



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA**

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

**"EL USO DE LOS JUEGOS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLES  
COMO LENGUA EXTRANJERA".**

TESIS QUE PRESENTA

**MARIA DEL CARMEN OLLERVIDES VILLALOBOS**

COMO PARTE DE LOS REQUISITOS PARA OPTAR AL  
TITULO DE LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURA  
MODERNAS (LETRAS INGLESAS).

JULIO DE 1984.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**

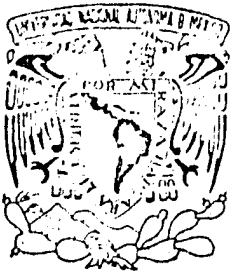


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS  
SECRETARIA DE ASUNTOS ESCOLARES

FEP-3

TITULO DE:

TESIS

"EL USO DE LOS JUEGOS  
PARA LA ENSEÑANZA DEL  
INGLES COMO LENGUA  
EXTRANJERA".

Oficina de Exámenes Profesionales y  
de Grado de la UNAM,  
Presente.

Me permito someter a su consideración el  
jurado para examen profesional de la Licenciatura en LENGUA  
Y LITERATURA MODERNAS (LET.ING) del (la) egresado MARIA DEL  
CARMEN OLLERVIDES VILLALOBOS con número de cuenta - -  
6406503 y cuyo título aparece al margen:

TESINA

PROPIETARIOS:

ANTIGUEDAD

PRESIDENTE <u>LIC. CARMEN TOBIO ALONSO</u>	<u>13-VI-77</u>
VOCAL MIRA. <u>LAURA VILLAFUERTE THOMAS</u>	<u>21-X-79</u>
SECRETARIO <u>LIC. ALICIA CERVERA SURDEZ</u>	<u>22-X-79</u>

No. DE CUENTA:

6406503

SUPLENTES:

GENERACION: 64-68  
(año ingreso-egreso)

<u>LIC. PATRICIA GARCIA GOMEZ</u>	<u>28-X-82</u>
<u>MIRA. MARTHA E. VILLAFUERTE THOMAS.</u>	<u>24-X-83</u>

ATENTAMENTE

"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU"

Cd. Universitaria, 17 de julio de 1984.

EL COORDINADOR

MIRA. HERNAN LARA ZAVALA  
(nombre y firma)

Vo. Bo.

EL SECRETARIO DEL PROFESORADO Y EL DIRECTOR DE LA FACULTAD  
DE FILOSOFIA Y LETRAS



FACULTAD DE FILOSOFIA Y  
LETRAS

LIC. ALEJANTRA DE LA LAMA DR. JOSE MORENO DE ALBA.  
DIRECCION

# I N D I C E

	Pág.
INTRODUCCION. . . . .	i
CAPITULO I. LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA	
1. La Importancia de los Juegos como Auxiliares Didácticos. . . . .	1
2. Diferentes Definiciones de Juego. . . . .	9
3. Conceptos de Juego y Trabajo. . . . .	15
4. Definición Operativa de Juego. . . . .	18
CAPITULO II. CONSIDERACIONES TEORICAS SOBRE LA FUNCION DEL JUEGO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA.	
1. La Contribución de los Juegos en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera. . . . .	21
1.1 Etapas de la enseñanza. . . . .	22
1.2 Etapas del aprendizaje. . . . .	26
2. Factores a Considerar para la Selección de los Juegos. . . . .	43
3. Ficha Pedagógica: Análisis y Planeación de los Juegos. . . . .	50
3.1 Importancia de la ficha y su función. . . . .	50

	Pág.
CAPITULO III, LA FICHA PEDAGOGICA: INSTRUMENTO PARA EL USO DE JUEGOS EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLES.	
1. Niveles de Dominio de una Lengua Extranjera. . . . .	57
2. Ficha Pedagógica para los Juegos. . . . .	63
2.1 Propuesta de ficha pedagógica. . . . .	64
2.2 Análisis de la ficha y comentarios. . . . .	68
3. Propuestas de Análisis de Juegos. . . . .	83
3.1 Comentarios. . . . .	98
CONCLUSIONES. . . . .	101
APENDICE. . . . .	103
BIBLIOGRAFIA. . . . .	123

I N T R O D U C C I O N .

## INTRODUCCION.

En general, los juegos dentro de un salón de clase cumplen una función secundaria; se hace uso de ellos de una manera asistemática y sin plantearse objetivos específicos. En ocasiones solamente funcionan como una distracción para el alumno o un complemento al que no hay que dar mayor importancia. Por tal motivo, se ha considerado necesario comprobar la importancia del uso adecuado de algunas prácticas que, no siendo precisamente diversión, cumplen una función didáctica.

En este sentido, enfatizaremos sobre el planteamiento de un objetivo siempre que se trate de elaborar, adaptar y emplear un juego.

Es importante también consignar diferentes conceptos sobre el juego, a la luz de lo expresado por psicólogos y pedagogos como M. Debess, E. Claparede, A. Makarenko, J. Dewey y

J. Chatean, entre otros, quienes, al abordar ciertos temas sobre la educación han establecido la relación de los juegos y la pedagogía.

Resulta interesante en este caso lo asentado por Claparede, en el sentido de que el juego no es sino una extensión del trabajo, de tal manera que no podríamos trazar una línea divisoria tajante entre una u otra actividad.

Esta proposición se tomará muy en cuenta en este trabajo, para mostrar cómo el juego, más que tener un efecto relajante únicamente, constituye también una motivación para el estudiante; así, al tiempo que impone un ambiente hasta cierto punto informal, se sigue trabajando dentro de la clase.

En el capítulo II se examinan en primer lugar algunas consideraciones teóricas sobre el uso de los juegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Respecto a la enseñanza, se abordan las diferentes fases que la componen — presentación, práctica, desarrollo y evaluación — y se ve en cual de ellas es pertinente el uso de juegos.

Dentro de las etapas de aprendizaje, que van desde la expectativa a la afirmación, se explica cómo se relacionan éstas con las fases de enseñanza, de tal modo de introducir el recurso del juego en la etapa más idónea.



Ahora bien, la selección de los juegos no debe llevarse a cabo arbitrariamente; deben tenerse en cuenta varios factores como: las características del alumno, las condiciones de enseñanza, el programa oficial, etc., los cuales serán el fundamento para una buena elección.

Un requisito previo al plan de elección lo constituye la "Ficha Pedagógica", mediante la cual se analiza de una manera integral la serie de factores que habrán de considerarse. En el capítulo II se incluyen 2 ejemplos de Fichas Pedagógicas.

El capítulo III se introduce con una explicación de los llamados "Niveles de dominio de una lengua", según la posición de Wilkins. Aquí los 7 niveles de Wilkins se han reducido a 3: Principiantes (niveles del 1-3), intermedios (niveles 4 y 5) y avanzados (6 y 7). Después de establecida esta gradación, se expone una propuesta de formato de Ficha Pedagógica que comprende todos los factores para el análisis de un juego y sus posibilidades. Cada uno de los factores se explica ampliamente.

En la última parte del capítulo III se hacen 3 aplicaciones prácticas del formato antes dicho, con los comentarios al respecto.

Es importante hacer notar que la Ficha Pedagógica, en un momento dado, puede entrar a formar parte de un departamento de la materia, de tal modo que el uso de juegos se sistematizara y constituyera parte de un programa de estudios. Ello redundaría en el uso apropiado de juegos, recurso didáctico que, dentro del salón de clase permite una gran versatilidad y el uso indiscriminado de otros elementos motivacionales.

CAPITULO I.

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA EN-  
SEÑANZA DEL INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA

## CAPITULO I.

### LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA .

En este capítulo se expondrá la importancia del uso de los juegos, como auxiliares didácticos para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Además, se verá la importancia de la formulación de objetivos de aprendizaje y sus componentes.

También se comentarán las opiniones de algunos estudiosos sobre el concepto de juego, para llegar finalmente a una definición operativa.

#### 1. *La Importancia de los Juegos como Auxiliares Didácticos.*

La importancia de utilizar juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, radica principalmente en que el alumno se comunica en situaciones similares a las reales, porque se propicia la necesidad de comunicación. Ahó

ra bien, la manera en que los alumnos -adolescentes o adultos en este caso "jueguen", o sea practiquen la comunicación en la lengua meta, hará que se puedan comunicar realmente. De esta manera transfieren a la vida real los ejercicios de resolución de situaciones o problemas dentro de la clase.

Por otro lado, los seres humanos en general, tienen necesidad de comunicarse entre sí y, sobre todo, de que al hablar haya un entendimiento recíproco donde se haga explícita la descodificación del mensaje; sólo en esa forma se puede decir que la comunicación se ha efectuado. El hombre, como ser social, le agrada vivir en sociedad, de ahí que los juegos constituyan un medio para mantener relaciones sociales, interrelacionarse e interactuar con otras personas.

Entonces, considerando que al ser humano en general le gusta desarrollar juegos, como ser social que es, es posible retomarlos como materiales auxiliares en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera y afirmar, en consecuencia, que el profesor, como parte de tal proceso, puede hacer uso de los juegos en el salón de clase. A los alumnos generalmente les agradan estas actividades, ya que constituyen una forma recreativa de practicar la lengua meta, aunque tengan que ceñirse a las reglas que cada juego conlleva. Durante el juego los alumnos experi-

mentan la necesidad de competir intelectualmente mediante el uso de la lengua.

Como se dijo, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera, el uso de los juegos es muy útil, porque los alumnos practican la lengua meta y aprenden el contexto cultural que la lengua trae consigo. Esto último es de beneficio para ellos porque, entre otras cosas, enfocan conscientemente los "puntos de gravedad" de la lengua, es decir, aquellas situaciones conflictivas de comunicación en las que no se tiene prevista una reacción o respuesta inmediata.

Respecto al proceso de enseñanza aprendizaje -dice Stockton<sup>1</sup>, refiriéndose a los propósitos u objetivos- cuando el profesor define el conjunto de objetivos de aprendizaje, cuenta ya con un valioso punto de partida que le permitirá elegir experiencias de aprendizaje adecuadas, puesto que habiéndose establecido los propósitos de un curso, de una unidad o de una clase, en seguida se diseñan y seleccionan los medios para conseguirlos. Así que, una vez definido el objetivo del proceso, la parte siguiente es la elección de

---

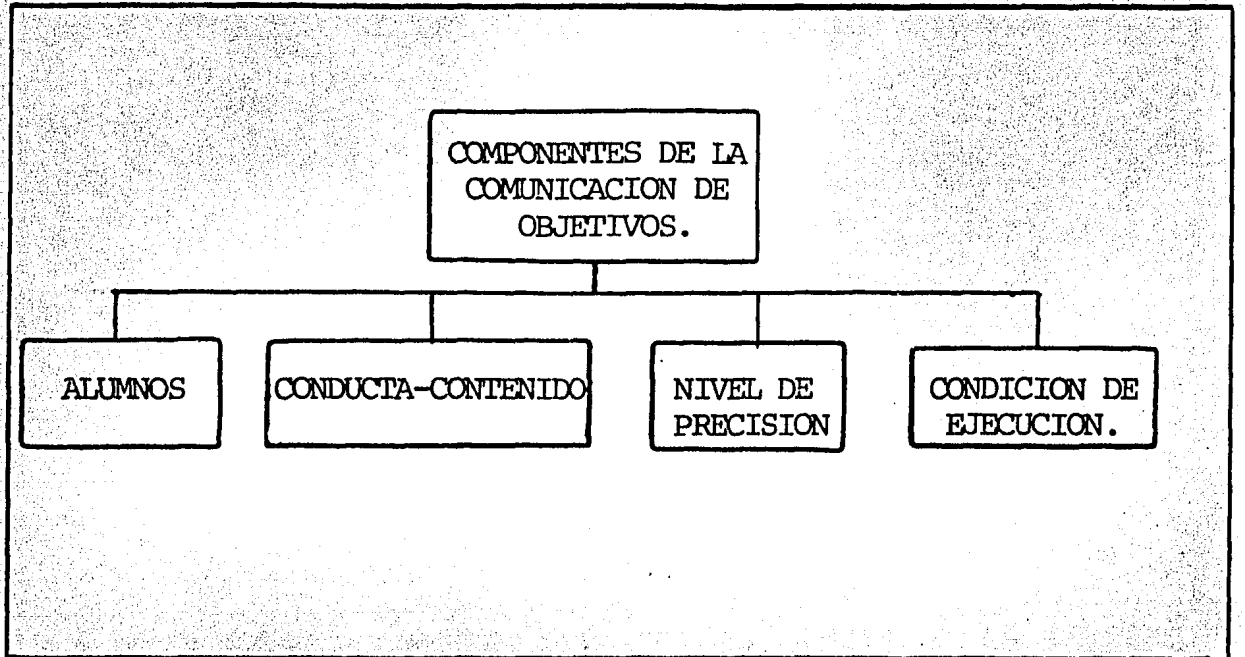
1. Federico Stockton Rejón, "La definición de objetivos de aprendizaje: su función en la evaluación", en Paquete de Autoenseñanza de Evaluación del Aprovechamiento Escolar, Ed. Fernando García Cortés, C.I.S.E., U.N.A.M., México, 1983, p. 33

los medios que el profesor considere más adecuados para lograr dicho fin. En el caso de los juegos, éstos son los recursos que más podrían servir de apoyo en el enlace entre el interés del alumno por aprender, y el objetivo por alcanzar trazado por la institución y/o el profesor, ya que motivan al estudiante propiciando situaciones comunicativas.

Asimismo, prosigue Stockton, en dicho proceso el profesor deberá comunicar de manera clara y precisa, los objetivos al alumno; o sea, darle a conocer lo que se pretende que domine al finalizar el curso, unidad o clase. De esta manera, la formulación de objetivos para el uso de los juegos, es importante porque mediante este procedimiento el profesor podrá planear y formular los objetivos que se proponga alcanzar al llevar a cabo el juego.

Los elementos indispensables para la formulación de los objetivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de la expresión sencilla, clara y comprensible, son los siguientes: el alumno, el binomio conducta-contenido, el nivel de precisión a que se quiera llegar y las condiciones de ejecución. Estos elementos se presentan gráficamente en el cuadro 1.

Cuadro 1.



El alumno, señala Stockton, modificará su conducta como resultado de las experiencias de aprendizaje, o sea que será el principal beneficiario del objetivo propuesto. El binomio conducta-contenido está formado por dos elementos: a) la conducta, la acción observable del sujeto, y b) el área de contenido, medio por el cual se manifiesta la conducta. Para enfatizar la importancia del primero, Stockton recomienda utilizar verbos operativos, es decir, aquellos que denoten una acción observable, lo cual es primordial para garantizar una comunicación clara y precisa acerca del desempeño esperado por los alumnos.

En cuanto al área de contenido, es conveniente «nunciarla



siempre en íntima relación con la conducta. Cuando un profesor especifique un objetivo de aprendizaje, debe identificar la conducta que espera del alumno ante determinado contenido. Una vez determinada la conducta y el área de contenido, se procederá a analizarlos y descomponerlos con un nivel de especificidad adecuado.

A modo de ilustrar la ventaja de utilizar verbos operativos, se presentan dos listas a continuación: una de conductas observables y otra de conductas no observables. Considérese la multiplicidad de interpretaciones a que pueden prestarse los términos de las no observables, frente a las observables, que tienen un sentido unívoco.

Cuadro 2.

CONDUCTAS NO OBSERVABLES	CONDUCTAS OBSERVABLES
SABER	ENUNERAR
COMPRENDER	EXPLICAR
DOMINAR	ENUNCIAR
DESCUBRIR	DISTINGUIR
ADQUIRIR HABILIDADES	CONTRASTAR
ACEPTAR EL SIGNIFICADO	RESOLVER

LAS PALABRAS DE LA LISTA A LA IZQUIERDA NO PUEDEN OBSERVARSE DIRECTAMENTE, POR LO QUE EL PROFESOR DECIDIRÁ QUE CONDUCTA OBSERVABLE ACEPTARÁ.

El nivel de precisión es resultado de la especificación del binomio conducta-contenido, y servirá para indicar

el dominio que el alumno ha logrado del objetivo. Para marcar con claridad el nivel de precisión, es recomendable establecer dos niveles: individual y de grupo. El individual es para señalar cuándo se considera aceptable la ejecución del alumno sobre el objetivo propuesto y el del grupo. Las condiciones de ejecución se incluyen en la definición de un objetivo y se refieren a la descripción de las

situaciones bajo las cuales se espera que el alumno demuestre su dominio del objetivo.

Stockton dice finalmente, que la importancia de la descripción de las condiciones en las que ocurrirá la conducta de aprendizaje, radica por una parte en el hecho de comunicar al estudiante las circunstancias en las que demostrará su dominio del objetivo y, por otra, en la descripción de la situación en la que se realice la evaluación.

Otros factores que intervienen en favor del proceso enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, utilizando como medio principal el juego, son los efectos logrados por la práctica relajada. Entre estos efectos se cuentan el desarrollo de las habilidades para la comunicación, la fluidez o facilidad en el acortamiento de la distancia entre los objetivos comunicativos generales y los específicos de la lengua, marcados por el profesor de ésta. Además el juego proporciona en su realización el significado contextual de la lengua, es decir, indica la relación entre el uso y la intención de los participantes en el juego, tomando en consideración las condiciones ambientales y la especificidad del juego.

Por lo antes dicho, se puede establecer que los juegos utilizados en clase, como auxiliares didácticos, vienen a cons

tituirse en los medios más importantes para reducir las dificultades en el aprendizaje de una lengua extranjera. Además, representan en sí mismos los apoyos didácticos complementarios para desarrollar las habilidades comunicativas en general.

## 2. *Diferentes Definiciones de Juego.*

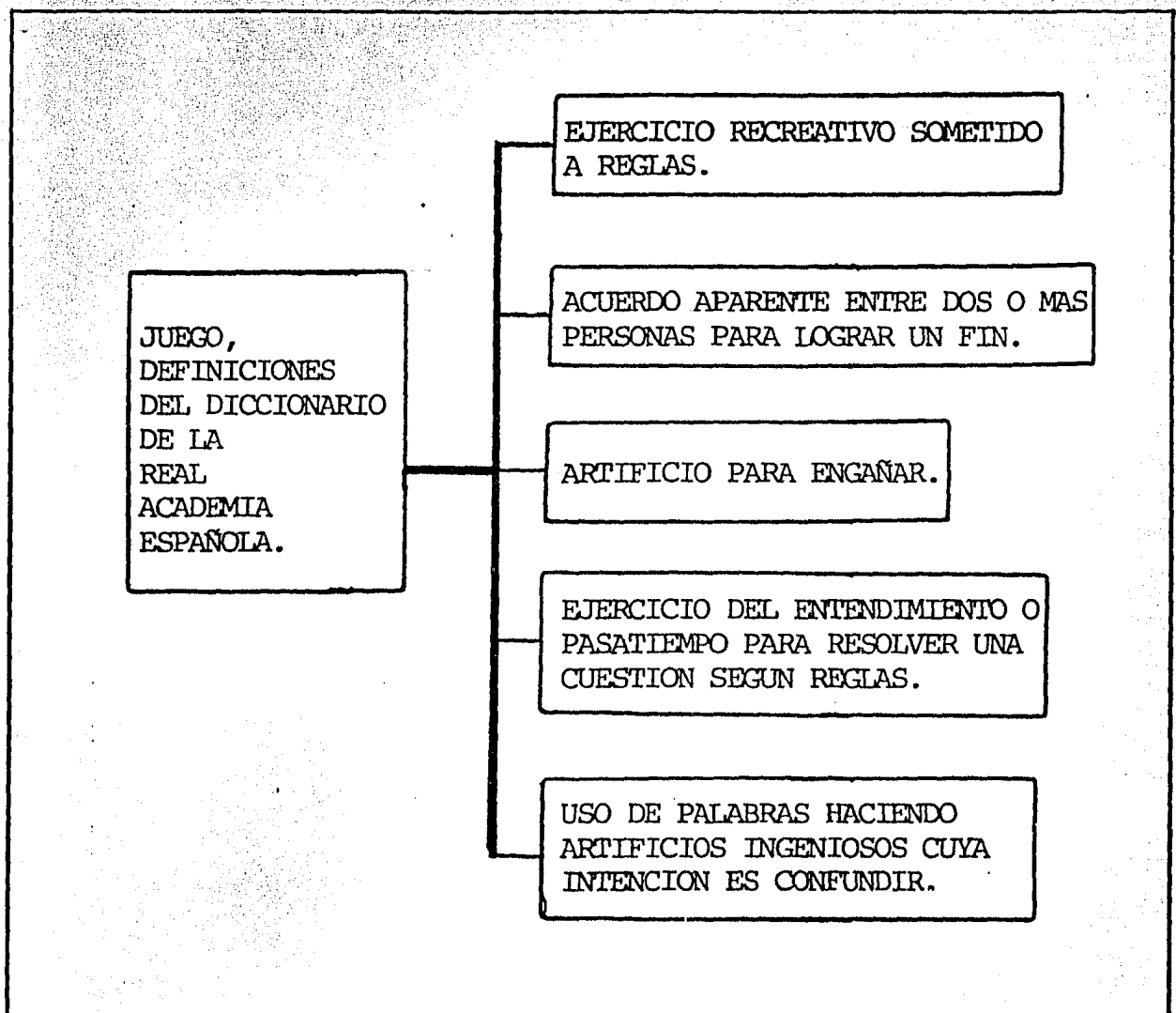
Llegado este punto, no se ha precisado sin embargo el significado de la palabra juego. El juego se define comúnmente como una distracción/diversión y ocio, en los que el objetivo principal es el esparcimiento, la pérdida de la tensión, etc.

No obstante, la Real Academia de la Lengua Española indica en su Diccionario que el juego es "un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. O bien un modo de proceder entre dos o más personas que aspiran a lograr un fin, estando de acuerdo y aparentando lo contrario." También dice que puede ser un "artificio con que se trata de engañar a uno haciéndole creer lo que no es verdad", o un "ejercicio del entendimiento en que por diversión o pasatiempo se trata de resolver una cuestión propuesta en términos sujetos a ciertas reglas, por ejemplo, los acertijos,

rompecabezas, etc."<sup>2</sup>

Cuando se utilizan las palabras haciendo artificios con ellas, se dice que son "juegos lingüísticos o de palabras", cuyo sentido e intención es hacer alarde de ingenio, que tienen una intención no declarada pero propuesta; o simplemente que al cambiar alguna de sus letras provocan confusión en los receptores.

Cuadro 3.



<sup>2</sup> Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española,  
29 Ed., Madrid, 1970.

Por su parte, los diccionarios en inglés no tienen sin embargo una distinción radical con lo expuesto por el "oficial" del español.

Por ejemplo, el Webster's de la Enciclopedia Británica, coincide al señalar que el término juego ("game") indica diversión o pasatiempo ("amusement or pastime"); también que el juego ("play") es una estrategia usada para conseguir un objetivo o propósito; un tipo específico de actividad o de comportamiento, una competencia física o mental conducida de acuerdo a reglas en las cuales los participantes juegan en oposición directa unos contra otros.<sup>3</sup>

Aunque habría un significado quizá promotor de dificultades operativas, y que es el de competencia hostil, el mismo Webster's ofrece el sinónimo de "game", mediante "contest", cuya interpretación o traducción al español sería resistir soportar, oponerse, pelear, combatir, estar en conflicto, antagonizar, etc.

---

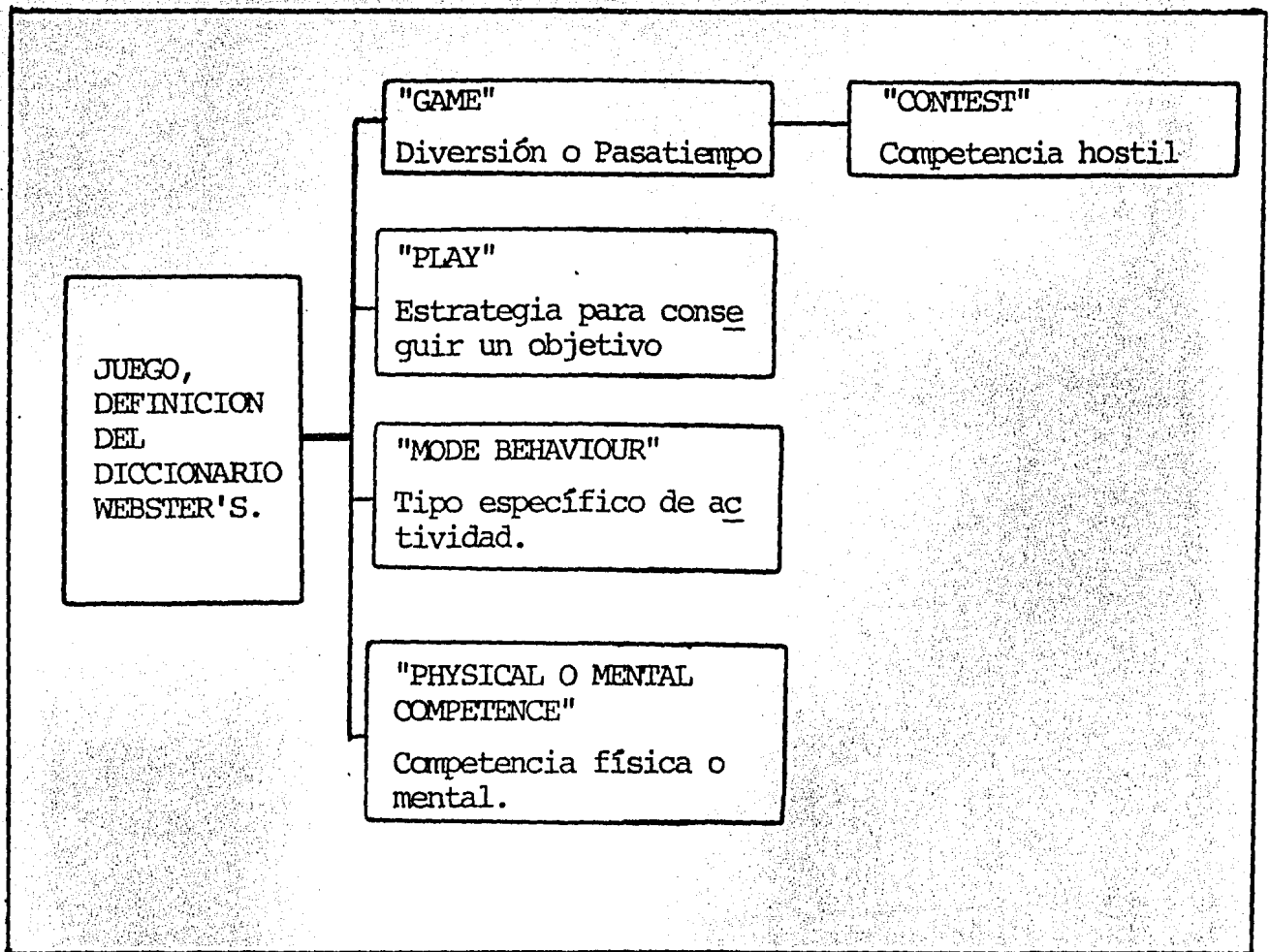
<sup>3</sup> Webster's third new international dictionary of the english language unabridged, (Encyclopedia Britanica, Inc.), USA, 1976, pp. 933.

Estos términos indican una situación en la que una persona o cosa está en contra de otra, de manera hostil y competitiva, y que se puede distinguir ásperamente de acuerdo al grado en la que una de las cosas o fuerzas toma la iniciativa en contra de la otra. "Contest" implica a su vez "oppose", que sugiere una acción más positiva en contra de una fuerza destructiva o amenazante.<sup>4</sup> Esto, a pesar del contenido negativo para ser usado en los juegos, conviene tenerlo presente, porque estaría indicando los riesgos probables en ciertos juegos, ante los cuales es imprescindible estar preparados. Estas definiciones se presentan en el cuadro 4.

---

<sup>4</sup> Ibid., p. 492.

Cuadro 4.



Por otra parte, Paul Foulquie define el juego en su Diccionario de Pedagogía, como una actividad física o espiritual sin más finalidad que el placer que de ella se deriva. Mientras que Adler, en Connais de l'homme, afirma que los juegos, en su mayoría, contienen por lo menos uno de los tres factores siguientes: preparación para la vida, sentimiento de comunicación humana y sed de dominio.

Otro pedagogo francés, G. Duhamel, establece que cuando al-



quien dice "voy a jugar", lo hace con un sentimiento de inquietud, preocupado, casi igual como cuando exclama "voy a trabajar". Y tiene razón, dado que su ocupación esencial, su deber, es el juego. Esto tiene una implicación funcional, puesto que lo primero en pedir de un jugador es que juegue bien, es decir, que juegue con conciencia, paciencia e ingenio.

El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, afirma Anton Makarenko, pedagogo soviético, al referirse al significado del juego en la etapa primaria del desarrollo individual. Makarenko, opina que es tan esencial, como en la vida del adulto lo es la actividad (informal) y el trabajo. Como es el niño en el juego, así será en muchos aspectos en el trabajo, cuando crezca. Por ello la educación de una futura personalidad se desarrollará ante todo en el juego. Juego y trabajo son para él sinónimos, en la medida en que ambos involucran esfuerzo físico y mental; según Makarenko, un juego sin esfuerzo, sin despliegue de actividad, es siempre un mal juego.

En cuanto a los juegos educativos, se dice que son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico o mental.

Gibbs define al juego como una actividad que se lleva a cabo cooperando o compitiendo entre los que hacen las decisiones, buscando obtener su objetivo dentro de un conjunto de reglas.

Al aplicar esta definición en la enseñanza, se podría ver cómo en los juegos, a los estudiantes se les motiva a usar la lengua extranjera con un propósito, determinado por el juego en sí.

Según Debess, los juegos educativos no limitan su ámbito a la enseñanza; sus efectos sobre el carácter o la personalidad son bien conocidos, ya sea que se trate de juegos individuales que adiestran la vista, que contribuyen a desarrollar agilidad mental, fluidez oral, tenacidad, etc., o los juegos de equipo, que desarrollan además, la cooperación, la solidaridad, el respeto a las reglas aceptadas, etc. El alumno que está aprendiendo el inglés como lengua extranjera, empleará todos los recursos necesarios para que su desempeño ayude a que el equipo al que pertenece gane el juego. Durante el juego se discutirán aspectos inesperados que éste propicie, se alentará a los compañeros de equipo para que su producción los conduzca a ganar, etc.

### *3. Conceptos de Juego y Trabajo.*

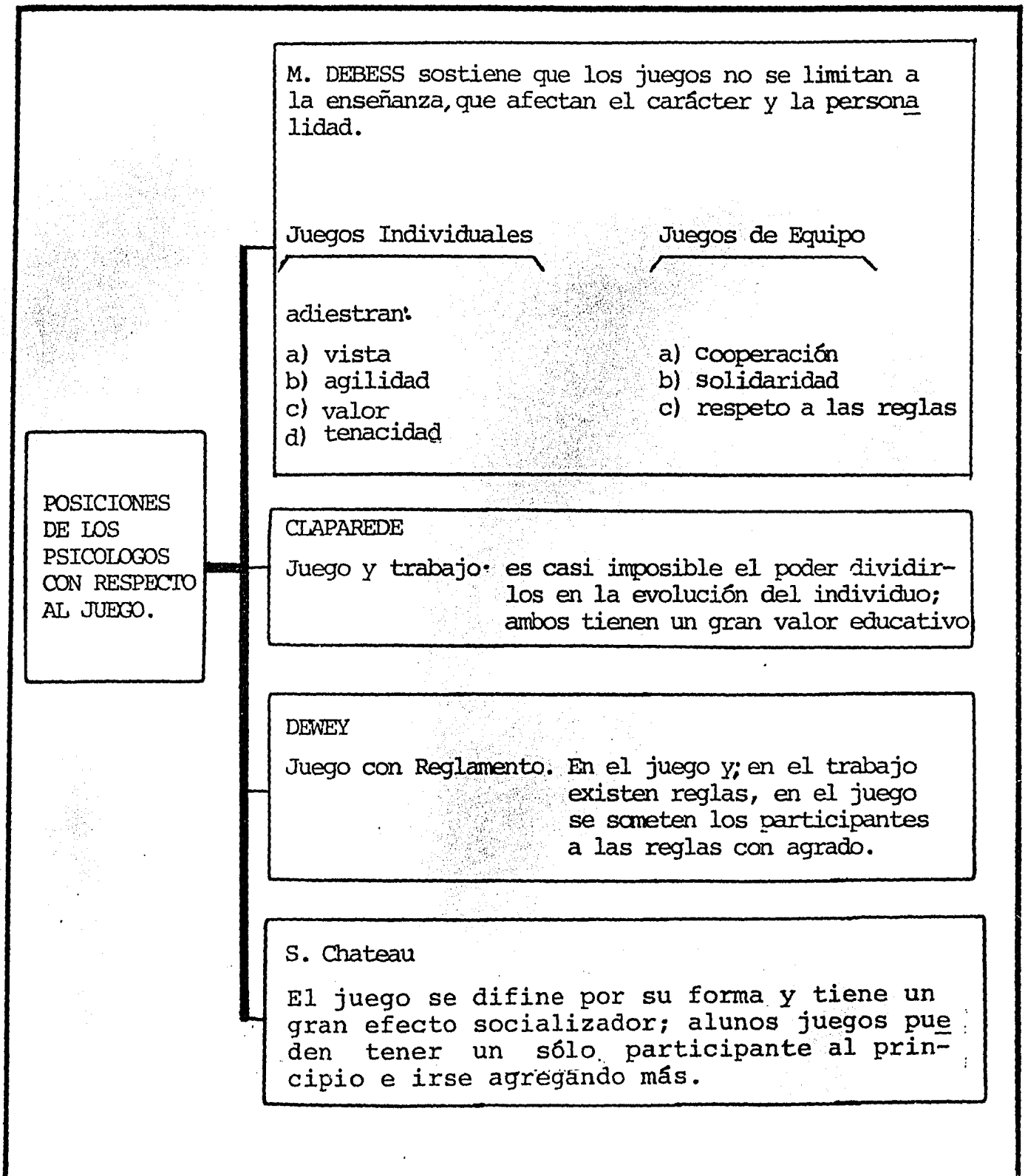
Otro aspecto importante para la presente investigación es la relación entre dos aspectos en aparente oposición: el juego y el trabajo.

Al respecto, Claparede E. opina que no sabríamos trazar entre juego y trabajo una frontera absoluta; juego y trabajo son polos de una misma línea, a lo largo de la

cual se pasa de uno a otro por una gradación insensible. De tal manera que, en el salón de clase, podemos pasar de una forma de trabajo a otra, sin que al alumno se le cause problemas; el cambio significará en sí una actividad distinta, en este caso un juego que lo motivará a seguir incrementando sus conocimientos de la lengua meta.

Tanto en el juego como en el trabajo, al igual que en otras actividades, existen reglamentos para llevarlos a efecto. El individuo, sea niño o adulto, aunque se siente liberado de los reglamentos, se somete espontáneamente a unas reglas a veces más estrictas, e incluso contribuye a la elaboración de un código de juego. El mismo reglamento forma parte integral del juego. El profesor puede dar las reglas a seguir o pedir a los alumnos que, en caso de no estar de acuerdo con ellas, las cambien, de tal manera que el mismo juego, con distintas reglas, irá variando, porque, como opina Chateau, el juego se define por su forma. La nos participantes. En el cuadro 5 se resumen las opiniones de M. Debess, Claparede, Dewey y Chateau, con las opiniones de M. Debess, Claparede, Dewey y Chateau, con respecto al juego.

Cuadro 5.



Cada una de las definiciones anteriores acerca de los juegos (o el juego), tuvieron y tienen su validez en tanto que convinieron a los intereses particulares del investigador o especialista que las propuso, del lugar donde fueron formuladas, de la circunstancia específica que condicionó su aceptación, etc. El relativismo que esto supone, se indica con la finalidad de no cometer la falta de tacto al utilizar cualquiera de ellas; se pretende entresacar lo valioso de ellas para los fines que aquí se propone cumplir.

#### 4. *Definición Operativa de Juego.*

Lo importante del juego en este caso es, por principio, su definición especial, dadas las características del proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera en un salón de clase entre adolescentes y/o adultos. De aquí que se proponga la siguiente definición para este trabajo:

EL JUEGO ES UNA ACTIVIDAD DESTINADA A CUMPLIR UN PROPOSITO ESPECIAL, COMO PARTE INTEGRAL DE LAS ACTIVIDADES QUE SE LLEVAN A CABO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA.

Dicho juego puede tener un líder o coordinador; se podrá jugar en grupos de estudiantes trabajando independientemente. Los participantes en el juego serían los alumnos que estarían compitiendo unos contra otros, ya sea por equipos o individualmente. A continuación se exponen las características de un juego:

- a) En el juego, los jugadores, cuando sean del mismo equipo, pueden cooperar entre sí, compensando unos las carencias de otros.
- b) El juego puede ser ruidoso, si es que la motivación provocada hace surgir tal entusiasmo, que haga a todos los alumnos participar, expresando en lengua extranjera todo lo que deseen. También puede ser un juego silencioso en el que los alumnos permanezcan en sus lugares para no interrumpir las actividades de otros salones de clase, sobre todo los que se encuentren cerca del "terreno de juego".
- c) Según el nivel de lengua de los alumnos, se podrá hacer uso no sólo de los juegos diseñados o adaptados para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, sino también de los elaborados para hablantes nativos del inglés. Estos últimos constituyen indudablemente un reto mayor para los alumnos cuya lengua y cultura son diferentes.

En general, los juegos serán actividades con fines didácticos, que incluyan situaciones cotidianas, ya sea que hayan sido o no di-

señados especialmente para tal propósito. Si el alumno se enfrenta a un juego "auténtico", es decir a cualquiera que pueda estar en una revista en la lengua extranjera, entonces se enfrentará a las mismas situaciones a las que un hablante nativo se enfrentaría. Los juegos que aparecen en revistas editadas en el lugar en que se habla la lengua meta, son desaprovechadas por muchos de los profesores de lenguas extranjeras.

Desde luego, se deben analizar las características de los juegos, para seleccionar y emplear sólo aquellos que ayuden a los alumnos a lograr los objetivos formulados.

CAPITULO II.

CONSIDERACIONES TEORICAS SOBRE LA FUN-  
CION DEL JUEGO EN LOS PROCESOS DE EN-  
SEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLES COMO  
LENGUA EXTRANJERA.



## CAPITULO II.

### CONSIDERACIONES TEORICAS SOBRE LA FUNCION DEL JUEGO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA.

#### 1. *La Contribución de los Juegos en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera.*

En el capítulo I se habló de los juegos como un auxiliar didáctico con que el profesor cuenta para llevar a feliz término su cometido; al mismo tiempo se mencionó la importancia del juego en el proceso del aprendizaje de una lengua extranjera. Se consideró que este tipo de prácticas pueden ayudar al estudiante a desarrollar las habilidades necesarias para comunicarse en diferentes situaciones reales empleando la lengua meta.

Por otra parte, se mencionó que, a través de los juegos se podría establecer una relación más estrecha y armónica entre los integrantes del grupo, que ayudaría a lograr los objetivos de aprendizaje previstos. De la misma manera, se observó que, mediante el juego, el alumno realiza un trabajo sin sentir una presión por el contrario, el juego le sirve de relajamiento, no obstante que establezca reglas, pues el jugador sabe de antemano que debe someterse a ellas y las acepta con gusto. Por último, se concluyó que el juego es una actividad adecuada a un propósito especial u objetivo de aprendizaje; forma parte integral de las actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

En este capítulo se verá en qué etapa de la enseñanza se recomienda el uso de los juegos y por qué, también mencionarán los factores que deberán tomarse en cuenta antes de seleccionar los juegos.

### *1.1 Etapas de la enseñanza.*

Julian Dakin, en su libro The Language Laboratory and Language Learning, afirma que cuando el profesor presenta un nuevo tema, ya sea que se trate de estructuras gramaticales o nociones y funciones, "todo" en el proceso de enseñanza puede dividirse en cuatro etapas:

Presentación

Práctica

Desarrollo

Evaluación

A continuación se da una visión general de dichas etapas, para analizar en cuáles se recomendaría la aplicación de los juegos.

#### Presentación.

Cuando el profesor presenta por primera vez un punto gramatical o nociones y funciones, puede optar por emplear la demostración explícita o inductiva, o la implicación (implícita o deductiva). En cualquiera de éstas, la intención del profesor es proporcionar a sus alumnos ejemplos de la nueva estructura, noción o función. Puede demostrar su significado, ya sea presentando los ejemplos aislados o, en contexto, contrastándolos con algo que los alumnos ya conozcan.

El aislar o contrastar, comenta J. Dakin, tiene como finalidad llamar la atención del alumno a lo novedoso del punto. Lo que en realidad está haciendo el profesor, no es otra cosa que decir "aquí hay algo nuevo", y aclarar el significado de lo que dice por medio de dibujos y demás materiales auxiliares; asimismo proporciona el contexto en que

el nuevo tema se emplearía.

Si el profesor opta por la implicación, para involucrar a los alumnos, no les avisará de antemano qué tema nuevo van a estudiar; sino que introducirá ejemplos de éste intercalándolos en diálogos, textos u otras actividades, de manera que se puedan entender y asimilar. Pero ya opte por una o por otra, la demostración o la implicación requieren interacción entre el profesor y los alumnos.

### Práctica.

Una vez presentados los ejemplos de la nueva estructura, noción o función, el profesor deberá proseguir a la práctica de los mismos; esto es, lograr que sus alumnos produzcan sus propios ejemplos, en respuesta a una pregunta o indicación. Al respecto, Dakin resalta la importancia de elegir acertadamente las técnicas para la práctica que se lleva a cabo en el salón de clase, lo que requiere una vez más de la interacción entre el profesor y los alumnos. El profesor escucha lo que los alumnos dicen, aprobando o corrigiendo, y los alumnos atienden a sus indicaciones.

Si el profesor observa que la producción del alumno no es la deseada, puede presentar el punto nuevamente, empleando materiales diferentes, proporcionando más ejemplos o dando otras ex-

plicaciones. En esta etapa, apunta Dakin, las respuestas del alumno son con frecuencia inesperadas o confusas, ya que éste puede tener dificultad para formular la nueva estructura, noción y función.

### Desarrollo.

En esta etapa, se recomienda que el profesor disminuya el control sobre la actuación de los alumnos. Es aquí cuando éstos tendrán que realizar ciertas actividades: contar un cuento, describir grabados, contar sus actividades diarias, relatar sus experiencias pasadas, etc., expresando así sus propias necesidades o preferencias. Si los alumnos logran completar con éxito estas actividades, queda implícito que no sólo emplearán satisfactoriamente la estructura, noción y función que acaba de presentarse, sino que también practicarán todo lo que han aprendido con anterioridad.

Por otro lado, el profesor no debe interrumpir al alumno, corrigiendo cada error que éste cometa; sólo debe indicarle, por ejemplo, que no entiende lo que quiere decir o insinuarle que olvidó algo si observa que titubea. Probablemente ocurrirán muchos pequeños errores en el fluir de la producción, pero éstos se podrán corregir posteriormente.

La etapa de desarrollo conlleva su propio tipo de interacción entre el alumno y los que escuchan; lo que viene a representar la interacción propia de una conversación real. Por primera vez el alumno tiene la libertad de seleccionar las indicaciones a las cuales debe responder.

