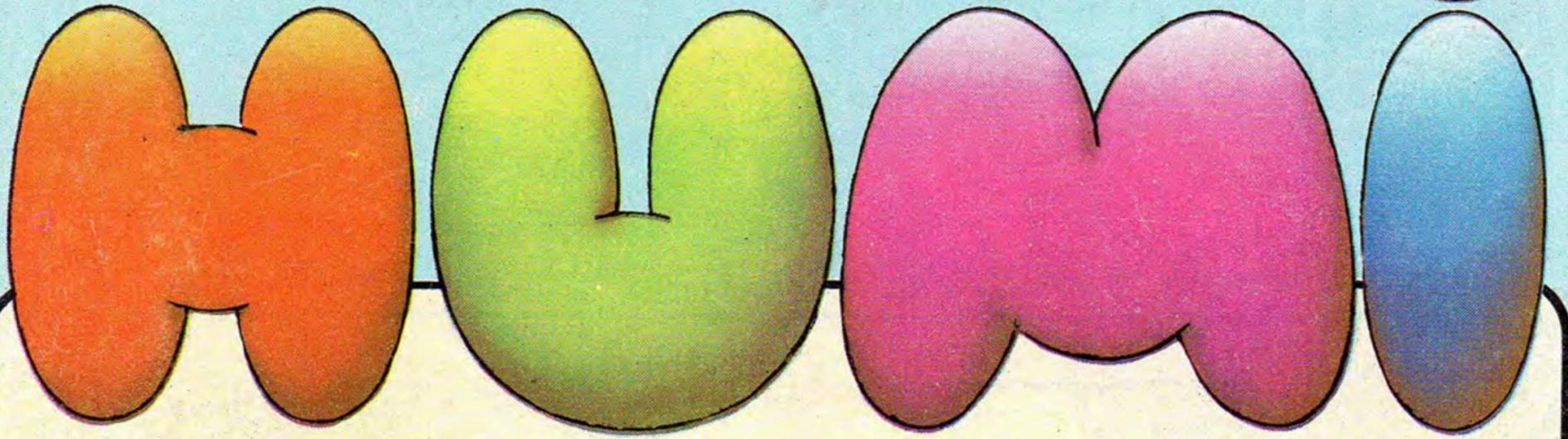
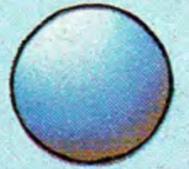
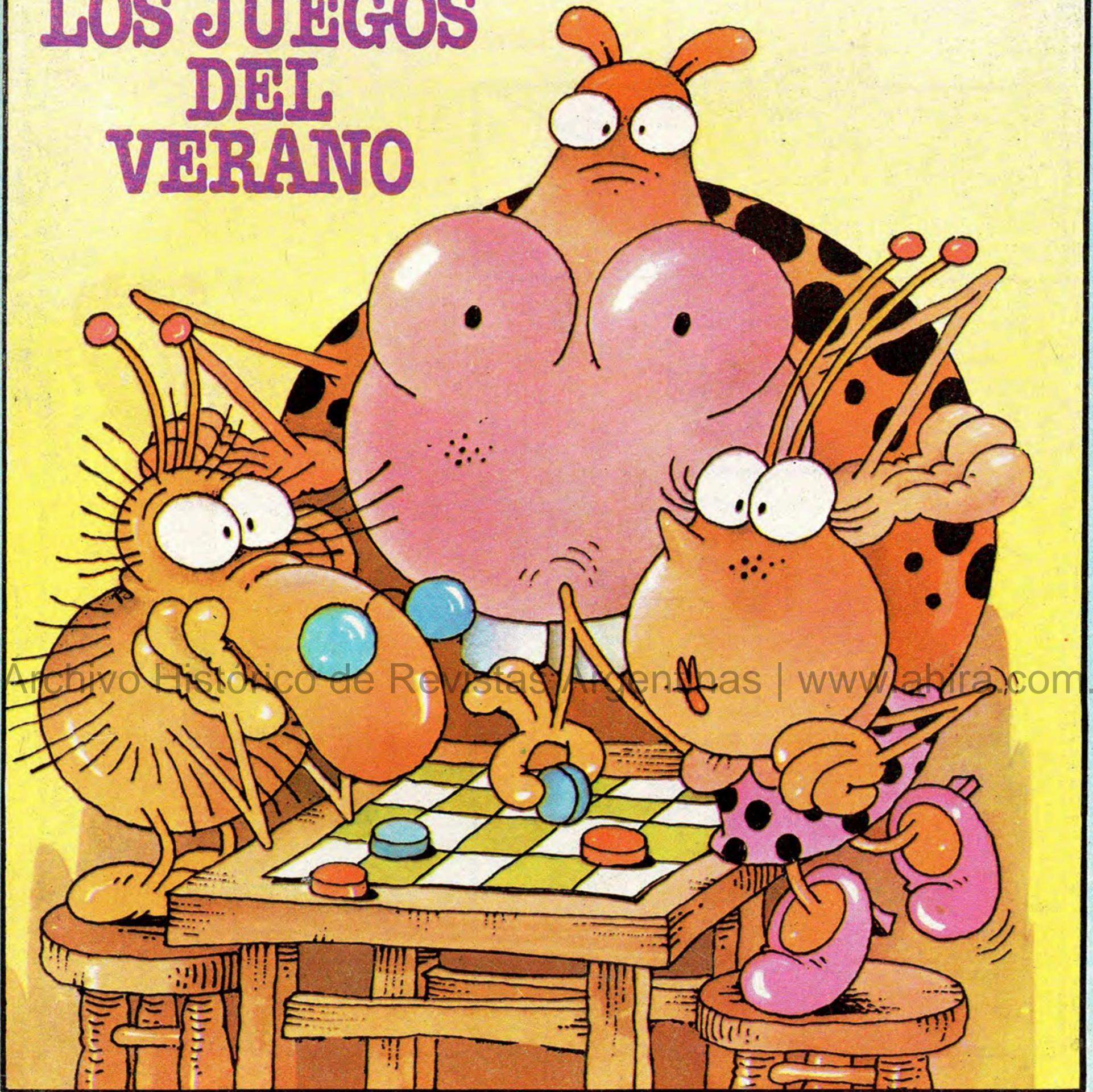


Año 2 N° 11

Los cuadernos de



LOS JUEGOS DEL VERANO



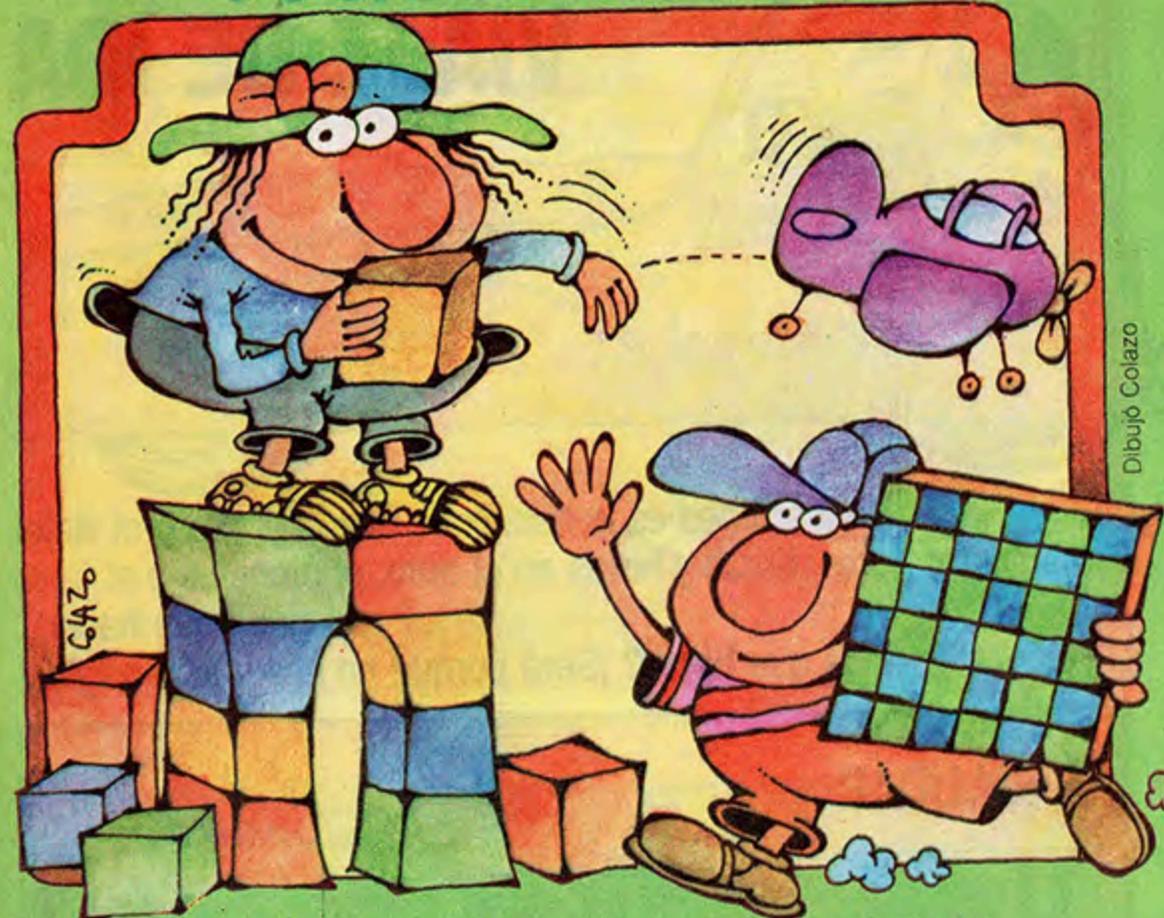


ROMPE CROQUETAS

Con las piezas que forman la cruz se puede armar el cuadrado. (Y eso que este juego no es para cuadrados). Si no tenés otro remedio, mirá la solución en la página 32. Si no querés cortar la revista, maníáticos hay muchos, calcá las piezas y recortalas del papel de calcar.



