

C. Bruel

A. Hidalgo

Juegos Catequísticos



LEÓN
IMPRESA CASADO
1931

JT
COM

+ 1138635
C.

OBRAS DE C. BRUEL

JUEGOS CATEQUISTICOS

TRADUCIDOS DEL ORIGINAL FRANCÉS

Y ACOMODADOS A ESPAÑA

POR EL PRESBITERO

D. ARGIMIRO HIDALGO JUÁREZ

Capellán de Santa Bárbara (Nueva Sanabria)



"Por los sentidos se llega al alma
Dom Lefebvre.

Nihil obstat

El censor

M. I. Sr. Dr. D. ANGEL SATUÉ LOMBÓ

Astorga, 28 de agosto de 1931

IMPRIMATUR

† *Antonio, Obispo de Astorga*

Por mandato de S. E. Ilma. el Obispo

mi Señor,

PEDRO RODRÍGUEZ

Vicesecretario

ES PROPIEDAD DEL TRADUCTOR

MATERIAL PARA LOS JUEGOS

1.º El Catecismo en 100 estampas, por D. Daniel Llorente.

2.º Las Dominicas del año en estampas, Arte Católico.

3.º Estampas de Historia Sagrada, por id.

Las tres colecciones se pueden pedir a Barcelona: Arte Católico, Valencia, 246.

4.º Colección de estampas catequísticas de «Razón y Fe». Apartado 8001, Madrid.

5.º Misal Cotidiano, por F. T. D., Sicilia, 400, Barcelona.

6.º Catecismo en estampas populares, *Bonne Presse*, Bayard, 5. París, 8 (Francia).

7.º Ceremonias de la misa rezada en 25 postales.

8.º El Ordinario de la Misa en vales. Ed. «Filles de l'Eglise».

9.º Los objetos del culto en vales, «Filles de l'Eglise».

Estas tres últimas colecciones han de pedirse a Bélgica: Abbaye Ste. André por Lophem-lez. Bruges.

10. Aleluyas catequísticas. Arte Católico, Valencia, 246, Barcelona.

11. La Misa en estampas, Herder, Balmes, 22, Barcelona.

OBRAS DE CECILIA BRUEL

El Catecismo en la Escuela de Nuestro Señor, precioso libro para los Catequistas, de 228 páginas de texto y numerosos grabados y gráficos. En él va estudiando las palabras de Jesucristo, sus ejemplos y su método de un modo sugestivo y ameno y siguiendo capítulo por capítulo las partes del Catecismo.

El juego de las cuatro bases, construido.

El juego de la Peregrinación a Tierra Santa.

Juegos profanos.—Tiene numerosos juegos para niñas y niños pequeñitos; pasan de 600.

Teatro.—Escenas para jóvenes y para niñas. Danzas, canciones, etc., etc.

Los pedidos de todas sus obras a

Bélgica: Apostolado Litúrgico, Abbaye Ste. André, por Lophemlez. *Bruges.*

«**Los juegos del Catecismo** tienen la gran ventaja de enseñar al niño de una manera agradable y psicológica, las verdades abstractas y preceptos austeros de la religión. Lo que se aprende así de una manera fácil y por medio de los sentidos, penetra en el alma de los niños, forma parte integrante de ellos mismos y lo viven desde entonces sin esfuerzo».—*Dom Gaspar Lefebvre.*

A LOS CATEQUISTAS

Para vosotros, abnegados Catequistas españoles, publicamos en nuestra lengua el hermoso librito de C. Bruel **Les Jeux du Catechisme, Juegos Catequísticos**; sólo pensando en vosotros y en los niños españoles que vosotros cristianamente educáis, empezamos a traducirlo, y hoy, satisfechos, os lo ofrendamos como prueba de la simpatía que nos merecéis.

«Siendo aún niños—escribíamos en *Almanaque Catequístico*, hablando de los *Métodos*—giró una visita por Comillas el Sr. Obispo de Málaga y nos dió unas lecciones de Catecismo en acción. Nos enseñó, jugando, los pecados capitales y las siete virtudes contrarias, el *reloj* del niño cristiano y cien otras cosas.

Los niños—nos decía el ilustre Catequista—son unos pies que corren mucho y unas manos que se agitan sin cesar y unos ojos siempre deslumbrados y una atención movediza como el azogue y una inteligencia como cabeza de tortuga y un cuerpo y un alma como *rabillos de lagartija*.

La fórmula de enseñar jugando, proseguía el Sr. Obispo, que tan tenaz y prematuramente ha predicado el gran pedagogo D. Andrés Manjón en sus Escuelas del Ave María, es la fórmula exacta de una instrucción adecuada en sus procedimientos, eficaz en sus resultados, amena en su ejecución y sorprendente en sus alcances.»

Por eso nos ha gustado tanto el librito de C. Bruel y no dudamos gustará a todos los que se dedican a la enseñanza del Catecismo. Son pocas páginas, «pero bien repletas de sugestivos procedimientos para aprender la religión y repetir de muchas maneras las enseñanzas del Catecismo, la Historia Bíblica y la Liturgia», escribía don Daniel Llorente en abril de 1929, al dar a conocer el libro en *Revista Catequística*.

Siempre que nos servíamos del librito de Bruel para tener algunos juegos con los niños, se nos ocurría la idea de traducirlo al castellano para que pudieran utilizarlo

nuestros Catequistas y maestros: la idea, por fin, ha llegado a ser una realidad.

Escribimos a la ilustre Catequista francesa, quien nos contestó amablemente otorgándonos, «*avec grand plaisir, con mucho gusto*», autorización para poder editar en español su libro «*Les Jeux du Catechisme*».

«Mi solo deseo —nos dice— es difundir lo más posible las idas que el *buen* Dios me sugiere en pro de los niños...

Tengo en mi Patronato unas niñas españolas; son buenas y aplicadas y las quiero mucho; pensando en ellas he experimentado gran gozo al autorizarle esta traducción...»

Posteriormente nos mandó un ejemplar de «*Juegos Catequistas*», revisado y corregido por ella misma; más, escritos a mano nos manda varios juegos nuevos y variantes de otros que no están en la edición francesa, como verán los que la conozcan.

Por todo lo cual y por el envío de sus obras catequísticas, damos públicamente las gracias a *Mlle. Cecilia Bruel*, la infatigable Catequista y gran publicista francesa.

No os presentamos una traducción literal, que no tendría objeto, sino con cierta libertad, y aun en muchos casos acomodamos los juegos al material que poseemos en España. Algunos juegos (dos o tres), por carecer en España del material necesario, aparecen como están en el original francés, pero siempre damos margen para que el Catequista pueda acomodarlos al material de que él dispone y a la capacidad y condiciones de los niños.

Además, en casi todos los juegos, como indica el Doctor Llorente, caben multitud de combinaciones e imitaciones que el talento de cada Catequista hallará con facilidad.

«Por los sentidos se llega al alma»: el niño no adquiere sino por los sentidos sus primeros conocimientos; los juegos le atraen poderosamente, le apasionan, y en ellos pasa largas horas sin cansancio; hay, pues, que darle juegos que le hablen de Catecismo y de Historia Sagrada y de Liturgia, y por los juegos (que tanto le cautivan) sembra-

remos en su alma las grandes verdades de nuestra santa Religión.

Catequistas, Educadores, Maestros, no os contentéis con ojear a la ligera estas páginas, sino aplicadlas a la instrucción de vuestros niños y veréis cómo, jugando, se aprende muy bien el Catecismo.

¡Que el divino Niño Jesús y su Santísima Madre, que tanto aman a los niños, bendigan estas páginas y a cuantos os dedicáis al sublime magisterio de la cristianización de los niños!

El Traductor

Santa Bárbara de Nueva Sanabria (Zamora), Fiesta de la Asunción de Ntra. Señora, de 1931.

INTRODUCCIÓN

(De la edición francesa)

Poner en juegos el Catecismo; he ahí, dirá alguno, una audaz empresa. Sin embargo, ¿por qué no? Ha sido bien puesto en problemas. (1)

Cada día evolucionan los métodos de enseñanza y se esfuerzan, en las escuelas, por hacer más y más atractiva la instrucción. En los jardines de la infancia se inventan procedimientos que hablan, no sólo a los ojos de los alumnos, sino también a sus oídos, a su imaginación y a su inteligencia. Se les hace tomar parte activa en las lecciones, exigiendo su actuación personal.

Con tales métodos, el niño no es ya un ser pasivo que escucha prudentemente las enseñanzas del maestro, sino una persona que se interesa y aplica al conocimiento de las verdades.

Lo que es, pues, un nuevo método en las ciencias profanas, ¿por qué no ha de serlo también en la ciencia religiosa: instruir jugando?

«Pero, se objetará: ¿se puede instruir distrayéndose?» Escucha la respuesta de M. Aufray, por citar a uno de nuestros mejores escritores:

«Decís que no se puede aprender divirtiéndose, y yo respondo: No se puede aprender sino divirtiéndose. El arte de enseñar es el arte de despertar la curiosidad de la inteligencia para satisfacerla enseguida.»

Ribot también ha dicho: «El niño desarrolla mejor su atención por el juego que por el estudio.»

Sin pretensiones de cambiar la enseñanza del Catecismo, ni intentar suprimir la lección, que es algo esencial, queremos, sin embargo, proporcionar a la austeridad de

(1) «*El Catecismo en problemas*», por M. el canónigo Duplessy.

las fórmulas de nuestros manuales; a sus abstracciones frías, inmóviles y muertas, un elemento concreto transmisor de calor, de actividad y de vida.

He aquí por qué tenemos empeño en dar una forma recreativa a las partes del Catecismo que se prestan a ello.

Estos juegos pueden servir a las madres que empiezan la instrucción religiosa de sus hijos, a los maestros y maestras, a los directores o directoras de patronatos o colegios para ocupar con utilidad alguna parte del recreo o las horas libres de un rato de descanso.

Sirviendo de recreo a los niños, estos juegos completarán, sin darse ellos cuenta, su instrucción religiosa.

Tenemos hecha la experiencia de estos juegos, durante los recreos de invierno y durante los tiempos libres, con los niños por una docena de años.

1.—El Credo

Cuatro, ocho o dieciséis jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Para este juego se necesita una colección de estampas sobre el Credo. Pueden usarse las de D. Daniel Llorente. Se separan las estampas siguientes:

Núms. 2, 10, 8, 9, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26 y 27.

O sea diecisiete estampas.

Se ocultan, con un papelito pegado, las explicaciones de las estampas, se barajan, como en un juego de cartas, y se reparten de esta manera:

Para 4 jugadores, se dan cuatro estampas a cada uno.

Para 8 » » dos » »

Para 16 » » una estampa a cada jugador.

La que sobra se puede guardar o dar de más a uno de los jugadores.

EXPLICACIÓN.—Las estampas corresponden a las verdades que debemos creer para salvarnos. Estas verdades se contienen en el Credo.

La estampa 2—la Creación—corresponde a:

Creo en Dios Padre, Todopoderoso, Criador del cielo.

La estampa 10—que ocupa este lugar por representar a Jesucristo en la Transfiguración, proclamado por el Padre su Hijo muy amado,—corresponde a:

y en Jesucristo, su único Hijo...

La estampa 8—la Anunciación—corresponde a:

que fué concebido por obra y gracia del E. S.

La estampa 9—el Nacimiento—corresponde a:

y nació de la Virgen María.

- La 15—Jesús en el Limbo—corresponde a:
descendió a los infiernos.
- La 14—el Cristo de Velázquez—corresponde a:
padeció...; fué crucificado...
- La 16—La Resurrección—corresponde a:
al tercero día resucitó...
- La 17—la Ascensión—corresponde a:
subió a los cielos.
- La 18—Jesús a la derecha del Padre—corresponde a:
y está sentado a la diestra de Dios...
- La 19—el Juicio—corresponde a:
desde allí ha de venir a juzgar...
- La 20—Pentecostés—corresponde a:
creo en el Espíritu Santo.
- La 21—la Iglesia—corresponde a:
la Santa Iglesia católica.
- La 23—Comunión de los Santos—corresponde a:
la Comunión de los Santos.
- La 24—Jesús confiere a S. Pedro el poder de perdonar pecados—corresponde a:
el perdón de los pecados.
- La 25—la Resurrección de los muertos—corresponde a:
la resurrección de la carne.
- Por fin, las estampas 26 y 27—Cielo e Infierno—corresponden a:
y la vida perdurable.—Amén.

REGLAS DEL JUEGO.—Mientras el Catequista va recitando despacito el Credo, los niños han de ir colocando sobre la mesa la estampa correspondiente a la verdad que se enuncia en el Símbolo.

Las estampas han de colocarse unas encima de las otras, con tal orden, que permita luego su comprobación.

Los que al fin tuvieren alguna estampa en las manos, tienen que pagar prenda.

Dentro del montón de estampas, la que no ocupe el lugar que le corresponde, deberá pagar también prenda.

VARIANTE.—El Catequista no dice nada. Cada niño deberá decir el artículo del Credo que corresponde a su estampa y colocar ésta sobre la mesa.

El Credo deberá recitarse por orden. Todo el que se equivoque tiene que dejar prenda.

2.—La Creación

Siete jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Para este juego se puede usar la lámina núm. 3 del *Catecismo en estampas populares, de la Buena Prensa, de París*, que corresponde a *La Creación*.

O también se pueden trazar en una cartulina en blanco siete círculos concéntricos, que corresponderían a los siete días de la Creación, indicando en cada uno lo que Dios creó aquel día.

Se necesitan siete fichitas de hueso como las que usan las niñas en el *Juego de Tabas*, mas otra ficha grande.

Se pone la lámina o *cuadro de la Creación* sobre una mesa cubierta con un tapete—indispensable—y se da una ficha a cada jugador. El orden de los jugadores debe sortearse.

EXPLICACIÓN.—Cada niño, al fin del juego, representará uno de los días o períodos empleados por Dios en la creación del mundo.

El fin del juego es colocarse dentro de un círculo que representa uno de los siete días de la Creación, procurando colocarse en los mejores días, o sea en aquellos en los que creó Dios los seres superiores: es decir, el hombre y los animales (primer círculo interior); luego los peces y las aves (segundo círculo interior); después los astros (3.º) después las plantas (4.º), etc...

REGLAS DEL JUEGO.—El primer jugador pone su ficha sobre el tapete enfrente de la lámina de la Crea-

ción, a la distancia que quiera, y con ayuda de la ficha grande hece saltar a la pequeña sobre la lámina (Basta



apretar uno de sus bordes para que la fichita salte). Su-

pongamos que viene a caer la fichita dentro del cuarto círculo, o sea el 4.º día de la Creación:

Dios creó el sol, la luna y las estrellas.

Esta ficha ya está colocada; el niño la deja dentro del círculo, del cual es amo único y no juega más.

El segundo jugador hace lo mismo. Si cae su ficha en el círculo cuarto, ya ocupado, su jugada es mala y debe esperar su turno para jugar otra vez.

El tercer jugador se coloca, por ejemplo, dentro del círculo del primer día:

Dios creó la luz.

Deja allí su ficha y no vuelve a jugar.

Y así se continúa hasta que todos los jugadores ocupen alguno de los círculos.

PUNTOS.—Al final se contarán los puntos según el valor numérico de los días:

1 para el primer día; 2 para el segundo, etc...

El día séptimo, que está en la parte superior del cuadro y representa a Dios descansando de su obra, no vale ningún punto, pues es el lugar más fácil de obtener.

El último jugador que coloca su ficha, pierde un punto. Por ejemplo, si cae dentro del día sexto:

Dios creó el hombre...

en vez de seis puntos se le dan cinco, por llegar retrasado.

Si el último jugador renuncia a colocarse en el cuadro, no gana punto alguno, y los que le hubieran correspondido se adjudican al que más tenga de entre los otros.

