más arriba de la mitad, para que pese más en la parte inferior y se mantenga siempre en la misma posición, se ponen dos hembrillas, por las cuales pasa la barra de hierro al suspenderla. Conviene suavizar con jabón las hembrillas y la barra para que la tabla no encuentre resistencia y oscile al menor impulso. En la parte inferior lleva un agujero de 10 centímetros o poco más de diámetro y en la superior se fija bien sujeto un botecito de lata. Gusta mucho más a los niños el juego si la tabla se sustituye por un mascarón grotesco con la boca abierta, como el del tiro al blanco que describimos en la página 199.

Puesta la tabla en la barra, se llena de agua el bote, y, dada la señal, los corredores, armados de la pica, a pie o en los carros, se lanzan por turno a la carrera. Tres o cuatro metros antes de llegar hay una señal cualquiera puesta a un lado para no impedir el paso, y al llegar frente a ella lanzan la pica a la boca del mascarón. Si aciertan, la pica pasa al otro lado y, ganan el premio o número de puntos convenido; pero si yerran el golpe y dan al mascarón, éste, agradeciendo el saludo, se inclina reverente hacia el tirador infortunado y le refresca con el agua del cacharro, entre los aplausos y la algazara de los espectadores. Por tanto, los que no tengan confianza en su destreza o en sus piernas no estará de más que vayan cubiertos con un hule o impermeable para preservar el traje del chubasco.

El granizo. La tabla o mascarón se convierte en círculo macizo de 10 a 12 centímetros de diámetro, que sirve de blanco, pendiente de un listoncito de madera donde va la hembrilla para la barra, y en el extremo superior el bote. En éste se ponen almendras, caramelos, avellanas, o lo que se haya designado como premio. Las carreras se hacen exactamente lo mismo que en el juego anterior; pero en ésta, si se acierta el golpe, el disco se inclina para depositar su dulce carga a los pies del tirador afortunado.

Los tres botes. Esta sorpresa suele excitar más interés que las dos precedentes, porque se presta a lances más curiosos. Se ponen en la barra tres listones de tabla, cada cual con su bote, lo más juntos que se pueda, pero de modo que giren independientemente [243] unos de otros. Al comenzar el juego en uno de los botes se echa agua como en el del chubasco; en otro, un premio como en el del granizo, y el tercero se deja vacío. Conviene que ni los corredores ni los espectadores sepan lo que se ha puesto en cada uno, porque esta incertidumbre aumenta en todos el interés hasta ver el resultado. Las carreras se hacen como las dos precedentes; advirtiendo que si alguno de los corredores lanza de través la pica y hace voltear más de un bote, no tiene derecho al premio aunque lo derribe.

El secreto. Cuando hay a mano algún pucherillo o tiesto inútil, se suspende de cualquier modo que sea para servir de blanco a la pica. Dentro se pone o bien el premio designado al tirador que lo rompa, o el objeto con que se quiere darle chasco, como, por ejemplo, agua, salvado, un gorrión vivo que se escape, etcétera, etc. Pero como los corredores ignoran la suerte que está reservada al vencedor, hacen las carreras con mucho interés, siempre con la esperanza de buena suerte.

Este juego se presta a una atención delicada, muy oportuna para dar principio a los concursos, cuando los presida el señor Director u otra persona de atención y respeto a quien se pretende obsequiar. Dentro de la vasija se encierra una hermosa paloma preparada de antemano, de modo que al romperse el puchero y salir volando se desplieguen al viento largas bandas de papel o tela, que lleva bien sujetas, con inscripciones de felicitación alusivas al acto que se celebra. Si la paloma está cautiva, revoloteará azorada por el patio, haciendo ondear graciosamente las bandas, entre los vivas y aplausos de los concurrentes.

Cascarrabias

Se da este nombre a un busto de tamaño natural que fabrican los niños para las carreras. Es un armazón de madera bastante fuerte, que se viste con una chaqueta y chaleco, como dijimos del Tío Pelele (página 196). En la mano izquierda lleva un escudo forrado de hojalata, con una abertura en el centro, y en la derecha un bastón o alfanje plano de madera.

En la parte inferior tiene un agujero bastante profundo, donde se introduce una espiga cilíndrica de hierro que hay en la base. Esta tiene que ser muy pesada, o estar bien fija en el suelo para que no se mueva. Lo que más importa es que el busto gire rápidamente al menor impulso, porque en eso está la importancia del juego. Un niño [244] se encarga de ponerlo bien de frente a la pista cuando sea necesario.

Los jugadores corren como de costumbre; dos o tres metros antes de llegar al Cascarrabias lanzan la pica hacia el escudo. Si pasa por la abertura, ganan el premio o los puntos señalados; pero si yerran el golpe y dan en el escudo, Cascarrabias gira con rapidez, y, con risa de todos, sacude con el sable las espaldas de los malos tiradores. Claro está que éstos no deben desviarse de la pista para evitar los sablazos, sino correr por ella cuanto puedan.

§ II

Academias de familia

Lo mismo que en los patios, los niños procuran solemnizar las fiestas extraordinarias dentro de casa con pasatiempos especiales. Por consiguiente, en el salón de estudios se proponen rompecabezas más ingeniosos y otros entretenimientos de salón reservados para estos días, se exhiben las construcciones hechas, se hojean las colecciones mejores, etc., etc. Esto mismo hace estimar mucho más los estudios libres del curso, y da ocasión para nuevos planes y proyectos.

Alguna vez también, si lo han merecido por su buen comportamiento, puede proponérseles algún juego de chasco de los usados por Navidad, aunque siempre con la condición de guardar el orden y compostura que se exige en el salón, so pena de suspenderlo en el momento que haya la menor falta. De este modo ellos mismos, como tan amantes de la novedad en sus pasatiempos, son los primeros en exigirse mutuamente observancia exacta de cuando esté prescrito.

Pero el entretenimiento más importante es la academia que a veces suele celebrarse. No me refiero a las solemnes de materias científicas o literarias, sino a esas otras más íntimas, verdaderas reuniones de familia, en que los niños recitan las composiciones hechas en estudio libre o en clase, bajo la dirección del señor inspector o Profesor de Retórica, y exhiben espectáculos sencillos y agradables. Vamos a dedicar este párrafo a describir algunos de ellos que hemos visto representar siempre con buen éxito.

Felicitación

Pasatiempo muy oportuno para comenzar estas academias familiares. Tiene, además, la ventaja de no exigir apenas ensayos [245] ni preparación y poder acomodarse fácilmente al gusto de los niños y a las circunstancias en que se encuentren. Para describirlo, supongamos que han elegido exhibirlo en forma de imprenta.

El niño encargado de la ejecución se presenta, y en un breve discurso anuncia cómo para solemnizar la fiesta va a dar a conocer el último adelanto en el arte de imprimir, una máquina automática de tales o cuales condiciones, etc. Terminado el discurso, o mientras lo pronuncia, saca de una gran caja y coloca ordenadamente sobre la mesa varios utensilios de imprenta; una plancha o rodillo para la tinta, rollos de papel, etc., etc. Dispuesto ya todo, al compás de una marcha o pasodoble, aparecen en el fondo de la escena o plataforma varios niños, muy rectos, con los brazos cruzados atrás o caídos a lo largo del cuerpo, cada uno de los cuales lleva en el pecho una gran letra. Cuídese de que éstas sean de color diferente del vestido para que se dividan claramente desde larga distancia.

Colocados ya en sus puestos continúan moviéndose acompasadamente. Comienza a funcionar la máquina, y, cuando el que dirige hace ademán de dar tinta y sacar la primera prueba, se adelantan, siempre a compás, cuatro niños hasta donde permita la escena o plataforma, y colocándose ordenadamente unos al lado de otros, según las letras que llevan, se detienen un momento. Los espectadores leerán entonces la palabra VIVA que forman las letras.

Se retiran a sus puestos caminando hacia atrás; mientras tanto, el impresor (o un ayudante que puede llevar consigo) coloca a cada lado del escenario, o a uno sólo, una tira de papel donde con grandes caracteres está escrita la palabra compuesta, como si fuera la prueba sacada de la máquina. Procede a sacar la segunda; dos niños se adelantan de nuevo para formar la sílaba EL, y se retiran lo mismo que los anteriores; el impresor coloca debajo de la anterior otra tira de papel con esta sílaba compuesta.

De la misma manera, cinco niños forman después la palabra SEÑOR, y luego otros ocho DIRECTOR, y el impresor va colocando sucesivamente las tiras de papel de modo que se pueda leer como escrita en un gran cartel o lápida la inscripción formada:

VIVA
EL
SEÑOR
DIRECTOR

De la misma manera se puede formar cualquiera otra y dejarla allí durante la academia. Los letreros se traen preparados de antemano, y, por lo tanto pueden hacerse con variedad de tipos, de líneas y adornos para que forme un cuadro o lápida de buen gusto. [246] No es necesario que cada niño lleve una sola letra; y así, para la inscripción anterior, bastarían los ocho que se necesitan para formar la última palabra. En este caso, los que formaron la primera, al volver a sus puestos, cambian las letras que sea necesario, y los demás, las tienen en las manos a la espalda. Y si todavía es preciso disminuir el número de actores, cada niño puede llevar una letra en cada mano; pero entonces conviene que las letras estén puestas sobre un cartón o tabla que les sirvan de fondo, o también llevar una sílaba completa puesta al pecho como antes la letra.

Otras veces el que dirige puede anunciar, en vez de máquina de imprimir, un sistema telegráfico de última novedad, puesto en comunicación con las principales ciudades del mundo, como va a demostrarlo, anunciando en sus pizarras los partes que reciba, etcétera, etc. Suena el timbre, establece la comunicación, y va formando los partes lo mismo que antes dijimos en la imprenta. Pero este sistema se presta a más variados lances, porque se puede fingir, por ejemplo: un parte del punto donde nació la persona a quien se obsequia, de alguna persona conocida, etc., acomodando delicadamente las inscripciones.

Si el asunto de la academia lo permite, los letreros formados pueden hacer alusión a alguno de tantos percances que ocurren en el colegio, o alguna victoria obtenida en los juegos, etc., etc.

Saludo con banderas

Otro espectáculo muy apto para comenzar estas academias. Tampoco exige mucha preparación, y es de los que más agradan por su aparato y esplendor.

Al compás de un pasodoble preséntase con aire marcial un abanderado llevando el espadín en la mano derecha y una gran bandera en la izquierda. Detrás, en dos filas bien ordenadas, siguen 12, 16 o más soldados, según permita el local, cada uno con su bandera. Pueden muy bien servir para esto las que se usan en los grandes juegos sin instrumentos, y, a falta de ellas, se fabrican en un momento con cañas y papel de colores. Avanzan hasta el sitio destinado para el saludo, sin dejar de marcar el paso, y obedeciendo a las órdenes del que dirige, ejecutan con toda precisión las maniobras ensayadas.

Estas pueden variarse cuanto se quiera: pondremos algunas que sirvan

de norma. Al llegar las filas al sitio hacen inclinación de cabeza o un saludo militar a la persona en cuyo obsequio celebran la fiesta. Después inclinan hacia él las banderas. En [247] seguida, vuelven las filas frente a frente, avanzan los números impares hacia el medio y cruzan las banderas de las dos filas formando un arco y agitándolas hacia los lados. Vuelven caminando hacia atrás a sus puestos, y al mismo tiempo avanzan los números pares para repetir la maniobra con sus banderas. A continuación, los mismos números pares, después de volver a su sitio, o desde allí mismo, avanzan hacia adelante hasta ponerse en la misma línea que los impares, y volviéndose todos al frente, de cuatro en fondo, saludan agitando la bandera. A este tenor pueden hacerse otras muchas combinaciones vistosas y agradables, como, por ejemplo, que cada fila de soldados describa una espiral en el mismo sentido o en dirección contraria, que avancen en zig-zag, cruzándose o sin cruzarse, etc., etc.

Se terminan las variaciones con las pirámides; avanza el abanderado hasta el centro poniendo enhiesta su bandera; en seguida los cuatro del centro, dos de cada fila, se colocan en derredor formando cruz, esto es, uno delante, otro detrás, y los otros dos a los lados, todos ellos vuelta la espalda al abanderado, y cogida la bandera con las dos manos, la inclinan ligeramente hacia adelante. Al punto avanzan los cuatro de los extremos, se colocan también de espaldas alternando con los anteriores, y poniendo una rodilla en tierra, inclinan un poco más que ellos sus banderas. Los restantes, si son pocos, describen una circunferencia en torno de la pirámide, siempre en el mismo sentido, procurando guardar las distancias. Si hay varios en cada fila, cada una gira en sentido opuesto a la otra, sin cruzarse unos con otros o cruzándose. Después vuelven todos a sus puestos por orden inverso, y, deshecha la pirámide, saludan de frente y desfilan por el centro siguiendo al abanderado.

Puede darse a este pasatiempo una variedad delicada y de muy buen gusto. Los soldados traen en la mano libre ramitos de flores. Al formar la pirámide, los ocho que rodean al abanderado procuran dejarle bastante espacio libre en el centro. Uno de los que miran al público procura sostenerle la bandera para que tenga las manos libres. Después le va dando las flores sin que nadie advierta esta maniobra, a ser posible, y después van recogiendo las que llevan los soldados que giran en derredor. El abanderado se apresura a formar con todas ellas en el suelo las iniciales de la persona obsequiada, y al deshacer la pirámide le deja allí delante este recuerdo.

Como cuesta mucho formar con gusto las letras, y se alarga demasiado esta variación de la pirámide, muchas veces resultará mejor esta sorpresa de este otro modo: se procura dar al abanderado, por la parte opuesta al público para que éste no se haga [248] cargo del juego un bonito jarrón o florero, y en él va colocando las flores. Esta operación puede hacerse en un momento, combinando antes el modo de colocarlas y trayéndolas ya atadas en los manojitos que cada uno lleva. Deshecha la pirámide, el mismo abanderado presenta el ramo a la persona que preside, mientras los soldados le saludan con las banderas.

A imitación de éstas pueden fácilmente discurrirse otras sorpresas, según las circunstancias particulares que concurran en cada caso.

Arqueado

Tiene bastante parecido con el saludo de banderas. Al compás de la música se presenta en primer término el que dirige el juego. En la mano derecha, e inclinada hacia adelante, lleva una vara algo larga que termina en un ramo de flores. En dos filas, guardando la debida distancia entre unos y otros, salen de puntillas y tarareando a boca cerrada los doce niños que ordinariamente toman parte en el juego, y aunque puede ser en mayor o menor número. Cada uno de ellos trae cogido por los extremos, sin separar los brazos del cuerpo y balanceándolo de un lado a otro, al compás del paso, un arco o semicircunferencia hecha con varas de mimbre o juncos marinos, alambre, etc. Tienen próximamente 80 centímetros de diámetro y están revestidos con gasas, cintas y otros adornos, excepto la parte que ocupan las manos. Los niños suelen también llevar trajes especiales, imitando, por ejemplo, los populares de varias regiones de España.

Llegados al sitio designado, y siempre marcando el compás con el paso, hacen varias combinaciones. Pueden servir de norma las siguientes:

1.^a Saludo.- Al llegar las filas frente al público, hacen el saludo inclinando el cuerpo, y a la par los arcos hasta la cintura. Después, volviéndose una fila frente a otra, dan un paso hacia adelante, e inclinándose hasta tocar los arcos se saludan mutuamente. En cada saludo hacen una o más inclinaciones, según convenga.

2.^a Cambio de fila.- Terminado el saludo, los de una fila pasan al sitio de la otra, y viceversa. Al hacer el cruce, cuídese de que todos pasen por el mismo lado, derecho o izquierdo, para que no se impidan unos a otros. Llegando al sitio, dan media vuelta, y vuelven de nuevo a cruzarse para volver a sus puestos primeros.

3.^a Cambio de arco.- A la orden del que dirige sueltan todos el extremo que tienen cogido con la mano izquierda, y haciendo girar el arco sobre el de la derecha, dan el extremo libre al compañero que sigue en la misma fila, quedando, por lo tanto, cada arco cogido por dos [249] niños, como indica la figura. El último de la primera fila da el extremo de su arco al último de la segunda, y el primero de ésta al director.

4.^a El desfile.- Permaneciendo cogidos de los arcos como queda dicho, el director va por medio de las filas seguido de todos los demás, a pasar por debajo del arco que tienen los dos últimos, y vuelve por la parte exterior al mismo puesto. Los dos niños, f y f' pasan también debajo del arco girando sobre sí mismos.

5.^a La serpiente.- El director pasa por entre a' y b', después por entre b' c', y sigue así en zig-zag; tras él todos los de la fila sin soltar los arcos, hasta pasar por el del centro y volver a sus puestos. Entonces el primero de la otra fila, a, pasa del mismo modo por los de su lado.

6.^a La cúpula.- Siempre cogidos a los arcos, se adelanta el director hacia el centro, y fijo en este puesto hace desfilar a todos debajo del arco que tiene con a'; al pasar el niño b' se queda fijo al lado del director. Vuelve de nuevo a pasar la fila por debajo de los dos arcos fijos, y el último, c', queda también parado al lado de a', y así continúan pasando, por debajo de los arcos fijos, quedándose siempre el

último, pero alternando, una vez al lado del director y otra al de a'. Al terminar, forman entre todos un círculo, y los arcos cruzados unos debajo de otros, la cúpula de cintas y gasas de colores; por el centro se levanta la vara del director con su ramo de flores. Para deshacerla, o bien salen en sentido inverso o comienza a andar el director sacando su arco de encima de los otros, y continúan los demás por el orden en que se colocaron.

El trezado

Para hacer este juego bastan ocho niños; pero ordinariamente se hace con doce dirigidos por otro, y pueden tomar parte cuantos permita el local, siempre que sean número divisible por cuatro. Aunque es facilísimo de entender y no ofrece dificultad alguna práctica, sin embargo conviene ensayarlo varias veces, porque al fin suelen muchos confundirse, sobre todo si el paso que llevan es bastante vivo.

De antemano se prepara un mástil o palo no muy grueso, bien recio y limpio, de cuatro a cinco metros de longitud; para el juego se fija perpendicularmente en el suelo, o lo sostiene el niño que dirige u otro cualquiera. Se necesitan, además, tantas cintas de 12 o más metros como pares de niños tomen parte en el juego. Suelen ser de diverso color para que el trezado sea más vistoso, y se sujetan al extremo superior del mástil de modo que cuelgue la mitad a cada lado. Los niños se visten de varias maneras -por [250] ejemplo, de campesinos aragoneses-, y en este caso las fajas y los pañuelos que llevan corresponden al color de la cinta que han de tomar.

Colocado el mástil en el centro del sitio, cada dos niños toman una de las cintas, y se apartan cuanto permita su longitud, formando una gran circunferencia alrededor del palo, de modo que cada bina ocupe los extremos de un diámetro. Pero es preciso tener en cuenta la dirección, no sólo de cada bina, sino del conjunto de todas, para que el juego pueda hacerse. Por lo tanto, los dos de cada cinta la toman con la misma mano, para que al girar después, lo hagan en la misma dirección y no se encuentren; pero si los de una cinta la tomaron con la derecha, los de la siguiente la tomarán con la izquierda, y viceversa, para que las binas alternen en la dirección de los movimientos.

En la figura adjunta la bina aa' toma, por ejemplo, su cinta con la mano derecha, y quedan, por consiguiente, vueltos hacia bb'; esta bina toma la suya con la mano izquierda, y quedan de frente a los anteriores, dispuestos a girar en sentido inverso. La bina siguiente, cc' la toma de nuevo con la derecha, y queda de espaldas y en dirección opuesta a la anterior, y así sucesivamente.

Colocados convenientemente en sus puestos y a distancias iguales, al compás de una marcha o pasodoble, comienzan a girar en derredor del mástil, cada cual en la dirección en que se encuentra. Pero cuidando mucho, porque en esto consiste el artificio principal del juego, de pasar una vez por la derecha y otra por la izquierda de los que van encontrando constantemente. Al comenzar, las binas alternas aa', cc', ee' pasan por

fuera (y las otras por dentro, inclinándose un poco al pasar por debajo de las cintas de los otros); al encontrarse de nuevo con otras, aquéllas pasan ahora por dentro, y así continúan cruzándose en zig-zag. El que dirija esté muy alerta por si alguno se confunde, y cuide de que guarden entre sí las distancias.

Entretanto, las cintas van revistiendo al mástil de una bonita combinación de colores, pero acortando cada vez más las distancias; cuando ya los jugadores no puedan pasar cómodamente unos entre otros, se suspende el trenzado. A lo último, la música suele acelerar un poco el compás para probar la habilidad de los trenzadores, haciéndolos caminar más aprisa cuando tienen espacio más reducido para sus evoluciones.

Después de descansar un momento se procede a destejer el trenzado para comprobar si ha habido o no alguna equivocación. en los pases anteriores. Dada la señal, toman la cinta con la otra mano, y como quedan en dirección contraria a la que antes tenían, [251] comienzan a girar en sentido inverso; si el trenzado estaba bien hecho, se deshará sin tropiezo alguno, a no ser que se equivoquen al destejerlo. Más de una vez tendrán que suspender la operación a lo mejor del tiempo por encontrar las cintas enredadas en alguna evolución mal hecha.

Este modo de hacer el trenzado es sin duda el más elegante, pero también el más expuesto a equivocaciones. Hay otros más sencillos, que pueden servir para variar el espectáculo y para cuando han de hacerlo niños más pequeños.

El primero consiste en que cada niño cambie de puesto directamente con su compañero; es decir, los niños a y a', puestos frente a frente, cambian de sitio pasando cada uno por el lado derecho. Un poco antes de que lleguen al término salen los b y b' para cambiar del mismo modo, y a continuación los siguientes hasta terminar el juego. Pueden tomar la cinta con cualquiera mano, todos con la misma o alternando, como más les plazca, pues en esta variación es indiferente. Si llevan pitos o panderetas para acompañar a la música, las cintas van atadas a un dedo o a la muñeca para que no les impidan tocar con libertad.

El segundo es poco más difícil que el anterior: en vez de un niño son dos los que cambian de puesto a la par con los compañeros respectivos; esto es, los niños f' y a, de frente a sus compañeros, van uno tras otro por el lado derecho a ocupar el puesto que les corresponde, mientras los niños f y a' van a su vez, también por su lado derecho, a ocupar el que aquéllos dejaron libre. Antes que terminen el trayecto salen los b y c para cambiar del mismo modo su puesto con los compañeros respectivos b' y c', y en seguida los niños d y e con los d' y e', y así sucesivamente hasta terminar el trenzado. Tanto en éste como en el anterior, los niños no hacen sino describir semicircunferencias alrededor del palo, y siempre en el mismo sentido.

El tercero no es más complicado que los precedentes. Se cruzan de cuatro en cuatro como en el anterior, pero dividiéndose los de cada bina. Para evitar equivocaciones conviene que tomen todos la cinta con la misma mano, derecha o izquierda, y se crucen siempre en el mismo sentido para que se pueda deshacer el trenzado sin dificultad. Dada la señal, el niño f' se cruza de frente con el a' tomando cada cual su derecha y ambos por el mismo lado del palo; al mismo tiempo a se cruza con f al otro lado del

palo, tomando también la derecha. En cuanto éstos se hayan cruzado los niños b y c salen a cruzarse respectivamente y del mismo modo con los c' y b'; antes de que éstos terminen salen los d y e con los e' y d', y así se continúa hasta terminar.

Del mismo modo pueden discurrirse otras combinaciones más [252] o menos complicadas, y para deshacerlas no hay más que proceder en sentido contrario. El resultado de todas ellas es muy parecido.

Si los niños que ejecutan este pasatiempo son atentos y cuidadosos, puede intentarse también el trenzado mixto, o combinado de varios anteriores. No tiene más dificultad que el cuidado de cambiar de movimientos a un tiempo sin que se confundan los trenzadores. Pueden comenzar, por ejemplo, con el primero de los tres anteriores hasta dar cuatro vueltas completas, después seguir sin interrupción con el tercero hasta volver por cuarta vez a su puesto, y continuar con el segundo otras cuatro vueltas. El resultado es más curioso, porque varía el tejido con que se reviste el palo. El niño que dirige debe cuidar mucho de dar a tiempo las señales para que los trenzadores no se distraigan al cambiar los movimientos.

El cordón

Pasatiempo exactamente igual al del trenzado en la ejecución, aunque distinto en el efecto. Toman parte en él ocho o doce niños, divididos como antes, en binas, que se colocan formando una circunferencia. Las cintas penden del centro de un gran arco muy adornado con gasas, cintas, flores, etc., cuyos extremos sostienen dos niños, a no ser que estén fijos en el suelo. Lo mismo pueden suspenderse de otro objeto cualquiera colocado a la altura conveniente.

El juego se hace ordinariamente como la última variación de las tres descritas en el trenzado; pero lo mismo puede hacerse de cualquiera de las otras maneras. Al cruzarse las cintas forman un bonito cordón, y más si se hace con trenzado mixto. Conviene tener mucho cuidado de cambiar los puestos debidamente, porque las equivocaciones son más difíciles de corregir que en el trenzado.

Danza china

Aunque admite número limitado de niños, ordinariamente toman parte en ella doce nada más, como en los juegos precedentes. Para que éste produzca el mejor efecto posible, son indispensables los trajes de chino, bien fáciles de hacer. Una pantalla de papel o de cartón, con barboquejo para sujetarla debajo de la barba a modo de sombrero, una manteleta o tela para el cuerpo del vestido, sujeta con cinturón, medias de color y alpargatas o babuchas, forman el equipo de cada danzante. Por último, con un pedazo de corcho quemado se dibuja el bigotillo lacio y se acentúa la inclinación de las cejas, rasgos característicos de los hijos del Celeste Imperio.

Es también indispensable que los trajes sean, por lo menos, de dos colores, rojo y amarillo, por ejemplo, que formen buena combinación, [253]

y los niños vayan vestidos de distinto color, ya sea unos todo amarillo y otros rojo, ya también llevando sombrero y medias rojas con manteleta amarilla, y viceversa. Cuando salen a la escena, si forman una sola fila, han de colocarse alternando los colores, y si forman dos, se reúnen en una los amarillos y en otra los rojos.

Mientras están en ella han de marcar constantemente el compás de la música con los movimientos del cuerpo o de los pies; y cuando no tengan que hacer ejercicios de danza permanecen siempre muy tiesos y serios, con los codos pegados al cuerpo, doblados los antebrazos hacia arriba y cerradas las manos, excepto el dedo índice, que está recto apuntando al cielo. Los ejercicios han de hacerse con movimientos rígidos, instantáneos y tan uniformemente como si los ejecutara un niño solo.

La práctica es muy parecida a la de los juegos anteriores y no ofrece especiales dificultades, aunque admite grandísima variedad de ejercicios y de acciones. Con las que indicamos a continuación pueden los niños formarse idea exacta del juego y darle después otras formas que les agraden más.

Entran en fila alternando los colores, como ya dijimos, y saludan al público con una o más reverencias, según convenga. Al comenzar la música propia del juego, a cada compás hacen distinto movimiento, pero de modo que los rojos lo hagan en sentido opuesto a los amarillos, y viceversa; el cambio de colores que por este medio se produce es muy variado y agradable. En el último compás, generalmente repiten la acción en cada parte.

1.º Al primer movimiento, los rojos inclinan la cabeza a la derecha y los amarillos a la izquierda; al segundo, viceversa, y así continúan alternando.

2.º Estiran horizontalmente, unos el brazo derecho, otros el izquierdo.

3.º Levantan, alternando, los rojos la pierna derecha, los otros la izquierda, y viceversa.

4.º Los unos dan un paso a la derecha, y los otros a la izquierda, formando dos filas de distinto color.

5.º Puestos en dos filas o en semicírculo, unos hacen ademán de sentarse, y los otros levantan los brazos sobre la cabeza.

6.º En dos filas de frente, unos aparentan dar un bofetón, y los otros se llevan la mano a la mejilla.

7.º Unos presentan la mano, y los otros simulan tomar polvo de rapé; después unos estornudan y otros aspiran, excepto en el último compás, en el cual estornudan todos cuatro veces, etc., etc.

El distinguido compositor Sr. Espí, ha realizado sobremanera este gracioso pasatiempo, instrumentando a toda orquesta, escogidas variaciones de la música del baile chino. Sentimos muy de veras que las dimensiones de este libro no nos permitan publicar íntegra esta curiosa y artística composición, que generosamente nos [254] ha ofrecido el autor para bien de los niños. Para suplirla en parte nos ha remitido la adjunta reducción a piano solo, que publicamos con sumo gusto. La misma música indica cuándo se han de variar los ejercicios, y los compases intermedios dan tiempo suficiente para hacer las mudanzas de puestos, filas, etc., que sean necesarias.

