RECREACIONES
INFANTILES

COLECCIÓN

DE

120 JUEGOS

PARA

NIÑOS

Y

NIÑAS

POR

GILDARDO F. AVILÉS

Profesor de Instrucción Primaria Superior.

LIBRERÍA DE LA VDA DE C. BOURET

PARÍS — 23, RUE VISCONTI, 23

MÉXICO — 14, CINCO DE MAYO, 14

1906

RECREACIONES INFANTILES

1424-05. — París. Imprenta de la Vda de C. BOURET. — 1-06.

RECREACIONES INFANTILES

COLECCIÓN DE 120 JUEGOS FORMADA

POR

GILDARDO F. AVILÉS

PROFESOR DE INSTRUCCIÓN PRIMARIA SUPERIOR,
DISCÍPULO DEL MAESTRO RÉBSAMEN.

LIBRERÍA DE LA VDA DE C. BOURET

PARÍS
23, RUE VISCONTI, 23

MÉXICO
14, CINCO DE MAYO, 14

1906

DEDICATORIA

Á la memoria de mi eminente y amado Maestro Enrique C. Rébsamen, honor y gloria del profesorado mexicano, á quien profesé cariño y respeto profundos, y á quien consagro mi gratitud eterna por las bellas acciones que para conmigo tuvo.

Su discípulo.

GILDARDO F. AVILÉS.

Cuernavaca, julio 15 de 1904.

MATERIAL PARA LOS JUEGOS DE « RECREACIONES INFANTILES »

Discos de cartón, de 0,20 cm. de longitud, con una cara blanca y otra negra. — Pelotas de hule, de tamaño mediano, de distintos colores. — Aros de madera con sus bastoncillos para rodarlos. — Material para Foot-ball y Law-Tennis. — Bastoncillos de 0,30 cm. de longitud y argollas de 0,10 cm. de diámetro. — Trompos. — Aros de madera forrados de terciopelo de 15 á 20 cm. de diámetro, bastoncillos de 30 á 40 cm. de largo.

Estacas de 25 cm. de longitud, pintadas con fajas de varios colores.

Mazos de madera de 2 á 4 kgrs de peso. — Bolos, y tejos de cobre de 5 cm. de diámetro. — Pelotas grandes de hule. — Arcos de hierro de 12 cm. de altura por 9 de abertura. — Pelotas de cuero macizas, y *theques* (bastoncillos de 60 á 80 cm. de largo). — Traga-bolas. — Porta-anillos (véase grab. p. 35). — Raquetas. — Pelotas de caucho grandes, atadas con un bramante. — Toneles (juego). — Volantes. — Abanicos chinos. — Peonzas y latiguillos para lo mismo. — Cuerdas con manguillos de madera en las puntas. — Bolas de madera para jugar al mallo.

PRIMERA PARTE

JUEGOS AL AIRE LIBRE PARA NIÑOS Y NIÑAS

ÍNDICE DE LA PRIMERA PARTE

PRIMERA PARTE

JUEGOS AL AIRE LIBRE PARA NIÑOS Y NIÑAS

---

1. — Los trabajadores.

Los jugadores se dividen en tres grupos de igual número y se colocan á 8 ó 10 metros un grupo de otro, formando un triángulo.

Dos de estos grupos nombran su respectivo patrón y escogen un oficio ó profesión cualquiera : herrería, carpintería, etc., y cada uno de los *trabajadores* se encarga de imitar, por medio de gestos, los movimientos distintos que corresponden al oficio, esperando á que alguno de los *holgazanes* del tercer grupo venga á pedirles trabajo. Cuando esto sucede, el patrón le pregunta qué oficio quiere aprender.

Si, por los movimientos de los trabajadores, el holgazán adivina cuál es el oficio que representa el patrón, es admitido; si al contrario, se equivoca, es perseguido hasta que se refugia en el taller vecino. Si tampoco allí adivina, lo persiguen ambos patrones,

y se lo lleva el patrón que lo tocó primero; pero si el holgazán puede llegar, sin ser tocado, hasta su campo, cesa la persecución, y es reemplazado por otro de sus compañeros.

Si el último holgazán, después de que sus compa-

ñeros se hayan convertido ya en obreros, no adivina, es perseguido por todos los trabajadores de ambos talleres; pero deben correr sobre un solo pie y llevando en la mano un pañuelo con el que tratan de tocar al perseguido. Este se va al taller á que pertenece el trabajador que lo alcanzó, con lo que termina el juego.

El taller que haya resultado con mayor número de trabajadores será el que gane.

---

2. — Los oficios.

En este juego, que no es más que una variante del anterior, el número de jugadores debe ser par, para que puedan formarse dos partidos iguales.

Por suerte debe ser designado el campo de los *artesanos*. Ya designado este campo, los que lo forman se alejan del otro partido, que es el de los *holgazanes*, para ponerse de acuerdo, bajo gran reserva, acerca del oficio que deben representar entre todos, por medio de gestos que imiten los movimientos que hacen los verdaderos artesanos. Hecha la elección del oficio, cada jugador escoge su papel. Supongamos, por ejemplo, que el oficio escogido sea el de zapatero : en este caso, Gustavo imitará á un hombre que está cosiendo una suela, Enrique á otro que está relujando, Joaquín que está pegando tacones, etc. Cuando ya están arreglados estos detalles, uno de los jugadores grita : « Ya está ».

Entonces los holgazanes, se presentan, y uno de ellos pregunta : « ¿Con qué letra comienza el nombre del oficio? »

— Por Z, responderán los otros.

É inmediatamente después de haber contestado, cada uno se pone á trabajar en lo que le toca que hacer.

Los espectadores los miran con gran atención, se ponen de acuerdo y nombran el oficio que creen que están representando. Si adivinan, á la segunda vez, cuando mucho, se cambian los papeles.

Si no acertaron se repite el juego, pero se cambia el oficio por otro.

---

3. — Tres es mucho.

Se colocan los jugadores en dos filas, formando un círculo, con la cara hacia el interior.

Entre cada grupo de dos hay un espacio bastante grande. Dos jugadores, sacados por la suerte, se colocan : uno en el interior del círculo y el otro en el exterior del mismo. El que está en el interior es el *perseguidor*, y el otro el *perseguido*. Este entra en el círculo y corre, ya sea dentro de él, ya atravesándolo, ó bien serpenteando al rededor de los grupos, en tanto que el perseguidor trata de cogerlo.

Si está á punto de ser alcanzado, el perseguido puede evitar que lo atrapen, colocándose entre los dos que forman un grupo cualquiera. Hecho esto debe gritar : « Tres es mucho », y el jugador que quedó detrás del perseguido, toma el papel que corresponde á éste, contestándole.

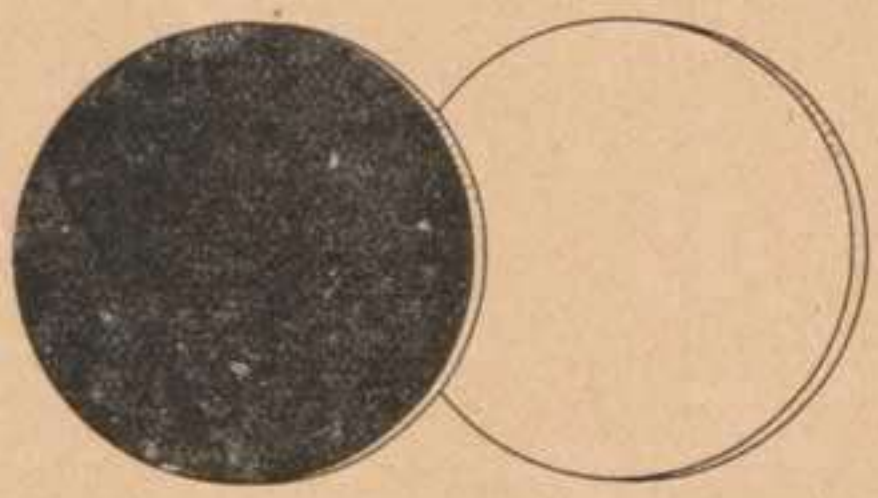
« Dos es bastante », y echa á correr sin interrumpir el juego ni un instante.

---

4. — Luz y Sombra.

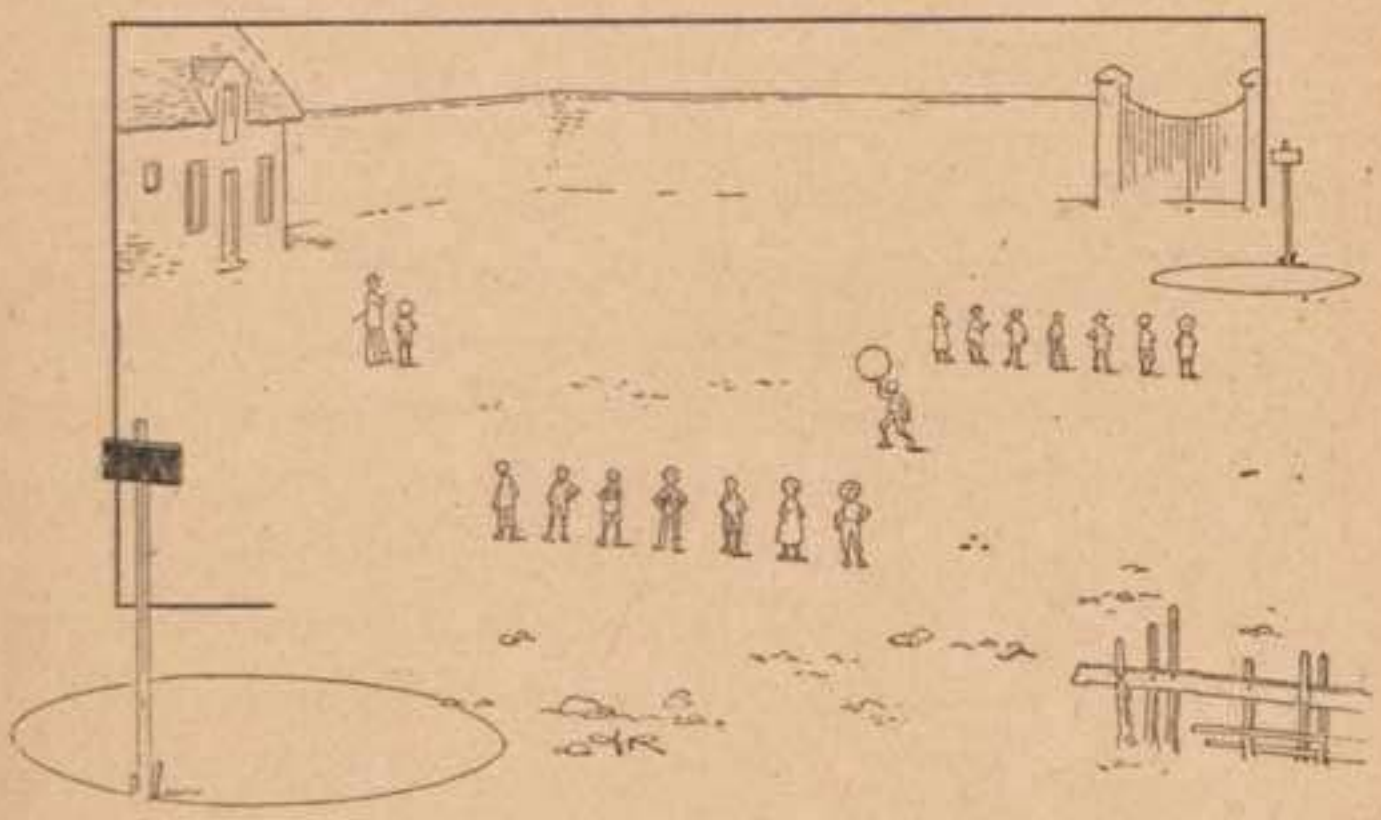
Divídense los jugadores en dos partidos : el de la *luz* y el de la *sombra*.

En las dos extremidades del sitio de juego se traza



un refugio : uno para cada partido, y á igual distancia de ambos refugios se coloca el *jefe* del juego.

Encontrándose los jugadores de cada campo del



lado del refugio que les pertenece, dándose la espalda ambos partidos, deben colocarse en una fila, á una

distancia de 5 pasos sobre la derecha y sobre la izquierda.

Ya listos, el jefe lanza al aire un disco que tiene una cara blanca, y negra la otra. Si al caer el disco muestra la cara blanca, grita el jefe : « Luz »; si muestra la cara negra, exclama : « Sombra ».

Al oír el grito : *Luz*, los de este partido corren hacia su refugio, el cual debe estar bastante alejado. Entonces los del bando opuesto se vuelven y tratan de apresar á sus adversarios, tocándolos.

Quienquiera que haya sido tocado será llevado al campo del que lo ha hecho prisionero.

Igual cosa sucede si se exclama : *Sombra*.

Cesa el juego cuando todos los jugadores de un partido han sido apresados por sus contrarios.

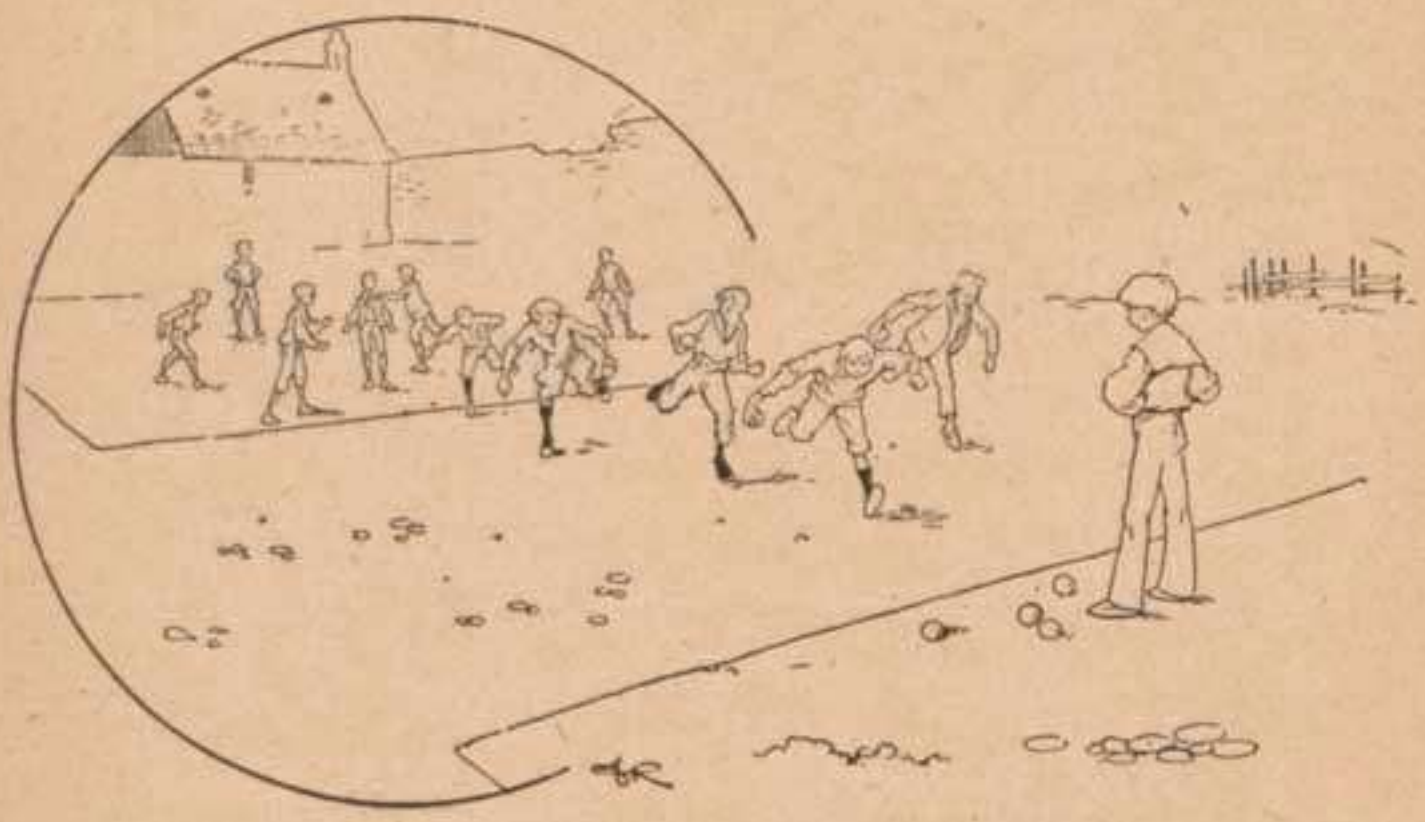
---

5. — La Cigarra y la Hormiga.

Hay dos partidos : el de las *cigarras* y el de las *hormigas*.

Cada campo tiene su jefe : el primero la *madre cigarra*, y la *madre hormiga* el jefe del segundo.

A gran distancia uno de otro se trazan dos cír-



culos : en uno se colocan las cigarras, teniendo á la madre en el centro, y el otro, el hormiguero, con la madre hormiga en el centro, sirve de refugio á las hormigas.

Las cigarras, que poseen pelotas de todos tamaños y colores, juegan con ellas haciendo el gran alboroto; mientras tanto las hormigas se acercan y empiezan á *trabajar*, es decir, á robar á las cigarras todos los objetos que tienen, para llevárselos al hormiguero.

Cuando las hormigas han terminado sus trabajos

van á recibir las felicitaciones de la madre hormiga, mientras que las cigarras, muy compungidas, van á quejarse con la madre cigarra, la que dirigiéndose á la madre hormiga, entabla con ella el siguiente diálogo :

— Buenos días, señora hormiga.

— Buenos días, señora cigarra; ¿qué desea?

— Deseo hacerle saber que sus hormigas nos han robado todo, que nada nos han dejado.

— Que nada les han dejado? Pues me alegro mucho por la noticia. Y diga V; ¿qué hacían sus cigarras hace un momento?

— Cantaban, corrían, jugaban.

— ¡Ah, muy bien! ¡Pues que bailen ahora!

En ese instante las cigarras huyen rápidamente, pues las hormigas, recogiendo las pelotas, las persiguen á pelotazos hasta que la madre hormiga las detiene con una señal convenida.

En seguida se cambian los papeles y el juego continúa de igual modo.

---

6. — El Concurso.

Se designan á cuatro jugadores que deben desempeñar el papel de *miembros del jurado*, quienes tomarán nota de la apostura y manera de andar de cada uno de los demás.

Los otros jugadores pasan delante del jurado, uno

por uno, y éste critica sus defectos y elogia sus cualidades. Ya que han pasado todos se leen en voz alta las apreciaciones del jurado, después de lo cual, cuatro de los niños que obtuvieron buenas notas, con el nombre de *jurados de honor*, reemplazan al primer jurado, cuyos componentes pasan á ser *concursantes*.

El nuevo jurado, si hay lugar á ello, venga las críticas de sus compañeros, formulando otras no menos desagradables; pero cuidando de que no degeneren en censuras ofensivas.

---

7. — La Serpiente.

Cada jugador, para improvisar una especie de látigo, dobla su pañuelo y le hace un nudo.

Antes de empezar el juego, es necesario determinar el orden en que deben jugar los niños. Para esto se colocan en una línea recta trazada en el

suelo, se inclinan hacia adelante y lanzan el pañuelo por entre las piernas, de manera de hacerlo pasar sobre la cabeza.

El jugador que lanzó más lejos su pañuelo será el primero, el último quien lo lanzó más cerca, y los otros toman el orden que indican las distancias á que cayeron sus pañuelos.

Determinado el orden en que deben jugar, cada

jugador deshace el nudo de su pañuelo, y sin desdoblarlo, lo colocan en el sitio que les corresponde. Los pañuelos deben formar líneas rectas paralelas, siendo de 65 á 85 centímetros la distancia entre pañuelo y pañuelo.

Sale el primer jugador, saltando, ya sobre el pie derecho, ya sobre el izquierdo, pero siempre sobre

uno solo; y pasando sobre los pañuelos, pero sin tocarlos, da una vuelta completa de ida y vuelta. Luego, serpenteando, pasa otra vez sobre los pañuelos, y volviendo á su punto de partida, se agacha, toma su pañuelo con los dientes y lo lanza haciéndolo pasar sobre la cabeza.

Hay que tener gran cuidado al hacer estas cosas, pues si descansa el pie que debe permanecer en el aire, toca un pañuelo ajeno, ó no puede lanzar el suyo encima de su cabeza, toma su pañuelo, lo pone en el último lugar y vuelve á comenzar el juego cuando le toque el nuevo turno.

Pierde el dueño del pañuelo que se quede á lo último. El perdidoso está sujeto al siguiente castigo :

debe pasar, corriendo, tres veces, por entre las dos filas que han formado sus compañeros, quienes le zurran la pavana con sus pañuelos, sin pegarle en la cara.

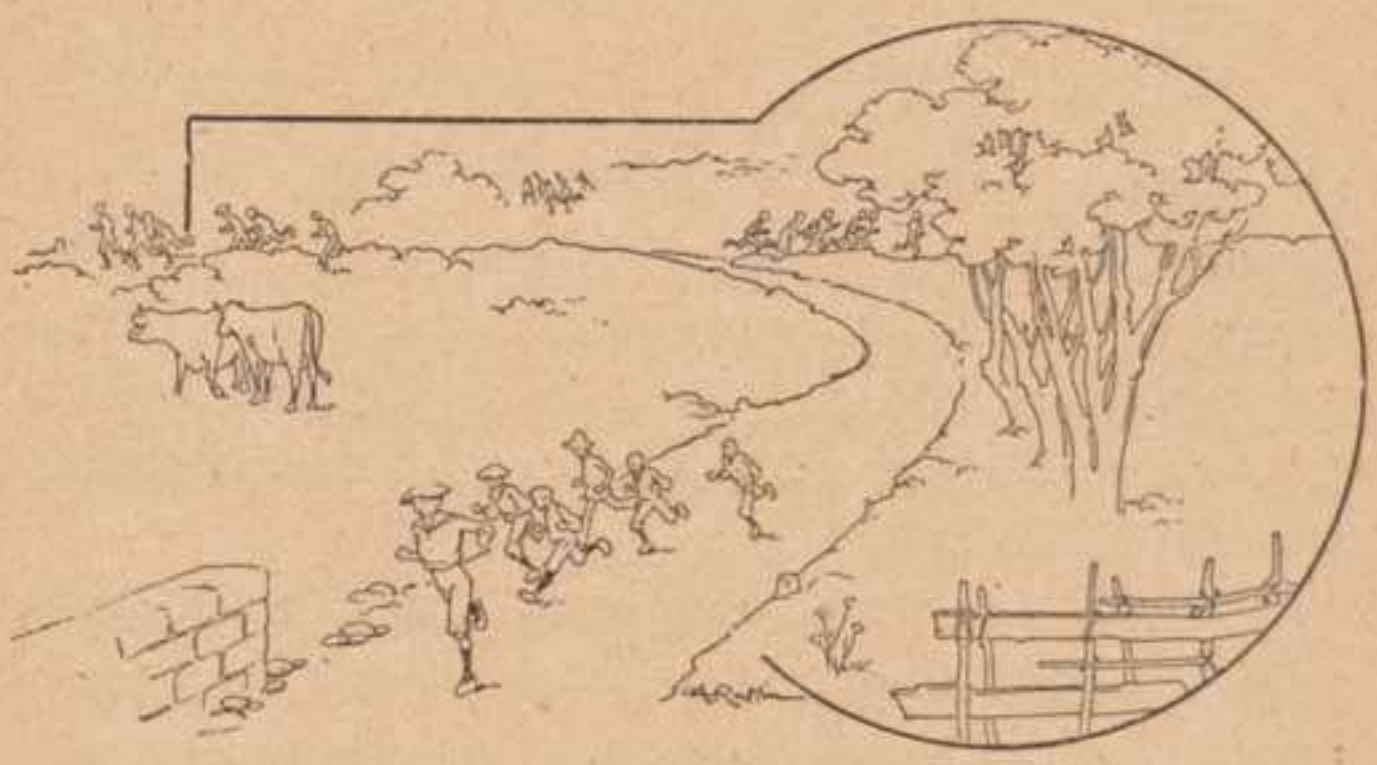
---

8. — Los Viajeros.

El más circunspecto de los jugadores representa el papel de *árbitro* para decidir en las discusiones que se susciten.

Los demás jugadores se dividen en cuatro partidos, al mando de un jefe cada uno.

Antes de emprender el viaje, los jefes indican el



punto á que debe llegar cada partido, punto determinado de antemano por el árbitro, quien habrá procurado que las distancias sean sensiblemente iguales.

Se despiden y se ponen en camino.

Para ganar la partida es preciso volver por el

mismo camino por el que fué otra colonia, procurando ver á ésta sin ser vista por ella, y llegar con anticipación al punto de partida.

Si los viajeros contrarios se ven mutuamente, la primera colonia que llegue al punto será la victoriosa. Mas para esto es necesario que pueda dar cuenta de lo que vió de la otra colonia, en el punto de llegada, para probar que efectivamente pasó por allí.

---

9. — El Aro.

Los aros que se emplean para este juego son muy conocidos. Se componen de varias láminas de madera ligera, superpuestas y perfectamente pegadas.

Mientras más ligero sea el aro es mejor, pues es más fácil su manejo.

Cuando no se tiene aro de madera puede usarse uno de tonel. El aro se maneja con una varita de 20 á 25 centímetros de longitud, y de 1 centímetro ó más de diámetro.

Este juego es tan saludable como el de la cuerda, del cual se hablará más adelante.

Cuando se reunen varios jugadores, provisto cada uno de su respectivo aro, pueden organizar dos juegos distintos : *á la guerra ó á la carrera.*

Si escogen el primero, se forman dos partidos, los que se colocan en línea de batalla, uno frente al otro; pero de 200 á 300 metros de distancia uno de otro.

A la señal convenida, lanzan sus aros al encuentro de los enemigos, tratando siempre de evitar el choque con los últimos, y procurando llegar primero al campo opuesto; pues en eso consiste el triunfo.

Todo aro caído por el choque con otro, queda fuera de juego. Puede evitarse el choque de los aros desviándolos de la línea en que vienen los adversarios.

El juego *á la carrera* es más sencillo que el precedente, y consiste en lo que sigue:

Colocados todos los jugadores en una línea recta, parten todos á la vez, al darse la señal que se haya convenido.

---

10. — La Bareta.

El terreno para este juego es una explanada cualquiera, cubierta de musgo, de preferencia. Se marca con líneas, estacas ó gallardetes, un paralelogramo de 150 metros de longitud por 65 de latitud.

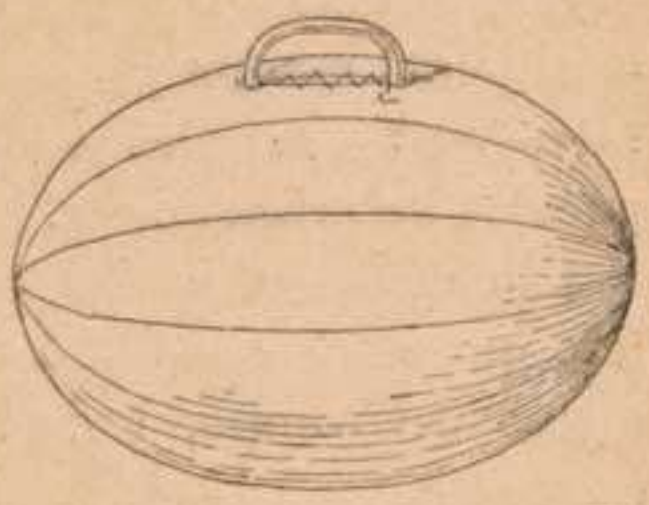
En los lados menores del rectángulo, á la mitad de cada uno se deja un espacio de 5 y 1/2 metros y se marca con dos postes; éstos señalan los *fines*.

De un poste á otro, á 3 ó 4 metros arriba del suelo, se tiende una cuerda, y en medio de ella se coloca una banderola, por sobre la cual debe pasar la bareta para que el golpe sea bueno.

Cuando se carece de postes y gallardetes, se traza

simplemente la figura en el suelo. Las líneas mayores del paralelogramo, son las *líneas de fin*; las menores son las *líneas de toque*; la superficie que limitan, es el *campo*.

La bareta es una pelota de forma ovoidal de 30 centímetros de diámetro menor por 38 de diámetro mayor. Se hace generalmente de una vejiga de caucho, encerrada en un fuerte estuche de cuero. Las mejores son las que se fabrican con una vejiga de cerdo, que el zapatero se encarga de envolver con una vaina de cuatro piezas de cuero grueso de ternero.



Para hacer durar la bareta se tiene cuidado de engrasarla después de cada partida, y colocarla en un lugar seco y aereado.

Los jugadores se dividen en dos campos, y su número puede variar de 10 á 40; pero será siempre par. Cada campo está bajo el mando de su capitán respectivo.

Al comenzar el juego, se designa, por suerte, el lado que debe ocupar cada campo (el del viento es el mejor). Los dos partidos toman posición enfrente de su *fin* respectivo, para defenderlo é impedir sea franqueado por la bareta.

Para el efecto, los dos ejércitos se sitúan en orden disperso, cada uno con su vanguardia, su centro y su retaguardia.

Cada campo trata de llegar á enviar la pelota, entre

los postes y sobre la cuerda del fin contrario, y marcar así un punto.

La partida se compone de varias jugadas de tres puntos, en un tiempo fijado de antemano.

La pelota *no se debe lanzar con las manos*, sí puede cogerse y llevarse á depositarla al fin.

Se puede lanzar de tres maneras : poniéndola en el suelo, por un extremo, en un pequeño hueco de tierra, y haciendo esfuerzo para golpearla con el pie; haciéndola rebotar y pegándole con el pie antes de que toque en tierra; haciéndola rebotar y pegándole después de su primer bote.

Una vez en plaza los jugadores, el capitán del partido que no tiene el lado mejor, coloca la bareta en medio del campo, y de un puntapié la envía al fin contrario.

Hasta este momento, la vanguardia de los dos partidos está detenida á distancia de 10 metros, por lo menos, de la pelota. Pero desde que ésta ha dejado el suelo, las evoluciones son libres.

Si al primer golpe la pelota franquea la línea de toque, es nulo el golpe y debe comenzarse de nuevo, si así lo quiere el partido contrario; sucede lo mismo cuando un adversario embarga la bareta detrás del fin, antes de haber tocado tierra.

El objeto del juego, para cada jugador, es hacer pasar la bareta más allá de los postes del fin enemigo, ó por lo menos al otro lado de la línea de fin, y para esto todos los medios son buenos, es decir, que se puede lanzar la pelota, ó bien apoderarse de ella y llevarla hasta el fin.

Cuando algún jugador hace esto último, los adversarios lo persiguen, tratan de cortarle el camino, lo detienen y, en una palabra, procuran ponerlo en la imposibilidad de realizar su designio. Se cuidará, por supuesto, de que la persecución no degenere en pugilato, en luchas de cuerpo á cuerpo ó en tumulto.

El que alcanza al fugitivo, se contenta con rozar la pelota y gritar, « tocada! ».

Inmediatamente se detienen y colocan en el suelo la pelota. Entonces las vanguardias de los dos partidos se ponen al rededor de ella, hombro contra hombro, y forman el *círculo*. Cada uno empuja lo mejor que puede, el círculo se estrecha más y más cerca de la pelota, y tratan de hacerla salir, pero está prohibido pegarle voluntariamente con el pie, ó cogerla con las manos, hasta que salga rodando por entre la masa compacta de los jugadores.

Una vez que ha salido, se apodera de ella el que pueda, y procura enviarla al fin.

Los jugadores deben estar siempre entre la pelota y el campo, y cuando no es así, se grita : « ¡al lugar! » y esto da también lugar á un caso de círculo.

Cuando un jugador, que corre llevando la pelota, está á punto de ser cogido, y la suelta ó la lanza de otro modo que con el pie, se grita : « ¡en falso! » y el campo contrario tiene derecho al *golpe franco*. Para éste, uno de los jugadores de ese campo, toma la bareta y da el golpe con el pie, un poco levantada del suelo. Los demás están á 6 metros de distancia por lo menos.

Para *hacer el fin* de un solo esfuerzo, corriendo con la pelota, es preciso : primero enviarla de un puntapié entre los postes, á la altura que se quiera, volverla á tomar en seguida y hacerla tocar tierra detrás de la línea de fin; cosa difícil y rara. También podría hacerse *contorneando* el fin, y yendo á depositar la pelota entre los postes, cosa muy difícil también de realizar. A eso se llama ganar una *ventaja*, porque así se adquiere el derecho de dar un golpe franco con dirección al fin.

Siempre que la pelota ha pasado la línea de fin, el primero que pueda cogerla y hacerla tocar tierra, tiene derecho á un golpe franco.

Si el que la ha cogido pertenece al campo del que franqueó la línea de fin, da 20 pasos hacia el campo enemigo y da el golpe: en caso contrario da solamente 15 pasos.

Si sucede que sea lanzada la bareta fuera de la línea de toque, el que puede la levanta y se coloca en el punto en que ella estaba. Todos los de su partido,

formando dos hileras, se ponen frente á él, de manera de formar una especie de coladera viviente. El, aprovechando un buen momento, hace botar la pelota y vivamente la envía á uno de los suyos, ó bien, después de un fingimiento, la lleva corriendo hasta el fin, mientras que los adversarios vigilan á los jugadores de la coladera.

Todo jugador que coge y detiene la pelota al vuelo, tiene derecho á un golpe franco.

Para marcar un punto es preciso haber hecho pasar la bareta al fin contrario, según las convenciones asentadas.

Cuando la pelota ha franqueado incorrectamente el fin, es decir, cuando ha pasado por debajo de lo que se ha convenido, se cuenta solamente un *toque*; es decir, un cuarto de punto.

A la mitad del tiempo asignado á la partida, los dos campos cambian de lado.

---

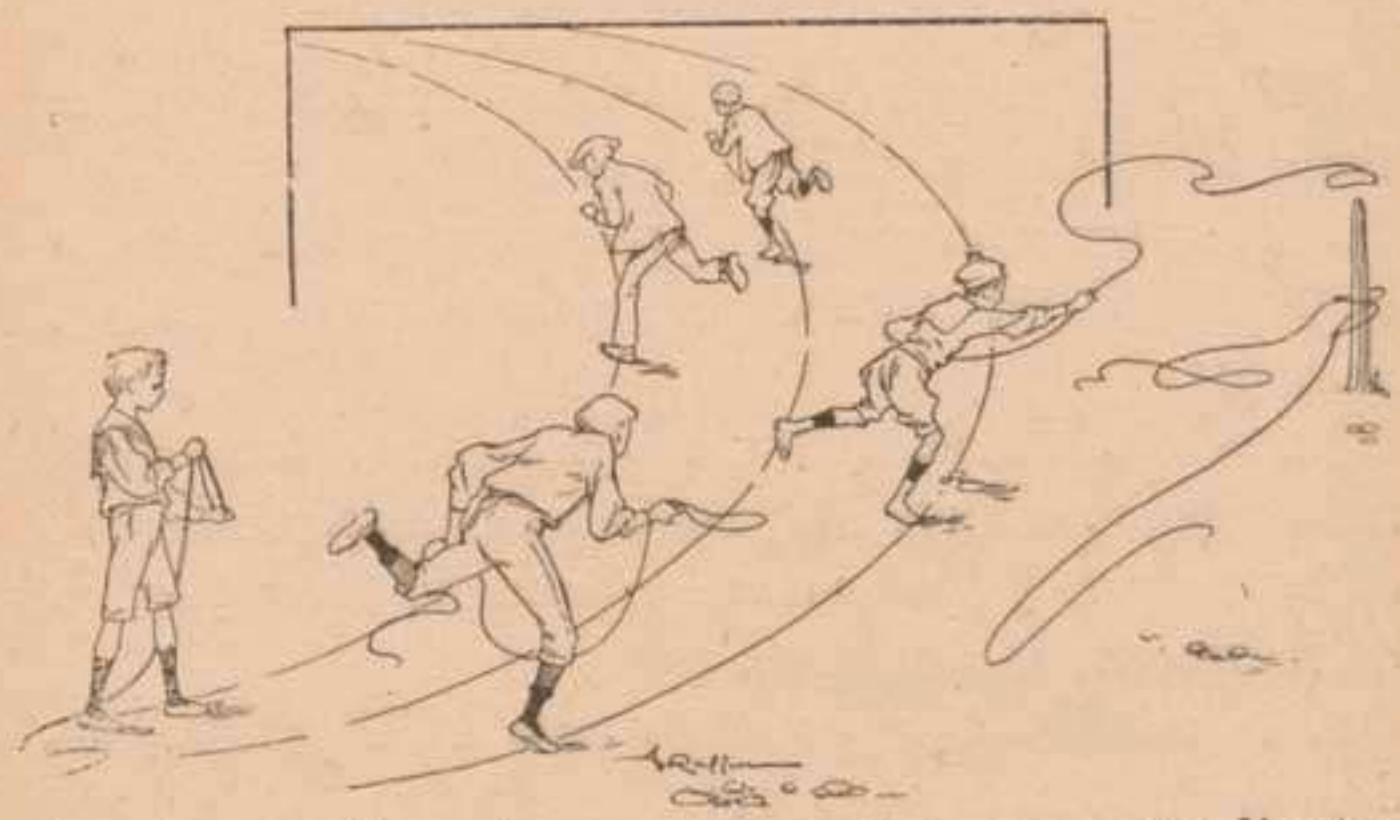
11. — La Barrera

Para este juego debe disponerse de un corredor largo ó de un patio más largo que ancho. Por medio de una línea trazada en el sentido de la latitud, se divide en dos partes iguales el campo de juego; y en ambos extremos, paralelamente á la línea del centro, se traza otra línea con el fin de figurar un campo.

En seguida se elige por los jugadores ó por la suerte, á dos buenos corredores, quienes se colocan en la

línea del centro, y á quienes se les llama los *guardianes*. El objeto de éstos es impedir el paso de los otros jugadores que quieren cambiar de campo, y para lo cual tienen que pasar por el centro.

Se entiende que los otros jugadores, desde antes de empezar el juego, se han dividido en dos partes



iguales, y cada parte ocupa su campo correspondiente.

Para que un jugador sea hecho prisionero es necesario que haya sido atrapado por un guardián, y detenido hasta que el otro guardián le haya propinado tres golpecitos en la cabeza.

Los guardianes están facultados para perseguir á los jugadores hasta el límite del campo, pero sin penetrar en él; pues si alguno lo hiciere será hecho prisionero por el campo respectivo, perdiendo su empleo y subsituyéndolo otro de los que lo aprehendieron.

Se comprende que, para que los guardianes puedan hacer prisioneros, necesitan obrar de acuerdo, y no cada uno independientemente.

Luego que todos los jugadores hayan sido hechos prisioneros, comienza una nueva partida, debiendo ser los guardianes los que cayeron á lo último en manos de los mismos guardianes.

