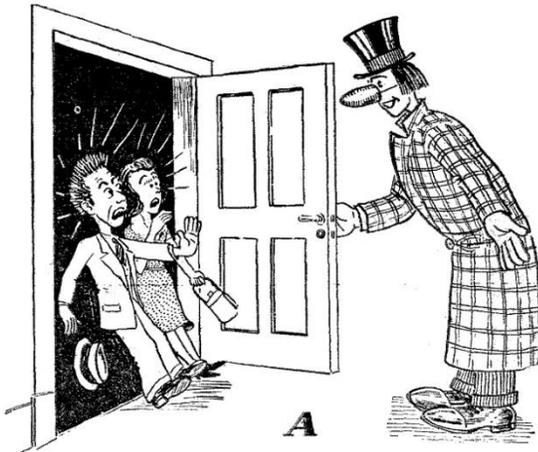


## ANIMACION fiestas infantiles - TRUCOS DIVERTIDOS

---



### Para que las reuniones familiares sean más divertidas

Cualquier reunión familiar en la que intervengan jóvenes de ambos sexos puede ser fácil y económicamente amenizada mediante una pequeña serie de juegos, chascos y entretenimientos que no importará mayores gastos, proporcionando en cambio muchos motivos de expansión también para las personas mayores.

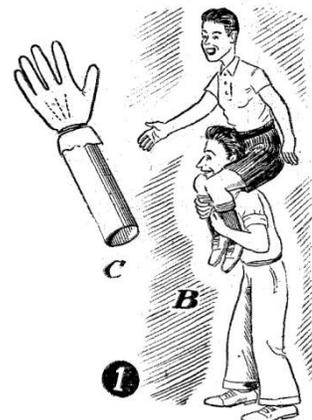
Tanto para empezar, la recepción de los invitados podrá estar a cargo de un personaje fantástico y grotesco, cuya presentación inesperada dará de inmediato a los recién llegados la pauta de lo que será esa reunión íntima.

Mediante el truco de la mesa oscilante, destinada a los retrasados, el lunch se convertirá en motivo de sorpresa para éstos, y en causa de risa para los demás invitados.

El sofá atómico, el sillón ducha y la silla zumbadora, proporcionarán un buen rato de hilaridad a todo el mundo, como así también el truco de la camisa y la pesca del anillo.

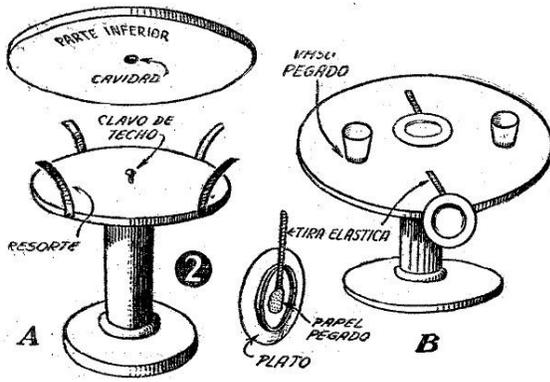
Agotados estos temas, quedará para el final la caza del tesoro, juego éste que por las sorpresas que ofrece y por las variaciones a que puede ser sujeto, será motivo de gran regocijo para todos los presentes, desde el más joven hasta el más anciano.

El personaje grotesco El gigante representado en la figura 1, que hace los honores de la casa a los recién llegados, se improvisa mediante el concurso de un niño montado sobre los hombros de un muchacho (fig. B), y de una capa o un sobretodo más bien amplio; para que los brazos del niño sean proporcionados a la altura del gigante, se deberán preparar dos



tubos de cartón de largo adecuado, en uno de cuyos extremos se atarán sendos guantes previamente rellenos con algodón (fig C). El niño introducirá sus brazos en los tubos, y éstos en las mangas del sobretodo.

