

JARDIN.

JUEGOS DE ACCION.

El gato y la rata.

Se forman en círculo los de la sociedad dándose las manos: una señora colocada en medio de la rueda es la rata, y un caballero es el gato se gira rápidamente levantando los brazos para que el gato pueda pasar por debajo y penetrar por el centro, al mismo tiempo que la rata logre escaparse por la parte opuesta. El gato salta al rededor dando maullidos y procurando encontrar una entrada: cuando se acerca á un lado se estrechan prontamente los brazos, y aquel no pierde tiempo en procurar abrirlos, sino que pasa al sitio menos defendido. Si es diestro, entra en la rueda; pero al mismo tiempo se le proporciona salida á la rata, y entonces se procura encerrar al gato estrechando la cadena. No obstante, como la ley del juego es la de saltar y girar, el gato siempre alerta descubre pronto un vacío por donde evadirse y asir á la rata, que se refugia corriendo en la rueda, sucediendo pocas veces que no entren juntos. Aun es mas raro que no consiga penetrar en la rueda cuando está la rata en ella, y que no la atrape, obligándole á dar una prenda. En este caso el gato y la rata descansan haciendo parte en la rueda, poniéndoseles otros sucesores. El juego si-

gue hasta que todos los hombres se hayan agatado, y las mugeres se hayan hecho ratas. Este juego es muy divertido y proporciona mucho ejercicio.

La caza de corazones.

Se puede hacer este juego en un aposento ó jardín con las variaciones que diremos. Cuando se hace en una calle de un jardín ó en un patio, se forma la compañía en círculo, y se trazan en el suelo, en medio del círculo, unas cuantas figuras de corazones todas inmediatas al centro, procurando siempre marcar cuatro ó cinco corazones de menos, con respecto al número que hay de jugadores. Hechos estos preparativos, se baila en rueda al compás de una música ó canción proporcionada, y al acabarse es preciso que sin dejar el círculo se adelante un pié para borrar con él al mismo tiempo que se baila algunas de las figuras de corazones; se vuelve á empezar el baile cuantas veces se quiera, y los que no lo han verificado pagan prenda.

Este juego se ejecuta tambien de otro modo: se forman los jugadores en rueda al rededor de una mesita, que se cubre del número conveniente de corazones marcados con greda; y en vez de borrarlos con el pié al final de la canción ó tonada, los bailarines se sueltan la mano y procuran borrar, siguiendo el baile, y ponen en lugar de los corazones que quitan, un pedacito de papel, una llave ú otra cosa que lleven en la mano para comprobar su victoria. Los que no lo consiguen dan prendas cuando están borrados todos los corazones.

Este juego tiene tambien otra variacion. Se forma la tertulia en fila dándose las manos; se señalan los corazones con greda en la pared, ó sobre una tabla ancha á cierta altura, á fin de que no se pueda llegar á ellos sin saltar un poco; se adelanta la fila cantando y bailando hácia la tabla ó pared; retrocede y avanza de nuevo mientras la música, y al llegar al final se rompe la cadena, y todos procuran saltar hasta donde están los corazones para borrarlos; esta especie de caza es, aunque un poco mas difícil, muy agradable.

El zapatero.

Toda la compañía se forma en rueda dándose las manos, y si son pocos los jugadores se ensancha el círculo cuanto se pueda. Se saca á la suerte la persona que ha de ponerse en medio y ser el zapatero: regularmente suele ser éste un jóven que se pone de rodillas, ó sentado en el suelo, ó sobre los talones, aunque se puede (y esto es de mejor tono) darle un pequeño taburete ó una almohada, siendo preferible esta última: este asiento se pone en medio del círculo cuando una señora es la zapatera. Remedando las operaciones de su oficio, el zapatero canta muy corriendo:

Mis zapatitos
Suaves, bonitos,
Niñas hermosas,
Los probareis.

Los demas responden girando y corriendo con la velocidad que se pueda:

Mas si tan diestro
Es es el maestro,
A quien pudiéreis
Los probareis.

A este envite ó desafio, el zapatero sin dejar su puesto y solamente estendiendo el brazo procura coger del extremo del vestido á las señoras, y del pié á los caballeros. Entonces deja de ser zapatero, y entra á ocupar su sitio la persona cogida.

§ JUEGOS DE PRENDAS.

El vuelen, vuelen.