El número de jugadores puede ser de 8 á 20. Si son más de 20, ó juegan unos independientemente de los otros, si tienen suficiente local para ello, ó juegan juntos, pero nombran cuatro guardianes.

No es necesario advertir que cada jugador que vaya cayendo prisionero, queda fuera de juego hasta la partida siguiente.

---

12. — La Reata.

Se clava sólidamente en tierra un bastón de un metro de altura. En seguida, á distancias diferentes, se trazan tres grandes círculos, debiendo pasar la circunferencia del primero á 2 metros del bastón, la del segundo á 3, y á 4 la del tercero, en la inteligencia de que el bastón no debe servir de centro, ni siquiera estar dentro de ninguno de los tres círculos.

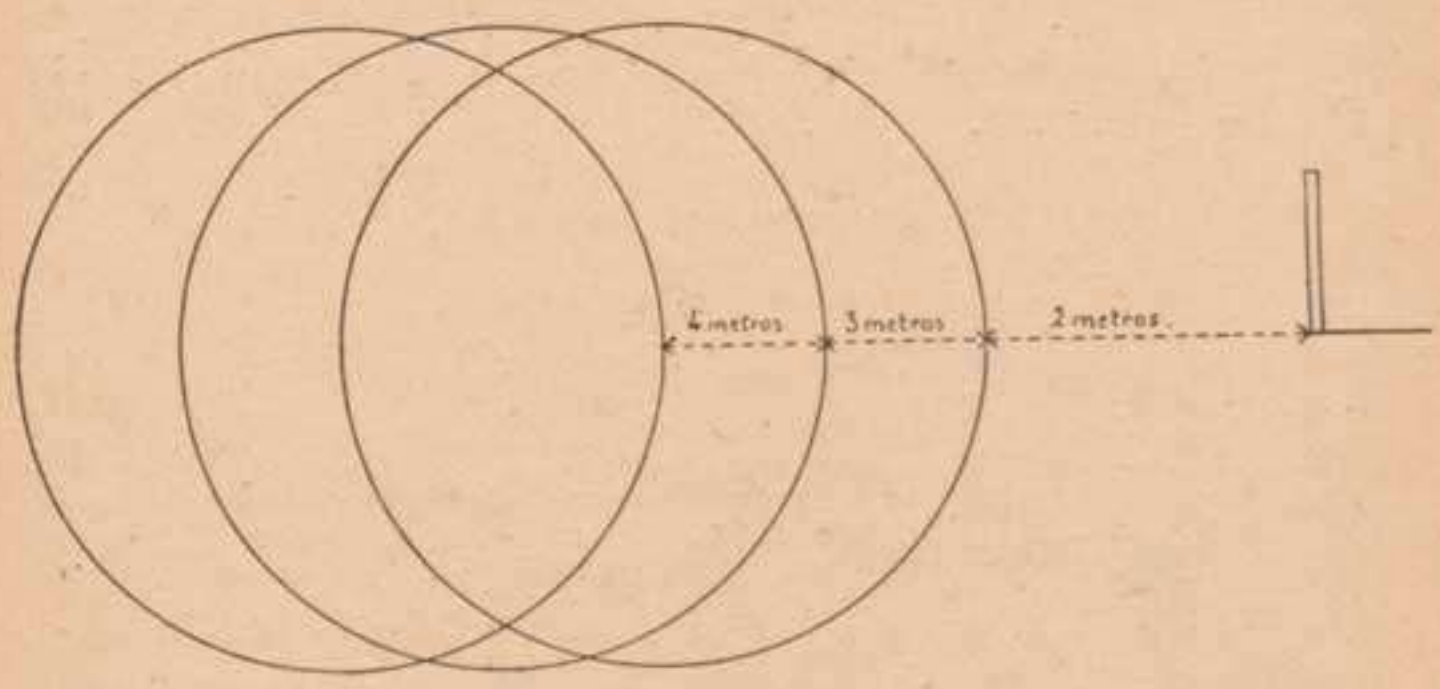
La longitud de la circunferencia se calcula de manera que colocándose en ella los jugadores, haya 1 metro de intervalo entre un jugador y otro.

Concluídos estos preparativos, los jugadores, que deben estar provistos cada uno de una reata ó cuerda, á la cual se le hace una mangana ó nudo corredizo (reata que debe tener 5 metros de longitud, por lo menos), sortean los lugares que deba tocarles en la primera circunferencia, y se colocan según

ese orden, pero dejando el intervalo de que se habló.

El que ocupa el primer lugar, que es el *jefe ó director del juego*, ordena : *al paso*, y después : *al trote*, y luego *al galope*, y hace que los jugadores den así varias vueltas.

Cuando los jugadores van ya al galope, siguiendo la línea de la circunferencia, repentinamente grita el jefe : *¡al galope lazo!* Entonces los jugadores, sin

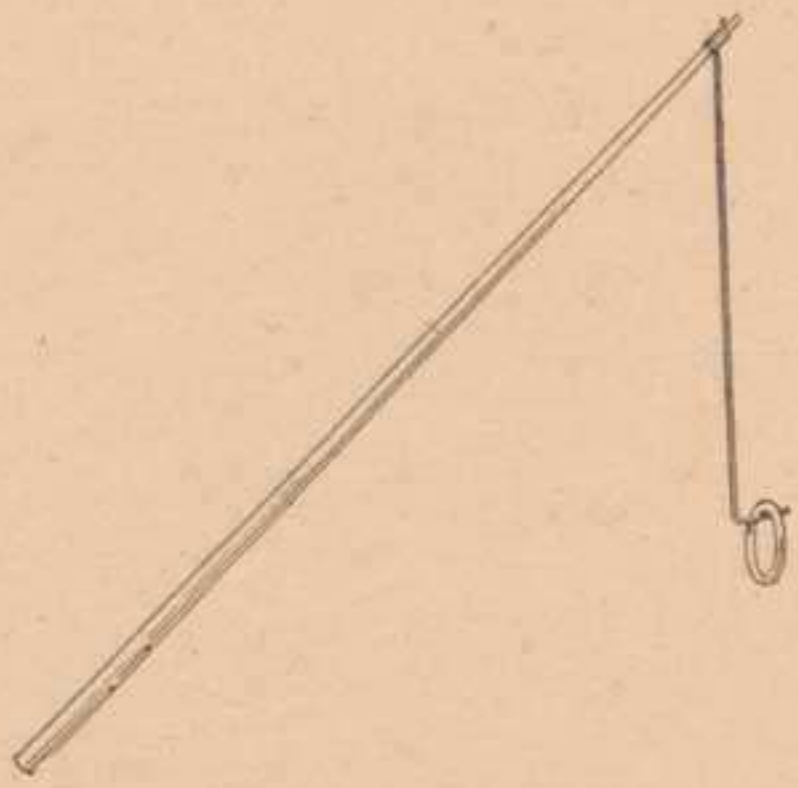


cesar en la carrera, al pasar frente al bastón, tratan de lazarlo.

Luego que uno de los jugadores ha tenido éxito, se detienen los otros, y el que tuvo esa suerte, se convierte en jefe y se coloca, por consiguiente, á la cabeza de sus compañeros, pasando á la segunda pista.

Con las mismas órdenes comiénzase la nueva carrera, y el que consigue lazar el palo, á su vez se convierte en jefe, y pasan á la tercera y última circunferencia. Quien desde esta última pista logre lazar el palo es proclamado vencedor y llevado triunfalmente en hombros de los vencidos, por las tres pistas.

También se puede jugar con puestas, de la siguiente manera : el que gana en la primera pista tiene derecha á la cuarta parte de las puestas; el que gana en



la segunda vuelta ó pista, toma otra cuarta parte de las mismas puestas, siendo la mitad restante para el que gana en la tercera jugada.

---

13. — Los Gigantes.

Para este juego se requiere un terreno de 200 á 300 metros de longitud, un camino plano es muy apropósito.

Partiendo de la mitad del terreno, por medio de rayas transversales trazadas en él, se figuran los obstáculos que en su carrera tienen que salvar los gigantes. Estos obstáculos se alejan más y más, de manera de aumentar progresivamente las dificultades.

El gigante que pise una de las rayas es destituído de su empleo y colocado al fin de la columna.

Gana la partida quien ha logrado franquear sucesivamente todos los obstáculos, en las tres ó cuatro

vueltas convenidas previamente. Pero como pudiera suceder que los vencedores fueran varios, éstos se disputan la victoria jugando entre sí, pero aumentando las dificultades hasta que uno solo obtenga la victoria.

---

14. — El Mar está agitado.

Para este juego se requiere que todos los jugadores, menos uno, estén provistos de sillas ó bancos en que sentarse.

Los asientos se colocan en dos hileras, respaldo contra respaldo, ó en una sola hilera.

El jugador que carece de asiento, que es el jefe,

ordena á sus subordinados que se sienten, y así que lo han obedecido pone á cada uno de ellos un nombre de pez. En seguida se pone á trotar al rededor de los asientos, murmurando : *El mar está agitado, el mar está agitado.* Repentinamente se interrumpe y llama uno de los peces, el bacalao, por ejemplo.

El bacalao se pone inmediatamente en pie y se pone á trotar tras del director, murmurando también : *El mar está agitado, el mar está agitado.*

En seguida el mismo director llama otro animal, luego un tercero, un cuarto, etc., y todo el que vaya siendo llamado hace exactamente lo mismo que el primero, es decir, se levanta, corre tras del jefe formando cola y murmurando : *El mar está agitado, el mar está agitado.*

Cuando ya todos los peces se han levantado para dar vueltas al rededor de los asientos, y cuando más descuidados se encuentran, el jefe da un fuerte grito :

El mar está en calma. A este grito, todos deben sentarse, hasta el director, si puede hacerlo.

No importa no sentarse en el asiento que antes se tenía, lo que interesa es tomar algún asiento, sea cual fuere.

Pero como el número de asientos es menor una unidad que el de jugadores, forzosamente uno de éstos se queda en pie.

El jugador á quien no le tocó asiento pasa á ser jefe del nuevo juego y da el nombre que tenía al anterior jefe, ó si le parece, y esto es mejor, cambia nombres á todos los jugadores.

Termina el juego cuando lo acuerden así los jugadores.

---

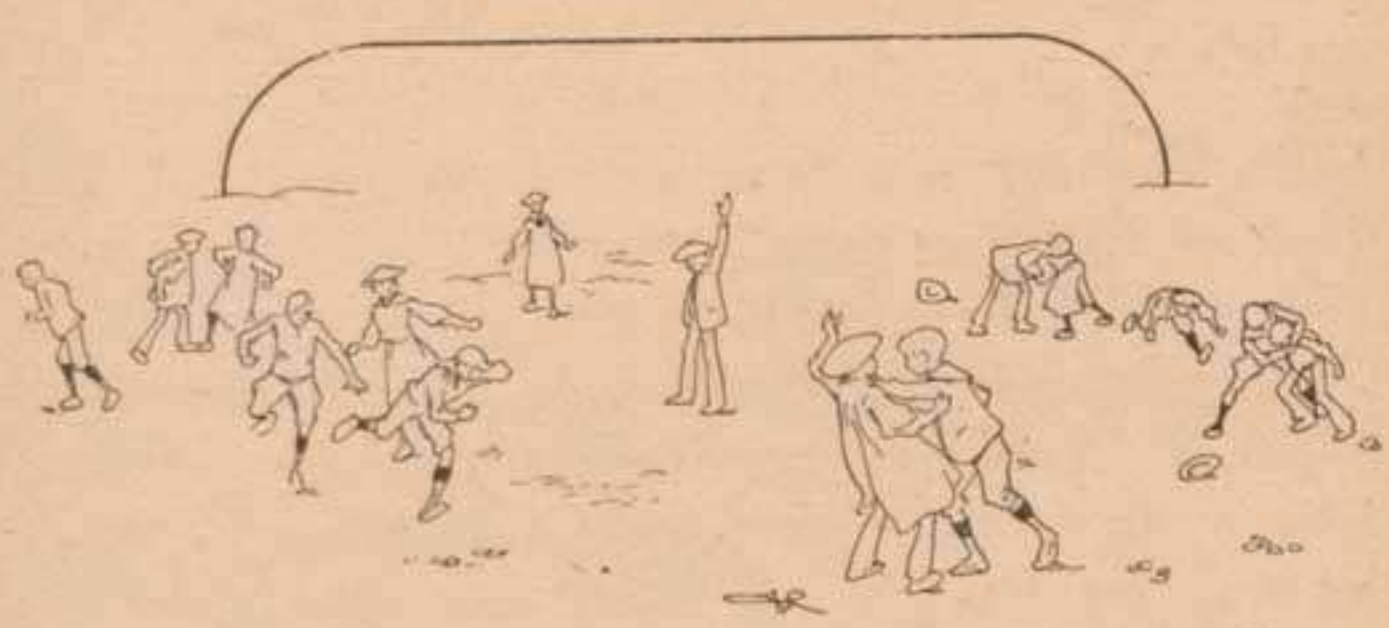
15. — La República Mexicana.

Se colocan en círculo 5 ó 6 niños. A cada uno de ellos, el jefe del juego da un nombre de un Estado de la República, sin que sea oído por los demás. El *Distrito Federal* queda en el centro. Los otros jugadores deben adivinar los nombres de los Estados. Cada uno, al pasar cerca de un Estado nombra cualquiera de los 27 del país, y si este nombre corresponde al del jugador que tal lugar ocupa, el adivinador se coloca detrás de él; pero si se ha equivocado, continúa su camino para probar fortuna con otro Estado.

El último que quede está á merced del voto de los Estados, reunidos bajo la presidencia del Distrito

Federal. Si el voto decide la *paz*, el juego empieza de nuevo y se concede el lugar de los Estados á los

primeros que adivinaron; si el voto decide la *guerra* se da caza al último restante : unos le persiguen, otros le defienden, y así continúa la lucha hasta el



momento en que el Distrito Federal levanta un brazo para imponer la paz. El niño que continúe combatiendo, después de la señal dada, queda excluído del juego.

---

16. — El Garrotazo.

El garrotazo es un juego que tiene gran semejanza con *la piñata*, del cual se hablará después.

Sobre una estaca clavada en tierra, ó en el suelo si no hay una estaca, se coloca una olla inútil, en cuyo interior se ponen las puestas de los jugadores.

A cierta distancia del cacharro se traza una línea en el suelo, para indicar el punto de partida.

En seguida se sortea el orden de los jugadores. Al primero, que tiene los ojos vendados con un pañuelo y que está armado de un fuerte garrote, se le hace dar algunas vueltas al rededor del punto de partida, con el objeto de hacerle perder la dirección, y luego se le abandona.

El jugador vendado trata entonces de orientarse, y con el bastón enarbolado, va y viene buscando el cacharro para descargarle un soberbio garrotazo. Si lo consigue, gana y, por consiguiente, toma las puestas.

Tiene derecho á dar tres golpes, y si yerra los tres, viene el turno al segundo jugador, y así sucesivamente.

---

17. — Las Cadenas.

El número de jugadores (que debe ser par y puede llegar hasta 80) se divide en dos partidos iguales, no sólo en cantidad sino también en fuerza.

Luego, cogiéndose de las manos, cada partido forma una cadena, y se coloca frente á la cadena enemiga.

Ya formadas las cadenas, avanzan la una contra la otra, en línea de batalla, deteniéndose ambas cuando han llegado á unos 18 á 20 pasos de distancia. En este momento, la cadena designada por la suerte rompe las hostilidades, haciendo que uno de sus partidarios más fuertes se adelante y se precipite hacia los enemigos, tratando de romper la cadena que han formado. Para esto, el encargado de hacer tal destrozo, se dirigirá á la parte que crea más débil; si ahí no puede hacer nada, irá á otra parte, si ahí tampoco, á otra, y así sucesivamente, hasta haber hecho cuatro ó cinco intentonas, según el número fijado de antemano.

Si consigue romper la cadena, se llevará el trozo más pequeño á su partido, del cual formarán parte esos nuevos eslabones; pero si después de las cuatro ó cinco tentativas no ha logrado su propósito, se cons-

tituye en prisionero de la cadena atacada por él, formando parte de la misma.

En seguida, la cadena atacada toma la ofensiva según las mismas reglas, dándose por terminada la partida cuando todos los jugadores se encuentran formando una sola cadena.

No se debe confiar en los prisioneros, quienes, como tales prisioneros, desean ser libertados, por lo que fácilmente se dejan cortar. Para que esto no suceda se coloca á cada prisionero entre dos jugadores vigorosos, procurando que ocupen los lugares extremos; pues de ese modo, aun cuando se dejen cortar y, por lo mismo, hacer prisioneros, su pérdida será poco sensible, puesto que formarán una parte pequeña de la cadena cortada.

---

18. — Las Argollas.

Cada jugador está provisto de un pequeño bastón de madera. Uno de los jugadores lanza al aire varias argollas (también de madera, y de un decímetro de diámetro), y los demás corren por todos lados para ensartarlos en su bastoncillo.

Después de cada partida se cuenta el número de puntos que hizo cada uno, y el que hizo más, que es el que gana, es el nuevo encargado de lanzar las argollas.

Está prohibido ensartar las argollas que están ya

en tierra, ni recogerlas antes de terminar la jugada.

---

19. — El Sonador.

El *sonador*, que es un niño que la suerte designa, debe estar provisto de una campanita, la que hace sonar cuando los otros jugadores, que están vendados, le preguntan : *¿Sonador, dónde estás?*

El juego consiste, para el sonador, en escapar de la persecución de los otros jugadores; y para éstos, en atrapar al sonador. El que lo atrape será el sonador de la partida siguiente.

---

20. — La Raqueta.

Con este nombre es conocido el juego que en Inglaterra ha sido bautizado con el título de *Lawn Tennis*.

El terreno para el juego de la *raqueta* debe ser de figura rectangular, de 20 metros de longitud por 10 de latitud, prefiriéndose lo más plano posible.

Los jugadores deben contar con una red de 10 metros de longitud por 1 metro de ancho, con una pelota maciza de caucho, y con tantas raquetas como jugadores haya.

La raqueta es un instrumento formado por una

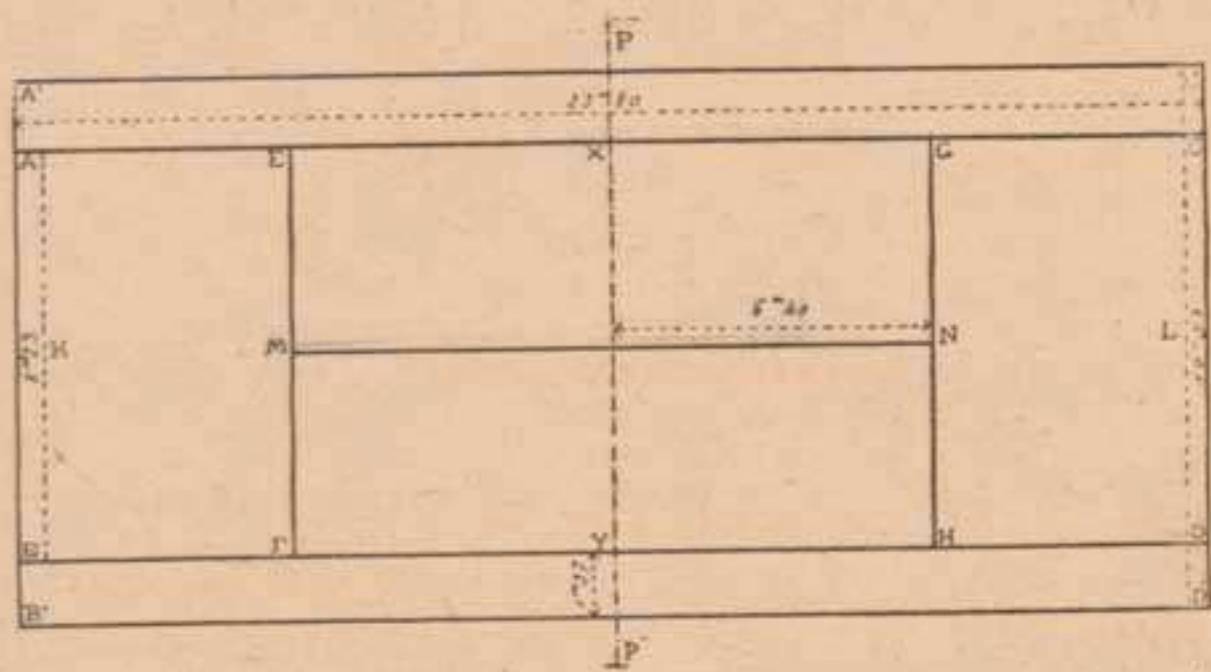
red cuyas mallas deben ser de 2 centímetros por lado, montada en un marco de madera ovalado, terminado en un mango.

Por medio de la red se divide el sitio del juego en

dos partes iguales, tendiéndola en el sentido de la latitud. Cada uno de estos campos se subdivide en cuatro rectángulos iguales.

Los jugadores se dividen en dos campos iguales, llamados; uno el *campo de ataque, y campo de defensa* el otro.

La suerte designará cuál de los dos debe ser el *campo* de *ataque*; que es el que ha de empezar la par-



tida. Para el efecto, un jugador lanza su raqueta al aire, y otro jugador del campo opuesto dice : *nudo ó derecho*. Si dice *nudo* indica que la raqueta, al caer, mostrará el reverso; si dice *derecho* indica, que mostrará el anverso.

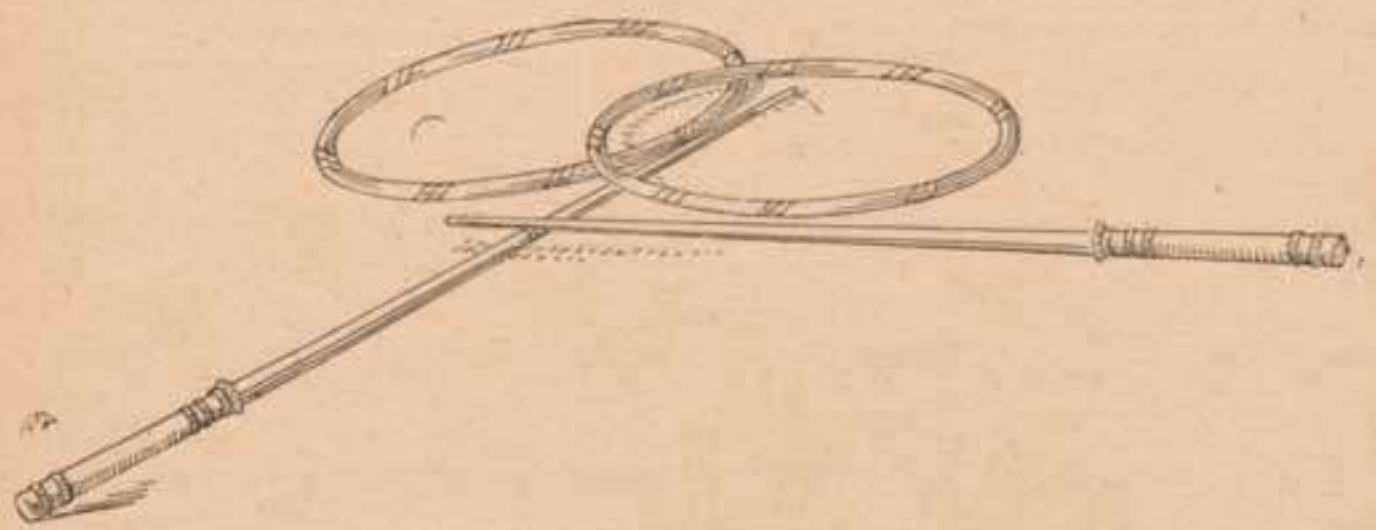
Los jugadores, según el partido á que pertenecen, se colocan en su campo correspondiente, á cada lado de la red; pero solamente en los dos rectángulos exteriores, pues los interiores son neutrales y el que penetra en ellos pierde un punto.

Terminados los anteriores preparativos, el primer jugador del campo de ataque, con un buen golpe de raqueta, trata de enviar la pelota al campo enemigo,

haciéndola pasar por encima de la red. Si no lo consigue pasa la mano á otro jugador de su mismo campo.

Si lo consigue, los jugadores del campo de defensa, que están listos para recibir la pelota, deben devolverla al vuelo ó después del primer bote, pero siempre á golpe de raqueta.

Cuando la pelota no es devuelta de la manera indicada, pierde un punto el campo de defensa.



Los jugadores de este campo concurren indiferentemente á la devolución de la pelota; mas para no precipitarse todos á la vez produciendo un desorden embarazoso y que entorpezca sus movimientos, pueden advertirse diciendo *¡á mí!* ó *¡á tí!* Quien dice *¡á mí!* indica que él se encarga de regresar la pelota; decir *¡á tí!* es invitar á otro jugador á que la devuelva.

Cuando uno de los jugadores del campo de ataque comete una falta, el culpable cede su turno al siguiente; pero si el faltista es del campo de defensa, pierde este campo un punto: que marca el campo de ataque.

Se comprende que la ventaja es para el campo de ataque, pues sólo éste puede marcar puntos.

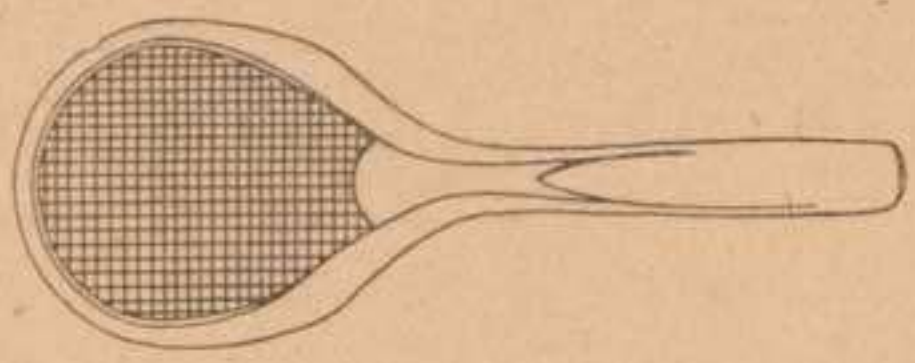
Después de algunos minutos de estar jugando

cuando todos los jugadores del campo de ataque hayan enviado al de defensa una á dos veces la pelota (según las veces convenidas), los partidos cambian de lugar, pasando á ser el campo de ataque, de defensa, y éste el de ataque.

Estos cambios que, como se podrá comprender, son indispensables, deben repetirse hasta que uno de los dos campos haya alcanzado el número de puntos fijados para ganar la partida, es decir, cuando uno de los dos tenga 15 ó 20 puntos.

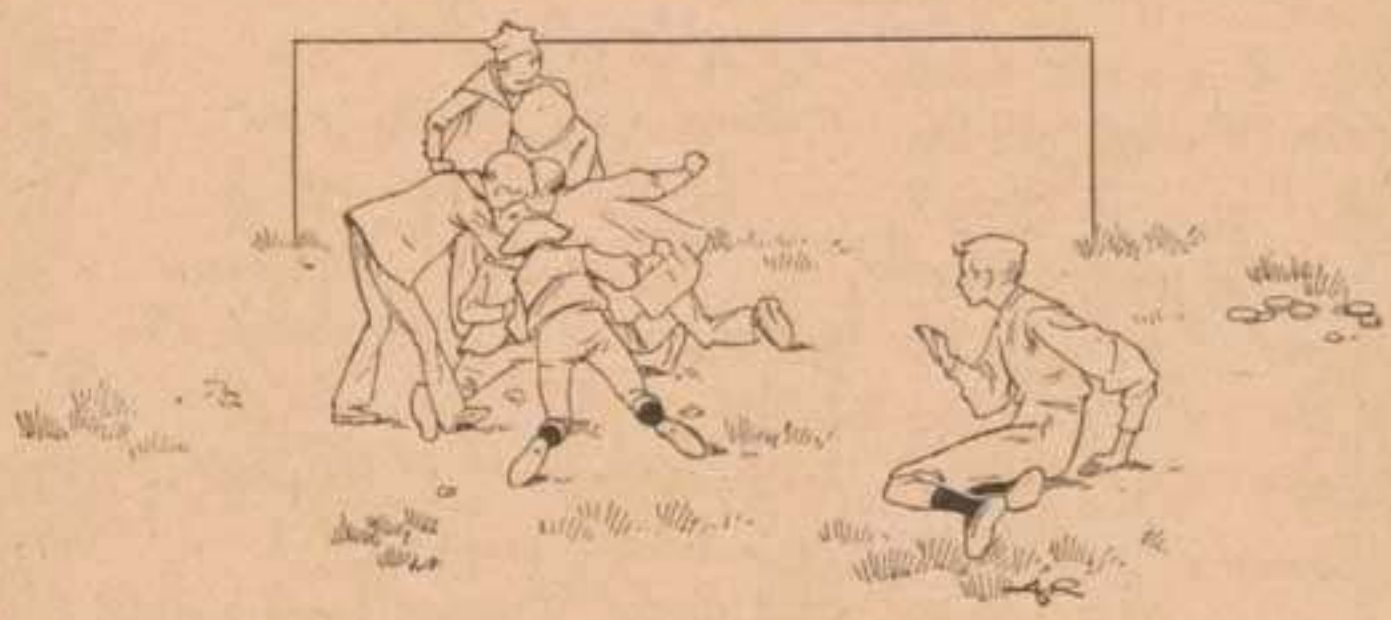
Las jugadas que hagan los del campo de ataque deben ser *buenas*, es decir, deben lanzar la pelota de manera que toque tierra en los límites del juego y que penetre, por lo menos después del primer bote, en los rectángulos exteriores del campo enemigo, que es donde se encuentran quienes deben recibirla y devolverla.

Cuando no hay raquetas, en su lugar pueden usarse panderetas; y si el lugar ó sitio de que se dispone es muy reducido, en vez de pelota puede hacerse uso de un volante muy pesado, que, en este caso, se recibe al vuelo.



21. — Gargantúa.

Los jugadores se colocan, sentados en el suelo, formando una ó dos filas. *Gargantúa*, frente á ellos, se



sienta á 5 ó 6 metros de distancia, también en el suelo.

Cada niño lleva el nombre de un manjar, como : *mole de guajolote*, *costilla empanizada*, *chile relleno*,

etc., y cuando es llamado por tal nombre, va á hacerse *comer*, es decir, deja su sitio y se acerca á Gargantúa.

Lo interesante del juego consiste en la necesidad que tiene cada manjar de hacerse *digerir*, es decir, de tocar de cualquier modo á Gargantúa, que es el *tragón*.

Mientras mayor es el número de jugadores, mayor es la dificultad en conseguir ser digerido. Así, los últimos se encuentran en la necesidad de trepar sobre los primeros ó de deslizarse debajo de ellos para llegar al fin que se proponen. El que no logre tocar á Gargantúa debe reemplazar á éste. Si, por el contrario, todos los manjares han sido digeridos más ó menos bien, Gargantúa trata de atrapar á uno de ellos para que lo substituya.

---

22. — El amo y su criado.

Los jugadores, provistos cada uno de su respectivo silbato, forman un círculo, dentro del cual se colocan el *amo* y su *criado*, dos jugadores designados por la suerte.

Tanto el amo como el criado tienen los ojos vendados. El segundo se coloca á 5 pasos del primero.

El amo tiene en la mano un pañuelo al cual le ha hecho un nudo.

Un jugador, escogido de entre los mayores y más inteligentes, es el encargado de dirigir el juego, el cual, si es bien dirigido, es sumamente alegre y divertido. Los jugadores deben estar muy listos y obedecer inmediatamente las indicaciones del presidente. Éste

debe designar con la mano al jugador que deba dar un corto silbido.

Cuando el criado oye tal silbido, se dirige hacia el que silbó, y el amo persigue entonces al criado, tratando de alcanzarlo para propinarle una buena tunda de pañuelazos; pero cuando está á punto de conse-

guirlo, el presidente designa otro silbador. El criado oye el nuevo silbido y cambia la dirección que llevaba, pero el amo continúa su persecución con sus malas intenciones.

El juego termina cuando el amo ha logrado zurrarle la badana á su criado. Entonces el amo queda en libertad, toma su puesto el criado y se nombra un substituto de éste.

Al presidente le es permitido conducir por buen camino tanto al criado como al amo, gritándoles : *!por aquí, mozo! ¡por aquí, amo!*

---

23. — Las Barras.

Un prado, una explanada cualquiera es el sitio requerido para este juego. Ahí se trazan, con 50 ó 60 metros de intervalo, dos líneas rectas que marquen los *campos*.

A 2 metros delante de cada línea se traza otra, que es la llamada *salvaguardia*. En ésta será donde los jugadores del campo opuesto irán á *pedir barra*.

Divididos los jugadores en dos campos, cada uno bajo las órdenes de un capitán, toman posiciones en su campo respectivo.

Entonces un jugador avanza hasta la salvaguardia opuesta, y designando por su nombre á cualquiera de sus adversarios, lo desafía pidiendo barra contra él. El que ha sido provocado de tan denigrante manera, corre inmediatamente tras del audaz provocador, quien huye como una liebre ante el cazador.

Pero un compañero del provocador sale en seguida

en su auxilio, corriendo en persecución del provocado, sobre quien tiene barra por haber salido después que él. El provocado se acobarda y retrocede tratando de llegar á su campo, mientras que uno de sus compañeros sale á su vez en su ayuda, persiguiendo á su perseguidor, quien á su vez vuelve á su campo, y así sucesivamente.

Deben tenerse en cuenta las siguientes reglas :

1ª El último que salió tiene barra sobre el que ha salido antes que él, del campo opuesto.

2ª No se puede hacer prisionero sino al que se encuentre fuera de su campo.

3ª Para hacer un prisionero basta tocarlo.

Desde ese momento, el prisionero debe permanecer en la entrada del campo adversario, con un brazo extendido en dirección de los suyos, y no queda en libertad sino hasta que uno de sus compañeros, arriesgando ser aprehendido, se le aproxima lo suficiente para tocarle la mano.

Según que los jugadores sean más ó menos numerosos, varían las convenciones relativas á los prisioneros.

Algunas veces conviene hacer prisioneros inmediatamente, y en tal caso gana la partida el campo que haga primero el número de capturas convenido previamente; otras veces los prisioneros son puestos en cadenas, es decir, que se les obliga á permanecer, cogidos de la mano, dentro de las filas enemigas.

En el segundo caso, para libertar á los prisioneros basta que uno de los de su campo venga y toque al primero de la cabecera.

Por último, suele jugarse á las *barras forzadas*, lo que consiste en lo siguiente :

Cada vez que se hace un prisionero, éste pasa como combatiente á engrosar las filas del campo enemigo, y termina el juego cuando todos los combatientes se encuentran formando un solo ejército.

---

24. — Los Trompos.

El trompo es un instrumento de madera dura y pesada, de forma de una pera, cuya extremidad está armada de un clavo de acero llamado *puya*; en la extremidad contraria tiene el trompo la cabeza, que es de la misma madera, del grueso de un lápiz.

Para hacer bailar el trompo se necesita una cuerda de grueso mediano, perfectamente torcida, y que tiene en un extremo una gaza pequeña. Esta gaza se detiene en la cabeza del trompo y luego se baja la cuerda hasta la puya, desde donde empieza á enredarse. Las vueltas de la cuerda deben ser muy regulares y apretadas, á fin de que el trompo no se *zurre* al ser lanzado, es decir, que las vueltas no se deshagan todas á un tiempo.

Cuando se ha llegado á las dos terceras partes del trompo, el otro cabo de la cuerda se enreda en la mano derecha, dándole una ó dos vueltas; luego se toma el trompo, siempre con la derecha, por un lado con los dedos índice y cordial, y por otro con el pulgar, con la puya hacia arriba. Luego, con un movimiento del brazo, de manera que la puya

quede vuelta hacia abajo, se lanza vigorosamente el trompo, desenredando con viveza la cuerda, la que, al desenredarse, imprime al trompo en rápido movi-

miento de rotación, que es á lo que se llama *bailar el trompo*.

Es necesario tener gran habilidad para lanzar el trompo y hacerlo bailar algún tiempo; así, antes de concurrir á los juegos siguientes, los principiantes deben ejercitarse solos.

El trompo en ruedo.

Previamente se traza en el suelo un círculo de 2 á 3 metros de diámetro, al rededor del cual se sitúan los jugadores para lanzar á él sucesivamente su trompo. Cada jugador tiene varios trompos. En tanto que éstos se encuentren dentro del círculo, los jugadores tienen derecho á tirarles con el suyo; pero desde el momento en que hayan salido, sea por su propio

movimiento, sea por el choque con otro, el propietario del trompo que hubiere salido tiene derecho á recogerlo. También hay derecho de recoger los trompos, aun cuando no hayan salido del círculo, siempre que hayan tocado á otro al ser lanzados ó al estar bailando, pero con la condición de que haya bailado sobre la puya, y no *de cabeza* ó *de costillas*.

Cuando los trompos mueren en el círculo ó no bailan sobre la puya, quedan dentro del círculo en calidad de prisioneros. Estos quedan en libertad hasta que son tocados y sacados del círculo por otro jugador ó por el mismo propietario.

Cuando los trompos prisioneros son de buena clase, sus propietarios pueden substituirlos por otros de menor valor.

Si así lo quieren, los jugadores pueden asociarse de dos en dos compañeros.

---

25. — La Víctima.