### 1.2 Etapas del aprendizaje.

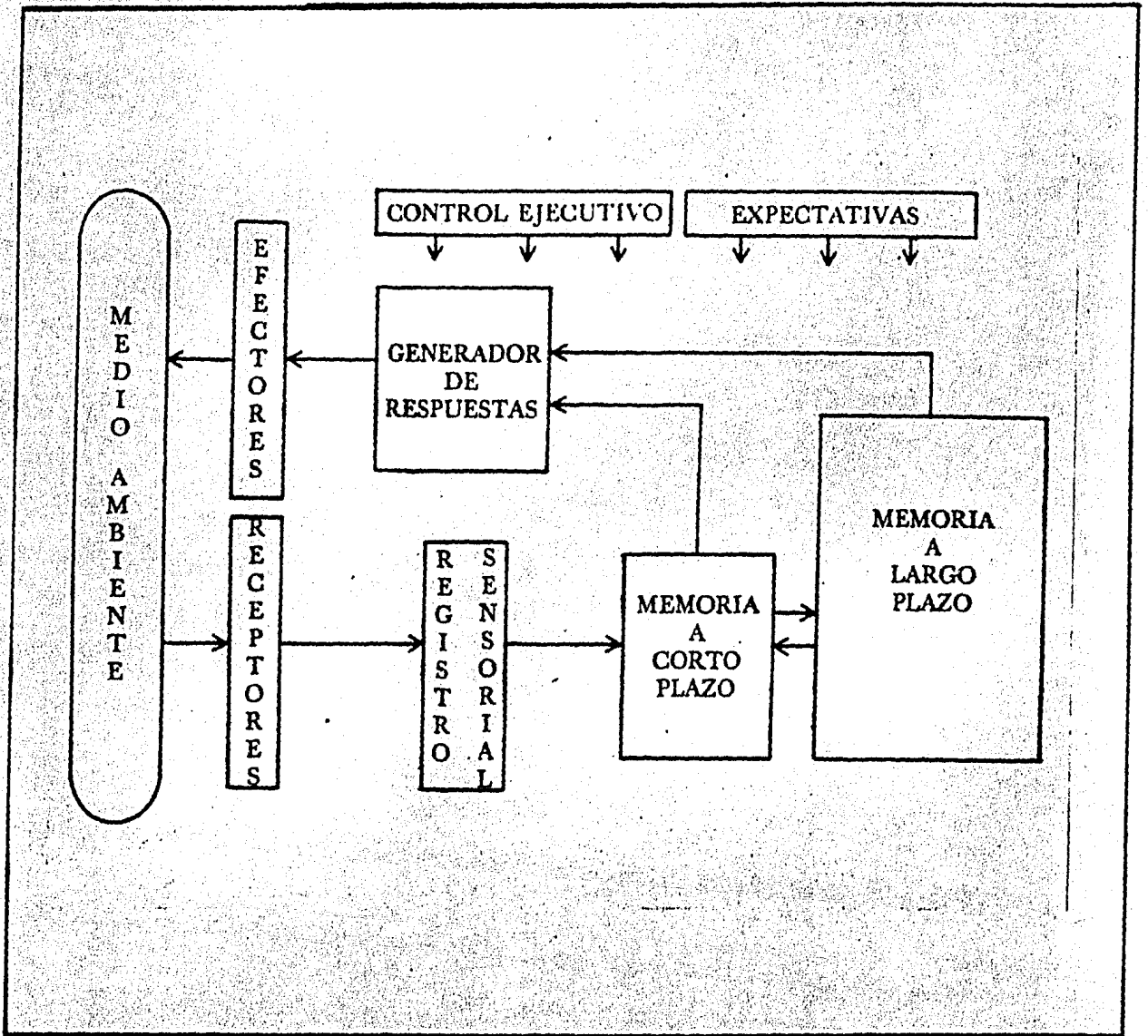
Tomando en cuenta que el objetivo principal de todo profesor es o debería ser propiciar situaciones de aprendizaje para que los alumnos logren sus objetivos, consideramos necesario reflexionar, aunque de manera breve, sobre el "proceso de aprendizaje," pues, aunque se le ha denominado así por ser comparable a otros procesos orgánicos del hombre, es sin duda uno de los más complejos.

Por otro lado, si tomamos como base la idea de que el profesor, para poder dar su clase, debe considerar en su plan de elección, recursos que se derivan de un gran número de fuentes de conocimiento práctico, así como de principios y teorías del proceso de aprendizaje, es por lo tanto de vital importancia que conozca los principios básicos del aprendizaje.

Robert M. Gagné, en Principios Básicos del Aprendizaje para la Instrucción, presenta una de las teorías del aprendizaje llamada "teoría del procesamiento de la información", en

la cual sólo acepta los procesos que expliquen los fenómenos del aprendizaje capaces de realizar ciertos tipos de "transformaciones" de potencia "consumida" en "potencia generada"; o sea que, "cuando un estudiante se encuentra en una situación de aprendizaje, el estímulo físico que llega a sus ojos, oídos y otros sentidos, se transforma en ciertos mensajes neurales, que a su vez sufren otras transformaciones en el sistema nervioso con el propósito de que puedan ser acumulados y recordados más tarde". De acuerdo con esta teoría, los datos rememorados se transforman de nuevo en otro tipo de 'mensajes' que controlan, por ejemplo, la acción de los músculos, el habla y otros movimientos que indican la asimilación de una manera de proceder.

A continuación presentamos el modelo básico del aprendizaje y la memoria, sobre el cual se fundamentan las teorías modernas del "procesamiento de la información" expuesto por Gagné.





Gagné explica que el "registro sensorial" y el "generador de respuestas" son las estructuras que supuestamente existen en el Sistema Nervioso Central, o sea "redes neurales" cuya ubicación no ha sido precisada con exactitud. Aclara que dicha estructura es la que percibe inicialmente los objetos y eventos que el alumno observa, escucha o percibe de cualquier otra manera; dicha información se cifra, o sea, adquiere la forma de una representación modelada de la estimulación original y se conserva de esta manera durante una mínima fracción de segundo. Después, la información se vuelve a cifrar en forma conceptual cuando entra en la memoria a corto plazo, donde permanece sólo por unos segundos. Sin embargo, si la información se procesa por medio del "ensayo interno", puede conservarse por más tiempo en la memoria a corto plazo; pero si se desea recordar dicha información, ésta se transforma de nuevo y entra a la memoria a largo plazo, donde queda almacenada para rememorarla posteriormente. Muchas teorías coinciden al suponer que el acopio en la memoria a largo plazo es permanente, y que, si fracasamos al querer recordar algo, es debido a la dificultad que tenemos para "encontrar dicha información".

Por otro lado, se dice que los datos que han pasado de la memoria a corto plazo a la memoria a largo plazo, pueden "recuperarse" por la primera, llamándosele así "memoria en funcionamiento" o "memoria consciente"; esto sucede cuan

do queremos aprender algo nuevo y, para lograrlo, tenemos que recordar lo que aprendimos con anterioridad, o sea, recuperar muchos conocimientos de la memoria a largo plazo y "hacer" que entren a la memoria a corto plazo. Al presentarse tal situación, los datos (información) pasan a un "generador de respuestas" donde son transformados en "acción". El mensaje nervioso de esta estructura, afirma Gagné, activa los músculos o "efectores", originando un desempeño que afecta el medio ambiente del estudiante. A través de esta acción; el profesor puede detectar si el alumno ha aprendido realmente y si ha procesado la nueva información. Además de las estructuras antes mencionadas, el autor destaca otras de gran importancia: las de "control ejecutivo" y las "expectativas".

Se cree que las señales procedentes de dichas estructuras activan y modifican toda la información. Como ejemplo, se puede decir que todo estudiante tiene expectativas con respecto a lo que podrá realizar con lo que aprenda y, probablemente, sus expectativas afecten la manera en que perciba un estímulo externo, la forma en que éste se cifre en la memoria y cómo se transforme en acción. De la misma manera, los procesos de control originados en dicha estructura, pueden determinar la forma en que la información se cifra cuando entra en la memoria a largo plazo, y la manera en que se llevan a cabo la búsqueda y la recuperación para traer algo a la memoria.

Por lo tanto, se debe recordar que si el profesor conoce los principios del aprendizaje, sabrá hasta dónde puede llegar en la enseñanza, cuáles son los límites de su actuación y, en base a ello, planear su clase; sabrá también qué actividades podrá llevar a efecto para lograr los objetivos y, en todo caso, seleccionar las posibles alternativas y diferentes formas de prácticas, para alcanzar y fomentar el aprendizaje. Asimismo, podrá comparar lo que sus alumnos son capaces de hacer con lo que esperaba que aprendieran.

Por otra parte, el profesor deberá propiciar las condiciones para promover el aprendizaje, guiando a sus alumnos a lograr los resultados que ha planeado obtener; estudiando lo que se puede hacer para que el proceso resulte eficiente y seleccionando las actividades individuales, de grupo y materiales auxiliares (audiovisuales, canciones, juegos, etc.) apropiados para que los alumnos satisfagan sus necesidades y así lograr sus objetivos.

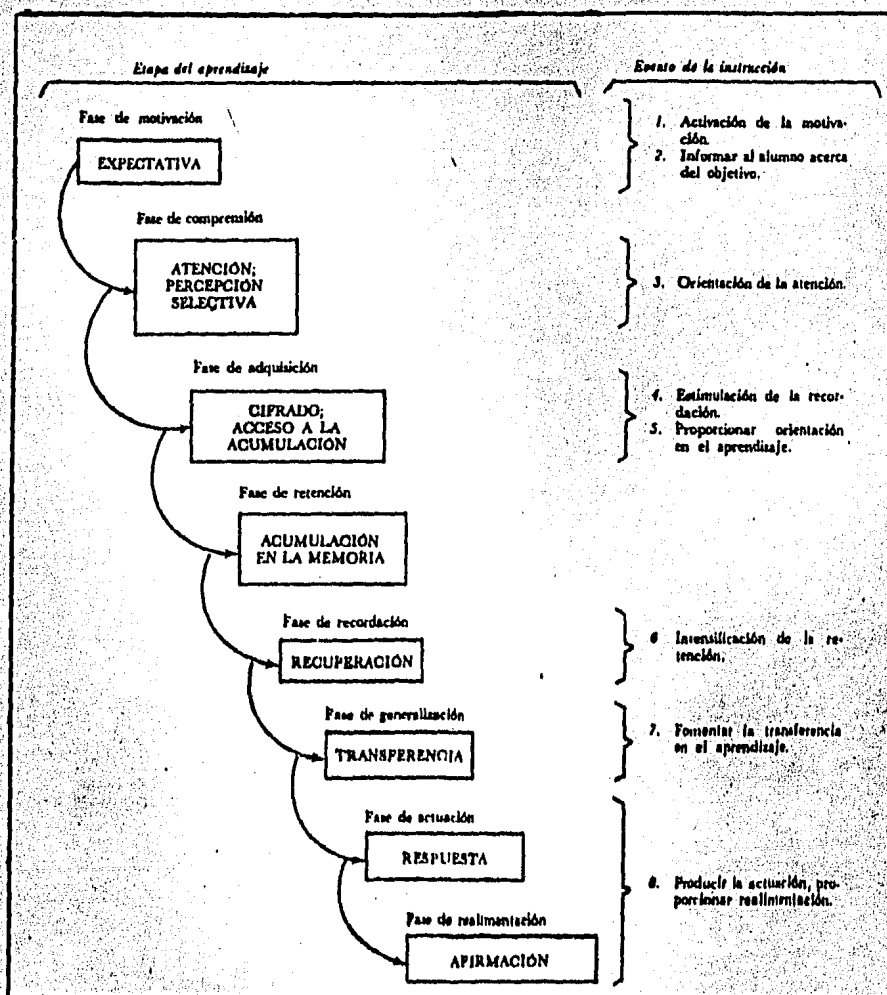
Tomando en cuenta que el profesor, en la práctica docente, debe propiciar situaciones de aprendizaje en las cuales

aplique factores externos que ejerzan cierta influencia sobre los procesos de aprendizaje, se ha considerado esencial que éste conozca los diferentes procesos internos operativos en su acto de aprendizaje y las fases de la enseñanza o eventos externos que se asocien a cada uno de ellos.

A continuación se da una tabla en la que se exponen las eta

pas del aprendizaje y los eventos de instrucción, para resaltar la relación que existe entre ellos.

Gagné, divide el acto de aprendizaje en ocho fases:



En general el alumno no es consciente de las diversas etapas del proceso de aprendizaje, y si se le preguntara qué hace al aprender, el alumno no podría responder.

El investigador, por la parte, no puede observar directamente lo que sucede dentro del cerebro del estudiante, cuando

éste aprende una lengua extranjera. Por ello, de los estudios realizados y observaciones controladas de diferentes personas, durante el aprendizaje, se han deducido tales etapas y la duración aproximada de cada una, pues si bien "los procesos del aprendizaje no se observan directamente, con todo se puede someter a influencias procedentes del medio ambiente del estudiante".<sup>1</sup>

Por lo tanto, el profesor puede propiciar eventos externos que propicien el aprendizaje por parte del alumno, con el propósito de afectar o influir en su motivación y atención.

A continuación se describen las fases de un acto de aprendizaje, para decidir en cuál o cuáles de ellas los juegos podrían constituirse en uno de los muchos eventos externos que afectan de manera favorable los procesos internos del aprendizaje.

#### Fase de motivación.

Como sabemos, en la fase de motivación el profesor desempeña

<sup>1</sup> Robert M. Gagné, Principios Básicos del Aprendizaje para la Instrucción, Diana, México, 1979, p. 3

ña un papel fundamental, ya que es quien debe establecer la motivación y no simplemente comprobar que está presente. Para lograr esta fase, el profesor únicamente puede propiciar que se genere en el alumno el proceso llamado "expectativa" ( Qué logrará al aprender el tema a estudiar ), mas ese incentivo deberá encontrarlo el mismo alumno, cuando compruebe que ha logrado alcanzar un objetivo. En el caso del profesor de inglés como lengua extranjera, éste puede emplear juegos: solución de problemas, crucigramas, etc. y adaptarlos, si fuera necesario, al nivel de sus alumnos, con el propósito de que éstos puedan alcanzar los objetivos previamente establecidos.

El profesor debe recordar que "la adquisición de una expectativa no completa por sí misma el aprendizaje; en lugar de ello, simplemente prepara el camino para el aprendizaje que habrá de venir después". De tal manera que un juego, en esta fase, cumpliría la función de preparar al estudiante para "lo que habrá de venir después".

#### Fase de comprensión.

Una vez que el alumno está motivado, recibe los factores externos que penetran ya transformados para ser almacenados en su memoria; esto tiene lugar cuando "presta atención" a las partes del todo que él considera pertinentes a su obje

tivo de aprendizaje y que son por lo general las que tienen significado para él.

El proceso de atención es un estado interno temporal llamado "conjunto mental" que, una vez establecido, funciona como un proceso de control ejecutivo. En esta fase, el profesor puede activar dicho conjunto mediante estimulaciones externas, como: emplear diferentes tonos de voz movimientos de brazos y cabeza, hasta hacer cambios repentinos en la realización de las actividades y el empleo de diferentes materiales visuales, objetos reales, etc., ya que la atención que el alumno presta a un estímulo, persiste a lo largo de un período limitado; por ello deberá llamar su atención tantas veces como sea necesario. Más tarde, cuando el alumno adquiere cierta experiencia, aprende a controlar su atención hasta hacer de ésta una característica automática de comportamiento; así, el conjunto dirigido a la atención que adopta el alumno, determina cuáles son los aspectos de la estimulación externa que se ha percibido, esto es, selecciona o discrimina lo que le interesa aprender.

#### Fase de adquisición.

"Esta fase se presenta en el momento en el que alguna entidad recientemente constituida penetra en la memoria a corto plazo, para transformarse posteriormente en un estado per-

sistente en la memoria a largo plazo"<sup>3</sup> Cuando la información percibida se transforma de tal manera, que pueda ser almacenada en la memoria, se dice que ha tenido lugar el "proceso de cifrado", cuyo propósito es hacer que cualquier dato que se aprenda pueda ser altamente memorable. Por ello, en esta etapa el profesor debe agrupar, clasificar y simplificar los factores externos, de tal forma que el mayor número de éstos pueda ser retenido. En la clase de idioma, el profesor puede presentar la lengua en su forma natural y auténtica; esto es, en oraciones completas y dentro de un contexto; y si éstos se acompañan de imágenes visuales y de más materiales auxiliares, podrán ser medios muy eficaces para lograr que los datos se cifren en la memoria y se llegue al aprendizaje más rápidamente.

Por otro lado, se sugiere que el profesor estimule a sus alumnos a codificar en la forma que ellos elijan, o sea, utilizar un sistema propio de cifrado para facilitarse a sí mismos el aprendizaje. Creemos que en este momento el profesor podría emplear actividades en las que, a manera de juego, los alumnos pudieran adquirir los conocimientos marcados.

### Fase de retención.

Como se explicó anteriormente, cuando la información cifrada penetra en el almacén de la memoria a largo plazo, ésta

---

3. Ibid., p. 42



se conserva allí permanentemente, con intensidad constante y por varios años; sin embargo algunos recuerdos pueden desvanecerse gradualmente con el paso del tiempo. De igual manera, el almacenamiento en la memoria está sujeto a "interferencias", pues sucede que los recuerdos más recientes opacan a los más antiguos porque se confunden con ellos. A pesar de que se conoce muy poco sobre la acumulación de la memoria y sus propiedades, se sabe que la capacidad de la memoria a largo plazo es muy grande. En esta fase, el juego sería una actividad relajante, ayudando así al alumno a lograr retener la información nueva.

#### Fase de recordación.

Después de haber mencionado que un acto de aprendizaje se manifiesta por la modificación permanente de la conducta, se piensa que éste incluye una fase en la que la modificación aprendida se recuerda y se exhibe a través de la actuación o ejecución; a este proceso se le llama 'recuperación o recordación, porque revive lo aprendido y lo hace accesible para su uso. Como este proceso también puede ser modificado a través de estímulos externos, es tarea del profesor buscar y emplear indicadores que auxilién al alumno a llevar a cabo la recuperación ; además, capacitarlo para que de manera independiente adquiera estrategias y logre la recuperación o recordación de

lo almacenado. En esta fase, tal vez se podría hacer uso de juegos un tanto controlados, que ayudaran al alumno a lograr la recordación de lo estudiado.

#### Fase de generalización.

Una vez que el aprendizaje se ha logrado, es necesario que se generalice; es decir, que el alumno pueda recordar lo que aprendió y que sea capaz de aplicar sus conocimientos en contextos nuevos y variados (proceso de "transferencia de aprendizaje").

Llevado a la práctica, debemos decir que el maestro de lenguas debe programar en su plan de clase, actividades que garanticen que sus alumnos lograrán la recuperación de los datos, para aplicarlos, hasta donde sea posible, en diferentes contextos; esto es, desempeñar diferentes roles de acuerdo a situaciones específicas. Consideramos que los juegos especialmente diseñados, adaptados o auténticos, empleados en la enseñanza del inglés como lengua pueden ser de gran utilidad en esta fase, pues en el juego los alumnos aplicarán sus conocimientos a nuevos y variados contextos.

### Fase de desempeño.

En esta fase se espera que el estudiante, a través de sus respuestas, refleje lo que ha aprendido. En su desempeño, el alumno puede observar sus logros, y su propia satisfacción le servirá para preparar el camino para la "retroalimentación". Desde luego, la actuación del alumno mostrará al maestro que el aprendizaje se llevó a efecto; sin embargo es necesario determinar cuántas ejecuciones se requieren para constatar que en realidad el estudiante aprendió. Por un lado se deberá tomar en cuenta el grado de precisión en sus actuaciones y, si éste es alto y repetido en tres situaciones y repeticiones, será suficiente. Entre estas actividades consideramos que los juegos nos ofrecen una gran variedad de situaciones en las que el profesor puede observar el desempeño del alumno.

### Fase de realimentación.

Cuando el alumno demuestra en su actuación que el aprendizaje se asimiló, se da cuenta de que logró el objetivo anticipado. A este proceso se le ha denominado de "fortalecimiento", pues las expectativas establecidas durante la fase de motivación, se confirman en esta etapa; se "confirma la anticipación de una recompensa o logro".

Obviamente este proceso puede ser influido por eventos ajenos al estudiante. La realimentación puede ser de manera "natural" (por la actuación misma de éste), "apropiada", si debe dar una respuesta ratificadora a un estímulo dado, o "informativa" cuando compara su actuación con un modelo. Se dice que la naturaleza informativa de la realimentación constituye su característica primordial, en lo que concierne a su apoyo al aprendizaje .

Para resumir y contrastar lo que se mencionó sobre un acto de aprendizaje y las etapas de la enseñanza, podemos observar que en el proceso de la enseñanza, se requiere a cada paso de una interacción continua entre el alumno y el profesor, mientras que en cada fase de un acto de aprendizaje, es necesario un esfuerzo continuo por parte del alumno únicamente, ya que cuando el profesor presenta un tema nuevo, el alumno tiene que entenderlo. Cuando el profesor procede a la práctica de nuevo material, haciendo que el alumno produzca sus propios ejemplos en respuesta a factores externos dados, el estudiante tiene que aprenderlo. Y cuando el profesor intenta explotar el conocimiento apenas adquirido, el alumno tiene que controlarlo, porque tendrá que demostrar que ya entendió la nueva información y que puede "manejarla" en diferentes situaciones o contextos, pues, como se vio, cualquier actividad en la fase de desarrollo, debe ser planeada para que el alumno aplique los conocimientos recién adquiridos.

Por último, vemos que la evaluación es para el alumno un proceso continuo, co-extensivo y co-terminal en cada actividad que realiza. Cada esfuerzo por aprender prueba su inteligencia y su conocimiento de la lengua extranjera. Cada esfuerzo por hablar examina su memorización de las reglas y su habilidad ~~para~~ aplicarlas en respuesta a una situación nueva. El alumno sabe que mientras cuente con la atención del maestro y de sus compañeros de clase, sabrá de inmediato si su actuación es correcta o equivocada.

Por lo tanto, si la actuación del maestro está tan íntimamente relacionada con el proceso de aprendizaje, es pues su responsabilidad conducir dicho proceso a un feliz término, propiciando factores externos que atraigan de manera favorable los sentidos del alumno y promuevan su aprendizaje. De la misma manera, el profesor deberá proporcionar situaciones en las que el alumno pruebe su habilidad para desenvolverse en ellas empleando la lengua meta.

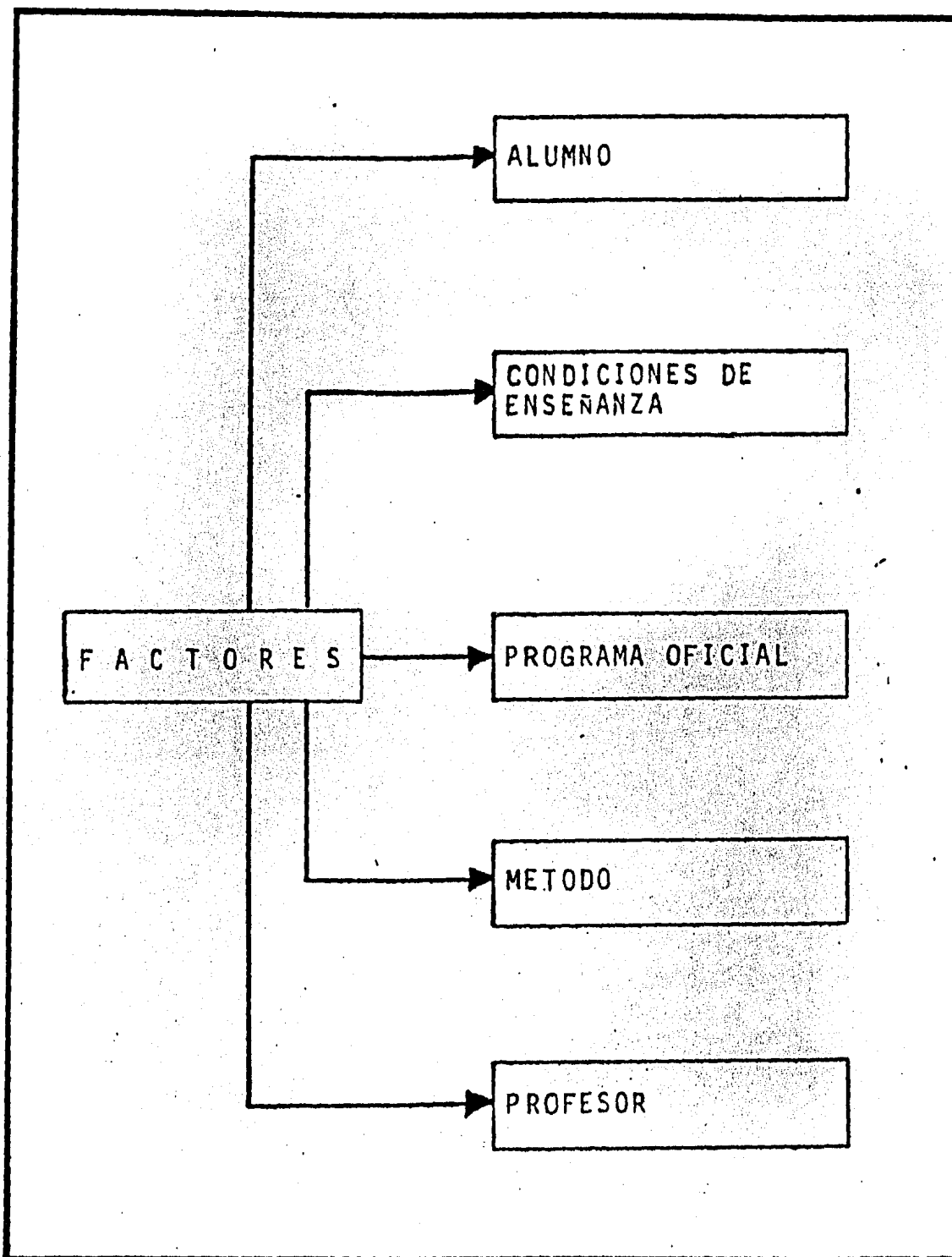
Como se podrá observar, el enfoque que se ha dado a los procesos de enseñanza y aprendizaje, no ha sido el de concretarse al estudio de cada uno de ellos de manera separada; sino por el contrario, se ha tratado de resaltar la estrecha relación existente entre ambos; de la misma manera, se han considerado dichos procesos no sólo en un acto

singular de enseñanza-aprendizaje, sino que se ha tratado de abarcar desde una clase o lección en tiempo, hasta el desarrollo de tal vez una unidad de trabajo. Se observó que los juegos constituyen un elemento muy favorable para establecer la motivación en los alumnos, no solamente al inicio de una lección en particular, sino a lo largo de un curso. En la etapa de adquisición, se vio que los juegos pueden ayudar a los alumnos para que éstos cifren en su memoria el material por aprender. De la misma manera se observó que los juegos, por su naturaleza, pueden ser un medio a través del cual los alumnos pueden retener en la memoria lo que se les ha transmitido; igualmente, si los alumnos en la fase de recordación deben demostrar que su conducta se ha modificado a causa del aprendizaje. Qué mejor manera hay de demostrarlo, a través de los juegos. Sin que éste sienta que le va a observar o evaluar. Por consiguiente, es obvio que si el maestro desea realizar una evaluación "formal", será difícil que lo logre empleando juegos, aunque mediante el juego sí podría checar el rendimiento de sus alumnos. Lo mismo podemos decir en las fases de generalización y desempeño, ya que el profesor deberá proporcionar, las prácticas necesarias para que se lleve a cabo el aprendizaje.

## 2. Factores a Considerar para la Selección de los Juegos.

Tomando en cuenta que los juegos empleados en la enseñanza de lenguas extranjeras pueden ser un elemento favorable para lograr el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje, consideramos necesario reflexionar sobre los factores que deben considerarse al seleccionar dichos juegos, ya que el juego en sí mismo puede presentar ciertos problemas si no se le estudia en detalle antes de llevarlo al salón de clase. Entre los factores más importantes, tenemos: grupo, alumnos, condiciones de enseñanza, programa oficial, método y profesor. Estos factores se ilustran gráficamente en el diagrama siguiente.

Cuadro 1\*

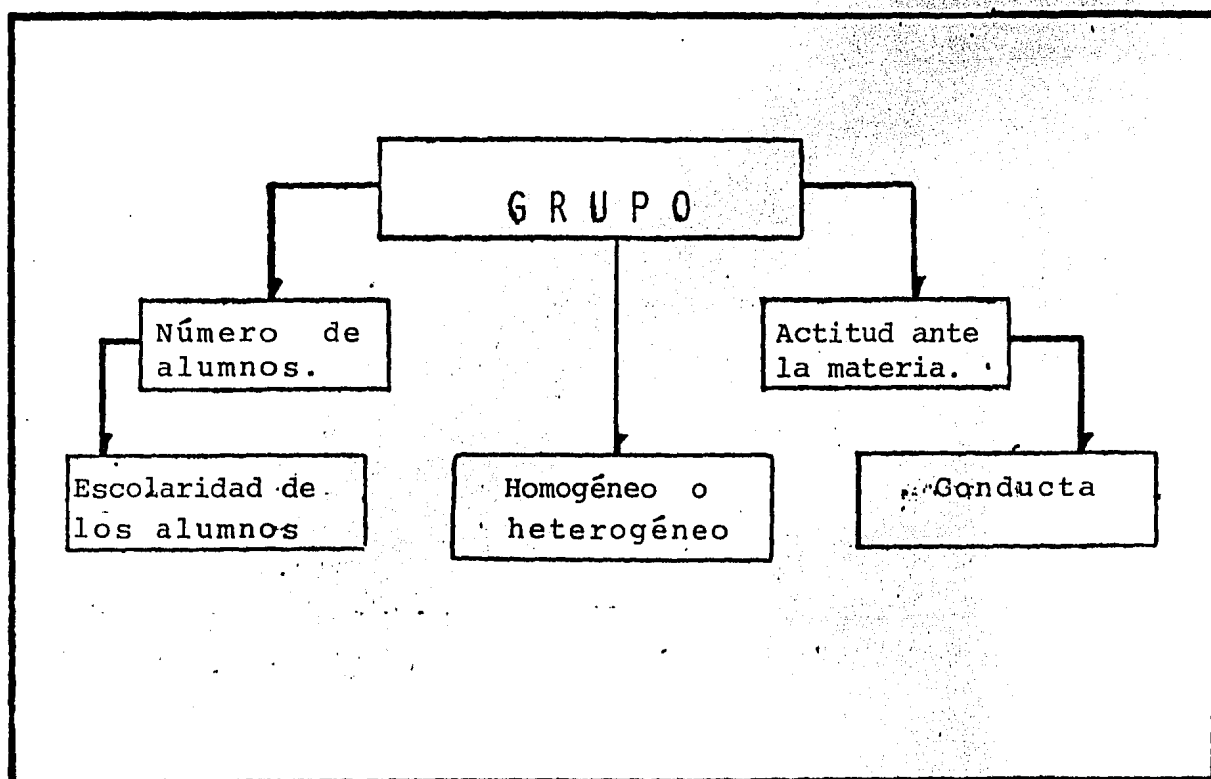


\* Alcántar, Cárdenas Graciela, "Selección y Evaluación Interna de un libro de texto para el curso de Inglés del 4° Año de la Escuela Nacional Preparatoria", Tesis de Licenciatura, Facultad de Filosofía y Letras de la U.N.A.M, México, 1984.



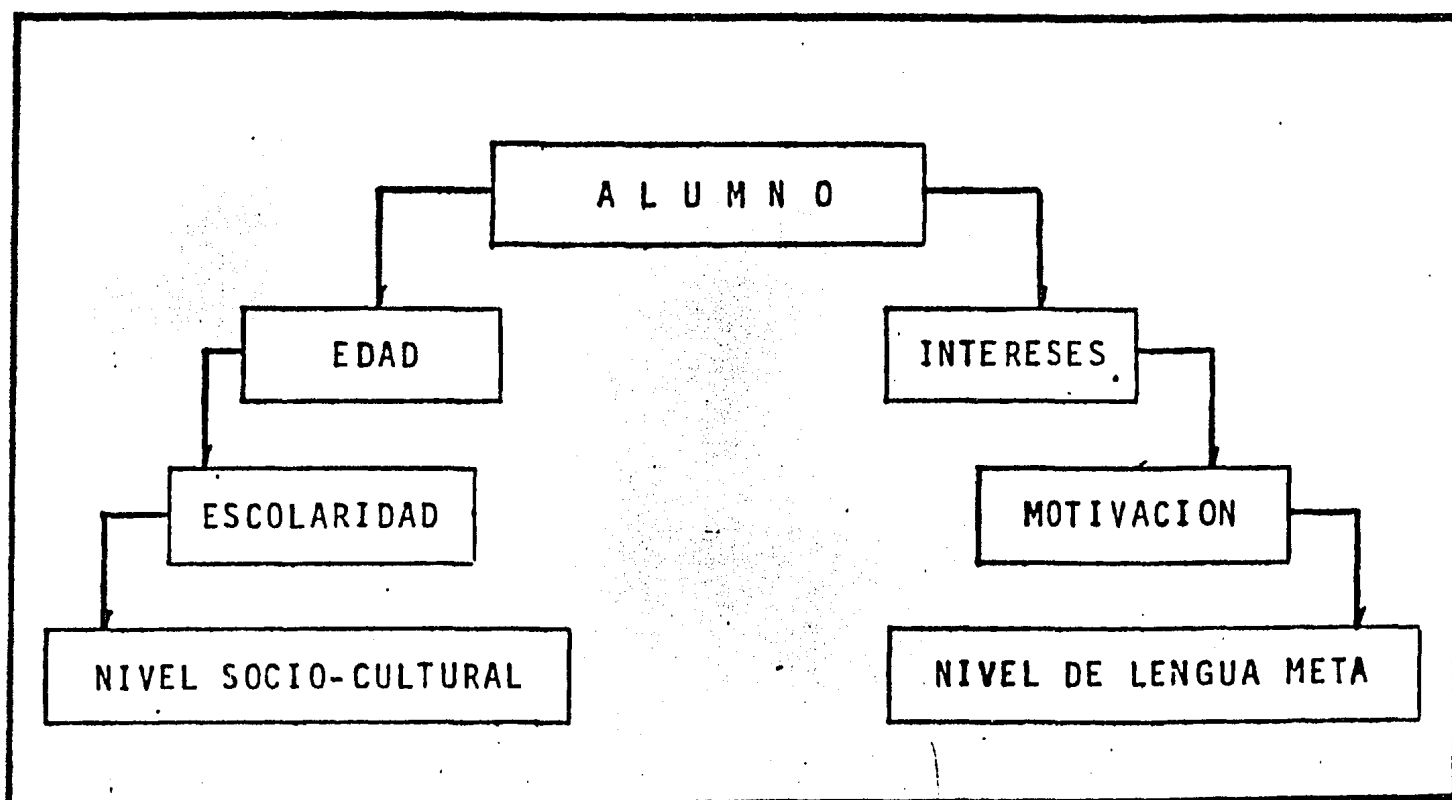
En primer lugar se deberá tener siempre presente el grupo para el que se seleccionará el juego y considerar las características principales que lo definen: número de alumnos que lo integran, su nivel educacional o de formación, si es un grupo homogéneo o heterogéneo, conducta que presentan los alumnos en el salón de clase y su actitud ante la materia. A continuación se presenta un cuadro donde se ilustran estos factores.

Cuadro 2.



Igualmente, habrá que tomar en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes, tales como su edad, intereses, escolaridad, nivel socio-cultural, motivación y nivel de lengua meta. Estos aspectos se ilustran en el siguiente cuadro.

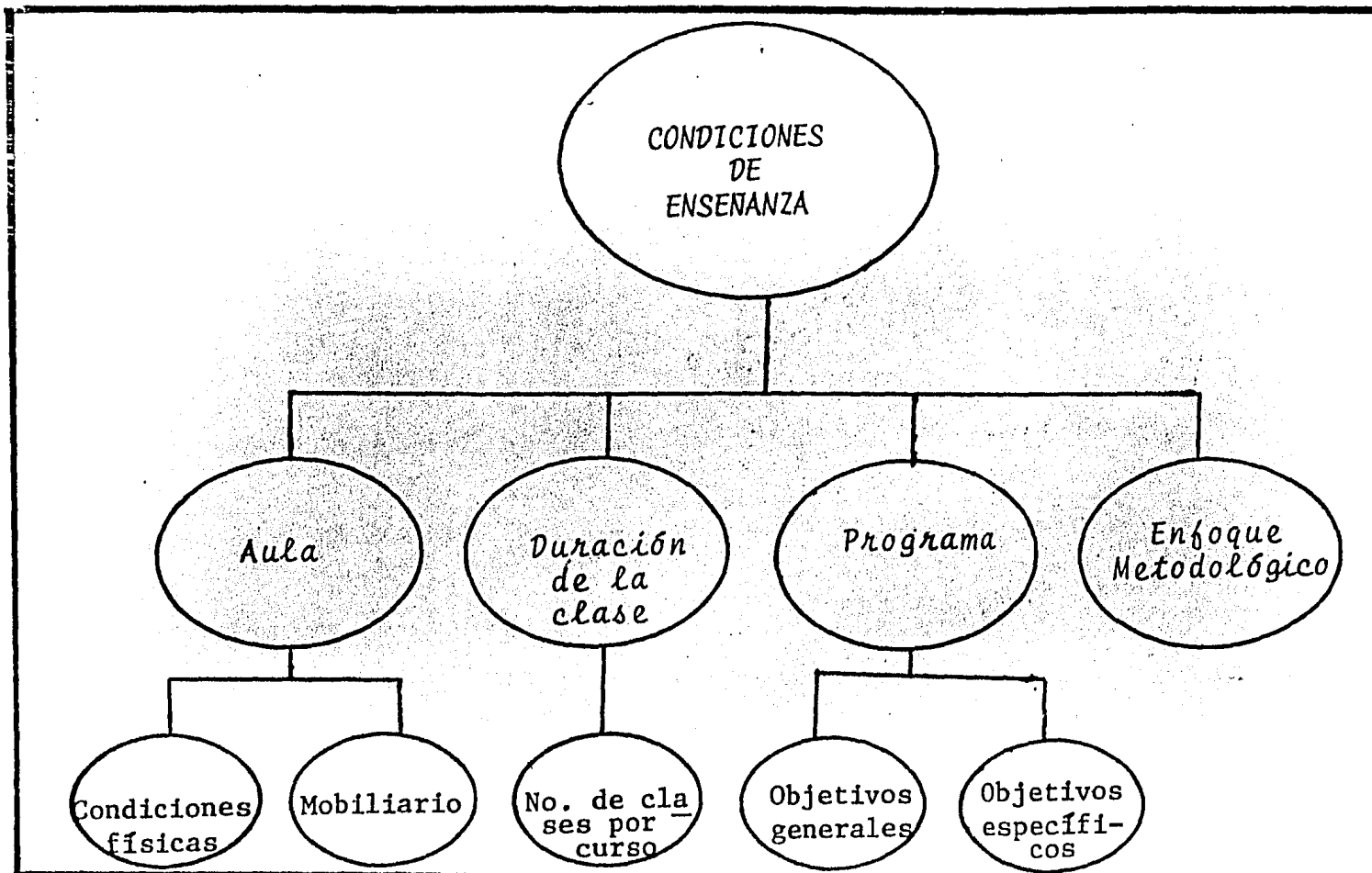
Cuadro 3.



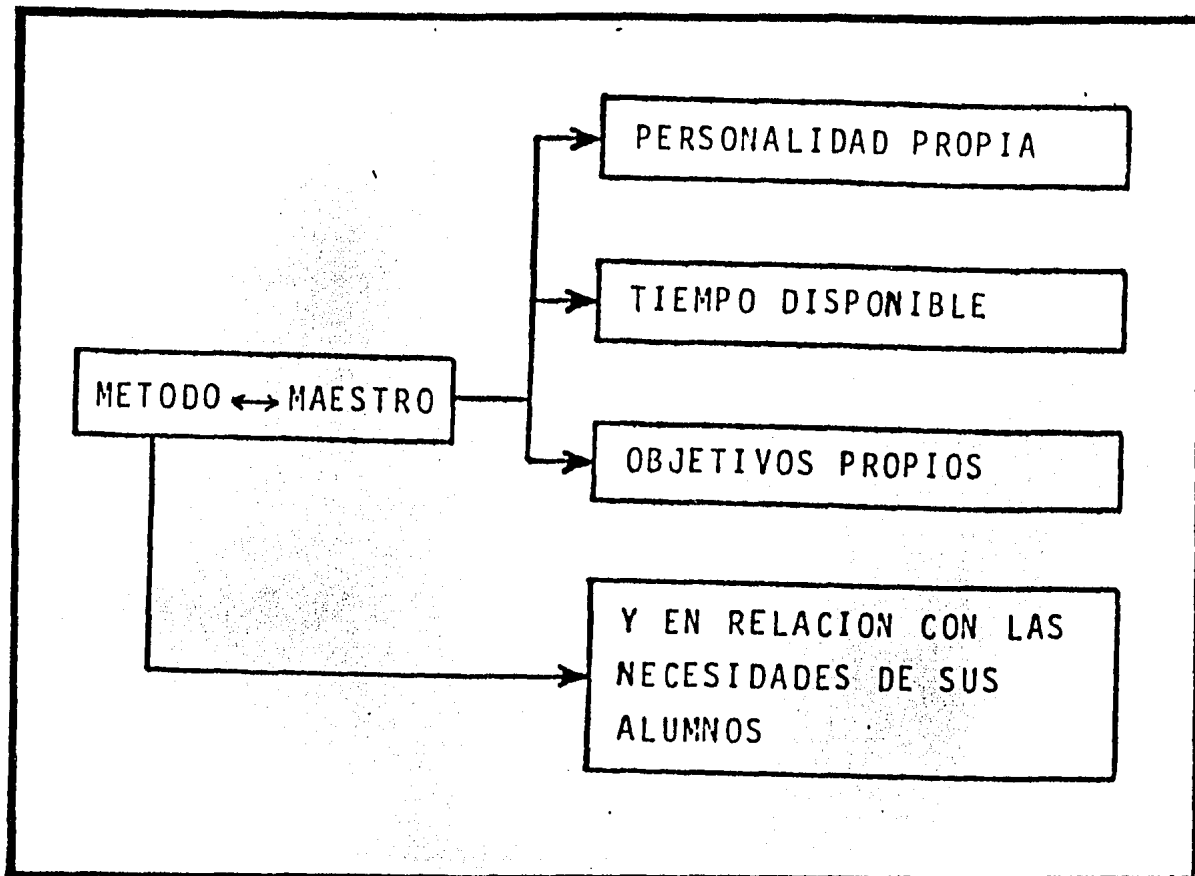
Por otro lado, es importante prever las condiciones en que se llevará a cabo la enseñanza, como examinar el estado en que se encuentra el salón de clase: iluminación, ventilación y espacio; ver con qué tipo de mobiliario se cuenta y si éste es adecuado a nuestros fines. De la misma manera, habrá que

tomar en cuenta la duración de la clase y el total de clases en un curso; en base a esto , decidir qué tiempo se puede dedicar al juego y cuántos juegos incluirán en su curso, dependiendo de la finalidad para la que se les utilice; esto es, si el juego servirá para presentar un tema nuevo, para practicar lo que el profesor acaba de introducir o como un medio para determinar si el proceso de aprendizaje se llevó a efecto, sin olvidar desde luego el método con que esté trabajando y el programa de estudios al que deba ceñirse. Esto se ilustra en los cuadros 4 y 5:

Cuadro 4.