### La mesa oscilante

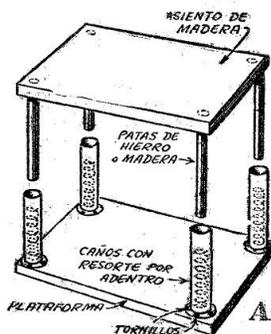


Esta mesa, destinada para los últimos en llegar, puede ser improvisada con cualquier mesita ratona y una tabla circular o cuadrada, en cuya parte posterior se haya practicado una pequeña cavidad destinada a retener la cabeza de un clavo de techo, cuya punta ha sido clavada en el centro de la mesita ratona. La figura 2 indica cómo debe prepararse la mesita ratona, con su clavo centra y con sus tiras de ballena, celuloide o resortes espirales afirmados de dos a dos en puntos opuestos.

Estos sostenes servirán para mantener en posición horizontal la mesa postiza, y deberán ser suficientemente resistentes como para aguantar su peso, y suficientemente flexibles como para responder a la menor presión.

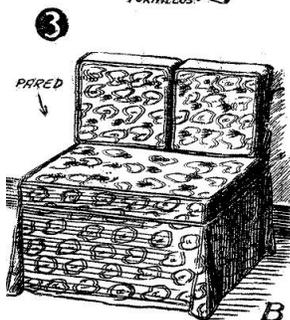
La colocación de los platos y de los vasos en la superficie de la mesa va indicada claramente en la figura.

### El sofá atómico

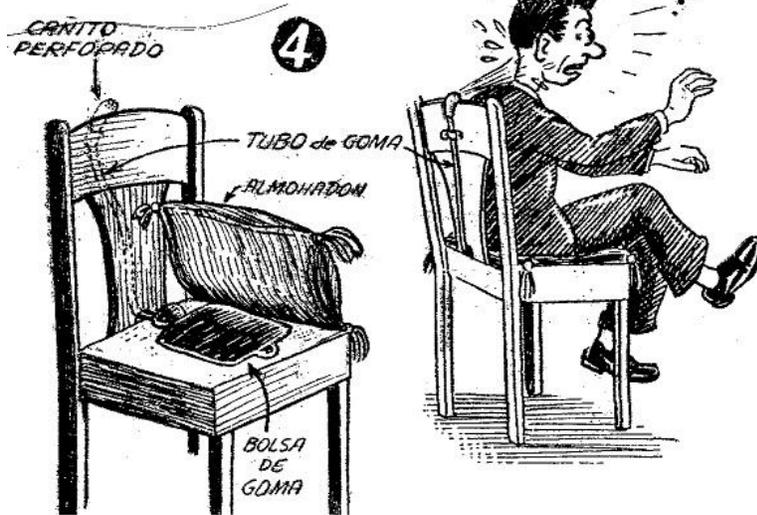


En la figura 3 A se indica cómo preparar las patas del canapé, de manera tal que cualquier persona que sobre él se siente, tenga la impresión de caer, al suelo. Los caños metálicos deberán ser afirmados sólidamente con tornillos sobre la plataforma que descansa sobre el suelo; será necesario recubrir con un acolchado y almohadones este canapé postizo. Es conveniente que el sofá sea ubicado en proximidad de la pared, para evitar accidentes de cualquier clase.

### El sillón ducha

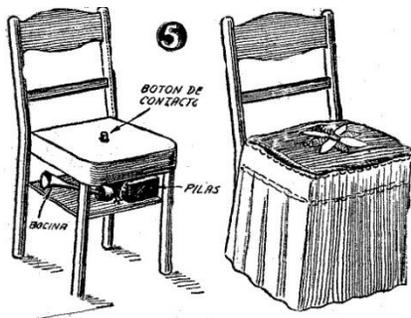


Para ejecutar la broma ilustrada en la figura 4 deberá colocarse debajo del almohadón una bolsa de goma conteniendo agua y conectada con un tubo de goma disimulado debajo del forro del sillón.



Al sentarse sobre el mismo la persona elegida para la broma, presionará la bofea, la que a través del tubo, convenientemente ubicado, le refrescará la cabeza mediante un delgado chorro de agua, esta broma puede hacerse más agradable incorporando al agua cierta cantidad de perfume y regulando la salida del líquido, pulverizándolo mediante un cañito con pequeñas perforaciones.