[255]

[256]

[257]

Hemos visto una variedad en este espectáculo muy a propósito para formar muchas y agradables combinaciones. En vez de llevar los dedos índices levantados, los niños llevan en cada mano un palito como los de la danza siguiente o una banderita como las usadas en el saludo de banderas. Los cambios de puesto se hacen al compás de la música, andando, como antes dijimos, o mejor saltando todos a la par de un sitio a otro, conforme lo exijan los ejercicios. Estos admiten grandísima variedad, como fácilmente se comprende por las indicaciones siguientes:

1.^a Manteniendo los palos rectos con las puntas hacia arriba. Después de salir y de colocarse en dos filas mirando al público, saltan ocupando sucesivamente varias series de posiciones. He aquí una para ejemplo:

[258]

Así se continúa combinando otras series con filas de cuatro en fondo, filas perpendiculares a las anteriores, en forma de cuadrados, círculos y otras figuras, según permita el local y el número de niños. Por regla general conviene combinar las mudanzas de modo que en la última, o recobren la primera posición o puedan recobrarla al terminar, a no ser que el ejercicio siguiente exija otra disposición más conveniente.

2.^a Dando golpes con los palos. En las diversas combinaciones de movimiento chocan un palo contra otro, ya por encima de la cabeza, ya por debajo de una pierna, de frente, a la espalda, etcétera, unas veces todos del mismo modo, otras variando cada bina, cada fila o cada grupo, quietos unos, girando otros, etc.

3.^a Dando golpes también con los palos de los compañeros de muy diversas maneras. A veces con el palo de la derecha, o con el de la izquierda, o con los dos, ya juntos, ya uno a cada lado, formando arcos, círculos y otras combinaciones variadísimas, como puede verse en las dos que a continuación indicamos.

Con un palo sólo:

Con los dos palos, uno a cada lado:

Terminado el juego se colocan como al tiempo de entrar con los palos o banderas levantadas hacia arriba, y hecho el saludo, los niños primeros, a' y a, comienzan el desfile pasando por entre las dos filas o por la parte exterior. Otras veces, si el local lo permite, forman primero una línea frente al público, cuyos extremos ocupan los niños a y a', saludan en esta posición, y caminando a encontrarse en el centro salen seguidos de los demás.

Danza o paloteado

Este bonito juego, antiguamente tan popular en muchas regiones de España y hoy casi relegado al olvido, exige, ciertamente, [259] alguna más preparación que los anteriores; pero, en cambio, resulta más vistoso y agradable. El acompasado golpear de los palillos acompañando a la música, las multiplicadas combinaciones los danzantes y la rapidez de sus evoluciones en todos sentidos, sin encontrarse nunca unos con otros cautivan siempre la atención de los espectadores, aunque lo hayan presenciado repetidas veces. El efecto es tanto mayor cuanto más pequeños son los niños que hacen la danza, con tal que tengan la agilidad necesaria para hacer a tiempo las evoluciones y la serenidad conveniente para no equivocarse. Suelen llevar algún traje especial, como, por ejemplo, de charros salmantinos, muy adornados con cintas y flores, o, como dijimos en los juegos precedentes, y acaso con mejor efecto, de indios con trajes abigarrados y penachos de plumas.

Ordinariamente toman parte ocho niños, y a veces doce, dirigidos por otro algo mayor. No se necesitan más aparatos que dos palitos de madera seca y sonora para cada uno, como de medio metro de longitud y del grueso suficiente para que no se rompan en el juego. Aunque pueden ser lisos, ordinariamente los hacen torneados, excepto en la parte donde se dan los golpes, y pintados de varias maneras. Durante el juego los niños forman siempre dos filas frente a frente; cada cual tiene puesto fijo, donde se encuentran siempre al principiar o terminar las evoluciones, y, por lo tanto, compañero también fijo en la otra fila. Los compañeros suelen ser de igual estatura, y en las filas se colocan por orden ella para que haya simetría. Los más altos ocupan por regla general los extremos; pero es necesario que sean muy ágiles, porque tienen más dificultad en las evoluciones.

Hay grandísima variedad de danzas, que se diferencian entre sí por el aire de la música, por las combinaciones de golpes que dan, por el modo mismo de darlos, y, sobre todo, por las distintas clases de evoluciones que se hacen. En la imposibilidad de hacer una descripción completa, nos limitaremos a dar idea exacta, en cuanto podamos, de lo más necesario para que puedan organizarse con provecho entre los niños de los colegios y no carezcan de diversión tan amena en las academias familiares. Con estas explicaciones nos parece que los señores Inspectores podrán fácilmente acomodar diversas variedades donde no tengan ocasión de tomarlas del natural.

Antes de proceder a ensayar danza alguna, se ejercitan los niños en las combinaciones de golpes y evoluciones, hasta que las hagan con limpieza y seguridad. Los golpes han de darse con tal uniformidad como si fuera un niño solo que golpeará un palo contra otro. Los pases o evoluciones han de hacerse tan a tiempo, [260] que en el momento de dar el golpe, sin retrasar nada el compás esté cada uno en su puesto, aunque se halle muy distante.

Primer ejercicio. Ordenados convenientemente los niños y puesta una fila frente a otra, cada uno con su compañero, o mejor como indica la serie adjunta, hacen una combinación de golpes muy parecida a la del juego de las palmadas, descrito en la página 11. Consta de siete golpes, dados en esta forma: 1.º y 2.º, cada cual con sus dos palos; 3.º, con el

compañero, cruzando los palos de la mano derecha, vueltas las puntas hacia arriba; 4.º, consigo mismo; 5.º, como el 3.º, pero levantando un poco el brazo y volviendo las puntas de los palos hacia el suelo; 6.º, con sus palos; 7.º, cruzados los palos a modo de aspa, dar contra los del compañero. Al dar los golpes 3.º y 5.º tengan cuidado de no inclinar con exceso los palos, porque de lo contrario, a menudo se darán en los dedos.

Para que den los golpes con toda regularidad, el niño que dirige (o la música cuando la haya), marca el compás de compasillo; a cada parte corresponden exactamente dos golpes, excepto a la última en que se da uno solo, dejando el tiempo restante para cambiar de posición. Al principio conviene marcar aire lento, y se va acelerando cada vez más hasta que lo hagan con toda ligereza y perfección. Entonces se hace el primer pase o mudanza; cada niño, dejando a su compañero, gira lo suficiente para ponerse de frente con el que le corresponda, como indica la figura, y en esta nueva posición repiten la serie de golpes una sola vez. Inmediatamente y sin perder el compás, hacen el segundo pase, y, dados los golpes, el tercero, y así sucesivamente, como indican las series siguientes, hasta terminar en la misma posición que comenzaron.

Para que den los golpes con exactitud ayuda mucho que los mismos niños canten alguna cosa, como, por ejemplo, el primer coro de la Salve, que después ponemos. Para evitar confusiones y choques que les impidan llegar a tiempo en los pases, se observa como regla general ir por la parte de fuera los que van desde los extremos hacia el centro, y por la de dentro los que del centro salen hacia los extremos. [261]

Segundo ejercicio. Cuando han hecho varias veces sin equivocarse los ocho pases anteriores, al terminarlos y sin perder nunca el compás, hacen el pase de filas; es decir, forman las filas en dirección perpendicular a la anterior. Este pase no ofrece dificultad: no tienen más que juntarse los extremos de cada fila hacia el medio, siguiendo los demás este mismo movimiento, y quedarán como indica la figura. En esta nueva posición repiten los ocho pases del primer ejercicio con los nuevos compañeros, y al terminarlos vuelven a sus puestos primeros.

Si pasan bien de una fila a otra sin encontrarse y guardando el compás, hacen cambios de fila en cada pase, o sea ocho cambios de fila continuos, en vez de los ocho cambios de puesto en la misma fila, como indican estas series, llamadas abrir filas.

O bien cruzándose y pasando de una fila a otra al tiempo de cambiar su dirección, como indican las figuras, de modo que cada uno describe una circunferencia completa. Al cruzarse unos con otros pasen siempre por el mismo lado, derecho o izquierdo, para evitar equivocaciones que les impidan llegar con tiempo a sus puestos.

Tercer ejercicio. Si saben hacer bien el 2.º, este 3.º no tiene más dificultad que la del mayor ejercicio y ligereza. Se hacen exactamente los mismos pases, sean de puestos o de filas; pero en vez de la combinación de

siete golpes se hace otra de dos; esto es, uno con sus palos, y otro, como el 3.º del anterior, con los palos de la mano derecha. Por tanto, dará consigo mismo en las partes 1.ª y 3.ª del compás, y con los compañeros correspondientes en la 2.ª y 4.ª; o, si es compás de 2 por 4, la 1.ª siempre con sus palos, y la 2.ª, con los compañeros. [262]

Cuando salga con perfección, se puede hacer todavía mayor alarde de agilidad, dando en cada parte del compás un solo golpe, como el 3.º o el 7.º de los descritos más arriba en el primer ejercicio, y cambiando de puesto o de fila a cada golpe. Estas combinaciones son más que suficientes para organizar una buena danza; donde las hagan con frecuencia y quieran dar pruebas de habilidad, pueden introducir otras muchas, como, por ejemplo, en la de siete golpes, dar el 3.º y el 5.º, pasando uno de los niños el palo por debajo del brazo o de la pierna, o por detrás de la cabeza, y el otro dando el golpe con el suyo, etc., etc.

Danza de la Salve. Como muestra de aplicación práctica de los ejercicios precedentes, describiremos la danza de la Salve tal como la hemos visto ejecutar por los niños, y con la misma música popular con que ellos la habían aprendido. En los pueblos donde aún se conservan vestigios de nuestras venerandas tradiciones, tan cristianas como populares, cuando organizan estos pasatiempos, la danza de la Salve es siempre la primera que se hace para consagrar a la Santísima Virgen las primicias de la fiesta.

Se presentan los niños en escena al compás de una marcha o pasodoble, en dos filas bien ordenadas, guardando el puesto correspondiente. Según avanzan, marcan el aire de la pieza, no solamente con el paso, sino también con los palos, de este modo: Si es compás de compasillo, en la 1.ª parte dan un golpe con sus palos; en la 2.ª, lo dan con el compañero de la otra fila, cruzando los palos que tienen en la mano derecha; en la 3.ª, otro golpe con sus palos; en la 4.ª, los que ocupan número impar en cada fila ponen el palo de la derecha al hombro, y los que los siguen, de número par, dan con el suyo. Si es compás de 2 por 4, la combinación es la misma: en la 1.ª parte dan siempre un golpe con sus palos; en la 2.ª, lo dan alternando una vez con el compañero de la otra fila, y la otra, los del número impar presentan el palo a los siguientes de su misma fila.

Así continúan hasta llegar al sitio designado, y siguen marcando el compás con el paso y los palos hasta que termine la música. En seguida, de frente a la imagen de la Santísima Virgen, si la hay presente, hincan la rodilla derecha en el suelo; la mano izquierda, con el palo recto hacia arriba, descansa sobre la pierna izquierda, y la derecha sobre el palillo apoyado en el suelo. En esta posición cantan la estrofa acompañados de la música: al comenzar el último compás, se ponen de pie, cada cual frente al compañero, y al pronunciar la última sílaba del canto dan un golpe de atención con sus palos. [263]

Mientras la música ejecuta el primer coro, los niños hacen la danza con este orden: durante los cuatro primeros compases repetidos, hacen los ocho pases descritos en el primer ejercicio. Al terminarlos cambian la dirección de la fila, los repiten en los ocho compases restantes, y, concluidos éstos, vuelven a los puestos primeros, deshaciendo el pase de fila. Si se quiere prolongar algo más el juego, la música ejecuta dos

veces todo el coro, y los danzantes hacen primero los ocho pases; cambian de fila y los repiten dos veces; deshacen el cambio y los repiten una sola vez, terminando así con la música.

Colocados de nuevo en su puesto se arrodillan, y cantan otra de las siguientes estrofas: [264]

A tu regio trono
van miles de arcángeles,
y gozosos danzan
para festejarte.

Entusiastas vivas
de sus labios salen,
y en tu honor entonan
místicos cantares.

Brotan de sus arpas
notas celestiales,
y entre ellas tu nombre
vuela por los aires.

También en la Tierra
queremos cantarte;
también te ensalzamos
como los arcángeles.

¡Salve, Virgen pura!
¡Salve, Virgen Madre!
¡Salve, Virgen bella!
¡Reina Virgen, salve!

Terminada la estrofa, ejecuta la música el segundo coro, los danzantes hacen ocho pases de dos golpes, como dijimos en el tercer ejercicio; cambian la fila, y los repiten dos veces; deshacen el cambio y los repiten otra vez, terminando al par con el coro. En vez de los ocho pases últimos, pueden hacer 16 de un solo golpe.

Cantan otra de las estrofas, y mientras la música toca de nuevo el primer coro, ellos hacen pase de filas antes de comenzar, y hacen la combinación de los siete golpes durante el primer compás; abren las filas, y la repiten en el segundo, tercero y cuarto, como indicamos en el segundo ejercicio. En los cuatro compases siguientes cruzan las filas hasta volver a sus puestos. En los ocho restantes repiten los anteriores cambios y cruces de filas. Del mismo modo pueden hacerse otras combinaciones si aún quieren proseguir. Al terminar el juego, salen llevando el compás con los palos, lo mismo que al entrar.

Estudiantinas

En los colegios donde hay banda de música o estudiantina, siempre figura como elemento principal del programa, para recrear los ánimos con las piezas más selectas de su repertorio. Pero no es lo más frecuente organizarlas con niños, que, por regla general, han de dejar el colegio precisamente cuando podían comenzar a figurar en ellas con provecho. Por esta causa, los números de música son piezas de canto y piano, o a lo más

de piano y violín o algún otro instrumento, cuando hay niños que los manejan con habilidad suficiente para poderse exhibir en público sin desagrado del auditorio.

Sin embargo, en estas academias en que el público es menos exigente, suele darse más amplitud a la parte musical, ejecutando piezas de modo menos artístico, pero no menos divertido, y sin duda más agradable para los niños, que forman la parte principal, [265] o acaso única, de los espectadores. Estos pasatiempos suelen denominarse con el nombre de estudiantinas; su organización exige, ciertamente, como la de muchos otros ya descritos, no poca paciencia y constancia, pero se compensan muy bien estas molestias con los abundantes frutos que produce. Describiremos brevemente las diversas maneras como las hemos visto organizadas, para utilidad de los que quieran valerse de ellas.

La charanga

No se necesitan instrumentos para formarla, aunque suelen admitirse panderetas, hierrecillos, algún pito de hojalata u ocarina cuando hay niños que sepan manejarlos. Los demás se contentan con imitar como mejor puedan los sonidos de los instrumentos y los movimientos propios de los artistas. Para más aparato durante los estudios libres fabrican a veces con papel y cartón algunos de los instrumentos de banda.

La organización no ofrece especiales dificultades. Se escoge una pieza sumamente sencilla y del menor número posible de instrumentos; ensáyense primero los diversos grupos por separado, poniendo en cada uno niños que sepan música para que dirijan a los demás, y después reunidos, hasta conseguir un conjunto agradable y armonioso. Los que tengan paciencia para ensayar dos o tres piecitas se admirarán seguramente del efecto y de la relativa facilidad que los niños adquieren para aprender otras cada vez mejores y más complicadas. Toman tanto gusto a este entretenimiento, que hacen de él un recurso principalísimo para los paseos, excursiones y días de campo.

En las exhibiciones de la charanga, para que el espectáculo resulte más agradable, suelen salir con especial uniforme, como, por ejemplo, a la española antigua, vestidos de indios, etc.

Los mirlitones

Como los niños son tan amantes de la variedad, aunque con la charanga descrita ejecuten piezas muy agradables y a propósito para las academias familiares, gustan mucho de repetirlas con variaciones. Así, es frecuente, por ejemplo, ejecutarlas silbando con suavidad sobre un papelito puesto horizontal o verticalmente sobre los labios; las notas emitidas de este modo toman timbre muy particular, y las voces que imitan los instrumentos agudos, como bandurrias, mandolinas, etc., reproducen muy bien los trémolos y notas dobles moviendo rápidamente el papel entre los labios.

Pero lo más usado y más ventajoso es reproducirlas con mirlitones, instrumentos fáciles de fabricar en todas partes, aun por los [266] niños

menos hábiles. Con ellos la voz emitida en falsete suave resulta bastante agradable, sobre todo cuando la emiten varios a la par y afinan regularmente. Tienen además la ventaja de que los niños se cansan mucho menos que cuando emiten la voz naturalmente y pueden darse escalas de mayor extensión.

Varias clases de mirlitones hemos visto usar a los niños. La más sencilla, aunque no más recomendable, se hace poniendo papel fino, como el de fumar, de seda, etc., sobre los dientes de un peine; aplicándolo a los labios en el momento de emitir la voz. Otra no más complicada se hace con dos pedazos de cartulina o dos tarjetas de visita. Se perforan las dos a la par con un agujero ovalado de uno a dos centímetros; colocando después entre ellas el papel de seda, se aplica a los labios como antes dijimos al ejecutar la pieza.

Estos mirlitones, aunque tan fáciles de fabricar, tienen el inconveniente de romperse al poco tiempo por la demasiada humedad que reciben al emitir los sonidos en contacto inmediato con el papel. Los más usados se hacen con cañas finas de 15 a 30 centímetros de longitud por dos o tres de anchura, abiertas por los dos extremos. Uno de ellos se cubre enteramente con papel fino sujeto con hilo; si se quiere hacer más consistente, póngase papel apergaminado, y mejor aún membrana de tripa mojada, para que se estire bien al tiempo de ponerla. Tres o cuatro centímetros más adelante del papel se hace en la caña un agujero parecido al de las flautas, al cual se aplican los labios al emitir la voz.

Como el aliento no cae inmediatamente sobre el papel, estos mirlitones duran mucho tiempo, sobre todo si se tiene cuidado de inclinar la caña al tiempo de usarlos de modo que el extremo cerrado quede más levantado que el opuesto. Conviene emitir las notas con suavidad para que no resulten sonidos ásperos y desagradables.

Aunque no lo hemos experimentado, sabemos que algunos han sustituido con buen éxito la caña por tubos de hojalata, y que para las voces bajas hacen las veces de resonadores unas cornetas o cucuruchos de papel puestos en el extremo libre de los mirlitones.

Poteriofonía

Todos los niños habrán observado sin duda que cuando con el cuchillo o con otro instrumento cualquiera se dan golpes en una botella, copa o vaso emiten notas tanto más agudas cuanto más llenos están de líquidos. Tomando, pues, una serie de ellos y echándoles más o menos cantidad de agua, puede obtenerse una escala o extensión de notas suficientes para ejecutar algunas piezas de música. [267]

Nunca falta en los colegios algún niño de especial habilidad de quien valerse para hacer exhibiciones extraordinarias en las academias a poco empeño que se ponga en ensayarle, y cierto que esta clase de instrumentos es de las más a propósito. Se escoge una serie de vasos, o copas, o botellas, o de todos ellos a la par, y se va formando en ellos la escala. Es tarea larga y enojosa afinarlos exactamente: por eso donde esa diversión se emplea con alguna frecuencia se afinan con toda perfección una vez y se les hace un agujero en el límite del nivel. Con esto, en

adelante se afinan por sí mismos con sólo llenarlos de agua, porque arrojan por el agujero el exceso correspondiente a la nota.

Colocados después sobre una mesa en el orden debido, el niño, que los toca toma en cada mano un palito o una varita de cristal, y pasándolas suavemente por los bordes de las vasijas, obtiene las notas que quiera. Si sabe algo de piano, a los pocos ensayos ejecutará piezas sencillas, pero muy agradables, y al poco tiempo adquirirá tanta facilidad y destreza, que aun las personas mayores le escucharán con agrado.

Si se quiere con sólo estos instrumentos dar un concierto completo, no hay más que poner, además de la serie principal para el que ejecuta la pieza, o dos series que lleven la voz o voces principales, otros grupos menos numerosos de botellas, jarras y otras vasijas que produzcan notas más graves para formar el acompañamiento. Cada niño se encarga de uno de ellos según su habilidad, y a pocos ensayos se obtendrá un éxito inesperado.

Los que no hayan oído nunca conciertos de este género se sorprenderán muy agradablemente cuando por primera vez lo escuchen, aunque los niños los ejecuten con muy poca destreza. El efecto es mucho mejor si algunos otros cantan o tocan con los mirltones las partes del canto.

El xilófono

Es acaso el instrumento más apto para estos entretenimientos. Se compone de una serie de palitos de madera bien seca y sonora; ordinariamente son redondos, de a tres centímetros de diámetro y diversa longitud. En los comercios de juguetes hemos visto alguno que otro contruidos con toda perfección, pero demasiado costosos para la generalidad de los niños. En cambio, su construcción es tan sencilla que pueden todos fabricarlos a su gusto.

Se escogen tantos palitos como notas se quieran poner, y se pulimentan con cristal y papel de lija. Se toma el mayor de todos, y, dándole un golpecito, se examina si produce una nota exacta; si no, se le corta poco a poco hasta que la dé. Con relación a éste van afinándose los demás, disminuyendo la longitud a medida que [268] asciende la nota. A dos centímetros o poco más distante de cada extremo se hace un agujero lo suficientemente grande para que pase con holgura una punta de París.

Con tablas ordinarias de suficiente longitud y de seis a diez centímetros de anchura, puestas de canto, se hace una especie de marco en forma de trapecio A, B, C, D, que sirve de soporte a los palos. En él se clavan las dos puntas que sostienen cada palo de modo que los mantengan en el sitio correspondiente sin oprimirlos. No conviene que los palos descansan inmediatamente sobre el soporte, porque los sonidos pierden en claridad: para evitarlo se ponen rodajas de cartón o de paño, o un cilindrito de paja o algodón en rama entre ellos y el soporte.

Los palos deben colocarse bastante próximos, aunque sin tocarse unos con otros, como se ve en la figura, para que el instrumento tenga menos extensión o puedan ponerse más notas. Se toca con dos macitos de madera los cuales, resbalando sobre los palos o golpeándolos, producen las notas respectivas. Cualquier niño habilidoso que sepa algo de piano aprenderá a

tocar varias piezas más pronto aún que en las copas o vasos. Uno o dos xilófonos, acompañados de algunas botellas o instrumentos de cuerda, dan un concierto muy agradable y a propósito para las reuniones familiares, sobre todo si hay quien lo maneje con destreza y habilidad.

Cuando además de las notas naturales de la escala los xilófonos tienen las de sostenidos y bemoles, los hemos visto contruidos también de este otro modo. Las notas naturales forman una como serie distinta de las otras, aunque coinciden en el centro.

Los palos están unidos con una cuerda fuerte, a, a', que los atraviesa a todos, y al extremo opuesto otra cuerda, bc y de, une los de cada serie. Cuando no se usa, los de una serie giran sobre los de la otra, y quedan todos reunidos. Para tocarlos se apoyan sobre dos o tres cilindros de paja puestos en la dirección de las cuerdas. [269]

Arpas

Otro instrumento infantil muy a propósito para figurar en esta clase de estudiantinas, y cuya construcción está también al alcance de la mayor parte de los niños. Tómese una cajita de madera de no muy grandes dimensiones; por ejemplo, 25 centímetros de largo por 15 de ancho y 8 o 10 de fondo. Las cajas de cigarros puros, que se encuentran fácilmente en los estancos, sirven muy bien para esto.

A los dos lados mayores, y cerca de la tapa o el fondo, se fijan tornillos pequeños, t, t', etc., tantos cuantas sean las cuerdas se quieran poner. De cada tornillo a su correspondiente del lado opuesto se tiende una cuerda, tc, t' c', etc., bastante floja. Pueden emplearse cuerdas buenas de tripa o de alambre de las que se usan en las bandurrias, mandolinas y otros instrumentos, pero sirven muy bien los pedazos de las cuerdas rotas. Se ponen sencillas o dobles, como indica la figura.

Debajo de todas ellas, para que los sonidos salgan más limpios, se pone un cuadradillo o lapicero, n, n'. Después se afina el arpa; para conseguirlo se pone debajo de cada cuerda, junto al cuadradillo, un taco de madera cúbico o prismático, a, á, etc., y, separándolo más o menos, ir haciendo dar a cada una la nota correspondiente. Afinada ya a satisfacción, se toca lo mismo que el xilófono, con dos macitos, aunque los del arpa terminan ordinariamente con un pedazo de corcho o con unas tiras de tela.

Si el cuadradillo se pone un poco separado del borde de la caja, haciéndolo avanzar o retroceder se baja o sube el tono del instrumento cuando sea necesario.

Con sólo el xilófono o el arpa hemos visto pasar bien entretenidas algunas tertulias familiares cuando ha habido quien los maneje con habilidad regular. Acompañados de hierrecillos, copas, mirlitones y demás instrumentos caseros, sirven para formar en muy poco rato curiosas estudiantinas y dar con poco trabajo conciertos divertidos, muy aptos para estas fiestas extraordinarias de los colegios. [270]

Batallón infantil

Terminaremos el párrafo haciendo mención de este entretenimiento, uno de los más agradables a todos los niños. Su organización apenas ofrece dificultades. En algunos colegios los señores profesores de gimnasia organizan estos batallones con toda perfección; en otros enseñan parte por lo menos del ejercicio militar, suficiente para que puedan fácilmente formarse escogiendo grupos de los niños más aventajados. Estos aprenden muy pronto y con gusto algunas maniobras difíciles del arma de infantería, con los fusiles de madera que tienen para el ejercicio; o de la de caballería, por ejemplo, la esgrima del sable, los que hacen de madera plateados con papel o purpurina; de la lanza, que fabrican con chapas de zinc o de hierro puestas en las picas del gimnasio, en las astas de las banderas y en otros palos a propósito.

En las demás partes donde no tengan ocasión de aprender el ejercicio fácilmente pueden los señores Inspectores adquirir algún manual de táctica militar, donde encontrarán descritas todas las maniobras; ni falta casi nunca entre los niños alguno con habilidad especial para enseñar a sus compañeros las que han visto hacer a los soldados. La falta de fusiles, sables y lanzas la suplen fácilmente los niños con los zancos, juncos de las redes, y otros palos y varas que hallan a mano.

Donde hayan organizado los grandes juegos con pelotas y escudos pueden servirse de las instrucciones que allí dimos para organizar un batallón, si no pueden hacerlo con más propiedad. Las diversas evoluciones del ejercicio militar resultan muy vistosas con los escudos, banderas y demás pertrechos militares empleados en aquellos juegos.

La diversión es completa si la banda de música ameniza el ejercicio con piezas a propósito. En el salón no debe prescindirse del piano, por lo menos, y aun del coro de mirlitones.

También hace muy buen efecto cuando el mismo batallón, al presentarse en escena, o en algún ejercicio apto, o al desfilar después de terminadas las maniobras, acompañado de la música entona alguna marcha militar con letra alusiva al acto o fiesta que se solemniza. He aquí una composición del malogrado profesor señor García Muní, que ejecutarán con gusto los batallones infantiles, acomodando la letra conforme a las exigencias de la exhibición:

Capítulo XV

Vacaciones de Navidad

Tienen estas vacaciones tanta importancia durante el curso de estudios, por lo que a los juegos se refiere, que exigen capítulo especial, y ciertamente de los más útiles e interesantes. Porque con la alegría propia de estas fiestas y la perspectiva de pasar tantos días sin cuidarse apenas de libros ni de clases, los niños se entregan a los juegos con inmoderado afán en los primeros momentos, y poco después sienten hastío, aun de los que más les gustan. Con esto pierden la estima de los

juegos así ordinarios como extraordinarios y pasan aburridos gran parte del tiempo, con peligro de cometer varias faltas si no se provee de oportuno remedio.

Por consiguiente, en estos días, tienen aún mayor aplicación cuanto advertimos en el capítulo XIII. Para los patios conviene muchísimo que los niños, bajo la dirección de los señores Inspectores, discutan de antemano un programa minucioso y concreto de los juegos extraordinarios que han de organizar. Los juegos y pasatiempos descritos hasta ahora dan materia suficiente para formar un programa variadísimo y completo sin necesidad de repetir apenas diversión alguna. Los señores Inspectores se encargan además de intercalar otros juegos especiales reservados para estas ocasiones, como los de habilidad, de chasco, conquistas de premios, etcétera, que divierten con su novedad y con los muchos lances curiosos a que se prestan.

También sucede con frecuencia que el mal tiempo obliga a pasar largos ratos en el salón de estudio, y los niños echan de menos entretenimientos variados con que entretenerse. Con este [274] fin, además de los descritos en los dos capítulos anteriores, haremos mención de otros que hemos visto usados durante las Navidades. Pero nos parece oportuno recordar a los niños las observaciones de la página XII y el párrafo III del prólogo, porque tienen en este capítulo especial aplicación. Aquí escribimos para todos, pero convencidos de que no todo es practicable en todas partes ni por toda clase de niños.

§ I

En el salón

En todos los colegios suele hacerse un nacimiento en sitio donde los niños puedan concurrir a visitarlo, o cada división arregla el suyo en el salón de estudio para contemplar a su gusto la santa Cueva, el Belén, los pastorcitos, y sobre todo los muñecos de movimiento y la multitud de objetos anacrónicos que la piedad infantil allí acumula. Por lo menos, es muy conveniente colocar en el sitio de preferencia de cada salón un Niño Jesús bien adornado.