La compañía ó tertulia se formará en círculo al rededor del que lleva el juego: éste pone las manos sobre sus rodillas, y los demas hacen lo mismo. El director, diciendo *vuelen, vuelen las palomas*, levanta las manos en accion de volar, y los demas hacen lo mismo. Sigue nombrando del mismo modo otras aves, como *perdices, calandrias, jilgueros, codornices, &c., &c.* Pero para sorprender á los demas, en vez de nombrar al levantar las manos una ave, suele nombrar otro animal incapaz de volar: v. g., diciendo: *vuelen, vuelen los cangrejos*; en cuyo caso, si los jugadores poco atentos levantan las manos, pagan prenda. Es un juego en que la distraccion hace caer á muchos.

La lotería de amor.

Se tiene un saquito, en el cual haya tantos billetes como personas juegan, unos de ellos blan-

cos, y otros que dicen: *Vale en favor al portador, ó diferentes favores al portador. Vale una confidencia ó tres varas de amor. Yo el que suscribe confieso deber una canción, una, dos, ó mas prendas. Vale para portero, soldado prusiano, peregrino, mendigo, navegante, &c.* (Véase mas adelante el capítulo de las penitencias.) Una persona de la sociedad, llamada el dueño de la administracion, toma el saco, en el que están los billetes arrollados, los mueve, y se le presenta á la persona que está al extremo derecho del círculo: ésta mete la mano en el saquillo, y saca un billete, que desarrolla. El dueño de la administracion hace girar el saquillo hasta el último del círculo, y cada uno está obligado á hacer lo que prescribe el billete que ha sacado, menos los que hayan tenido la suerte de sacarle blanco, los cuales nada tienen que hacer. Cuando la lotería de amor es doble ó triple, es decir, que hay una ó dos veces mas billetes que jugadores, se tira una ó dos veces antes de pasar á ejecutarse; porque sucede que para muchas personas la segunda estraccion anula la primera: en efecto, un billete en blanco sacado en segunda suerte, dispensa de la necesidad de obedecer á la primera; y así este último modo de verificar el juego es muy divertido.

ADICION A LOS JUEGOS DE PRENDAS.

De las estatuas de movimiento.

Como la variedad es la que aumenta la diversion, se debe buscar ésta de todos modos; es-

te juego es bastante gustoso por el golpe de vista que causa ver á todos con diverso y continuo movimiento de cabeza, manos y piés, que cada uno coge segun mas le acomoda; y aunque dos ó tres elijan el mismo movimiento, no es fuera del caso, pues solo consiste este juego en que no cese el movimiento mientras el presidente no lo diga; y si alguno faltase, ya con pié, mano ó cabeza, pagará prenda.

Para jugarle se necesita estar sentados en sillas altas, pues en las bajas se cansarian demasiado para menear los piés. Colocados ya en rueda, el presidente da principio al juego con esta arenga, á la que todos responderán los versos que están con esta señal: R.

Presid. Señores, vengo encantado de ver las estatuas que han llegado, todas con diferentes movimientos, que harán reir hasta los muertos: menean manos, piés, cabeza y todo con grande ligereza: vaya, vaya, cosa es de risa; yo volviera á verlo aun en camisa.

Todos responden. Pues si todo es excelente, hagámoslo á lo vivo, presidente.

Presid. Todos me imiten, vamos al paso; pero nadie se ria, que lo pide el caso.

Entonces el presidente dice al de su derecha, que las estatuas meneaban la mano derecha, y la menea: se queda meneándola continuamente; y el de la derecha se lo repite al de la suya, y así va dando la vuelta sin cesar de menear la mano, pero cada cual como le acomode, esto es, uno como quien llama, otro como quien dice con ella no, &c. A la segunda rueda ó vuelta dice que meneaban tambien la mano izquierda; á la

tercera vuelta el pié derecho; á la cuarta el izquierdo, y á la quinta la cabeza; y conforme lo va diciendo, se va meneando sin parar lo que antes meneaba; y el que se ria ó deje de menearse, pagará prenda; pero el presidente tendrá cuidado de concluir pronto, porque es algo cansado, y solo para divertirse un instante y diferenciar se podrá poner.

JUEGOS DE ACCION.

La gallina ciega á la sombra.