3.—Cuerpo y Espiritu

Número indeterminado de jugadores.

Los niños se colocan en círculo, alrededor del Cate-

quista, que va enumerando diversos seres vivientes entre aquéllos:

- 1.º Que sólo tienen cuerpo.
- 2.º Que tienen cuerpo y alma.
- 3.º Que sólo tienen espíritu.

Cuando el Catequista nombra un ser que sólo tiene cuerpo, los niños han de tocarse con la mano las rodillas, para indicar que la materia es lo más inferior que existe.

Si nombra un ser que tiene cuerpo y alma, se tocan en la frente, porque son seres racionales.

Por fin, si se nombra un ser que sólo tiene espíritu, los niños levantarán la mano por encima de sus cabezas para significar que el espíritu es superior a la materia.

Si se equivocan pagan prenda.

He aquí algunos ejemplos:

CUERPO.—Todos los animales.

CUERPO Y ALMA.—Todas las personas que viven actualmente, Jesucristo y la Santísima Virgen, que están en cuerpo y alma en el cielo, y también Elías y Enoc, que no murieron.

ESPÍRITU.—Dios, los Angeles (en sus diferentes órdenes y jerarquías), los demonios (diversos nombres), los Santos, las Almas del Purgatorio, los condenados y todas las personas que han muerto ya.

4.—Peregrinación a Tierra Santa

De 12 a 22 jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se preparan 20 tarjetas o cartulinas, en las cuales se escribe el nombre de alguna ciudad o lugar de Palestina, y debajo, los hechos evangélicos que allí tuvieron lugar. (Ved aquí un modelo de las tarjetas).

Nazaret.—La Anunciación—Infancia de Jesús—Vida oculta - Jesús arrojado por sus paisanos.

BELÉN

Nacimiento de Jesús

Adoración de los Pastores

Adoración de los Magos

Muerte de los Inocentes

Belén.—Nacimiento de Jesucristo—Adoración de los Pastores—Adoración de los Magos—Muerte de los Inocentes.

Jerusalén.—Presentación de Jesús en el templo—Purificación de la Santísima Virgen—Jesús en medio de los doctores—Arroja a los vendedores del templo—Jesús y Nico-

demus—El paralítico de la probática piscina—Curación del ciego de nacimiento—La Pasión de N. S.—La Resurrección—Las apariciones de N. S.

Cafarnaúm.—Curación del paralítico—de la hemorroisa—de la suegra de S. Pedro—del esclavo del centurión—de los dos ciegos—del endemoniado mudo—Resurrección de la hija de Jairo—Promesa de la Sagrada Eucaristía.

Caná.—Jesús convierte el agua en vino—Curación del hijo de un oficial real.

Naim.—Resurrección del hijo de la viuda—Mensaje de S. Juan Bautista—La Magdalena a los pies de Jesús.

Jericó.—Curación de unos ciegos—Jesús en casa de Zaqueo.

Riberas del Jordán.—Bautismo de Jesús—El primer llamamiento de Andrés, Juan y Pedro.

Sícar (Samaría).—La Samaritana junto al pozo de Jacob.

Lágo de Genesaret.—La pesca milagrosa—Jesús calma

la tempestad—Jesús caminando sobre las aguas—Se aparece a sus apóstoles después de su resurrección.

Riberas del lago.—Vocación de San Mateo—Las Parábolas.

Betania.—Jesús en casa de Marta y María—Resucita a Lázaro—Convite de despedida.

Gerasa.—Jesús sana a dos endemoniados.

Betsaida (Julias).—Multiplicación de los panes—Curación de un ciego.

Tiro y Sidón.—La cananea.

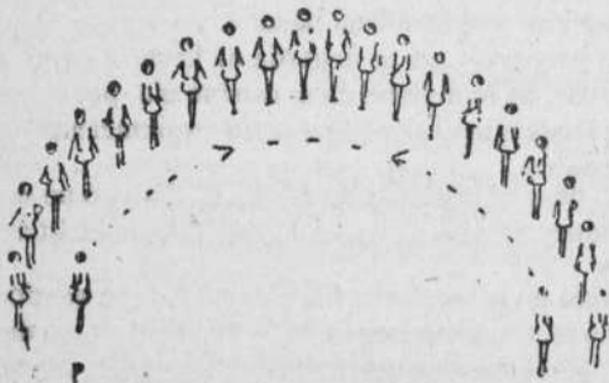
Monte de las Bienaventuranzas.—Elección de los Apóstoles—El sermón de la montaña.

Monte Tabor.—Transfiguración de N. S.—Jesús se aparece a más de 500 discípulos—*Al pie del Tabor:* Curación de un lunático.

Getsemaní.—La agonía de Jesús—El beso de Judas—Prendimiento de Jesucristo—Curación de Malco—Huída de los apóstoles.

El Calvario.—La Crucifixión de N. S.—Su sepultura.

El monte de las Olivas.—Parábola del buen samaritano—del buen pastor—Jesús enseña el *Padre nuestro*—La Ascensión de N. S.



Los niños, sea cual fue su nombre, se pondrán en semicírculo.

Recibe cada uno su tarjeta.

Dos niños harán de peregrinos (P). Estos no tienen tarjeta.

EXPLICACIÓN.—Ambos peregrinos hacen una peregrinación a Tierra Santa. Se paran en todas partes donde hay recuerdos evangélicos y en cada estación recuerdan los sucesos.

REGLAS DEL JUEGO.—Juntos comienzan los peregrinos su viaje, pero cada cual por su parte; es decir, por ambos extremos del semicírculo.

Deben pararse delante de cada jugador sin pasar de largo ni uno sólo. Cada jugador representa un sitio memorable de Palestina y el peregrino no puede pasar al jugador siguiente hasta que no haya nombrado algún hecho evangélico realizado en aquel lugar.

Por ejemplo:

El peregrino de la derecha se detiene delante del primer jugador y le pregunta:

—¿Dónde estoy?

El primer jugador responde:

—En Belén.

Entonces, el peregrino recuerda un hecho de la vida de Jesús que haya pasado en Belén y lo dice:

—El nacimiento de Jesucristo.

El primer jugador comprueba si este hecho se halla escrito en su tarjeta, y si está deja pasar al peregrino.

Mas si el peregrino no se acuerda de hecho alguno, o comete un error, se le detiene en el camino sin poder pasar adelante hasta que diga alguno de los acontecimientos que allí ocurrieron.

Entonces pasa al segundo jugador. El diálogo se entabla como antes dijimos, y así, se continúa hasta el último jugador.

El peregrino de la izquierda hace lo mismo en sentido inverso. Cuando los dos peregrinos se encuentran, se deben saludar. Si se encuentran juntos delante del mismo jugador, cada uno deberá referir un hecho distinto, a no ser que no haya más que uno.

El primero de los peregrinos que termine su viaje gana la partida. Se empieza de nuevo nombrando otros dos peregrinos y renovando la distribución de las tarjetas.

Nota: Téngase en cuenta que los jugadores no deben ayudar de ninguna manera a los peregrinos.

VARIANTE.—Para los más instruídos se puede aumentar la dificultad de esta manera:

En cada tarjeta, y delante de cada uno de los hechos evangélicos, se escribe una cifra que le da valor en proporción a la dificultad de su conocimiento.

Así, por ejemplo, en la tarjeta *Naim*:

La resurrección del hijo de la viuda, valdrá 1; es el hecho más fácil de adivinar.

La Magdalena a los pies de Jesús, 2.

El mensaje de Juan Bautista, 3.

Los peregrinos se proveen de lápiz y papel y cada jugador va escribiendo en el papel del peregrino la cifra correspondiente a su respuesta. Si al llegar a *Naim* ha dicho: El mensaje de Juan Bautista, le escribe *un 3*, y si respondió: La resurrección del hijo de la viuda, *un 1*, etc.

Al final se suman los puntos de cada peregrino y gana el que tenga más.

5.—El Evangelio en estampas

ORGANIZACIÓN.—Hace falta tener una colección de estampas de los Evangelios. Pueden utilizarse las de Vilamala: *Las Dominicas y fiestas del año en 66 estampas*.

Se dividen los niños en dos bandos iguales, que se colocan en dos filas paralelas.

REGLAS DEL JUEGO.—Los dos niños, jefes de fila, avanzan hacia el Catequista, que tiene en la mano el paquete con las 66 estampas, donde van grabados los episodios de los Evangelios de las Dominicas del año. Llegados cerca, y no antes, se saca una estampa del paquete y

se enseña a los niños. El primero de los dos que encuentre el asunto de la estampa, va a ponerse al extremo de su fila, el otro sale del juego.

Luego van los números segundos de cada fila, y así se continúa hasta que todos los niños hayan pasado delante del Catequista.

El bando vencedor es el que ha conservado más número de jugadores en su fila.

OTROS JUEGOS SOBRE EL EVANGELIO

Las estampas dobles.

Lista de estampas.

La estampa escondida.

Combate dominical.

Las series.

6.-Las estampas dobles

Número indeterminado de jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se necesita una colección de estampas sobre los Evangelios: pueden usarse las estampas de Vilamala o las publicadas por «*El Mensajero*».

Se separan 40 estampas, las que sean más fáciles de reconocerse a primera vista. Pueden separarse por ejemplo: núm. 2, San Juan Bautista en la prisión; núm. 3, la Inmaculada Concepción; núm. 4, San Juan bautizando en el Jordán; núm. 6, Nacimiento de Jesucristo; núm. 7, Profecía de Simeón y Ana; núm. 9, Adoración de los Magos; núm. 10, Jesús en medio de los doctores; núm. 11, Las bodas de Caná; núm. 12, Curación del leproso y del esclavo del Centurión; núm. 13, Jesús calma la tempestad; núm. 14, Parábola del trigo y la cizaña; núm. 18, De la buena semilla; núm. 20, Tentaciones de Jesús; núm. 21, La Transfiguración; núm. 23, La multiplicación de los pa-

nes; núm. 24, San José y el Niño Jesús; núm. 25, La Anunciación; núm. 27, Domingo de Ramos; núm. 28, El Angel se aparece a las piadosas mujeres; núm. 29, Doble aparición del Señor a los apóstoles; núm. 30, Parábola del Buen Pastor; núm. 34, La Ascensión del Señor; núm. 36, La venida del Espíritu Santo; núm. 37, Jesús envía a predicar a sus apóstoles; núm. 38, Jesús promete la Eucaristía; núm. 40, Parábola de la oveja perdida; núm. 41, La pesca milagrosa; núm. 44, Fundación de la Iglesia; número 45, Parábola del árbol fecundo y estéril; núm. 48, Profecía de la destrucción de Jerusalén; núm. 49, El Fariseo y el Publicano; núm. 51, el Tránsito de la Virgen (Asunción); núm. 52, Parábola del buen samaritano; núm. 54, Sermón de la providencia divina; núm. 55, Resurrección del hijo de la viuda de Naim; núm. 58; Curación del paralítico; núm. 59, Del convidado mal vestido; núm. 62, El tributo a Dios y al César; núm. 64, Jesús resucita a la hija de Jairo; núm. 65, Anuncio del Juicio final.

Recórtense con unas tijeras las explicaciones que llevan al pie del grabado y péguense las estampas a unos cartoncitos más fuertes para jugar mejor con ellas.

Se preparan dos juegos iguales de 40 estampas y se reparte uno a los niños.

REGLAS DEL JUEGO.—Cada niño tendrá sus estampas en paquete, y todos al mismo tiempo vuelven la estampa de arriba sin soltarla, pero de modo que todos puedan verla; cuando se han vuelto dos estampas iguales los niños que las poseen deben referir al instante el *argumento* de la estampa o el *Evangelio* a que se refiere.

El primero que acierte con el argumento de la escena del grabado, gana ambas estampas, que coloca sobre la mesa.

Los demás jugadores ponen su estampa debajo del paquete propio.

Sea, por ejemplo, diez jugadores que vuelven al mismo tiempo sus estampas, pero Juan y Pedro las vuelven igua-

les, las que representan a Jesús montado en una borriquilla, rodeado de la multitud con ramos y palmas.

El primero de los dos que exclame:

Domingo de Ramos,

gana para sí las dos estampas, los otros niños meten sus estampas debajo de sus paquetes, y se continúa así hasta terminar las estampas.

El grupo que amontona más estampas es el vencedor.

VARIANTE.—Este juego puede hacerse también con las demás colecciones de estampas o postales: v. gr.: con los vales litúrgicos de la Misa u Objetos del culto, con las estampas del Catecismo, con las de Historia Sagrada, etcétera, etc.

7.—Lista de estampas

Para este juego se necesitan dos series iguales de estampas o tarjetas. Por ejemplo: El Catecismo en estampas del Dr. Llorente, las estampas de Historia Sagrada, editadas por Arte Católico o de las Dominicas, los vales litúrgicos de la Misa o de los objetos del Culto, etc., etc.

Si se usan los vales será menester pegarlos a unos cartones sólidos y fácilmente manejables.

De uno de estos juegos de estampas se borran todas las explicaciones que lleven al pie y se distribuye este mismo juego entre los niños que han de jugar.

Del otro juego se sacan *tres estampas* y se ponen sobre la mesa, pero con la figura para abajo; debajo de cada una de ellas se colocan premios, unos bombones o fichas; debajo de la primera un premio pequeño; debajo de la segunda un premio mayor y en la tercera un gran premio.

REGLAS DEL JUEGO.—Se toma el juego, del cual se sacaron las tres estampas, y se pasa lista de las que quedan, echándolas una por una sobre la mesa.

Al mismo tiempo cada niño debe ir dejando de las estampas que tiene, las nombradas por el Catequista.

Al final, si los niños han reconocido bien las estampas nombradas y se han desprendido de ellas, sólo tendrán en las manos tres: las correspondientes a los lotes o premios.

Entonces se descubren las estampas que llevan los premios, y los lotes se entregan a los niños que poseen las estampas iguales a aquellas que estaban ocultas y guardaban los premios.

Si algunos jugadores tienen en las manos estampas que han sido nombradas, deben pagar su castigo o tantas fichas como sean las estampas conservadas.

8.—Los Cuartetos

Este juego es excelente para hacer retener en la memoria de los niños las grandes verdades y máximas de Evangelio.

ORGANIZACIÓN.—Se forman series de a cuatro tarjetas (un cuarteto). Cada serie ha de comprender una frase completa dividida en cuatro partes. Por ejemplo:

Amaos los unos a los otros.

En la primera tarjeta se escribe: *Ama*; en la segunda: *os*; en la tercera: *los unos* y en la cuarta: *a los otros*.

Cada cuarteto llevará en un ángulo superior la misma letra de referencia: serie A, serie B, serie C, etc., etc.,

A Ama 1	A os 2	A los unos 3	A a los otros 4
-----------------------	----------------------	----------------------------	-------------------------------

y cada tarjeta lleva el número de su orden. (Véase el adjunto modelo).

REGLAS DEL JUEGO.— Se distribuyen entre los niños todas las tarjetas del juego que tenéis ya preparado; debe haber siempre un cuarteto más que el número de jugadores.

Esto ha de hacer cada niño: encontrar todas las tarjetas del juego del cual posee él una parte.

El que comienza quiere hallar, por ejemplo, el cuarteto A, pues posee la segunda tarjeta, que dice: *os*.

Para ello se dirige a uno cualquiera de sus compañeros y le pregunta, por ejemplo, a ver si no tiene el número 1 de A. Si el compañero tuviere esta tarjeta *deberá* entregársela; continuando el niño primero la búsqueda de las demás tarjetas hasta que no encuentre más.

Pero si el compañero a quien preguntó, no tuviere la tarjeta que busca, pregunta éste a su vez al niño primero por alguna tarjeta del cuarteto que él debe completar. Y así se va siguiendo.

Es necesario acordarse bien dónde se hallan las tarjetas que se buscan, porque se pueden pedir las unas después de las otras si se espera completar una serie.

