

le dice: «pia», y el tocado debe emitir un sonido, piando, gruñendo o chillando. La gallina ciega debe conocerlo por ese sonido: si lo conoce, éste se pone en su lugar; si no lo conoce, continúa siendo gallina ciega.

Juego de nombres

Un jugador dice la inicial de un nombre propio, por ejemplo, la M. El vecino dice una letra que venga bien con la M, como *a*. El que sigue dice otra *r*, y así sucesivamente hasta que se forme un nombre completo. El que nombra una letra inadecuada o no sabe decir cuál es el nombre formado, por no haber estado atento, paga prenda. El que por salir del apuro dice una letra que no venga bien, puede ser preguntado por su vecino, cuál es el nombre del que es continuación la letra por él mencionada, y si no sabe decirlo paga prenda; pero si lo nombra bien, el preguntador es el que paga la prenda por falsa sospecha. No vale pararse a pensar. La complicación del juego consiste en que el mismo principio de palabra puede servir para muchos nombres, y que no siempre es fácil acertar cuál es el que tiene en la mente el que ha empezado. Así, por ejemplo, *Mar* es principio de María, Martín, Marcos, Marcelo, Margarita, Mariano, Marta, etc.

Refranes a gritos

Es un juego muy divertido y que puede utilizarse como pago de prendas. Un jugador se va de la habitación; los demás, entretanto, escogen un refrán cualquiera, y cada uno toma de él una palabra. Entonces entra el ausente, y a una señal dada, todos gritan la palabra que les ha correspondido. Pues bien: de ese ruido de tantas voces distintas, el castigado ha de adivinar el refrán. Si a la primera no lo acierta, se repiten los gritos, y se sigue hasta que aquel acierta o se da por vencido.

El tocador de la señora

Se escoge una *señora*, que por lo común es un hombre, el cual se sienta en medio del círculo formado por los jugadores. Su ayuda de cámara está de pie delante de él. La *señora* da a cada jugador el nombre de un objeto de tocador, y enseguida, su ayuda de cámara empieza diciendo: «¿Qué desea la señora?» Y la señora responde: «El jabón». La persona que ha recibido este nombre se levanta al instante y va a ocupar el lugar de la doncella. La nueva camarera dice a su vez: «¿Qué desea la señora?», y el juego continúa de igual manera hasta que todos hayan sido llamados. Entonces la señora pide de una vez todo su tocado, y todos se levantan y

cambian de lugar. Para este juego ha de haber una silla menos que jugadores, y pagan prenda: 1.º, el que se queda sin silla; 2.º, los que quedan en las mismas sillas que ocupaban antes.

Berzas

Para aprender a querer,
se necesita sufrir.
¿Si te calientas? ¡A hervir!
¿Si te atizan? ¡Pues a arder!

Sembré semilla de amor
y nació, para mi daño,
sólo un árbol: ¡el dolor!
Sólo un fruto: ¡el desengaño!

Bienaventurado sea
el que padece de amor;
si hay tontería mayor...
¡que venga Dios y lo vea!

Vive en Carretería
y ella es morena,
cuando salgo de clase
paso por verla;
y sus ojillos,
me dicen al mirarme:
«¡Eres tan pillo...!»

EL TRAPERO.

EXPOSICIÓN DE LABORES
Y TRABAJOS MANUALES, ORGANIZADA POR
La Mujer en su Casa
REVISTA DE LABORES, MODAS Y ECONOMÍA DOMÉSTICA,
que se celebrará en Madrid en el mes de Mayo de 1917, bajo la Presidencia de honor de
S. M. la Reina Doña Victoria Eugenia
Detalles en la Administración: Núñez de Balboa, 21, Madrid.
IMPORTANTES PREMIOS

IMPRESA

“EL DIA DE CUENCA,”

Calle de Colón, 12.

Se hacen toda clase de trabajos.

SOMBRERERIA

Santamaría

Mariano Catalina, 22

Disponible