¡Vacaciones!



Nada para hacer, todo para vagar. ¡Qué bueno!

Pero hasta de no hacer nada uno se esgunfia, sobre todo en esos momentos plomo que abundan como las moscas de estación, a saber:

- tardes en que llueven ranas sentadas.
- siestas por decreto de la plana mayor de la casa (léase: los viejos).
- ausencia de los amigos del alma en la cuadra.
- larguísimo viaje a o de Mar del Plata, playas o sierras de costumbre (seis y más horas en

el mismo asiento, con los mismos hermanos, los mismos postes, las mismas vaquitas, nubes y cigüeñas para bichear).
-insolación purgada en la carpa...

y otras tantas calamidades del verano que todos conocemos.

En fin, que ¡SUPER HUMÍ viene en tu ayuda... Cha chan cha chann...!!! y te tira una cuerda con este Cuaderno de Juegos, pasarratos en malón, rompecroquetas infalibles y...

Y bueno, elegí. Resolver estos juegos en los días plomo, o tejer calcea. ¡Cosa tuya, mariposa!

Dibujó Colazo

JUEGOS PARA EL VIAJE DE IDA



Irse de vacaciones es lo más lindo que hay. ¡Pero el viaje! Imaginate: horas, horas y horas en el auto, el ómnibus o el tren, sin nada que hacer...
¿Sin nada que hacer? ¡Será porque no leíste esta página!

A SALUDAR

Un auto viene más rápido que nosotros, y nos pasa. Mientras nos está pasando, saludás con la mano a sus ocupantes. ¿Te contestan? ¡Ganaste un punto! Ahora le toca a otro. Puede esperar a que pase un nuevo auto, o a que nosotros lo pasemos. También puede saludar a alguien que esté parado en la ruta, o en la estación de servicio. A quien sea. La cosa es que cada uno, por turno, salude a alguien. Por cada vez que le contestan tiene un punto. El que consiga más puntos es nombrado Saludador en Jefe.



PATENTE PATENTE

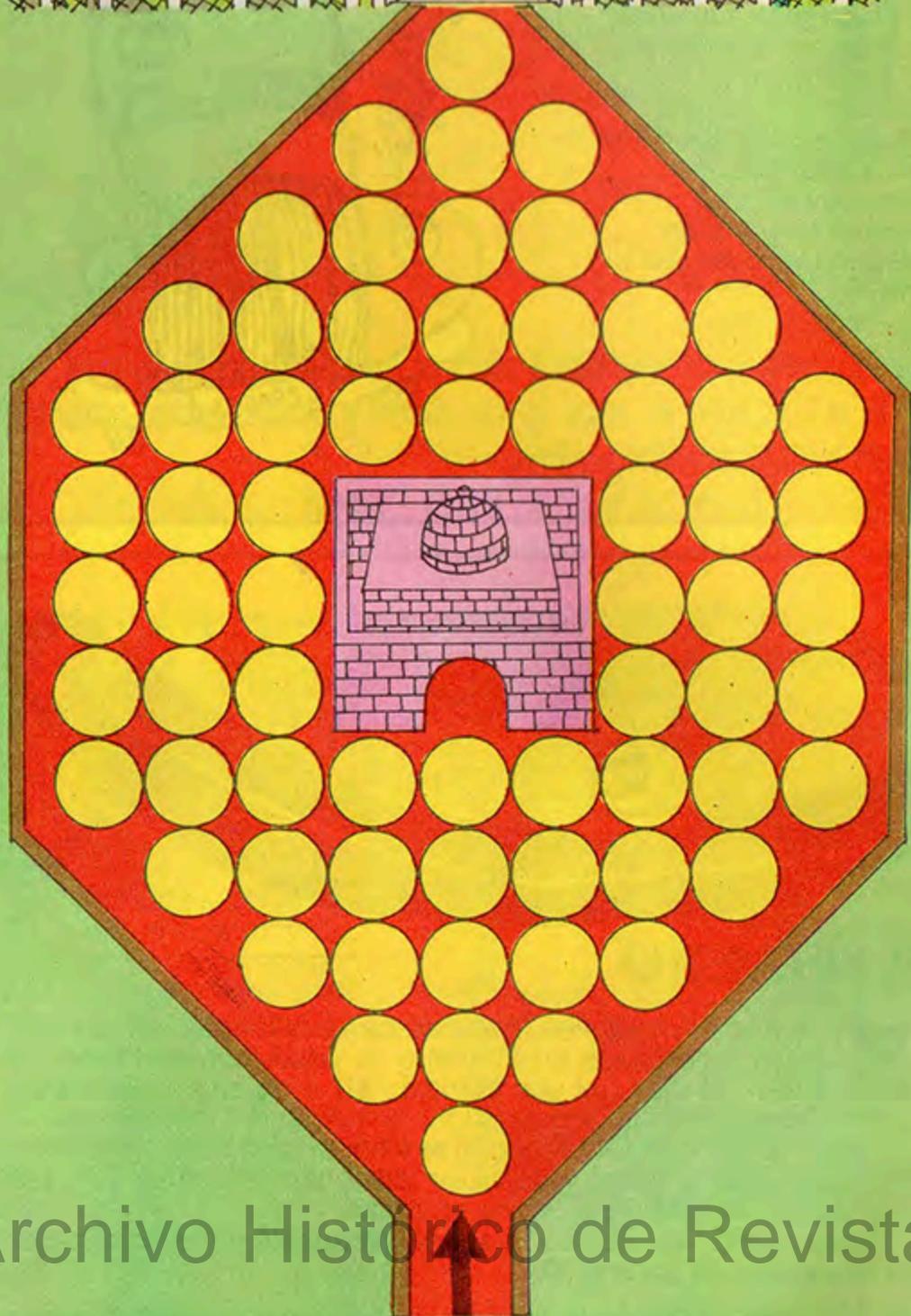
Cada uno elige un número (el 3, el 0, el 7...). Cuando un auto esté a la vista, se fijan en la patente. Si termina en un número que alguno haya elegido, ése tiene un punto. El que termine con más puntos se gana un helado pagadero en la playa.



EL KILÓMETRO

En la ruta hay mojones, que parecen columnitas enanas. Cada mojón indica un kilómetro. Al pasar por uno, todos cierran los ojos (¡el que maneja no!), y tratan de calcular cuánto tiempo hace falta para llegar al que sigue. Cuando les parezca que ya está, abren los ojos y hacen una seña. Alguien tiene que dirigir el juego y controlar las señas. El que se acerque más al kilómetro de veras, gana un punto.

El que reúna más puntos, que adivine cuánto mide un año-luz. (La respuesta en página 32)



Dibujó Milanese

EL POLI-LADRÓN

Este es un juego muy pero muy viejo, que tuvo varios nombres a lo largo de su historia. Y si duró tanto es porque resulta divertidísimo.



Cómo se empieza

Participan dos jugadores. Uno tiene tres policías, y el otro tres ladrones. Podés recortar las fichas de la última hoja de la revista. Hace falta un dado. Cada jugador lo tira una vez, y el que saca el número más alto tiene los policías. Los tres policías se ponen adentro de la cárcel. Los tres ladrones a la entrada del tablero, abajo de todo. El que tiene los ladrones juega primero.

Cómo se juega

A su turno, cada jugador tira el dado. Para sacar un policía de la cárcel hace falta sacar un uno. También hace falta un uno para meter un ladrón en el tablero. Cuando una ficha está en juego, se mueve en línea recta. Puede ir en cualquier dirección, pero siempre derecho, y avanzando tantas casillas como indica el dado. Los ladrones tratan de escaparse al bosque, por la parte de arriba del tablero. Los policías tratan de meterlos en la cárcel.

Para meter un ladrón en la cárcel, un policía tiene que caer justo en la casilla donde está el ladrón.

Puede pasar que un ladrón atrapado a un policía, cayendo justo en la casilla que éste ocupa. En ese caso, el ladrón puede elegir entre dos cosas: o devolver el policía a la cárcel (de donde sólo puede salir con un uno), o liberar a un ladrón que esté preso; entonces los dos ladrones, el liberado y el otro, vuelven a su punto de partida, abajo del tablero.

Si un jugador no puede mover ninguna ficha tantas casillas como indica el dado, pierde el turno.

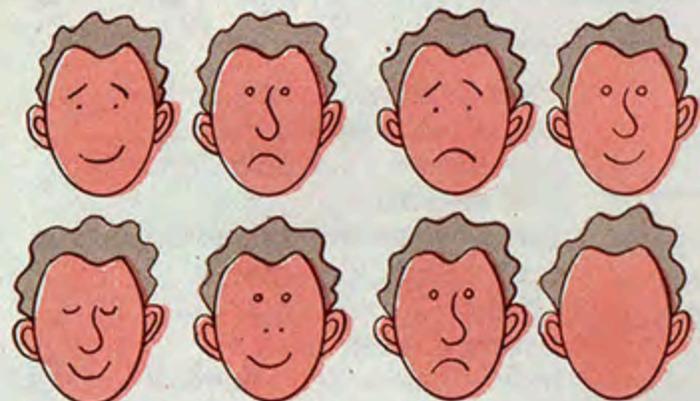
Para escaparse al bosque, un ladrón tiene que caer justo en la última casilla de arriba.