El primero que hallare su frase completa, la leerá en voz alta, y su campo gana *un* punto.

9.—Las Asociadas

Para muchos jugadores.

He aquí otro juego interesante para grabar las grandes verdades en la inteligencia de los niños.

ORGANIZACIÓN.— Son menester otras tantas tarjetas como la mitad de los jugadores: por ejemplo, para 20 jugadores, 10 tarjetas.

Se pueden cortar dichas tarjetas de un cartón fuerte

y deberán ser algo mayores que las postales ordinarias.

En cada tarjeta se escribe una máxima o frase que queremos la aprendan bien los niños: tantas máximas distintas cuantas sean las tarjetas o cartulinas.

Se corta cada cartulina a la mitad, variando en cada una la forma del corte para asociarlas luego mejor.

REGLAS DEL JUEGO.— Se barajan las medias cartulinas y se reparten entre los niños; después se da la señal para empezar el juego. Después de haber dado la señal, no antes, los niños se dedican a buscar al compañero que tiene la otra mitad de la cartulina que cada cual posee: *su Asociada*.

Tan pronto como se hallan las cartulinas *asociadas* van hacia el Catequista, le dicen la frase o máxima y se colocan en fila, conforme van llegando.

Los tres primeros grupos de *asociados* se colocan a la derecha del Catequista y los otros tres a su izquierda.

Cuando se han reconstruido todas las máximas, se hace otra nueva distribución.

Después de varias partidas (se determina el número antes de empezar a jugar), ganan los que han tenido el honor de colocarse tres veces a la derecha del Catequista.

VARIANTE POR BANDOS.— Se preparan dos juegos de cartulinas semejantes y se distribuye un juego a cada bando.

El bando que reconstruya primero todas sus máximas, ha ganado la partida.

Este juego puede hacerse también con unas estampas cortadas por la mitad, como hemos dicho de las cartulinas.

10. — Las Series

Pueden jugar todos los que se quiera.

ORGANIZACIÓN.— Este juego, que es una aplicación de los Cuartetos, se juega con unas estampas, pegadas

por series sobre unas cartulinas de diferentes colores. (Al dorso son todas iguales).

I. PARA LA SERIE DE HISTORIA SAGRADA se pueden usar las estampas de Historia Sagrada de Arte Católico.

Se preparan cinco series de a cinco estampas-cada una y se pegan sobre cartulinas numeradas de 1 a 5.

Primera Serie, verde; Epoca primitiva y de los Patriarcas: Comprende las estampas: núm. 7, Pecado de Adán y Eva; núm. 14, El Diluvio; núm. 28, Obediencia de Abrahám; núm. 33, Isaac bendice a Jacob; núm. 43, José vendido por sus hermanos.

Segunda Serie, azul; El Exodo: núm. 52, Moisés salvado de las aguas; núm. 54, El Señor se aparece a Moisés en medio de la zarza; núm. 60, Paso del mar Rojo; núm. 64, Las Tablas de la Ley; núm. 81, Josué detiene el sol.

Tercera Serie, violeta; Los Jueces: núm. 83, Débora entona su cántico; núm. 84, Gedeón elige a sus soldados; núm. 89, Extraordinaria fuerza de Sansón; núm. 96, Booz y Rut; núm. 98, Dios se aparece a Samuel.

Cuarta Serie, encarnada; Los Reyes: núm. 102, David ungido Rey; núm. 103, David y Goliat; núm. 117, Salomón elegido Rey; núm. 118, Juicio de Salomón; núm. 120, División del reino de Salomón.

Quinta Serie, amarilla; Dominación extranjera: número 133, Tobías; núm. 128, El profeta Jonás; núm. 130, Judit corta la cabeza de Holofernes; núm. 126, Elías arrebatado al cielo; núm. 150, El Reino Mesíasico: Visión de Isafas.

Nota.—Como se ve, hemos seguido la división más admitida por los modernos; sólo hemos variado en la Primera Serie, donde entran la *Epoca antediluviana* y la de los

Patriarcas, que son distintas, y en nuestro juego forman como una sola. Esto para no multiplicar las series.

II. PARA LA SERIE DEL CATECISMO se pueden usar las del Dr. Llorente, divididas en cuatro Series de siete estampas, numeradas de 1 a 7.

Primera Serie, verde; El Credo: Comprende estas estampas: núm. 2, Criador del cielo y la tierra; núm. 10, y en Jesucristo su único Hijo; núm. 8, que fué concebido; núm. 9, y nació de Santa María Virgen; núm. 14, padeció...; núm. 20, creo en el Espíritu Santo; núm. 22, la santa Iglesia Católica.

Segunda Serie, azul; Los Mandamientos: núm. 3, Primer mandamiento; núm. 5, Segundo mandamiento; núm. 9, Tercer mandamiento; núm. 12, Cuarto mandamiento; número 15, Quinto mandamiento; núm. 16, Sexto mandamiento; núm. 20, Octavo mandamiento.

Tercera Serie, encarnada; La Oración: núm. 2, La Misa; núm. 13, Padre nuestro que estás en el cielo; núm. 14, La oración de los tres jóvenes en el horno; núm. 21, *Ave María*; núm. 23, Santa María; núm. 24, El *Angelus*; núm. 25, El santo Rosario.

Cuarta Serie, amarilla; Los Sacramentos: núm. 4, Bautismo; núm. 5, Confirmación; núm. 7, Penitencia; núm. 15, Eucaristía; núm. 20, Extremaunción; núm. 21, Orden; número 23, Matrimonio.

Nota.—Los números se refieren, en cada serie, a colecciones distintas, que son: *El Credo*, que comprende 27; *Mandamientos de la Ley de Dios*, 23; *Los Mandamientos de la Iglesia y Oración*, 26; y *Los Sacramentos*, 23.

III. PARA LAS SERIES DE LA MISA se necesitan los vales litúrgicos del ordinario de la Misa.

Comprenderá 4 series de 8 grabados cada una, puesta en cartones numerados de 1 a 8.

Primera Serie, verde; Preparación de la Misa: Los vales del Confiteor, El sacerdote besa las reliquias, Introito, Kyrie, Gloria, Epístola, Evangelio y Credo. (Numerados de 1 a 8).

Segunda Serie, azul; Ofertorio: comprende estos vales: Ofrenda del pan, mezcla del vino y el agua, oración al Espíritu Santo, ofrenda del vino, *Orate fratres, Lavabo, Secreta.*

Tercera Serie, encarnada; Consagración: comprende: *Sanctus*, memento de vivos, imposición de las manos, consagración del pan, del vino, ofrenda del sacrificio a Dios, memento de difuntos, gloria a Dios por Jesús (pequeña elevación).

Cuarta Serie, amarilla; Comunión y acción de gracias: comprende: *Pater*, fracción de la hostia, *Dómine, non sum dignus*, comunio, abluciones, Postcommunio, bendición y último evangelio.

IV. PARA LA SERIE DE OBJETOS DEL CULTO se han de usar los vales litúrgicos sobre los objetos del culto.

Se ponen 4 series de 8 vales puestos en cartoncitos numerados como hemos dicho antes.

V. PARA LA SERIE DE EVANGELIOS se usan las estampas de Vilamala o las de «El Mensajero».

Se pueden formar 5 series de 6 estampas, de este modo: *Primera Serie: Adviento*, (cuatro Dominicas), Navidad y Circuncisión. *Segunda Serie: Epifanía*, (núms. 9-14 de la colección). *Tercera Serie: Cuaresma*, (cuatro Dominicas), Pasión y Ramos. *Cuarta Serie: Pascua*, (núms. 3-28-33). *Quinta Serie: Pentecostés*, se escogen seis estampas de las de este tiempo.

Para la confección de estas series puede verse el juego de las *Cuatro Bases*.

REGLAS DEL JUEGO.— Se distribuyen las estam-

pas de un juego completo: como en el juego de las *Cuatro Bases*; y los niños han de hallar todas las demás estampas de la serie de la que ellos tienen alguna. (Véanse las *Reglas* del juego de las *Cuatro Bases*).

Gana el primero que llega a completar su serie.

VARIANTE POR BANDOS. — Se dividen los niños en dos grupos iguales y se reparten entre todos los jugadores las estampas.

Después de la distribución, cada bando decide en secreto, según el examen de sus estampas, cuál sea la serie que ha de completar.

El bando designado para empezar envía al grupo contrario un embajador para pedir una estampa.

Las mismas *Reglas* que en el juego anterior, sino que todos los jugadores del grupo juegan ahora en común.

11.—El Concilio

ORGANIZACIÓN.—Los niños, divididos en dos bandos, representan a los cardenales y obispos del mundo católico reunidos en Concilio. Un niño, elegido de entre los más instruídos, hará el papel de Sumo Pontífice. Este se sienta en medio de los dos bandos. En cada juego se elige un nuevo Papa.

EXPLICACIÓN.—La Iglesia se reúne en Concilio para definir las verdades, que debemos creer y condenar las herejías. Cuando todos los obispos se reúnen en Concilio bajo la dirección del Papa, son infalibles.

El Catequista hace de hereje y va diciendo diferentes verdades mezcladas de errores. Los miembros del Concilio deben dar a conocer los errores, levantando su mano derecha; después, el Papa condena el error o restablece la verdad.

REGLAS DEL JUEGO. — Dice el Catequista, por ejemplo:

—*El mundo se hizo él solo.*

Al momento se levantan todas las manos, pues los niños han reconocido un error. El que hace de Papa confirma la decisión de los obispos, diciendo:

—*¡Herejía! Porque es necesario un Criador que hiciera de la nada el cielo y la tierra.*

Y como la Iglesia es infalible, el dogma de la creación del mundo queda definido para siempre.

Se continúa de la misma manera un cierto número de veces, fijado de antemano.

Los niños que se equivocan (no olvidemos que es un juego), esto es, los que levantan la mano al anunciar una verdad, o no la levantan al oír un error, hacen ganar un punto al bando contrario.

Tantas equivocaciones, tantos puntos buenos para el otro bando.

ALGUNAS VERDADES Y ERRORES QUE SE PUEDEN PROPONER

La religión católica posee la verdad.

Hay muchos dioses. — ¡Herejía!

Dios es infinitamente bueno.

Jesucristo nos manda comulgar para tener vida divina en nosotros.

Dios no se preocupa de las criaturas. — ¡Herejía!

Dios se ha manifestado a los hombres.

No tenemos necesidad de rezar. — ¡Herejía!

Para salvarnos tenemos que creer en Dios y guardar sus mandamientos.

Debemos dar buen ejemplo.

Todas las religiones son buenas. — ¡Herejía!

La Virgen María es verdadera Madre de Dios.

Todos los hombres, sin excepción, han sido concebidos en pecado original. — ¡Herejía!

Mi conciencia me dice que no hay más que un solo Dios.

Debemos amarnos los unos a los otros.

Todo se acaba con la muerte.— ¡Herejía!

Eso del infierno es cosa de curas.— ¡Herejía!

Es pecado mortal perder voluntariamente la misa los domingos.

Para salvarse, basta tener fe; no hacen falta las obras buenas.— ¡Herejía!

En Dios no hay más que una persona.— ¡Herejía!

Dios todo lo ve. Dios está en todas partes.

Debemos adorar a la Santísima Virgen y a los ángeles.— ¡Herejía!

Y otras muchas que al Catequista, con facilidad, se le ocurrirán, y que sean más fáciles de comprender.

APLICACIONES DE ESTE JUEGO.—Como se ve, el juego del Concilio se puede aplicar a cualquiera parte del Catecismo. Cautiva *poderosamente* la atención de los alumnos y los acostumbra a la reflexión.

Se puede utilizar además, y con provecho, con los niños mayores, del catecismo de perseverancia, exponiéndoles las verdaderas herejías que han surgido en el curso de la historia con los diversos cismas y escuelas filológicas.

12.—Los Mandamientos

Ocho o dieciséis jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se necesita una colección de tarjetas sobre los Mandamientos. Se pueden utilizar las del Dr. Llorente.

Se escogen de la 2.^a Serie los números 1, 3, 5, 9, 11, 14, 16, 19, 22, 17, 18, y de la 3.^a los números 2-6 (inclusive).

Se cortan con las tijeras las explicaciones de las estampas y se distribuyen 2 a cada jugador, si son 8, o 1 si son 16.

EXPLICACIÓN.—Cada estampa corresponde a uno de los Mandamientos de Dios o de la Iglesia. Para evitar confusiones puede brevemente explicar el Catequista el significado de cada estampa: la misma que llevan las estampas al dorso.

REGLAS DEL JUEGO.—Como en el juego del *Credo* se recitan despacito los Mandamientos, al mismo tiempo los niños han de ir colocando sobre la mesa las estampas correspondientes a los mandamientos que se dicen.

Las estampas han de colocarse en un paquete o mon-tón, las unas sobre las otras y en orden.

Los mismos castigos que para el juego del *Credo*.

Al decir la frase

Los Mandamientos de Dios,

el niño que posee la estampa que representa a *Moisés recibiendo el Decálogo*, la pone sobre la mesa.

VARIANTE.—La misma que en *El Credo*.

13.—La Misa

I. JUEGO CON TARJETAS POSTALES

ORGANIZACIÓN.—Se necesitan dos albums de tarjetas postales: *Las Ceremonias de la misa rezada*. (1)

Se guardan las de los números 2, 4, 12 y 22, y sólo se juega con aquellas que representan al sacerdote en diferentes actitudes de la Misa, para que los niños no confundan unas con otras. Ráspase del dorso de las tarjetas

(1) Pueden servir también las de Schumacher, Casa Herder. (Véase *Material para los juegos*).

las explicaciones demasiado claras, como: Confiteor, Gloria, Credo, Pater...

Se divide cada juego en cuatro partes.

I.—*Desde el principio al Ofertorio*, comprende las tarjetas siguientes:

Núm. 1, *Confiteor*—3, Gloria—5, Epístola—6, Evangelio—7, Credo.

II.—*Desde el Ofertorio a la Consagración*, comprende: Núm. 8, Ofrenda del pan—9, Ofrenda del vino—10, *Lavabo*—11, *Orate fratres*—13, El sacerdote extiende las manos sobre el cáliz.

III.—*De la Consagración a la Comunión*, comprende: Núm. 14, Consagración del pan—15, Consagración del vino—16, El sacerdote se arrodilla delante del cuerpo y la sangre de N. S.—17, Elevación pequeña—18, Padre nuestro.

IV.—*De la Comunión al fin*, comprende:

Núm. 19, Recibe el sacerdote el cuerpo de N. S.—20, ... la sangre de N. S.—21, Comunión de los fieles—23, Bendición—24, Último evangelio—25, Oraciones de después de la Misa.

Estas divisiones permiten un juego detallado de las ceremonias de la Misa y por lo tanto muy provechoso.

Se dividen los niños en dos grupos iguales.

Para empezar el juego, diez niños son suficientes: 5 en un grupo y 5 en otro.

Más tarde, cuando los niños se vayan familiarizando con las tarjetas, podéis organizar un juego completo con una cuarentena de niños.

REGLAS DEL JUEGO.—Se empieza por explicar detalladamente todas las tarjetas de la *serie I* enseñándolas y haciéndolas correr de mano en mano para que los niños se den cuenta de ellas. Teniendo dos juegos de tarjetas pueden correr de mano en mano dos tarjetas iguales al mismo tiempo.

Enseguida se reparten las 5 tarjetas de esta serie (una serie completa a cada bando).

Después nombra el Catequista una de estas tarjetas, por ejemplo:

Epístola

Al instante, los niños de ambos grupos que poseen la tarjeta de la *Epístola* se levantan y la enseñan por la parte del grabado. El que primero la enseñe, gana un punto para su grupo.

El Catequista va nombrando sucesivamente las demás tarjetas de la serie y se vuelve a empezar con una nueva distribución de postales, hasta que los niños conozcan perfectamente todas las tarjetas de la *serie I*.