Ante su imagen depositan los niños los obsequios poéticos hechos en estudio libre y hacen algunas devociones amenas y agradables según la costumbre de cada región. Con gusto describiríamos las que conocemos, si no fuesen materia ajena de este libro. Las recomendamos, sin embargo, con encarecimiento como medio excelente para pasar las vacaciones; porque, animados con ellas los niños a honrar al Niño Jesús, no solamente guardan la debida moderación en sus diversiones, evitando, por lo tanto, castigos, más sensibles en estas circunstancias, sino que ejercitan actos de virtud nada vulgares reprimiendo sus ímpetus, mortificando su gusto, etc., etc.

En estas vacaciones es cuando se proponen con más amplitud los juegos y entretenimientos de salón, que se reservan los señores Inspectores. La construcción de globos y cometas para los días de campo y los paseos de primavera entretienen grandes ratos a los niños que han cobrado afición a estos pasatiempos. Otros muchos pasan el tiempo ensayando las piezas y espectáculos que han de exhibirse en las tertulias y exposiciones de que

hablaremos en los párrafos siguientes.

El tiempo restante se pasa muy bien, unas veces en los gabinetes con experimentos de Física y Química, con proyecciones, con el fonógrafo, etc., y otras en el salón de estudio, ocupados con alguno de los pasatiempos que a continuación describimos. [275]

Pompas de jabón

Pocos niños habrá que durante su infancia no se hayan entretenido algunas veces en hacer globos o pompitas de jabón y hayan pasado largos ratos contemplándolas en el aire hermosamente matizadas con los colores del iris y de los objetos que las rodean. Y todos, sin duda, al verlas estallar tan pronto sin dejar el menor rastro de tanta belleza habrán exclamado: ¡lástima que no duren más tiempo! ¡Qué excelente diversión para pasar entretenidos las horas de vacaciones! Así es en verdad, pues donde se propone a los niños este pasatiempo con toda la extensión que admite pasan largas horas sin pensar en otra cosa, por divertida y agradable que sea.

Varios libros y revistas han tratado de las pompas, dando fórmulas para obtener líquidos jabonosos con los cuales puedan obtenerse muy grandes y duraderas, y describiendo muchos entretenimientos curiosos que con ellas pueden hacerse. Sin embargo, son muy pocos los niños que las aplican, ya porque no han llegado a sus manos tales libros, y si llegan no los entienden, ya porque no tienen la reflexión y paciencia necesarias para atenerse a prescripciones indispensables. Por lo tanto, creemos muy del caso reunir aquí algunas instrucciones prácticas y describir con brevedad los pasatiempos que con más interés hemos visto ejecutar por los niños en las vacaciones, en la seguridad de que muchos pasarán con ellos ratos deliciosos, y aun los harán pasar a las personas que los rodean.

Líquido jabonoso

Es lo más importante para obtener buen resultado. Los niños lo hacen disolviendo en agua jabón duro de lo que ordinariamente hallan a mano en las cocinas, y ésta es precisamente la causa de que las pompas estallen tan pronto. Esos jabones tienen ácido esteárico combinado con sosa o potasa, en vez del aceite de olivas que tienen los más blandos. Escójase, pues, jabón blando y disuélvase en agua templada bien limpia; y para que tenga mucha más cohesión, y por tanto las pompas sean más duraderas, disuélvase además un poco de azúcar. Este líquido es bastante bueno y está al alcance de todos los niños.

En las poblaciones mayores, donde haya droguerías o buenas farmacias, puede mejorarse mucho añadiéndole una buena dosis de glicerina. Donde quieran entretenerse por varios días, o donde haya, como en los colegios, muchos niños, es preferible hacer líquido jabonoso más perfecto. Entre las fórmulas recomendadas [276] para hacerlo hemos visto usar con excelente resultado las dos siguientes:

- 1.^a Se disuelven 12 gramos de buen jabón (el llamado de Marsella se

recomienda como de los mejores) en agua destilada o bien limpia y regularmente templada; después que se enfría se filtra por una tela tupida o por papel de filtro para quitar las impurezas y el jabón no diluido, y se guarda en un frasco. Se añade algo más de la mitad de su volumen de buena glicerina, se agita fuertemente un buen rato y se deja reposar hasta el día siguiente; entonces se decanta el líquido, o se filtra de nuevo para quitar una película blanca que se forma en la superficie, y queda ya en disposición de usarse. Si se guarda en frasco bien tapado para que no comunique con el aire, puede conservarse muchos meses.

2.^a Por unos cuantos céntimos se compran en las droguerías 20 gramos de oleato sódico puro y fresco, y se disuelven en medio litro de agua bastante caliente; se añaden después 30 gramos de glicerina pura, y se echa todo en un frasco de un litro, que se acaba de llenar con agua destilada o muy limpia. Donde no le haya, el oleato puede suplirse con jabón bueno. Cerrado herméticamente el frasco se deja reposar seis u ocho días en sitio fresco, y después puede usarse.

Guardando las proporciones indicadas puede hacerse más o menos cantidad, según convenga. Si se quiere conservar el líquido mucho tiempo, conviene sacar cada vez lo necesario nada más, y no volver al frasco lo que se haya usado, porque se altera con el contacto del aire; pero puede guardarse en otro frasco mientras sirva para hacer experimentos.

Las macetas

El entretenimiento más fácil de todos, al alcance aun de niños pequeñitos, es formar macetas. Se echa un poco de líquido en una copa o taza, se coge una paja hueca, y puesto uno de los extremos en el líquido, se sopla por el otro. Al punto se forman innumerables burbujas de gran tamaño, que sobreponiéndose unas a otras llenan la copa y se extienden por encima adheridas entre sí, formando un florero muy caprichoso. Y como cada burbuja descompone la luz, todas ellas se irisan con delicadísimos colores, resultando un conjunto tan agradable, que los niños no se cansan de admirarlo.

Si el líquido es bueno, duran varias horas, cuidando de evitar corrientes de aire, y los niños apuestan a ver quién las obtiene mayores o de más duración. Sirven de elegante adorno dondequiera que se coloquen, sobre todo si, cuando son varias, se hacen de diferentes colores. Para esto no hay más que echar en cada [277] copa un granito de anilina y agitar el líquido para que se disuelva. Pero aún es más curioso el efecto si no se agita, porque las primeras burbujas salen blancas, y las restantes cada vez más teñidas de color a medida que la anilina se disuelve. De este modo la maceta tiene todos los tonos del color y forma cambiantes de luz más caprichosos.

Las pompas

Es el entretenimiento más importante y variado. Los niños las hacen ordinariamente con una paja; meten un extremo en el líquido para que se

cargue, y soplando después por el opuesto forman bolitas pequeñas. Pero en vez de pajas pueden usarse otros instrumentos cualesquiera que den paso al aire y obtener bolas de gran tamaño. Por ejemplo, arrollando papel o cartulina sobre el lápiz se hacen tubos muy a propósito, de mayor o menor diámetro, según se quieran obtener las pompas.

Si a las pajas o tubos de papel se les dan cortes en el extremo inferior y se levantan los pedazos hasta formar ángulo recto, las pompas toman como base el círculo que forman los pedazos abiertos, y resultan tan grandes como cabezas. Para desprenderlas no hay más que dar un golpecito en la paja o tubo. Otras veces en vez de dar cortes se ponen al extremo de los tubos rodajas de corcho o de cartulina, y se obtiene el mismo efecto. Después de algunos ensayos se obtienen bolas enormes con una trompetilla de las que los niños compran en las ferias, quitando la lengüeta para que pase libremente el aire. Sumergido el extremo en el líquido se saca suavemente en posición vertical, y el extremo de la trompeta quedará cerrado con una hermosa lámina líquida. Se sopla entonces a todo pulmón; si se acaba el aliento, se obstruye con la lengua el orificio de la trompeta mientras se respira de nuevo; y si se quiere conservar la pompa adherida, se tapa con un dedo para que el aire oprimido por el líquido no se escape.

Echando el líquido en un recipiente de ancha base pueden obtenerse bolas con embudos de lata de tamaño regular. Se sumerge la boca en el líquido, se levanta bien vertical y despacio para que no se rompa la lámina líquida, y se sopla: llegan a obtenerse pompas tan grandes como calabazas o balones ordinarios.

Juegos con las pompas

Después de lo que acabamos de decir, fácilmente se comprende que los niños pasen largos ratos entretenidos en hacer globos de jabón y apostando a ver quién los hace mayores o que duren más tiempo. Cuando el líquido está bien hecho, las bolas de tamaño regular duran muy bien de un día para otro si se cuida de evitar [278] corrientes de aire, y mucho más si se cambian de posición. Pero se prestan además a varias diversiones que hacen más ameno este pasatiempo.

Desprendidas las pompas del tubo que se emplea para hacerlas, se las hace subir hacia arriba agitando suavemente el aire con la gorra o con un pedazo de cartón. Hay, pues, elevación de globos, muy a propósito para excitar el entusiasmo y hacer alardes de habilidad.

La mucha cohesión del líquido hace a las pompas tan consistentes, que pueden tocarse y manejarse sin peligro de que se rompan. Tómense unos pedazos de hilo; a un extremo se sujeta una figura de muñeco recortada en papel de seda o muy delgado; el otro extremo se moja en el líquido, y al desprenderse las bolas de los tubos se aplica a ellas: al elevarse éstas por el aire arrastran consigo a los muñecos.

Otras veces juegan con ellas a la pelota. Para esto no tienen más que ponerse guantes de lana o estambre, o envolverse las manos en el tapabocas: de este modo pueden recibir con suavidad las pompas y echárselas unos a otros, contando punto malo al que la deje estallar antes

de enviarla al siguiente. Extendido el tapabocas sobre las carpetas o cualquiera otra tela de lana o estambre, etcétera, que tenga pelo, se van colocando sobre ella varias bolas que forman un precioso adorno. Si después se electriza una hoja de papel y se hace pasar a corta distancia sobre ellas, se alargan y toman forma de huevo, y a poco más que se aproxime se elevan hasta el papel. Por tanto, pueden entretenerse en alargar sucesivamente unas y otras, o hacerlas caminar de un lado para otro o de una carpeta a otra siguiendo la atracción que sobre ellas ejerce la hoja. (Para electrizar ésta basta calentarla y frotarla vivamente con un cepillo ordinario.)

Si el tiempo está muy frío, como suele acontecer por Navidades, pueden hermostarse las bolas con un adorno curioso. No hay más que soplarlas por encima, sea que estén sobre la mesa, o pendientes del tubo sin desprenderlas, y en seguida el vapor de agua se cristaliza sobre ellas, tomando la multitud de formas tan curiosas como delicadas que tiene en los copos de nieve.

Cuando consigan hacer pompas de gran tamaño pueden entretenerse también en apagar con ellas velas encendidas. Hecha la bola, y sin desprenderla, se tapa con el dedo el extremo superior del tubo o trompeta para que no salga el aire. Aproximando después el tubo a la vela, se quita el dedo: al principio el aire sale con poca fuerza y hace oscilar la llama, pero después va saliendo cada vez con más ímpetu a medida que la lámina líquida se hace más gruesa, hasta que llega a apagar la luz.

Hay otro experimento muy vistoso. Mójese con el líquido jabonoso el borde de una copa, y procúrese poner sobre ella una pompa de regulares dimensiones. Colóquese cerca de una pared blanca [279] o de una hoja de cartulina, y mejor aun de una pantalla transparente como la que se emplea para las sombras de manos. Colocando al lado opuesto una vela encendida separada medio metro o algo más, en seguida se proyecta sobre el papel o pantalla la imagen de la bola; pero al poco tiempo, descompuesta la luz, comienzan a verse con mucha claridad varios anillos de colores, conocidos en la Física con el nombre de anillos de Newton. Lo más curioso es que los anillos no están fijos, sino que, apareciendo en el polo superior, van bajando unos tras otros por orden constante de colores hacia el polo inferior. Es un espectáculo que nunca cansa a los niños y entretiene con gusto a los mayores. Conviene probar diversas distancias para ver en cuál de ellas salen las imágenes con más nitidez. De la luz a la pantalla basta un metro poco más o menos, y la bola puede ir aproximándose o alejándose según convenga.

Otras muchas experiencias ocurrirán con la práctica. Para terminar indicaremos una que da ocasión a muchas apuestas y ejercicios de habilidad, y consiste en formar bolas dentro de otras. Como el líquido tiene tanta cohesión, se puede meter una paja a través de las bolas sin que éstas se rompan: por lo tanto, si se mete con líquido y se sopla, puede hacerse perfectamente una bola en el interior de otra, y otra más pequeña dentro de la segunda, etc. El entretenimiento resulta más curioso cuando cada bola se forma sobre soporte distinto; por ejemplo: dentro de una copa se pone un tapón de corcho, y sobre éste una moneda de diez céntimos, todo ello bañado con el líquido jabonoso. Cargada la trompeta o embudo de hacer bolas grandes, se pone verticalmente sobre los bordes de

la copa; la lámina líquida no se rompe al pasar sobre el tapón y la moneda, si están bien bañados en el licor de jabón. Se sopla, levantando la trompeta a medida que la pompa aumenta, hasta que tenga el volumen conveniente. Después se mete dentro la paja o tubo bien bañado en el líquido, se hace una segunda bola interior sobre la moneda, y tenemos dos bolas, una dentro de otra, apoyadas en la copa y en la moneda.

Hay otro entretenimiento con las pompas, acaso el más divertido; pero no puede confiarse a niños que llevados del entusiasmo no guarden las debidas precauciones. En vez de formar las bolas con el aliento, inyéctese hidrógeno y oxígeno, aplicando los dos gases a la vez, como se hace para la luz oxhídrica. Al desprenderse del tubo estas bolas se remontan rápidamente. Si se les aplica una vela encendida, estallan con gran ruido por la mezcla detonante que forman los dos gases; pero puede haber algún peligro si por el afán de hacerlas estallar antes de que se remontan se aproxima la luz antes de que se desprendan. Teniendo, pues, cuidado de poner las velas en un palo o caña para que las aproximen a las pompas cuando éstas se hallan a cierta altura, se evita el peligro y los niños se divierten extraordinariamente. [280]

Láminas líquidas

Además de los pasatiempos que acabamos de indicar hay otros de aspecto más científico, pero no menos curiosos para los niños y más interesantes para las personas mayores. Con toda exactitud puede denominarse geométricos, y clasificarse en dos grupos correspondientes a las dos partes de la Geometría, plana y del espacio. Los que pertenecen al primero se hacen con láminas del líquido jabonoso, y no ofrecen dificultad alguna en su ejecución.

Sumérgase, por ejemplo, la trompeta o embudo en el líquido lo mismo que para hacer bolas; si sobre la lámina líquida se pone un hilo cualquiera, queda adherido a ella sin romperla. Pues bien; anúdense primero los extremos, y mojándolo antes en el baño y póngase sobre ella de modo que no se cruce, y quedará en una forma cualquiera; pero si se arrima la punta de un papel secante u otro que rezuma el líquido, a la parte de lámina limitada por el hilo hasta romperla, inmediatamente forma éste una circunferencia perfecta, concéntrica con la de la trompeta, quedando entre las dos una corona líquida.

Para gozar mejor del buen efecto que produce hágase un gran anillo con alambre delgadito. Basta para esto rodearlo a una botella o tubo, y retorcer los extremos. Se sumerge en el líquido, y retirándolo con precaución, queda cubierto de una película fina y hermosa, en la cual se pone el hilo como antes decíamos. Si en vez de un anillo o circunferencia se hace con el alambre un triángulo o polígono, se obtienen otras figuras.

Si cuando el anillo está cubierto de líquido se pone verticalmente y se sopla en el centro con cuidado y uniformidad, se forma una gran pompa, alargada a modo de bolsa, muy irisada, y aun a veces llega a desprenderse. Algunos niños hacen fácilmente esta clase de pompas sin instrumento ninguno: meten la mano cerrada en el líquido, y, separando después los dedos, dejan unidas las yemas del índice y el pulgar, formando un anillo

con lámina líquida. Vuelta la palma de la mano hacia la cara, soplan con cuidado y obtienen pompas muy alargadas, que desprenden sin dificultad cerrando completamente el anillo de los dedos.

Para dar más variedad a las formas geométricas pueden hacerse cuadrados, rectángulos, etc., y en vez de circunferencias interiores obtener arcos muy variados. Baste un ejemplo para demostrar prácticamente la ejecución. Tómense dos pajas o palitos de varios centímetros de longitud, con tal que puedan sumergirse en [281] el líquido; forman los lados superior e inferior de un rectángulo, los otros dos son hilos de seda cuyos extremos se atan sobre el lado superior y sirven de asa. Si se sumerge en el baño, se cubre el rectángulo de una lámina líquida magníficamente irisada. Pero si antes, a los dos hilos laterales se atan los extremos de otro algo mayor que la distancia que los separa, al sacar la lámina líquida sale adherido a ella, o inclinado hacia la base. Mas rompiendo con un papel la parte de lámina que media entre el hilo y la base, la cohesión del líquido de la parte superior atrae el hilo hacia arriba, y le hace formar un arco perfectísimo. Si de antemano se ata un hilo al anterior, y cuando está en forma de arco se tira hacia abajo con suavidad de la hebra libre, el arco se divide en dos simétricos si está pendiente del centro, o desiguales si pende de otro punto cualquiera.

Cuerpos líquidos

El segundo grupo, correspondiente a la Geometría del espacio, es mucho más interesante, pero exige algo más trabajo en los preparativos. De la manera que antes indicábamos háganse dos anillos de cinco o más centímetros de diámetro; si se quiere hacerlo con toda perfección, en vez del mango se ponen en uno tres alambres que le sirven de patas y en el otro una semicircunferencia a modo de asa. Siempre que hayan de usarse, y lo mismo en todos los demás experimentos, hay que bañarlos previamente en el mismo líquido jabonoso, para que las pompas no estallen al ponerse en contacto con ellos, sino que se adhieran con facilidad.

Hágase una pompa de regular tamaño, y puesta sobre el anillo, nos da una esfera primorosamente irisada. Si se tiene largo rato en la misma posición, las irisaciones son diversas, porque la película se adelgaza cada vez más en la parte superior. Esta esfera se transforma fácilmente en cilindro: no hay más que aplicar con cuidado el otro anillo en la parte superior y levantarlo despacio; la bola se alarga, trasformándose en cilindro, cuyas bases, algo convexas, son los anillos, y será recto u oblicuo según la dirección en que se [282] tire. Dentro de la esfera y del cilindro pueden formarse bolas pequeñas; pero cuídese de que la paja o tubo no lleve exceso de líquido, porque si se desprende alguna gota rompe las pompas a lo mejor del experimento.

En lugar de los anillos, háganse con alambre las aristas de un cubo, con un arco en las superiores que sirvan de asa; pueden tener varios centímetros de longitud. Sumergidas completamente en el baño de jabón, al sacarlas no solamente se obtienen las seis láminas líquidas que corresponden a las seis caras del cubo, sino además otras ocho, interiores, que partiendo de los lados de las bases se unen simétricamente

a otra laminita cuadrada paralela a las bases que se forma en el interior del cubo. Presenta un conjunto hermosísimo que sorprende a cuantos por primera vez lo contemplan. Pero si después se le sumerge de nuevo en el líquido unos cuantos milímetros nada más, sube de punto la sorpresa. Otra nueva laminita, paralela a la anterior avanza suavemente hasta formar un cubo de láminas líquidas paralelo al mayor, y en cada lado una pirámide truncada de cuatro caras, todas tan perfectamente regulares y admirablemente irisadas, que nunca cansa su vista. Si con un papelito se logra romper una cara del tubito interior, se reproduce la primera figura con las doce aristas que convergen en la lámina central.

Si en lugar de un cubo se introduce un prisma recto de base triangular, cuadrada, etc., o varios otros cuerpos geométricos, se obtienen resultados no menos maravillosos, particulares en cada uno, y siguiendo una ley siempre constante, como sucede en los demás fenómenos físicos. Sumergiendo, por ejemplo, en el líquido la armadura de un octaedro regular, en su centro convergen seis láminas líquidas que forman una hermosa estrella.

No hay figura que no dé resultados encantadores. Uno de los más curiosos se obtiene con la espiral, que se construye fácilmente. No hay sino dejar un pedazo de alambre recto metido en un tubo o rollo de papel; se dan después diez o más vueltas alrededor con el resto del alambre, sin que se crucen unas con otras, y sacando el papel se arrolla la última [283] espira un poco en el alambre recto que forma el eje, y se deja una punta saliente, como se ve en la figura, para poder abrir o cerrar la espiral cuando convenga. Al sumergirla en el líquido se cierran las espiras; al sacarla se abren lentamente, y entre el eje y ellas aparece una primorosa lámina en forma de superficie helicoidal, con irisaciones caprichosas que se modifican constantemente al abrir y cerrar las espiras.

Si el líquido glicérico no se adhiere bien a las armaduras por ser nuevo el alambre, frótese éste con lija, o mejor todavía, póngase unos momentos en ácido nítrico para que se oxide, y lávese después con agua limpia. Cuanto más delgado sea, es más fácil de trabajar y da figuras más delicadas.

Lotería

Es de los principales entretenimientos del salón en las Navidades. No nos detendremos en describirlo, por ser tan conocido de todos: pero haremos algunas observaciones que puedan hacer más ordenada su ejecución.

Tratándose de niños son preferibles las loterías sencillas, cuyos cartones tienen solamente 15 números en tres filas, y cada seis cartones de igual color forman la serie completa de los 90 números. Cada una suele tener cuatro series, o sean 24 cartones. Cuando éstos no bastan pueden reunirse dos o más, pues no hay inconveniente alguno en que toque a dos o tres cada vez; y si lo fuera, fácilmente puede obviarse, o escogiendo loterías cuyas combinaciones de números difieran entre sí, o mudando algún número en las combinaciones iguales.

Es conveniente disponer un tablero o cartón con 90 casillas numeradas correlativamente para colocar las bolas cantadas en su sitio respectivo,

porque de este modo se verifican en un momento las loterías hechas y se resuelven las dudas que puedan ocurrir. El niño encargado de cantar las bolas debe estar apartado de los demás, sin tomar parte en el juego y ocupado exclusivamente en colocarlas sobre el tablero; si no lo hacen todos por turno, el cantor recibe alguna cosa de cada puesta, o un premio al terminar el juego. Cada vez que recoge las bolas en la urna o bolsa debe moverlas para que se mezclen bien, y no sacar después sino una por una.

La puesta o fondo para los premios se forma unas veces con los aguinaldos, como después diremos, y otras con los regalos que valiéndose de este medio distribuyen los señores Inspectores. A falta de éstos lo forman los mismos jugadores de dos maneras: 1.^a, pagando en cada juego las almendras, avellanas, etc., designadas [284] como precio de cada cartón. En este caso uno o más niños recorren los puestos cobrando el importe del cartón o cartones que tengan; 2.^a, para emplear menos tiempo los jugadores antes de comenzar forman un depósito y determinan qué premio se concede a cada lotería hecha.

Los modos de jugar más usados son; a cartón lleno, esto es gana el que primero haya apuntado los 15 números de un cartón; a la quina, o sea notando los cinco números de una fila cualquiera. El primero que lo consiga avisa antes de que se cante la bola o dos bolas siguientes, según las condiciones; el compañero más próximo, o el encargado de distribuir los premios, lee en alta voz los números apuntados para que se comprueben con las bolas sacadas; y si el juego es verdadero, entrega el premio. Si acaso lo hacen dos a la par, o se da premio a cada uno, o dividen el que corresponda: entre sí convienen a veces en que lo gane el que primero de los dos apunte número en el juego siguiente.

También es muy usado dar privilegio: consiste en que algunas jugadas especiales tengan derecho a premios secundarios, que se descuentan del premio total. Los más ordinarios son: en la quina, el primer ambo o terno (esto es, apuntar dos o tres números en la misma fila horizontal); en el cartón lleno, la primera quina.

Lotería caliente

Cuando forman depósito para los premios en la lotería ordinaria, suele suceder que al terminar el tiempo del juego haya todavía buena cantidad de objetos sin distribuir. Otras veces aun cuando haya tiempo, los niños prefieren dar mayor circulación al contenido de sus bolsillos, tan abundante y variado en aquellos días. Para este fin se establece la lotería caliente, que da ocasión a ganar muchos premios en poco tiempo.

Puede hacerse de varias maneras:

1.^a Se juega como acabamos de describir, ordinariamente a la quina; pero aun cuando alguno la gane continúa el juego hasta sacar todas las bolas de la urna, y se van adjudicando premios a las quinas o cartones llenos. Con esto se reparten muchos en poco tiempo y a todos; pero no a todos igualmente, porque unos hacen juego solos, otros con varios a la par, sobre todo al fin, cuando quedan pocas bolas.

2.^a En la lotería ordinaria (o en la anterior) al que saca las bolas

se le permite coger varias a la par, y cantarlas muy aprisa para que termine pronto el juego. El que no avise antes de cantar la segunda bola después de hacer lotería, pierde su derecho al premio.

3.^a Se designa de antemano el número de bolas que se han de sacar, por ejemplo, 20; sacadas éstas, o antes si hay quina, concluye el juego. Si no hay quina, los cuaternos cobran entre todos [285] la mitad, o el premio designado; los ternos, otro menor, etc., conforme dispongan al fijar las condiciones.

La esfera

Es una especie de lotería, más sencilla aún que la ordinaria y muy agradable, sobre todo a los pequeños.

Consta de una gran esfera de la misma figura que la de un reloj, en la cual va escrita con grandes caracteres una serie cualquiera de números; por ejemplo, del 1 al 20. La construcción es bien sencilla; tómese un gran disco de cartón, y mejor de tabla no muy gruesa, y se divide en tantas secciones como números hayan de escribirse. Por el centro pasa perpendicularmente un eje que se apoya sobre dos soportes cualesquiera de modo que el disco pueda girar libremente. En el soporte anterior hay un minuterero o varilla fija (o se marca en la pared, etc., una línea que señale un punto determinado de la esfera). Para hacer girar el disco basta impulsarlo con la mano; pero es mucho mejor arrollar una cuerda al eje, o poner en un extremo de éste un palito a modo de manubrio.

El juego se hace de este modo. Colocados los niños en sus puestos, los 12 o 20 primeros, según los números que tenga la esfera, entran a suerte tomando un número cada uno por orden correlativo. (Otras veces los números están escritos en tarjetas y, vueltas del revés, se distribuyen entre ellos sin orden alguno; cada cual juega con el número que le haya tocado.) Entonces otro niño hace girar al disco rápidamente; al cesar queda premiado el número que marque el minuterero o la señal puesta; el número se cuenta en todo el espacio que le corresponde; y si alguna vez la señal quedase en la línea divisoria, o nadie gana, o ganan los dos, según las condiciones. El niño que hizo girar al disco reparte al turno siguiente los números, si están en tarjetas, y el premiado lo hace girar de nuevo. Toman parte los 12 o 20 siguientes con las mismas condiciones, y después los demás, etc.; y si al fin no hay bastantes para completar los números, van entrando otra vez los primeros.

También puede ponerse el disco horizontalmente sobre un pie o soporte, de dos maneras: Si la señal está en la pared o en otro punto fuera del aparato, entonces el eje es una varilla de hierro que entra en una cavidad hecha en el soporte y sobresale un poco sobre el disco para hacerlo girar con los dedos. Si lleva minuterero, el disco tiene un agujero en el centro para meterlo por la varilla que sirve de eje y está fija en el soporte. Metido el disco, se pone el minuterero, y más ordinariamente un muñeco con una varita en la mano para marcar el número premiado.

En vez de los números los niños suelen poner en estos discos [286] figuras recortadas en cartón, o mejor aún, algunos muñecos pequeñitos que giran en derredor. Juegan con ellos lo mismo que con los números,

tomándolos por el orden en que están colocados, o a voluntad, o por tarjetas, en que estén escritos los nombres. Algunas veces, para más variedad, varias de las figuras en vez de cobrar premio, tienen que pagar si salen designadas, y a este tenor se pueden introducir otras varias modificaciones.

Aguinaldos

Como los niños gustan sobremanera de encontrar en el colegio ciertas costumbres observadas en sus familias, durante las vacaciones se entretienen a veces en hacer aguinaldos acomodados a las circunstancias en que se encuentran y dentro de los límites que los señores Inspectores les permitan. Pasatiempo sencillo, que les ocupa largos ratos de descanso, los divierte con gratas sorpresas, y sobre todo fomenta el espíritu de familia, tan necesario en los colegios.

Cuando los niños quieran usarlo, lo primero que necesitan es determinar los regalos de que ha de componerse. Si son cosillas de poco momento pueden darse todos los días; pero si son de más entidad se da solamente algunos más señalados, como el de inocentes y Año Nuevo. Se dividen los niños en tantos grupos como días, y cada grupo determina la forma en que ha de realizarlo.

Los objetos pueden reunirse de varias maneras: comprando, por ejemplo, avellanas, almendras, o lo que más convenga, según el plan trazado; otras veces aportando cada uno algunas cosillas de las que con tanta abundancia reciben de sus casas aquellos días y formando un fondo común. Este método suele agrandar mucho a los niños, porque, satisfechos los primeros días de sus regalos propios, gustan después más de probar los ajenos. Por último, los señores Inspectores por su parte suelen procurarles también otros a mayor abundamiento. El día de Inocentes es indispensable además alguna sorpresa que contribuya a amenizar la fiesta.

