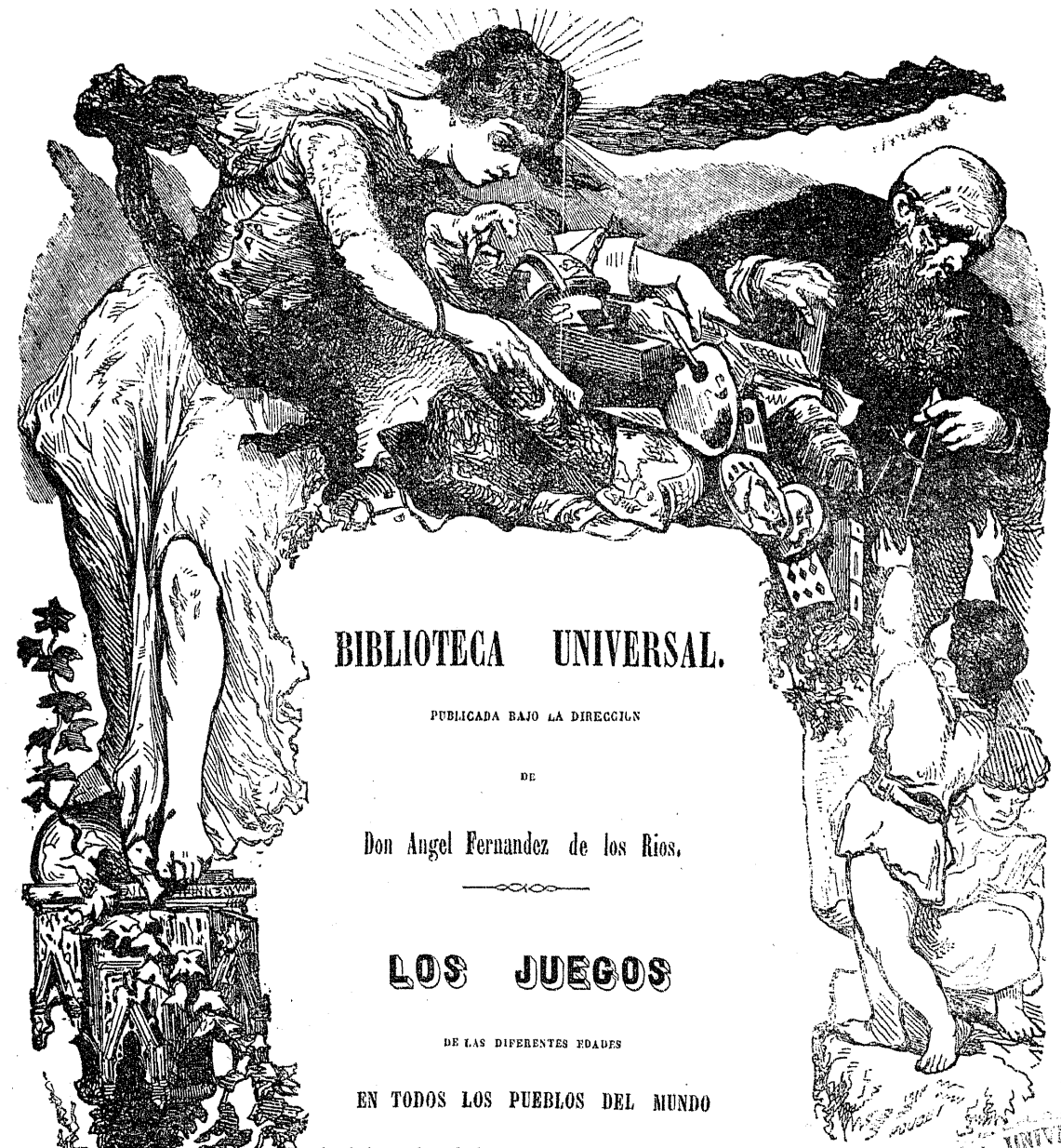


6.77551

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29



# BIBLIOTECA UNIVERSAL.

PUBLICADA BAJO LA DIRECCION

DE

Don Angel Fernandez de los Rios.

## LOS JUEGOS

DE LAS DIFERENTES EDADES

EN TODOS LOS PUEBLOS DEL MUNDO

desde la antigüedad mas remota hasta nuestros dias.

PRIMERA SERIE.

**Juegos y diversiones de la infancia y de la juventud.**

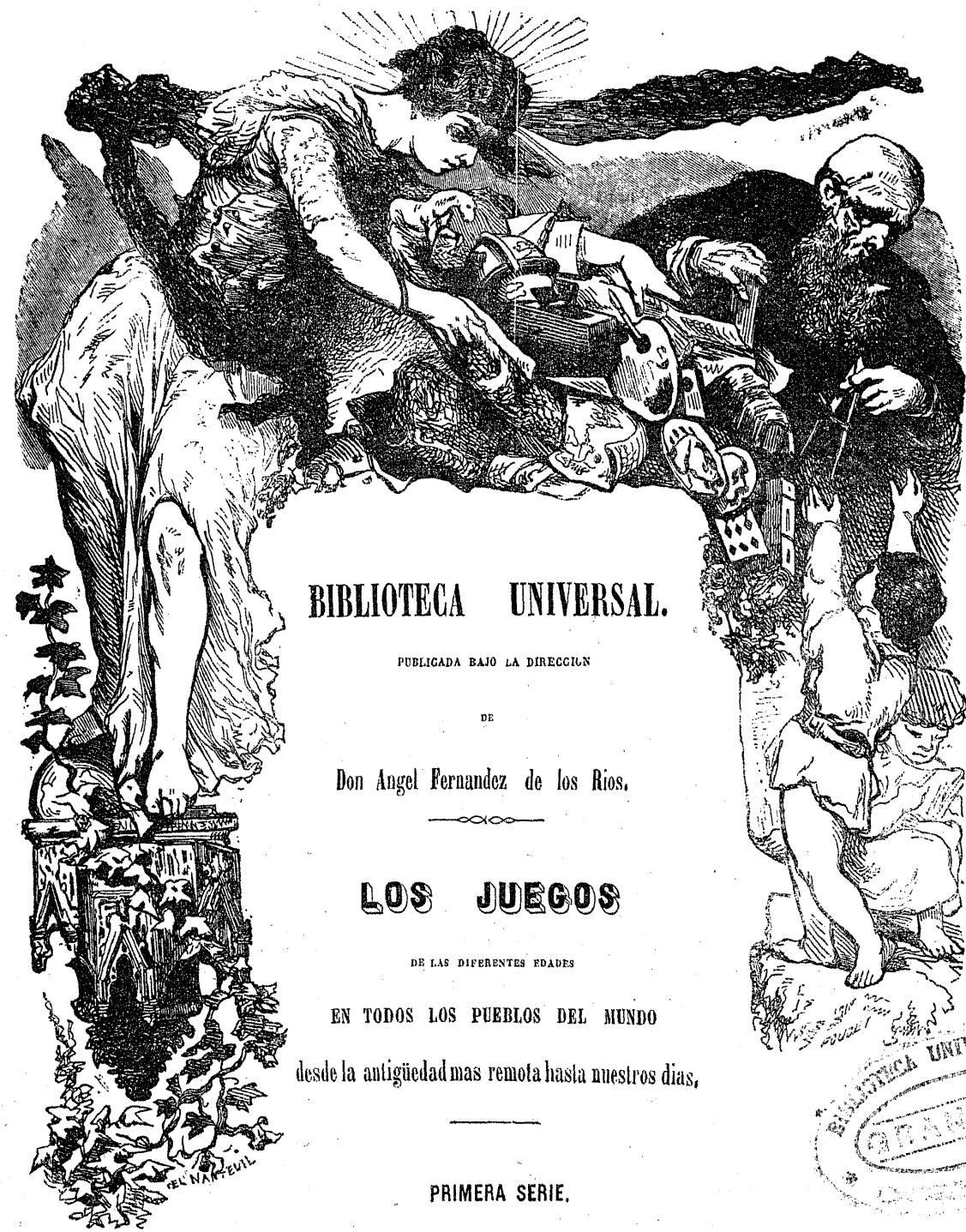
Juegos de jardin, de parque, de patio, etc.—Juegos de accion, de burla, de destreza, de rueda, etc.—Ejercicios y pasatiempos diversos.—Pelota.—Aro.—Volante.—Columpio.—Muñeca.—Cometa.—Alfiler.—Peonza.—Rayuela.—Tángano.—Burbujas de jabon.—Cuatro esquinas.—Tres en raya.—La ley del amor, etc.



### INTRODUCCION.

Los juegos nos aficionan en la cuna, y hasta nuestra última hora siempre nos proporcionan un recreo. Son de todas las edades, de todos los tiempos, de todos los pueblos y de todas las clases. La cruz de oro suspendida al cuello de la madre, una SEXTA SERIE.—ENTREGA 28.

trenza de sus cabellos, un dedal, el chupador mas pequeño, cuanto se ofrece y las miradas ávidas del niño todavia en la cuna, viene á ser un juguete para él. Bien pronto este niño empieza á arrastrarse sobre sus manecitas, ya anda, ya corre, ya da saltos, ya se hace enredador, y entonces necesita otros juguetes que se hallan en armonia con su impetuosidad, necesita *caballos de carton*, á los cuales zurra desapiadadamente para sacarlos de una inmovilidad que le desespera.



**BIBLIOTECA UNIVERSAL.**

PUBLICADA BAJO LA DIRECCION

DE

Don Angel Fernandez de los Rios.

**LOS JUEGOS**

DE LAS DIFERENTES EDADES

EN TODOS LOS PUEBLOS DEL MUNDO

desde la antigüedad mas remota hasta nuestros dias,

PRIMERA SERIE.

**Juegos y diversiones de la infancia y de la juventud.**

Juegos de jardin, de parque, de patio, etc.—Juegos de accion, de burla, de destreza, de rueda, etc.—Ejercicios y pasatiempos diversos.—Pelota.—Aro.—Volante.—Columpio.—Muñeca.—Cometa.—Alfiler.—Peonza.—Rayuela.—Tángano.—Burbujas de jabon.—Cuatro esquinas.—Tres en raya.—La ley del amor, etc.

**INTRODUCCION.**

Los juegos nos aficionan en la cuna, y hasta nuestra última hora siempre nos proporcionan un recreo. Son de todas las edades, de todos los tiempos, de todos los pueblos y de todas las clases. La cruz de oro suspendida al cuello de la madre, una SEXTA SERIE.—ENTREGA 28.

trenza de sus cabellos, un dedal, el chupador mas pequeño, cuanto se ofrece y las miradas ávidas del niño todavia en la cuna, viene á ser un juguete para él. Bien pronto este niño empieza á arrastrarse sobre sus manecitas, ya anda, ya corre, ya da saltos, ya se hace enredador, y entonces necesita otros juguetes que se hallan en armonia con su impetuosidad, necesita *caballos de carton*, á los cuales zurra desapiadadamente para sacarlos de una inmovilidad que le desespera



necesita *carretonas, títeres, diablos...* ó una bonita muñeca, á la cual viste y desnuda en un instante, y le regaña, pega y acaricia sucesivamente, y la coge y la deja diez veces en una hora. El niño sigue creciendo, y á sus ojos insaciables se presenta un horizonte mas vasto; ya no puede vivir en la monotonía de una habitación: necesita el aire libre, los paseos, jardines, prados, *aros, cuerdas, peonzas, pelotas*, ¿quién sabe? to lo lo que rueda, todo lo que salta, todo lo que bota, todo lo que tiene vida y movimiento. ¡Dichosa edad!

He ahí los tres primeros períodos de los juegos de los niños: cada uno se distingue por una necesidad mas grande de movimiento, de expansion, que produce por fuerza una modificación, una complicación graduada en los juegos. Todo eso está en relacion con las facultades intelectuales de la infancia y prudentemente calculado para sus fuerzas físicas que los juegos contribuyeron á desarrollar en tanto grado. Ahora los juegos van á dejar á la naturaleza el cuidado de perfeccionar su obra, y ya solo serán un ejercicio de la inteligencia, un descanso del ánimo.

Aquí se presenta una dificultad que no es fácil resolver. ¿Cuándo termina el último período que acabamos de bosquejar y cuándo principia el nuevo? ¿En qué edad ceden su sitio los juegos animados y ruidosos á otros juegos mas serios y reflexivos? No existen límites precisos entre estas dos épocas, que varían con el temperamento, el clima, los sexos, el grado de inteligencia, la esfera social en que se vive; pero puede decirse que esta transformación moral se verifica entre los trece y los diez y seis años: entonces desaparece la infancia para dejar lugar á la juventud: se revela un instinto de sociabilidad; el deseo de brillar, de señalarse, se ve dominar en todos... y comienzan los juegos de salon, los de sociedad ó inocentes.

¿Qué podremos decir de estos juegos inocentes que sea nuevo para nuestros lectores? ¿Cuál de nuestras amables lectoras no ha sentido latir por primera vez su corazón en los juegos de la gallina ciega, el huron del hermoso bosque y la ley del amor? ¿Cuál no ha sentido ruborizarse sus mejillas con una de esas dulces penitencias impuestas por una distracción las mas veces premeditada? ¿Qué de madres felices deben toda su dicha á la turbación que han producido en su alma los *damos de amor*, la *declaración*, la *gata*!... Entregados sin remordimientos ni pesares, con todo el ardor de vuestra loca juventud, á esos juegos inocentes que duran poco tiempo, porque llega muy pronto la edad de los cuidados, y vuestra vida va á ser combatida por mil tribulaciones!

Pero ¿se reduce á esto toda la nomenclatura de los juegos, y no hay alguno que pueda distraer la edad madura, y hacer olvidar á la vejez que se acerca al término de su carrera? Sin duda, los naipes, los dados, el billar, el dominó, pueden cautivar unos momentos nuestra atención; pero ¡desdichado, cien veces desdichado del que vea en estos juegos otra cosa que un recreo del espíritu, del que se deje dominar de una verdadera inclinación por el juego! Pronto verá su inclinación convertirse en hábito, el hábito en necesidad, la necesidad en pasión; en la pasión mas peligrosa, en la pasión del juego! Continuamente rodeado del tapete verde, siempre abierta la ruleta, trazará en pocos dias la mas brillante fortuna; y el esposo sin corazón, el padre sin entrañas, no tend á mas que un remedio para sus remordimientos punzantes.... el suicidio!

Leibnitz ha dicho: «En nada han mostrado los hombres tanta sagacidad como en la invención de los juegos.» Pascal, en sus *Pensamientos* sobre las diversiones, indica la verdadera causa de eso. Es imposible imaginar cuánta invención se ha gastado en todos los pueblos para variar los medios de alegrar el espíritu, de distraerle del fastidio y de la inquietud que se hallan en el fondo de nuestra naturaleza. La lista sola, no de los juegos, sino únicamente de los autores que han escrito sobre los juegos, formaría un volumen bastante grueso.

Pero tranquilícense nuestros lectores. Si bien nos proponemos

publicar en muchas series pequeñas una enciclopedia completa de los juegos, no el giremos sin embargo sino los mas bonitos y los mas interesantes. No nos limitaremos á los que se usan actualmente y entre nosotros; diremos tambien cuáles eran los juegos de nuestros padres y los de los antiguos pueblos. Y esto será muy útil para el proyecto que tenemos de poner en relieve, poco á poco, y bajo todos aspectos, la historia tan curiosa de los usos y costumbres de todos los pueblos.

La serie que hoy publicamos solo contiene los juegos de la infancia y de la juventud, es decir, todos los juegos que requieren movimiento, acción, y que exigen un patio, un jardín, un parque: en una palabra, el aire libre. La mayor parte de estos juegos son preciosos para la juventud bajo el punto de vista de la gimnasia. ¿Quién ignora que jugando á las *parajas*, al *aro*, á la *pelota*, etc., es como los estudiantes hacen el ejercicio necesario para el desarrollo corporal? Hay otros que solo sirven para las niñas, y muchos que recaman el curso de los dos sexos. Todas estas diversiones tienen su ventaja, porque entregándose á vista de sus padres á unos cuantos juegos esogidos, es como vence un niño ese penoso y ridículo embarazo que ha contraído retirado de la sociedad; así es como aprende á contener sin torpeza, á cantar sin obligar á nadie á que se lo ruegue á pesar suyo.

Los juegos de los niños no son indignos de la atención del filósofo. En ellos se encuentra por lo comun un cuadro de la vida humana. Casi todos en general y en todos los pueblos, se encuentran unidos á los usos y costumbres de los países donde nacieron ó fueron criados los niños. En la China, en Siam, etc., se hallan muchos juegos sedentarios; en la Persia juegos de caza; entre los griegos ejercicios que imitan los juegos olímpicos; los italianos tienen muchos juegos en los cuales se esconden; los ingleses tienen luchas y batallas; los franceses tienen mil juegos que toman y dejan sucesivamente... Pero no llevaremos mas adelante esta idea, que podría fastidiar á nuestros lectores. No queremos molestarlos con una disertación en toda forma.

Algunos de los juegos que hemos descrito han sugerido imágenes á muchos poetas, y nuestros fabulistas han sabido sacar partido de ellos. Hemos copiado las fábulas en las cuales nos ha parecido que han pintado con felicidad algún juego de la infancia, y cuya moralidad nos ha agradado. En resumen, si nuestro libro no es interesante, no será por falta de investigaciones, porque fábulas, historias, vinjes, todo lo hemos leído, todo lo hemos ojeado: Por lo que hace á las numerosas obras que existen sobre los juegos, no podemos menos de confesar que nos han sido útiles; pero en lo poco que hemos tomado de ellas hemos tenido que hacer modificaciones importantes en cuanto al estilo, porque no hay nada peor escrito. Debemos exceptuar, sin embargo, el libro del padre Adry sobre los juegos de la infancia, y el de Mad. Celnart sobre los juegos de sociedad. Estos son los únicos libros que nos han procurado en realidad alguna ayuda.