Se pasa luego a la *serie II* y se hace lo mismo.

Una vez que las cuatro series han sido bien estudiadas separadamente, se puede jugar con dos o tres y hasta con las cuatro series completas.

Para 10 jugadores, cada niño recibe 4 tarjetas.

VARIANTE.—Se da una postal diferente, más de un solo juego, a cada niño.

Y por turno debe enseñar cada cual en su Misal la oración correspondiente a la tarjeta que él posee.

El que se equivoca hace ganar un punto al grupo contrario.

II. El mismo juego con (puntos buenos) vales.

Cinco o diez jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se necesitan dos láminas de vales litúrgicos:



El Ordinario de la Misa en vales.—Se recortan y se guarda un juego para hacer *cartones que hay que recubrir*. Cada cartón debe estar compuesto de *nueve*

gráficos puestos en el lugar y orden de las ceremonias de la Misa. (Véase la fig.)

Se preparan de este modo cinco *cartones que han de cubrirse*. Para ayudar un poquito a los niños, se escribe debajo de cada gráfico una o dos palabras explicativas, pero sin número alguno de referencia. Por ejemplo:

Para el 1.er cartón:

Debajo del 1.º, *Judica me*; 2, *Confiteor*; 3, el sacerdote se santigua; 4, el sacerdote besa las reliquias; 5, Introito; 6, *Kyrie*; 7, Gloria; 8, Colecta; 9, Epístola.

Para el 2.º cartón:

Debajo del núm. 10, Oración antes del Evangelio; 11, Evangelio; 12, Credo; 13, Ofrenda del pan; 14, el sacerdote echa vino y agua en el cáliz; 15, Ofrenda del cáliz; 16, el sacerdote pide a Dios que bendiga su ofrenda; 17, *Lavabo*; 18, Oración a la Santísima Trinidad.

Para el 3.er cartón:

Debajo del núm. 19, *Orate, fratres*; 20, Prefacio; 21, *Sanctus*; 22, Oración en unión con toda la Iglesia; 23, Me-

mento de vivos—24, *Communicantes*—25, El sacerdote extiende las manos sobre el cáliz—26, Consagración del pan—27, Consagración del vino.

Para el 4.º cartón:

Debajo del núm. 28, Recuerdo de los misterios de la vida de Jesús—29, El sacerdote se inclina y dice *el Supplices*—30, Memento de difuntos—31, El sacerdote se golpea el pecho, diciendo: *Nobis quoque...*—33, *Pater noster*—34, El sacerdote toma la patena (*Libera nos*)—35, Fracción de la hostia—36, *Agnus Dei*.

Para el 5.º cartón:

Debajo del núm. 37, Oraciones de antes de la Comunión—38, *Domine, non sum dignus*—39, He aquí el Cordero de Dios—40, Primera ablución—41, Segunda ablución—42, Después de la Comunión (*Postcommunio*)—43, *Placet*—44, Bendición; 45, Último evangelio.

Los grabados del otro juego se meten en una bolsita o en un sombrero.

REGLAS DEL JUEGO.—Este juego se basa en las reglas del juego de la lotería.

Se distribuyen los cinco *cartones que se han de cubrir* y se entregan cinco fichas a cada jugador.

Antes de la partida, cada jugador pone una ficha en un cestito: estas fichas constituyen la *Puesta*.

Se saca de la bolsa uno de los grabados de la Misa y se lee muy despacio la explicación que llevan al dorso.

Cada niño busca en su cartón el gráfico correspondiente a la explicación que se acaba de leer: quien posee este gráfico en su cartón lo cubre con el que se ha sacado de la bolsa, pero de al revés, grabado sobre grabado.

Y, como en la Lotería, el que primero cubre todo el cartón gana la *Puesta*, o sea las fichas colocadas en el cestito.

Se continúa hasta sacar todos los grabados de la Misa. Cuando no se reconoce algún grabado, se pone aparte.

Al fin de la partida, los que tienen en su cartón casillas no cubiertas o cubiertas falsamente, pagan una ficha de multa, que va a aumentar la *Puesta* para la partida siguiente,

Comiéntase de nuevo hasta que todos los niños hayan cubierto todos los cinco cartones.

Para 4 u 8 jugadores se preparan cuatro cartones con ocho gráficos por el orden indicado en el juego de Series.

VARIANTE.—Por turno deben colocar los niños los cinco cartones, siguiendo el orden del ordinario de la Misa. Sin hacerles caer en la cuenta de los errores, se van escribiendo en un papel.

Cuando lo hayan hecho todos, el Catequista debe decir cuál es la mejor disposición, nombrando el niño que hubiere acertado mejor.

III.—Variante con vales: El Cuadro

Dos jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se preparan dos juegos semejantes según el modelo de las Series (Véase Series de la Misa), pero en un solo color y sin número de referencia. Se pone una explicación al pie de los grabados.

REGLAS DEL JUEGO.—Barájese y repártase un juego completo a cada niño.

El fin del juego es colocar los grabados en orden sobre una mesa hasta formar un *Cuadro* de las ceremonias de la Misa.

Vence el niño que acierte primero a formar su *Cuadro* sin error alguno.

Puede también jugarse entre muchos niños, pero divididos en dos bandos.

Todos los jugadores de cada campo han de trabajar en común para la reconstrucción del *Cuadro*.

El que primero lo forme, ha ganado.

Otros juegos sobre la Misa

Las estampas dobles.—Lista de estampas.—La estampa escondida.—Las Series.

14.—Los Sacramentos

Siete o catorce jugadores, jugando dos por dos.

ORGANIZACIÓN.—Se necesitan las estampas de los Sacramentos, o las publicadas por «Razón y Fe», o las de D. Daniel Llorente en su 4.^a serie, números 3, 5, 7, 14, 20



y 21. Además hay que preparar una colección de 21 tarjetitas o cartulinas, una serie de 3 por cada Sacramento. Cada serie debe comprender tres cosas, a saber:

- 1.º La materia del Sacramento.
- 2.º La forma del Sacramento.
- 3.º El efecto del Sacramento.

Se han de escribir así las tarjetitas siguientes:

Para la serie del Bautismo:

La tarjeta número 1 llevará esta palabra: *El agua.*

La tarjeta número 2: *Palabras del sacerdote: Yo te bautizo, etc.*

La tarjeta número tres: *Nace el alma a la vida de la gracia.*

Confirmación.

Núm. 1.—*Santo Crisma.*

Núm. 2.—*Palabras del obispo: Yo te signo con la señal, etc.*

Núm. 3.—*Hace crecer al alma y le da fortaleza.*

Comunión.

Núm. 1.—*Pan y vino.*

Núm. 2.—*Palabras del sacerdote: Este es mi cuerpo...*

Núm. 3.—*Alimenta el alma.*

Penitencia.

Núm. 1.—*Actos del penitente: confesión y contricción.*

Núm. 2.—*Palabras de la absolución.*

Núm. 3.—*Purifica el alma de sus pecados.*

Extremaunción.

Núm. 1.—*Oleo de enfermos.*

Núm. 2.—*Palabras del sacerdote: Que Dios por esta santa unción...*

Núm. 3.—*Nos prepara a bien morir.*

Orden.

Núm. 1.—*Imposición de manos.*

Núm. 2.—*Palabras del obispo a los ordenandos.*

Núm. 3.—*Nos da jefes espirituales.*

Matrimonio.

Núm. 1.—*Mutuo consentimiento de los esposos.*

Núm. 2.—*Palabras que expresan este consentimiento.*

Núm. 3.—*Perpetúa la familia cristiana.*

Cada niño saca una estampa de los Sacramentos y la pone delante de sí sobre la mesa.

Repártense, después de haberlas barajado, las 21 cartulinas escritas de antemano.

REGLAS DEL JUEGO.—Los niños que tuvieren alguna cartulina correspondiente al sacramento que tienen delante, la dejan sobre su sacramento.

El primer jugador saca luego otra cartulina de las del segundo compañero: si la cartulina sacada responde a su sacramento, la pone encima; si no, la coloca dentro de su juego. Después, el segundo jugador hace lo propio, y así se sigue hasta que algún niño haya cubierto su sacramento con las tres cartulinas correspondientes: **Materia, Forma, Efecto.**—Este niño es el que gana.

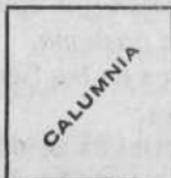


Jesus dándose a los niños en la Sagrada Comunión

15.—La Confesión

De seis a doce jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se preparan unas veinte a veinticinco cartulinas cuadradas, de unos cinco centímetros, recortadas de un cartón fuerte.



En cada cartulina se escribe en azul el nombre de un pecado: Mentira, Calumnia, Desobediencia, etc., etc.

Se prepara otro juego lo

mismo, pero escritas las cartulinas con tinta encarnada.

Los niños, divididos en dos bandos, ocupan dos mesas separadas, o se colocan en los extremos de una mesa larga.

Cada bando elige su delegado para hacer el papel de diablo en el campo enemigo.

Cada bando recibe un juego entero y dispone las cartulinas sin orden sobre la mesa, mas vueltas de al revés.

EXPLICACIÓN. — Cada campo representa *un gran pecador* que va a confesarse. Todos sus pecados están delante de él, pero invertidos, pues aún no los ha *manifestado* al sacerdote.

Cuando se confiese, *descubrirá* sus pecados, es decir, volverá las cartulinas de al derechas.

Pero *el diablo*, a quien no agradan las confesiones buenas, hará lo posible para que no confiese todos sus pecados; es decir, pondrá de al revés todas las cartulinas que pueda.

Es menester que *el pecador* sea más astuto que el diablo; debe resistir a todas sus tentaciones y hacer una buena confesión, *manifestando* todos sus pecados al confesor.

REGLAS DEL JUEGO. — La Confesión de ambos pecadores empezará al mismo tiempo.

A una señal (un golpe en la mesa, o de silbato, o campanilla), todas las manos se lanzan al trabajo con presteza. Cada jugador ha de poner todas las cartulinas que puede de al derechas en la mesa, y el diablo de volverlas de al revés.

Al cabo de un cierto tiempo, nueva señal: la confesión está terminada. Todas las manos han de levantarse.

El campo vencedor es aquel que ha procurado poner de al derechas el mayor número posible de *cartulinas-pecados*, o lo que es mejor todos los cartones de su juego.

16.—El termómetro de la vida cristiana

I.—PARA POCOS JUGADORES

De dos a doce jugadores.

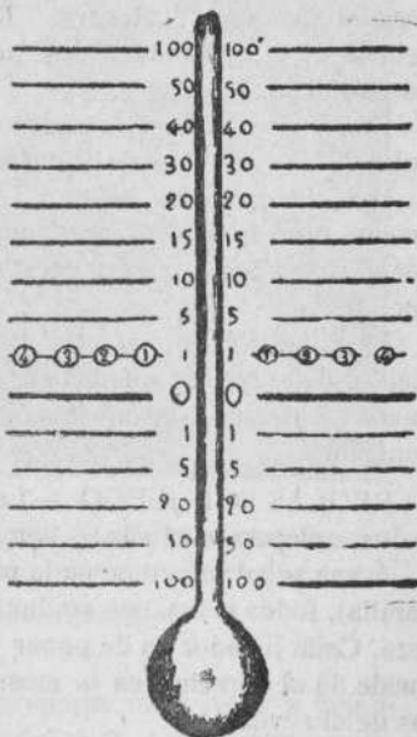
ORGANIZACIÓN.—I. CUADRO DE FONDO.—Se dibuja un termómetro en medio de un cartón grande con los grados bastante espaciados escritos a uno y otro lado de la figura.

Enfrente de cada grado se traza una recta, que vaya hasta los extremos del cartón. En estas líneas han de colocarse las fichas de los jugadores. Se puede aumentar o disminuir el número de grados siguiendo el número de los jugadores.

Se toman unas 15 divisiones.

En la sexta división, contando desde abajo, se marca el 0 en encarnado. Por encima se marcan: 1°, 5, 10, 15, 20, 30, 40, 50 y 100°.

Por debajo, en encarnado: 1°, 5, 20, 50 y 100°.



II. FICHAS.—Se cortan unas fichas de cartón, pequeñas, que tendrán los jugadores. Estas fichas han de ir numeradas.

III. CARTONES QUE HAN DE SACARSE.—Se preparan cuatro series de cartoncitos de 4 a 5 cm., como sigue:

12 *cartones meritorios*: Pecado evitado-Misa bien oída-Devocionario bien empleado-Sacrificios-Actos de obediencia-Sufrimientos soportados-Limosnas-Oraciones-Comuniones--Actos de humildad--Servicios hechos--Actos de paciencia.

2 *cartones*, escritos en encarnado: Pecado mortal.

5, con la palabra: Confesión.

1, Contrición perfecta.

6, en blanco.

EXPLICACIÓN.—Este termómetro es imagen de la vida del cristiano. Cuando observa bien sus obligaciones religiosas sin querer ser mejor, está en el grado 1.º por encima del 0, pues el 0 es el pecado mortal, es el frío del hielo, la muerte del alma: un poco más arriba está el calor y la vida.

Pero si se practica la virtud, si se aspira a la perfección por agradar a Dios nuestro Señor, se sube... se sube, 5º, 10º, 25º, por encima del cero. Cuán lejos se está del hielo. Los Santos llegan a lo alto del todo del termómetro donde se halla la perfección divina, el calor infinito, la vida infinita. (Sin límites.)

Los malos, a fuerza de cometer pecados, descienden... descienden hasta el fondo donde está el demonio que los espera.

Algunas almas que se dejan sorprender por el pecado mortal: bajan a 0, pero una buena confesión o un acto de contrición perfecta, con propósito de confesarse, borra el pecado y les hace volver a subir al grado en donde estaban antes de su caída. Dios, que es infinitamente bueno, devuelve al alma arrepentida todos los méritos adquiridos durante su vida y que el pecado le había hecho perder. (1)

REGLAS DEL JUEGO.—Los niños, sacan por suerte las fichas numeradas y las ponen en la primera división encima del 0, es decir, en el 1.º, es el estado del alma de

(1) Esto según la opinión más probable entre los teólogos.

un recién nacido que acaba de ser bautizado (no tiene ni méritos ni pecados).

De cada lado del termómetro debe haber el mismo número de fichas (véase la figura). Por turno y conforme al orden de sus fichas, cada jugador saca uno de los cartoncitos (véase arriba: *organización, III*). Si saca un cartón meritorio: *Oraciones, Misas, Sacrificios, etc.*, sube una división, es decir, coloca su ficha en la línea de 5 grados.

Cada cartón meritorio hace subir una división de éstas.

Pero si, por el contrario, sacare un cartón: *pecado mortal*, desciende al cero, donde permanecerá hasta que no saque los cartones: *confesión o contrición perfecta*.

Todo cartón sacado por un jugador en pecado mortal no le sirve absolutamente de nada.

Pero si sacare la *confesión*, sube al grado donde estaba antes de su pecado.

Si, entretanto, sacare un segundo *pecado mortal*, descenderá a 1.º debajo del 0 y así irá descendiendo a cada nuevo pecado.

Si un jugador en pecado mortal llega a sacar la *comunión*, comete un *sacrilegio*, por tanto, debe bajar otra nueva división.

Si un jugador saca un cartón en *blanco*, permanece en su lugar: es el *estado de tibieza*.

El primer jugador que llegue a la santidad, o sea que coloque su ficha en el 100º por encima del 0, gana la partida.

Nota.—Es de advertir que los grados aumentan en proporción de la altura, pues cuanto más elevado se está en santidad, mayor valor tienen los menores actos de virtud practicados. (Véase la demostración de esta verdad en el párrafo 2.º de *verdades matemáticas*.)