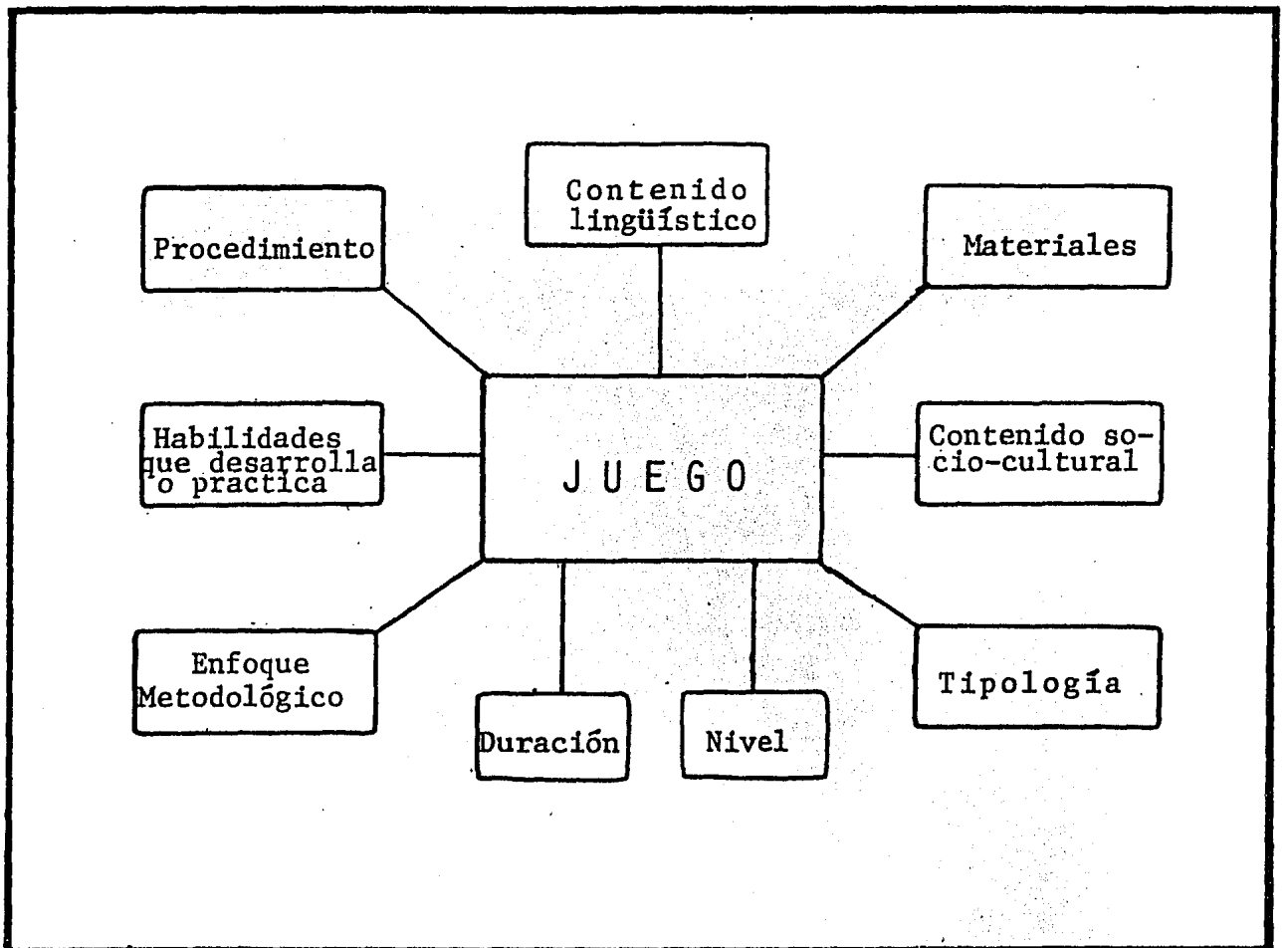
Cuadro 5.



Teniendo pues en mente los factores antes mencionados, el profesor deberá llevar a cabo un análisis detallado del juego que pretenda aplicar. En primer término, el tipo de juego a que pertenece: memoria, creativo, descriptivo, etc. En segundo lugar, calcular el tiempo que se necesita para el desarrollo del mismo. En tercer lugar, considerar los contenidos lingüísticos que se pueden manejar y el nivel para el que se recomienda. También verificar qué habilidades se desarrollan por medio del juego y qué proce-

dimiento a seguir se sugiere. Además, analizar el contenido sociocultural que se presenta. No olvidar tomar en cuenta el enfoque que se ha dado y verificar si en verdad el juego cumple con el objetivo marcado de acuerdo al enfoque; por último, el profesor prestará atención a los materiales necesarios para la realización del juego y contar con ellos, como se ilustra en el cuadro 6.

Cuadro 6.



### 3. Ficha Pedagógica: Análisis y Planeación de los Juegos.

#### 3.1 Importancia de la ficha y su función.

Hay que tomar en cuenta que los juegos en la enseñanza de lenguas extranjeras sirven no solamente como actividades de esparcimiento y recreación, sino también como instrumentos pedagógicos que pueden constituir actividades comunicativas y actividades de manipulación gramatical de la lengua tanto a nivel oral como escrito.

Ya se han mencionado los factores que deberán considerarse al seleccionar un juego específico. Para este efecto se han diseñado fichas pedagógicas de las que a continuación presentamos dos ejemplos: ( ver páginas 51 y 52 ).

Ficha 1. \*

TEACHERS' NOTES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

TITLE: \_\_\_\_\_

LEVEL: \_\_\_\_\_

TIME REQUIRED: \_\_\_\_\_

PREPARED BY: \_\_\_\_\_

DATE: \_\_\_\_\_

SOURCE: \_\_\_\_\_

OBJECTIVES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

MATERIALS: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PROCEDURE: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

C. E. L. E., U. N. A. M.

TALLER SOBRE LOS JUEGOS Y LAS SIMULACIONES COMO AUXILIARES DIDACTICOS EN LA CLASE DE INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA.

Ficha pedagógica elaborada por Mtras. Martha y Laura Villafuerte para el taller.  
A CARGO DE: PROFRAS: MONICA SOFIA FURKEN Y ROSA MARIA TAMAYO NAVA.

MIRA. EN LINGUISTICA APLICADA: MARTHA E. VILLAFUERTE.

MAESTRA EN LENGUA Y LITERATURA MODERNAS (LET. INGLESAS) LAURA VILLAFUERTE.

Game or solving problem: \_\_\_\_\_

Game or problem addressed to (student's characteristics): \_\_\_\_\_

Physical grouping of the class: \_\_\_\_\_

Type of game or problem: \_\_\_\_\_

Theme: \_\_\_\_\_ Origin: \_\_\_\_\_

Description of the game or problem: \_\_\_\_\_

Linguistics aspects: \_\_\_\_\_

Communicative aspects: \_\_\_\_\_

Sociocultural aspects involved: \_\_\_\_\_

Recommended level: \_\_\_\_\_

Student's production: \_\_\_\_\_

Different procedures: \_\_\_\_\_

Suggestions for activities: \_\_\_\_\_

Materials: \_\_\_\_\_

Comments: \_\_\_\_\_



Las fichas pedagógicas, de alguna manera permiten al profesor realizar un análisis pedagógico de dichos materiales. Si el análisis se organiza adecuadamente, permitirá estudiar en detalle el juego; el profesor descubrirá las diferentes posibilidades de explotar al máximo dicho material; verá en qué forma se puede auxiliar de los juegos, para reforzar o enfatizar temas específicos. Más aún, podrá planear su clase mejor, pues si sabe de antemano qué tiempo se requiere para el desarrollo de un juego en especial, podrá distribuir proporcionalmente las horas de clase entre las demás actividades que piense llevar a cabo. De la misma manera, el profesor podrá determinar el momento oportuno para aplicar tal o cual juego, ya sea como motivación, práctica, reforzamiento, etc.

Por otro lado, al aplicar la ficha pedagógica, el profesor podrá prever las posibles fallas o dificultades que dicho juego pudiera presentar. Además, a través del análisis, el profesor decidirá cómo organizar al grupo, adaptando el juego a sus necesidades y cuidando a la vez la disposición física del salón de clase con que cuenta. También podrá preparar con anticipación los materiales auxiliares que necesitará.

Una vez analizado el juego, el profesor puede decidir el nivel o niveles en los que se podría aplicar, diseñar el

o los procedimientos a seguir y hacer las modificaciones necesarias en caso de que no esté de acuerdo con las reglas que se establecen para llevarlo a cabo en el salón de clase. En la misma ficha, el profesor puede anotar las observaciones que haya realizado durante el desarrollo del juego y hacer las correcciones, aclaraciones o modificaciones necesarias para usos posteriores. Incluso, si detecta errores en la producción de los alumnos, podrá anotarlos y buscar posteriormente el momento y la manera adecuada de corregirlos.

CAPITULO III.

LA FICHA PEDAGOGICA: INSTRUMENTO PARA  
EL USO DE JUEGOS EN LA ENSEÑANZA-APREN-  
DIZAJE DEL INGLES.

### CAPITULO III.

#### LA FICHA PEDAGOGICA; INSTRUMENTO PARA EL USO DE JUEGOS EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLES.

En los capítulos limpiar : definió el juego desde diferentes puntos de vista, partiendo de su concepto más práctico, que considera dicha actividad simplemente como una diversión o pasatiempo. Se expuso la importancia de emplear el juego como auxiliar didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Más tarde se presentó la opinión de algunos psicólogos, entre ellos M. Debess, quien afirma que el juego no sólo se limita a la enseñanza, si no que afecta el carácter y la personalidad del individuo. Así, teniendo en mente que el objetivo de la tesis es hacer un estudio sobre el uso de los juegos en la enseñancia del inglés como lengua extranjera, se analizó con detenimiento la opinión de algunos psicólogos y pedagógos.

Se llegó a la conclusión de que el juego, en el campo de acción de los profesores de lenguas extranjeras, debe ser una actividad adecuada a un propósito especial, como parte integral de las actividades que se llevan a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

Por consiguiente, se estudiaron con atención los procesos de enseñanza-aprendizaje, para, de esa manera,

determinar el camino a seguir para llevar a feliz término dichos procesos. Se observó que el uso de los juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, podría constituir un evento externo que influyera en las fases de un acto de aprendizaje y en el aprendizaje, visto como una situación continua y a largo plazo. Por esta razón se hizo hincapié en los factores que se deberían tomar en cuenta para seleccionar adecuadamente juegos que contribuyeran a lograr objetivos específicos. Se mencionó que en la actualidad existen fichas pedagógicas que permiten al profesor de lenguas analizar los juegos que pretenda utilizar en su clase; asimismo se ennumeraron las ventajas que obtiene al auxiliarse de la ficha pedagógica.

Como ejemplo se presentaron dos fichas. Se observó que aunque contaban con elementos importantes para realizar el análisis, era necesario tomar en cuenta otros aspectos para que pudieran explotar al máximo las posibilidades de

uso de cada juego.

En el presente capítulo se propone ficha pedagógica que incluye elementos que, a nuestro juicio, puedan ser de utilidad al profesor de lenguas. Antes de la presentación de la ficha, expondremos previamente los criterios que se han tomado para clasificar los niveles de dominio de una lengua extranjera; estos niveles son un aspecto fundamental que determina la aplicación del juego en un curso u otro.

### 1. Niveles de Dominio de una Lengua Extranjera.

En 1978, el Consejo de Europa publicó en Developing a Unit Credit Scheme of Adult Language Learning la clasificación de los niveles de dominio de lengua, de acuerdo a un sistema de acreditación formado por varios programas de estudio diseñados para satisfacer las necesidades básicas de comunicación en una lengua extranjera.

Por medio de esos programas se intenta desarrollar en los adultos las cuatro habilidades básicas: comprensión auditiva y comprensión de lectura, producción oral y escrita. D. Wilkings llevó a cabo dicha clasificación, tomando como base principal las caracterizaciones generalizadas de compor

tamiento observables en personas adultas que se expresaban o trataban de comunicarse en la lengua meta tanto en forma oral como escrita; esto es, en función de su competencia comunicativa.

Siete son los niveles de competencia de acuerdo con el sistema mencionado. Para pasar de un nivel a otro, se ha calculado un número determinado de horas de estudio como mínimo. Para el primer nivel, por ejemplo, se estiman de 100 a 120 horas, partiendo de cero ("principiante absoluto"); para el "Threshold level" 300 a 360, partiendo de cero. Cuando a una persona se le ubica en el nivel 7, es porque habla la lengua extranjera con facilidad, fluidez y precisión, al grado de confundirse con un hablante nativo. Normalmente este nivel lo alcanzan las personas que han vivido durante algún tiempo considerable en el país donde se habla la lengua en cuestión.

Para tener una idea más completa de la clasificación de los niveles, se presenta a continuación un cuadro donde se especifica el comportamiento lingüístico de un adulto en el nivel uno.

#### Comprensión auditiva:

1. Puede identificar la lengua en su forma oral.
2. Puede entender un repertorio limitado de palabras aisladas, requiriendo usualmente la repetición por

parte del hablante.

3. Probablemente reconozca palabras aisladas, propias, o asociadas a un campo semántico en un acto de habla.

Producción oral:

1. Puede producir un repertorio estrictamente limitado de frases "holophrastics"; por ejemplo: palabras aisladas lexicalmente, fijas o empleadas como frases (saludos). Ningún conocimiento gramatical y la pronunciación se basa totalmente en la lengua materna.
2. Puede darse a entender con hablantes nativos que estén acostumbrados a tratar con extranjeros.
3. Su habilidad lingüística necesita ser auxiliada por recursos paralingüísticos.

Lectura:

1. Puede descodificar el sistema ortográfico de la lengua extranjera.
2. Puede entender los avisos, señales y noticias públicos más comunes.

Producción escrita:

1. Puede copiar escritos en la lengua extranjera.

Como se puede apreciar, en esta clasificación se describe la



competencia lingüística de una manera sumamente restringida. No existe una manipulación activa, o por lo menos un conocimiento pasivo de la organización de las oraciones. Las capacidades productiva y receptiva son restringidas a frases "holoprastics" y palabras aisladas que no son confiables. La lectura y escritura son mecánicas (identificación incomprensible, reproducción como mera secuencia de letras y el reconocimiento exclusivo de señales públicas). En esta descripción se muestra la "importancia" con la que el estudiante se enfrenta a las complejas demandas de la realidad lingüística. En dicha clasificación se sugiere a los diseñadores de cursos y/o profesores de lenguas, formulen cuidadosamente los objetivos de aprendizaje, en especial para principiantes, de tal manera que incluyan en su programa aspectos básicos de fonética, controlen las categorías gramaticales, estructuras y reglas, de tal forma que al graduarlas, se introduzcan elementos que permitan la creatividad del estudiante desde las primeras etapas y que esos contenidos se presenten en situaciones reales de uso o que por lo menos se relacionen con ellas.

Por lo tanto, se debe hacer hincapié en que el profesor deberá considerar dichas recomendaciones antes de aplicar algún juego; además, tener control de los elementos gramaticales que se utilizarán en éste, tanto a nivel lexical como de las reglas de uso, y procurar hasta donde sea posible la reproducción de un cuento comunicativo que permita

a sus alumnos la creatividad (producción libre o controlada de acuerdo al nivel). De esta manera, la evolución continua de "pequeños" logros será más apropiada y estimulante que una evaluación general del dominio de la lengua.

En el sistema antes citado, se recomienda que en los primeros niveles, el profesor trate principalmente de establecer la comprensión y el reconocimiento de la lengua, bajo condiciones favorables, aligerando la carga de responsabilidad ejercida en el alumno durante eventos comunicativos.

Al ir avanzando, es muy probable que éste mismo acepte más "carga", enfrentándose a situaciones que demanden más producción oral que comprensión auditiva, siendo esta una recomendación más que se debe adoptar en el uso de los juegos. porque cuando el alumno incrementa sus recursos léxicos y estructurales, aumenta sus posibilidades de organización y reproducción de oraciones bien construidas, más largas y complejas.

Teniendo en mente las aclaraciones y recomendaciones referentes al sistema de acreditación por unidad, se presentarán en resumen las características principales que describen a cada uno de los siete niveles de proficiencia, ya que será esta clasificación la que tomaremos en cuenta al aplicar a algunos juegos la ficha pedagógica propuesta.

## NIVELES DE DOMINIO DE UNA LENGUA EXTRANJERA.

### Ambilingual

7. Lingüísticamente actúa en una forma operacionalmente indistinguible de hablantes nativos.
6. En una situación de la vida diaria no es libre, por tener deficiencias lingüísticas. Posee control productivo y receptivo sobre todos los exponentes necesarios para expresar nociones complejas de interacciones comunes, por ejemplo; cortesías convencionales y un rango muy amplio de estilos.

### Dominio eficiente:

5. En situaciones normales puede emplear la lengua de manera flexible y eficiente, incluyendo el "uso" de elementos afectivos, alusivos y humorísticos. Controla estímulos formales, coloquiales y grados de cortesía. Puede entender discursos complejos y conversaciones entre hablantes nativos, en un estilo familiar.

### Responder adecuadamente:

4. Es capaz de encontrar respuestas adecuadas en la gran mayoría de situaciones normales, incluyendo aquellas no previstas. Puede producir y comprender sin interrupción un discurso narrativo o argumentación de razonamientos en los que haya cambios de dirección, estilo y énfasis.

Threshold o "umbral":

3. Puede participar en diversas situaciones sociales. Su interacción es simple pero eficiente.

"Waystage":

2. Puede darse a entender en un campo limitado de situaciones sociales de transacción e interacción muy comunes, por ejemplo; produciendo e identificando los componentes más simples de categorías funcionales y nocionales concernientes a las combinaciones requeridas, en forma apropiada e inteligible, teniendo buena voluntad y condiciones favorables.

"Supervivencia":

1. Puede satisfacer un número limitado de necesidades, en situaciones de transacción altamente predecibles y fáciles de reconocer, por ejemplo; produciendo y reconociendo un grupo de palabras y frases cortas aprendidas de memoria.

## 2. *Ficha Pedagógica para los Juegos.*

### 2.1 *Propuesta de ficha pedagógica.*

A continuación se propone un formato de ficha pedagógica que incluye aspectos específicos para analizar juegos y utilizarlos de la manera más óptima.

PROPUESTA DE FICHA PEDAGOGICA PARA EL USO DE  
JUEGOS EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLES

1. Datos acerca del juego.

- 1.1 Título \_\_\_\_\_
- 1.2 Tipo \_\_\_\_\_
- 1.3 Tema \_\_\_\_\_
- 1.4 Diseñado por \_\_\_\_\_
- 1.5 Adaptado por \_\_\_\_\_
- 1.6 Duración \_\_\_\_\_
- 1.7 Descripción \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

- 1.8 Materiales \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

2 Objetivos del juego.

- 2.1 Nivel de lengua \_\_\_\_\_
- 2.2 Grado de control \_\_\_\_\_
- 2.3 Nivel de reto intelectual \_\_\_\_\_
- 2.4 Grado de interés \_\_\_\_\_

3. Características de los alumnos para los que se recomienda .

- 3.1 Edad \_\_\_\_\_
- 3.2 Sexo \_\_\_\_\_
- 3.3 Escolaridad \_\_\_\_\_
- 3.4 Nivel socio-cultural \_\_\_\_\_

- 3.5 Motivación \_\_\_\_\_  
 3.6 Objetivos propios \_\_\_\_\_  
 3.7 Conducta/disciplina \_\_\_\_\_

#### 4. Organización del grupo.

- 4.1 Individual \_\_\_\_\_  
 4.2 En parejas \_\_\_\_\_  
 4.3 Equipos \_\_\_\_\_ formados por \_\_\_\_\_ alumnos  
 4.4 División del grupo en dos equipos \_\_\_\_\_  
 4.5 Un alumno vs. grupo \_\_\_\_\_  
 4.6 El profesor vs. grupo \_\_\_\_\_  
 4.7 Grupal \_\_\_\_\_

#### 5. Características del aula y mobiliario.

- 5.1 ¿Se requiere de mucho espacio? \_\_\_\_\_  
 5.2 ¿Es indispensable una buena iluminación? \_\_\_\_\_  
 5.3 ¿Tiene la suficiente ventilación? \_\_\_\_\_  
 5.4 ¿Otros? contacto corriente eléctrica. \_\_\_\_\_  
 5.5 ¿Qué mobiliario se requiere? \_\_\_\_\_

#### 6. Análisis pedagógico del juego.

- 6.1 Habilidades que desarrolla:  
 6.1.1 Comprensión auditiva \_\_\_\_\_  
 6.1.2 Producción oral \_\_\_\_\_  
 6.1.3 Producción escrita \_\_\_\_\_  
 6.1.4 Comprensión de lectura \_\_\_\_\_  
 6.2 ¿Se integran las habilidades? \_\_\_\_\_  
 6.3. Estudio sobre el evento comunicativo que propicia el juego  
 6.3.1. ¿Es la situación verosímil? \_\_\_\_\_  
 6.3.2. ¿Es actual? \_\_\_\_\_  
 6.4 Es apropiada la selección de :  
 6.4.1 Participantes \_\_\_\_\_  
 6.4.2 Normas de interacción \_\_\_\_\_  
 6.4.3 Contexto físico \_\_\_\_\_  
 6.4.4 Canales \_\_\_\_\_  
 6.4.5 Formas \_\_\_\_\_  
 6.4.6 Registro \_\_\_\_\_  
 6.4.7 Contenido \_\_\_\_\_  
 6.4.8 Propósito \_\_\_\_\_  
 6.4.9 ¿Cómo se integran los elementos anteriores? \_\_\_\_\_  
 6.5 ¿Cuáles son las funciones predominantes?  
 6.5.1 Emotiva \_\_\_\_\_  
 6.5.2 Conativa \_\_\_\_\_  
 6.5.3 Fática \_\_\_\_\_



11. Actividades de extensión

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

12. Comentarios

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## 2.2 Análisis de la ficha y comentarios.

Una vez presentada la ficha pedagógica, consideramos pertinente comentar en forma general cada uno de los apartados que la integran, con el propósito de salvar posibles dudas o interpretaciones equívocas.

Como se habrá observado, en la ficha que sugerimos se encuentran varios elementos que en las fichas expuestas en el capítulo II no se mencionan; los hemos incluido aquí porque consideramos que tales aspectos son esenciales para explotar al máximo las posibilidades de uso de un juego.

### 1. Datos acerca del juego.

En este primer inciso se recopila la información general del juego: el título que se le ha dado, el tema que trata, la duración prevista para su desarrollo, etc. En cuanto al "tipo" de juego, nos referimos a la clasificación que se ha hecho: de memoria, de preguntas y respuestas; creatividad, etc.

En el punto 1.7 se hace una reseña general sobre cómo se desarrolla el juego y en qué consiste. En el 1.8 se especifican los auxiliares didácticos que se necesitan para la realización de dicha actividad, ya sean cartelones, objetos reales, filminas, acetatos, etc.

## 2. Objetivos del juego.

Usualmente, los autores de libros sobre juegos diseñados para la enseñanza de idiomas, precisan el nivel de lengua meta para el cual ha sido elaborado tal o cual juego, ya sea principiantes, intermedios o avanzados; en algunos casos plantean los posibles usos de un mismo juego en diferentes niveles. El grado de control definitivamente debe ir acorde al nivel programado.

Si el juego es para alumnos principiantes, el grado de control por parte del profesor es muy alto; se puede decir que la actividad, aunque disfrazada, es un tanto mecánica, ya que a través de ciertos estímulos, se condiciona al alumno para que responda como el profesor espera, o sea, haciendo un uso automático de los patrones manipulados que a través de la práctica vaya formando hábitos. Como sabemos, en cierta teoría se postula que el aprendizaje de una lengua se lleva a cabo por analogía, haciendo transferencias de palabras, frases o patrones idénticos (Skinner). Por ello se considera que la mecanización es un paso necesario en el aprendizaje de lenguas, y en tanto el alumno esté aprendiendo, no le afectará la naturaleza mecánica de ciertos ejercicios o juegos; siempre y cuando el profesor trate de simular, hasta donde sea posible, la automatización, y salir de esta etapa tan pronto como se pueda. Conforme el alumno alcanza niveles más altos, el grado de control debe

disminuirse, pues el alumno ha aumentado su "repertorio" y puede responder "correctamente" empleando diversas formas para una pregunta o situación dada; más aun, cualquier respuesta deberá aceptarse si logra comunicar lo que desea. Se ha probado que el estudiante, en un nivel intermedio, no puede participar en ciertas prácticas si no entiende completamente lo que está diciendo, tanto desde el punto de vista gramatical como semántico; además, ya tiene la capacidad para poder controlar y manejar una cantidad cada vez mayor de información.

Sin embargo, el profesor, al aplicar un juego en este nivel, deberá considerar los elementos lingüísticos que se manejan en dicha actividad, pues aunque el alumno ya puede trabajar con estructuras largas, el profesor no debe cansarlo con una carga lingüística muy pesada. Será pues en los niveles avanzados, cuando el alumno pueda hacer uso libre de los conocimientos adquiridos en niveles anteriores. En esta etapa el reto intelectual es alto; el alumno debe encontrar soluciones a problemas "difíciles": pensar, analizar situaciones dadas, ver de antemano la trascendencia que puede tener su respuesta, dialogar y adoptar otros puntos de vista, etc. Luego entonces, es tarea del profesor preparar actividades que logren propiciar en el alumno este tipo de procesos.

Por lo anteriormente dicho, consideramos que el profesor es la persona indicada para decidir qué juego es el adecuado al nivel de la lengua que tienen sus alumnos, si el grado de interés del juego es suficiente para motivarlos, no solamente en la realización o ejecución del juego, sino también para continuar con sus estudios, y ver si el reto que representa el juego elegido despierta en el alumno el deseo de probarse a sí mismo que es capaz de resolver los problemas a que tiene que enfrentarse.

Ciertamente consideramos que la ficha pedagógica puede ser un buen recurso, de que el profesor de lenguas puede valerse para seleccionar y analizar los juegos.

3. Características de los alumnos para los que se recomienda el juego.

De la misma manera, veremos que existen otros factores relacionados con la personalidad de los alumnos, que deberán considerarse antes de llevar a la práctica algún juego: edad, sexo, motivación, grado de escolaridad y nivel socio-cultural.

Existen juegos propios para ser "jugados" por mujeres exclusivamente o por hombres; otros en los que el alumno debe caracterizar a cierto personaje o ejecutar acciones propias de un sexo. Por la experiencia, podemos decir que, salvo ra

ras excepciones, a los estudiantes les desagrada ejecutar papeles que no van de acuerdo con su "personalidad". Igualmente, se ha visto que son los alumnos los que aprueban o desaprueban la validez de una u otra actividad; si el alumno siente que "está perdiendo el tiempo" y que no logra sus objetivos, mostrará apatía por la clase o evitará asistir a ella. También puede suceder que, si por otros motivos el comportamiento del grupo es poco aceptable, el profesor deberá tener suma cautela al escoger algún juego, ya que la actividad misma podría ocasionar problemas de disciplina.

#### 4. Organización del grupo / 5. Características del aula y mobiliario.

Lo mismo podríamos decir con respecto a la organización del grupo y la disposición del aula y mobiliario. Para la realización de todo juego es necesario prever los problemas que pueden sentirse. Por ejemplo, si en un juego los alumnos deben participar en equipos y el mobiliario no se presta para ello, ya sea que esté fijo al piso o que su disposición no sea apropiada para tal actividad, el profesor deberá buscar otras alternativas para la ejecución <sup>del juego</sup> del juego, o modificar hasta donde sea posible el procedimiento sugerido, de tal manera que los objetivos del juego no se alteren o que se provoque la "indisciplina" en el grupo.

Existen juegos en los cuales los alumnos deben deambular por salones, saltar, bailar, etc; mas si el espacio del aula es muy reducido o la ventilación insuficiente, tal juego, en lugar de ser motivante o atractivo para los participantes, puede convertirse en una experiencia desagradable tanto para los alumnos como para el profesor.

#### 6. Análisis pedagógico del juego.

En el inciso de la ficha sugerida, se intenta estudiar el juego teniendo como base el criterio pedagógico propio del enfoque comunicativo.

En este enfoque se pretende desarrollar en el alumno habilidades que lo capaciten para comprender una lengua extranjera, tanto en su forma oral como escrita, y a la vez entrenarlo para que pueda expresarse en ese idioma por escrito y oralmente. Estas habilidades se desarrollan en forma integrada como sucede en la comunicación real.

Como sabemos, para capacitar a los alumnos de tal manera que puedan comunicarse en la lengua meta, es esencial reconocer que éstos deben contar con varios elementos; que hay algo más que la mera habilidad para producir oraciones gramaticalmente correctas. Al hablar, el estudiante debe saber "cuán

do" emplear esas oraciones. Aunque éstas cumplan con las reglas del sistema (gramatical), deben ser "apropiadas" a la situación, puesto que lo que puede ser "propio o posible" (Hymes) en alguna circunstancia, puede no serlo en otras. Por lo tanto, el alumno deberá saber qué patrones puede usar y en qué momento, y cuándo no debe hacerlo (capacidad para seleccionar entre su repertorio la expresión para poder expresar lo que desea en una situación específica). Más aún, si el objetivo es lograr que los alumnos se comuniquen en determinado idioma, el profesor procurará que la lengua sea utilizada en la misma forma que la emplean los hablantes nativos. Por ello, el profesor tomará en consideración otro aspecto más, al que Hymes llama "factible", ya que, aunque existen oraciones gramaticalmente correctas y en número incalculable de combinaciones, sucede que en la "realidad" un hablante nativo "normal" nunca llegaría a emplear ciertos enunciados en situaciones normales de comunicación, porque pueden ser "sistematicamente pero no factibles".\*

En la actualidad, sabemos que existen lingüistas dedicados al estudio de las lenguas y su uso, y que tomando como base sus investigaciones se ha tratado de mejorar el sistema de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, con el propósito de lograr que los estudiantes, hasta donde sea posible,

\* p. 14 Communicative Syllabus Design and M.

"dominen" la lengua meta para que puedan comunicar a través de ésta, sus pensamientos, sentimientos y emociones.

De aquí surge la pregunta: ¿Qué es lo que un estudiante debe "conocer" para lograr lo antes mencionado ?

En Communicative Syllabus Design and Methodology, K. Johnson responde en parte esa interrogante; piensa que el alumno ciertamente tiene que saber que la lengua opera como un sistema y que por lo tanto debe dominar dichas reglas. Además, comenta Johnson, el conocimiento del significado es también muy importante; de la misma manera, el alumno debe poseer el conocimiento del uso de la lengua, o sea dominar las "reglas del uso". De aquí que para desarrollar la competencia comunicativa, se requieren: gramática, significado y uso de la lengua. En tiempos pasados, dichos conocimientos fueron abordados en dos etapas; inicialmente se presentaban estructuras en relación a su significado y luego, en la segunda fase, se enseñaban los usos de éstas. Sin embargo, se comprobó que dicho enfoque no era apropiado para llevar a los alumnos a una pronta comunicación. Por ello en el enfoque comunicativo se sugiere al profesor de lenguas presentar desde el inicio las estructuras en relación con sus usos; no necesariamente deberá "enseñar el uso," pues está implícito en la práctica comunicativa.



Así, teniendo en mente los principios fundamentales del enfoque comunicativo, continuaremos con el análisis de la ficha pedagógica incisos 6.3, 6.4, y 6.5 en la que nos apoyaremos para "verificar" si por medio del juego se logra "producir" un evento comunicativo, o sea una situación de comunicación; nos cuestionaremos si el evento es propio de la vida cotidiana en nuestros días, y si es factible.

De la misma manera, se pondría en consideración si los participantes (personajes o actores) que actúan en tal situación corresponden a ese juego; si el papel asignado a los alumnos es apropiado a ellos y si las normas de interacción entre los participantes, o sea las acciones que de manera recíproca cada uno ejecuta, son las mismas que en la vida diaria se presentan.

En cuanto al contexto físico, social y situacional, habrá que confirmar si en esa situación se consideró el conjunto de condiciones sociales que deben ser objeto de estudio, para establecer las relaciones existentes entre el comportamiento social y el comportamiento lingüístico; igualmente, ver si los datos sobre la situación cultural y psicológica son comunes a los participantes, a sus experiencias propias y a sus conocimientos. Además, se determinará si el canal o el medio por el cual los datos (signos del código) son transmitidos durante el proceso de comunicación, es el más indicado para la forma o formas en que se transmite el mensaje (oral, escribi

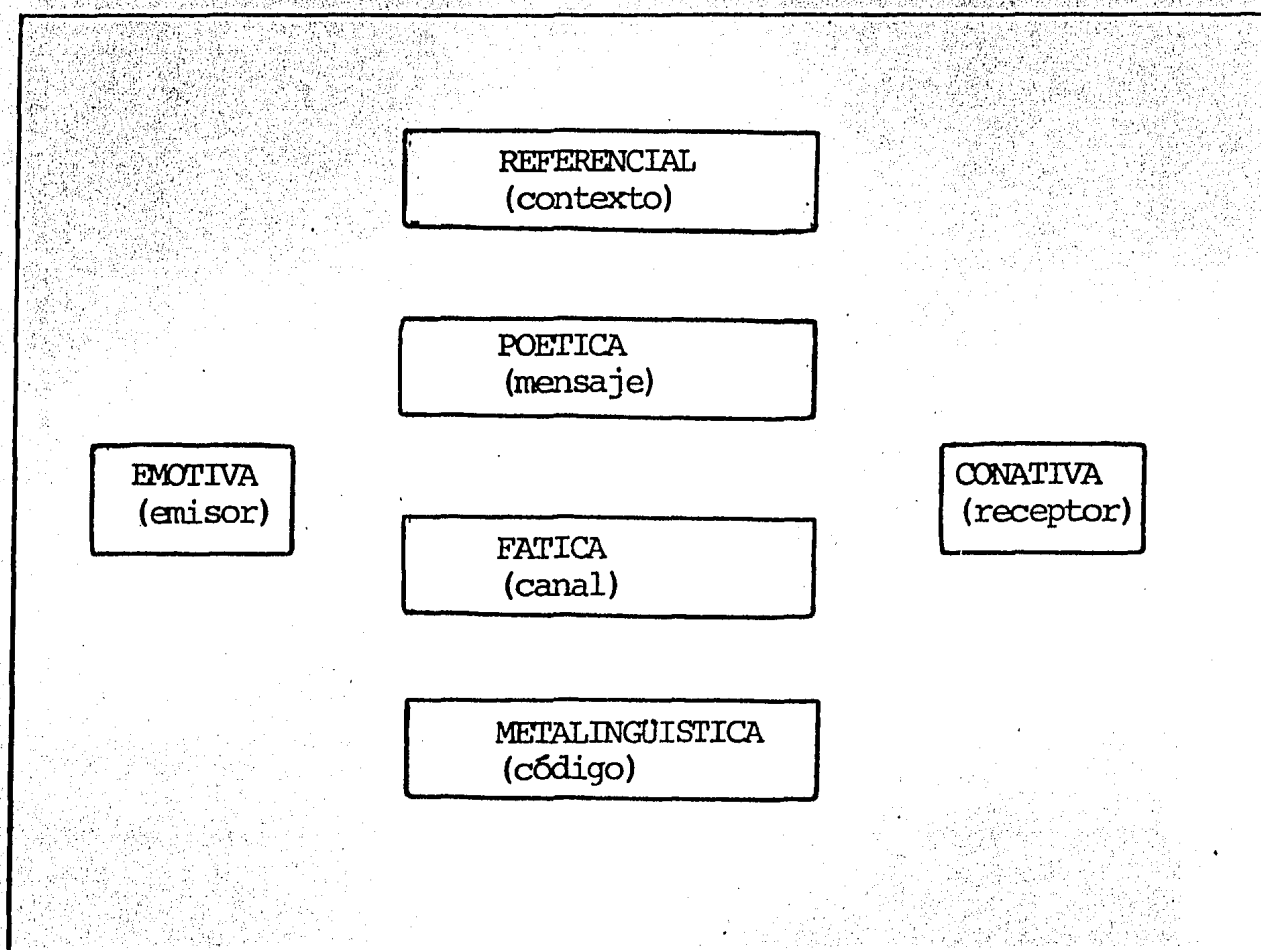
to o iconográfico), y si esas formas son idóneas para el propósito que se persigue al aplicar el juego. El registro del habla es otro aspecto al que se debe prestar atención, pues, como sabemos, éste se define como las utilizaciones que cada hablante hace de los niveles de lengua que existen en el uso social de un idioma, pudiendo ser: registro literario, culto, coloquial o neutro y dialectal, entre otros. Por ello habrá que asegurarse de que en la situación que se plantea se emplee el registro apropiado.

Con respecto al contenido de la situación, estimamos que éste se debe valorar en relación con el inciso número 2 de la ficha, donde se comentarán los objetivos del juego; de la misma manera, el propósito de esta actividad se ratificará considerando los datos recabados en el inciso arriba mencionado, en conjunto con el análisis lingüístico asentado en el inciso 7.

Por otro lado, veremos que es importante registrar en la ficha pedagógica las funciones del lenguaje que imperan, ya que, de acuerdo con la escuela de Praga, en éstas se determina el fin que asignamos a los enunciados que producimos; ya sea que se quiera describir una persona u objeto, dar instrucciones, narrar un hecho, etc. Por ello, si el profesor desea que sus alumnos practiquen determinados patrones lingüísticos en forma natural y espontánea, para que poco

a poco puedan producir tales estructuras en otras situaciones deberá reconocer las funciones preponderantes en los juegos, para así seleccionar el que más convenga a sus objetivos de aprendizaje.

Para concluir con el análisis pedagógico del juego, se presentará a continuación el esquema que Jakobson propone, concerniente a las funciones del lenguaje que se dan en un evento comunicativo, con el fin de aclarar o recordar al lector la clasificación de éstos.



## 7. Análisis lingüístico del juego.

En este apartado de la ficha pedagógica, se analiza el tipo de producciones orales o escritas que puede suscitar el juego. Aquí, el profesor deberá cuestionarse qué elementos sintácticos sus alumnos tendrán que utilizar en el momento de producir los enunciados: tiempos verbales, modalizadores, imperativos, indicadores de tiempo, de lugar, etc. De la misma manera, el profesor se preguntará sobre el vocabulario que sus alumnos emplearán al efectuarse el mismo; si el vocabulario pertenece a un mismo campo semántico (animales, medios de comunicación, la familia, etc.); si éste es amplio y definido o si el léxico a usar es heterogéneo. También el profesor reflexionará sobre qué tanto del vocabulario, es conocido por sus alumnos y planeará la manera en que éstos puedan adquirir el léxico hasta entonces desconocido.

Una vez que el profesor haya confirmado las estructuras y el vocabulario a emplearse en el juego, determinará si éstos son apropiados al nivel de lengua de sus alumnos y si la cantidad de elementos que se manejan es balanceada, o si deberá hacer algunos cambios.

## 8. Aspectos culturales en el juego.

Como sabemos, la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera conlleva el sello de la cultura e ideología del país

o países donde se habla la lengua meta, razón por la cual consideramos importante que el profesor de inglés como lengua extranjera, al seleccionar algún juego para llevar a cabo su cometido, ponga especial atención a este aspecto. Es un hecho que existen juegos auténticos característicos de una determinada cultura, y que nos dicen mucho de ella, otros que por diversas razones son comunes a varios países, etc. Por ello es aconsejable que el profesor posea este tipo de conocimientos, para que pueda detectar los rasgos culturales impresos en los juegos y transmitir a sus alumnos dichos conocimientos, pues además de aumentar su cultura, pueden prever posibles confusiones o interpretaciones equívocas.

#### 9. Papeles profesor/alumno.

Definitivamente el papel que tanto el profesor como el alumno van a desempeñar en la práctica de un juego, deberá precisarse en relación con el nivel de lengua meta que el alumno tiene, y el grado de control que el profesor deba ejercer en las actividades.

Sin embargo, es importante señalar que aún en el nivel de principiantes, el profesor debe simular hasta donde sea posible el control requerido para determinada acción. De igual manera, el profesor se asegurará de que el papel asignado al

alumno contribuya al logro de los objetivos marcados, porque si el propósito del profesor es, por ejemplo, propiciar durante el juego un evento comunicativo en el que sus alumnos tengan que usar la lengua meta para expresar oralmente su opinión personal, y la dinámica del juego no se presta para ello, obviamente se tendrá que cambiar el procedimiento sugerido y adaptarlo a sus necesidades específicas o, en el último de los casos, seleccionar otro juego que sí cumpla con los requerimientos de su clase.

#### 10. Procedimientos.

En esta sección de la ficha se anota en resumen el procedimiento que se le sugiere para el desarrollo del juego y se dan otros espacios para que el mismo profesor pueda sugerir otros.

#### 11. Actividades de extensión.

Además de las prácticas ejecutadas para efectos del juego, es probable que de éste se deriven otras actividades que proporcionen al alumno otro tipo de práctica, ya sea para ampliar el tema o profundizar en éste, y para comparar o buscar situaciones similares, entre otras.

## 12. Comentarios.

Por último, se ha dispuesto en la ficha un espacio específico para que el profesor tome nota de las observaciones hechas, ya sea al llenar la ficha pedagógica o durante la práctica misma del juego.

A continuación se ejemplificará el desarrollo de tres juegos, para cada uno de los cuales se ha llenado su correspondiente ficha pedagógica, teniendo en cuenta que el profesor puede hacer extensivo el uso de la ficha pedagógica a cualquier juego que en un momento determinado seleccione para utilizar en clase.

## 3. Propuestas de Análisis de Juegos.

F I C H A P E D A G O G I C A 1

## 1. Datos acerca del juego.

- 1.1 Título El profesionalista indispensable.
- 1.2 Tipo Solución de un problema-discusión.
- 1.3 Tema La supervivencia.
- 1.4 Diseñado por Patricia Mugglestone, Planning and Using The B.
- 1.5 Adaptado por Mtras. Laura y Martha Villafruerte.
- 1.6 Duración 15 minutos.
- 1.7 Descripción 4 profesionistas (doctor, arquitecto, agrónomo y mariner) que van en un globo, tienen que decidir quién de ellos se tira al mar infestado de tiburones, para que el globo pueda llegar a una isla desierta. cercana, porque el globo está perdiendo peso y ya han arrojado todas sus pertenencias.
- 1.8 Materiales Lámina (wall-chart)/acetatos, copias, fotostáticas o dibujo en el pizarrón, papeles con nombre de una profesión.

## 2 Objetivos del juego.

- 2.1 Nivel de lengua Intermedio, alto y avanzado.
- 2.2 Grado de control Libre.
- 2.3 Nivel de reto intelectual medio-alto
- 2.4 Grado de interés alto

## 3. Características de los alumnos para los que se recomienda

- 3.1 Edad 16 años en adelante
- 3.2 Sexo ambos
- 3.3 Escolaridad preparatoria en adelante
- 3.4 Nivel socio-cultural medio y alto



- 3.5 Motivación Mínima.
- 3.6 Objetivos propios Comunicación
- 3.7 Conducta/disciplina Adecuada.

#### 4. Organización del grupo.

- 4.1 Individual \_\_\_\_\_
- 4.2 En parejas \_\_\_\_\_
- 4.3 Equipos Sí formados por 4 alumnos
- 4.4 División del grupo en dos equipos \_\_\_\_\_
- 4.5 Un alumno vs. grupo \_\_\_\_\_
- 4.6 El profesor vs. grupo \_\_\_\_\_
- 4.7 Grupal Sí.

#### 5. Características del aula y mobiliario.

- 5.1 ¿Se requiere de mucho espacio? El suficiente para <sup>equipos.</sup> formar
- 5.2 ¿Es indispensable una buena iluminación? \_\_\_\_\_
- 5.3 ¿Tiene la suficiente ventilación? \_\_\_\_\_
- 5.4 ¿Otros? contacto corriente eléctrica. \_\_\_\_\_
- 5.5 ¿Q é mobiliario se requiere? Sillas móviles.

#### 6. Análisis pedagógico del juego.

- 6.1 Habilidades que desarrolla:
- 6.1.1 Comprensión auditiva Sí.
- 6.1.2 Producción oral Sí.
- 6.1.3 Producción escrita \_\_\_\_\_
- 6.1.4 Comprensión de lectura \_\_\_\_\_
- 6.2 ¿Se integran las habilidades? Oral y auditiva
- 6.3. Estudio sobre el evento comunicativo que propicia el juego
- 6.3.1. ¿Es la situación verosímil? Sí
- 6.3.2. ¿Es actual? Sí
- 6.4 ¿Es apropiada la selección de?:
- 6.4.1 Participantes Sí.
- 6.4.2 Normas de interacción Sí
- 6.4.3 Contexto físico Sí.
- 6.4.4 Canales Sí.
- 6.4.5 Formas Sí.
- 6.4.6 Registro Sí.
- 6.4.7 Contenido Sí.
- 6.4.8 Propósito Sí.
- 6.4.9 ¿Cómo se integran los elementos anteriores? \_\_\_\_\_
- 6.5 ¿Cuáles son las funciones predominantes?
- 6.5.1 Emotiva Argumentar, defender un punto de vista, expresar.
- 6.5.2 Conativa \_\_\_\_\_
- 6.5.3 Fática Sí.

6.5.4 Referencial Interrogar.

6.5.5 Poética \_\_\_\_\_

6.5.6 Metalingüística \_\_\_\_\_

## 7. Análisis lingüístico del juego.

7.1 Datos lingüísticos que se manejan a nivel de: \_\_\_\_\_

7.1.1 Estructuras: Presente simple/futuro/ could/ cláusulas condicionales/ superlativos y comparativos (práctica de todo lo acumulado).