No terminaremos sin dar un consejo á los jóvenes. Es preciso que el juego no les haga descuidar sus lecciones; que empleen en sus estudios el mismo ardor que en sus juegos. Deben tener entendido que el verdadero uso del juego es volver al espíritu toda su fuerza y su vigor:

*Sic ludus animo debet aliquando dari  
Ad cogitandum melior ut redeat tibi.*

(PLAUTI, lib. III, fab. IV.)

En fin, aconsejamos á la juventud que imite al joven José de Maistre: cuando la hora del estudio señalaba el último momento de diversion, se presentaba su padre en el umbral de la puerta del jardín, sin decir una palabra, y tenía el gusto de ver caer los juguetes de las manos de su hijo, sin que este se permitiese lanzar ni siquiera una vez la bola ó el volante.



**Abogado de paja (El).** Con tal que haya prendas, los juegos mas insignificantes son bastante estimados, porque las prendas traen consigo penitencias, y las penitencias son por lo regular muy divertidas. ¿Cuántas prendas se juntan jugando al *abogado de paja*! Hé aquí en qué consiste este juego. Se forma una rueda, cuidando de componerla entre un número impar, ó importando poco que el que esté demás sea señora ó caballero. En el número impar consiste precisamente todo el mérito del juego. Al decir el estribillo, se rompe la cadena, y cada uno tiende las manos al que tiene á su lado y da con él varias vueltas. El bailarón menos listo se encuentra sin pareja, y para castigarle por su poca agilidad, se le hace dar una prenda.

Rueda.

En nuestro país  
hay un abogado  
á quien tres señoras  
por juez nombraron  
en una contienda  
que no recordamos.

Y el pobre al momento  
conoció asombrado  
que con tantos cursos  
universitarios  
como habia seguido  
nada habia estudiado,  
Salte, salte el abogado,  
el abogado de paja;  
salte el abogado.

Se repite este estribillo dos á dos, mientras que el pobre *abogado de paja*, solo en medio de la rueda, lo mejor que puede hacer es preparar su prenda. Esta rueda es la mas á propósito para poner la sociedad en movimiento, sin contar con que las prendas son tambien un manantial de diversiones tan fecundo como halagüeño.

**Absorbencia (La).** En la escuela politecnica de París se conoce con este nombre una sucesión de chanzas y bufonadas que allí se hacen todos los años desde octubre á enero durante las horas de descanso, y que realmente no puede llamarse juego. Es preciso saber que se da el nombre de *topito* al candidato que se presenta á la *cola* (al exámen) de admisión. Una vez admitido el *topito*, viene á ser quinto ó recluta. Esta ceremonia ha sido inventada por los alumnos antiguos para quitar á los nuevos los resabios de provincia, para iniciarlos en las costumbres de la escuela, para acostumbrarlos al tuteo y sustituir una cordial fraternidad á las distancias establecidas por el grado de instrucción.

«En la *absorbencia*, dice Mr. Labédollière, no se conoce ninguno de esos hechos, ni esas brutalidades, ni esas *brimadas* (1) que por tanto tiempo han deshonrado á Saint-Cyr. La costumbre de hacer correr la *posta* al quinto, persiguiéndole con latigazos de pañuelo, se halla abolida hace ya muchos años. Las pruebas porque se hacen pasar á los alumnos nuevos son exclusivamente morales, y en caso de que su capacidad no parezca regular, se limitan á amenazarle con obligarle á demostrar cabeza abajo el cuadrado de la hipotenusa.

Desde luego se llama á los sargentos de los quintos, quienes, á la voz de un alumno antiguo, escriben los mandamientos tradicionales de un decálogo bastante gracioso:

Tutear al antiguo es tu deber,  
como tambien á todos tus *con-quin* (2):  
pagarás el café y harás, en fin,  
cuanto pueda servirte de placer.  
Si desde un coche, por casualidad,  
vieses á alguno andando *pedibús*,  
le llamarás en un decir Jesús,  
rogándole que ocupe la mitad.

Cada quinto colocado por lista en medio de un círculo, debe responder á diferentes preguntas de un género enteramente original.

(1) Véase esta palabra.

(2) Por *con-quinto*; con, partícula componente que implica compañía, como en la voz *condiscipulo*.

Estos jóvenes instruidos se divierten con el binomio de Newton, hacen juegos de palabras con los exponentes y con las relaciones del diámetro á la circunferencia. Hombres distinguidos por la ciencia y por el corazón, pero colegiales todavia por su edad y su parte, confunden graciosamente las ecuaciones del álgebra con las diversiones mas pueriles. Así pues, el antiguo encargado de la *absorbencia* principia por probar algebraicamente que jamás ha sido quinto. «Supongamos por un momento, dice (y suponemos un absurdo), supongamos que el antiguo ha podido ser quinto. El antiguo es evidentemente una cabeza á  $\alpha$ : podría pues sentarse la igualdad  $\alpha = \alpha$  quinto; que dividido por  $\alpha$ , quedaria  $1 = 1$  quinto; luego el quinto no puede ser una cabeza regular.»

Todos los problemas que se proponen al quinto son por este estilo.

La absorbencia ha concluido hace algunos años, por la inspección general de los quintos con traje de paisano, el saco de noche á la espalda, el gorro de algodón en la cabeza, y un taco en la mano. Así es como se ha querido parodiar la inspección que para el general, y para hacer mas exacta la imitación, un alumno *pica un layus* análogo á la circunferencia, desde lo alto de una gradería *Picar un layus* es una expresión local. Desde la creación del curso de composición francesa en 1804, todo discurso es un *layus* en el dialecto de la escuela. El esposo de Yocasta, objeto del primer discurso oratorio compuesto por los alumnos, ha dado su nombre á este género. Los diputados en el congreso, los abogados en el foro, los periodistas en los diarios, todos *pican layus*: y yo mismo ¿qué hago en este momento? Yo *pico un layus* sobre la escuela politecnica.

**Accedera (La).** Hé aquí una de las ruedas mas bonitas, una rueda en que no faltan los besos, y en la cual vienen á ofrecerse, digámoslo así, por sí mismos á los felicísimos bailarones. ¿Quién no la conoce, y sobre todo, quién no la ha bailado? ¡Oh! Aquellos son verdaderamente los dias hermosos de nuestra vida, los dias que después se recuerdan con sentimiento, y que ya no vuelven mas. Pero no olvidemos la rueda. Una vez formado el círculo, todo el mundo se pone á cantar, saltando y andando circularmente, la cancioncita que sigue:

Me encontró ayer mi pastor  
cuando plantaba acederas,  
y me dijo: Si quisieras  
te diera un beso de amor.  
Vaya un gracioso mozo!  
ese pastor no era un niño:  
él nos enseña un modelo  
del verdadero cariño.

Aquí, dirigiéndose á la persona que tiene la mano derecha del jefe de la rueda, se le dice:

Señora, entrad en la danza:  
su *compius* observareis;  
y después, sin mas tardanza,  
al que queráis besaréis.

En seguida la persona invitada, que á las primeras palabras ha entrado ya en el corro, va á presentarse su carrillo á uno de los bailarones: pasa luego á la izquierda del jefe y se repite la e trufa. Después de la vuelta de las señoras viene la de los caballeros; pero entonces se hace una pequeña variación en la *cola*, diciendo: *Caballero, entrad en danza, etc., á quien queráis besaréis*. ¿Qué encantadora invitación! ¡Y cómo se apresura uno á responder á ella!

**Acinetinda.** Antiguo juego de niños entre los griegos. Consistía en un esfuerzo de paciencia y de inmovilidad, esto es, en permanecer todo el tiempo posible en la misma posición, y sin hacer el mas ligero movimiento. Pero ¿es este un juego para niños, que son, por decirlo así, la imagen del movimiento perpetuo? Si en Grecia jugaban los niños á este juego, es de creer, ó bien que no lo usaban con frecuencia, ó bien que duraba poco tiempo, porque debían hallarse en él aun con menos anchura que en este otro juego, que con él se permaneció todo el tiempo posible sin reír. De S. goro, el tal juego debía de ser para ellos, mejor que una diversion, un verdadero suplicio. No es de extrañar por lo tanto que este juego no haya sido admitido entre los otros pueblos, y que no haya llegado hasta nosotros. Sócrates hubiera ciertamente ganado el premio en esta clase de juego, si es verdad, como lo refiere Aulo-Gelo, que este filósofo se estaba días enteros en pié, en la actitud de un hombre meditabundo, inóvil, sin cerrar los párpados, ni separar los ojos de un mismo sitio. B. ruier nos cita tambien entre los indios, unos pueblos tales como los *jo-púis*, especie de ermitaños, que tienen los brazos cruzados sobre la cabeza, y se están toda su vida en pié y en tal postura; otros que duermen en el suelo con una pierna mas alta que la otra, y los brazos siempre levantados mas altos que su cabeza, sin bajarlos jamás, lo que hace que estos miserables penitentes pierdan poco á poco el uso de los brazos y de las piernas. Si estos hechos, casi increíbles, son ciertos, es





**Bochas.** Las bochas!... ¿a quién no recuerda esta palabra los primeros años de su infancia? ¿Quién no ha jugado con esas bolitas de barro, de piedra, de estuco, de mármol ó de ágata? La bocha!... es el único cuidado del niño. ¿A qué venís á hablarle de lectura, de escritura, de cálculo? La lectura le fastidia, la escritura le cansa, el cálculo le rompe la cabeza. Pero las bochas, habladles de las bochas! ¡Oh! vereis cómo su frentecita se desarruga, cómo se animan sus facciones, y cómo recobra su ordinaria vaciedad. Las bochas son su único pensamiento, su única preocupación, y hasta durmiendo por la noche sueña que gana bochas, porque las bochas, ¿qué queréis? son toda su existencia, toda su vida, toda su distracción, hasta que otras diversiones vengan á reemplazar en él á este primer juego. No nos riamos mucho de esta pasión de la infancia por las bochas, porque este juego nos persigue y nos domina también á nosotros en una edad mas avanzada. En efecto, el billar, nuestro juego predilecto, ¿es otra cosa si bien se mira que un juego de bochas grandes, que el juego de las bochas hecho hombre?

Poco nos importa el origen de la palabra bocha; lo que necesitamos decir es el uso que se hace de lo que significa. Pues bien: las bo-

Hé aquí la otra parte. Se traza un círculo, dentro del cual cada jugador pone tantas bochas como se ha convenido poner. Muchos jugadores calan sus bochas desde el mismo sitio y juegan sucesivamente. El hacer salir una bocha fuera del círculo permite al jugador el volver á principiar; de suerte que mi buen jugador puede limpiar el cerco antes que sus compañeros empiecen. Toda bocha arrojada del círculo pertenece al que la ha tocado; pero si su bocha queda dentro de aquel, el jugador, no solamente deja de jugar, sino que, cuando ha ganado algunas bochas, tiene que volverlas al cerco. Si un jugador acierta con su bocha á la de otro, este queda fuera del juego, y si ha cogido algunas bochas, debe entregárselas al jugador que ha tocado á la suya.

**Bolas.** Juego muy antiguo y todavía muy general, que consiste en dirigir lo mas cerca posible de un punto fijo unas bolas de madera de cuatro á seis pulgadas de diámetro. Se juega al aire libre, y también en una especie de foso en forma de paralelogramo muy largo, á cuyas extremidades se hace un pequeño hoyo, adonde van á parar las bolas. Una bola mas pequeña que las otras sirve de blanco, y el objeto del juego es acercarse y mantenerse lo mas cerca de ella posi-



HENRY EMY

chas, en términos de juego, se *calan*, es decir, se lanzan unas contra otras. Desde luego se coloca la bocha entre la primera falange del dedo pulgar y el medio del índice de la mano derecha. Cuando solo se trata de calar las bochas, se juegan entre dos: el primer jugador lanza su bocha á cualquier distancia: el otro desde el mismo sitio procura tocar con la suya á la primera, y si lo consigue, se le da una. El primer jugador apunta á su vez á la de su adversario, y así continúan. Jamás se fija el término á esta especie de caza. Algunas veces suele ponerse delante una bocha, que señala la distancia adonde deben llegar las de los demás jugadores, porque todos dirigen sobre ella la suya.

Este juego tiene otras dos partes ó variaciones un poco mas difíciles.

La primera puede jugarse entre dos ó mas niños. Uno de ellos lanza contra una pared, y aun mejor contra una piedra lisa, una bocha que rueda sobre un terreno preparado al efecto. Otro pega á su vez en la pared, ó en la piedra, de modo que su bocha toque de rechazo á la de su adversario: si acierta, gana la bocha; en el caso contrario deja la suya en tierra. El otro jugador vuelve á jugar y continúan así hasta que la bocha lanzada contra la piedra haya chocado con una ó muchas de las lanzadas antes. Toda bocha tocada de esta manera pertenece al jugador que ha acertado á tocarla. Este juego, que requiere algunas combinaciones muy fáciles, sería tan conveniente para las niñas como para los niños; sin embargo, casi solo lo usan estos últimos.

ble, mientras que el adversario trata de separaros, al mismo tiempo que procura aproximarse muchas veces, lanzando su bola contra las que se hallan al lado de aquel blanco. Cada jugador toma dos ó tres bolas, que hace rodar despacio ó de prisa segun lo necesite.

El juego de las bochas al aire libre es un ejercicio tan agradable como saludable, y forma la delicia de los franceses del Mediodía, que son muy hábiles en él.

Es menester bastante fuerza para lanzar á mucha distancia unas bolas de tres ó cuatro libras de peso, y tan buen ojo como destreza para aprovecharse de las desigualdades del terreno.

Las reglas del juego de las bolas son sencillas, y con frecuencia convencionales. Los espectadores deciden en caso de disputa.

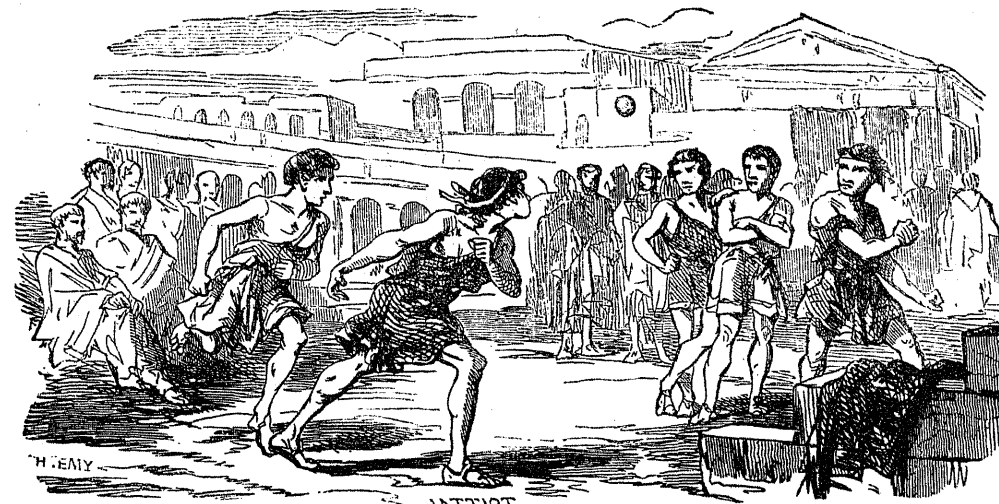
Antiguamente era muy general en Francia el juego de las bolas. Nuestros antepasados eran tan aficionados á esta diversion, que Carlos V la mandó prohibir porque distraía á los jóvenes franceses del oficio de las armas, cuando él necesitaba soldados, decía, y no *boleros* contra los ingleses. Como el juego de que hablamos da lugar á muchos errores, y los jugadores siempre se hallan dispuestos á atribuirse la ventaja ó á hacer trampa al tiempo de medir la distancia de las bolas, el nombre de *bolero* que se daba á los últimos significaba tramoso.

Racine el joven, en las *Memorias* sobre la vida de su padre, dice que Boileau, en su vejez, ya no recibía visitas sino de un número muy reducido de amigos. «Algunas veces me concedía el honor de recibir la mía, dice, y hasta se divertía en jugar conmigo á los bolos.

El jugaba muy bien, y le he visto muchas veces tirar con los nueve bolos de una sola bolada. Es preciso confesar, decía hablando de esto, que yo tengo dos grandes habilidades igualmente útiles entrambas á la sociedad y á un Estado: una es la de jugar bien á los bolos, y la otra la de hacer buenos versos.» El mismo pensamiento se atribuye á Malherbe. Un poeta de su tiempo se lamentaba de que no hubiese recompensas sino para los que servían en los ejércitos ó en otros empleos, y de que se olvidaba á los poetas. Malherbe dijo que estaba muy bien hecho; que era una necesidad hacer un oficio de la poesía; que por ella no se debía esperar mas recompensa que su placer, y que un buen poeta no era mas útil al Estado que un buen jugador de bolos. Si Malherbe y Boileau han hablado formalmente, que es muy difícil creerlo, bien puede asegurarse que muy pocos poetas opinarán como ellos sobre el particular.