II.—PARA MUCHOS JUGADORES

Cuando los niños son muchos, treinta, cuarenta, sesenta... es imposible que jueguen todos alrededor de una sola mesa.

Indicaremos otra manera como se puede tener este juego sin necesidad de que los niños se muevan de sus puestos.

ORGANIZACIÓN.—I. CUADRO DE FONDO.—El mismo del juego anterior con estas modificaciones:

1.^a En todas las líneas de cada lado del termómetro, se abren con una cuchilla o cortaplumas unas hendiduras para poder introducir por ellas las fichas de los jugadores.

2.^a En la parte superior del cartón, donde va dibujado el termómetro, se ponen dos ganchitos que permitan colgarlo de la pared o del encerado.

II.—FICHAS.—Se cortan de un cartón fuerte dos fichas lo suficientemente largas para que puedan verse de lejos: una encarnada y otra azul.

A estas fichas se les pega un suplemento o talón de cartón, que servirá para poder introducir las por las hendiduras de los grados.

III.—MARCHA DEL JUEGO.—Cuélgase el cartón del tablero y se introducen los talones de las dos fichas en la hendidura del primer grado: una a un lado y otra al otro.

Los niños, divididos en dos bandos, *el encarnado* y *el azul*, son figura de dos almas que desean llegar a la perfección.

Las dos almas están representadas por ambas fichas, que subirán o bajarán en el cuadro según sea el cartón sacado por uno de los jugadores.

La regla es como en el anterior, excepto los puntos siguientes:

1.^o No juega cada niño por su cuenta, sino por el bando a que pertenece.

2.^o Los cartoncitos son sacados alternativamente por un jugador de cada bando.

3.^o La primera ficha que llegue a 100° ha ganado.

17.—Los Novísimos

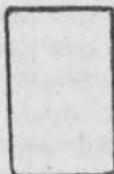
I.—PARA POCOS JUGADORES

De cuatro a doce jugadores.

ORGANIZACIÓN. —I. CUADRO DE FONDO.—Se ponen sobre la mesa tres gráficos representando el Cielo, el Purgatorio y el Infierno. Al lado del Cielo unos bombones.

II. TARJETAS.

Se preparan doce series de a *tres tarjetas*. Cada serie comprende una tarjeta *blanca*, una



manchada y la tercera *negra*. A estas 36 tarjetas se añade una suplementaria que lleva la palabra MUERTE.

III. FICHAS.—Tantas fichas de cartón numeradas como sean los jugadores.

Si se juega por bandos habrá dos series de fichas numeradas, las unas en rojo y en azul las otras.

EXPLICACIÓN.—La tarjeta blanca representa al alma en *estado de gracia* y que ha pagado todas sus deudas a la divina justicia. (Véase la figura).

La tarjeta manchada, al alma en *estado de pecado venial*.

La tarjeta negra, al alma en *estado de pecado mortal*.

Si la muerte sorprende al alma en gracia, va al Cielo; si en pecado venial, al Purgatorio, y al Infierno, si muere en pecado mortal.

Los niños sacan, por suerte, las fichas numeradas y se colocan en torno de la mesa según el número de orden.

Se barajan las tarjetas (menos la de la muerte)—Se dan *dos* a cada jugador si son pocos, o una si son bastantes. Después de la distribución se junta la tarjeta de la Muerte a las restantes tarjetas y se barajan todas de nuevo.

Se coloca el paquete de tarjetas sobre la mesa.

Empieza el número 1.º Tiene delante de sí la mejor de sus tarjetas o la única que posee: representa su estado de alma actual. Luego saca una del paquete que está en la mesa. El 2.º juega a su vez, teniendo delante su tarjeta y sacando otra del paquete de la mesa.

Así se sigue hasta que un niño saque la *Muerte*.

Y conforme sea el estado de su alma (tarjeta que tiene delante de sí) va al Cielo, o al Purgatorio, o al Infierno, colocando su ficha sobre uno de estos tres gráficos.

Si va al Cielo, se le dan *dos* bombones; se vuelve a introducir la tarjeta de la *Muerte* en el paquete de tarjetas, se báraja de nuevo y continúa el juego hasta que se acaben las tarjetas.

Si después de la partida hay almas en el Purgatorio, se las libra de allí por medio del juego: *La Comunión de los Santos*.

PUNTOS.—Si se juega por bandos, los puntos se cuentan así:

Una ficha al Cielo=2 puntos.

Una ficha en el Purgatorio=1 punto.

Una ficha en el Infierno=1 punto para el bando contrario.

Por ejemplo: El bando rojo tiene dos fichas en el Cielo, tres en el Purgatorio.

El bando azul tiene tres fichas en el Cielo, una en el Purgatorio y otra en el Infierno.

El primero tiene pues:

$4+3=7+1$ (del bando contrario)=8 puntos.

El segundo tendrá:

$6+1=7$ puntos.

II.—PARA MUCHOS JUGADORES

En lugar de colocar los gráficos del Cielo, del Purga-

torio y del Infierno sobre la mesa, se trazan estos mismos gráficos en un encerado con tiza.

Cuando un niño ha sacado la tarjeta de la *Muerte*, se escribe su nombre en el gráfico correspondiente.

Si se juega por bandos, se divide cada gráfico en otros dos, uno para los del bando *rojo* y otro para los del *azul*.

18.—La Comunión de los Santos

Este juego completa el de Los Novísimos.

ORGANIZACIÓN.—Se preparan *dos* o *tres* series de *tarjetas meritorias*, es decir, con las palabras: Misas-Oraciones-Sacrificios-Buenas obras-Via Crucis-Indulgencias.

Júntese una veintena de tarjetas blancas (*que no valen nada*).

EXPLICACIÓN.—Los fieles de la tierra (los jugadores del juego anterior que no sacaron la palabra *Muerte*), forman la *Iglesia militante*. Las ánimas que sufren en el Purgatorio (jugadores que tienen su ficha en el gráfico del Purgatorio), forman la *Iglesia purgante*. Los elegidos que gozan de la felicidad del Cielo (jugadores que tienen su ficha en el gráfico del Cielo), forman la *Iglesia triunfante*.

Los *fieles de la tierra* pueden socorrer y sacar del Purgatorio las almas que allí sufren, por medio de sus oraciones, mortificaciones, buenas obras y sobre todo por la ofrenda del Santo Sacrificio de la Misa.

Todos los méritos son comunes, como en una gran familia: es *el Tesoro de la Iglesia*.

No podemos saber cuándo hemos sacado un alma del Purgatorio, porque Dios sólo aplica los méritos según su santísima voluntad; pero para que sea posible el juego, nosotros atribuimos a *tres tarjetas meritorias* el poder de sacar a un alma del Purgatorio. Sean por ejemplo:

Misas-Indulgencias-Sacrificios,

sin conocer el número de Misas, de Indulgencias o Sacrificios que son menester para la libertad del alma: este número sólo lo conoce Dios nuestro Señor.

No damos, pues, valor alguno intrínseco a estas tres tarjetas meritorias. — Suponemos que ellas representan el *número cierto*, conocido de sólo Dios, de satisfacciones necesarias para librar a un alma del Purgatorio.

REGLAS DEL JUEGO.—Se ponen invertidas las fichas de las almas del Purgatorio (porque no se libra a la que se quiere).

Se barajan las tarjetas y se dan *tres* a cada jugador o *fiel de la tierra*.

Las tarjetas restantes forman *la mesa* y representan el *Tesoro espiritual de la Iglesia*, es decir, la puesta en común de todos los méritos de Nuestro Señor, de la Santísima Virgen y de todos los Santos vivos y bienaventurados.

Si a continuación de la distribución *un fiel* posee las *tres* tarjetas meritorias, libra un alma del Purgatorio, volviendo de al derechas una de las fichas.

El alma, a quien pertenece la ficha, sube al Cielo; coge los *dos* bombones, pero entrega *uno* al que le ha librado para significar que las almas del Purgatorio son agradecidas con sus bienhechores.

Pero si ninguno tuviere tres tarjetas meritorias, después de la distribución, el primer jugador robará una del *Tesoro de la Iglesia*; el segundo hace lo mismo y el tercero y los demás hasta que uno tenga las tres tarjetas meritorias.

El juego se vuelve a empezar, hasta rescatar todas las almas.

19.—La gracia y el pecado

Pueden jugar los que se desee.

ORGANIZACIÓN.—Se confeccionan tantas palomitas de papel blanco como sea el número de niños que han de tomar parte en el juego, y cuatro diablillos de papel negro o encarnado.

Se busca una plumita muy suave. Los niños, divididos en dos bandos, están asidos unos a otros en círculo cerrado.

Cada cual prende en el pecho una palomita de papel.

EXPLICACIÓN.—Se supone que todos los niños están en gracia: llevan el Espíritu Santo en su alma, simbolizado por la palomita blanca. La plumita es el pecado que han de rechazar con todo cuidado, pues si el pecado llegare a tocar a un alma, perdería la gracia, se marcharía el Espíritu Santo y el diablo vendría a tomar posesión del alma.

REGLAS DEL JUEGO.—Se arroja en medio de los niños la plumita suave que simboliza el pecado.

El objeto del juego es que cada niño ha de procurar preservarse del contacto de la pluma. Para ello, si se acerca, debe soplarla y no permitir que le toque; pues el que se deja tocar de ella cae en pecado: pierde la gracia, la vida divina (*se quita la palomita*) y el demonio queda dueño del alma (*se prende un diablillo negro*).

Se continúa el juego hasta que cuatro niños hayan caído en pecado, o sea que les haya tocado la plumita.

Al final, el bando que ha conservado el mayor número de almas en gracia, se considera vencedor. Está prohibido tocar la pluma con las manos.

20.—Los dones del Espíritu Santo

Catorce jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Podéis serviros de las *Aleluyas* de Vilamala. Del Aleluya núm. 13: El Espíritu Santo. Recordáis los números siguientes:

9, 12, 13, 16, 18, 20 y 21,

que se pueden pegar en unas tarjetas sin las explicaciones que llevan al pie. Además se ha de procurar hacer otras siete tarjetas, en las cuales se escribe una breve definición del don, sin nombrarlo.

Por ejemplo: En la primera tarjeta destinada al don de la *Sabiduría*, se escribe:

Da el gusto de las cosas divinas.

En la destinada al *Entendimiento*:

Nos hace comprender las verdades.

En la de *Ciencia*:

Preserva del error.

En la de *Consejo*: *Nos conduce por el camino que debemos seguir.*

En la de *Fortaleza*: *Ayuda a soportarlo todo y a sacrificarse por amor a Dios.*

En la de *Piedad*: *Hace amar el servicio de Dios.*

En la de *Temor de Dios*: *Preserva del pecado.*

Se dividen los niños en dos bandos. Al uno se dan las viñetas de los dones y al otro las definiciones.

REGLAS DEL JUEGO.—Hay que unir, con la mayor rapidez posible, los *Dones* a sus *Definiciones*, pero *sin error*. El primer niño del bando de las *Definiciones*, habiendo reconocido el Don a que se refiere la *Definición*, que tiene en su mano, por ejemplo, la *Fortaleza*, pregunta a unos de los jugadores del bando de los *Dones* si él tiene el Don de *Fortaleza*.

Si este jugador lo tiene, va con el primero aparte, si no lo tiene el primer niño vuélvese a su campo y el bando

de los *Dones* cuenta un punto. Se hace lo mismo con cada error.

Después, el segundo jugador del bando de las *Definiciones* va en busca, a su vez, del *Don* correspondiente a su tarjeta. Continúa el juego hasta hallar todos los *Dones*. Al fin, el bando de las *Definiciones* tendrá 10 puntos, descontando de ellos los puntos ganados por los del bando contrario, mas los errores de asociación.

Por ejemplo, si la *Definición*:

Nos *hace comprender* las verdades,
se asoció con el *Don de Consejo*.

21.—Vicios y virtudes

I.—JUEGO AL AIRE LIBRE

ORGANIZACIÓN. Los niños divididos en dos bandos iguales: *virtudes* y *vicios* correspondientes, se colocan en círculo. En la figura adjunta ambos bandos están representados por los números 1 al 7, pero, como se ve, los números correspondientes están opuestos:

El 1.º del bando de los *vicios* será la *Soberbia*, y el 1.º opuesto será la *Humildad*, del bando de las virtudes;

Los núms. 2: *Avaricia* y
Largueza;

Los núms. 3: *Lujuria* y
Castidad;

Los núms. 4: *Ira* y *Pa-*
ciencia;

Los núms. 5: *Gula* y *Tem-*
planza;

Los núms. 6: *Envidia* y
Caridad;

Los núms. 7: *Pereza* y *Di-*
ligencia.



EXPLICACIÓN.—El fin del juego es demostrar que se deben combatir los vicios con las virtudes contrarias, o sea practicando actos de aquella virtud.

REGLAS DEL JUEGO.—Se nombra un vicio y éste echa en seguida a correr alrededor del círculo, perseguido, en el mismo sentido, por la virtud contraria: por ejemplo la *Soberbia* será inmediatamente perseguida por la *Humildad*.

La *Virtud* ha de coger al *Vicio* antes de que éste dé tres vueltas alrededor del círculo.—Dadas las tres vueltas, el *Vicio* vuelve a su puesto.

Si logra la *Virtud* coger al *Vicio* antes de las tres vueltas, tiene un punto el bando de las *Virtudes*; pero si el *Vicio* recobra su puesto, sin haber sido cogido por la *Virtud*, no se cuenta punto alguno.

Como el bando de las *Virtudes* obtiene solamente los puntos, se cambian los bandos cuando hayan corrido ya todos los niños. Por tanto, los que hacían de *Virtudes* harán de *Vicios*, y, viceversa, los *Vicios* harán de *Virtudes*, pero siempre conservando sus puestos. Es decir, la *Soberbia* pasa a ser *Humildad*; la *Avaricia*, *Largueza*; la *Lujuria*, *Castidad*; etc.

Al final de los dos partidos se cuentan los puntos ganados por cada bando cuando les tocó hacer de *Virtudes*.

Es vencedor el bando que tiene más puntos, pues es el que mejor ha sabido corregir sus defectos.

Nota.—Si fueren más de 14 los niños, bastará poner otras *Virtudes* y *Vicios*, como la *Fortaleza* y la *Cobardía*, la *Franqueza* y la *Mentira*, la *Modestia* y la *Curiosidad*, etc., etc.

II.—JUEGO DE SALÓN.

ORGANIZACIÓN.—Se escriben en siete tarjetas los siete Pecados capitales y en otras siete las *Virtudes* contrarias.

Se reparte un juego completo a cada bando: a uno las Virtudes y los Vicios al otro.

REGLAS DEL JUEGO.—Tienen que saber las Virtudes los Vicios que han de combatir, pues toda falta de atención, todo retraso, toda indecisión les hará perder puntos.

Cuando el Catequista nombra, por ejemplo

La ira

al momento, *la ira* y *la paciencia* se levantan y enseñan su tarjeta.

Si *la paciencia* se levanta antes, o al mismo tiempo que *la ira*, vence aquella y gana su bando un punto. Pero si se levanta *la ira* antes que *la paciencia*, el bando de las virtudes no gana nada. Sólo las virtudes cuentan puntos.

Luego se invierten los papeles como en el anterior.

22.—El Padre nuestro

Dos jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se necesitan las estampas del Padre nuestro de D. Daniel Llorente, o sea, de la 3.^a serie las siguientes:

Números 13 al 20, ambas inclusive.

Se colocan ordenadamente sobre una mesa, como formando las ocho una lámina sola.

Se preparan 8 fichitas de cartón numeradas de 1 a 8 y se ponen en una bolsita.

EXPLICACIÓN.—Antes de jugar se da a los niños una explicación de las estampas; puede ser la misma que llevan al dorso.

Se trata de cubrir todas las estampas en el mismo orden que pronunció Nuestro Señor las palabras que las representan.

