

El Explorador IMAGINARIO



Jorge Ma



D.R. © Jorge R. Morales Tenorio

Ediciones del Plumicornio
Frontera 77, Col. Roma Norte
06700, CDMX
www.plumicornio.mx
plumiventas@gmail.com

Primera edición 1995
Segunda edición 1997
Tercera edición (SEP) 2004
Cuarta edición 2008
Quinta edición 2012
Sexta edición 2017

ISBN: 968-7736-13-5
Impreso en México

El Explorador IMAGINARIO

Jorge Ma

Ideas para disfrutar tu tiempo
sin importar
el lugar ni el presupuesto



PLUMICORNIO

INTRODUCCIÓN

En este libro encontrarás muchas propuestas para ejercitar tu vocación exploradora, para moverte y mover a otros a jugar, para encontrarle a los lugares y cosas cotidianas otra cara divertida e interesante.

Para llevar a cabo estas ideas no necesitas nada más que echarle ganas, cualquier sitio es bueno para hacerlo; así que no hay pretexto, prueba a realizar una de las 48 ideas cada día, no trates de acabártelas de un jalón.

El Explorador Imaginario está pensado para los pequeños de la casa pero será mucho mejor si se lleva a la práctica junto con los mayores, mamás, papás, abuelos, hermanos grandes, esto te permitirá probar otras maneras de convivir con ellos.

Si no puedes salir de tu casa, si tu familia no puede ir de vacaciones o si ya te aburriste de tus juguetes, aquí tienes las ideas, a tí te toca llevarlas a cabo. Verás que si lo haces al final serás una rebanada más feliz.

Ciudad de México, 2020, con cariño Jorge Mo

Índice

1. Ser y no ser
2. Cuartos vivos, cuartos muertos
3. Cambio de camas
4. Juegos rituales
5. Las barreras del tiempo
6. Ojos a la vela
7. Una noche sin luz
8. El sereno
9. No veo, no oigo, no puedo saltar
10. Campismo cobijero
11. Día de campo
12. Al agua patos
13. El derecho a la lluvia
14. Fiestas muñequeiras
15. El día de...
16. A pastelear
17. Gourmets
18. Placeres cavernícolas
19. Operación talacha
20. Álbum de familia
21. Cartas ¡a volar!
22. Palabras perdidas
23. Chisme caliente

24. Moconovelas
25. Juegos de disfraces
26. Automonitos
27. A mano pelada
28. Gorgoritos y cacerolazos
29. ¿Qué pasaría?
30. Descripciones imaginarias
31. Estadísticas
32. Loconomía
33. La frase misteriosa
34. Los premios y los concursos
35. Rallys
36. Caminatas y expediciones
37. Juegos rodantes
38. Visitas sorpresa
39. Piedras sonrientes
40. Bichoterios y mascotas de paso
41. Macetología
42. Laboratorio de pudriciones
43. Reciclando
44. Arqueología fantástica
45. Taller de juguetes y artefactos
46. Cápsulas del tiempo
47. Colecciones y clubes
48. Brigadas comunitarias

1. Ser y no ser

Este juego es fácil y no se necesita nada más que nosotros mismos para jugarlo; la propuesta es cambiar de personalidad, que por un tiempo la niña sea el niño, el papá el hijo, que te sientas gato o vaso de agua, que reptes como víbora, que no seas tú, que te vuelvas cosa, animal, espíritu, que mires con otros ojos, desde otro punto de vista, de abajo, de arriba, desde afuera, desde lejos; que pienses en algo nuevo, diferente, que las palabras sean simplemente sonidos, que seas todo y nada, un rato nomás, y que luego regreses a ser tú mism@.

2. Cuartos vivos y cuartos muertos

Un cuarto se muere cuando adquiere una función estática y ya no tiene más aplicación que su uso normal, como el baño para hacer pipí, la sala para ver la tele y recibir a las visitas o la recámara para dormir. Para revivir un cuarto, tenemos que darle un nuevo sentido, descubrirlo como un espacio vivo, como si fuera una persona, con un ánimo y modo de ser propios. Podemos darle a cada cuarto un nombre, una edad, una historia; es posible hablar con él o con ella, dejar que nos diga cómo se siente, qué sueños escondidos tiene. Es posible también jugar con ellos, cambiar un día o una hora su función, convertir el comedor en la estación de trenes, el baño en caverna misteriosa, la cocina en un peligroso laboratorio de científicos locos. De esta manera, toda una casa puede llegar a convertirse en una casa viva.

3. Cambio de camas

Un juego poco usual es intercambiar de vez en cuando las camas en las que dormimos: pedir prestadas las de nuestros hermanos, padres o amigos, esto es como ir de paseo, visitar otros sueños, otras cobijas. Puede también resultar emocionante dormir con quien normalmente no dormimos, invitar al papá, a la mamá, al primo o al vecino; por cierto, es más divertido si además de la cama, cambiamos también por una noche, de pijamas.

4. Juegos rituales

Los rituales son una serie de actitudes y comportamientos -generalmente inexplicables- que la gente acostumbra repetir en algunas situaciones; las velitas del pastel y las fiestas de cumpleaños, las ceremonias religiosas y el saludo a la bandera, son ejemplos de actitudes rituales conocidas y practicadas por todos. Los rituales varían de familia en familia, de pueblo en pueblo; los niños son menos afectos a los rituales que los adultos y cuando lo son, es principalmente cuando juegan. Inventar rituales es un asunto divertido, sobre todo si logramos que participen en ellos otras personas; por ejemplo, un ritual para antes de comer podría ser el siguiente: todos juntos se lavan las manos y se limpian los unos a los otros las orejas, salen de uno en uno en fila repitiendo una misma palabra y al llegar a la mesa le dan tres vueltas a la silla, se sientan y se dicen mutuamente “¡Ay, qué bonito día!”, luego cam-

-bian de platos y se ponen a llorar, entonces puede ya la comida empezar. Éste, como todos los juegos, deja de ser divertido si se convierte en costumbre, por eso es conveniente no jugarlo seguido; además es importante reinventarlo de vez en cuando.