En una *Vida de Turena* publicada en 1808 se encuentra la anécdota siguiente. Turena solía pasearse solo por la muralla, sin criado ni otra señal de distincion. Un dia varios artesanos que jugaban á la bola, y que no le conocían, le llamaron para que juzgase en una disputa. El se acercó, y después de medir con su caña, pronunció. El jugador á quien habia condenado le dijo algunas palabras injuriosas. El vizconde se sonrió; y cuando iba á medir segunda vez, algunos oficiales que le buscaban vinieron á hablarle. El artesano, confuso, se arrojó á sus piés para pedirle perdon: «Amigo mio, le dijo Turena, os equivocabais en creer que yo quisiese engañaros.»

El juego de bolas posee en los Campos-Eliseos y por las rondas varios terrenos destinados á su uso. Los jugadores dirigen sus bolas hácia otra bola arrojada á cierta distancia: la habilidad consiste en aprovecharse de los accidentes del terreno para acercarse lo posible á la que sirve de blanco. Esta diversion, esencialmente pacífica, es el patrimonio de algunos hombres de la clase media, á los cuales les prohíbe la edad otros placeres mas ruidosos. Por eso se le ha dado el sobrenombre de *juego de los prudentes*.



Juego de pelota en tiempo de los romanos.

**Bolas de nieve.** Todo sirve de diversion á la infancia. Cuando la tierra se halla cubierta de nieve, los niños cogen una porcion entre sus manos, la endurecen y hacen con ella bolitas que se lanzan unos á otros después de dividirse en dos campos. Si bien es verdad que esta guerrilla no puede calificarse de homicida, no por eso puede decirse que no es peligrosa. Nunca pues se encargará bastante que no se metan en la nieve piedras, ni guijarros, ni otros cuerpos que puedan causar heridas. Estas bolas sirven algunas veces para atacar á otros compañeros encerrados en un castillo construido con nieve, quienes las rechazan con armas semejantes.

Francisco de Borbon, duque de Enghien, fué muerto en tal juego el año de 1545. El castillo era de nieve, pero los sitiados no se defendieron solamente con bolas de nieve.

Otras veces forman los niños en el campo una gran bola de nieve. La aumentan ó engrosan haciéndola rodar, y cuando consiguen darle un grandor enorme, la precipitan con fracaso en un foso ó en un rio, cuya corriente suele detener.

El uso mas agradable que puede hacerse de las bolas de nieve, es el de hacerlas rodar al sol sobre un resbaladero, y contender á quién hará rodar su bola mayor espacio de tiempo. Al fin de algunos instantes, el movimiento y el sol disuelven la nieve, y la bola, liquidándose poco á poco, concluye por deshacerse. Esto es lo que trata de retardarse lo posible, porque provoca la hilaridad de todos los jugadores y espectadores.

También en vez de bolas pueden hacerse hombres de nieve. Hé

aquí de qué modo. Se fija en tierra un palo cualquiera, se ata á él en cruz otro palo menos largo, que sirve de brazos: en seguida se reviste de nieve esta especie de esqueleto, una gran bola hace de cabeza, el cuerpo se forma de nieve bien apretada, y luego queda la diversion de intentar el derribo de este coloso á fuerza de bolazos de la misma materia, que con frecuencia, en vez de derribarlo, no hacen mas que agrandararlo por todos lados.

Al tratar aquí de los combates de bolas de nieve, no podemos omitir la anécdota tan conocida de Napoleon en la escuela militar de París, y segun otros en la de Brienne. En el riguroso invierno de 1734 habia caído la nieve en tanta abundancia, que todos los jardines y patios de la escuela estaban llenos de ella. El joven Napoleon, que solo pensaba en el medio de aplicar las teorías del arte á la práctica de la fortificación y de la defensa, vió entonces una ocasion magnífica para satisfacer su gusto por las evoluciones militares. El amontonamiento de la nieve les quitaba á los alumnos su recreo ordinario; y él se propuso procurarles uno á su manera, simulando una fortaleza, abriendo la trinchera en la nieve, y construyendo con la misma materia fosos, baluartes, reductos, balas y bombas. Este entretenimiento duró quince dias, los mismos que duró la helada; y Napoleon habia ordenado y dirigido por sí mismo todos los trabajos. De ingeniero hecho general, prescribió el orden de ataque y el sistema de defensa, regló los movimientos de los dos partidos, y poniéndose, ya á la cabeza de los sitiados, ya á la de los sitiadores, escitó la admiracion de los alumnos y de los espectadores que habian venido á la escuela para gozar de este espectáculo. Asombró á todo el mundo por la fecundidad de sus recursos y la precision de sus mandatos. Desde aquel dia vino á ser una especie de héroe, tanto para los maestros como para los alumnos.

**Bolicho.** Juego de niños muy conocido, que consiste en un pedacito de madera ó de marfil torneado, hueco y redondo por un extremo, y puntiagudo por el otro, en medio del que se ata un cor-

doncito ó bramante terminado por una bola atravesada con un clavo que, al lanzarla, debe pegar y fijarse sobre una de las estremidades del bolicho.

Este juego tiene verdaderos títulos de nobleza porque encontramos en el diario del antiguo historiador Estolle, que Enrique III, que no era aficionado á los juegos de suerte, aunque eran muy usados en su corte, se habia apasionado tanto por el del *bolicho*, que siempre estaba jugando á él, aun en las calles, hasta el punto de olvidar los demás enredos. Sin embargo cayó de tan alto favor; pero la casualidad, que decide de la fortuna de los juegos como de los asuntos del mundo, quiso que á mediados del reinado de Luis XV toma el *bolicho* una boga tal, que los elegantes de la alta aristocracia, con su espada al lado y su sombrero de plumajes, se presentasen en todas partes armados de boliches de marfil, y que en el teatro mismo Ifigenia y Semíramis se adelantasen jugando al juego que nos ocupa, porque las actrices no dejaban en público este instrumento generalmente adoptado. Después de haber sido abandonado por algun tiempo, volvió á estar de moda en 1789, bien que pronto fué reemplazado por el juego del *emigrante*, y en el dia apenas le usan algunos niños.

Paulmy, aunque diciendo que el juego del *bolicho* es ridículo, conviene en que es difícil y requiere un gran ejercicio; y añade que se puede jugar solo á este juego, y que no admite pérdida ó ganancia sino apostando á quién dará mas golpes de seguida ó en cierto espacio de tiempo.

Gui-Patin, tomando la palabra bolicho en una acepcion figurada,



volando por los aires, á pesar de los gritos y de las amenazas del niño, que le sigue en vano con los ojos.

Es menester no olvidar que la mariposa se halla dotada de una excelente vista, y que es preciso no aproximarse á ella sino por detrás. Si se le escapa su presa al cazador, este debe guardarse de perseguirla, porque solo serviría para ahuyentarla mas. Cuando se coge una mariposa por las alas, al momento se ven desaparecer sus brillantes colores. Es necesario aprovechar un instante favorable y atravesarla por el lomo con un alfilerito para sujetarla. Luego se la clava en el sombrero ó se la deposita en una cajita, para formar bonitas colecciones.

La caza de grillos se hace de una manera muy diferente. Para coger grillos meten los niños una pajita en el agujero del insecto. Como el agujero se halla hecho de ordinario en línea recta y es poco profundo, la paja toca al instante al grillo, el cual, sintiéndose hostigado, toma el partido de salir de su retiro. Por evitar un mal cae en otro peor, y al momento viene á ser la presa de su enemiguito, que aunque no le da la muerte, acorta regularmente su vida, á pesar de todos los esfuerzos que hace por mantenerlo en una jaulita, donde echa un poco de tierra y algunas yerbas. Como quiera que sea, los grillos no tienen por qué quejarse, que mas padecen entre las manos de los niños las pobres mariposas.

**Chupadores.** Estos son los instrumentos de los primeros juegos de la infancia. Los romanos los llamaban *crepundia*. Su forma varia en cada pueblo. Entre los salvajes de la Nueva Francia son como unos pequeños brazaletes de porcelana: entre nosotros se componen á veces de un pedazo de cristal ó de metal, con unos cascabeletos. Como los niños los llevan á la boca, se pretende que su dureza ablanda las encías de aquellos y hace que les salgan los dientes. Algunas personas miran como peligroso el uso de los cascabeles. Los romanos se servían de ellos sin embargo, y Marcial dice: «Si un niño se arroja á vuestro cuello llorando, ponéle en la mano un sistro de cascabeles para acallarle.»

Pintando los primeros juegos de la infancia cuando aun se halla en la cuna, ha dicho un poeta:

Agitan una sonaja  
sus débiles manecitas,  
y veo que sus facciones  
en un momento se animan.  
Gocemos de sus enredos  
cuando principia la vida,  
que él no hará mas que cambiarlos,  
y esos son de mas valía.

**Ciego de la verde alfombra (El).** Si os habeis paseado alguna vez por el magnífico parque de Versalles, habreis notado sin duda un inmenso terreno cubierto de césped, conocido con el nombre de la alfombra verde. Aquella vasta calle esta adornada con estatuas y vasos. En las tardes buenas es el paseo mas frecuente y mas agradable de Versalles. Cuando hay mucha gente, ofrece una vista superior á la de la calle de los Naranjos, del jardin de las Tullerías de París. Tiene mas de mil pies de largo por ciento veinte de ancho: el césped solo ocupa mas de ochenta pies á lo ancho. Pues bien: sobre esta grande, hermosa y verde alfombra, es donde la mayor parte de los que allí van á pasearse ceden con frecuencia á la tentación de recorrerla de uno al otro lado con los ojos vendados. La empresa parece facilísima al principio, y con frecuencia se apuesta á salir con ella; pero rara vez viene á ser favorable el resultado. Nada hay mas placentero para los espectadores que las carreras incesantes de los ciegos de la verde alfombra, que creen no separarse un ápice de la línea recta, y no reconocen su error hasta quitarse la venda.

Es fácil aumentar el placer de este juego. Que una reunion cualquiera se divida en dos bandas iguales, y que se coloquen en fila unos detrás de otros asiéndose de la ropa. Si la reunion no fuese numerosa, las señoras podrían asirse del faldon de la levita ó frac de los caballeros, y estos de la punta del chal ó del pañuelo de aquellas, á fin de alargar lo posible la cadena. Las dos filas, dispuestas de este modo, seguirían en derechura por cada lado las orillas de la alfombra de verdor, y nuestras nuevas gallinas ciegas no dejarían de ser graciosas, porque en la creencia de andar en línea recta siempre, irían á tropezar con una ó otra fila. Este juego seria tanto mas divertido, cuanto que no encontrándose aislados los ciegos, la menor de sus equivocaciones escitaría la hilaridad general, de que los jefes de las filas podrían sacar un gran partido.

**Cochinillas (Las).** Los niños no han imaginado hasta ahora un medio de hacer servir para sus juegos las cochinillas que pueblan los lugares húmedos y oscuros, las bodegas y las despensas, y que andan por las rendijas de las paredes, por las piedras, etc. Se contentan con admirar la prontitud con que estos insectos se hacen una bola, presentando una coraza esférica á la mano que acaba de tocarlos. «La casualidad, dice Mad. Celuart, me ha hecho descubrir el partido que los niños podrían sacar de ellos. Hacia algun tiempo que una cochinilla que tenia las patitas de atrás enredadas en un poco de algodón en rama, lo traía arrastrando hácia mi habitación. Yo me

divertía en observarla, y anduvo con su carga el espacio de mas de cinco pies. Ahora bien: dándole al algodón la forma de un carrujito, ó bien haciendo uno de papel y poniéndole un tiro de muchas cochinillas, sirviéndose del algodón á guisa de riendas, se tendrían unos cochecitos bastante bonitos para el entretenimiento de los niños.»

Nuestros lectores lo verán por sí mismos si quieren experimentarlo.

**Columpio.** El columpio es un juego, ó mas bien un ejercicio fundado en la teoría de la palanca. Una viga ó un tablon cualquiera, apoyado por el medio en alguna elevacion que le sirva de eje, es el columpio en su mayor sencillez. Los jugadores se ponen sentados ó á caballo en las dos extremidades del tablon, y haciendo combinados esfuerzos, se levantan y se bajan sucesivamente. Pero al poco tiempo de jugar, si el tablon no se halla sujeto sobre el eje, se desliza ordinariamente cayendo del lado del jugador mas pesado, y hay que volver á colocarlo sobre otro eje.

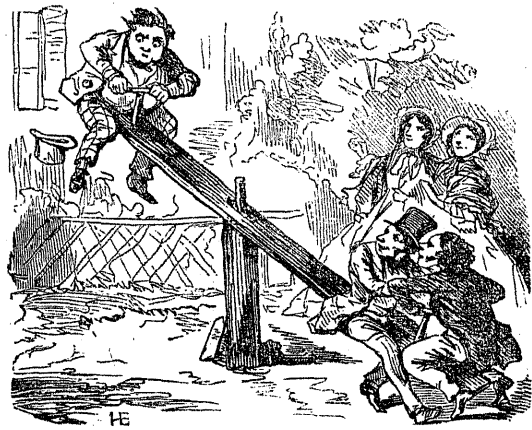
Este juego se ha ido perfeccionando, y hoy ya son mas arreglados los columpios, sobre todo en los jardines públicos. El eje es un pié sólido mas ó menos elegante, cuya parte superior forma una abertura igual exactamente al grueso de la viga, que debe fijarse por medio de una clavija de hierro que atraviesa á la vez la viga y las dos partes de la abertura. Las extremidades de la viga están provistas de unas empuñaduras grandes de hierro para agarrarse y evitar las caídas, y á veces de cogines y aun de respaldos.

Tambien hay columpios dobles, esto es, compuestos de dos vigas, que se cruzan, bien que sobre su eje particular cada una, el cual suele girar sobre sí; y en estos pueden divertirse á la vez lo menos cuatro personas. La que desciende toca ligeramente con el pié en el suelo, empujando á derecha ó izquierda, pero siempre en la misma direccion que las demás. De esto resulta un movimiento continuo de rotacion, con un movimiento de ascension y de descenso alternativo. Conviene sin embargo no dar vueltas hácia un mismo lado mucho tiempo, porque pronto se trastornaría la cabeza y se espondría uno á caerse, lo cual seria tanto mas peligroso cuanto que no se puede detener repentinamente el movimiento de rotacion impreso á los tablonas.

El columpio es el juego favorito de los moscovitas. Dos jugadores, colocados en las dos extremidades de un tablon apoyado en su centro sobre un simple pedrusco, se mantienen constantemente en pié: y para comunicarle á las vigas el balance, dan un salto en el aire sucesivamente y con mucha destreza y agilidad.

Imágen de la vida este juego, tiene muchos peligros, y mas de un aficionado se ha roto en él las piernas. Por eso el antiguo poeta Stella ha dicho con mucha razon:

Ese que ahora está arriba  
cree hallarse sobre todo,  
y el balance del columpio  
le hará descender muy pronto.  
Eso es lo mismo que pasa  
en este mundo de abrojos,  
donde cuando uno se eleva  
es porque baja algun otro.



**Collares de escaramujos (Los).** Todos conocéis este arbusto, prohibido por sus espinas duras y corvas, que crece en los bosques, á la orilla de los caminos, y corona con sus flores blancas ó de un rosa pálido los zarzales, entre los que se estienden sus ramas, y cuyos tallos ingertos añoran con infinitas variedades de rosas nuestros mas bellos jardines. Detrás de las flores produce este arbusto unos frutos ovales, oblongos, rojos como el coral cuando se hallan maduros. Pues bien: estos frutos los utilizan las niñas haciendo con

ellos collares para adornarse; porque, como sabeis, las niñas están destinadas á ser mugeres, y desde luego son aficionadas á la compostura, que como sabeis tambien, es la parte mas importante de sus juegos. Hé aquí de qué modo fabrican esta especie de collares. Enhebran una aguja con hilo gordo, y con ella van atravesando uno á uno los escaramujos que creen suficientes para formar un collar.

**Cometas.** Los juegos con que la juventud se divierte no siempre son juegos de niños para todo el mundo; mas de una vez han conducido á esperiencias y descubrimientos felices, y con frecuencia encierran lecciones importantes.

Cuando un niño ha reunido y corvado en forma de semicírculo algunas varas de mimbre, cuando ha vestido estas varas de papel engrudado, y les ha puesto una cola también de papel, y cuando á favor de un bramante y de un viento favorable hace que todo se eleve en el aire, en medio de un estruendo de aclamacion general; ese niño está muy lejos de dudar que entra el cálculo y el razonamiento en su cometa. Este simple juguete de niño ha venido á ser en manos de los físicos modernos uno de los mas importantes instrumentos de la electricidad.

Se venden cometas hechas, las cuales solo dan el trabajo de elevarlas. Para esto debe elegirse un campo dilatado y un dia en que el viento sea favorable. Un niño sostiene la cometa un poco inclinada, y otro tiene el ovillo de bramante á bastante distancia. Se suelta la cometa, y el que quiere elevarla corre á todo correr, dejando poco á poco el bramante, que debe ser mas ó menos grueso, segun el grandor de la cometa. De cuando en cuando se detendrá y dará algunos tirones, á fin de agitar el aire. La cometa se eleva tanto algunas veces, que se interna en las nubes y se retira mojada. Puede suceder que dos cometas elevadas hácia un mismo lado, se crucen y se entrelacen sus respectivos bramantes, lo cual produce una disputa entre las dos bandas de niños á quienes pertenecen las cometas. En tal caso, cada cual retira á toda prisa su cometa, y se esfuerza cuanto puede por arrastrar la otra con ella.