Por tanto, la primera ficha que hay que sacar es el número 1, que corresponde a «*Padre nuestro, que estás en los cielos*».

La segunda corresponderá a la 1.^a petición, o sea, «*Santificado sea el tu nombre*»; la 3.^a, a la 2.^a petición, etc., etc.

REGLAS DEL JUEGO.—El niño que empieza saca de la bolsita una ficha; si es el núm. 1.º la coloca sobre la estampa correspondiente a: *Padre nuestro, que estás en los cielos*; tiene derecho a sacar otra ficha.

Si acierta a sacar el núm. 2 la coloca también sobre la estampa correspondiente a: *Santificado sea el tu nombre*. Pero si saca otra ficha pierde el turno y juega otro.

Y así se continúa. Cada número ha de ser sacado y colocado según el orden de las estampas, que es el del *Padre nuestro*.

Todo número sacado bien (o sea en orden) da derecho a otra tirada; todo número sacado mal hace perder la vez en el juego. El primer jugador que termina el *Padre nuestro*, es decir, que saca el núm. 8 para ponerlo sobre la estampa *Mas libranos de mal. Amén*, es quien gana el juego.

Nota.—También se puede jugar sin estas estampas; basta simplemente dividir un cartón blanco en ocho cuadros, en los cuales se escriben las ocho partes del Padre nuestro: La invocación y las siete peticiones.

VARIANTE.—Puede hacerse más difícil de esta manera:

Se preparan dos series de fichas de 1 al 8, una serie encarnada y azul la otra.

Cada jugador ha de sacar su serie toda entera.

1.º La serie ha de sacarse en orden.

2.º La serie podrá sacarse y colocarse según aparezca.

Este segundo modo va mucho más de prisa que el primero. El que llegare a cubrir primero las 8 estampas o cuadros del *Padre nuestro* con las fichas de su serie, ha ganado.

23.—El Ave Maria

Aquí se puede usar la lámina 54 del Catecismo en estampas de la *Buena Prensa, de París*, o su correspondiente tarjeta, reducida, que desarrolla en nueve cuadros el *Ave*

María. Se juega exactamente como en el *Padre nuestro*.



Para muchos será más fácil trazar en un cartón blanco los nueve cuadros, donde se va escribiendo ordenadamente el *Ave María*, como dijimos en el juego anterior.— (Véase un modelo reducido).

Dios te salve, María	llena eres de gracia	el Señor es contigo
bendita tú eres entre todas las mujeres	y bendito es el fruto	de tu vientre, Jesús.
Santa María, Madre de Dios,	ruega por nosotros, pecadores,	ahora y en la hora de nuestra muerte. Amén.

24.— Los objetos del culto

I.—JUEGO DE LAS CUATRO BASES

De dos a veinte jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se necesita una colección de vales litúrgicos: *Objetos del culto en la misa solemne*.



Se separan los vales siguientes:

Núms. 1, 7, 10, 11, 12, 13, 21, 28, 30, 31, 42, 43, 46, 47 y 48.

Tarjetas-bases. — Con cuatro vales se forma el cuadro de fondo: estos son las *Tarjetas-bases* que se han de cubrir por los jugadores:

Núm. 16.— El Sacerdote revestido con los ornamentos.

Núm. 17.—El Monaguillo.

Núm. 22.—El Altar antes de la Misa.

Núm. 44.—El Altar al Ofertorio.

Se colocan estas cuatro *tarjetas-bases* en una cartulina de color para distinguirlas de las otras, o mejor aún se pegan a grandes tarjetas de color con las explicaciones debajo.

Se dividen los niños en dos bandos iguales y cada grupo sacará por suerte dos *tarjetas-bases* semejantes, es decir:

El Sacerdote y el Monaguillo,

los unos y los otros:

El altar en sus dos formas.

Estas tarjetas se ponen sobre la mesa de frente al bando a que pertenecen.

REGLAS DEL JUEGO.—El fin del juego es cubrir lo antes posible las *tarjetas-bases*.

Cada grupo tiene 14 tarjetas o vales litúrgicos, con los cuales debe cubrir sus tarjetas-bases, siempre que se refieran a ellas.

Por ejemplo:

Sobre el Sacerdote se han de colocar: el Amigo-el Amigo cubriendo la cabeza-el Alba-Cíngulo-Manípulo-Estola-Sacerdote con el Alba-Casulla-Bonete.

Sobre el Monaguillo: La Palmatoria-Vinajeras-Campañilla-Incensario-Naveta.

Sobre el altar antes de la Misa: Reliquias-Manteles-Cruz-Candelero del altar-Sacras-Misal-Cáliz cubierto con el velo.

Sobre el altar al Ofertorio: Cáliz-Patena-Hostia-Purificador-Pálea-Estos cinco objetos reunidos-Corporales.

Todos estos grabados, excepto las tarjetas-bases, se ponen en una bolsita o en un sombrero. Un jugador desig-

nado por suerte comienza sacando una tarjeta del sombrero.

Si se refiere a alguna de sus *tarjetas-bases*, la coloca encima y otro jugador del *mismo grupo* saca otra tarjeta, y permanece entre ellos la vez mientras puedan colocar las tarjetas que van sacando. La tarjeta que no se coloca vuelve a la bolsa y la vez del juego pasa al bando contrario.

Por ejemplo, el grupo azul tiene por *tarjetas-bases*:
el Sacerdote y el Monaguillo.

Uno de sus jugadores saca el *Alba* que se coloca sobre el *Sacerdote*, otro saca el *Incesario* que se coloca sobre el *Monaguillo*, otro el *Amito*... pero un cuarto saca el *Cáliz* que ha de colocarse sobre una *tarjeta-base* del otro bando, el *Cáliz* vuelve a la bolsa y pasa la vez al campo contrario que hace lo mismo.

Gana el grupo que haya colocado primero sus 14 tarjetas.

II.—JUEGO DE LOTERÍA

Nota.—Es una variante del juego precedente.

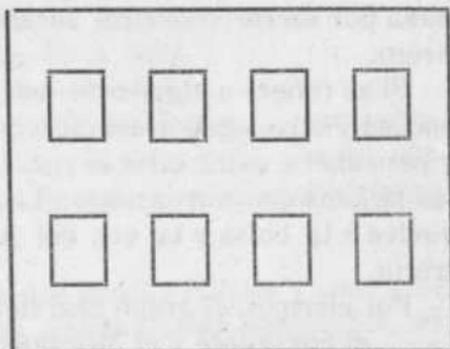
Seis jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Hay que tener *dos colecciones* de vales litúrgicos: *Objetos del culto*, como en el juego anterior.

Una de las colecciones servirá para formar los *cartones* que han de recubrirse.

Con los 48 vales se pueden confeccionar seis cartones. Cada cartón tendrá 8 vales, colocados en dos hileras. (Véase la adjunta figura).

Para niños pequeños se dejan los nombres de los objetos, pero para los mayores no se pegan los grabados hasta después de haber cortado las explicaciones.



REGLAS DEL JUEGO.—

Se reparten los seis cartones que hay que recubrir con otras seis piedrecitas o habichuelas, como se hace en la lotería... Cada jugador pone una piedrecita en un cestito o bolsa: esta es la *Puesta*.

Después se saca una tarjetita y se canta: el que posee este objeto litúrgico en su cartón lo recubre con el grabado correspondiente. El primero en recubrir su cartón gana la *Puesta*.

Se continúa hasta sacar todas las tarjetas.

Se vuelve a empezar otras seis veces para que cada uno de los niños tenga que recubrir los seis cartones.

OTROS JUEGOS SOBRE LOS OBJETOS DEL CULTO

Las estampas dobles.

Las Series.

La estampa escondida.

Lista de estampas.

25.—Los mudos

No hay número fijo de jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se dividen los niños en dos bandos iguales.

Para doce jugadores, por ejemplo, forman seis niños el

bando azul, numerados de 1 a 6; los otros seis, forman el bando rojo, numerados igualmente de 1 a 6.

EXPLICACIÓN.— Los niños representan a unos mudos que responden a las preguntas del Catecismo. A cada pregunta no han de responder los jugadores señalados sino con los dedos, que deben expresar el número exacto.

REGLAS DEL JUEGO.— Se señala un número, por ejemplo el 4, y se hace una pregunta de esta manera:

—¿Cuántas personas hay en Dios? Y al punto los niños que hacen el 4 en cada bando, se levantan y enseñan tres dedos.

El niño que se levante primero y diga la cifra exacta con los dedos, gana un punto para su bando.

Si se levantaren juntos, no se cuenta nada, pero se les hace otra pregunta parecida.

Después de un cierto número de preguntas, se cuentan los puntos: el bando que tiene más, será el vencedor.

PREGUNTAS QUE SE PUEDEN HACER.—¿Cuántos dioses hay..... 1

¿Los mandamientos de la Ley de Dios?..... 10

¿Los pecados capitales? 7

¿Los evangelistas? 4

¿Las virtudes morales?..... 4

¿Los mandamientos de la Iglesia?..... 5

¿Las decenas del Rosario?..... 5

¿Los Sacramentos?..... 7

¿Las virtudes teologales?..... 3

¿Clases de gracia? 2

¿Los coros angélicos? 9

¿Los dones del Espíritu Santo?..... 7

¿Los votos de los religiosos?..... 3

¿Las bienaventuranzas?.... 8

¿Iglesias verdaderas?..... 1

¿Partes de la misa?..... 3

¿Las palabras de Jesucristo en la cruz?..... 7

¿Clases de contricción?.....	2
¿Personas de la Sagrada Familia?.....	3
¿Los Sacramentos de vivos?.....	5
¿Sacramentos de muertos?.....	2
¿Sitios a que pueden ir las almas después de la muerte?	3
¿Fiestas de precepto en España?.....	11
¿Clases de ángeles?.....	2
¿Personas de la Santísima Trinidad?.....	3
¿Clases de indulgencias?.....	2
¿Las partes del Catecismo?.....	4
¿Los artículos de la Fe?.....	14
¿Las obras de misericordia?.....	14
¿Los enemigos del alma?.....	3
¿Los frutos del Espíritu Santo?.....	12
¿Las maneras de hacer la señal de la Cruz?.....	2
¿Naturalezas, entendimientos y voluntades en Dios?.....	1
¿Y en Jesucristo?.....	2
¿Personas y memorias en Cristo?.....	1
¿Las potencias del alma?.....	3
¿Los infiernos?.....	4
¿Los novísimos del hombre?.....	4
¿Las notas o caracteres de la Iglesia verdadera?.....	4
¿Maneras de orar?.....	2
¿Las peticiones del Padre nuestro?.....	7
¿Días de ayuno para los que tienen Bula?.....	24
¿Días de abstinencia teniendo Bula?.....	13
¿Cosas necesarias para confesarse uno bien?.....	5
¿Clases de pecado?.....	2
¿Cosas necesarias para hacer una buena Comunión?.....	3
¿Maneras de comulgar?.....	2
¿Misterios del Rosario?.....	15

26.—Las cartas-respuestas

I.—JUEGO CON TARJETAS ESCRITAS

No hay número fijo de jugadores.

ORGANIZACIÓN.—Se prepara un juego de cartas de

varias series. Con un pincelito se trazan las letras, en gruesos caracteres negros, en cada carta.

He aquí las series que podéis hacer:

I.—*Siete* cartas, los Sacramentos: Bautismo, Confirmación, Penitencia, Comunión, Extremaunción, Orden y Matrimonio.

II.—*Cuatro* cartas, los evangelistas: S. Mateo, S. Marcos, S. Lucas y S. Juan.

III.—*Tres* cartas, la Santísima Trinidad: Padre, Hijo y Espíritu Santo.

IV.—*Tres* cartas, las virtudes teologales: Fe, Esperanza y Caridad.

V.—*Cuatro* cartas, los novísimos: Muerte, Juicio, Infierno y Gloria.

VI.—*Doce* cartas, las fiestas de precepto: Navidad, Circuncisión, Epifanía, San José, Ascensión, Corpus Christi, San Pedro y San Pablo, Santiago, Asunción, Todos los Santos, Inmaculada.

Cada serie puede escribirse en cartas de diverso color para comprobarlas más fácilmente de lejos.

Por ejemplo: La serie I, cartas de color rosa; la serie II, azules; la serie III, verdes; la IV, amarillas; la V, blancas, y la VI, rojas.

Se prepara otro juego igual que este.

Se reparte un juego completo a cada bando. Algunos niños, según el número de jugadores, habrán de recibir algunas cartas más que los demás.

EXPLICACIÓN.—A las preguntas del Catequista, los niños deben responder enseñando la carta correspondiente a dicha pregunta.

MARCHA DEL JUEGO.—Hay dos maneras de jugar a las Cartas-Respuestas:

1.º POR SERIES.—El Catequista nombra una de las series de arriba. Por ejemplo:

Virtudes teologales.

Y al instante, los seis niños que, en cada bando, poseen las cartas:

Fe—Esperanza—Caridad

se levantan y las enseñan de cara por encima de sus cabezas.

El bando que enseña primero la serie completa de cartas, gana *un punto*.

VARIANTE SENCILLA.

Se simplifica el juego *por series*, no repartiendo más que *un juego* de cartas entre los dos bandos. Y cuando se nombra una serie, el niño o los niños que no enseñan una o varias cartas de esta serie, hacen perder otros tantos puntos a su bando.

En esta última forma se puede añadir un número mayor de series. Por ejemplo:

Los 10 mandamientos de la Ley de Dios—Los 5 de la Iglesia—Los 7 pecados capitales—Los 12 apóstoles—Los 7 dones del Espíritu Santo—Las 7 peticiones del Padre nuestro—Las 4 partes del Catecismo—Las 4 notas de la Iglesia, etc., etc.

2.º POR PREGUNTAS.—Se hace una pregunta que tenga relación con alguna de las series. Por ejemplo:

Cuál es el primer sacramento que recibimos?

Y al instante los dos niños que, en ambos bandos, tienen carta:

Bautismo

se levantan y la enseñan por encima de su cabeza. El que primero enseñe la carta gana un punto para su bando.

Preguntas que se pueden hacer:

Tercera persona de la Sma. Trinidad: *El Espíritu Santo.*

Segunda persona: *El Hijo.*

Primera: *El Padre.*

Evangelistas no apóstoles: *San Marcos y San Lucas.*
Sacramentos de muertos: *Bautismo y Penitencia.*

Sacramentos de vivos: *Comunión, Confirmación, Ex-*
tremaunción, Orden y Matrimonio.

Sacramentos que se reciben una sola vez: *Bautismo,*
Confirmación y Orden.

El primer sacramento que se recibe: *Bautismo.*

Sacramento que reciben los sacerdotes: *Orden.*

Persona de la Sma. Trinidad presente en la Eucaristía:
El Hijo.

Por qué virtud creemos a Dios: *Por la Fe.*

Por qué virtud tenemos confianza en Dios: *Esperanza.*

Por qué virtud amamos a Dios: *Caridad.*

Personas que se nombran en la señal de la Cruz: *Pa-*
dre, Hijo y Espíritu Santo.

Sitios a donde van las almas después de la muerte: *Cie-*
lo, Purgatorio, Infierno.

Iglesia triunfante: *Cielo.*

Dónde están los demonios: *Infierno.*

Dónde están los ángeles y los santos: *Cielo.*

Qué apóstol permaneció a los pies de la cruz: *S. Juan.*

Qué sufre el alma después de la muerte: *Juicio.*

El lugar de la perfecta felicidad: *Cielo.*

El lugar de los tormentos eternos: *Infierno.*

A dónde va el alma del que muere en pecado mortal:
Infierno.

II.—CON ESTAMPAS

ORGANIZACIÓN.—Se utilizan las tarjetas compues-
tas para el juego de *Series.*

REGLAS DEL JUEGO.—Después de haber reparti-
do todas las estampas de una serie, se juega como en el
juego anterior:

Variante sencilla.