En los días que preceden al que les está señalado, cada grupo se ocupa con interés en disponer los objetos, ya en cajitas de papel, ya en cucuruchos de colores o bolsitas de tela, etc., adornadas con cintas y colocadas artísticamente en azafates o cestillas. La distribución suele hacerse, o bien en un estudio libre o durante la merienda, y más comúnmente en los patios al terminar algún juego interesante. Dondequiera que se haga, pero principalmente en el estudio, los primeros aguinaldos que se reparten son los de la Sagrada Familia, poniendo a los pies de la cuna seis o más lotes destinados a los pobres. [287]

En las divisiones de los niños mayores admite una novedad interesante. Ordinariamente los grupos se forman por años de estudio, o por lo menos los del último año forman un solo grupo y se encargan del aguinaldo para el día de Inocentes, y mejor aún para el día de Año Nuevo. A este grupo se le permite dar aguinaldo más escogido; y como todos se han ejercitado en obsequios poéticos y composiciones retóricas, o siempre hay algunos que tengan facilidad para componer pareados o cuartetos, al arreglar los regalos para los demás suelen meter en cada lote alguna copla, previamente aprobada por el señor Inspector, despidiéndose del colegio, de los compañeros, etc., etc... Cada niño guarda la de su

paquete, y en un estudio libre se leen todas públicamente.

Por último, cuando el mal tiempo los obliga a permanecer largos ratos en el salón se valen de los aguinaldos para entretenerse con gusto e interés, distribuyéndolos de varias maneras divertidas. Algunas veces por medio de la lotería: la primera vez que cada uno la obtiene, además del premio del juego, escoge su lote de aguinaldo. Si termina el tiempo sin que hayan sacado todos el suyo, los que faltan juegan una lotería caliente, o saca cada cual una bola de la bolsa, y por orden de mayor a menor, o viceversa, toman su regalo.

Entre los modos extraordinarios de dar los aguinaldos hay dos que merecen particular mención, y son los siguientes:

Árbol de Navidad

Casi todos los niños sabrán en qué consiste: un arbolito o rama de árbol del mayor tamaño que permita el local, fija en el suelo, o colocada en un gran tiesto de madera, como suelen estar ciertos árboles de jardín. Se adorna con profusión de cintas, farolitos de papel, serpentinas, etc., etc. Esparcidos entre el ramaje se colocan los premios que forman el aguinaldo, sin orden ninguno cuando se permite escoger, o en orden conocido cuando están numerados, para que puedan hallarse en el momento oportuno.

La distribución puede hacerse de varios modos:

1.º Con la lotería, como antes dijimos; al obtenerla por vez primera escogen un premio del árbol, además del de la lotería.

2.º Numerados los premios, se hacen otras tantas papeletas con los mismos números y se depositan en una urna. Se distribuyen de dos maneras: o un niño va sacando una para cada uno en el orden en que están colocadas, o se pasa la urna por las carpetas para que cada cual tome su papeleta. Leen después en voz alta los números, y los encargados de la repartición dan a cada niño el premio correspondiente. Otras veces se ponen también en otra urna los nombres de los niños, y se saca alternativamente [288] un nombre y un número, y el designado sale a recibir el premio obtenido.

3.º Entre los encargados del aguinaldo se escoge un niño a propósito: éste se viste unas veces con túnica larga grandes barbas, melena, gorro mágico, etc., y representa al sabio Merlín o a uno de los siete sabios de Grecia; otras de otro modo, representando personajes serios o alegres. A él toca repartir los premios; los demás van acercándose por turno, pidiéndole consejos, consultándole dudas o enfermedades; él les da remedio para todo con algún chiste o agudeza, y con su varita mágica les da o señala el regalo que mejor le parezca.

La pesca fantástica

Si se hace en el escenario preparado para las tertulias, el fondo representa el mar; uno o dos metros delante hay un pretil o barandilla. De antemano se preparan varias cañas a propósito para pescar aguinaldos; esto es, al extremo de una caña, junco o palo cualquiera se ata una hebra algo

larga de bramante de la cual pende un gancho de hierro o alambre. Los niños a quienes toca pescar el aguinaldo toman las cañas, y apoyados en la barandilla lanzan los anzuelos al mar, imitando cuanto puedan las acciones de los pescadores de caña.

Los encargados de la repartición están ocultos detrás, sin ver quiénes son los pescadores, y unas veces mueven las cuerdas sin poner nada en los anzuelos, para darles chasco; otras ponen un pedazo de patata o trapo, etc., y, por último, el verdadero aguinaldo. Se presta, por consiguiente, a lances divertidos.

Cuando se hace en el estudio, una cortina suspendida a poca altura sustituye el fondo del mar y oculta a los que dan los premios, delante se pone una fila de carpetas para que los pescadores esperen sentados la hora de pescar su regalo. La ilusión se acaba de completar si los saquitos donde van los regalos tienen forma de peces de varios tamaños; unos con aguinaldos y otros con salvado, serrín y otros objetos de chasco.

Juegos de cálculo

Ya advertimos en la pág. 180 que estos juegos son poco recomendables para niños; por eso, sin duda, en la mayor parte de los colegios no se permiten, si no es alguna rara vez, cuando el mal tiempo obliga a pasar en los salones la mayor parte del día. En estas ocasiones, y donde a falta de otros entretenimientos se los permitan [289] con más frecuencia, los niños pueden pasar bien el tiempo con los que describimos en la pág. 181 y siguientes.

Además de los que pueden jugarse en los patios y paseos hay algunos más propios del salón, que exigen más tiempo y más discurso. Estos juegos suelen hallarse casi siempre en las enfermerías de los colegios para que se entretengan los niños convalecientes, pero sucede con frecuencia que la mayor parte no los conocen, y si los conocen, los juegan de distinta manera o con reglas muy arbitrarias, y por esta causa no se entretienen con ellos como pudieran. Esto nos ha movido a describirlos brevemente, indicando el modo de jugarlos para que aprendan los que no los saben, y algunas reglas más elementales para que convengan entre sí los que juegan de distinto modo. No pretendemos hacer un tratado completo de los juegos que describimos: los niños mayores que deseen conocerlos con perfección pueden consultar obras especiales donde se describen con toda extensión.

El asalto

Es acaso el más usado de los que ahora describimos entre los niños de colegio. Necesitan un tablero con cinco castros en cruz, exactamente lo mismo que la Caza del lobo (pág. 183), y como aquélla, se hace entre dos jugadores. El que ataca, en vez de los 16 perros tiene 24 peones, bolillos pequeñitos o fichas de igual figura. La marcha del juego es también idéntica: los peones se esfuerzan en ocupar todos los nueve puntos del castillo, o en dejar dentro sin poder moverse a uno o a los dos caballeros; éstos, por el contrario, en impedir este resultado. Los peones

avanzan siempre: por lo tanto, no sólo no pueden retroceder, pero ni moverse por las líneas horizontales, excepto en las dos partes x z y n m, y, según algunos, también por la e c. Los caballeros se mueven en todas direcciones, y matan a los peones cuando están indefensos: esto es, cuando están contiguos y el punto siguiente al peón está descubierto, el caballero salta a este punto y quita del tablero al peón. También los retiran del juego cuando se mueven en dirección no permitida: en cambio, los peones soplan [290] o matan a los caballeros cuando éstos no comen las piezas que pueden del modo dicho.

El juego lo comienza el peón a, que ocupa el centro del juego, bajando al punto libre entre las dos torres, y después lo continúan alternativamente moviendo las piezas con las condiciones dichas. Estas breves instrucciones son suficientes para que los niños puedan entablar el juego; la experiencia se encargará de enseñarles medios abundantes de ataque y defensa. Las jugadas principales, así en este juego como en los siguientes, que dependen de cálculos harto complicados para niños que se entretienen un rato libre, no entran en el plan de este libro, y los que deseen conocerlas las hallarán en libros especiales.

El combate

Este bonito juego es menos conocido de lo que merece, porque es sencillo en su práctica, abunda en lances curiosos, y exige hábiles combinaciones y cálculos bien dirigidos para jugarlo con perfección. Los niños que lo juegan algunas veces fácilmente le dan la preferencia entre los demás que aquí describimos.

El tablero o la parte de las casillas útiles para el juego, forma un grande hexágono compuesto de cinco series de hexágonos pequeños trazados en torno de otro central, o sean 91. Las series de hexágonos alternan en colores blanco y negro: los tableros tienen ordinariamente de color blanco la casilla central; pero como esto es indiferente, aquí se pone de color negro para que se vea la colocación de las figuras en la serie exterior.

Se juega entre dos, lo mismo que el asalto; cada cual tiene un rey y seis soldados (pueden servir los caballeros y peones del asalto a falta de otros), a ser posible, de distinto color o figura, o marcados con una contraseña que evite la confusión. El que ha de comenzar el juego coloca su rey en una casilla cualquiera de la serie exterior, y el adversario lo coloca en la opuesta de la misma serie. Después van colocando un soldado de cada color, pero alternando las casillas, a partir de los reyes, como se ve en la figura. Esta es la colocación más usada; pero puede modificarse sin dificultad alguna.

Colocadas ya las fichas, comienzan a jugar alternativamente una cada uno, adelantándolas hacia el centro del tablero, o moviéndolas por la serie del mismo color de casilla en casilla, pero sin retroceder nunca a las series ya pasadas. Gana la partida el que logre colocar el rey en la casilla central, rodeado de los seis soldados puestos en los hexágonos contiguos de la primera serie.

Pero aquí está la dificultad, dadas las condiciones del juego. Porque cuando un soldado se halla entre dos enemigos de modo que los tres formen

línea recta, el jugador a quien pertenezca en [291] la primera jugada lo saca de la prisión y lo lleva a una casilla cualquiera de la serie exterior, como al principio. Cuanto más avanza el juego, más frecuentes son las prisiones, y muchas veces en el momento de cantar victoria se viene abajo todo el plan. Si es el rey la ficha prisionera, el jugador lo pone en cualquiera casilla libre, excepto la central. Con esto se multiplican sobremanera las jugadas imprevistas.

Ningún soldado puede penetrar en la cámara real, o sea la casilla del centro; pero, en cambio, si el rey está en la cámara y dos soldados enemigos le hacen prisionero formando línea recta con él, tiene que salir de ella a la primera jugada. La línea de prisión se forma, no sólo con soldados, sino con un rey y un soldado. Si los blancos o negros rodean la cámara sin estar su rey dentro, pierden la partida por impedirle la entrada.

Las damas

Hay dos clases de damas. La más conocida y usada en España se juega en un tablero cuadrado dividido con líneas paralelas a los lados en 64 casillas iguales, alternando los colores blanco y negro, como indica la figura. Toman parte dos niños, uno con 12 fichas blancas y el otro con 12 negras, que colocan en las casillas del mismo color en las tres primeras filas de dos lados opuestos. Ordinariamente suelen colocarse en las casillas negras, aunque, para más claridad, en la figura las hemos puesto en las blancas. Es indiferente ponerlas en unas u otras, con tal que la diagonal ocupada por las fichas quede a la izquierda de los jugadores.

Colocados éstos frente a frente, adelantan por turno y de casilla en casilla del mismo color, a la derecha o a la izquierda, una cualquiera de sus fichas, sin retroceder nunca hacia atrás. Puede comerse una ficha del adversario cuanto está contigua a la del jugador y la casilla siguiente desocupada; es decir, si en la casilla a hubiese una ficha negra y la casilla c estuviese libre, la ficha s puede saltar a la casilla c y quitar del juego la ficha negra puesta en la casilla a. Y si al saltar a la casilla c encontrase en la misma o diversa dirección otra ficha negra en las mismas condiciones, [292] sigue comiendo y quitándolas del juego, y se detiene en la última casilla vacía que ocupe.

Cuando una pieza cualquiera llega a la primera fila del adversario se convierte en dama, y para conocerla se le pone encima otra del mismo color. Estas damas no caminan ya a pasos contados de casilla en casilla, sino que en la misma línea pueden saltar varias desocupadas y comer las fichas enemigas que encuentren sin defensa; por ejemplo: si la ficha z fuese dama, y estando libres las casillas x, s, c hubiese otra enemiga en a, podría comerla saltando a la casilla c, y seguir comiendo en la misma o en otra dirección si encuentra fichas indefensas. Gana el juego el que consiga comer todas las piezas del adversario.

Como reglas generales para los que comienzan a jugar suelen darse las siguientes: 1.^a No dejar indefensas las piezas, con riesgo de que el adversario coma varias y meta luego dama. 2.^a Concentrar el juego hacia el centro del tablero más bien que a los lados. 3.^a No entregar fácilmente

una ficha por comer otra, si no es con reconocida ventaja. 4.^a Es obligatorio comer las piezas, y si se puede hacer en dos partes, se debe comer donde hay dos fichas, a no ser que pueda meterse dama, o comer una dama del contrario, o que se haya dejado en libertad al fijar las condiciones. La ficha que pudiendo hacerlo no coma, puede soplarse; esto es, retirarse del juego como cuando es comida.

Al terminar el juego sucede con frecuencia que los jugadores queden en tablas; es decir, con una o más damas cada uno, sin que puedan comerse unas a otras ni terminar el juego. En este caso la partida se declara nula. Si quedan tres damas contra una, suelen contarse 12 jugadas; y si al cabo de ellas no han podido comerla, se declara también nula la partida.

Al gana-pierde

Es el mismo juego anterior, pero con la condición de ganar el que primero se haga comer todas las piezas. [293]

La caza del lobo

Juego muy parecido al que describimos en la pág. 183. Uno de los jugadores tiene una sola pieza, en cualquiera casilla de su lado; el otro coloca las cuatro de la fila primera horizontal. Todas ellas se mueven de casilla a casilla como en el juego ordinario; la pieza del lobo puede avanzar o retroceder, y procura escaparse de la línea que forman los perros. Éstos, avanzando siempre, procuran cortarle todas las salidas hasta encerrarle y dejarle sin movimiento, en cuyo caso ellos ganan. Exige mucha atención, pues al menor descuido de los perros el lobo franquea la línea de defensa y queda libre.

Damas francesas

El tablero de estas damas tiene 10 casillas por lado, y 100 en total, y los jugadores 20 piezas cada uno, que colocan en las cuatro primeras filas horizontales. La ejecución del juego es exactamente la misma que en las damas ordinarias; pero por su mayor amplitud da lugar a muchas más jugadas de gran interés, aunque por lo mismo requieren algo más práctica y cálculo del que los niños pueden tener en sus entretenimientos.

Damas japonesas

Es acaso el juego de damas que los niños toman con más empeño, pues admite para ellos variedades más curiosas y entretenidas.

1.^a En tablero de cien casillas, cada jugador tiene 50 piezas, y van colocándolas alternativamente en cualquiera casilla blanca o negra. El que primero consiga poner tres piezas en tres casillas consecutivas formando línea recta horizontal, vertical o inclinada, gana el juego. Al principio

lo consigue fácilmente; pero después de alguna práctica cuesta más de lo que parece. Para hacer juego algunos exigen poner cuatro piezas en línea al modo dicho.

2.^a Otras veces el juego se parece al de los cuadros, descrito en la pág. 182. Al colocar las fichas en el tablero no cuidan de ponerlas en línea, sino de rodear completamente otra del adversario, en cuyo caso la sacan fuera. El jugador que más haya sacado, gana. A veces después de puestas todas continúan cierto espacio de tiempo moviendo las que hayan quedado en juego y procurando envolver las del contrario. Es muy divertido y da no poco que discurrir. [294] (6)

3.^a Los dos juegos anteriores, pero hechos en el tablero de 400 casillas, o sean 20 por cada lado (para hacerlo no hay más que dividir horizontal y verticalmente las casillas del tablero de damas francesas con una tiza o línea de color). Cada niño juega con 200 fichas recortadas en cartulina de color distinto o de diversa figura. Si se trata de ponerlas en línea, hay que poner cinco por lo menos. La mayor amplitud da lugar a más combinaciones.

4.^a Cualquiera de las tres precedentes, pero jugando cuatro niños a la par, con 25 fichas cada uno en la 1.^a y 2.^a y con 100 en la 3.^a. En este caso, o bien juega cada cual por cuenta propia o, lo que es más entretenido, dos contra dos, poniendo alternativamente las fichas uno de cada bando. Pero cuando jueguen de este modo conviene determinar de antemano si los compañeros pueden consultarse mutuamente las jugadas o si han de guardar silencio hasta terminar la partida.

El dominó

Consta de 28 fichas, que dan un total de 168 tantos. Cada ficha está dividida en dos partes, y en cada parte tiene cierto número de puntos, excepto en las ocho blancas; cuando el número de puntos es igual en las dos mitades, la ficha se llama doble. El modo de jugar con ellas es sencillo. Puesta una ficha cualquiera sobre la mesa, por ejemplo, el dos-tres, se pone al lado otra cuya mitad tenga el mismo número de puntos; dos, si se pone al lado del dos; tres, si al lado del tres. Las fichas dobles se colocan atravesadas con relación a las demás.

Terminología: abrir un punto es poner por primera vez una ficha de aquel punto en el juego. -A blancas, a doses, etc., cuando los dos extremos del juego terminan con el mismo punto. -Cerrado, cuando los extremos terminan en el mismo punto y no hay fichas para cubrirlos. -Cubrir, es poner ficha del punto correspondiente. -Dominó, hacer juego poniendo todas sus fichas primero que los demás. -Pasar, es no tener fichas para cubrir alguno de los dos extremos cuando le toca jugar. -Salida, la primera ficha que comienza el juego. Al comenzar la partida el seis doble tiene el privilegio de la salida en el primer juego; los restantes se comienzan por cualquier ficha, a gusto del jugador a quien corresponda salir por turno. Cuando no se conceda ese privilegio, la suerte decide quién ha de comenzar. [295]

Partida entre dos

Para designar el turno se esparcen sobre la mesa las fichas vueltas del revés, y levanta una cada uno; el que obtenga más puntos, comienza la partida. Ésta suele hacerse de dos maneras:

1.^a Pasando: Después de bien mezcladas las fichas toma cada jugador ocho, diez o el número convenido. El primero abre el juego con la que mejor le parezca, y siguen poniéndolas alternativamente; cuando no puedan cubrir los extremos, pasan, y continúan jugando hasta que uno haga dominó, o los dos extremos estén cerrados. El que hace dominó cuenta para sí tantos puntos como el adversario tenga en las fichas no jugadas. Cuando se cierran los dos extremos se muestran las fichas restantes, y el que tenga menos puntos cuenta para sí los del otro, o los de los dos, según hayan convenido. Los juegos siguientes se comienzan alternando; el que tuvo la salida suele mezclar las fichas al fin del juego, y en el siguiente coge las suyas después del otro, y aparta a un lado las que no entran en juego. Los puntos se suman hasta que uno de los dos reúna 100, o el número señalado para la partida.

2.^a Robando: Se comienza lo mismo que la anterior; pero cuando el que debe jugar no tiene fichas para cubrir, en vez de pasar, toma una de las sobrantes. Si con esta puede cubrir, el juego continúa, y si no, se queda con ella y toma otra, hasta que encuentre una que le sirva o se acaben las fichas sobrantes, en cuyo caso pasa, como en la partida precedente. Por tanto, se presta a lances más curiosos, a cálculos más complicados, y a hacer más pronto gran número de puntos. Estos se cuentan como ya dijimos.

Partida entre cuatro

En las partidas anteriores pueden tomar parte tres o cuatro niños, jugando cada uno por cuenta propia, y contando el que gane los puntos que reúnan todos los demás. En este caso no solamente suelen jugar a cierto número de tantos, sino también por juegos separados, haciendo de antemano un fondo o depósito de premios. El que gana un juego toma la cantidad estipulada como premio, la cual puede ser fija para todos los juegos, o variada para el dominó, para el cierre y el mayor número de puntos. Otras veces al comenzar cada juego se forma el fondo que ha de constituir el premio para el que gane, o el que se quede con más puntos paga al ganancioso, y el otro, o los otros dos, ni pierden ni ganan.

Pero cuando son cuatro juegan con más interés dos contra dos. Si no convienen en la elección de compañeros, se hace por suerte [296] de este modo: se preparan cuatro fichas y toma una cada uno. El que tenga más puntos elige si quiere el puesto, y tiene la salida, si no se concede al seis doble: frente a él se sienta el siguiente, que es su socio; los otros dos alternan con ellos en los puestos. Toman siete fichas cada uno, y juegan por el orden en que están, pasando cuando no puedan cubrir los extremos. Si uno hace dominó, gana los puntos de los dos adversarios: si el juego se cierra, la pareja que cuente menos puntos gana los de la otra, exactamente lo mismo que en la partida de a dos. Los juegos se comienzan por turno; pero al terminar la partida, si no hay cambio de compañeros

para la siguiente, los que perdieron la anterior tienen el derecho de salida.

Las combinaciones y cálculos a que se prestan las jugadas del dominó exceden los límites de esta obra, ni son necesarios para que los niños pasen el rato entretenidos. He aquí algunas advertencias que pueden ser de utilidad práctica: 1.^a Cuando se tienen muchas fichas del mismo punto conviene meterlas en juego, y a ser posible en los dos extremos, porque es fácil hacer pasar al adversario. 2.^a Cuidese mucho de observar el juego del compañero, para favorecerle con fichas que le den entradas. 3.^a Al principio conviene salir por dobles altos para descartar puntos; pero si no hay fichas del mismo punto deben guardarse para evitar algún pase. 4.^a Ficha puesta se considera definitivamente jugada si concierda con la anterior. 5.^a Si alguno hace renuncio, es decir, pasa teniendo ficha para cubrir, no cuenta los puntos del juego si lo gana, y los adversarios cuentan para sí 25, o los que hayan señalado al comenzar. 6.^a Los compañeros no pueden comunicarse el juego, sino atender a las jugadas para adivinarlo.

Al gana pierde

Se llama así cualquiera de las partidas anteriores cuando al cerrar o al hacer dominó ganan los que tengan más puntos sin jugar, y los cuentan para la partida, al contrario de lo que se hacía en las otras. Por consiguiente, todos procuran conservar muchos puntos, dar entrada a los adversarios, pasar, etc.; pero hay obligación de jugar ficha siempre que se pueda, y si alguno cae en renuncio, pierde desde luego la partida.

Los porteros

Con este nombre hemos oído a los niños designar una partida de dominó de que gustan mucho, muy distinta de las anteriores. El artificio del juego está en que, puesta la ficha de salida, no se ponen a continuación otras cuyas mitades señalen el mismo número [297] de puntos, sino las que con la anterior completen el número 7; es decir, si salió un tres doble, no puede ponerse ficha que no tenga un cuatro en la mitad que se junta a la ya puesta. Pero como en las blancas no puede hacerse combinación y se cierra luego el juego, hay cuatro porteros o fichas que tienen el privilegio de abrirlo de nuevo para dar entrada a las blancas, y son las tres cuyos puntos suman siete (seis-uno, cinco-dos, cuatro-tres) y la blanca doble.

Al entrar en juego una blanca se puede poner a continuación un portero, y después de éste otra blanca, y así entran las 28 fichas y puede formar circuito cerrado como en el dominó ordinario. El juego se hace como los anteriores: hecha la salida, siguen poniendo fichas de modo que formen 7. El que no tenga el punto conveniente puede poner un portero, si tiene, y si no, roba de las fichas sobrantes, si las hay, hasta que encuentre el punto necesario o un portero; si tampoco allí encuentra, pasa. El portero puede jugarse cuando se quiera, aun detrás de otro. Después de ellos

(excepto el blanca doble) ordinariamente no se admite ficha blanca, sino la que tenga los puntos convenientes para hacer siete, con la mitad del portero que se ponga en la fila de las demás, pues se ponen transversalmente, como los dobles en el juego ordinario.

La única regla necesaria en esta partida es procurar poner las blancas para que el adversario ponga sus porteros o pase, e impedirle que juegue a blancas para el efecto contrario. Para los puntos y partida sirven las mismas reglas de los juegos anteriores.

Los cincos

Otro juego muy del gusto de los niños, y más aún de las personas aficionadas al cálculo por lo mucho que se presta a discurrir cuando se quiera jugar con perfección. Consiste en procurar durante el juego que las fichas extremas sumen cinco o un múltiplo de cinco, y se cuentan tantos puntos como cincos se hagan. Los dobles se ponen transversalmente y se cuentan todos sus puntos. Si uno sale, por ejemplo, con el cinco doble, cuenta dos puntos. El siguiente cubre la ficha; si es con el cinco-blanca, cuenta un punto; si es con otra no cuenta nada, porque no habrá 5 ni múltiplo de 5. Si en un extremo hay un tres y al otro el seis doble, el jugador cuenta 3 puntos, por los 15 puntos que en este caso suman los extremos, y así en los demás.

La partida suele ser a 25 o 40 puntos, y el que primero los haga, aunque sea en la mitad del juego, gana. Alguna vez juegan también a los cuatros o treses por el mismo procedimiento, aumentando el número de tantos de la partida a medida que disminuye el del juego, pues se hacen más fácilmente. [298]

§ II

Exposiciones

Otro medio excelente para que los niños pasen muy bien entretenidos el tiempo de Navidad, es organizar Exposiciones. Tienen por objeto exhibir las construcciones y colecciones de que hablamos en el cap. XIII y cuanto en los estudios libres hayan hecho, digno de exponerse a la vista de sus compañeros. Esta exhibición es estímulo poderoso para que los niños tengan en mucha estima los tiempos de estudio libre, y, por consiguiente, para que observen buena conducta y procuren aprovechar en las clases, requisito indispensable para tenerlo. Se exhiben además espectáculos sencillos, como los que describimos en el capítulo anterior para las Academias familiares, y varios otros de chasco o de risa que apenas exigen preparación.

Para obtener mejores resultados se nombra de antemano una Comisión organizadora, a cuyo cargo corre formar el programa, disponer el local, designar los premios, etc. Después distribuye los niños en varios grupos que a competencia se encarguen de los festejos; y cada grupo, de acuerdo con el señor Inspector, elige los pasatiempos más acomodados a sus condiciones, y explota las habilidades especiales que siempre suele haber entre los niños. Nunca faltan, por ejemplo, aficionados a la declamación y

a la mímica que con gusto recitan monólogos, diálogos jocosos, escenas de tartamudos, etc.

Las estudiantinas desempeñan papel importantísimo en estas ocasiones con la variedad de piezas e instrumentos. Si concurren varias diversiones, se prestan para organizar un certamen musical que estimule el empeño de todos y los haga aprender con gusto piezas escogidas, empleando así muy bien los recreos y paseos de los días que preceden a las vacaciones.

Como en estos días las clases suelen estar libres, se escoge una para la Exposición, engalanándola con toda la pompa que el acto requiere. Mientras unos preparan las exhibiciones de las Tertulias, los demás pasan el tiempo muy entretenidos colocando con orden los objetos expuestos, ensayando las estudiantinas y pasatiempos que han de exhibir, disponiendo los sitios que han de ocupar las Comisiones, los espectadores, etc.

Los premios suelen ser muy variados, porque además de los que se adjudican a los objetos expuestos, se conceden otros varios a las estudiantinas, a las exhibiciones, a los niños que más se distinguen en favor de la Exposición. Aunque pueden distribuirse [299] cuando mejor parezca, es preferible celebrar el último día un certamen general de premios en que se distribuyan todos a la par, aun los de los juegos, carreras y demás entretenimientos de las vacaciones.

Para que la adjudicación de premios se haga con toda justicia e imparcialidad, sobre todo con respecto a las construcciones y colecciones, como todos los de la división conocen los autores de las diversas obras, se prescinde por completo de ellos, y se invita a los señores Inspectores de las otras divisiones para que juzguen del mérito de los trabajos. Estos, con los niños de su división que mejor puedan apreciarlo, distribuyen los premios, accésit y menciones honoríficas, sin saber quiénes son los autores. Las listas formadas se entregan al presidente de la Comisión organizadora, y éste se encarga de averiguar los nombres para publicarlos solemnemente en la distribución.

Estas breves indicaciones bastan para dar una idea general de este pasatiempo y de la grandísima utilidad que puede reportar si se organiza debidamente. He aquí algunas exhibiciones que los niños han ejecutado con buen éxito, y pueden servir de norma para acomodar otras muchas a las circunstancias particulares de cada Colegio.

Apertura

Este acto corre exclusivamente por cuenta de la Comisión organizadora; pero para solemnizarlo puede valerse de los orfeones, estudiantinas y de cuantos niños necesite de los diversos grupos. A la hora señalada algunos disparos de bombas y chupinazos convocan a la fiesta. Para invitar a las demás diversiones, en el caso que hayan de concurrir, al dirigirse al local de la exposición se recorren los patios de recreo con cierto orden y aparato. Un abanderado vestido de gala va delante con una gran bandera, le sigue el coro de mirlitones, o la música, tocando alguna marcha o pasodoble; detrás van los varios grupos formando dos filas, y en medio de ellos el cartelón con el programa de los festejos; por último la Comisión con el resto de los niños.