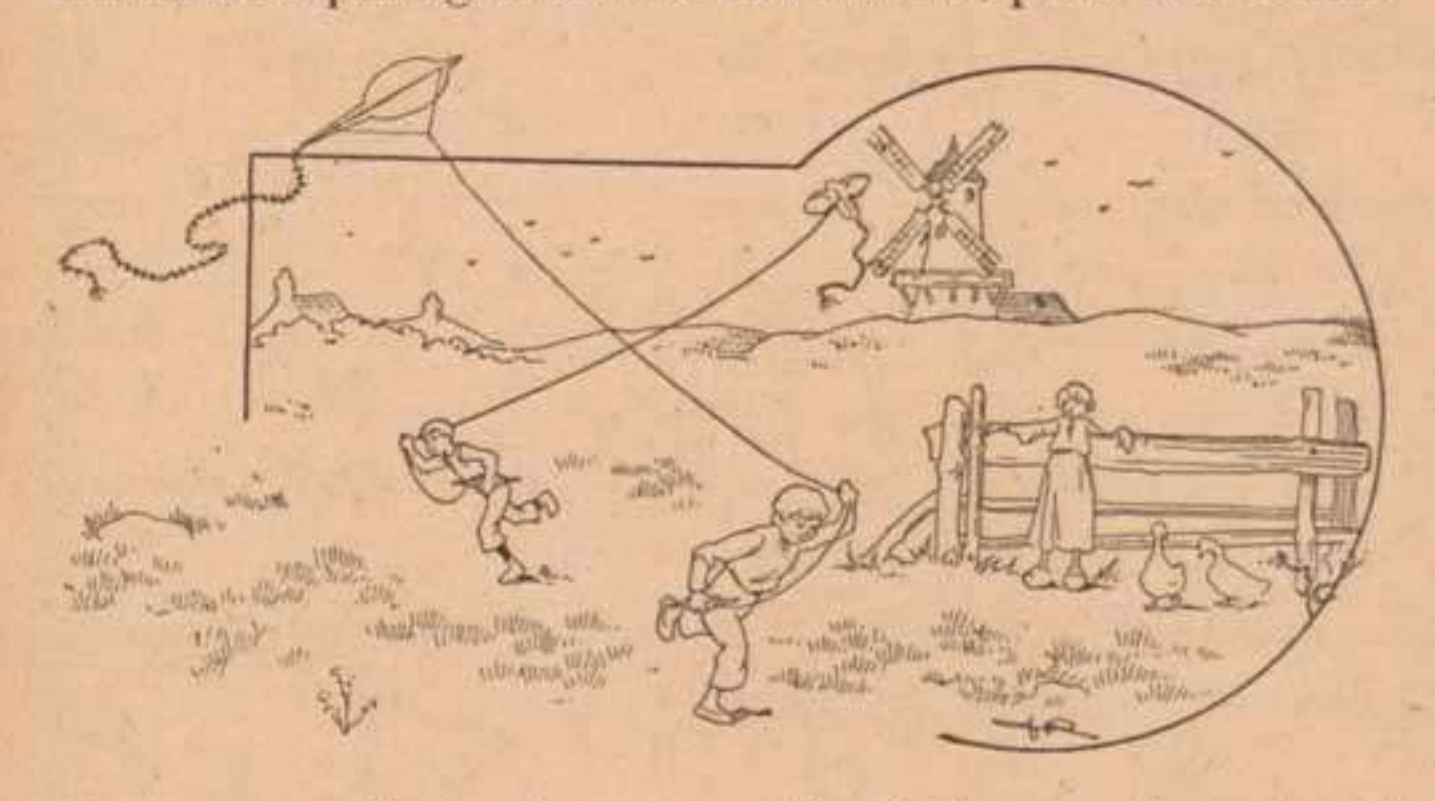
A distancia de 16 metros una de otra, se trazan dos líneas en el suelo, unidas éstas (que deben ser paralelas) por otra recta que parte del centro de una y termina en el de la otra.

En esa perpendicular, en su centro, se coloca un trompo cualquiera : ese es la *víctima*.

Divididos los jugadores en dos partidos, la suerte designa qué partido debe comenzar. Uno de los jugadores del campo favorecido lanza su trompo sobre la

víctima, pero de manera tal que si lo toca, lo arroja hacia el límite de los adversarios. El jugador que ha lanzado su trompo, mientras éste no deje de bailar, puede levantarlo sin detenerlo, y lanzarlo nuevamente sobre la víctima.

Así que este jugador termina, viene otro del campo adversario persiguiendo el mismo fin: pero en sentido



inverso, es decir, hace que la víctima retroceda el camino recorrido y trata de hacerla salir por el límite del campo enemigo.

Pierde la partida el campo por cuyo límite salió el trompo.

No debe olvidarse que los jugadores no pueden lanzar su trompo, fuera de los límites, que son las líneas paralelas.

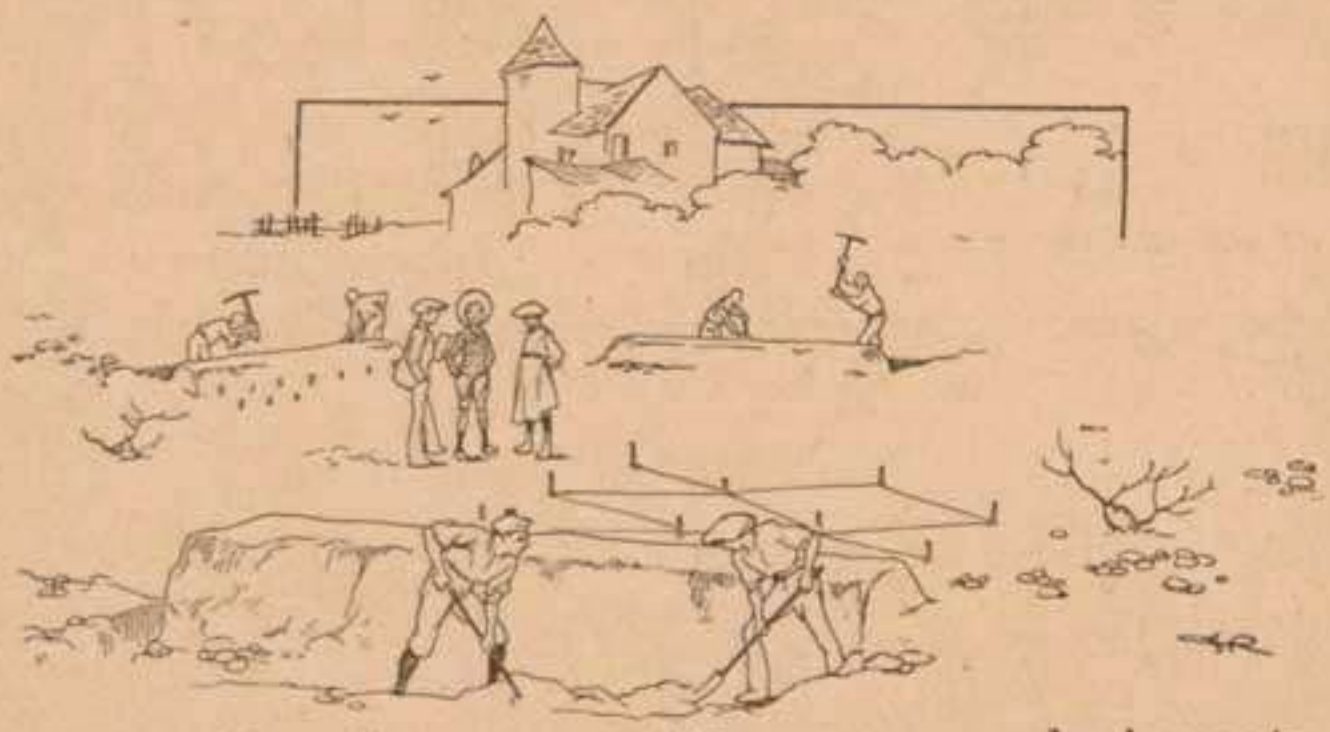
---

26. — Las Fortificaciones.

Se forman grupos de á 10 alumnos, de los cuales se escogen dos, que son los *ingenieros*, siendo *obreros* los otros ocho jugadores.

Se entiende que los obreros están á las órdenes de los ingenieros.

Se sortea á qué lugar debe dirigirse cada grupo,



provisto de paletas, carretillas para conducir materiales, azadones, etc., etc., instrumentos que los niños improvisan si no los tienen. Bajo las órdenes de los ingenieros, y á una señal convenida, los obreros construyen puentes, trincheras, obstáculos y, en una palabra, fortificaciones.

Luego que han terminado, los ingenieros forman un jurado para apreciar los trabajos ejecutados por sus obreros, y premiar á quienes lo merezcan.

Si hay incorfomidad, los disidentes se someten al fallo inapelable de un *juez* que previamente han nombrado.

27. — El Asalto.

Se puede continuar el juego anterior haciendo unos jugadores el papel de *asaltantes*, mientras los otros, en número igual, hacen el papel de *defensores* de las fortificaciones antes construídas.

Las balas que se emplean tanto en el ataque como en la defensa, son pelotas. El soldado que reciba un pelotazo de un enemigo, se considera *muerto*:

Los asaltantes tienen derecho á demoler las fortificaciones. Cuando uno de los dos campos ha logrado *matar* á todos los combatientes del campo enemigo, cesa el juego y es declarado vencedor.

---

28. — El Torneo.

Desde luego se nombra un *jefe*, ó más bien, un *juez*.

Después de nombrado el juez, con los jugadores restantes se forman dos partidos numéricamente iguales, y cada partido se subdivide en dos partes iguales también : una la de los *caballeros* y la otra la de los *caballos*. Los caballeros deben ser los jugadores más pequeños y ligeros; al contrario los caballos deben ser los jugadores más fuertes y robustos.

Terminados los preparativos, los caballeros montan en sus caballos y forman dos líneas, una frente á otra, á cierta distancia, teniendo cada caballero su enemigo al frente.

A la señal dada por el juez, las líneas se ponen en movimiento, los caballos se lanzan al galope contra

la línea enemiga, y los caballeros se esfuerzan por derribar al caballero adversario, mientras el caballo intenta lo mismo con su enemigo.

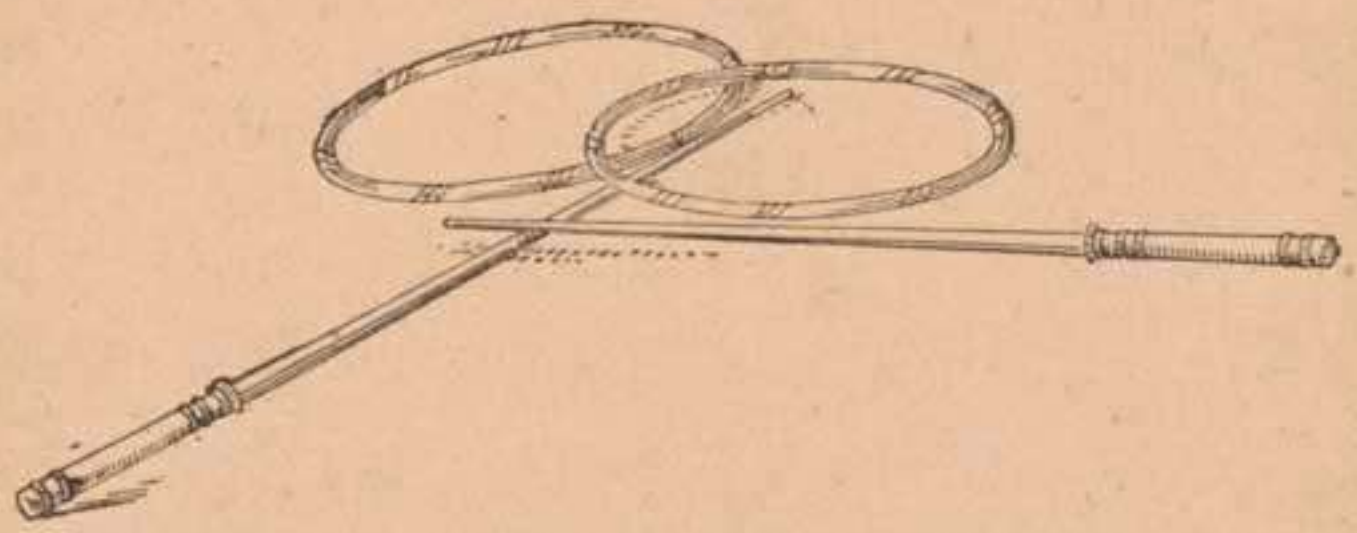
Todo caballero desmontado queda fuera de combate, lo mismo que su caballo.

El juez cuenta los vencidos, y cuando han llegado al número determinado de antemano, en cualquiera de los dos campos, detiene la batalla, la cual es ganada por el partido que tuvo menos caballeros fuera de combate.

29. — El Aro volador.

El *aro volador* puede jugarse entre 2, 4, 6, 8 y hasta 10 jugadores, pero siempre en número par.

El aro, como su nombre lo dice, es un aro de madera ligera, de 15 á 20 centímetros de diámetro, forrado de terciopelo.



Se le lanza con dos bastoncillos también de madera, de unos 35 á 40 centímetros.

Para hacer volar el aro se levantan en alto los dos bastoncillos, teniendo uno en cada mano, se meten en el aro y se cruzan.

En seguida se deshace vivamente la cruz, haciendo que el aro resbale sobre los bastoncillos.

El juego consiste en lanzar el aro un jugador, y recibirlo el otro con los bastoncillos, para volverlo á lanzar. El jugador que deja caer el aro pierde un punto.

Se puede jugar á 10 ó 15 puntos.

También se puede jugar con dos aros, los que son lanzados al mismo tiempo por los dos jugadores, enviándolo cada uno un poco á la derecha para evitar que se encuentren en el aire.

Cuando juegan cuatro ó más niños pueden lanzarse el aro uno por uno, formando un círculo, ó en un orden determinado.

---

30. — Los Enterradores.

Los jugadores se dividen en varios grupos de 4 ó 5 *enterradores*.

Los útiles para este juego son : un mazo para cada jugador, y una estaca para cada grupo de jugadores.

Tanto los mazos como las estacas deben ser de

madera; los mazos del mismo peso (2 á 4 kilogramos), y las estacas todas de la misma longitud.

El juego consiste en meter la estaca en la tierra, por medio de golpes de mazo que darán los jugadores cuando el jefe de juego lo haya indicado.

Así que cada niño haya dado un golpe de mazo, se vé cuál es el grupo que introdujo más profundamente la estaca; pues éste será el vencedor.

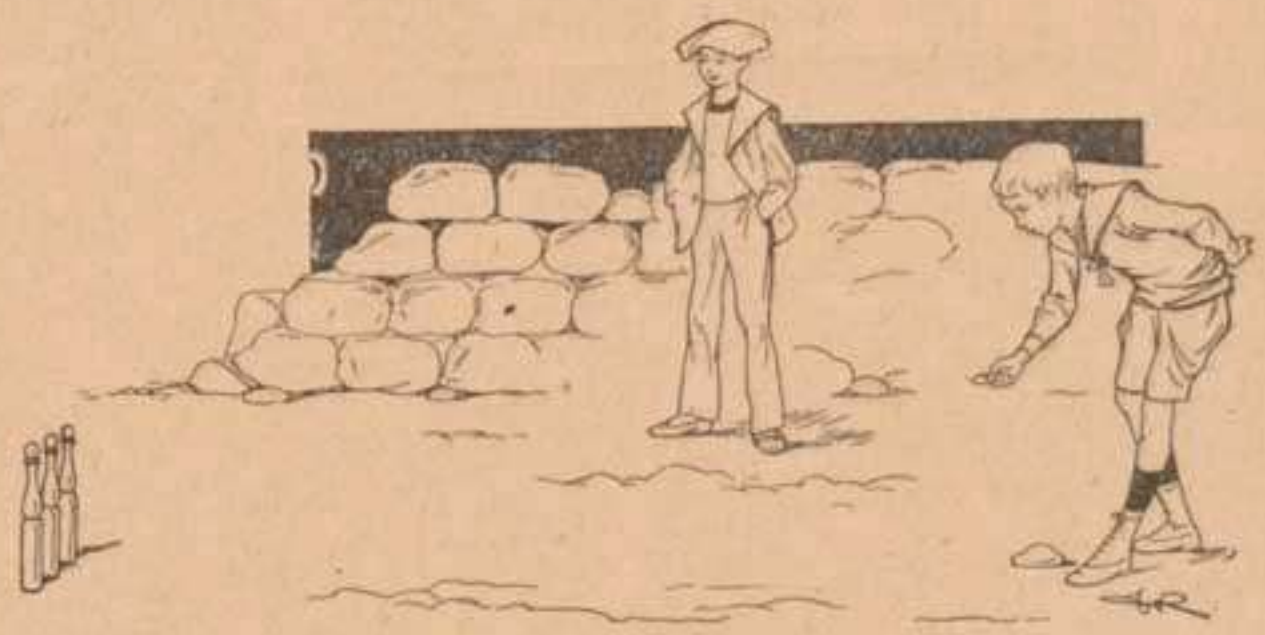
De entre los grupos vencidos se sortea qué jugador tiene la obligación de desenterrar la estaca del grupo victorioso, é inmediatamente pone manos á la obra, con lo que el juego se da por terminado, ó por lo menos esa partida.

---

31. — Los tres Bolos.

Para este juego se necesitan tres bolos, y dos tejos para cada jugador.

Los tres bolos se colocan en una misma línea, á la distancia, uno de otro, de un centímetro menos que



la longitud del diámetro del tejo, con el objeto de que de un solo golpe de tejo puedan derribarse dos bolos.

Frente á la línea de los bolos, á una distancia de 3 ó 4 metros, se traza la raya ó se pone una señal cualquiera, desde la cual han de ser lanzados los tejos.

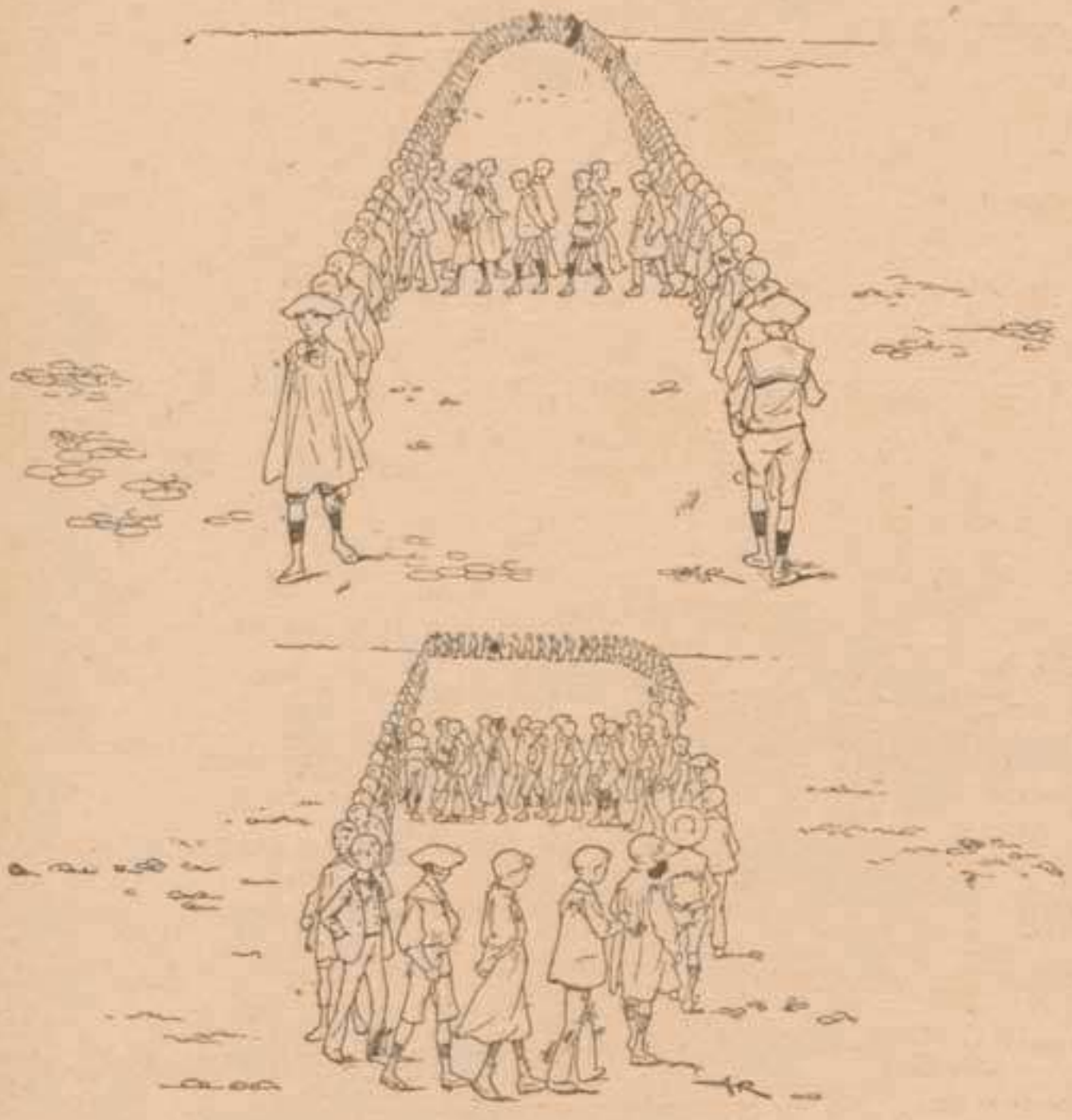
Tomadas esas disposiciones, cada jugador, cuando le llegue su turno, lanza los dos tejos, uno después de

otro, tratando de derribar los bolos. El jugador que, con los dos tejos, logre tirar los tres bolos será quien gane.

---

32. — El Alfabeto.

Antes de comenzar el juego, se traza con gis, en el patio de recreo, la letra que quiera formarse.



En seguida se nombra un jefe de juego, y tras de él van colocándose los otros jugadores, formando cola.

Dada la señal, los jugadores toman el paso veloz ó el gimnástico, y marchan sobre los rasgos de la letra formada previamente, hasta que los niños forman á su vez la letra.

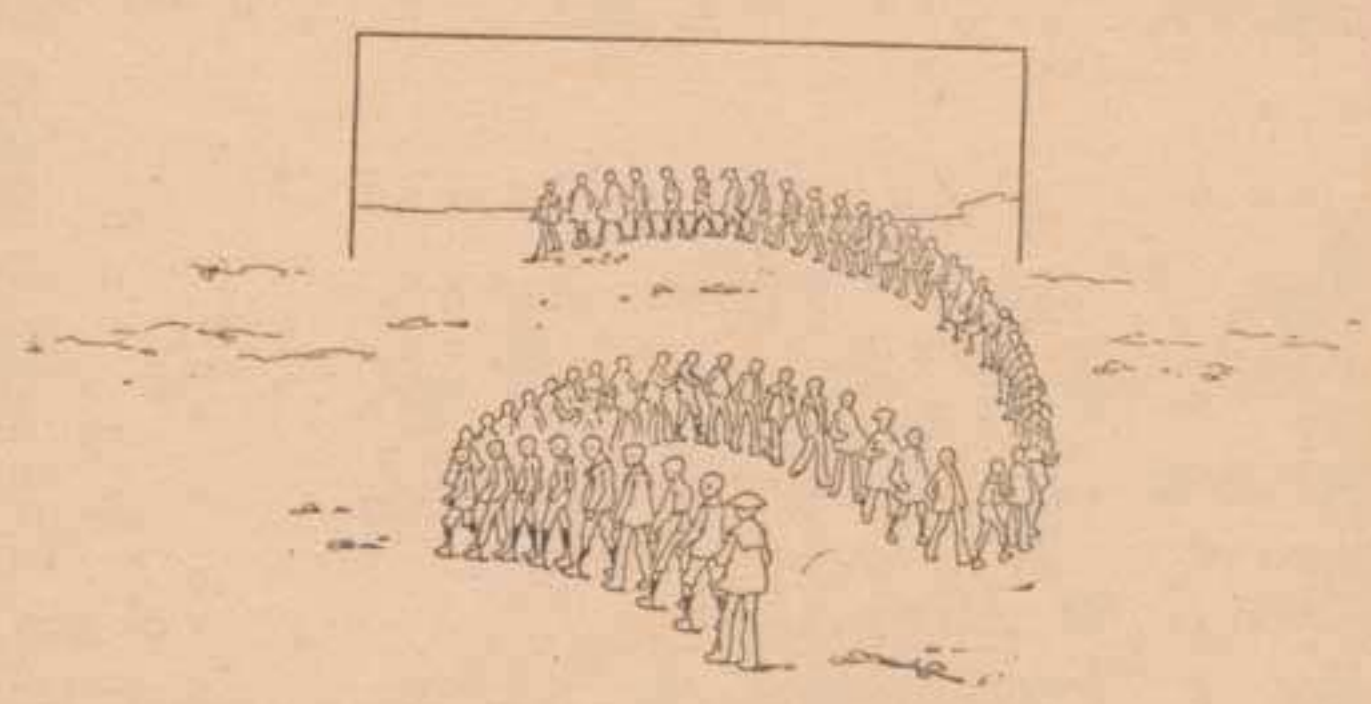
En ese momento se hace alto, y uno de los niños dice el nombre del carácter figurado.

Luego se borran los trazos de la misma letra y se vuelve á formar, siempre marchando á paso veloz ó gimnástico.

---

33. — Los Dibujos.

Este juego no es más que una variante del anterior. Se dibujarán varias figuras en el suelo : estrellas, triángulos, espirales, etc., etc., sobre las que mar-



charán y correrán los niños. Después se hará que marchen y corran sin haber trazado antes las figuras, haciendo que los jugadores las formen á medida que ejecutan la marcha. Cuando se ordene que se detengan los niños, éstos se sentarán, con el objeto de deter-

minar bien los contornos del dibujo, designándose á algunos niños que deberán observar y corregir. Es

necesario vigilar que las distancias entre niño y niño se conserven las mismas.

---

34. — La Metralla.

El sitio del juego debe tener las dimensiones siguientes : 100 metros de longitud por 25 á 30 de latitud.

En el centro del terreno, y en sentido de la latitud, se traza una línea para marcar el lugar en que comienza el juego; después otras dos líneas paralelas á la primera, una en cada extremidad del rectángulo : estas dos líneas limitan los campos.

Los jugadores se dividen en dos partidos de igual fuerza, y se colocan bastante cerca del centro, pero frente á su campo respectivo.

Designado el jugador que debe romper el fuego, el favorecido se sitúa en la línea del centro, y lanza la *metralla* (que es una gran pelota de hule) al aire, en dirección del campo enemigo del suyo.

Entonces cada jugador del campo atacado corre hacia la metralla, y á golpes con el pie ó el puño, trata de impedir que caiga en su campo y de enviarlo al adversario.

Cuando la metralla hace *explosión*, es decir, que cae en alguno de los dos campos, el campo opuesto marca un punto, y el que lo ha ganado continúa el juego desde el centro del mismo.

El partido en cuyo campo la metralla ha hecho tres veces explosión, es el vencido.

Entonces se cambia de campo.

Bajo pena de hacer perder un punto á su partido, no se debe coger la metralla con las manos.

Cuando la metralla sale de los límites del juego, esa jugada es *falsa*, y el partido que la hizo pierde un punto, que marca el partido contrario.

La partida se pierde á los tres puntos.

---

35. — El Tejo.

En este juego, al cual pueden entrar desde 2 hasta 12 niños, bien puede jugar cada uno por su cuenta, ó bien asociarse de dos en dos.

Cada jugador debe estar provisto de uno, dos ó tres tejos de cobre, fierro, ó cualquiera otro metal, ó de

pizarra ú otra piedra resistente, pero de la forma y tamaño de una moneda de á peso.

Antes de empezar el juego se designa el orden en que deben jugar. El designado para primero arroja un tejo más ó menos grande que los otros, de manera que se pueda distinguir fácilmente de los demás, pues éste determina el límite. En seguida, el mismo jugador lanza sus tejos, uno después de otro, tratando de colocarlos lo más cerca posible del límite. Los otros jugadores, conforme va llegándoles su turno, juegan de igual modo. Después de haber jugado el último jugador, se cuentan los puntos.

Por supuesto, ya de antemano se ha convenido en

que el jugador que se haya acercado más al límite, contará dos puntos, y uno sólo el segundo, es decir, el que se acercó también, pero menos que el primero.

Seguirá el juego de esta manera, hasta que uno de los jugadores haya alcanzado el número de punto convenido antes del juego : de 8 á 16, por ejemplo.

Es necesario saber lanzar el tejo, de manera que al caer en tierra, ni salte ni ruede, sino que se quede donde cayó.

Cuando se juega de dos en dos, y uno de los jugadores colocó bien su tejo, el compañero puede tratar de desalojar el tejo de uno de los contrarios.

---

36. — La Caza de la Liebre.

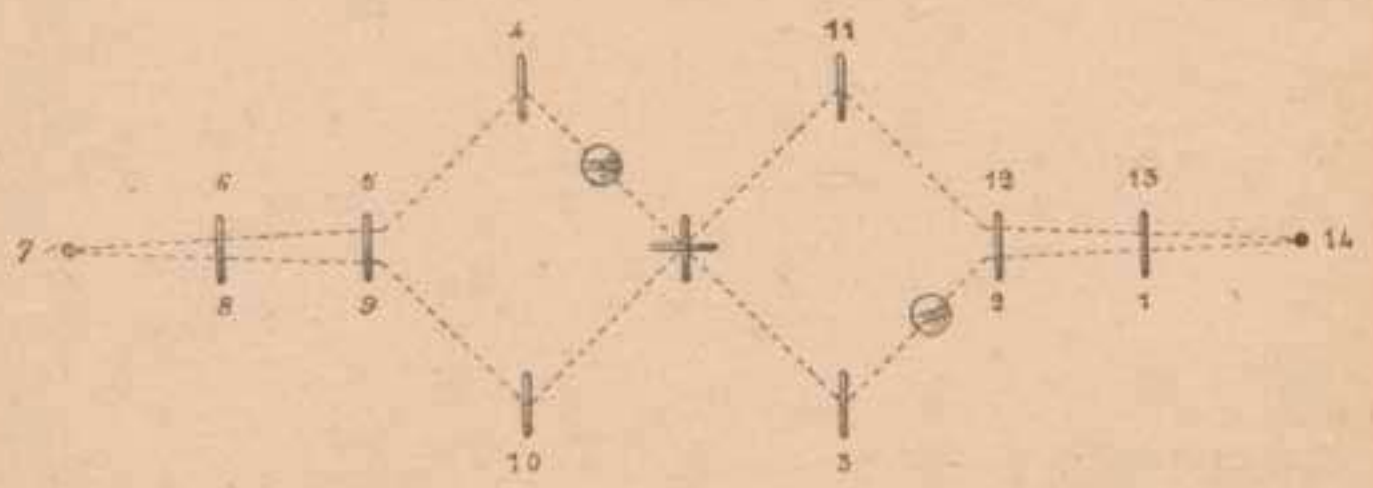
Para este juego se forman dos campos : el de los *cazadores* y el de las *liebres*. Ya se entiende que el partido de los cazadores persigue al de las liebres.

Los cazadores parten algunos minutos después que las liebres, y tratan de recoger, antes de volver al punto de partida, los pedacitos de papel que las liebres han sembrado en su camino, con objeto de hacer conocer á sus perseguidores, la ruta que siguieron. Si los cazadores logran su intento, se declaran vencedores.

---

37. — La Rosquilla.

Para este juego se escoge un terreno de 10 á 15 metros de longitud, por 6 á 8 de latitud, en el cual se pinta ó se traza, en el sentido de la longitud, una figura compuesta de dos rombos unidos por uno de los vértices. En cada uno de los vértices de la figura, inclusive en el del centro, que es común á los dos rombos, se clava un arco de fierro. En seguida, en los extremos de la línea imaginaria que pasaría



por debajo de los tres arcos que quedan en el sentido de la longitud de la doble figura, se clava otro arco, de manera que se necesitan nueve arcos de fierro.

Además de los arcos, se necesitan ocho mazos y ocho bolas (un mazo y una bola para cada jugador), así como también un martillo y dos estacas. Estas estacas se clavan, una enfrente de cada uno de los dos arcos que están fuera de la figura.

Cada mazo y cada bola están pintados de un color diferente, debiendo ser estos colores cuatro obscuros y cuatro claros, y estar reproducidos en cada estaca : azules y rojos, por ejemplo.

Cuanto á los jugadores, se dividen en dos bandos, y si su número es impar, cada uno juega por su cuenta, ó un jugador juega dos veces.

Para determinar el orden en que deben jugar, se sortean los colores, y cada jugador toma una bola y un mazo del color que le tocó en suerte.

Se juega siguiendo el orden de los colores pintados

en las estacas : los jugadores rojos ponen sus bolas junto á la estaca azul, si ésta es la de la entrada; pero si es roja, á los rojos les toca el primer lugar.

Viene el primer jugador, y de un golpe de mazo trata de hacer pasar su bola por el primer arco : si no lo consigue, cede su lugar al segundo jugador; pero si logra hacer que su bola franquee el primer puente, continúa el mismo jugador; si después yerra un golpe deja su bola en el sitio á que ha llegado, y pasa á jugar el siguiente.

El juego consiste en franquear sucesivamente todos los arcos, en el orden convenido, partiendo de la pri-

mera estaca, llegar á la segunda y regresar á la primera.

Cuando se *enroca* una bola, es decir, cuando se encuentra con otra, se coloca la propia junto á la ajena, y apoyando el pie sobre la propia, se le da un golpe de mazo con el objeto de rechazar la contraria sin que la propia se mueva.

Esta operación llamada *cascar*, se hace para separar ó retardar al contrario, ó para ayudar á un compañero que no puede avanzar porque se lo estorba la bola contraria.

Después de cascar se coloca la bola propia en el lugar que antes tenía, pero se pierde el derecho de dar otro golpe.

Cuando una bola sale de los límites del juego se vuelve á ponerla en el sitio que antes ocupaba. Si una bola queda bajo un arco, se admite que lo ha franqueado cuando no se puede tocarla con el mango del mazo, colocado del lado de entrada y tocando los montantes del arco.

Para que un partido triunfe, es necesario que sus jugadores acaben primero, y para llegar á ello, el jugador que está á la cabeza espera á sus compañeros, y emplea sus golpes en ayudarlos cascando las bolas adversarias, á fin de retardarlas; á esto se llama juego de *corsario*.

Si los jugadores juegan cada uno por su cuenta, el que acaba primero gana la partida.

Algunas veces, para aumentar las dificultades, en vez de un arco en el centro, se ponen dos, cruzados, y con una campanilla.

---

38. — Carreras de Cintas.

Este es un juego para el cual se necesitan niños y niñas en igual número.

Los niños, que son los *jinetes*, deben estar provistos de un caballo (se pueden comprar en una juguetería ó improvisarse con el palo de la escoba) sin patas, pues éstas serán substituídas por las piernas de los mismos jinetes.

Las niñas, que son las *reinas* ó *madrinas*, deben proveerse cada una de un listón más ó menos elegante y vistoso, como se pueda.

El sitio del juego, que en este caso toma el nombre de *hipódromo*, debe ser un prado de 150 á 200 metros de longitud, ó un terreno cualquiera, pero plano y enarenado.

Con una banderola (improvisada con un pañuelo) se señalan tanto el lugar de salida como el de llegada. A unos 20 ó 30 metros del sitio de llegada se sientan las madrinas, fuera de la pista; y en ésta, frente á las reinas, se colocan dos postes de metro y medio de altura, y á una distancia uno de otro de 2 metros.

En uno de los postes se ata el extremo de una cuerda, á la altura conveniente para que el jugador más pequeño pueda alcanzarla de pie, con el brazo extendido. En el otro poste se ata la otra extremidad

de la cuerda, á la misma altura; pero se ata de manera que pueda desatarse y caer con relativa facilidad. En la cuerda, suelto, se cuelga un listón de una de las madrinas, y los caballeros se lo disputan de la siguiente manera :

Antes de empezar las carreras, por suerte debe designarse el orden en que deben correr, orden que es inalterable hasta terminar.

Determinado el orden, el primer jinete, que ya está sobre su caballo, emprende la carrera, pero una carrera desenfrenada, y al pasar por entre los postes, sin detenerse, levanta la mano y trata de apoderarse del listón que está colgado. Si lo consigue, se apea y se dirige á la reina dueña del listón para que ella se lo ate en un brazo.

Se coloca otra cinta y siguen corriendo los otros.

Si no lo consigue, corren los demás hasta que algún afortunado se lleva la cinta, la que, como se dijo, será atada al brazo del vencedor.

Ganan la partida los que lograron coger por lo menos una cinta, y es el *rey de los jinetes* el que más cintas pudo tomar.

Terminan las carreras cuando ya no hay ninguna cinta.

---

39. — La Víbora.

Una pelota, un pañuelo hecho bola ó cualquiera otro objeto que ruede fácilmente, representa un animal venenosísimo, que causa la muerte del que lo toca con otra cosa que con las manos.

Los niños, sentados en círculo, desde que ven que se les aproxima la *víbora*, se apresuran á rechazarlo

con las manos, procurando no ser tocado en cualquiera otra parte del cuerpo, so pena de *morir* violentamente. El que se *muere* debe volverse dando la espalda al interior del círculo y no moverse más. El que se queda hasta lo último sin haber sido mordido por la víbora, gana la partida.

Para que los jugadores no tengan necesidad de estarse parando, fuera del círculo hay dos *verdugos* encargados de hacer que vuelva á entrar en el círculo el mortífero animal, cada vez que éste se saliere.

---

40. — El oso Martín.

Se traza un círculo de 2 metros de diámetro aproximadamente, en el centro del cual se coloca el oso. Este es un jugador designado por la suerte, así como el amo, que es el encargado de protegerlo cuando se encuentre en peligro. El amo debe estar provisto de un cuerda de cerca de 1 metro de longitud, una de cuyas extremidades ata al brazo del oso, conservando el otro extremo en la mano izquierda; pues en la derecha debe tener su chicote (el pañuelo doblado en sentido diagonal, con un nudo en una de las puntas), con el que habrá de defender al oso.

Los jugadores que, como el amo, están cada uno provisto de su respectivo chicote, con éste tratan de pegarle al oso; mas para conseguirlo se ven obligados á poner un pie en el círculo. Y precisamente en este momento, el amo, para defender al oso Martín, intenta chicotear á los atrevidos; pero sin soltar la cuerda porque podría írsele el oso y entonces él quedaría en su lugar, esperando un nuevo amo.

El que ha sido alcanzado por el chicote del amo pasa á ser el oso de la siguiente partida, debiéndose elegir amo nuevo.

Si uno de los jugadores toca con su chicote la cabeza del oso ó del amo, inmediatamente pasa á ser oso, en castigo de su imprudencia.

---

41. — El oso Juan.

Como en casi todos los juegos, se forman dos partidos numéricamente iguales, y por suerte se designa el partido que debe representar el *oso Juan*. Este partido elige un *jefe*.

El jefe traza una circunferencia en el suelo.

En esa circunferencia se coloca el oso, el cual no

es otra cosa que una cadena redonda que se forma de la manera siguiente : de pie los jugadores en la circunferencia trazada de antemano, inclinan el cuerpo hacia adelante, y cada uno apoya sus manos en los hombros de sus vecinos, procurando formar una cadena fuerte, que no se rompa fácilmente.

Ya formada la cadena como queda explicado, el jefe traza una segunda circunferencia, concéntrica, encerrando la primera, debiendo tener unos 2 metros de distancia una de otra. En el espacio comprendido

entre ambas circunferencias se sitúa el jefe, quien tiene la obligación de guardar y defender lo más que pueda á sus animales contra el ataque del otro partido, por lo que constantemente da vueltas al rededor del mismo oso.

Los *saltadores* (así se llaman los del partido adversario) se colocan fuera del segundo círculo, y cuando ya no falta por hacer ningún preparativo, se lanzan individualmente y saltando para caer sobre la espalda del oso, descienden rápidamente para comenzar de nuevo. Mas al hacer estos movimientos deben tener gran cuidado de no ser tocados por el guardián del oso cuando, al estar dentro del círculo se encuentran en tierra. Si alguno de ellos es tocado y, por lo mismo, hecho prisionero, el partido de los saltadores reemplaza al del oso; pero si los de este partido se cansan ó dejan romper la cadena, el juego comienza nuevamente sin cambiar los papeles, pues los saltadores no han perdido la partida.