Por ejemplo, para la serie de Historia Sagrada se van
nombrando las estampas referentes al Antiguo Testamen-

to, a la vida de Jesús: infancia, vida pública, Pasión...

Por la uniformidad de los colores de una misma serie, será fácil reconocer las estampas de un solo golpe de vista.

27.—Visita a la iglesia

Se lleva a los niños a la iglesia y se les hace dar una vuelta muy despacio por su interior, recomendándoles que se fijen mucho en todos los objetos que hay en ella. De vuelta en sus casas, deben hacer una lista de las cosas que vieron. Gana el que presente la lista más larga.

28.—La estampa escondida

Se coloca sobre la mesa una serie de estampas de la misma materia:

Escenas evangélicas—Ceremonias de la Misa—Objetos del culto—Sacramentos, etc...

Se ausenta uno de los niños, y, entretanto, se oculta una de estas estampas y se barajan las demás, dejándolas al descubierto. Al volver el niño, debe decir cuál fué la estampa que se guardó en el espacio de tiempo que se emplea en decir muy despacio hasta diez.

29.—Batalla dominical

Es necesario tener una colección de estampas o tarjetas de las Dominicas del año. Cada domingo, antes o después de la instrucción religiosa, se enseña a los niños la estampa que dice relación con el Evangelio del día.

Se sortean los nombres, uno de cada bando, y a estos dos niños se les hace algunas preguntas sobre el Evangelio. El que responda mejor y con mayor rapidez, gana la estampa.

Esta especie de batalla, muy del agrado de los niños, les obliga a leer atentamente el Evangelio durante la misa o a escuchar con más cuidado la explicación del sacerdote.

30.—Rompecabezas

ORGANIZACIÓN.—Hay que deshacer dos ejemplares del Catecismo a fin de poder utilizar la cara y dorso de cada hoja del libro.

Se pega cada página a un cartón y luego se corta el cartón en varios cuadrados o rectángulos, lo más regulares que sea posible.

Se ponen dos o más lecciones en una carpetita, según el número de pedacitos, y se entrega una de estas carpetas a cada jugador.

REGLAS DEL JUEGO.—Se trata de construir (*como en un rompecabezas*), con la mayor rapidez posible, la parte de Catecismo contenida en la carpeta que cada cual posee, colocando los pedacitos de cartón unos a continuación de otros hasta reproducir la página completa.

El primero que termine, gana 10 puntos; el segundo, 9; el tercero, 8; etc., etc.

Se vuelve a empezar con otra carpeta distinta.

Después de varios ejercicios, se suman los puntos y gana el que tenga más.

Nota.—Cortando los pedazos regulares, tiene que tener más atención el niño que si fuesen irregulares o dentados.

Porque, siendo diferentes los cortes, el niño atiende sólo a casarlos bien, mientras que siendo todos los cortes

iguales, debe atender solamente al texto para obtener una buena reconstrucción: como en un rompecabezas debe atender a la figura que quiere reproducir.

31.—VERDADES CIENTÍFICAS

I.—El alma y el cuerpo

Un globo lleno de aire: la cubierta es figura del cuerpo que se ve; el aire figura del alma que no se ve.

El alma da vida al cuerpo como el aire da cierta vida al globo: la forma, firmeza y hermosura.

Con la muerte el alma se va, abandona al cuerpo, (*se desinfla el globo*) como el aire se escapa del globo. ¿Qué queda?—Un cadáver, un cuerpo sin vida: una cosa que no sirve para nada como la cubierta del globo.

El alma es invisible.

¿Se ve marchar el aire? ¿Se le puede coger o detener con la mano? Pues el alma es aun mucho más invisible, porque es un espíritu puro.

II.—Alma bautizada y alma no bautizada

Dos globos: el uno lleno de aire se queda en tierra, pues está pesado y no puede elevarse.

Es imagen del alma que no está bautizada.

El otro se llena de gas, y como está ligero, se eleva..., se eleva hasta el cielo.

Es imagen del alma bautizada.

De la misma manera, el pecado mortal deja pesada el alma, asida a la tierra, hasta que la gracia santificante le hace subir más y más hasta llegar a Dios Nuestro Señor.

III.—La transmisión del pecado original

Unas fichas de *dominó*, colocadas de pie, las unas detrás de las otras, a pequeña distancia, representan a la hu-

manidad presente a los ojos de Dios, desde Adán (*la primera ficha*), hasta el último de los hombres.

Adán, empujado por el demonio, cae en pecado (*el dedo alargado con que empujamos la primera ficha, es imagen de la serpiente*) y con su caída hace caer a toda la humanidad, (*en efecto, la primera ficha hace caer a la segunda, que hace caer a la tercera, y ésta a la cuarta, y así hasta la última*). Caída que no puede evitarse sin una intervención extraordinaria.

IV.—La Inmaculada Concepción

Que la tuvo la Sma. Virgen. Dios, que tiene delante de sus ojos la humanidad entera, escoge un alma privilegiada, destinada por El para ser la Madre de su Hijo. Dios la separa y pone bajo su protección (*se separa una de las fichas*). El pecado de Adán no puede alcanzarla. Sólo ella queda derecha.

V.—Morada del Espíritu Santo en el alma: la gracia

Una bombilla apagada es figura del alma que no está bautizada. Está fea, empañada, gris, a causa del pecado original, y vacía de luz y de vida.

No tiene razón de ser.

Por el bautismo, figurado por la llave de la luz, penetra el Espíritu Santo en el alma, ahuyenta las tinieblas del pecado y la llena de su gracia, que es luz y vida, como la corriente eléctrica penetra en la bombilla, llevando consigo la luz que la hace hermosa, brillante y viva.

El *pecado mortal* es como un *corta-circuitos* que detiene de repente la corriente: la bombilla se apaga, el Espíritu Santo se va del alma, llevando su gracia.

Son las tinieblas, es la muerte.

Y de la misma manera que es menester ir en seguida en busca del electricista para que repare el mal del *corta-circuitos* y restablezca la corriente, es necesario también ir a ver al sacerdote para que por medio de una buena con-

fesión vuelva el Espíritu Santo al alma y con él la gracia santificante y la vida.

Otra demostración.—Pero hay bastantes parroquias donde no está instalada aún la luz eléctrica. Por tanto, para muchos de los niños de nuestros pueblos, les son poco familiares las palabras conmutador, corta-circuito. Conocen, tal vez, la electricidad, han visto el alumbrado eléctrico en la ciudad próxima, pero no están habituados a ella, ni han tenido ocasión de emplear las palabras a que aludimos.

Para éstos puede servir un vaso, de alma no bautizada. No tiene la gracia, pero sí el pecado original (un trapo negro en el fondo del vaso).

El bautismo borra el pecado original (se saca el trapo), da la gracia (un poco de vino tinto) y le imprime un carácter indeleble (se pega un pedazo de papel al vaso).

Las obras meritorias, cuando se tiene uso de razón, aumentan la gracia (se echa de nuevo vino tinto), el pecado venial la debilita (se echa agua), el pecado mortal echa fuera la gracia (derrámase el contenido del vaso), el sacramento de la Penitencia la devuelve (llénase de vino tinto), etc.

Un alma bautizada lo está para siempre, el carácter indeleble permanece, aunque se vaya al infierno (rómpe-se el vaso) está para siempre bautizada (el papel engomado queda pegado a los restos del vaso), etc...

32.—VERDADES MATEMATICAS

I.—La gracia del bautismo

Se escribe un *ceró*: es el alma de un niño que no está bautizado. Le falta la gracia, la vida sobrenatural. No es nada a los ojos de Dios.

Es un *ceró*.

Cuando él sea mayor, unos ceros se juntarán a otros ceros, sin salir de nada:

muchos ceros 00000000, son siempre *ceros*.

Dios no le reconoce valor alguno; si muere no puede ir al Cielo, pues los ceros no entran en el Cielo.

Pero si recibe el bautismo, Dios viene a él, le hace participante de su vida, y, como Dios es el Señor Supremo: 1, todos los ceros se transforman inmediatamente en

100.000 y más.

¡Qué grande es el alma en estado de gracia!

Pero que viva con cautela, pues al primer pecado mortal que cometa, Dios se va (*bórrase el 1*).

000 000 000

Vuelve el alma a *ceros*.

II. — Efectos del pecado mortal

Se escribe la cifra 1: es la imagen del alma que acaba de recibir el bautismo.

El alma crece y se conserva buena cristiana, guarda con fidelidad los mandamientos, practica la virtud, lucha contra sus defectos, hace acopio de buenas obras, recibe con frecuencia los sacramentos. Si representamos todo esto por medio de cifras, veremos que los méritos de esta alma se multiplican rápidamente:

$$1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 = 120$$

Si continúa así, irá creciendo constantemente en gracia, pues en la vida cristiana los méritos no se suman sino que se multiplican. Cuando uno es santo, aún el menor acto de virtud, tiene un gran valor.

En efecto, si representamos un cristiano vulgar por 5 y un santo por 1.000; el mismo acto hecho por los dos, v. gr.: 2, se elevará en el primero a:

$$5 \times 2 = 10$$

mientras que en el segundo a:

$$1000 \times 2 = 2000$$

¡Qué diferencia!

Pero volvamos al alma que estudiábamos. Su valor era 120. Desgraciadamente un día comete un pecado mortal (*representado por un cero*). ¡Terrible desgracia! Todo el valor del alma se ha perdido: de 120 vuelve a nada, a cero. En efecto:

$$1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 0 = 0$$

Una vez perdida la gracia por el pecado, se pierde todo el mérito, todo el valor a los ojos de Dios. Puede practicar el alma, después de su pecado, algunas obras buenas, algunos actos de virtud, pero no le valdrán nada. En efecto:

$$1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 0 \times 6 \times 7 = 0$$

Todo el mérito queda anulado con la presencia del pecado mortal.

III.—La soberbia

Se escribe un número cualquiera que representa algunos hombres:

2467

Delante se pone un soberbio representado por un *cero*. Es un orgulloso fariseo que se coloca delante de todos:

02467

A los ojos de Dios, a pesar de estar en el primer lugar, no tiene valor alguno. En efecto, el 0 puesto delante de otro número no vale nada.

El que se ensalza, dice Jesucristo, será humillado. Si reconociendo su falta, se humilla, y va a ponerse en el último lugar de la fila, volverá a rehabilitarse:

24670

Dios lo reconoce, tiene su valor.

El que se humilla será ensalzado.

Tanto brilla en el último lugar el que no vale nada en el primero.

33.—Anagramas

Se escribe en el encerado, o se manda escribir en un papel, la palabra María y se manda a los niños que busquen en esta palabra las principales prerrogativas de la Virgen, con las iniciales de las cinco letras de este nombre.
Respuesta: Madre--Abogada--Reina--Inmaculada—Aurora.

En la palabra *Evangelio* encontrar dos primeras criaturas de Dios.

Respuesta: Angel—Eva.

En las palabras *El Padre todo poderoso*, hallar una explicación de estas palabras.

Respuesta: Poderlo todo.

Y a este tenor otras que ocurran al Catequista.

34.—Adivinanzas

¿Cuál es la primera y última cosa que practica la Iglesia con el cristiano?

Respuesta: La señal de la cruz.

Soy una cosa que hago entender y recordar al que me escucha la historia de la Encarnación.

Respuesta: El Angelus.

Soy muy semejante al sol
pero mucho más feliz,
pues al autor de la luz
en mis rayos escondí.

Respuesta: La Custodia.

Soy un inmenso navío,
como de Noé el arca;
quien vive fuera de mí,
y muere así, no se salva.

Respuesta: La Iglesia.

35. — Cuadros vivos

El Catecismo en acción; he aquí un método de enseñar muy agradable a los niños, que no exige cuidado alguno en el organizador, y graba para siempre la lección en la inteligencia de los alumnos.

ORGANIZACIÓN.—Se dividen los niños en dos grupos encargados de interpretar, por turno, el cuadro vivo.

Cada grupo elige un director.

Al fin de la lección de catecismo se da al grupo designado el argumento del cuadro que han de interpretar en la lección siguiente. (El asunto deberá referirse siempre a la lección del día en que ha de representarse la escena).

Se entrega al director un Evangelio o una narración de Historia Sagrada para que la lea y se la lea a los de su grupo. Se le dan también algunas ilustraciones de la escena: tarjetas postales, vales, estampas, etc., para que se inspire. Y se deja a los niños que ellos solos combinen y preparen su cuadro.

Al fin de la lección siguiente, la pequeña compañía interpretará la escena, movida o inmóvil según los casos, refiriendo algunas palabras o no.

Después, del cuadro saca el Catequista la aplicación práctica de la escena representada, y da los puntos:

Muy bien, 5. Bien, 3. Bastante bien, 1.

Al fin del curso catequístico, se suman los puntos de cada grupo. El que tenga más puntos recibe el premio de *Cuadros Vivos*, que consiste en una colección de tarjetas postales sobre los Evangelios, o unas estampas litúrgicas, etc., que han de repartirse entre los artistas.

He aquí algunos ejemplos de los Cuadros vivos que pueden representarse:

Dogma

I. EL CATECISMO.—Jesús en medio de los doctores.
Explicación.—Jesús, modelo de niños del Catecismo.

Escucha con atención a los doctores, responde a sus preguntas y pregunta El también.

II. EL SÍMBOLO DE LOS APÓSTOLES. — Jesús envía a sus apóstoles a predicar el Evangelio.

III. LA SEÑAL DE LA CRUZ.—Moisés y la serpiente de metal.

Explicación.—La serpiente de metal, figura de la cruz, cura a todos aquellos que ponen sus ojos en ella. La señal de la cruz ahuyenta al demonio, serpiente infernal.

IV. EXISTENCIA DE DIOS.—Moisés delante de la zarza que ardía sin consumirse, desde la cual le habla Dios.

V. PERFECCIONES DE DIOS.—Jesús resucita a la hija de Jairo (Omnipotencia de Dios).

VI. LA SANTÍSIMA TRINIDAD.—Bautismo de Nuestro Señor. Los asistentes ven la paloma (El Espíritu Santo) y oyen la voz del Padre.

VII. LOS ANGELES.—El ángel de la resurrección que revuelve la piedra del sepulcro. Los soldados huyen. Llegada de las piadosas mujeres.

VIII. LOS DEMONIOS.—Tentación de Jesús en el desierto.

IX. CAÍDA DEL HOMBRE.— Adán y Eva en el paraíso terrenal.

X. EL MESÍAS PROMETIDO.—David profetiza al Salvador. Visión de Cristo Redentor.

XI. ENCARNACIÓN.—La Anunciación.

XII. VIDA DE JESUCRISTO.—Cuadro vivo a gusto de los niños.

XIII. DIVINIDAD DE JESUCRISTO. — La Transfiguración.

XIV. REDENCIÓN. — Una escena, a elegir, de la Pasión.

XV. RESURRECCIÓN.—Jesús sale del sepulcro.

XVI. ASCENSIÓN.—La Ascensión de Nuestro Señor. Sube al monte con sus discípulos, les da las últimas instrucciones y se eleva a los cielos (se puede usar una escalera de mano o una escalerilla).

XVII. EL ESPÍRITU SANTO.—Pentecostés (ruido del viento anunciando la venida del Espíritu Santo; pavor de los apóstoles, después calma, recogimiento).

XVIII. LA IGLESIA Y SUS PASTORES.— Jesús entrega las llaves a San Pedro.

XIX. MARCHA DE LA IGLESIA.—La tempestad apaciguada (barca figurada por unos bancos, unas sillas. Temor de los apóstoles. Jesús se despierta y calma las olas).

Explicación.—La Iglesia, figurada por la barca de Pedro, durará hasta el fin del mundo. Podrá ser puesta en grandes peligros, pero no perecerá jamás.