Lejos de vendarse en este juego los ojos al paciente, se le permite usar de ellos todo lo que quiera, á cuyo efecto se le coloca enfrente de la puerta de un aposento, en la que se estiene de alto á bajo un gran lienzo ó sábana. Si la localidad no proporciona un aposento capaz para todos los jugadores, se divide la pieza en que se juega por medio de la sábana dicha. Los jugadores se retiran detras de ella colocando la luz de modo que sus sombras se tracen completamente en la sábana, para que las vea el paciente que está á la otra parte. Los jugadores pasan uno por uno, y el paciente debe adivinar quién es el que pasa por la figura de la sombra que le presenta la sábana, y nombrarle en alta voz. Esto parece fácil, mas no lo es; porque cada jugador se disfraza lo mejor que puede, ya con las capas, los sombreros ó los chales de los concurrentes; uno se forma una corcova, otro cojea y alarga un lábio, ó bien se aplica una cosa que haga sombra en la barbadilla ó la nariz, ó

cojea como un derrengado. Una señorita viva y suelta pasa encorvada como una muger de setenta años; un vivaracho petimetre presenta toda la gravedad de un doctor; y en fin, cada cual adopta las posturas y trages raros, para hacer que el que adivina se equivoque: los yerros de éste escitan la risa, y si consigue adivinar, toma su sitio la persona adivinada.

Mi tía Mirli.

Se colocan los jugadores en círculo, y uno de ellos dirigiéndose al primero de su derecha le dice: *Conocia V. á mi tía Mirli?* El vecino responde: *Nunca la vi;* y continúa el primero: *Pues mi tía Mirli estaba siempre haciendo así:* al decir esto gira rápidamente la mano derecha. El preguntado dice lo mismo al jugador inmediato, y se queda meneando la mano derecha sin interrupcion, y se prosigue así hasta concluir el círculo. A la segunda vuelta se ejecuta igual maniobra con la mano izquierda, repitiendo siempre las mismas preguntas y respuestas. A la tercera se levanta y alza continuamente un pié: á la cuarta el otro, á la quinta se menea la cabeza, &c. repitiendo siempre: *pues mi tía Mirli estaba siempre haciendo así.* No falta director de este juego que para coronarle coge la misma silla en que esta sentado, y sin levantarse de ella se va paseando por toda la sala, debiendo imitarle los demas como á sobrino de la tía Mirli.

Doña Cunegundis la enferma.

Esta señora es parienta muy cerna de la tía Mirli. Se forman todos en círculo, y el que dirige el juego anuncia que va á hacer la relacion lamentable de los diferentes accidentes sucedidos á la pobre señora: borda lo mejor que puede su vida cómico-trágica, suponiendo que en cada aventura le ha sobrevenido una enfermedad, habiéndole sus males puesto sucesivamente en movimiento perpetuo alguna parte de su cuerpo. Primeramente es un temblor de cabeza; despues un pestañeo continuo de ojos; luego un torcimiento de boca, despues la agitacion del brazo derecho; luego la del izquierdo; en seguida la de uno de los piés, y así sucesivamente: advirtiendo que el director á cada enfermedad que anuncia ha de imitar su movimiento, y los demas le han de remedar so pena de incurrir en pago de prenda. Las cabezas, brazos y piés en continuo movimiento, las bocas torcidas, los ojos abriéndose y cerrándose, producen un cómico grotesco muy divertido.

El concierto grotesco.

Los jugadores se disponen en círculo adoptando cada uno un instrumento, cuyo sonido y manejo debe imitar en lo posible. La multitud de movimientos diferentes y simultáneos forman desde luego un espectáculo muy cómico, pero que nada mas es que una parte del juego. Ha de tocar cada músico su instrumento, es decir, imitar el sonido de él; por ejemplo:

- El violin hace vion, vion, vion.*
- La trompa bron, bron, bron.*
- La guitarra ten, ten, ten.*
- El clarinete crip, crip, crip.*
- La flauta fabú, fabú, fabú.*

