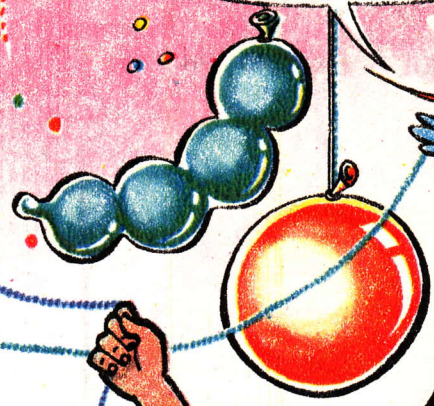




Zunzún

REVISTA MENSUAL 20

¡VIVA EL DÍA DE LOS NIÑOS!



Revista 87

Dice Zunzún



DIBUJA AQUÍ A ELPIDIO VALDÉS



Pionero moncadista,
llega ZUNZÚN anunciando
que ya llegamos a julio
y que en julio celebramos
el gran Día de los Niños
igual que todos los años.

Para que lo pases bien
en día tan señalado,
traigo, con mucho cariño,
en un florido catauro:
divertidas historietas,
bonitos juegos cubanos
(que a algunos compañeritos
se les fueron olvidando);
poesías, pasatiempos,
recuerdos de aquel asalto
histórico del Moncada
que dirigió Fidel Castro.



Zunzún

No. 69. JULIO, 1987. — Calle 17 No. 354.—Habana 4.— Teléfono: 32 4572.— DIRECTOR: Ernesto Padrón.
JEFE DE REDACCIÓN: Xosé Neira.—DIRECTOR ARTÍSTICO: Omar Mondeja.—REALIZACIÓN: Ana M. Martínez y Felipe García.
COLOR: Margarita Fernández y Alfredo Gutiérrez.—ATENCIÓN A LECTORES: Marta Herrera y Gloria González.—PAREADOS:
Nicolás Reina. — Editora Abril UJC.—Impreso: Establecimiento "Jesús Menéndez".— Empresa Poligráfica del CC del PCC.

TEXTO: JOSÉ NEIRA
DIBUJO: E. PADRÓN

También va un sabroso cuento,
versos de a dos, pareados,
algo que se corta y pega:
un mundo redondeado.
y otras cosas que verás
según vayas hojeando.

Todo esto, para ti,
lindo, escrito y dibujado.

ZUNZÚN viene en este día,
alegre, pintiparado,
los moncadistas lo ven,
lo sienten como un regalo,
como un amigo que llega,
bien vestido y bien peinado,
para celebrar la fiesta
—niñas y niños cantando—,
con besos y voladores,
con bombochies y aplausos,
felicísimo entre todos
y en una rueda bailando.



¡QUÉ BUENO SI NOS COLOREAS!
¿QUIERES?



DIBÚJALE LAS CUERDAS A LA GUITARRA



¡QUE ALEGRÍA! ¡QUE ALEGRÍA!

VER A LOS NIÑOS EN SU DÍA!



LAS CINTAS

Una niña hace de "lluvia" y otra de "viento". La que hace de "viento" se reúne con el resto de las compañeras y, en secreto, les da el nombre de un color a cada una: azul, rojo, amarillo... que deben recordar bien. Cuando termina, la "lluvia" se acerca y dice:

-Tun, tun.

-¿Quién es? -contesta el "viento".

-La lluvia.

-¿Qué busca?

-Cintas.

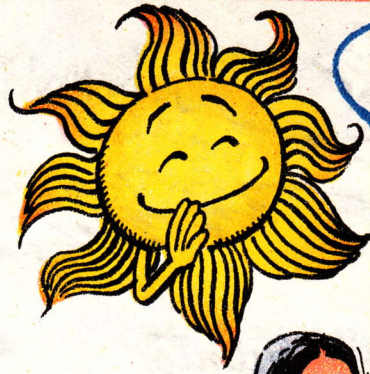
-¿De qué color?

-Verde limón.

La niña que tiene el nombre de ese color, sale y se va con la "lluvia". Si no acierta, el "viento" responde:

-No hay, se fue con el viento.

Cuando la "lluvia" se haya llevado todas las "cintas" las pone en hilera. Entonces pasa y se detiene delante de cada una de las jugadoras y empieza a hacerles muecas. Las que se rían, pierden y ocupan los puestos de "lluvia" y de "viento".



Juegos



QUIMBICUARTA

Se juega, entre dos niños, con dos bolas o con dos bolones. Uno de los jugadores coloca su bola en el lugar que escoja y el otro lanza la suya desde cierta distancia. Si solamente logra darle es quimbi, y si le da, y las dos bolas quedan a una distancia menor de una cuarta de la mano del jugador que tiró, entonces también hizo cuarta; o sea, hizo quimbicuarta y ganó.





AMANECE

Texto: Xosé Neira

Dibujos: Roberto Alfonso

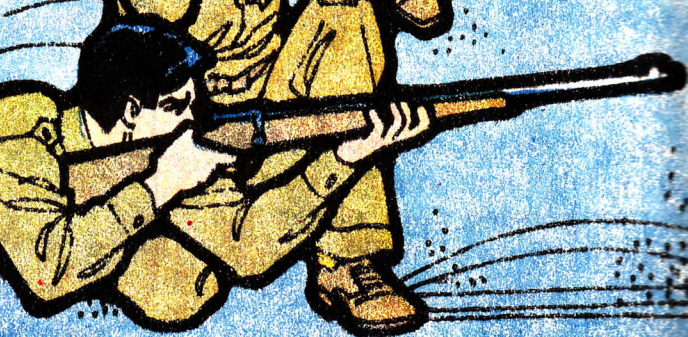
Cuando los últimos ecos
de los tambores se apagan
tras el carnaval sonoro
que en la Trocha gime y danza;
mientras los gallos anuncian
el rostro de la mañana,
ciento treinta y cinco héroes
van hacia el cuartel Moncada.

Detrás de cada gatillo
late un corazón en llamas.

El fuego viene de lejos
quemando noches y lágrimas.

Vibra Santiago de Cuba
al compás de la batalla
y se inscriben nuevos mártires
en el censo de la Patria.

Era el veintiséis de julio
día de eterna alborada.





LOS UNIFORMES

Texto: Rosa Leyva - Dibujos: Orestes Suárez - Fotos: José Wong



ELENA Rodríguez del Rey es una ancianita de 88 años, delgada, menuda, de voz suave y segura. Ella guarda junto a su corazón una hermosa riqueza: los recuerdos de aquellos días en que, junto a otras compañeras, preparó y cosió los uniformes que usaron los asaltantes al cuartel Moncada, el 26 de julio de 1953.

Despacito, como viviendo otra vez aquel tiempo de hace 34 años, empieza a regalarnos su tesoro:

"Un día llegó mi hija Melba (1) y me habló de las ideas de Fidel y me dijo que hacía falta hacer unos uniformes iguales a los que usaba el ejército de Batista. Como yo sabía coser, era la persona indicada para hacerlo, ya que había que mantener todo en secreto. Figúrense, eran tiempos difíciles. Aunque yo tenía las manos muy enfermizas, acepté, porque quería hacer algo por Cuba.

»Entonces visitaba mi casa Delia Terry, una amiga mía que también cosía y, sobre todo, ropa de hombre. Fidel en persona nos trajo la tela. Por cierto, tenía el mismo color del uniforme enemigo pero no la calidad.



ASÍ IMAGINÓ EL DIBUJANTE LA CONFECCIÓN DE LOS UNIFORMES.

El 26 de julio de 1953, un grupo de revolucionarios, dirigidos por Fidel, atacó el cuartel Moncada de Santiago de Cuba. Aquellos jóvenes iban vestidos con uniformes iguales a los que usaba el ejército del tirano Batista. Esto lo hicieron para confundirse y engañar al enemigo.



de Jovellar, mi amiga y yo comenzamos la labor. Yo cortaba y preparaba la tela y Delia cosía. Había compañeras como Edita Dubois (2), Naty Revuelta y otras que ayudaban a hacer ojales, pegar botones. . . Era un taller de costura.

»Generalmente hacíamos los trajes de tallas regulares para que le sirvieran a todo el mundo. Hubo uno solo chiquito. Alguien dijo que le podría servir a Raúl Gómez García. El de Fidel era una talla extra. Yo misma lo hice guiándome por una ropa de él.

»También hicimos las corbatas. Haydée (3) y yo compramos la tela que sí era igual a la que usaba el ejército. Cosí 150 corbatas. Manuel, mi esposo, las viró y planchó.

»Los trajes los poníamos sobre la cama y los tapábamos con un cubrecama. Todo los hacíamos secretamente. Nos ocultábamos hasta de los propios compañeros. Ninguno pasaba al cuarto donde estábamos. Creo que el único que entró fue Pedro Miret (4). Trabajábamos todo el día hasta que se acabó la tela. Solamente se quedó sin terminar la ca-



Elena junto a su máquina en la que cosió los uniformes.



En esta casa de Jovellar No.107, Ciudad de La Habana, estaba el "taller de costura"

misa de Gildo Fleitas. En total hicimos como 11 ó 12 trajes. El resto de los trajes lo fue trayendo a casa un compañero llamado Florentino Fernández (5).

»Días antes del heroico asalto al cuartel Moncada salieron de casa los uniformes. Entonces nadie sabía para qué serían utilizados. Muchos de los que los vistieron no regresaron. . .

Así termina Elena su hermoso relato. Su voz tiembla al recordar la pérdida de aquellos valientes revolucionarios a los que ella siente como sus hijos.