Cómo se termina

Ganan los policías si consiguen meter presos a dos ladrones. Y ganan los ladrones si dos de ellos consiguen escaparse al bosque.

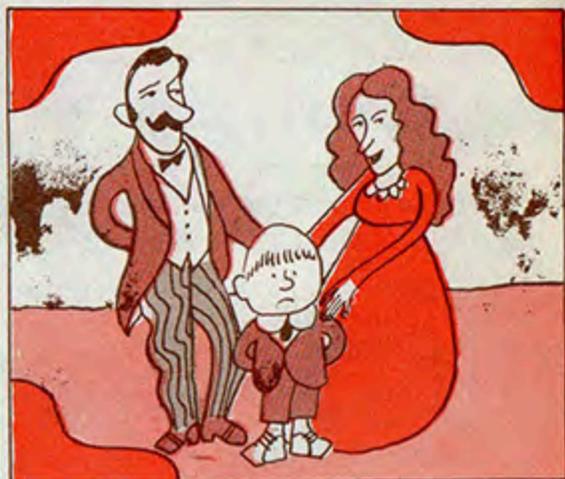


ROMPETE LA CUCUZA

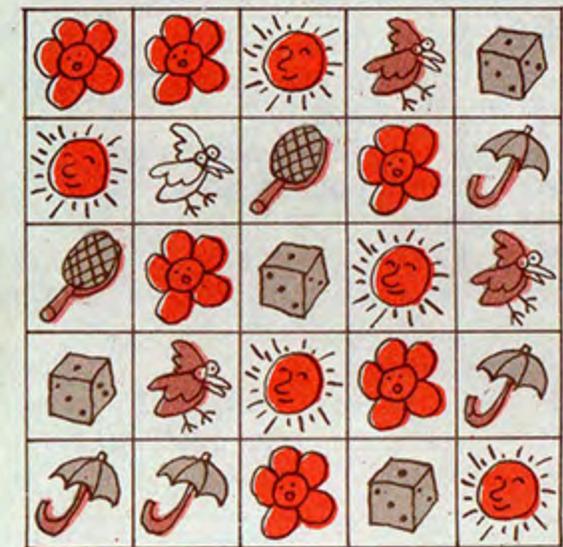


1 Estas caras están hechas como un identi-kit: hay dos clases de ojos, dos clases de nariz y dos clases de boca. Pero de todas las combinaciones posibles falta una. ¿Podrás descubrirla y dibujarla?

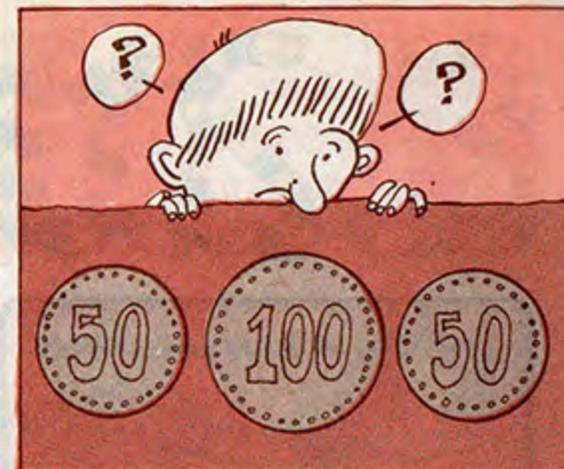
2 A esta foto le falta un esquinero. De los tres que tenemos, solamente uno sirve. ¿Cuál?



3 ¿En qué parte de este vitral está la combinación de dibujos?



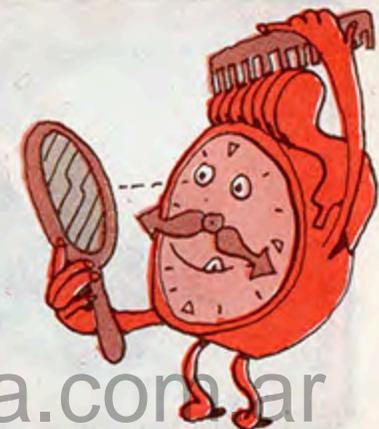
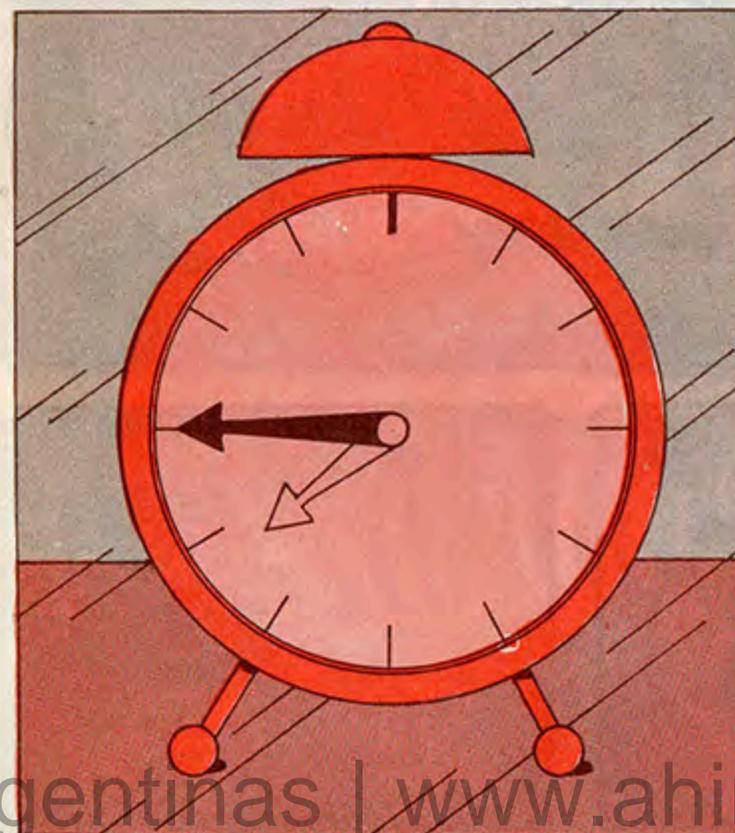
4 En un cajón hay 5 medias rojas y 5 medias azules. La pieza está a oscuras. ¿Cuántas medias habrá que sacar para tener por lo menos una de cada color?



5 ¿Ves estas monedas? Bueno, la cosa es conseguir que la de 100 no quede en el medio. Pero ojo, que está prohibido tocarla, soplarla, sacudir la mesa o esperar un terremoto. ¿Está claro? Y atención, que hay una trampita.

Cuando la Cucuza no te dé más, buscá las soluciones en la pág. 33.

6 Este reloj no es un reloj de veras, sino que está reflejado en un espejo. Así que la hora que se ve no es la hora que está marcando en realidad. ¿Qué hora es, entonces?



EL ZOOQUIXO

1 - ¿Cómo se llama este elefante?



-¡ELEGANTE!

2 - ¿Qué hace una cobra cuando no tiene otro remedio?



3 - ¿Cómo se llama este cocodrilo?



Archivo Histórico de Revistas Argentinas | www.ahira.com.ar

4 - ¿Cómo se llama este cuervo?



5 - ¿Cómo se llama un canario sin azúcar?

Los animales están todos locos. Nosotros estamos todos locos. Ustedes están todos locos. ¿Cómo no va a aparecer una locura como ésta? Para ayudarte a entender este manicomio, te damos algunas preguntas ya resueltas.

6 —¿Cómo hace la cigarra para irse sin que nadie lo note?



—¡SE HACE HUMO!

7 —¿Cómo se llama el armiño cuando es chiquito?



8 —¿Qué tienen los conejos que ningún otro animal tiene?



9 —¿Qué animal tarda 7 horas en ir de Constitución a Mar del Plata?

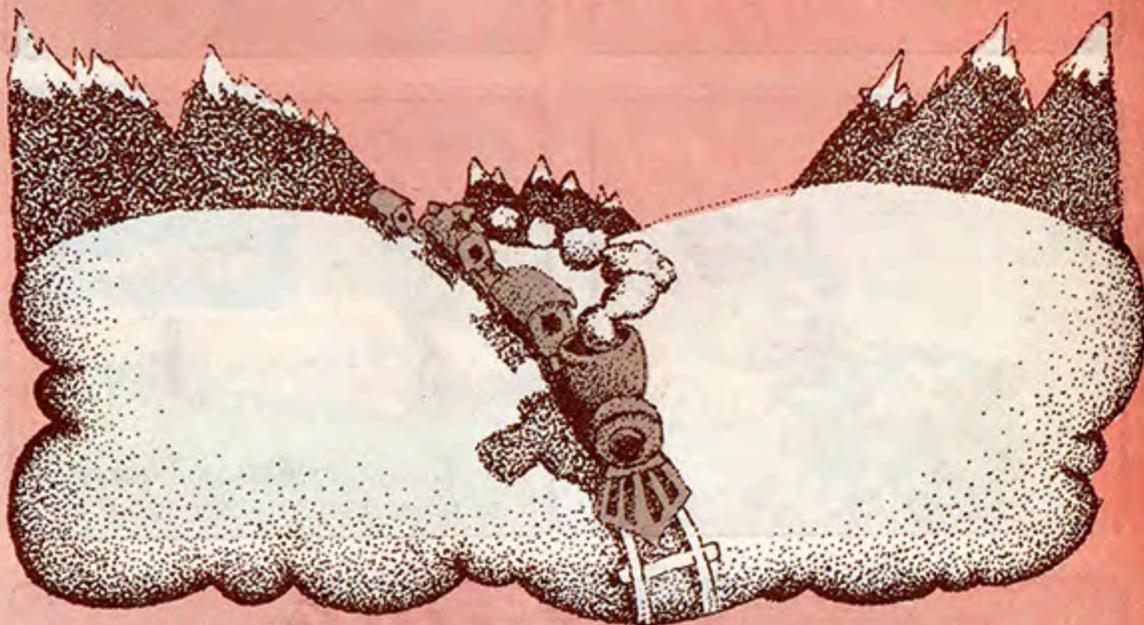


10 —¿Cómo se llama una cebra que tiene una rayita de más?