Al elevar una cometa es menester observar con cuidado las menores variaciones del viento, soltando cuerda cuando es recio, y teniendo la tirante cuando es suave. Si no se hace así, y se deja floja la cuerda algun instante, la cometa cae de cabeza, y casi siempre se desgarrará ó se rompe.

Cuando la ascension de la cometa ha salido bien, y esta se halla á cierta elevacion, se divierten algunas veces los niños metiendo por la cuerda unos pedazos de naipo redondos, que impulsados por el viento suben dando vueltas hasta la misma cometa. Estos naipes, que van y vienen continuamente, porque retroceden ó se bajan cuando hace poco viento, se llaman *postillonas* ó *corros*.

Hay cometas muy pequeñas, que solo sirven para los niños de corta edad. Estas cometas se hacen con muy poco gusto, y por consiguiente, aun cuando se rompan no es muy grande la pérdida, y se repara fácilmente.

La cometa se usa en todas partes, pero principalmente en Asia. La elevan en la China, etc.; y en el reino de Siam este juego ha llegado á ser tan importante, que casi es un asunto de Estado. Cada mandarín tiene su cometa, y el rey mismo tiene una que se eleva todas las tardes y se queda en el aire toda la noche. La cuerda es de seda, y los mandarines alternan en tener la cometa real, que está adornada con la magnificencia correspondiente al interés que allí escita. Es probable que los siameses mezelen con este juego ideas supersticiosas, y que de sus movimientos saquen consecuencias ó pronósticos para el porvenir.

Algunos físicos modernos han puesto un pedacito de hierro en la varita de la cometa, lo han electrizado en una nube cargada de electricidad, y han descargado este fluido por medio de un hilo de aquel metal retorcido alrededor del bramante; experiencia peligrosísima que se han atrevido á hacer con muy poca frecuencia.

Otros físicos de menos arrojo se han contentado con atravesar grandes rios de América, echándose al agua agarrados á la cuerda de una cometa muy grande, que el viento impelia con fuerza hácia el lado de la ribera opuesta.

El célebre Franklin tenia la costumbre de elevar una cometa siempre que queria bañarse, y echándose de espaldas se dejaba arrastrar por la fuerza de este vehículo aerostático.

Un profesor de un colegio de Bristol ha conseguido viajar por las carreteras con una velocidad asombrosa en un carruaje arrastrado por cometas de la manera mas segura, á pesar de las variaciones del viento y de las sinuosidades de los caminos.

**Confesion (La).** Vamos, queridas lectoras mias, no os enojeis, que esta confesion no tiene nada de penosa, ni la penitencia que la sigue es muy cruel. Vais á ver si no es verdad lo que digo, á no ser que conozcais mejor que yo esta bonita rueda, con que todas las niñas se divierten diariamente. En cuanto se forma la cadena, toda la reunion bulliciosa se pone á cantar corriendo alrededor:

Un dia una pastora,  
lará, lará, larito;

un dia una pastora  
dueña de un rebañito,  
lará, lará, larito;

Con leche de sus cabras;  
lará, lará, larito;  
con leche de sus cabras  
llegó á hacer un quesito,  
lará, larito.

Con ojos de goloso,  
lará, lará, larito;  
con ojos de goloso  
la mira su gatito,  
lará, larito.

Si en él metes la uña,  
lará, lará, larito;  
si en él metes la uña  
la vida yo te quito,  
lará, larito.

El no metió la uña,  
lará, lará, larito;  
él no metió la uña  
que metió el hociquito,  
lará, larito.

La pastora de rabia,  
lará, lará, larito;  
la pastora de rabia  
mató al pobre gatito,  
lará, larito.

Fué luego á confesarse,  
lará, lará, larito;  
fué luego á confesarse  
con el padre Gilito,  
lará, larito.



Al decir esto se designa con la vista el que debe ser el padre Gilito, y la pastora, separándose de la cadena, va á arrodillarse con las manos cruzadas ante el reverendo de nuevo cuño, diciendo:

Señor, á vos me acuso,  
lará, lará, larito;  
señor, á vos me acuso  
de que maté un gatito,  
lará, larito.

El caballero que hace el padre Gilito, levantando á su penitenta, responde:

Por penitencia os mando,  
lará, lará, larito;  
por penitencia os mando  
que me deis un besito,  
lará, larito.

Después de besarla, le coge las dos manos, y vuelve con ella saltando al medio de la rueda, que salta y da vueltas al mismo tiempo. Esta rueda es muy larga, porque se principia para cada señora; pero ¡nota uno con tanto gusto su largura!

**Cuatro esquinas (Las).** Como una sociedad se encuentre en un bosque, en un jardin, sobre el verde césped, es muy raro que no se entregue al bonito juego de las *cuatro esquinas*. Solo pueden jugar cinco personas; pero en un bosque, cuando la sociedad es numerosa, es fácil multiplicar las partidas de las cuatro esquinas. En tal



sitio nunca faltan árboles, y como presentan muchos puntos de apoyo, puede jugar mucha gente á la vez, aumentando infinitamente la diversion. Uno de los jugadores se situa en medio de los otros cuatro, que se hallan en cuatro esquinas, es decir, junto á cuatro árboles distantes igualmente uno de otro en forma de cuadro. Estos últimos cambian de sitio con los del cuadro inmediato. Mientras dejan su puesto para tomar el de otro, el del medio trata de apoderarse de un lugar abandonado. El que no encuentra sitio se queda en el medio. Para que el juego sea agradable conviene que los jugadores cambien frecuentemente de sitio, haciéndolo á veces con los de la esquina opuesta, esto es, corriendo en línea diagonal ó formando cruz entre los de las cuatro esquinas. Nada sería mas monótono que cambiar siempre de sitio con el que se halla enfrente: andando solamente por el camino mas corto, no le dejarían bastantes probabilidades de conseguir un sitio al que se hallase en el medio. Suele suceder que un jugador, después de haber hecho señas á otro para que se venga á su sitio, y aun después de dar algún paso hácia delante, muda de parecer repentinamente y se queda en él, haciendo que el otro pierda el suyo y sufra un desengaño. En este caso, la justicia mandaría que el que había tardado se quedase en el medio en vez del que le había creído. Pero en los juegos, como en todas las cosas, se desconoce la justicia con mucha frecuencia, y el engañado tiene que tomar su partido. A su vez puede vengarse.

Todos los que han sido jóvenes, y de seguro lo han sido todos los viejos, conocen el juego de las cuatro esquinas. No me acuerdo, dice un escritor, dónde he visto una alegoría muy graciosa y verdadera sobre este juego. La nobleza, el clero, la administración ó los funcionarios públicos, y la clase média estaban cada cual en su esquina, y el pueblo estaba en medio, como esperando continuamente, aunque en vano, que un pequeño cambio entre estas cuatro potencias le facilitase los medios de modificar y de mejorar un poco su posición. Este estado de cosas todavía no ha cambiado, y regularmente aun durará mucho tiempo, si es que no sigue hasta el fin de los siglos.

**Cubeta** (El juego de la). Este juego le hallamos representado en un libro de oraciones del siglo XIV, y no deja de ser difícil, como se puede juzgar. Un niño está sentado sobre un palo, cuyas estremidades se hallan apoyadas en unos banquillos. Debajo de él tiene una cubeta llena de agua. El niño debe encender en esta posición una bujía con otra que está en una de las estremidades del palo. ¡Pero qué precauciones necesita para conseguirlo! que al menor movimiento puede caer en la cubeta. Para mantenerse en equilibrio tiene el palo sujeto entre sus piernas, y con la bujía atada á un palito puede llegar á la otra luz sin inclinarse demasiado.

En el mismo volumen encontramos otro modo de jugar á la cubeta. Dos niños se deslizan sobre un banco inclinado, hallándose sentados y con las manos juntas sobre sus rodillas. Uno de los dos niños, echándose hácia atrás, aproxima su cabeza al agua de una cubeta colocada debajo del banco. Es difícil comprender bien este juego, que sin duda consistía solamente en mojar la punta del cabello sin perder el equilibrio y caerse en el agua.

**Cuerda** (La). De todos los juegos de la infancia, el de la cuerda es seguramente el que está mas en moda, y preciso es confesarlo, ninguno lo merece mejor. ¡Qué graciosa rapidez en los pasos de los saltadocitos, y qué maravillosa destreza, qué agilidad desarrolla en ellos! Sin embargo es preciso no olvidar que este ejercicio es violento, y que puede fatigar demasiado, y los padres deben cuidar de que los niños no lo usen sino con moderación. Como la dureza de la cuerda cansa la mano, y con el tiempo formaría en ella dolorosas callosidades, se deberán elegir con preferencia las cuerdas cuyas estremidades están provistas de una empuñadura de madera torada.

Hay muchos juegos de cuerda. Habemos desde luego de la cuerda grande. Los jugadores, divididos en dos bandos, se colocan á las estremidades de la cuerda y le dan vueltas. Cada bando se esfuerza en arrastrar al otro hasta la pared, ó hasta la línea que sirve de límites ó de campo.

La cuerda pequeña es para un jugador solo. Un niño coge con cada mano una de las estremidades de la cuerda, que hace pasar por debajo de sus piés, saltando y haciendo que la cuerda dé vueltas alrededor de su cuerpo. Algunas veces es bastante ágil para darle dos vueltas por cada salto, y es lo que se llama vuelta doble. Las vueltas triples son incomparablemente mas difíciles, y apenas pueden hacerse mas que doce seguidas. Saltando desde un punto elevado se llegan á dar las tres vueltas con poco trabajo. Si el jugador da vueltas á la cuerda cruzando los dos brazos sobre el pecho, hace lo que se llama una cruz de caballero; pero es menester ser muy ágil y hasta muy fuerte para hacer de este modo una vuelta doble; es menester una gran flexibilidad en la cintura y mucho vigor en los piés. Se hacen sucesivamente una vuelta doble y una cruz de caballero doble tambien. Dos jugadores pueden disputar á quién juega mas tiempo sin hacer falta. Cada uno puede tener su cuerda, ó una misma puede servir para los dos, que juegan uno después de otro.

La cuerda larga la tienen dos niños, cada uno por una de sus estremidades, y le hacen dar vueltas de manera que toque en tierra y

que en su vuelta se eleve á unos seis piés. Uno ó muchos jugadores entran y bailan bajo esta cuerda, cuyos movimientos siguen perfectamente. El que pisa la cuerda está obligado á ir á darle vueltas. Algunas veces los jugadores, colocados en fila, entran por un lado y salen por el otro. El que pára la cuerda con los piés ó con su cabeza, ó detiene su movimiento de cualquier modo, ya no vuelve á jugar hasta que todo el mundo ha faltado. Debe cuidarse de proporcionar la rapidez de la cuerda á la de treza y á la agilidad de los saltadores. Los estudiantes llaman *dar vinagre* á la acción de dar vueltas á la cuerda con mucha rapidez.

Para jugar bien á la cuerda debe elegirse un terreno perfectamente unido y limpio, porque como por lo regular este ejercicio se hace al aire libre, si hubiese en el piso piedras ó polvo, podría lanzarlos con violencia la cuerda, y causar graves accidentes.



**Declaracion** (La). Hé aquí una rueda que no dejará de ser bonita para los jóvenes, porque proporciona muchos besos. Escuchemos ante todo la cancioncita que la reunion juguetona canta dando vueltas:

Se dice, caballero,  
que estais enamorado  
de una jóven hermosa,  
llena de mil encantos.  
Tened la complacencia  
de que la conozcamos,  
dándola vos un beso  
y un dulcísimo abrazo.

Desde los primeros versos, el caballero á quien se dirigen entra en medio del círculo, y al decir el último besa á la señorita que mas le agrada, y pasa á la izquierda del jefe de la rueda. Así que llega á su sitio, se dice á la señorita que queda á la derecha:

Y vos, bella pastora,  
á quien ha hecho el hado  
para reinar en todos  
los que un dia os miraron.  
Dejad vuestros rigores,  
y en el círculo entrando,  
besad al que ha tenido  
la dicha de agradaros.

Al principiar estos versos, la señorita con quien hablan se pasa a centro, y al oír el último presenta su carrillo al caballero que prefiere, y así se continúa.

**Diablo** (El). No vayais á creer que se trata aquí de Satanás, de ese príncipe de los demonios, cuyos horribles cuernos y piés ahorquillados tantas veces han dado miedo á los niños; se trata de un juego que estuvo muy en boga en tiempo del imperio, y que después ha sido abandonado como otras muchas cosas.

El diablo de que queremos hablar es un instrumento formado en cierto modo por dos peonzas de Al-mavia reunidas por el mismo tronco. En otro tiempo se componía de dos cilindros huecos de metal, de madera, de caña y hasta de cristal, reunidos por medio de un travesaño. Cada una de las cavidades está agujerada en dos lados opuestos, y alrededor del travesaño pasa una cuerda con un nudo corredizo. Suspendiendo en el aire este juguete con dos palitos de una terna de largo, y agítandolo con velocidad, se establece en el cilindro una corriente de aire rápida, que produce un ruido muy fuerte. Si se pone tirante la cuerda, el diablo se eleva á bastante altura, á diez piés por lo menos, y la destreza del jugador consiste en hacerlo caer otra vez sobre la cuerda y en imprimirle un nuevo movimiento. El diablo fué perfeccionado en Francia. En vez de cilindros se sujetaron dos esferoides hechos en el mismo pedazo de madera: el diablo rueda libremente en una cuerda algo tirante.

Hasta casi á fines del siglo último no fué conocido entre nosotros este ruidoso juego, importado de las Indias á Inglaterra, y de esta nación á Francia. Está imitado, bien que perfeccionado, del diablo chino, instrumento mucho mas grande y menos cómodo, de que los

comerciantes, y especialmente los vendedores de azúcar, se sirven en la China hace mucho tiempo para llamar á sus parroquianos. Como este juego requiere mucha destreza, habia picado el amor propio de las señoras, y al momento se estendió la moda de él. La alta sociedad, sobre todo, lo habia adoptado: era la deicia de los niños, y por todas partes se veía. Desde la hoja de esta hasta las materias mas preciosas, todo se habia usado para fabricar los diablos mas deslumbrantes y ricos. El que quiera ensayarlo debe tener cuidado de hacerlo al aire libre, en un jardín, en un patio, etc., porque en cualquier habitacion podria causar algun estrago, y el ruido que produjese seria demasiado atronador.



**Embajadores** (El juego de los). Seria preciso que la algazara creciente de una reunion llegara á ese estado de locura en que ya se dispensa la necesidad y hasta el peligro, para que pudiera admitirse un juego semejante. Hé aquí cómo un joven, que fué víctima de él, cuenta á una prima suya la aventura que le costó tan cara:

«Mi querida prima: Tú que eres tan aficionada á los juegos de trampa, te hubieras reido mucho si me hubieras visto jugar por primera vez al juego de los embajadores, por el cual me he introducido en casa de mis tías. Aunque muy descontento, fingí que sufría la broma con complacencia, lo que me ha valido una gran reputacion. Se echaron suertes á quién habia de hacer el rey, y la suerte me destinó á mí, acorde con la superchería, segun luego he sabido. Deslumbrado con mi nueva dignidad, no vi los peligros á que me esponia. Me dijeron que entrase en una habitacion, en la cual habia dos filas de sillones, donde se hallaban sentados mis súbditos, que se levantaron respetuosamente para tributar-me los homenajes que me eran debidos.



En el fondo de una alcoba, de donde se habia quitado la cama, habian colocado mi trono, bastante alto y cubierto con un pabellon, cuyas colgaduras estaban recogidas con gracia. Se me colocó en mi trono, y al mismo tiempo se sentaron á mi lado mis dos primeros ministros, que debian guiar mi juventud. Pero ¡ay! ellos eran los que debian precipitarme en el lazo que me tendian. Mi trono no me parecia muy sólido, pero yo no me atreví á hablar sobre ello. Algunos de mis súbditos me presentaron memoriales, que yo entregué á mis ministros, á fin de que me aconsejasen. En el mismo instante se abrió la puerta, y vi entrar á dos embajadores, vestidos de la manera mas extravagante, con unos grandes gorros de pelo muy altos en la cabeza. Andaban pausadamente, y con un aire grave; pero yo atribuía esta gravedad al respeto que debian tenerme. Se me dijo en voz muy baja que no me levantase durante su discurso, lo que obedecí puntualmente. Cuando los embajadores llegaron al pié de mi trono, se in-

clinaron para saludarme, y ví que de sus gorros, que estaban hechos de manguitos, salieron dos chorros de agua que me inundaron, mientras que levantándose mis dos ministros, se hundió mi trono, y mi realza tuvo que tomar un baño en una cuba. Todo el mundo se echó á reír á carcajadas: yo, aunque no me reí, tampoco me incomodé. Por lo demás, en seguida me hicieron pasar á una pieza inmediata, donde me mudé de ropa de los piés á la cabeza. Mis tías me abrazaron cariñosamente, y me hicieron beber una copa de licor. Desde entonces, siempre me llaman su *reyecito*.

**Emigrante** (El). Hé aquí un juego cuya sola denominacion nos recuerda una época triste de nuestra historia, la época de la emigracion francesa, cuando la primera revolucion. De estas circunstancias tomó su nombre este juguete. Entonces hizo furor; pero hoy apenas se tiene memoria de él, hasta el punto de que en vano buscáreis esta palabra en nuestros diccionarios: ¡tan bien hechos están!