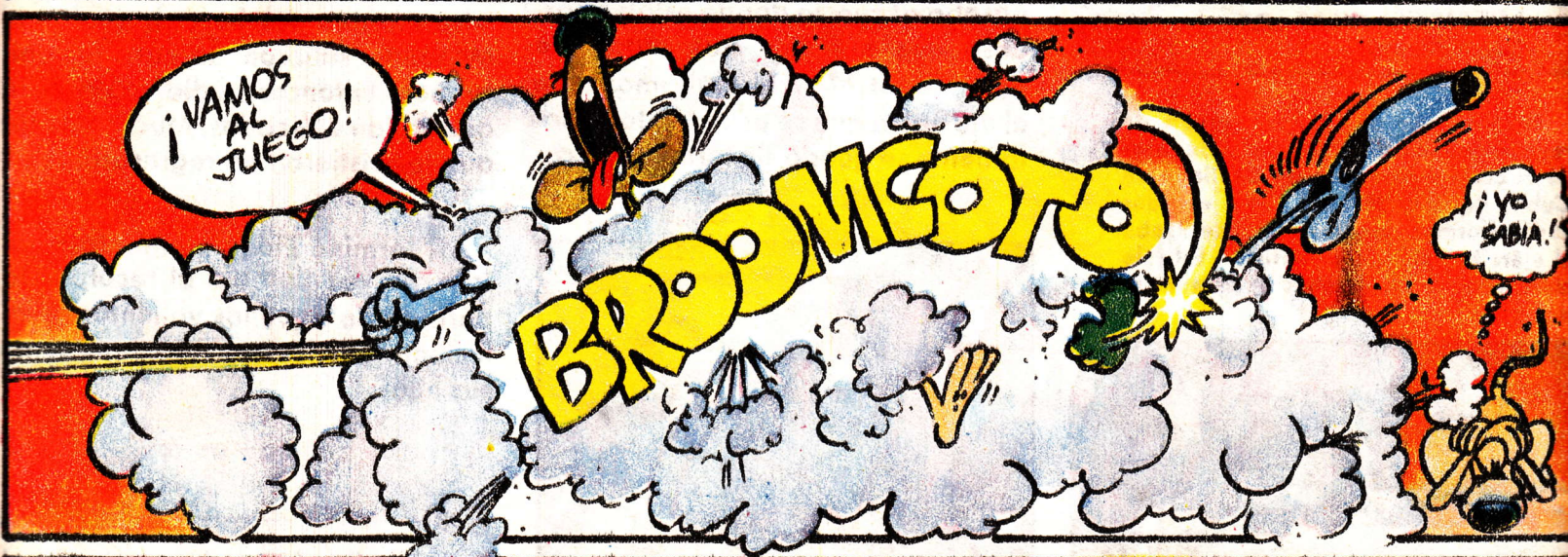
- *—
- (1) Melba Hernández, asaltante al cuartel Moncada. Miembro del Comité Central del Partido.
 - (2) Esposa del asaltante al Moncada José Luis Tasende, que fue asesinado.
 - (3) Haydée Santamaría, asaltante al cuartel Moncada. Falleció en 1980.
 - (4) Asaltante al Moncada. Miembro del Buró Político del Partido.
 - (5) Trabajaba en un hospital militar de la tiranía. Era el encargado de comprar los uniformes a los soldados de Batista para llevárselos los revolucionarios.



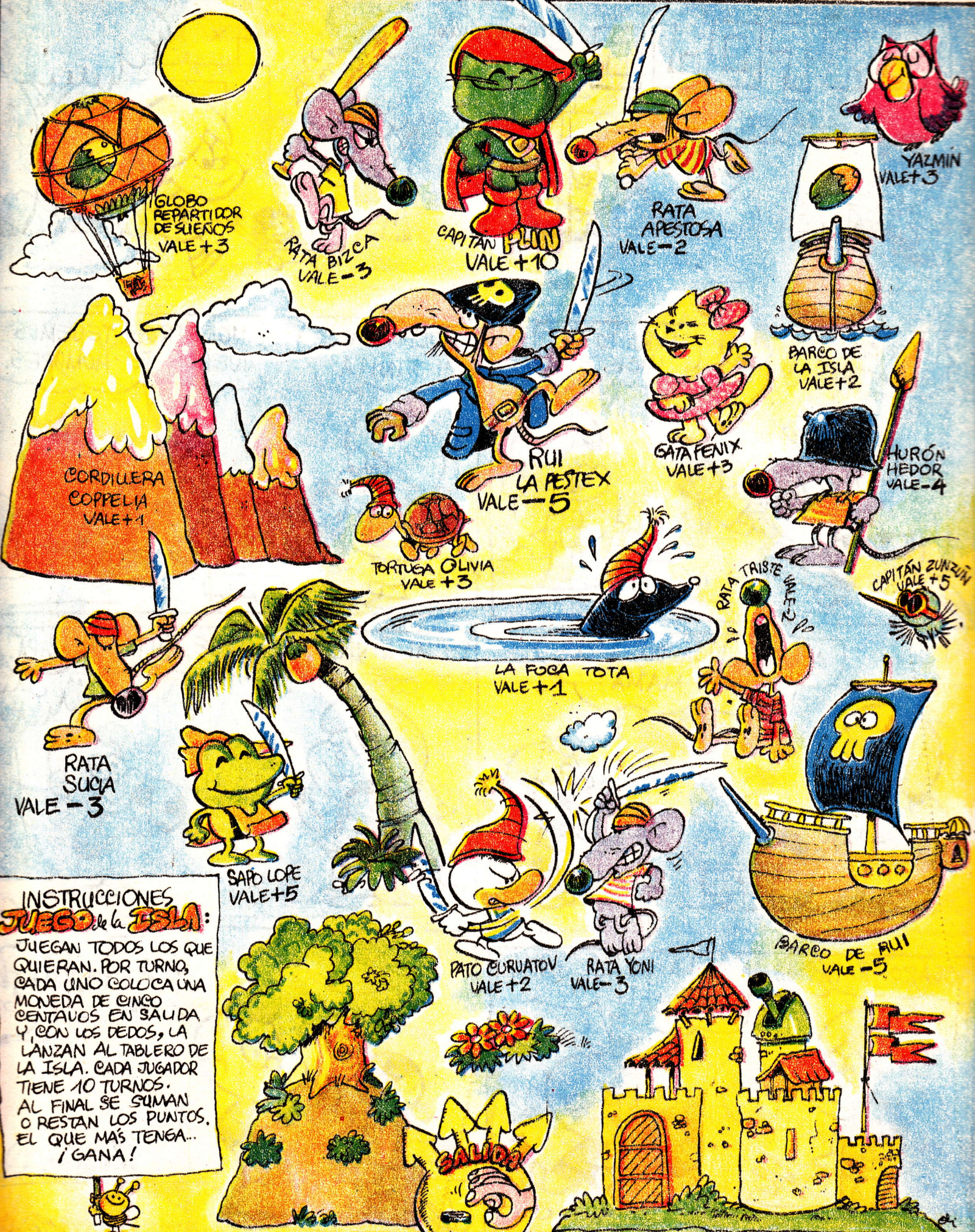
LA JUVENTUD NOBLE Y FUERTE

NO TUVO MIEDO A LA MUERTE.





ATENCIÓN: SI LA MONEDA SE SALE DEL TABlero, EL JUGADOR PIERDE EL TURNO.



GLOBO REPARTIDOR DE SUEÑOS VALE +3

RATA BIZCA VALE -3

CAPITÁN PLIN VALE +10

RATA APESTOSA VALE -2

YALMIN VALE +3

BARCO DE LA ISLA VALE +2

CORDILLERA COPPELIA VALE +1

RUI LA PESTEX VALE -5

GATA FENIX VALE +3

HURÓN HEDOR VALE -4

TORTUGA OLIVIA VALE +3

LA FOGA TOTA VALE +1

CAPITÁN ZUNZUN VALE +5

RATA SUCIA VALE -3

RATA TRISTE VALE -2

SAPÓ LOPE VALE +5

PATO CURVATOV VALE +2

RATA YONI VALE -3

BARCO DE RUI VALE -5

INSTRUCCIONES JUEGO de la ISLA:

JUEGAN TODOS LOS QUE QUIERAN. POR TURNO, CADA UNO COLOCA UNA MONEDA DE CINCO CENTAVOS EN SAUDA Y, CON LOS DEDOS, LA LANZAN AL TABLERO DE LA ISLA. CADA JUGADOR TIENE 10 TURNOS. AL FINAL SE SUMAN O RESTAN LOS PUNTOS. EL QUE MÁS TENGA... ¡GANA!



NO TE CANSES DE MIRAR

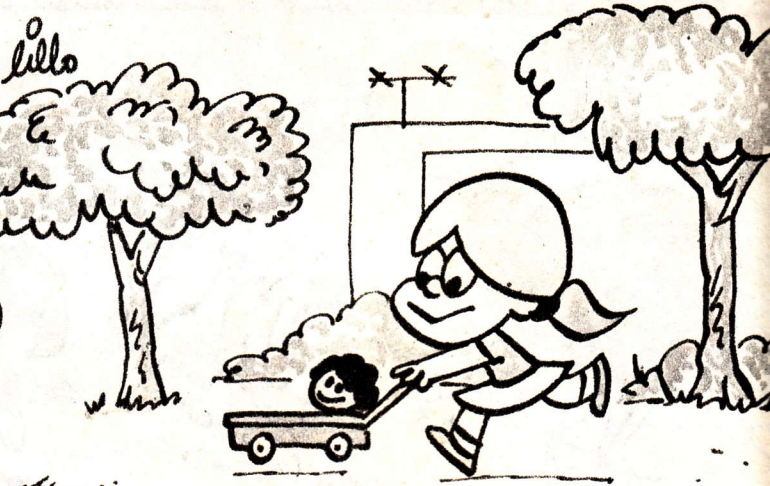
SI VAS LA CALLE A CRUZAR.



MATOJO

67

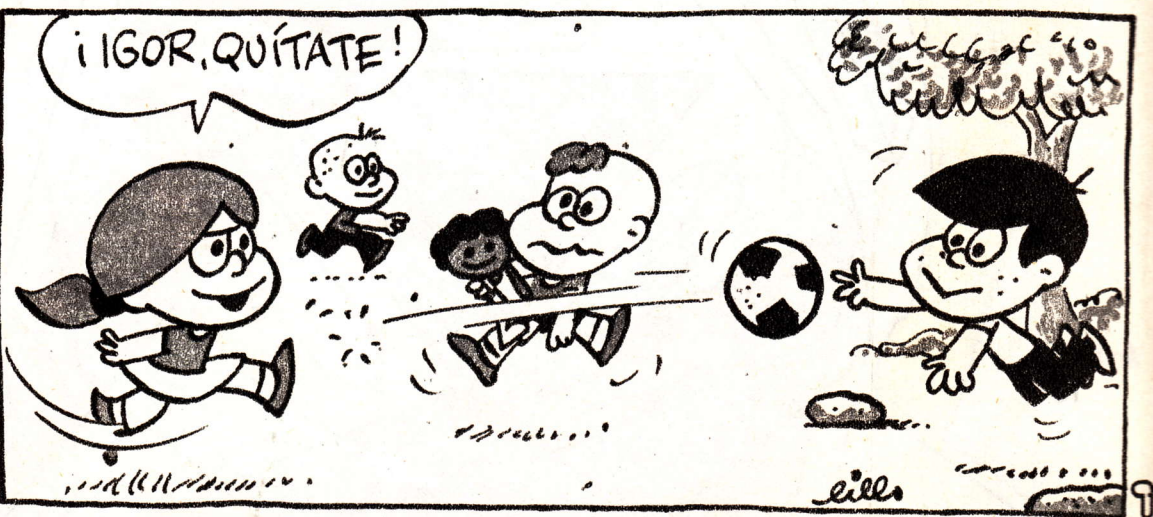
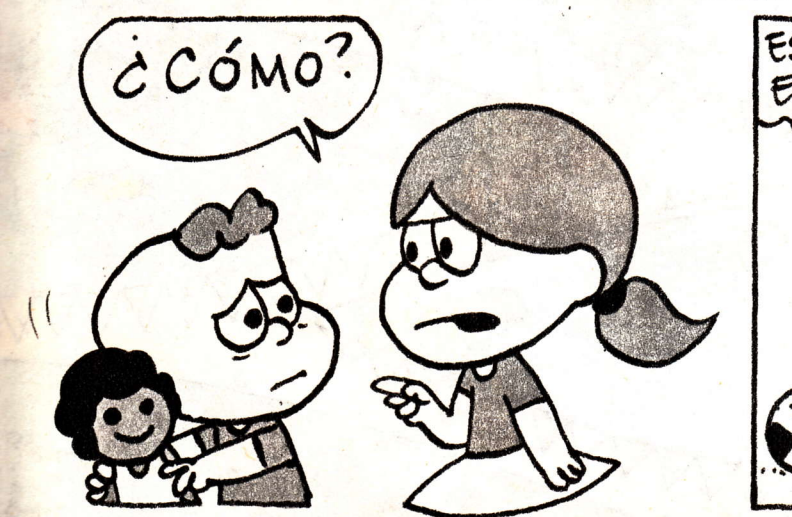
POR Lillo