5. Las barreras del tiempo

En la ciencia ficción es usual encontrar toda clase de máquinas y vehículos que permiten romper las barreras del tiempo y viajar al pasado o al futuro; esto no es fácil y hasta la fecha realmente nadie sabe como lograrlo. Hay sin embargo otras formas más simples de alterar el paso de los segundos, y las horas: cambiando el ritmo de las cosas que hacemos. Puedes probar al modo de una tortuga, caminar lo más lento posible, puedes pronunciar las palabras y hacer gestos lo más despacio, puedes llegar a hacerte estatua y detener el movimiento. En el otro extremo, puedes usar la cámara rápida, una veloz conversación, una canción, un baile acelerado; hacer algo rápido puede ser también útil cuando no nos gusta hacerlo, además así lo aprovechamos como un juego.

6. Ojos a la vela

Observando aprendemos, descubrimos los secretos de las cosas; generalmente no observamos, simplemente vemos, sin detenernos, esto hace que nos perdamos cosas muy interesantes. ¿Has observado las manchas de las paredes, las nubes moviéndose en el cielo?, ¿cuántas figuras has encontrado en ellas?, ¿has descubierto los colores de una flama, el baile de sombras de una vela, la manera en que cambia una habitación con la luz de cada hora del día?, ¿has visto la textura de tu piel, la construcción de tus propios ojos? Observar es una actividad para estar relajados, para estar en silencio, recostados en el piso o debajo de un árbol; además ésta es una manera de alimentar el espíritu científico, la chispa de artista que llevamos dentro. Basta arrimar una silla a la ventana por donde nace la luna, por donde se mete el sol al atardecer, basta quedarnos allí, mirando encantados.

7. Una noche sin luz

La luz marca en mucho los ritmos de nuestras vidas, las horas que dormimos y estamos despiertos, las horas a las que comemos, a las que podemos salir a pasear. Antiguamente, cuando no había luz eléctrica, todos los ritmos dependían del sol; ahora que en casi todas partes tenemos iluminación artificial, ya no dependemos tanto de nuestra estrella, es más, frecuentemente ni nos acordamos que existe, podemos pasar días enteros sin verla. Esto tiene sus conveniencias y sus inconvenientes; algo de lo que yo considero inconveniente, es que nos lleva a olvidar los ritmos de la naturaleza, y también que limita nuestra capacidad para movernos y mirar las cosas sin depender de la luz de los focos. Esta situación por otra parte hace que para muchos resulten emocionantes los momentos en que se corta la corriente y quedamos a oscuras; una noche sin luz es toda una aventura, un jardín a la luz de la luna, una fogata

en el campo o una simple vela pueden cambiar la dimensión de todo, incluso el modo en el que nos relacionamos unos con otros. Si no lo crees, prueba y verás el resultado (ojo con las velas, no olvides apagarlas y no las uses sin supervisión de mayores, ya sabes que el fuego es peligroso).

8. El sereno

Así se le llamaba por el siglo XIX a las personas que vigilaban durante las noches las calles céntricas de la ciudad de México; se la pasaban recorriendo las calles anunciando la hora: “¡Las doce y todo sereno!”, reportando así que todo se hallaba en calma. De manera parecida, nosotros podemos establecer una hora del día o de la noche para reportar cómo se encuentran las cosas en ese momento, qué actividad, cuáles personas, qué sonidos, olores, cuáles sentimientos dentro de nosotros mismos. El reporte puede hacerse a una hora previamente fijada, o a la hora que se nos antoje; además, resulta mucho más rico si lo escribimos o lo dibujamos para compartirlo después de cantarlo:

"¡Las cinco de la tarde y yo ya hice mi tarea!",

"¡Las siete y los pájaros platican en el árbol!",

"¡Las nueve y me voy a soñar!, ¡todos se pueden ya callar!".

9. No veo, no oigo, no puedo saltar

La mayoría de los humanos podemos ver, oír, hablar, tenemos dos piés y dos manos y los huesos y músculos necesarios para caminar. Claro que muchas personas no cuentan con el sentido de la vista o el oído o tienen limitaciones para moverse; ellas obviamente tienen una manera diferente de percibir la realidad. ¿Has probado a caminar sin ver, a taparte los oídos y sólo mirar, a no usar tus piernas para desplazarte, a escribir con un pie, a comer sin usar las manos, a comunicarte sin hablar? Si lo intentas, simplemente ten cuidado, evita el riesgo de lastimarte y de tirar las cosas, hazlo en el lugar adecuado.

10. Campismo cobijero

Acampar es algo muy emocionante, incluso si lo haces en tu propia casa; trata de invitar a alguien, usa todo lo que te dejen usar, cobijas, cojines, sillas, cajas de cartón. Montar la tienda de dormir es toda una hazaña, asegúrate de que no se caiga; pueden acompañarte los muñecos, eso les encanta; si es posible lleva tu merienda, una lámpara de baterías, un cuento para leer o música para escuchar; eso sí, están prohibidos los despertadores, porque la noche es larga y quién sabe a qué hora vayas a levantarte. Si ya eres experto en esto, puedes probar en un jardín, siempre y cuando te protejas del frío y de que nadie te vaya a molestar. Si tienes oportunidad acércate a un club o grupo campista, sería una buena manera de seguir el camino de un cobijero profesional.