Reunidos ya en el local, y colocada la Comisión en el puesto de preferencia, la música o el orfeón ejecutan algún himno con letra alusiva al acto. En seguida el presidente, u otro niño designado pronuncia el discurso de apertura. Unas veces es serio, otras alegre, en prosa o verso, según el carácter que hayan querido dar a la fiesta. He aquí uno que conservamos, en el cual se anuncian varios de los espectáculos que, a continuación describimos: [300]

Señores:

Llegó por fin el suspirado día:
los trenes, atestados de viajeros,
acarrear millares de extranjeros
que acuden presurosos a porfía.

Atruenan los cohetes voladores
por los campos, las calles y plazuelas,
y más alegres que unas castañuelas
resuenan las cornetas y tambores.

La ilustre Comisión
hoy abierta declara para todos
la gran Exposición.

Muy lejos de nosotros vano orgullo;
mas, al fin agotando la paciencia,
hoy rasgamos el velo de la ciencia
cual lirio que despliega su capullo.

En agua convirtiéndonos los sesos
exhibimos de España y las Antillas
la nata de sublimes maravillas,
la crema de mecánicos progresos,
con tan plena victoria,
que de Londres, París y Filadelfia
oscurece la gloria.

¿Os retrae la falta de dinero
de contemplar paisajes transalpinos
de Suiza los lagos cristalinos
do se cogen los peces con sombrero,
y alquilando un garboso jumentillo
ascender de los Alpes a las crestas,
visitar en las plácidas florestas
vetustas torres o feudal castillo?

Aguardad un momento:
pronto veréis, más bellos que en Suiza,
paisajes más de ciento.

¿Quién quiere, sin dejar los patrios lares,
escuchar el fragor de los ciclones,
del huracán las fuertes expansiones
que descuajan los troncos seculares? [301]

¿Quién gozar de la brisa el suave influjo,
sin sentir los efectos del mareo,

ni de marina trompa el balanceo,
peligroso aun en barcos de gran lujo?
 Venid mañana un rato,
que los vientos saldrán a complaceros,
 de mi voz al mandato.

 ¿Hay quien globos jamás inventar pueda,
ni de humo ni de leve gas henchidos,
de materia sutil bien contruidos,
sin blando tafetán ni fina seda?

 ¿Habrà quien los eleve a las alturas
y cruce caprichoso el aire puro
cual un piloto experto, que seguro
surca del mar las móviles llanuras?
 Pues aquí los más zotes
veremos dirigir las mongolfieras
 a sabios monigotes.

 El salón de escultura enriquecido
le veréis con modelos que en viveza
oscurecen la clásica belleza
que de Roma y Atenas ha salido.

 Con un resorte en su interior secreto
representan escenas automáticas,
y ejecutan acciones tan simpáticas
que superan al hombre más completo.

 Portento tan divino,
de remotos confines del Oriente
 nos trajo un mago chino.

 Del Congo y sus ardientes arenales
dos negritos de nítidas pupilas
gran colección nos trae de gorilas,
de leones, panteras y chacales.

 Los monos, que subiendo a la palmera,
sus dátiles robaban con mil mañas,
se lanzan a las nueces y castañas
como turba de chicos vocinglera.

 Los que no tengan prisa
que vengan; que estos monos tan alegres
 los harán llorar de risa. [302]

 Es el fin de estas varias diversiones
el socorrer al Hospital de Inválidos,
donde muchos maniáticos escuálidos
padecen muy variadas afecciones.

 Al recibir socorro tan potente,
de seguro los cojos sin muletas,
y los ciegos haciendo mil piruetas
llegarán con sus médicos al frente.

Y veréis en sus caras
gran multitud de efectos prodigiosos
de sus dolencias raras.

Aquí el domingo los diversos gremios
de músicos, poetas y cantores,
de cómicos y artistas constructores
vendrán a recibir variados premios.

Con tantas y tan gratas diversiones
con tertulias, carreras y recreos,
sin estudio, sin clases ni marcos,
pasaremos alegres vacaciones.

Más profunda alegría
tan sólo gozaréis allá en la Gloria
con Jesús y María.

Terminado el discurso se concede hacer uso de la palabra a los demás señores de la Comisión, y para concluir la música repite el Himno, o ejecuta alguna otra pieza escogida. El primer día no suele haber otros espectáculos, porque los niños desean contemplar detenidamente las maravillas expuestas, sobre todo si hay algunos muñecos de movimiento.

Abierta ya la Exposición, las divisiones concurren a visitarla en distintas horas mientras descansan de los juegos de movimiento, especialmente los que hayan de examinar y juzgar los trabajos presentados. Cuando alguno de los grupos exhiben espectáculos especiales a hora conveniente, suelen concurrir todos, si el local lo permite, para pasar bien entretenidos esos ratos de tiempo.

Veleta mitológica

Bastan ocho, y aun cuatro niños, para divertir a los demás con este pasatiempo. Cada cual representa a uno de los vientos principales, tomando su nombre: Norte, Nordeste, Este, Sudeste, Sur, Sudoeste, Oeste y Noroeste. Se colocan formando circunferencia, pero separados entre sí un metro por lo menos para no [303] estorbarse, al hacer las evoluciones propias del juego. Para que la ejecución sea más fácil conviene que se orienten en dirección fija, con relación a los ángulos que forman las paredes o a los objetos puestos en ellas, determinando bien la que corresponde a cada viento.

La única ocupación que tienen durante el juego es girar como veletas para mirar siempre al punto de donde sopla el viento. Pero a veces, para más variedad y más frecuentes equivocaciones, convienen en mirar al punto opuesto, o los que representan a los cuatro vientos principales miran de frente, y los otros de espalda. El juego resulta mucho más divertido cuando van vestidos con trajes de colores, sobre todo si toman también diversas posturas o movimientos, como, por ejemplo: unos muy rectos, otros inclinados; unos alegres, otros serios; éstos con las manos juntas, aquéllos con uno o con los dos brazos estirados, etc., etc. En este caso a cada dos o tres mudanzas del viento cambian todos a la par de posición,

eligiendo cada cual la que más le plazca, o tomando alguna ya convenida los dos que están en dirección opuesta.

El niño que dirige representa el dios Eolo o de los vientos. Después de pronunciar su discursito, si lo tiene, se coloca en el centro de la circunferencia; también puede dirigir desde fuera, sobre todo si el espacio es reducido. En alguna composición jocosa, o sencillamente pronunciando los nombres de los vientos, va dándoles libertad; nombra, por ejemplo, el viento Sur, y todos giran en aquella dirección (o en la opuesta si así han convenido); después al Norte, y giran hacia ésta, conservando sus posturas o mudándolas.

Si además del viento indica Eolo la calidad, añaden ellos también el soplo correspondiente; así, al decir brisa del Oeste, al girar soplan muy suavemente; si huracán, soplan muy fuerte, etc. A la voz variable, se mueven caprichosamente a los lados sin orientarse hacia ninguno, hasta que Eolo fije dirección determinada; a la de remolino, se balancean en todos sentidos sin mover los pies; a la de tempestad, dan rápidamente tres vueltas en redondo, etcétera, etc.

Cuando esta continua variación de movimiento se hace con soltura y uniformidad resulta vistosa y agradable, parecida a la de la danza china del capítulo anterior.

Acto de declamación

Espectáculo sencillo, pero muy del gusto de los niños. Representa la clase de declamación, y se exhibe una de las lecciones prácticas que el maestro da a sus discípulos. En las Academias familiares y en otras ocasiones parecidas se hace con toda formalidad, procurando una declamación perfecta y acomodada a [304] las reglas del arte. En estas Exposiciones de carácter más alegre suele, por el contrario, ejecutarse declamando exageradamente, ya con gestos afectados, ya acompañando cada palabra con acciones de su significación particular, prescindiendo del sentido de la frase, etc.

Mientras la música ejecuta alguna pieza sale con paso grave el Maestro, y detrás los discípulos, que se colocan a los dos lados formando una semicircunferencia. Terminada la música, el Maestro pasea majestuosamente su mirada por el auditorio, y después de acicalarse con esmerada pulcritud da a sus discípulos las siguientes reglas de arte:

Con ojos despiertos El porte gallardo,
atentos estad,serena la faz,
y en vuestra memoria tranquila la frente,
mis reglas grabad.mirada eficaz.

Cuando hable la lengua Quien pinte más vivo
indique la acción,la interna moción,
con gala y soltura, Maestro le llamo
con noble expresión.de declamación.

Comienza después la música propia del juego, y el Maestro canta solo la primera parte de la estrofa, declamándola del modo que corresponda, y la repiten los discípulos imitando enteramente las acciones del Maestro.

Terminada la 1.^a estrofa pueden cantar las demás y concluir con el aire «Vivo», como se ve a continuación.

[305]

Apenas extiende el albaLa tormenta no me espanta,
su cabellera brillanteni el rayo que serpentea,
y pintar la mar sonanteni el bajel se balancea.
de encantador arrebol,Es mi columpio la mar.
sobre las ondas inquietasSiempre aseguro mi rumbo,
que el manso céfiro riza,porque conozco una estrella,
mi bergantín se desliza,del mar llamada, y es ella,
mientras yo cantando voy.quien vence la tempestad. [306]

El efecto de este espectáculo es aun más curioso si se ponen en competencia dos clases de declamación, con letras acomodadas. Cada maestro da reglas contrarias para la ejecución de las estrofas, y cantan la misma con distintas acciones, o diversas en que cada uno ridiculice las lecciones del otro.

A imitación de esta escena fácilmente pueden organizarse otras parecidas, con música o sin ella, para dar más variedad. Recordamos haber visto, entre otras. Una lección de esgrima, ejecutada por un maestro y dos discípulos; Gimnástica higiénica, en la cual el niño que hacía de profesor de gimnasia dirigía los ejercicios que ejecutaban dos grupos, uno de los niños más gruesos y otro de los más delgados. Otras veces hacen con toda formalidad algún ejercicio gimnástico bien preparado con las mazas, las picas y otros instrumentos, o militar, con los sables, etc.

Museo de escultura

Este pasatiempo tiene por objeto exhibir una colección de estatuas. Los niños encargados de ejecutarlo se visten de la manera más conforme al papel que van a representar. Los gorros de papel y demás prendas de indumentaria infantil tienen aquí excelente aplicación para transformar a los niños en personajes históricos, mitológicos, etc.

Hasta el momento oportuno de exhibirlos suelen estar cubiertas, u ocultas detrás de un telón. Durante el juego, además de atender a lo que el escultor dispone, tienen que esforzarse por conservar en sus asientos o pedestales la inmovible seriedad propia de lo que representan, aunque sus acciones y los aplausos de los espectadores los muevan la risa. Los movimientos deben hacerse con rigidez automática, como si fueran muñecos movidos por resortes, pero conviene evitar posiciones demasiado violentas y fatigosas, o por lo menos interrumpirlas en seguida con otras más descansadas. En cambio, cuando la acción que se ordena ejecutar es compatible con la anterior, suelen hacer las dos a la par hasta que el escultor ordene otra distinta.

El niño que como escultor dirige el juego suele presentarse en escena vestido con el traje correspondiente a lo que finge ser. Así por ejemplo, al exhibir la colección de estatuas a que se refiere la siguiente

composición, representaba un mago chino; su traje se componía de una túnica blanca muy larga llena de estrellitas doradas y plateadas, faja encarnada, gorro cónico cruzado en dos sentidos por cintas de colores, enormes antiparras fabricadas con el fondo de dos vasos, y barba blanca muy crecida. [307]

Con mucha gravedad y entonación pronunció su discurso. En momento oportuno descubrió las estatuas, y les ordenó ejecutar las variadas acciones que habían ensayado, como indica los fragmentos que copiamos a continuación...

Ilustre Comisión

que preside la gran Exposición;
magníficos señores,
chicos, grandes, pequeños y mayores:
yo soy un mandarín
que ayer salí corriendo de Pekín,
y más veloz que un pez
crucé el mar en dos cáscaras de nuez,
trayendo, en vez de velas,
tres o cuatro pellejos de habichuelas.
soy afamado artista,
como pronto verán, si tienen vista...

.....
Cuando quiero, señores,
mis estatuas exhiben mil primores;
mis obras son joyeles
en quienes mi buril y mis pinceles
han tenido la suerte
de producir en la materia inerte
el sublime portento
de la vida, sentido y movimiento.
A mis señas y voces
atizan al más majó un par de coces,
mueven cabeza y manos,
brincan, saltan cual sabios cuadrumanos.
Harán mil maravillas
si les dais caramelos y rosquillas,
naranjas y limones,
mazapanes, jaleas y turrónes.

.....
Señores, atención,
que comienza mi gran exhibición.

(A las estatuas.) Soberbios mastodontes
labrados en las peñas de los montes,
durísimos bodoques
que salisteis de encinas y alcornoques...
Aunque al ver tales trazas [308]
todos os juzgan huecas calabazas,
mostrad a todo el mundo
que sois de ciencia pozo muy profundo,

y, aunque de barro duro,
os llevaréis el premio de seguro...

.....

Fruncid el entrecejo...

Aprisa masticad como el conejo...

En una pata sola...

Alzad hacia la luna la mamola...

Estirad este brazo...

Doblad hacia adelante el espinazo...

.....

El modo de ejecutar el juego es haciendo las estatuas lo que el escultor ordena, o acciones enteramente opuestas. También es frecuente que el escultor mismo haga la acción; en cuyo caso, o imitan lo que hacen cuando corresponde a lo que ordena, o ejecutan lo contrario sin fijarse en lo que manda, cuando no concuerda con la acción.

Muy parecida al Museo de escultura es la compañía de gimnastas, que hacen varios ejercicios curiosos de chasco o de equilibrio, como los que reservan los señores Inspectores para las conquistas de premios; la colección de fieras, que exhibe el domador haciéndoles ejecutar variadas habilidades; el bazar de juguetes, donde el dueño o los dependientes van exhibiendo variedad de muñecos de movimiento a los compradores, y otras varias que fácilmente pueden discurrirse.

Pantomimas

Las pantomimas o escenas mudas son de los pasatiempos más usados, no sólo en las exposiciones, sino también en las academias familiares antes descritas, y principalmente en las tertulias, de que hablaremos en el párrafo siguiente. Son también de los que más entretienen a los niños, sobre todo cuando entran en acción fantasmas o se combinan con algunas suertes de magia.

Se reducen a representar escenas más o menos complicadas, pero indicando la acción y todas sus circunstancias solamente con el gesto, sin decir absolutamente una palabra. Admiten variedad inagotable, porque pueden ser escenas de familia, de colegio, militares, [309] de ladrones, de chasco, de habilidad, alegres, terroríficas, y de cuantos géneros se quiera, pudiendo, por lo tanto, acomodarse perfectamente a la clase de espectadores, al carácter de la fiesta y a las demás circunstancias particulares.

La índole de este libro no nos permite tratar de ellas con la extensión que la materia requiere. La exposición completa de varias reglas teóricas y la colección de modelos prácticos que deberían acompañarlas formarían por sí solas un volumen. Por otra parte, sabemos que en todos o en la mayor parte de los colegios se han representado algunas, y la experiencia por sí sola puede bastar para organizar otras sencillas, como han de ser las que los niños deben ejecutar, y acomodadas de intento al fin que en cada caso se propongan.

Advertiremos, sin embargo, que por regla general deben elegirse

acciones poco complicadas, y sobre todo breves, porque de lo contrario pasan inadvertidos detalles importantes y los espectadores se cansan fácilmente. Entre las escenas en caricatura, que tanto abundan ahora por todas partes, se encuentran a veces acciones cortas muy gráficas y originales, de las cuales pueden valerse los señores Inspectores para combinar pantomimas curiosas y divertidas. Y aun estas mismas, escogiendo tres o cuatro del mismo género, forman una acción combinada de más duración, dividida en cuadros o actos diversos, y de este modo gana en interés sin fatigar la atención de los niños.

Por este procedimiento hemos visto puestas en escena pantomimas interesantes con los títulos Aventuras de Calixto, Los oficios de Paquito, Los burladores burlados, Apuros de un sereno, etc.

Sala de convalecientes

Representa la escena una sala de convalecencia donde hay variedad de enfermos, paseando, de pie o sentados y vestidos de muy diversas maneras; con gorro de dormir o con un pañuelo ceñido a la cabeza; envueltos en mantas o en las bufandas; ligado un brazo, etc., según lo que cada uno se haya propuesto representar.

Se encarga de hacer la exhibición, otro niño que hace las veces del médico del hospital o del señor Director. Este recibe a los visitantes, y con toda corrección de formas y elegancia comienza su discurso.

Os encontráis, señores,
ante la puerta del salón postrero
y, aunque os cause sorpresa,
este es un hospital lleno de enfermos,
a cuyo beneficio
la Exposición dedica su dinero. [310]
Ya que vuestros socorros
les han proporcionado gran provecho,
es justo se os conceda
permiso para entrar en su aposento.
En sus enfermedades
admiraréis también raros portentos.
Su primera dolencia
es encontrarse cojos del pie izquierdo,
y que cojean todos
volviendo la cabeza al mismo tiempo
(A los enfermos.) -¡Ea, señores, mando
Que todos os pongáis en movimiento!
(Le obedecen cojeando y moviendo a compás la cabeza.)
Si oyen hablar de frío,
ya piensan encontrarse en el invierno
y si el calor se nombra,
siente todo su ser calor intenso.
(A los enfermos.) -¡Hace un frío horroroso!
(Se abrigan aprisa, quitándose la ropa unos a otros.)
¡Qué calor! ¡Hoy alumbra un Sol de fuego!

(Respiran sofocados, y se quitan la ropa echándosela a otros.)

Además, cada uno
tiene todos los males que yo quiero:
éste está constipado... (Estornuda.)
Este otro está cayéndose de sueño...
(Comienza a bostezar y dar cabezadas.)
A éste le duele el vientre...
(Lleva la mano al vientre y da alaridos.)
Aquél sé yo que se halla muy contento.
(Se ríe a carcajadas.)

.....
.....

El baile de San Vito
es, en fin, su postrer padecimiento
que siempre les ataca
cuando escuchan tocar un instrumento,
y tiemblan y dan vueltas
hasta caer al suelo sin aliento.
(Toca o hace tocar un instrumento; al compás de la música los
enfermos tiemblan, saltan, giran, hasta caer al suelo como
desmayados.) [311]

Dejémoslos, señores,
que ahora gocen de profundo sueño.
Yo os doy por la asistencia
las más atentas gracias, y os deseo
que fiestas más cumplidas
un día disfrutéis allá en el Cielo.

Esta variedad de movimientos, bien combinada, es ciertamente cómica y divertida.

Semejante a este entretenimiento es la visita del médico, a quien se presentan varios niños pretextando varias dolencias para no ir a la escuela; el curandero, que receta uno o dos medicamentos para toda clase de enfermedades; el manicomio, donde aparecen varios maniáticos con extravagantes rarezas, y otras escenas por el estilo.

El triunfo del Niño Jesús

La fiesta de los Santos Inocentes es sin duda de las más populares en los colegios, y en algunos la que con más aparato y esplendor se celebra durante el curso. Los juegos de chasco y sorpresa son los preferidos ese día en los patios y salones para divertirse a costa de los incautos, víctimas de las inocentadas.

Pero el asunto que más atrae la atención de todos, y muy en particular de los pequeños, es la elección del Rey de Inocentes, cargo muy apetecido por los singulares privilegios y prerrogativas de que goza durante su soberanía. Se elige siempre en la división de los pequeños, y aun de entre los niños de primera enseñanza cuando forman grupo numeroso. La elección se hace en unas partes por votos, en otras por suerte, de muy

diversas maneras.

El Rey elegido, acompañado de otros niños que forman el Estado Mayor o Guardia Real, después de visitar al señor Director y a los Profesores recorre los patios de recreo, concede amnistía general a los castigados que haya, reparte varios regalos, y concede alguna gracia general. Por dondequiera que vaya se le tributan diversos obsequios y honores; preside también durante la comida, en los concursos de juegos, en la tertulia, etc., etc., según las diversas costumbres de cada colegio.

En algunos de éstos no termina la fiesta de Inocentes con el día, sino que se prolonga hasta el siguiente con alguna nueva invención. Para terminar el párrafo describiremos la última que hemos visto ejecutar por uno de los grupos de las exposiciones con el título de el triunfo del Niño Jesús porque nos parece completa [312] y a propósito para organizar otras parecidas en diversas ocasiones.

Se dispone con tiempo un carrito triunfal muy adornado con cintas, flores, etc., en el cual se coloca la imagen del Niño. El día después de Inocentes se lleva al salón de estudio, al de la Exposición, o al sitio escogido para dar principio a la fiesta, y a la hora señalada se organiza el triunfo para conmemorar la libertad del Niño en la persecución de Herodes.

Rompen la marcha varios niños con banderas, siguen los demás en filas de dos o de cuatro en fondo cantando villancicos y pastorelas, acompañados de mirlitones, panderetas, hierrecillos, etcétera, y a continuación el carro triunfal escoltado por la guardia de honor. Los que llevan el carrito van vestidos de pastorcitos de Belén o de gitanillos de Egipto, según hayan dispuesto la fiesta. Con este orden recorren los patios hasta el sitio destinado: allí se coloca el carro en el lugar de preferencia, las banderas a los lados, y los niños formando círculo en derredor.

Los que celebran la fiesta salen al centro, fingiendo unos ser pastorcitos de Belén huídos de Judea, que en composiciones, coplas, etc., le cuentan la muerte de los Inocentes, le felicitan por su libertad, le prometen acompañarle y defenderle de nuevos peligros; otros, gitanillos egipcios, vienen a darle la bienvenida y a ofrecerle sus servicios contra Herodes en caso de que se atreviese a seguir persiguiéndole. En esto suena a lo lejos una corneta; gitanos y pastores se ponen en guardia, y algunos salen a explorar el campo. Suena más cerca, y aparece en el extremo opuesto el rey Herodes.

Esta aparición puede hacerse de diverso modo, según las circunstancias. Una vez, por ejemplo, aparece caballero en un jumentillo mal enjaezado, conducido preso por algunos ladrones. Estos cuentan cómo venía persiguiendo al Niño con su escolta, y acometiéndole mientras dormía consiguieron poner en fuga los soldados y hacerle prisionero. Otras veces aparece con su ejército: la guardia del Niño se apresta a la defensa, y traba con ellos batalla ayudada por los pastores. Entretanto los gitanos se dispersan por el campo; pero al poco tiempo aparecen atacando por la espalda a los soldados de Herodes: éstos, al verse entre dos fuegos, huyen a la desbandada, y el rey Herodes es cogido prisionero.

Hace de rey un maniquí hecho con pajas y virutas, como el tío pelele descrito en la página 196, relleno además de bombas, petardos y triquitraques, y aun de bengalas si la fiesta termina ya al anochecer. Una

vez preso le conducen con gran algazara delante del Niño, y le ordenan que le adore y le rinda vasallaje depositando a sus pies la corona. La tercera intimación va acompañada de latigazos y golpes; y como ni aun por esas dé muestras de someterse, los gitanos y pastores le arrastran por el patio cantando la Marcha Real con alguna letra a propósito. Después ponen [313] fuego a la mecha, y al compás de los innumerables estallidos que llenan los aires prorrumpen vivas al Niño Jesús, y después de proclamarle Rey de los niños vuelven de nuevo al salón cantando villancicos.

§ III

Tertulias

Durante las vacaciones de Navidad, para que los niños descansen de los juegos y pasen entretenidos el tiempo de la noche hasta la cena se disponen algunas Tertulias, especie de Academias familiares como las descritas en el capítulo anterior, pero de carácter más alegre y animado. Suelen celebrarse en el salón principal del colegio, para que puedan concurrir todos los niños y las personas de sus familias, a quienes se acostumbra invitar.

En la plataforma se dispone un escenario sencillo, acomodado a los espectáculos que han de exhibirse. Entre éstos figura casi siempre alguna comedia, sainete, drama, melodrama, y aun zarzuelita a propósito. Por desgracia, es bien escaso el repertorio de piezas compuestas para niños, y aun esas no siempre responden a las necesidades de los colegios; por lo cual se ven los señores Profesores e Inspectores en la precisión de tener que arreglar con improbo trabajo cuanto ponen en escena. Por esta causa, y por las muchas dificultades con que se tropieza después de la ejecución, los señores Profesores de Física exhiben algún día proyecciones de monumentos, paisajes, etc., valiéndose de los niños para hacer las explicaciones convenientes. Otras veces, en las poblaciones donde hay ocasión oportuna, se dan sesiones de prestidigitación, de que tanto gustan los niños, o se pasa el tiempo con diálogos, composiciones, espectáculos sencillos, como los descritos en las Academias de familia y en las Exposiciones, con el Árbol de Navidad, con alguna rifa extraordinaria, etc., etc.

No faltan tampoco entre los niños mayores algunos con especiales habilidades, que, bien preparados, puedan divertir a sus compañeros. Los hay que ejecutan con relativa habilidad varias suertes de escamoteo o de magia de salón. Varias de ellas tenemos reunidas que pueden servir para este fin; pero como descubierto el artificio con que el prestidigitador burla la atención de los espectadores pierden todo su valor e interés, nos ha parecido más conveniente reservarlas para los señores Inspectores, como ya indicamos en la página XVI. Otros saben proyectar algunas sombras que han hallado en almanaques o revistas; pero ordinariamente tienen repertorio muy escaso por no haber visto variedad de ellas, [314] o por falta de instrucciones prácticas que les faciliten la ejecución y descubran nuevos horizontes a su inventiva. Vamos, pues, a dar algunas instrucciones sobre la proyección de las sombras, para que los niños aficionados a hacerlas obtengan feliz resultado. Y si por este medio hay

varios que tengan la paciencia de ejercitarse hasta hacerlo con perfección, la competencia es nuevo motivo de estímulo para ellos y de interés para los demás, con la ventaja de poder representar escenas más complicadas y divertidas.

Sombras chinescas

La proyección de siluetas reales o imitadas de personas, animales, etc., sobre una pantalla o telón transparente se designa con el nombre de sombras chinescas. Antes de describir las diversas clases conviene decir algunas palabras sobre la luz y la pantalla de proyección.

Luz. Para obtener siluetas perfectas de contornos bien definidos es preciso que la habitación esté a oscuras por la parte de los espectadores, y por la opuesta no haya otra luz que la empleada para la proyección. Ésta, cualquiera que sea su intensidad, pues esto no es tan importante, ha de tener poca extensión; es decir, debe iluminar tan solamente la parte de la pantalla donde se han de formar las sombras. Para esto basta ponerla dentro de una caja abierta por un lado lo suficiente para iluminar en la pantalla, el campo de proyección.

En las sesiones de más importancia es casi indispensable la luz oxhídrica, el arco voltaico, o una lámpara eléctrica de gran número de bujías. Cuando los niños se entretengan en sus casas basta una vela, una lámpara de petróleo o eléctrica ordinaria para obtener figuras limpias y bien definidas. Cualquiera que sea el foco empleado, gana muchísimo colocando detrás algunos reflectores que concentren la luz en el campo iluminado. La distancia y la altura a que debe colocarse depende de la clase de sombras, y fácilmente se determina por tanteo.

Pantalla. El telón o pantalla se reduce a un lienzo blanco y delgado. El modo más frecuente de usarlo en las casas es sujetándolo con puntas al marco de una puerta abierta: de este modo los espectadores quedan en una habitación, y el niño operador en otra, libre de miradas indiscretas que pretendan investigar el secreto de sus invenciones. También es frecuente colocar el lienzo entre dos listones de madera, como suelen estar los mapas; puede ponerse como mejor parezca, con tal que no forme grandes arrugas que deformen las proyecciones. Las figuras se destacan con mucha más claridad humedeciendo el lienzo con agua de vez en cuando. Para ensayarse no se necesita pantalla: basta hacer las sombras delante de una pared blanca. [315]

Sombras vivas

Cuando las sombras proyectadas en la pantalla son producidas por personas que delante de ellas representan una escena muda se conocen con el nombre de sombras vivas: Exigen pantalla de bastantes dimensiones; una buena sábana, y mejor dos, unidas según su longitud, dan campo bastante para estas escenas donde no haya pantalla especial; pero conviene escoger de las más delgadas y humedecerlas durante las proyecciones. La luz, a ser posible, debe ser intensa y bien concentrada en la pantalla; hay que

colocarla a bastante distancia para que las figuras no resulten desproporcionadas.

Esta clase de sombras es sin duda la más agradable de todas, no sólo porque admite grandísima variedad, como dijimos de las pantomimas, pues casi todas pudieran representarse, si no porque se presta muy bien a desarrollar multitud de escenas y episodios sucedidos en el colegio, tomando parte los mismos sujetos a quienes ocurrieron. Tiene además la ventaja de exigir poca preparación: con dos o tres ensayos los actores se acostumbran a representar la escena de modo que se proyecten sus siluetas con perfección en la pantalla, y después no necesitan sino ejecutarla.

No creemos necesario describir escenas ejecutadas, pues fácilmente se inventan cuantas sean menester. Pero lo mismo que en las pantomimas, hacemos notar que, generalmente, conviene elegir acciones breves, como las tan conocidas del barbero, el sacamuelas, la cachetina, etc., o en todo caso desarrollar un episodio mayor combinando tres o cuatro escenas breves.