Y así los demas instrumentos que se elijan. Déjase conocer qué tremolina levantará el tal concierto, añadiéndose que los músicos procuran hacer diferentes contorsiones para remedar mejor su instrumento ó entusiasmo lírico. El centro de la rueda le ocupa un jugador que es el *maestro de capilla*, sentado en una silla con el respaldo hácia adelante, para echar el compás sobre él. En medio de la trapisonda, el maestro de capilla se dirige repentinamente á uno de los de la orquesta, y le pregunta: ¿por qué ha faltado? Debe este prontamente responder con exactitud y analogía al instrumento que toca; por ejemplo, el violinista dice que no tiene bastante resina el arco; el vihuelista que la vihuela no está bien trasteada; el clarinetista que la lave no cierra bien; en fin, cada uno adoptando la respuesta al instrumento que toca, pero cuidando de no repetir una misma respuesta. Esta prohibicion, así como la de no reirse en medio de aquel tumulto burlesco, produce bastantes prendas. Cuando el maestro de capilla pregunta á un músico, todos los demas suspenden su algarabía y sus gestos hasta que su compañero haya respondido ó pagado, y despues vuelven á empezar el juego.

El oráculo músico.

Es el mismo juego, con la diferencia de que en vez de las indicaciones de palabra ó con la llave, se toca un instrumento como piano, viola, u otro cualquiera; y la diversa marcha del *Dolce ó Forté, Andante ó Allegro*, indican gradualmente al paciente si se aproxima ó se aleja del objeto. Se da también á este juego otra variedad; pues en vez de esconder cosa alguna, se convienen los jugadores en que el paciente haga tal ó tal cosa; v. g., que entregue un ramillete á tal señora, que se desabotone el frac, que baile, que cante, &c., lo cual debe adivinar, y ejecutar dirigido por el instrumento, á cuyo efecto empieza á hacer mil cosas diferentes, observando si la música aprueba ó no sus ensayos, hasta que va conociendo lo que se desea que haga.

JUEGOS DE PALABRAS.**JUEGOS PREPARADOS Y DE PROVERBIOS.***Enigmas en prosa.*

Este juego, aunque poco conocido, es muy agradable cuando los jugadores son personas instruidas, y que no quieren parecerlo demasiado. La persona que debe adivinar pasa á un aposento inmediato, y entretanto los jugadores se dicen unos á otros: Yo propendré un enigma, cuya palabra es esta. Confiada la palabra, se llama al jugador que se coloca en medio del círculo,

y cada uno le dice á su vez que adivine un enigma que le propone en prosa. Despues de haberle oido, le es permitido nombrar tres cosas, y nada más. Si no adivina, tiene que oír el enigma de la persona siguiente y sucesivas; pero si le adivina, aquel que le ha propuesto paga una prenda, y queda nombrado adivino supernumerario: esto es, debe reemplazar al adivinador, cuando éste no acierte ninguno de los enigmas que se le propongan. Véanse aquí algunos ejemplos de estos enigmas.

Quien me nombra me rompe. (*El silencio.*)

¿Cuál es el animalito que se viste, insiste y resiste? (*La muger.*)

¿Cómo se llama un abogado viejo, ciego, hablador, caprichoso y porfiado, á quien escucha y quiere todo el mundo? (*El amor propio.*)

¿Cuál es la cosa la mas indiferente, la mejor y la peor del mundo? (*El oro.*)

¿Quién deja sus entrañas para ir á beber? (*Una funda de almohada*), á la que se quita la pluma para lavarla.

¿Cuál es el animal que anda por la mañana en cuatro piés, al medio día en dos, y á la noche en tres? (*El hombre.*)

Somos veinte y cinco hermanos que siempre andamos desnudos, y somos agudos y penetrantes; tenemos la cabaza pequeña y sin orejas; ¿quiénes somos? (*Un cuarteron de alfileres.*)

Enigmas en verso.

Es el mismo juego que el antecedente, con la diferencia de que se han de improvisar en verso

ó decir los que se sepan de memoria: pondremos aquí algunos.

Cruel enemiga de la raza humana,

A mil amantes he causado envidia;

Me mantengo de sangre; y en los brazos

Del que quiere mi muerte, hallo mi vida.

(La pulga.)

Yo soy una confesion

Que jamas se hace en voz alta,

Y si publico una falta

Es para su perfeccion.

Este deseo me incita

A que tal rubor provoque;

Y porque nadie equivoque,

Y el pecado mas repita;

Fije, señalo el lugar

Del cometido pecado;

Y queda justificado

Quien yo llevo á declarar.

(La fê de erratas.)

Nadie mi llegar previene:

Al nacer es mi morir;

Y el que me suele seguir

Jamas sin bullicio viene.

(El relámpago.)

Las preguntas y respuestas.