Consiste este juguete en un disco de madera, de marfil ó de concha, ahuecado hasta cierta profundidad, y con un agujero por donde se hace pasar un cordoncito, que está atado por una punta, como el del boliche. Un ligero sacudimiento basta para hacer enrollar el cordón alrededor de la muesca, de suerte que el disco sube á lo largo de la cuerda. El emigrante tornaría por sí solo á la mano del que le ha lanzado, si su impulsión no se destruyera en parte por el ludimento y la resistencia del aire; pero se secunda su movimiento por un juego alternativo de la mano. Este juguete sube y baja incesantemente, á no ser que el cordoncito se salga de la muesca profunda y circular en que está encajado. Puede imprimirse no solamente un movimiento vertical de arriba abajo y de abajo arriba, sino tambien un movimiento horizontal ó oblicuo, como el del incausario. Es verdad que esta manera de jugar no deja de tener inconvenientes, sobre todo en una habitacion, porque lanzado de este modo, el emigrante puede herir á las personas que rodean al jugador y romper los espejos y demás adornos. Por eso es mas prudente jugar á él en un patio ó en un jardín, donde nada hay que temer.

**Encaje** (El). El *encaje*, que se llama tambien el juego del *laberinto*, es un juego de mucha presteza, y tanto mas divertido cuanto que tiene la ventaja de distraer á todo el mundo. Hé aquí en qué consiste. Todas las personas de la sociedad, excepto un caballero y una señora, forman, cogidas de las manos, una larga cadena, ó si se quiere una rueda. Uno de los jugadores que ha quedado fuera es la *lanzadera* y otro el *tejedor*. La lanzadera corre por deba o de una de las arcadas que forman los brazos reunidos, y sale por la arcada que sigue. El tejedor, que corre detrás de la lanzadera, sigue todas sus vueltas, y entrambos entran y salen alternativamente por una arcada y por otra, imitando, por decirlo así, el movimiento de la lanzadera ó de la trama que se hace pasar á través de la cadena, fabricando tela ó *encaje*. Pero con la rapidez de la persecucion y con el temor de ser cogidos, el tejedor ó su lanzadera equivocan frecuentemente alguna arcada. En este caso se baja la arcada y detiene prisionero al culpable. Si este es un hombre, le reemplaza en su papel de tejedor el caballero que forma la mitad de la arcada donde se ha parado; si es una señora, la sucede la que forma la otra mitad de la arcada. Cuando da la casualidad de que la lanzadera y el tejedor se equivocan á un tiempo, se quedan en el sitio de la arcada en que han sido detenidos, y las dos personas que formaban esta arcada principian á hacer encaje á su vez.

**Enviado de Citeres** (El). Ya lo habeis adivinado, esta es una rueda muy conocida de las niñas; las cuales, después de formar un círculo, cantan dando vueltas lo mas alegremente posible la cancioncita siguiente:

De la diosa Citeres  
yo soy el enviado,  
para casar á todos  
sin cura ni notario.  
Si del dulce himeneo  
os agradau los lazos,  
entrad en esta rueda  
y elegid de contado.

En el mismo instante entra en la rueda un caballero ó una señora, y besa á la ó al que le conviene. La cancioncita se comienza de nuevo para cada persona. Sucede con frecuencia que ciertas personas privilegiadas atraen todos los besos; pero si los monopolistas de todo género son detestados generalmente, lo son todavia mas y con justa razon en materia de juegos: la cortesania y la justicia exigen que cada uno tenga una parte poco mas ó menos igual á la de los demás.

**Escondite**. Este juego es sin duda propio de los niños, pero ¡tan divertido y cuántos entre los adultos se entregan tambien á él! Es mas agradable en un jardín ó en un parque, que en otra parte cualquiera. En estos sitios se elige un paraje bien poblado de árboles, arbustos, bosquecillos, estatuas, y de todo lo que es á propósito para esconderse los jugadores. Un árbol grande, situado á alguna distancia y en un terreno despejado por donde se pueda correr con comodidad, será la *madre*, es decir, el sitio donde los jugadores estarán al abrigo del seguimiento del que se queda. Este es designado ordinariamente

por la suerte, y una vez elegido se arrima á la madre, su dominio, cerrando los ojos, y todo el mundo corre á ocultarse. Cuando el que está junto al árbol supone que todos se han escondido ya, abre los ojos y se pone á huronear á derecha é izquierda para encontrar el albergue de los jugadores. Mientras está ocupado en hacer su ronda, algunos de los picarillos dejan su retiro y corren como flechas hácia la madre. Entonces el rondador se lanza tras ellos; pero antes de alcanzarlos, ya se han puesto al abrigo de su seguimiento, llegando á tocar el árbol. Mas hé aquí que cuando persigue vanamente á estos, los otros, saliendo del lado opuesto, también se dirigen corriendo á la madre; de suerte que de nada le sirven las piernas, y todos se burlan de él. Sin embargo, no siempre es tan desgraciado. Suele suceder que descubre á un jugador que se apresura á huir; pero él ha previsto el caso, y apenas ha dado algunos pasos cuando le para de frente. Cuando todos los jugadores salen á la vez, el de la madre se guarda bien de correr hácia distintos lados; como persona previsora, se dirige hácia el árbol adonde deben de ir á parar todos, y allí coge á los jugadores como en una red. Si no pillá á ninguno, todos vuelven á esconderse, y tiene que hacer el mismo papel; si al contrario coge á alguna persona, esta le reemplaza, y si coge á varias, la última es la que pierde. Así continúa este juego hasta que los jugadores se cansan.



**Gallina ciega (La).** Este juego es uno de los que en su sencillez escitan mas la jovialidad. Se elige una persona de la sociedad para hacer el papel de *gallina ciega*. Se le vendan los ojos con un pañuelo, y privada así de la vista debe seguir y asir á alguno de los jugadores, que corren de un lado y de otro alrededor de ella. Cuando la pobre gallina ciega no acierta con ninguno, ó aunque le coja no adivina quién es, se dan tres palmadas para darle á entender que se ha engañado. Si se adelanta hácia algun objeto que pueda lastimarla, ó se estravía fuera del recinto convenido, se le avisa con un grito. Si por destreza, ó mas bien por casualidad, nombra á alguno que ha cogido, este hace á su vez la gallina ciega. Pero ¡á qué peripecias no da lugar este juego tan divertido, y que ha sido la delicia de tantas generaciones!

Los italianos, los españoles y los ingleses, bien que con distintos nombres, tienen todos el mismo juego, y creemos que los niños siempre han jugado y juegan á él en todos los pueblos del mundo. Se pretende que Gustavo Adolfo, este poderoso enemigo de la casa de Austria, en medio de sus mayores triunfos se entretenía habitualmente jugando á la gallina ciega con los principales oficiales de su ejército.

Los griegos decían jugar á la *chalci muya*, á la mosca de bronce. Se vendaban los ojos á un niño que gritaba: «Yo iré á cazar una mosca de bronce.» Y se le contestaba: «Ireis á cazar esa mosca, pero no la cogereis.» Y se le pegaba con unos cordoncitos hasta que cogía á alguno. Si se descubrían sus ojos antes de haber adivinado, se empezaba de nuevo.

Los persas llaman á este juego *ser der kihun*, la cabeza en una sábana ó en una servilleta. Al que se cubre de este modo se le pega diciéndole que adivine quién le dió. Si nombra al que le tocó, este ocupa su lugar.

El juego de la gallina ciega ha sufrido varias modificaciones. Hay la *gallina ciega en quietud*, á que generalmente se juega en un jardín sobre un cuadro de césped. Pero antes de tapar los ojos al que ha de hacer el papel de gallina ciega, todos tienen que arrimarse á algun árbol ó á otra cosa, de donde no pueden separarse. Si fuesen pocos los jugadores, esta *quietud* podría tener algun inconveniente, porque el ciego se acordaría fácilmente de las posiciones de todos. Así que cada uno elige su sitio se vendan los ojos al que ha designado la suerte. Una persona de la reunion le coge en seguida por la mano y le hace dar algunas vueltas para desmentirle. Luego se le abandona á sí mismo, y se le deja libre para buscar á tantas á alguno y ver si le reconoce. Los jugadores pueden encogerse, sentarse en el suelo, y tomar cuantas posturas crean que servirán para que no los conozca la gallina ciega; también pueden separarse un poco de su sitio, pero de

manera que le toquen con un pié ó con una mano. Para que el pobre ciego se desorienta del todo, los jugadores suelen ponerse los chales y los sombreros de las jugadoras. Algunas veces también se conviene en cambiar recíprocamente de sitio. En este caso parece que la desdichada gallina ciega queda absolutamente sin recurso y en la imposibilidad de reconocer á nadie. No obstante, esta circunstancia es tal vez la que le favorece mas, porque los jugadores, en el cambio mutuo de su sitio, no pueden menos de cuchichear y de reirse entre sí, y no es menester mas para que nuestra gallina ciega encuentre fácilmente un sucesor.

Otra especie de gallina ciega es la llamada *de la varita*, la cual será preferida tal vez por muchas personas, que piensan que cuanto mas movimiento tienen los juegos de acción son tanto mas alegres. Hé aquí cómo se juega á la gallina ciega de la varita, que es un juego de rueda, puesto que en él se salta y se canta en rueda. Todas las personas de la sociedad forman un círculo cogiéndose de las manos. El destinado por la suerte á hacer la gallina ciega se situa en el centro con los ojos vendados y con una varita ó una caña en la mano. Los jugadores saltan y dan vueltas alrededor de ella, cantando una canción cualquiera de otra rueda, con tal que no sea larga. En cuanto acaban, la gallina ciega tiende su varita y la dirige á la ventura. La persona á quien toque debe cogerla por la punta que ella le presenta, y la gallina, sintiendo sujeta su arma, lanza tres gritos que ha de repetir en el mismo tono la persona que le ha cogido la vara. Esta persona puede fingir la voz; pero si á pesar de esta precaución la reconoce y la nombra la gallina ciega, en seguida está obligada á representar este papel. En el caso contrario el pobre ciego tiene que dirigirse á otra parte. Si no acierta á la tercera vez, vuelve á empezar ó continúa el juego por una nueva rueda.

Aun sabemos de otra especie de gallina ciega. Uno de la reunion os tapa los ojos con sus dos manos. Los otros jugadores vienen á tocaros en la punta de la nariz: también suele hacerlo el que os cierra los ojos, no empleando en esto sino el dedo índice y el de en medio de una mano y tocándoos con la otra. De modo que es un juego de trampa.

Pero cuando es de verdadera trampa es cuando se juega como ciertos compañeros que después de haberse regalado perfectamente en una posada fingieron jugar á la gallina ciega, conviniendo en que el que fuese cogido por el mozo de la posada, á quien vendaron los ojos, pagaría por los demás. El mozo fué bastante sencillo para creerlos, se dejó vender los ojos y empezó á correr tras ellos. No encontrando á nadie, porque todos habían desaparecido, va á salir fuera; pero el posadero, que subía la escalera lleno de impaciencia, le agarró por el cuello diciéndole: «Aquí estás, tú pagarás por ellos.» Lo que desgraciadamente no fué sino muy cierto.

**Gallinita.** (Una, dos, tres.) En un patio, en un jardín, y aun en una habitación, se hallan reunidos muchos niños y quieren jugar á una, dos, tres, *gallinita*. Hé aquí lo que hacen. Se echan suertes para saber cuál de los jugadores ha de hacer la *gallinita*. El designado por la suerte se apoya con las manos sobre un banco, un tronco, una piedra grande ó bien sobre sus rodillas: baja la cabeza y presenta su espalda encorvada: esto es precisamente lo que se llama ser *gallinita*. Los demás jugadores se colocan en fila unos detrás de otros, y todos detrás y á cierta distancia de la gallinita. El primero de la fila se separa corriendo y brinca á horcajadas sobre la gallinita, palmeando y gritando *una, dos, tres, gallinita*. Este ginete de nuevo género debe gobernarse de modo que venga á pronunciar sobre el paciente, la última palabra, sin lo cual hace á su vez la gallinita. Si la pronuncia oportunamente, va á colocarse á la cola, y el jugador que se encuentra á la cabeza monta á su vez en la gallinita, y así sucesivamente.

**Gato y la rata (El).** Juego de jardín que se parece mucho á una rueda; pero que se ejecuta sin cantar. No quiere esto decir que deba guardarse en él un silencio absoluto; muy al contrario, los maullidos, las astucias del gato, las zozobras de la rata, el cuidado de su defensa, todo esto excita risas continuas. Pero sepamos ya cómo se hace este juego. Lo mismo que en cualquiera otra rueda los jugadores forman un círculo cogiéndose de las manos. Una señora que se pone en medio de la rueda es la rata: un jóven que se queda fuera es el gato. La rueda da vueltas rápidamente abriendo los brazos, de manera que el gato pueda pasar por debajo y penetrar en el centro, mientras que la rata se escapa por el lado opuesto. Es de ver el gato saltando alrededor de la rueda, maullando lo mejor que sabe y tratando de procurarse una entrada. Cuando se acerca por un lado, se bajan los brazos y le cierran el paso. Sin gastar tiempo en forzarlos, el gato continúa sus escursiones y corre á meterse por otro lado. Si es un poco diestro, pronto penetra en el círculo; pero en seguida se le abre paso á la rata, que en vano quiere perseguir el gato, porque estrechándose la cadena se le detiene. Sin embargo, como hay que continuar dando vueltas y saltando, el gato que atisba un lado débil no tarda en descubrirlo, y en cuanto consigue escaparse corre tras de la rata, que se refugia en la rueda; pero que por mucho que corra es muy raro que el gato no pueda entrar con ella. Todavía es mas raro que no llegue á penetrar en el centro mientras ella está en medio,

y que no se la *zampe*, es decir, que no le dé un beso ó no la obligue á dar alguna prenda. En este caso, el gato y la rata vuelven á tomar su sitio en el círculo, se escogen los que han de sucederlos, y se continúa así hasta que todos los caballeros han hecho el papel de Micifuf, y todas las señoras han sido elevadas á la dignidad ratonesca. Nada mas divertido que este juego, ni nada mas propio para hacer ejercicio.

**Gato y el raton (El).** Juego favorito de los estudiantes en el paseo. Se eligen dos actores; los demás niños quedan como simples espectadores hasta que llega su vez. Se clava un palo en tierra: se atan á él por el medio dos cuerdas largas é iguales, y los dos jugadores, después de haberse vendado los ojos, agarran cada uno la suya por la punta. El que hace el *gato* está armado de un zurrón, el que hace de *raton* tiene una tablita dentellada como una sierra, con la cual, y una varita que pasa por encima, hace un sonido áspero y discordante. El gato persigue sin treguas al raton, dándole con el zurrón hasta que no le alcance. El pobre raton no tiene el derecho de defenderse, y además está obligado á indicar hácia dónde se halla cuando el gato grita: ¡*Raton! ¡raton!* Este asierra entonces su extraño instrumento á guisa de señal, y corre por el lado opuesto al que se ha oído la voz del gato; pero como no ve nada, le sucede con frecuencia venir

gracioso que de ellas se deriva el nombre de este agradable juego, cuya idea se debe al del volante. Cuatro palillos algo menos largos que el brazo, pintados de brillantes colores, y cubiertos de espirales y de diversos adornos; dos aritos igualmente pintados y compuestos: tales son los instrumentos del bonito juego de las gracias. El sitio mas á propósito para jugar á él es un patio, un jardín ó un parque. Debe cuidarse de escoger palillos y aros de distintos colores: de manera que una jugadora tomará el color de rosa, la otra el color azul, etc. Una vez elegidos los instrumentos, una de ellas, cruzando los palillos sostenidos ligeramente en sus manos, les hace formar hácia arriba una especie de horquilla que sostiene el aro. Entonces lo lanza hácia su compañera como si fuera un volante. Esta, armada como ella de dos palillos haciendo horquilla, recibe el aro, que devuelve á la que lo ha lanzado, absolutamente lo mismo que se hace con el volante. Los jugadores de mas fuerza cruzan los dos aros juntos. Nada mas bonito que el ver dar vueltas en el aire á estos hermosos circuitos de colores, cuyas espirales parecen multiplicarse con el movimiento. Se debe jugar en línea recta y evitar toda afectacion en las actitudes, puesto que los movimientos forzados del juego presentan por sí mismos bastantes posturas coquetas.



á parar delante de su enemigo, que no le da cuartel. Trascurrido el tiempo fijado para la partida, ó bien si el raton pide treguas, se les quita la venda á los jugadores y los reemplazan otros.

Este juego es bastante gracioso; pero puede venir á ser peligroso y por consecuencia condenable, si el zurrón de que se arma uno de los jugadores contuviese algun objeto que pudiese hacerle demasiado duro, como bolas, huesos, guijarros, etc., etc. Es preciso, en una palabra, que los golpes que dé el gato no produzcan una impresion dolorosa.

**Gracias (Las).** Al ver escrito *las gracias*, al momento os figurais que se trata de esas tres deidades hijas de la risueña imaginacion de los helenos, á las cuales la Grecia, su patria, elevó numerosas estatuas, representándolas muchas veces desnudas, teniendo en la mano una de ellas una rosa, otra un dado, y la tercera una rama de mirto, tres emblemas de los juegos y de las risas. No, no se trata de esas diosas amables, de formas elegantes y mórbitas, de movimientos suaves y ligeros, de palabras dulces é insinuantes, que fueron no menos célebres que Venus misma, de quien eran compañeras, y cuya cintura maravillosa prendian. Pero si es verdad que no vamos á hablar de las *gracias*, no lo es menos que vamos á describir un juego favorito de las jóvenes, que no ignorando que la gracia es todavía mas bella que la belleza, se entregan á él con un placer indefinible, porque les permite tomar las posturas mas graciosas, tan

SESTA SERIE.—ENTREGA 29.



