



Un agradable entretenimiento de niños es el de las flores luminosas, para cuya obtención se hará lo siguiente:

Trácese con lápiz una circunferencia alrededor de una moneda grande sobre una tarjeta. Agujeréese ésta muchas veces en el interior del círculo con un alfiler, de modo que parezca el calado de una espumadera (fig. 1).

En una tira cortada de otra tarjeta, que servirá de pantalla, háganse agujeros con un alfiler que formen dibujos cualesquiera, unos debajo de otros (un triángulo, cuadrado, exágono) como indica la fig. 2.

El conjunto de esos agujeros, para cada figurita, debe estar poco espaciado, á fin de que pueda contenerse en un círculo de unos tres milímetros de diámetro. Colóquese esta pantalla junto al ojo y mírese á través de uno de los dibujos, del cuadrado, por ejemplo, el conjunto de agujeros de la tarjeta núm. 1 que se pondrá delante de la lámpara ó de una ventana. Se verá al instante que cada uno de los agujeros de la tarjeta núm. 1 cambia de aspecto y reproduce exactamente el dibujo invertido de la pantalla núm. 2.

Supongamos que se hayan hecho 97 agujeros en la tarjeta y que se mire á través del cuadrado de la pantalla formado por cuatro agujeros. Al punto, se verá la tarjeta iluminada con 388 puntos brillantes, pues 97 multiplicado por 4 es igual á 388.

Si se quiere dar al experimento un carácter artístico, se dibuja en la tarjeta una maceta con una planta, de la

que se trazan las ramas solamente; en la extremidad de cada rama, se hace un agujero con un alfiler. Ruéguese á una persona que dirija la vista á la planta delante de la luz, colocando cerca de su ojo la pantalla y mirando á través de la figura formada de 6 agujeros. Inmediatamente verá cubrirse la planta con encantadoras flores luminosas, apareciendo cada flor, como por magia, formada de seis puntos brillantes donde quiera que haya un agujero de alfiler.

Los agujeros de la planta número 3, así como se dijo respecto á

la tarjeta núm. 1, no deberán ocupar una superficie mayor que la de una moneda grande.

Como se ve, este juego no es de difícil preparación y cualquier niño puede ensayarlo por la noche, cuando esté ya cansado de saltar y correr. Por supuesto que el dibujo puede variarse, según el gusto de cada cual, y se hará bien en procurar cambiarlo, pues conviene que los niños desarrollen la inventiva, no limitándose á ejecutar un modelo.

En el grabado aparecen dos niñas haciendo el juego, junto á una mesa, en la agradable compañía del gato que parece interesarle bastante por el experimento, pues está mirando á las tarjetas.

¿Se interesará en efecto por el juego el animalito ó estará ahí para disfrutar del calorillo de la luz que tanto le gusta? Dejamos ese punto á la consideración de nuestros pequeños lectores.

Los niños que no conozcan nada de esto y vean las flores luminosas, se quedarán agradablemente sorprendidos y los que lo conozcan tendrán á su vez otro placer más al observar la sorpresa de sus amiguitos. Por broma podrán decirles al principio que el efecto se debe á un secreto maravilloso que les reveló un encantador benévolo, pero luego conviene que les den las explicaciones debidas, porque es preciso decir siempre la verdad y es obra de misericordia enseñar al que no sabe.