11. Día de campo

En ciertos retratos antiguos podemos ver grupos de familiares o amigos sentados en un prado, a la orilla de un lago cristalino... sobre un mantel de cuadritos se aprecia toda clase de exquisiteces para comer; a lo lejos, los niños corretean un borreguito blanco o platican con los cervatillos. Hoy ya no es fácil mirar escenas como ésta, los parques se llenan a reventar, en muchos está prohibido comer e incluso jugar y si uno se arriesga a llevar tortas, hay que estar pendientes de que los perros o las ratas no se las coman. Claro que es rico un día de campo, en el campo de verdad, pero casi nunca se puede; por eso una alternativa es hacerlo en casa. Parte de la emoción son los preparativos, la comida, la bebida, el mantel y la canasta, el juego para después; nada debe olvidarse. Una vez preparado todo, ¡a escoger el lugar!, si hay jardín, jardín, si no, la sala o la recámara, el chiste es pasear.

12. Al agua patos

Bañarse es para algunos un castigo y para otros un placer; yo pienso que es más lo segundo que lo primero, depende de cómo lo haga uno. La escasez de agua es el principal obstáculo a vencer para tomar un buen baño; como todo en nuestra sociedad, hay una mala distribución del agua, unos tienen mucha y la desperdician mientras otros no tienen ni gota. Si tú tienes una alberca, felicidades, ojalá todos la tuviéramos, si no la tienes, puedes sin embargo hallar la forma de gozar un baño sin necesidad de usar mucha agua. Primero, tómalo con calma, que no haya prisa, que no tengas que salir o llegar antes de tal hora, debes tomarte tu tiempo para poder disfrutarlo. Si puedes compartirlo con alguien, qué bueno, si no, tú solo o sola prepárate: consigue una tina o mínimo una cubeta; si puedes hazlo bajo el sol, en el patio o la azotea, con traje de baño o en cueros; carga tus lentes oscuros,

toalla, chanclas, algo de tomar, barcos, lanchas, muñecos de plástico, si es posible una botana. Te recomiendo disfrutar el agua antes de enjabonarte; remójate, salpica, juega, nada y ya que consideres que ha sido suficiente el chapoteo aplícate el jabón, quítate los taquitos de mugre, limpia todos tus rincones, enjuágate bien y si quieres sécate al sol sobre la playa de tu toalla; trata de no desperdiciar el agua, al fin no se necesita más de la que uno usa normalmente para darse un baño.

13. El derecho a la lluvia

A medida que los humanos han venido desarrollando la historia y las civilizaciones, se han ido alejando poco a poco de la naturaleza; entre más avanzado se considera un pueblo, más alejado está de ella y menos expuesto a sus elementos; conozco personas que nunca se han mojado con la lluvia, otras que odian el viento porque las despeina, gente que nunca se asolea, que le teme a ensuciarse con tierra. ¿Tú has probado a mojarte en la lluvia hasta empaparte los calzones?, ¿has dejado que el viento te acaricie, que te jale los pelos?, ¿te has revolcado como puerquito en el lodo? Yo te lo recomiendo, cuando puedas prueba, no le tengas miedo, disfrútalo plenamente, claro que esto no te protegerá de regaños ni de posibles resfríos; por eso sería mejor que un adulto abierto a esta clase de emociones, te apoyara en esta vital experiencia.

14. Fiestas muñequetas

Las vacaciones son buen tiempo para festejar, sobran razones: cumpleaños de muñecos, bailes de juguetes, torneos de “felleza”, competencias de consentidos, casamientos de peluchos, cambios de nombres, de piernas o cabezas; el pretexto es lo de menos, hay que festejar. Puedes hacer invitaciones, partir pastelitos, poner elegantes a los monos, mandarlos a bañar, adornar el lugar; entre más emoción le pongas, mejor será el resultado.

15. El día de...

Puedes proponerles a los demás un juego interesante: días especiales, días únicos, para explorar otros ritmos, otros ambientes; ¿qué te parece un día de silencio, en el que nadie hable?, ¿un día sin música, o sin tele?; ¿cómo te caería un día de pereza, de no hacer nada más que pegarte a la cama, y en ella comer, jugar, leer?; ¿un día de llorar?, ¿y un día al revés, que empezara por el final?; ¿serías capaz de pasar un día sin dulces, un día sin sentarte?. Claro que si no aguantaras un día completo bastaría que lo hicieras lo más que pudieras.

16. A pastelear

Si insistes, puedes lograrlo; seguramente alguien de tu casa sabe hacer pasteles. Si nunca te ha invitado a hacerlos, pídele que hagan uno y que te deje ayudarlo: a medir los ingredientes, a cernir la harina, a vaciar en la cazuela, a batir la pasta, a preparar el molde, a contar los minutos para que salga; a ponerle el relleno, a adornarlo con betún o con lo que haya. Verás que después de hacer uno, los pasteles serán otra cosa para tí, no sólo *algo* que te comes sino *alguien*, como un hijito que ayudaste a parir.

17. Gourmets

Así se les nombra a las personas que han desarrollado un agudo sentido del gusto el cual les permite valorar la calidad de los alimentos y el arte de su preparación y presentación. De manera general podemos decir que un gourmet es aquel que sabe apreciar la comida y que cultiva el arte de hacerla; tú puedes disfrutar como gourmet la comida, aplicando tu imaginación a la hora de prepararla, de servirla y de degustarla. Si tienes acceso a la cocina, experimenta con todo lo que te autoricen: nuevas fórmulas y mezclas, formas novedosas, moldea las tortillas, los hot-cakes, aplícales colores vegetales, decora los huevos, échale arte al acomodo de las ensaladas, incursiona en el mundo pictórico de las gelatinas, inventa nuevas bebidas y busca otras maneras de poner la mesa, de ordenar los alimentos y saborearlos; esto es todo un arte, y de los buenos.