Este juego proporciona el gusto de hacer á su vez una pregunta, y de dar una respuesta, las cuales varían infinitamente escritas en dife-

rentes naipes. Es preciso que haya tantas preguntas como respuestas, y que cada una se escriba sola en naipe señalado: las preguntas se reparten á los hombres, y las respuestas á las mugeres. Es tambien condicion que se han de sacar las cartas unas tras de otras sin alterar el órden en que estén; y las personas que las tengan pueden barajarlas cada vez para manifestar que no hay otra preparacion que la del acaso.

Preguntas.

¿Gusta V. de divertirse?

¿Es V. cariñosa?

¿Es V. obsequiosa?

¿Le agrada á V. la música?

¿Es V. fiel?

¿Gusta V. que la apuren la paciencia?

¿Tiene V. caprichos?

¿Le gusta á V. pasearse sola?

¿Es V. amiga de cortejos?

¿Se complace V. en que admiren sus prendas?

¿Le gustan á V. las diversiones?

¿Es V. agradecida?

¿Le agrada á V. el secreto?

¿Es V. reservada?

¿Es V. exigente?

¿Es V. sincera en el cariño?

Respuestas.

Desde la mañana al anochecer.

Demasiado.

Mucho.

Con gusto.

Segun el caso.

Puede ser.

Raras veces.

En medio de un bosque.

Ciertamente.

Todas las noches al acostarme.

Se lo diré á V. al oído.

No lo dudo V.

Es lo que mas me gusta.

Sí, en invierno.

Una vez al dia.

Eso es lo que no diré.

PENITENCIAS DE ACCION.

El caballo de Aristóteles.

Esta es una de las mas duras penitencias que pueden imponerse. El desdichado á quien su mala estrella se la destina, tiene que ponerse á cuatro piés, y llevar sentada encima una señora al rededor de la sala.

El asno sabio.

El que manda la penitencia tiene que hacer de amo del animal, ó señala para este importante empleo al jugador mas diestro en él. *El asno sabio* es siempre un hombre que se pone en cuatro piés, y el amo, estando á su lado, dice á la sociedad con mucho énfasis: *Señores y señoras, vean Vds. aquí un asno, que merecería ser doctor mejor que muchos que lo son, porque lee*

en el fondo del corazon. Vamos, señor borrico, pásese V., y dé V. un brinco á la salud de la tertulia. El borrico entonces estira las dos piernas como quien tira coces. El amo prosigue diciendo: *Este es el momento de que manifieste V. su gran saber; mire V. bien, y díganos cuál de estas damas es la mas coqueta.* El asno mira atentamente á las señoras, se acerca á sus piés, huele, y después segun su conocimiento particular, con un poquito de malicia, meneas muchas veces la cabeza delante de aquella que tiene por la mas coqueta, y pega el mejor rebuzno que pueda. Esta escena puede producir grandes carcajadas. El amo prosigue del mismo modo preguntando al asno: *Cuál es la mas inconstante, la mas cariñosa, la mas amable, la mas discreta, la mas astuta, &c.;* y el asno va respondiendo de la misma manera. Por lo regular suele concluir su penitencia preguntándole el amo *cuál es la mas inocente;* y el burro va oliendo á todas sin detenerse en ninguna, y vuelve al amo rebuznando y moviendo la cabeza en espresion negativa.

Los suspiros.

Si es una señora la condenada á suspirar, se coloca de piés en un ángulo del salon y exhala un profundo suspiro. *¿Por quién suspira V.?* le dicen; y responde: *por D. Fulano ó D. Zutano.* La persona nombrada va y la da la mano, y despues colocándose de espaldas á ella, suspira por una señora, ésta por un caballero, y así sucesivamente hasta el último de los jugadores.

PENITENCIAS DE PETARDO Ó DE EQUIVOCO, DE MEMORIA, É INGENIO.

Definición del amor sin O.

Es un infante débil y fuerte,
Cuya destreza es sin igual:
Venec á las vanas, sigue á las simples,
Y aun á discretas suele engañar.

Cumplimiento con las palabras Mármol y Tizon.

Es V, tan helada como un mármol,
Y yo ardo á la manera de un tizon:
Por dichoso me tengo en no ser árbol,
Pues mi pecho sería ya carbon.