Cuando se representan episodios sucedidos en el colegio y las personas aludidas no pueden tomar parte en la escena, puede suplirse la falta con siluetas recortadas en cartón que llevan puestas los niños que hacen sus veces. Para obtener estos retratos-siluetas basta fijar en la pared una hoja de papel blanco, y una luz a varios metros de distancia. Puesta de perfil muy cerca del papel la persona cuyo retrato se desea, proyecta en él su figura con toda perfección: dibújese el contorno con lápiz, y pegado sobre cartón se recorta con cuidado. Los niños que salen a la escena con estas siluetas deben ensayar bien los movimientos, sobre todo en las entradas y salidas, para conservar siempre el perfil de la figura. [316]

Sombras recortadas

Así pueden llamarse las sombras chinescas cuando se producen en la pantalla por medio de figuras recortadas en papel, cartón, hojalata, etc. Aunque no tenga el valor y mérito de las anteriores, tienen, en cambio, otras ventajas que las hacen muy estimables; están más al alcance de todos los niños, exigen menos personas para la ejecución, y admiten variedad inagotable de asuntos interesantes. La pantalla puede ser de muy poca extensión; basta el hueco de una puerta cuando los niños las hagan en sus casas; en el colegio suele hacerse un bastidor de metro y medio o dos metros de ancho por casi uno de alto, pero puede hacerse mucho mayor si es necesario. El campo de proyección debe estar un metro o más elevado del suelo, para que los actores puedan maniobrar con las figuras sin proyectar su propia sombra. Para conseguirlo basta poner algunas tablas o una manta, etc., a la altura conveniente.

En los comercios de juguetes se encuentran muy buenas colecciones de figuritas recortadas, con las cuales hemos visto dar sesiones bien entretenidas. Pero no todos pueden hacerse con ellas, y los que pueden prefieren muchas veces fabricarlas a su gusto para representar escenas de más actualidad o más conformes con sus aficiones. Para obtenerlas se dibujan primero con mucha precisión para que salgan perfectas, y se

recortan cuidadosamente con tijeras o cortaplumas.

Muchos niños tropezarán, sin duda, con la dificultad de no saber bastante dibujo. En este caso, escojan los cromos o dibujos cuyas figuras deseen proyectar, y después de pegarlos en cartón o cartulina los recortan. Pero si las figuras están en cuadernos, revistas o libros donde no convenga cortarlas, se coge papel trasparente, con lápiz se trazan con cuidado los contornos, y después se pegan y cortan como los anteriores.

Preparadas ya las figuras, se clasifican y ordenan: dos o tres niños bastan para hacer exhibiciones curiosísimas de monumentos célebres nacionales o extranjeros, de personajes históricos, de colecciones zoológicas, etc., etc., acompañadas de algunas explicaciones, datos curiosos, hechos y cuanto contribuya a dar mayor interés y amenidad. Aún recordamos con gusto, después de varios años, una sesión de sombras recortadas en que vimos exhibir las armas y trajes militares de las diversas épocas de la Historia, así de España como universal; en cada una de ellas se recordaban los hechos de armas más señalados, las personas más célebres, los sitios en que ocurrieron, número de muertos, heridos, etc. También hemos visto otra de todas las variaciones que ha sufrido el sombrero desde los tiempos más remotos, y otras muchas más [317] pueden sin duda prepararse acudiendo a las revistas, tan abundantes hoy en esta clase de curiosidades.

Además de esas sesiones instructivas pueden exhibirse otras muchas cosas interesantes para niños, como desfiles de coches, de personas, de tropas; escenas curiosas, como el ejercicio militar hecho por ratas, el gato cazando ratones, y sobre todo escenas del colegio en que aparezcan siluetas de los niños que en ellas tomaron parte. ¿Quién no reconoce en la figura adjunta al cuestor repartiendo limosna a los pobres que encuentra en el paseo? Las siluetas de los niños se obtienen fácilmente por medio de la cámara fotográfica poniendo papel transparente sobre el cristal deslustrado y dibujando con lápiz la figura. Pero para obtenerlas más perfectas y del tamaño que se quiera, lo mejor es colocar los niños en la posición conveniente y sacar un negativo ordinario. Colocado éste, después de virado y seco, en lugar del cristal deslustrado de la cámara, y poniendo detrás una luz intensa, se proyectan las imágenes del cliché con el objetivo sobre una hoja de papel, dándoles el tamaño que sea necesario.

Las siluetas recortadas resultan mucho más agradables cuando además del contorno se hacen visibles las líneas principales del dibujo, como se ve en la figura anterior. Estas líneas de luz se obtienen haciendo cortes muy finos en las figuras con las hojas más delgadas del cortaplumas. Por este procedimiento se pueden indicar muy bien los límites y pliegues de los vestidos en las personas, las puertas, ventanas, etc., en los edificios y cuantos detalles interesen en todas las figuras. Otros puntos que no pueden hacerse con el cortaplumas, como, por ejemplo, los ojos, se hacen con agujas.

El deseo de la novedad, los aplausos de los compañeros, los plácemes de los señores Inspectores, y sobre todo la competencia cuando hay dos o tres grupos de niños hábiles encargados de dar sesiones de sombras, los

estimulan sobremanera para dar mayores muestras de habilidad, no sólo en la elección de asuntos y en su ejecución, sino también en perfeccionar más y más las figuras y representaciones. Y así, no contentos con las figuras descritas [318] que proyectan sombra uniforme, fabrican otras o modifican las anteriores de modo que imiten más o menos los colores del natural.

Para esto durante los estudios libres se entretienen en cortar varias partes de las figuras, sustituyendo el cartón o cartulina con papeles de colores que imiten el del objeto. Se emplea papel transparente del color debido indicando algunas sombras, o papel blanco ligeramente coloreado a la acuarela. De este modo las personas llevan trajes muy variados, de los coches tiran caballos de distinto color, en las casas se distinguen las distintas fachadas, puertas, ventanas, etc., y las proyecciones toman aspecto más artístico y agradable.

Los más hábiles pasan más adelante, dando a las figuras movimiento. Para conseguir este efecto, el más interesante de todos, no hay más que dibujar y cortar por separado las articulaciones a las cuales se quiere dar movimiento; por ejemplo, el brazo de la figura. Puesto sobre el cuerpo en la postura que corresponde, se pasa una aguja con hilo fuerte por el punto o eje de rotación del brazo, y se anuda el hilo a los dos lados, de modo que mantenga unidas las dos piezas, pero sin oprimirlas demasiado para que no impidan al brazo girar con toda libertad. En vez de hilo puede usarse alambre delgadito.

En el punto e se ata un hilo o alambre para tirar de él cuando se quiera dar movimiento al brazo; conviene que sea muy fino para que no proyecte sombra perceptible en la pantalla si alguna vez sale fuera de la figura. Otras veces al cortar los miembros se les deja un apéndice, a, del cual se suspende el hilo. Si en algún muñeco no conviene que el brazo caiga más que hasta cierta altura, se pone un pedacito de cartón o de corcho, s, pegado en la parte del cuerpo para detener el brazo en la posición que se desea. De la misma manera se pueden articular la cabeza y las piernas, de perfil o en otra posición; las patas de los caballos y otros animales, las alas de las aves, etc., dejando un hilo en cada pieza móvil.

Esta clase de figuras se presta muy bien para representar diálogos (que declaman, fingiendo la voz, o los mismos niños actores u otros puestos con ellos detrás de la pantalla), o algún percance ocurrido en el colegio, o escenas de familia más o menos complicadas, etc. [319]

Sombras animadas

Las sombras de las manos dan origen al sencillo espectáculo de las sombras animadas, tan usadas por los niños para amenizar las reuniones de familia, sobre todo cuando hay chiquillos.

Como las anteriores exigen pantalla de poca extensión: basta un lienzo colocado en el hueco de una puerta, como indica la figura 1.^a, para exhibirlas con toda perfección, y aun pueden proyectarse directamente sobre la pared blanca. La luz, encerrada en la cajita c, se coloca a una altura acomodada a la del operador, a dos metros o poco más de la pantalla. Entre ellas se pone el artista, presentando ordinariamente el

lado derecho a la pantalla y el izquierdo a la luz, y tanto más cerca de ésta cuanto mayores siluetas quiera obtener. Al proyectarlas debe mirar constantemente, no a las manos, sino a las sombras, porque muchas veces, y sobre todo a los principios, no sale bien la figura, aun cuando se coloquen bien las manos, y es necesario inclinarlas a un lado o al otro, subirlas o bajarlas, acercar o alejar de la luz las dos, o una sola, etc., hasta encontrar el contorno perfecto de la sombra.

Con las manos solas, o a lo más con ellas y unos pedacitos de papel, pueden obtenerse, no solamente siluetas aisladas de aves, cuadrúpedos y cabezas humanas, sino también escenas complicadas, [320] [321] como las obtenía, entre otros, el famoso Trewey, de quien se dice que llegó a exhibir más de 300 figuras variadísimas. Describiremos algunas de las más conocidas en cada grupo.

[320]

Ejercicios

Antes de comenzar muchos exigen como requisito indispensable varios ejercicios preparatorios para adquirir flexibilidad y soltura en los dedos y las manos. Otros, por el contrario, creen tiempo perdido el que se emplea en ellos, y aconsejan comenzar desde luego a proyectar figuras. Para la mayor parte de los niños es, sin duda, muy conveniente hacer, por lo menos, los ejercicios que indicamos a continuación, y repetir muchas veces en las figuras las posiciones en que encuentren mayor dificultad.

Núm. 2. Separación de unos y otros dedos entre sí dejando, los demás bien unidos y estirados.

Núm. 3. Flexión de dedos, doblando unos todo cuanto se pueda, teniendo los otros bien estirados.

Núm. 4. Flexión de falanges, primera o segunda, o las dos a la par en todas direcciones, y de uno o más dedos al mismo tiempo.

Núm. 5. Superposición, recogiendo unos dedos delante o detrás de los otros.

Aves

Núm. 6. El gallo: Se cierra la mano izquierda, estirando el pulgar hacia sí; sobre ella se apoya la derecha, con los dedos encorvados para formar la cresta, y el pulgar, algo más bajo que el izquierdo, forma con él el pico.

Núm. 7. La paloma: Se ponen las dos manos vueltas hacia la luz, la izquierda delante de la derecha, cruzando los pulgares de modo que se junten las yemas; los demás dedos, juntos, casi de perfil, forman las alas, que se baten moviéndolas.

Núm. 8. El águila: El pulgar de la derecha forma la parte inferior del pico, y los demás dedos, de perfil, la superior. La izquierda se pone sobre la derecha casi en la misma postura, excepto el meñique, que conviene dejar estirado para formar bien el ojo.

Núm. 9. El papagayo: Se coloca verticalmente la mano derecha, con el

pulgar recto y las primeras falanges de los demás dedos dobladas a la altura del pulgar. El índice de la izquierda, colocado horizontalmente debajo de la muñeca derecha, forma la percha, y los otros dedos, doblados en ángulo recto, la cola del pájaro.

[322]

Núm. 10. El ánade: Dóblese bien el dedo medio de la mano [322] [323] derecha; en la yema del pulgar se apoya el índice encorvado, para formar la cabeza y el ojo; el anular y el meñique estirados hacen el pico. El brazo izquierdo, doblado en posición horizontal, forma con el codo la pechuga, y la mano, extendida o plegada, hace el ala.

Núm. 11. El cisne: El brazo derecho, desnudo y doblado verticalmente, forma el cuello; la mano, puesta exactamente como en la anterior, hace la cabeza. La izquierda, cerrada o abierta, forma el ala. Volviendo el brazo derecho hacía sí, moviendo la cabeza y acercando el ala, resulta el bonito cisne siguiente (número 12).

Núm. 13. Los patitos: Esta hermosa silueta se forma poniendo de frente las dos manos como estaba la derecha en las tres figuras anteriores. Proyectando una figura mayor que otra, parece que la madre está dando de comer o acariciando al pollito. Para que salga con más perfección, es preferible que las proyecten dos niños.

A todas estas figuras pueden dárselos los diversos movimientos propios de cada una. Entre dos niños colocados frente a frente pueden proyectar dos papagayos que se hacen varias muecas, dos cisnes que se pican, un águila que coge a otra ave por la cabeza y se la lleva en el pico, etc., etc.

Cuadrúpedos

Núm. 14. El gato: Es bien fácil de hacer. La manga del antebrazo izquierdo, doblado verticalmente, forma el cuerpo; la mano, con los dedos anular y medio bien doblados, hace la cabeza; el pulgar bien oculto sujeta unas pajitas cuando se le quiere poner barbas, y el índice y meñique medio doblados proyectan las orejas. El índice de la mano derecha, asomando por debajo del codo izquierdo, forma la cola. Moviendo la mano y el brazo se imitan muy bien los contoneos del gato.

Núm. 15. El perro dogo: Los dedos de la derecha medio cerrados hacen la parte superior del hocico, y el pulgar la inferior. La mano izquierda se coloca de medio perfil, apoyando en la derecha la punta de los dedos encorvados, y forma muy bien la cabeza y el ojo, y el pulgar la oreja. Levantando bruscamente la figura, abriendo y cerrando a la par la boca, imita muy bien el ladrido, sobre todo si el artista acompaña el gesto con la voz.

[324]

Núm. 16. El perrillo faldero: La punta del dedo medio montada sobre el índice forma la cabeza; el anular y meñique, las manos. La mano

izquierda, apoyada en la muñeca derecha, hace con [324] [325] el pulgar la cola, y con el índice y medio ligeramente encorvados, las patas. Da muestras evidentes de alegría moviendo la cabeza y la cola, escarbando la tierra, etc., etc.

Núm. 17. El mastín: Los dedos de la izquierda forman el hocico ocultando el índice con el medio, y el pulgar una de las orejas. La otra se hace con el pulgar derecho; el índice, bien arqueado, forma la frente y el ojo apoyándolo sobre la izquierda.

Núm. 18. El galgo: Se puede proyectar con una mano sola. El índice, encorvado y apoyado sobre el pulgar, forma la frente; los tres dedos restantes forman el hocico.

Núm. 19. El perro hambriento: Sobre la derecha se apoya la izquierda algo escorzada, vueltas las dos hacia abajo. Los pulgares forman las orejas; los dedos restantes de la izquierda, la cabeza y parte superior del hocico; el anular y meñique de la derecha hacen la mandíbula inferior, y con el índice o medio se proyecta la lengua. Se imita muy bien el acto de coger la presa, comerla, ladrar, etcétera, moviendo las partes de la figura.

Núm. 20. El burro: ¿A qué niño no le gusta la simpática figura de este airoso jumentillo? No es difícil hacerla. Dóblese la mano izquierda inclinando los dedos hacia el suelo; con ella se forma la cabeza, y con los dedos la parte superior del hocico, ocultando el índice y meñique. El índice derecho, encorvado y apoyado sobre el izquierdo, hace la frente; las puntas del anular y meñique asomando por debajo hacen el labio inferior. Los pulgares, por último, solos, y mejor con unos cucuruchos de papel, proyectan unas magníficas orejas, que no dejan nada que desear aun a los más exigentes.

Núm. 21. El caballo de paseo: Esta arrogante figura se forma juntando las manos con las palmas hacia abajo. Los dedos de la derecha, bien plegados, aparecen solamente por debajo para proyectar el labio inferior. El meñique de la izquierda se apoya en la yema del dedo medio de la derecha; el anular, algo encogido, sobre el anular derecho; el índice se oculta con el dedo medio. Los pulgares forman las orejas, y con una cuerda se puede imitar el freno.

Núm. 22. El caballo de alquiler: Aparece fatigado del viaje. Se forma exactamente lo mismo que el anterior, inclinando más las manos. El anular y el meñique de la derecha algo más abiertos, hacen el labio caído, y los pulgares, más inclinados, las orejas lacias. El freno da mayor propiedad a los movimientos de la cabeza.

Núm. 23. El toro: Los dedos de la derecha, ocultando el meñique, forman el hocico, y el brazo hace parte del cuello. La mano izquierda se apoya sobre la palma de la derecha, y con el índice y pulgar debidamente encorvados se proyectan las astas. Por entre éstas el pulgar derecho forma la testuz.

[326]

Núm. 24. El cerdo: La mano derecha, puesta de perfil con el [326] [327] pulgar, forma la mandíbula inferior, y con los demás dedos la superior. La mano izquierda se pone sobre la derecha, apoyando los dedos

índice y medio encorvados; el anular y el meñique forman una oreja, y el pulgar asomando por encima indica la otra. Otro niño puede acercarle una bellota u otra cosa, y figurar que se lanza a ella y la come.

Núm. 25. La cabra: El índice derecho, apoyado en la yema del pulgar, forma la frente; el medio y el anular, la boca, y el meñique, las barbas. La mano izquierda, algo doblada y de perfil, se pone apoyada en la derecha con los dedos hacia arriba para formar con la punta del pulgar la oreja; con el índice y el medio, los cuernos, y el anular y el meñique doblados para que no proyecten sombra.

Núm. 26. El conejo: ¿Qué niño no lo habrá hecho o visto hacer muchas veces? Se pone el brazo derecho horizontal, vuelta la mano hacia abajo; los dedos índice y anular doblados hacen las manos; el anular y el meñique proyectan las patas dobladas y el cuerpo, y el pulgar hace el rabillo. El dorso de la izquierda se apoya sobre el de la derecha; el índice, apoyado en el pulgar, forma con él la cabeza y el ojo; el medio y el anular, las orejas, y el meñique se oculta enteramente. Ensáyense varios movimientos con la cabeza, patas y orejas.

Núm. 27. Dos conejos: Un niño solo puede proyectar dos conejitos, poniendo cada mano como se ponía la izquierda en el anterior, y hacer con ellos varios movimientos.

Núm. 28. El conejo y el zorro: Con la mano derecha se proyecta el conejo al modo va dicho. Con la izquierda, para que se acerque más a la luz y resulte mayor que el conejo, se forma el zorro de este modo: El dedo índice, encorvado sobre el medio, hace la cabeza y el ojo; el anular y el medio, el hocico; el meñique, la boca; y el pulgar, la oreja. Aparece primero en escena el conejo, y mientras se entretiene en hacer muecas, se presenta cautelosamente el zorro, y, ¡zas!, de un mordisco le arranca una oreja; le persigue, y de otro mordisco le quita la otra, hasta que por fin se lo come.

NOTA. Si el artista tiene dificultad en mantener unidos durante la escena los dedos anular y medio, no tiene más que sujetarlos con una goma, y tendrá mas libertad para moverlos en todas direcciones. De este mismo medio puede valerse siempre que los dedos no obedezcan fácilmente al hacer las figuras, y sobre todo al principio, para vencer más pronto la dificultad.

Núm. 29. El lobo: La mano derecha se pone exactamente lo mismo que para formar el zorro. La mano izquierda, ocultando el pulgar, con el índice proyecta la otra oreja, y los tres dedos restantes, bien juntos y casi de perfil, se juntan con el anular y el medio de la derecha para formar el hocico.

[328]

Núm. 30. El ciervo: Se puede hacer de la misma manera que [328] [329] la cabra, así como ésta puede también hacerse como ahora el ciervo. La mano derecha se presenta de perfil, formando con los dedos el hocico, excepto el meñique, que hace la boca. El meñique izquierdo se apoya en la segunda falange del índice derecho; el anular, apoyado sobre el mismo índice, forma la frente y el ojo; el índice y el medio hacen los cuernos,

y el pulgar, la oreja.

Núm. 31. El elefante: La derecha, doblada en ángulo recto, presenta los dedos de perfil para hacer la trompa, y con el pulgar estirado el colmillo. La izquierda, doblados también los dedos en ángulo recto, se pone encima de la derecha para formar la cabeza y el ojo. Si se quiere puede sacarse el pulgar por debajo de la muñeca derecha para indicar la boca cuando con la trompa se hace ademán de llevar algo a ella.

Lo mismo que a las figuras de aves, con un poco de ejercicio se puede dar a éstas gran variedad de movimientos, y entre dos niños representar luchas y escenas más o menos complicadas.

Cabezas humanas

Apenas hay tipo que no pueda representarse con más o menos perfección, ya con las manos solas, ya con ellas y algunos pedazos de papel, como indican las figuras restantes que ponemos para muestra. Los que consigan proyectarlos con alguna facilidad hallarán con el ejercicio multitud de variaciones muy agradables, y podrán dar a las figuras vida y animación con muy variados movimientos.

Núm. 32. La abuela: Comencemos por los tipos de familia. ¿Quién no reconoce en esta figura a la abuelita, siempre cariñosa? Bien fácil es representarla. En casi todas las cabezas humanas la mano derecha forma la cara de diversas maneras. En ésta el índice forma la nariz, larga o corta, recta o encorvada; el anular y el medio, la boca, y el meñique, la barba. La izquierda forma la cabeza de mil maneras diversas, según que se quiera variar el tocado o la clase de sombrero que lleven las figuras, como puede verse en las que describimos.

Núm. 33. La tía: He aquí una amable tía que viene a visitarnos. No es tan anciana como la abuelita, y por eso los dedos anular y pequeño, algo menos encorvados, modifican un poco el aspecto. La mano izquierda, colocada de otro modo bien sencillo, forma un tocado elegante y distinto del anterior.

[330]

Núm. 34. El abuelo: Acaba de subir las escaleras y viene muy fatigado. El anular y el meñique, algo, más retrasados y separados [330] [331] del dedo medio, forman tan bonito corte de cara; el índice, más o menos encorvado, hace una nariz a gusto del artista. La izquierda apoya el dedo medio encorvado sobre el índice derecho para formar la cabeza; oculta el pulgar, el anular y el meñique, y con el índice doblado limita el ojo.

Núm. 35. El portero: No le falta más que la escoba para comenzar a barrer con mucho sosiego la portería. El anular derecho, un poco menos doblado que el medio y meñique y algo abierto, forma el labio inferior. La mano izquierda, cerrada y puesta sobre la derecha, proyecta con los nudos de las segundas falanges un magnífico gorro o pañuelo arrollado sobre la cabeza.

Núm. 36. El vecino: Emprende un viaje y viene a ofrecernos sus servicios. La mano derecha se pone como en las figuras anteriores, pero

extendiendo el pulgar para hacer con el izquierdo las alas del sombrero, cuya copa forman los demás dedos de la izquierda estirados hacia arriba.

Núm. 37. El amigo: Con simpática amabilidad viene a invitarnos para dar un paseo. La derecha, muy poco modificada, forma la cara. La izquierda, apoyada en ella, proyecta el sombrero de última novedad; el meñique y pulgar, bien estirados, hacen las alas; los nudos de los demás dedos, con el pulgar derecho que sale junto al izquierdo, forman la copa.

Núm. 38. El empleado de puertas: Pasemos ahora a describir tipos de personas públicas. El primero que nos sale al paso es el empleado de puertas exigiendo el impuesto de consumos. La derecha, puesta como en las anteriores, inclina hacia abajo el dedo medio para formar el bigote. Como la noche está fría, trae calada la gorra hasta los ojos. El anular y el meñique, estirados y de perfil, hacen la visera.

Núm. 39. El polizone: Pasea tranquilo buscando perros sin bozal. La cara se forma, poco más o menos, como las anteriores. El meñique izquierdo hace la visera, y los demás dedos doblados, el casco del kepis.

Núm. 40-. El alguacil de la Audiencia va en busca del testigo que debe prestar declaración. Varía el modo de hacerlo, pero no es más difícil: el pulgar de la derecha, doblado en ángulo recto, forma la boca y la barba; el índice perfila la nariz; el dedo medio encorvado hace el labio superior, y el anular y el meñique se doblan enteramente. La mano izquierda se pone sobre la derecha de modo que se proyecte el dorso de la muñeca, y con el pulgar y el índice bien estirados se forman las alas del sombrero.

[332]

Núm. 41. El oficial: Observa severamente las pesadas evoluciones de los nuevos reclutas. La derecha forma la cara, como en [332] [333] las figuras precedentes, sin más variación que inclinar hacia el suelo el anular y el meñique para hacer la barba. El ros se forma exactamente lo mismo que el del polizone, igualando más o menos los dedos para variar la forma del casco.

Núm. 42. El cartero: Repica impaciente con el llamador para que salgan aprisa por las cartas. La mano derecha, como de costumbre; la izquierda, como en el núm. 38, o estirando también el dedo medio y encorvando el índice.

Núm. 43. El médico: Examina atentamente la lengua del enfermo. Dóblese el meñique derecho sobre la tercera falange del anular; el índice, puesto sobre el dedo medio, forma el bigote, más o menos grande, y el pulgar proyecta la nariz. La izquierda oculta los dedos detrás de la derecha, y con el dorso hace la cabeza. Puede también formarse un sombrero y darle otra actitud.

Núm. 44. El judío: He aquí para muestra otros tipos diversos. La derecha, con el índice y el medio perfilados, hace la barba, que limita el pulgar puesto horizontalmente por debajo. El dedo medio de la izquierda se monta sobre el meñique para formar la nariz; el resto de la mano forma la cabeza, y la punta del pulgar, asomando por encima, hace la borla del gorro.

Núm. 45. El negro: Los dedos de la izquierda se doblan ocultando el

pulgar, y forman la nariz, los labios y la barba. La derecha apoya el índice y el medio sobre el índice izquierdo, algo arqueados, para formar el ojo, que limita el pulgar, o el anular doblado; este último hace mover la vista de un modo curioso.

Núm. 46. El indio: La derecha forma la cara como en muchas de las anteriores. La izquierda, apoyado el dorso sobre el pulgar derecho y con los dedos extendidos proyecta las plumas que lleva en la cabeza.

Núm. 47. El tártaro: La derecha inclina hacia abajo el dedo medio casi como el índice para imitar el bigote caído que usan los tártaros; y el anular algo separado, para formar la boca. La izquierda se pone encima ocultando los dedos, y con el dorso hace la cabeza, y con el pulgar la trenza.

Núm. 48. Mefistófeles: La derecha, algo inclinada hacia abajo, hace con el meñique la perilla, y con los demás la cara. La izquierda se pone encima, y con el meñique y el anular doblados forma la frente, con el pulgar encorvado, la coronilla de la cabeza, y con el índice y el medio estirados, los cuernos.

[334]

Núm. 49. Polichinela: La mano derecha se inclina algo hacia abajo; el índice y el medio unidos y algo abiertos forman la nariz; el pulgar limita la parte superior de la boca, apoyándose en el [334] [335] índice. Sobre éste también apoya la izquierda el anular y el pequeño algo encorvados para formar la cabeza y el ojo; el dedo medio se dobla enteramente, y el índice, levantado y encorvado, proyecta la borla del gorro.

Figuras especiales

En todas ellas una mano sola hace la cabeza de la figura, supliendo con pedazos de papel lo que la otra mano hacía en las precedentes. De este modo queda libre una de las manos para accionar o proyectar otra figura, dando así mucha más variedad a los tipos y más interés a las escenas. Las cabezas humanas que acabamos de describir pueden reproducirse por este método; indicaremos, sin embargo, algunas otras para más variedad. Para que conserven las proporciones debidas, la mano izquierda, como más próxima a la luz, forma la parte cuya silueta ha de ser mayor.

Núm. 50. El cocinero: En papel fuerte se recorta la figura del gorro, dejando en la parte inferior un pedazo para sujetarlo cómodamente entre los dedos. La izquierda forma la cara como ya hemos dicho. La derecha imita varias acciones, como echar sal en el guiso, mojar un dedo en la salsa y probarlo, etc., etc... Si a estas acciones acompañan los correspondientes movimientos de la cabeza, resulta una verdadera escena.

Núm. 51. El paseante: Córtese un gorro o sombrero cualquiera. La derecha toma una pipa, un cigarro o puro, y lo acerca a la boca. Después de dar unas chupadas, levanta tranquilamente la cabeza y lanza el humo. El efecto es completo si arroja humo de verdad, para lo cual basta lanzarlo por un tubo de goma que vaya a terminar entre los dedos que forman la boca. Téngase cuidado de ocultar el tubo con la manga para que no se

proyecte en la pantalla.

Núm. 52. El viajero: La cabeza se forma como las anteriores, variando, si se quiere, la forma del sombrero. La derecha, después de colocar la cachava debajo del brazo, saca el pañuelo para limpiar el sudor, coge la botella y bebe.

Núm. 53. El viejecito: Sale del asilo a tomar el sol. Los dedos de la derecha, además de sostener el sombrero, forman la cara, como indica la figura. El pulgar, que forma el brazo, sostiene la cachava, que es una varita, o recortada de papel fuerte y sujeta al dedo con una goma o un hilo. Los dedos de la izquierda, doblados hacia el suelo, forman de dos en dos las piernas, excepto el pulgar, que hace el faldón de la levita.

Núm. 54. El pescador de caña: Se forma con la derecha, exactamente lo mismo que el anterior, sosteniendo, en vez del bastón, la caña de pescar, con su hilo y anzuelo correspondiente. Una [336] tabla o un pañuelo colocado delante de la luz o de la pantalla limita la superficie del mar, sobre la cual aparece el cartón o papel que forma la barca. Otro niño se encarga de enganchar alguna vez en el anzuelo un pececillo, que saldrá vivito y coleando.