EL ESCRITOR METIÓ LA PATA

El que escribió este cuento cometió nada menos que trece errores. ¡Trece! ¡Y en tan poco espacio! ¡qué bárbaro! ¿Te animás a descubrirlos? Fijate bien, y no se te va a escapar ninguno. Además, el asunto termina con un enigma para resolver, con el que podés probar tus dotes de detective. Los errores, y la solución del enigma, están en la página 32.



El tren eléctrico atraviesa velozmente la pampa húmeda. Alrededor, los picos nevados ni se mosquean. Pero el ruido atronador del tren espanta a los animales. Los sapos tienen los pelos de punta. A las gallinas les castañetean los dientes. Las vacas se esconden en sus cuevas. El humo de la locomotora se

mete por las ventanillas, embromando a los pasajeros. Entre ellos Pedrito, que se distrae del humo y el calor veraniego leyendo un libro de aventuras.

De pronto, un grito. (¡Aaaaaahhhh!). Pedrito levanta la vista, pone el señalador entre las páginas 25 y 26 de su libro y sale corriendo al vagón de atrás. De allí llegan más gritos.



En el vagón de atrás hay una señora subida a un asiento.

—¡Qué bicho horrible!— dice, cuando entra Pedrito.

Es que frente al asiento hay una araña enorme. Tan grande es el insecto que Pedrito puede contar cada una de sus patas.

—No es nada— dice Pedrito.

—¿Cómo que no es nada?— dice la señora, cada vez más asustada.

—¿No ve que es una araña de goma?— dice Pedrito. Toma la araña de mentira con la mano y se la pone en el bolsillo del sobretodo. La señora no está muy tranquila, pero se baja del asiento y pregunta:

—¿Quién la habrá puesto ahí?

—Eso lo voy a averiguar ya mismo— dice Pedrito, y se va a interrogar a los pasajeros.

El primero es un estudioso de los insectos y bichos de toda clase.

—¿Una araña?— pregunta—.

Seguro que tiene como treinta patas.

—Más o menos— dice Pedrito. El segundo pasajero es, más bien, una pasajera: una vendedora de claveles, que lleva guantes para no pincharse con las espinas.

—¿De goma?— pregunta—. ¿Y es masticable?

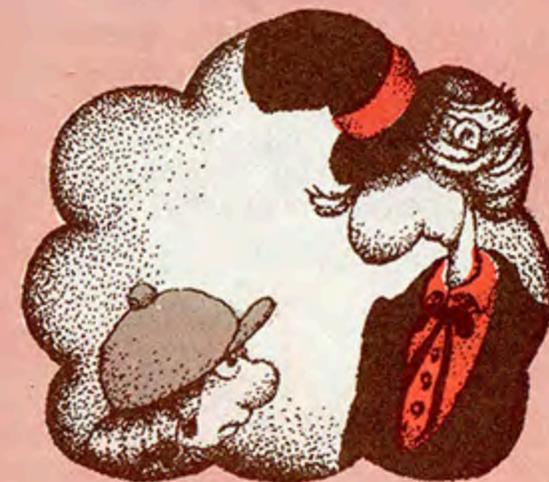
Pronto Pedrito encuentra un sospechoso. Es un mago, con galera, varita, conejos y todo. Un conejo es coneja y además mamá: lleva su cría en la bolsa.

—¿Una araña de goma?— pregunta el mago, mientras otro conejo buscaba desesperadamente un árbol para hacer pis—. Yo tenía una por acá...

Busca adentro de su valija, pero no la encuentra.

—A verla...— dice el mago. Pedrito le da la araña—. Sí, es la mía.

—¿Y a usted le parece bien andar asustando a las señoras del colectivo?— pregunta Pedrito.



—Me parece muy mal. Pero yo no asusté a ninguna señora.

—¿Y entonces cómo llegó la araña al vagón de atrás?

—Creo que tengo tu misterio resuelto— dice el mago—. Fijate bien.

Pone la araña sobre el suelo, y... ¡empieza a moverse sola! ¿Cómo puede ser?

GLADIADORES EN LA ARENA

La playa es blandita y caerse no es tan grave. Por eso, es el lugar ideal para probar juegos como los que siguen. (Además, el que grita no recibe un mamporro en la cabeza, como pasa en el living de más de cuatro)

La mancha con ayudante

¿Conocés el juego de la mancha? Bueno, éste es igual, pero el que corre a los demás tiene un ayudante. Lo que hace el ayudante es agarrar a alguien y tratar de que no se escape, mientras el que es mancha viene a tocarlo.

¿Está? El recién atrapado pasa a ser el nuevo ayudante. Y el ayudante viejo es el nuevo mancha.

Cola de perro

Cada uno se cuelga una cinta o un pañuelo de la cintura del pantalón. Esa es la cola. Ahora todos se corren a todos, tratando de sacársela. El último en perderla es cola de perro... pero gana el juego.



La cadena

Empieza como la mancha común. Pero cuando el mancha toca a otro, los dos se agarran de la mano. A partir de ahí, corren juntos. Cuando atrapen a otro, el nuevo se agrega a la cadena, y así se va haciendo cada vez más larga.

Ojo, que los únicos que pueden tocar a quienes todavía andan sueltos son los que están en las puntas de la cadena.

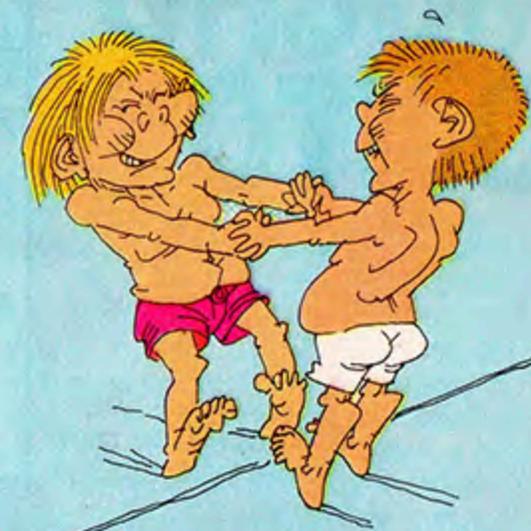
Gana el último que queda libre.

Equilibrio



Todos se cruzan de brazos y se ponen a saltar sobre una pierna. La cuestión es derribar a los demás. Cuando uno apoya las dos piernas en el suelo, pierde. Gana el último que quede sobre una sola pierna.

Guarda con la raya



Éste se juega de a dos. Se hace una raya en el suelo y se pone uno de cada lado. Ahora se agarran de la mano y ¡a hacer fuerza! Gana el que obligue al otro a cruzar la raya.



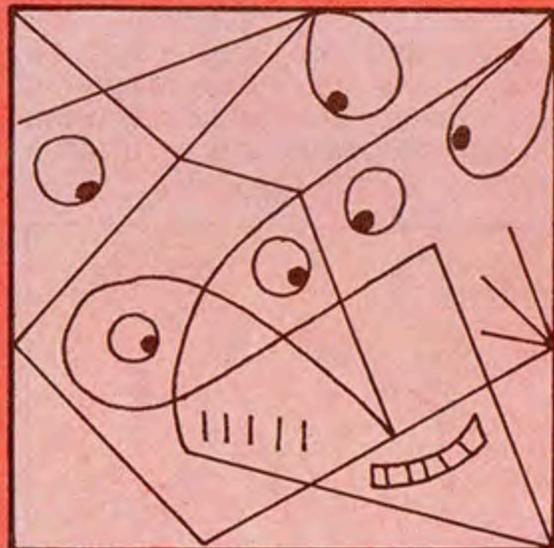
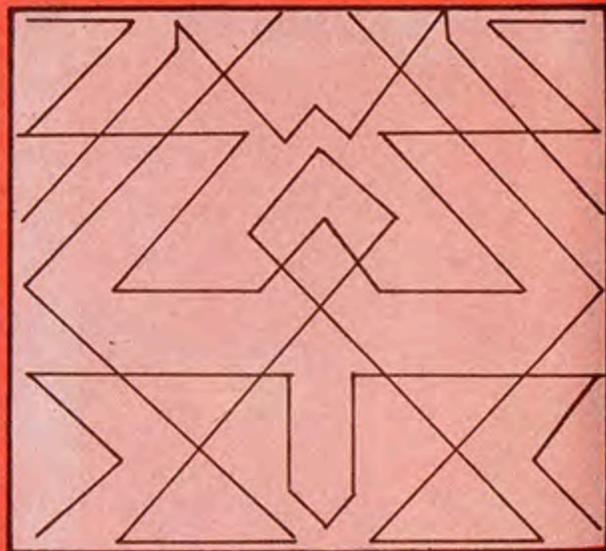
Todos afuera