A veces, se pide, tambien un cumplimiento, cuyas palabras empiecen por una letra dada. Supongamos que un hombre ha recibido de una señora las seis letras siguientes: a, b, c, s, v, p y las puede disponer en dos columnas, de este modo:

- | | |
|---------------|-------------|
| A—amabilidad, | S—son |
| B—belleza, | V—vuestras. |
| C—candor, | P—prendas. |

Supongamos que se mandase mudar este mismo cumplimiento en sátira, y pudiera decirse:

- | | |
|----------|-------------|
| A—aquí | S—solo |
| B—buscó | V—veo |
| C—candor | P—picardía. |

Cumplimientos en acróstico.

Supongamos que una señora, pidiese un cumplimiento á un caballero, hecho con la palabra amor; y podria decirle: V. es

- A—amable,
- M—modesta,
- O—obsequiosa,
- R—racional.

Y con estas iniciales ¿á qué hombre de buenos sentimientos podrá V. dejar de agradar?

Hacer un ramillete.

El jugador sentenciado á esta penitencia elige tantas diferentes flores cuantas mugeres hay en la sociedad, si es hombre; y cuantos hombres hay en ella, si es muger, diciendo: *Tomo de tal persona un clavel, de tal un ranunculo, de tal una azucena, &c.; y atándola con una cinta azul, blanca, morada, &c., se le regalo á don fulano ó á doña fulana.* Ha de procurarse que cada flor tenga alguna alusion á la persona de quien se ha tomado, y que el color de la cinta sea tambien emblemático, respecto á aquella á quien se regala el ramillete.

Hacer el testamento.

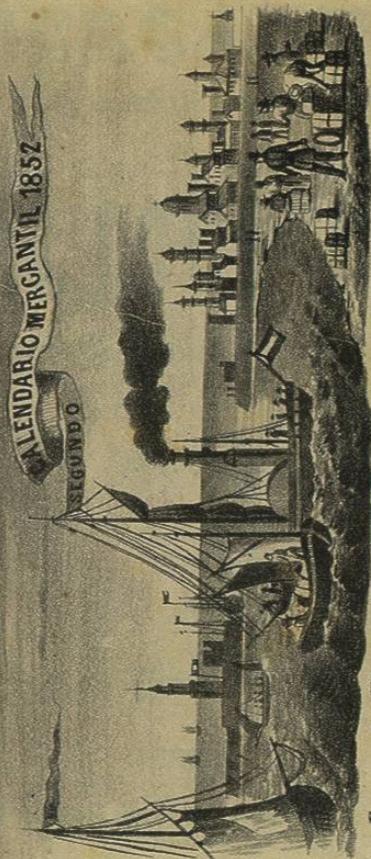
El jugador que hace su testamento lega á cada persona de la sociedad las prendas físicas ó morales que tenga. Para este objeto se le venda, y uno de los sócios le pregunta: *¿A quién le lega V. esto?* señalando por ejemplo sus ojos, sus

LIBROS SELECTOS

QUE SE HALLAN

De venta en la Alacena del Editor.

- ALMACEN DE LOS NIÑOS, nueva y hermosa edicion, refundida enteramente, y puesta al nivel de los conocimientos actuales, 1 vol. con 150 grabados, , , , , , 9
- ALMEIDA, RECREACION FILOSOFICA, ó dialogo sobre la filosofia natural, para instruccion de personas curiosas, que no han frecuentado las aulas: edicion refundida enteramente. y puesta al nivel de los conocimientos actuales, 11 volúmenes 12vo., con un sinnúmero de grabados, , , , , 18
- ANUARIO DE MARIA. ó el verdadero siervo de la Virgen Santísima: obra aprobada en Roma y presentada á la santidad de Gregorio XVI; traducida por el P. Magin Ferrer M., 2 vol. 12vo. con láminas. 1846, , 3
- AVISOS de la Providencia en las calamidades públicas. por San Ligorio, 1 volúmen 32vo. 0
- BALMES. El Criterio, nueva edicion de 1849, 1 vol. 12vo. 2
- BALMES. Filosofia elemental, 1 vol. 12vo. grueso. 2
- BALMES. Filosofia fundamental, 2 volúmenes 12vo. gruesos. 5
- BALMES. Protestantismo (el) comparado con el Catolicismo en sus relaciones con la civilizacion europea, 2 vol. 12vo., gruesos. 5



Puerto de Veracruz. La vista está tomada desde Veracruz