MARTÍ ENCIENDE SU CARÍO

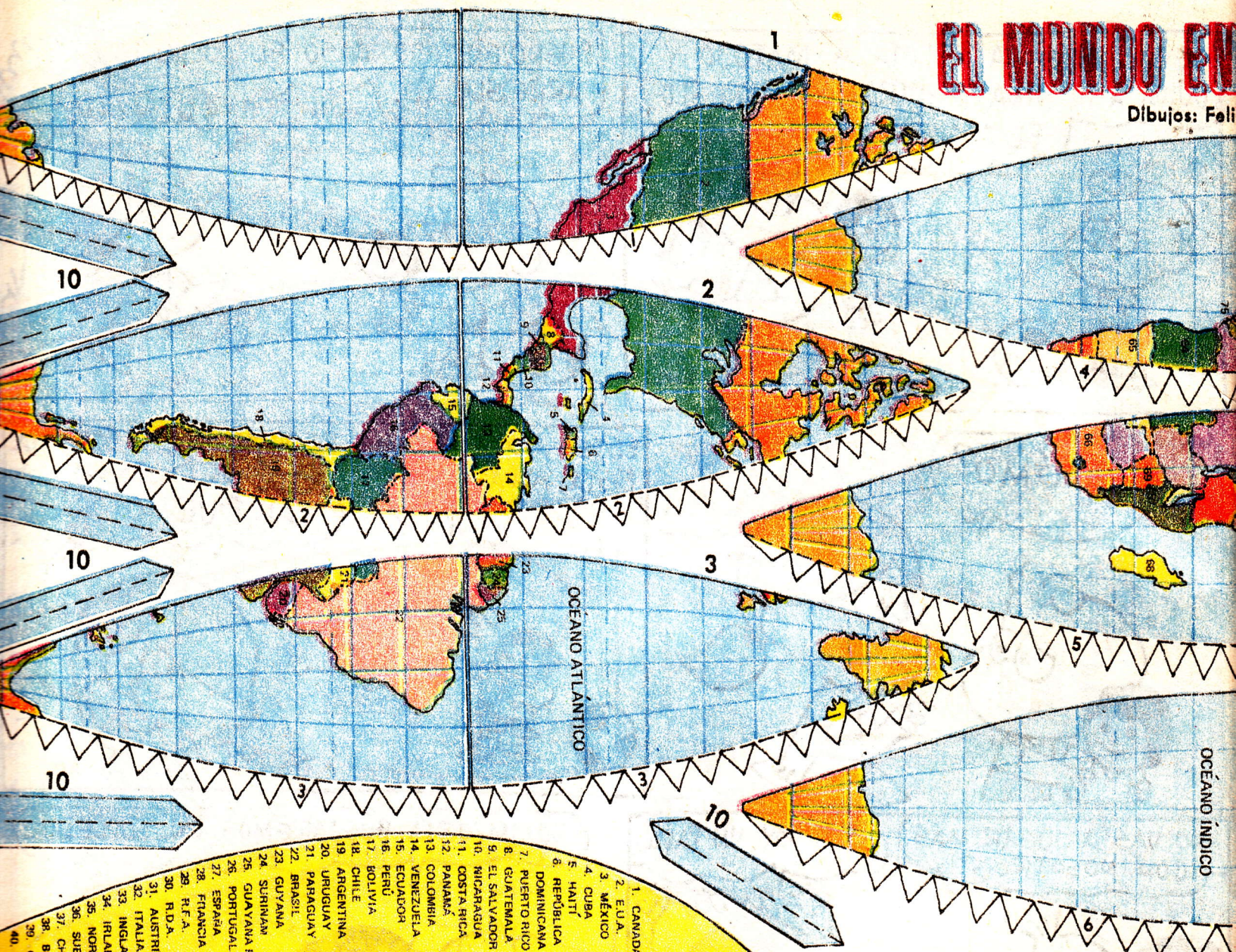
EN EL CORAZÓN DE UN NIÑO.





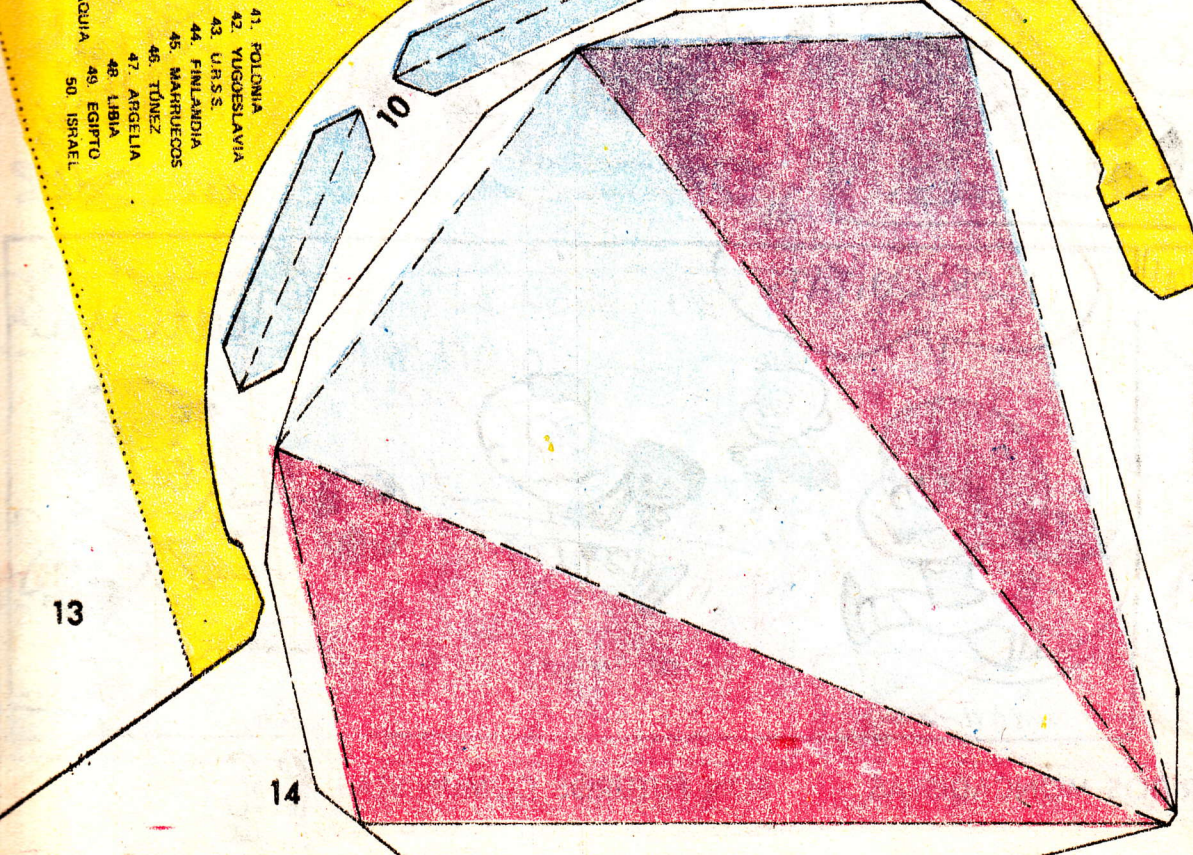
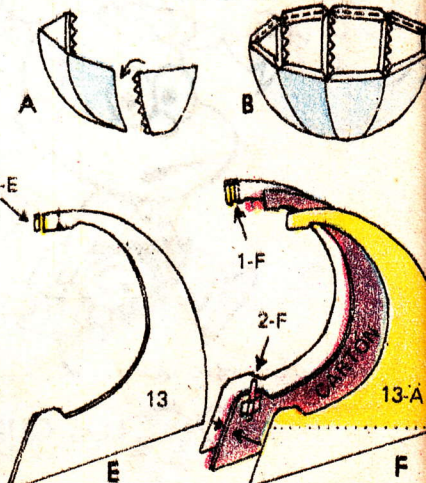
EL MUNDO EN