**Haces (Los).** No vayais á creer que estos son verdaderos *haces* esto es, manojos de ramas y de palitos juntos para servir de leña. No: se trata sencillamente de jóvenes y bonitas señoras y de jóvenes y bellos caballeros. Para jugar á los *haces* es menester que se reunan jugadores en número par, y que haya tantas señoras como caballeros. Cada uno de estos coloca una de aquellas delante de él, y cada pareja forma lo que se llama un *haz*, denominacion que no parecerá estraña

en un juego, por decirlo así, enteramente selvático. Los haces estan dispuestos en rueda y bastante separados para poder circular por en medio de ellos con libertad. Una señora designada por la suerte es el *leñador*, y un caballero elegido entre los otros es el *guarda del bosque*. El leñador goza el privilegio de poder atravesar el cercado de los haces en todas direcciones cuando es perseguido por el guarda, derecho que este no tiene; pero ordinariamente la señora no se está mucho tiempo en aquel espacio limitado, y corre delante del guarda. Si la señora se deja alcanzar por este le sucede en su papel, y se ve condenada á perseguir á otra persona á su vez, y esta persona es la primera que se encuentra del lado de afuera del haz, delante del cual ha ido á ponerse el guarda, porque nunca pueden estar tres en un sitio. Así, para evitar el ser alcanzada, la señora perseguida no tiene mas que ponerse delante de un haz del lado de adentro del círculo, y en el mismo instante la persona que se encuentra detrás se ve obligada á huir, haciendo el leñador. Como este cambio de lugar se re-nueva incesantemente, el juego es en extremo animado.

**Higui** (El juego del). En un libro de oraciones del siglo XIV encontramos designado este juego. Se suspendía de una cuerda un fruto que se debía coger con la boca, teniendo los brazos caídos. Este fruto era ordinariamente un higo, una cereza ó una manzana. La movilidad de la cuerda hasta la altura de la parte superior de la cabeza no permitía alcanzar fácilmente el fruto con los labios ó los dientes. Este juego, dice Arbuthnot, enseña dos virtudes: la perseverancia para llegar á un fin, y después del mal éxito la resignación.

**Hilar** (No siempre se puede). Hé aquí una rueda en la cual no se dan besos, pero que no por eso es menos alegre. Veamos desde luego la canción que se canta mientras salta y da vueltas la bulliciosa reunión. Estos versos valen poco como poesía; mas la diversion que procuran debe hacer olvidar tan grave falta.

I.  
Estaba hilando hace dias  
junto á mi pastor sentada:  
mi madre vino á decirme  
que así en peligro me hallaba.

Es inútil regañar,  
no siempre se puede hilar.

II.  
En cuanto se fué mi madre,  
viene mi amante y me abraza;  
y á no ser al señor cura,  
yo á nadie le conté nada.

Es inútil, etc.

III.  
El señor cura me dijo  
que de nuevo le besara.  
¡Oh qué bueno es este hombre!  
¡Y qué ancha tiene la manga!

Es inútil, etc.

IV.  
Si yo llegara á ser reina  
mi capellán le nombraba;  
y tengo de hacerle obispo,  
si mi pastor se hace papa.

Es inútil, etc.

Al decir el estribillo de cada estancia, se hilaba, es decir, que dos personas de la rueda se sueltan las manos: la que está á la derecha se detiene y levanta la otra mano que tiene la del que se halla á su lado; este le imita, y con los brazos levantados forman una arcada, por debajo de la cual pasan la persona que está á la izquierda y mitad de la cadena, de suerte que todo el mundo se encuentra de espaldas. En esta disposición se baila durante algunos momentos, según la canción lo indica: en seguida pasa el resto de la cadena por debajo de la arcada, y se vuelve á formar la rueda al concluir el estribillo.

**Honda** (La). Todos los niños conocen este instrumento, que así puede ser una arma de guerra como un objeto de diversion. Se hace de una tira de badana y dos cuerdecitas, cada una de las cuales se ata á una punta de aquella. Se pone un objeto cualquiera en la badana; se le sujeta estirando las cuerdecas; luego se hace girar la honda, imprimiéndole poco á poco un movimiento veloz de rotación. Cuando esta velocidad es la mayor posible, se suelta una de las dos cuerdecas. La honda se abre entonces, y dispara el cuerpo que contiene, el cual se hace capaz de herir con fuerza los obstáculos que pueden presentársele. En este juego gana el que ha lanzado mas lejos una piedra ó el que acierta á dar en un lugar designado.

El juego de la honda es peligroso, y se hace bien en prohibirlo á la juventud. Los habitantes de las islas Baleares eran reputados por los mas hábiles honderos. Para hacerlos muy diestros en este ejercicio, en su infancia se les daba por blanco un pedazo de pan, que no comían hasta haberlo abatido. Los griegos y los romanos tuvieron sus honderos, así como los francos y los demás pueblos de la edad media. La invención de las armas de fuego hizo abandonar esta otra.

«En aquel tiempo, dice un cronista (1), había en los fosos de la ciudad una multitud de jóvenes que se batían á hondazos, con los cuales hacían heridos y algunas veces muertos. El parlamento dió un auto prohibiendo este ejercicio, y un dia que se votaba en la alta cámara, y un presidente hablaba según los deseos de la corte, un hijo de este, que era consejero ponente, dijo: *Cuando llegue mi turno, yo hondraré (apedrearé) bien la opinión de mi padre*. Este término hizo reír á los que estaban detrás de él, y después se dió el nombre de *honderos* á los que pertenecían á la oposición.»

**Hoyuelo**. Especie de juego de nueces, que también se hace con bolas, almendras, huesos de cerezas ó de ciruelas, etc. Los niños hacen un hoyuelo en el suelo, generalmente en el ángulo formado por dos paredes, y de una pulgada de profundidad por dos de ancho. Dos jugadores echan en él al mismo tiempo un número igual de huesos, que nunca excede de los que pueden caber en la palma de la mano. Se echan suertes para saber quién ha de jugar primero. Si el niño á quien le toca mete todos los huesos en el hoyuelo sin que se salga ninguno, gana la partida. Si solo hace entrar una parte de ellos, y esta parte compone un número par, gana los que hay en el hoyuelo, y tiene derecho á ir echando los otros uno á uno, pero *pirrotándolos* con el dedo pulgar; si no acierta juega su adversario. Si al meter los huesos en el hoyuelo se quedan algunos fuera, y los introducidos componen un número impar, el adversario debe jugar aquel resto del modo que queda dicho.

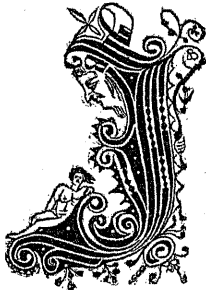
En Grecia y en Roma también jugaban los niños al hoyuelo, y es de creer que suceda lo mismo en todos los demás pueblos.

**Huron del bosque hermoso** (El). A propósito de *huronos*: tal vez creáis que vamos á hablar de ese mamífero pequeño, carnívoro, de patas cortas, cuerpo largo y delgado y hocico puntiagudo, que hace tan encarnizada guerra á los conejos, buscándolos aun en sus conejeras: hasta tal punto está dotado de agilidad y astucia. Pues no: no se trata aquí sino de la bonita rueda que todos conocéis, y á la cual habéis jugado sin duda mas de una vez. Hé aquí en qué consiste. Cuando la reunión es bastante numerosa se forma un círculo como en todas las ruedas. Formado este círculo, se pone en medio una persona, que es la que hace el papel de *cazador*. Se toma entonces un cordón ó un bramante de una longitud proporcionada á la extensión del círculo. Se atan las dos puntas de este cordón después de haberlo pasado por un anillo. Este anillo es precisamente lo que se llama el *huron*, y vais á ver cómo justifica su nombre maravillosamente. Concluidos estos preparativos, todos cogen con las dos manos el cordón, agitándolo incesantemente como si se hiciese correr el anillo de mano en mano para impedir que el *cazador* distinga quién le tiene. Mientras corre el huron, se canta:

Corre, corre el huron,  
corre el huron, señoras;  
corre, corre el huron,  
huron del bosque hermoso:  
por aquí pasa ahora,  
por aquí va, señoras:  
corre, corre el huron, etc.

Se hace correr efectivamente el huron todo el tiempo que duran los versos, no deteniéndose hasta que se terminan. Entonces el *cazador* nombra la persona en cuyas manos cree que ha quedado el anillo. Si acierta, esta persona hace sus veces; en el caso contrario se vuelven á cantar los versos.

Este juego, que es bastante divertido como todos saben, se hace mas animado todavía cuando se permite al cazador buscar el anillo en las manos de los jugadores mientras estan cantando. Aquello es un verdadero ataque de agilidad y alegría. ¡Qué prisa se dan los jugadores á pasar el anillo de mano en mano! Así es como el pobre cazador va, viene, corre á derecha é izquierda, coge las manos, las aprieta, acecha al anillo al pasar, y le pilla entre gritos de alegría.



**Junquillos**. Ravelais habla del juego de los junquillos, *junquillis*, que todavía se usa en Saint-Ló, en Normandía. Se juega á ellos ordinariamente con unos palitos muy pequeños de hueso ó de mar-

(1) Memorias de Montgiat.

fil. También puede jugarse con alfileres. Se echan sobre una mesa una porción de alfileres, que se desparraman y se cruzan. Se echan suertes á quién ha de jugar primero, ó bien por política se le cede este honor al compañero. El que juega tiene un junquillo corvo, con el cual procura separar uno de aquellos, levantándolo y sacándolo del juego, y haciéndolo saltar si es necesario. Debe evitar que los demás se muevan, porque si esto sucediera estaria obligado á devolver el junquillo que hubiese tomado. Esto no se entiende con los demás que hubiese sacado con destreza, los cuales le pertenecen siempre, contándosele un punto por cada uno de ellos. Ciertas piezas, como el rey, la reina, el caballo, etc., que tienen una forma particular, valen treinta, veinte, cinco puntos. Cuando se han sacado todos los junquillos, cada uno cuenta los puntos que ha ganado, y se vuelve á empezar, hasta que uno de los jugadores haya ganado el número de puntos fijado, que generalmente es el de ciento.

Este juego es bueno para ejercitar la paciencia y la destreza de los niños.



**Lobo y la pastora** (El). Colócanse en fila muchas personas, unas detrás de otras, cogiéndose del vestido y aun mejor de la cintura, y cuidando de que toda señora se encuentre siempre entre dos caballeros, y cada caballero entre dos señoras. Uno de los jugadores queda fuera de la fila y representa el papel de *lobo*, y una señora que debe estar á la cabeza de aquella desempeña el de *pastora*. Los demás jugadores son, los hombres los *carneros* y las señoras las *ovejas*. Cuando el rebaño está convenientemente situado, el lobo se adelanta hácia la pastora, y mostrándole las ovejas le dice: *Yo soy el lobo, lobo, que las comerá*. Y ella le contesta: *Yo la pastora, tora, que lo impedirá*. En seguida se lanza el lobo, fingiendo que quiere apoderarse de las ovejas, que estan á la cola de la fila, y la pastora corre á impedirle el paso. Todos los jugadores siguen la impulsión de la pastora; pero el lobo se aprovecha hábilmente de esta diligencia, porque aparentando que va á pasar por la izquierda, cuando la pastora corre á ponerse delante arrastrando á las ovejas á la derecha, vuela hácia este lado y no puede menos de hacer presa, á no ser que las últimas ovejas, percibiendo el peligro, no corran en un sentido opuesto, lo que da tiempo á la pastora para detener al lobo. Cuando este consigue apoderarse de una oveja, se la *zampa*, es decir, le da un beso, y además le exige una prenda. Si en vez de oveja coge un carnero, no toma mas que la prenda, lo que es objeto de una gran recriminación por parte de las señoras, que se quejan de la injusticia que las obliga á pagar doble. Sucede con frecuencia que en el momento en que va el lobo á asir su presa, ve que se le escapa como de entre las manos, porque para ponerse al abrigo de sus ataques la oveja puede correr á ponerse delante de la pastora, la cual le cede en este caso su categoría y peligroso empleo. Entonces el lobo tiene que dar una prenda y se hace carnero, yendo á ocupar el sitio de otro jugador, que se hace lobo á su vez y continúa el juego. Ya se deja conocer que la última oveja tiene que correr un gran espacio para evitar que el lobo la alcance, y que por consiguiente no siempre lo consigue. Este juego no puede ser mas animado, gracias á los movimientos rápidos, á las vueltas precipitadas, á los cambios sucesivos del rebaño, de la pastora y del lobo.



**Mallo**. Se llama mallo una especie de mazo herrado, con un mango de cuatro á cinco piés de largo, y el terreno destinado para jugar al mallo.

En otro tiempo, en casi todas las ciudades había juegos de mallo y se hallaban generalmente sobre las murallas. En París hay la calle del Mallo (*Mail*), y en muchas ciudades el paseo exterior se denomina el mallo.

El mallo de Saint-Germain era uno de los mas bellos de Francia. El de Utrechit pasaba por el mas bello de Europa, y se cuenta que Luis XIV, prendado de la belleza de este mallo, prohibió, no que se jugase en él, como se ha pretendido en ciertas obras satíricas, sino que se le tocase, es decir, que se tomase terreno de él para hacer alguna fortificación.

El juego del mallo ocupa un rango distinguido entre los juegos de ejercicio, y es tan agradable como útil para la salud. Debe procurarse el jugarle con gracia, inclinándose con soltura sobre su bola y dando al cuerpo una actitud conveniente, la cual consiste particularmente en ponerse ni demasiado derecho ni demasiado encorvado, sino regularmente inclinado, á fin de sostenerse fácilmente al tiempo de dar el golpe.

El marqués de Paulmy ya observaba en su tiempo que había pasado absolutamente la moda del juego del mallo; pero que en el siglo de Luis XIV los príncipes mas distinguidos hacían de él su diversion favorita. Añade que había una especie de mallo que se llamaba el *juego de los emboques*, y otro el de las *galerías*.

Es lástima que se haya renunciado al juego del mallo, porque era muy provechoso para la salud.

En las *Mil y una noches* se lee una especie de apólogo, que prueba la estimación que los orientales hacen de este juego. Habla de un príncipe griego, que hallándose enfermo de lepra y no habiendo podido librarse de ella á pesar de los remedios que se había aplicado, se había curado jugando al mallo. Su médico tomó un mallo, y ahuecando su mango, puso dentro la droga de que pretendía servirse, y le dijo al rey: «Tomad, señor, haced ejercicio con este mallo hasta que consigais sudar.» Fué tan eficaz este remedio, que habiéndolo hecho el rey, se curó de su lepra.



Es muy importante el escoger las bolas en el juego del mallo. Acerca de esto se cuenta la anécdota siguiente: «Un mercader de bolas trajo un gran saco de ellas á Er, en la Provenza. Los jugadores, que eran muchos en aquella ciudad, se las compraron todas á treinta sueldos cada una, excepto una de ellas, que por ser menos bonita que las demás fué vendida por quince sueldos á un buen jugador llamado Bernardo. Pesaba siete onzas, y era de una madera muy mala, medio rojiza. Sin embargo, resultó tan excelente, que cuando tenía que hacer una gran jugada siempre le hacía ganar la partida. Se le puso el nombre de *Bernarda*. El presidente de Lamanon, que desdaba la poseyó, no quiso darla por cincuenta doblones. Luis Brum, uno de los mas hábiles jugadores que haya habido en Provenza, y que en un juego unido sin viento y sin pendiente llegaba á hacer cuatrocientos cinco pasos de longitud, hizo una experiencia con la *Bernarda*. Jugó con ella al mismo tiempo que con otras seis del mismo peso y de grueso igual. Lo era tanto su golpe, que las demás bolas quedaban casi todas juntas á uno ó dos piés de distancia, mientras que la *Bernarda* iba siempre á parar cincuenta pasos mas lejos, por lo que decía que con la *Bernarda* desafiaria al mismo diablo. La bondad de esta bola consistía sin duda en que pesaria lo mismo por todas partes, desde la superficie hasta su centro, cuando las demás bolas, aunque



la desnuda y le rompe la cabeza.  
Esa niña, me dicen, era mala,  
era muy mala y además muy necia...

Poco á poco, callad, que hay en el mundo  
quien á esa niña mala se asemeja:  
pueblo ligero, impetuoso y frívolo,  
¿siempre adoras tal vez al mismo ídolo?

El célebre Petit estaba dotado de ese espíritu de imitación, tan natural á los niños; pero con la notable diferencia de que en lugar de ejercitarlo, como ellos, en objetos proporcionados á su edad, no se ocupaba en su juventud sino de juegos que anunciaban ya su gusto por la anatomía. Representaba exactamente en su muñeca todos los vendajes y curas que se hacían en la cabeza de un hermano suyo que se había herido.

En 1791 un monje de Riga, en la Polonia, le dió á unos niños que encontró una imagen de la Virgen. Estos niños se la pusieron al cuello á su muñeca; pero su madre, viuda, era luterana, y se creyó que solo por mofa ó impiedad habían puesto sus hijos la imagen al cuello de su muñeca. De consiguiente, la prendieron como sacrilega ó al menos como fatora y cómplice de sacrilegio, y se la condenó á muerte. Sin embargo, se sobreseyó en la ejecución de la sentencia; pero para apaciguar al pueblo y satisfacer á la ley ordenaron los jueces que la muñeca fuese quemada por mano del verdugo.