18. Placeres cavernícolas

Casi todos estamos acostumbrados a que cuando necesitamos un pantalón, una blusa o calcetines vamos a una tienda a comprarlos; ya casi nadie hace su propia ropa, ya las abuelitas no tejen, o si lo hacen, nomás tejen para los bebés. Ya pura ropa industrializada, hasta ropa desechable, ropa de plástico y papel. Además de andar greñudos y mugrosos, los cavernícolas deben haber tenido otros gustos, como inventar su ropa, aprovechar las hojas, fibras y pieles para protegerse del frío o para apantallar a los vecinos. Hacer nuestra ropa puede ser un gusto, diseñarla, medirla, cortarla y coser; podemos hacerla con telas, con retazos o podemos modificar la ropa que ya no usamos, combinarla, ponerle adornos y parches, darle vida otra vez. Ya si te ves muy expert@ en esto, puedes probar a hacerte una bolsa, unos zapatos o guantes para los dedos de los piés.

19. Operación talacha

Estar bien es algo diferente para cada quién, por ejemplo, para algunos es básico tener una casa limpia y ordenada mientras que para otros, entre más revuelta, mejor. Para la idea de bienestar de la mayoría de los niños, el orden de las cosas es algo muy secundario: ¿hacer su cama cada mañana, para qué? si en la noche hay que desbaratarla. Esto a muchos les acarrea problemas con los adultos, sobre todo cuando los obligan al quehacer. Una forma de aminorar los conflictos y hacer menos pesados esos trabajos, es aplicar en ellos algo de creatividad, fijate: podrías bailar con la escoba en vez de barrer; cuando hagas la cama, hazla a tu estilo, no importa si quedan chuecas las cobijas, búscale diferentes colocaciones a la almohada para que explores diferentes posiciones a la hora de dormir. Un buen motivo para sacudir y alzar tus cosas es clasificarlas como en un supermercado: la

sección de peluches, la de los coches, la de ropa apestosa, la de recuerdos, la de secretos, la papelería y el estacionamiento de zapatos. Algo rico también es decorar tu cuarto, pintarlo, pegarle carteles y recortes, colgarle adornos y retratos. Si compartes ese espacio con alguien, pónete de acuerdo para que juntos hagan los cambios; si no quiere, avísale que lo vas a hacer, así evitarás problemas después.

20. Álbum de familia

Si tu familia tiene un álbum de fotos y recuerdos, aprovecha un día y pide que te lo muestren y que te platicuen sobre lo que hay en él, los personajes, los lugares, las historias. En caso de que a nadie en tu casa se le haya ocurrido, tú empíezalo a hacer; junta las fotos que tengas y las que te den, los dibujos, las cartas, los recortes; consíguete un álbum o cuaderno grande y acomoda todo allí como te parezca bien, puede ser por tiempo, de lo más antiguo a lo más nuevo, puede ser por persona o por evento; ya que esté todo acomodado si puedes pégalo y escríbele algo o ilústralo también. Otra experiencia rica es pedirle a los más grandes que pongan sus discos, que nos enseñen la música de antes, las letras de las canciones; que nos cuenten de cómo eran las cosas en esos tiempos, de cómo eran ellos mismos... ya animados, a lo mejor y hasta bailen.

21. Cartas ¡a volar!

¿Has recibido una carta alguna vez?, es muy emocionante. Cuando uno quiere recibir cartas necesita también mandárselas a alguien, un pariente, un amigo, alguien dispuesto a contestarte, no importa si está cerca o lejos. Se puede hablar de todo, cosas que pasan, lo que piensas, sueños, chistes y cuentos; pueden mandarse dibujos, fotos, postales, estampas de colección y objetos pequeños. Algo que debes cuidar es poner bien los datos, el nombre, la dirección, localidad y códigos postales; tampoco hay que olvidar los timbres y ponerla en el correo para que lleguen cuanto antes, para que al fin un día, el cartero nos traiga cartas del otro lado del mundo... o de la otra acera.

22. Palabras perdidas

Mira, voy a platicarte cómo hago para revivir los libros que ya nadie lee: primero me aseguro de que a nadie le importe lo que les voy a hacer, no sea que alguien vaya a enojarse. Cualquier libro es útil, aunque prefiero los cuentos y las novelas de amor. Ya que tengo el libro, consigo un corrector blanco o pintura de agua; me siento y voy abriendo las páginas para iniciar la cacería de palabras. Me gusta tapar nombres y palabras raras, también las cantidades y las fechas, los verbos en infinitivo; me aseguro que queden bien cubiertos y después, en vez de las palabras perdidas, escribo las que necesito para hacer mi propio relato, con nombres de mis conocidos a quienes convierto en personajes de aventuras locas o terroríficas. Esta misma técnica puede emplearse con cómics o historietas, simplemente cubres los textos y luego escribes sobre ellos tu cuento.

23. Chisme caliente

Si tienes vocación de periodista, seguro que ya habrás hecho algún periódico para dar a conocer las noticias más importantes de tu casa, de tu escuela o de tu calle. Como todo gran periódico, el tuyo puede tener secciones: chismes, datos curiosos, avisos, cuentos, acertijos, caricaturas, historias de animales; tu periódico puede ilustrarse con dibujos y fotos originales, con recortes y también puede incluir notas sacadas de revistas o de diarios. Su circulación puede ser diversa: uno que solo tú puedas leer, uno que pueda leerlo toda tu familia o tu círculo de cuates, o de plano uno que sea público, del que cualquiera pueda enterarse. Una idea interesante para escribir noticias es recortar los encabezados, los letreros grandes que salen en los periódicos, para que a partir de ellos escribas tus propias notas con informaciones inventadas o reales.