---

42. — La Thèque.

De 12 á 18 debe ser el número de jugadores, pero sea cual fuere dicho número, éste ha de ser siempre par, á fin de poderse dividir en dos campos, mandados cada uno por su respectivo capitán. Estos campos son : el de los *azules* y el de los *rojos*.

Para este juego es necesario proveerse de seis clavijas de madera, un bastón (thèque) de 60 á 80 centímetros de largo, que sirve de maza, y una pelota de

cuero. Además, debe disponerse de un terreno cuadrado de 18 á 20 metros por lado como mínimo, y sin árboles.

En medio de este terreno se dibuja á cordel un pentágono de 5 á 6 metros por lado. En cada ángulo de esta figura se entierra una clavija, que marcan lo que se llaman las *bases*, 1, 2, 3, 4 y 5, llamándose *cámara* el centro de la misma figura. En medio de esta cámara se hinca una clavija en el punto A, que marca la *posta*.

En seguida, por suerte, se designa el partido que debe comenzar el juego. Supongamos que el favorecido sea el de los azules. Estos se colocan en la cámara del pentágono, mientras que los rojos, á distancias variables, pero siempre fuera del mismo pentágono, rodean esta figura.

En la base 1 se coloca uno de los azules con el bastón; otro se pone en la posta A, enfrente de sus compañeros, para lanzar la pelota al *batidor* ó *macero*, á quien debe enviársela de manera que pueda recibirla y rechazarla con el bastón.

El batidor tiene el derecho de *rehusar* hasta dos veces la pelota, pero si le falla un golpe ó rehusa por tercera vez, *sale*.

Si al contrario, ha logrado pegarle, deja el bastón y corre á la base 2, yendo en seguida sucesivamente á todas las bases; y una vez que ha llegado á la número 5, vuelve á la cámara.

Cuando alcanza hacer esta *ronda*, su partido marca 5 puntos; pero no es muy fácil hacerla, porque sus adversarios, apostados al rededor del pentágono, se

apresuran á coger ó levantar la pelota mientras él va de una á otra clavija, y se la arrojan con intención de tocarlo con ella. Si esto logran cuando se encuentra entre dos clavijas ó bases, sale, y otro jugador de su campo toma el bastón.

A los rojos les es permitido coger la pelota *al vuelo*, es decir, antes de haber tocado tierra, ó bien después. Todo jugador, que no esperaba la vuelta de la pelota, al encontrarse entre dos bases, sale inmediatamente.

Los jugadores no deben estar fuera de la base ni ocupar dos una misma.

Cuando en la cámara no quedan sino dos jugadores, uno de ellos tiene derecho de pedir *tres golpes para una ronda*, es decir, que si después de haber golpeado la pelota, llega á dar la vuelta por todas las bases, sin baber sido tocado, todo su campo entra de nuevo con derecho al bastón. Así, pues, es necesario reservar para lo último á los dos corredores más ágiles.

Un batidor sale cuando envía la pelota detrás de él.

Sale un campo entero cuando todos los jugadores que lo forman se encuentran en las bases. Para reclamar esta salida en masa se acostumbra depositar la pelota en el centro de la cámara.

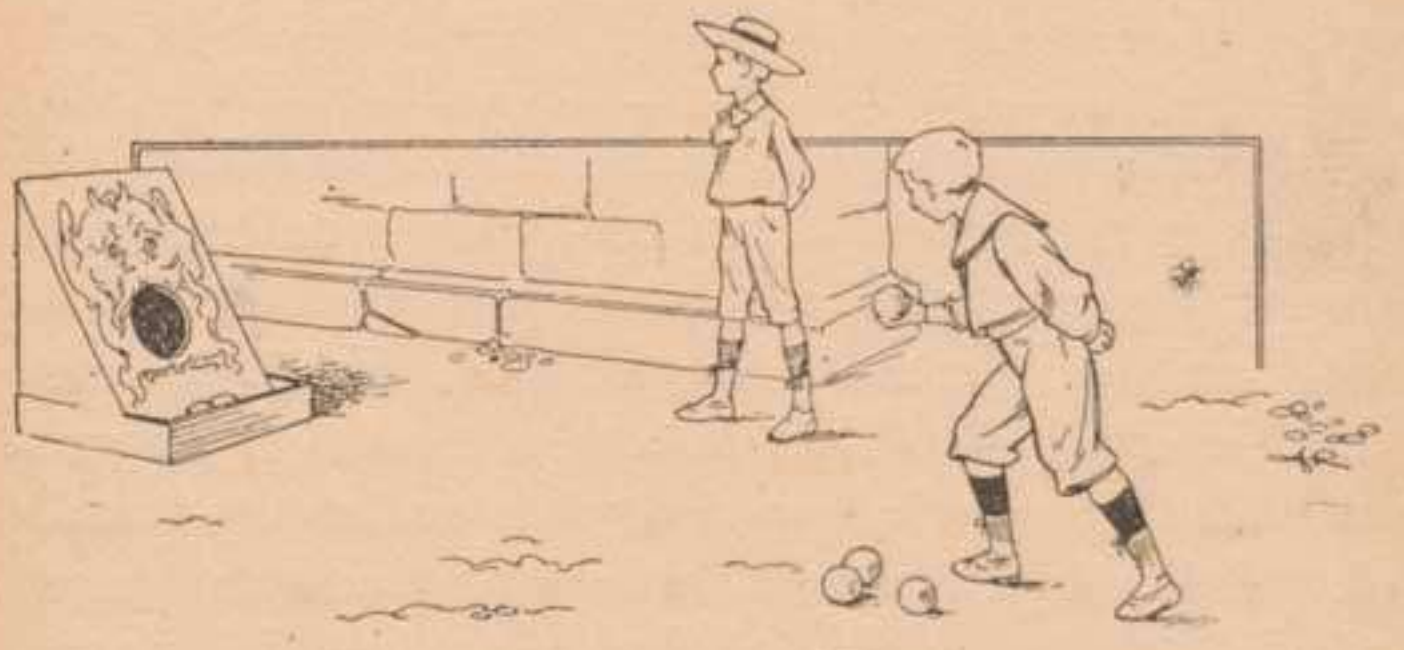
La thèque se juega generalmente en dos partidas de 40 puntos cada una, y si hay lugar para ello, se juega una tercera.

---

43. — El Traga-bolas.

El *traga-bolas* es un juego que todo el mundo conoce, un juego inocente, de mera destreza y divertido.

Los empresarios de este juego, generalmente vaga-



bundos que van de fiesta en fiesta, llaman á los jugadores gritando :

Por cada bola en el agujero,
Media docena de caramelos.

Y efectivamente, al que logre meter una bola en la boca del traga-bolas, se le dan media docena de pastillas de azúcar.

El juego se compone del traga-bolas, que es un cuadro de madera colocado verticalmente, en el cual se ha hecho un agujero suficientemente grande para que por él puedan pasar las bolas, que son en número de seis, por lo menos.

Detrás hay un fondo que detiene las bolas *tragadas*, es decir, que han pasado por el agujero, y las envía,

por medio de un plano inclinado, al frente del mismo cuadro.

Cada jugador, desde una distancia de cuatro ó cinco pasos, lanza sucesivamente las seis bolas, tratando de meterlas en la boca del traga-bolas.

---

44. — Las Mazas.

Los jugadores se dividen en dos campos, que se llaman : *Compañía de la Estrella*, uno, y *Compañía de la Media Luna*, el otro. Cada Compañía se divide en dos clases de jugadores : *caballeros* y *maceros*.

Se traza un gran círculo, en cuyo centro se sitúa un jugador llamado *lancero*, y cuya misión es enviar la pelota á cualquier *castillo*.

Los *castillos* son unos triángulos dibujados en el interior del círculo, paralelamente á la circunferencia y con el vértice dirigido hacia el centro del mismo círculo.

Se trazan tantos castillos cuantos maceros sean, pues cada macero, situado en su castillo, lo defiende con ayuda de la maza de que está provisto.

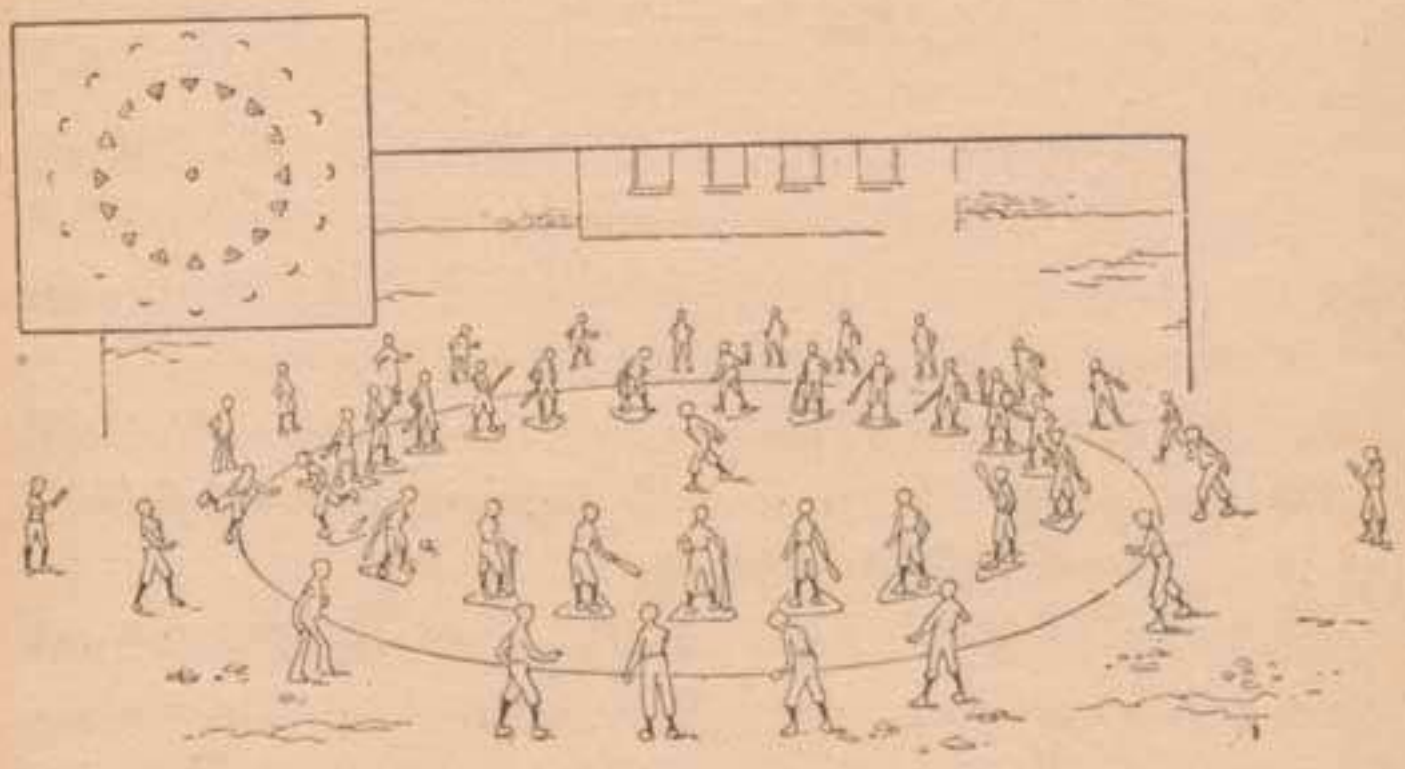
Para que no haya confusiones, los dos campos se ponen un distintivo cualquiera.

Los maceros, cada uno en su castillo, y los caballeros fuera del círculo, se colocan alternativamente : un macero de la Estrella con un macero de la Media Luna, y un caballero de la Estrella con un caballero de la Media Luna.

Para comenzar el juego, el lancero envía la pelota

á un castillo cualquiera, y el defensor de éste, la rechaza con su maza, enviándola al castillo vecino. Si la pelota pasa tocando tierra en uno de los castillos, el defensor de éste pierde 100 puntos; y si se queda en él, pierde 200. Cuando un macero sale de su castillo, para rechazar la pelota, pierde 50 puntos.

Cada vez que la pelota pasa ó queda en un castillo,



el macero abandona su maza y corre á tomar el lugar de un caballero de su compañía; este último lo reemplaza en el triángulo y lanza inmediatamente la pelota á un castillo enemigo.

Los caballeros corren detrás de la bala, cuando sale del círculo, y la envían de nuevo desde el lugar en que se detuvo, tratando de hacerla pasar por el castillo de un contrario.

La desventaja, como se vé, está del lado de los maceros, que tienen que defender su castillo, mientras que los caballeros pueden hacerles perder sus puntos, sin estar ellos expuestos á lo mismo.

Cuando los jugadores no están aún ejercitados, se usarán simples bastones, en lugar de mazas, y una esfera de madera en vez de pelota de cuero.

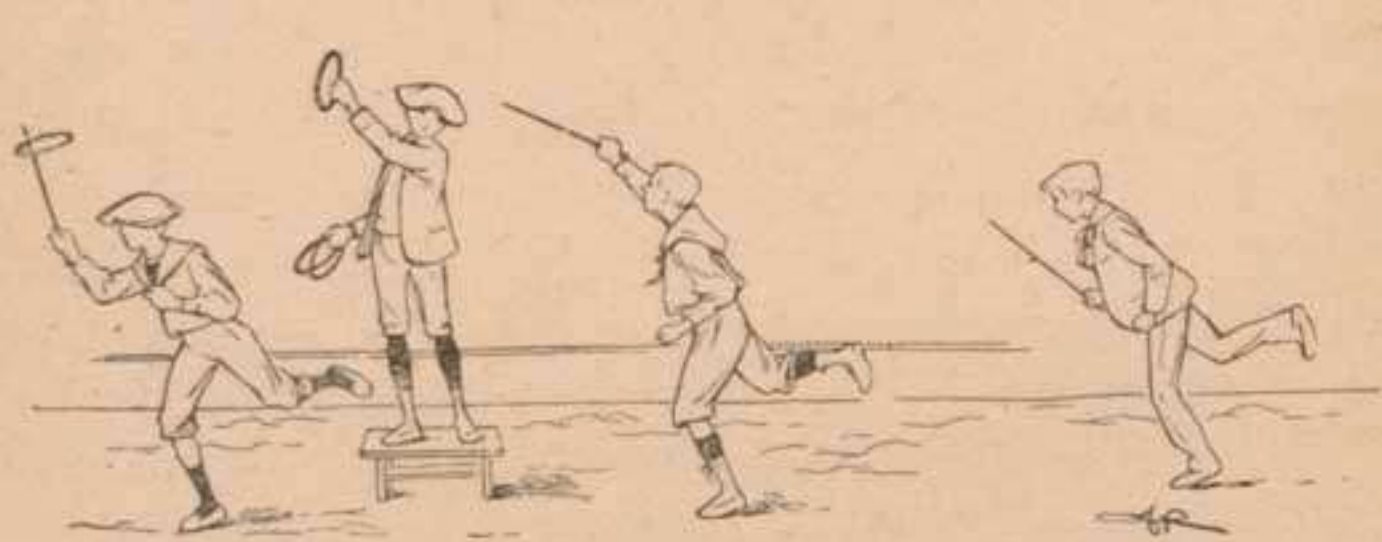
Si se quiere aumentar las dificultades, podrán usarse dos balas, y en este caso la partida no será á 1 000 ó 2 000 puntos, sino á 5 000.

---

45. — Los Anillos.

Los accesorios para este juego son : un *porta-anillos*, una docena de anillos de madera ó de fierro, de 6 á 10 centímetros de diámetro, y tantos bastoncillos cuantos jugadores sean, menos uno.

El *porta-anillos* es un bastón de 50 centímetros que



tiene atado en uno de los extremos un alambre de telégrafo, también de 50 centímetros, y que cae verticalmente, formando un ángulo de 45 grados con el bastón. La extremidad libre del alambre debe estar encorvada en forma de gancho, pues de él se suspenderán los anillos.

Se traza en el suelo una pista circular, sobre la que,

á la voz de mando, marchan los jugadores unos detrás de otros. Con el porta-anillos en la mano derecha, extendido el brazo de modo que el anillo quede al alcance de los jugadores que están en el círculo, á un paso del mismo se sitúa el jugador que dirige el juego.

Como se ha dicho, cada jugador está provisto de un bastón pequeño, con el cual, ensartándola en él, se llevará la argolla que tiene el porta-anillos.

Cada vez que un jugador, al pasar *al galope* frente al director del juego, pueda ensartar y llevarse un anillo, éste será substituído inmediatamente.

Se detiene el juego cuando todos los anillos han sido tomados; y gana la partida y dirige la siguiente. quien tenga mayor número de ellos.

El director del juego manda que los jugadores den algunas vueltas *al paso*, luego otras al *trote*, y por último, al *galope*.

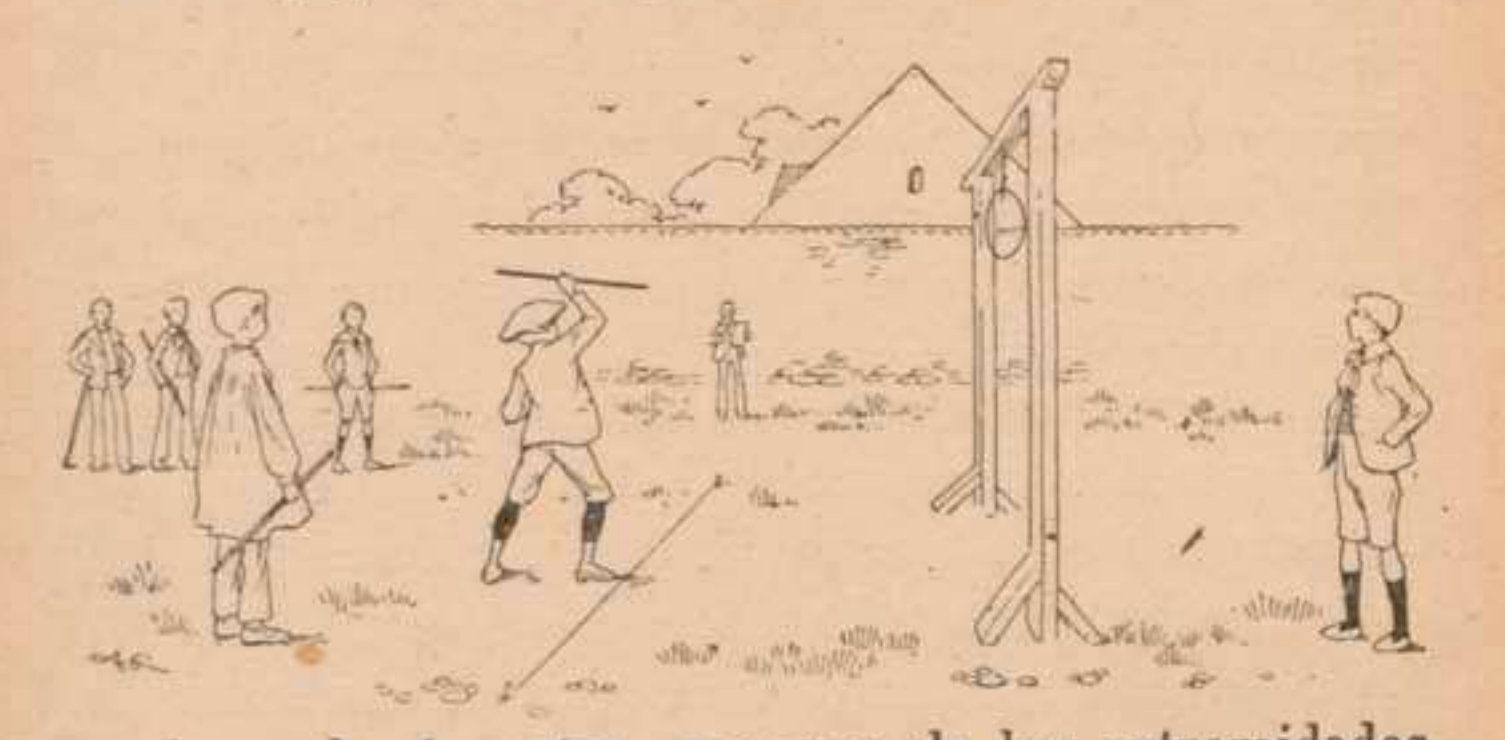
Si el número de jugadores es muy grande, ó se instalan dos juegos distintos, ó se agranda la pista y se ponen dos porta-anillos, uno frente al otro.

---

46. — El Anillo Colgante.

Sobre el suelo, á una altura de 2 metros aproximadamente, por medio de un hilo se suspende un aro de 30 á 40 centímetros de diámetro. A cierta distancia (unos 2 metros) se traza una línea, y á 10 metros de ésta, otra línea, en el suelo ambas.

Cada jugador está provisto de un bastoncillo de



madera, de 1 metro, con una de las extremidades más pesada que la otra.

El primer jugador, desde la raya más alejada del anillo, emprende la carrera y se detiene rápidamente en la segunda raya, da una vuelta sobre los talones ó hace cualquiera otra pirueta, é incontinenti, sin perder un instante, lanza su bastoncillo pretendiendo hacerlo pasar por el aro. Si lo consigue, gana 100 puntos; si al pasar á través del aro choca con él, pierde 10 puntos, y si pasa por un lado pierde 90.

La partida se juega á 100, 200 ó 300 puntos.

47. — La Bola batida.

Antes de empezar el juego se clavan dos estacas en el suelo, á la distancia de 30 á 50 centímetros una de otra. Al lado de las estacas se sitúa el *batidor* (designado por la suerte), armado de una raqueta ú otro objeto que la substituya.

A 8 ó 10 metros de las estacas, en una raya que se traza allí y que es el límite, sienta sus reales el *corredor*, provisto de una pelota. Desde allí, el corredor lanza su bola, y rodándola, intenta hacerla pasar por entre las estacas; mas el batidor le repele con su raqueta y, de un golpe vigoroso, la manda lo más lejos que sea posible.

Entonces el corredor se lanza en persecución de su bola, y mientras la recoge, el batidor tiene que ir violentamente hasta el límite y volver á su sitio antes que el corredor haya llegado con su bola.

Cuando el corredor ha conseguido hacer pasar su bola por entre las estacas, sin ser rechazada, se cambian los papeles; el batidor toma el lugar del corredor y éste el de aquél.

Cuando se ha jugado el número de partidas convenido previamente, ó uno de los jugadores haya alcanzado el número de puntos determinado de antemano (8 ó 10), termina la partida, ganándola quien hizo tales puntos ó quien cuente más partidas ganadas.

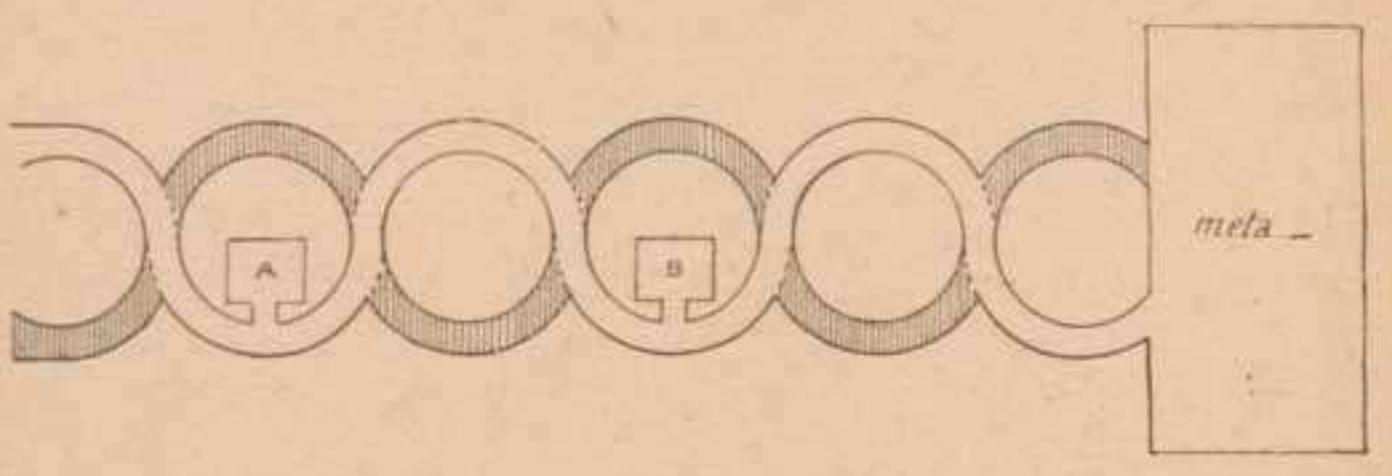
Sólo el batidor puede marcar puntos. Marcará un punto cada vez que vaya al límite y vuelva á su sitio á tiempo de recibir la bola de su adversario.

---

48. — El Pulgarcito.

Se trazan dos caminos, representados por dos líneas onduladas, que deberán cruzarse formando circunferencias de igual diámetro.

Uno de los dos caminos se marca con puntos : este es el del feroz *Ogro*; el otro, el de *Pulgarcito*, deberá tener, de trecho en trecho, algunas señales que servirán de refugio al pequeño Pulgarcito. Los caminos



conducen al mismo fin, que se considera es la casa de Pulgarcito. Hasta allí trata de llevar á sus hermanos, sanos y salvos.

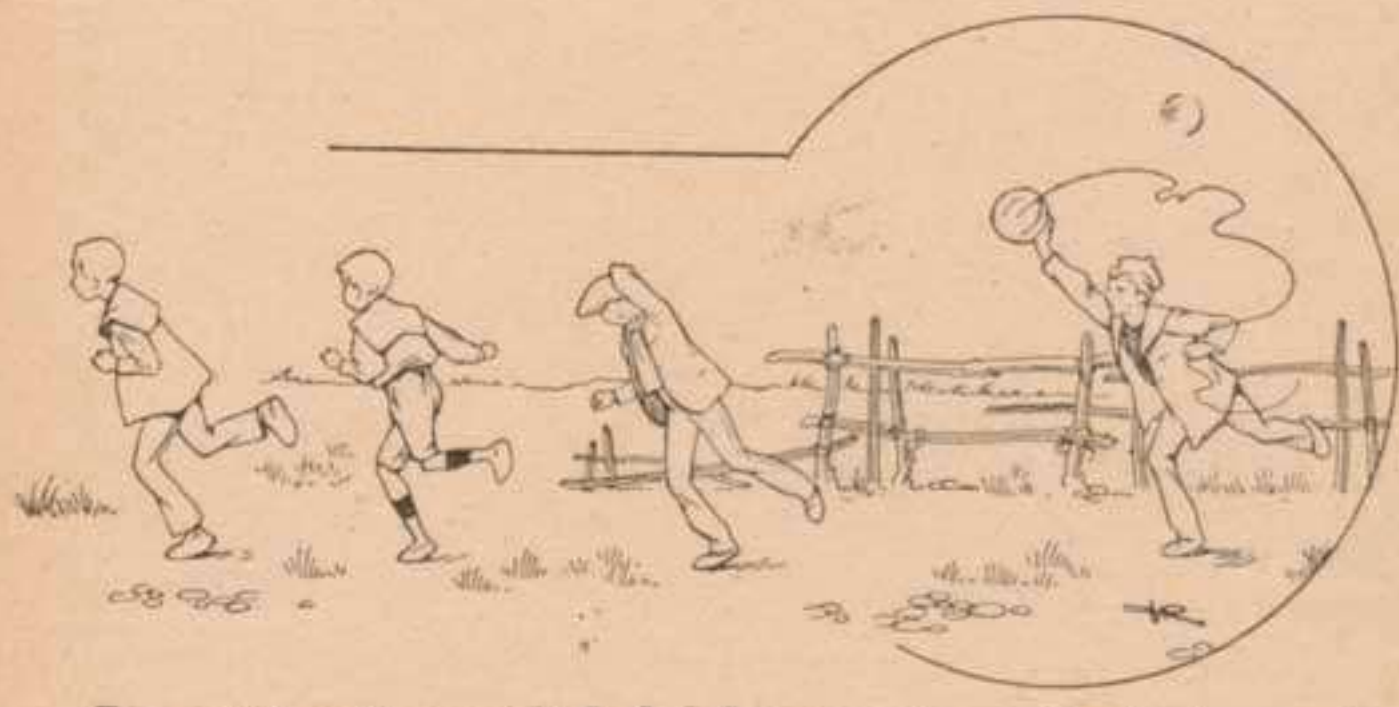
El Ogro debe correr siempre sin salirse de su camino, tratando de atrapar á los hermanos de Pulgarcito en los puntos de intersección de los caminos, por donde forzosamente han de pasar. El que es cogido por el Ogro está fuera de juego. Si logra atrapar á la mitad más uno, del número de hermanos, ha ganado la partida. Si el Purgarcito salva uno más de la mitad, es el victorioso.

---

49. — El Globo cautivo.

Todos los jugadores, menos uno, se colocan en hilera, á la distancia de 1 metro uno de otro.

El jugador favorecido por la suerte tiene el *globo cautivo*, el cual es una pelota ó una vejiga inflada con aire, atada á la extremidad de un bramante de 3 á 4 metros de largo.



La otra extremidad del bramante está atada en la mano izquierda del *globero*. Este persigue á los demás jugadores y trata de pegarles con su globo, pero no debe hacerlo indistintamente, sino que debe tocar primero al último de la hilera, después al penúltimo y luego al antepenúltimo. Todo golpe recibido por uno de los jugadores antes de haber sido tocados sus compañeros que vienen tras él, es nulo.

Los perseguidos no deben perder ni el orden ni las distancias que tenían al emprender la carrera. El último protege al que le precede, y éste es igualmente protector del que le antecede.

Se pierde la partida cuando han sido alcanzados tres de los perseguidos. Entonces, el que va á la cabeza de la hilera se convierte en globero y persigue á sus compañeros; el primer globero toma el último lugar de la hilera, de modo que se convierte en perseguido.

Termina el juego cuando todos los perseguidos han sido globeros, á su turno.

---

50. — La bala de Cañón.

Este juego es una variante del anterior, aunque más sencillo.

Un niño, provisto de una pelota grande, atada á una cuerda, lo mismo que el globo cautivo, persigue á sus camaradas tratando de alcanzar con ella á uno que deberá substituirlo. El niño que lanza la pelota, el *artillero*, deberá hacerlo con la mayor energía posible.

Puede lanzarla de cualquiera manera, pero teniendo siempre cuidado de que la cuerda no se le escape.

El artillero puede pegarle á quien quiera.

Si se le escapa la cuerda y, por consiguiente, la bala, es perseguido y castigado con la misma bala.

---

51. — El Tonel.

El *tonel* es una caja rectangular, sostenida por cuatro pies, y afecta la figura de un cofre. La tapa superior está horadada, presentando de nueve á doce agujeros numerados que corresponden á otras tantas

cajas interiores en las cuales caen los tejos. Tales cajas tienen los mismos números que tienen los agujeros á que corresponden.

A la distancia de 3 ó 4 metros, cuando le venga el turno, cada jugador lanza tantos tejos como agujeros haya en el tonel, tratando de hacerlos entrar en las cajas.

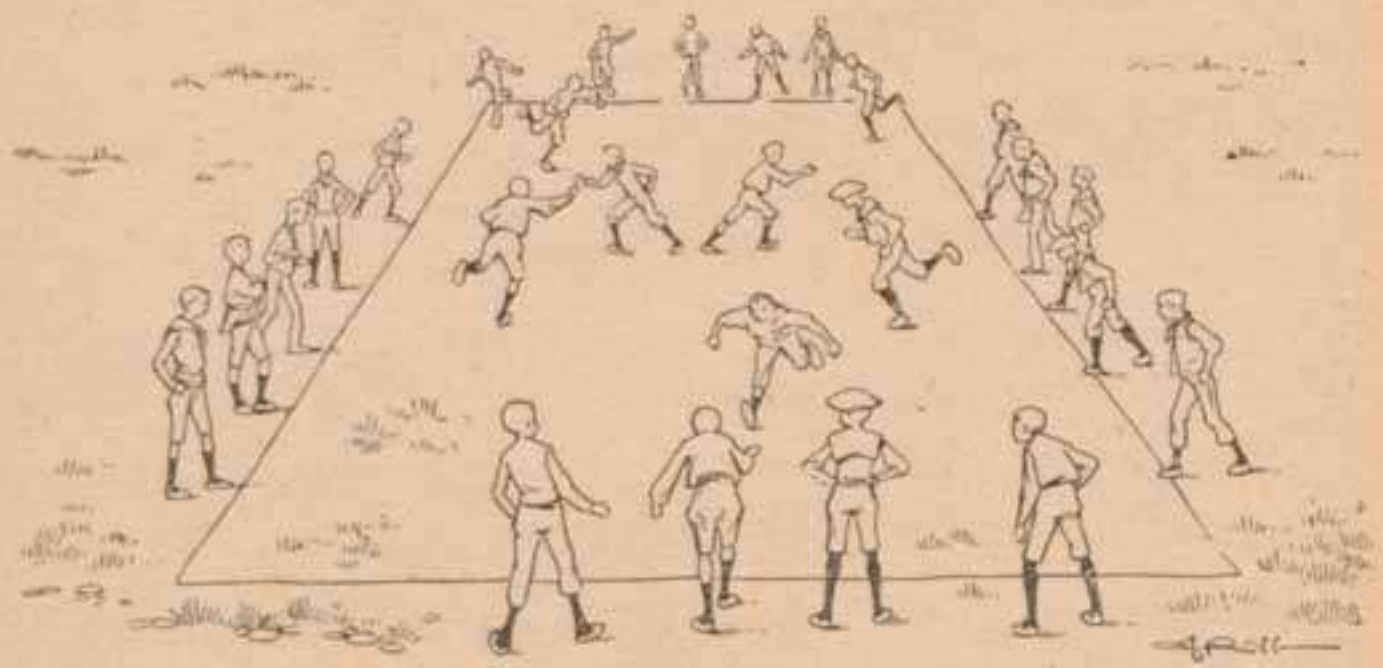
Se recogen los tejos y se cuentan los puntos que hizo cada jugador : el que tenga más gana la partida.

---

52. — Las Barras dobles.

Este juego es el mismo que el de las *barras* (véase el núm. 23), difiriendo en que éste se juega por partidas dobles.

Los jugadores deben tener presente la regla que



sigue : debe evitarse atropellar y ser atropellado por ninguno de los jugadores del campo adversario, bajo pena de quedar inmediatamente prisioneros los que tal regla infringieren.

Los prisioneros se colocan entre los dos campos.

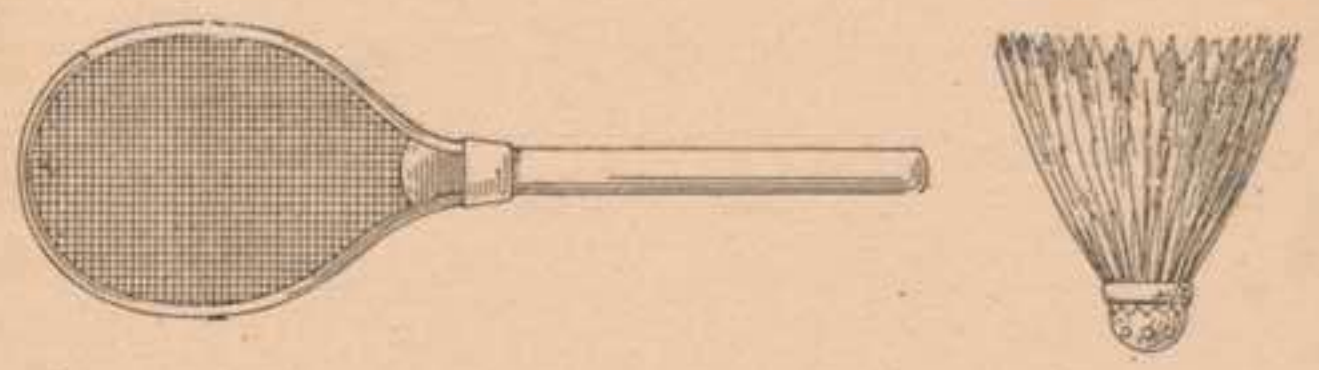
---

53. — El Volante.

Si el *volante* se juega al aire libre, se necesita un volante algo pesado, y una raqueta para cada jugador; si se juega en un departamento, el volante debe ser ligero y la raqueta se substituye por un abanico chino ó japonés.

El volante es un hemisferio vestido de plumas.

Ordinariamente se juega entre dos, pero también puede jugarse entre varios jugadores. En el segundo caso los jugadores se colocan en círculo, y, con varios volantes, juegan de dos en dos, ó con un solo



volante, lanzándoselo sucesivamente en un orden determinado de antemano.

El volante no debe ser lanzado ni rechazado con la mano, sino con la raqueta.

Consiste el juego en lanzarse el volante el uno al otro, estando colocados los jugadores á la distancia de 4 á 5 metros, y consiste la dificultad en no dejar caer á tierra el volante.

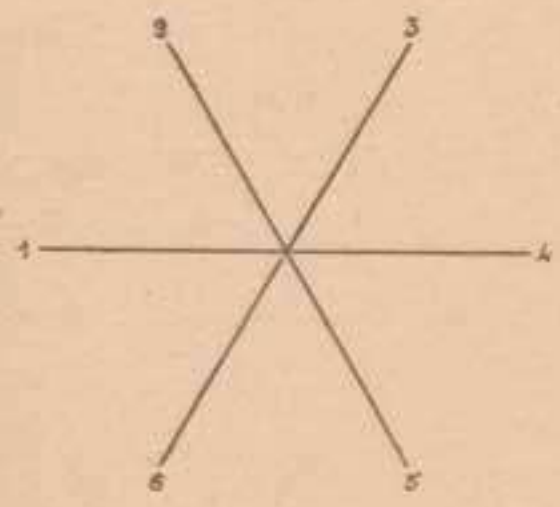
Esto no es tan sencillo como parece, porque, para que una jugada sea buena, es necesario que el jugador no corra hacia ningún lado, ni se mueva de su lugar.

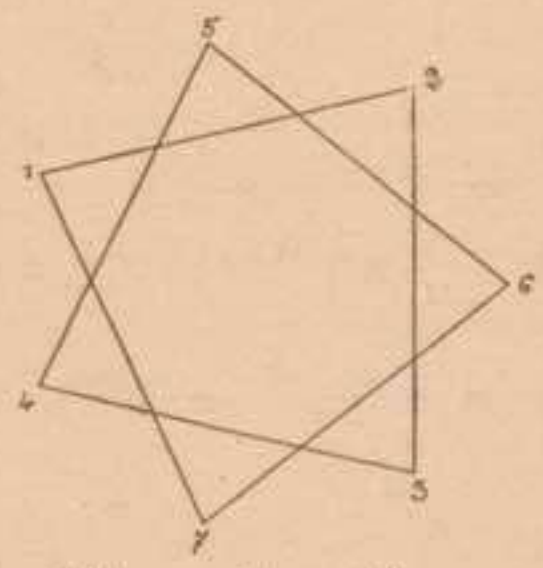
Quien deje caer el volante pierde un punto.