Dibujos: Feli



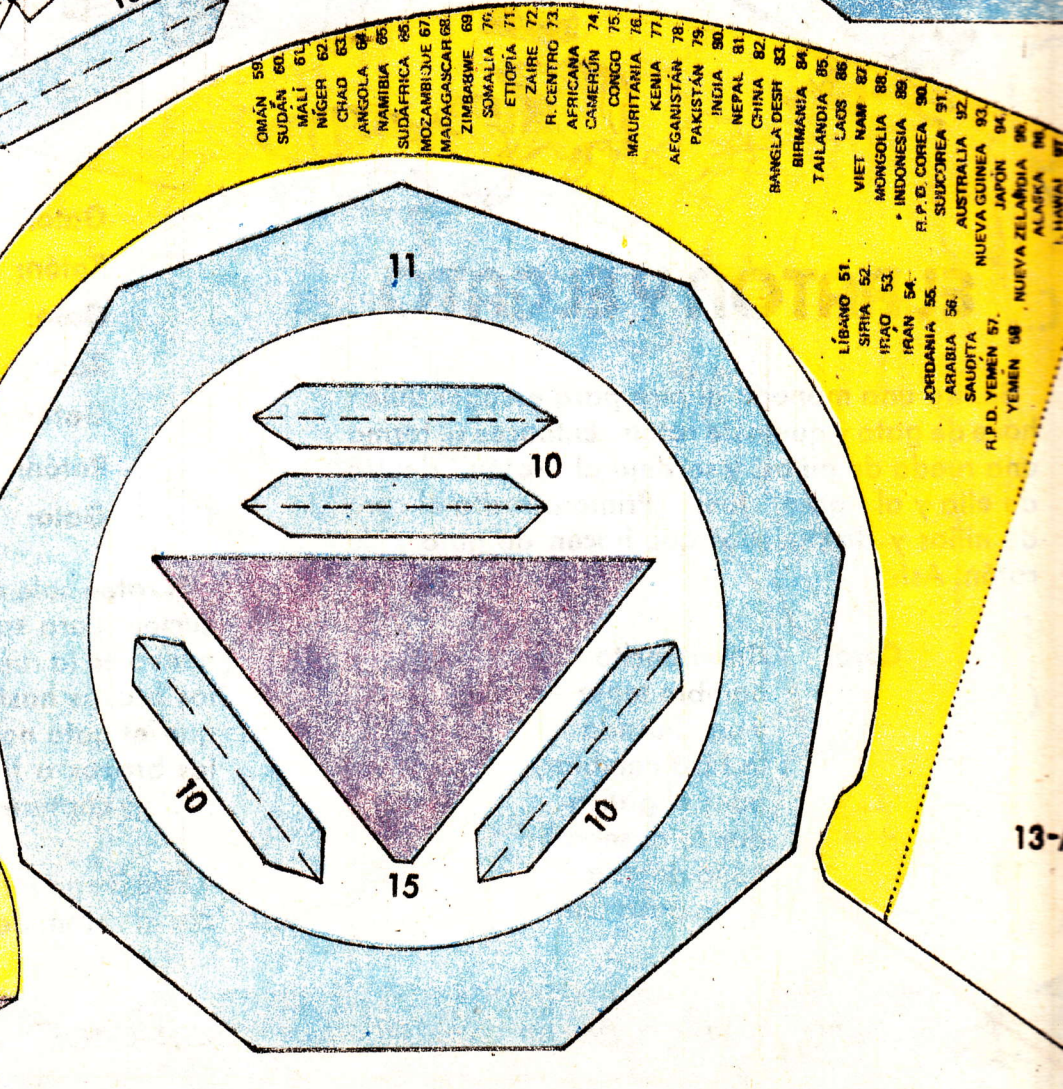
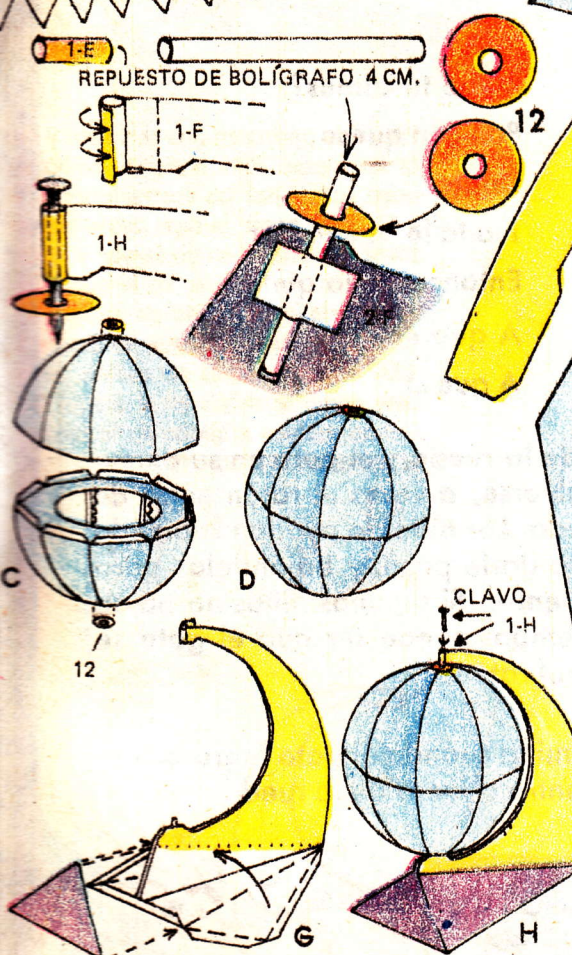
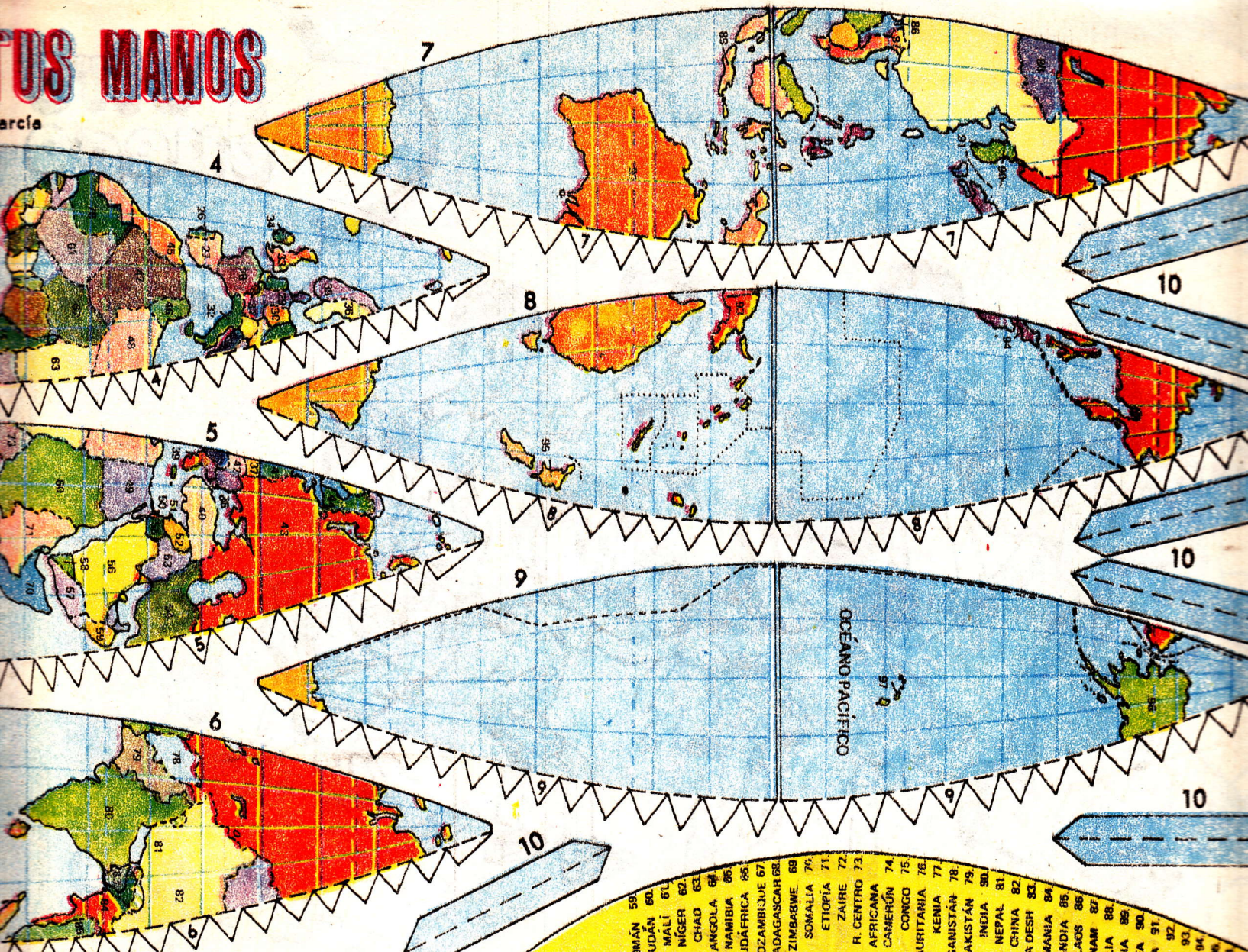
- 1. CANADÁ
- 2. E.U.A.
- 3. MÉXICO
- 4. CUBA
- 5. HAITÍ
- 6. REPÚBLICA DOMINICANA
- 7. PUERTO RICO
- 8. GUATEMALA
- 9. EL SALVADOR
- 10. NICARAGUA
- 11. COSTA RICA
- 12. PANAMÁ
- 13. COLOMBIA
- 14. VENEZUELA
- 15. ECUADOR
- 16. PERÚ
- 17. BOLIVIA
- 18. CHILE
- 19. ARGENTINA
- 20. URUGUAY
- 21. PARAGUAY
- 22. BRASIL
- 23. GUYANA
- 24. SURINAM
- 25. GUAYANA FRANCESA
- 26. PORTUGAL
- 27. ESPAÑA
- 28. FRANCIA
- 29. R.F.A.
- 30. R.D.A.
- 31. AUSTRIA
- 32. ITALIA
- 33. INGLATERRA
- 34. IRLANDA
- 35. NORUEGA
- 36. SUECIA
- 37. CHECOSLOVAQUIA
- 38. BULGARIA
- 39. GRECIA
- 40. TURQUÍA
- 41. POLONIA
- 42. YUGOSLAVIA
- 43. URSS
- 44. FINLANDIA
- 45. MARRUECOS
- 46. TÚNEZ
- 47. ARGELIA
- 48. LIBIA
- 49. EGIPTO
- 50. ISRAEL

Pega esta página en una cartulina y recorta las piezas. Para armar el globo te aconsejo que guíate por las ilustraciones A, B, C y D. Para hacer la base debes marcar la pieza número 13 en un cartón y recortarlo; hazle una ranura, en la que poner un pedazo de repuesto de bolígrafo (piezas 1F y 2F). Después, pega las piezas 13A a las dos caras del cartón. Arma la base como se señala en el dibujo G. Por último, coloca el globo en la forma que se indica en el dibujo H.

