

Cuerdas

(Orfanato provincial)

-Aquí te lo dejo. Ya sé que no es el sitio más adecuado para él, pero mira es que estamos saturados. En cuanto podamos lo llevamos a un sitio mas adecuado para su situación. Aquí tienes los informes, las medicinas. Esta es la última evaluación. Y en esta maleta están todas sus pertenencias.

-De acuerdo, firma aquí y ya está todo.

- Maria, ¿otra vez por los pasillos?
¿Quieres hacer el favor de salir al recreo con los demás niños?

-Niños, niños, este es vuestro nuevo compañero. Como veis es un poco especial. Pero entre todos tenemos que conseguir que se sienta a gusto el tiempo que esté entre nosotros. ¿De acuerdo?
Bueno, Vamos a empezar con la clase. Recordáis que ayer hablábamos de la importancia de las comas. Las comas pueden cambiar el sentido de una frase hasta convertirla en otra completamente diferente...

-Aquí por lo menos te dará el sol un poco. Ahora vuelvo ¿Vale?

- Pero María ¿adónde vas?

-Hola ¿Cómo te llamas? Yo me llamo María. Bienvenido al cole.
¿No sabes andar? ¿Ni hablar? ¿No sabes nada?
¿Qué te pasa? Eres un poco raro.
Mira, es muy fácil. Si quieres mover una mano, haces así y la mueves.
Y si quieres hablar haces así. Ho-la. Y lo haces

-Maria ven a jugar con nosotras.

-¿Y si te pica un brazo? ¿Cómo te rascas?
Yo, cuando me pica un brazo, no me puedo aguantar.

-O María, pero ¿que haces?

-¿Quieres jugar conmigo a la cuerda? Mira, es muy divertido.

- ¡Qué rara es María!
- Mmmjm

-¡Ya sé lo que te pasa! A ti lo que te gusta es el fútbol.

-Maxima concentración. El delantero va a chutar. Es el máximo goleador del campeonato. Pero la portera es la mejor de la competición.

-Impresionante patada le ha dado al balón, que se acerca como una bala a la portería
Gooooool! ¡gol, gol! ¡El niño en la silla de ruedas ha metido gol! ¡gol, gol!

-Pero, ¡qué rara es María!
-Mmhm

-Señora déjame a mí – que yo puedo.

-Muy bien , de acuerdo.

-Chocolate, choco, choco la la, choco, choco te te
chocola, chocote, Chocolate

-Érase una vez una bruja enamorada de un príncipe...

-Uno, dos Uno, dos Uno, dos

-¡Capitán, salve a la doncella!

-¡Auxilio Capitan, solo vos puede salvarme!

-No conseguiras a salvarla. La doncella está en un recaudo, jo, jo jo.

-...Y el príncipe y la bruja fueron felices por siempre jamás.

Un dos tres al escondite inglés, no mueves las manillas ni pies**
Ah, te he pillado!

- ¡Oh, sí! Tu solito lo has conseguido

Vas a recuperarte y vas a andar y también hablar, y vamos a viajar por todo el mundo.

¿Sabes que existen los que comen hormigas?

Bueno, no hace falta que comamos hormigas.

-María, hoy no puede salir al recreo. Mira, está muy cansadito.
Si quieres puedes quedarte aquí con él y le haces compañía.

-Que te pasa? ¿No te apetece jugar hoy? Mmm...

-La, lalala, lalala

¡Sí, ya anda! ¡Soy la mejor entrenadora del mundo!

Ah! Seguro que ha sido él.

-No nos podíamos imaginar que estuviera tan malito.

Nunca se está preparado para algo así

-Bueno, por lo menos ha sido por la noche, sin sufrir

La verdad es que, es que su cara era de alegría

-No sé como se lo vamos a decir a los niños.

Sobre todo, a María. Se había hecho muy amiga de él.

-Ya lo sé

-Recojeremos sus cosas lo antes posible. Siento que hayas tenido que pasar por esta tragedia.

(Centro de educación especial - Antiguo orfanato municipal - Veinte años después)

- Buenos días niños, Soy María vuestra nueva profesora.

****Un, dos, tres, al escondite inglés** es un [juego infantil](#) con gran popularidad entre los niños de todo el mundo. También es conocido como "Chocolate inglés" (en Aragón y en Almería y Granada, aunque en Teruel es conocido como "pollito inglés"), "Palito inglés" (en [Murcia](#)), "Pollito inglés" (en [Andalucía](#) y la [Comunidad Valenciana](#)), "Patito inglés" (en las [Islas Baleares](#)), "Calavín, calavera" (en el [País Vasco](#)), "Picaparet" (en [Cataluña](#)) y "estrellita es" o "escondidas". En [Argentina](#), la canción es "un, dos, tres, pelo, pelito es/cigarrillo 46", en [Venezuela](#) "un, dos, tres, 'pollito' inglés", en [Costa Rica](#) "un, dos, tres, quesito STOP", en [Puerto Rico](#) "un, dos, tres, Pescao" y en [República Dominicana](#) "un, dos, tres, mariposita es".

Reglas^{[[editar](#)]}

El juego comienza eligiendo un jugador que tendrá que estar situado de cara a una pared. El resto de los jugadores tendrán que colocarse a cierta distancia del mencionado guardián. Éste contará hasta tres estando de frente a la pared que protege y mientras tanto el resto de los participantes tendrán que avanzar con el objetivo de tocar la pared custodiada. Cuando haya contado hasta tres el guardián se dará la vuelta y podrá señalar a todos aquellos jugadores que se estén moviendo para que vuelvan atrás de nuevo y así recomenzar su avance. Ganará el jugador que logre llegar a la pared sin que el guardián le haya visto moverse.