Núm. 55. La esgrima: Vuelto un poco el operador hacia la luz, hace con cada una de las manos una silueta semejante a la del pescador. Los pulgares sostienen en vez de la caña los floretes. Si la postura resulta incómoda puede ponerse de frente a la pantalla, cuidando de no proyectar sombra con la cabeza o de ponerse un gorro y proyectar las siluetas sobre él, como en la fig. 62.

Núm. 56. Las carreras: Cortada la gorra, se forma con la derecha el jinete o jockey, poco más o menos como en las anteriores. La izquierda, ocultando la punta del índice y del meñique, forma la cabeza del caballo; el pulgar, la oreja; el brazo desnudo proyecta el cuello, y una hebra de bramante puesta entre el anular y el medio sirve de freno. Entre dos o tres niños pueden imitar muy bien las carreras.

Núm. 57. El payaso: La cara se forma lo mismo que varias de las anteriores: no se necesita más que un gorro de cualquier forma, con el cual se puede formar también la frente y el ojo, si se quiere. La mano derecha se encarga de hacer los gestos correspondientes a las acciones propias de este género de artistas.

Núm. 58. En el circo: Puesto el operador de frente a la pantalla, como dijimos en la fig. 55, proyecta con cada mano un clown o payaso parecido al anterior. Si los proyectan entre dos niños, pueden representar escenas completas con los gestos de las manos libres.

Núm. 59. El burro sabio: Puesto también el operador frente a la pantalla, con la derecha forma el payaso lo mismo que en la anterior, poniendo en el pulgar el látigo. El borrico se forma como el perrillo faldero (fig. 16), montando el dedo medio sobre el índice para formar la cabeza, y en él, con un hilo o una goma, se sujeta el cartoncito que proyecta las orejas. Los dedos restantes forman las patas. Entre dos niños pueden proyectar las figuras más completas y representar acciones más variadas y divertidas.

Núm. 60. El señor maestro: Esta figura apenas difiere de las primeras de esta lámina; no necesita advertencias especiales.

Núm. 61. El señor fiscal: Tampoco difiere de la anterior sino en las

acciones que el artista imite, acomodadas a los tipos que representa. El fiscal perora con calor, se limpia con el pañuelo, escucha la defensa del abogado, refuta sus argumentos, etc., etc.

Núm. 62. El diputado: Sale al balcón para hablar a las masas. Puede hacerse como el anterior, variando el sombrero, o también proyectándolo solamente con la mano derecha, y sirviendo de balcón o tribuna el gorro del operador proyectado en la pantalla.

Núm. 63. El predicador: Se forma exactamente como el diputado, [337] cambiando el sombrero por el bonete. El antebrazo izquierdo, con un libro o cosa parecida que lleva sujeto, forma el púlpito; y la mano doblada en ángulo recto sirve de tornavoz. El predicador se acerca al púlpito, entra y comienza su sermón, etc.

Núm. 64. El señor cura: Terminado el sermón, se baja del púlpito, y a poco vuelve a la escena con el sombrero de teja. El pulgar izquierdo forma ahora el otro brazo, y los demás dedos, apoyados en el dorso de la derecha, imitan la esclavina. [339]

Capítulo XVI

Diversiones del campo

Paseos

Por regla general los alumnos salen a dar un paseo fuera del colegio dos días a la semana si el mal tiempo no lo impide. Una de las maneras de amenizarlos es proponer materia de conversación en que todos puedan tomar parte con interés. Cuando hay que organizar concursos de juegos, exposiciones u otros festejos, como los descritos en los tres capítulos anteriores, en los paseos es donde principalmente se nombran las Comisiones encargadas de su inmediata organización, se discuten los festejos que han de exhibirse y la redacción de los programas, se designan los jugadores, etcétera, etc. Cada asunto de éstos origina multitud de alegres y animadas discusiones sobre las fiestas pasadas, méritos contraídos y hazañas llevadas a cabo; se hacen conjeturas del éxito, combinaciones y apuestas, y surgen otros mil curiosos incidentes que alegran el paseo en sumo grado.

Otras veces, cuando se sale inmediatamente después de un estudio libre en el cual se propusieron entretenimientos generales cuyas soluciones escribieron en papeletas, la lectura de éstas da también ocasión de pasar buenos ratos celebrando las acertadas o disparatadas soluciones que contienen, adivinando los autores, etcétera. También se puede acabar de resolver alguna cosa pendiente, explicar el secreto de algunos experimentos o juegos que se hayan hecho o proponer algo nuevo, cuya solución discute cada terna de por sí, con la esperanza muchas veces de encontrar alguna grata sorpresa al tiempo de merendar. [340]

El término suele ser con frecuencia alguna fuentecilla, sobre todo si sacan la merienda para tomarla en el paseo. Otras veces se va a un monte u otro sitio que ocupe todo el tiempo, o también se elige paraje a propósito para jugar. En las praderas y arenales, se organizan siempre con animación los juegos de salto, los que se hacen con los ojos vendados, El milano, El

director de orquesta y otros parecidos. Si el sitio es espacioso, los juegos generales sin instrumentos o con pelotas entretienen sobremedida, no viéndose los jugadores coartados, como en los patios del colegio, por la estrechez de los límites. Cuando se acercan los concursos se pueden aprovechar estas ocasiones para ensayar las carreras, corridas y juegos que hayan de exhibirse.

En los paseos también recogen las hojas o plantas para las colecciones botánicas y los insectos para las zoológicas, de que hablamos en el capítulo XIII.

Días de campo

¡Qué larga se hace la noche que precede al día de campo! Contra su costumbre, el sueño tarda en visitar a los niños, y cuando, por fin han cerrado sus ojos la imaginación exaltada comienza a pintar con fantásticos colores el panorama del día siguiente. Aunque apenas brillen los primeros albos de la mañana cuando suena la campanilla para levantarse, todos al punto, como impelidos por un resorte, saltan de la cama, se visten y arreglan como por encanto. ¡A misa! ¡Con qué fervor se hace el ofrecimiento de obras! ¡Al desayuno! ¿Qué hacemos? ¿Adónde vamos? Esta es la materia de todas las conversaciones y las preguntas que en mil tonos diversos se dirigen a los señores Inspectores.

Así como los días de campo son días extraordinarios, así también las diversiones son especiales, y aun a las ordinarias se les da más amenidad y atractivo. Si los niños pasan en casa la mañana o la tarde, entonces es cuando con más ardor y con mayor aparato de banderas, condecoraciones, músicas y bombas se organizan los grandes juegos generales, como Leoneses y castellanos, La batalla de las Navas, La toma de Granada, El castillo, etc., y algunas diversiones extraordinarias, sobre todo las que hayan de exhibirse en los concursos. Otras veces prefieren ir a un campo o pradera dilatada donde pueden jugar con entera libertad al marro, las filas, al pájaro viejo y otros juegos generales con pelotas, y muy particularmente a los juegos con porras, como El Vilorto, Criquet, Bale, Pentágono y Croquet, o un buen partido de balón.

Los paseos, otra de las ocupaciones principales, se convierten en largas excursiones a un monte, un sitio pintoresco, etc. ¡Cuánto [341] no gozan los alumnos al contemplar la admiración que produce en los pueblecitos por donde pasan verlos llegar tan alegres y oírles cantar en la iglesia las Letanías, alguna letrilla a la Santísima Virgen y otras canciones, agradables sobre todo a los sencillos campesinos que no las han oído!

El tiempo restante se emplea muy gustosamente con los entretenimientos que describimos a continuación y con otros juegos de prendas, de chasco, de ingenio, etc., que cautiven suavemente la atención de todos mientras descansan de los juegos o excursiones para regresar con más ánimo comentando las peripecias ocurridas.

De esta manera al continuo trajinar del día sucede un profundísimo sueño, bien difícil de interrumpir a la mañana siguiente para emprender las tareas cotidianas del estudio.

Abejorros

Estos insectos, llamados también zumbones, jorges, cochorros, etc., por lo mismo que son tan inofensivos, suelen ser víctimas de los niños en sus diversiones. Pero los que se precien de bien educados no deben usar las que apenas tienen otro atractivo que martirizar sin piedad a los abejorros, sobre todo pudiendo divertirse más sin causarles ningún daño, con las siguientes:

Echarlos a volar. Suele hacerse de dos maneras: 1.^a Se les ata un hilo a una pata o alrededor del cuerpo por debajo de las alas, y se lanzan al aire todos a la par, teniendo el otro cabo del hilo en la mano. Gana el premio o las apuestas el dueño del que resiste más tiempo en el aire. Suelen cansarse pronto por los esfuerzos que hacen para soltarse y volar libremente.

2.^a Del extremo del hilo se suspenden tiras largas de papel, iguales para que todos tengan el mismo impedimento. Conviene escribir en ellas el nombre o hacer una señal, porque si hay árboles los cochorros vuelan alrededor de él o giran unos en torno de otros confundiéndose, y a veces enredan los hilos y caen al suelo en pelotón.

Durante el vuelo los niños pueden espantarlos para que continúen volando, pero sin tocarlos con la mano. Cuando hay pocos los jugadores forman varios grupos, y cada grupo se encarga de uno o dos. Si quiere conservarlos para otro día, se ponen en botes de hojalata agujereados, con algunas hojas verdes.

Molinos de viento. También se hacen de dos maneras: 1.^a Se coge una tira de papel de 10 a 20 centímetros de largo y se unen los extremos con hilo o un alfiler, atando a la par al cochorro. Por la lazada que forma la tira de papel se meten y juntan las puntas de [342] los dedos índices, y, sobre ellos, como eje, se balancea un poco el cochorro hasta que empieza a volar, girando con el papel alrededor del dedo.

2.^a Se corta una cruz de brazos iguales en papel fuerte o cartulina, y en dos extremos opuestos o en los cuatro se atan los zumbones, todos en la misma dirección, dejándoles libres las alas. Por el centro de la cruz se pasa un alfiler o clavito delgado para fijarla en un palo, y dándole un ligero impulso para que gire, los jorges se encargan de continuar la faena con el ruido consiguiente.

La cruz puede hacerse también con dos pajas, y colocarse horizontal o verticalmente.

Luchas y carreras. Es la diversión más entretenida. Se ata un cochorro a cada extremo de una paja o tira de papel, y se ponen en terreno liso donde no haya estorbos. Al dar la señal se les hace caminar picándolos las patas con una paja: el que arrastre a su contrario cierto espacio convenido gana el triunfo.

Para las carreras se arrolla una tira estrecha de papel para que resbale fácilmente por el suelo y se atraviesa por ella una paja o un hilo, al cual se engancha uno o más jorges a modo de caballos. Pero como son indómitos y con frecuencia se les antoja hacer una pirueta y dar al traste con el carro, conviene sujetarles las alas, o dar al carro un peso

tal que no puedan levantarlo del suelo. Cuando se trata de carreras de competencia se ha de procurar que todos lleven el mismo peso. Dada la señal, los cocheros hacen andar a sus caballos picándolos con una pajita. Los gritos de los cocheros, las peripecias del viaje cuando los caballos se encabritan o se niegan a tirar, las contorsiones de los jorges, etc., dan no poco que reír a los jugadores.

Carreras de grillos

Los grillos tienen más aceptación que los abejorros, pues abundan mucho más y se cogen más fácilmente. Por otra parte, a pesar de verse cautivos conservan excelente apetito, y son tan fáciles de contentar, que se dan por satisfechos con un poco de lechuga, hojas de rosa, etc.

Para las carreras son inmejorables: tiran con grande ahínco de los carros y resisten mucho más tiempo. A veces causan también buenos sustos a los carreteros cuando se empeñan en no tirar o en hacer cabriolas para librarse del trabajo.

La diversión se ameniza mucho más, no sólo con los nombres [343] que les ponen, sino también con los arreos de hilos y papeles de colores con que los engalanan. Algunos carreteros de genio más artístico cogen tiritas de papel muy delgado, hacen en ellas un agujero para pasar la cabeza del grillo, y se las ponen a modo de poncho, ciñéndolas al cuerpo con tilo, pero dejándoles libres las patas. Les atan después una o las dos patas delanteras a la parte más alta del carro, obligándolos de este modo a ir de pie, haciendo gestos y contorsiones sumamente cómicas.

Los grillos tienen además la ventaja de que, encontrándose con abundancia por todas partes, pueden los niños proveerse de ellos fácilmente, aun en los paseos ordinarios. Además, cada niño puede conservarlos fácilmente en un botecito de lata que guardan en el sitio donde están los instrumentos de juego, y de este modo organizar con ellos luchas o carreras algún día festivo o cuando el mal tiempo no les permita salir a paseo.

La fotografía

Amena, instructiva y sobremanera delicada diversión, que contribuye a desarrollar en el alma el instinto de la belleza. Para el afortunado niño propietario de una cámara fotográfica parece que el mundo sensible renace a nueva vida y despierta en el corazón gratísimas impresiones.

En varios colegios se permite a los que estudian o han estudiado Física tener alguna maquinita, tan fácil hoy de adquirir en todas partes. ¡Qué afán los días de campo por encontrar puntos magníficos de vista, paisajes interesantes, conjuntos artísticos! ¡Cuánto no se distraen y recrean al formar los grupos de sus compañeros, al sorprender en una instantánea la escena más animada de un combate al marro o de otros juegos mayores? ¡Cuántas discusiones no suscitan las posturas de unos, los gestos de otros, el empeño de todos por salir en el sitio más importante, etc.?

¡Qué ansiedad la del incipiente artista al revelar los días

siguientes sus negativas! ¡Qué satisfacción y qué aplausos si ha conseguido su intento, y qué chubasco de bromas si, por el contrario, el éxito ha sido desgraciado! Los compañeros gozan también mucho al verse tal como habían pretendido y al contemplar el variado conjunto de gestos y posiciones. Ni termina con esto el entretenimiento: se renueva después al obtener las positivas; al colocar una de las mejores en el álbum de la división con la fecha, el sitio, el asunto y el nombre del autor; al revisar después en los estudios libres la colección de escenas, vistas, etc., y recordar las peripecias que precedieron y acompañaron a cada fotografía.

A esto hay que añadir todavía la satisfacción de enviar a sus [344] padres y hermanitos una positiva y enseñarles después en las vacaciones toda la serie, explicando por menudo los detalles de cada vista y otras mil circunstancias de las excursiones y paseos.

En una palabra, desde que se abre la caja de placas para cargar el chasis hasta hojear mucho tiempo después el álbum formado con las positivas, la fotografía ofrece muy gratas distracciones. Y el día de mañana, ¿qué riqueza de sentimientos puros e inocentes no atesora uno de estos álbumes, donde al par que las facciones se conservan retratados los recuerdos de los más sinceros y amorosos amigos, los amigos de la infancia?

No es necesario detenernos a dar instrucciones prácticas sobre esta materia. Todos los niños pueden hallar las suficientes para obtener buenas negativas y positivas en los catálogos de objetos fotográficos, y las dudas que al principio encuentren en la ejecución se las resolverán con más claridad los señores Profesores de Física y los Inspectores.

Cánticos

Sin duda cuantos han tratado algún tiempo con niños habrán observado el mágico influjo que sobre ellos ejerce la música, y las impresiones, alegres o tristes, suaves o enérgicas que según su género, excita en ellos, sobre todo cuando la letra, acomodada a los mismos efectos, está al alcance de su comprensión. Por otra parte, todos reconocen también cuánto contribuye a formar el buen gusto y completar la educación estética, sobre todo tratándose de niños que la toman, no sólo como elemento útil para animar los juegos, sino además como un arte, puesto que muchos estudian la teoría y ejercitan la práctica vocal o instrumental.

Y ciertamente, prescindiendo ahora de los actos públicos, religiosos o literarios, que tanto esplendor adquieren cuando son amenizados con cánticos por los niños, y concretándonos al objeto exclusivo de este libro, ¿quién puede poner en duda el extraordinario realce que el canto comunica a los juegos? ¿Cuánto más espléndido y brillante no resulta, por ejemplo, el triunfo que se organiza al terminar el reñido combate de las Cruzadas con esas tan armoniosas como bélicas notas del himno de victoria (pág. 19), tan hábilmente acomodadas al carácter del juego por el distinguido maestro de capilla Rdo. Sr. Vila de Forns? Y los enérgicos y marciales períodos del himno de guerra del P. J. J. Arámburu, ¿con cuánta vehemencia no excitan el ardor bélico de los niños para trabar las

batallas de los escudos descritas en el capítulo VII? [345]

Más claramente aún se reconoce este valor de la música en los otros juegos de menor interés, algunos de los cuales gracias a ella son los predilectos durante largas temporadas. El milano, por ejemplo (pág. 27), hará siempre las delicias de los niños desde que el Rdo. Sr. Vila de Forns ha tenido la habilidad de realzar tanto su mérito con aquellas tres preciosísimas variaciones musicales. Las elegantes notas del eminente profesor y clasicista don Nazario Mendiola han conseguido que la gallina quieta (pág. 53) se juegue tardes enteras sin fastidio. El ciego y el lazarillo (pág. 56) y El anillo (pág. 63) se juegan con placer en todos los recreos, debido solamente a las composiciones del mismo Sr. Vila y del P. Arámburu, que, en medio de la sencillez, ponen de relieve el profundo conocimiento que sus autores tienen del gusto y capacidad de los niños.

Pero acaso donde más útilmente puede explotarse esta eficaz influencia del canto en los niños es en las excursiones que se hacen los días de vacación o de campo, siempre gustosas y animadas, pero mucho más cuando alegres canciones deleitan los ánimos y ayudan a llevar un paso constante y sostenido, sobre todo a la vuelta cuando, desvanecidas ya las ilusiones, el calor, el cansancio, o los dos a la vez, hacen decaer el entusiasmo y producen el desaliento, la música viene a ser tan indispensable, que los mismos niños, aun sin darse cuenta muchas veces, se valen de ella para caminar animosos y sin sentir apenas la fatiga. Un cántico nuevo, alguna letra compuesta en los estudios libres y alusiva a peripecias o percances ocurridos, y sobre todo las charangas y mirlitones, de que hablamos más arriba, son siempre recursos eficacísimos para reanimar la alegría y evitar no pocos inconvenientes en esas ocasiones tan expuestas al desorden.

Sin embargo, en la práctica ocurren dos dificultades que hacen a muchos renunciar a tan conocidas ventajas. La primera es conseguir que los niños lleguen a tomar gusto a los cánticos de modo que se sujeten a aprenderlos con orden y método, sin lo cual apenas darán resultados de provecho. Pero a nuestro parecer, esto no es más costoso que la organización de los grandes juegos generales descritos en los capítulos precedentes, y sin duda se consigue con tiempo, y sobre todo con paciencia y constancia. Generalmente hablando, con la esperanza de poder divertirse mejor los niños, fácilmente ponen empeño en aprender los cánticos de los juegos; comiencese, pues, por ellos, y al poco tiempo los cantarán al compás de sus saltos con relativa perfección.

Persuadidos los niños de su utilidad, no es mucho más difícil conseguir después que aprendan otras canciones alegres y de su gusto, sobre todo si se tiene cuidado de que las letras sean compuestas por ellos mismos o a lo menos estén aplicadas a sucesos y aventuras en que han tomado parte, cuidando de exigirles en cada una de ellas una ejecución tanto más esmerada cuanto más facilidad [346] van adquiriendo o muestran mayores deseos de saberla. A pocas piezas que hayan dominado de este modo, estamos seguros de que ellos mismos han de hacer instancias para conocer otras nuevas y perfeccionar las ya sabidas.

Para obtener más pronto tan feliz resultado, cuando entre los niños hay algunos que saben música, es muy conveniente hacer a éstos aprender de antemano las piezas que han de enseñarse. Porque el oírse las después

cantar con perfección y gusto entre los plácemes de los señores Inspectores y los aplausos de los compañeros estimula extraordinariamente en los demás el deseo de saberlas.

La segunda dificultad es no encontrar canciones a propósito ciertamente, no falta música que pudiera servir al intento; pero, está diseminada en mil partes, sin formar una colección ajustada a las necesidades de los colegios y escuelas, de modo que es preciso reunir una multitud de piezas innecesarias o inútiles por su dificultad, para poder entresacar un mediano repertorio. Aun entre las útiles no pocas llevan letra insulsa, vacía de sentido, y a veces de moralidad harto problemática, con lo cual para muchos resultan también inútiles. Para remediar en parte este grave inconveniente pensábamos publicar en este párrafo algunas composiciones experimentadas con buen éxito; pero acrecentarían demasiado el volumen de este libro sin resolver la dificultad. Ojalá que alguna persona inteligente e interesada por el bien de los niños se mueva a formar una escogida colección de los cantos más necesarios para los diversos actos del colegio. Estamos bien persuadidos de que haría una obra de gran utilidad, agradable a los niños, y mucho más a los señores Maestros e Inspectores.

Globos

Elevar globos es de las principales diversiones en los días de campo, y aun en los de fiestas extraordinarias. Suelen encontrarse globos bonitos a precios módicos en los comercios de juguetes de las grandes poblaciones; pero no todos los niños pueden acudir a ellos para comprarlos, y los que acuden no siempre los hallan a medida de sus deseos. Por nuestra parte, persuadiríamos a los niños a que los fabricasen por su cuenta. Sólo se necesita un poco de paciencia y buena voluntad; en cambio, pasarían muy bien entretenidos, no solamente algunos tiempos libres en el colegio, sino largas horas durante las vacaciones, y sentirían mucha más satisfacción al elevarlos. Con este intento vamos a darles instrucciones prácticas sobre el modo de hacerlos bien y fácilmente. [347]

Después de construir algunos pueden cortarse a ojo los gajos o cuchillas con la precisión suficiente para obtener buen resultado. Pero para hacerlos perfectos, y sobre todo a los principios, aconsejamos a los niños que se sujeten a medidas fijas, pues son fáciles de entender. Comiéndose por trazar el globo, sea en el suelo, del tamaño que se le quiera dar, o sobre un papel en escala reducida. Para esto se describe la circunferencia a n a' o', cuyo diámetro a a' sea igual a la anchura del globo. Tomando después como diámetro el radio a o, y haciendo centro en la línea de la circunferencia trazada, se describe otra o'. La recta n n' será la altura correspondiente, y la s s' el diámetro de la boca, que suele ser, poco más o menos, la cuarta parte de la altura n n'.

Las dimensiones de los gajos se determinan también fácilmente; la longitud es la misma o muy poco más que la de la semicircunferencia n a o'. La anchura depende del número de ellos que se quieran poner: averiguada la longitud de la circunferencia, se divide por el número que sea. En general, aun en los globos de grandes dimensiones no conviene que

exceda de 50 a 60 centímetros. Determinada también la longitud de la circunferencia que forma la boca, se divide por el número de gajos, para averiguar las dimensiones que en este extremo deben tener.

Conocidas ya todas las medidas, se escoge papel muy delgado, pero a la par resistente y tupido, para que no deje escapar el aire caliente, y, pegando unos pliegos con otros, se unen tantas tiras como gajos y de las dimensiones suficientes para que cada cuchilla conste de una sola pieza. Por el centro se traza la línea de su longitud; perpendiculares a ésta se trazan las dos correspondientes a la anchura en la parte media y en el extremo inferior, y marcando el contorno con lápiz, se cortan los gajos necesarios.

El contorno puede también determinarse con precisión muy fácilmente, y a los que no tengan mucha práctica les aconsejamos hacerlo para obtener mejores resultados. Trácese la recta $o r$, igual a la mitad de la longitud de los gajos; divídase en cierto número de partes iguales, y por esos puntos o, a, b , etc., levántense perpendiculares $n n', x x', v v'...$ En la perpendicular $n n'$ tómese $o n$, igual a la mitad de la anchura, y con ella como radio se traza el arco $n m$, que se divide en el mismo número de partes que a la recta $o r$, y por esos puntos 1, 2 se trazan paralelas a la misma $o r$. [348]

Únanse los puntos de intersección de estas paralelas con las perpendiculares anteriores respectivamente, y la línea quebrada $r s t u$ forma el contorno de la cuchilla. Doblando el papel por la recta $o r$ obtendremos la línea quebrada $r s' t' u'$, simétrica de la anterior y con las dos la mitad del gajo. Doblando esta mitad por la línea $n-n'$, nos dará del mismo modo el contorno de la segunda mitad. Para determinar el extremo inferior tómese $r r'$, igual a la mitad de la anchura del gajo, y únase r' con la línea del contorno como indican las líneas de puntos.

Obtenidos ya los gajos, se procede a unirlos entre sí: es la operación más delicada y de la que más depende el buen éxito de la construcción. Superpuestas dos cuchillas de modo que coincidan, se pegan en todo el contorno de una mitad: para esto unos untan con engrudo los bordes en una extensión de un centímetro; otros unen los bordes de las dos con tiras de papel de dos o tres centímetros de anchura. De cualquier modo que se haga, cuídese mucho de que se adhieran bien y no queden partes sin unir. Después se dobla por el medio la que está encima, según su longitud, y poniendo otra tercera, se pega con ella lo mismo que las anteriores. Se dobla también ésta y se pone otra, y así sucesivamente hasta terminar la construcción.

Otros siguen diverso sistema: unen primero los gajos dos a dos; después de secos los vuelven en sentido inverso para que las pegaduras queden en el interior, y van uniendo los pares unos con otros por las mitades libres lo mismo que antes hasta terminar, y así quedan también todas las pegaduras en la misma dirección.

Hay que cuidar sobre todo de ajustar muy bien las puntas de las cuchillas en el polo superior del globo donde concurren, y no estará de más poner en el cierre bandas de papel, como suele hacerse en los balones. Cuando son de grandes dimensiones, algunos suelen pegar varias cintas o tiras de tela delgada, cruzadas en diversos sentidos para darles más

consistencia, a la par que le sirven [349] de adorno. En cada cuchilla se puede pintar un mascarón y otras figuras.

También puede dárseles varias formas. Si hecho el cálculo se pone el número de cuchillas debido, queda esférico, como en la figura antes indicada. Pero si, conservando las mismas medidas, se ponen un par de cuchillas más, aumenta la anchura y resulta achatado; si, por el contrario, se quitan, disminuye la anchura con la misma longitud, y resulta ovalado. Estos últimos suben balanceándose graciosamente, pero con manifiesto peligro de quemarse, sobre todo si corre algo de viento.

Para terminar la construcción se prepara de antemano un aro de alambre algo grueso que tenga las mismas dimensiones de la boca del globo. Este aro suele llevar dos alambres delgados, como dos diámetros perpendiculares, aunque colocados de muy diversas maneras. Porque unos los ponen enteramente rectos, atravesándolos por un pedazo de guata, de esponja, de algodón en rama, etc.; otros los ponen formando una curva más o menos grande, hacia abajo, fuera del globo, o hacia arriba y dentro de él, atravesándolos por la esponja, o suspendiendo ésta del punto del cruce por medio de un ganchito.

Sucede con harta frecuencia que después de haberse esmerado en fabricar los globos con tanto trabajo, al querer elevarlos se queman al mejor tiempo, con harto sentimiento de los niños, y mucho más de los constructores; tanto, que muchos por esta causa se desalientan y desisten de fabricarlos de nuevo. Estamos convencidos de que la mayor parte de esos fracasos suceden por la impaciencia en lanzarlos antes de que hayan adquirido la fuerza impulsiva necesaria para mantenerse nivelados en el aire. He aquí un modo práctico de soltarlos, que evitará muchos de esos inconvenientes:

En el polo superior del globo se pega un hilo algo fuerte, por medio del cual se le mantiene en el aire a la altura proporcionada. Se abren los pliegues con cuidado y se le echa dentro algo de aire con un cartón o un sombrero; después se enciende debajo de la boca paja húmeda u otra materia que dé mucho humo, procurando que entre dentro del globo, y abriendo los pliegues a medida que se hincha. Cuando los gajos están completamente estirados y el globo tienda de suyo a elevarse, se empapa la esponja en alcohol o en petróleo, y se le prende fuego.

Entonces se le deja libre por la parte superior, soltando el hilo; pero conviene aún cogerlo por la inferior y mantenerlo en las manos hasta que se ponga bien recto y tenga más fuerza ascensional. Entonces se le deja en libertad, y subirá majestuosamente por los [350] aires sin peligro de quemarse, al menos en un buen trecho. Es negocio de paciencia, como casi todos los entretenimientos más importantes de los niños. Por este procedimiento hemos visto elevar felizmente muchos globos, algunos de ellos cautivos, que han subido sin novedad dos y tres veces.

Cometas

Este precioso juguete, conocido también con los nombres de panderos, sierpes, amazones, papelotes y otros muchos, es de los más aceptados por los niños de todos los países, y sin duda el más estimable para divertirse

en los paseos y días de campo. Su construcción no ofrece dificultades especiales, y los elementos necesarios están al alcance de todos. Por eso muchos niños pasan las vacaciones sumamente entretenidos fabricando cometas, lanzándolas a volar y organizando interesantes combates y apuestas con sus compañeros. En el colegio es también uno de los objetos que más les entretiene en el estudio libre, cuando corren ellos con este cuidado o ayudan al encargado de hacerlas.