---

54. — El Volante al Embudo.

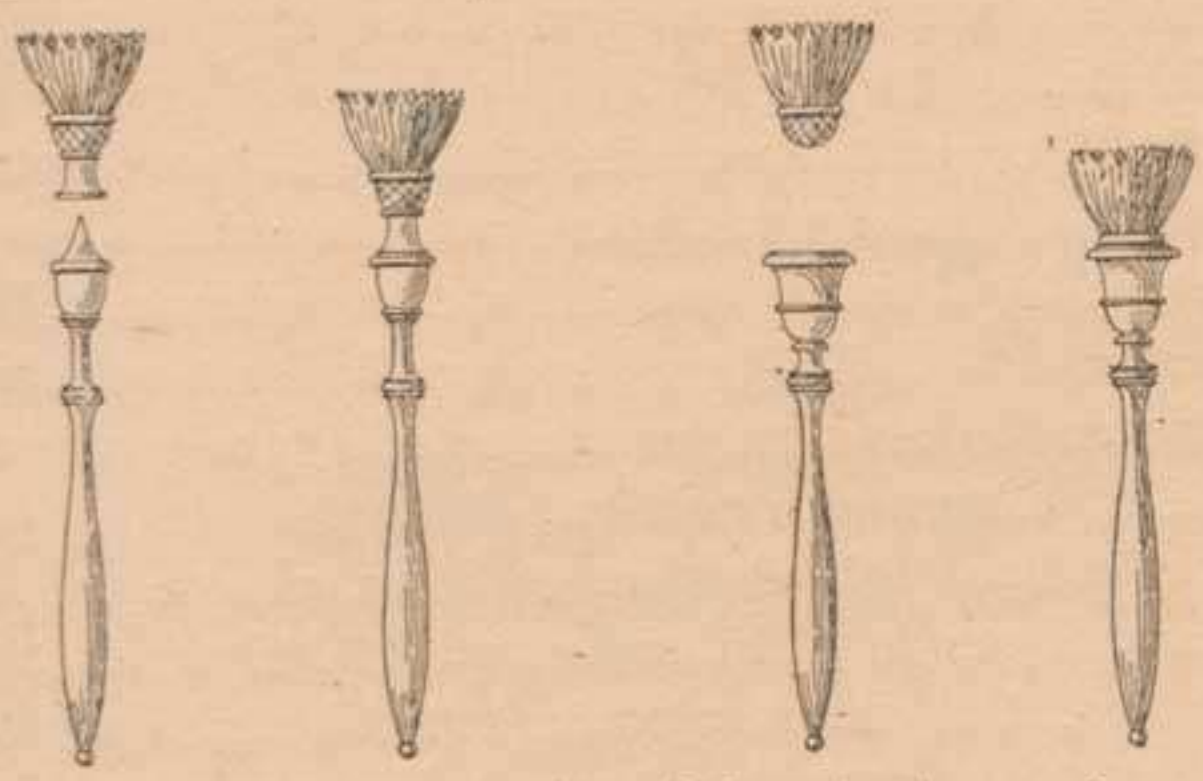
El *volante al embudo* es una variante del juego anterior, más bien dicho, es el mismo volante ordinario





y se juega de igual manera. La diferencia está en que no se usa la raqueta sino una especie de embudo colocado en la extremidad de un mango bastante largo.

Este instrumento puede ser construído de dos



maneras : la parte angosta del embudo puede estar hacia adentro ó hacia afuera, es decir, puede afectar la forma de un embudo, ó la un de un cono.

La forma de este instrumento determina la que debe dársele al volante : si aquél termina en una cavidad cónica, el volante termina en un cono con el vértice hacia afuera; si al contrario, aquél termina en un cono, el volante debe terminar en una cavidad cónica. De cualquier modo, el cono debe adaptarse perfectamente á la cavidad.

Para este juego se requiere gran destreza; es necesario lanzar el volante bastante alto para que caiga describiendo una vertical, pues de ese modo podrá recibírsele fácilmente.

---

55. — Las Culebras.

Los jugadores se dividen en varios grupos de igual número, y colocándose los unos detrás de los otros de su respectivo grupo, pero sin cogerse, forman las culebras.

Cada serpiente ó culebra se esfuerza por cortar á las otras, que son sus enemigas, procurando no ser cortada á su vez, lo que fácilmente podría sucederle si entre dos de los jugadores que la forman hubiere un intervalo suficientemente grande para que por él pudiera colarse otra culebra.

La *cabeza* de la culebra, es decir, el que ocupa el primer lugar de la hilera, es quien dirige los movimientos, los cuales ejecuta con libertad. A veces avanza, á veces retrocede, en seguida se enrosca, luego trata de atacar, después huye, pero siempre intentando cortar á sus enemigas y siempre evitando ser cortada.

Pero si no obstante sus estratégicos movimientos tiene la desgracia de ser cortada, se coloca á conti-

nuación de su vencedora, cuya longitud aumenta de tal manera.

Termina el juego cuando con todas las culebras se ha formado una sola.

---

56. — La Peonza.

La peonza no es otra cosa que un trompo sin puya, que se hace bailar, no con una cuerda, sino con un latiguillo cuya correa es de cuero delgado.

Para hacerla bailar, primero se pone en movimiento con las manos y luego se le azota con el latiguillo.

Hay tres juegos diferentes : *á fuego lento, á la carrera* y *al encuentro.*

1° *A fuego lento* consiste en hacer bailar la peonza lo más que se pueda, sin dejar de golpearla hasta

que se *muera*, debiendo empezar todos al mismo tiempo.

El que *mata* la peonza á lo último gana la partida.

2° Si juegan *á la carrera*, los jugadores lanzan juntos sus peonzas, y por medio de su latiguillo las conducen hasta un límite previamente determinado, el cual se encuentra á 15 ó 20 metros del sitio de partida.

Gana la partida quien llega primero.

3° El juego *al encuentro* consiste en que los jugadores lanzan su peonza contra la del adversario, sin usar otra cosa que el latiguillo, intentando derribar la del citado adversario. Gana quien lo consiga sin que su peonza haya muerto sino después del encuentro, y cuando ya la enemiga ha muerto.

---

57. — La Caza del Ciervo.

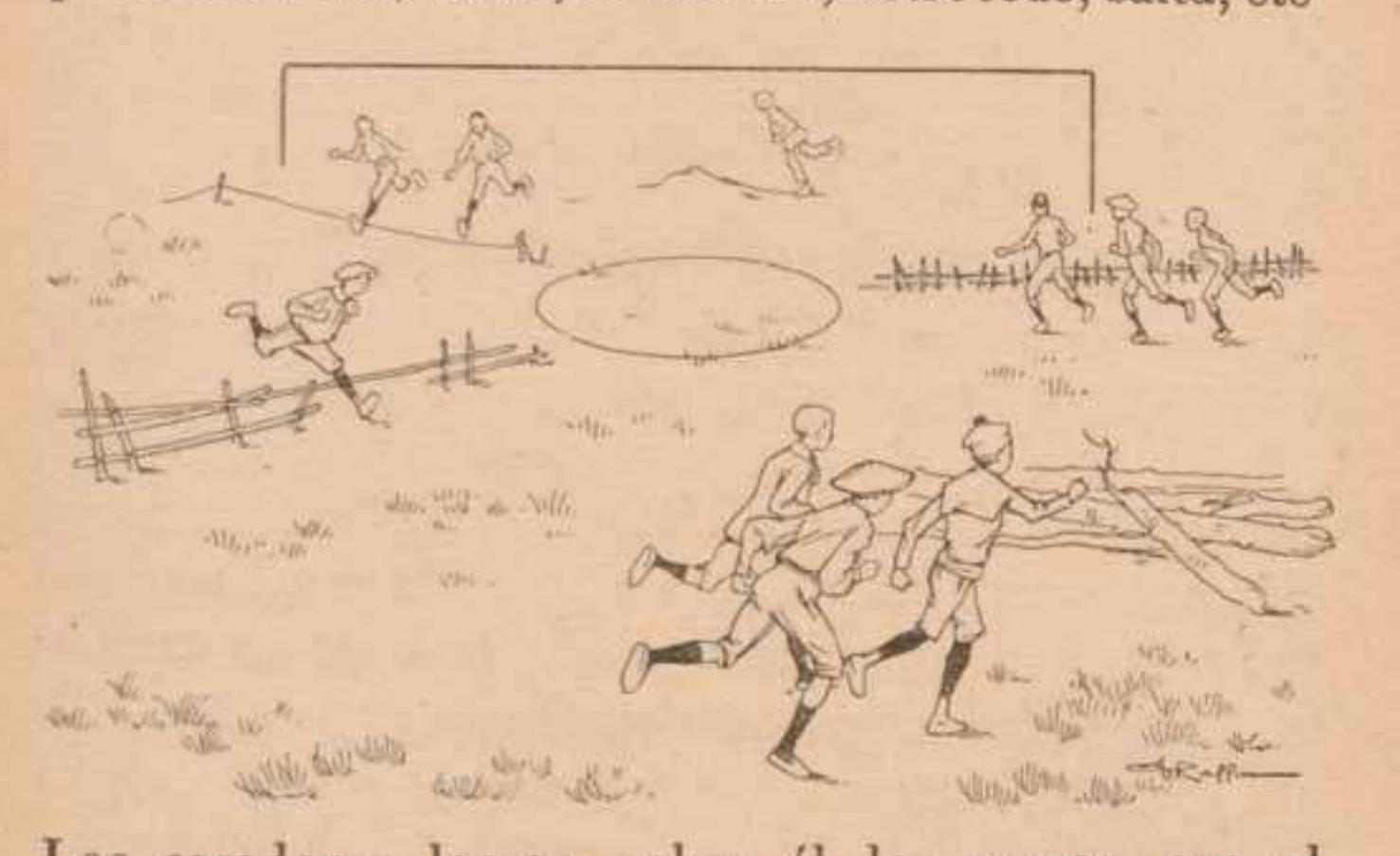
Entre los jugadores que mejor corran, se elige á quien debe hacer el papel de ciervo, y los demás se dividen en dos campos, el de los *cazadores* y el de los *perros*.

Al rededor de un círculo que se traza en el suelo, se instala un gran número de obstáculos de 10 á

30 centímetros de altura, en el centro del cual se encuentra un estanque lleno de agua.

El primer círculo es la guarida del ciervo.

Comienza la cacería cuando los cazadores imitan el sonido del cuerno ó trompeta de caza. En ese momento, salvando los obstáculos que lo rodean, parte el ciervo, corre, se detiene, retrocede, salta, etc



Los cazadores lanzan sobre él los perros, con el objeto de obligarlo á que tome la dirección en que ellos se encuentran, y á su vez avanzan al paso.

Los perros persiguen al ciervo debiendo pasar por donde el ciervo pase, sin tener el derecho de atraparlo, pues de ser tocados por él mueren irremisiblemente, ó lo que es lo mismo, quedan fuera de juego.

Así, pondrán todos los medios que estén á su alcance para estrechar más y más al ciervo, pero evitando siempre dejarse coger por él, si no quieren morirse.

Cuando juzgan los cazadores que el momento de obrar enérgicamente ha llegado, á su vez salvan los obstáculos y van á cercar al ciervo. Pero éste tiene un refugio : el estanque; pues se dirige á él y si logra entrar sin haber sido atrapado, se le proclama el vencedor.

---

58. — El Pañuelo.

Los jugadores, sin cogerse las manos, forman un círculo, dejando, entre jugador y jugador, un espacio suficiente para que por él pueda pasar un niño.

Cualquiera jugador puede empezar el juego. El primer jugador toma un pañuelo que dobla y le hace un nudo en la punta, corre al rededor del círculo de jugadores, fijándose en quién es el más desatento, y detrás de éste deja caer el pañuelo que trae en la mano.

El jugador detrás de quien cae el pañuelo, deja inmediatamente su lugar, recoge el pañuelo y se pone en persecución del jugador primero. Este, sin dejarse atrapar, da una vuelta al rededor del círculo y va á ocupar el sitio que dejó vacante el segundo jugador.

Exactamente lo mismo que el primero hace el segundo jugador : de perseguidor se convierte en perseguido, dejando el pañuelo detrás de un compañero, quien deja su lugar, coge el pañuelo y persigue á quien se lo dejó caer por detrás y que, dando una vuelta al rededor del círculo, trata de llegar al sitio que abandonó quien lo persigue.

Es necesario tener cuidado de no dejarle caer dos veces el pañuelo al mismo jugador, con el objeto de que á todos les toque su turno de ser perseguidores y perseguidos.

Cuando esto suceda termina el juego.

Cuando un jugador se deja atrapar de quien lo persigue, antes de haber llegado al sitio que debe ocupar, que es el que dejó vacante su perseguidor, se le impone como penitencia que permanezca en el centro del círculo hasta que otro jugador, atrapado á su vez, venga á reemplazarlo.

Irán igualmente á la penitencia : el jugador indiscreto que le avise al distraído compañero que tiene detrás el pañuelo; y el distraído que teniendo detrás el pañuelo, no lo recoge antes de que el perseguidor dé una vuelta completa.

---

59. — El Tira-Cuerdas.

Se traza una raya en el suelo. A uno y otro lados de la misma se colocan los alumnos, formando dos partidos numéricamente iguales, y tanto cuanto sea posible también iguales en fuerzas.

Cada campo coge una de las extremidades de la cuerda (ésta debe ser gruesa y muy fuerte), colocándose adelante los niños más pequeños, y detrás de éstos los grandes.

A la voz ¡*atención*! todos apoyan fuertemente los pies en el suelo y cogen la cuerda con las dos manos; á la voz ¡*Tiren*! todos ejecutan lo mandado, tirando

de la cuerda hacia sí, procurando arrastrar á la parte contraria.

El partido que logre hacer perder pie al otro y lo obligue á que pase de la raya, será el victorioso.

---

60. — La Pequeña cuerda.

Las cuerdas que, para este juego, se venden en las jugueterías y mercerías son de cerca de 2 metros de largo, y tienen un mango de madera en cada extremo.

Cuatro son los juegos que pueden ejecutarse : la *marcha*, *á pies juntos*, la *cruz* y *una por dos*.

1° La marcha. — Este es el más simple de los cuatro juegos, y, por lo mismo, el que de preferencia deben aprender los principiantes. Consiste en marchar haciendo dar vueltas á la cuerda y haciéndola pasar primero bajo el pie izquierdo antes que la cuerda toque tierra, inmediatamente después bajo el pie derecho, en el momento en que la cuerda roza el suelo; de manera que la cuerda pase, en una sola vuelta, sucesivamente bajo los dos pies, para repetir la misma operación á la vuelta siguiente, etc., etc.

Cuando son varios jugadores, el que recorre mayor distancia sin parar ni sufrir percance alguno es quien gana.

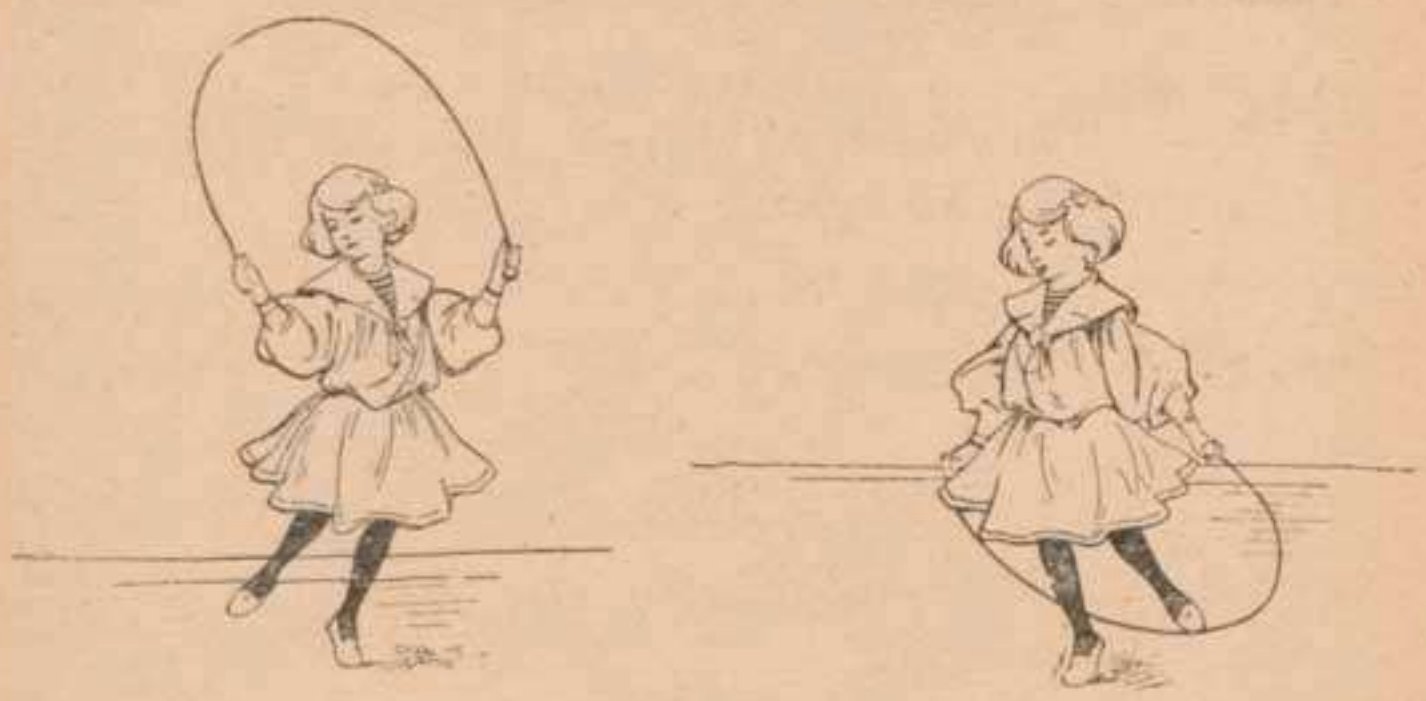
2° A pies juntos. — Consiste en hacer pasar la cuerda (dándole vueltas de igual manera) bajo los dos pies, los que se levantan y tocan tierra siempre juntos y sin cambiar de sitio.

Mientras que la cuerda da una vuelta, los pies

pueden tocar dos veces en tierra; mas dando las vueltas con mayor velocidad, bien puede hacerse que por cada vuelta los pies toquen una vez tierra.

3° La cruz. — Consiste en cruzar los brazos sobre el pecho en el instante en que la cuerda va á pasar bajo los pies, en extenderlos después para cruzarlos de nuevo rápidamente.

La cruz se ejecuta á pies juntos ó en marcha.



4° Una por dos. — Consiste en hacer pasar la cuerda, la primera vez bajo los pies, la segunda á la derecha del cuerpo, la tercera nuevamente bajo los pies, y la cuarta vez por la izquierda.

Puede saltarse sobre un solo pie, ó bien alternando, primero sobre el izquierdo y luego sobre el derecho.

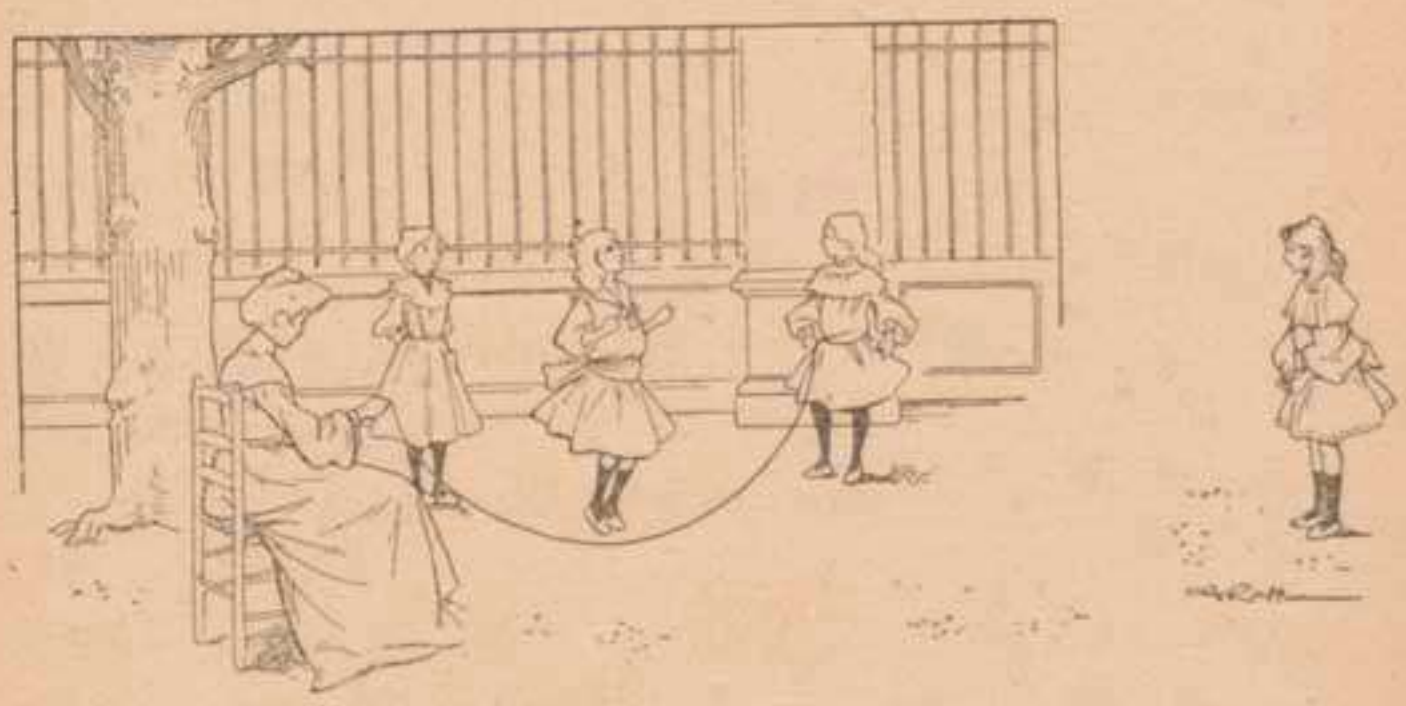
No es necesario mover mucho los brazos : una vez lanzada la cuerda, basta un simple movimiento de las muñecas para conservar el primer impulso.

---

61. — La gran Cuerda.

La gran cuerda (de 3 á 6 metros de longitud) es manejada por dos jugadores que la hacen dar vueltas de manera que toque el suelo á cada vuelta, pero sin arrastrarla demasiado. Los que la manejan se llaman *volteadores*.

Estos deben atender á las indicaciones del *saltador*,



y aumentar la velocidad cuando se les diga : ¡*vinagre*! ó retardar el movimiento al oír ¡*aceite*!

Los saltadores se colocan hacia el centro y detrás de la cuerda, y entran en juego cuando les venga el turno.

Para entrar en juego se elige el momento en que la cuerda se encuentra en el punto más alto de su rotación; lo contrario se hace para salir del juego, pues se escoge el momento en que acaba de pasar bajo los pies, escapándose por el lado opuesto al de entrada.

Cuando un jugador comete una torpeza al entrar ó salir del juego, es castigado yendo á reemplazar á un volteador.

Exceptuando la cruz y una por dos, con la cuerda larga ó *gran cuerda* pueden ejecutarse los mismos movimientos que con la pequeña cuerda, y cuantas combinaciones les ocurran á los jugadores. Tanto la pequeña cuerda como la grande, son juegos muy recomendables para los niños, sobre todo en el invierno; pues entran en calor inmediatamente.

---

62. — Los Carros de Roma.

Los *corceles*, en número de 8 á 12, son atados de dos en dos, colocando los más pequeños á la cabeza.

A la señal de partida emprenden la marcha ejecutando dócilmente los mandatos del cochero : *al paso*, *al trote*, *al galope*, *paso veloz*, *paso gimnástico*.

La longitud del espacio que recorran varía entre 500 y 1 000 metros, debiéndose tener presente que tales carreras no son de *velocidad*, sino de *resistencia*.

Se recomienda mucho á los corceles que corran siempre con la boca cerrada, pues resistirán más de esa manera, y se fatigarán mucho menos.

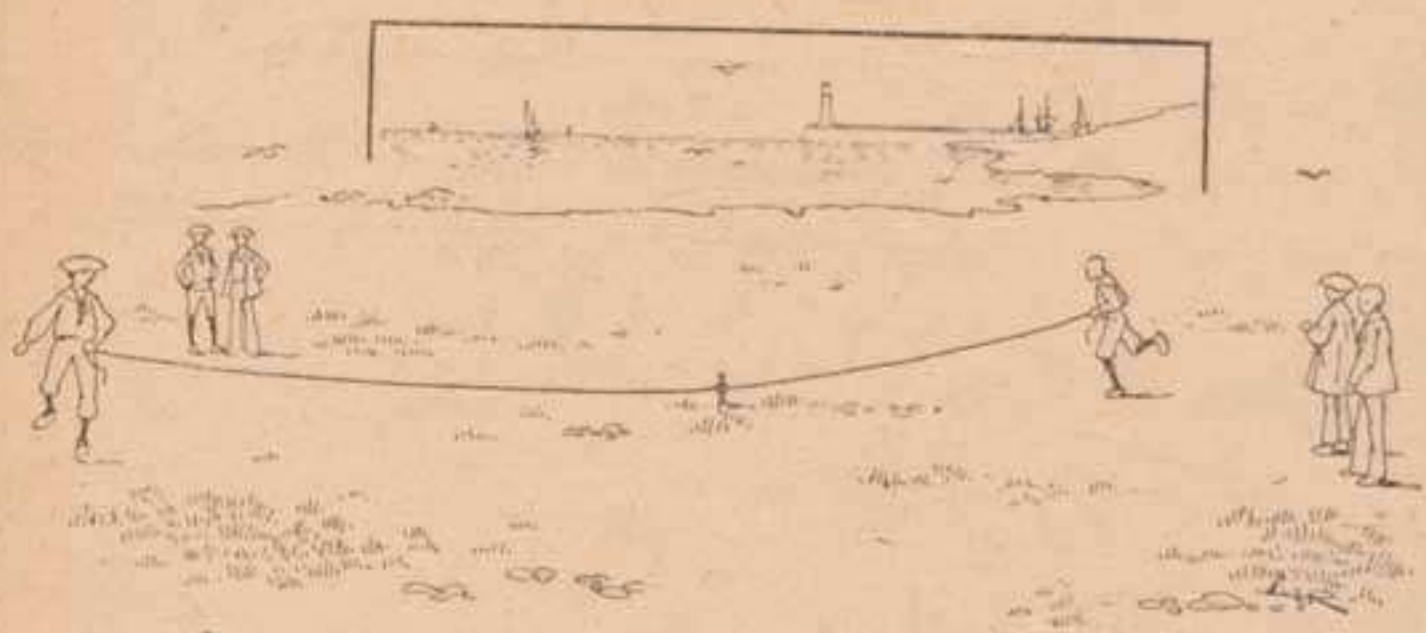
---

63. — El Ratón y el Gato.

Los jugadores deben dividirse en dos partidos : el de los *gatos* y el de los *ratones*.

Por suerte se designa, de cada partido, un *gato* y un *ratón*.

En seguida, en medio del sitio de que se dispone



para el juego, se clava una estaca que tiene en la parte superior una argolla, en la cual se atan dos cuerdas de distinto tamaño, pues mientras una tiene 3 metros, la otra tiene 5 de longitud.

Después se les vendan los ojos tanto al gato como al ratón, y se les da, al gato la extremidad de la cuerda grande y al ratón la extremidad de la pequeña.

El juego consiste en que el gato atrape al ratón y se lo coma. Para el efecto, el gato persigue al ratón, pero éste huye y procura escapar cuanto sea posible. Los dos se mueven á voluntad, avanzando ó retrocediendo, dando vueltas al rededor de la estaca, pero siempre sin soltar la cuerda.

Cuando se aproximan el uno al otro, sus respectivos partidarios se lo advierten : los del gato exclamando : ¡*miau! miau*! y los del ratón : *Rich, rich!* con lo que le indicarán al primero que avance y al segundo que retroceda inmediatamente.

La victoria es para los más hábiles.

Pero sea de ello lo que fuere, sea que el gato logre atrapar el ratón, sea que no lo consiga, al cabo de cierto tiempo los dos primeros jugadores son reemplazados por otros dos de sus compañeros, terminando el juego cuando cada jugador haya sido gato ó ratón.

64. — La Ruleta.

La *ruleta* se forma de ocho jugadores : los cuatro más pequeños se sientan en el suelo con las piernas extendidas, pies contra pies, formando una cruz.

Los otros cuatro jugadores de pie, llenan los intervalos libres que dejan los pequeños, que son cuatro,

y cogen á éstos de la mano, de manera que forman entre todos una rueda.

A la palabra ¡*atención*! pronunciada por uno de los grandes, los cuatro jugadores pequeños separan las piernas del suelo, procurando poner el cuerpo inflexible, y formando con él una línea inclinada. Únicamente los pies deben descansar en el suelo, los que no podrán deslizarse porque los pies de uno detienen á los del otro.

A la orden : *marchen*, dada por uno de los pequeños, los jugadores grandes giran rápidamente hacia la derecha ó hacia la izquierda, hasta que los pequeños hayan desunido los pies.

Cuando los ocho jugadores son del mismo tamaño

después de cierto número de vueltas se cambian los papeles : los *giradores* pasan á ser *girados*.

---

65. — Las Bolas.

Escójase un terreno completamente plano, de 40 á 50 metros de longitud por 10 á 12 de latitud.

Puede jugar cada uno por su cuenta siempre que el número de jugadores no pase de 5; pero si son más, conviene que se dividan en dos campos.

Cada jugador debe estar provisto de dos bolas, y el designado para principiar el juego, deberá tener una tercera, distinta de todas las demás, llamada *el imán*.

Para evitar confusiones, conviene que las bolas que emplee un partido sean de color (ó clase) distinto del de las del otro.

El primer jugador desde un punto previamente fijado, lanza el imán á la distancia que quiera y cuando se ha parado juega sucesivamente las otras dos bolas, tratando de colocarlas lo más cerca posible del imán.

Después viene un jugador del otro partido y juega sus dos bolas, buscando acercarse al imán aún más que su antecesor.

Si no lo consigue, es reemplazado por otro jugador de su propio partido; pero si lo consiguió, viene el turno á un contrario, quien se esfuerza por reconquistar la ventaja perdida. Si no pudo lograrlo viene otro de su mismo partido, si ese tampoco, viene un

tercero, hasta que alguno lo consiga, momento en que pasán los del partido opuesto á disputar la ventaja obtenida por sus contrarios.

De tal manera continúa la lucha hasta agotar completamente las bolas, y el partido que obtuvo la ventaja última, cuenta tantos puntos como bolas haya conservado más cerca del imán.

La partida se gana á los 12 ó 15 puntos, y el campo que primero los obtenga es el victorioso.

En la lucha, si conviene, se puede intentar desalojar no sólo una bola de un contrario, sino al imán mismo. Se entiende que para desalojar debe hacerse tirando con una bola desde el límite marcado.

El imán puede reemplazarse por una raya trazada á gran distancia del límite; pero en tal caso, á 1 metro de esa raya se cava un foso llamado *ahogadero*. Toda bola que entre en el ahogadero, de cualquier modo que llegue, es nula.

---

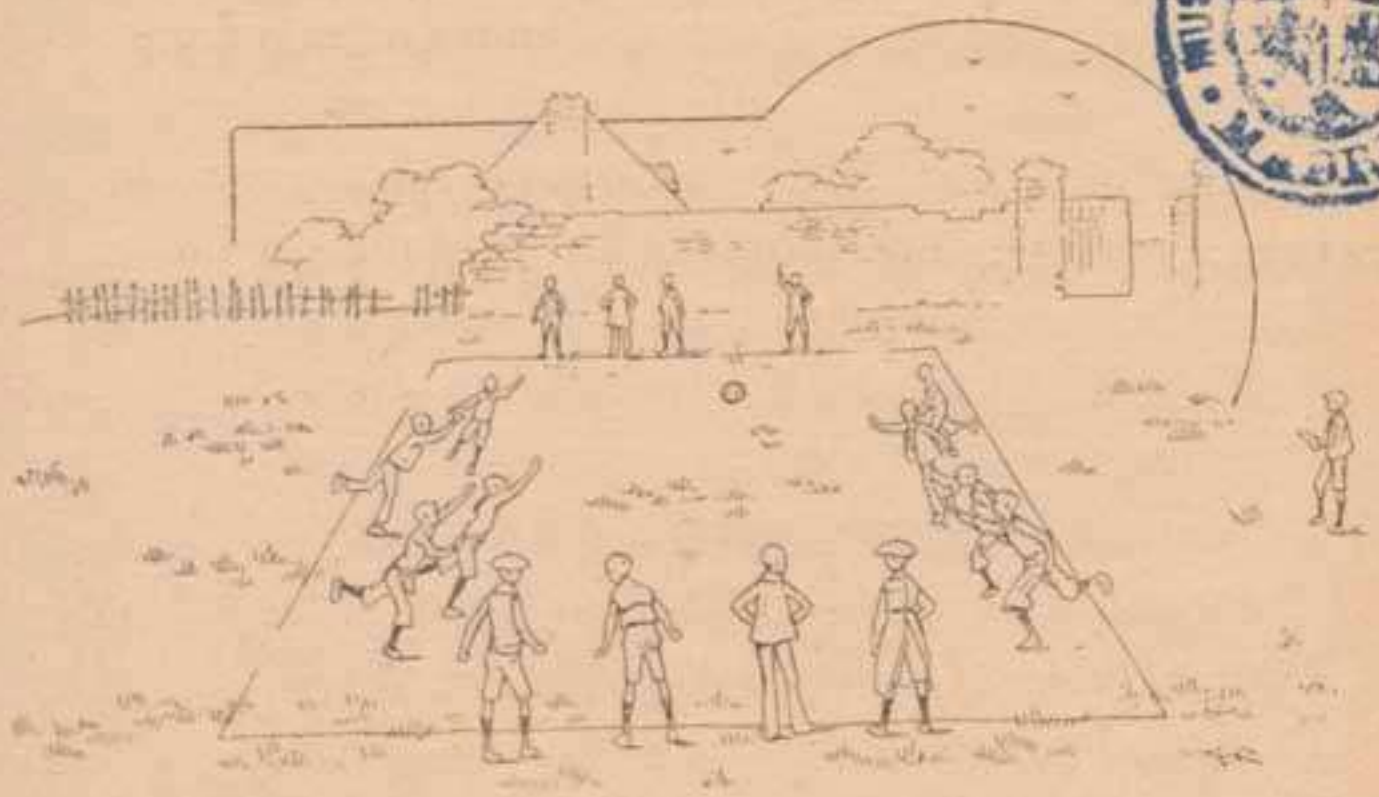
66. — El Cruzamiento.

Se dividen los jugadores en dos campos y se traza en el suelo un cuadrado cuyos lados opuestos deben ser ocupados por jugadores del mismo campo.

Un niño situado fuera del cuadrado marca los puntos obtenidos por los dos campos, y es además, el encargado de lanzar la pelota al centro del juego, indicando á qué partido la destina.

Inmediatamente que el *lanzador* ha lanzado la pelota é indicado qué campo debe jugar, los jugadores de

éste parten tratando de pegarle á la pelota, y cuidando de que ésta no salga del cuadrado. También



impedir que toque en tierra antes de que hayan cambiado de lado.

Se ganan 100 puntos si el cruzamiento se efectúa en las condiciones expresadas; pero si alguna de ellas no se cumple, se pierden 50.

La partida se juega á 500 puntos.

---

67. — La Venta de Animales.

Cada uno de los jugadores (que pueden ser de 8 á 24) representa un animal, menos uno, que es el *vendedor*, y otro, el *comprador*, siendo ambos designados por la suerte.

El vendedor traza un círculo en el suelo, figurando la *jaula*, y, colocándose en el centro, da un nombre de animal á cada uno de sus compañeros: *perro*, *gato*,

tigre, *oso*, *elefante*, *camello*, etc., procurando que el comprador no se entere de tales nombres, para lo cual debe alejarse éste á una distancia conveniente.

Cuando ya todos los animales tienen su nombre, el vendedor exclama *Ya*, y entonces el comprador se acerca, deteniéndose frente á la puerta de la jaula.

Toca la puerta y se entabla, entre comprador y vendedor, el siguiente diálogo.

Comprador — Tan, tan!

Vendedor — ¿Quién es?

Comprador — Un marchante.

Vendedor — ¿Qué quiere?

Comprador — Comprar un animal.

Vendedor — ¿Cuánto da por él?

Comprador — 5 pesos (ó 6 ó 9 pesos).

Vendedor — Pase.

Entonces el comprador entra en la jaula y dice el nombre de algún animal que crea que está representado. Si efectivamente, entre los animales hay el que desea el comprador, el vendedor dice en voz alta : *salga*, y el animal señalado, al oir esa orden, sale de la jaula y se pone á correr. Mientras tanto, el vendedor cobra el importe de la venta que ha hecho, y el cobrador paga su deuda golpeando suavemente la palma de la mano del vendedor, cinco, seis ó nueve veces, según los pesos que ofreció por el animal.

Una vez que ha pagado su deuda, el comprador se pone en persecución del animal que le pertenece, y trata, como es justo, de apoderarse de él; pero éste hace esfuerzos por escapar de la persecución de su dueño, y hace cuanto puede por volver á entrar en la

jaula antes de ser atrapado por su tenaz perseguidor. Si consigue escapar y, por consiguiente, entrar en la jaula, toma el nombre de otro animal.

Pero si sus esfuerzos fueron infructuosos y se dejó atrapar por su comprador, éste le corta las orejas y la cola, dándole tres golpecitos en la espalda y tres tironcitos de orejas, con lo que ya queda transformado en perro, y desde ese momento está obligado á ayudar á su amo en la tarea de atrapar los otros animales que compre.

Termina el juego cuando todos los animales han sido comprados y, por lo mismo, convertidos en perros.

---

68. — Las Pirámides.

Para este juego se necesita : una regla de madera muy resistente, de 3 á 4 metros de longitud, 5 centímetros de ancho y 2 de grueso; algunos bastones cuyo largo sea de 88 centímetros aproximadamente, y unas cinco banderolas.