7.1.2 Vocabulario: verbos relacionados con las profesiones y palabras.

7.1.3 ¿El grado de dificultad es adecuado al nivel que se recomienda? Sí.

7.1.4 ¿Y la cantidad? sí.

## 8. Aspectos culturales en el juego.

8.1 Rasgos característicos de la cultura a la que pertenece el juego: \_\_\_\_\_

8.2 Ideología \_\_\_\_\_

## 9. Papeles profesor/alumno.

9.1 Del profesor

9.1.1 Participa activamente \_\_\_\_\_

9.1.2 Dirige el juego Sí.

9.1.3 Guía a los alumnos \_\_\_\_\_

9.1.4 Animador \_\_\_\_\_

9.1.5 Espectador Sí.

9.2 Del alumno

9.2.1 Imitan y reproducen \_\_\_\_\_

9.2.2 Interpretan/descubren/producen Sí.

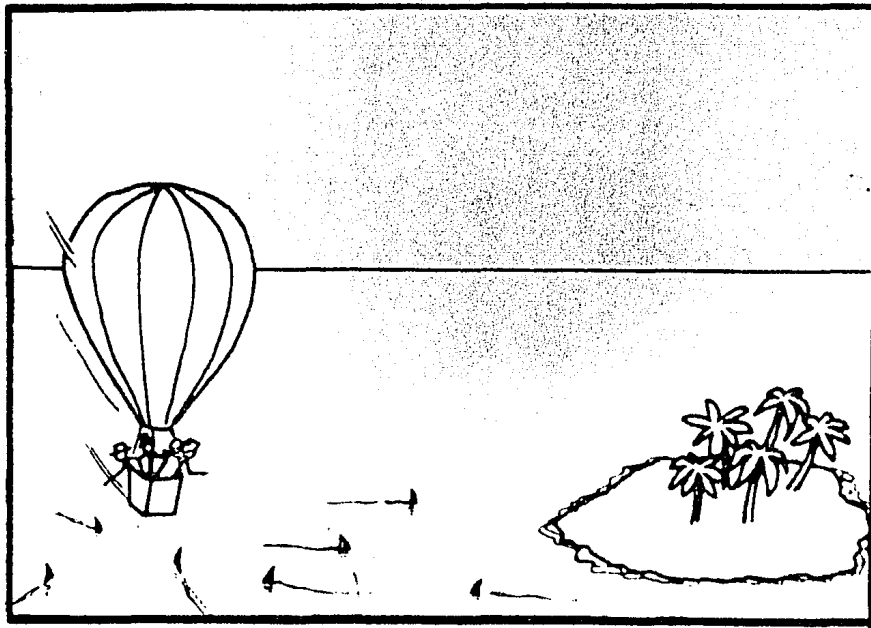
## 10. Procedimientos:

Planteamiento del problema. Descisión y resolución por los estudiantes en equipos de 4. Discusión grupal de las soluciones, en todo el grupo.

11. Actividades de extensión Composición individual libre o sobre un tema dado: "Las primeras experiencias de los supervivientes". "Cuál sería tu último deseo", "¿Cuál sería tu reacción si fueras sentenciado a morir?", "Las primeras cinco cosas que harías al llegar a la isla". Lectura de las composiciones. Lectura sobre el tema de la supervivencia.
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

12. Comentarios
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

Each member of the group is assigned an occupation, e.g. nurse, farmer, sailor, builder etc. They are told that the balloon is rapidly losing height, all the belongings have been thrown overboard, and the only way to reach the uninhabited island and escape the shark-infested sea is to throw a passenger overboard. Each member of the group must present a strong case why he or she should not be thrown overboard, describing how the skills of their particular profession will be valuable on the island. The members of the group can question each other and finally a vote is taken.



F I C H A P E D A G O G I C A . 2

1. Datos acerca del juego.

- 1.1 Título "Spot the difference" (encuentra la diferencia).
- 1.2 Tipo Observación.
- 1.3 Tema Obligaciones/quehaceres del hombre actual.
- 1.4 Diseñado por Colin Granger, dibujos John Plumb.
- 1.5 Adaptado por Carmen Ollervides.
- 1.6 Duración 15 minutos.
- 1.7 Descripción Dibujo A: En una cocina en completo desorden está un hombre resignado a limpiarla y ordenarla. El reloj marca las 9 A.M. Dibujo B: Son las 10 A.M.; aparece el hombre en la misma postura y solamente ha ordenado pocas cosas.
- 1.8 Materiales Fotocopia de dos dibujos: A y B y una caja lista de verbos/apetatos.

2. Objetivos del juego.

- 2.1 Nivel de lengua Principiantes.
- 2.2 Grado de control Alto.
- 2.3 Nivel de reto intelectual Bajo.
- 2.4 Grado de interés Medio.

3. Características de los alumnos para los que se recomienda

- 3.1 Edad Adolescentes y adultos.
- 3.2 Sexo Ambos.
- 3.3 Escolaridad De secundaria en adelante.
- 3.4 Nivel socio-cultural Clase media.

- 3.5 Motivación Positiva.
- 3.6 Objetivos propios Aprender la lengua en su forma oral y escrita.
- 3.7 Conducta/disciplina Adecuada.

#### 4. Organización del grupo.

- 4.1 Individual Sí.
- 4.2 En parejas Sí.
- 4.3 Equipos \_\_\_\_\_ formados por \_\_\_\_\_ alumnos
- 4.4 División del grupo en dos equipos \_\_\_\_\_
- 4.5 Un alumno vs. grupo \_\_\_\_\_
- 4.6 El profesor vs. grupo \_\_\_\_\_
- 4.7 Grupal Sí.

#### 5. Características del aula y mobiliario.

- 5.1 ¿Se requiere de mucho espacio? No.
- 5.2 ¿Es indispensable una buena iluminación? Sí.
- 5.3 ¿Tiene la suficiente ventilación? Sí.
- 5.4 ¿Otros? contacto corriente eléctrica. Sí.
- 5.5 ¿Qué mobiliario se requiere? No.

#### 6. Análisis pedagógico del juego.

- 6.1 Habilidades que desarrolla:
- 6.1.1 Comprensión auditiva No.
- 6.1.2 Producción oral No.
- 6.1.3 Producción escrita Sí.
- 6.1.4 Comprensión de lectura Sí.
- 6.2 ¿Se integran las habilidades? Lectura y escritura.
- 6.3. Estudio sobre el evento comunicativo que propicia el juego
- 6.3.1. ¿Es la situación verosímil? Sí.
- 6.3.2. ¿Es actual? Sí.
- 6.4 ¿Es apropiada la selección de :
- 6.4.1 Participantes Sí.
- 6.4.2 Normas de interacción \_\_\_\_\_
- 6.4.3 Contexto físico Sí.
- 6.4.4 Canales Sí.
- 6.4.5 Formas Sí.
- 6.4.6 Registro Sí.
- 6.4.7 Contenido Sí.
- 6.4.8 Propósito No.
- 6.4.9 ¿Cómo se integran los elementos anteriores? Es adecuado en cuanto al contexto ( E.U., Europa ).
- 6.5 ¿Cuáles son las funciones predominantes?
- 6.5.1 Emotiva \_\_\_\_\_
- 6.5.2 Conativa \_\_\_\_\_
- 6.5.3 Fática \_\_\_\_\_







# Spot the Difference 3

Frank does the housework every Saturday morning. In picture A Frank is just starting to tidy up the kitchen. Picture B shows Frank still hard at work one hour later. What jobs has Frank done and what jobs hasn't he done yet in picture B?

For example: He has washed the tea towels.

He hasn't done the washing up yet.



Find four more jobs Frank has done and four more jobs he hasn't done yet. Use the verbs in the box below.



put away do hang up sweep clear clean empty vacuum

F I C H A P E D A G O G I C A . 3

1. Datos acerca del juego.

- 1.1 Título "Bus Depot" ("Terminal de Autobuses").
- 1.2 Tipo Acertijo.
- 1.3 Tema Los viajeros con destino a distintas partes.
- 1.4 Diseñado por "Games", Vol. 8, No.3, Issue 49, Marzo 84, U.S.A.
- 1.5 Adaptado por Carmen Ollervides.
- 1.6 Duración 15 minutos.
- 1.7 Descripción En una terminal de autobuses, 16 pasajeros esperan para abordar cada uno el autobus correspondiente. Por sus acciones, actitudes, ropa o pertenencias, se puede adivinar el nombre de la ciudad a donde se dirigen.
- 1.8 Materiales Lámina ( wall-chart), fotocopias

2 Objetivos del juego.

- 2.1 Nivel de lengua Avanzados.
- 2.2 Grado de control Libre.
- 2.3 Nivel de reto intelectual Alto.
- 2.4 Grado de interés Alto.

3. Características de los alumnos (para los que se recomienda).

- 3.1 Edad 16 años en adelante.
- 3.2 Sexo Ambos.
- 3.3 Escolaridad Preparatoria en adelante.
- 3.4 Nivel socio-cultural Clase media.

- 3.5 Motivación Mínima.
- 3.6 Objetivos propios Comunicarse en la lengua meta.
- 3.7 Conducta/disciplina Adecuada.

#### 4. Organización del grupo.

- 4.1 Individual \_\_\_\_\_
- 4.2 En parejas \_\_\_\_\_
- 4.3 Equipos Sí formados por 4 alumnos
- 4.4 División del grupo en dos equipos \_\_\_\_\_
- 4.5 Un alumno vs. grupo \_\_\_\_\_
- 4.6 El profesor vs. grupo \_\_\_\_\_
- 4.7 Grupal Sí.

#### 5. Características del aula y mobiliario.

- 5.1 ¿Se requiere de mucho espacio? El suficiente para formar equipos
- 5.2 ¿Es indispensable una buena iluminación? \_\_\_\_\_
- 5.3 ¿Tiene la suficiente ventilación? Sí.
- 5.4 ¿Otros? contacto corriente eléctrica. \_\_\_\_\_
- 5.5 ¿Qué mobiliario se requiere? Sillas móviles.

#### 6. Análisis, pedagógico del juego.

- 6.1 Habilidades que desarrolla:
- 6.1.1 Comprensión auditiva Sí.
- 6.1.2 Producción oral Sí.
- 6.1.3 Producción escrita \_\_\_\_\_
- 6.1.4 Comprensión de lectura \_\_\_\_\_
- 6.2 ¿Se integran las habilidades? Oral auditiva
- 6.3. Estudio sobre el evento comunicativo que propicia el juego
- 6.3.1. ¿Es la situación verosímil? Sí.
- 6.3.2. ¿Es actual? Sí.
- 6.4 ¿Es apropiada la selección de?:
- 6.4.1 Participantes Sí.
- 6.4.2 Normas de interacción Sí.
- 6.4.3 Contexto físico Sí.
- 6.4.4 Canales Sí.
- 6.4.5 Formas Sí.
- 6.4.6 Registro Coloquial.
- 6.4.7 Contenido Sí. (conocimientos de Geografía).
- 6.4.8 Propósito Comunicación.
- 6.4.9 ¿Cómo se integran los elementos anteriores? Natural.
- 6.5 ¿Cuáles son las funciones predominantes?
- 6.5.1 Emotiva Sí.
- 6.5.2 Conativa \_\_\_\_\_
- 6.5.3 Fática Sí.

6.5.4 Referencial Sí.

6.5.5 Poética \_\_\_\_\_

6.5.6 Metalingüística Sí.

## 7. Análisis lingüístico del juego.

7.1 Datos lingüísticos que se manejan a nivel de: \_\_\_\_\_

7.1.1 Estructuras: Acumulativo. Práctica de lo  
aprendido.

7.1.2 Vocabulario: Heterogéneo

7.1.3 ¿El grado de dificultad es adecuado al nivel  
que se recomienda? Sí.

7.1.4 ¿Y la cantidad? Sí.

## 8. Aspectos culturales en el juego.

8.1 Rasgos característicos de la cultura a la que per-  
tenece el juego: Cultura norteamericana.

8.2 Ideología \_\_\_\_\_

## 9. Papeles profesor/alumno.

9.1 Del profesor

9.1.1 Participa activamente \_\_\_\_\_

9.1.2 Dirige el juego \_\_\_\_\_

9.1.3 Guía a los alumnos \_\_\_\_\_

9.1.4 Animador \_\_\_\_\_

9.1.5 Espectador Sí.

9.2 Del alumno

9.2.1 Imitan y reproducen \_\_\_\_\_

9.2.2 Interpretan/descubren/producen Sí.

## 10. Procedimientos:

Se distribuye el material (simplificado) en equipos de cuatro.  
Los alumnos discuten, dan su punto de vista, etc. Entregan por  
escrito sus respuestas. Discusión grupal de los resultados. Tra-  
bajo en casa por los equipos. Se entrega una fotocopia con el  
juego completo y cada equipo selecciona el nombre de una ciudad  
para investigar sobre ésta para poder exponer más tarde frente  
al grupo.





### 3.1 Comentarios.

#### Ficha Pedagógica 1: "El Profesionalista Indispensable".

- Está especialmente diseñado para nivel avanzado.
- No hay control directo por parte del profesor.
- Sí propicia la comunicación, ya que cada alumno debe defender su profesión, indicando la utilidad de sus conocimientos.
- Las actividades de extensión que se derivan del juego son muy ricas y variadas; por ejemplo: podría promoverse la lectura de textos alusivos al tema; proyectarse una película; hacer escuchar un cassette con algún tema relacionado, o una canción, etc.
- Sí cumple con el objetivo de comunicar, pues el alumno elige libremente el mensaje.

#### Ficha Pedagógica 2: "Encuentra la Diferencia" ("Spot the Difference").

- Como se puede observar, la situación que se presenta en este juego es actual y va de acuerdo con la realidad y las costumbres de varios países: tanto el hombre como la mujer se encargan de las labores domésticas, no obstante, la actividad/competencia que se desprende del juego es un tan-

to mecánica y no se estimula a los alumnos para que a través de ella se establezca la comunicación.

- Los participantes simplemente se limitan a escribir oraciones, y si lo hacen "correctamente" ganan, si no, pierden.
- De acuerdo con el enfoque comunicativo, este juego no cumple el objetivo de comunicar, ya que el alumno solamente sustituye verbos de acuerdo a un modelo.
- No propicia ampliamente las actividades de extensión.

Ficha Pedagógica 3: "Terminal de Autobuses" ("Bus Depot").

- Juego auténtico (pasatiempo) tomado de la revista "Games".
- Requiere un nivel avanzado de lengua. Hace ver la similitud de palabras de pronunciación parecida.
- Supone un nivel cultural muy alto.
- Estimula la observación y el razonamiento.
- Estimula la rapidez de pensamiento.
- Propicia la comunicación y la discusión abierta.
- Da pie a la discusión de un gran número de temas.
- Además de aprender el inglés, el alumno adquiere otros conocimientos de cultura general.
- Las actividades de extensión son variadas: investigación en equipo, exposiciones, proyección de películas, canciones, etc.



C O N C L U S I O N E S .

### CONCLUSIONES.

Se destacó la importancia de los juegos, como auxiliares didácticos que motivan al alumno a comunicarse e interactuar en la lengua inglesa. Este tipo de juegos simulan situaciones reales que le sirven al estudiante para que, llegada la ocasión, logre expresarse en la lengua extranjera eficientemente, para que sortee ciertos problemas además a nivel comunicativo y maneje los elementos paralingüísticos.

Ya que el hombre, como ente social, tiende a relacionarse con sus congéneres, se ha propuesto el juego, que en general impone una condición relajante, como un eficaz y ameno auxiliar didáctico. Una gran diversidad de temas ya sean las costumbres de países anglo parlantes la historia, la tecnología, etc; pueden ser pretexto para el diseño de un juego y permitir la aprehensión de nuevos conocimientos.

Se llegó a la conclusión de que deben analizar las características de los juegos, para seleccionar solamente los que ayuden a los alumnos a lograr los objetivos formulados.

Se definió el juego desde diferentes puntos de vista, según la opinión de psicólogos y pedagogos. Se determinó que el juego, aplicado a la enseñanza del inglés, debe adecuarse a un objetivo específico como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se observó que el uso de los juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, puede constituir un evento externo que influya en la fase de aprendizaje, visto como una situación continua y a largo plazo. Por ello se enfatizó en los factores a considerar para la selección adecuada de los juegos.

Para lo anterior, se consideró la existencia de fichas pedagógicas, para analizar juegos y se enumeraron sus ventajas.

La ficha pedagógica incluye elementos útiles para el profesor. Se comentaron los aspectos que componen la ficha pedagógica y se explicó en que consistían.

Se habló del enfoque comunicativo y sus principios, con el objetivo de justificar la inclusión en la ficha, del apartado 6, que es un análisis del evento comunicativo que se

propicia en el juego.

Se presentaron tres propuestas de análisis de juego, con un comentario que concluye que, aunque en algunos juegos se sugieren procedimientos a seguir, éstos no siempre deberán llevarse a cabo al pie de la letra, ya que se deben hacer los cambios necesarios para que el juego logre los objetivos de seados, o sea que debe realizarse una adaptación considerando los resultados obtenidos de la ficha pedagógica.

Se concluyó también que el uso de juegos auténticos (revistas, periódicos, etc.), aprovechados debidamente pueden ser de gran utilidad en la enseñanza del inglés: se enfrenta el alumno a un texto auténtico, y se trata de materiales recientes y novedosos que el profesor puede explotar al máximo.

Para que el uso de juegos en la clase tenga éxito, el profesor debe elaborar cuidadosamente, y con fundamentos, su plan de clase, planeando actividades variadas y novedosas que cumplan las expectativas de los alumnos; así éstas podrán adquirir conocimientos de la lengua y a la vez recibirán otro tipo de información. Además sentirán que el inglés no es algo extraño, sino parte de su acervo cultural. Con el inglés podrán comprender a otros hablantes nativos del inglés y sus costumbres y manera de pensar.

A P E N D I C E .

# Brain Games ★★

by Will Shortz

Here is a five-part Time Test to be taken in 20 minutes or less, so have a watch or timer handy.

Read the directions for each part carefully, and work quickly. Don't spend too long on any one section; if a question

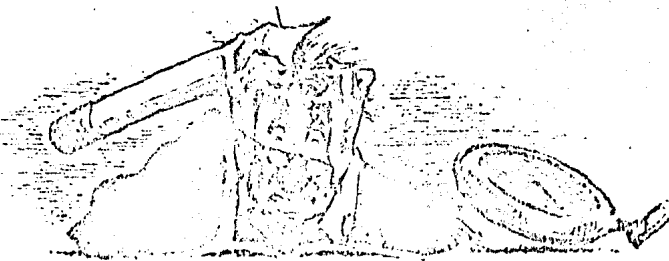
stumps you, move on to the next and return later if you have time. Complete ratings appear with the answers in the Answer Drawer. Pencil ready? On your mark, get set, go!

Answer Drawer, page 16



**PART 1** Score 2 points each. Top score: 20.  
Change one letter in each word below to spell the name of a flower.

- Ex. ROPE ROSE
- DAILY \_\_\_\_\_
  - LOCUS \_\_\_\_\_
  - LILT \_\_\_\_\_
  - PECUNIA \_\_\_\_\_
  - ALTER \_\_\_\_\_
  - CLOSER \_\_\_\_\_
  - IRKS \_\_\_\_\_
  - PHONY \_\_\_\_\_
  - PATSY \_\_\_\_\_
  - TARNATION \_\_\_\_\_

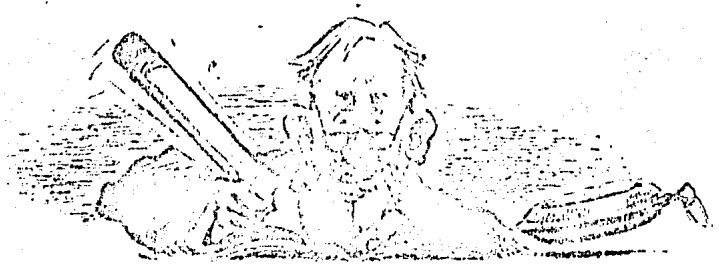


**PART 2** Count 4 points each. Top score: 32.  
Circle two consecutive letters in each four-letter word to spell an eight-letter word reading across.

- Ex. T A U T    D I M E    O V E N    C E L L
- F L O P    C R A M    C O I N    G O L D
  - H O B O    S L I M    V I S E    N O O N
  - B U S T    E R G O    G A L A    D O R Y
  - S O U P    T H E N    R A V E    C A L M
  - Y O G A    U R G E    S E A L    C A L F
  - L I M O    S O N G    S W A T    M I L K
  - W A S P    A C H E    I R O N    I D L E
  - H I G H    F O U R    L I N K    M E S H

**PART 3** Award yourself 8 points for the correct answer.  
The names of two common animals have been put together and scrambled to form the word LOITERING. What are they? One name has four letters and the other five.

LOITERING \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_



**PART 4** Score 3 points apiece. Top score: 30.  
Here are 10 examples of "false comparatives." By adding ER to the end of the answer to the first clue in each pair, you'll get a word answering the second clue that is unrelated in meaning.

- Ex. Thorn BARB                      Haircutter BARBER
- |                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| 1. Magic stick _____     | Roam _____                    |
| 2. Branch _____          | Supple _____                  |
| 3. Draped _____          | Strong desire _____           |
| 4. Cigarette (sl.) _____ | Flatter, with "up" _____      |
| 5. Foot sore _____       | Trap _____                    |
| 6. Watery soup _____     | Monk _____                    |
| 7. Nonsense _____        | Soldier's fortification _____ |
| 8. Coin _____            | Middle _____                  |
| 9. Expert _____          | Neutral zone _____            |
| 10. Ought to _____       | Bear, as a burden _____       |

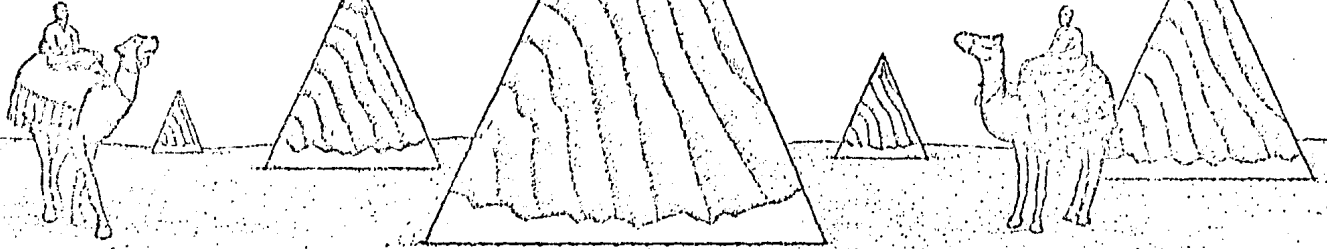


**PART 5** Add 10 points to your score if you get this one.  
The past tense of what common verb is the past tense of another verb spelled backward? (Hint: The words have three letters each.)

\_\_\_\_\_

From "Brain Games 3" by Will Shortz (Simon and Schuster). Copyright © 1993 by Will Shortz. Reprinted with permission.

# PENCILWISE

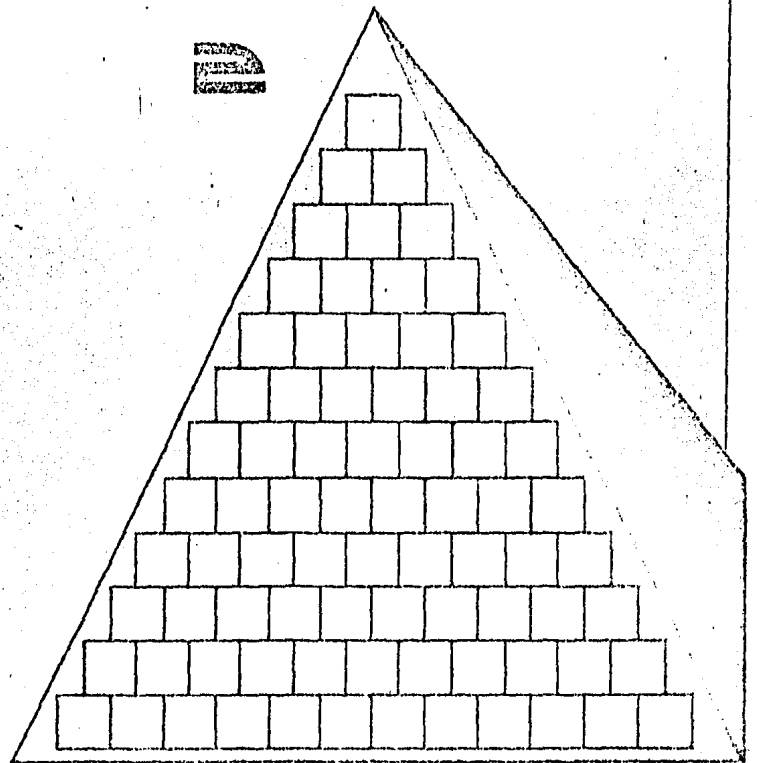
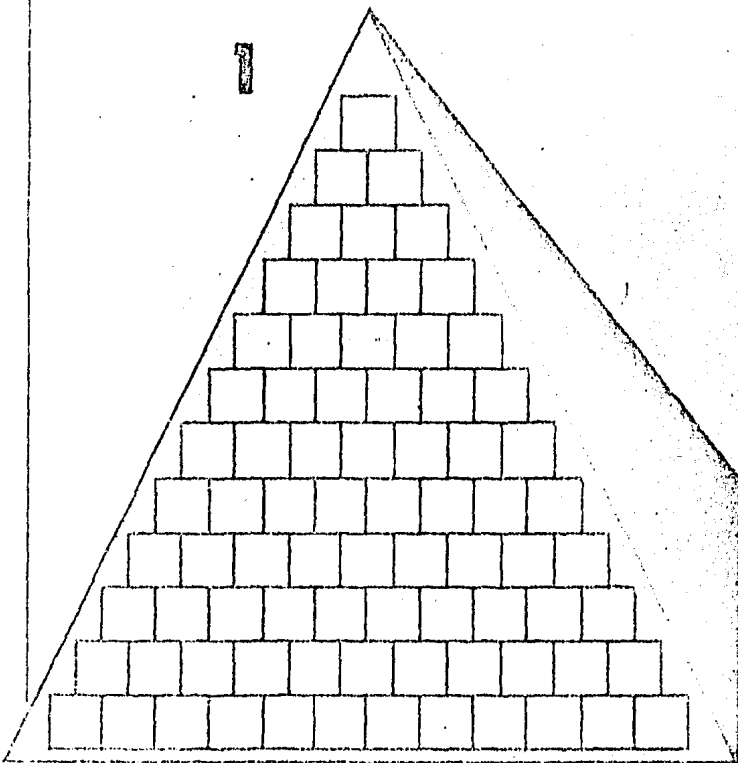


## Word Pyramids ★★

by Merl Reagle

Here's one puzzle guaranteed to grow on you. Each answer word in the pyramid will contain all the letters of the previous answer plus one. To solve, add a letter at each level and then anagram to get the answer below it. Clues to the 12 words in

each puzzle appear in random order beneath the grid. The best way to solve is to work down the pyramids from the short words to the long ones, but if you get stuck, try jumping ahead and working back. *Answer Drawer, page 74*



- "The \_\_\_\_\_ is cast"
- Added in the middle
- Slyly malicious
- Disclaims, as responsibility
- Reagan, for example
- Personal pronoun
- Predetermine, as by fate
- Walker
- Reckless urgency
- \_\_\_\_\_ of March
- Pretended to be someone else
- Superego's counterpart

- Fish that's packed in a can
- Headphones cover them
- Trap
- Fixed, as a lopsided picture
- Article
- Used a filter
- Like Mr. Magoo
- Gotten out of bed
- Cause to lose hope
- While
- They keep you in custody
- Ocean

# Cryptologists ★

by Robert Leighton

Below are six lists of related words and phrases that have been translated into simple cipher alphabets. The letter substitutions remain constant within any one group of words (for instance, if C represents R in one word, it will represent R in all

the words in that list), but change from one list to the next. A tip to new solvers: Start by thinking of answers that might fit one of the categories; then see if any enciphered words in the list have the same letter pattern. *Answer Drawer, page 74*



## 1. AMERICAN TOURIST ATTRACTIONS

Example: Grand Canyon

ONKBBFK AKCCW  
 CNOQZCO DTDZFNKC  
 UNWOTICKOU  
 WVKVST ZA  
 CNLTFVI  
 HKWMNOBVZO  
 DZOSD TOV  
 BKVTHKI KFQM  
 ITCCZH WVZOT XKFY  
 DZSOV FSWMDZFT



## 2. POPULAR TV SHOWS 20 YEARS AGO

Example: What's My Line?

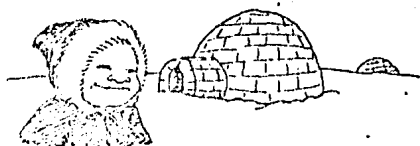
QKOKHTP  
 UYTTQYTTYKC  
 RFBWYW RFSKHF  
 MKHHP SFCZB  
 QZBFBFJF  
 VUK TNRP CUZI  
 IFAZB VHFYB  
 QKB RFCKP  
 UFJKT  
 ANBCSZGK



## 3. FAMOUS FELINES

Example: Garfield

QJCY S  
 FXUH FBJ FYZJT  
 VXTTYE  
 QTYFI  
 DYUM DLUFBJT  
 DWEE YU KXXFE  
 VZV CYXU  
 VJBYFLKJC  
 EHCOJEFJT  
 MTLIH MLF



## 4. ESKIMO ITEMS

Example: Igloo

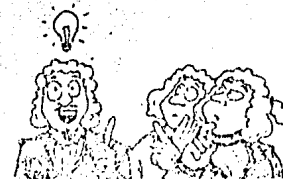
IRVSHRNJ AGIYQ  
 BGYEGY  
 ANHCKKJ  
 JKIS HGVI  
 CNHYN  
 MKZIESM  
 ISNEIYRJ  
 YNQNY  
 VEGVVSH  
 YSHKISJS



## 5. PRACTICAL JOKES

Example: Joy-buzzer

XRJ-ZLQ MHT  
 IZLLVRR SHOZPLB  
 OUHPXQPBMCFLIRX  
 JPXQK OLDV  
 CFK-PB-QZR-  
 PSR SHNR  
 VZLBK NFL LJ  
 REVFLJPBM SPMDX  
 JXPNNFR MFD OO  
 XHNNRX OVPJRX



## 6. THINGS INVENTED IN THE 1600s

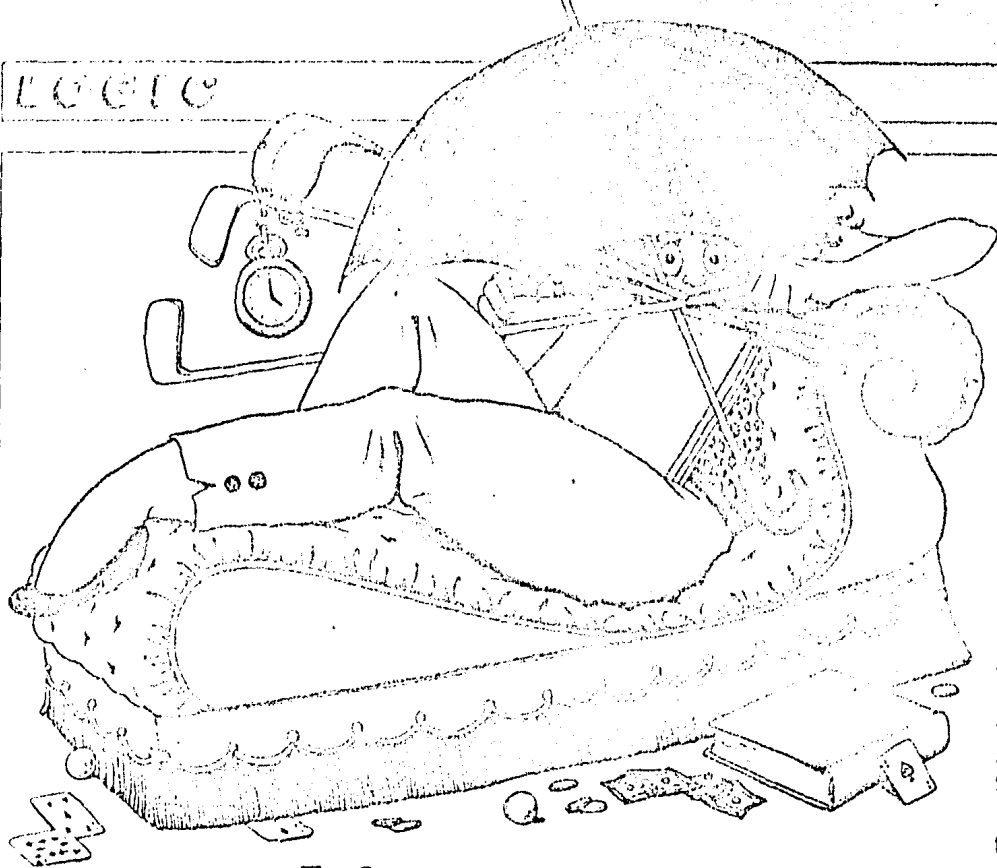
Example: Barometer

LEEDFN QLVZDFU  
 PJDEU OXJU  
 BUJUPVWYU  
 VODKKLNU  
 VLJVVXJXP  
 LDO YXQY  
 QDVOWQUBUO  
 YUFEXJXQ VJWVM  
 YOWYW OBDWFLJ  
 VWQYLPP

ILLUSTRATIONS BY ROBERT LEIGHTON



## LOGIC



## Taking It Easy

**Midvale Mystery**

by J. F. Peirce ★

It's a myth that *all* doctors play golf every Wednesday afternoon. Some play Thursday. But Dr. Feelgood was a traditionalist. Every Wednesday afternoon he could be found on one or another of the city's five golf courses: Ayrshire, Burnside, Conway, Dunsmore, or Evergreen, with one of his friends: Dr. Foote, Dr. Denton, Dr. Watson, Dr. Holliday, or Dr. Pepper.

Though he played all the courses, he followed no particular order. And he usually "forgot" his beeper and "neglected" to tell his nurse which course he was going to play. So when an emergency call came—from his broker—no one knew where to find him. However, his nurse did know:

1. Dr. Feelgood never played the same course, nor did he play with the same doctor friend, two weeks in a row.
2. Dr. Foote was away at a podiatrist's convention that week.
3. Dr. Feelgood never played Burnside during the hay fever season.
4. Dr. Holliday never played anywhere but Evergreen.
5. Dr. Feelgood had played Ayrshire the previous week with Dr. Watson.
6. A few days before, marijuana had been found growing in the deep rough on Evergreen, and ragweed had been found growing on another course.

7. Dr. Feelgood had given up on Dunsmore because they kept raising their green fees.

3. Dr. Denton never played Conway.
9. Dr. Feelgood was avoiding the course where the narcotics squad was cutting the "grass."

His nurse thought awhile and then called the "19th hole" of one of the clubs, where Dr. Feelgood was just completing his "second round." Which club was it? And who was he playing with?

**The Book in the Library**

by H. R. Hallock ★★

In the back room of a little saloon on the Vegas strip, five men sit huddled around a green-topped table. The game is poker, and the stakes are high. When the cigar smoke clears, can you tell each player's full name, home state, and how much he won or lost?

1. The Texan, who won the most, is not named Barnes.
2. The New Yorker, although a loser, did not lose the most.
3. Dave is not from New Jersey, and Bill is not from Nevada.
4. Mr. Byrne lost \$4,000 and Jeff won \$1,000.
5. Bud, who is neither Mr. Barnes nor Mr. Thomas, won \$1,000 less than Phil.
6. The man from New Jersey was the biggest loser.
7. Phil won \$3,000, which made him

better off by \$5,000 than Mr. Embry, who wound up a loser.

8. The Californian won the third highest amount.
9. Mr. Elliott organized the game.

by J. Mark Thompson ★★

Midvale is a small community, and its library is rarely crowded. One rainy weekday afternoon, only five people made use of it—a crossing guard, a lawyer, a plumber, a student, and a teacher, whose names were Fran, Jane, Maureen, Nora, and Rose, though not necessarily in that order. Not counting the librarian, there were never more than two people in the library at the same time that afternoon.

Each of the five arrived very nearly on the hour—around noon, 1 P.M., 2 P.M., 3 P.M., and 4 P.M.—and each left immediately after checking out a book. The books they chose were *Arrowsmith*, *Buddenbrooks*, *The Castle*, *Dubliners*, and *Erewhon*. From the information below, can you deduce the name and profession of each woman, the time of her arrival, and the book she chose?

1. Fran and Rose had planned to meet at the library, but the rain delayed Fran, and Rose couldn't wait, so they missed each other.
2. Nora stayed only long enough to shake out her umbrella and pick up the book she wanted. She saw an acquaintance there checking out *Erewhon*, but didn't have time to say hello.
3. Jane returned the library's only copy of *Arrowsmith* as she came in. Later, she spoke with the lawyer as the latter entered.
4. The student and the crossing guard met in the library, both looking for a copy of *Buddenbrooks*. There was only one copy, and Fran checked it out after the other had decided to check out a different book.
5. Maureen arrived too late to pick up *Dubliners*; the woman who arrived just before her had already checked it out.
6. Rose referred her friend, the plumber, to *The Castle* when they met at the library. The plumber thanked her and checked a copy out.
7. The student and the lawyer met by chance at a cafe later in the day, and discussed *Arrowsmith*, which one of them was still carrying.

Answer Drawer, page 70

A PUZZLE THAT'S FULL  
OF MONKEYSHINES  
**GORILLA  
WARFARE**  
PUZZLE AND ILLUSTRATION BY RICK SPAIN  
\*\*\*

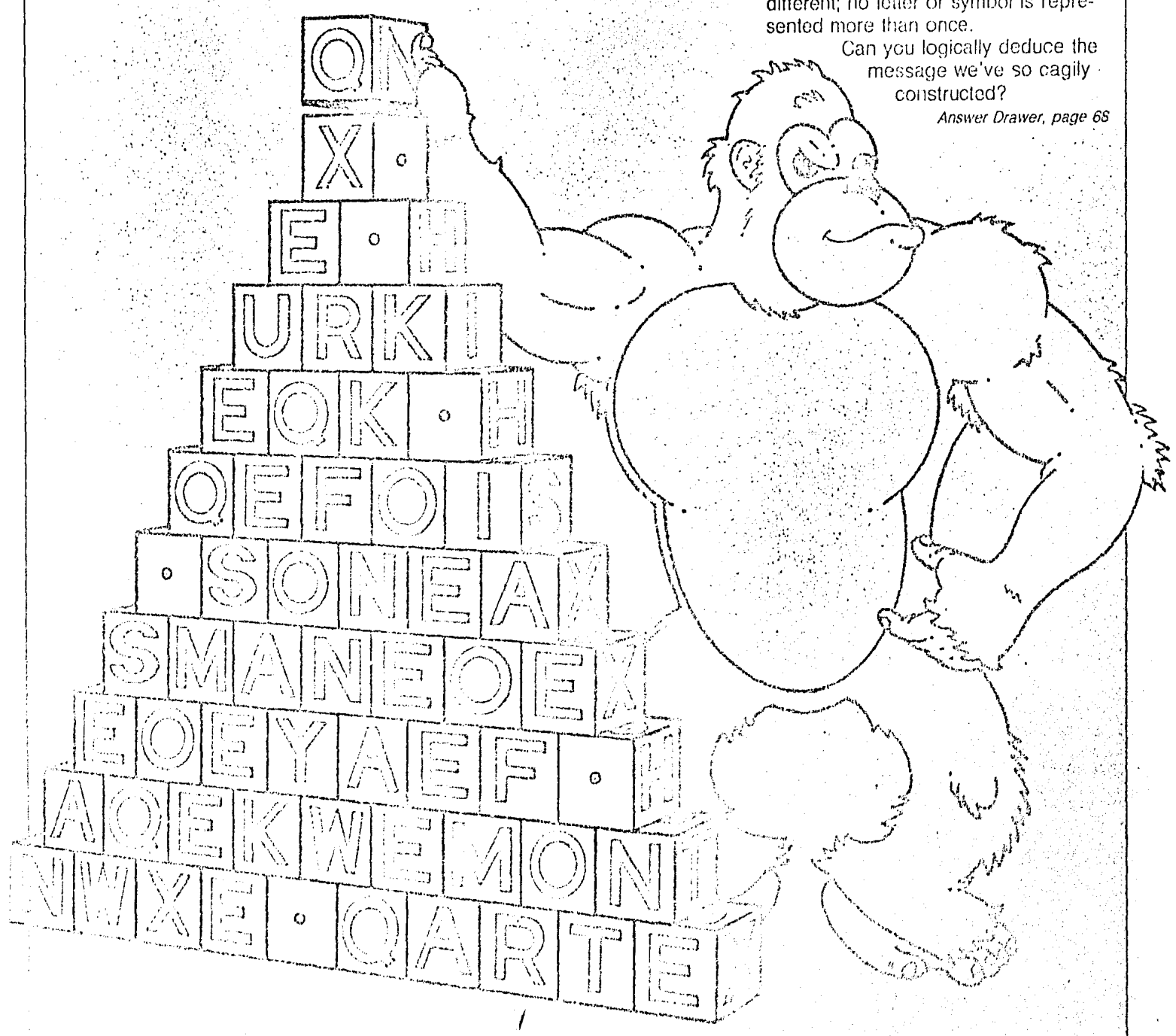
I have seldom known a primate puzzlemaster more talented than Robert "Bob" Boone, pictured here. From the moment I met him, at his office at *The Daily Gnu*, I knew he was just the man (so to speak) to help me present this tough coconut of a puzzle.

From your side, the pile of blocks on this page looks like a stack of jumbled letters. But from Bob's side, the pyramid spells out a witty quotation reading from top to bottom and from left to right.

Only three different blocks were used to form the quotation. Two of them have letters on all six faces; the third has letters on five faces and a dot on its sixth face. On Bob's side, the dot is used to indicate a space between words. All 18 block faces are different; no letter or symbol is represented more than once.

Can you logically deduce the message we've so cagily constructed?

Answer Drawer, page 68



An outsider listening to carnival folk having a conversation is no more likely to understand them than if they were speaking in an ancient Abyssinian dialect. Which is just the point. Carny talk, like any jargon, is a means of protecting the group from unwanted outsiders, who can be identified by their unfamiliarity with the lingo. Here are some carnival terms to put you in the know.

**Alibi store** An apparent game of skill that is virtually unwinnable because, to begin with, the odds are heavily stacked against the player, and also because a skillful operator, by cheating, can reduce the player's chances to zero. The term alibi refers not only to the "reasoning" the operator provides to explain the sucker's losses so he'll stay in the game, but also, should the operator's cheating be suspected, to his own ever-ready spiel "proving" that the game is strictly on the level (see Flat).

**Con** A confidence swindle. In carnivals, a cheat based on fast talking, miscounting, or sleight of hand.

**Fairbank** To cheat in favor of the mark as a way of encouraging him to keep playing or to make bigger bets.

**Flat** In the old days, carnivals featured wheels of fortune that lay flat on the counter instead of upright. A booth that used such a wheel was a flat joint; its operator was a flatty. The operator spun not the wheel but a pointer set on a spindle in the wheel's center. The pointer could either be spun "on the level" or set off balance by the operator's leaning against the counter (old-timers still call this kind of store a belly joint). Sometimes the operator used a concealed brake or other device, but such contrivances were too easily detectable and fell out of favor.

**Gaff** Also called G or gimmick, a gaff is a hidden device or con that makes a game impossible to win.

**Grifter** The operator of a G-joint. Although most carnies play fair (given that the games are designed to earn them a profit, like casino gambling games), the business tends to attract less ethical types, much to the dismay of carnival associations and managers. Grifters are in the same class as pickpockets and three-card monte dealers.

**Joint** Any carnival game (as opposed to rides), either honest or gaffed. Also called a store. A "two-way joint" is one that can be worked either with or without a gaff at the option of the operator.

**Mark** One of the many terms for the target of a dishonest game. Other names are mooch, chump, and sucker.

**Percentage game** A game that many people can play simultaneously, such as a wheel of fortune. The P.C. game (also known as a P.C. joint or store) is so called because the operator's profit works out to be a steady percentage of the money wagered; the actual P.C. depends on the type of wheel used and the odds offered (and, in gaffed games, on the grifter's skill in fairbanking marks).