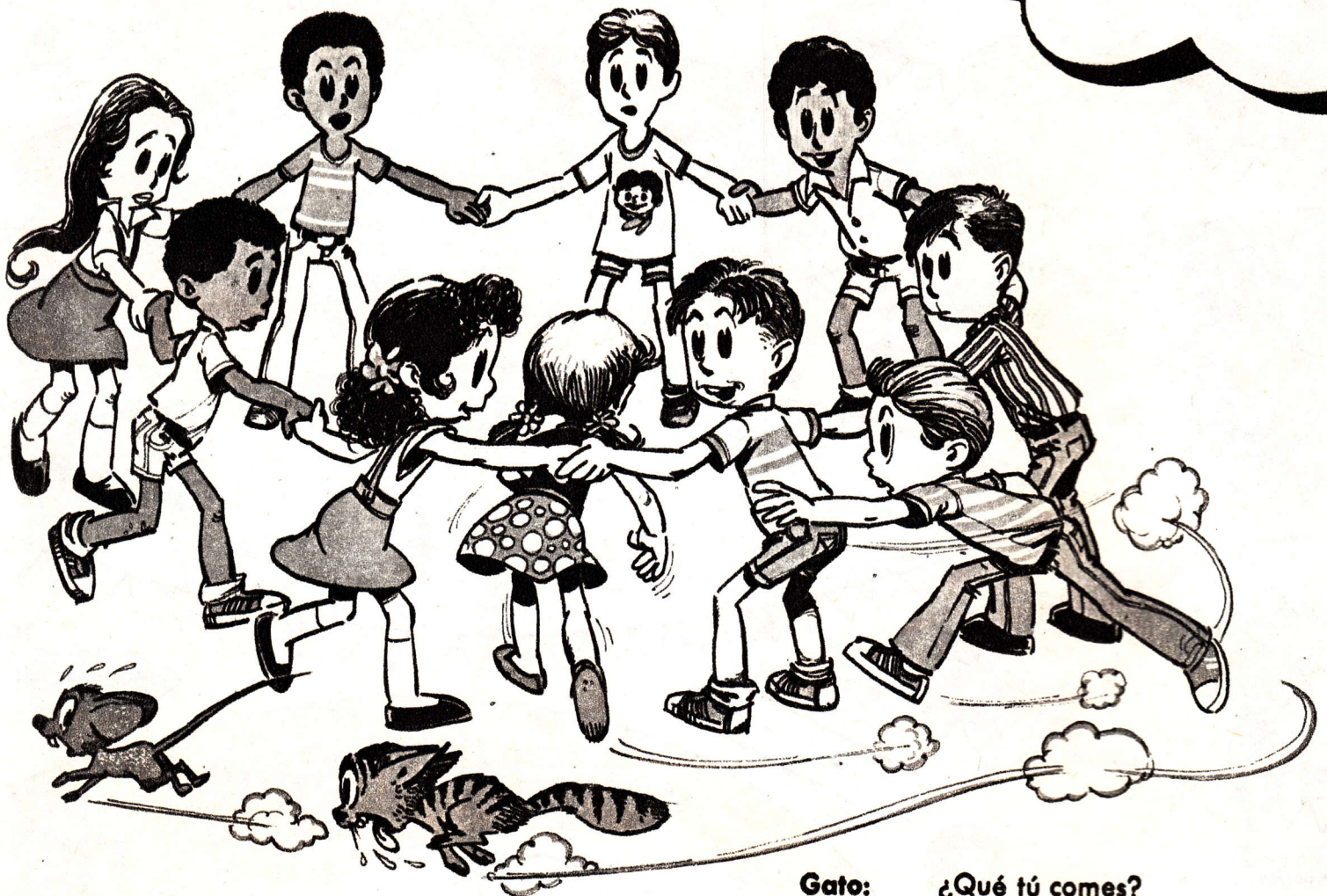


US MANOS

arcía



- OMÁN 59
- SUDÁN 60
- MALI 61
- NÍGER 62
- CHAD 63
- ANGOLA 64
- NAMIBIA 65
- SUDÁFRICA 66
- MOZAMBIQUE 67
- MADAGASCAR 68
- ZIMBABWE 69
- SOMALIA 70
- ETIOPIA 71
- ZAIRE 72
- R. CENTRO 73
- AFRICANA 74
- CAMERÚN 74
- CONGO 75
- MAURITANIA 76
- KENIA 77
- AFGANISTÁN 78
- PAKISTÁN 79
- INDIA 80
- NEPAL 81
- CHINA 82
- BANGLA DESH 83
- BIRMANIA 84
- TAILANDIA 85
- LAOS 86
- VIET NAM 87
- MONGOLIA 88
- INDONESIA 89
- R.P. DE COREA 90
- SUJOCOREA 91
- AUSTRALIA 92
- NUEVA GUINEA 93
- JAPÓN 94
- NUEVA ZELANDIA 95
- ALABRIA 96
- HAWAII 97
- LIBANO 51
- SIRIA 52
- IRAQ 53
- IRAN 54
- JORDANIA 55
- ARABIA 56
- SAUDITA 57
- YEMEN 57
- YEMEN 58



EL RATÓN Y EL GATO

Se tira una moneda al aire para escoger quién hace de gato y quién de ratón. Entonces se forma una rueda de niños, y se deja al "ratón" dentro de ella y al "gato" fuera. Primero recita el coro de niños y después los que hacen de gato y de ratón. Así:

Coro: Un ratoncito
hambre tenía
y una mirada
lo hizo cambiar,
pues el gatico
que lo observaba
no lo dejaba
ni un paso dar.

Gato: ¿Qué tú comes?
Ratón: Pan con queso.
Gato: Dame.
Ratón: No te lo puedo dar.
Gato: Entonces te lo quito.
Ratón: A que no.
Gato: A que sí.

El ratón sale de la rueda, y el gato en su persecución. Para salvarse, a veces el ratón entra de nuevo en la rueda. Los niños lo ayudan subiendo los brazos hasta darle paso, y bajándolos para que el gato no entre. Si algunos niños no bajan los brazos a tiempo, puede ser que el gato se cuele y capture al ratón.

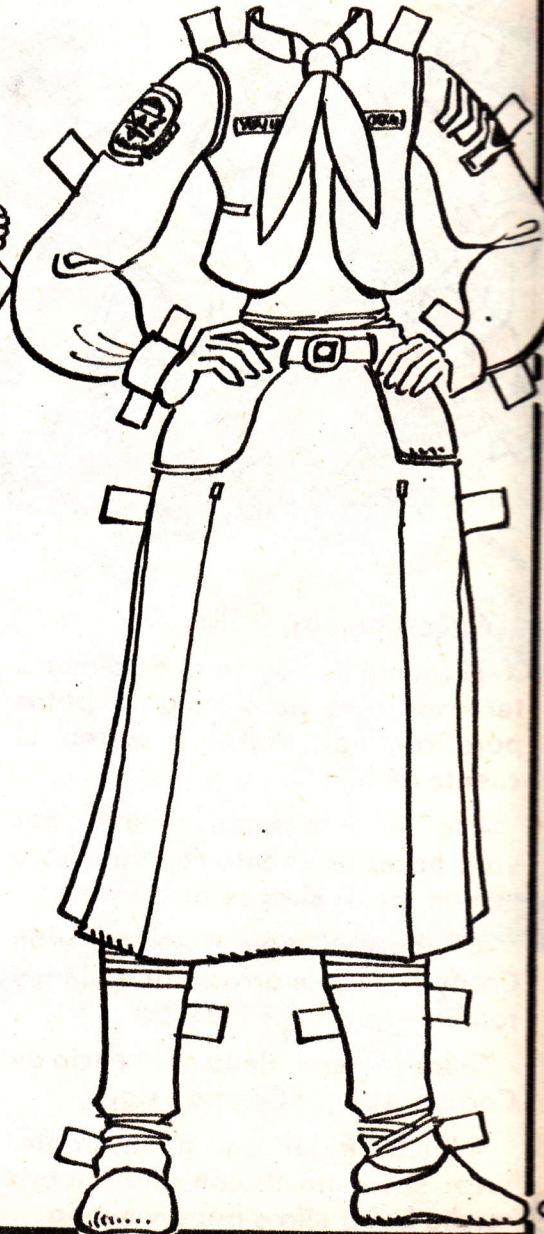
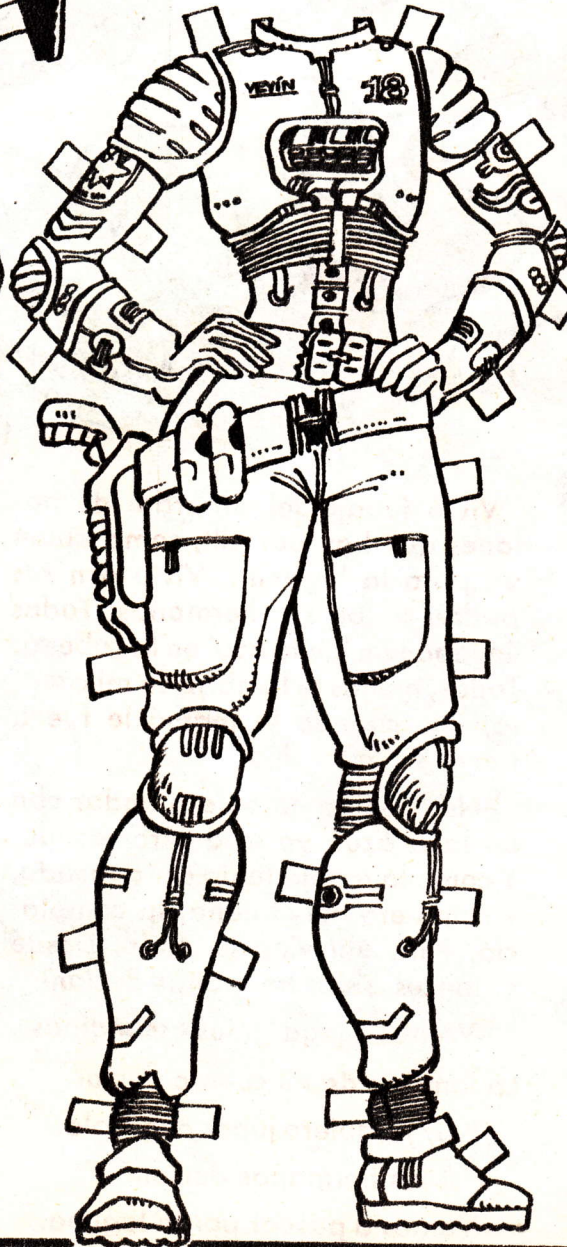
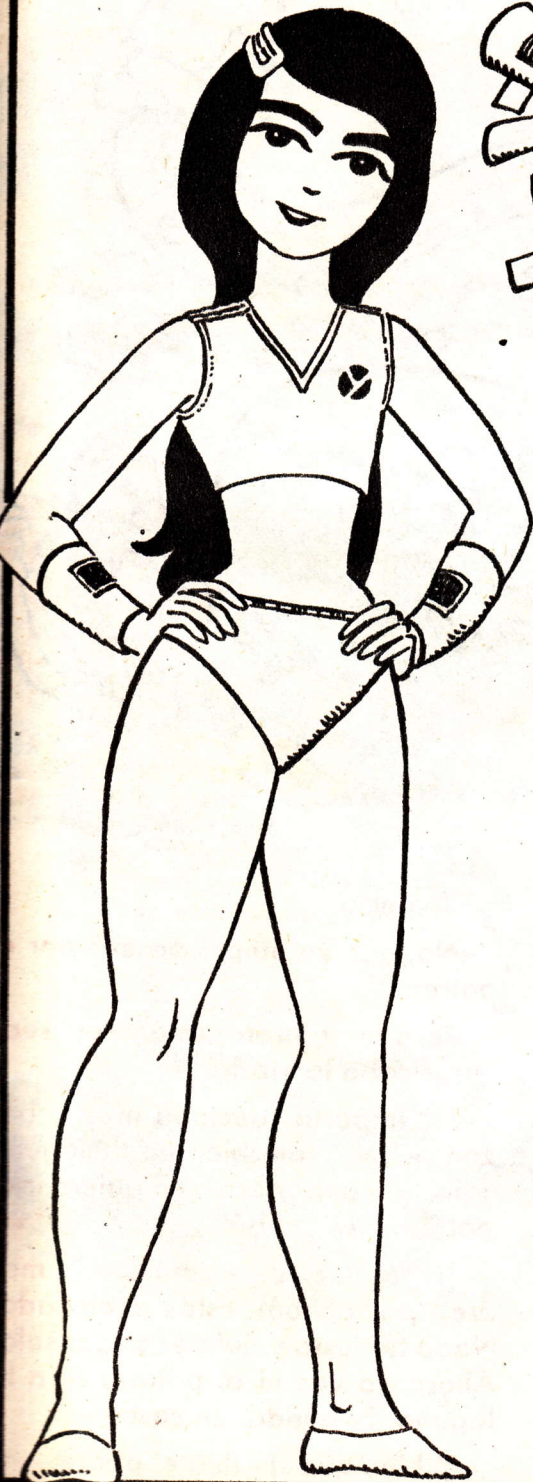
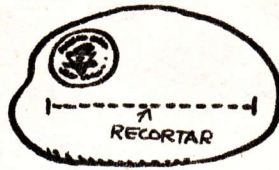
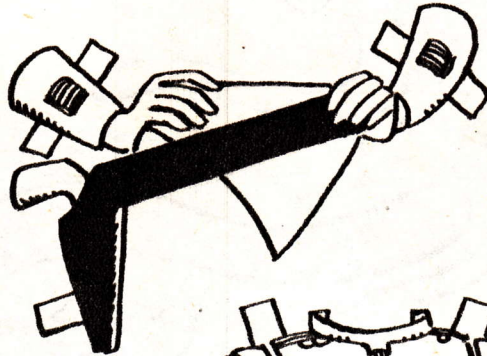
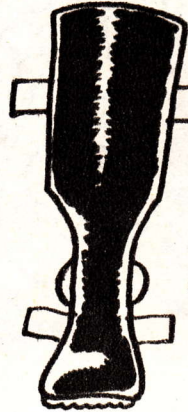
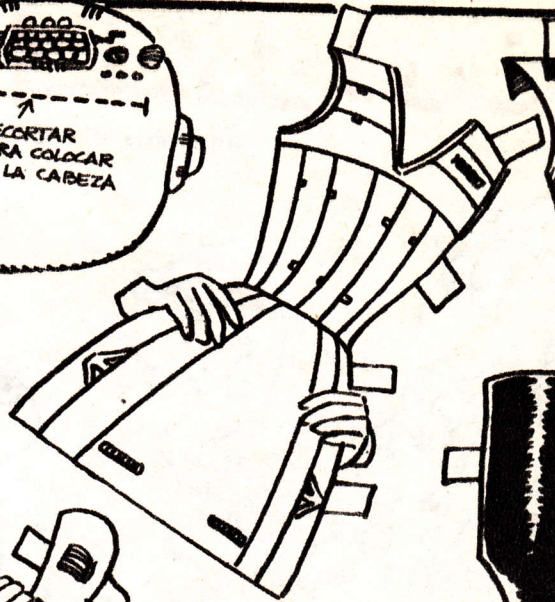
Este juego termina cuando el gato logra alcanzar al ratón, dentro o fuera de la rueda.