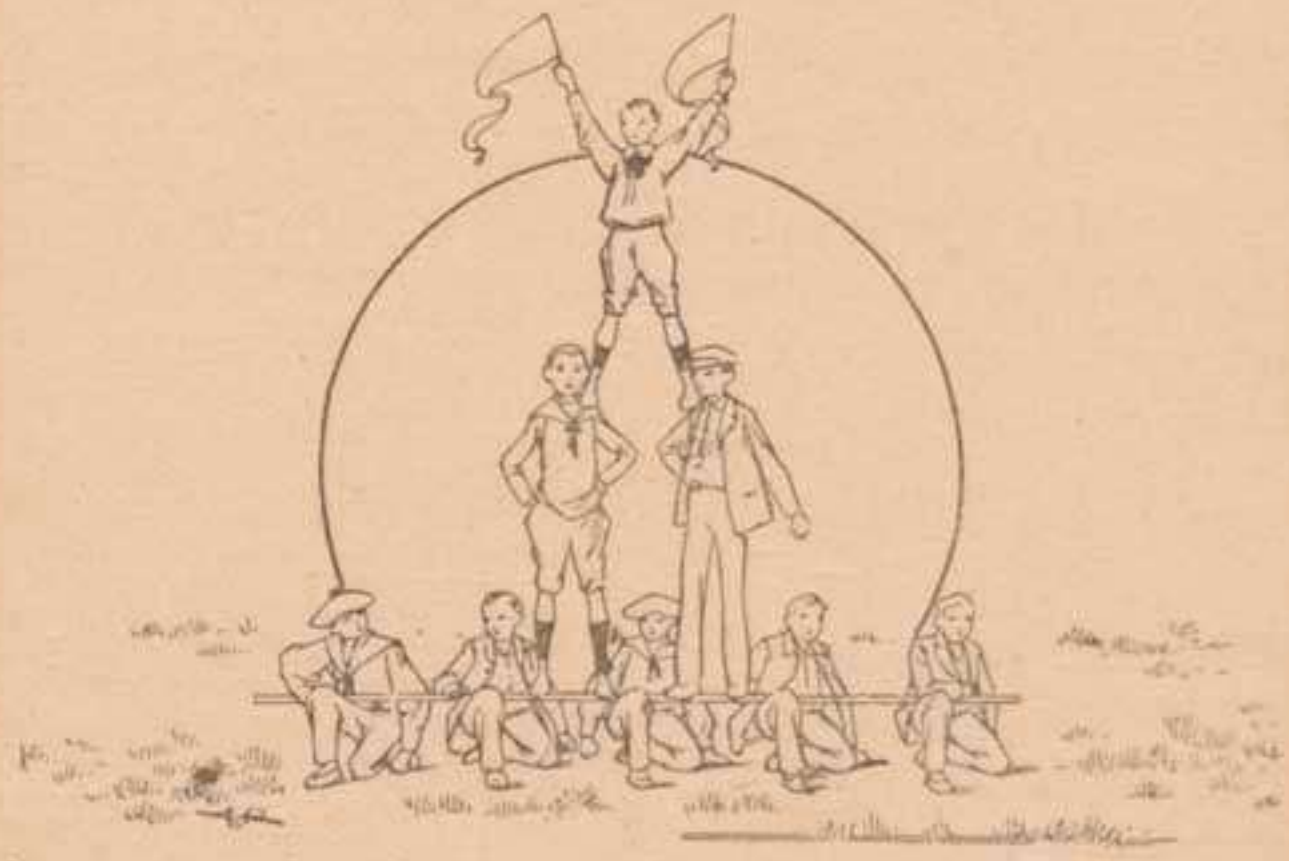
Se colocan seis niños en una fila, con la rodilla derecha en tierra y el pie izquierdo fuertemente apoyado en el suelo.

Sobre los muslos se colocan la regla, cogiéndola y sosteniéndola con las manos.

Estos jugadores, llamados *soportes*, deben ser los más robustos, pues forman el primer cuerpo de la pirámide. Entre soporte y soporte debe haber un espacio de 50 centímetros, poco más ó menos.

Para formar el segundo cuerpo, cinco de los juga-

dores más ágiles trepan sobre los soportes y se colocan de la siguiente manera, empezando por la derecha: el primero se coloca en el espacio libre de la regla que dejan el primero y segundo soportes; el segundo trepa sobre el segundo y tercer soportes apoyando los pies en los hombros de éstos; el tercero y quinto lo



mismo que el primero, y el cuarto lo mismo que el segundo. Estos jugadores son los *medios*.

El soporte y medio del lado derecho toman con la mano derecha cada uno la extremidad de un bastón; el soporte y medio de la izquierda, toman el bastón con la izquierda, y ambos medios, con las manos libres, toman una banderola.

El medio del centro tiene en cada mano la extremidad de un bastón, cuyas otras extremidades toman los dos medios próximos, el de la derecha con la mano del mismo lado, y el de la izquierda con la mano de ese lado.

Por último, sobre los hombros del mismo medio del centro, trepa el más ágil de los jugadores, llamado *cúspide*, quien tiene una banderola en cada mano.

---

69. — El Mallo.

Para jugar al mallo se requiere que cada jugador tenga un mazo de madera, cuyo mango sea de un metro de largo, y una bola también de madera.

Para sitio de juego debe elegirse un terreno plano y sin asperezas, como un camino, un pasillo de jardín, etc.

Determinado el punto de partida, con una piedra ó un objeto cualquiera, pero visible, se fija el límite ó punto de llegada; y entre aquél y éste, á derecha é izquierda se marcan los límites laterales; de modo que, en realidad, se traza un rectángulo.

Los jugadores colocan su bola en el punto de partida, pero no juegan todos á la vez, sino sucesivamente y cuando les toque el turno.

Colocada la bola en el punto de partida, el jugador, de un solo golpe la envía en dirección del límite. En seguida viene otro, y luego un tercero, etc., hasta que todos hayan jugado, y se vé cuál fué la bola que llegó á menor distancia del límite. El dueño de ella marca un punto, ó más bien, hace que los demás se marquen un punto, mientras él no se marca nada. Cuando una bola sale de los límites laterales, se dice que esa bola se *ahogó*, y el dueño de la misma pierde tres puntos.

Termina la partida cuando todos los jugadores han llegado al límite y lo han tocado con su bola, ganando quien tiene menos puntos marcados.

También se puede jugar, saliendo todos juntos, á quien llegue primero al límite.

Si son muchos los jugadores pueden dividirse en dos partidos y jugar lo que en el juego número 56 quedó explicado con el título : *al encuentro*.

---

70. — La Posta.

En este juego uno de los jugadores es el *postillón*, y los demás los *caballos*.

Estos últimos se colocan en dos hileras, por orden de estaturas, los más pequeños á la cabeza; y en una

mano que llevan levantada, sostienen una cuerda con cascabeles.

El postillón va al fin, sobre los hombros de dos de sus compañeros, en la posición del coloso de Rodas, con un pie sobre el hombro de cada uno de ellos. El

postillón debe llevar las extremidades de las cuerdas con cascabeles, las que le servirán para mantenerse en equilibrio.

Al mandato del postillón los caballos se ponen en movimiento, de diferentes maneras : al paso, al trote, al galope.

Cuando pierde el equilibrio grita : ¡oh! ¡oh! y á esta señal los caballos se detienen inmediatamente.

---

71. — La Batalla.

Cada uno de los dos campos en que se dividen los jugadores, nombra su *jefe* y se pone bajo sus órdenes. Estos jefes se llaman *oficiales*.

Cuando ordenan que comience el ataque, uno de

los campos rompe las hostilidades arrojándoles una pelota á sus adversarios. El combatiente que hubiere sido tocado por la pelota enemiga, se considera *muerto* y se sienta en tierra.

La guerra debe ser sin cuartel, es decir, que no

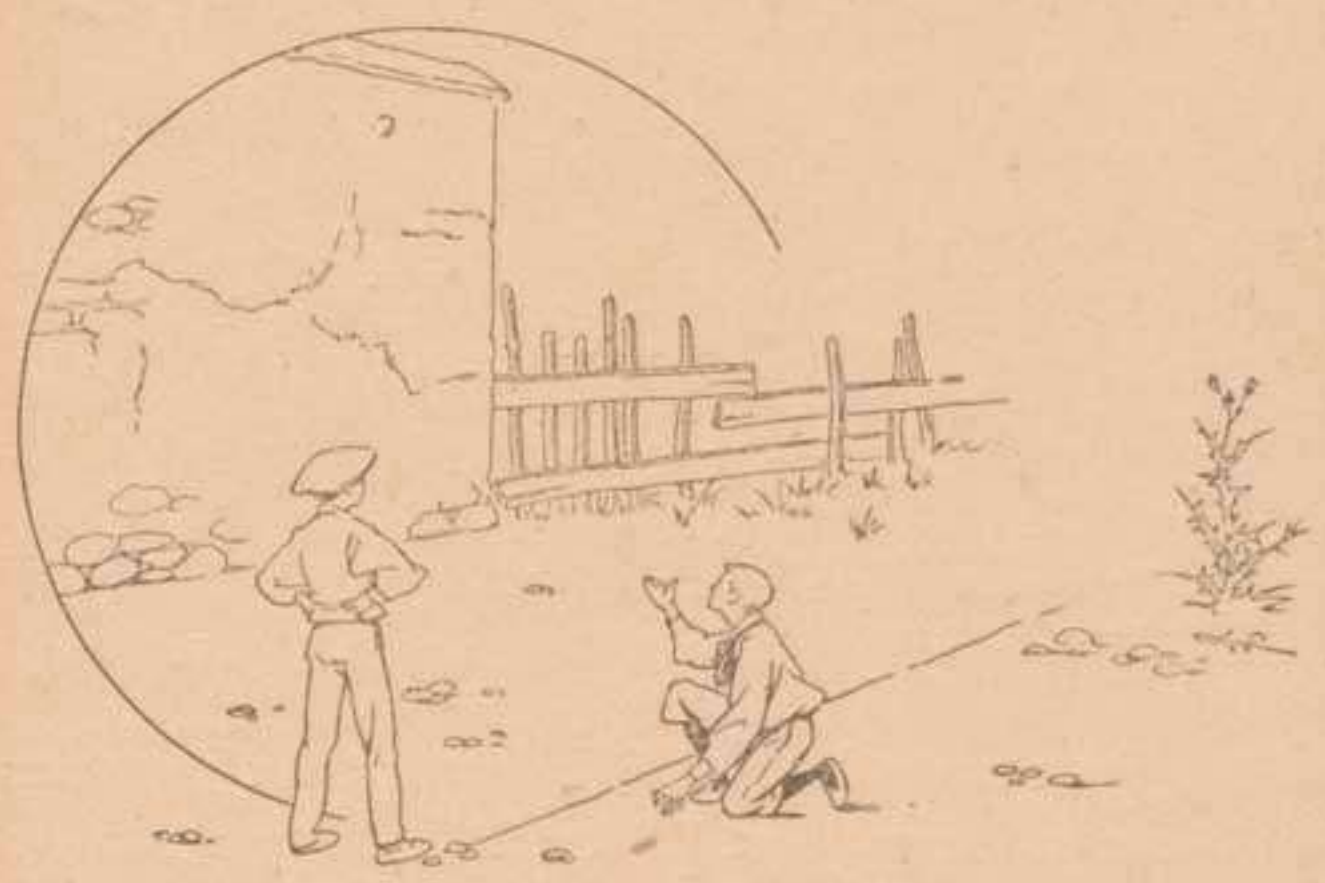
termina sino hasta que todos los soldados de un partido estén fuera de combate; siendo vencedor el partido en que por lo menos uno quede sano y salvo.

Con el objeto de que este juego sea más interesante y, por lo mismo, más divertido, los jugadores buscarán un terreno accidentado, con árboles, muros, montículos de tierra, etc., y aprovecharán tales accidentes para resguardarse, como el soldado se resguarda con las trincheras.

---

72. — Pelota en frontón.

El frontón improvisado ha de ser un muro bastante alto, sin ventanas y tan liso como sea posible.



Generalmente se juega entre dos, pero pueden entrar cuatro, seis, y hasta ocho jugadores. En tal caso se dividen en dos partidos de igual número.

El juego es de lo más sencillo, y consiste en lo siguiente : uno de los jugadores lanza la pelota contra el muro, de manera que rebote contra el adversario; éste, que se encuentra listo, la envía nuevamente contra el muro, dándole un buen golpe, ya sea antes de tocar tierra, ó bien después del primer bote, que de las dos maneras está permitido; y el primer jugador la recibe para volver á enviarla contra el muro, y así sucesivamente, perdiendo 10 puntos quien la deje caer, puntos que gana el adversario. La partida se juega á 50 ó 100 puntos, y cada falta que se cometa da 10 puntos al enemigo, menos la primera, que casi siempre es perdonada.

Las faltas se cometen :

Cuando la pelota no toca el muro, ó lo toca más abajo de la altura previamente determinada; cuando no se devuelve oportunamente la pelota, es decir, cuando no se devuelve al vuelo ó después del primer bote.

---

73. — Pelota en frontón con pruebas.

Lo mismo que el anterior, este juego requiere un muro elevado, liso y sin ventanas.

Se traza una línea en el suelo, á 3 ó 4 metros de distancia del muro, y en ella se coloca el jugador, á quien le está prohibido terminantemente penetrar en el espacio comprendido entre el pie del muro y la línea trazada.

Consiste el juego en lo siguiente :

De pie el primer jugador, en la línea, lanza la pelota bastante alta para que al rebotar caiga fuera de la línea en que él se encuentra, y la vuelve á coger después de haber ejecutado, en ese corto tiempo, varios ejercicios cuya dificultad va creciendo poco á poco.

El mismo jugador continúa mientras no yerre un golpe, y por cada golpe bueno se marca un punto. Luego que dé un golpe malo, es reemplazado por otro de los jugadores.

Gana la partida el que cuente mayor número de puntos.

Las pruebas que puede sufrir cada jugador son las siguientes :

1ª Lanzar la pelota contra el muro y recibirla antes del primer bote, es decir, al vuelo.

2ª Lanzarla y dar algunas palmadas antes del primer bote.

3ª Poner una rodilla en tierra y levantarse violentamente.

4ª Poner ambas rodillas en tierra y levantarse violentamente para recibir la pelota.

5º Poner una ó ambas rodillas y dar unas palmadas.

---

74. — La Pelota al Cántaro.

Aun cuando parezca que es muy fácil este juego, que consiste en introducir la pelota en un cántaro, en realidad requiere gran destreza, destreza que sólo se adquiere después de continuados ejercicios.

Para ejercitarse, el jugador debe hacer sus primeros ensayos colocándose á corta distancia del cántaro, é ir aumentando paulatinamente esa distancia hasta llegar á 8 ó 10 metros, según la destreza que vaya adquiriéndose.

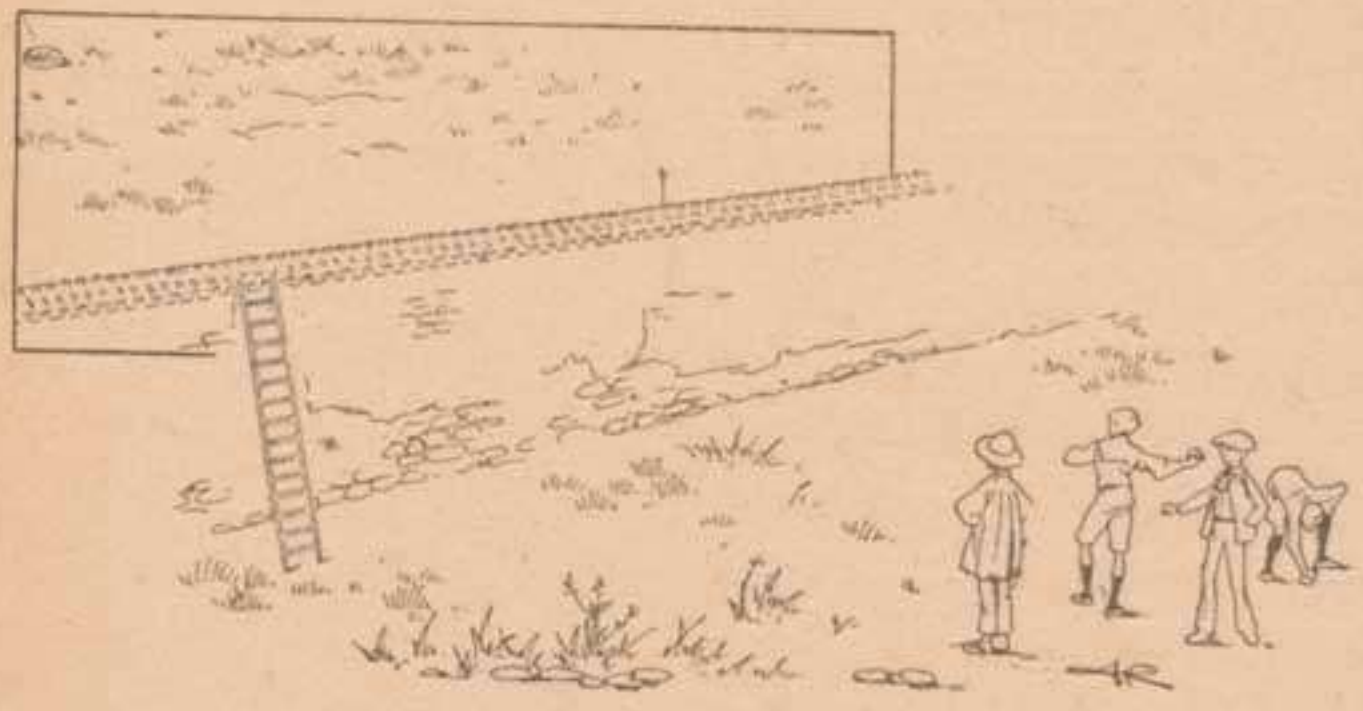
Para que la pelota entre fácilmente en el cántaro (éste puede ser una olla inútil ó una maceta), es necesario lanzar la pelota de manera que describa una curva.

---

75. — La Pelota ahogada.

Para este juego se necesita un muro ó un cancel de madera, de 2 y 1/2 metros de elevación por 4 de longitud.

Los jugadores se colocan frente al muro ó cancel, á una distancia de 4 ó 5 metros. Del lado opuesto,



á 25 metros, se pone en el suelo una bandeja de agua destinada á recibir las pelotas de que están provistos los niños, y que deberán lanzar sin verla.

Cada jugador tiene una pelota en cada mano, ambas numeradas para que las distinga de las otras.

Después de haber visto perfectamente el lugar en que se encuentra la bandeja, comienza el juego lanzando cada niño sus dos pelotas sucesivamente con las dos manos; y cuando han terminado todos, van al otro lado á ver los resultados.

Cada pelota caída en la bandeja produce ó da á su dueño 100 puntos, las dos más próximas 50, y las

dos siguientes sólo 20 puntos. Las demás no dan nada.

La partida se juega á 200 puntos.

---

76. — La Pelota circular.

A la distancia de 3 ó 4 metros uno de otro, se colocan los jugadores, formando círculo.

El designado para principiar el juego lanza la pelota á su vecino de la derecha, éste la recibe y se la envía á su vecino también de la derecha, éste á su vez la coge y se la manda al cuarto jugador de la derecha (su vecino también), y así sucesivamente hasta que la pelota haya vuelto al primer jugador.

De igual manera continúa la partida, pero ya no por la derecha, sino por la izquierda, hasta que la pelota vuelve otra vez al jugador primero.

Luego da la pelota otras dos vueltas : una por la derecha y otra por la izquierda; pero los jugadores ya no están de pie, sino sentados, poniéndose otra vez de pie al terminar.

Después de estas dos últimas vueltas, el primer jugador envía la pelota á quienquiera, pero llamándolo por su nombre al mandársela.

Se prohibe devolver la pelota á quien acaba de mandarla, so pena de ponerle un punto, como también se le pondrá un punto á quien no reciba oportunamente la pelota, ó que la deje caer, ó que la envíe y equivoque el nombre del jugador á quien se la dirige, ó, en fin, á quien cometa una torpeza cualquiera.

Cuando no quedan sino cuatro ó cinco jugadores, se cuentan los puntos, y el jugador que haya perdido tres, irremisiblemente es *fusilado*.

La pena del *fusilamiento* consiste en esto : el condenado á muerte se coloca de espaldas contra un muro, con los brazos y manos extendidos horizontalmente, y debe recibir tres *balazos* (pelotazos) que le envía cada uno de los jugadores gananciosos, quienes se sitúan á una distancia determinada.

---

77. — La Pelota estatuaria.

Las reglas para este juego son las mismas que se dieron para el de la *pelota circular*; sólo difieren en lo siguiente : cuando un jugador comete una falta, cualquiera que sea la naturaleza de ésta, no se le castiga marcándole un punto, sino que está condenado á quedar en la misma posición que tenía antes de dar el golpe malo, y que no podrá dejar sino hasta ya terminada la partida.

Se comprende que todos los jugadores van quedando inmóviles, como estatuas, menos uno, que es el último y que es quien gana.

Para que los demás jugadores dejen su posición estatuaria, es necesario que el victorioso lance al aire tres veces su pelota y dé tres palmadas.

Luego se empieza una nueva partida.

---

78. — La Pelota al vuelo.

Como casi siempre, los jugadores se dividen en dos campos y nombra cada campo su jefe respectivo.

En seguida se sortea el orden en que ambos campos juegan.

Supongamos que el favorecido haya sido el campo A.

Los jugadores de éste, colocados á cierta distancia del campo B, y provistos cada uno de una pelota, simultáneamente lanzan sus pelotas en dirección del campo B, y el jefe de éste lanza también una pelota en sentido contrario, buscando pegarle en el aire á cualquiera pelota de las enemigas. Si lo consigue, ha ganado 100 puntos; pero de cualquier manera que sea, los papeles se cambian, pues en toda la partida se van alternando, siendo una vez campo de ataque para ser en seguida de mera defensa.

Termina la partida cuando alguno de los dos campos ha hecho el número de puntos determinado para ganar, que generalmente se fija en 200 ó 300.

---

79. — La Pelota al cielo.

Por su misma sencillez y simplicidad, este juego es poco divertido; sin embargo, pueden crearse ciertas dificultades á fin de hacerlo más variado.

Así, por ejemplo, un jugador lanza perpendicularmente su pelota al aire y la recibe para volverla á lanzar, y vuelve á recibirla y vuelve á lanzarla, mientras tanto está contando de 1 á 100; ó diciendo los nombres de los meses: enero, febrero, etc.; ó los días de la semana: lunes, martes, etc.

Si puede hacer eso sin dejar de recibir ni lanzar la pelota, cede su turno al jugador siguiente.

Cuando alguno comete una falta, inmediatamente es substituído por otro, y tan luego como todos los jugadores han pasado, comienza una nueva partida.

Ya se adivina que gana el que sale primero y pierde el que se quedó á lo último.

---

80. — La Pelota del Cazador.

Uno de los jugadores, favorecido por la suerte, hace el papel de *cazador*, y está provisto de una pelota. Todos los demás son los *animales*. Estos forman un círculo en cuyo centro se halla el cazador.

Cuando, para dar principio al juego, el cazador grita: *El cazador va á partir á la caza*, inmediatamente se escapan los animales, huyendo en todas direcciones.

Mas el cazador no se pone inmediatamente en su persecución, sino que antes lanza al aire tres veces la pelota, recibiéndola en las manos cada vez, con lo cual ya tiene derecho de arrojarla contra uno de los jugadores, tratando de *matarlo*, es decir, de tocarlo con ella. Si no lo consigue, corre á recoger la pelota para lanzarla nuevamente contra los animales.

El que es tocado por la pelota del cazador, queda transformado en *perro*, y como tal, tiene obligación de ayudar á su amo, pudiendo también lanzarles la pelota á los animales. La pelota debe ser lanzada desde el lugar en que se recogió, no siendo permitido avanzar más que un solo paso.

Cuando ya hay varios perros, éstos y el cazador pueden pasarse la pelota; pero entonces los animales ya tienen derecho de cazarla á golpes con los pies, aun cuando les está terminantemente prohibido tocarla con la mano cuando está en tierra, á no ser que quieran transformarse en perros.

Sí pueden apoderarse de la pelota para golpear, no sólo á los perros, sino también al cazador; pero en tal caso tienen que levantarla con los pies, y, haciéndola saltar, tomarla con las manos, cosa que no es muy fácil, por cierto.

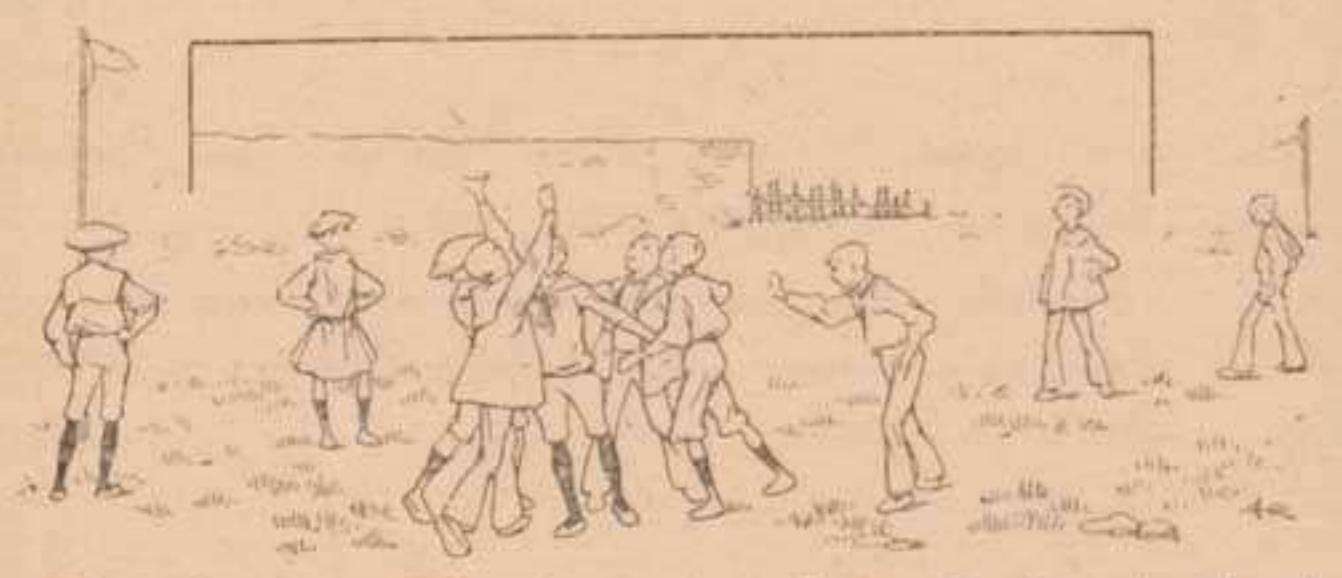
Cuando todos los animales se han transformado en perros es cuando termina la partida, y es el cazador de la siguiente, el cazado á lo último.

---

81. — La Pelota indiana.

En el sitio del juego, por medio de dos banderolas, se marcan dos límites, alejados uno de otro 200 metros.

Entre esos dos límites se colocan los jugadores, y sortean quién ha de jugar primero.



El primer jugador lanza la pelota al aire, tratando de recobrarla, cosa que le impiden los jugadores que le rodean, pues que ellos á su vez desean apoderarse de la pelota. Quien lo consiga, corre hacia uno de los límites, y si llega teniendo la pelota, se le pro-

clama *vencedor ó gran jefe indio* y se le pasea triunfalmente de uno á otro límite, después de lo cual, los vencidos se colocan á 15 ó 20 pasos frente al vencedor, para recibir de éste un pelotazo en la espalda.

Mas no es fácil que un jugador se apodere de la pelota y llegue al límite llevándola, porque sus camaradas le estorban el paso y tratan de arrancarle la pelota de cualquier modo que sea. Si lo apresan debe hacer cuanto esfuerzo sea posible por no soltar la pelota, y cuando vé que la cosa no tiene remedio, envía la repetida pelota á cualquiera de sus compañeros, para que éste la lleve al límite, si lo dejan; pues todo aquel que tenga la pelota será perseguido.

---

82. — La Pelota al Campo.

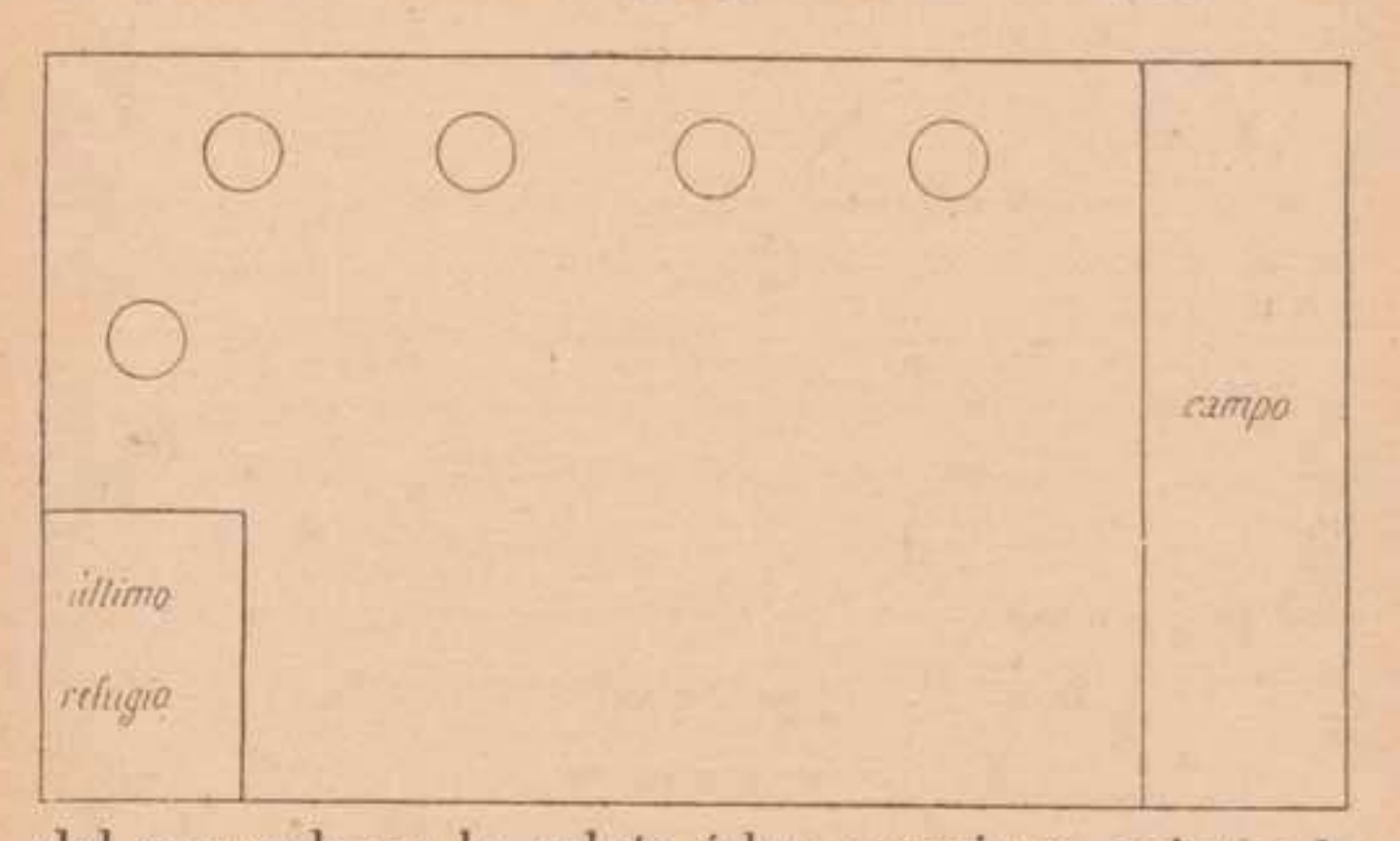
En una de las extremidades del terreno de que se dispone para el juego, se traza un recinto suficientemente grande para que en él quepa uno de los dos campos en que se dividen los jugadores.

A los 8 ó 12 metros de uno de los extremos de ese recinto y formando una curva muy abierta, se trazan cuatro *refugios* con espacio para cuatro jugadores, con una distancia de 8 á 12 metros entre refugio y refugio, y después de éstos se traza el *refugio final*, á la misma distancia, pero con capacidad suficiente para que en él puedan estar cómodamente todos los jugadores de un partido.

En seguida, los jugadores del partido que favoreció la suerte para empezar el juego, se sitúan dentro del

campo, y el partido opuesto en el espacio libre, fuera de los refugios.

Para dar comienzo al juego, uno de los jugadores



del campo lanza la pelota á los enemigos, quienes la recogen vivamente para *calar*, es decir, para golpear con ella á cualquiera de los cuatro jugadores del campo que salieron de él para dirigirse corriendo al primer refugio. Estos cuatro no pueden dejar el campo ni ninguno de los refugios, sino hasta que la pelota

ha sido recogida y los adversarios están dispuestos á calar.

Viene un segundo jugador del campo y lanza la

pelota en las mismas condiciones. Entonces los jugadores que estaban en el primer refugio pasan al segundo, y otros cuatro del campo pasan al primero, ya desocupado.

De esa manera continúa la partida hasta que todos los jugadores del campo han pasado al refugio final, con lo que éstos la habrán ganado; pero debe tenerse presente que, por ningún motivo deberán encontrarse en un solo refugio más de cuatro jugadores, y que si alguno de éstos es calado al encontrarse fuera de su campo ó de los refugios, pierde su partido y los papeles se cambian, es decir, el partido opuesto se convierte en dueño del campo.

---

83. — La Pelota caballera.

Los jugadores se dividen en dos campos : el de los *jinetes* ó *caballeros*, y el de los *corceles*.

Los caballeros, montados en sus caballos, se colocan en el interior de un círculo, y como en el juego de la *pelota circular*, un caballero lanza la pelota á su vecino de la derecha, éste al siguiente, y así sucesivamente hasta que la pelota haya vuelto á manos del primer jugador.

En seguida, el mismo primer jugador lanza tres veces la pelota al aire, y la recibe cada vez en sus manos, después de lo cual se la envía á cualquier jugador, éste á otro, y así sucesivamente, sin seguir ningún orden.

Si un caballero á quien iba dirigida la pelota la deja

caer, inmediatamente saltan al suelo todos los jinetes, y corren, mientras uno de los caballos recoge violentamente la pelota y trata de pegar con ella á uno

de los caballeros, pero sin salirse del círculo. Si lo consigue, los papeles se cambian : los caballeros se convierten en caballos, y éstos en jinetes; si no lo consigue, la partida continúa en las mismas condiciones.

---

84. — La Pelota emplumada.

Para este juego, que puede, como quieran los jugadores, ser jugado al aire libre ó en el hogar, se requiere que los niños estén provistos de plumas viejas ó alfileres y una pelota.

Se traza en el suelo un círculo de 30 á 40 centímetros de diámetro, y dentro de él colocan los jugadores sus puestas de cierto número de plumas viejas ó alfileres, ó aun de semillas de chabacano, sin orden ninguno.

Se sortea el orden en que deban jugar los jugadores.

El primer jugador, de pie frente al círculo, deja caer en él la pelota tratando de tocar los alfileres y hacerlos salir del círculo. Debe volver á tomar la pelota al aire, después del primer bote, para dejarla caer nuevamente, y así continuará jugando hasta que en una de tantas no pueda ya cogerla, momento en que entra á jugar el segundo.

Cuando sale del círculo una pluma ó un alfiler, el jugador recoge el objeto que ha ganado, y continúa jugando.

Cuando en el círculo no queda ya ninguna pluma, termina la partida.

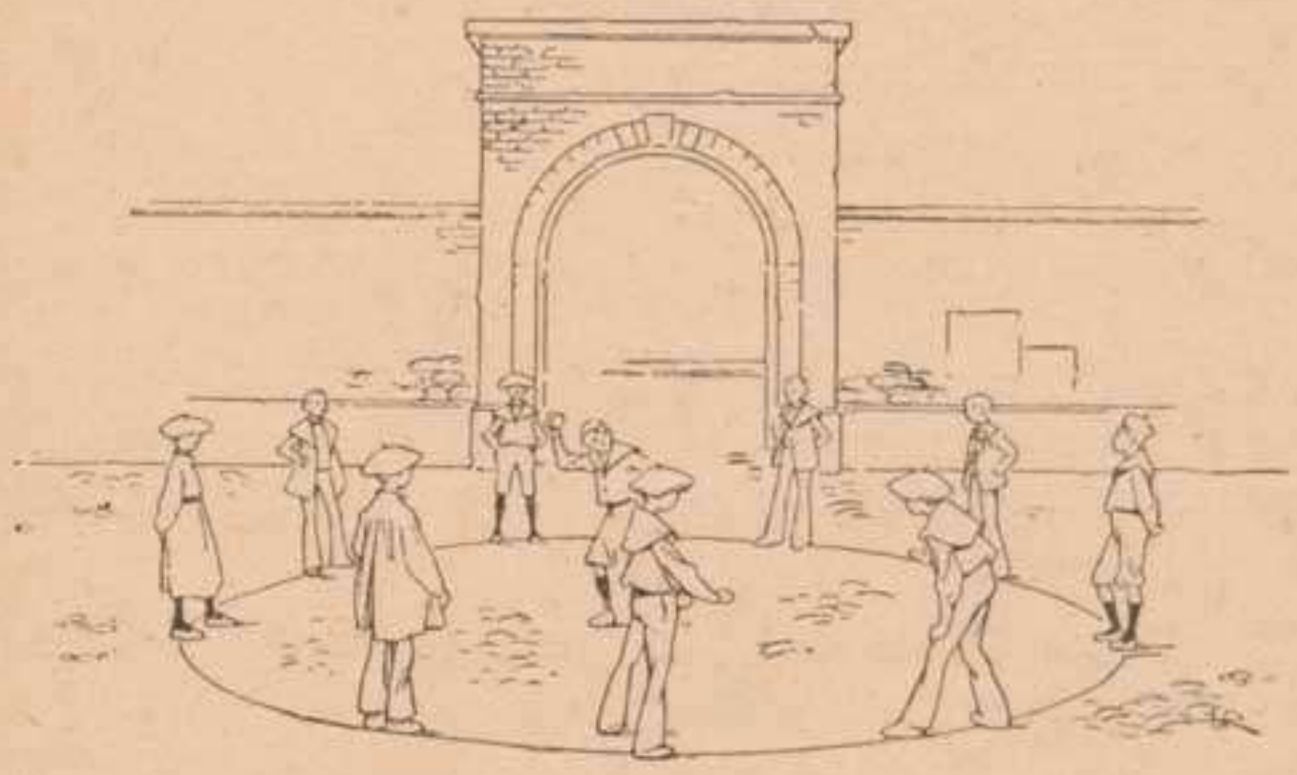
Conviene trazar el círculo en cemento, ladrillo ó losa, pisos en los que la pelota salta mejor y más alto.

---

85. — La Pelota envenenada.

En este juego no hay más preparativo que colocar un jugador en el centro de un círculo que forman sus camaradas.