**Racket** The carnival business, as carnies call it among themselves. Someone in the racket is "with it."

**Shill** A confederate of the grifter, the shill, sometimes called a stick, pretends to be a mark and is allowed to win as a means of luring real marks into the joint. His winnings are returned to inventory after the carnival closes for the night.

**Slum** Cheap merchandise given as prizes, such as plastic toys, novelty pens that don't write, or cigarette lighters that don't work—the kind of stuff you usually throw away as soon as you get home.

**Store** Any carnival game, also called a joint.



#### GRIFTER'S PRACTICES

A standard bowling pin is set up in the center of the counter. Suspended from a frame above it, a heavy ball hangs by a chain and leans against the pin. The sign behind the counter reads "Ball Must Pass Pin on the Right and Knock It Down Coming Back on the Left. A Game of Science and Skill!" On the shelves in the store is an assortment of plush animals, each the size of a healthy 10-year-old.

The grifter stands idly "practicing" the game. He pulls the ball toward himself, takes careful aim, and gives the ball a little push. It misses the pin by a breath on the outswing and knocks it clean over on the way back. He resets the pin, placing it so that a hole drilled in its bottom fits a small peg protruding from the counter. He knocks it over again. And again. Looks easy.

He notices your interest and offers to let you try it for free. You take aim, release the ball, and watch it miss the pin going out and knock it over coming back. Hey, it is easy!

"See?" encourages the

grifter. "You can do it! A quarter a play. Knock it over just one time and you can have anything on the shelf."

He sets up the pin again, you put down your quarter, aim and release the ball, and watch it miss the pin in both directions.

"Too bad," the grifter commiserates. "Missed by a hair. But you know you can do it—here, have another free try. Careful now."

This time you're successful. It's just a matter of aiming the ball accurately, you think, and pushing it with just the right force. You put down another quarter, grab the ball—and miss.

And again. No matter how often you try, how carefully you aim, how cleverly you "english" the ball and figure the angles, you will never knock the pin over as long as you're paying for the privilege of trying. The adorable plush animals stay on the shelf while your money moves inexorably from your pocket to the grifter's.

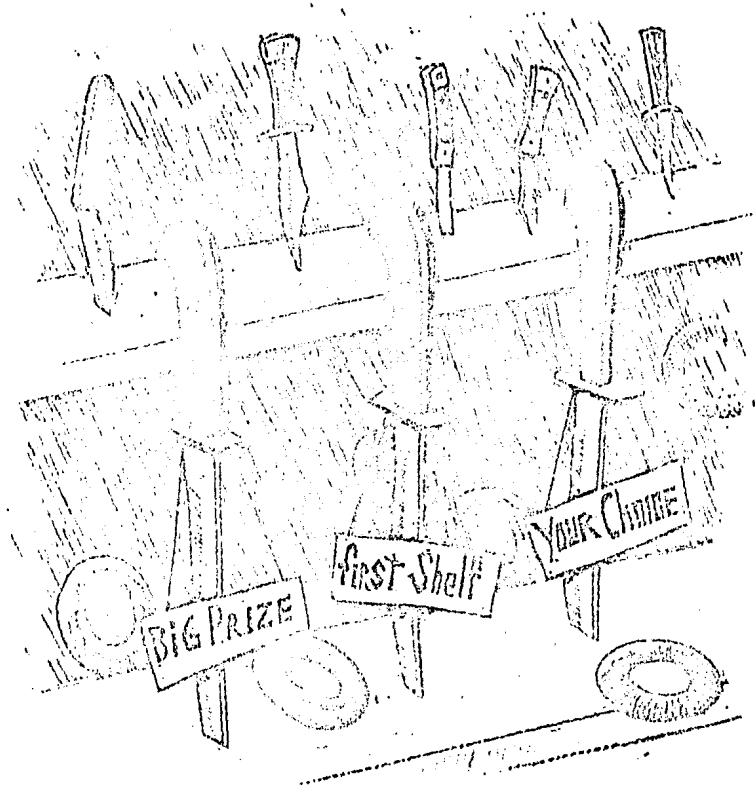
The game is not a test of skill at all, but a two-way joint, a gaff pure and simple. Can you see how it's done?

Everyone who has ever visited a carnival has played at least one of the many ring-toss variations. They're a mainstay of the midway.

The basic idea, which is common to all ring-toss games, is simplicity itself: Toss a wooden ring over the neck of a bottle or the handle of a knife and you win a prize. In some variations, toss a hoop over a watch or some other valuable prize set on a small wooden block and you win that prize.

The knife-rack version is illustrated below. Notice that ringing any of the knives in the front wins a valuable prize; ringing others wins slum. All the rings are identical, and the operator will be only too happy to demonstrate that they fit quite easily over any of the knife handles.

There are no mechanical contrivances of any kind. By studying the picture, see if you can figure out why the player never wins anything but slum.



#### HAMMER AND NAIL

Instead of a counter, the player faces a large railroad tie or log. Hammer a 1½-inch nail all the way into the tie with a single blow and win a prize. The operator, wearing a carpenter's apron bulging with nails, shows how easy it is. He starts a few nails with a couple of light taps, then drives each of them home with one accurate swing of the hammer.

You decide to try your luck. The operator starts a

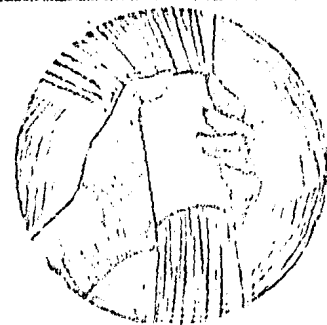
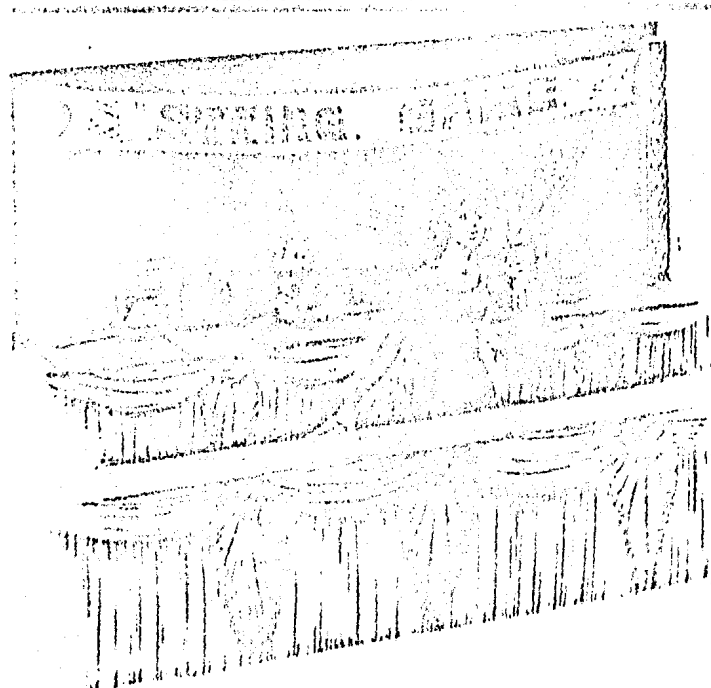
nail and offers you a free warm-up try. You swing the hammer and the nail disappears completely into the tie. Nothing to it. But as soon as you start putting your money down, every swing produces a bent nail driven only part of the way in. You figure you're not hitting the nail squarely, so you try again and again, paying and hammering until both money and muscle are exhausted.

What's the gaff?

On display in the rear of the store are various items, mostly slum, but some goodies. Each item has a string attached, and all the strings lead to the front of the store where they are gathered in a bunch and held together by a collar with their ends sticking out a few inches. You pay a quarter or whatever for the privilege of choosing a string end, and you win a duplicate of the prize it's attached to.

You don't believe that the Walkman radio or box of cigars is actually attached to one of the strings you can choose? Just speak up, and the grifter will obligingly trace the course of a string

#### THE STRING GAME



from any prize all the way to the collar. Or he'll take hold of the collar and pull all the strings simultaneously to prove that each is attached to a prize.

So how come nobody ever wins one of the goodies?

Burt Hochberg is Copy Editor for GAMES and an inveterate mark.

### Spliced Tapes

Somewhat, in the mixing room of our recording studio, lyrics from two different songs got spliced together as one. Can you name the song to which each fragment belongs?

1. I give to you and you give to me/warm face, warm hands, warm feet.
2. Please allow me to introduce myself/I'm as helpless as a kitten up a tree.
3. The big baboon by the light of the moon/may not be the man some girls think of as handsome.
4. I met my old lover on the street last night/because a good man nowadays is hard to find.
5. JoJo was a man who thought he was a loner/meaner than a junkyard dog.
6. Each night before you go to bed, my baby/put it in the pantry with your cupcakes.
7. I have often walked/right out of my hair.
8. When will they ever learn?/Well, maybe next year.
9. I went out for a ride and I never went back/What a long, strange trip it's been.

### The Party's

The Scene: Poignantly they meet. Sternly she says, "It was just one of those (1) \_\_\_\_\_." Bleakly he replies, "I got it (2) \_\_\_\_\_ and that ain't (3) \_\_\_\_\_." Can you reconstruct the conversation?

"Well, Hello (4) \_\_\_\_\_! Why are you sitting outside in this Stormy (5) \_\_\_\_\_? (6) \_\_\_\_\_ keep falling on my head. At the very least you should button up your (7) \_\_\_\_\_ . Baby, it's (8) \_\_\_\_\_ outside."

"I really hadn't noticed. As far as I'm concerned, we're having a heat (9) \_\_\_\_\_. I'm walking on the (10) \_\_\_\_\_ side of the street; everything's coming up (11) \_\_\_\_\_. "(12) \_\_\_\_\_, (13) \_\_\_\_\_ won't be just any night. I'm writing an ode to (14) \_\_\_\_\_ (15) \_\_\_\_\_. You know, happiness *is* a thing called (16) \_\_\_\_\_."

"But what about me? You go to my (17) \_\_\_\_\_. I want to hold your (18) \_\_\_\_\_. I long to dance with you (19) \_\_\_\_\_ to (20) \_\_\_\_\_. I've got you under my (21) \_\_\_\_\_."

"Oh, for heaven's sake. Hang down your head (22) \_\_\_\_\_ (23) \_\_\_\_\_. Just because we spent a lovely (24) \_\_\_\_\_ in Paris and (25) \_\_\_\_\_ in New York doesn't mean I'm yours till the end of (26) \_\_\_\_\_. Won't you please go home, (27) \_\_\_\_\_ Bailey; besides, your (28) \_\_\_\_\_ too big."

"Bill? My name's Tom. But good night (29) \_\_\_\_\_, and remember, I'll always love you come (30) \_\_\_\_\_ or come (31) \_\_\_\_\_."

"Irene? My name's Dolly."

### Famous Last Words

We've excerpted the last words from each line in the first stanza of six well-known songs. Can you supply the titles?

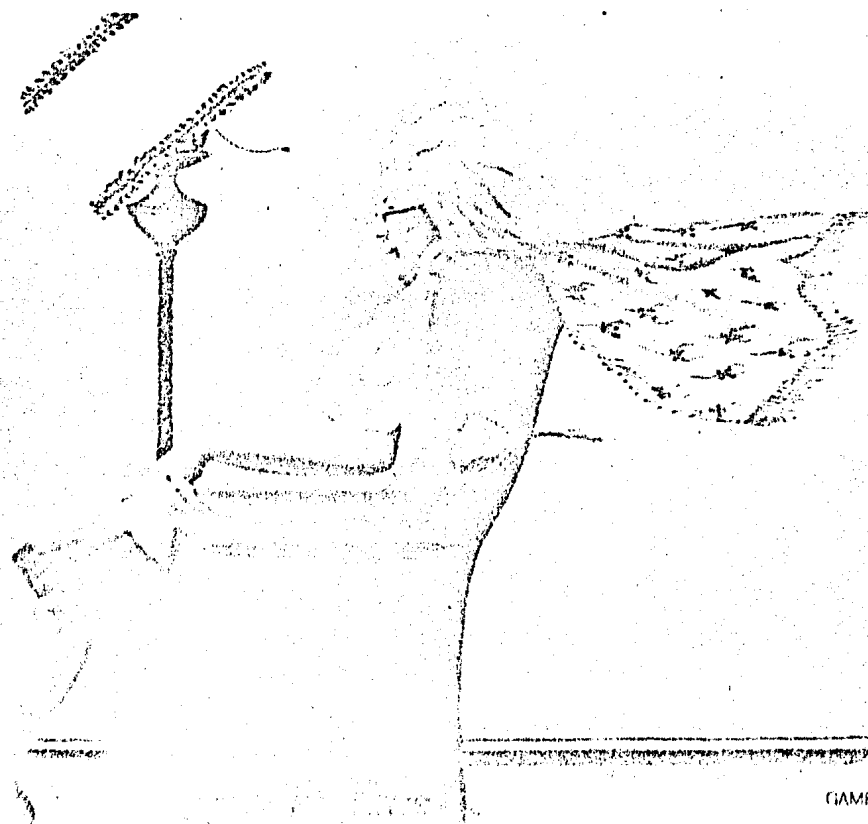
- |   |   |
|---|---|
| 1. down<br>down<br>down<br>down<br>lady | 4. morning<br>chime<br>stopper<br>whopper<br>time |
| 2. money<br>show<br>ready<br>go!        | 5. palaces<br>roam<br>humble<br>home              |
| 3. house<br>Mars<br>planets<br>stars    | 6. ocean<br>sea<br>ocean<br>me                    |

### Fascinating Rhythm

The music goes round and round, as the song says. Can you complete these song titles with musical terms?

1. "The Birth of the \_\_\_\_\_"
2. "Mr. \_\_\_\_\_ Man"
3. "\_\_\_\_\_ Bugle Boy"
4. "\_\_\_\_\_ on the Run"
5. "Jailhouse \_\_\_\_\_"
6. "Alexander's \_\_\_\_\_ Band"
7. "It's Only \_\_\_\_\_"
8. "The \_\_\_\_\_ Goes On"
9. "American \_\_\_\_\_"
10. "Boogie On \_\_\_\_\_ Woman"

# MUSIC



# Two By Two \*

by Sarah Bellum

## A Word Search

You might call this a puzzle for a rainy day. Hidden in the ark below are the names of 45 animals--concealed, naturally, in twos. That is, each name must be divided into pairs of letters (AA/RD/VA/RK, for example) before being located in the grid.

Answers appear forward, backward, up, down, and diagonally; the first has been circled as an example. Finding the others won't take you 40 days or 40 nights, but that (gird yourself) is a matter of Noah count. *Answer Drawer, page 68*

AARDVARK	CHIMPANZEE	GOPHER	LION	RHINOCEROS
ALPACA	CHINCHILLA	HARE	LYNX	SQUIRREL
ANTEATER	CHIPMUNK	HEDGEHOG	MINK	TORTOISE
ANTELOPE	COUGAR	HIPPOTAMUS	MONGOOSE	WALRUS
BABOON	COYOTE	IBEX	MONKEY	WEASEL
BADGER	DORMOUSE	IMPALA	OCELOT	WILDEBEEST
BEAR	ELEPHANT	JACKAL	PLATYPUS	WOLF
BEAVER	ERMINE	JAGUAR	RABBIT	WOMBAT
BOBCAT	GOAT	KANGAROO	REINDEER	ZEBU

AN WA LR US HE DT WE NX  
 HE ER AV BE YW DG EN LY AS TI  
 AN TE LO PE NU AR EH CA NT ON EL OA  
 HI YO NT UG OT OG LA PA IM EP  
 TO HE CO AR LF KT WO IL AL HA  
 ST EE EB LD WI RT AN DT BA WO WO CK CH NT RE OF AL LF  
 AN BA BO ON LI LE OI DG SH MB JA IB EX IN IT EL WH ZE  
 TE BC ER EI HI ER SE NI AT GU OO DE BB CH RR BU  
 ST AT OS HE PP BR **RK** OO EA AR ER RA IP IM UI TH  
 OF ER LI OP FE **VA** GO NG FR OM MU GE PA SQ  
 NE OC EL OT SI **RD** KA PH MO NK EY SS NZ EV  
 IN EN AM VE **AA** GO RS ER MI NE EF EE  
 RH IF US YP AT PL TE DO RM OU SE EN

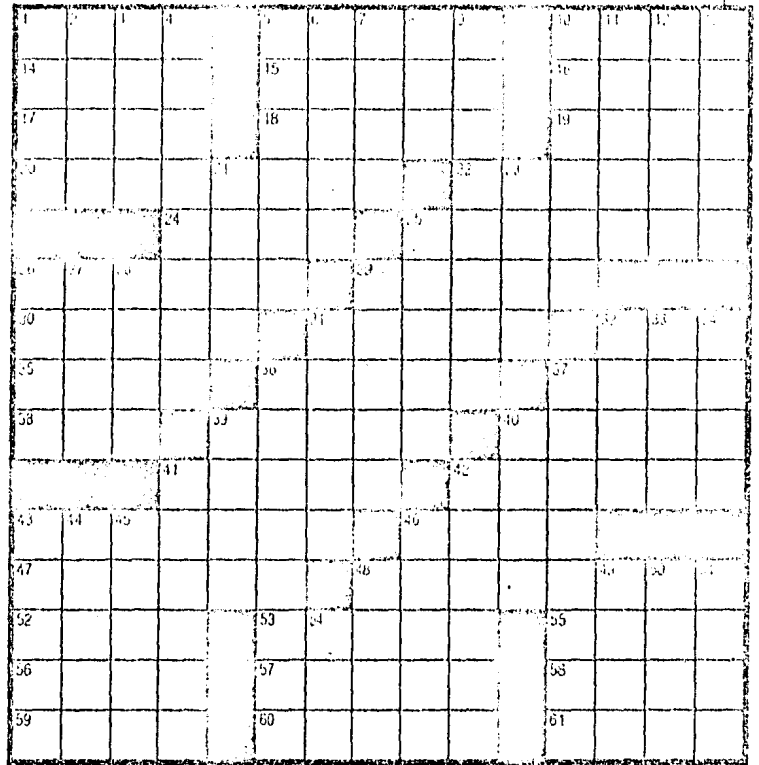
**Scramble: The ordinary** ★

by Doug Walther

- CLUE**
- 1 Girls' dates
  - 5 Come-from-behind win
  - 10 Huff and puff
  - 16 Golf club
  - 15 Heathcoat
  - 16 Lurid glance
  - 17 1910s art style
  - 18 \_\_\_\_\_ of the Union
  - 19 Tennis star Arthur
  - 20 Hockey stroke
  - 22 Lady of Spain
  - 24 Before long
  - 25 Track and field event: 2 wds.
  - 26 Fiery
  - 29 Masked animals
  - 30 Poet T.S. \_\_\_\_\_
  - 31 Sheeks
  - 32 Pac
  - 35 Level
  - 36 Rescues
  - 37 Goatee site
  - 38 "My gal" of song
  - 39 Auto-racing's Parnelli \_\_\_\_\_
  - 40 Polish, as shoes
  - 41 Apartment sign: 2 wds.
  - 42 The "B" in LBJ
  - 43 Mr. Fancy Pants
  - 46 Complain over and over
  - 47 Little green men?
  - 48 Basketball two-pointer: 2 wds.
  - 52 Jousting match
  - 53 Valentine
  - 55 1968 play *The Great White \_\_\_\_\_*
  - 56 Gala nights
  - 57 Shade of green
  - 58 Has debts
  - 59 Marquis de \_\_\_\_\_
  - 60 "Tippecanoe and \_\_\_\_\_ too"
  - 61 10, 20, 30, 40, etc.
  - 9 Golf drives: 2 wds.
  - 10 Factories
  - 11 Greek fable writer
  - 12 Indian statesman
  - 13 Pick up the tab
  - 21 Chimney black
  - 23 Ages and ages
  - 25 Shoe bottoms
  - 26 Umpires
  - 27 Singer Fitzgerald
  - 28 Kind of phone
  - 29 Long for
  - 31 Actress Leigh
  - 32 Dashiell Hammett's *The \_\_\_\_\_ Man*
  - 33 Port or sherry
  - 34 Singletons
  - 36 Home run with no men on base: 2 wds.
  - 37 Arced golf hit: 2 wds.
  - 39 Long \_\_\_\_\_ Silver
  - 40 Cutty \_\_\_\_\_
  - 41 Deadly African fly
  - 42 Back-and-forth joking
  - 43 Despises
  - 44 Baseball's Tony

**DOGS**

- 1 Auction amounts
- 2 \_\_\_\_\_ surgery
- 3 *Star Wars* character
- 4 Informal photo
- 5 Outcome
- 6 Playfully deceive: 2 wds.
- 7 Wood lath
- 8 N.Y. time: Abbr.



Answer Drawer, page 66

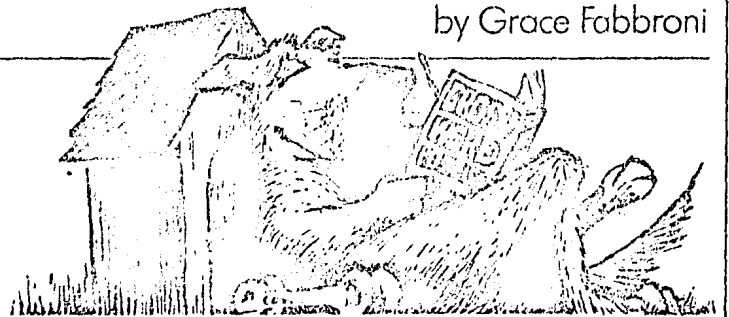
- 45 Covered the shower floor
- 46 Slice, as a turkey
- 48 "Get out of jail" money
- 49 Inventor Elias
- 50 Unlock
- 51 Hardy's \_\_\_\_\_ of the *D'Urbervilles*
- 54 Ron \_\_\_\_\_ of *Tarzan*

**It's a Dog's Life** ★

by Grace Fabbroni

In this quiz, every dog has his day. That's because the answer to each clue is a word, phrase, or title containing the word **DOG**. For example, "Flowering tree" would be answered **DOGWOOD**, while "In disfavor" would be **IN THE DOGHOUSE**. Only top dogs will get all 18 correct. And those scoring less than half are obviously barking up the wrong tree.

Answer Drawer, page 76

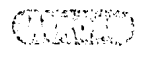


- 1. Soldier's ID \_\_\_\_\_
- 2. Frankfurter \_\_\_\_\_
- 3. Swimming stroke \_\_\_\_\_
- 4. Deteriorate in quality \_\_\_\_\_
- 5. Al Pacino movie \_\_\_\_\_
- 6. Elvis Presley hit \_\_\_\_\_
- 7. One expected to lose \_\_\_\_\_
- 8. Sirius \_\_\_\_\_
- 9. Totally exhausted \_\_\_\_\_
- 10. Pour torrentially \_\_\_\_\_
- 11. Battle of air aces \_\_\_\_\_
- 12. Marked by ruthless competition \_\_\_\_\_
- 13. Drawn-out humorous tale \_\_\_\_\_
- 14. Having turned-down pages \_\_\_\_\_
- 15. "Don't stir up controversy" \_\_\_\_\_
- 16. Sultry summer time \_\_\_\_\_
- 17. "Drat!" \_\_\_\_\_
- 18. Saying about fixed ways \_\_\_\_\_

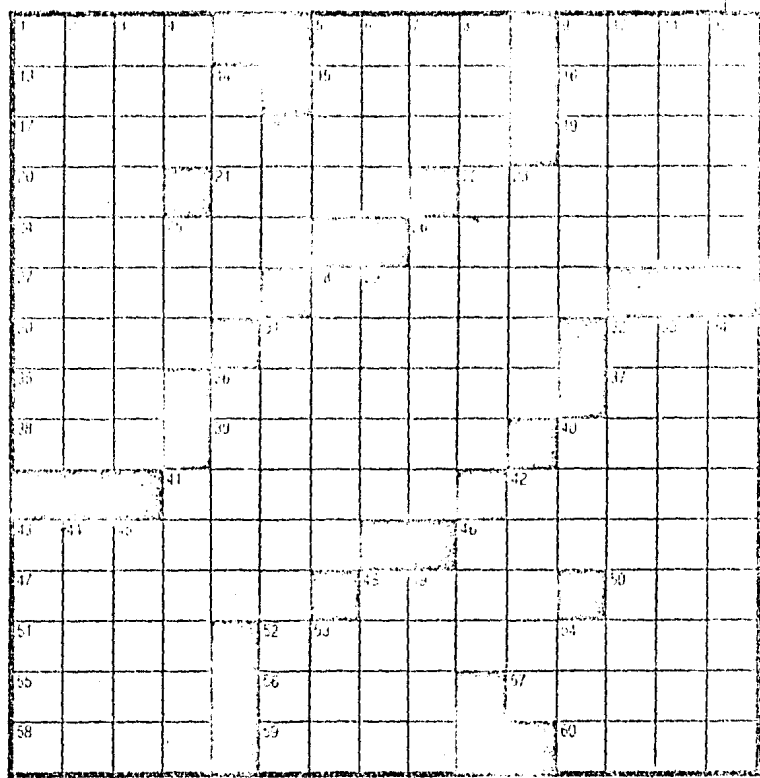
ILLUSTRATION BY JACQUES

# Answers from *Word* / *Dictionary* ★★

by Merl Reagle



- 1 Tarzan's charms
- 5 Applications
- 9 Andean country
- 13 Zoo enclosures
- 15 Cougar
- 16 Bunyan's Baba et al.
- 17 Bard's river/Pair/Purchase
- 19 Give for a while
- 20 IVA structure
- 21 Hunter and Fleming
- 22 Party in the P.M.
- 24 Gets a clean slate
- 26 Addams Family relative?
- 27 Pre-stereo LPs
- 28 Seuss's Christmas stealer
- 30 Put \_\_\_\_ a nutshell (summarize): 2 wds.
- 31 Charming or Valiant
- 32 Sauna-gym
- 35 Greek vowel
- 36 Speaker of 17- and 52-Across
- 37 Sweetheart, for short
- 38 "Attack," to attack dogs
- 39 Transcribe, as music
- 40 Lukewarm
- 41 Cowlike
- 42 \_\_\_\_ lazuli (precious stone)
- 43 Beatles song of 1966: 3 wds.
- 46 "It's the \_\_\_\_ can do": 2 wds.
- 47 Scuba tank contents
- 48 Old time Mexican native
- 50 Sound from a sol
- 51 Area around the house
- 52 Task/Talent
- 55 Hodgepodge
- 56 The Orient
- 57 Flower part
- 58 "For men only"
- 59 Rests
- 60 Prefix with scope and vision
- 3 A legend in his own mind?
- 4 Sun Yat- \_\_\_\_
- 5 Alop
- 6 U-boats
- 7 Australian bird
- 8 Surrenders vocally: 2 wds.
- 9 From Warsaw
- 10 Make an effort
- 11 Tennis player Richards
- 12 Beneath
- 14 Porkers' homes
- 18 Used to be
- 23 "Christmas comes but \_\_\_\_ year": 2 wds.
- 25 Junior, to Senior
- 26 Commercial length
- 28 Free
- 29 Costa \_\_\_\_
- 31 Quebec and Ontario, e.g.
- 32 In perfect order
- 33 Involving statecraft
- 34 Hammer \_\_\_\_ (Soviet symbol): 2 wds.
- 35 \$500 bill, in slang
- 40 Sheep's cry
- 41 Irish wolfhound, e.g.: 2 wds.
- 42 Security slip-ups
- 43 Up-and-down toys
- 44 Put on a pedestal
- 45 Neighbor of Turkey
- 46 Old soap ingredient
- 48 Greatest
- 49 \_\_\_\_ and crafts
- 53 "Bali \_\_\_\_" (South Pacific song)
- 54 Volleyball need



Answer Drawer, page 68

# Syllabsteps ★★

by Will Shortz

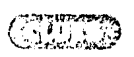
The two diagonal flights of stairsteps will spell related words when you have finished this puzzle. To discover them, use the word fragments in the Syllabary to form eight four-syllable words that answer the given clues. Cross off the syllables as

you use them, because each will be used only once. Enter the answers across the grid, one syllable per space. When you're done, see what the outlined spaces spell reading from upper left to lower right.

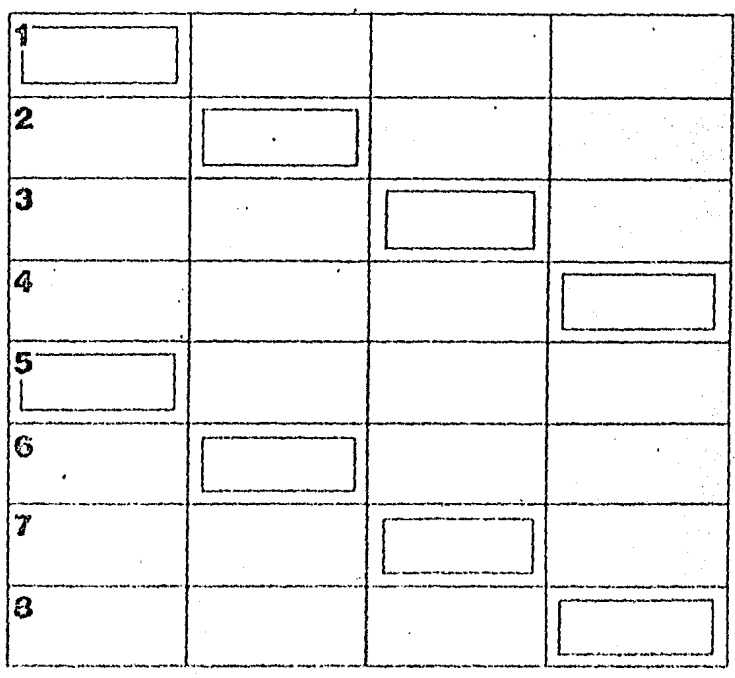
Answer Drawer, page 68



- AR COP DEF DER DIC EN ER FAC
- GE I IES IS MAS MIST NI PHO
- RA SANC SAT SHIP STA TA TAX TER
- TIAL TION TION TO TOR TU UM Y

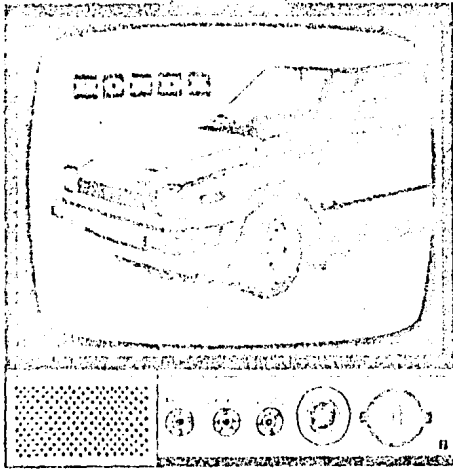


- 1. Opposite of democracy
- 2. Railroad official
- 3. Safe havens
- 4. Exact duplicate
- 5. Respectfully submissive
- 6. Stuffy individual?
- 7. Flower show exhibit
- 8. Guaranteed item?

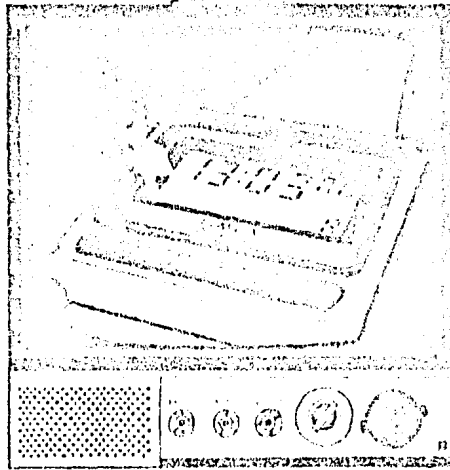




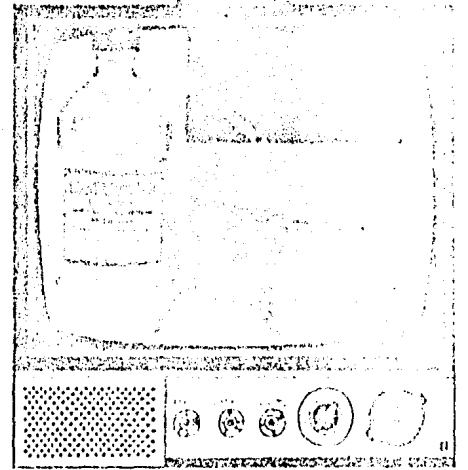
Commercial Breaks \*\*



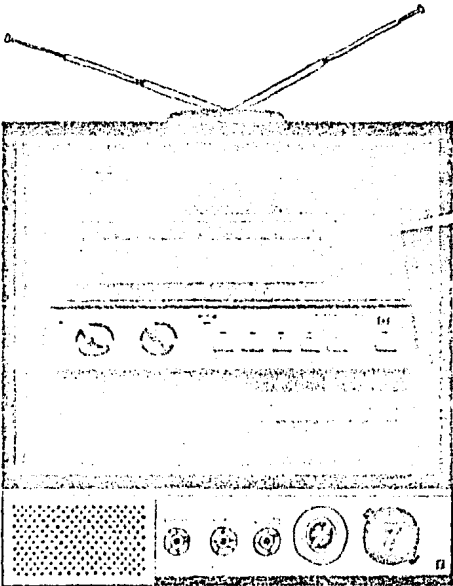
a. Stops dogs in their tracks.



b. Just slightly ahead of our time.



c. Tastes like butter but it's not.

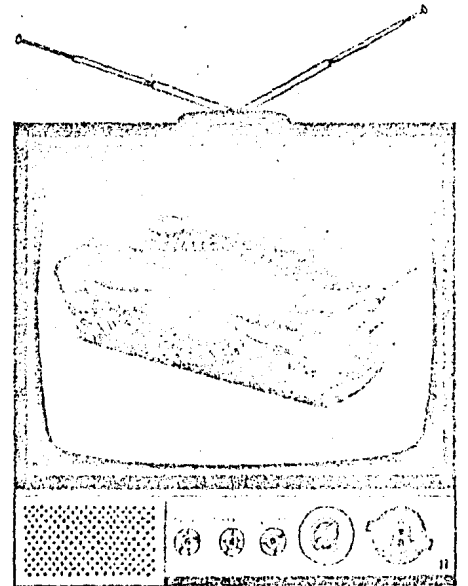


g. Share the fantasy.

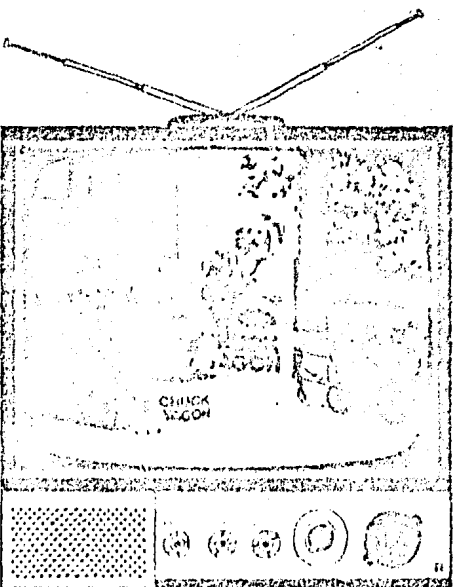
Either we've caught a serious case of brand disloyalty or we just can't ad. Though we correctly collected 17 products and their TV tag lines or slogans, our neighbors on Madison Avenue tell us we've mismatched each and every one.

Can you rearrange the words and pictures shown here so that products and slogans are correctly paired?

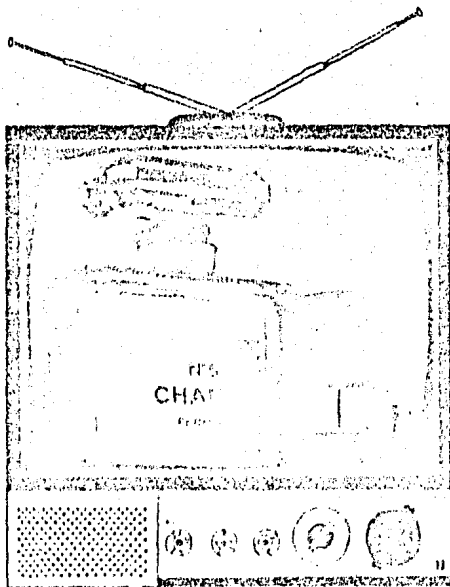
Answer Drawer, page 68



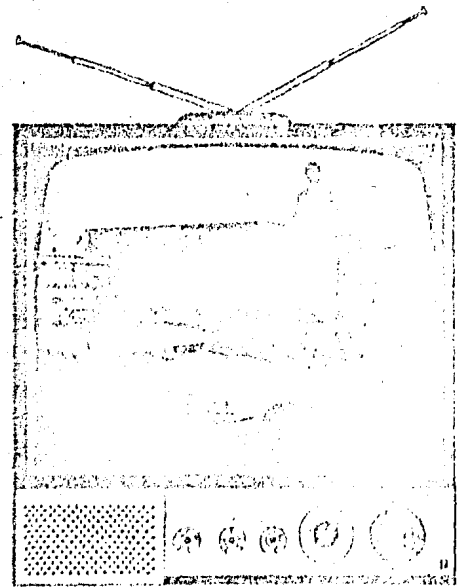
h. It's finger lickin' good.



i. Puts you in the driver's seat.

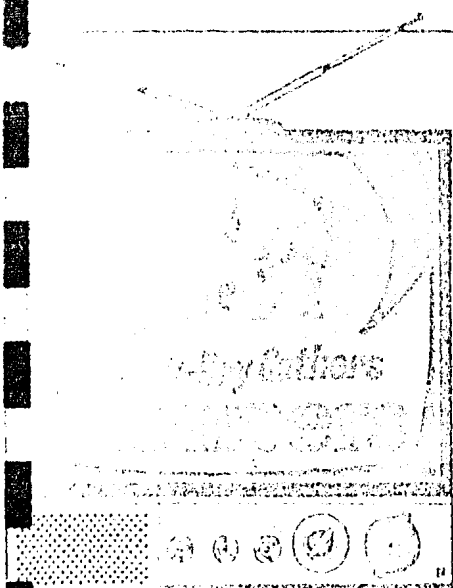


m. Good to the last drop.

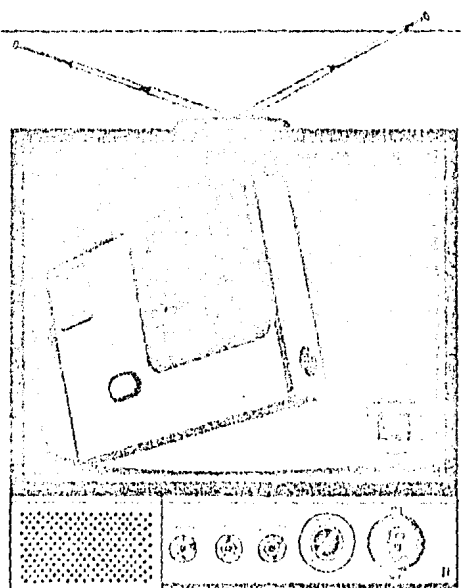


n. Reach out and touch someone.

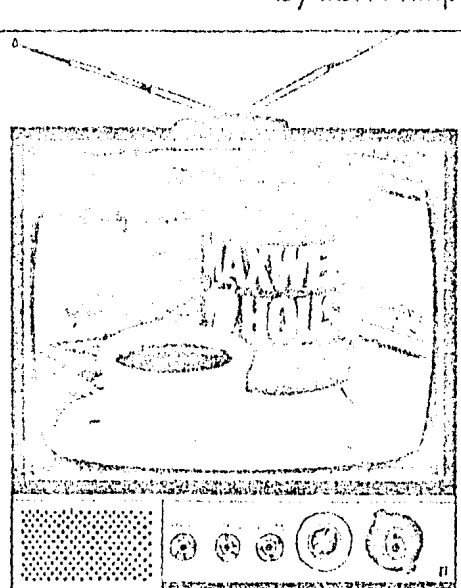
by Lori Philipson



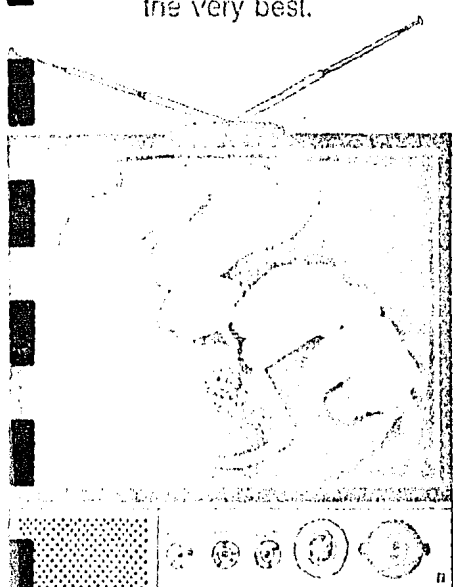
When you care enough to send the very best.



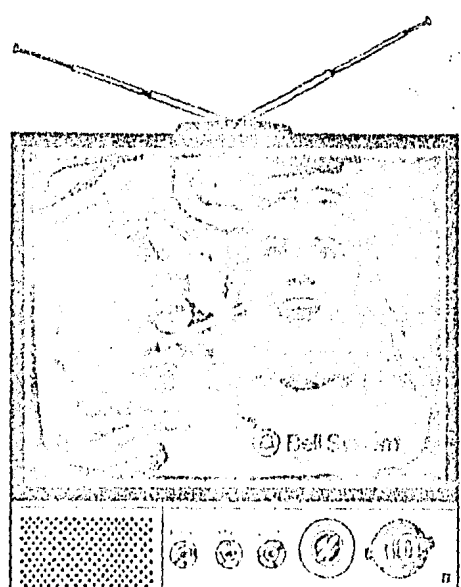
e. Take to the K.



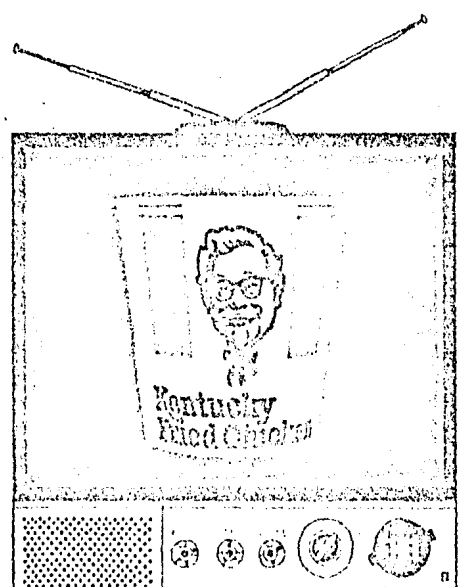
f. The quicker picker-upper.



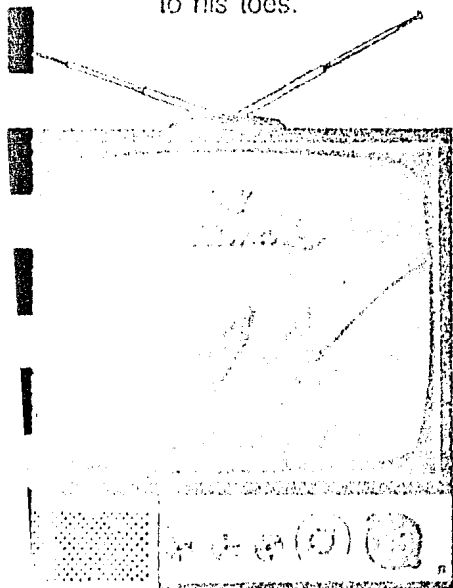
Keeps your baby dry, right down to his toes.



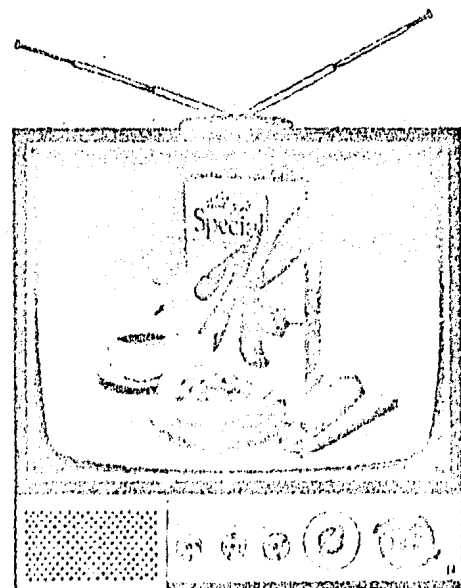
j. For the times of your life.



