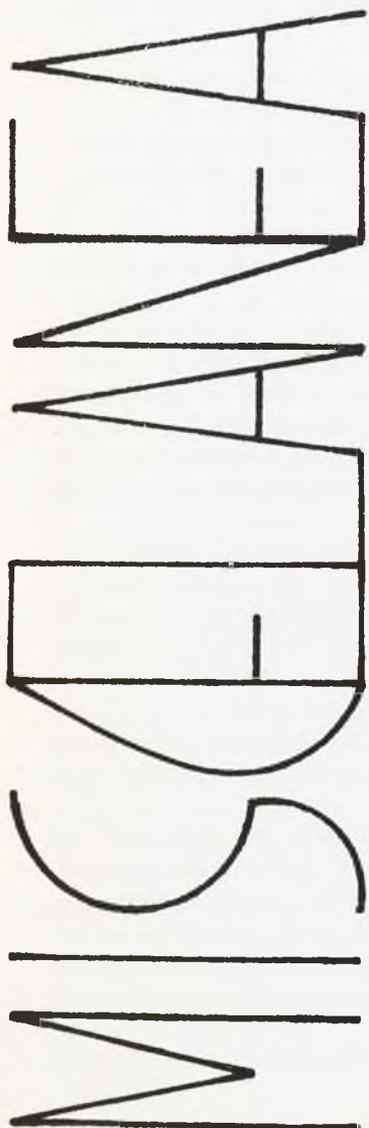


EL COLECCIONISMO TEMÁTICO (FILATELIA)



Esta forma de coleccionismo es apasionante pues se puede elegir entre temas muy variados entre los que destacan, flora, fauna, uniformes militares, y el tema estrella que es el de deportes.

Los coleccionistas de este último tema, no suelen ser Filatelistas natos pues no se limitan únicamente a las emisiones de sellos con tema deportivo sino que, a la vez, recopilan enteros, postales, monedas, aerogramas, sobres primer día, matasellos etc. Una de las más completas colecciones sobre el tema deportivo, la posee el Presidente del COI, el español Juan Antonio Samarach.

Es un tema de los más amplios, porque la mayoría de los países emiten sellos con motivo de las Olimpiadas, Mundiales de Fútbol, y en toda clase de manifestaciones deportivas a nivel internacional.

La temática, representa una nueva forma de coleccionismo, y una nueva alternativa al tradicional modo filatélico, aunque sobre esto se barajan diversos nombres, se atribuye la paternidad de este uso al abate Lucien Braun, por haber introducido sobre todo en Francia y Alemania este modo de coleccionismo. Las emisiones temáticas crecen de forma tan desmesurada que se hace cada día más costoso y difícil el poseer una colección completa sobre un tema y, a la vez por la ingente cantidad de sellos que anualmente emiten todos los países del mundo.

Al igual que en el resto del coleccionismo, las exposiciones temáticas son recordadas con matasellos especiales, que son muy apreciados por los coleccionistas pues con el paso del tiempo adquieren gran valor filatélico.

Es prácticamente imposible dar una ilustración para cada temática, para que sirva de guía al coleccionista especializado, pero lo más conveniente es tratar de reunir la mayor cantidad de sellos de un tema, procurando encuadrarlos por fechas y por temas determinados, tales como olimpiadas, mundiales, etc. Es muy útil el empleo de la lupa pues las fechas de emisión de los sellos, de casi todos los países se encuentra en la parte inferior, en caracteres apenas visibles; igualmente es interesante y poco costoso la adquisición de catálogos especializados que existen en el mercado. En definitiva, el coleccionismo por temas como todas las ramas de la Filatelia, es un mundo apasionante, y además puede cubrir muchos ratos de ocio que ayudan a eliminar el estrés en el que actualmente nos encontramos sumergidos.

CONRADO ROMERO MOYA.

LAS CANICAS

Las canicas fueron conocidas en el antiguo Egipto y en la Roma pre-cristiana y han sido siempre consideradas como una evasión de los deberes escolares. Desde el siglo XVIII hasta principios del XX, Alemania fue el centro mundial de la industria de las bolas. Hechas al principio de esquirlas de mármol, las versiones posteriores, más baratas, fueron de barro cocido y de vidrio.

Como se juega

El jugador hábil ha de tener mano firme, buena puntería, y mucha práctica. Resulta casi innecesario decir que para impulsar la canica debe colocarse esta en el hueco formado por el dedo índice curvado ligeramente hacia arriba, y la punta del pulgar recta.

Un juego fácil es el llamado BOMBARDERO: Se traza un círculo y cada niño coloca dos o tres canicas, apiladas en el centro. Se sortean turnos y, en un momento dado, se suelta la canica de la mano "bombardeando" el montón. La canica que se salga del círculo pasa a ser propiedad del "bombardeero".

El más popular y antiguo es el juego del CIRCULO: Se dibuja en el suelo un círculo de unos 30 centímetros de diámetro y cada jugador pone dentro igual cantidad de bolas. Se traza otro círculo exterior de unos dos metros. Cada jugador tira una canica tratando de dar a alguna del interior; si lo consigue, es suya. Una modalidad del juego permite al jugador continuar tirando mientras siga dando a una bola del círculo cada vez.

En OTRA VERSION DEL CIRCULO se colocan las canicas en redondel, separadas a unos centímetros unas de otras. La canica que hace de blanco se pone en el centro de dicho redondel y cada jugador tira desde una raya trazada lejos del círculo. Si consigue hacer salir una, es para él. Luego puede tirar a otra con la misma bola con la que tira, desde el punto donde dicha canica fue a parar, y sigue tocándole tirar hasta que yerra; su bola se queda como blanco para los demás jugadores.

El JUEGO DEL "PUENTE": Cada jugador tira una canica hacia el puente desde una raya trazada a unos pasos de distancia. Si la canica pasa limpiamente por uno de los agujeros, el jugador se apunta el número de tantos que se consigna en la parte superior de dicho agujero; cuanto más pequeño es este, mayor es el número de tantos que vale. La canica debe pasar sin tocar los costados del puente.