El jugador que está en el centro del círculo lanza al aire la pelota y dice el nombre del jugador que deba



recibirla. Éste debe cogerla al vuelo ó, cuando mucho, después del primer bote, y colocándose á su vez en el centro del círculo, también lanza la pelota al aire diciendo el nombre de un tercer jugador que deba recibirla. Éste hace lo mismo que su antecesor y así todos los demás.

Si alguno de los nombrados no cogiere la pelota debe *caerse muerto*, á no ser que la recoja violentamente y dé con ella un pelotazo á quienquiera de sus compañeros, que en tal caso será el muerto.

Los muertos quedan fuera del juego.

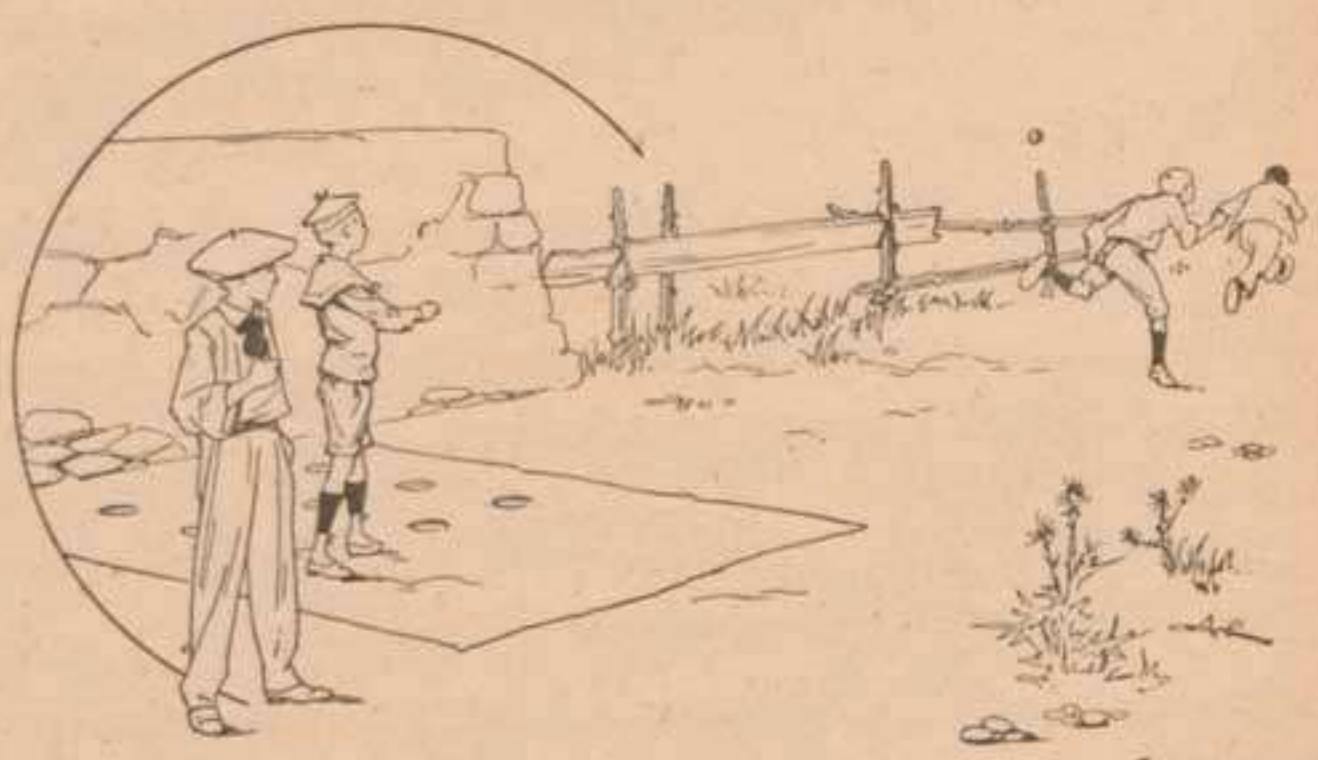
Si se quiere, puede previamente decirse á las cuántas faltas debe morir quien las cometa.

---

86. — La Pelota inquieta.

Se trazan los límites del juego en los extremos de un sitio bastante extenso en longitud, como una pradera ó un camino ancho y plano.

Al principio de la partida, los dos campos en que

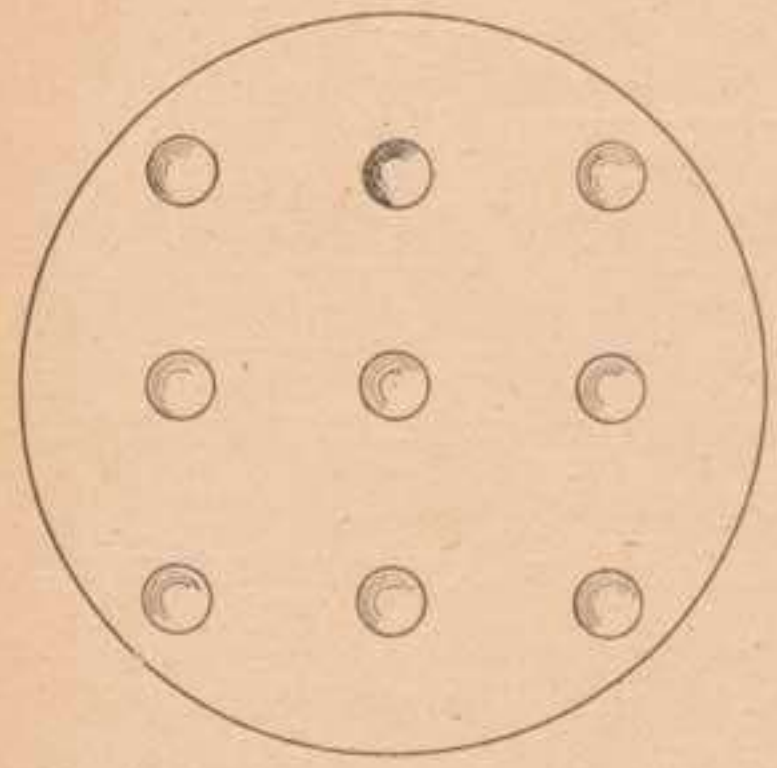


se dividen los jugadores, se colocan frente al centro del sitio del juego.

Designado por la suerte el campo que debe empezar, uno de los jugadores de ese campo arroja vigorosamente la pelota en dirección del campo adversario. Quienquiera de los de este campo recoge la pelota, y desde el punto en que la misma se detuvo, la devuelve al primer campo.

El objeto del juego es tocar con la pelota el límite del sitio del campo contrario, para lo cual deben

hacerse esfuerzos para ganar terreno en cada tiro ó jugada.



Con el fin de no dejar ganar terreno al enemigo, se puede devolver la pelota antes de que haya tocado tierra, pero sin cogerla, sino solamente pegándole con la palma de la mano; se puede cogerla é impedirle seguir corriendo hacia el límite, ya sea, como se ha dicho antes, cogiéndola con la mano, ó bien oponiéndole el pie; pero siempre que la pelota ya haya tocado tierra.

Para lanzar la pelota puede hacerse uso de la raqueta.

---

87. — La Pelota en Agujero.

Se traza en el suelo un cuadrado de un metro por lado, y por medio de dos rectas, que se cruzan en el centro del cuadrado, se divide éste en cuatro cuadrados, iguales.

En cada uno de los nueve puntos en que se juntan dos líneas, se cava un agujero de anchura y profundidad suficientes para que en él quepa perfectamente una pelota.

En seguida, ese cuadrado se rodea trazando fuera de él una circunferencia, la cual determina los límites del campo.

Por último, para determinar el límite, paralelamente á las líneas del cuadrado, se traza otra línea, á 5 ó 6 metros de distancia.

En seguida, por suerte, se hace el reparto de los nueve agujeros entre los nueve jugadores y se designa quién de entre ellos debe hacer el papel de *gorgojo*.

Este último se coloca en el límite; y rodeando los agujeros, con un pie en la circunferencia, los otros jugadores, con lo que han concluído los preparativos.

Entonces el gorgojo lanza la pelota, rodándola, al cuadro de los agujeros, y si penetra en uno, el dueño de él la recoge violentamente para dar un pelotazo á cualquiera de sus compañeros, que, por cierto, han emprendido la fuga.

Si no consigue tocar á nadie, pone una piedrita en su agujero y se le marca un punto perdido, pero si, al contrario, dió alcance con la pelota á alguien, éste es quien pierde el punto y pone una piedra en el agujero que le corresponde, á menos que, á su vez, le pegue á otro, y así sucesivamente hasta que alguno pierda.

Quien pierde un punto reemplaza al gorgojo.

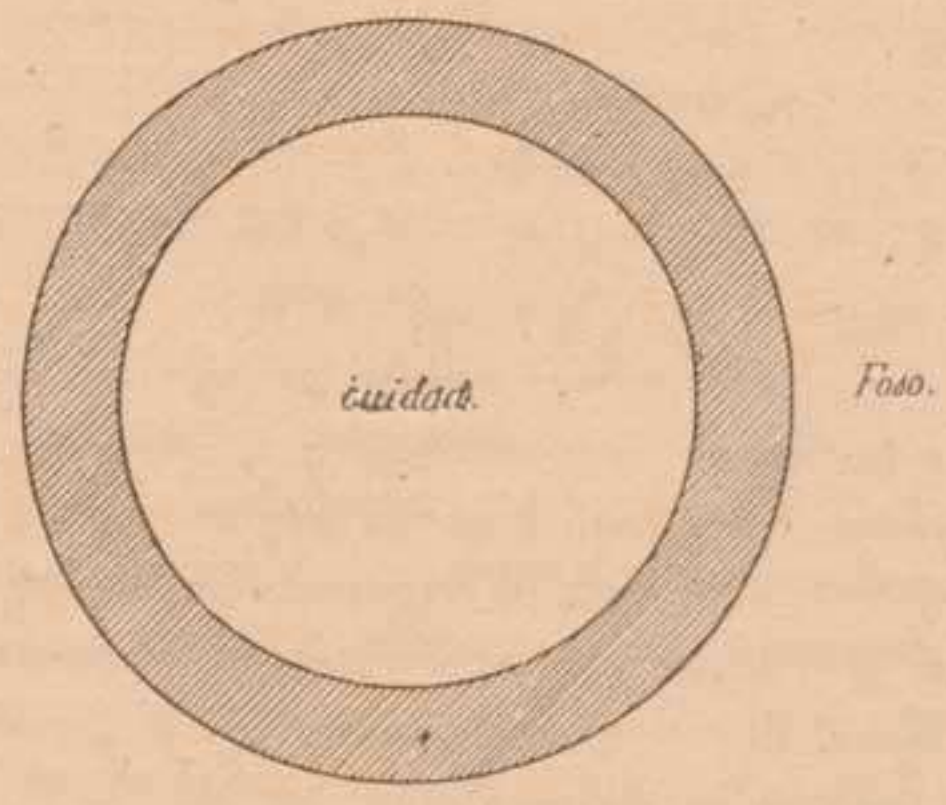
Cuando el gorgojo mete la pelota en el agujero que le pertenece, corre violentamente á recogerla para perseguir á sus compañeros tratando de propinarles un pelotazo; si no lo consigue, pierde un punto. Asimismo pierde un punto en el caso de que no haya metido la pelota en ningún agujero, después de haberla enviado tres veces seguidas.

Termina el juego *fusilando* al jugador que haya perdido tres puntos. (Véase el juego de la *pelota circular*.)

---

88. — La Pelota al ruedo ó el sitio de una ciudad.

La ciudad sitiada, en la que están fortificados los que forman el campo de los sitiados, se representa por medio de un círculo de 7 ó 10 metros de diámetro. Y como la ciudad sitiada debe estar defendida por un gran *foso*, al rededor de la misma se traza otro cír-



culo cuyo diámetro sea 2 metros mayor que el del círculo de los sitiados.

En el foso, es decir, en el espacio comprendido entre ambos círculos, no deben penetrar ni los sitiados ni los sitiadores, so pena de *ahogarse* y, por lo mismo, quedar fuera de combate.

Uno de los sitiadores (que son los que rompen las hostilidades) envía una bomba (pelota) sobre los sitiados, quienes, para evitar que haga explosión procuran no ser tocados dando vueltas en el círculo,

pero sin salir de él y situándose siempre del lado contrario al de la pelota.

Queda fuera de combate todo sitiado á quien la bomba le haya hecho explosión, á menos que haya recogido la pelota y con ella toque á un sitiador, y en tal caso éste será el muerto.

Si el sitiador no toca á nadie con la pelota, queda fuera de combate, pero los sitiados no deben recoger la bomba, pues se corre el peligro de que haga explosión y deje fuera de combate al atrevido, á menos que éste pegue un pelotazo á un sitiador.

Los sitiadores tienen el derecho de pasarse la pelota, pero deben hacerlo con gran cuidado, pues si cae en el ruedo muere inmediatamente quien la lanzó.

El golpe es nulo cuando un sitiado coge la pelota al vuelo, antes de que haya tocado á nadie, y en este caso debe enviarse la pelota al campo de los sitiadores sin intentar *matar* á ninguno.

Queda terminada la partida, para empezar una nueva, cambiando los papeles, cuando todos los jugadores de un campo están muertos.

---

89. — La Pelota del Gorgojo.

Este juego es muy semejante al de la *pelota en agujero* (véase el número 87), con la diferencia de que en éste se hace un número de agujeros igual al de jugadores, menos uno, y de que cada jugador debe estár provisto de un bastón.

Hecho el reparto de los agujeros, los jugadores meten en ellos, cada uno la punta de su bastón, y el *gorgojo*, que no tiene agujero, como siempre, se sitúa en el límite.

Desde allí, con la ayuda de su bastón, va rodando poco á poco la pelota, conduciéndola en dirección de los agujeros hasta ponerla cerca de uno de ellos, en el cual intenta introducirla. Entonces el dueño del agujero amenazado rechaza la pelota con su bastón, pero lo hace con rapidez, porque en el instante en que un agujero esté libre, el gorgojo introduce en él su bastón, con lo que hace suyo el abandonado agujero, y el despojado reemplaza al gorgojo.

Los demás jugadores pueden ayudar al compañero cuyo agujero esté amenazado, pero ya saben que lo hacen poniéndose en peligro, pues bien pudiera suceder que por ayudar los despojara el gorgojo del agujero que les pertenece.

---

90. — La Pelota mortífera ó el fusilamiento.

En este juego un niño es la *víctima* y los demás los *verdugos*. La víctima es el último niño de la fila, que se forma colocándose cada uno según el orden que la suerte le designó. Los verdugos, por turno, tiran con una pelota á la víctima que, con los brazos abiertos,

está frente á ellos, recargada contra una pared. Deben tirarle sin pasarse de una raya que previamente se traza en el suelo, distante algunos metros del muro. Si el verdugo falla el golpe, se coloca contra la pared al lado de su víctima, pero si logra pegarle, ésta tiene derecho de recoger la pelota y perseguir á su verdugo hasta la raya.

Cuando logra alcanzarlo, está libertada y es reemplazada por él. El verdugo que no ha sido tocado por su víctima, toma el último lugar entre los verdugos.

---

91. — La Pelota cruzada

Para este juego se requiere un terreno extenso y sin árboles, de 90 metros de largo por 45 de ancho. Los lados mayores del rectángulo se llaman *líneas de costado*, y los dos menores *líneas de extremos*. En los cuatro ángulos se pone una banderola.

Los *blancos* son dos espacios de 3 y medio metros de largo, marcados cada uno por dos postes sobre la línea de extremo. Estos postes van unidos por una barra horizontal, á 2 metros de altura.

Paralelamente á las líneas de extremo y á la distancia de 13 y medio metros, se traza una línea de 3 metros 50 centímetros.

De cada extremo de estas líneas parte un cuarto de circunferencia que termina en el extremo de la línea de extremo.

Cuando las medidas se han tomado rigorosamente, los postes quedan en el centro de los cuatro arcos de círculo.

El conjunto, en cada lado, se llama *círculo de extremo*.

Por lo que respecta á los jugadores, éstos pueden ser en número de diez á treinta, pero siempre en número par, á fin de que puedan formarse dos partidos iguales. Cada partido debe nombrar un jefe.

La pelota debe ser muy elástica y más ó menos pesada, según la fuerza de los jugadores.

Además de la pelota, cada jugador debe tener un bastón de madera, ligeramente encorvado, como un

bastón de cayado, ó debe terminar en una nudosidad.

El objeto del juego es que cada partido se esfuerce por hacer pasar la pelota, á golpe de bastón, por entre los postes del círculo de extremo del partido contrario, pero teniendo cuidado de que la pelota parta del círculo de extremo del partido que da el golpe.

Es necesario tener presente dos reglas muy importantes :

1ª El bastón no debe levantarse más arriba del hombro, pues quien tal haga se expondrá á perder las oportunidades de pegar á la pelota cuando las ocasiones fueren propicias.

2ª Los jugadores deben estar siempre entre su campo y la pelota. El jugador que infringiere esta regla no tendrá derecho á tocar la pelota, por encontrarse en *lado malo*.

Al principio del juego los dos *capitanes* (jefes) deciden por suerte, cuál debe ser su campo, el que no podrán abandonar sino en los momentos de reposo.

Para comenzar el juego los capitanes deben hacer la ceremonia del *saludo*. Para el efecto se colocan en el centro del sitio frente á frente y dando la espalda á su respectivo campo, estando la pelota en el suelo, entre los dos capitanes. Luego éstos cruzan tres veces los bastones y se hacen una caravana con la cabeza, tras de lo cual, cada uno trabaja por enviar la pelota al campo opuesto.

Desde el momento en que ha sido tocada la pelota, todos los jugadores pueden tomar parte en el juego, arrojándola ó deteniéndola con su bastón.

Ahora bien, suponiendo que un jugador logre hacer

pasar la pelota por entre los postes del partido adversario, si el golpe ha sido bueno, quiere decir, si se ha dado en el círculo de extremo, gana un punto el partido á que tal jugador pertenece; pero si el golpe fué malo, si se dió fuera del círculo de extremo, no sólo no se gana ningún punto, sino que el partido contrario tiene derecho á dar un *golpe franco*. Un *golpe franco*, en este juego, se da de la siguiente manera : colocada la pelota frente al jugador que va á dar tal golpe, y estando los jugadores contrarios á cinco metros de distancia, se arroja la pelota al campo opuesto, sin que los jugadores de éste puedan detenerla.

Si un jugador toca la pelota encontrándose en el *lado malo* (que no se encuentre entre su campo y la pelota), el campo contrario tiene igualmente derecho á un golpe franco, salvo el caso en que la pelota se encontrara en el círculo de extremo; pues entonces lo que debe hacerse es colocar la pelota en el sitio donde fué cometida la falta, y repetir el saludo antes de continuar el juego.

Puede suceder que un jugador haga pasar la pelota por la línea de costado. En tal caso, uno de los adversarios pone la pelota sobre la línea de costado, en el punto que la tocó, y tiene derecho á un golpe franco

Por último, si el mismo caso se presenta para la línea de extremo, se dan veinticinco pasos perpendicularmente á la línea partiendo del punto por donde pasó la pelota, y se da un golpe franco.

La partida se gana por el campo que cuente tres puntos.

SEGUNDA PARTE

JUEGOS EN EL HOGAR PARA NIÑOS Y NIÑAS

ÍNDICE DE LA SEGUNDA PARTE

SEGUNDA PARTE

JUEGOS EN EL HOGAR PARA NIÑOS Y NIÑAS

---

92. — La Piñata.

No por ser antiquísimo el juego de la *piñata* es menos divertido. Se juega mucho durante la temporada de las *posadas* y *noche buena*.

La piñata es una olla de barro, adornada con papeles de colores, haciéndola representar diversos objetos. Algunas veces se le da la forma de una lámpara, otras la de un animal, etc., etc.; pero siempre el interior va repleto de dulces y frutas que se disputan los jugadores.

La piñata se cuelga del techo de la casa.

El juego es bastante sencillo : consiste en vendarle los ojos á cualquiera de los jugadores, quien debe estar provisto de un grueso y fuerte garrote, con el que se propone, de uno solo, pero formidable garrotazo, hacer añicos la piñata y recoger cuanto dulce y fruta pueda y le dejen sus compañeros; pues éstos, que sólo esperan que las golosinas vengan abajo, para

precipitarse sobre ellas, únicamente dejan los *tepalcates* (pedazos de cacharro).

Mas no se crea que es muy fácil romper la piñata, al contrario, es difícil aporrearla, porque después de habérsele vendado los ojos al jugador designado, se le hace que dé varias vueltas en su propio lugar ó en derredor de la pieza, á fin de desorientarlo; y después, aunque se le coloque frente á la piñata (á 3 ó 4 metros de distancia), como ignora la distancia que lo separa de la olla, difícilmente se pára en donde debe hacerlo, sino que se pasa ó no llega, y.., ¡Zas! empieza á atizar palos á diestra y siniestra, pero *al viento*, ó acaso á la cabeza de algún jugador que se puso á su alcance.

Si después de dos garrotazos, el jugador no rompió la piñata, se le quita la venda y pasa otro de los jugadores.

Hay que tener cuidado de no ponerse al alcance del garrote del jugador vendado, pues puede sucederle al imprudente que le descarguen un garrotazo, que le rompa el bautismo, y eso no es nada agradable, según dicen las gentes que de ello tienen personal experiencia.

---

93. — El Fantasma.

El número de jugadores no puede ser menor de cuatro.

Uno de ellos, el que la suerte designe, es el adivino. Este permanece en una pieza obscura que comunica con otro departamento iluminado, en el cual se encuentran los otros jugadores. La puerta de comunicación de ambos departamentos se cubre con un lienzo blanco : una sábana queda perfectamente bien.

La lámpara que ilumine la pieza donde se encuentran los jugadores, se coloca frente á la sábana; pero en el fondo de la pieza.

Los jugadores se disfrazan á su antojo y pasan, uno por uno, frente al lienzo, para que en éste se proyecte su sombra, hacen los gestos que les ocurra y hablan cambiando la voz.

Del otro lado de la sábana, por la sombra proyectada y por la voz, el adivino debe conocer al jugador que proyecta la primera y produce la segunda.

Si lo consigue, el conocido toma el lugar del adivino y da una prenda; si no lo consigue, también es reemplazado pero debe dar una prenda.

---

94. — La Orquesta.

La orquesta se compone de un número indefinido de músicos, con la condición de que cada filarmónico toque un instrumento distinto. Hecha la elección de instrumentos, se colocan formando círculo en el centro del cual, batuta en mano, debe hallarse el *director de orquesta*.

Cada jugador debe simular, por medio de gesticulaciones, que está tocando el instrumento que eligió; y si fuere posible que, por medio de la voz, imitara los sonidos del instrumento, sería mucho mejor.

Algunas voces de instrumentos pueden ser imitadas por la voz humana, como la del trombón, el bajo, el violín, el tambor, etc., y la de la flauta con silbidos, pero otras voces no se prestan, como las del piano, por ejemplo.

Cuando ya todos los músicos están listos, el director de la orquesta da la señal, con la batuta, para que comience la cencerrada, simulando que les lleva el compás, y haciendo todos los aspavientos que haría un verdadero director de orquesta. Repentinamente suelta la batuta y se pone á tocar el mismo instrumento que uno de sus compañeros está tocando. Este debe detenerse inmediatamente y, cogiendo la batuta, substituye al director.

Después de algunos compases hace lo mismo que el primero; deja la batuta y se pone á imitar á alguno de sus compañeros, quien se detiene, coge á su vez la batuta y reemplaza al director, y así sucesivamente.

El juego termina cuando todos los jugadores han dirigido la orquesta.

El músico que no esté atento para tomar la batuta inmediatamente que le toque el turno, dará una prenda que rescatará sufriendo el castigo que le imponga el último que haya dirigido la orquesta.

95. — El Navío cargado.

Los jugadores escogen, cada uno, una profesión, un arte ó un oficio cualquiera, y se sientan formando círculo.

Uno de ellos tiene el *navío*, que es un pañuelo hecho bola, una pelota ó un objeto cualquiera, qué pueda ser lanzado de unas manos á otras, sin peligro de romperse si llega á caer en el suelo.

El jugador que tiene el navío lo lanza á otro de sus camaradas, diciéndole : *Allá va este navío cargado de....*

Y quien recibe el navío en sus manos debe contestar (completando la frase interrumpida de su compañero), dando el nombre de una cosa relativa á la profesión, arte ú oficio que ha escogido.

Suponiendo que quien recibió el navío haya elegido la profesión de médico, habría contestado, por ejemplo *fiebres*, *inyecciones*, *recetas*, etc.; si fué un zapatero, *suelas*, *tacones*, etc.

E inmediatamente después de haber contestado, y repitiendo las palabras que oyó en boca del primero, lanza el navío á quienquiera de los otros jugadores. El que lo recibe contesta sin vacilar y manda el navío á otro, continuando el juego de igual manera.

Cada vez que se reciba el navío hay que contestar dando una palabra nueva, pues quien repite una palabra da una prenda. Asimismo dará una prenda quien responda con una palabra, ó más bien dicho, con un nombre de una cosa que no sea de la profesión escogida, así como el que, por estar distraído, no conteste oportunamente.

---

96. — ¿Quién pega?

En el centro de una sala ó recámara, se colocan dos sillas, respaldo contra respaldo, ocupadas por dos jugadores que tienen los ojos vendados con pañuelos.

Los demás jugadores dan vueltas al rededor de las sillas, y uno de ellos da un golpecito sobre una de las sillas. El que ocupa la golpeada pregunta á su colega: ¿ *Quién pega*, *compañero*? Y éste debe adivinar quién

pegó. Si no se equivoca al dar el nombre del que pegó, queda en libertad y lo substituye aquel cuyo nombre fué adivinado.

Para que los jugadores que están sentados puedan adivinar y, en consecuencia, quedar libres, se golpearán alternativamente las dos sillas.

---

97. — La Venta en verso.

Todos los jugadores se sientan formando un círculo. El designado para comenzar el juego tiene en la mano una caja ó cualquiera otro objeto, como un

pañuelo, un libro, etc., y presentándoselo á su vecino de la derecha le dice : *Te vendo mi carretón.*

— *¿Y qué pongo en ese cajón?* pregunta el vecino.

Entonces el primer jugador dando una palabra terminada en *on*, como *pantalón*, *cinturón*, *paredón*, etc., pasa el objeto.

El vecino toma el objeto y, á su vez, ofrece su

mercancía á su vecino de la derecha, diciéndole, por ejemplo :

— *Te vendo mi caseta.*

— *¿Y qué quieres que en ella meta?* pregunta el interpelado.

— *Cajeta*, responde el vendedor.

Y el objeto va pasando de mano en mano hasta dar la vuelta completa.

---

98. — La Justicia.

La suerte debe designar, entre los varios jugadores, á uno que represente el papel de *juez*, y otro el de *acusado*, siendo los *acusadores* todos los demás niños que intervienen en el juego.

El juez, sentado junto á una mesa, en la que hay papel y lápiz para apuntar las acusaciones, debe tener á los lados á los acusadores, y enfrente, á unos 2 metros de distancia, el banquillo del acusado. Este, en los momentos en que los acusadores formulan sus acusaciones, en voz baja, ante el juez, permanece fuera de la estancia, á fin de que no se entere de los motivos de su prisión.

Los motivos de la prisión pueden ser : alguna cualidad, algún pequeño defecto moral, ó algún pecadillo cometido por el acusado. En las acusaciones no debe haber nada que ofenda la dignidad del que va á ocupar el banquillo.

Inmediatamente que el juez conoce todas las acu-

saciones, hace venir á su presencia al acusado, para decirle :

— *Ocupa V. el banquillo de los acusados por tales y cuales motivos*. Y repite las acusaciones que ha oído.

Y dirá, por ejemplo :

— Está V. acusado de ser un paseador incorregible, de tomar frutas verdes que son tan dañosas, de no querer lavarse la cara por las mañanas, de tener los dientes muy aseados y blancos, etc., etc.

El acusado, que ha oído atentamente esa lluvia de acusaciones, disparatadas algunas de ellas, para salvarse del castigo, debe adivinar quién ha formulado tal ó cual acusación. Para el efecto, puede dar tres nombres, y si adivinó, el acusador descubierto pasa á ser acusado, y el adivinador queda en libertad; pero si á la tercera vez no adivina, da una prenda para recobrar su libertad ó vuelve á retirarse para que se le formulen nuevas acusaciones, y ver si en la segunda vez es más afortunado que en la primera. Si tampoco en esta vez adivina da una prenda y es reemplazado por otro de sus camaradas.

---

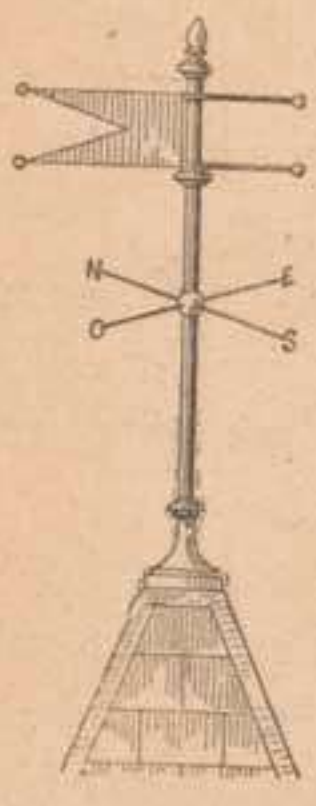
99. — Las Veletas.

Los cuatro ángulos de un cuadrado trazado en el suelo, representan los cuatro puntos cardinales : Norte, Sur, Oriente y Poniente.

Cuatro de los jugadores se colocan, cada uno, en un ángulo del cuadrado : son las *veletas*.

El quinto jugador es *Eolo*, dios de los vientos. Este

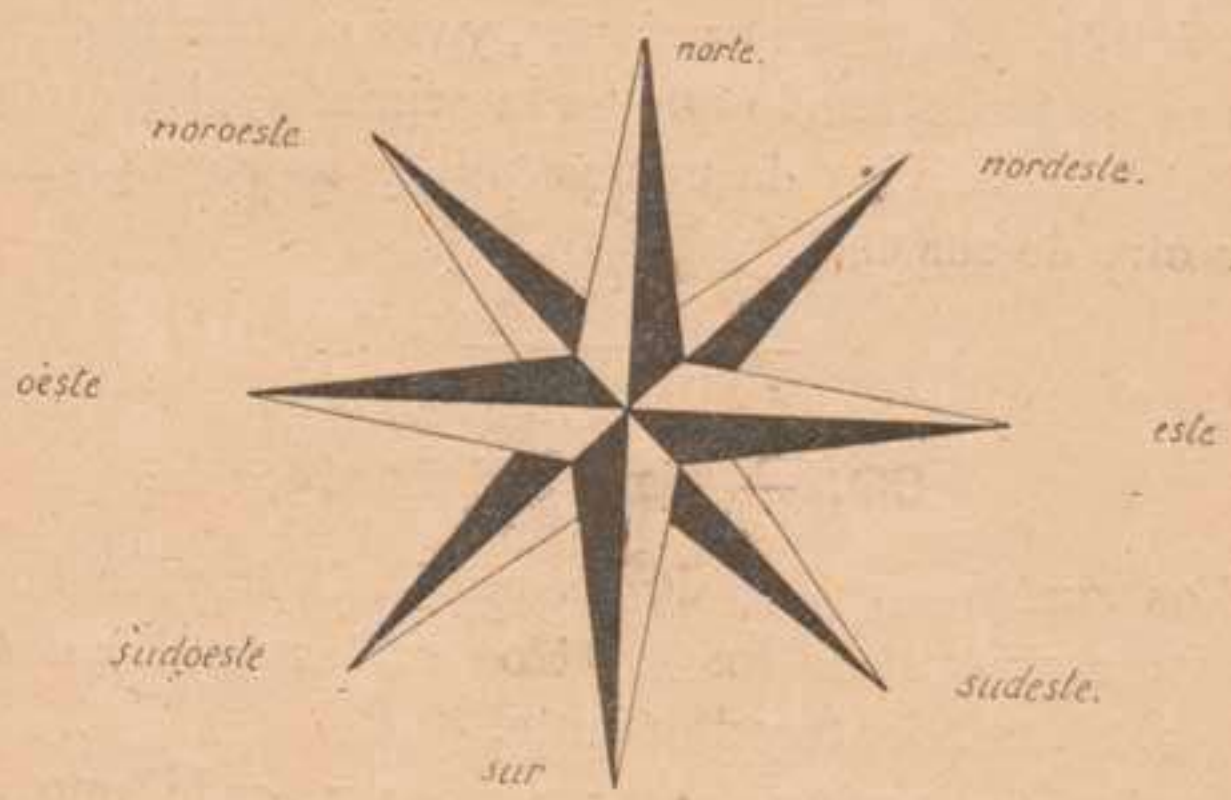
advierte á las veletas que deben volver la cabeza rápidamente y sin vacilaciones, al lado opuesto del punto cardinal designado por él mismo.



Ya listos, Eolo comienza el juego gritando : *Norte*.

A esta voz, las veletas vuelven la cabeza hacia el Sur. Dice Eolo *Sur*, y las veletas ven al Norte. Grita Eolo : *Este*, y las veletas vuelven la cabeza hacia el Oeste; y si manda : *Oeste*, la vuelven al Este.

Si Eolo grita : *Tempestad*, cada veleta gira tres veces sobre sí misma; pero si exclama : *Variable*, las veletas se balancean de derecha hacia la izquierda, y de adelante hacia atrás, hasta que Eolo cambie la dirección del viento, diciendo, por ejem-



plo : *Oeste-variable*, momento en que las veletas se inclinan suavemente hacia el Este.

Cuando una veleta no ejecuta rápidamente el movimiento ordenado, ó se equivoca al ejecutarlo, da una prenda.

Termina el juego cuando se han recogido ya algunas prendas.

Si los movimientos se ejecutan con exactitud, el aspecto que presenten los jugadores será muy simpático.

---

100. — El Esclavo despojado.

Todos los jugadores son *cortesanos*, menos dos, uno de los cuales representa el papel de *rey*, y el otro de *esclavo*.

El rey debe sentarse en su trono, y tener delante de sí, sentado en el suelo, á su esclavo.

El rey, con gran seriedad, llama á uno de los cortesanos y le dice : *Acérquese V. á mí, esclavo.*

Pero el cortesano no debe obedecer inmediatamente, sino que debe preguntar : ¿*Me atreveré, señor*? Y así que el rey le haya respondido : *Atrévase*, acatará la orden recibida.

Entonces el rey ordenará al mismo cortesano que despoje al esclavo de algún objeto que tenga, ya sea en la mano, ó bien en la cabeza ó en cualquiera parte; puede el esclavo ser despojado de su pañuelo, su corbata ó cualquiera otra prenda de su vestido. Pero el cortesano jamás debe obedecer inmediatamente ningún mandato del rey, sino hasta después de haber hecho la pregunta : ¿*Me atreveré, señor*?, y de haber recibido la respuesta : *Atrévase.*

Si se le olvida hacer esa pregunta, ó no espera la respuesta del rey, da una prenda y toma el puesto del esclavo, quien pasa á ser cortesano.

El rey llama á cada uno de los cortesanos y le da cinco órdenes distintas : si alguno las cumple con toda regularidad, destrona al rey y toma su lugar en el trono. Pero esto no es tan fácil como á primera vista lo parece; por el contrario, muchos se olvidan de hacer la pregunta de ordenanza : *¿Me atreveré, señor?* y otros no esperan la respuesta : *Atrévase*, sino que obedecen al instante, sobre todo cuando se les ordena que se sienten en el sitio que les corresponde.

---

101. — El Gastrónomo.

Los jugadores se sientan formando un círculo, en el centro del cual, y frente á una silla ó un cajón que haga las veces de mesa, se sienta el designado para hacer el papel de *gastrónomo*, á quien debe atársele un pañuelo bajo la barba, á guisa de servilleta.

Ya listos para comenzar, el *fondero*, dirigiéndose á quienquiera de los jugadores, le dice : *Muchacho, da la carta al señor.*

Entonces el *mozo* ó *mesero* presenta al gastrónomo una pluma con tinta ó un lápiz y una hoja de papel, en la cual escribe el gastrónomo tres cosas : el nombre de un platillo ó manjar cualquiera, el de un vino ó licor y el de un dulce, fruta ú otro postre que le ocurra.

Luego que acaba de escribir, dobla el papel cuida-

dosamente, lo coloca delante de sí, y dirigiéndose á uno de los jugadores, le ordena : ¡ *Muchacho, sírveme*! Y éste, con toda humildad, le responde : ¿ *Quiere V. un asado de ternera?* — *Magnífico* — contesta el gastrónomo, y dirigiéndose al jugador siguiente, le dice: *Ya comí ternera, sírveme otra cosa.* Este ofrece otro platillo, como *gallina, adobo, chorizo,* etc., y el gastrónomo sigue dirigiéndose á los jugadores hasta que le ofrezcan el guisado cuyo nombre escribió en el papel.

Bajo pena de dar una prenda, está prohibido ofrecer un platillo que ya ofreció otro, ó que no entra en el número de los que forman una comida; no comprendiendo los postres.

Si después de haber interpelado á cada uno de los jugadores, ninguno de ellos ha nombrado el manjar escrito de antemano, el gastrónomo dará una prenda, y el juego continuará de la siguiente manera :

El gastrónomo, dirigiéndose al jugador á quien le habló primero en la vuelta anterior, le dice : *Tengo sed*; *sírveme.* El interpelado ofrece *vino tinto,* otro *madera,* otro *cerveza,* etc., y si ninguno da el nombre del vino ó licor que en su papel escribió el gastrónomo, éste da una segunda prenda, y pasa á la tercera vuelta.

— *Muchacho,* dice al primero, *sírveme el postre.*

A esta orden se le ofrecen diferentes clases de frutas, dulces, pastelillos, etc., y si sucede que otra vez ninguno de los jugadores dió el nombre del postre apuntado en el papel, dará una tercera prenda y continúa nuevamente el juego, pero nombrándose un nuevo gastrónomo.

Pero si acontece que alguno de los jugadores ofreció el platillo ó el vino ó el postre cuyo nombre escribió en el papel el gastrónomo, dice éste : *Ya no tengo hambre ni sed*; *venga V. á ocupar mi lugar y pague la cuenta, es decir, dé V. una prenda.*

El substituto mira el papel de su antecesor para enterarse de lo escrito, y continúa el juego de la manera explicada, hasta que venga otro á substituirlo, si tiene la fortuna.

---

102. — La Mano caliente.

Cualquiera jugador de buena voluntad se sienta en una mesa, con los pies colgando; y otro jugador, designado por la suerte, para hacer el papel de *mano caliente*, colocado frente al primero, pone la cara entre las piernas de éste, cierra los ojos y pone en su espalda una mano abierta, con la palma hacia afuera.

Los otros jugadores se sitúan frente á los dos primeros, formando un semicírculo.