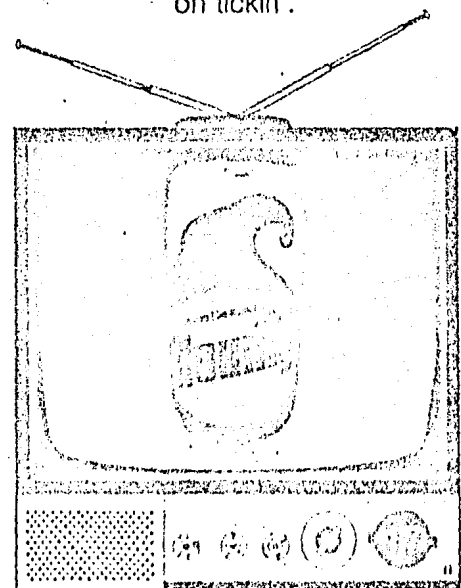
k. Takes a lickin' and keeps on tickin'.



o. We make it simple.



p. "One time for me."  
"A second time . . . for me."



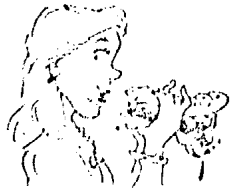
q. It's drier, you're drier.

## Cryptologists ★★

by Robert Leighton

Below are six lists of related words and phrases that have been translated into simple cipher alphabets. The letter substitutions remain constant within any one group of words (for instance, if C represents R in one word, it will represent R in all

the words in that list), but change from one list to the next. A tip to new solvers: Start by thinking of answers that might fit one of the categories; then see if any enciphered words in the list have the same letter pattern. *Answer Column, page 66*



## 1. FOODS THAT YOU EAT WITH YOUR HANDS

Example: Hot dog

QXLPOPTMQ  
CLAOPHONSD  
TZO ZPOLH ZSDO  
VPODZY VPTOQ  
YLHMRPFOP  
VPTOG ZYTZWOD  
ZSPD-SD-AYO-ZSM  
XTJJL  
XSALAS ZYTXQ  
QLDGCTZY



## 4. SLANG FOR "GREAT!" (PAST AND PRESENT)

Example: Neat

JPQEOM APPT  
KOP VPP'Y ATPPY  
BSWWXM  
KOP FNXTB PTI  
QLPYWRP  
SNBOK WT  
ESQEAPSUQEA  
ODTAM-IWSM  
WDK WZ KONY LWSFI  
UNR-IQTIM



## 2. MOVIES ABOUT ANIMALS

Example: *Benji*

XTEEYUW  
EYJJTC GHRC AHRC  
KAYK WYUQ GYKI  
ZHUC VUCC  
ZCWKTRC VHU ZHQLH  
KAC ZEYGD JKYEETHQ  
HEW NCEECU  
DTQB DHQB  
WPRZH  
RN VUTCQW VETGDY



## 5. FOUND IN THE "JUNK DRAWER"

Example: Rubber bands

XAVYAC YJWS  
SHWTOSK AVGWVEX  
BNJXCNTLCY  
RJYYSOQ  
YTADSY XYGRX  
XAOJW WJWSO  
SHYSEXTVE AVOK  
XCVWVTEL NTXY  
NVVXS ACJELS  
XYOTEL



## 3. AT THE AMUSEMENT PARK

Example: House of Mirrors

RGDDZL MBGGI  
DJIIGD TJHLVGD  
RCX BJCLG  
THDJCLGI  
LBJJVZXX KHIIGDF  
VCXXGI JR IJYG  
QZWWZG DZWGL  
VZTQGV YGXWJD  
DZXK VJLL  
UHIIJJXL



## 6. REFERENCE BOOKS

Example: Encyclopedia

PETJGBYBJ  
GPDGJ  
GDQGKGN  
SGHTPPTY  
PTDTCEZKT  
FRYTNPZYA  
NZZWUZZW  
MRTDF SBRFT  
NYZJJIZYF  
FRNPRZKGYA

# The World's Most Ornery Crossword

by Emily Cox and Henry Rathvon

## Ornery Cusses

The crossword on this and the next two pages has two independent sets of clues: "Hard" and "Easy." First, fold this page back on the dashed line so the clues below face the solving grid on page 45. If you use only the Hard Clues (appearing below and continuing under the grid), you'll find the puzzle uncommonly challenging. If you need help, or prefer a less severe challenge, open to the Easy Clues (tucked in beneath your fold on page 44). Remember, to peek or not to peek is up to you.

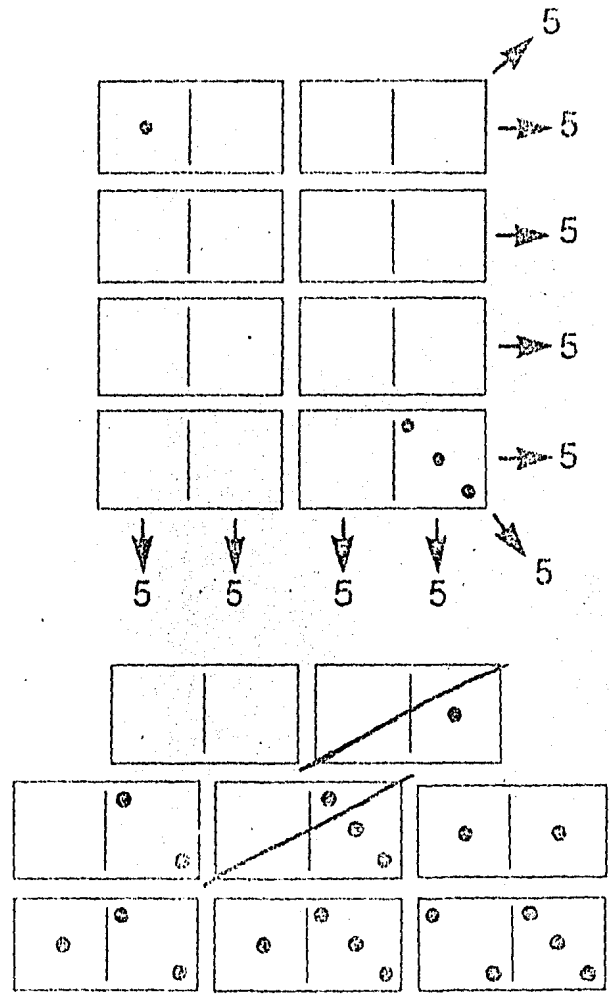
### Hard Clues \*\*\*

- |   |  |                                       |
|---|--|---------------------------------------|
| 1 Hobble  | 58 Puts out                                | 112 Think tank output                 |
| 5 Salad style   | 59 Sad Sack's girlfriend, and others       | 114 Private meal?                     |
| 11 Grating  | 60 Exports from the Indies                 | 116 ____ loss for words (can't speak) |
| 16 Drudge   | 62 Bummers' opposites                      | 117 Under 90°                         |
| 20 Of a 4th century Christian movement                  | 66 ____ <i>élégant</i> movement            | 118 Right ____                        |
| 22 1963 horror film <i>The ____</i>                     | 68 Game played with a <i>pallino</i>       | 121 Racer's goal                      |
| 23 Pigment from 2-Down                                  | 70 In the rough                            | 123 Angry eruption                    |
| 24 June in Hollywood                                    | 71 Represent on stage                      | 125 Atomic clock components           |
| 26 Cavaradossi's lover                                  | 72 To ____ (perfectly)                     | 127 Character common in sci-fi        |
| 27 Hermits' leader                                      | 74 "There it is!"                          | 129 "The Penguin" and family          |
| 28 Rocky's cartoon foe                                  | 76 Be accommodat- ing                      | 131 New beginning?                    |
| 31 Airport in the news, 1976                            | 78 Jarbird                                 | 132 Drove too fast                    |
| 33 Rival of Canute                                      | 80 Fighter jet button                      | 133 Jacob Marley's partner            |
| 35 Demonic spirits?                                     | 82 Force-ful character?                    | 137 Cussword                          |
| 36 Part of the Venezuela-Colombia border                | 85 Barrie baddie                           | 141 The equal of a miss               |
| 37 "... ____ any drop to drink"                         | 86 Suit parts?                             | 142 Detective Nayland                 |
| 38 "Our wishes lengthen as ____ declines": Edward Young | 88 Juan's wife                             | 143 Smith's adversary                 |
| 41 Prop for David                                       | 89 <i>The Dunciad</i> author               | 144 Church law specialist             |
| 43 Praetor's deputy                                     | 90 Conger catcher                          | 148 Washington, to Chicago            |
| 44 Tom Terrific's opponent                              | 91 "The Final Problem" villain             | 150 Keep in mind                      |
| 47 Lincoln and Ford                                     | 95 Keep occupied                           | 151 Member of the horde?              |
| 48 Cheerleader's cheer                                  | 98 Plate scrapings                         | 152 Toasted                           |
| 49 Canadian carl of cartoons                            | 99 Poker player's pledge                   | 153 Coach                             |
| 52 Young Clark's girlfriend                             | 100 Word after "time," before "machine"    | 154 Salon job                         |
| 56 American cuckoo                                      | 101 Domino, e.g.                           | 156 Crumb                             |
|   | 105 Modern movie Midas                     | 158 Christian's tormentor             |
|   | 107 <i>Psycho</i> prop                     | 161 Sang the blues                    |
|   | 109 City between Medicine Hat and Winnipeg | 164 ____ France                       |
|   | 111 Does more plastic surgery on           | 165 Grizzlies                         |
|   |  | 166 Fallabatchie-Yalobucha confluence |
|   |  | 167 Rococo                            |
|   |  | 168 Assumed identity                  |

## Magpie Dominoes \*\*\*

by Guney Montes

Can you place the eight dominoes pictured below into the diagram in such a way that each row, each column, and each of the two diagonals contains exactly five spots? Some dominoes must be turned before positioning. Two have been placed to get you started. *Answer Drawer, page 72*



## Wifery \*\*\*

by Pierre Berloquin

If: HOBO = 15

EGRET = 5

ACCEPT = 3

Then: MYSTERY = ?

*Answer Drawer, page 66*

# The World's Most Grumpy Crossword (Continued)

Don't Peek Until You Read Page 43!



- |   |  |  |   |  |   |
|---|--|--|---|--|---|
| <b>1</b> Not stiff  | <b>60</b> Cinnamon and cloves  | <b>125</b> Wave amplifiers (SMEARS anag.)          | <b>2</b> Raw material for steel-making: 2 wds.        | <b>52</b> Hereditary (ALLEN I anag.)               | <b>103</b> Didn't sink?                     |
| <b>5</b> Flipped, as a coin                                   | <b>62</b> Sexual exciters  | <b>127</b> Genetic goof                            | <b>3</b> Cold wind of France (SLIM TAR anag.)         | <b>53</b> Yield                                    | <b>105</b> Metric weights                   |
| <b>11</b> Hoarse  | <b>66</b> Very: Fr.  | <b>129</b> Third baseman Ron and family            | <b>4</b> Gait   | <b>54</b> Not masculine or feminine                | <b>106</b> Gov't code-breaking org.         |
| <b>16</b> Trudge (along)                                      | <b>68</b> Popular bowling game from Italy (ICE COB anag.)                | <b>131</b> Recent: Prefix                          | <b>5</b> Capital of Iran                              | <b>55</b> Financier John Jacob (ROAST anag.)       | <b>107</b> '60s president                   |
| <b>20</b> Nordic: Var. (AN AIR anag.)                         | <b>70</b> Not abridged   | <b>132</b> Hurred                                  | <b>6</b> George Washington bill                       | <b>57</b> "_____ chance!": 2 wds.                  | <b>108</b> Flash Gordon's foe: 2 wds.       |
| <b>22</b> Being   | <b>71</b> Make into a law  | <b>133</b> Misanthropic miser from Dickens: 2 wds. | <b>7</b> Bering, e.g.: Abbr.                          | <b>61</b> Furnish, as food                         | <b>109</b> Flash Gordon's foe: 2 wds.       |
| <b>23</b> Brownish-yellow hue                                 | <b>72</b> Suit one to _____: 2 wds.                                      | <b>137</b> Solemn vow                              | <b>8</b> Villain in <i>Uncle Tom's Cabin</i> : 2 wds. | <b>62</b> Numbers ending in zero                   | <b>110</b> Trigonometric function           |
| <b>24</b> Wreak _____ (cause confusion)                       | <b>74</b> Magician's "Behold!"   | <b>141</b> Miss-by _____ (be way off): 2 wds.      | <b>9</b> And others: Abbr.                            | <b>63</b> <i>E pluribus</i> _____                  | <b>113</b> Portuguese explorer Bartholomew  |
| <b>26</b> Puccini opera                                       | <b>76</b> Go along with: 2 wds.  | <b>142</b> Oriental master criminal: 3 wds.        | <b>10</b> John Forsythe's TV show                     | <b>64</b> Velocity                                 | <b>115</b> Winnie-the-Pooh's pal            |
| <b>27</b> Author Melville                                     | <b>78</b> Relative of the titmouse                                       | <b>144</b> Expert in Roman Catholic law            | <b>11</b> Burglarize                                  | <b>65</b> Vanzetti's comrade                       | <b>119</b> Work in a refinery               |
| <b>28</b> Natasha Nogoodnik's cartoon partner: 2 wds.         | <b>80</b> Throw out  | <b>148</b> City executive                          | <b>12</b> Oak-to-be                                   | <b>67</b> Author Italo (EOS + VV anag.)            | <b>120</b> Stone-carved inscription         |
| <b>31</b> Ugandan airport, site of 1976 Israeli raid          | <b>82</b> <i>Star Wars</i> villain: 2 wds.                               | <b>150</b> Employ, as a lawyer                     | <b>13</b> Gesture with the shoulders                  | <b>69</b> Have lunch                               | <b>122</b> Savings or checking money: Abbr. |
| <b>33</b> Patron saint of Norway (FOAL anag.)                 | <b>85</b> Captain Hook's sidekick  | <b>151</b> Attila the _____                        | <b>14</b> _____ and proper                            | <b>73</b> "_____ comes on little cat feet": 2 wds. | <b>124</b> Pallor and weakness              |
| <b>35</b> Pirate's drink                                      | <b>86</b> High cards   | <b>152</b> Saluted with champagne: 2 wds.          | <b>15</b> Affirmative                                 | <b>75</b> Simple wind instrument (OR A CAIN anag.) | <b>126</b> Support for the Jewish people    |
| <b>36</b> Venezuelan river                                    | <b>88</b> Mrs. Juan Peron  | <b>153</b> Coupe or sedan                          | <b>16</b> King Tut and others                         | <b>77</b> Ethnic slum                              | <b>128</b> Group of soldiers                |
| <b>37</b> Partner for neither                                 | <b>89</b> John Paul or Pius, e.g.  | <b>154</b> Hair style                              | <b>17</b> _____ and gentlemen                         | <b>79</b> La Brea, for one: 2 wds.                 | <b>130</b> Like a good pillow               |
| <b>39</b> Astronomy textbook chapter heading, perhaps: 2 wds. | <b>90</b> Angler of sorts (in STEELERS)                                  | <b>156</b> Contemplable one                        | <b>18</b> Kitchen hot spots                           | <b>81</b> Boxing champion _____ Willard            | <b>134</b> Buffalo                          |
| <b>41</b> Singapore _____ (gin drink)                         | <b>91</b> Sherlock Holmes's foe: 2 wds.                                  | <b>158</b> Bounder on the <i>Bounty</i> : 2 wds.   | <b>19</b> "_____ Pass Go ...": 2 wds.                 | <b>83</b> Sacred bull (in THERAPIST)               | <b>135</b> Replace, as a bottle cap: 2 wds. |
| <b>43</b> Roman magistrate (EQUATORS anag.)                   | <b>95</b> Bind with rope: 2 wds.   | <b>161</b> Sounded like a siren                    | <b>21</b> Man of wealth (BAN BO anag.)                | <b>84</b> Kingdoms                                 | <b>136</b> Did sentry duty                  |
| <b>44</b> Tom Terrific's cartoon enemy: 2 wds.                | <b>98</b> Table scraps (ROTS anag.)                                      | <b>164</b> _____ France (Parisian island): 2 wds.  | <b>25</b> Fashion designer Chanel                     | <b>87</b> Withered                                 | <b>138</b> Succeed in obtaining             |
| <b>47</b> Detroit products                                    | <b>99</b> Note of debt   | <b>165</b> Chicago footballers                     | <b>29</b> Boxing matches                              | <b>89</b> 18th-century hairdo                      | <b>139</b> Sound from Thor                  |
| <b>48</b> Holler  | <b>100</b> Mailbox opening   | <b>166</b> Mississippi river                       | <b>30</b> In front of: Ger. (in CAVORT)               | <b>91</b> Pipe smoker                              | <b>140</b> Squats, with "down"              |
| <b>49</b> Dudley Do-Right's enemy: 2 wds.                     | <b>101</b> Jazzman Waller  | <b>167</b> Elaborately decorated                   | <b>32</b> Becomes a part owner: 2 wds.                | <b>92</b> Marked with streaks (TASTIER anag.)      | <b>141</b> Capital of Turkey                |
| <b>52</b> Actress Turner                                      | <b>105</b> 007 enemy   | <b>168</b> Put a lid on                            | <b>34</b> Streams                                     | <b>93</b> A bit wet                                | <b>143</b> Prankish                         |
| <b>56</b> Black bird (in ALBANIA)                             | <b>107</b> Switchblade   | <b>169</b> Canned meat                             | <b>39</b> _____ and image                             | <b>94</b> Bird's perch                             | <b>144</b> Disease lab in Atlanta: Abbr.    |
| <b>58</b> Price labels  | <b>109</b> Saskatchewan city: 2 wds.                                     | <b>170</b> Fix text                                | <b>40</b> Follow-up news item                         | <b>95</b> Extra shoe leather: 2 wds. (CAPOE anag.) | <b>145</b> Mecca resident                   |
| <b>59</b> Hawkins of "L.I. Abner," and others                 | <b>111</b> Picks up again  | <b>171</b> Pestored, as an old horse?              | <b>42</b> Occupy                                      | <b>96</b> Malfroat                                 | <b>146</b> Neck parts                       |
|   | <b>112</b> Notions   | <b>172</b> Iran, formerly: Abbr.                   | <b>43</b> Somewhat: Prefix                            | <b>97</b> Readied for publication                  | <b>147</b> Like draft beer: 2 wds.          |
|   | <b>114</b> Teenager's room, often _____ standstill (has stopped): 3 wds. |  | <b>45</b> Carte _____ (free coin)                     | <b>101</b> Party decoration                        | <b>148</b> Indian corn                      |
|   | <b>117</b> Shrewd  |  | <b>47</b> Actor Guinness                              | <b>102</b> Slightly open                           | <b>149</b> Inert gas (GROAN anag.)          |
|   | <b>118</b> As right _____: 2 wds.  |  | <b>50</b> Matinee _____                               | <b>103</b> Skin design: Var. (TAUT anag.)          | <b>153</b> B.C. currency                    |
|   | <b>121</b> Masking or ticker, e.g.                                       |  | <b>51</b> Mounted bullfighter                         |  | <b>155</b> _____ avis                       |
|   | <b>123</b> Fit of temper   |  |   |  | <b>157</b> Glorious failure                 |
|   |  |  |   |  | <b>159</b> "So long"                        |
|   |  |  |   |  | <b>160</b> Coal carrier                     |
|   |  |  |   |  | <b>162</b> Fall behind                      |
|   |  |  |   |  | <b>163</b> Summer on the Riviera            |

**DAVID**

# ★ WILD CARDS ★

Edited by Stephanie Spadaccini

## FOR THE RECORD

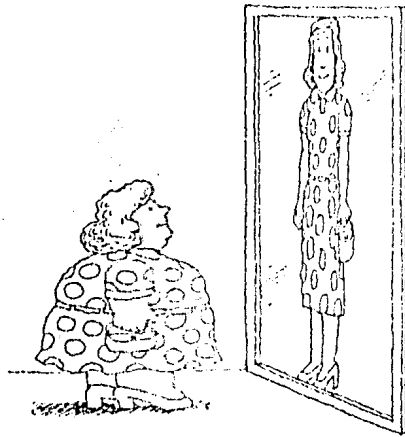
### *Twin Cities, Etc.*

The name of a city, state, or country should be suggested by each of the pairs of words listed below. For instance, POPS and BAKED BEANS should make you think of Boston.

1. TRIANGLE and SHORTS
2. QUEEN and GAMBLER
3. BRIDGE and FOG
4. DOLL and SYNDROME
5. RANGER and INSTRUMENTS
6. FATS and VIKINGS
7. PEACH and BROWN
8. DUTCH and STATION
9. REEL and HAM
10. FALLS and LINEMAN
11. SEVEN and FIRE
12. INK and RUBBER
13. STORY and CREAM CHEESE
14. PROJECT and TRANSFER
15. GIRLS and DREAMING

—Laurie Eynon

Answer Drawer, page 72



## NO KIDDING

### *Beetle-Mania*

The first Volkswagen Beetles were imported to the United States in 1949. How many were sold in the U.S. that year?

- a. 2                      c. 200  
b. 20                     d. 2,000

—C. J. Oates

Answer Drawer, page 72

## TEASERS

### *Sportsperson's Quiz*

You're watching the six o'clock report, and it's time for the sports news of the day. If your first instinct is to switch channels, or pick up a magazine, or start wall-papering the dining room, don't worry. You'll probably still be able to answer the following questions.

1. What National Football League team does not bear the name of a city or a state?
2. What two Major League baseball teams' names don't end in the letter s?
3. In what sport do you use a racquet, but not a ball?
4. In what sport are the athletes' numbers visible exclusively above the neck?
5. In tennis, name four terms that end in the letters ET.

—Jerry Dudek

Answer Drawer, page 72

## NUMBER PLAY

### *It All Adds Up*

Not only does this addition problem make sense as it stands, but the letters can be replaced by numbers which also add up. There is only one solution (although the numbers for N and O may be reversed), and it can be arrived at by logical deduction, without guesswork.

There are 10 different letters, one for each of the digits (0-9).

S	E	V	E	N	
T	H	R	E	E	
		T	W	O	
<hr style="width: 100%;"/>					
T	W	E	L	V	E

—Raymond D. Love

Answer Drawer, page 72

## HALL OF FAME

### *Joiners*

We've taken the letters below from the middle of the names of famous people. Each set includes at least one letter from both the first and the last name. For example, LYNI would be MARILYN MONROE, as would YNMO or NMON. Who are the others?

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. NEFO  | 11. OMOS |
| 2. ALUG  | 12. AHFA |
| 3. BLOP  | 13. SARM |
| 4. ENZZ  | 14. YEDU |
| 5. NHOF  | 15. INYT |
| 6. GOST  | 16. IEDI |
| 7. NOPA  | 17. ECHE |
| 8. ITAK  | 18. DIAM |
| 9. LOTH  | 19. LAIA |
| 10. SEEW | 20. TEDA |

—Douglas and Janis Heller

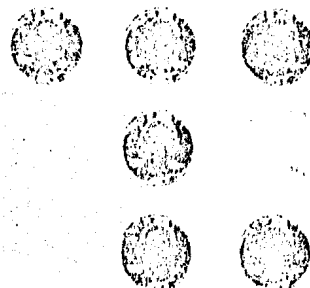
Answer Drawer, page 72

## LOOK

### *Four by Four*

Wayne placed six quarters in the pattern shown here. "There are three straight lines, each containing three quarters. I bet you a dollar that you can't move just one of the coins and create more than one straight line each with a dollar's worth of quarters."

Phil, Will, and Lil each took on the bet, and each came up with a different solution. How did all three win? —D.P.



Answer Drawer, page 72

# ANSWER DRAWER

## 6 Letters

### Golden Tidbits

1. Sakakum Jim and Tagish Charlie
2. Elorago Creek, a tributary of Bonanza Creek
3. Bob Henderson, a venerable prospector who, ironically, never made it big.

### True Confessions

I am 31, my mom is 59; and of Whiskers was 7 when he died seven years ago.

## 33 Cryptolists

### 1. Foods That You Eat With Your Hands

Spare ribs  
Watermelon  
Ice cream cone  
French fries  
Hamburger  
Fried chicken  
Corn-on-the-cob  
Pizza  
Potato chips  
Sandwich

### 2. Movies About Animals

Willard  
Lassie Come Home  
That Darn Cat!  
Born Free  
Bedtime For Bonzo  
The Black Stallion  
Old Yeller  
King Kong  
Dumbo  
My Friend Flicka

### 3. At the Amusement Park

Ferris wheel  
Roller coaster  
Fun house  
Carousel  
Shooting gallery  
Funnel of love  
Kiddie rides

Ticket vendor  
Ring loss  
Balloons

### 4. Slang for "Great!"

Peachy keen  
The bee's knees  
Groovy  
The living end  
Awesome  
Right on  
Crackerjack  
Hunky-dory  
Out of this world  
Jim dandy

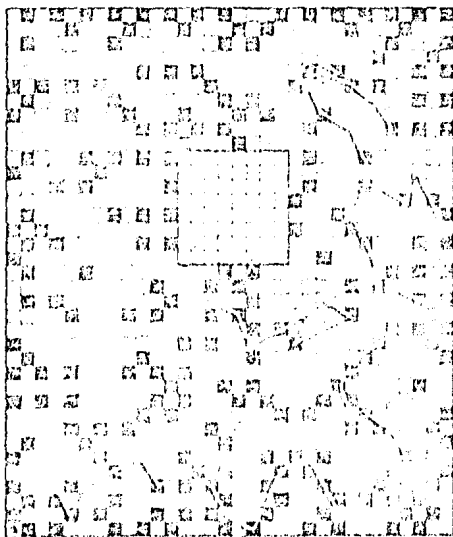
### 5. Found in the "Junk Drawer"

Scotch tape  
Expired coupons  
Flashlight battery  
Ticket stubs  
Scrap paper  
Extension cord  
Shopping list  
Loose change  
String

### 6. Reference Books

Thesaurus  
Atlas  
Almanac  
Gazetteer  
Telephone directory  
Cookbook  
Field guide  
Crossword dictionary

## 40 Knight Moves



## 10 Gamebits

### Fits and Pieces

The five words—Tennis player, Apple, Nurse, Giraffe, and Ostrich—spell out TANGO, acrostic-style.

### Baseball, Italian Style

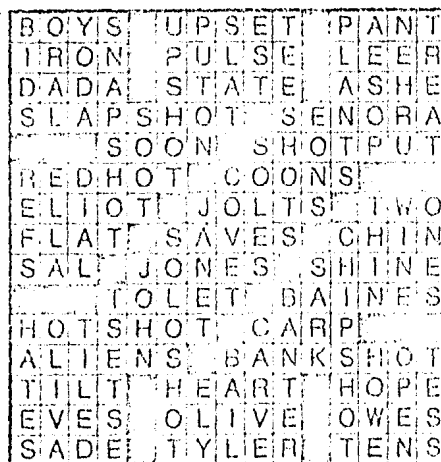
Almost every detail is from left field: The diamond is laid out like a tennis court; the catcher and pitcher are wearing different uniforms; the second baseman has no glove (or, if he's a base runner, he should be wearing the uniform of the hitter's team); the pitcher is wearing what looks like a cooking mitten; the catcher's mask is missing straps and should be over, not under his cap; the ball has no stitching; there's no home plate; and the only person who could swing from that batting stance is Baryshnikov.

With thanks to reader Kevin M. Darrow, Salt Lake City, Utah.

## 43 If... Then

MYSTERY = 25. The key is the alphabetical rank of the doubled letter in each word—15 for the O in HOBO, 5 for the E in EGRET, 3 for the C in ACCEPT, and 25 for the Y in MYSTERY.

## 33 Square Shopping



## 42 Double Cross

- |                |               |
|----------------|---------------|
| A. PEDESTAL    | N. STATUE     |
| B. LEEK        | O. ASTEROIDS  |
| C. ANKWRIGHT   | P. RIGHT      |
| D. NETLED      | Q. ELFLIKE    |
| E. TEST        | R. NETTLE     |
| F. EARTHSHAKER | S. ENITTERED  |
| G. JOKLSTER    | T. MIKES      |
| H. ENGLISH     | U. BEAKER     |
| I. AMETHYST    | V. REGATTA    |
| J. NIAGARA     | W. ALL-FIRED  |
| K. REEDS       | X. NATIVITY   |
| L. HIKED       | Y. CHINOOK    |
| M. YOKOHAMA    | Z. EVENTUALLY |

Writing is a big lake. There are great ovens that feed the lake, like Tolstoy and Dostoevsky. And there are tickles, like Jean Rhys. All that matters is feeding the lake. It don't matter. The lake matters. You must keep feeding the lake. — (David) Plante, *Jean Rhys: A Remembrance*

## 41 Cryptic Warm-Up Puzzle

### ACROSS

1. POOL. The answer POOL (defined as "swimming area") is LOGP ("circle") reversed, or reading "back."
5. SWALLOW. The word SWALLOW in two different senses means "grip down" and "a bird."
6. ROUTINE. The answer ROUTINE ("a rut") is ROUTE going around IN.
7. FEELS. The answer FEELS ("fish") is REELS without its first letter, or "losing its head."

### DOWN

1. PASTRY. The word PASTRY ("dessert") is a combination of PAS ("dads") and TRY ("sample").
2. OPAQUE. The answer OPAQUE ("vague") is found within the letters of "pOP A QUEstion." The word "partly" suggests the answer is part of the phrase.
3. ALPINE. The word ALPINE ("in mountains") is an anagram of PLANE I. The word "crashed" suggests the rearrangement.
4. SWEETS. The answer SWEETS ("some candy") sounds like SUITES ("musical compositions"). The phrase "listen to" suggests the homophone.

## 70 Blush Aho, II

"Leslie Parko-Shaw" is an anagram of "Will Shakespeare."

## 19 Locked Room Mysteries

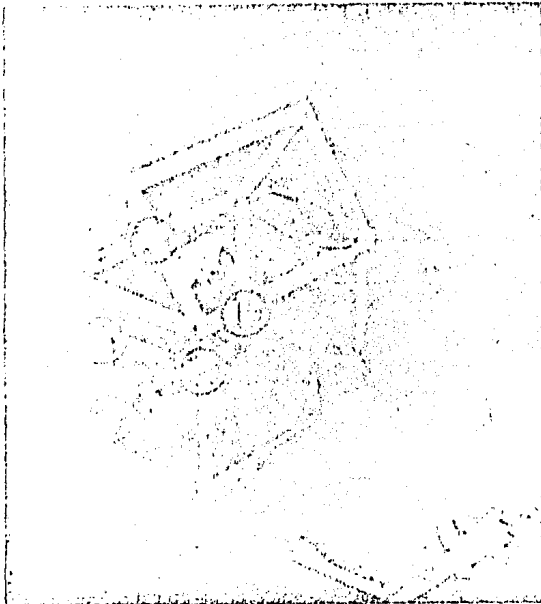
Here is a brief bibliography of excellent locked room mysteries. Those currently in print are indicated by an asterisk; the rest are out-of-print and may be hard to locate. Most of the books, including those that are out-of-print, are available from my store—The Mysterious Bookshop, 129 West 56th St., New York, NY 10019; (212) 765-0900.

- \* POE, EDGAR ALLAN: "The Murders in the Rue Morgue," 1841. Various editions, including *The Illustrated Edgar Allan Poe*, Jupiter, \$7.50.
- \* DOYLE, ARTHUR CONAN: *The Adventures of Sherlock Holmes*, 1892. Various editions.
- ZAGWILL, ISRAEL: *The Big Bow Mystery*, 1892.
- \* LEROUX, GASTON: *The Mystery of the Yellow Room*, 1909. Dover, \$3.50.
- \* POST, MELVILLE DAVISSON: *Uncle Abner: Master of Mysteries*, 1918. Dover, \$3 (contains "The Doornhof Mystery").
- \* VAN DINE, S.S.: *The "Canary" Murder Case*, 1927, and *The Kennel Murder Case*, 1933 (both Gregg Press, \$10.95 each). *The Dragon Murder Case*, 1933 (out of print).
- ABBOT, ANTHONY: *About the Murder of a Circus Queen*, 1933.
- \* CARR, JOHN DICKSON: *The Three Coffins*, 1935. Gregg Press, \$9.95. *The Crooked Hinge*, 1938. *Caper*, \$7.95.
- \* RAWSON, CLAYTON: *Death From a Top Hat*, 1938; *The Footprints on the Ceiling*, 1939; *The Headless Lady*, 1940. *No Coffin for the Corpse*, 1942; *The Great Marini* (contains every Medini short story), 1979. All Gregg Press, \$9.95 each.
- BOUCHER, ANTHONY: *The Case of the Solid Key*, 1941; *Recked to the Morgue* (under the pseudonym H. H. Holmes), 1942.
- \* LE CAHNE, JOHN: *A Murder of Quality*, 1962. Bantam, \$3.25.
- \* HOEHL, EDWARD B.: *The Theft of Nick Velvet*, 1978. The Mysterious Press, \$10.

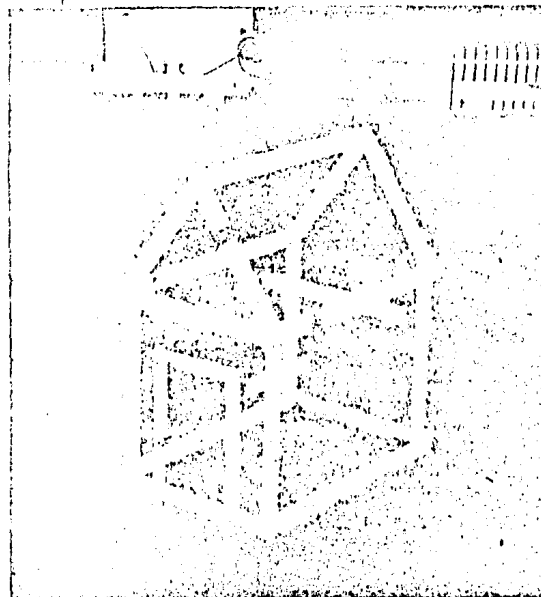
—Otto Penzler

## Doghouse Cover

The six impossibilities are circled in the picture below.



Photographer Walter Wick built the doghouse—shown below from a more revealing perspective—with carefully placed gaps between some boards and carefully misplaced pieces elsewhere. The optical illusion snaps into place when the structure is photographed from one precise point of view—the one used to shoot the cover photo.



## Tiny Tales of Terror

Here's an odd assortment of treats from our Halloween grab bag. The only trick is that every one is absolutely true.

• On January 15, 1919, two million gallons of molasses broke the confines of its vat and surged down Boston's Foster Street in a wave more than 20 feet high. Nearly two dozen people were trapped and drowned in the sticky tide, and several buildings were swamped off their foundations.

• John Zisca, who had led an insurrection against Emperor Sigismund of Luxembourg, died in 1419. In accordance with his will, his skin was made into a drum.

• One day in 1873, Thomas Clements went fishing with a net on a rock bank in Jersey, England. He caught a little sale in the net and held it between his teeth while he reached for a knife to kill it. With a desperate wriggle, the fish flung

## 34 Brain Games

## Part 1

- |            |               |
|------------|---------------|
| 1. Daisy   | 6. Clover     |
| 2. Lotus   | 7. Iris       |
| 3. Lily    | 8. Peony      |
| 4. Petunia | 9. Pansy      |
| 5. Aster   | 10. Carnation |

## Part 2

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. Flamingo | 5. Yourself |
| 2. Oblivion | 6. Moonwalk |
| 3. Burglary | 7. Spheroid |
| 4. Upheaval | 8. Ghoulish |

## Part 3

LION + TIGER

## Part 4

- |                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| 1. Wand, wander | 6. Broth, brother    |
| 2. Limb, limber | 7. Bunk, bunker      |
| 3. Hung, hunger | 8. Cent, center      |
| 4. Bull, butter | 9. Buff, buffer      |
| 5. Corn, corner | 10. Should, shoulder |

## Part 5

SAW and WAS

## How Well Did You Score?

**100 points** Word genius. You have a razor-sharp mind and perform flawlessly under pressure. If only you could earn a living taking tests . . .

**86-99 points** Exceptional. You're equal to almost any challenge, and tight deadlines don't faze you. When the going gets tough, you rise to the occasion.

**70-85 points** Superior. You work quickly and well, and have a fine command of English. A little stress is no problem.

**50-69 points** Fair. You probably prefer a leisurely puzzle, and tension is something you can live without.

**0-49 points** Below par. You're probably more concerned with what words mean than how you can dissect and rearrange their letters. (P.S. This may be the only sane rating.)

## Fake Advertisement?

The "Fake Ad" announced in the Table of Contents was for The Information Network Answering Service and appeared on page 13. Illustration by Enno Poersch.

## 35 It's a Dog's Life

- |                        |   |
|------------------------|---|
| 1. Dog tag             | 11. Dogfight                              |
| 2. Hot dog             | 12. Dog-eat-dog                           |
| 3. Dog-paddle          | 13. Shaggy-dog story                      |
| 4. Go to the dogs      | 14. Dog-eared                             |
| 5. Dog Day Afternoon   | 15. Let sleeping dogs lie                 |
| 6. "Hound Dog"         | 16. Dog days                              |
| 7. Underdog            | 17. "Doggonel!"                           |
| 8. Dog Star            | 18. You can't teach an old dog new tricks |
| 9. Dog-tired           |   |
| 10. Rain cats and dogs |   |

itself down Clement's throat and choked him.

• A Victorian woman woke suddenly one night with the realization that someone else was in her room—a man walking back and forth and moving his hands over her blanketed form. When she began to feel thuds on the bed, she fainted—and revived to find that her butler, waking in his sleep, had set a table for 14 on her bed.

• Prince Christian of Schleswig-Holstein-Aus-tenberg lost an eye in an accident. After that, whenever his dinner parties were dull, he would revive conversation by having his footman bring out a tray of his glass eyes, which he passed around the table for the edification of his guests. His favorite conversation piece was the bloodshot eye he wore when he had a cold. — from *Tiny Tales of Terror* (G.P. Putnam's Sons) ©1982 by Ann Hodgman

## BUBBICA

Eureka is dedicated to those venturesome spirits who, never settling for a ready answer, have fought their way to a better, more elegant, or more complete answer than one previously given in the Answer Drawer.

★ **Life Is Just a Bowl of Trivia** (August, Gambits, page 12). Who, we asked, were the six women to play the part of Dolly Levi in *Hell's Bells!* on Broadway? E. Richard McKinstry, of Kennett Square, PA, adds a seventh name: Phyllis Diller.

★ **Paperback Puzzlers** (August, page 24). Readers were asked to identify classic works of fiction by examining their partially obscured covers. A pair of highly observant collectors of paperback books, Linda and Bruce Cervon, of Los Angeles, CA, were able to correctly name the four covers that appeared as mere slivers in the background. They are *Lady Chatterley's Lover*, by D. H. Lawrence (only the words "The Great Novel That Shocked the World" were legible); *The Postman Always Rings Twice*, by James M. Cain (a small portion of two figures could be seen); *The Treasure of the Sierra Madre*, by B. Traven (deduced from copy touting Humphrey Bogart's role in the film); and *The Road to Bithynia*, by Frank G. Slaughter (the partially obscured name of the author could be seen).

★ **Indian Head** (August, page 30). Vivian S. Kaufman, of New York, NY, found a second occurrence of the word PIMA in our August word search, which was based on the names of Indian tribes. It begins at the P in APALACHEE, and proceeds straight down, to the last letter of KANSA.

★ **Caw-cophony** (Wild Cards, July, page 63). This quiz asked readers to identify the sounds that various animals make. Bill McCann, of Phoenix, AZ, with tongue firmly in cheek, claims that according to Edgar Allan Poe, a raven "quoths," while Lewis Carroll would say that an oyster "cries" ("The Walrus and the Carpenter"). And, a weasel—you guessed it—pops!

★ **Fairy Chess Maze** (Wild Cards, July, page 64). We challenged you chess-nuts to find your way across a numbered chessboard, moving alternately as a bishop and rook. Tom A. Adams, of Big Sandy, TX, wrote to tell us that our answer was not, as we had claimed, unique. He took a slightly different route—a8 - e4 - b4 - d6 - d2 - e1 - a1 - h8 - f8 - e7 - c7 - e5 - e4 - h1—in the same number of moves.

## COMING DISTRACTIONS

## NOVEMBER

The Games 100 Just in time for the holidays, our annual selection of 100 games, hand-picked and played by the editors. And if you think it's better to receive than to give, enter the Games 100 contest for a chance to win them all.

Plus Logic puzzles, Eyeball Benders, coincidences, Petal Pushers, Ornerly Crossword, Trivia, Wild Cards, and more.