**Naipes.** Verdaderamente los niños no deben quejarse de que se les prohiban los juegos de naipes propiamente dichos, tales como el tresillo, el boston, el revesino, etc. ¿No les ofrecen bastante distracción las cartas, sin esos juegos de combinación, que les romperían la cabeza acaso tanto como sus lecciones? Con las cartas pueden hacer los niños fortalezas, torres, campos, caseríos, sillones, mesas, camas, cestas, cubos, cántaros, cajas, vasos de jardín, personajes, animales de todas especies, ¿quién sabe? Todo se puede hacer con las cartas recortándolas con habilidad: ¿y no hay en estas diversas ocupaciones una multitud inagotable de placeres siempre nuevos?

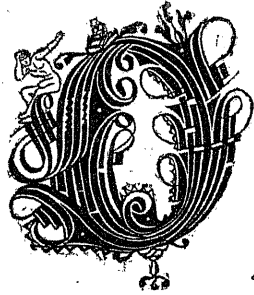
Algun tiempo después de la suspensión de la cámara de los Comunes en 1785, habiendo ido á visitar á Pitt milord Mulgrave, fué introducido sin pasar recado, y encontró al joven ministro en la antesala divirtiéndose en hacer castillos de naipes con milord Mahon. Sorprendido lord Mulgrave les dijo en un tono irónico: «Señores, me liasonje de que no interrumpiré vuestros placeres.—De ningún modo, contestó Pitt, afectando un aire de dignidad; veis á un gran hombre que en sus horas de descanso tiene sus caprichos como tantos otros. Aristóteles ha representado á Sócrates y á Corefon midiendo el salto de una pulga desde la barba de uno á la del otro, y ahora podéis referir al universo que habeis visto al canciller de Hacienda y á su noble pariente lord Mahon fabricando castillos de naipes.»

**Nueces** (El juego de las). Al ver esa puerta arqueada, adornada con un elegante capitel de granito, esos nichos viudos de sus santos, que han desaparecido bajo el martillo revolucionario, pero que han dejado en pos de sí como una aureola de gloria en esos adornos de queranton, tan ligeros y graciosos, fácilmente reconoceréis una de esas iglesias bretonas que con frecuencia os detienen admirados en medio de los lugares más silvestres, y que atraerían el culto del artista tanto como el del fiel, si fuesen tan conocidos como merecen serlo. En las inmediaciones de esa iglesia es donde se citan y establecen su cuartel general los niños del lugar todos los domingos y días de fiesta al salir de las vísperas ó después del catecismo. Los veis separados en dos grupos, igualmente entretenidos con los juegos de su edad. El primero, formado de muchachos, juega una partida de tängano. (Véase esta palabra.) El segundo, casi enteramente compuesto de niñas, se divierte en jugar á las nueces, sin fijar la menor atención en el otro. Una de ellas, colocada á la distancia convenida y con las dos manos llenas, se dispone á lanzar las nueces hácia un hoyuelo ó agujero.

El juego de las nueces es una diversión que aprecian mucho nuestras jóvenes aldeanas. Para jugar á él hacen en el suelo un agujero de unas tres pulgadas de diámetro y otras tantas de profundidad. A cierta

distancia de este hoyuelo trazan una línea, y ponen sobre ella una piedra que sirve de límite. La primera que juega anuncia el número de nueces que pone en juego, y las demás doblan este número, es decir, que si ella pone diez y tiene cinco compañeras, cada una de estas le da dos nueces. Reunidas estas veinte nueces en una mano, ó en las dos, si una sola no puede contenerlas, la jugadora se acerca al agujero, é inclinándose sobre él para aproximar cuanto puede las distancias, lanza hácia él todas las nueces. Si las que caen dentro componen un número par, gana y continúa pidiéndoles nueces á sus compañeras; y si componen un número impar, pierde y cede su sitio á otra. Es de notar que sea cualquiera el juego con que se diviertan, las niñas bretonas nunca juegan dinero, sus pollas ó postas solo se componen de nueces, alfileres ó conchas.

Antes de la edad de la pubertad rara vez se juega á las nueces por los dos sexos reunidos. Pero luego se ven muchachos de diez y seis á diez ocho años ingerirse en una partida de nueces formada por muchachas de la misma edad. Se acercan impelidos por la naturaleza, no á pesar de ellos, pero sin que sepan qué pensamiento los arrastra, y aconsejados por una especie de instinto, muy pronto conocen que el ser desgraciados en este juego y perder sus postas es un medio de hacer su corte y complacer. Pocos hay que falten á esta pérdida voluntaria, de que suele aprovecharse el amor. Este es un nuevo capítulo añadido en la Armórica al *Arte de hablar*, y tal vez nunca hayan oído nombrar en aquel país ni á Ovidio ni á Gentil Bernard.



**Olivé Bové.** ¿Qué se ha de hacer en un jardín, en un parque, en un bosque, en un patio, cuando hay muchos reunidos? Todos los medios son buenos con tal que uno se divierta. Hé aquí pues un juego común á los dos sexos, y que por consecuencia no dejará de complacerles. Aunque no sirva sino para variar sus placeres, es bastante para que no lo desechen. Reunida la sociedad, se echan suertes á quién ha de ser *Olivé Bové*, y la *vecina*. Elegidos estos dos personajes, todos los demás jugadores se hacen hijas de Olivé Bové. Esta se coloca con dos de sus hijas, cogidas de la mano, en línea recta. Estas dos hijas dan la mano á sus hermanas, sus hermanas á otras, y así las demás, de suerte que formen una larga cadena en la misma línea. El que hace el papel de *vecina* se pone enfrente á bastante distancia, y cuando ha concluido de formarse la cadena, se adelanta directamente y bailando hácia Olivé Bové, y le dirige las palabras siguientes:

¿Qué hermosas son tus hijas,  
Olivé Bové!

¿Qué hermosas son tus hijas!

Olivé Bové no parece que es muy política, porque le contesta:

Algo mas que las tuyas,  
Olivé Bové.

Algo mas que las tuyas.

La vecina no se aturde mucho con esto, y replica:

¿Y me querrás dar una,  
Olivé Bové?

¿Y me querrás dar una?

Olivé Bové consiente, pero con una condición:

Te la doy si la coges,  
Olivé Bové.

Te la doy si la coges.

La vecina, aceptando el desafío, se lanza tras de las hijas de Olivé Bové; pero como no puede coger sino á las dos personas que forman las estremidades de la cadena, Olivé Bové y las hijas suyas que se hayan cerca de ella se adelantan hácia la vecina, mientras que las dos estremidades de la cadena dan vuelta hácia atrás corriendo. La vecina las sigue, y aunque aquellas corren hácia delante, no tarda en alcanzar á alguna, que la lleva consigo. Sin embargo, no por eso se descomponen el juego, hasta que la vecina haya cogido á todos los hijos de Olivé Bové, cuyo nombre y papel toma á su vez. Esta hace él de la vecina, y así que ha recobrado á sus hijas, se elige entre estas una nueva Olivé Bové y una nueva vecina. ¿Es divertido este juego? Ya me lo direis después que juguéis á él.

ellos de carton ó de madera; pero este lujo era sin duda desconocido en tiempo de Agésilao.

Este juego es menos insignificante cuando muchos niños corren á la vez, porque se desafían á la carrera.

**Panadera** (La). Todo el mundo conoce esta bonita rueda, tan usada en las ciudades como en las aldeas, donde apenas hay un baile que no termine con ella.

La panadera  
tiene doblones,  
que lo reune,  
yo no sé dónde;  
pero los tiene,  
bien se conoce,  
porque los gasta,  
bien se conoce.

La ejecución de esta rueda parece bastante complicada; pero con un poco de costumbre y sobre todo de atención, se hace tan fácil como divertida. Los bailadores forman una cadena y principian á saltar, dando vueltas durante los cuatro primeros versos. Cuando se quieren dar mas vueltas se repiten el tercero y el cuarto. Dada la tercera vuelta *todo el mundo se detiene, se separan las manos y entra una pareja en medio de la rueda.* La señora es la *panadera* y el caballero su *apoyo*. La señora se dirige saltando hácia el bailaror que le daba la mano cuando hacia parte de la cadena, le coge con la mano derecha la mano izquierda, y le da dos vueltas rápidas en medio del círculo; en seguida le deja de repente y coge de la misma manera á su apoyo, que permanece en medio del corro esperándola. El bailaror se vuelve á su sitio en cuanto queda libre, y el apoyo queda siempre en el centro aguardando que la panadera vuelva á su lado. La panadera da una vuelta sucesivamente á cada caballero y otra á su apoyo. Entre tanto todo el mundo canta los dos últimos versos y los repite hasta que la panadera y su apoyo hayan terminado su tarea. Este último siempre debe estar pronto á presentar la mano izquierda á la panadera, y entrambos deben obrar con la mayor rapidez, porque la menor pausa bastaría para hacer este juego pesado y monótono. Todas las personas que componen la rueda deben secundar vivamente los movimientos de la panadera, dándole siempre con prontitud la mano izquierda. La agilidad de los actores debe estar en relación con la vivacidad del canto. Así que la panadera ha dado una vuelta á todos los caballeros, vuelve con su apoyo al lugar que ocupaba en la cadena. Fómase nuevamente la rueda y nuevamente empieza á dar vueltas cantando los dos primeros versos. Todas las señoras hacen sucesivamente este ejercicio; luego viene la vez de los caballeros, y entonces sirve de apoyo una señora. El jefe de la rueda tiene cuidado de que pasen á su izquierda las parejas que hayan bailado, á fin de evitar que ninguna usurpe la vez de otra.

**Pantines.** En 1756 el juego de los pantines ó títeres hizo en Francia, y sobre todo en París, un verdadero furor: todo el mundo llevaba su títere en el bolsillo, y servía de diversion en los salones, en los espectáculos y en los paseos.

Se hicieron con este motivo muchas canciones, cuyo estribillo era regularmente: *todo hombre es un pantin*. Se quería decir con eso, que así como estas figurillas se ponían en movimiento cuando se tiraba de su hilo, tampoco había un hombre que no se pudiese poner en juego si se llegaba á tocar su pasión dominante, su gusto particular.

El autor de un poema anónimo sobre el lujo, publicado en 1782, fija la moda de los títeres en 1750, y pretende que un reglamento de policía proscibió este juguete, «porque las mugeres vivamente impresionadas por el espectáculo continuo de estas figurillas, estaban expuestas á dar á luz niños de miembros dislocados, niños títeres.»

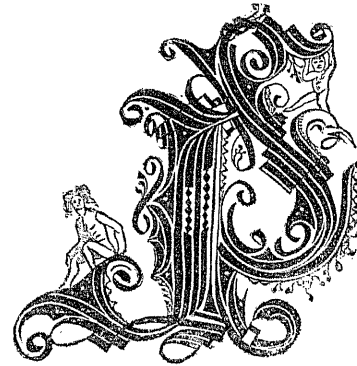
Los modistas vestían á las señoras á la *pantin*.

D. Alembert definió los pantines, «figurillas pintadas en carton que por medio de unos hilos hacen contorsiones propias para divertir á los niños... La posteridad, añade, no podrá creer que en Francia personas de una edad madura, en un acceso de vértigo bastante largo, se hayan ocupado de estos juguetes ridículos, y los hayan buscado con un entusiasmo que en otros países apenas se perdonaría en la edad mas tierna.»

Así en la corte como en la ciudad se veían á cada paso muchos hombres, hasta de edad avanzada, que de cuando en cuando sacaban sus títeres y los hacían mover con manos temblosas.

Estas diversiones suministrarían un objeto amplio de reflexiones sobre la nulidad moral de una parte de las altas clases en esta época, y sobre las miserias que llenaban sus ocios. Nuestros patricios hacían y deshacían tapices, y jugaban á los pantines, mientras que el pueblo se hacía hombre.

**Pata coja** (La). El nombre solo de este juego hace comprenderlo. Consiste en andar sobre un pié solamente. Erasmo y Mr. Cordier le llaman *empusæ ludus*, el juego del fantasma. Duchat, comentar de *Ravelais*, cree que este se refiere al juego de la mosca. Richelet dice: A la pata coja, andar, saltar con un pié encogiendo ó levantando un poco el otro.



**Pala** (La). Este es un juego que se ejecuta con las manos, y que, según dicen, es muy bonito cuando se acostumbra uno á él y se hace con mucha ligereza. Se ponen dos niños uno en frente del otro si están en pié, y un poco de lado, si están sentados, á fin de que las manos se hallen bien en frente una de otras. Los dos, con los dedos bien derechos y juntos y las manos bien abiertas palmotean como si quisieran aplaudir: en seguida las aplica cada uno á las del que se halla en frente de él, y vuelve á palmear; luego la mano derecha de uno se aplica á la mano derecha del otro, se vuelve á palmear, y la mano derecha se aplica á su vez á la izquierda. La acción de palmear termina esta serie de movimientos, que siempre continúan lo mismo, con mucha rapidez y sin dar muy fuerte, porque no tardarían en lastimarse las palmas de las manos.

Cuando se halla uno bien habituado á este juego y se ejecuta sin interrupción, se cantan los siguientes versos, á los cuales sirven de acompañamiento los golpes acompanyados:

Un ermitaño  
en su cabaña,  
vivía tan solo  
con pan y agua.  
Jamás gallina  
en su olla entraba;  
mas cierto día  
una muy blanca  
se le introdujo  
en su morada.  
Nuestro devoto  
se dió tal maña,  
que en un momento  
le echó la garra.  
¡Oh qué fortuna!  
dijo, ¡caramba!  
ninguno mundano  
tu carne zampa.

Hay una variación en este juego. Después que se han cruzado las manos, en vez de principiar la continuación de los movimientos, se da un golpe con la palma de la mano en el costado derecho; vuelven á chocarse las manos y se repite el golpe en el costado izquierdo, y se continúa después de esta adición, que siempre se hace á su debido tiempo. Entonces no puede observarse el compás de la canción.

**Palo** (A caballo de un). Hé aquí sin duda alguna una singular cabalgadura; mas con tal corcel no hay que temer siquiera las caídas ni las coces. Apenas empieza á andar un niño, cuando ya se le ve meter entre sus piernas un palo cualquiera agarrado por la estremidad que pone hácia delante, y á la cual ata con frecuencia un bramante ó cordon en forma de lazo, por donde mete el puño y le sirve de brida, ó bien lo hace mas largo y lo cuelga al cuello. Por lo regular este ginete de nuevo cuño ata otro cordon á una varita que le sirve de látigo para acelerar el paso de su caballo.

Horacio dice de este juego que era muy conocido y antiquísimo: *Equitare in arundine longa*. Agésilao, rey de Lacedemonia, para divertirse á su hijo, todavía niño, se hizo niño con él, y se vió á este gran príncipe andar á horcajadas en un palo, y decirle á uno que parecía extrañarlo: «Para criticarme esperad que seáis padre.» Valerio Máximo nos enseña tambien, que Sócrates no se avergonzó cuando Alcibiades le encontró jugando á este juego con unos niños pequeños. Los griegos llamaban á este juego con unos niños pequeños *Calamon epibainein, arundine equitare ó ferri*.

Para mayor adorno, una de las estremidades del palo está esculpida algunas veces y representa bien ó mal una cabeza de caballo. Los hijos de padres acomodados tienen generalmente grandes caba-

Se pone en uso esta actitud forzada para jugar dedos maneras. La primera disputando á quien anda mas tiempo de este modo, ó á quien llega primero á un punto dado: esto se llama *correr á la cojojila*. La segunda manera consiste en perseguir en la misma actitud á sus compañeros, que huyen igualmente sobre un solo pié; lo que no es necesario, porque el que los persigue todavía podría coger á alguno cuando se divierten en provocarle. Póllur le da á este juego el nombre de *ascoliasme*, que nosotros denominamos también hacer el pié de grulla.

Eustatonos enseña, que en las Dionisias ó fiestas de Baco se saltaba sobre un solo pié encima de un odre lleno de vino y untado de aceite. Los saltadores procuraban sostenerse con un pié solo sobre este odre, teniendo el otro levantado, y como se resbalaban, su caída escitaba la hilaridad general. Este juego, que en un principio era peculiar de los aldeanos del Atica, pasó después á los romanos; pero solo se jugaba en el campo.

Los turcos, durante su *Beiram* y otras fiestas, juegan á un juego que tiene alguna relacion con el *ascoliasme*: consiste en mantenerse, sin servirse de las manos, sobre una larga viga clavada en el suelo y untada de aceite. Así se frota de aceite, jabon ó sebo lo que entre nosotros se llama *palo de cucuña*.



Juego de pelota con pala en tiempo de Enrique III.

