



Los compañeros de tus juegos



Por: M. Ilin, E. Segal
Tomado del libro
Las Cosas que te rodean



Tú ya no eres pequeño. Todas las mañanas te levantas temprano y te vas a la escuela. Ahora te entretienes más que nada con tus libros, cuadernos y lápices de color. Y te acuerdas pocas veces de tus viejos camaradas, los juguetes, que desde hace tiempo se encuentran encerrados en el cajón inferior del armario. Allí están amontonadas las piezas del rompecabezas, el trompo, el muñeco tentetieso y el automóvil mecánico.

Pero te aconsejamos que no abandones a tus viejos amigos; podrán servirte aún.

A veces un juguete puede explicarte las cosas tan bien como un libro.

¿Has visto barcos en el mar?

Incluso con gran oleaje, el barco se mece solamente, se bandeja, pero no se vuelca.

Y sin embargo, cuando en la primavera haces flotar en un charco o en un riachuelo un barquito hecho por ti, se te vuelca.

Eso te ocurre por no haber consultado con el muñeco tentetieso.

¿Por qué es tan obstinado ese muñeco? ¿Por qué se levanta cada vez que lo tumbas?

Porque su cabeza es muy ligera y en la parte de abajo lleva un plomo para que pese.

Un barco es también una especie de muñeco tentetieso pero muy grande. En la parte inferior, la bodega, se le pone adrede un gran peso y los pequeños veleros se hacen con una quilla de hierro o de plomo.

Esta es la explicación de por qué no se vuelcan los barcos de mar.

Entre tus viejos juguetes hay otro también muy obstinado, el trompo. Cuando lo lanzas, puede girar mucho tiempo y si le empujas, zumbará con enfado, se erguirá y seguirá dando vueltas y vueltas mientras tenga fuerzas. Dirás ¿en qué puede ayudarme un trompo? Baila y gira como un loco, y eso es todo lo que hace.

Sin embargo, el trompo es muy respetado no sólo por los niños sino hasta para los mayores. Los científicos han escrito sobre él muchos libros, y los ingenieros con su ayuda, han construido muchas máquinas y aparatos ingeniosos.

Los ingenieros probaron, por ejemplo, a colocar un trompo muy grande y pesado en el interior de un trasatlántico. Y cuando el trompo empezó a girar, el barco navegó por olas casi sin balancearse. El trompo no daba bandazos, ni permitía que el barco se balancease demasiado.

Otro inventor construyó un vagón que marchaba por un solo riel y no se caía.

¿Por qué no se caía?

Porque giraba en su interior un trompo muy pesado.

Rebusca entre tus viejos juguetes y encontrarás entre ellos un aro deslucido y un palito con el que lo empujabas.

¿Cuántas veces has hecho correr ese aro por caminos y campos, por arena y asfalto! Tan pronto como dejabas de empujarlo se caía al suelo. Pero cuando lo empujabas con el palito, corría todo seguido, como si no acabase de decidirse a que lado caer, a la derecha o a la izquierda.

El aro también ha hecho un buen servicio a la gente.

Las ruedas de la bicicleta son también aros y para que no se caigan hay que impulsarlas continuamente, pero no con las manos sino con los pies, apretando los pedales.

Entre el montón de juguetes se ha conservado por puro milagro, un automóvil mecánico, que te regalaban cuando eras todavía muy pequeño.

¿Cómo te alegrabas cuando el automóvil, zumbando se escapaba de tus manos y echaba a correr! Tenía muy mal genio y a nadie cedía el paso.

A veces en plena carrera se encontraba con una pata de la mesa. Otro habría torcido, pero él ¡qué va! Se iba directo a la pata como diciendo: apártate que si no te aplasto.

Pero la pata también tenía su carácter. ¿Qué es eso de moverse? La mesa tiene patas pero no para andar...

Y el asunto terminaba estrellándose el automóvil con la pata y dando voltereta. Pero ni aún entonces se quedaba quieto. Tumbado patas arriba, zumbaba como un escarabajo y seguía girando sus ruedas sin necesidad alguna, hasta que se le acababa la cuerda.

En una de esas averías perdió una rueda, el muelle se le rompió porque le dabas demasiada cuerda, y

después de esos percances, sólo podía moverse si lo llevabas a remolque, atado a un cordel.

Sin embargo, hasta un automóvil inválido como ese puede ser útil. Si lo desmontas y examinas sus piezas, verás cómo está hecho. Y por añadidura, comprenderás mejor la estructura de un reloj.

El reloj y el automóvil mecánico son pariente cercanos. El reloj, lo mismo que el automóvil, en vez de motor tiene un espiral. Al reloj también hay que darle cuerda para que ande. La espiral es muy terca: aunque la enrosques se suelta.

Pero la gente sabe aprovechar la terquedad de las cosas. Y le dicen a la espiral: *bueno, si quieres, desenróscate y de paso, trabaja. Aquí tienes una ruedecilla dentada, obligala a girar. Al girar moverá otra ruedecilla que a su vez moverá las manecillas que son las que señalan la hora.*

Entre los juguetes encontrarás también una bolsita roja y chafada, que en otros tiempos fue un hermoso globo.