24. Moconovelas

Si cuentas con una grabadora de casetes o mejor aún, con una cámara de video, puedes probar suerte como productor de novelas. Trata de reunir a un grupo de colaboradores, pueden hacerlo en una tarde; empiecen por idear un tema, un título, piensen en los personajes, en los lugares donde sucede la historia; si tienen chance consigan música, hagan efectos especiales. Los papeles a representar se los reparten, no se peleen por ellos, si no se ponen de acuerdo hagan un sorteo; ensayen las voces, pónganle sabor; uno puede ser narrador, que vaya explicando lo que pasa; prueben que la grabación no falle y entonces sí, listos, ¡adelante! Si graban de parte en parte puede ser más fácil; cuando la acaben inviten a cuantos puedan a que admiren su obra. No será perfecta, la siguiente estará mejor, pero habrán experimentado y se habrán divertido bastante.

25. Juegos de disfraces

Transfórmate al instante en otro personaje, consigue su ropa, imita sus gestos, sus movimientos, usa sus frases, juega a ser él o ella o lo que sea; la acción puede ser simple, no necesitas toda una obra de teatro, tampoco es necesario el telón ni las luces, la presentación puede ser en cualquier parte. Anúncialo antes, así lo harás más emocionante; si estás listo, no te dé pena, estás jugando, disfrútalo y juega lo mejor que puedas.

26. Automonitos

Con este título, podría pensarse que me refiero a un auto para muñecos, o a un chango motorizado, pero no, esto es algo como un autorretrato, o sea la imagen que alguien hace de sí mismo; hay varias formas de hacer automonitos y lo interesante es buscar que en algo se parezcan a ti, para eso es importante que te observes; busca un espejo y explora tu cara y tu cuerpo, mira adentro de tus ojos, observa el acomodo de tus dientes, la forma de tu nariz, ríete contigo y hazte gestos; luego escoge el material, puede ser plastilina para representarte en volumen, ya sea sólo tu cabeza o tu cuerpo entero; también te puedes dibujar, buscando que el mono se te parezca y detallándolo lo más posible. Otra modalidad de automonito es describirte por medio de un escrito, hacerte un poema de risa o de amor a ti mism@.

27. A mano pelada

Lo chueco es lindo, aunque te digan lo contrario, más si lo haces con tus manos. Muchos piensan que lo bien hecho es lo recto, lo mecánico; por eso es frecuente que nos neguemos a trazar líneas sin regla o a dibujar monitos diferentes a los que aprendemos a hacer con bolas y palos. Si te fijas, los niños pequeños son casi siempre mucho más libres y originales, eso se debe a que no han aprendido todavía las reglas de “lo bien hecho”. Para recuperar esa libertad, olvida las reglas, prueba a cortar con las manos, a trazar a pulso, a dibujar o hacer figuras de plastilina con los ojos cerrados; una manera de romper los esquemas que usamos para dibujar es tomar una pluma, proponernos un tema y dibujarlo de principio a fin, sin separar para nada la pluma del papel; al principio puede costarte trabajo pero irás adquiriendo habilidad y desarrollando un estilo de usar las líneas, los colores y las manos.

28. Gorgoritos y cacerolazos

Muchas veces decimos: no sé bailar, no sé cantar, no puedo escribir; realmente éstas son mentiras que aprendemos a repetir y que nos cuestan mucho, que nos hacen renunciar a la capacidad y al gusto de movernos, de expresarnos, de explorar todas las capacidades que tenemos. Un reto para el explorador imaginario es soltar sus sentimientos, su creatividad, sus propias maneras de ser y expresarse, aunque no piense en ser artista, aunque no sea cantante, escritor o bailarín; lo importante es que pruebe, que explore. No te quedes con la duda, inténtalo, quítate la pena, el miedo, la culpa, entona tus gorgoritos, echa tus desafines a volar, mueve la panza, brinca, haz caras, escribe un poema, juega con los colores y las palabras; anímate a jugar a la música, a explorar los sonidos y ritmos de los instrumentos sin necesidad de notas musicales, a danzar sin repetir pasos. Si nadie aplaude, si

alguien te critica, no importa, lo rico es que lo hagas, que juegues con ello y lo disfrutes, no que te hagas famoso ni que te paguen o te pongan un premio en la boleta de calificaciones. Una orquesta de cacerolas, un coro de gorgoritos, una canción conocida a la que le cambiamos letra, pueden bastar para fundar nuestra propia banda, y para divertirnos y expresarnos.

29. ¿Qué pasaría?

Tones para los preguntones, a ti que te gusta andar atrás de todos pidiéndoles respuestas, invéntate preguntas interesantes, que muevan las telarañas, que sacudan las orejas. Dígame usted por ejemplo, algo fácil: ¿qué salta más alto, una rana mojada o una rana seca?, ¿dónde cabe más tiempo, en un reloj de sol o en uno de arena?, ¿de qué está hecha la nada? Si no puede con éstas, dígame entonces: ¿qué pasaría si de pronto todo el dinero desapareciera?, ¿y si los niños fueran hijos de todos los papás?, ¿si no hubiera gobierno?, ¿si se cerraran las escuelas?, ¿si todas las armas se fueran de la Tierra?