Hay que hacer un círculo en la arena, o en la tierra, de tres o cuatro metros de diámetro. Se meten todos adentro. La cosa es sacar a los demás, y quedarse solo. Vale em-

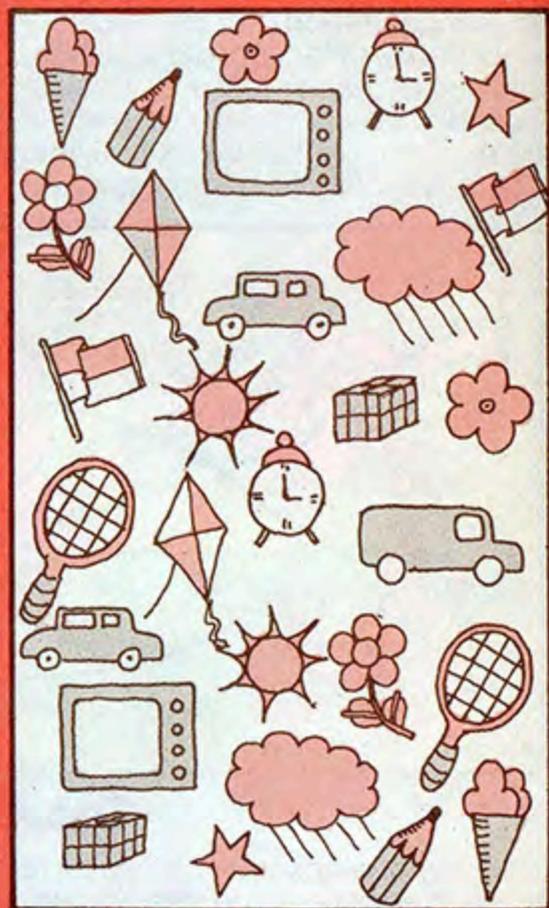
pujarse, arrastrarse, tironear y todo lo que quieras. Cuando uno es mandado afuera, no puede volver a entrar. Gana el que consigue quedar último.

MUCHO OJITO

1 ¿Cuántas líneas hubo que usar para hacer este dibujo?



2 Hay un solo cuadrado. ¿Dónde está?



3 En esta ensalada, todos los dibujos están repetidos, menos uno. ¿Cuál?

MONSTRUOS Y PRINCESAS

La bruja, la peor bruja de todas las peores, raptó a las princesas, y se las llevó a su cueva. Vos y tus amigos las tienen que rescatar.

¿Estás listo?

Recortá las fichas y las princesas de la página 35. Poné las princesas en la cueva de la bruja, y las fichas en el castillo. **Cada jugador tiene una ficha.** No importa cuántos jueguen, siempre que sean por lo menos dos.

Lo que hay que hacer es salir del castillo, llegar a la cueva de la bruja, rescatar a una princesa y volver con ella al castillo. ¡Casi nada! Gana el primero que consigue hacerlo.

A su turno, cada jugador tira un dado, y mueve su ficha tantas casillas como indica el dado. **Puede elegir el camino que le dé la gana, y también puede ir para adelante o para atrás.** ¡Y cuidado, que los monstruos atacan a todo el que cae en las casillas donde están esperando!

Para vencer a los monstruos hay que tener bastante poder mágico, que se consigue así: al salir del castillo, cada jugador tiene **diez puntos** de poder mágico. Cuando cae en una casilla habitada por un monstruo, pierde tantos puntos como los que están indicados en la casilla.

Te puede pasar algo terrible: que te quedes sin poder mágico, o que no te alcance para vencer a un monstruo. En ese caso, tenés que **volver al castillo y empezar otra vez.** ¡Brrr!

Claro que también hay hadas y gnomos que te ayudan. Si caés en una casilla habitada por un gnomo o un hada, **ganás tantos puntos**

como los indicados en la casilla.

Si ves que la cosa se te pone fea, tenés otra forma de ganar poder mágico: perder un turno. **Si dejás pasar tu turno sin jugar, ganás un punto de poder mágico.**

Para rescatar a la princesa hay que entrar a la cueva de la bruja. Y para vencer a la bruja hay que gastar **diez puntos** de poder mágico.

Pero ojo: cuando ya tenés a la princesa a cuestas no podés perder turnos para ganar puntos. Tenés que seguir siempre de largo. Y si te llegás a quedar sin poder mágico... ¡el castigo es espantoso! Fijate: la princesa vuelve a la cueva de la bruja, y vos volvéis al castillo. ¡De nuevo como al principio!

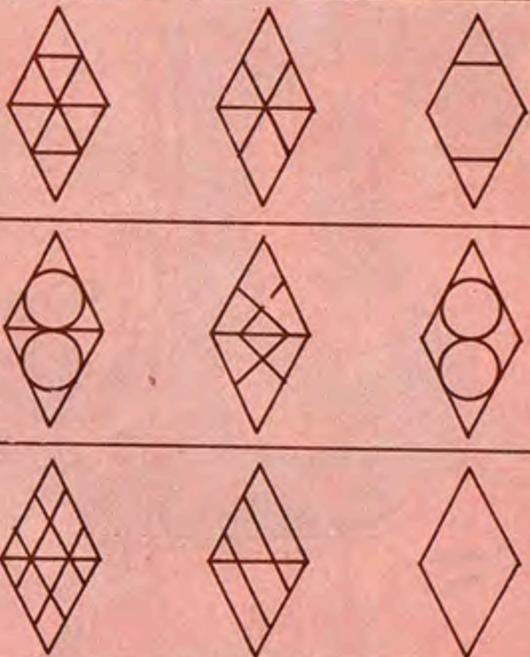
Para entrar al castillo con la princesa, hay que tener por lo menos diez puntos de poder mágico. ¿Cómo la vas a defender, si no?

El jugador que consiga llegar al castillo con su princesa sana y salva, es el campeón. Los demás siguen jugando, para saber quién llega segundo, tercero... Hasta ahí, porque el cuarto es cola de dragón.





¡A QUE NO!



¿CUÁL FALTA?

Las figuras de cada hilera responden a una regla muy sencilla. ¿Cómo tiene que ser la figura en blanco de la última hilera?



LABERINTO LETRADO

Tenés que entrar por la A de abajo y salir por la X de arriba. De una casilla sólo se puede ir a otra vecina en horizontal o en vertical (¡nunca en diagonal!). La gracia está en que hay que seguir el orden alfabético. Es decir que de la A tenés que pasar a una B, de una B a una C... y así hasta la X. ¿Te animás a buscar el camino?

X	T	T	S	R	N	R	S
W	V	U	P	Q	T	Q	P
S	N	Ñ	O	K	L	M	O
Q	M	L	K	J	R	N	Ñ
Ñ	N	T	H	I	L	P	E
Z	K	N	G	F	G	F	C
W	J	J	L	E	D	D	B
P	M	H	G	F	C	B	A

¿QUÉ SERÁ?

Dice todo y no dice nada, te engaña pero no es mala, es para los inteligentes, ¡y vuelve loca a la gente! ¿Qué será? Solución: ¡una adivinanza!

1 Mi vida empezó en un punto y en un punto acabará. Quien diga todo mi nombre sólo dirá la mitad.



3 Una vieja con un diente está llamando a la gente.

2 Aquí esta adivinanza empieza: ¿qué bicho raro camina con las patas en la cabeza? (Y aquí, la cosa termina.)



4 Tapa sobre tapa, corazón de vaca.



5 Sale de la sala, entra en la cocina, meneando la cola como una gallina.



UN PROBLEMA PARA SANCHO PANZA

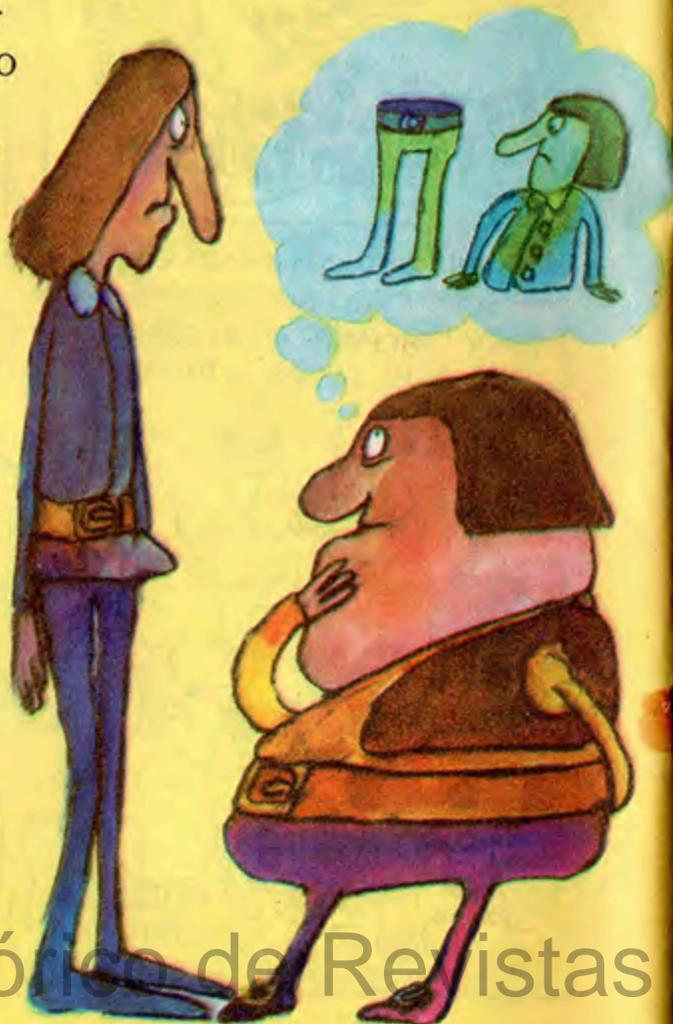
Estamos en la época en que Sancho Panza gobernaba la insula de Barataria. Todos los días le llevan problemas que tiene que resolver, y acá te contamos la historia de uno de esos problemas. (Cuando seas más grande podrás leer el Quijote completo, y descubrirás que es uno de los libros más divertidos y llenos de juegos que existen).