Yeyín

Por E. Padrón

¿QUÉ TAL, AMIGAS Y AMIGOS? SI QUIEREN JUGAR CONMIGO, PÉGUENME EN UNA CARTULINA, ME RECORTAN, RECORTAN MIS TRAJES Y NOS COLOREAN...¿SÍ?



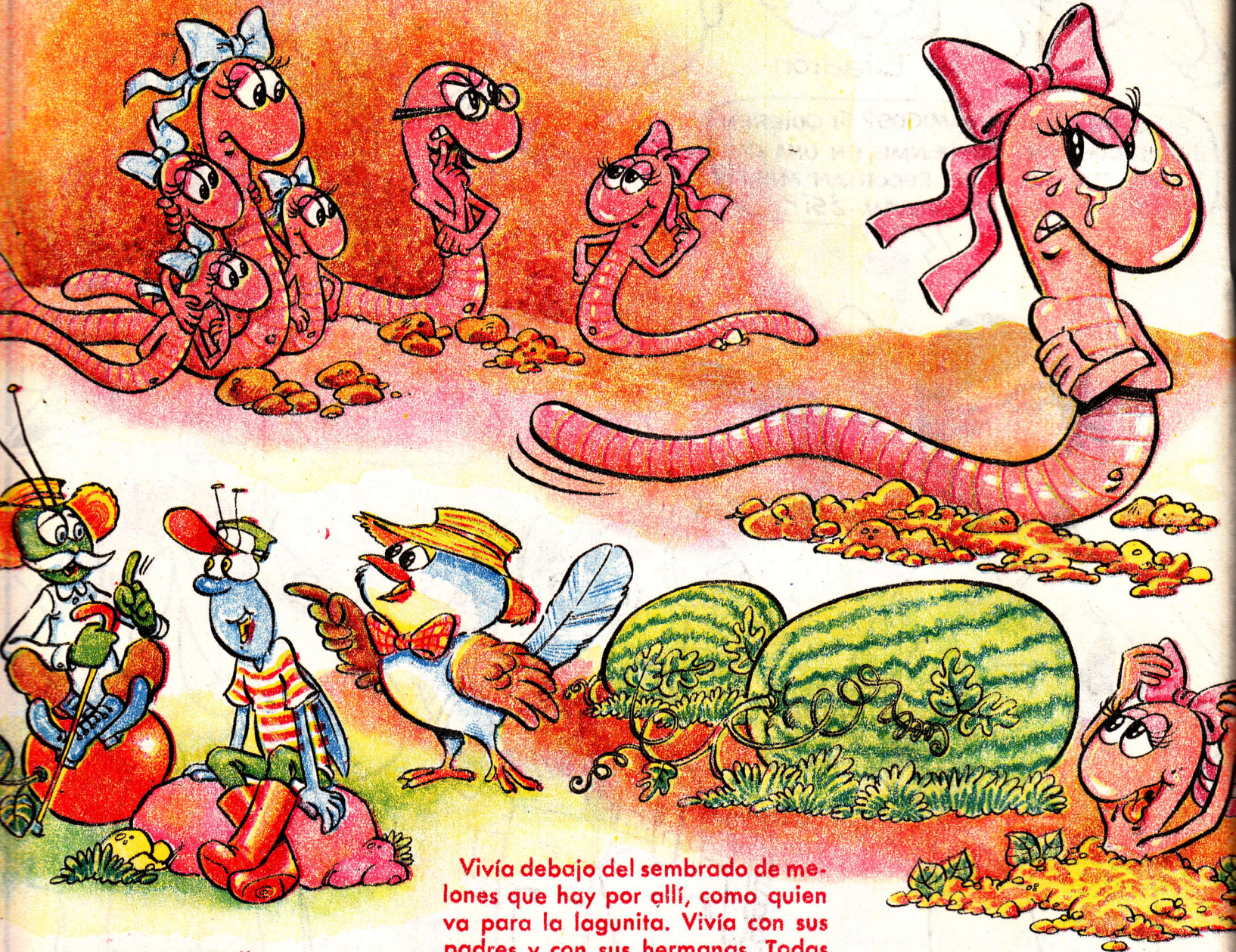
EN VACACIONES TAMBIÉN

NOS PORTAREMOS MUY BIEN.



LOMBRIZ Y MELÓN

Texto: Anisia Miranda — Dibujos: René Martínez



Y dijo Compay Grillo:

—El cuento de hoy no es de quienes tenemos alas para volar o patas para caminar, saltar o correr. El cuento de hoy...

—¡Ya sé —interrumpió Pitrre—, nos va a hacer un cuento con un jubo o con un majá! Ellos se arrastran.

—O con una majasa —dijo burlón Cocuyo—, ella se arrastra también; y también se arrastra la juba.

Todos se rieron de la ocurrencia de Cocuyo. Luego, Compay siguió:

—Ni jubo ni juba; ni majá, ni majasa; el cuento es con una lombriz medio boba ella o boba y media.

Vivía debajo del sembrado de melones que hay por allí, como quien va para la lagunita. Vivía con sus padres y con sus hermanas. Todas llevaban un lacito azul en la cabeza. Todas, menos la lombriz de mi cuento, que cuando la mamá le fue a poner su cinta, dijo:

—No, que yo no quiero andar con un lazo azul; yo lo quiero rosado. Y como la mamá tenía cinta rosada, y como era muy buena, la complació. Pero ahí vino lo malo. Desde entonces, si las hermanas decían:

—Vamos a jugar a los escondidos.

La lombriz de mi cuento decía:

—No, yo quiero jugar a la viola.

Y si las hermanas decían:

—Vamos a pasear por la laguna.

Ella decía:

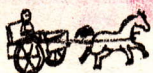
—No, que yo quiero pasear por el potrero.

—Pero el potrero está muy seco —explicaba la madre.

—No importa —decía la muy cabezona—, me mojo bien en la laguna y me voy al potrero. ¡Yo quiero ir al potrero y se acabó!

—Tienes razón —le contestó la madre, ¡se acabó! Estás malcriada. Nada te gusta y quieres andar sola. Ahora no vas ni al potrero ni a la laguna. Te quedas en casa.

—Y bien que sí —dijo el padre.



EN COCHE, CABALLO Y TREN

YO QUIERO PASEAR TAMBIÉN.



El más que lloriqueo y dio golpes en la tierra con su cola, se quedó. ¿Y ustedes piensan que se le quitó la perreta? Pues no. Dejó de llorar porque se cansaba, pero siguió dale que dale a la cola y pensando:

"Me voy a ir de casa. Me voy a ir y me voy a ir."

Y cuando le levantaron el castigo, salió fuera de la tierra y se puso a arrastrarse por el melonar. En eso se encontró un melón grandote que tenía un agujerito. La lombriz pensó:

"Me meto dentro del melón y así me pierdo y no me encuentran. Y mi lazo hará juego con la pulpa, que es coloradita."

Al principio, dentro del melón, se dio mucha lija con su lazo rosado, pero a poco comprendió que no tenía ni con quien hablar. Ya ni siquiera podía decir que no quería hacer lo que los demás sí querían. Y estaba harta de comer nada más que pulpa y cáscara de melón. Así que un día decidió sacar la cabeza por el agujerito y ponerse a mirar lo que había por fuera.

Allí la descubrieron las hermanas y le dijeron que tenía que volver, porque la mamá estaba llorando. ¡Y ni así!

-¡No voy y no voy!

Aunque tenía ganas de volver, se quedó, con su cabeza afuera, aburrida y extrañando a la familia.

grandes que se acercaban. Era el burro Reburro que, sin permiso, andaba paseándose por el melonar. ¿Y qué creen que pasó? ¡Eso mismo! Le puso una pata encima al melón donde estaba la lombricitita. ¿La aplastó? No, no la aplastó, pero casi. Se salvó por un pelito, aunque no podía salir del rincón donde quedó, porque la masa del melón estaba muy apretujada.