XX. LOS FIELES DE LA IGLESIA.—El buen Pastor (aprisco figurado por unos bancos).

Explicación.—Los que están en el aprisco, alrededor de Jesús, son los fieles; los que están fuera, son los infieles, los herejes, etc....

XXI. LA COMUNIÓN DE LOS SANTOS.— San Esteban pide por los verdugos que le lapidan.

Explicación.—Las oraciones de San Esteban consiguen la conversión de Saulo, que viene a ser el gran San Pablo. Se puede decir que todo lo que San Pablo ha hecho en la Iglesia, es obra primeramente de San Esteban.

XXII. LOS NOVÍSIMOS.—I. *Resurrección y Juicio universal.* (Los muertos resucitan al sonido de la trompeta del ángel. Jesús aparece y coloca a los buenos a su derecha y a los malos a su izquierda).

II. *Cielo—Infierno.*—Lázaro y el rico epulón (dos cuadros):

1. El rico epulón rehusa hacer limosnas a Lázaro el pobre.
2. Lázaro en el Cielo, el rico en el Infierno.

Moral

I. LOS MANDAMIENTOS.—Moisés recibe el Decálogo. Sube al Sinaí, y en medio de relámpagos y truenos (ruidos diversos) recibe de Dios los 10 mandamientos (tablas de la ley, cuaderno, debajo las manos...)

II. LA FE.—La fe del Centurión.

III. LA ESPERANZA.—La Cananea.

IV. LA CARIDAD.—El buen samaritano.

V. CULTO DE DIOS.—Los Reyes Magos.

Explicación.—Los Reyes Magos adoran al Hijo de Dios, le ofrecen incienso, símbolo de la *oración* a Dios; mirra, símbolo del *sacrificio*; oro, símbolo del *amor*.

VI. CULTO DE LOS SANTOS.—Enfermos curados al contacto de la sombra de San Pedro.

VII. 2.º MANDAMIENTO.—Imprecaciones de San Pedro al renegar de Jesús (Jesús pasa y le mira. Su arrepentimiento).

VIII. 3.er MANDAMIENTO.—Castigo de aquel que recogió leña en sábado (Núm. XV, 32-36).

IX. 4.º MANDAMIENTO.—Tobías cura los ojos a su padre.

X. 5.º MANDAMIENTO.—La muerte de Abel.

XI. 6.º y 9.º MANDAMIENTOS. — Conversión de María Magdalena (sus lágrimas a los pies de Jesús).

XII. 7.º y 10.º MANDAMIENTOS.—El robo sacrilego de Heliodoro. Es arrojado del templo por los ángeles.

XIII. 8.º MANDAMIENTO.—Mentira de Ananías y Safira. Su muerte a los pies de los apóstoles.

XIV. 1.er MANDAMIENTO DE LA IGLESIA. — El Niño Jesús va con sus padres al templo de Jerusalén para asistir a las grandes fiestas de la Pascua (caravana-llegada-oración en el templo).

XV. 2.º y 3.er MANDAMIENTOS DE LA IGLESIA. —Parábola del vestido nupcial (banquete).

Explicación.—El banquete a que Jesús nos invita es la *Comunión Pascual*—El vestido nupcial es el estado de gracia, necesario, que se adquiere por medio de la *Confesión anual*.

XVI. 4.º MANDAMIENTO DE LA IGLESIA. — El azar rehusa comer de los manjares prohibidos. (Es traído delante del altar de los ídolos, se le insta a comer, se le abre la boca por fuerza, se resiste y es conducido a la muerte).

XVII. EL PECADO. — Adán y Eva arrojados del Paraíso.

XVIII. VICIOS Y VIRTUDES.—El fariseo y el publicano (soberbia y humildad).

Medios de Santificación

I. La GRACIA.—Jesús y la Samaritana junto al pozo de Jacob.

II.—LA ORACIÓN.—Jesús enseña el Padre nuestro a sus apóstoles. (Se hace recitar en actitudes recogidas).

III. EL BAUTISMO.—El diácono Felipe bautiza al Eunuco (carro con unas sillas—instrucción en el viaje—se paran—le bautiza).—(Hechos, VIII, 27-38).

IV. LA CONFIRMACIÓN.—Pedro y Juan confirman a los samaritanos. (Hechos, VIII, 14-17). (Oración, imposición de manos).

V. EUCARISTÍA.—Multiplicación de los panes.

Explicación.—Es figura de la facilidad con que Jesús se halla presente en las miles de hostias consagradas.

VI. COMUNIÓN.—La primera Comunión de los apóstoles.

VII. DISPOSICIONES PARA LA COMUNIÓN.—La visita de Jesús a Zaqueo.

Explicación.—Jesús pasa, la muchedumbre le rodea, Zaqueo quiere verlo (acto de deseo); pero reconoce que es muy pequeño (acto de humildad); corre delante y se sube a un árbol (recogimiento: se levanta sobre las cosas de la tierra); Jesús lo descubre y le pide hospitalidad (llamamiento de Jesús a la Comunión); Zaqueo se apresura a recibir a Jesús (comunión muy fervorosa); Zaqueo se muestra complacido y agradece la visita de Jesús (acción de gracias); le promete ser mejor (propósito); Jesús se muestra conmovido y le promete la salud (aumento de gracia santificante).

VIII. SACRIFICIO DE LA MISA.—Melquisedec ofrece a Dios el pan y el vino, figura de este Sacrificio.

IX. PENITENCIA.—Resurrección del hijo de la viuda de Naim.

Explicación.—El joven muerto es figura del pecador en estado de pecado mortal: su madre es la Iglesia que pide por él. La llegada de Jesús es la *gracia preveniente*, a la que ha de responder el pecador si quiere volver a la vida de la gracia.

Ved por qué el joven se *endereza* a la voz de Jesús; después habla, es decir, confiesa sus pecados: Jesús lo devuelve lleno de vida sobrenatural a su madre la Iglesia, que lo recibe con júbilo.

X. CONFESIÓN—CONTRICIÓN.—El Hijo Pródigo.

Explicación.—El desgraciado hijo entra dentro de sí mismo (examen de conciencia) y se arrepiente (contri-

ción). Manifiesta sus pecados a su padre (confesión), y su padre le perdona (absolución). Le viste un hermoso vestido (la gracia santificante), le pone un anillo en el dedo (unión con Dios), le pone calzado nuevo (fuerza, valor para caminar por la senda del bien), y finalmente le admite al gran banquete (santa Comunión).

XI. EXTREMAUNCIÓN.—Santiago da la Extremaunción a un enfermo. (Se puede seguir el orden del Ritual).

XII. ORDEN.—Ordenación de los siete diáconos. (Hechos, VI, 1-6).

XIII. MATRIMONIO.—Matrimonio de Isaac y Rebeca. (Mensaje de Eleazar, etc...)

36.—El juicio final

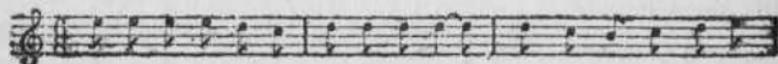
ESCENA EVANGÉLICA HABLADA



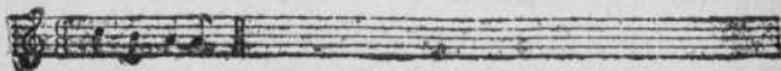
Cuan-do sue-ne la trom-pe-ta lla-man-do al Ju-i-cio final;



Re-su-ci-ta-rán los muer-tos Je-sús los vie-ne a ju-x-gar.



Se o-ye el so-ni-do de la trom-pe-ta: el fin del mun-do es-



tá ya cerca,

II

Y Jesús, el Rey del mundo,
de los cielos bajará
sobre su trono de gloria
con solemne majestad.

Se oye el sonido...

III

Y separará a los hombres:
a su diestra quedarán
los buenos, y a su izquierda
los hijos de la maldad.

Se oye el sonido...

IV

A los que estén a su diestra
Jesucristo les dirá:
—«Venid, benditos del Padre,
a mi reino celestial».

Se oye el sonido...

V

«Porque desnudo y hambriento
tuvisteis de mí piedad:
encarcelado y enfermo
me fuisteis a visitar.»

Se oye el sonido...

VI

—«Señor,—le dirán los justos,—
¿cuándo os vimos tan mal,
desnudo, hambriento o enfermo
para haceros caridad?»

Se oye el sonido...

VII

—«Lo que hicisteis con los pobres
y pequeños, hecho está
a mí mismo: ¡sois felices,
bienaventurados ya!»

Se oye el sonido...

VIII

A los que estén a su izquierda
Jesucristo les dirá:

—«Id, malditos, al infierno,
al fuego eterno: ¡marchad!»

Se oye el sonido...

IX

«Porque desnudo y hambriento
no me tuvisteis piedad:
ni, enfermo y encarcelado,
me quisisteis visitar.»

Se oye el sonido...

X

—«Señor, —le dirán los malos,—
¿cuándo os vimos tan mal,
desnudo, hambriento o enfermo
y no tuvimos piedad?»

Se oye el sonido...

XI

—«Lo que hicistéis con los pobres
y pequeños, hecho está
a mí mismo: ¡desgraciados,
marchad al infierno ya!»

Se oye el sonido.::

XII

Estos irán al infierno
por toda una eternidad:
aquéllos al cielo eterno
donde felices serán.

Se oye el sonido...

Teoría

Personajes. — Jesús — Los Angeles — Los Demonios — Los Buenos — Los Malos — El Recitador — El Coro invisible.

Los Angeles, los Demonios, los Buenos, los Malos, pueden ser los que se quiera.

Decoración a capricho: un fondo de nubes con un plano de verdura: representando los cielos y el valle del Juicio.

1.ª ESTROFA

Esta primera Estrofa la canta el Recitador desde la derecha del proscenio.

Los muertos, buenos y malos, están acostados en medio.

Los Angeles se colocan a los lados de un trono vacío: cada uno lleva su trompeta.

A las palabras: *Resucitarán los muertos*, estos se enderezan, los unos después de los otros, con unos gestos de estupefacción y como deslumbrados.

ESTRIBILLO

El Estribillo: *Se oye el sonido...*, lo canta el Coro invisible.

2.ª ESTROFA

También la canta el Recitador. Lentamente entra Jesús en escena, por el centro, y se sienta en el trono vacío. Sus Angeles se apartan para dejarle pasar y le saludan. Los muertos se postran hasta pegar su rostro al suelo.

3.^a ESTROFA

La canta asimismo el Recitador. Jesús extiende sus brazos.

Al punto los muertos se separan en dos grupos: unos van a colocarse a la derecha de Jesús y otros a su izquierda.

Los ángeles se colocan en semicírculo detrás de Jesús.

4.^a ESTROFA

El Recitador canta hasta aquellas palabras: *Jesucristo les dirá*. Jesús canta todo lo demás de la Estrofa.

Se dirige hacia los Buenos y les tiende la mano derecha. Los Buenos le mirarán con los brazos extendidos y como extasiados.

Los Malos bajarán la cabeza en actitud humilde.

5.^a ESTROFA

Toda la canta Jesús. Los Buenos le escuchan, la mano derecha sobre el pecho y con aire de admiración.

6.^a ESTROFA

El primer verso lo canta el Recitador; los demás, los Buenos, con las manos suplicantes.

7.^a ESTROFA

La canta Jesús. Estará vuelto hacia los Buenos, con los brazos extendidos. Al decir: *Bienaventurados*, levanta la mano derecha.

Los Buenos, las manos cruzadas sobre el pecho, escuchan como extasiados.

8.^a ESTROFA

Como se dijo en la 4.^a; pero vuelto Jesús hacia los malos, y los habla con un movimiento de mano izquierda. Los Malos se apartarán, ocultando su rostro con las manos.

9.^a ESTROFA

Totalmente cantada por Jesús. Las mismas actitudes que en la 8.^a

10.^a ESTROFA

El primer verso lo canta el Recitador; los demás, los Malos.

Estarán vueltos hacia Jesús, los brazos extendidos, con aire de admiración. Jesús los mira con gesto severo.

11.^a ESTROFA

Toda es cantada por Jesús. Las mismas actitudes que en la Estrofa 8.^a

12.^a ESTROFA

La canta toda el Recitador.

Jesús vuelve hacia los Buenos la cara de su mano derecha como señal de su acogida, mientras que con la izquierda parece apartar de sí a los Malos.

Los Demonios aparecen en escena para arrebatarse a los Malos y llevárselos por el proscenio o por entre bastidores, mientras que los Ángeles salen al encuentro de los Buenos y desaparecen, en procesión, por el fondo de la escena.

Se bajará el telón antes de que la escena quede vacía.

A. M. D. G.

ÍNDICE

Páginas

A los Catequistas.....	V
Introducción (de la edición francesa).....	VIII
1. El Credo	1
2. La Creación	3
3. Cuerpo y Espíritu.....	5
4. Peregrinación a Tierra Santa.....	6
5. El Evangelio en estampas.....	10
6. Las estampas dobles	11
7. Lista de estampas	13
8. Los Cuartetos	13
9. Las Asociadas.....	15
10. Las series.....	16
11. El Concilio.....	20
12. Los Mandamientos	22
13. La Misa (con tarjetas postales).....	23
» » (con vales)	26
» » (el cuadro).....	28
14. Los Sacramentos.....	29
15. La Confesión	31
16. El termómetro de la vida cristiana (para pocos jugadores).....	33
El termómetro (para muchos jugadores).....	35
17. Los novísimos (para pocos jugadores).....	37
» » (para muchos).....	38
18. La Comunión de los santos	39
19. La gracia y el pecado	41
20. Los dones del Espíritu Santo,.....	42
21. Vicios y virtudes (juego al aire libre).....	43
» » (juego de salón).....	44
22. El Padre nuestro.....	45
23. El Ave María.....	46
24. Los objetos del culto (juego de las cuatro bases)	48
» » » (juego de lotería)	50
25. Los mudos.....	51
26. Las cartas-respuestas (con tarjetas escritas)..	53
Las cartas-respuestas (con estampas).....	56
27. Visita a la iglesia	57
28. La estampa escondida.....	57

29.	Batalla dominical.....	57
30.	Rompecabezas.....	58
31.	Verdades científicas.....	59
	1) El alma y el cuerpo.....	59
	2) Alma bautizada y alma no bautizada...	59
	3) Transmisión del pecado original.....	59
	4) La Inmaculada Concepción.....	60
	5) Morada del Espíritu Santo.....	60
32.	Verdades matemáticas.....	61
	1) La gracia del Bautismo.....	61
	2) Efectos del pecado mortal.....	62
	3) La soberbia.....	63
33.	Anagramas.....	64
34.	Adivinanzas.....	64
35.	Cuadros vivos.....	65
36.	El juicio final (escena evangélica hablada)....	71



FE DE ERRATAS

Pág.	Línea	Dice	Debe decir
111	5, 7, 17	colecciones	colecciones
18	18	en el cielo	en los cielos
>	27	comprende 27;	comprende 27 estampas;
19	7	<i>Falta:</i> Oración a la Stma. Trinidad.	
>	16	communio	comunión
>	29	núms. 3-28-33	núms. 28-33
20	1 y 4	Cuatro Bases	Cuartetos
27	8	<i>Falta:</i> Gloria a Dios por Jesús.	
29	8 y 9	20 y 21	20, 21 y 23.
33	penúltima	cuatro	cinco
34	27	contricción	contrición
35	15	confesión	confesión o contrición perfecta,
48	13	43, 46,	43, 45, 46,
53	1	contricción	contrición
54	15	Doce	Once
55	26	carta	la carta
57	El -II, - CON ESTAMPAS- se refiere al Juego 26: es una Variante de este.		
62	7	Señor	Ser
71	12	Eleazar	Eliezer

NOTA.—Otras erratas que quizá hayan escapado a la corrección de pruebas, corríjalas el benévolo lector.


A. M. D. G.