El juego consiste en lo siguiente : un jugador cualquiera da un golpecito en la mano del mano-caliente y torna inmediatamente á su lugar, procurando no denunciarse. El mano-caliente se vuelve con toda viveza hacia los jugadores, y trata de saber, por las actitudes de los mismos, quién le pegó. Si dice sin vacilaciones el nombre del que le pegó, éste pasa á ser el mano-caliente; si se equivoca, vuelve á ponerse en su posición primera, y continúa el juego de igual manera.

Puede convenirse en que el mano-caliente diga quién le pegó sin ver á nadie.

El jugador en cuyas piernas está apoyado el mano-caliente, puede también pegarle á éste; pero debe

hacerlo con grandes precauciones, á fin de que no lo denuncien sus movimientos.

Para engañar al mano-caliente, varios jugadores pueden simular que ellos fueron quienes le pegaron, cuando en realidad, fué otro muy distinto.

Es regla general que jamás deben pegar dos jugadores á la vez.

---

103. — Las Sílabas.

En este juego todos los jugadores deben permanecer sentados.

Entre ellos, el de mayor edad comienza el juego. Toma un pañuelo hecho bola, y lanzándoselo suavemente á uno de sus colegas, pronuncia una sílaba, *me*, por ejemplo. La persona que recibe el pañuelo debe responder sin vacilar mucho tiempo, diciendo

otra sílaba que, unida á la primera, forme una palabra completa.

En el ejemplo anterior, quien recibió el pañuelo podía haber respondido : *sa*, *lon*, con lo que se formarían las palabras *mesa*, *melón*.

El jugador á quien le tocó responder, después de haberlo hecho, lanza á su vez el pañuelo á otro jugador, pronunciando una sílaba. De esa manera continuará el juego hasta que se fastidien los jugadores.

El que responda una sílaba que no forme con la primera una palabra conocida, dará una prenda, la cual no podrá rescatar sino después de haber sufrido el castigo que se le impusiere. También es castigado el que forma una palabra ya dicha antes.

---

104. — Las Vocales.

Formando un corrillo circular se sientan los jugadores.

Cualquiera de ellos comienza el juego, diciéndole al compañero que tiene á la derecha : « Don Perico de los palotes, muy afecto al vino, no quiere más que *eses* ¿ qué le daría V. ? »

El jugador á quien se le dirige esa pregunta debe contestar al instante con una palabra en cuya formación no entre para nada la letra *s*, y dirá, por ejemplo agua, chocolate, pan, carne, etc. Esa misma pregunta deberá ser contestada por cada uno de los jugadores, dando una prenda el que pronuncie una palabra prohibida, es decir, en que entre la letra prohibida.

Asimismo dará una prenda el que diga una palabra ya pronunciada por otro de los jugadores.

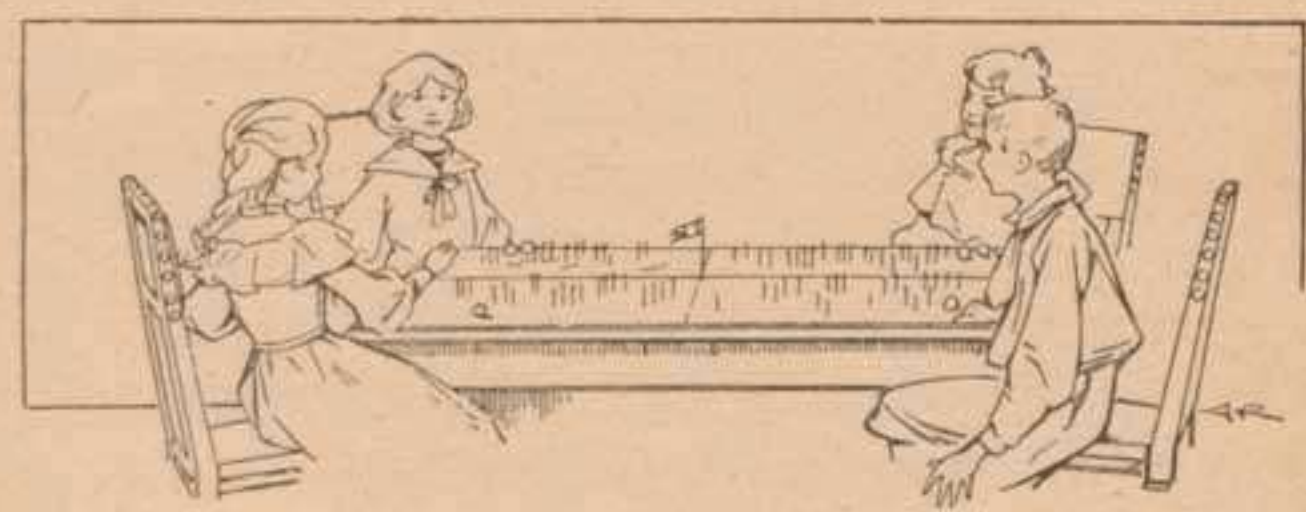
La pregunta puede variarse, á voluntad de cada jugador, cambiándolas por éstas, por ejemplo : « Mi perrito no quiere más que *íes*, mi gato no quiere más que *cees*, mi gallo no quiere más que *úes*, mi borrego no quiere más que *bees*, ¿ qué le daría V. ? »

---

105. — El Búlgaro.

Para este juego (al cual sólo se admiten cuatro jugadores, generalmente) se necesita una mesa con cubierta de papel blanco.

Sobre la cubierta se trazan dos líneas perpendicu-



lares que se crucen en el centro, de modo que se formen cuatro cuadrílateros iguales.

Cada jugador debe estar provisto de igual número de alfileres (30 ó 40, según el tamaño de la mesa) de distintos colores las cuatro clases; pero de un solo color cada clase. (Al hablar de colores de los alfileres se hace referencia á las cabezas de los mismos.)

Los jugadores clavan sus alfileres en la parte de la mesa que les ha tocado, que es una cuarta parte. En el centro, en el punto en que las líneas se cruzan, se clava un alfiler de mayor tamaño, que es el *búlgaro*.

Cuando no haya alfileres de cabeza, en lugar de ésta se les pone una ruedita de papel.

Además de los alfileres, los jugadores deben tener dos canicas cada uno, para jugar con ellas cuando les toque el turno.

Consiste el juego en derribar con la canica los alfileres del adversario, teniendo cuidado de no hacer caer el búlgaro. A cada alfiler derribado, el dueño deposita, en una caja que se tiene de antemano, una canica ó una ficha, como lo hayan convenido.

Si cae el búlgaro, termina la partida; pero en tal caso el jugador que lo derribó debe duplicar las puestas, las que se reparten entre los otros jugadores.

El jugador á quien le tiren todos sus alfileres, queda fuera de combate hasta la partida siguiente.

También se puede jugar entre ocho, pero en tal caso, habrá dos jugadores para cada campo. Y suponiendo que los colores escogidos hayan sido rojo, verde, negro y blanco, los campos quedarían de este modo : el rojo de los franceses con el verde de los rusos, y el negro de los alemanes con el blanco de los austriacos.

Los alfileres pueden ser reemplazados por bolos.

---

106. — El Pichón vuela.

Los jugadores se sientan formando círculo, y colocan el dedo índice de la mano derecha sobre la rodilla del mismo lado.

El director del juego, levantando el dedo, dice, por

ejemplo : *el pichón vuela, el gallo vuela, la perdiz vuela, el caballo vuela, el gato vuela,* etc.

Y cada vez que el director pronuncie el nombre de un ave voladora, todos los jugadores tienen que levantar el dedo; pero si da el nombre de un animal que no vuela, entonces los dedos permanecen inmóviles.

El que levante el dedo cuando no debe hacerlo, ó deje de levantarlo cuando es necesario, da una prenda.

Para esto es necesario recordar que no todas las aves vuelan, ni todos los animales que no son aves no vuelan : el avestruz es un ave y no vuela ; el murciélago es un mamífero y sin embargo vuela.

107. — El gran Mogol.

El gran Mogol es un jugador que, trepado en una silla, una mesa ó en cualquiera parte alta, toma una posición amaneradamente majestuosa.

Sus compañeros pasan, uno á uno, ante él, con

gran seriedad y mostrando gran respeto. Al llegar frente al gran Mogol hacen una caravana muy ceremoniosa, y, arrodillándose, le dicen tres veces seguidas: «Gran Mogol, yo te adoro sin reir ni llorar». Y efectivamente, deben decirle esas palabras de modo muy formal y serio.

Y mientras se le dicen esas palabras al gran Mogol, éste saca la lengua, *voltea los ojos* y, en una palabra, hace cuantos gestos y contorsiones extravagantes pueda hacer, con el fin de hacer reir á su adorador. Si lo consigue, este último pasa á ser el gran Mogol.

---

108. — El Tocador de Madama

Este es un bonito juego para niñas, en el que cada una representa un objeto distinto de las mil chucherías que forman el tocador de una dama. Una niña representa el polvo, otra una peineta, otra el espejo, otra el perfume, etc. Todas se sientan formando

círculo, excepto una que se coloca en el centro, al lado de una caja vacía : esta niña es la recamarera.

Cuando la recamarera dice : *Madama quiere su peineta*, la niña que representa ese objeto se levanta y va á sentarse sobre la caja vacía. La recamarera dice en seguida : *Madama quiere su espejo*, la niña que está sentada en la caja vuelve á tomar su lugar y la que representa el espejo va á sentarse en la caja que está en el centro.

Cuando la recamarera ha llamado varios objetos del tocador, dice : *Madama quiere todo su tocador*. A estas palabras todas se levantan y cambian de lugar.

Mientras se hacen esos cambios, la recamarera trata de sentarse; pero como no puede hacerlo en la caja, tiene que hacerlo en el asiento de otra niña. La que se queda sin asiento da una prenda y reemplaza á la recamarera.

Para restituir las prendas á sus respectivas dueñas, éstas tienen que sufrir un castigo, como cantar, recitar una composición poética, bailar con una silla, ó cualquier otro castigo por el estilo.

Recoge las prendas la que dirige el juego ó la primera que hizo el papel de recamarera.

---

109. — El Buscador.

Mientras que los jugadores esconden una pelota, una cajita ó cualquiera otro objeto, el *buscador* (que ha sido designado por la suerte) se retira hasta que, ya escondido el objeto, se llama para que lo busque.

Si lo busca por el lado donde no está, nada se le dice, á menos que se aleje mucho, pues en este caso le dirán *que te ahogas*; si al contrario, se aproxima, se le dirá : *te quemas*; y si queda precisamente frente al objeto, le gritan : *¡ fuego, fuego !*

Luego que encuentre el objeto se nombra otro buscador que reemplace al primero.

Pero si *se da por vencido*, es decir, que ya no quiere buscar más, da una prenda.

Hay otra manera de dirigir al buscador, sin tener que hablarle. Uno de los jugadores, especialmente

encargado de ello, tiene en las manos un objeto sonoro. Si el buscador se aleja, se lo indica el director haciendo sonar débilmente su instrumento; si al contrario, se acerca, hace que produzca sonidos más y más fuertes.

O bien una niña se sienta al piano y lo aporrea más lenta ó más rápidamente, según que el buscador se ahogue ó se queme.

---

110. — Los Ojos.

Con dos sábanas, unidas por medio de una costura, de manera que deje dos aberturas para los ojos, se cubre la puerta que comunica una pieza con otra ó con un corredor.

Uno de los jugadores, sentado en el interior de la pieza, tiene fijas sus miradas en las dos aberturas mencionadas, mientras los otros, uno por uno, pasan por el otro lado de la tela, dejándose ver, del que está encerrado, nada más que los ojos. Este debe conocer al que tiene delante y decir el nombre del mismo.

Si consiguió conocer al que se le puso enfrente, el conocido toma el lugar del adivino y da una prenda.

Termina el juego cuando se han recogido varias prendas, las que vuelven á sus dueños mediante una penitencia.

---

111. — La doble Vista.

Sólo uno de los jugadores, el designado por la suerte, se encuentra sentado, con una venda en los ojos. Los otros van pasando sucesivamente delante de él, mientras que el que preside el juego pregunta al vendado, cuando alguien se encuentra ante este último:

¿De qué color es el vestido del que está frente á tí? ¿Cuál es el color de su cara, de sus ojos, de su cabello? ¿Cómo tiene los zapatos? ¿Cómo son sus medias? etc.

Y si el adivinador contesta correctamente á cualquiera de las preguntas que se le han hecho, el que se halla á su frente da una prenda y lo substituye.

Las prendas son devueltas á sus respectivos dueños así que éstos han cumplido las sentencias que les ha impuesto el presidente del juego.

---

112. — La Mano caliente doble.

Este juego, que es una variante del explicado en el número 102, tiene gran semejanza con el intitulado *¿Quién pega?*

En vez de uno hay dos *manos calientes*, y cada uno adivina por su compañero.

Cuando ha sido golpeado el mano-caliente de la derecha, se vuelve hacia el compañero de la izquierda y le pregunta :

¿Quién me pegó, compañero? El interrogado se vuelve á su vez, y con mirada escrutadora, por las actitudes

de los jugadores, inquiere quién fué el golpeador de su compañero. Si lo adivina, el golpeador toma el lugar del golpeado, y el juego continúa de igual manera.

Para que los dos manos-calientes puedan ser libertados, se les pega alternativamente.

---

113. — La Palabra.

En este juego se trata de que un jugador adivine determinada palabra, conocida por los demás jugadores.

El designado para tal adivinación debe alejarse de sus compañeros, mientras éstos escogen la palabra, la cual debe tener varias acepciones.

Escogida ya la palabra, se llama al adivino y se procede como va á explicarse en seguida.

Supongamos que la palabra haya sido *cabeza*.

El adivino, con el fin de encaminarse un poco, tiene el derecho de hacer algunas preguntas, una á cada jugador, tales como las siguientes : *¿Cómo encuentra V. la palabra?*

Y el interrogado tiene obligación de dar alguna cualidad del objeto, ó cualquier indicio referente á la cosa cuyo nombre trata de adivinarse.

Así, por ejemplo, el primer interrogado contestaría: *detesto las de ajo.* — Otro diría : *me gustan en barbacoa.* Un tercero : *deseo las calientes de horno*, etc.

Estas únicas indicaciones deben ser bastantes para

que el adivino llegue á conocer la palabra de que se trata.

Si lo consigue, declara quién es el jugador con cuya respuesta adivinó la palabra, para que éste lo reemplace; si no lo consigue, da una prenda, vuelve á retirarse y se le da otra palabra.

Si tampoco adivina la segunda palabra, da una segunda prenda y se designa un substituto.

El Juego de las nueces.

Las nueces que generalmente se emplean en este juego son las conocidas con el nombre de *nueces encarceladas* que, aparte de que son más chicas, pero de mejor gusto, son más baratas que las llamadas de Castilla; pues mientras que éstas se venden á cuatro ó cinco por un centavo, las encarceladas valen á diez y hasta veinte también por un centavo.

Sin embargo, cuando no hay de las primeras, se juega con las segundas; y cuando no hay ni unas ni otras se juega con avellanas.

De cinco maneras diferentes se juegan las nueces, lo que en realidad hace que haya cinco juegos distintos.

Dos de ellos, para ser jugados, requieren el uso de un *tiro*, que no es otra cosa que un *coyol* lleno de limadura de plomo, y que los mismos jugadores pueden construir.

El coyol es un fruto del tamaño de una avellana, de forma y estructura muy semejantes á las del coco,

producido por una de las diversas especies de la palma.

Para hacer el tiro se toma el coyol seco, al cual se le quita la corteza y luego el hueso se pule con una lija muy fina, teniendo cuidado de no dejarle eminencias, sino, por el contrario, darle una forma esférica lo más exacta posible.

Ya que el coyol está pulido presenta dos ó tres puntos perfectamente notables; uno de ellos es un agujero tapado con la pulpa. Destápese ese agujero con una lezna, y sáquesele por allí la pulpa hasta vaciarlo completamente.

Una vez vacío se le pone la limadura de plomo, pero no hasta llenarlo, sino hasta el punto en que si se deja caer de una altura de unos dos ó tres metros, sobre una piedra, no bote.

Para el efecto, se le pone el plomo muy poco á poco; y después de cada cantidad que se le introduzca, se hace la experiencia de dejarlo caer. Cuando ya no bota, aun cuando se le arroje contra un pavimento duro, con relativa fuerza, se tapa el agujero con un taponcito de madera que quede bien apretado.

Explicado ya cómo se fabrica el tiro, expliquemos en qué consisten los juegos á que nos hemos referido.

---

114. — Sacando libres.

De 2 á 6 es el número de jugadores.

En el extremo de un corredor enladrillado ó pavimentado con cemento, se traza una línea recta cuya longitud se calcula por el número de nueces que en ella se quieran poner; y á una distancia convenida entre los jugadores se traza otra línea, que marca el límite desde donde debe tirarse.

El número de nueces con que se entra al juego queda al arbitrio de los jugadores, pero todos deben poner el mismo número.

Las nueces se colocan unas al lado de las otras en la línea primera, dejando un espacio, entre una y otra, suficiente para que por él pase libremente el tiro. Sin embargo de esta regla, los jugadores quedan en libertad para aumentar ó disminuir tal espacio.

Colocadas las nueces se determina el orden en que han de tirar, de la siguiente manera : de pie en dirección de la línea de las nueces, cada jugador lanza su tiro tratando de que caiga ó ruede hasta la línea límite. El jugador cuyo tiro quedó en la raya ó más cerca de ella que todos los demás, es el primero; el último, aquel cuyo tiro quedó más distante, y el orden de los otros lo determina el orden de las distancias.

Si entre dos ó más jugadores hay empate, es decir, que sus tiros llegaron á igual distancia, éstos vuelven á ser tirados, pero no se altera el orden obtenido por los que no empataron.

Si al estar tirando para determinar el orden, uno

de los jugadores acerca ó aleja con su tiro el tiro del otro, éste levanta el suyo y vuelve á tirar.

Terminados todos los preparativos, el primer jugador, desde el límite, lanza su tiro dirigiéndolo á la línea de las nueces y tratando de sacar por lo menos una. Si lo consigue, esa nuez es suya; pero de cualquier manera no vuelve á tirar sino hasta que le toque el nuevo turno, si es que los demás jugadores lo dejan tirar nuevamente; pues muy bien pudiera suceder que se llevaran todas las nueces, con lo que habría terminado esa partida.

La nuez, es del que la tocó con su tiro, siempre que la haya sacado completamente de la raya.

Los turnos terminan hasta que haya salido la última nuez, momento en que, siguiendo las mismas reglas, comienza la nueva partida.

Nadie puede tirar dos veces seguidas.

Quien saque más nueces de las que puso, gana; y quien sacó tantas cuantas puso, *sacó su libre*, de modo que las nueces que salgan después de que un jugador haya sacado su libre, son ganancias.

Cuando el número de jugadores es más de dos, y par, pueden ir *libres* de dos en dos, quiere decir, que si uno de los asociados fué tan poco afortunado que no sacó ni su *libre* (lo que puso), mientras que el otro lo sacó y aun ganó, el ganancioso está obligado á dividirse las ganancias con su compañero.

Por lo que respecta al modo de tirar : debe decirse que hay dos maneras de hacerlo : *de pedrada* y *de rodadillo*.

Consiste el primer modo en lanzar el tiro apuntán-

dole á determinada nuez, poniéndose el tiro á la altura de los ojos, y arrojándolo sin bajar la mano.

Para tirar de rodadillo se suelta completamente el brazo y se lanza el tiro exactamente lo mismo que si se lanzara una bola en el juego del boliche.

Para el juego sacando libres conviene más el primer tiro, el de pedrada, pues con un solo golpe pueden salir dos ó tres nueces, mientras que con el de rodadillo casi siempre saldrá una sola.

Las nueces que salgan *de retache*, es decir, al retroceder el tiro, vuelven á colocarse en su sitio, pues no son ganadas.

---

115. — Todas por una.

Este es el segundo juego de las nueces, y sus reglas son exactamente las mismas que para el anterior, con la diferencia de que aquí gana todas el que le pegue á una sola nuez y la saque.

Si en vez de salir una salen dos nueces de un golpe, ese tiro es perdido, y pasa el jugador siguiente.

En este juego conviene aumentar la distancia que separa una nuez de otra, así como la línea de tiro.

El tiro de rodadillo, en este juego, debe preferirse al otro, pues da mejores resultados.

---

116. — La Polla.

La polla se forma colocando en el suelo, muy juntas, tres nueces, las que le sirven de base á otra que se pone sobre ellas.

Un jugador, el *banquero*, pone la polla por su

cuenta, y otro jugador trata de *matarla*, es decir, derribarla.

Entre ambos jugadores se conviene la distancia á que se debe tirarle.

Convenida la distancia, desde el límite marcado, el *tirador* emprende el ataque sobre la infeliz polla, tirándole con nueces, hasta matarla ó derribarla.

Mientras el tirador no mate la polla, cada nuez con que le tire pasa á poder del dueño de la misma polla.

Luego que la maten son suyas las nueces que la forman y la que le sirvió de tiro.

Como se vé, en este juego no entra para nada el coyol, con el que sería muy fácil matar la polla al primer tiro, si el tirador tiene buena puntería.

Para este juego es necesario que los dos jugadores estén bien provistos de nueces, á fin de que ninguno se quede *á la luna de Valencia*, á las primeras de cambio.

---

117. — El Chocolate.

Se cava en tierra un agujero con capacidad suficiente para contener 10 ó 12 nueces.

En seguida se determina, por suerte, el orden en que deban jugar los jugadores.

El primer jugador recoge las puestas de los demás y pone la suya también, cogiéndolas en una sola mano, luego, arrojándolas hacia arriba, á una altura que no pase de su cabeza, retira vivamente la mano y las deja caer en el agujero, procurando que entren en él la mayor parte; pues todas las que entren le pertenecen y, por lo mismo, las toma después de la *tirada*.

Las nueces que quedaron fuera son recogidas por el segundo jugador, quien juega de igual manera que el primero : arroja las nueces hacia arriba, retira vivamente la mano para dejarlas caer en el agujero y toma las que entraron en él. Si algunas quedaron fuera son recogidas por el tercer jugador, quien juega lo mismo que los dos primeros, y así sucesivamente hasta que ya no haya más nueces que disputarse.

---

118. — ¿Pares ó nones.?

Teniendo las manos por detrás, uno de los jugadores toma en una mano cierto número de nueces ó avellanas ó canicas, y presentándola cerrada, pregunta á su adversario : *¿Pares ó nones?*

El interrogado contesta según su parecer. Si adivina, es decir, si efectivamente el número de nueces es par cuando ha contestado *pares*, ó es impar cuando ha respondido *nones*, la apuesta del primer jugador pasa á poder del segundo; pero si no adivinó, si dijo pares cuando eran nones, ó al contrario, entonces el segundo jugador da al primero un número de nueces ó avellanas igual al que éste tenía en la mano.

---

119. — Perico polluelo.

Se corta un número de papelillos igual al de los jugadores, y á cada papelillo se le pone un número como si se fuera á efectuar una rifa. La sucesión de números debe empezar no en el 1 sino en el 2, y terminar en el correspondiente al último jugador, más 1. Así, si hay 20 jugadores, el número que corresponde al último papelillo es 21.

Ya numerados los papelitos, se enrollan, se ponen en el interior de un sombrero y se revuelven perfectamente, agitándolos.

Entonces cada jugador saca un papelillo para ver qué número de orden le ha tocado.

Quien saque el 2 será llamado el *perico polluelo*. Este toma asiento, y los demás jugadores hacen lo mismo, pero siguiendo el orden de los números que han sacado, de manera que el 3 quede á la derecha del perico polluelo; el 4 á la derecha del 3, y así sucesivamente hasta que el último número quede á la izquierda del perico; pues han formado rueda.

Y sentados en el orden indicado, los jugadores enrollan nuevamente los papelillos, vuelven á colocarlos y revolverlos en el sombrero, y éste se coloca en el centro del círculo.

El perico polluelo se levanta, saca un número cualquiera, lo enseña, lo nombra, lo dobla y coloca nuevamente en el sombrero y se sienta.

Ahora bien, supongamos que el número que salió haya sido el 7 : el vecino de la derecha del perico dice 1, el siguiente 2, y así sucesivamente hasta llegar al 7. A quien le tocó ese número, saca á su vez otro, y sus vecinos de la derecha cuentan como se ha explicado hasta llegar al número indicado en el papelillo. El jugador en quien se detuvo la numeración saca otro papelillo, se cuenta otra vez y así sucesivamente.

Cada vez que, contando como se ha dicho, la numeración se detenga precisamente en el perico, éste hace oir su grito, *can*, *can*, *can*, y da su respectiva prenda.

Forzosamente, para que el juego salga bien, cada jugador á quien le toque dar prenda, debe colocarse á la derecha del perico, haciendo que todos los demás retrocedan un lugar.

Sólo el perico polluelo no se mueve.

Termina la partida cuando ya hay un número regular de prendas, las que se devuelven después de que los dueños han sufrido el castigo acordado por mayoría.

---

120. — Las Ciudades.

Los jugadores, cuyo número puede variar de 10 á 20, se sientan en círculo, y cada uno elige un nombre de ciudad que conservará por todo el tiempo que el juego dure.

Habrá tantos asientos como jugadores, menos uno;

pues el que la suerte designe, se coloca en medio y se le vendan los ojos con un pañuelo.

El jefe de juego llama por sus nombres á dos ciudades. Los niños que llevan los nombres pronunciados, se levantan y cambian de lugar entre sí. No pueden ocupar nuevamente su asiento. Mientras cambian de silla, el vendado procura cogerlos, pero ellos pueden evitarlo andando *á gatas* ó de cualquier

otra manera, sin que les sea permitido salir del círculo.

Entretanto, las otras ciudades no harán nada que pueda extraviar al *buscador*. Si los jugadores designados no son atrapados, el jefe de juego llama otras dos ciudades, y así continúan hasta que alguno sea cogido.

Cuando esto sucede, el niño vendado tiene que adivinar qué persona es la prisionera, y nombrarla diciendo la ciudad que representa y no el nombre del apresado. De aquí la necesidad de recordar cuál es el nombre de ciudad que tiene cada uno de los jugadores; pues si el vendado se engaña, el prisionero tiene derecho de volver á su lugar con toda libertad. En cambio, si adivina, va á sentarse entre los jugadores, llevando el nombre de la ciudad que desde el principio eligiera, mientras el prisionero será vendado para substituirlo.

FIN.

1424-05. — París. Imprenta de la Vda de C. BOURET. — 1-06.

MÉTODO INTUITIVO DIRECTO PARA ENSEÑAR EL INGLÉS

CHARLEY'S VISIT TO ENGLAND

por

J. FERNANDO ALCAIDE

MÉTODO

para enseñar á los niños y jóvenes el inglés

EN 40 LECCIONES

por **J. F. ALCAIDE** (profesor de español) y **Nelli LANGRIDGE** (profesora de inglés).

1 t. 8, con 260 lám. *Holandesa cubierta ilustrada.*

El método que hoy ofrecemos al público y, especialmente, á la juventud, es lo más sencillo y práctico para aprender con prontitud y corrección la importante lengua inglesa.

La experiencia que han adquirido en la enseñanza de esa lengua los autores, es una garantía para esperar que alcanzará el éxito que se han propuesto al escribirle para provecho de alumnos y maestros.

Tal es también nuestra persuasión, y desde luego damos gracias al público por la buena acogida que no puede menos de hacerle.

CUADROS MURALES DE LECCIONES DE COSAS

En esta nueva colección ya han salido á luz :
(*Cada cuadro* $0^m,60 \times 0^m,50$.)

Abejas.
Algodón.
Añil.
Arroz.
Asno y Mula.
Azúcar.
Caballo.
Cacahuate é higuerilla.
Cacao.
Café.
Cerveza.
Cerdo y jabali.
Esponjas y corales.
Gallináceas.
Gato y sus congéneres.
Gusano de seda.
Hule.
Jalapa y zarzaparrilla.
Maiz.
Ostras y Madreperlas.
Oveja y Cabra.
Palmipedas.
Palomas.
Papel.
Perro.
Pesca.
Piscicultura.
Quina.
Saurios.
Tabaco.
Toro.
Trigo.
Vaca y la leche.
Vainilla.
Vid y el vino.

Grande Atlas de Historia natural

CON MÁS DE 120 LÁMINAS EN CROMO
Texto humorístico por
CARLOS DOCTOR
1 t. 4° cubierta cromo.

Guía del Profesor

OBRA ESCRITA EN VISTA DE LOS AUTORES MÁS NOTABLES
Por CANSECO
Y APROBADA POR EL CONSEJO SUPERIOR DE INSTRUCCIÓN
Contiene todas las reglas necesarias para la enseñanza moderna
1 t. 12. Tela.

Primer libro de recitaciones

APLICADAS Á LA EDUCACIÓN (prosa y verso)
Arreglado por G. TORRES QUINTERO
Profesor normalista
PARA USO DE LAS ESCUELAS PRIMARIAS Y DIVIDIDO EN 7 PARTES
Familia, Patria, Escuela, Deberes individuales,
Deberes sociales, Naturaleza, Dios
Edición con muchas láminas
1 t. 12. Holandesa cubierta ilustrada.

El Vidrio

Por PABLO FRICK
Obra enteramente nueva, ilustrada con numerosas láminas
ES UNA ENCICLOPEDIA COMPLETA DE TODO LO QUE TRATA DEL VIDRIO
SU HISTORIA, SU FABRICACIÓN
SEGÚN LOS MÉTODOS ACTUALMENTE EMPLEADOS, SUS APLICACIONES
1 t. 12. Tela elegante.

Juventud de Castelar

Su vida de estudiante y sus primeros pasos en la politica

Por **Miguel MORAYTA**

Edición para América, corregida y aumentada (con retrato).
1 t. 18 á la rústica.

Libro de lecturas sobre Lecciones de Cosas

PRIMER AÑO

(Enseñanza elemental)

Por el Doctor **JESÚS DÍAZ de LEÓN**

1 t. 12 holandesa (con unos 100 grabados).

Lecturas intuitivas sobre Vegetales útiles

Agricultura é Industria

Por **D. GREGORIO TORRES QUINTERO**

1 t. 12 (con 20 láminas). Holandesa.

Recreaciones infantiles

COLECCIÓN DE 128 JUEGOS AL AIRE LIBRE Y DE SALÓN PARA NIÑOS Y NIÑAS

Por **GILDARDO F. AVILÉS**

Obra ilustrada con más de 200 láminas

1 t. 12 holandesa cubierta ilustrada.

Resumen sintético de los principios de moral de Spencer Herbert

Por el Doctor **A. CHÁVEZ**

1 t. 8. *Tela.*

Sintesis del sistema de Lógica de Stuart Mill

con notas complementarias

Por el Doctor **A. CHÁVEZ**, profesor de Lógica.

1 t. 8. *Tela.*

Atlas (Nuevo) **geográfico universal**, hecho especialmente para instrucción de la juventud americana. — Contiene 44 láminas y mapas grabados por E. Morieu y va precedido de extensas nociones astronómicas, geográficas y estadísticas. *Undécima edición*, completamente revisada y puesta al corriente de los últimos conocimientos y datos estadísticos hasta 1905. 1 t. f°, *media pasta, cubierta cromo.*

LISTA DE LOS MAPAS

I. Sistema planetario.
II. El cielo estrellado.
III. Cosmografía.
IV. Sección geológica de la costra terrestre.
V. Orbe antiguo.
VI. Grecia antigua.
VII. Imperio romano.
VIII. Palestina ó Tierra Santa.
IX. Mapamundi.
X. Europa.
XI. Asia.
XII. Africa.
XIII. América del Norte.
XIV. América del Sur.
XV. Oceanía.
XVI. Estados Unidos.
XVII. Méjico.
XVIII. América central.
XIX. Guatemala.
XX. Salvador.
XXI. Honduras.
XXII. Nicaragua.
XXIII. Costa Rica.
XXIV. Antillas.
XXV. República Cubana.
XXVI. Guayanas.
XXVII. Colombia y Panamá.
XXVIII. Ecuador.
XXIX. Venezuela.
XXX. Perú.
XXXI. Bolivia.
XXXII. Chile.
XXXIII. República Argentina (mapa grande).
XXXIV. Uruguay.
XXXV. Paraguay.
XXXVI. Brasil.
XXXVII. España y Portugal.
XXXVIII. Francia.
XXXIX. Islas Británicas.
XL. Alemania, Austria, Bélgica y Holanda.
XLI. Rusia, Suecia y Noruega, Dinamarca.
XLII. Italia y Suiza.
XLIII. Imperio otomano y Grecia.
XLIV. Planisferio terrestre.

Convencidos de que la utilidad que siempre reporta la *Geografía* á las ciencias políticas ó históricas es ahora mayor que nunca por estar sometidos á empeñado debate puntos de dominio colonial de capitalísima importancia y de antecedentes no siempre claros aun para las personas que debieran conocerlos, hemos puesto decidido empeño en dar á la Undécima Edición de nuestro *Atlas* un marcado carácter de modernismo, á fin de que la juventud americana encuentre en él los datos necesarios para formar juicio exacto en esas cuestiones geográficas, motivo de seria preocupación para los gobiernos y para el público, cada vez más numeroso, que las sigue y las estudia con interés.

Además, al corregir y aumentar con datos de completa actualidad las noticias geográficas y estadísticas que preceden al *Atlas*, hemos indicado con claridad los puntos dudosos sometidos al examen del mundo político y hemos procurado fijar imparcialmente el grado relativo de desarrollo científico, comercial, industrial, agrícola y militar de cada pueblo, anotando con todo cuidado los datos que demuestran su situación actual en relación con esos aspectos de la vida colectiva.

Con tales títulos sometemos esta Undécima Edición al profesorado y á la juventud estudiosa de las vastas regiones de la tierra en que se habla la lengua española, seguros de que harán justicia á nuestra intención y acogerán benévolamente el modo que hemos tenido de realizarla.

CURSO ELEMENTAL

de

ESTUDIOS CIENTÍFICOS

Historia natural, por J. Langlebert. Edición enteramente refundida, con arreglo á las clasificaciones zoológica, botánica y geológica admitidas en las grandes escuelas francesas y Europeas en 1905, seguida de un Resumen general de las clasificaciones adoptadas actualmente en la enseñanza universitaria. Con más de 680 grabados y dos iluminados. 1 t. 12. *Tela.*

Física, por J. Langlebert. Edición enteramente refundida, aumentada con muchos capítulos sobre las nuevas aplicaciones de la electricidad, y puesta al corriente de los progresos más recientes de la ciencia, hasta fines de 1905, y seguida de problemas y soluciones, con 466 grabados. 1 t. 12. *Tela.*

Química (*Notación atómica*), por J. Langlebert. Edición enteramente refundida, puesta á la altura de los progresos más recientes de la ciencia y aumentada con un apéndice sobre la mecánica química, con más de 200 grabados, y 18 páginas en cromolitografía que comprenden los cuadros analíticos de las principales sales minerales caracterizadas por los colores de los precipitados que dan sus disoluciones con los reactivos. 1 t. 12. *Tela.*

Aritmética teórica y práctica (Tratado de), para uso de las Escuelas normales de Profesores y Profesoras, de las escuelas primarias superiores, de la enseñanza secundaria moderna y de señoritas. Obra escrita en francés por Leyssenne. Traducida por Anizar, profesor de matemáticas. 1 t. 12. *Tela.*

Álgebra simplificada ó Elementos de álgebra, por Bovier Lapierre. Conteniendo la resolución de las ecuaciones de 1° y 2° grado, la teoría de las progresiones y logaritmos; con una colección de problemas. 1 t. 12. *Tela.*

Cosmografía (Lecciones de) ó Elementos de astronomía, por Briot, profesor en la Facultad de ciencias, maestro de conferencias en la Escuela normal superior, con 117 grabados. 1 t. 12. *Tela.*

Mecánica elemental (Curso de) para uso de los aspirantes al bachillerato en ciencias y de los candidatos á las escuelas naval, especial militar, y de montes, de Francia, por E. Combette. 1 t. 12 con 233 grabados. *Tela.*

Topografía, geodesia (Curso completo de) y Principios astronómicos para sus aplicaciones á la geodesia, por R.-V. Limelette, ingeniero, comandante de plana mayor de ingenieros. 1 t. 12, con 131 grabados. *Tela.*

Curso de historia universal, por el abate Darioux, escrito con arreglo á los programas de la Universidad. *Edición enteramente refundida.* 7 t. 12. *Tela.*

Se venden por separado :

Historia antigua de Oriente. 1 t. 12, con mapas.
— **de Grecia.** 1 t. con 12, mapas.
— **romana.** 1 t. 12, con mapas.
— **de la edad media,** *desde el siglo V hasta el final del siglo XIII.* 1 t. 12.
— **de la edad media y principio de la moderna** *desde fines del siglo XIII hasta los comienzos del XVII.* 1 t. 12, con láminas.
— **de la edad moderna,** *desde* 1610 *hasta* 1789. 1 t. 12, con láminas.
— **contemporánea,** *desde* 1789 *hasta* nuestros dias. 1 t. 12.

SEIGNOBOS, Ch.

Doctor en letras.

Historia de la civilización antigua. *Oriente, Grecia y Roma.* Obra de texto en América y en Francia para la enseñanza secundaria especial. 1 t. 12, con láminas. *Tela.*

Historia de la civilización en la edad media *y en los tiempos modernos.* 1 t. 12, con láminas. *Tela.*

Historia de la civilización contemporánea. 1 t. 12. *Tela colorada.*

Compendio de la Historia de la Civilización, desde los tiempos más remotos hasta nuestros dias, con una introducción de Guillermo Prieto, obra adornada con muchos grabados. 1 t. 12. *Holandesa.*

GERARDIN

Las Plantas, primeras lecciones de Botánica. Obra ilustrada con 307 figuras. 1 t. 12. *Holandesa.*

Los Animales, elementos de Zoología teórica y aplicada. Obra ilustrada con 356 figuras. 1 t. 12. *Holandesa.*

La Tierra, elementos de cosmografía, de meteorología y de geología. Obra ilustrada con 291 figuras 1 t. 12. *Holandesa.*

El Hombre, elementos de fisiología, de higiene, de prehistoria, de etnografía, con 296 figuras. 1 t. 12. *Holandesa.*

Diccionario de la lengua castellana, por L. Roque Barcia. Nueva Edición (1905) dispuesta con arreglo á la última de la Academia, y aumentada con más de veinte mil voces usuales de ciencias, artes y oficios, y diez mil á que la Española acaba de dar carta de naturaleza en el idioma. Contiene además un **diccionario de las voces y locuciones latinas y extranjeras** más usadas en la literatura, el periodismo y la conversación. 1 t. 12, de 1162 pág. *Tela de color.*

1424-05. — Paris. Imprenta de la Vda de C. BOURET. — 1-06.

1424-05. — Paris. Imprenta de la Vda de C. Bouret. — 11-05.