30. Descripciones imaginarias

A ver si puedes describirme una naranja sin mencionar las palabras: fruta, cáscara, gajos, semillas, jugo; dime ¿cómo es cada una de sus partes?, ¿que cualidades tiene?, ¿para qué sirve? Hay por allí un señor Munari que lo ha hecho muy bien, yo creo que tú también lo puedes hacer, y no sólo con la naranja, también con otras frutas u objetos, incluso con el cuerpo humano; qué tal si lo intentas sin usar estas palabras: huesos, sangre, músculos, pelo, piel, sin usar los nombres de todas las partes. ¿Podrías describirlo y lograr que alguien entendiera de qué le estás hablando?

31. Estadísticas

Las cifras les encantan a los adultos, aunque a veces no sirvan para nada. Que tantos muertos en la guerra, que tal porcentaje de desnutridos, que tantos desempleados, que tantos millones “les debemos” a los bancos. Los números son útiles cuando los usas y te ayudan a entender la realidad, no cuando esconden las caras y los sentimientos de las personas convirtiéndolos en cifras. Pueden usarse para jugar, para contar los pasos que hay de uno a otro lugar, para llevar estadísticas como el número de veces que tu familia va al baño, las horas que duermen, las horas-lengua, para saber quién habla más. Si te atrae la economía podrías hacer un estudio del presupuesto familiar, quién gana el dinero y quién gasta más; algo divertido sería calcular cuántos pelos tienes, o el número de risas que ríen en tu casa o las peleas y groserías por día (no se si esto a los demás les vaya a gustar).

32. Loconomía

Este es un juego bien sencillo y divertido, consiste en cambiar de vez en cuando el nombre de las personas y de las cosas, por ejemplo, vamos a suponer que juegas con tu mamá, con el perro y la licuadora; entonces tu mamá se llama Fido, tú te llamas licuadora, el perro se llama Toño y la licuadora mamá. A la hora de platicar empieza lo interesante, imagínate algo así como:

- Fido, me das permiso de usar a mamá.
- No, licuadora, porque cuando la usas Toño se pone a ladrar como loco.
- Está bien, Fido, pero entonces deja que desamarre a Toño.
- No, licuadora, ya vete a acostar.

33. La frase misteriosa

Esta es una tarea para traviosos y consiste en dejarle mensajes a los demás, mensajes para ponerlos a pensar o para hacerles una cosquilla; busquen entre los libros el más extraño, el que les resulte más desconocido, luego prueben a buscar entre sus páginas la frase o fragmento que les parezca más misterioso, más sabio o más absurdo y escríbanlo en un papelito. El misterio es mayor si firman el mensaje con un seudónimo o apodo, el que se les ocurra; para terminar su fechoría, coloquen el papelito en la ropa de la persona a la que se lo quieren mandar, o en su bolsa, portafolio, cajón o lugar favorito, y pacientemente esperen a ver sus efectos cuando lo descubra y lo lea.

34. Los premios y los concursos

Si te gustan los concursos puedes convocar a toda clase de competencias: de habilidad, de conocimientos, de juegos deportivos o de mesa; algo más fácil es organizar rifas o sorteos de papelitos. Para premiar a quien gane, puedes hacer diplomas, regalar algo o proponer privilegios: que al ganador le toque escoger alguna opción importante como qué comer o a dónde ir a pasear; que los que pierdan tengan que arreglarle el cuarto al que ganó, lavar su ropa o cubrir otro quehacer, prestarle algo, darle besos o simplemente dejar que escoja, ella o él, su regalo.

35. Rallys

Con esta palabra se designa un tipo de competencia en la que varias personas o equipos se enfrentan al reto de cumplir una serie de actividades o de localizar determinadas cosas o lugares. Puede haber premios para los vencedores o simplemente la emoción de lograrlo; hay rallys que se hacen en un solo sitio y otros para los que hay que desplazarse; unos que se hacen a pie y otros en vehículos; también hay rallys que pueden realizarse en una casa o un cuarto. Para determinar la ruta de un rally son importantes las pistas, los acertijos que pongas para hallar o llegar a algo; hay que tratar que cada cosa que vayas encontrando te conduzca a la siguiente y así hasta terminarlo. Por cierto, mi amiga Meche me enseñó que se pueden hacer rallys unipersonales: le das a alguien un papelito que lo conduzca a otro y ese a otro más, a varios que escondistes antes, en el cuarto de al lado, en su ropa o dentro de su zapato.

36. Caminatas y expediciones

Caminar es un excelente ejercicio y también puede resultar un buen pasatiempo y forma de aprender cosas, sobre todo cuando se hace sin prisa. Si tienes oportunidad, organízate con tus familiares o amigos para dar de vez en cuando una vuelta por ahí, caminar sin rumbo o ir de expedición a buscar algo. Pueden cargar sus mochilas, llevar agua, algo de comida, libretas para apuntar, hojas para dibujar, etc. Sin olvidar tener cuidado con los coches deténganse cuando algo llame su atención, un edificio, el detalle de una construcción, los letreros, la gente, los paisajes urbanos, el cielo y las nubes. Además de observar las cosas, resulta interesante hablar de ellas, escribir, dibujar o lo que quieras. Si ya eres más grande o simplemente si te dejan, es también muy emocionante recorrer las calles en bicicleta, patines o patineta, aunque sobre ruedas es más peligroso que sobre piernas.