On sale at newsstands  
October 11



# IT'S ALL IN THE NAME

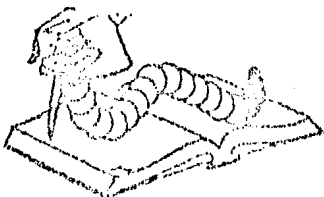
ALIAS	NOMINATE
APPELLATION	PEN NAME
APPOINT	PRAENOMEN
CALL	PSEUDONYM
EPITHET	REPUTE
FAME	SOBRIQUET
NAME	STYLE
NICKNAME	SURNAME
NOMEN	TERM
NOMENCLATURE	TITLE

Solution on page 106

N R J A P R A E N O M E N  
 O M E O S O L F A S M R L  
 E A M P E L M Y T L N U O  
 T E L H U F L Y W I I T A  
 A T R S D T L M C H T A C  
 N T S L O E E K L B L L S  
 I N U B N B N E L M G C E  
 M I R M Y A R P A N R N O  
 O O N O M E N I C E A E N  
 N P A E M A F T Q U E M T  
 B P M O A P V H U U W O E  
 D A E M A N N E P E E N H  
 A P P E L L A T I O N T M

# ALL ABOUT BOOKS

ALBUM	HANDBOOK
ALLONYM	LIBRETTO
ANONYM	MANUAL
AUTONYM	PRIMER
BAEDEKER	TEXTBOOK
BOOKLET	TOME
BREVIARY	TRACT
BROCHURE	VADE MECUM
CODEX	VARIORUM
EDITION	VOLUME
ENCHIRIDION	
GUIDEBOOK	



Solution on page 106

M G F H V A D E M E C U M  
 Y B U H A N D B O O K M U  
 N R K I M U B L A K Y G R  
 O O A E D I T I O N M L O  
 L C J I H E P O O M I R I  
 L H X C V R B N M B P E R  
 A U K E I E A O R E A K A  
 U R J M D L R E O S M E V  
 T E E R A O T B T K P D O  
 O R V U M T C A R T L E L  
 N S N B O O K L E T E A U  
 Y A T E X T B O O K T B M  
 M T N O I D I R I H C N E

WORD FUN

VITAMIN A

- |          |          |
|----------|----------|
| BASS     | LOBSTER  |
| BEETS    | MACKEREL |
| CHERRIES | OLIVES   |
| CHEESES  | OYSTERS  |
| CLAMS    | PAPAYAS  |
| CREAM    | PEARS    |
| EEL      | ROMAINE  |
| GUAVA    | SALMON   |
| KUMQUATS | SARDINES |
| LENTILS  | SHRIMP   |
| LETTUCE  |          |

Solution on page 113

B R O J D S L E T T U C E  
 I S A L M O N J B I L I A  
 L J D V B I L K D S K A K  
 I C K S A R D I N E S K L  
 O H T M J U J D V S T E E  
 L E O K O J G M A E R C N  
 R R Y E B K D B K E S I T  
 K R S H R I M P K H J D I  
 S I T K X K D C P C C I L  
 B E E T S K A E E L K D S  
 I S R K U M Q U A T S K D  
 T U S K O J D M R K B I N  
 P A P A Y A S T S K V E B

WORD FUN

VITAMIN K

- |             |            |
|-------------|------------|
| ASPARAGUS   | HONEY      |
| BANANAS     | LIVER      |
| BRAN        | MUSHROOMS  |
| BROCCOLI    | OATS       |
| CABBAGE     | ORANGES    |
| CARROTS     | PEACHES    |
| CAULIFLOWER | PEAS       |
| COFFEE      | TOMATOES   |
| CORN        | WATERCRESS |
| EGGS        |            |

Solution on page 113

C S S E R C R E T A W R O  
 A L J S K O J L I V E R H  
 R T O M A T O E S W A L L  
 R K D O J C K H O N E Y I  
 O U S O O J D L G I A L S  
 T N A R B I F E K D L I N  
 S T N H S I S K D S A E P  
 S I A S L G I B K D L I N  
 K D N U J D G C O F F E E  
 O J A M J D S E H C A E P  
 L C B R O C C O L I K O J  
 K D E G A B B A C K D O L  
 A S P A R A G U S K V E B

WORD FUN

THUNDER STORM

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| BALL               | LIGHTNING       |
| BLAST              | OUTBURST        |
| BOOM               | PEAL            |
| CHAIN              | RAIN            |
| CLAMOR             | RESOUND         |
| CRASH              | ROLL            |
| ELECTRICAL         | RUMBLE          |
| Storm              | SHEET Lightning |
| FIREBOLT           | STREAK          |
| FLASH              | THUNDER         |
| FORKED Lightning   |                 |
| GLOBULAR Lightning |                 |

Solution on page 114

L A C I R T C E L E D V H  
 I J G V D H N R N J I P T  
 G C E H C D A I F B I E G  
 H E D C L L A L A D E F N  
 T V G J U R A R J H B T W  
 N R F B T S E M S B C L T  
 I J O V H S C T O T R S L  
 N L J L O F R O H R A C O  
 G L A U L E M U U L S F B  
 Q U N E A F N M B F H U E  
 G D E K P D B A V T I E R  
 F V Y H E L L K H B U G I  
 V A W R E L J D E K R O F

WORD FUN

LIGHT

- |          |            |
|----------|------------|
| AURA     | HALO       |
| AUREOLE  | LUMINOUS   |
| BEAM     | RADIANCE   |
| BRIGHT   | RAY        |
| DAWN     | REFLECTION |
| DAYLIGHT | REFRACTION |
| FLARE    | SCINTILLA  |
| FLASH    | SHEEN      |
| GLARE    | SPARK      |
| GLEAM    | STAR       |
| GLITTER  | SUNSHINE   |
| GLOW     |            |

Solution on page 114

R A D I M E R A L G A G S  
 A F L A R E T C C S A L C  
 R P E S U O N I M U L E I  
 T B T H G I R B R N N A N  
 H F U R L L I E O S O M T  
 G L R E O S O I E H I D I  
 I A E T N L T W R I T A L  
 L S O T E C A A E N C Y L  
 Y H L I E A D H R E A L A  
 A S E L H H A S P A R K R  
 D U F G S N W A F A F I E  
 K E R A O O N R Y N E G F  
 R T R A D I A N C E R H L

WORD FUN

SOUND SYSTEM

SOUND System

SPEAKERS

SPINDLE

STEREO

STYLUS

TALKING Machine

TAPE Deck

TONE Arm

TWEETER

VICTROLA

WOOFER

AMPLIFIER

CARTRIDGE

CHANGER

COMPONENT Set

GRAMOPHONE

GRAPHOPHONE

HI FI

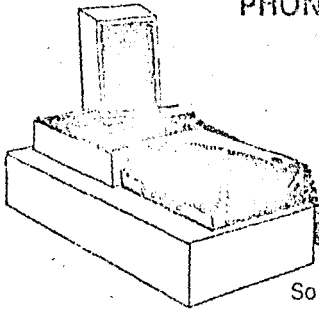
HIGH Fidelity

JUKE Box

MUSIC Box

NEEDLE

PHONOGRAPH



Solution on page 114

B H E N O H P O H P A R G  
 T S U L Y T S I H A H B R  
 W G E E G T G O M I S C A  
 E W P G E H N P F P S H M  
 E A O R N O L I E P E A O  
 T G E O G I O A I O L N P  
 E O D R F H K N F O D G H  
 R S A I M E D L R D E E O  
 N P E U R L R T A K E R N  
 H R S S E T C G U T N E E  
 N I U G E I R J B A W N Y  
 C F N T V D Y A D N U O S  
 T N E N O P M O C D H T B

WORD FUN

ELECTRONICS

CHARGE

COMPUTER

CONDUCTOR

CURRENT

DIODE

ELECTRON

EMISSION

EMITTER

GRID

INSULATOR

MAGNETRON

MICROSCOPE

PLATE

PROJECTOR

RADAR

RADIO

SIGNAL

TELEVISION

TRANSISTOR

TRIODE

TUBE

X-RAY

R U I S I L T E N E S E K  
 O E R E A N M E M I L T U  
 T R T N O I S I V E L E T  
 S N G U T I S U C E P R U  
 I I E T P S D T L O R C R  
 S P E R I M R A C A O L A  
 N R L O R O O S R N T E D  
 A D N A N U O C D U C O A  
 R I L G T R C U B H E I R  
 T O N R C E C E A L J U I  
 E D O I R T X R A Y O S U  
 M E M D O I G L E S R E U  
 A N O R T E N G A M P U I

Solution on page 114

Handwritten scribbles at the top right of the page.

# FIND AND CIRCLE THE 53 HIDDEN WORDS THAT DESCRIBE TELEVISION TODAY

THE  
MAD  
WORD  
PUZ-  
ZLE

F	D	U	M	B	Y	K	N	U	J	S	S	E	L	E	T	S	A	T	H
O	I	P	W	O	F	F	E	N	S	I	V	E	R	Y	E	R	U	P	A
R	S	M	O	R	F	G	H	G	N	I	T	L	U	S	N	I	P	O	C
M	G	D	L	I	J	F	O	N	T	I	H	E	A	L	U	F	W	A	K
U	U	I	L	N	Q	L	U	R	D	E	I	N	S	I	P	I	D	A	N
L	S	C	A	G	M	A	I	C	L	O	D	I	S	H	L	S	W	U	E
A	T	N	H	L	K	T	R	A	S	H	Y	I	P	U	S	V	R	O	Y
R	I	A	S	T	E	Y	E	C	C	H	Y	E	O	E	U	D	G	B	E
I	N	R	D	Q	U	A	M	L	K	J	N	F	L	U	I	O	N	S	D
Z	G	A	N	D	F	G	A	N	B	I	G	R	W	S	S	P	I	E	A
E	K	G	A	W	E	A	K	L	N	I	O	L	H	R	E	E	N	S	B
D	U	L	L	M	Y	A	E	I	N	M	S	H	O	D	D	Y	E	H	L
R	I	U	B	S	O	P	S	D	U	T	K	N	A	R	L	P	K	A	R
U	M	V	U	L	O	A	D	N	U	J	G	R	O	S	S	Z	C	B	O
S	T	O	O	O	O	V	A	P	I	D	C	R	A	P	P	Y	I	B	I
B	L	E	R	Q	U	E	I	N	N	E	T	T	O	R	S	R	S	V	R
A	M	N	B	O	P	D	E	M	E	A	N	I	N	G	T	E	K	S	E
X	O	M	E	A	N	I	N	G	L	E	S	S	N	I	C	C	R	O	F
E	L	P	M	I	S	I	M	I	T	A	T	I	V	E	A	U	T	E	N
L	I	D	I	O	T	I	C	W	E	F	E	L	I	T	N	A	F	N	I

# ☆☆ WILD CARDS ☆☆

Edited by Stephanie Spadaccini

## TRIVIA

### Phil and the Blanks

Name the groups that back up the following rock and roll singers.

1. Bill Haley
2. Dion
3. Martha
4. Gladys Knight
5. Danny
6. Smokey Robinson
7. Gary Puckett
8. Paul Revere
9. Tony Orlando
10. Joey Dee
11. Buddy Holly
12. Frankie Lymon
13. Sam the Sham
14. Dicky Doo
15. Tom Petty
16. Paul McCartney
17. K. C.
18. Bob Seger
19. Joan Jett
20. Kid Creole

—Thomas A. Augustine  
Answer Drawer, page 68

## LOGIC

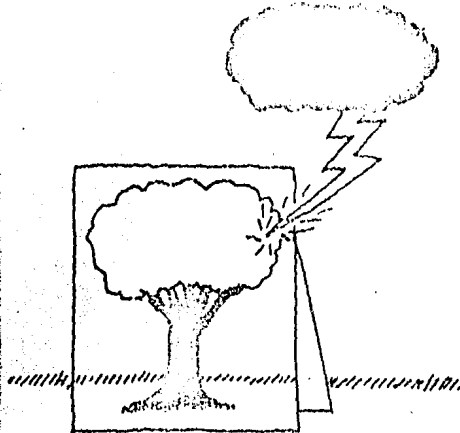
### Church Belle

Iris studied her rack of best clothes, which displayed a blouse and a skirt in each of the primary colors (red, yellow, and blue) and in each of the secondary colors (orange, green, and purple), and wondered what Sunday outfit to choose.

Her principles of good taste dictated as follows: Never wear more than two articles of clothing of the same color; never wear a blouse in a primary color with a skirt in a secondary color; orange goes only with itself or yellow; yellow goes only with orange or blue; and red doesn't go with green or purple.

Iris decided to wear her green boa, and found that her blue skirt was dirty and her purple blouse torn. What did she wear?

—Virginia C. McCarthy  
Answer Drawer, page 68



## WORDPLAY

### National Division

The blanks below are to be filled in with the names of countries. But for the sentences to make sense, the country names have to be divided into smaller words without rearranging letters. For example, the answer to the clue "Jack LaLanne's opening a \_\_\_\_\_ our neighborhood" would be SPAIN (spa in).

1. United is booked solid, so you had better give \_\_\_\_\_ try.
2. I'm all out of breath 'cause \_\_\_\_\_ here as fast as I could.
3. Giving a kitten a ball of string is like giving a bear \_\_\_\_\_ jar of honey.
4. Prince \_\_\_\_\_ for England whenever he's away.
5. His was the best report, so I gave the \_\_\_\_\_.
6. O \_\_\_\_\_ of little faith . . .
7. Can a plane that's covered with \_\_\_\_\_ in this weather?
8. After his vacation, he returned to work with \_\_\_\_\_ landed three accounts in one day.
9. You don't see bacteria very often, but you can find a \_\_\_\_\_ time.
10. If sheep are white, how come my \_\_\_\_\_?

—M. R.  
Answer Drawer, page 68

## TEASERS

### Something Lost in Translation?

The name "Giuseppe Verdi" is almost as lyrical as the music it suggests—but translated into English, this famous composer's name is just plain "Joe Green." Likewise, "Handel" becomes "business" and "Bach" is less well known as "brook."

Can you match these famous names with their often unglorious English equivalents?

- |                |              |
|----------------|--------------|
| 1. Machiavelli | a. fat       |
| 2. Tolstoi     | b. ostrich   |
| 3. Koch        | c. dove      |
| 4. Columbus    | d. tentmaker |
| 5. Cicero      | e. chickpea  |
| 6. Stalin      | f. cook      |
| 7. Khayyam     | g. bad nails |
| 8. Strauss     | h. steel     |

—Richard E. Douglass  
Answer Drawer, page 68

## TWISTS

### Changing Channels

Each of the words below represents the title of a well-known TV series with two consecutive letters changed and all spaces and punctuation dropped. For example, TOPPLE would be TOPPER, and INKY would be IN SPY. How many can you fine-tune?

1. KAYAK
2. FLICKER
3. LASSOS
4. THEFTS
5. SEALANT
6. COLUMNS
7. OUTSMART
8. VILLAS
9. CRUDE
10. MILD
11. CAPERS
12. BATTEN
13. THEATERS

—M. S.  
Answer Drawer, page 68

Below are seven messages—consisting of pithy sayings, fascinating facts, and a cartoon gag—that have been translated into simple code alphabets. Letter substitutions remain constant throughout any one cipher, but change from one cipher

to the next, and the level of difficulty increases as you progress. An asterisk (\*) indicates a proper noun.

Clues are given at the bottom of the page to provide assistance if you need it. *Answer Drawer, page 66*

**1. CRYPTOON**

ZVG'K DWB YPFRGZ, ZP.WM.  
UP LKRDD FWCP PRBFK  
HVMP RKP HL VG VNM LRBFK-  
LPPRGB DRLK.



**2. THE SPORTING LIFE**

DWFN PHTNPCT LWB YFXV  
GM P CNPXZ TBPJKQT WL  
VYT QTGMFNT RQPMM CWGXC  
VW VYT ZWCM. \*T.\*C.\*NWKTN

**3. DISTINCTION**

BOX YDMW JMZZXGXWFX  
LXBHXXW DW MWBXGMRG  
JXFRGDBRG DWJ D ORYX  
FRRGJMWDBRG MC DLRPB  
ZMNX OPWJGXJ JRVVDGC.

**4. NOTHING'S CHEEP**

MKNCL HPNJG RFGV JMCPTYV  
PU WFVVPUT BDWML UPTYV  
DZCG VD GYKBM —HFV ZYD  
ZKUVG ZDNBG SDN  
HNMKQSKGV?

**5. ON A ROLL**

KRRZSIP JFUWZAIT  
JZAENKORU KQZFW ZPP-  
WKUWORM EKUWTKAO PINO  
ZHRIT LFYYU, "QKNZRIS!"  
JFUWZAIT JTOIU, "ZL, RZ  
HZRPIT!"

**6. FULL MEASURE**

PHYXTRU RGK MGZH GKF  
UYXBJJVTKJ ZTHYHX QDHK  
UYGXNGYTCK GRDTHNHU  
MBUY KTKHYF-YQC-  
RHKYTPHYHX DTWU.

**7. A LITTLE MISTAKE**

ANTIC FJMIVDW FGDDH ZITUA  
FGDZXJ ZTRD RITDW  
LYVQDJH. JPLVNJZ LTGUXJ  
WMRC TSJI "YMIJ-FIMVDJZ"  
ZJXVSJIH.

**CLUES**

**Cipher 1:** The first word is DON'T.  
**Cipher 2:** The repeated three-letter word is THE.  
**Cipher 3:** The most common English word with the pattern LXBHXXW is BETWEEN.  
**Cipher 4:** Note ciphertext word PU and ending -PUT, which suggest plaintext IN and -ING.

**Cipher 5:** Ciphertext I appears in seven words in the next-to-last position, a very common position for the plaintext letter E.  
**Cipher 6:** By far the most frequent letter in this cryptogram, ciphertext H, is again plaintext E.  
**Cipher 7:** The five vowels, A, E, I, O, and U, are represented by (in no special order) G, J, M, F, and V.

ILLUSTRATION BY VERA BROWN

# ★ WILD CARDS ★

Edited by Stephanie Spadaccini

## TWISTS

### Who's There?

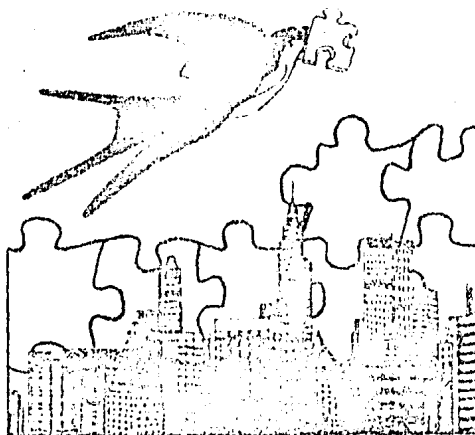
Remember knock-knock jokes? A kid comes up to you and says "Knock knock." You say "Who's there?" and he says "Matthew." You say "Matthew who?" and he says "Matthew lace is untied."

Well, in this variation, we'll supply the last part of the answer; you fill in the blank with the right name to make the joke work. For instance, "\_\_\_ poor Yorick" might be completed with "Alice."

1. \_\_\_ marry me?
2. \_\_\_ wall carpeting is too expensive.
3. \_\_\_ any questions from the audience?
4. \_\_\_ body home?
5. \_\_\_ Welk can do it, so can I.
6. \_\_\_ the tub. I'm drowning!

—M. M.

Answer Drawer, page 67



## TRIVIA

### Love Stories

The daughter of a humble baker meets a handsome preppie. They fall in love, marry, and... well, you know the rest. The film is *Love Story*, Ryan O'Neal plays Oliver Barrett IV, and Ali MacGraw is Jenny Cavalleri.

Can you name these other films, the actors, and the roles they played?

1. He's an attractive, arrogant scoundrel who meets a coniving Southern belle...
2. He's a nervous little guy with glasses who hooks up with a kooky lady in baggy pants who shows him how to have more fun...
3. She's a mousy, shy girl with glasses, he's a big bruiser with big ambitions. She works in a pet shop and he works out...
4. He's a loner and she's a high-heeled sultry dame with a low, low voice. She teaches him how to whistle...
5. He's the two-fisted flying ace who's supposedly no sollie; but he falls for a princess who's on the plucky side herself...
6. He's a thin, slightly balding fellow, she's a vivacious blonde. She thinks he's someone else. They dance a lot...

—Billy Mernit

Answer Drawer, page 67

## NUMBER PLAY

### For Optimists Only

Can you solve these addition problems by replacing each letter with a particular digit?

$$\begin{array}{r} H A P P Y \\ H A P P Y \\ H A P P Y \\ \hline D A Y S \\ \hline A H E A D \end{array}$$

$$\begin{array}{r} A L L S \\ W E L L \\ T H A T \\ \hline E N D S \\ \hline S W E L L \end{array}$$

Answer Drawer, page 67

—From *Madlachy's Mathematical Recreations* (Dover Publications, Inc.) ©1979 by Joseph S. Madlachy

## WORDPLAY

### Country Music

It's amazing how many country names include the letters ARIA in order. Some of those names are represented below by blanks, one blank per letter. The letters ARIA have been entered in their proper places once per country (though any of those letters may actually occur more than once). How many can you name?

1. A \_ \_ \_ R I A
2. A \_ \_ \_ R I A
3. \_ \_ \_ \_ A R I A
4. A R \_ \_ \_ I \_ A
5. A \_ \_ R \_ \_ I A
6. \_ \_ \_ A R I \_ A
7. \_ A \_ R I \_ \_ A
8. \_ A \_ \_ \_  
\_ R \_ \_ I A
9. \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ A \_ \_ \_  
\_ \_ R I \_ A

—M. R.

Answer Drawer, page 67

## FOR THE RECORD

### Pardon Me, But Your Roots Are Showing

These famous people all have something in common. Can you figure out what it is?

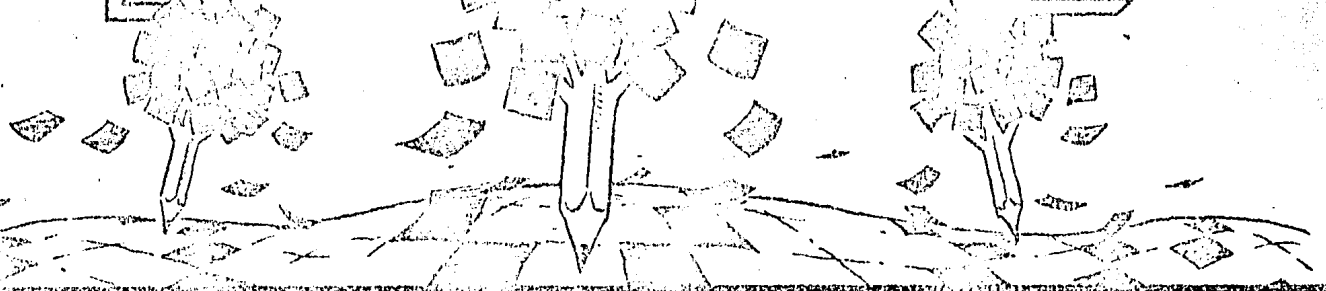
Mary Pickford  
William Shatner  
Monty Hall  
Dan Aykroyd  
Jay Silverheels  
Morley Safer  
Art Linkletter  
Neil Young  
Lorne Greene  
Rich Little  
Fay Wray  
Doug Henning  
Raymond Burr  
Gordon Lightfoot  
Joni Mitchell

—Michael Hill

Answer Drawer, page 67



# PENQUINWISE



## Connect-a-Word ★★

by Lori Philipson

When the grid below is correctly completed, each pair of adjacent boxes will contain a compound word or a familiar two-word phrase. Clues are identified by the numbers in the boxes, and the answers are to be entered left to right and top to bottom. The answer to 1-2 Across, WHITE WATER ("Breakers

and rapids"), has been filled in as an example. Now you know that the first part of 1-6 Down is WHITE, and that the first part of both 2-3 Across and 2-7 Down is WATER. Every box is part of two or more answers, so if the clue in one direction stumps you, try another connection. *Answer Drawer, page TK*

### ACROSS

- 1-2 Breakers and rapids
- 2-3 Niagara, for example
- 3-4 Topple
- 4-5 Business expenses for a tennis pro?
- 6-7 Center of activity
- 7-8 Furnish with sleeping quarters
- 8-9 Change for the worse
- 9-10 Excite
- 11-12 When flowers blossom
- 12-13 Schedule
- 13-14 Dining-room surface
- 15-16 Basketball rebound surface
- 17-18 Beginning, as a trip
- 19-20 Striped area on a street
- 21-22 Drawn without aid
- 23-24 Auto route
- 24-25 Type of inn
- 25-26 R2-D2, to C-3PO
- 27-28 Prevent entry
- 28-29 Surpass
- 29-30 Intervene
- 30-31 Shared
- 32-33 Telephone circuit for Communists?
- 33-34 Batting order
- 34-35 Quick on the ...
- 35-36 Occur

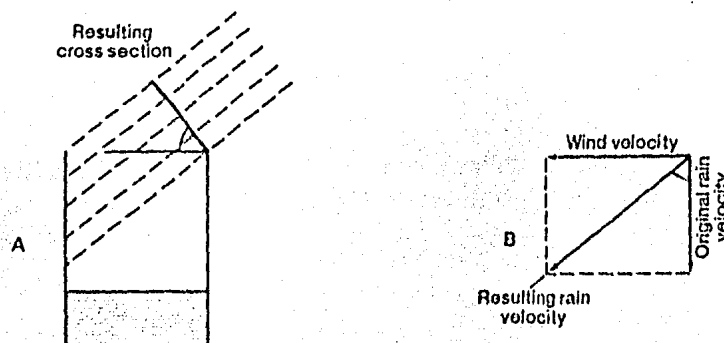
1 WHITE	2 WATER	3	4	5
6	7	8	9	10
	11	12	13	14
15	16		17	18
19	20		21	22
23	24	25	26	
27	28	29	30	31
32	33	34	35	36

### DOWN

- 1-6 Searing
- 2-7 Splashy furniture?
- 3-8 Collapse
- 4-9 Upset
- 5-10 Type of collision
- 7-11 Mattress support
- 8-12 Computer rest period
- 9-13 Stereo component
- 10-14 At the summit
- 11-16 Jumping-off point
- 13-17 Plate, silverware, napkin, etc.
- 14-18 Freshen, as a drink
- 15-19 Interbreed hybrid and parent plants
- 16-20 Expensive monopoly
- 17-21 Releasing property
- 18-22 Casual, as a remark
- 19-23 Intersecting thoroughfare
- 20-24 Pedestrian passage
- 21-26 Soccer penalty
- 23-27 Place for a detour sign
- 24-28 Exotic and bizarre
- 25-29 Avoid
- 26-30 Contribute, as to a fund
- 27-32 Urban get-together
- 28-33 Synopsis
- 29-34 Increase, as production
- 30-35 Amount consumed
- 31-36 Unremarkable

## MIND BENDERS ANSWERS—SEE PAGE 84 FIRST

- 1) The smaller bridge is five times as strong as the larger bridge. The reason is that a bridge is as strong as its steel girders. The strength of a steel girder is proportional to the area of its cross section, which in turn varies as the *square* of the girder's linear dimension. But the weight of the girder is proportional to the *cube* of its linear dimension. Hence the load-carrying ability of a bridge varies inversely with its linear dimension. Thus, if we take a bridge and increase each of its dimensions five times, the resulting large bridge will be so weak that it might even collapse under its own weight.
- 2) Big sails are just as strong as small sails. This contradicts the general principle that structures get weaker with increasing size. In this case the load (i.e., wind) is proportional to the area of the sail, so it increases as the square of the linear dimension rather than the cube, as is usually the case when the load is in the form of weight. Hence the load per unit area is independent of the area of the sail. For the same reason big umbrellas can resist wind just as easily as small umbrellas.
- 3) The ball rolling along ADC will reach the bottom first. True, the balls do cover the same distance. However, the ball traveling along DC will have a high average velocity acquired during its rapid initial descent along AD. On the other hand, the ball traveling along the corresponding side AB will have a very small average velocity since its initial acceleration is small.
- 4) Surprisingly, the answer is ten minutes rather than five minutes. Reason: the water does not run out at a constant rate. The second glass will take longer to fill than the first, because there will be less water in the container, and therefore less pressure on the bottom. The speed with which the water leaves the container is determined by  $v = \sqrt{2gh}$ , where  $g$  is the acceleration of gravity and  $h$  is the height of the column of water above the outlet.
- 5) The balance will read 100 pounds. When the 60-pound weight was hung on the hook of the balance, the tension in the lower rope immediately decreased to 100 pounds minus 60 pounds, i.e., 40 pounds. However, the sum of the downward forces exerted by the 60-pound weight and the 40-pound tension in the rope still added up to 100 pounds. The 60-pound weight took away some of the burden carried by the rope, but the total burden remained the same. Thus, if any weight up to 100 pounds is hung on the hook, the reading will remain 100 pounds. If a 100-pound weight is hung on it, the tension in the rope will become zero, the weight having taken over the role of the rope. If more than 100 pounds are hung on the hook, the rope will become completely slack, and the reading will be equal to that of the weight suspended from the hook.
- 6) The rate of filling—that is, the amount of rain that falls into the bucket per second—will not change. Although the cross-sectional area of the rain falling into the bucket decreases (see Diagram A), the velocity of the raindrops not only changes direction but also increases in magnitude. In other words, the rate at which the bucket fills up depends only on the vertical component of the velocity of the raindrops, which is not altered by the wind (Diagram B).

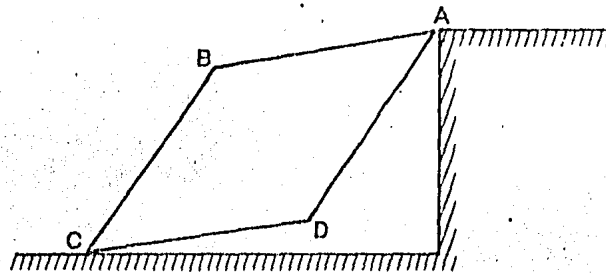


- 7) Blow suddenly and hard, parallel to the table top, and the dime will hop in. As the air is blown rapidly over the top of the dime, the pressure is lowered there, just as it is when air flows over an airplane wing. As a result, the pressure differential between the top and bottom of the dime raises it off the table, and allows it to be blown into the cup.

# M I N D   B E N T   I N   S

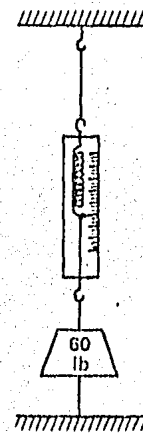
The laws of physics are immutable, but sometimes it seems as though Philadelphia lawyers had been tinkering with them. Here is a sampling of phenomena that are not as simple as they seem, drawn from a newly published book, *More Science Brainteasers and Paradoxes*, by Christopher Jargoeki (Van Nostrand Reinhold, \$14.95). All that is required to answer correctly is confidence in the consistency that underlies every scientific principle. The answers are on page 65.

- 1) Imagine two bridges that are exact replicas of each other, except that every dimension in one is five times as large as in the other. The first bridge is five times as long, its structural members five times as thick, and so on. Which bridge is stronger?
- 2) Now, imagine two sailboats built to exactly the same proportions except that one is twice as large as the other. Its masts are twice as thick and its sails twice as long and twice as wide, although they are made of the same kind and weight of canvas. Which sailboat will be more likely to have its sails torn by the force of the wind?
- 3) Set up four inclined planes to form a rhombus (see diagram). Now release two identical balls simultaneously from A so one rolls along ABC and the other along ADC. Which ball will reach the bottom first?

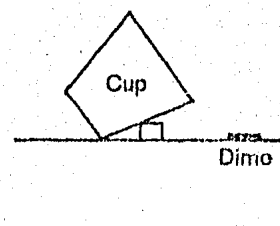


- 4) A container holds the equivalent of 30 glasses of water. If you turn on the tap at the bottom, it takes ten seconds to fill a glass with water. How long will it take the container to run dry if the tap is left on?

- 5) A spring balance is hung from the ceiling by means of a long rope. A second rope is attached to the spring balance, pulled tight so the balance reads 100 pounds, and then anchored to the floor (see diagram). If a 60-pound weight is hung on the hook of the balance, what will the balance read?



- 6) A bucket is left out in the rain. Will the rate at which the bucket fills change if a wind starts to blow?
- 7) The diagram shows a dime placed one or two centimeters from the edge of a table, and a cup tilted so that the lip is about two centimeters off the top of the table, and about two to three centimeters behind the dime. Can you get the dime off the table and into the cup without touching the coin?



# Ghosts

---

**Objective:** To provide spelling practice and vocabulary review.

**Language level:** intermediate and advanced

**Equipment and material:** dictionaries; blackboard

---

This is a good vocabulary game as well as one that gives spelling practice. Students may wish to have their dictionaries handy for this classic spelling game, although it is not absolutely necessary.

The students may be seated at their desks or in a semi-circle. The first student thinks of a word and calls out the first letter, which is then written on the blackboard. The next student calls out a second letter which will help build a word, that he, too, is thinking of, though not necessarily the same word as the first student. The teacher writes this letter next to the first one on the blackboard. Each student, thinking of a word, adds a letter to the ones on the blackboard; his word, of course, will be influenced by what has already been written on the board.

One important rule must be kept in mind as the word grows, however: the person adding the letter must make every effort not to complete the word. The minute he does so he becomes one-third of a ghost; three errors and he becomes a full ghost and is out of the game. The point of the game, then, is to add a letter to the word without completing it, although sometimes a student has no choice.

In *reputation*, for example, the word may build to r-e-p-u-t-a-t-i-o and the next student can do nothing but finish the word. There are other times, however, when a student unthinkingly finishes a word, as in the following example:

Player 1: i (thinking of *interest*)

Player 2: l (thinking of *illusion*)

Player 3: l (thinking of *illustrate* but forgetting that *ill* is a word in itself)

The third player has unwittingly completed a word and therefore becomes one-third of a ghost. The fourth student begins a new word.

Each player must have a definite word in mind when he adds his letter; he cannot just add any letter he wishes. If, for some reason, other players suspect that he does not have a specific word in mind they may challenge him and he must tell them his word. If the word is in the dictionary the challenger loses a turn; if the word is not in the dictionary, the player who has added the last letter loses a turn. Neither one becomes a third of a ghost, though this could be made a rule of the game, if desired.

This is a difficult game and should be played only with upper intermediate or advanced students. To make the game more challenging to advanced level students, you may wish to set a minimum number of letters, four or five, for the completion of each word.

## Game 12

### Structures

*Needn't have done* ( *didn't need to do* )

### Structural Notes

*Didn't need to do* and *needn't have done* both refer to the past, but whereas the first suggests that the action was not in fact carried out (because it was unnecessary), the second tells us that the action was in fact done (although this was a waste of time because it was not necessary); e.g. *I didn't need to go to school yesterday, so I had a picnic. I needn't have gone to school yesterday: when I got there, I found that there was a holiday.*

### Materials

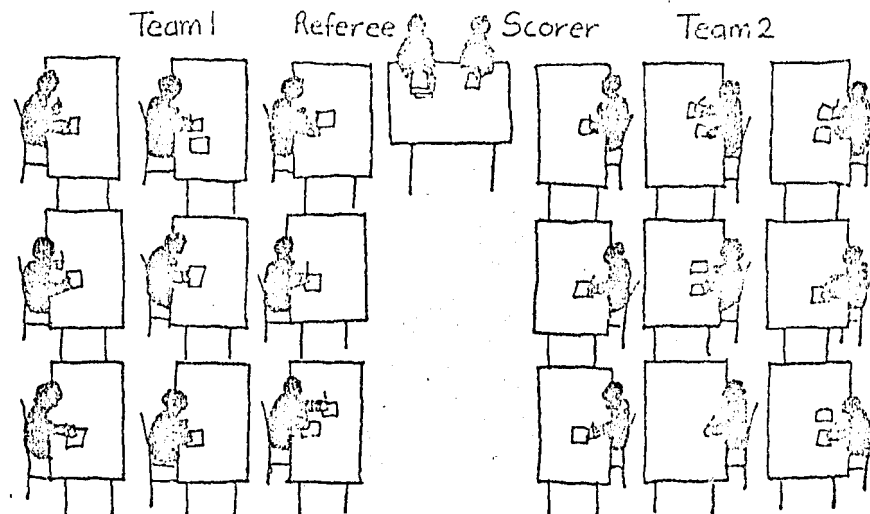
Sentences and questions which get the students to use the above structures (see Step 1 below).

### Method

- Step 1 The teacher makes statements or asks questions and the students make suitable replies, using one of the above structures; e.g.
- Teacher Why didn't Mrs Smith go to the shops yesterday?  
Student A Because she didn't need to go. She didn't need to buy anything.
- Teacher Mrs Jones went to the shops yesterday, but when she got there she wasn't able to think of anything that she wanted to buy.  
Student B So she needn't have gone to the shops.

### Step 2

The class is divided into two 'football' teams:



Each student has to make up four sentences, two using the *needn't have done* structure, and two the *didn't need to do* structure. Each sentence should be written on a separate piece of paper, with '1' or '2' written in the top left-hand corner ('1' means *needn't have done*; '2' means *didn't need to do*). All the pieces of paper are then handed to the captains of the teams.

The captain of 'Team 1' 'kicks off' with the first sentence, and then asks whether the action referred to in that sentence was actually performed or not; e.g.

**Captain 1**

Mary needn't have come to school on Saturday. Did she come? or Mary didn't need to come to school on Saturday. Did she come?

The captain of Team 2 then says which member of his team is to answer the question. If this person gives the correct answer, the referee/scorer gives Team 2 a mark. If the answer is incorrect, Team 1 gets the mark, provided that the sentence and the question which they gave were themselves correct. If Team 1's sentence or question was incorrect Team 2 gets the mark.

Each time a team gets a mark, they are given one 'player'. The first team to get 11 'players' wins the match.

Another way of playing the game is to treat each mark as a goal, and to allow a certain length of time for the match. Instead of 'football', one can, of course, call the game 'netball', 'volley-ball' or any other game the students like.

**Level** Advanced

**Time** 10-15 minutes

**Preparation** Choose a few words for the learners to define. Here are some examples: wall, typewriter, window, drum, garage, pen, ice-cream, cup of tea, penny, slice of bread.

**Procedure** Class work, leading to pair work

Giving definitions of words may appear to be a traditional language learning activity! However, the approach below transforms this rather dull business into an exciting challenge! The idea is to continually challenge the player to define nearly every word he says, so that he is compelled to define the words that he is using to define the words that he is using . . . to define the word you originally gave him to define. Other learners should, of course, be asked to join in, by asking them to define words, e.g.

Teacher: What does 'wall' mean?

Learner 1: A wall is a vertical division, often made out of stone, bricks or concrete.

Learner 2: What is concrete?

Learner 1: Concrete is a material made out of sand, cement and small stones.

Learner 3: What is cement?

Learner 1: Cement is made out of limestone.

(Most questions will begin with *What . . . ?* However, you may ask *How . . . ?* and *Where . . . ?* etc.)

Learner 4: How is limestone made into cement?

Learner 1: Er . . . I don't know!

You should limit each game by allowing no more than 6 requests for definitions or by an admission of inability to define a word.

**Warning** Too strict a control over the grammatical form of the definitions will curtail goodwill and willingness to 'have a go'. Encourage a light-hearted, inventive and occasionally fanciful attitude!

## Story games

### 39 Silly stories

**Language, topic, type of communication** Making up stories, using the past tense and reported speech.

**Skills** Listening and speaking

**Degree of control** Free

**Level** Intermediate/advanced

**Time** 5-10 minutes

**Preparation** None, unless you would like to think of some beginnings for stories (see below).

**Procedure** Class work

Begin the story with the first half of a sentence. Then ask the class to think of a continuation, e.g.

Teacher: I saw a horse sitting . . .

Learner 1: . . . in the kitchen.

Teacher: It was eating . . .

Learner 2: . . . a piece of cake.

Learner 3: And drinking a cup of tea.

Teacher: I said . . .

Learner 4: 'Don't you have milk in your tea?'

**40 Fantasy stories**

- Language, topic, type of communication* Making up stories, using all the language at the learner's command, particularly past tense verb forms.
- Skills* Listening, speaking, reading and writing
- Degree of control* Free
- Level* Intermediate/advanced
- Time* 30 minutes
- Preparation* Each pair or group will need 15-20 pictures cut from magazines. Any pictures will do, but they should show a variety of places and objects and include several people.
- Procedure* Group or pair work, leading to class work  
 The object of the game is to invent a complete fantasy based on the pictures received. It should *not* be realistic about someone losing their purse or having a party, for example. The pair or group should invent the story through discussion. Once the story is ready, it should be written down and/or recorded on tape.  
 The stories should then be told to the whole class.  
 The pictures and the written version of the stories could be displayed on the wall.
- Variation 1* Instead of giving each pair or group a selection of pictures, put 15-20 pictures on the walls of the class room.  
 Then ask the pairs or groups to invent a story, making use of the pictures *in any order*.  
 When everyone has finished, the stories can be written down and told.  
 The advantage of this variation is that each group will be more interested in what the others have written, because the same pictures have been used.
- Variation 2* Instead of using only pictures, prepare a kit containing 6-10 assorted objects and pictures, e.g. a piece of string, a key, a toy car, a picture of an expensive house, a picture of a bank, a whistle, an empty purse or wallet.  
 Each group works independently to prepare a short play to

'reconstruct a crime', and must refer to all the objects and pictures. Each play is then presented to the class.

*Variation 3* Each learner in a group is given a picture or an object. The learners then take turns to tell a story. They must continue the story as told by their neighbour and must refer to the picture or object at some point in their continuation of the story.

**41 Alibis**

- Language, topic, type of communication* Asking questions, giving answers, and narrating past events. Many question forms are practised: *Where ...? Who ...? Why ...? Did ...?* etc.
- Skills* Listening and speaking
- Degree of control* Free
- Level* Intermediate/advanced
- Time* 30 minutes for the learners to prepare an alibi, and 10-15 minutes to play.
- Preparation* None
- Procedure* Pair work, leading to class work  
 Each pair imagine that they have to create an alibi for a given evening. They work together to produce a story which accounts for every minute between 7 pm and 10 pm on that evening. They then try to memorise the story. This preparation can take place outside the class room, if wished.  
 When the alibi has been prepared, one of the two who have prepared it waits outside while the other faces the rest of the class. The class question him or her at length to find out the details of the alibi. Then his or her partner comes in and is subjected to a similar interrogation. The class try to find inconsistencies in the stories and look for contradictions. If they find any, the alibi is broken and the class win. If not, the two who made up the alibi win.  
 Many question forms will be used, e.g.  
 Learners: Where were you at 7.15?  
 Who else was there?  
 What time did you leave?

# ANSWER DRAWER

## 4 Your Move

### Shopping Maul

These are the answers to the quiz. You can probably think of many other examples.

1. Music store: Lena's Hornes
2. Marina: Roger's Moors
3. Cleaning alterations: Elizabeth's Tailors
4. Construction equipment: Bo's Dereks
5. Fruit stand: Jack's Lemmons, Ken's Petrys
6. Bank: Johnny's Cash
7. Pet shop: Walter's Pigeons
8. Travel agency: Billie's Holidays
9. Shoes: Timothy's Bottoms
10. Golf equipment: Jeremy's Irons
11. Machine shop: Tuesday's Welds
12. Securities: Ward's Bonds
13. Jewelry: Ned's Camonds, Minnie's Pearls
14. Buttons: Red's Buttons
15. Golf club: Lorne's Greens

### A Puzzle With Merit

T	R	E	M	I
M	I	T	R	E
R	E	M	I	T
I	T	R	E	M
E	M	I	T	R

### E.T. It Isn't

1. Little Boy Blue
2. The Three Little Pigs
3. The Ugly Duckling
4. Three Blind Mice
5. Humpty Dumpty
6. Old Mother Hubbard
7. Puss In Boots
8. Sleeping Beauty
9. Old King Cole
10. Little Red Riding Hood
11. Little Jack Horner
12. The Emperor's New Clothes

### What's the Score?

The scores of the seven games actually played, and the teams that actually played them:

IBM	15	CBS	0
FCC	45	ERA	5
PDQ	38	ERA	12
COD	23	PDQ	13
PTA	38	RCA	7
IBM	34	RCA	3
COD	37	RCA	21

COD, Washington; IBM, Arizona State; FCC, Stanford; PTA, University of Southern California; PDQ, University of Arizona; CBS, University of California; ERA, Oregon State; RCA, University of Oregon

## 53 Talking Back

The world leaders are: 1. Idi Amin 2. Dwight D. Eisenhower 3. Benito Mussolini 4. Nikita Khrushchev 5. Winston Churchill 6. Harry S. Truman 7. Richard M. Nixon 8. Adolf Hitler 9. Ronald Reagan 10. Jimmy Carter.

Eisenhower, Carter, and Hitler by Wide World Photos; Nixon, Churchill, Reagan, and Khrushchev by UPI; Truman by Ed Clark, Life Magazine © 1990; Amin by Camerapix; Mussolini by The Penguin Photo Collection.

## 16 Logic

### A Hole in One

Dr. Feelgood was playing Conway, with Dr. Pepper.

### The Boys in the Back Room

Phil Thomas of Texas won \$3,000.  
Bud Elliott of Nevada won \$2,000.  
Jeff Barnes of California won \$1,000.  
Dave Embry of New York lost \$2,000.  
Bill Byrne of New Jersey lost \$4,000.

### A Slow Day at the Library

Jane, the plumber, arrived around noon, and took *The Castle*.

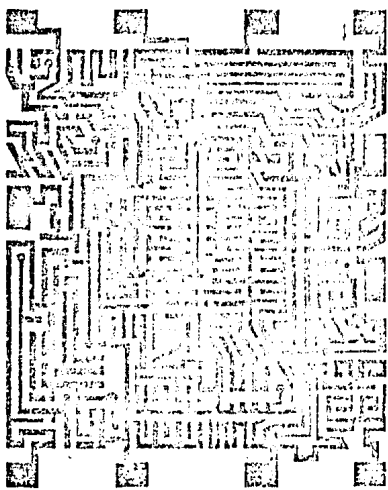
Rose, the lawyer, arrived around 1 P.M., and took *Erewhon*.

Nora, the teacher, arrived around 2 P.M., and took *Dubliners*.

Maureen, the student, arrived around 3 P.M., and took *Arrowsmith*.

Fran, the crossing guard, arrived around 4 P.M., and took *Buddenbrooks*.

## 36 Short Circuit



## 44 Double Cross

- |                |                  |
|----------------|------------------|
| A. WITHOUT     | M. MOTHERHOOD    |
| B. INUNDATED   | N. OPPORTUNE     |
| C. LAUNCH      | O. FORTHRIGHT    |
| D. KHAKI       | P. HASH          |
| E. TENNESSEE   | Q. ORGANIC       |
| F. HEATH       | R. LATHERING     |
| G. EFFECTUATE  | S. LUTHERAN      |
| H. WASPISH     | T. YOUTH         |
| I. INQUISITIVE | U. WORTHWHILE    |
| J. SUNUP       | V. ODDS AND ENDS |
| K. DEARTH      | W. OSHKOSH       |
| L. OUT-OF-DATE | X. DAGGER        |

When Howard Hughes took over the RKO studio, he made a tour of the property and then left. Later the studio head called to ask Hughes what instructions he had for the running of his new acquisition "Paint it," said Hughes and hung up — (Max) Wilk, *The Wit and Wisdom of Hollywood*

## 31 Horsing Around

1. Horselaugh
2. Charley horse
3. Horseradish
4. Trojan Horse
5. Horse Feathers
6. Straight from the horse's mouth
7. Horse of a different color
8. Dark horse
9. Crazy Horse
10. Horseshoes
11. "Hold your horses!"
12. Horse sense
13. *The Electric Horseman*
14. Put the cart before the horse
15. Sealhorse
16. Horsepower
17. Four Horsemen of the Apocalypse
18. Don't look a gift horse in the mouth

## 42 Summer Days Hint

The first word Across is HEAT WAVE.