Un extranjero viene a ver a Sancho, y le cuenta lo que sigue:

—Sobre un caudaloso río hay un puente. Y junto al puente, una horca. El dueño del puente, del río y del señorío dictó una ley, que dice así: *A todo aquél que cruza este puente se le pregunta a dónde va. Si contesta la verdad, se lo deja pasar. Pero si miente, se lo ahorca.*

“Ocurrió una vez que, hecha la pregunta, un viajero contestó: ¡Juro que voy a morir en esta horca!

“Los jueces no supieron qué hacer. Si dejaban pasar al viajero, entonces éste había mentido, y merecía la horca. Pero si lo ahorcaban había



dicho la verdad... ¡y tenían que dejarlo pasar!

“Hasta el día de hoy los jueces siguen dudando. Por ese motivo me han pedido que viniera a consultarte, conociendo tu agudo y elevado entendimiento. ¿Qué se debe hacer con ese viajero?”

Sancho Panza piensa y piensa.

—Tengo la respuesta —dice al fin—. Hay que dividir a ese hombre en dos partes. La parte que dijo la verdad debe quedar libre, y la parte que mintió debe ser ahorcada.

—Pero, señor —dice el extranjero—, si lo dividimos en dos partes se va a morir, y no habrá forma de dejar libre a la parte que ha dicho la verdad.

—Caramba —dice Sancho. Y se pone a pensar otra vez.

—Ya está —dice un rato más tarde.

Todos se acercan para escucharlo bien.

—El viajero tiene tantos motivos para quedar libre como para ser ahorcado —explica Sancho—. Pero mi amo Don Quijote me ha dicho que si la justicia está en duda, me incline por la misericordia. Así que el viajero, a mi modesto entender, debe ser liberado.

El extranjero volvió a su tierra, narró a los jueces el dictamen de Sancho, y éstos lo aplicaron de inmediato.

(Adaptado de Don Quijote de la Mancha, de Miguel de Cervantes Saavedra).

ENIGMABROMAS

¿Podés descubrir el chiste? Si te das cuenta, escribí la respuesta a cada pregunta en los cuadraditos. Y si no, buscá la solución al final de la revista (¡pero que no te vea nadie!).

¿A qué juegan los magos cuando juegan a las cartas?



RESPUESTA:

A [] T [] U [] [] [] []

El lobo comió algo y le cayó mal. ¿Qué era?



RESPUESTA:

[] N []
C [] P [] U C [] A
V [] [] D []

¡DALE!... QUE NO ES TAN, TAN DIFÍCIL...



¿Cómo son los huevos que ponen las gallinas en la isla de Pascua?

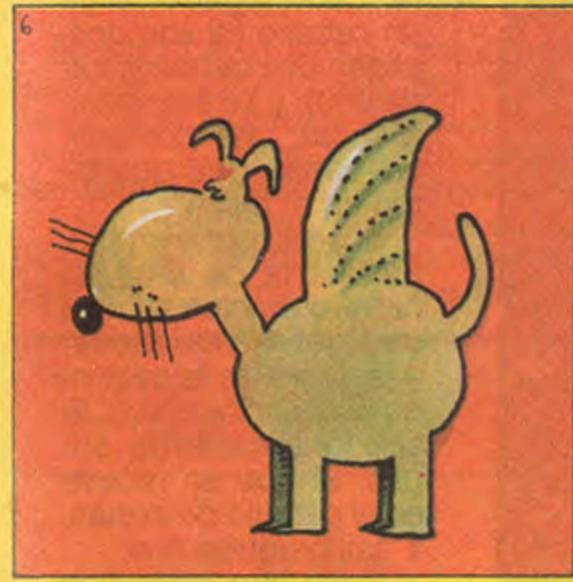
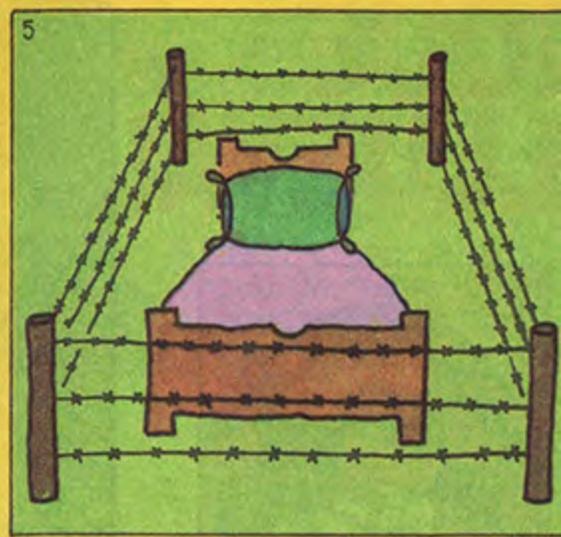


RESPUESTA:

D [] H [] O [] L [] O [] E []

PALABRAS DIBUJADAS

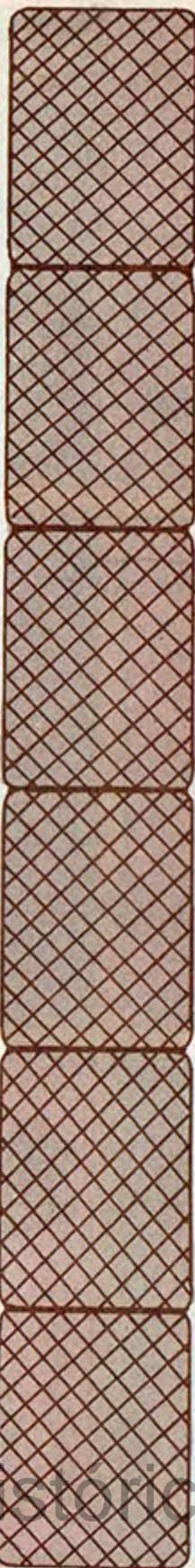
Cada dibujo de éstos representa una palabra. ¿Cuál? Para darte una idea, el primero ya está resuelto. (Si no te das idea, mirá las soluciones en la página 32, igual son divertidas)



¡QUE LLUEVA!



Hay quien dice que si llueve no se puede hacer nada. ¡Habrás visto! Que llueva, y vas a ver lo divertidos que son estos juegos.



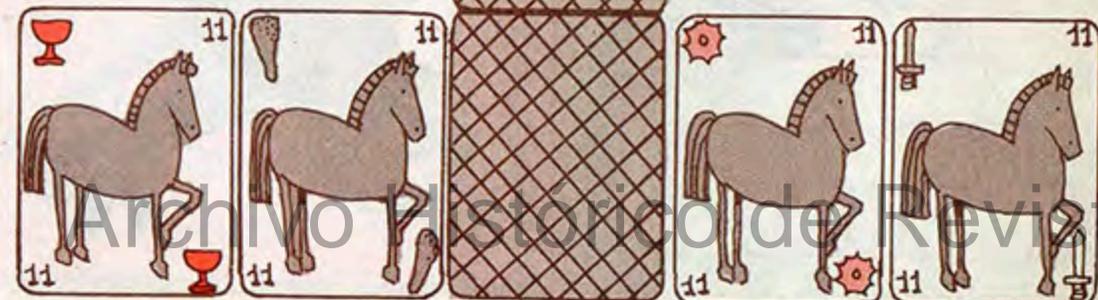
En Barajas había un hipódromo

Participan dos, tres o cuatro jugadores, con un mazo de cartas españolas. Para empezar, se ponen los cuatro caballos como en el dibujo, y también se hace la tira de seis cartas boca abajo. ¿Listo? Ahora, cada jugador elige un caballo (si son dos, eligen dos caballos cada uno), y se empiezan a sacar, una por una, las cartas que quedaron en el mazo.

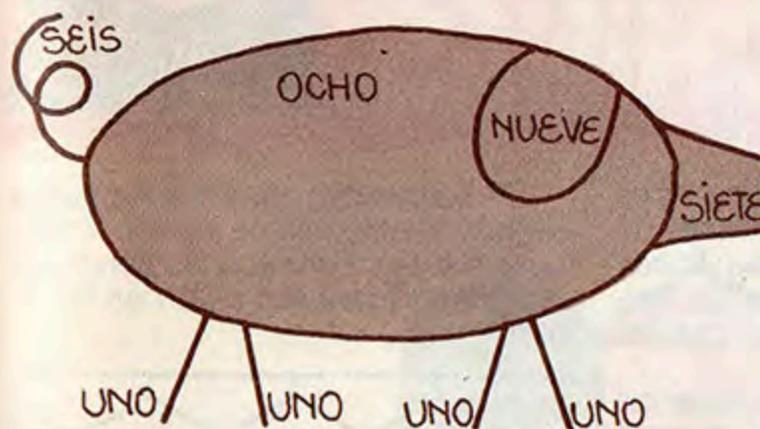
Si sale, por ejemplo, una carta de oros, el caballo de oros avanza un lugar, hasta quedar a la altura de la segunda carta boca abajo. Si sale una carta de copas, el que se mueve es el caballo de copas. Y así los otros dos.