37. Juegos rodantes

Si para muchos el ir de un lugar a otro puede resultar algo aburrido, cansado o irritante, eso no le quita su posible encanto, depende de cómo se le tome. Si por ejemplo subes al microbús, al camión o al metro y en vez de fijarte en los olores y empujones y de preocuparte por ganar el próximo asiento libre, tomas esos minutos como un espacio de diversión, podrás apreciar las cosas de manera diferente. Observa la vestimenta, los gestos, las actitudes de los otros; puede ser interesante también, leer los letreros en el trayecto, los nombres de las estaciones y las calles; otra opción es contar los coches o competir para ver si pasan más de un determinado modelo o color, o ponerse a saludar a los transeúntes y a los serios conductores para ver a quién le responden. Si en vez de echarle leña al “estrés” de tus papás en el coche, invitas a tus muñecos a pasear o practicas el deporte de la observación, puedes en mucho mejorar

la situación. ¿Te has fijado en las letras de las placas de los automóviles?, son requeteinteresantes; hay un amigo que se llama Pancho que ha escrito cuentos tomando como tema los mensajes que le sugieren esas letras. Si él puede hacer eso ¿por qué nosotros no hacemos otro tanto?

38. Visitas sorpresa

En general todos tenemos parientes o conocidos a quienes nunca visitamos, aunque no tengamos con ellos problemas, sino algo de querencia o simpatía, de recuerdos en común. Pensar en ellos cuando tenemos oportunidad puede ser bueno, ¿y qué tal visitarlos?, sí, ir a su casa sin más interés que saludarlos, a pesar de que tengamos años de no encontrarnos. Muchas familias se encuentran sólo en los velorios, cuando alguien querido muere. Yo digo ¿para qué esperarse tanto? si antes podemos visitarnos, juntos comer, jugar, recordar algo; total, si nos hacen caras feas, nomás nos despedimos y nos vamos.

39. Piedras sonrientes

Gaia es el nombre de la enorme piedra viviente sobre la que vivimos, como todo ser ella tiene una cara, a veces alegre, a veces triste, si la viéramos desde la luna, podríamos advertir sus cambios. Como Gaia, cualquier simple piedra tiene gestos guardados, si te fijas podrás encontrarle boca, orejas, piernas, manos; a cada una le puedes poner un nombre, de acuerdo con su “piedronalidad”, verás que hay piedras que rien, piedras lloronas, piedras traviesas o flojas. También los animales y los objetos que usamos cotidianamente parecen expresar cosas: hay llaves tristes, coches cara bobos, gallinas presumidas; cada cosa, cada ser vivo, como espejo de nosotros mismos, muestran sus sentimientos para que los juguetones los descubran y los compartan con ellos (prueba a encontrar el parecido de las personas que conoces con las cosas que te rodean; verás que hay parecidos sorprendentes).

40. Bichoterios y mascotas de paso

Un bichoterio puede estar en una tina, en un frasco, en una caja, en un plato, depende del bicho que quieras criar; hay muchos interesantes: arañas, hormigas, ranas, tortugas, lagartijas, yo te recomiendo a los caracoles, me consta que son unos bichos fantásticos. Aún en los animales menos estimados puedes descubrir cosas interesantes como sus hábitos, sus insospechadas manifestaciones de inteligencia; a cambio sólo debes cuidarlos bien, darles la luz, el agua, el aire, el alimento que necesitan según su especie. Con el tiempo descubrirás lo que les gusta y lo que no, serán buenos amigos; quiérelos mucho pero acuérdate que como todo ser vivo se tienen que morir y algunos duran muy poco. Por otra parte, si no es posible que tengas una mascota, puedes amistarte con el perro o el gato del vecino o con los animales que llegan a tu casa aunque no vivan allí; a ellos me refiero

cuando te digo mascotas de paso, pájaros que llegan a anidar, a comer o a bañarse en el jardín o en el patio, ratones clandestinos, insectos despreciados, obsérvalos, dales agua, comida, platica con ellos, puedes incluso (si no son salvajes) tratar de domesticarlos, si los tratas bien seguro regresarán a visitarte de vez en cuando.

41. Macetología

Quiero pensar que algún día tu o yo o cualquiera que lo desee podrá visitar la selva, el bosque, la playa, explorar el mar, las cuevas, subir a las montañas, ir a todas partes sin que eso signifique un daño a la naturaleza; mientras eso sucede, podemos usar nuestra imaginación para encontrar la infinidad de sitios maravillosos que tenemos al alcance aquí, en cualquier sitio. Tal vez en tu casa dispones de un jardín, si no, en una simple maceta puedes hallar una verdadera jungla; haz de cuenta que te encoges al tamaño de un ratón, o mejor aún, de una pulga, entonces te vas internando lentamente en la maceta, caminas entre las rocas, entre los grandes árboles de pasto, sientes la humedad, exploras la oscuridad, el frío de allá abajo; de pronto te encuentras un monstruo lleno de pelos y de patas, ¿qué haces? Puedes deslizarte por el hilo de una telaraña, o puedes adentrarte en los estrechos túneles de las hormigas de

las larguísimas lombrices, volar sobre una mosca, navegar en un charco; si te haces más pequeño aún, podrás rodar con las motas de polvo, volar, flotar en el profundo universo de un vaso.

42. Laboratorio de pudriciones

¡No lo tires!; la fruta que ya nadie quiere puede convertirse en un interesante experimento. Mira los cambios que va teniendo al pudrirse, los animalitos, los hongos que le salen, fíjate en los colores que toma, en los olores que desprende; abre los huesos, investiga cómo son por dentro, pártelos; prueba con las cáscaras, muchas cuando se secan y las muelas dan pigmentos que puedes usar para colorear algo, o se convierten en esencias, fragancias para aromatizar tu cuarto. Algo único son las tortillas de maíz, la vegetación que les sale es sorprendente y diferente según si las dejas guardadas en bolsas de plástico o no, o si las metes al refri, si la luz les da o si se quedan en lo oscuro. Prueba con todo lo que puedas, sobre todo vegetales pues con la carne es más riesgoso ya que su descomposición genera bichos que te pueden hacer daño.