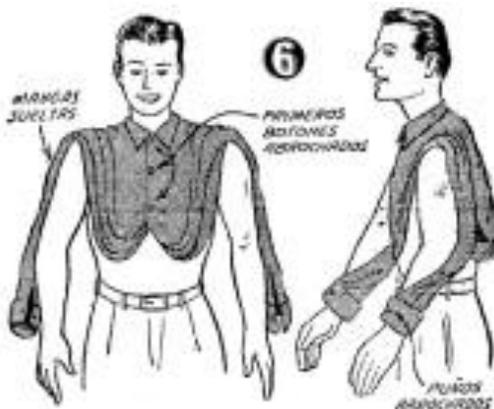
### La silla zumbadora



Otra broma menos audaz que la anterior es la de la silla zumbadora, que al apretarse un botón ubicado en el asiento ponen en contacto los polos de una pequeña pila que accionará un zumbador o una bocina eléctrica con la consiguiente sorpresa de quien intente sentarse.

Mediante una común bocina con pera de goma, convenientemente disimulada en el asiento, podrá evitarse el empleo de baterías (fig. 5).

### EI TRUCO DE LA CAMISA



Sacar de un tirón la camisa de uno de los invitados no es cosa corriente y tampoco fácil si no hay un tercero que esté dispuesto a colaborar para la ejecución de esta broma.

La camisa se prepara como indica la figura 6. Sin introducir los brazos en las mangas se abotonan los puños y luego los 2 o 3 primeros botones del pecho; las partes sobrantes de la camisa se repliegan sobre las espaldas y contra el dorso del colaborador. Cuando éste se coloque el saco (mejor si es bien amplio) no se podrá notar que la camina ha sido trucada. Para extraerla se pro-



cederá a quitar la corbata al “paciente”, se desabrocharán los puños, el cuello y la pechera, y luego, agarrando firmemente la parte posterior del cuello, de un solo tirón se conseguirá quitar la camisa, ante la sorpresa de los concurrentes.

### **La pesca del anillo**

Ésta sencilla broma consiste en desafiar a uno de los presentes a levantar con los ojos vendados y simplemente con la ayuda de los labios un anillo colocado en un plato lleno de agua. En el momento de ejecutar la prueba se substituye rápidamente el plato con otro conteniendo harina.

### **La caza del tesoro**

Este juego, muy entretenido, en el cual pueden participar 2, 3 o más competidores, consiste en una divertida excursión por toda la casa en pos de un objeto escondido. Para ejecutarlo se estudiará previamente un determinado plan y luego se colocarán a lo largo de una pared (mediante clavitos) 2, 3 o más cordeles de distintos colores, los que constituirán la primera guía para la búsqueda del tesoro, representado en esta ocasión por una caja de bombones, un atado de cigarrillos o cualquier otro pequeño objeto que constituirá el premio para el investigador más astuto y más veloz en la ejecución de las órdenes que encontrará diseminadas durante su peregrinación a través de las distintas habitaciones de la casa.

Suponiendo que sólo se hayan tendido dos líneas, una de las cuales llegue hasta la cocina y otra hasta el dormitorio, entre los concurrentes se sortearán dos; a cada uno de los cuales se le confiará el cabo de un cordel.

Si seguimos los pasos de la persona que se dirige a la cocina veremos, por ejemplo, que al llegar en proximidad de la piletta encontrará un cartelito en el que se le ordena, por ejemplo, ¡lavar los platos! Ejecutada la orden, encontrará debajo del último plato otro cartelito que dice (p. ej.): “Mire debajo del tarro de la sal”.

Debajo del tarro, en cuya búsqueda invertirá cierto tiempo, encontrará la orden de dirigirse al sótano y buscar allí, en uno de los rincones, el tesoro, que, por supuesto, no deberá estar muy a la vista.

El otro competidor, al dirigirse hacia el dormitorio encontrará la orden de revisar todos los zapatos, y en uno de ellos encontrará un cartelito en el que se le sugiere mirar debajo del espejo. Otro cartelito lo enviará al sótano para buscar el tesoro.

Como es evidente, este juego, explicado en nuestro caso muy sencillamente, puede prestarse a muchas combinaciones entretenidas, de acuerdo a las dimensiones de la casa y al ingenio del anfitrión; también puede ser completado mediante la presentación de cartelitos más o menos enigmáticos de órdenes más o menos cómicas.