Valga que las hermanas lo vieron todo y, después de gritar muchísimo cuando Reburro dio el pisotón, fueron hacia allí y, escarba que te escarba, lograron sacarla y llevarla para la casa. ¿Y a que no saben lo primero que dijo cuando vio a sus papás? Pues, entre pucheros, gritó:

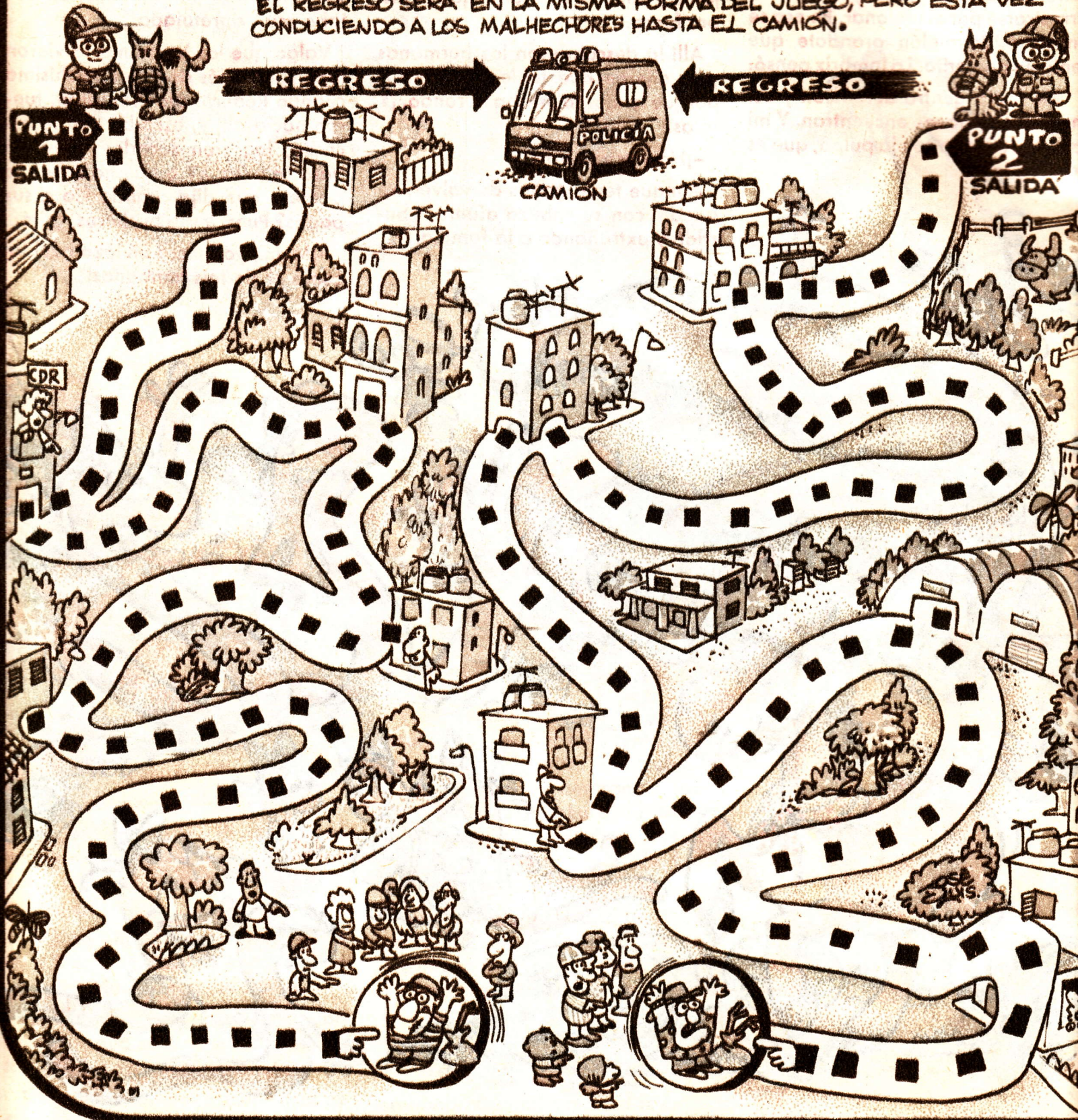
-¡Mami, yo quiero un lazo azulito, como el de mis hermanas!





SIGUE LA PISTA

INSTRUCCIONES : PUEDEN JUGAR DOS NIÑOS, QUE SERÁN LOS POLICÍAS. UN NIÑO SE SITUARÁ EN EL PUNTO 1, Y EL OTRO EN EL PUNTO 2. COMO FICHAS PUEDEN UTILIZAR DOS BOTONES PEQUEÑOS, UNO PARA CADA POLICÍA. PARA AVANZAR POR LAS PISTAS UTILICEN UN DADO; LO TIRARÁN POR TURNO Y CAMINARÁN TANTOS CUADRITOS COMO INDIQUE EL NÚMERO QUE SALGA EN EL DADO. HAY QUE SEGUIR LAS PISTAS HASTA ENCONTRAR Y DETENER A DOS DELINCUENTES. LA MISIÓN DE CADA POLICÍA TERMINARÁ CUANDO CAPTURE AL DELINCUENTE QUE PERSIGUE, Y REGRESE AL PUNTO DE SALIDA. EL REGRESO SERÁ EN LA MISMA FORMA DEL JUEGO, PERO ESTA VEZ CONDUCIENDO A LOS MALHECHORES HASTA EL CAMIÓN.



DEBEMOS SIEMPRE AYUDAR

AL CIEGO QUE VA A CRUZAR.



JUEGO DE LA MEMORIA

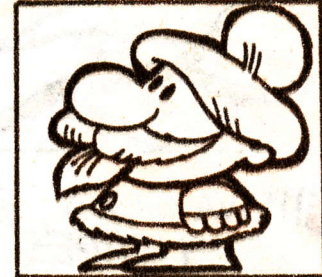
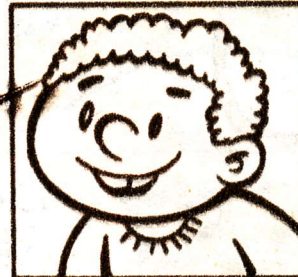
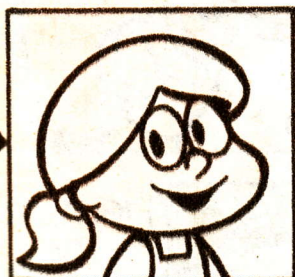
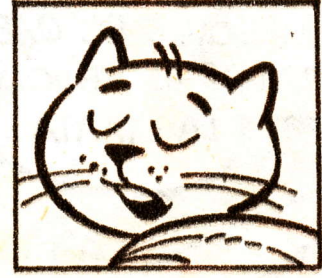
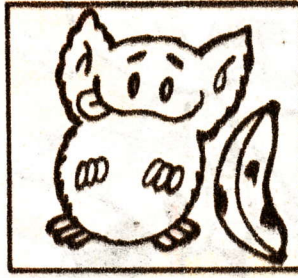
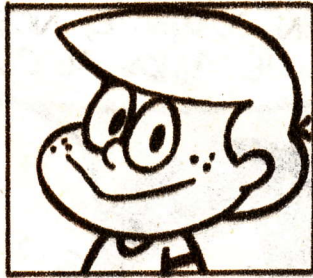
INSTRUCCIONES

PUEDEN JUGAR VARIOS NIÑOS. LOS NIÑOS OBSERVARÁN LA PÁGINA DURANTE CINCO MINUTOS. DESPUÉS, CIERRAN LA REVISTA Y, SIN QUE LOS OTROS LO VEAN, CADA UNO ESCRIBIRÁ EN UNA HOJA TODOS LOS OBJETOS Y PERSONAJES QUE RECUERDE HABER VISTO AQUÍ EN ESTA SECCIÓN. CUANDO TODOS TERMINEN DE ESCRIBIR SUS HOJAS, REVISEN ENTRE TODOS PARA VER QUIÉN RECORDÓ LA MAYOR CANTIDAD DE COSAS DIBUJADAS. EL GANADOR SERÁ EL QUE MÁS OBJETOS Y PERSONAJES HAYA RECORDADO Y ANOTADO EN SU HOJA, SIN EQUIVOCARSE.



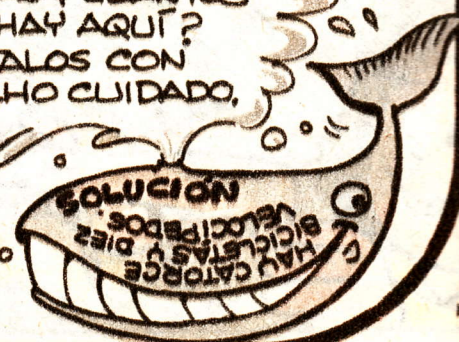
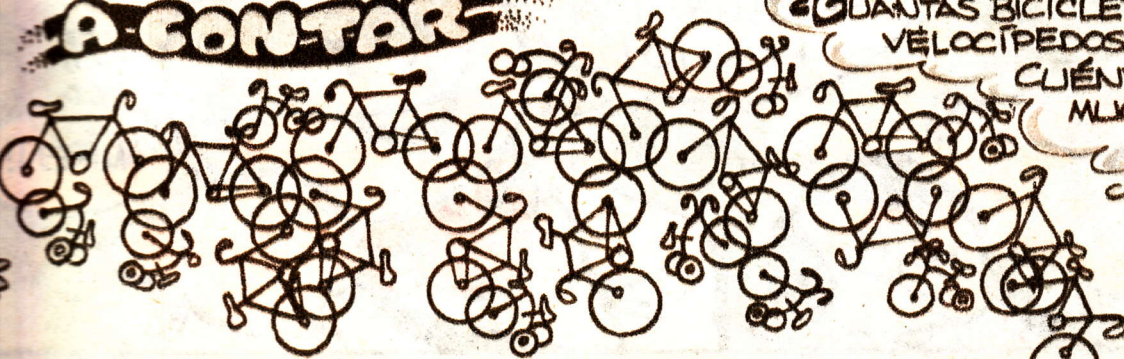
COLORISTAS JUEGO

INSTRUCCIONES PUEDEN JUGAR DOS NIÑOS. UTILICEN UN RELOJ PARA MEDIR EL TIEMPO. CON LÁPICES DE COLORES, CADA NIÑO DEBE COLOREAR CUATRO CUADROS; UNO, LOS DE ARRIBA Y EL OTRO, LOS DE ABAJO. GANA EL QUE LO HAGA BIEN EN MENOR TIEMPO.



A CONTAR

¿CUÁNTAS BICICLETAS Y CUÁNTOS VELOCÍPEDOS HAY AQUÍ? CUÉNTALOS CON MUCHO CUIDADO.



ELPIDIO VALDES

JUAN PADILLA

¿QUÉ HACE EL CORONEL?

¡UNA COPIA DE SU REVÓLVER PARA ELPIDITO!

LO RECORTAMOS CON CUIDAD... ASÍ...

ES DIVERTIDO... COPIÉ LA FORMA DEL REVÓLVER SOBRE ESTE PEDAZO DE YAGUA...

¡MÍO!

¡NIP!

Y ELPIDITO TIENE UN REVÓLVER PARA ÉL SOL...

SO-LO

AHORA HACEMOS UNA FAGINA... ROJA, PORQUE SOMOS DE CABALLERÍA, ¿NO? ... LA ATAMOS AL REVÓLVER POR LA CULATA...