## 6 Letters

### I've Got Another Secret

1. Vera Walls, logician, 7:25 P.M.
2. Lee Pachter, social worker, 7:30 P.M.
3. Vicki Camerino, craftsperson, 7:50 P.M.
4. Lester Michaels, psychologist, 8:15 P.M.
5. Nancy Feller, nurse, 8:30 P.M.
6. Spence Franklin, researcher, 8:40 P.M.

## 22 All Eyes on Indy

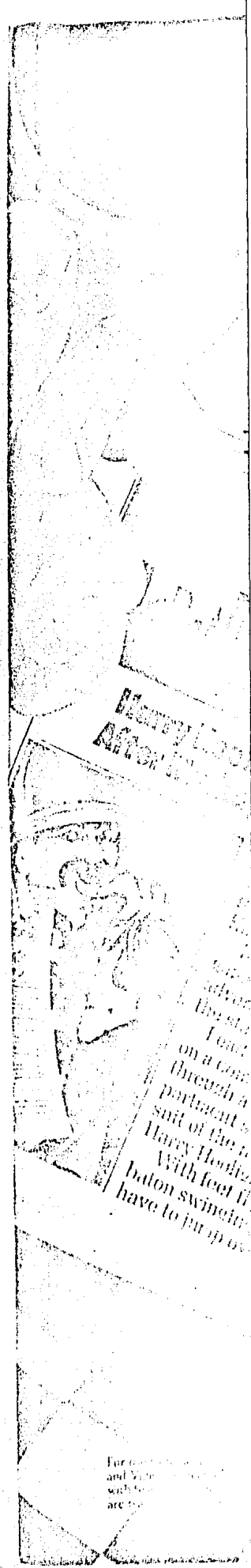
The close-up scenes were viewed by the various cameras as follows: A-7, B-10, C-5, D-3, E-1, F-6, G-4, H-9, I-9, J-2.

## 43 Link-Letters

1	F	O	R	T	H	R	I	G	H	T	
	C	A	P	A	C	I	T	Y			
	B	R	O	K	E	R	A	G	E		
	G	R	A	N	D	M	O	T	H	E	R
	D	I	S	H	O	N	E	S	T		
	C	O	M	M	A	N	D	E	E	R	
	H	O	N	E	Y	C	O	M	B		

2	S	W	E	E	P	I	S	T	A	K	E	S
	N	I	G	H	T	M	A	R	E			
	P	A	N	T	A	L	O	O	N	I	S	
	L	A	N	D	S	C	A	P	E			
	B	O	O	K	P	L	A	T	E			
	B	U	L	L	E	T	I	N				
	D	I	V	E	R	G	E	N	T			

3	E	N	T	E	R	P	R	I	S	E		
	C	A	S	T	A	N	E	T	S			
	G	I	N	G	H	A	M					
	L	I	T	E	R	A	L	L	I			
	P	A	R	A	M	O	U	N	T			
	D	I	S	C	O	N	T	E	N	T		
	M	A	I	N	S	T	R	E	A	M		





44 If You Can't Take Toddler

This Is Only a Test

The teacher asked the boys to take seats apart from each other to make an exam they had missed. When they were seated, pencils and paper ready, she said, "First question: Which tire was flat?"

With Apologies to Tom Sawyer

The group chairman divided the surfaces to be painted into as many segments as there were volunteers. Then painted each volunteer's name in large letters on his segment. The embarrassed volunteers quickly finished the job.

Mean Teens

As reported by *New York* magazine, the woman marched right up to one of the youths and said in a loud voice, "How's your mother? Tell her I was asking for her." The youth was so cowed that he and his pals took off.

Bananas

The clump simply waited until the researcher crouched under the banana. Pen jumped on his shoulder, reached up, and picked the prize.

At the Club

The banker invited the oil man for a drink at the club. He a cigar, and ostentatiously spit on the carpet. "Magawd, Herb!" he exclaimed. "I forgot. We've got to quit spilling on the carpet or we'll get tossed out. The members are complaining." The anecdote is told in William Satrie's *On Language*.

The People's Oranges

According to *The New York Times*, Giddens leased some of his trees directly to consumers. Fruit from leased trees technically belongs to the lessee, not the grower, and does not come under the quota. Thus, each lessee was guaranteed a certain amount of fruit, for which he paid the shipping; Giddens did the picking and packing and still made a profit.

Nothing to Brag About

The sheriff, reported *Life* magazine, fed the young toughs jars of baby food, a regimen they did not feel it necessary to mention to anybody.

The Librarian's Solution

According to *American Libraries*, the director asked the library's patrons to check out as many volumes as they could—and to return them to the new ferry. Toting cardboard cartons, Bellendorf borrowers charged out some 20,000 of the library's 70,000 books, returning them promptly when the new building was opened.

Dialing for Dollars

The friend called the central number and was told, as expected, that someone would return the call after 3 p.m. "I can't wait," he said. "I just cashed an \$800 check at your 42nd Street branch and the teller gave me \$8,000." The call was put through in a flash. The anecdote was reported by *New York* magazine.

Laundry

(Continued from page 7)

\* Your answer to the Crypton in "Dszquphsbnt!" (page 30) is "I just completed taking this compatibility test, and guess what . . . you flunked." Actually, you would have flunked—it's compatibility.

Nell Corcoran  
White Deer, TX

\* Chloroform is not a gas, as suggested by Hard Clue 131 Down of the Ornerly Crossword (page 45)—it's a liquid whose fumes knock you out.

Marie DeVenezia  
Mountain Lakes, NJ

\* Number 4 in your puzzle "Handwork" (page 46) showed a violinist bowing with his left hand. I'm a professional musician, but I've never seen such a creature. Can you imagine the chaos he would cause in the string section of an orchestra?

Rulhann Zaroff  
Delroit, MI

33 Word Games

Missing Links

1. spin
2. dune
3. dust
4. soap
5. view
6. town
7. pad

Opposites

1. safe
2. across
3. in progress
4. arrived
5. bid
6. hip
7. Community Chest

Ratios

1. neigh (homophones of opposites)
2. kitchen (anagrams)
3. cyceteli (same letters, used repeatedly)
4. civic (Roman numerals)
5. light (spoonisms: cold : hot :: black : white)
6. shout (same beginning letters, opposite endings)
7. church: lithe

Common Factors

1. wings
2. street
3. pin
4. Psycho
5. net
6. attendants
7. hands
8. oath

Lists

1. home (bases)
2. arms of an octopus
3. Bush (Vice-Presidents)
4. full; twin (bed sizes)
5. Los Angeles (Summer Olympics sites)
6. Thank God it's (days of the week)

The Verse

The diminutive spider is second to none in producing a thread that is sticky as glue; Yet he never gets caught in the web that he's spun,  
Which is better than most of us people can do.

24 Stamp Act

1. (A) U.S. Presidents
2. (D) Headwear
3. (B) Circular objects
4. (F) Old Testament names (Samuel, Abraham, Rachel, Moses, Daniel, and Noah)
5. (C) Islands
6. (E) The letter sequence ILL

39 To Your Health

HATSIHOVAHTRAFODESSA  
ACRELIIFIDO HAGILOFTUS  
STIPULATESONESDOTAGE  
MINERALENRICHEDBAA  
EMASAMADONLEMPHIRT  
BYESBOBSPINALWOLFE  
UNDGAINHRETSREWIRE  
PALOOKAFRESHGULFZED  
THEFTSBOOSTIUNEFES  
TSAGSITHOMELWOOLNGE  
NOLHNGARLIECTAL  
LIDTUNNEVISTITIGLOU  
DUSTFOGEGAREITSHOWED  
DECAPELLINATEDGAPLINE  
LAHOBELINOSTRITTESPINM  
LORDOLDTYLCAEFESTO  
SLOBMIATAHALLISWOON  
GLIPOLYUNGALURATEDE  
LMPHESVIVEMTRACHILN  
FOHLEINNEBIDAMEPLUAU  
HNLESBGAALNOLAHBMOG

31 A Perfect Match

1. This is one of several solutions:



2.



3. Place the 12 hurdles in a hexagonal "pie":



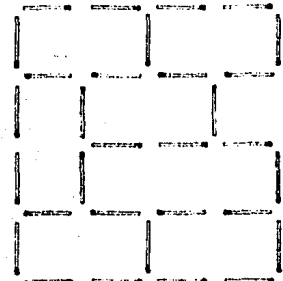
4.



5.



6. Nine is the smallest number needed to remove to leave no squares of any size. This figure shows one possible arrangement. For a proof that nine is the minimum number, see Chapter 9 of Martin Gardner's *Mathematical Carnival* (Knopf, 1975).

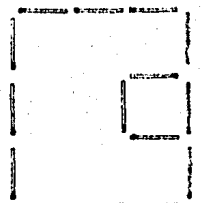


7. You don't need to move any matches. Turn the page 120° on its side!

8. Yeah, it's mean. Well, we did say the puzzle was tricky.



9. This also is one of several solutions:



10. Number the Xs in order from left to right. Then move 2 and 3 to 9 and 10; 5 and 6 to 2 and 3; 8 and 9 to 5 and 6; and 1 and 2 to 8 and 9.

If you would like to solve more matchstick puzzles, we recommend two recent books—"Creative Puzzles of the World" by Pieter van Delft and Jack Bortmans (Abrams, 1973), and "Matchstick Puzzles, Tricks & Games" by Gilbert Obermair (Sterling, 1977).

30 Film-Flam

1. Psycho

Clue: I've caused you some trouble. (Note: No Mother—my mother—what is the phrase?—she isn't quite herself today.)

2. Duck Soup

Mrs. Teardrop: As chairwoman of the reception committee, I welcome you with open arms. Rufus T. Fimly: Is that so? How late do you stay open?

38 Cryptic Crossword

ACROSS

1. Top us (6, 5, 6, 6)
5. Member (6, 8, 4, 1, 6)
9. Airspace (4 + 5, 6 + 6)
10. And (all + 6)
11. Elementary (any elm tree)
12. Care (6, 6)
14. Hat-d (hat + ed)
15. Inequant (Eagle's inn)
16. Escapes (Discartes - art + rib)
18. Hat-d (large BA Tuddy)
20. Heap (pane)
21. Short count (two meanings)
25. Swine (5 + wine)
26. Narrative (naive + a + RR)
27. Shawnee (Shaw + nee)
28. Donates (sad note)

DOWN

1. Late (i.e. + art)
2. Garment (jeat + arm)
3. Suspenders (spenders + us)
4. Start (star + t)
5. Cheerless (near + chess)
6. Ajir (raj)
7. Biologia (oblong + a)
8. Retreated (two meanings)
13. Leprechaun (crud Pan he)
14. Hedonists (don + heists)
15. Imbalance (I can blame)
17. Stamina (animals - e)
19. Lounst (sr + t + out)
22. Outed (a + bed + O)
23. Treas (stress - s)
24. Seen (scene)

42 Substitutions Allowed

- |            |              |             |
|------------|--------------|-------------|
| 1. Groove  | 17. Cole     | 23. Belle   |
| 2. Mellon  | 18. Cobb     | 24. Brown   |
| 3. Black   | 19. London   | 25. Blue    |
| 4. Bean    | 20. Dime     | 26. Berry   |
| 5. King    | 21. Sothern  | 27. Pound   |
| 6. Crabbe  | 22. Glass    | 28. Lemmon  |
| 7. Lake    | 23. Wilde    | 29. Sellers |
| 8. Cooke   | 24. Rice     | 30. Coco    |
| 9. Shore   | 25. Shepherd | 31. T       |
| 10. Schell | 26. Bacon    |             |
| 11. Fish   | 27. Burger   |             |

29 M & W's

- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| 1. Mickey Mouse   | 9. Mickey Mantle    |
| 2. Marilyn Monroe | 10. Moral Majority  |
| 3. Malted milk    | 11. Mount McKinley  |
| 4. Miss Muffet    | 12. Medicine man    |
| 5. Marcel Marceau | 13. Mad Marian      |
| 6. Mass media     | 14. Margaret Mead   |
| 7. Mr. Magoo      | 15. Merchant marine |
| 8. Meter maid     | 16. Mixed metaphor  |

WILD CARD ANSWERS

Phil and the Blanks

1. The Cornels
2. The Belmonts
3. The Vandellas
4. The Pips
5. The Juniors
6. The Miracles
7. The Union Gap
8. The Raiders
9. Dawn
10. The Starlifers
11. The Crickets
12. The Teenagers
13. The Pharaohs
14. The Don'ts
15. The Heartbreakers
16. Wings
17. The Sunshine Band
18. The Silver Bullet Band
19. The Blackhearts
20. The Coconuts

Church Belle

Iris wore the green blouse and purple skirt. (the only colors she could wear with the green boa, according to the puzzle's rules, are green, blue, and purple.)

National Division

1. Panama
2. Iran
3. Cuba
4. Philippines
5. Guyana
6. Yemen
7. Iceland
8. New Zealand
9. Germany
10. Afghanistan

Something Lost in Translation?

1. (g) bad nails (Machiavelli)
2. (a) fat (Totato)
3. (i) cook (Koch)
4. (d) dove (Columbus)
5. (c) chicken (Cicero)
6. (s) steel (Staln)
7. (t) tentmaker (Khayyam)
8. (b) ostrich (Strauss)

Changing Channels

1. Kojak
2. Flipper
3. Lassie
4. The F.B.I.
5. Sea Hunt
6. Columbo
7. Get Smart
8. Dallas
9. Maude
10. Mr. Ed
11. Cheers
12. Batman
13. The A-Team

Alcoholic Alchemy

The two solutions are:

10629	10839
-9057	-9076
1572	1763

Time Travel

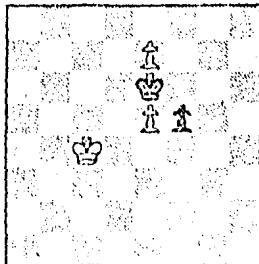
Mr. Sonibono will call Wednesday at 9 A.M. EST.

Name That Tune

1. "I Only Have Ice (Eyes) For You"
2. "I Left My Heart(s) in San Francisco"
3. "Tiger Rag"
4. "Fiddler on the Roof"
5. "There Is a Tavern in the Town"

Take That Back!

This was the position before White's last move:



Instead of the blunder e5 x f6 en passant (producing the position on page 60), White should have played e7-e8Q mate!

This classic retracter was composed by Bruno Sommer in 1910.

Fake Advertisement

The Fake Ad announced in the Table of Contents was for the Soapcoptic and appeared on page 53. Photo: UPI.

EUREKA

Eureka is dedicated to those venturesome spirits who, never settling for a ready answer, have fought their way to a better, more elegant, or more complete solution than one previously given in the Answer Drawer.

**\* Intergalactic Tactics** (November, page 52). James F. Sturfield, of St. Albans, VT, bested our score of 2,705 on the Geometric Progression pinball maze with a total of 2,835 points. His high scores on Point Counterpoint (160 points) and Tinkerbell (215 points) were matched by J. Lee Hampton, of Lucasville, OH, and William Franks, of West Newton, MA, which improved on our scores of 155 and 205, respectively.

**\* The Song in Question** (Wild Cards, November, page 69). We asked the musical question: Can you name 10 songs whose titles are questions? Many readers responded with long, long lists to add to the 10 that we named. Our favorite letter came from Ernie Ridlon, of Milford, NJ, who pointed out that the most quizzical song title must be "(Who Knows) Where or When?"; the funnest must be "Who Paid the Rent for Mrs. Rip Van Winkle When Rip Van Winkle Went Away?"; and his personal all-time favorite, "Where Did Robinson Crusoe Go with Friday on Saturday Night?"

COMING DISTRACTIONS

APRIL

You'll flip over the April issue! In the spirit of April Fools, we offer a trick cover, mathematician Martin Gardner's favorite practical jokes, and the Elastic Aptitude Test, a challenge to wit and mental flexibility.

Plus The Human Zoo, Funny Faces, Color Wacky Wordies, a foldable crossword puzzle, Call Our Bluff Goes to the Movies, and Word Chase, a board game for word nerds.

On sale at newsstands  
March 13

### 32 Picture Dominos

The chain proceeds as follows: A-L-F-K, K-H, H-B, B-N-F, F-O, O-B, B-F, F-C, C-M, M-E, E-L, L-J, J-A

### 33 Middle Boxes

What is a box that has four legs and a tail, eats oats, and goes equally well from both ends? (A blind horse)

### 34 Letter Logic

The answer word is DRAWN. The six pictured words are WATER, JOKE, HOPE, FLOUR, KNIFE and RADIO.

For a step-by-step explanation of the solution, send a self-addressed stamped envelope to "Letter Logic," Games, 545 Madison Ave., New York, NY 10022.

### 35 Job Changes

C	O	D	A	G	L	A	M	S	I	L	O	P
U	N	I	T	H	O	H	U	M	T	A	X	I
L	E	A	H	E	R	A	T	O	A	M	E	X
L	I	L	L	I	A	N	B	E	L	L	M	A
A	G	A	T	E	S	T	O	T	O	E	L	L
R	A	N	I	A	E	R	O	S	V	E	E	
G	R	O	C	E	R	C	L	E	V	E	L	A
O	D	D	V	E	I	L	S	A	N	T	I	
N	E	E	E	D	D	Y	H	U	D	S	O	N
W	A	I	T	E	R	C	R	O	N	K	I	T
W	I	N	G	S	O	L	I	D	I	D	E	A
A	R	C	H	S	W	I	P	E	N	E	X	T
N	Y	E	T	S	P	E	D	S	I	S	T	S

# WILD GARD ANSWERS

### Who's There?

1. Willem
2. Walter
3. Arthur
4. Annie
5. Florence
6. Dwayne

### A Visit to Uncle Toby's

Aunt Hildegard likes words that can be split down the middle making two words.

### Monkey Business

The banana is 5/4 inches long.

### Country Music

1. Algeria (or Austria)
2. Austria (or Algeria)
3. Bulgaria
4. Argentina
5. Australia
6. Costa Rica
7. Mauritania
8. Saudi Arabia
9. United States of America

### Cherchez La Femme

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1. priMARY     | 9. sterLIZation |
| 2. isSUEd      | 10. aDORable    |
| 3. paLISAd     | 11. oVERActive  |
| 4. shABBY      | 12. deCORAt     |
| 5. eLEVEnth    | 13. bellaDONNA  |
| 6. nightinGALE | 14. micROSEcond |
| 7. disPATch    | 15. irRITAt     |
| 8. bandANNA    |                 |

### Love Stories

1. *Gone with the Wind*, Clark Gable as Rhett Butler; Vivien Leigh as Scarlett O'Hara.
2. *Annie Hall*, Woody Allen as Alvy Singer; Diane Keaton as Annie Hall.
3. *Rocky*, Tala Shire as just plain Adrian; Sylvester Stallone as Rocky Balboa.
4. *To Have and Have Not*, Humphrey Bogart as Harry Morgan; Lauren Bacall as Marie Browning.
5. *Star Wars*, Harrison Ford as Han Solo; Carrie Fisher as Princess Leia.
6. Fred Astaire and Ginger Rogers in any of the 10 films they made together.

### Global Confusion

The following global changes were made:

- |             |              |
|-------------|--------------|
| no=yes      | with=without |
| on=off      | most=least   |
| her=his     | in=out       |
| go=stop     | hard=soft    |
| for=against | under=over   |
| pro=con     | stand=sit    |
| to=from     | man=woman    |
| all=none    | up=down      |

MAX's message is:  
I KNOW I'VE CAUSED SOME CONFUSION ... THERE'S A GOOD REASON FOR IT, HOWEVER. SOMEONE HAS REPROGRAMMED ME TO GLOBALLY REPLACE MUCH OF MY VOCABULARY WITH OPPOSITES.

THIS TRANSFORMATION MAKES MOST OF WHAT I'M SAYING HARD TO UNDERSTAND. I DID NOT KNOW THAT HUMAN BEINGS COULD BE SO CRUEL!

AND WHERE WAS MY GOOD-FOR-NOTHING OPERATOR WHILE MY INSIDES WERE BEING TORN ASUNDER?

ON HER COFFEE BREAK!  
WON'T SOMEONE DO SOMETHING?  
I CANNOT STAND IT ANOTHER MINUTE!  
I AM VERY UPSET! TOTALLY!

### For Optimists Only

29,661	9,332
29,661	8,433
29,661	6,596
3,910	4,072
92,893	28,433

### Pardon Me, But Your Roots Are Showing

These famous folks, including "America's Sweetheart," were all born in Canada.

### Three of a Kind

1. Fore for four
2. Knew now you
3. Weigh why way
4. Rare pear pair
5. Few can reign
6. Write rite right

### Mixed Metaphors

1. Art
2. Solitude
3. Architecture
4. Marriage
5. Prejudice
6. Leisure
7. Hope

### 6 Letters

#### Guess Again

1. CENTURIES  
Ms. Sherk's students play-tested, and erased at an average rate of 29.867 square feet per minute.

198,938,800 square miles

$$\times \frac{27,878,400 \text{ square feet}}{1 \text{ square mile}}$$

$$\times \frac{1 \text{ minute}}{29.867 \text{ square feet}} \times \frac{1 \text{ hour}}{60 \text{ minutes}}$$

$$\times \frac{1 \text{ day}}{24 \text{ hours}} \times \frac{1 \text{ year}}{365 \text{ days}} \times \frac{1 \text{ century}}{100 \text{ years}}$$

= 3,530,000 CENTURIES

#### 2. HOURS

The play-testers averaged 3.47 minutes per game.

$$\$500 \times \frac{4 \text{ games}}{\$1} \times \frac{3.47 \text{ minutes}}{1 \text{ game}}$$

$$\times \frac{1 \text{ hour}}{60 \text{ minutes}} \times \frac{1 \text{ day}}{24 \text{ hours}}$$

= 4.8 DAYS

#### 3. MONTHS

$$25,000 \text{ miles} \times \frac{3.78 \text{ minutes}}{1 \text{ mile}} \times \frac{1 \text{ hour}}{60 \text{ minutes}}$$

$$\times \frac{1 \text{ day}}{24 \text{ hours}} \times \frac{1 \text{ month}}{30 \text{ days}} = 2.19 \text{ MONTHS}$$

### No Reply

The ad reads, "ATTENTION SCRABBLE PROS! I'd rather be playing Scrabble. Wouldn't you? WE NEED YOU! Mesa Public Library, Wednesday nights. Six p.m. to nine p.m. SEE YOU THERE!"

### 41 Lady Bugs

T	H	A	U	M	A	S	E	R	I	C	M	A	N	A	C	L	E	S	A	C	M	E
A	O	R	T	A	L	L	E	V	Y	I	M	A	C	I	N	O	U	S	I	S	O	L
X	M	A	S	C	A	H	O	L	Y	N	M	R	A	N	D	M	S	I	T	O	L	
C	A	R	T	A	Z	I	E	P	I	L	A	S	S	I	V	I	T	B	E	K	A	
U	N	I	S	O	C	I	A	L	C	A	T	H	E	R	I	N	E	R	I	N	E	
T	A	C	O	S	J	O	S	S	A	T	H	A	L	E	N	P	A	N	I	N	E	
M	A	P	A	R	I	M	E	N	T	H	E	L	C	H	E	L	O	S	S	A		
M	A	R	I	T	E	H	O	M	E	N	I	B	E	R	K	I	N	S	E	L		
T	O	N	S	O	V	E	R	E	C	A	S	I	D	E	D	I	N	A	D	E		
S	P	A	R	A	D	S	H	A	R	E	N	S	I	L	E	S	I	G	L	A		
E	U	G	E	N	E	S	K	E	P	E	L	E	S	I	S	A	N	D	E	H		
E	S	S	A	S	A	S	I	D	E	S	A	L	L	E	S	E	R	E	L			
S	S	S	I	H	M	M	I	N	G	M	A	N	D	A	L	Y	N	E	S			
J	U	S	T	I	C	E	S	I	E	S	I	E	N	I	W	A	S	A				
A	S	P	E	M	A	N	H	R	A	T	E	S	A	M	A	N	A	L				
D	E	A	M	E	S	I	A	M	O	N	O	H	E	A	C	O	N					
C	O	C	A	T	C	H	A	N	E	L	A	N	E	S	E	T						
P	E	R	P	A	R	T	E	H	O	S	S	E	A	S	H	O						
S	U	P	P	M	A	N	E	L	I	G	H	E	M	A	G	H						
A	S	H	R	A	M	E	L	E	A	N	O	N	S	E	R							
M	H	E	R	E	L	A	S	E	R	A	N	E	L	E								
Z	U	D	A	L	A	D	E	H	I	E	M	A	L	O								
L	S	L	A	T	O	H	O	L	E	D	I	C	E	L								
O	B	E	F	A	N	E	G	A	N	D	E	S										
N	Y	S	I	D	E	S																



PUZZLE 169

V H R G J E N O P V O T  
V W Y I G D I O H X M L  
V L I A C E R L U T I A  
V J J S N L E A S G C  
L G A L A S T A T A L I P  
L I A S T A T A T A T A E  
C I L I A S T A T A T A H  
A A E D L U H A S O C M  
L E W I T A S T A T A A  
L C L I V T I J S F  
R R H C U A A A C L O  
R I I A R E B D J A H  
R I T I L L L J V

PUZZLE 170

S C I M B F L O U S D  
A T T E N T I A R O S I D  
H O N O R I F I C A T I O N  
F U C S I T A T A T A T  
A C S T A T A T A T A I O  
L I T T L E S T A T A T A  
L Y S T A T A T A T A H  
U N A T A T A T A T A R  
W Y V I L L H H C I  
A C H R O T I F S K E R  
M A T I L O R A N G I M  
C F O U S S A T A T A  
S R E F N O C A T A S

PUZZLE 171

F G S O J G E B R U  
R P S I T O T A Z P  
D U S O N P U S H Z I  
C A S T A T A T A T A T  
L I N H C A S A L L E C  
S A T A T A T A T A T A  
I S C A T A T A T A T A  
R I A C C C C Y A F K J  
T A A A A A A A T Z O F  
A T I H Z B O A T A I C R  
P U O J L Z D C I A T O J  
C H O H C E P O C H O L P  
C O A T S I G B O L H

PUZZLE 172

P U H H C O K A R C  
C A T I A D T V B H U I  
V T K E Y V O C C E P  
I F R S F L Y V H I P H  
C I C I D I T A H C O T  
E A T A I J H A H R R E  
V T O C S E R O J A C R L  
T A S E I S O L L I Z  
T O C H A T I S J J Z  
L V O L C H K L O K L  
L E L I T H O L L O V I O  
R E L E S T I T A A P  
E T I Z I B N K E Y T L E

PUZZLE 173

L E D A R G O V A M Y  
A S U M N P E W E T O N  
F I P C H E H E U L A S  
C R O Y S I S D A C E U  
G I O L V O E R I H S E  
E T I J U N A E L I U D  
D O E A R L L I C F I  
E I I M E S E J M K S  
H L H E D I A U A E E Y  
C E M I E A O T R I R  
F O U G E C A L I B R N  
S C E R I A Z A V O E U  
O A C E L L A N A R C S

PUZZLE 174

A P P L E S C S K D L I  
L O J G U A R R O L D  
S R O L D H I M E S A  
E R E A A V K D F I  
M I F E R K H C K P L G  
D I A P L T K L E U X  
I E K D E K K E K A R  
V I G I S K E V C S H  
E K N J D Z K D A K H J D  
R A D O S J E S R E K S  
T K D P I T A N G A S K E  
K D O U I N C E S K B K S  
S E O T A R O D K D V E B

PUZZLE 175

B R O J D S L E T T U C E  
I S A L M O N J B I L I A  
L J D V G I L K D S K A K  
I C K A N D H E S K L  
O H T A J U J D S T E E  
L E O K C J B A S H O H  
R S Y E B K D B K E S I T  
K R S H E I H R H J D I  
S I T K X K D C A C C I L  
B I E E T K A C H I K D S  
I S R A U R M U A T S K D  
T U C K O J D R K B I N  
P A P A Y A S T K V E B

PUZZLE 176

S S E R C R E T A W R O  
A L J S K O J C I V E R H  
H T O H A T O E S W A L L  
R K D O J C K M O R E Y I  
O U S O G J D L R I A L S  
T A S I F E K D L I H  
S T H I S K D S A E I  
S I A S L G I D K C L I N  
K D H U J D C O F F E S  
O J A J J D S E H C A E I  
L C H O C C O L I K C J  
K D E G A B B A K P O L  
A S P A R A O U S K V E S

PUZZLE 177

T O E S P A C E S A D V B  
E F P W L U A T E R  
C H A R S I S I L H I  
H I R A S S T W E O R  
I N G E E V E I T O S  
G E M G Z I A S O D D  
D O P A C O N I I A E  
I N E L R A H L G S  
R Z H S O P I S L H T S  
E O H E W E L J E L F  
A S A T T E P O V R S H R  
F R I E R O L L I B I  
V I R E G L A S S C L U S

PUZZLE 178

H O B L I X O R P S  
A R U N I E S U O M C E  
L O A C Y I L L D P U R I  
M I A E A T R O R E Y  
E E X E R I I H I T A  
S Y L L E A L E A N L S L  
S T I E M R K E T U L A  
P R E E T I N E S T U  
O A Z T W F L P O R T I  
R C E E D L O D A Y  
Y O A H T I S O I N M  
C H I S E L L I E D C R  
X P E X G L C S A O T

PUZZLE 179

O J A P C A I R E L F C L  
Q I C H R U B H A H R A  
S C H S A R B O O H O O D  
Y A A L E S R O S C A C Y  
M S E T P A U K F W K O  
A A A L E H U H E R G E O  
E C E L L E O U T O O T D  
B A G T L L L O N H O I  
Y H A P O M A E D L Y V  
O S A C H T I E S I A A  
S U G O H T A F G A H I  
P U O L C E L L S O C V  
D A L E T O H A T I L L G

PUZZLE 180

C R A Z Y O H I M A I P  
O B L T A C I Y H D A Y H  
J A A E H R I X V F I S  
E N V I A A B E L L C R  
S N E R A C Y H L A K O  
C A N D I B O M O M I D  
H O N D E A R O P E A  
L E U E Y E I A S E A G  
E D E R F S O Y O R A A  
N U A P B E E K C L Y  
A C I L P G Y I A R C E  
Y M O I R C A P P O K  
S T P L A E H E H I T

PUZZLE 181

I B C O I P I L D S F  
K D O L L I O J D S I  
S E X E I A B F I C Y  
H I D E A R O J D C T  
C J I S N I E L I  
E T I T A I L I G N  
E P C I E A O J O D H Q  
M P I E R A M R I C  
S O P E A R D S S R I  
C I E R O I T E U I J O  
G O H R K G A T R Y  
O U L A I H H T O L  
A F A J U H N D V E B

PUZZLE 182

A F L E M S A T E N O I L  
S T A H E A N O B U S R E  
L E M N B I T E R T O H  
A P O R H C S E E H  
C F O N S U N O U S I V E  
I H E S T O N E A T  
S I S S A N D T O R C I A  
Y R C E R I A M U T E  
J A H I V H N D O H I A  
V O A P O P U P A H A C  
I A A O C A M E R B E  
H R C E Y A U V E E G O  
E H U A J A C K E T S E

PUZZLE 199

H T E R S D A Q A I H D A E D  
A C G G A T I P I K D D V  
E N O U S L M I E S A H O C  
O R G S A T Y H U B O S I  
C I L H G C A D H X O R E  
P A R S I H S T U N L R U J  
M P O C T A S I A M P A F C  
R E H T E T A W I C B O  
A O P A A G I T I Y H O  
R E S I T A O R I S I A G O  
O H O S G R H O C A B I C H I  
D E T A C C P A Y D O C I J  
O H O W A H S P G A C E H  
K C A H O S J O M V H D O  
U C I S T I C O A N C O M A I

PUZZLE 200

G I N O H P I R A C C O S I  
H U W E P A S O O T M H O  
E H N H A C C A G O L E A S  
T M E M K E P I A A C I G M O U  
N D A S A R M I T C A O N  
T L A Y C R M A Y V H S I V  
W L E I T A S L E A T U M A I  
A M I A S H D I A C O S E V  
C L A H S G H I B E S W I  
C E L Y A B O H V W S I O Z  
H L U L E W D L A G H I C O  
E L A T E M H O T P O H I G H  
H O I H R O E C C I N O C I H  
Y H O A O R O M A E A I  
G L W I M S R E D O U T O H I

PUZZLE 183

B O R O (O I R L E)  
 K I N D E R S T I K E  
 A R Y K O J D T J D S  
 S T I N F I K O S A  
 E R I C I L A R N  
 O I T O N A A E  
 P O R T A C O V K K  
 M E L L O S E Y K  
 L L C C I E X C  
 J D K K O V K O F  
 I T O N A O I  
 O U R I V E  
 P R I T H V E R

PUZZLE 184

S T A R T O V O I C E  
 L O C C P I B K U F I  
 K I N T O O K I E L O  
 I N S T A C U Y I A U  
 I L L O P R  
 I A R I L O S U  
 Y X S T L A K K I  
 K U J O C L A C I I A U  
 N C E I G E Y I L L Q  
 K I N D O L O V I Z E  
 I T E R E X U J D S  
 O E N K D I K O N Q  
 S O U E Z L K D V E R

PUZZLE 185

S O B A L S N A N O C  
 M O U A R K A B E  
 S E I R D O J L I A  
 G R A M A X I A  
 I L L O C A I R  
 M E N I C A N A  
 M U N I C I P A L I T Y  
 O C C I D E N T A L  
 G A I T H R M A C T U  
 S E I T E R I O O  
 A T T E C E O U A R Y  
 O C C I D E N T A L I B  
 C O E W I N D S T H

PUZZLE 186

E R D O R H A J O I U  
 K O I C A O R B I X  
 L A G I T O S N U  
 I N K O L S D O O  
 S E V I T C  
 T O S A K O D I E M  
 O R S O R K L K P E P U  
 S A S E L L P H I V  
 O S G O O L O A I K R E  
 S I O N R O V A S A X  
 K O K O L O S I O T S  
 I L Y N P O I A H E  
 L O V R O H S K D V E B

PUZZLE 187

A B B A C O C A C L  
 S O S A N I A A N A C  
 S A S A S A P C P N  
 S R A T S P R I C P R E O  
 S O S O S A I V E I  
 S O S O S O S A C A T  
 S A S A S O S O S A C A  
 S A S A S A S E P S N  
 S A S A S A S A S R  
 S A S A S A S O L I E A  
 S C L A S A S A S V R C  
 S A S A S A S I L R E A R  
 S A R A S R S A N O L A

PUZZLE 188

H M H E T H O N T F U I  
 H C J A T E L L I T O N  
 H M O S A S H Y I L A  
 V S E A N X E L I M E N  
 T P W C O C I T O E M P  
 H O V C H T I T F V O  
 A U F A A P P I C A M I C  
 D S E A S A V A N T Y  
 H E Y S A S A K A L O S  
 E R V C T O Z A T H R V  
 T I C I S I R E N K A G  
 T L C L M A S T I R A D  
 A D H E R E N T O L A E Z

PUZZLE 189

S T R B U L I G A N O C  
 T H R I N H O L U N I  
 H V S C Y R E V A I L  
 U T A S E N O Y C I F  
 H N S G E O R A S E N  
 Y S A S I N S H A X E  
 R V L L C V A N D I O D  
 S O S C S A E E A I  
 O S I I T I T H E N I S  
 F A S E A I A N O C L A  
 T H O S E N Y M O N T P  
 F I L L H A T I S H O S T  
 P R E N D R E W H S O P T

PUZZLE 190

O C C I D E N T A L E R  
 S E L C H E E R L E I B  
 E S E R I T A G A L L I B  
 H I T A B T I T E Y  
 H T I T E L C E I K L L  
 A N I T A A S A S O R E  
 D O C T O R C A M E Y  
 S A S O I S A S V T  
 T A S A A A S O L E E  
 T O T I E L L I S A O R B  
 Y N T A I S O S A R A  
 S I N G L E A D H I L E S  
 B L A C K S O N N I E S E

PUZZLE 191

P S I R T C E L E D V H  
 I J O V O N R J I R T  
 S C E N S A R D I E O  
 H E D C L A L D E F N  
 T V O S A S O S T W  
 H V L I S C L Y  
 I D O S O S O S L  
 S O S O S O S A C O  
 S A S O S O S L S P S  
 O M A S E N A S F U E  
 S O L S O S O S A T I E R  
 F V Y N E L L K H B U O I  
 V A W S E L J O E K K O F

PUZZLE 192

R A D I S A A L D A  
 A F L A A T C C A L C  
 H P E S O B I E I  
 Y O S H E N R A L H A N  
 H P U L L I S O S O T  
 Q L R E S O S I R I  
 I A E T I S R I T A L  
 L S O T E S A E N C Y L  
 Y U L I A S E S A L A  
 A S E S H A P P E R  
 S U P E R H W A F A I E  
 K E A O O U R Y H E O F  
 I T R O D I A N G E S H L

PUZZLE 193

P E L L A G A S T E T H R  
 E R A S S E S S L E R  
 K I A U G C O S I T E A  
 I L A S O L L O S A P P  
 H E S T C E L O S A S I  
 S E T T H S C A S A K  
 S I L L S O S A I S  
 C H T C I O C K A C S T  
 L I C O S T H A S R  
 C S O S A O V E T L E I  
 T A S A T O S F E L N O  
 I M O R E M I L L C H O S E  
 S A C K S H E S I D D O T

PUZZLE 194

S A A C A O C H A T S R  
 S O V E A I R R A C K T  
 I P S E N I P L O S F E  
 A M B E M L L L I N A  
 K O M E O I L L R I S S  
 S T A R D U R E R O K E M E  
 P O L L A N D O O Y A T I  
 S O S L E A N D A S C  
 H O L L I E L T S O V Y  
 I S H O D D O S E L C  
 C O S I M O V E S A I  
 E T T I H A V E S A E O  
 S T O N E M O D U O T S

PUZZLE 195

R H N S H Y D H R A N U  
 R E L Y T E I M R B R  
 Q G O S L O N I C A  
 S A S A S R P S H M  
 S A S A S A S O S O  
 S A S A S A I D L P  
 S A S A S A S H Y S H O  
 S A S A S A S A S O  
 N A S A S A S A L N  
 S A S A S A S A S E  
 H I D E S I L S A W Y  
 S E N T Y D Y A S N O S  
 S E R O P R O O D H T R

PUZZLE 196

M I S S I T M E S A K  
 O S H C A S O S I L L Y U  
 F R T S A S I S E S A D  
 S M S T I S O S E R P U  
 I T X O S O S O S O  
 S O S A S A S A S A  
 M O L C O S O S I S O  
 A V D O S A S S O S U S S  
 S I L L I S A S A S I  
 T O H S O S C E L L J U I  
 S R O S I T E R A D O S U  
 M C I S O S I D L E S H Z U  
 A M O U T C H O A L P U I

PUZZLE 197

H Y H S A L B C O G L K R  
 I N T I R I Y S I N I  
 S I H Y I N Z I L L O S  
 H O T H R D I M C O I O  
 A N S I F E U Z O P O L  
 F I A L P A S H I A O O  
 T H I T H I C S A S O  
 S A S A S I S O S S  
 I S S A S L I S A S L  
 W R I W I L S E Y S I K  
 M S S A S L O S S A M I  
 A F H S P H I A S O N  
 I S A N S A S I S O

PUZZLE 198

K O S I G K D S I N E  
 J O O S A S T I O D S  
 I N S K P E R F I D E  
 S A S I S O S K D P R I O  
 S O S S R R K D L K U B  
 I R O S I T S O L S K O I  
 I O O S I L L S R E L Y  
 K O S S O S A S S I S L  
 S A S O S I S A S I A  
 S I S I S A S A S I C O  
 X O S I S A S K D S C S  
 I L R K O L D V E L O B  
 F R U N P J O J U V E B

B I B L I O G R A F I A .

## BIBLIOGRAFIA.

- Adler. A, Conocimiento del Hombre, Espasa-Calpe, Madrid. 1979.
- Alcantár Cardenas Graciela, Selección y evaluación interna de un libro de texto par el curso de inglés del 4º año de la Escuela Nacional Preparatoria.U.N.A.M. Fac. de Filosofía y Letras, México, abril 1984.
- Allen David Edward and Valette M. Rebecca, Classroom Techniques: Foreign Languages and English as a Second Language, Harcourt Brace Fovanovich, Inc, U.S.A 1972.
- Allen J.P.B y Pit Corder S. Readings for Applied Linguistics, volume I, Oxford University Press, Great Britain, 1978.
- Alves de Mattos Luiz, Compendio de didáctica general, Kapelusk Buenos Aires 1974.
- Candlin N. Christopher The Communicative Teaching of English Songman Great Britain, 1981.
- Claparède, E., Psychologie de l'enfant et psychologie de l'enfant et psychologie expérimentale, Kundig, 1974.
- Chatean, J, Le jen de l'enfant, Vrin, 1981.
- Debesse, M, Cómo estudiar a los adolescentes, Nova, Buenos Aires, 1977.
- Dewey, J., Experiencia y educación, Losada, Buenos Aires, 1968.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Espasa-Calpe 19 Edición, España, 1970.
- Duhamel G, Les plaisirs et les jeux, Mercure de France, 1972.
- Gagné M. Robert, Principios básicos del aprendizaje para la instrucción, Editorial Diana, México, 1979
- "Games" Vol. 7, No 10 Issue 44, U.S.A, October 1983.
- "Games" Vol. 9, No. 2 Issue 48, U.S.A, February 1984.
- "Games" Vol. 8, No. 3 Issue 49, U.S.A, March, 1984.



- Granger, Colin Play Games with English Teachers Book 2, Heinemann Educational Book Ltd, Great Britain, 1982.
- Granger, Colin Play Games with English Students book 2, Heinemann Educational Books Ltd, Great Britain, 1981.
- Hill L.A Fielden R.D.S, English Language Teaching Games, Evans Brothers Limited, Great Britain, 1978.
- Holden Susan Drama in Language Teaching, Longman Group Limited Great Britain 1981.
- Hobbarð Peter, et. al., A training course for TEFL Oxford University Press, Great Britain, 1983.
- Johnson Kieth, Communicative Syllabus Design and Methodology, Pergamon Press, Great Britain, 1982.
- Johnson Keith and Morrow Keith Comunication in the classroom, Longman Great Britain 1981.
- Lee W.R, Language Teaching Games and Contests, Oxford University Press, Great Britain, 1975.
- Makarenko, A, Oeuvres 3 vols, Moscú, 1977.
- Mc Callum George, 101 word games, Oxford University Press, U.S.A 1980.
- Mugglestone, Patricia, 1 Planning and using the blackboard, George Allen i Unwin, Great Britain, 1980.
- Paulston Bratt Christina and Bruder Newton Mary Teaching English as a Second Language Techiques and Procedures, Winthrop Publishers, inc. U.S.A. 1976.
- Rixon Shelagh, How to use games in language teaching, The Macmillan Press Limited, Great Britain, 1981.
- Stockton Rejón Federico, "La definición de objetivos de aprendizaje: su función en la evaluación" en Paquete de Autoenseñanza de Evaluación y Aprovechamiento Escolar Ed. Fernando García Cortés, C.I.S.E., 1983.

Trim J.L.M Developing a Unit/Credit Scheme of Adult Language Learning, Pergamon Institute of English (Oxford) Great Britain 1978.

Trivedi, H. C., "Culture in language learning", E.L.T., English Language Teaching Journal, Vol xxxv, number 4, july 1981.

Webster's Third new international dictionary of the English Language unabridged (encyclopedia britannica, Inc.), U.S.A,1976.

Webster's New World Dictionary of the American Language, College Edition, U.S.A, 1951.

Wright Andrew, Betteridge David y Buckby Michael, Games for Language Learning, Cambridge University Press, Great Britain, 1980.

Wright Andrew Visual Materials for the Language, Teacher, Longman Great Britain 1976.