¿Recuerdas cómo lo conseguiste? Fuiste a pasear con tu padre. En la esquina de una calle vendían globos. Sobre la cabeza del vendedor se mecían tantos globos rojos, azules y celestes que hasta daban miedo. ¿No empezaría a soplar el viento y se llevaría al vendedor con todos sus globos?

Elegiste el globo más bonito y lo sujetaste a un botón para que no se te escapase.

Al llegar a casa lo desataste, pero él se te escapó de las manos y se puso a pasear por el techo. Hubo necesidad de poner una silla sobre otra para capturar al fugitivo.

CUENTO



Te aconsejaron que por la noche lo atases en el ventanillo y lo dejases fuera, al aire libre, para que te durase más .

Sin embargo, a la mañana siguiente observaste con pena que el globo había disminuido.

Ya no subía; saltaba simplemente como un balón de la mesa a la cama y de la cama al suelo.

Y cada hora que pasaba se hacía más pequeño.

En aquel entonces no pensaste por qué el globo al principio volaba y luego había dejado de volar.

Ahora que eres ya mayorcito, podrás comprenderlo. El globo no tiene aire dentro sino un gas que pesa menos que el aire. Por eso flota en el aire igual que el corcho en el agua. Cuando el gas se escapa por algún agujerito el globo se encoge y deja de volar.

Tu globo, en su vuelo, no pasaba del techo. Pero hay globos que prestan un gran servicio a los hombres de ciencia. A esos globos se les cuelga una caja que lleva aparatos científicos.

El globo se suelta y sube alto, muy alto; ni siquiera se le ve.

El investigador está sentado en su habitación y el globo, desde arriba, le comunica por radio el tiempo que hace allí y si el aire es húmedo, frío o seco.

El globo sube a una altura no alcanzada aún por hombres ni por pájaros. Hace allí mucho frío y es difícil respirar por la falta de aire.

Pero los aparatos no tienen que respirar y por eso la gente los envía en vez de ir allí.

Cuando el globo sube mucho, está. Pero los sabios han ideado el

modo de que los aparatos caigan despacio y no se rompan al estallar el globo.

Tan pronto como empiezan a caer, se abre un pequeño paracaídas.

Y los viajeros aéreos descienden tranquilamente en un campo o en un bosque.

Alguien los encuentra casi siempre. Ocurre a veces que los niños, en vez de setas o bayas, traen del bosque una caja extraña. Durante mucho tiempo están dándole vueltas, mirándola por todas partes hasta que por fin encuentran una nota adentro en la que dice donde hay que llevarla o enviarla.

Así llegan los aparatos viajeros al lugar de donde han salido.

Tu pequeño globo tiene otros hermanos: los grandes globos aerostáticos. Son tan fuertes que además de subir muy alto, llevan consigo gente en un gran cesto o en una cabina con ventanillas herméticamente cerradas.

En el cajón de tus juguetes, en el fondo mismo, hay también los restos de una cometa de papel.

La cometa la hiciste tú mismo. La armazón la hiciste de ligeras astillas y la cola de estropajo.

¿Recuerdas cómo entre tú y tu amigo lanzaban la cometa? Tú amigo la sujetaba y tú desenroscabas el hilo. Al principio la cometa se hacía la caprichosa y se negaba a subir. Se arrastraba por la tierra, su cola se enganchaba a las matas, daba volteretas en el aire.

Pero después cuando empezaba a soplar el viento, volaba alegremente por encima de tu cabeza, encima de la casa, encima de los árboles.

Apenas te daba tiempo a desenros-

car el hilo; con tanta rapidez se elevaba. Y aunque corrías por la tierra, te sentías tan alegre, como si volases con la cometa que habías hecho tú mismo.

La cometa también ha sido de gran utilidad para los hombres, y sus méritos para con la ciencia son muy grandes. Lo mismo que el globo, ha ayudado a estudiar lo que pasa en las alturas. En aquel entonces, la radio no existía. Por eso ataban a la cometa aparatos registradores automáticos que anotaban todo lo que medían: la temperatura y la presión atmosférica.

Cuando la cometa volvía a casa. Los científicos tomaban su diario y miraban sus anotaciones.

Pero la cometa tiene además otro mérito todavía mayor. Ha ayudado a los hombres a construir el avión. La gente al mirarlo pensaba: la cometa es más pesada que el aire, pero vuela.

Por tanto, se puede volar también en ella, y no solo en un globo aerostático.

Y empezaron a meditar, a construir, a experimentar. Por fin idearon el planeador y más tarde el avión.

El planeador se parece a un avión pero no tiene motor. No puede volar sin viento. Si el viento no lo levantara y lo sostuvieses se caería. El avión tiene un motor que obliga a la hélice a girar.

Has tenido otros juguetes, la mayoría de fabricación propia, pero muchos no han llegado con vida hasta el día de hoy. Fíjate bien en cada uno de ellos, recuerda los que tuviste, mira los que ahora tienes y piensa sin no te pueden explicar muchas cosas del mundo.

(1) Tomado del libro *Las cosas que te rodean*. Fondo de Cultura Económica, México, 1957.