43. Reciclando

¿Te has puesto a ver la cantidad de objetos interesantes que se van a la basura? Quienes se dedican a recolectarla y a rescatar lo utilizable bien lo saben; además de ser negocio para algunos es una fuente de emociones, pues a veces hay hallazgos interesantes. Si tienes oportunidad examina un día una bolsa de basura, con cuidado pues puede haber cosas cortantes o tóxicas, cochinas o apestosas; de preferencia ponte guantes y hazlo con alguien grande; si hay sustancias desconocidas o si algo parece peligroso mejor déjalo donde está. Clasifica las cosas, los restos de comida, los envases, los papeles, los diferentes materiales; piensa en los usos que a todo eso podría dársele; si hay algo que pueda servirte rescátalo y siéntete orgulloso, estás contribuyendo a cuidar la Tierra, ahorrando un poco de la enorme cantidad de trabajo, energía y materia prima que normalmente desperdiciamos.

44. Arqueología fantástica

Una profesión fantástica puede ser la de explorador de ruinas, buscador de tesoros y objetos desconocidos; su emoción puede compartirse jugando. La manera más simple es pedirle a alguien que esconda lo mejor posible un objeto pequeño entre las plantas, las macetas o los rincones de un patio; para esto tú ya debes conocer bien las limitaciones y peligros del lugar en el que juegas y habrá que tomarlos en cuenta. El chiste es llevar a cabo una detallada búsqueda de pistas que te permitan descubrir dónde fue guardado el objeto, pistas como tierra removida, pisadas, etc. Otra forma más elaborada de jugar a los arqueólogos es la siguiente: consigan plastilina y hagan un pequeño monito, animal o cosa, sin que nadie vea lo que hacen los demás. Ya terminadas las figuras, consigan un poco de yeso (no lo vayan a confundir con cal, ésta puede causar quemaduras), si es

posible que los ayuden, mejor. Preparen el yeso y cada quien vacíe una porción sobre su figura hasta que quede totalmente cubierta; esperen unos minutos a que solidifique, mientras cada uno hace un mapa del lugar donde planea esconder su figura. Ya seco el yeso, vayan a esconder por separado sus piezas; luego intercambien sus planos y salgan de expedición para buscar la del plano que les haya tocado; al encontrarla, inicien el trabajo de rescate de la pieza oculta, rompiendo el yeso sin dañar la figura y, ya liberada ésta, límpiennla e invéntenle una historia, la civilización de la que proviene, su uso y cualidades especiales; pueden incluso escribir y dibujar los pormenores de la aventura en un diario de arqueología.

45. Taller de juguetes y artefactos

Si tienes inclinaciones hacia la mecánica y los desarmadores, pon manos a la obra, es tiempo de reparar tus juguetes, de rescatarlos, de desarmarlos, de combinarlos e inventar nuevos artefactos. Si ya tienes más experiencia en esto puedes aprovechar los motores y las partes electrónicas para mover, accionar, iluminar, sonorizar toda clase de objetos; una pila sirve para mucho más que encender una lámpara. Ahora que si hablamos de avanzados, este taller puede servir para rescatar toda clase de aparatos para transformarlos y usarlos en objetos de juego o de otro uso; claro que para llegar a esto debes tener ya conocimientos de electricidad y herramientas adecuadas, de lo contrario, además de unos buenos toques, la aventura puede originar daños más serios y regaños.

46. Cápsulas del tiempo

¿Te gustaría mandar mensajes al futuro? pues haz tu cápsula del tiempo. Consíguate un frasco con tapa de plástico, puedes poner en él toda clase de objetos, menos alimentos o sustancias que se descompongan; son fundamentales los dibujos, los escritos, los secretos, alguna noticia actual, anuncios comerciales, fotos, canciones, monedas, amuletos, recuerdos; cuanta cosa hable de tí, de tu familia, del mundo como es ahora. No olvides escribir en algún lado la fecha y ya que hayas terminado, cierra bien la cápsula y busca un lugar para enterrarla, entre más hondo mejor; luego olvídate de ella, seguro alguien la encontrará algún día. En caso de que no te guste la idea de enterrarla y prefieras conservarla, escóndela en el rincón más inaccesible de tu casa y déjala allí el mayor tiempo posible antes de rescatarla.

47. Colecciones y clubes

Prácticamente toda clase de objetos es coleccionable; los usuales son monedas, estampillas, tarjetas postales, cerillos, envases diversos; sin embargo cada quien puede inventar su propia colección, entre más rara, mejor. ¿Qué tal una de chicles masticados?, de envolturas de dulces, flores secas, de etiquetas, de cosas que suenen, de volantes de los que reparten en la calle; de lo que sea puedes ir la formando. Ya que tengas tu colección, trata de conectarte con otros que tengan aficiones similares, con ellos puedes formar un club de coleccionadores y reunirse para mostrar sus hallazgos, para intercambiar o prestarse objetos o, mejor aún, para formar grandes colecciones grupales.

48. Brigadas comunitarias

Una ciudad necesita mucho más que basureeros y empleados de mantenimiento para estar limpia y arreglada; finalmente su cuidado es responsabilidad de todos los que la habitamos. Los niños pueden hacer mucho para embellecerla; pueden organizar brigadas que ocupen parte de su tiempo en llevar a cabo mejoras en la comunidad donde viven: ayudar a pintar las casas, arreglar jardines, decorar bardas, pintar sonrisas en las caras largas. Estas labores pueden ser divertidas y a pesar de que no reciban dinero por sus servicios, estarán contribuyendo de manera importante a mejorar la vida en la ciudad, aunque sea con un detalle.

El explorador imaginario

Edición digital liberada el
21 de Marzo del 2020

Se autoriza su reproducción
sin fines de lucro