

Juegos y pasatiempos

base. Los muros deben ser cortados rectos, dejando para después el trazado de la cornisa. Para cortar recto, se recomienda una regla de madera. Al cortar los ángulos ha de procurarse que los muros queden bien iguales y en línea vertical. Después dibujaremos las ventanas, para que ocupen espacios regulares y esté cada una en su sitio. Si al dibujarlas hay que borrar algún trazo defectuoso, esto puede hacerse con el dedo. Para cavarlas ya hemos recomendado el uso de la cuchara. Hay que poner mucho cuidado con los bordes. Los huecos para los arqueros o saeteras, pueden hacerse con la punta del cuchillo, moviendo éste de un lado a otro antes de sacarlo, es decir, apretando más la arena con una ligera presión de la hoja del cuchillo.

Del mismo modo que se han hecho las ventanas, se hace la puerta, empleándose ahora una cuchara larga, pues que el hueco ha de ser profundo, llegando quizás hasta el otro lado del muro. Ha de ponerse sumo cuidado al arreglar el muro, si se ha de obtener la debida perfección, y también al excavar los huecos, procurándose que la presión de la herramienta se haga sentir sólo en la arena que ha de quitarse y nunca en la que debe permanecer firme. De hacerse esta operación con inteligencia, se podrán obtener paredes sumamente delgadas, resultando el trabajo verdadera-

mente notable. Pero al principio es bueno ser prudente, dejando para cuando se tenga más práctica la realización de estas filigranas. Por tanto, es mejor comenzar haciendo los muros gruesos y sólidos.

Los grabados nos enseñan cómo aparece el castillo en el curso de su construcción y cómo queda después de terminado.

Si se quiere levantar el castillo sobre una roca, hay una dificultad que debe tenerse muy presente. Como se trabaja con la arena húmeda y el agua tiende a filtrarse hacia abajo, no pudiendo ésta seguir filtrándose en el fondo, por la dureza de la roca, se extiende por la base, y entonces el castillo se hunde, partiéndose por la mitad.

Se evita este accidente de varios modos. Si la arena, al comenzar la obra, estuviera demasiado húmeda, es bueno añadirle cierta cantidad de arena seca para hacer los cimientos y dejando la más mojada para la parte alta. Puede suceder que, estando a medias el trabajo, se note que los cimientos se humedecen demasiado; entonces se sacarían algunos puñados de la arena que dejamos para base sobre la roca, sustituyéndolos con otros puñados de arena seca. Otro sistema es cercar la base con este último material, para sustituir el húmedo a medida que avanza la obra. Acaso sea éste el mejor plan para un joven constructor de castillos de arena.

MODOS DE JUGAR AL ARO

CARRERAS DE AROS

SE determina la meta, o final de la carrera, y todos los que en ésta deben tomar parte se ponen en fila, esperando la señal de partida, provistos de sus aros. Luego parten corriendo todo lo que puedan, a la vez que hacen rodar sus aros y el primero que llega a la meta es el que gana. Para hacer la carrera más animada y alegre suele seguirse el sistema de cambiarse los aros antes de partir; y entonces gana aquel cuyo aro propio llega el último. En este caso cada uno procura entorpecer la carrera del que maneja su aro; y así sale el juego mucho más divertido.

OBSTÁCULOS

Para este juego se traza un camino en el campo, y a distancias regulares se clavan en el suelo palitroques cortos, separados unos de otros, en cada grupo, sólo por algunos centímetros. Estos son los obstáculos. Si no hubiera palitroques, lo

mismo da emplear piedras. Los jugadores han de hacer la carrera con sus aros, haciendo pasar a éstos por entre las piedras o pequeñas estacas. Cuando no lo consiguen, se les cuenta un punto o tanto en su contra. Después de dadas tres vueltas, el jugador que tiene menos tantos en su contra, es el que gana la carrera. Ésta no debe ser a toda velocidad, sino llevándose un paso ligero moderado.

CARRUSEL DE AROS

Este juego puede llamarse también *segwy al guía*; y cuando se practica bien es un bonito pasatiempo para niños y niñas. Cuantos más sean los jugadores más bonito es el efecto. Parte el guía a buen paso, con su aro, trazando en su carrera una circunferencia. Los demás le siguen. Aumentando la velocidad, va a colocarse tras del último de la fila, formándose así un círculo perfecto. Después tuerce a un lado y forma otro círculo en dirección