¡A DIVERTIRSE!

Problemas con el ordenador

CONCHA MORENO
Universidad de Málaga

I. Buscamos algunas palabras que nuestro supermoderno PC, equipado con todo y a la última, ha perdido.

- Esa forma verbal es también una joya, más común entre nuestras abuelas.
- Es una letra muy «bailona».
- Esta fruta jugosa y tropical resulta muy útil en las sartenes.
- Esta parte del cuerpo, que aparece repetida, es también un juguete.
- Si tienes en tu casa muchas de esas, pueden pensar que eres un(a) campeón(a) o que bebes mucho.

II. Nuestro ordenador tiene problemas para reconocer la voz humana y confunde algunas letras, por eso ha cometido algunos errores en las siguientes frases. ¿Puedes detectarlos?

- *Está llorando porque le ha entrado una peluca en un ojo.*
- *Hace poco, en Inglaterra, ha habido erecciones generales.*
- *Sé que conseguirá hablar español como un nativo porque se ha empañado en ello.*
- *No podemos ir por esa calle porque es de disección única.*
- *Mi pena se llama Katia y se parece mucho a un pastor alemán.*

III. No es lo que parece.

Nuestro querido ordenador es de lo más lógico; por eso ha sacado unas conclusiones un tanto curiosas. A ver si tú también las encuentras.

Si un dormilón es alguien que duerme mucho y un comilón es alguien que come mucho,

un león es alguien que _____.
un riñón es alguien que _____.
un vagón es alguien que _____.
un tirón es alguien que _____.

IV. En busca de las cosas perdidas.

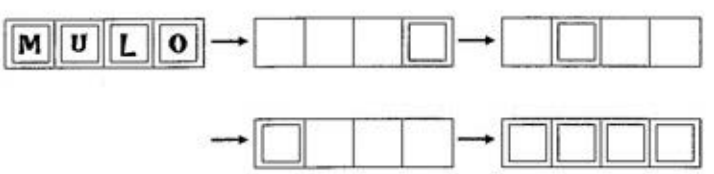
Esta vez buscamos varias cosas. Te vamos a dar unas pistas para que encuentres algunos objetos. En realidad deberías proponérselos a algún(a) compañero(a) y jugar con ellos.

1. Son siempre tres pero sus valores son distintos.
2. El uso de estimulantes para conseguirlas está penalizado.
3. Para recibirlas la persona tiene que bajar la cabeza.
4. Se oye siempre la misma música cuando se reciben.
5. Están hechas de tres metales distintos en función de su valor.

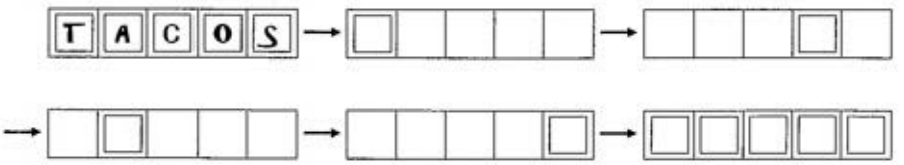
Otro objeto:

1. Puede identificar a algunos países.
2. Tiene un lenguaje propio.
3. Se abre y se cierra.
4. Su uso requiere cierta gracia.
5. Alivia los calores del verano.

V. A partir de este animal y cambiando una letra cada vez, llegarás a algo muy relacionado con América. También existe en otras partes, claro.



Ahora, a partir de este rico plato mexicano, llegaremos a un consejo relacionado con el gusto y el saber.



VI. Al pie de la letra.

El tema de este número de *Carabela* tiene mucho que ver con la informática; por eso vamos a dedicarle un poco de atención a ese «animalito» que tanto nos ayuda en nuestro trabajo con el ordenador. Sí, el ratón. Pero además de ser muy útil también forma parte de frases hechas. Vamos a ver si encuentras las que corresponden a las siguientes ideas:

- Buscas a alguien que también te busca, pero no os encontráis.
- Eres una persona muy estudiosa que se pasa el tiempo entre libros y papeles.
- Es mejor ser pequeño y muy útil, que grande e inútil.

Soluciones

I. DIJE - JOTA - MANGO - MUÑECA - COPAS.

II.
- *Está llorando porque le ha entrado una* pelusa *en un ojo.*
- *Hace poco, en Inglaterra, ha habido* elecciones *generales.*
- *Sé que conseguirá hablar español como un nativo porque se ha* empeñado *en ello.*
- *No podemos ir por esa calle porque es de dirección única.*
- *Mi* perra *se llama Katia y se parece mucho a un pastor alemán.*

III. *Un ledón es alguien que* lee *mucho.*
Un riñón es alguien que riñe mucho a todo el mundo.
Un vagón es alguien que vaga *sin rumbo.*
Un tirón es alguien que lo tira todo, que no guarda nada.

IV. LAS MEDALLAS OLÍMPICAS - EL ABANICO.

V. **MULO** → MULA → MALA → PALA → **PAPA.**
TACOS → SACOS → SACAS → SECAS → SECAN → **SEPAN.**

VI.
- Estás jugando al ratón y al gato con esa persona.
- Eres un ratón de biblioteca.
- Más vale cola de ratón que cabeza de león.