Gana el caballo que llegue primero a la última carta boca abajo.

Si juegan tres, queda un caballo sin dueño. Pero corre igual. Si llega a ganar ese caballo, los tres jugadores pierden.



El chancho



Es para dos o más jugadores. Cada uno tiene un papel en blanco y un lápiz. Además, hacen falta dos dados.

La cuestión es dibujar este simpático chancho. ¿Cómo? El

primero en jugar tira los dos dados. Si sumando los dos saca un ocho, dibuja el cuerpo del chancho. Si no, no dibuja nada. Los demás, por turno, hacen lo mismo.

Cuando uno saca un ocho, empieza a dibujar su propio chancho. A partir de ahí, hay que sacar los números necesarios para dibujar lo demás. Con un seis, se dibuja la cola, con un nueve la oreja, con un siete la trompa, y con un uno una pata. Si a su turno un jugador saca, por ejemplo, un uno y un seis, puede elegir dos cosas: sumar los dos, y dibujar la trompa (siete); o no sumarlos, y dibujar una pata (uno) y la cola (seis). Si quiere usar el resultado de un solo dado, también puede.

Gana el primero que consigue dibujar todo el chancho.

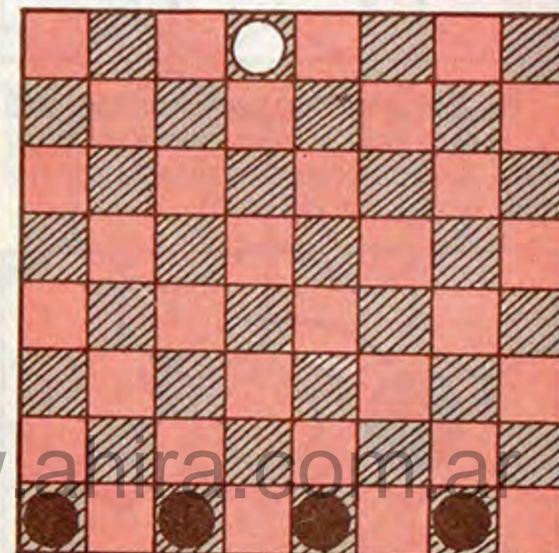
La liebre



Juegan dos sobre un tablero de damas. Uno tiene la liebre (la ficha blanca), y el otro los cazadores (las fichas negras). Todas las fichas se mueven en diagonal sobre las casillas negras. Los cazadores sólo se mueven hacia adelante, pero la lie-

bre se mueve para adelante y para atrás.

Gana el cazador si consigue encerrar la liebre, de manera que no se pueda mover. Gana la liebre si consigue escaparse y llegar al borde opuesto del tablero.





DAMITAS CHINAS

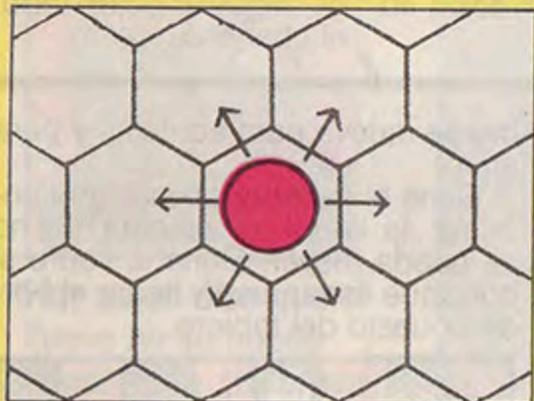


Cada jugador empieza con tres fichas colocadas justo enfrente de su color (por ejemplo, las fichas rojas se ponen en las casillas verdes, y las amarillas en las casillas violetas).

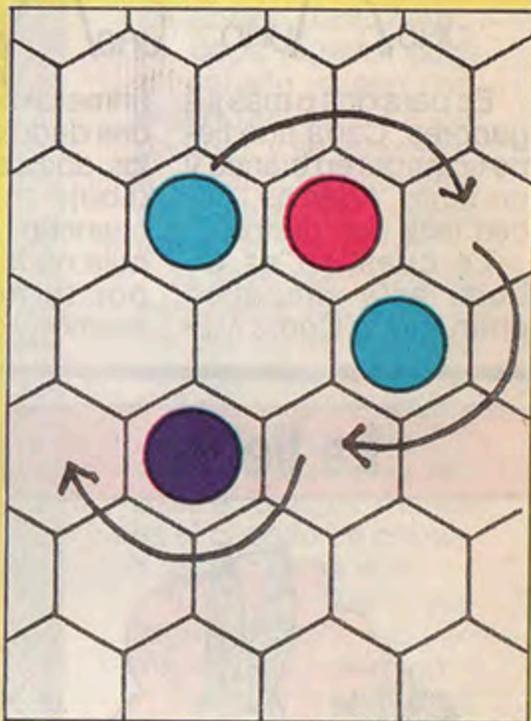
Lo que hay que hacer es llevar las fichas de color que le corresponde (por ejemplo, las fichas naranja deben llegar a las casillas naranja).

Para eso, las fichas se mueven así.

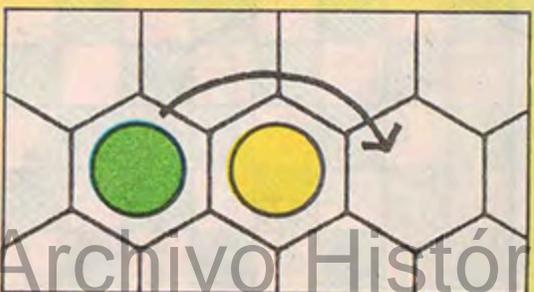
A -A un lugar vecino que esté libre.



C -Se pueden hacer varios saltos seguidos en la misma jugada, como a las damas. Pero acá las fichas **no se comen** (para eso están las galletitas).



B -Saltando por encima de otra ficha que esté al lado, hacia un lugar libre. La ficha saltada puede ser del mismo color o de otro.



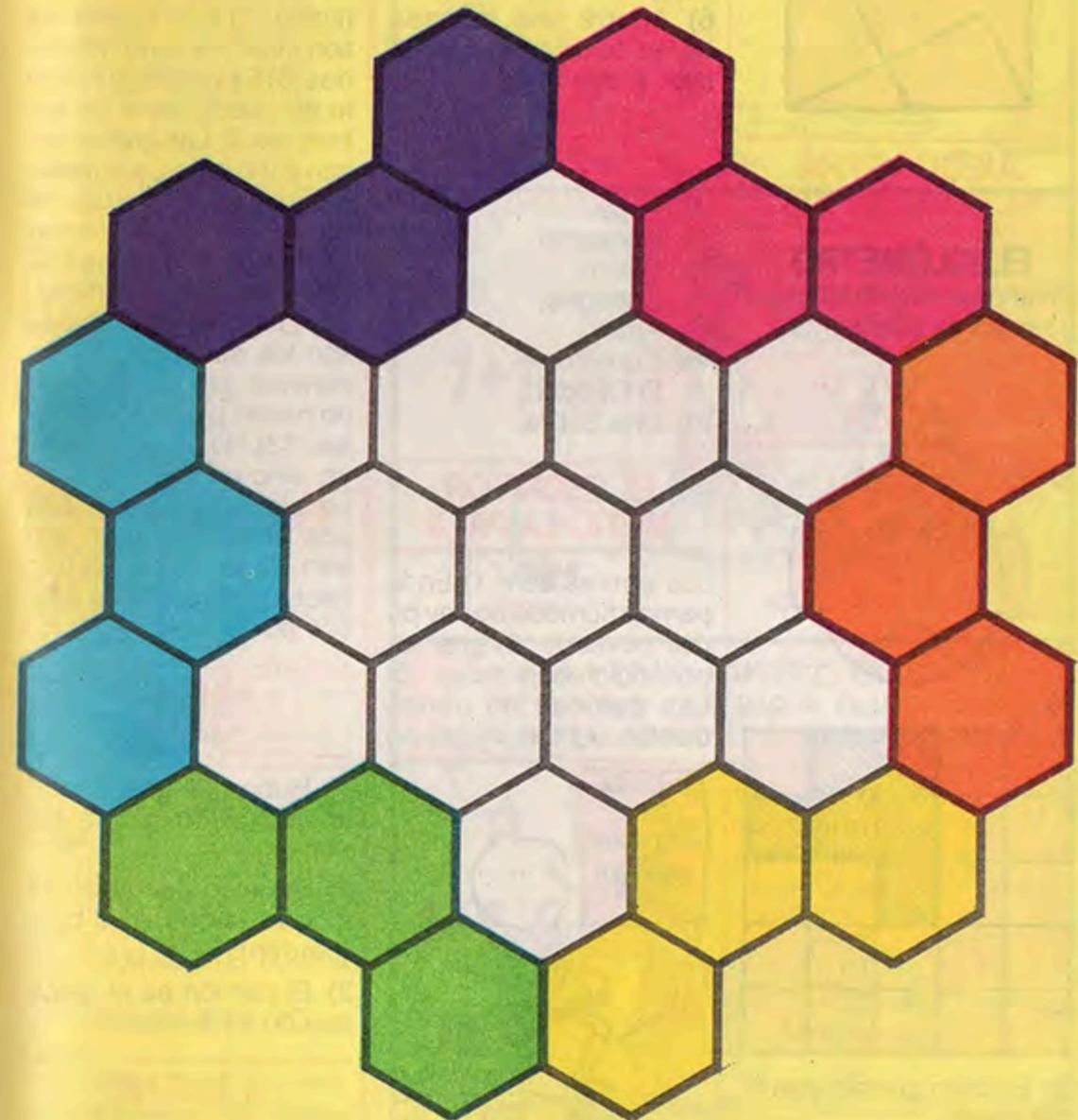
Gana el que llega primero, claro. Si juegan dos, usan colores enfrentados (por ejemplo, el violeta y el amarillo).