Sin embargo, muchos no sacan tanto partido como pudieran de esta diversión porque no conocen más que una sola forma o porque ignoran los juegos que con ellas pueden hacerse. Vamos, pues, a terminar el libro describiendo las diversas cometas y los juegos que con ellas hemos visto hacer, con el intento de proporcionar a los niños materia de entretenimiento para el campo, como en los capítulos anteriores se la hemos proporcionado para el colegio, en cuanto nuestras fuerzas lo han permitido.

Esqueletos

Antes de describir las diversas clases de cometas conviene decir algunas palabras sobre los elementos necesarios para construirlas. El primero y más principal es el esqueleto; así suele llamarse la armazón que sirve de base a las cometas.

Ordinariamente se hace con cañas finas muy bien secas, gruesas a lo más como un dedo; cuando son de mayor diámetro, y aun esas mismas, suelen hendirse a lo largo en dos partes o tres, para que aun tengan menos [351] peso. Se les quitan las hojas, y si tienen alguna joroba que no permita emplearlas para las armazones, póngase la parte convexa de la curva al calor de un quinqué o de una brasa: a medida que se calienta se la puede volver en sentido opuesto hasta que quede enteramente recta.

Al cortarlas para hacer la cometa conviene dejar un nudo en cada extremo, aunque para hacerlo sea menester aumentar o disminuir algo las dimensiones, porque así son mucho más resistentes. Donde no tengan cañas a mano pueden emplear varitas bien secas y del menor peso posible.

Cuerdas

Tres clases de cuerdas necesita cada cometa.

La primera, algo más gruesa que las otras, pasa de una punta a otra de las cañas limitando los contornos de la armazón y dándoles a la par mayor resistencia. Conviene emplear cuerda ya usada, o, si es nueva, estirla muy bien antes de ponerla, para que no se afloje después.

La segunda es los tirantes, cuerdas bastantes fuertes que después de cubiertos los esqueletos se atan en diversos puntos según la forma de las cometas, y sirven para hacerla guardar mejor el equilibrio cuando está en el aire.

La tercera es la cuerda general con que se eleva la cometa: suele ser guita o bramante bien torcido, y mide ciento, doscientos y más metros. Por un extremo se ata a los tirantes, por el otro se ata y arrolla en un palo

del grueso de la muñeca y de 30 a 40 centímetros de longitud para sostenerla en la mano. Dándole vueltas en un sentido o en otro, se da o se recoge la cuerda necesaria cuando la cometa está en el aire.

Manta

Con este nombre se designa el papel o tela que cubre la armazón. Si se emplea papel, escójase delgadito, resistente y tupido: se unen varios pliegos con engrudo hasta que tenga las dimensiones necesarias. Extendido en el suelo o sobre una mesa, se coloca encima el esqueleto, y las partes sobrantes del papel se pegan volviéndolas sobre la cuerda y las cañas. Estas cometas tienen el inconveniente de rasgarse al menor descuido, de modo que no se puedan componer, y, sobre todo, el de no poder desarmarse para llevarlas de un lado a otro.

Cubriéndolas con tela se evitan las dos cosas. Conviene emplear [352] tela ya muy usada para que no se estire con la fuerza del viento; si es nueva, se moja primero en agua, y así mojada se coloca en el suelo o sobre la mesa con el revés hacia arriba, bien estirada y sujeta con chinchas o tachuelas. Después de seca se pone el esqueleto encima, y se corta de modo que sobre poco más de un dedo todo alrededor de él. En esta parte sobrante se dan cortes de trecho en trecho, y doblando los pedazos sobre el cordel, estirando a la par la tela para que no queden arrugas, se fijan con tachuelas o chinchas.

Doblados ya todos y quitadas las arrugas se levantan uno por uno y se pegan con buen engrudo; al pegarlos se sujetan de nuevo, y se dejan fijos hasta que estén completamente pegados y secos. Entonces puede ya usarse sin cuidado. Si para guardar la cometa o llevarla se quiere tenerla desarmada, no hay más que soltar el nudo de la cuerda, sacarla de las ranuras de las cañas y plegar la tela. Para armarla de nuevo basta pasar otra vez la cuerda por los extremos de las cañas y atar los cabos, procurando dejar la tela bien estirada.

Cola y alas

Si fabricada la cometa se echara a volar sin más precauciones, pronto comenzaría a dar cabezadas describiendo grandes curvas o a girar en redondo con gran rapidez. Para que se mantenga en posición vertical necesita lastre, y por eso se pone la cola, cuyas dimensiones varían según la forma de las cometas y la intensidad del viento. Cuando se eleva con pesadez, es que tiene demasiado lastre, y hay que disminuir la cola; cuando, por el contrario, se eleva con grandes oscilaciones, es que necesita aún más.

En vez de aumentar la cola se ponen alas a los dos lados. Dan a las cometas aspecto muy gracioso, y las impiden cabecear manteniéndolas en equilibrio; pero como aumentan mucho el peso, tienen que ser muy cortas para que no impidan la subida. También pueden fabricarse con papel o con tela. En el primer caso se toman hojas del tamaño de los cuadernos ordinarios de escribir, y con unas tijeras se dividen en tiras como de dos

centímetros de ancho, pero sin cortarlas del todo, sino de modo que permanezcan unidas por un extremo. Cada hoja o cada dos se arrollan bien apretadas, y las tiras formarán una como borla; éstas van colocándose bien sujetas en una hebra de bramante, separadas entre sí como diez o doce centímetros. Agitadas por el viento cuando la cometa se eleva, hacen bastante ruido.

Si se quiere hacer cola duradera se compra un par de metros [353] de percalina barata, se divide en tiras de dos centímetros de ancho, y cada tira en pedazos de 10 o 20 centímetros. Estos se colocan en el bramante, destorciéndolo lo suficiente para que pasen por él y quede la mitad a cada lado, y torciéndolo de nuevo para que permanezcan fijos. Algunos niños ponen bramante doble. Puesto un pedazo entre las dos hebras mojadas, las retuercen hasta el sitio donde corresponda poner otro, y así continúan hasta ponerlos todos. La distancia entre unos y otros suele ser colocar el siguiente en el punto adonde llegan los extremos del anterior, poco más o menos.

A veces, para más variedad, los pedazos son mayores a medida que se alejan de la cometa: en tal caso se cortan, por ejemplo, 50 pedazos de tres centímetros de longitud, y se colocan en la cuerda sencilla o doble como hemos dicho; después, 45 de cuatro centímetros, y luego 40 de cinco, y así sucesivamente; aumentando la longitud y disminuyendo el número hasta que la cola tenga las dimensiones necesarias.

Al terminar se pone siempre un gran borlón hecho con tiras de medio metro o mayores. Si al retorcer las cuerdas se tiene cuidado de que los pedazos de tela se inclinen hacia abajo como cubriendo la cuerda, que es de la manera que hace mejor efecto, la cola se llama abarquillada, y espeluznada cuando quedan inclinadas de cualquier modo en todas direcciones.

Cometas de cruz

Multitud de formas muy variadas reciben las cometas según el gusto de cada región y el de los constructores; pero pueden reducirse a cuatro principales, de donde se derivan las demás, a saber: cometas de cruz, de trompo, de cuadro y de estrella.

Para construir una cometa de cruz se necesitan dos cañas en la proporción de 4 a 7, que es la más ordinaria, o de 6 a 8, también bastante usada. Tómese, por ejemplo, una caña a b (figs. 4.^a y 5.^a) de 70 centímetros para la vara o espinazo, y otra menor c d para traviesa. Esta, la mitad a cada lado, se coloca bien sujeta con cuerda o con un tornillo en el punto o, distante una tercera parte del extremo superior de la vara, de modo que

$$d o = o c, \text{ y } a o = \frac{1}{2} o b.$$

Las dos cañas deben colocarse perpendicularmente; por tanto, después de puesta la cuerda que limita el esqueleto examínese si los extremos d y c de la traviesa equidistan de a o de b, porque de esto depende el buen equilibrio de la cometa.

Si la vara tiene mucho más diámetro en un extremo que en [354] otro, póngase la parte más delgada hacia arriba. Cubierta ya con papel o tela, se toma para los tirantes una cuerda algo mayor que la altura de la cometa, y se ata en los puntos m y n, puntos medios entre el centro o y los extremos de la vara. El modo de atarla sin peligro de la cometa es hacer dos agujeros en la tela, uno a cada lado de la caña; pasada la cuerda por uno de ellos y por detrás de la caña, se saca por el otro, atando juntas la caña y la tela.

Para más seguridad, algunos refuerzan los agujeros con hilo o con ojetes de los que se emplean en los zapatos. Otros refuerzan también los cuatro ángulos de la cometa, aunque las cañas terminen en nudo, poniendo en ellos tela doble, algunas vueltas de alambre, etc., para evitar que se rompa al chocar con otras en los combates, o contra el suelo al tiempo de bajarla.

La cuerda general se une a los tirantes, no en un punto fijo, sino por medio de una lazada, para que pueda subir y bajar por ellos. De este modo ella misma busca el punto de tiro más conveniente según la fuerza del viento y las oscilaciones de la cometa. A veces con el roce se corta una de las dos cuerdas: puede evitarse en parte frotando los tirantes y la lazada con jabón para que resbalen suavemente.

La cola varía según la fuerza del viento: puede tener hasta 12 veces la longitud de la cometa; pero ordinariamente no pasa de 8, sobre todo si se ponen alas. Estas no exceden de dos o tres metros, aun en las cometas mayores, pues, como ya dijimos, equilibran mucho a la cometa.

Cometas sin cola

No solamente para más variedad, sino para que la cola no se enrede en las copas de los árboles o en la cuerda de otras cometas durante los combates, algunos prefieren fabricarlas sin cola. Su construcción apenas difiere de la que acabamos de describir.

Las proporciones son de 10 x 7. La traviesa se hace con una mimbres cuyo grueso se procura igualar, o mejor aún con dos, superpuestas [355] por la parte más delgada. Si, por ejemplo, la caña tiene un metro, las mimbres pueden tener de 50 a 60 centímetros, y superpuestas deben dar una longitud de 70. Por entre las dos se pasa la vara; el cruce se hace en el punto o, a dos décimas partes del extremo superior, o sean 20 centímetros en el ejemplo propuesto.

Puesta ya la cuerda del esqueleto, se encorvan las puntas de la traviesa hacia abajo hasta que los puntos ec y d disten lo mismo que el del cruce o del extremo inferior b; esto es, $bc=bo=bd$, como indica la figura. La cuerda de los tirantes, igual a la longitud de la cometa, se ata al punto de cruce o y al m, que dista tres partes del extremo inferior.

Quando se echa a volar, si el viento es fuerte se encorva la cometa un poco hacia atrás pasando una cuerda de un extremo a otro de la traviesa.

Cometas de trompo

Tienen las mismas proporciones que las cometas de cruz, esto es, de 4 a 7 y de 6 a 8; pero con estas segundas resultan más airoas y elegantes. La traviesa se coloca, como en aquéllas, a la tercera parte del extremo superior. Los tirantes se atan también en los puntos n y m, mitad entre el centro y los extremos respectivos, y la cola puede tener las mismas dimensiones; esto es, de ocho a doce veces la altura de la cometa.

Difieren de ellas principalmente en ser arqueadas en la parte superior. El arco se construye de un modo parecido al de la traviesa en las cometas sin cola con dos mimbres delgaditas superpuestas, como indica la figura. Sujetas por el punto medio al extremo superior, van encorvándose suavemente hasta que se apoyen en la traviesa. [356] La cuerda limita el resto del esqueleto uniendo las puntas de las mimbres con el extremo inferior de la vara.

[355][356]

El pico s hace muy buen efecto. Para construirlo basta tomar una caña que tenga de 10 a 20 centímetros de longitud más de lo necesario, dejarlos salientes sobre el arco y pasar una cuerda que limite las dimensiones, como se ve en la figura.

Si las mimbres son resistentes o si el arco se hace con aros de madera, de los que vienen en los barriles y toneles, adelgazándolos cuanto se pueda para que pesen lo menos posible, puede suprimirse la traviesa. En tal caso, los extremos del arco terminan a la altura donde antes estaba la caña, y el resto se limita con la cuerda. Pero para evitar que con la fuerza del viento el arco se abra, con peligro de rasgar la cometa, sobre todo si la manta es de papel, se pasa una hebra de bramante fuerte de un extremo a otro del arco, y aun, para más seguridad, desde ellos se pasa también, como indica la figura, por el extremo superior de la vara y por el punto inferior del tirante.

Cometas de cuadro

Una de las más fáciles de construir en este grupo es la que representa la figura 9.^a Tómense dos cañas, no rectas, sino más bien curvas, ab y cd, por ejemplo, de un metro de longitud, y por medio de una traviesa, eh, colocada a dos quintas partes (40 centímetros) de los extremos superiores se unen paralelamente a medio metro o poco más de distancia. La curvatura de las cañas queda hacia el dorso de la cometa, y, por tanto, la tela se pone en el lado convexo, en el centro bien estirada, como en las otras cometas, pero en los extremos floja y formando algo de bolsa.

Los tirantes varían también mucho. Son tres cuerdas iguales, o [357] una, por ejemplo, m, más larga que las otras, a la cual se ata la cuerda general. Dos de los tirantes, m y n, se atan al mismo lado de la cometa, uno encima y otro debajo de la traviesa; el n se sujeta al otro con una lazada para que pueda variar el punto de tiro. El tercero, e, se ata en el cruce de la traviesa al lado opuesto, y se sujeta también con otra lazada al tirante m.

Esta clase de cometas pueden usarse sin cola; pero si cabecean o el viento es recio conviene ponerles algo para que guarden mejor el equilibrio.

Otra forma rectangular muy usada es la siguiente: Las proporciones suelen ser de 100 x 80 o algo más de anchura: tómesese, pues, una cañita de un metro y otra de 80 centímetros o menos, y divididas a lo largo en dos pedazos, fórmese con los cuatro el rectángulo a b c d. Con otra caña de 130 centímetros hendida por medio se forman las diagonales a c y b d. Las tres puntas que concurren en cada uno de los ángulos se unen fuertemente con cuerda o alambre.

La tela se coloca bien estirada. Para los tirantes se toma una cuerda tan larga como una diagonal, y sus extremos se atan a los ángulos superiores, a y d. Otra cuerda igual a la distancia o m se ata por un cabo al punto medio de la anterior, y por el otro al cruce de las diagonales. La cuerda general, s, se une sujeta al punto r, donde se unen los tres tirantes.

A los ángulos inferiores, b y c, se ata otra cuerda de modo que su mitad llegue al punto m, y de ella se suspende la cola, que puede tener hasta diez veces la altura del rectángulo. Si el viento es fuerte, para que la cometa guarde mejor el equilibrio y tenga más resistencia se encorva un poco hacia atrás la parte superior, atando una cuerda de a a d. Los amigos de hacer ruido antes de atar esta cuerda la pasan por un [358] papel fuerte cortado en la forma adjunta, el cual, agitado por el viento, produce un zumbido agradable.

Cometas de estrella

Son acaso las más usadas, porque son fáciles de manejar, se elevan a gran altura y se prestan para adornarse. Tienen la forma de un hexágono alargado en la proporción de 80 x 60.

Tómense dos cañas de 80 centímetros y una de 60; ésta forma la traviesa, y las otras se abren 30 centímetros (mitad de la traviesa). Puesta la cuerda del esqueleto, cuídese mucho de que los lados homólogos sean iguales para que la cometa quede en buen equilibrio.

Resulta mucho más vistosa si antes de poner la tela se une el punto medio de cada lado del hexágono con el del opuesto, haciéndoles formar ángulo y tomar la forma de estrella, como indica la figura 12.

La tela se pone bien estirada. Para los tirantes se toman tres cuerdas de 40 centímetros (mitad de las varas), y se atan a los dos ángulos superiores y al punto central, donde se cruzan las cañas; esta

última suele también ser más corta que las otras. Al punto de unión de los tirantes se ata la cuerda general.

Otras dos cuerdas iguales a los tirantes se atan a los ángulos inferiores, y de ellas se suspende la cola. Esta, si la cometa está bien construida y el viento es fuerte, puede tener hasta veinte veces la altura de la cometa. Pero obedece mucho mejor a los movimientos que se le quieran imprimir si el punto de donde pende la cola se une con los tirantes y la cuerda general por medio de una cuerda de 80 centímetros, es decir, igual a la longitud de las varas.

Casi del mismo modo se fabrica otra hermosa cometa que tiene movimientos muy elegantes y es muy buena para los combates porque obedece muy bien a cualquier impulso.

Se toman dos cañas de igual longitud, por ejemplo, 80 centímetros: una de ellas, a b, forma la vara; la otra [359] se divide por mitad y forma dos traviesas que se fijan a la cuarta parte de a, o sean 20 centímetros, y se abren bien equidistantes entre sí y con respecto a la vara de modo que e c=c a=a d... o sea 20 centímetros, formando un hexágono regular. Cuando la cometa es de grandes dimensiones se pone una traviesa en el punto x, medio entre el cruce o y el extremo b, para que la cuerda del esqueleto no ceda.

Lo mismo que en la anterior, pueden unirse los puntos medios de los lados homólogos, y la tela se pone lo más estirada que se pueda. Los tirantes se atan a los puntos o y x, y para más seguridad, sobre todo si el viento es fuerte, se ponen otros en los cuatro extremos laterales. La cola varía entre cinco y diez veces la altura de la cometa.

Cometas de fantasía

Con este nombre se conocen las que se construyen sin sujeción a una figura geométrica. En la China y en el Japón las hacen con gusto y delicadeza verdaderamente exquisitos en forma de hombre, de pájaro, de animales, mariposas, etc., como se ven muchas veces en los bazares y comercios de juguetes. Para construirlas no se pueden dar reglas fijas; casi todo depende de la habilidad en combinar las formas del esqueleto y el tiro de las cuerdas.

Los niños que deseen pasar con ellas algunos ratos del verano pueden con provecho ejercitarse en construirlas. Para conseguirlo el camino más breve es comprar una de esta clase, y al punto entenderán su construcción mucho mejor que con largas explicaciones. Los que no tengan ocasión de hacerse con una llegarán también a obtener felices resultados modificando poco a poco la forma de las cometas anteriores y combinando unas con otras. Así por ejemplo, las de trompo no son más que una modificación de las de cruz, y a su vez pueden modificarse de muchas maneras; v. gr., en la figura adjunta.

Cuanto más cañas se empleen en formar el esqueleto, tanto más delgadas deben ser, o si son gruesas se dividen en dos o tres tiras a lo largo para que la cometa no se haga pesada. [360]

Adornos

Aunque las cometas son de suyo juguetes hermosos y agradables, no hay duda que lo son mucho más cuando se adornan con arte y buen gusto. Muchas hemos visto que llevaban pintadas curiosísimas figuras; otras, con más sencillez, tenían la tela dividida en franjas de dos colores combinadas en una u otra dirección, o trazados círculos concéntricos y varias figuras geométricas cuya ejecución está al alcance de todos los niños. Algunos también, con muy buen acuerdo, adornan la cola de varias maneras, poniendo pedazos de tela de distinto color cada uno o cada dos metros o poniendo de trecho en trecho un gran pedazo de color diverso. Otros la dividen en dos o tres partes de diverso tamaño, hecha cada una con pedazos del mismo color y terminando en un gran borlón. Pero no es lo más recomendable, porque se enredan unas con otras y entorpecen el vuelo de la cometa.

Hay además otros adornos más delicados. Poniendo cañas algo más largas que las dimensiones de la cometa se pasan por las puntas salientes dos o más cuerdas delgadas, como para formar el esqueleto aa' a"... bb' b". En ellas se ponen tirillas de papel fino o tela muy delgada más o menos largas, que ondeando en el aire hacen muy bonito efecto.

Mucho más agradan todavía las banderas. Se hacen con una tira de caña partida a lo largo para que el peso sea insignificante y no impida el vuelo de la cometa; se meten por las varas, o se atan a las puntas salientes. Si se pone una en el medio, se fija en el punto del cruce y a la cuerda del esqueleto, y, para más seguridad, de una bandera a otra se ata un hilo fuerte. El tamaño de las banderas es a veces igual al de la cometa.

Zumbaderas llaman los niños a unas tablitas muy delgadas de 10 a 20 centímetros de largo por tres o menos de ancho que atan al fin de la cola, porque agitadas por el viento producen un zumbido particular. Más ruido hacen todavía, y mucho más agradable, tubos de papel de diverso diámetro y longitud abiertos por los dos lados o por uno solamente, y atados también a la cola. [361]

Echarlas a volar

Construidas las cometas y adornadas a satisfacción, para completar la materia resta todavía explicar las diversiones que con ellas se hacen.

Para lanzar al aire una cometa de cruz, sin cola o de trompo, un niño la tiene levantada del suelo, con la cola libre y bien extendida para que al subir no se enrede, y otro tiene el rollo de cuerda. Desenvuelve como unos 20 metros, o más si hay buen viento, y a tiempo que el compañero arroja a lo alto la cometa para que tome vuelo echa él a correr de cara al viento, dando poco a poco más cuerda. Si no sube bien, es señal de que tiene demasiado lastre, y hay que disminuir la cola; si, por el contrario, cabecea violentamente, hay que añadirla. Cuando está bien equilibrada sube recta y airosa. Entonces el niño que la eleva se detiene, y con un ligero movimiento de vaivén va elevándola poco a poco dejando correr la cuerda.

Para elevar las de cuadro y de estrella, si hay viento regular, no es necesario correr: basta dar algunos pasos o recoger algunas brazas de cuerda para que comiencen a elevarse, y después a medida que se da más cuerda, basta el movimiento de vaivén para que sigan ascendiendo.

Después de elevadas sucede a veces que, o por aflojar el viento o por haber dado demasiada cuerda, bajan mucho: en este caso conviene correr un poco o recoger aprisa algo de cuerda para que se eleven de nuevo cuanto convenga. Ordinariamente, cuanto más ascienden están más tranquilas, por ser la corriente de aire más constante; pero no conviene confiarse demasiado, porque al mejor tiempo bajan de repente, o una ráfaga fuerte hace soltar la cuerda al distraído, y la cometa va a despedazarse a gran distancia.

Iluminarlas

Durante el curso no es fácil hallar ocasión de jugar con las cometas después de anochecer, tiempo a propósito para este curioso entretenimiento; en cambio, durante las vacaciones de verano pueden pasarse con él muy buenos ratos. Para iluminar las cometas se atan unas veces a la cola y a las alas, si las tienen, otras a los ángulos, faroles hechos con papel delgado de varios colores con su vela encendida, como se usa en las iluminaciones. Si corre viento regular se suspenden también algunos de la cuerda.

¡Qué espectáculo tan encantador, sobre todo si hay varias cometas, ver ondulando majestuosamente en el espacio aquellos globos [362] de luz en medio de las tinieblas de la noche! Pero... ¿y si en algún vaivén violento llegan los faroles a quemarse? Esto rara vez sucede. Al elevar la cometa es cuando corren más peligro pero se evita fácilmente sujetando la cola hasta que se eleve. Mas cuando llegan a arder el espectáculo es completo. Si se suspenden con alambres delgaditos, al quemarse el farol, todo concluye sin peligro de la cometa; si están con cuerdas cortas, a veces prende la llama en la cola, y es muy curioso verla avanzar lentamente despidiendo ráfagas de humo. Los niños, apurados con el peligro, recogen aprisa la cuerda, porque la cometa, falta de lastre, comienza a inquietarse y a dar grandes cabezadas a un lado y a otro.

Correos

Enviar correos a los pajaritos, a las nubes, a los ángeles, es otra diversión no menos entretenida. Los correos ordinarios consisten en un pedazo de papel fuerte o cartulina delgada cortado en redondo y con un agujero en el centro suficiente para que pase desahogadamente la cuerda de la cometa. Para meterlo en ella se le da con unas tijeras un corte, a b, y para que suba con más facilidad se dobla oblicuamente en forma de embudo o de pantalla, poniendo la parte cóncava de cara al viento.

Se ponen en las cuerdas cuando las cometas están bastante elevadas, y se hacen apuestas en varias condiciones: por ejemplo, a ver cuál llega primero a los tirantes en las diversas cometas, o, en una misma, a ver si

uno alcanza a otro.

Otras muchas clases de correos discurre en seguida la fecunda inventiva de los niños. El que más nos ha gustado de cuantos hemos visto es un muñeco hecho con musgo y algodón en rama, a quien su autor puso el nombre de D. Quijote. Iba a caballo sobre un tubo de papel, suavizado por dentro para que resbalara sobre la cuerda, y los bordes algo vueltos hacia arriba para que no tropezara en ella. Tenía los pies algo más pesados para que no se volviera cabeza abajo, y una especie de paraguaitas bien sujeto que le servía de ascensor. Su peso era insignificante con relación al tamaño, y merced al buen viento subía muy tranquilo la cuerda arriba, dando a veces algunas volteretas, con gran algazara de los espectadores. Antes de atar la cuerda a los tirantes se la pasa por el tubo; pero no se deja subir al muñeco por ella hasta que la cometa esté ya a cierta altura.

Buscapiés y cohetes. Para elevar el Quijote y otros correos parecidos no hay cosa mejor que atar al tubo donde va montado, o [363] a los pies, o al cuerpo mismo, un buscapié, pues los fogonazos rara vez les causan daño alguno. Con este impulso se elevan de una vez a bastante altura, donde el viento los sostiene ya más fácilmente.

Mucho más se elevan todavía con un cohete; pero para que el fogonazo no cause algún desperfecto se pone el cohete en la parte inferior del tubo o del monigote, atado por el medio de la vara, para que la bomba quede a cierta distancia. Al encenderlo, el niño que tiene la cometa se cubre las manos con la gorra o con un pañuelo, porque de lo contrario se expone a que las chispas le hagan soltar la cuerda y dar al traste con la cometa y con todo.

Con los cohetes se divierten además atacando a las cometas elevadas. La puntería es bien difícil por las continuas oscilaciones de las cometas, y por eso gana la apuesta o el premio el que menos lo piensa. Cuando el cohete va bien dirigido excita gran ansiedad por el temor, ya de que con el choque abra un agujero si la cometa es de papel, ya también de que estalle la bomba y queme el papel o la tela.

Otras veces ponen un alfiler doblado o un ganchito de alambre en cada extremo de la vara del cohete, lo cuelgan de la cuerda y prenden fuego a la mecha. El cohete sube por la cuerda arriba, sin peligro de la cometa, porque no puede pasar de los tirantes, pero con riesgo, en cambio, de quemarse la cuerda con el fogonazo.

La reata

Si las cometas se construyen expresamente para esta diversión, sean de una o de varias formas, se hacen de diversos tamaños: la primera, por ejemplo, de 20 a 25 centímetros de longitud; la segunda, de 40 a 80, etc. La cuerda de cada una es bastante corta. Se lanza al aire la primera, y cuando haya subido lo que su cuerda permita se ata al dorso de la segunda en el punto del cruce o en otra cuerda puesta a modo de tirantes. El tiro de la primera hace subir a ésta hasta que tome de por sí la fuerza suficiente, y cuando haya subido se ata del mismo modo a la tercera, y así sucesivamente.

Si corre viento regular, pueden elevarse de este modo cometas de

extraordinaria magnitud, que no pueden manejarse solas; pero conviene poner cuerda algo más fuerte a medida que aumenta el tamaño. Elevadas de noche con faroles, producirán sin duda un efecto encantador.

Algunos ponen una cuerda general para todas las cometas de la reata, algo más resistente a cada 100 o 150 metros. De 50 en 50 metros, o a la distancia en que han de fijarse las cometas, hay lazadas para atarlas y evitar que se corran por la cuerda arriba. Cada cometa lleva de 20 a 40 metros de cuerda nada más. [364]

Los combates

La diversión más amena e interesante de todas es el combate de las cometas elevadas, que se acometen con encarnizamiento hasta vencer o morir. Para trabar la batalla es preciso ejercitarse antes en hacer a la cometa seguir sin dificultad los movimientos que se le impriman. Algunos niños adquieren en esto tanta destreza, que con un impulso apenas perceptible o una curva insignificante descrita con la mano hacen recorrer a la cometa grandes curvas en el aire. Si en el camino encuentra otra balanceándose tranquilamente, con el golpe la destruye, a no ser que el dueño lo advierta y la haga huir o acometer también a la agresora.

En esto consiste la lucha, interesantísima en verdad cuando los combatientes son diestros en el manejo de esta clase de armas. Se lleva a cabo unas veces a voluntad, ocupando cada cual el puesto que mejor le parece para acometer o defenderse; otras, designando espacio fijo fuera del cual no deban salir.

Además del golpe hay otro ataque más pacífico, pero de peores consecuencias. Al extremo de la cola atan los niños combatientes pedazos de vidrio o alguna hoja cortante, y acometen a las cometas enemigas de modo que pase la cola resbalando por las cuerdas. Con esto muchas veces las cortan, y dejan a los dueños el trabajo de ir a recoger a gran distancia los restos de las cometas destrozadas. Este combate no puede hacerse con las colas de papel, porque se deshacen en seguida.

2006 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Sútese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#) www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace. www.biblioteca.org.ar/comentario](http://www.biblioteca.org.ar/comentario)