**Pelota.** Nadie puede poner en duda la antigüedad del juego de la pelota. Es uno de los cuatro de que habla Homero en *La Odisea*. Nos pinta á la jóven y bella Nausicaa, la hija del generoso Alcino, asistiendo á una comida campestre en las márgenes de un río. Cuando hubo concluido la comida, las doncellas que la servian dejan sus velos y se ponen á jugar á la pelota, y Nausicaa dirige en medio de ellas sus juegos y los anima con sus cantos. Así, añade Homero, Diana, recorriendo el monte Otaigeto ó Erimanto, se complace en lanzar los jabalís y los ciervos rápidos; en torno de ella juegan las ninfas campestres, hijas del dios de la defensa, y Latona se alegra tanto.... Y cuando se dispone á volver al palacio, Nausicaa arroja á una de sus doncellas la ligera pelota, que se estravia y va á parar á la rápida corriente de un río; y esto hizo que todas lanzasen un grito que despertó al divino Ulises (4). En otra parte nos representa el gran poeta á este héroe entre los feacios... «Alcino, dice, para distraer al sabio Ulises, hizo que Halio y Laodamas bailasen solos, porque ninguno podía apostárselas con ellos. Estos toman una gran pelota encarnada, hecha por el ingenioso Polibio: uno de ellos echándose hácia atrás la lanza hasta las nubes sombrías; el otro corre velozmente, la espera y la rechaza, sin tocar con los piés en el suelo. Después de ejercitarse en lanzar la pelota á los aires, bailan, tocando apenas el suelo, de mil maneras diferentes. Los jóvenes, de pié en el circo, aplauden llenos de trasporte, y por todas partes se eleva un gran ruido. Admirado el mismo Ulises dirige al rey estas palabras: «Poderoso Alcino, el mas

ilustre entre todos los pueblos, me habias prometido los mas maravillosos bailarores, y os sobra razón: al verlos estoy verdaderamente asombrado (1).» Y en efecto nada tenia de extraño que se asombrara, porque cómo comprender que se puede jugar á la pelota y bailar al mismo tiempo con perfecto compás? Como quiera que sea, los griegos tenían en tal estimación á los buenos jugadores de pelota, que elevaron una estatua á Aristónico Carístico, que sobresalía en este juego, y que segun Ateneo y Suidas, habian dado lecciones de él á Alejandro el Grande.

Los romanos tenían además de la pelota de viento tres clases de pelotas. La primera se llamaba *trigonale*, porque los jugadores se colocaban en triángulo y hacian mucho uso de la mano izquierda. La segunda era la pelota *pagánica*, que estaba en uso en las aldeas (*in pagis*). Esta pelota era menos grande que la pelota de viento, pero era mayor que la *trigonale*. La tercera se llamaba *harposta* (*harpostum*). Esta era una pelotita de cuero que los jugadores trataban de quitarse los unos á los otros, que era lo que le daba el nombre, el cual le tomaron los latinos de los griegos: *harpagare*, *harpago*, etc. Marcial habla de la pelota *pagánica*, y de la *harposta*, que Clemente de Alejandria denomina la pelota pequeña, y Ateneo *phanninda* ó *pheninda*. También se le daba el nombre de *corucos*, saco ó pelota

de cuero. Hesichio habla también de otra clase de pelota llamada *anacrousia*.

En un antiguo mármol encontrado en 1592 cerca de San Pedro de Roma se hace mención de cierto Ursus Togatus como inventor de la pelota de cristal (*pila vitrea*). Pero en los diez y nueve versos yámbicos de esta inscripción no se encuentra ningun detalle sobre esta especie de pelota, difícil de concebir.

Plinio atribuye la invención de la pelota á cierto Pithus; pero Aello le atribuye este honor á una jóven de Corcira llamada Anagala, que se la regaló á Nausicaa.

Se refiere que Dionisio el tirano jugaba con frecuencia á la pelota. Valerio Máximo nos enseña que Scévola era muy hábil en este juego. Augusto era tan aficionado á la pelota cuando niño, que hasta se le llegó á prohibir. Suetonio dice que Vespasiano iba frecuentemente al lugar donde se jugaba á la pelota; pero en general este juego era mas común entre la juventud, que se entregaba á él en el Campo de Marte ó en el Circo.

Los romanos jugaban á la pelota de muchas maneras. En la que llamaban *episcyrus*, los jugadores se dividian en dos bandas, y en medio se hacia una raya llamada *scyrus*, de la cual estaban á igual distancia los dos partidos, junto á otras rayas que se hacian á cada lado. Se ponía una pelota sobre la raya del medio, y los dos partidos salían inmediatamente de las suyas, y corrían á apoderarse de la pelota y á lanzarla mas allá del campo de sus adversarios.

El padre La-Sante, jesuita, ha escrito una composición en versos la-

(1) *Odisea*, canto VIII.

tinios sobre el origen de la pelota, que se llamaba en latin *pila*. «Cuando Orestes, dice, mató á su madre, viendo esta desgraciada princesa á Pílates, exclamó: ¡Oh Pílates! ¡Pílates! Pero Orestes, lleno de furor, la agarró para aplastarla contra una columna inmediata antes que Pílates llegase á su socorro. De repente se transforma entre sus manos en una pelota. Este prodigio y la invocación de Clitemnestra á Pílates, hicieron que se diese á esta pelota el nombre de *pila*. Tal vez pudiera haberse encontrado un origen mas ingenioso.»

El juego de la pelota ha pasado siempre por un ejercicio muy saludable. Plauto, Marcial, Ciceron hablan de él en este sentido. Plinio, describiendo el modo de vivir de Spurina, dice que jugaba á la pelota á cierta hora del dia por mucho tiempo y con muchos esfuerzos, oponiendo este género de ejercicio á la pesadez de la vejez.

La pelota pasó de los griegos á los romanos, de estos á los galos y de los galos á los francos. En los Países-Bajos siempre ha estado en mucha estimación. Habiendo visto los viajeros á los españoles y sobre todo á los vascos entregarse al ejercicio de la pelota con tal desreza, que ha hecho proverbial su agilidad, se ha pretendido que los habitantes de Flandes y del Hainaut habian tomado de sus dominadores el juego de la pelota cuando los españoles reinaban en los Países-Bajos; pero no es así. Este ejercicio fué practicado de mucho antes en estos países. En los *Anales del Hainaut* se encuentra una noticia que prueba nuestro aserto. En 1429 hallándose durante tres semanas en París el duque de Borgoña Felipe el Bueno, cierta marimacho de veintiocho años, natural de Mons, que se llamó en Francia *Margot de Hainaut*, se presentó en la capital á jugar á la pelota, habilidad en

Al principio se jugaba con la mano, y para lastimarse menos se la vestía con un guante elástico. Luego se inventó el poner sobre el guante unas cuerdecitas igualmente elásticas, y como la industria se perfecciona muy pronto, á mediados del siglo XV se inventó la raqueta ó pala.

Hay mil modos de jugar á la pelota. Se puede rechazar con la palma de la mano una pelota contra una pared: puede hacerse lo mismo con una raqueta. El que no coge la pelota antes ó después de botar, ó no la rechaza bien contra la pared, pierde cierto número de tantos, que gana su adversario. Estos tantos se cuentan ordinariamente de quince en quince, y se fija el número á que se debe llegar para ganar.

Se juega también en una llanura ó en un gran patio. Los jugadores, divididos en dos bandas, se rechazan la pelota con raquetas ó con las manos. El partido que la deja caer ó que no la rechaza bien, pierde tantos, que gana el partido contrario. También se gana si se rechaza la bola mas allá de los límites del campo enemigo. Entre los dos campos hay una línea, de donde debe pasar la pelota para que el partido á quien le corresponde rechazarla tenga obligación de recibirla.

A veces solo se juega entre dos niños. Se coloca cada uno en una de las estremidades del patio, y se contentan con enviarse la pelota con una raqueta. Si el uno la dirige bien y el otro es diestro, este puede recibir la pelota sobre su raqueta.

Parece que las pelotas de los antiguos estaban hechas, como algunas de las nuestras, de una cubierta de badana, que contenía



El juego de la cuerda.

me sobresalía hasta el punto de no temer el apostárselas con el príbqero. «Y con vestido de muger jugaba con la mayor fuerza y malicia, dor lo que hizo mucho ruido en Francia y conquistó muchos obsequios de pequeños y grandes, todos los cuales querian inducirlo á que se vistiese de hombre para jugar con mas libertad; pero ella no quiso y se volvió á su país con mucho dinero ganado con dicha habilidad. Después pasó á Flandes y á Braban, y por último se hizo religiosa en Namur, sin haber sido nunca casada.» Este era entonces el *conclusum* de muchas carreras.

Mucho antes de Felipe el Bueno se jugaba á la pelota en las provincias de los Países-Bajos, donde casi todos los pasatiempos de Europa fueron conocidos por los ricos y populosos concejos, tan ávidos de fiestas y diversiones públicas. El buen duque Felipe, muy amigo también de toda clase de placeres, descansaba de sus negocios jugando á la pelota en medio de su corte. Hallándose en 1431 en Mons, donde celebró un capítulo del toison de oro en la iglesia de Santa Waudrú, se divertía en jugar á la pelota con sus señores, cuando recibió el aviso de que los mahometanos se dirigian hácia Constantinopla para sitiaria. Desde entonces esta diversion se hizo popular en el Hainaut, y hoy mismo es la tierra clásica del juego de la pelota, por el cual ofrecen los pueblos premios considerables en plata labrada en los dias de fiesta patronal. No hay ninguna iglesia ni capilla en aquellos países donde no se vean suspendidas de los piés de los crucifijos ó de las imágenes de la Virgen, enormes pelotas de plata, ex-votos ofrecidos en memoria de tantos triunfos obtenidos por los jugadores del lugar, y conducidos alegremente con música delante de la casa de Dios, tan honrado como soberano juez de las luchas de placer como por Dios de los combates (1).

salvado ó lana. Las pelotas de cuerdas, de paño, y las de cubierta de punto son mas modernas.

Los juegos de la pelota y de la ballesta eran ejercicios muy propios para acostumbrar á los jóvenes á las fatigas de la guerra, y los recomendaban varias órdenes de nuestros reyes: «Queremos, dijo Carlos V en 1369, que nuestros súbditos aprendan y se ejerciten en el tiro de ballesta en sitios convenientes y buenos.»

Aunque en el reinado de Francisco I eran muy comunes estos ejercicios, no por eso los desechaban los príncipes, los grandes señores y hasta los mismos reyes. Como provocaban fuertes traspiraciones, habia la costumbre de templarlas con algunos licores, que se llamaban *refrescos*.

En 1306 Luis X, apellidado el Testarudo, se habia acalorado extraordinariamente jugando á la pelota en el bosque de Vincennes, y habiéndose retirado á una gruta inmediata sin tomar nada, se apoderó de su cuerpo un frio tal, que le mató.

Cuando el bueno y desgraciado Carlos VI cayó enfermo de demencia, se le trajo á París, y desde aqui se le llevó á Creil-Sur-Oise, y en su habitación, que estaba muy alta, le hicieron un balcón con reja de hierro, desde donde podia ver jugar á la pelota en los fosos del castillo.

Un monje que jugaba un dia con Francisco I, contra muchos caballeros cortesanos, hizo un golpe tan bueno, que el príncipe ganó la partida. El rey le dijo: «¡Hé ahí un golpe de fraile!—Señor, será un golpe de abad cuando V. M. quiera.» y Francisco I le dió la primera abadía vacante.

Enrique II se complacia singularmente en el mismo ejercicio, y siempre se reservaba el puesto mas difícil y peligroso. El duque de Nemours se habia adquirido á este juego tan grande reputación, que habia dado su nombre á algunos golpes particulares, que se llamaban *reveses de Mr. de Nemours*.

(4) *Odisea*, canto VI.

(1) V. *Archivos históricos y literarios del Norte de Francia y del Mediodía Bélgica*, tercera serie, tomo 1.º.









Se tira el volante con una raqueta, especie de enrejadito de tiras de cordobán, de mallas apretadas, rodeado de un aro de madera con puño de lo mismo. Se juega ordinariamente entre dos jugadores, y á veces entre tres ó cuatro, y en este caso el tercero y el cuarto juegan cuando el primero y el segundo pierden. El volante debe hallarse constantemente en el aire ó en la raqueta, de suerte que cuando parece que va á caer, el jugador á quien ha sido dirigido lo recibe y lo rechaza con su raqueta. El que lo deja caer ó lo echa fuera del juego, no juega mas.

Para jugar bien al volante es preciso no agitarse ni correr á uno y otro lado, sino seguirlo con la vista en el aire, acecharle, y estar preparado á rechazarle.

El juego del volante nació del de la pelota. Es posterior á la invención de la raqueta; es de origen francés, y no tiene mas de dos siglos de antigüedad.

No están determinadas las leyes de este juego, y los jugadores al principiar una partida tienen cuidado de establecerlas á su gusto.

El volante es un juego exclusivamente de jardín; porque en cualquiera habitación se tropieza á cada instante y puede romper los espejos, los cristales, etc. A la reina Cristina le gustaba mucho. Un día instó al sabio y grave Bochart, á quien había llamado á su corte, á que jugase con ella. Bochart se quitó la capa y se puso á jugar. Sus amigos se lo criticaron, según parece, diciéndole que debía negarse á ello absolutamente. Su delicadeza era muy mal fundada, y ciertamente no serían de su opinión Sócrates, Esopo, etc.

En los juegos de Stella el volante es una especie de tapon con solo dos plumas, y se juega con una paleta.

Federico, rey de Prusia, se divertía una vez, siendo todavía niño, en una habitación en que trabajaba Federico II, su tío. Dejó caer su volante sobre la mesa del rey, y este lo cogió y se lo dió. El niño volvió á dejarlo caer en el mismo sitio; y el monarca lo tomó de nuevo y se lo devolvió, pero con aire de impaciencia y descontento. El joven príncipe, sin cuidarse del mal humor del monarca, continuó jugando, y por tercera vez dejó caer su volante sobre la mesa. El rey lo cogió también por tercera vez, pero lo guardó en el bolsillo. El niño le suplicó que le diese su volante en los términos respetuosos que debía emplear, y el rey hizo que no oía. Volvió aquel á hacerle la misma súplica en los mismos términos respetuosos, y volvió á quedarse sin respuesta. Entonces, tomando un aire de amenaza, le dijo á su tío segundo: «¿Quiere V. M. devolverme pronto mi volante? Responded, sí ó nó.» Y el monarca, encantado de la arrogancia y audacia del niño que podía llegar á ser su sucesor, le contestó: «Toma, ahí tienes tu volante. Eres un buen chico, y veo que ellos (los alemanes) no te quitarán la Silesia.»

Si hemos de creer las relaciones de los viajeros y de los embajadores, así holandeses como ingleses y rusos, los juegos gimnásticos de los griegos apenas tienen comparación con los juegos y los ejercicios atléticos de los chinos. Sus luchadores, sus gladiadores son hombres extraordinarios. En sus combates hay humanidad y sobre todo mucha destreza. Dice el historiador de la embajada enviada por Pedro el Grande en 1721: nadie lo dudará cuando se sepa que estos gladiadores, poco parecidos á los de los romanos, tenían las piernas metidas en enormes botas, y el cuerpo envuelto en anchísimos y larguísimos vestidos.

Nuestros jugadores chinos, para batirse al volante, también han tomado sus precauciones: se levantan sus vestidos y los prenden de la cintura. Así se podrá formar una idea exacta de la figura de sus zapatos de gruesa suela, de sus medias largas y caladas, y de la especie de calzoncillo que se unen con las medias junto á las rodillas. Uno de ellos tiene en la cabeza el fieltro con el mechón de pelo rubio. La cola larga y delgada del segundo, está atada en forma de círculo sobre

su frente. Es imposible imaginar la destreza de estos jóvenes en sus diferentes ejercicios. Colocados en rueda siete ú ocho, se divierten en jugar al volante: no tienen raquetas ni se sirven de sus manos; rechazan el volante con la punta del pié y con mucha fuerza. Rara vez yerran el golpe.

El volante está hecho de un pedazo de cuero seco, enrollado en forma de bola y liado con una cuerdecita. En el cuero introducen tres largas plumas, que se separan en la parte superior y se unen por abajo. Los agujeros en que están metidas están hechos en medio de una moneda de cobre. Se ponen en el fondo del volante dos ó tres de estas monedas, á fin de darle peso. Con frecuencia lanzan á la vez hasta cinco volantes y se los rechazan, sin equivocarse y sin dejarlos caer en tierra durante mucho tiempo, y siempre con los piés; porque no se permite valerse de las manos. Es preciso convenir en que este modo de jugar al volante se aclimataría con mucho trabajo entre nuestros estudiantes, á pesar del amor que tienen á divertirse. Pero nosotros hemos llegado á ser una nación pensadora, razonable, y los chinos son y serán todavía por mucho tiempo un pueblo de niños.



**Zapatero (El).** Ronda bastante divertida, para la cual, como para todas las demás, la sociedad forma un círculo, que se hace tanto mayor cuanto que entre cada persona hay un pañuelo del bolsillo, retorcido, que se tiene por las dos puntas; precaución completamente inútil cuando la reunión es numerosa. Una persona, de antemano designada por la suerte para llenar el papel de zapatero, se pone en medio de la rueda. Este nuevo discípulo de S. Crispin es regularmente un joven, el cual se pone de rodillas, se sienta en el suelo ó sobre los talones: algunas veces se le procura un banco ó un cojín. Una vez sentado, el zapatero hace que se entregue á los trabajos de su oficio, y dice muy de prisa:

Vamos, hermosas, zapatos;  
dejad tomar la medida.

Y todo el mundo da vueltas corriendo á todo correr, y contes-

tando:  
Tomadla, tomadla, tomadla...

Especie de desafío que se hace al zapatero, quien sin mudar de sitio ni mover su asiento, y solamente estendiendo los brazos, trata de detener algún parroquiano, asiendo la falda del vestido de las señoras ó el pantalón de los caballeros. Si atrapa á alguno, el zapatero se hace parroquiano, y el que se ha dejado pillar queda de zapatero.

FIN.