Si juegan tres, usan colores alternados (por ejemplo, el rojo, el amarillo y el azul).

Si juegan cuatro, dejan afuera dos colores enfrentados, y usan los otros cuatro.

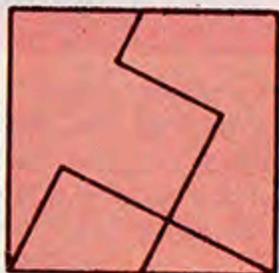
Y si juegan seis, cada uno usa un color, y se zambulle en un despiñónre deseomunal.

Esta vez, una variante enana pero muy divertida de un juego antiguo: las damas chinas. Recortá las fichas que están abriendo la contratapa (página 35) y ponelès la recontratapa a tus amigos.



SOLUCIONES

ROMPECROQUETAS

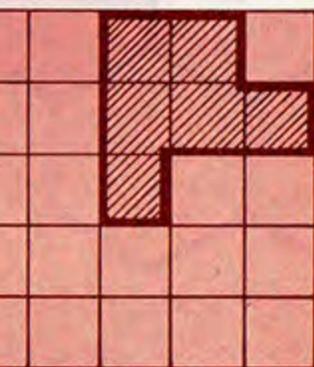
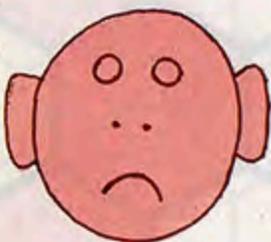


JUEGOS PARA EL VIAJE DE IDA

EL KILÓMETRO

Un año luz mide 9 billones y medio de kilómetros.

ROMPETE LA CUCUZA



- El único que sirve es el del medio.
- Hay que sacar 6 medias. Si las primeras cinco

son todas del mismo color, la sexta tendrá que ser del otro.

5) Las cuatro y cuarto. (Si no estás convencido, poné el dibujo frente al espejo)

6) Agarrá una moneda de las de cincuenta, y pásala al otro lado.

EL ZOOLOQUICO

- Paga.
- Cocadrilo.
- Ciervo.
- Canagrio.
- Arniño.
- Conejitos.
- El Cóndor.
- Una Sobra.

EL ESCRITOR METIÓ LA PATA

Los errores son: 1) En la pampa húmeda no hay picos nevados. 2) Los sapos no tienen pelos. 3) Las gallinas no tienen dientes. 4) Las vacas no



viven en cuevas. 5) Si el tren echa humo, entonces no puede ser eléctrico. 6) Las páginas 25 y 26 de un libro están en la misma hoja, y no se puede poner un señalador entre ellas (fijate). 7) Las arañas no son insectos, sino arácnidos. 8) Es verano, y Pedrito no puede llevar un sobretodo. 9) Las arañas tienen ocho patas, y un estudio de los bichos no puede decir que tienen como treinta. 10) Los claveles no tienen espinas. 11) Los que tienen bolsa son los canguros, no los conejos. 12) Los conejos no hacen pis en los árboles. 13) No es un colectivo, sino un tren.

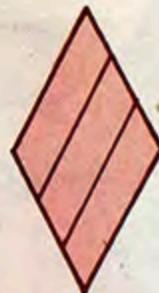
La araña se mueve sola por el temblequeo del tren. Al sacudirse, el tren hace que la araña se deslice por el suelo.

MUCHO OJITO

- Hubo que usar cuatro líneas (si no, contá las puntas).
- El único cuadrado es el que rodea el dibujo (perdón).
- El camión es el único que no está repetido.

A QUE NO

¿Cuál falta?
La figura que falta es ésta.



Laberinto letrado

El camino es así.



¿QUÉ SERÁ?

- La media.
- El piojo.
- La campana.
- La empanada.
- La escoba.

ENIGMABROMAS

- Al truco.
- Una caperucita verde.
- De chocolate.

PALABRAS DIBUJADAS

- ENCAJADOS (En caja, dos).
- SÓTANO (Sota no).
- PESCANTE (Pescan té).
- CAMALOTE (Cama, lote).
- CANALETA (Can, aleta).
- DERROTA ("D" rota).
- REBAJA ("RE" baja).
- MONOPLANO (Mono plano).



JUEGOS PARA EL VIAJE DE VUELTA

El viaje de vuelta es tan plomo como el de ida, pero peor, porque las vacaciones se acaban. Es un asquete, bah! Pero siempre te queda el consuelo de jugar. ¿A qué? ¡Seguí leyendo!



E CON A, A CON E

De golpe, todos los que van en el auto tienen que hablar cambiando la A por la E y la E por la A. Por ejemplo: "Astoy heblendo esí porca al juago ma obligue". ¿Está? Cada vez que uno se equivoque, pierde un punto. A las tres equivocaciones, tiene una prenda. Para elegir las prendas, fijate en la última página, o inventate alguna que se pueda cumplir sobre el auto y sin chocar.

SALAMINES Y SALCHICHONES

Se elige una víctima. Los demás le hacen preguntas. Por ejemplo: ¿Qué vas a hacer cuando llegue-

mos? ¿Qué te gustó más en las vacaciones? Y así. La víctima tiene que contestar diciendo: "¡Salamines!" una vez, y "¡Salchichones!" la otra. La condición es que lo diga muy serio y sin reírse. En cuánto se ría, se elige otra víctima. Gana el que aguante más preguntas, sin reírse.

TRENQUE LAUQUEN

Se toma una revista o un libro cualquiera, y se busca algo para leer en voz alta. Pero ojo, que el que lee tiene que cambiar algunas palabras. Cuando encuentre una que empiece con T debe decir "TRENQUE" en su lugar. Y cuando encuentre una que empiece con L debe decir "LAUQUEN". A la primera equivocación, le toca el turno a otro. El que dure más sin equivocarse, gana.

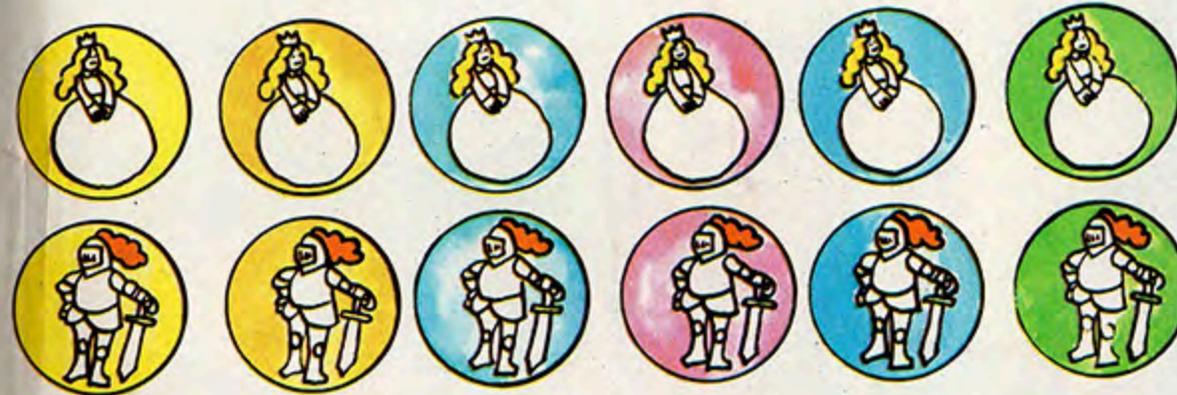


FICHAS

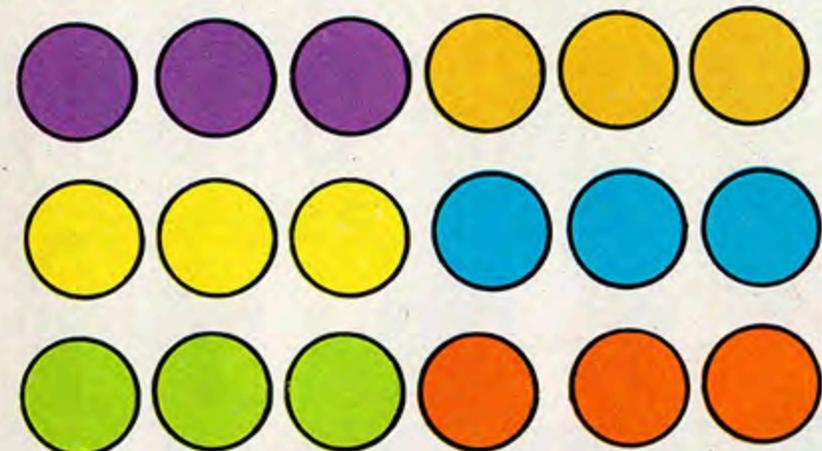
Para algunos juegos no sirven los porotos aunque sean de manteca, por eso aquí tenés las fichas. No hay de qué...



Fichas del Poliladrón (juego sito en páginas 6 y 7)



Fichas del Monstruos y Princesas (el tablero de las páginas 18 y 19)



Fichas de Damitas Chinas (las que se encuentran en las páginas 30 y 31)

AJEDREZ