Y PARA NO PERDERLO EN COMBATE, NOS LO SUJETAMOS AL CUELLO.

¡PUM! ¡VIVA CUBA LIBRE!

¡MUCHACHOS, USTEDES TAMBIÉN PUEDEN HACERSE DE UN REVÓLVER TAN BONITO!

¡IGUALITO A DEL CORONEL!

¡MIREN

1 RECORTA ESTA PÁGINA Y PÉGALA SOBRE UN CARTÓN O UNA CARTULINA GRUESA.



¡MIENTRAS MÁS GRUESA, MEJOR!

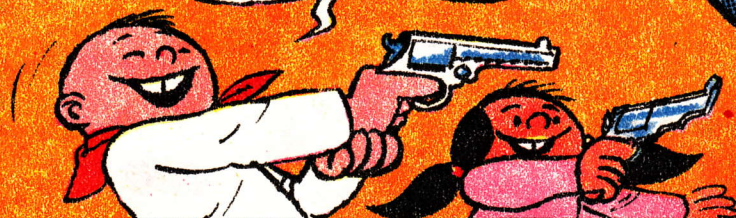


2 RECORTA CON MUCHO CUIDADO LOS DIBUJOS DEL REVÓLVER... LUEGO LA PARTE INTERIOR DEL GUARDAMONTE DE CADA UNO.

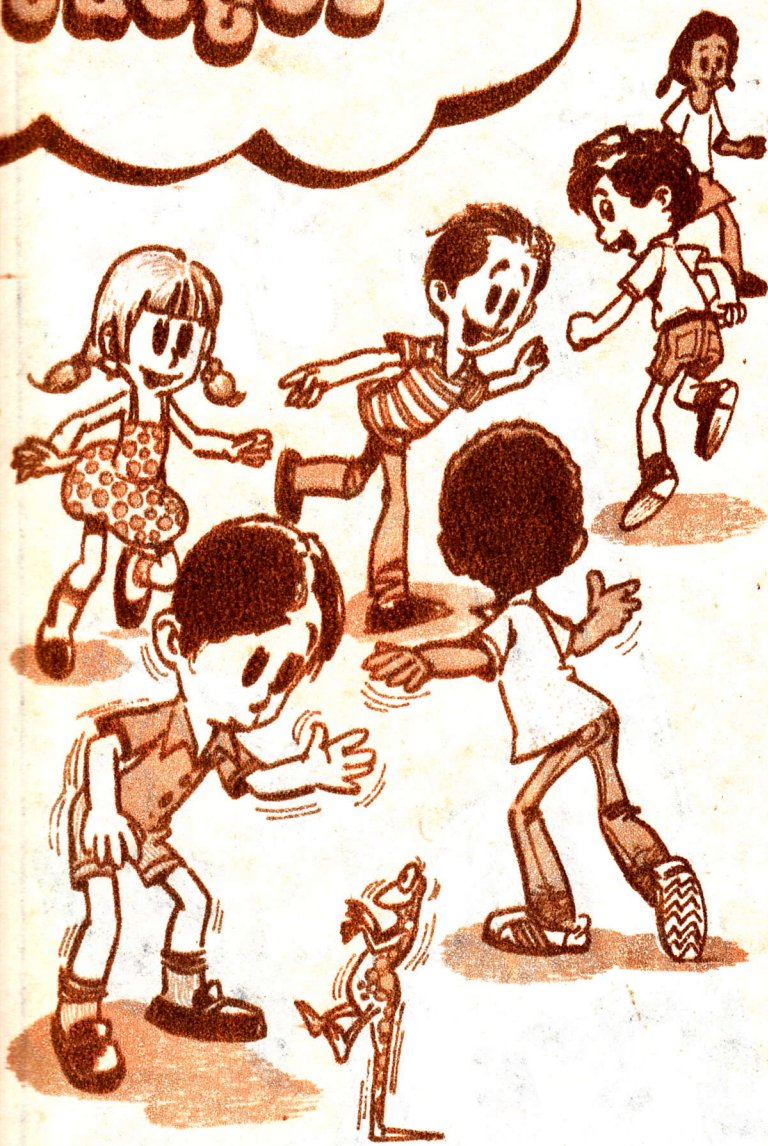
3 AHORA PÉGALOS EL UNO CONTRA EL OTRO.



4... ¡ UN TIRO Y AL MACHETE! ¡ VIVA CUBA LIBRE!



Más juegos



LOS PEGADOS

Se juega entre un grupo de niños, que primero escogen quién hará de perseguidor. Después empieza el correr y cada vez que el perseguidor alcanza a uno dice:

-Pegado.

Y ese debe permanecer en el mismo lugar sin moverse. Puede suceder que uno de los jugadores que están libres pase por su lado y lo toque, diciendo:

-Despegado.

Entonces se incorpora nuevamente; sigue jugando. Y así, pegándose y despegándose, continúa todo el juego.

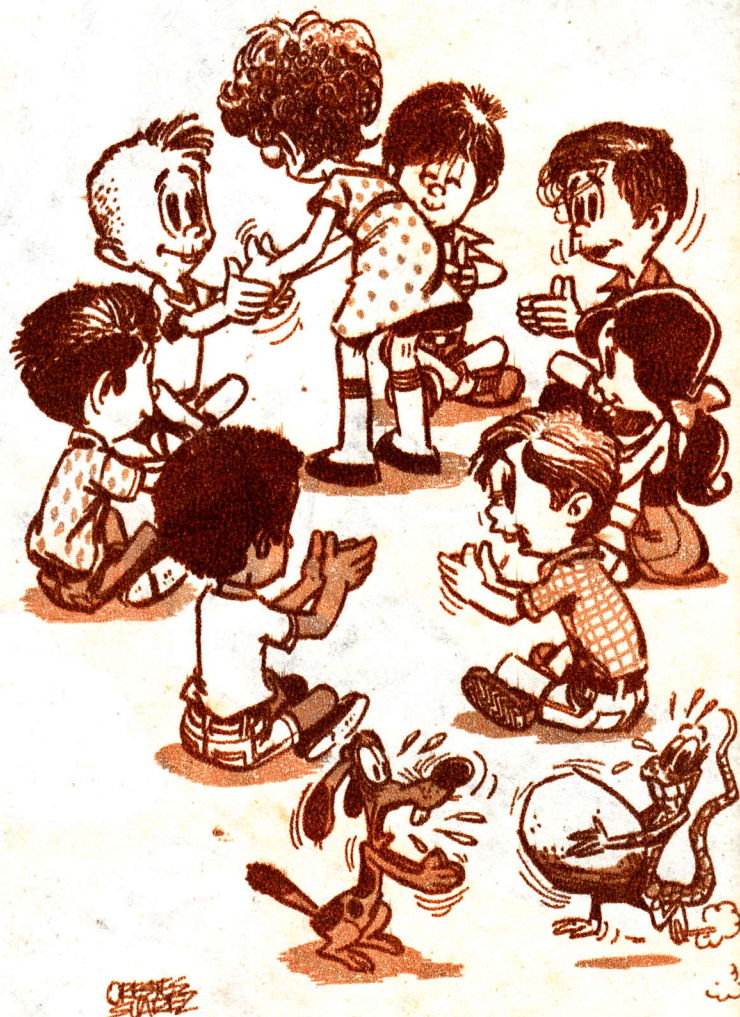
LAS PRENDAS

Los jugadores se sientan en un círculo, menos uno de ellos que es quien entrega la prenda (que puede ser un anillo, una cadena... y hasta una piedrecita). Todos tienen las manos al frente, palma con palma. El que lleva la prenda va introduciendo sus manos (en las que la esconde), en las manos de los distintos jugadores. De esta manera entrega la prenda a uno de ellos, y sigue haciendo como si aún la tuviera. Cuando termina su recorrido comienza a preguntar:

-Fulano, ¿quién tiene la prenda?

El jugador que fue mencionado, señala a quien él cree que la tiene. Si no acierta, debe entregar una prenda suya (un pañuelo, un zapato, una gorra), y si acierta, es el que tiene la prenda quien debe entregarla.

Al final se le ponen los "castigos" a todos los que perdieron. Cuando terminan de cumplirlos, se les devuelven las prendas.



VOY AL CAMPISMO ESTE AÑO

Y EN UNA PLAYA ME BAÑO.



¿QUIERES SABER CÓMO ERA EL JUEGO DE BATOS DE LOS TAÍNOS? PUES...

... HACÍAMOS UNA PELOTA CON RESINAS (1) COMO LA DEL COPEY.

(1) RESINA: SUSTANCIA PASTOSA SACADA AL CORTAR LOS TRONCOS, RAMAS O RAÍCES DE ALGUNOS ARBOLES...

EN EL BATEY (2) SE COLOCABAN DOS BANDOS O EQUIPOS, UNO FRENTE AL OTRO.

(2) BATEY: PLAZA CENTRAL DE LA ALDEA.

EL JUEGO ERA PRESENCIADO POR LOS PRINCIPALES JEFES DEL POBLADO. PARA INICIARLO, UNO DE LOS DOS JEFES DE EQUIPO, O EL PROPIO CASIQUE, LANZABA AL AIRE LA PELOTA Y UN BANDO DEBÍA HABERLA REBOTAR HACIA EL CONTRARIO.

LA PELOTA PODÍA DEVOLVERSE CON CUALQUIERA PARTE DEL CUERPO MENOS CON LAS MANOS.

EL EQUIPO CUYO INTEGRANTE DEJARA CAER LA PELOTA, O LA DEVOLVIERA CON LAS MANOS, PERDIA UN TANTO QUE ERA ANOTADO A FAVOR DEL BANDO CONTRARIO.

EL BATOS ERA JUGADO TAMBIÉN POR LAS MUJERES, SOLAS O CON LOS HOMBRES.

Yari

Por ROBEL

27



SI VES A UN PICHÓN PERDIDO

DEBES LLEVARLO A SU NIDO.

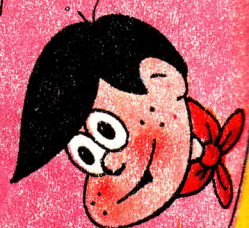
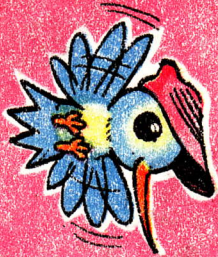


GORRITO

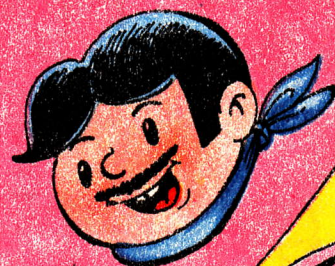


Zunzún

Un gorrito de regalo:
para el sol, para fiestar,
para el Día de los Niños
que es día de celebrar.



PÉGALO
EN UNA
CARTULINA,
RECÓRTALO
POR EL BORDE
Y CALA TODAS LAS
LÍNEAS INTERMITEN-
TES. Y LO ARMAS ASÍ.



Zunzún

