

Las Migraciones del Avegranéro (El Juégo del Avegranéro, origen y réglas del juégo)



**Ésto no es un cuénto, reláto, novela, ensáyo o
história.**

**Éste documénto es el estúdio del origen, la
descripción y réglas del Juégo del Avegranéro**

***Éste juégo representa y háce honor a tódas
las migraciones que ésta humanidad ha tenído
que sufrir y tráta de recordar los esfuerzoes
que se realizan en cáda úna de éllas.***

Lo común de una migración es el abandono del origen querido, el calvario del viaje y la frialdad del recibimiento.

Lo diverso, es el medio de transporte.

Estudio realizado por: Emílio Vilaró

Éste juego lo puede usted realizar con su familia, amigos, asociación, en las fiestas del pueblo, en casas rurales, parques etc. La gran ventaja que tiene este juego es que se puede organizar en cualquier sitio, desde un desierto, pasando por un bosque profundo o por un campo nevado. Es ecológico, permite la realización de caminatas y ejercicio, y el poder hablar y comentar los incidentes a medida que se va jugando. Cree un ambiente de colaboración y no de competencia.

Al leer las normas, usted las podrá adaptar tal como lo hemos dicho a los elementos que usted tenga, jardín, parque, campo, patio de un colegio y hasta en las diferentes habitaciones de una casa.

Nos gustaría mucho saber cómo ha realizado usted una migración y cómo se ha adaptado al juego o el juego a usted.

¿Qué cosas le han sido más difíciles de implementar?

¿Hay algo que no se entienda o esté mal explicado?

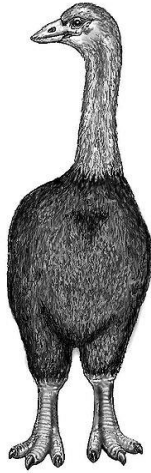
**Cualquier información que nos pueda
enviár se la agradecerémos.**

El Avegranéro Orígen

El Avegranéro es una ave mitológica, —pero de la cual se tienen muchos indicios y fundadas esperanzas de su existencia real hace mucho tiempo— si bien hay la completa seguridad de su extinción ya hace muchos años, algo similar al Dodó o al Áve Elefante.



Dodó (extinto)



Áve Elefante (extinto)

La posibilidad de su existencia es superior a otras aves mitológicas del tipo: Áve Roc, Grifos o Áve Fénix.



Ave Roc (Mitología)



Grífo (Mitología)



Áve Fénix (Mitología)

* * *

Lo que se sabe de ésta ave

Por lo poco que se sabe, los Ávegraneros eran aves migratorias de gran tamaño, casi como un avestrúz y cuya característica principal era que sus migraciones siempre las hacían saltando continentes, de donde estaba su sitio de anidamiento a su sitio de alimentación y viceversa.

A pesar de su proximidad y amistad con algunos humanos, quienes disfrutaban de su compañía, su contacto con ellos pudo ser una de las posibles causas de su extinción, suponemos que por la calidad de sus huevos (enormes y de preciosos colores) o la calidad de su carne que era muy apreciada.

Esta búsqueda y recolección de sus huevos, es para nosotros la más probable razón de su extinción, hay pinturas primitivas con personas en posesión de grandes cantidades de ellos, que creemos eran para vender o hacer trueque, ya que eran muy apreciados por su calidad y por su belleza.



Huévos de Avegranéro, en el nido final, obsérvese el tóno Jáspe de los huévos

Ótra de las cáusas posibles de su desaparición éra la necesidad de llevár en su bólsa (típo cangúro), de ahí su nómbre “Áve Granéro”, un complementó pára su diéta en las lárugas migraciónes que realizába. Éste complementó éra úna piédra, un típo de Jáspe que comía pára alimentárse o pára facilitár el procésó digestívo (no se sábe), ésto lo debía transportár, además de su comída normál.

La dificultád de cargár o encontrár éste Jáspe púdo ser también cáusa parcial o total de su desaparición.

El control preciso de la cantidad de esta comida y complemento, que se cargaba para la migración, le aseguraba o un final feliz, o su muerte: ésta por agotamiento por exceso de peso (cuando se llevaba demasiada) o por su falta, cuando se llevaba poca.

Por las historias, leyendas y cuentos, se sabe que el Avegranero se desplazaba miles de kilómetros para ir a sus lugares de invierno en otros continentes. Debido a su enorme belleza y su alegre cantar, era un ave muy buscada y su cercanía muy deseada por algunos pueblos

Sus huevos, que: ¿daba, intercambiaba o le robaban?, era una de las razones de este interés.

Aclarámos que no se sabe con exactitud si su extinción se debió a las dificultades genéticas de controlar la comida almacenada, a otras razones naturales o a la intervención del hombre.

La escasez de datos sobre este animal hace que haya muchas lagunas de su forma y estilo de vida, pero el creciente interés en su estudio hace que se descubran nuevos documentos o pistas

sobre éste animal, los cuáles iremos incorporando a medida que contrastemos su fiabilidad.

Séa como fuése, hemos recopilado una serie de datos, costumbres, trayectorias, lugares de paso de ésta avegranero, los cuáles presentamos como primera hipótesis de trabajo. Éstos datos los iremos adaptando, descartando, o incluyendo a medida que los vayamos valorando y comparando con otras fuentes.

Más tarde podremos iniciar un estudio más serio, el cuál puede llevarnos a la seguridad de la existencia real del Avegranero y época aproximada de su extinción o por el contrario, a la también probable comprobación de la inexistencia de ésta ave.

Hay algunos puntos que parece ser que todos los que han estudiado ésta ave están casi de acuerdo:

—Su belleza y canto peculiar.

—Su capacidad de vivir cerca de los humanos en estado salvaje, siendo por ellos aceptada y apreciada su presencia.

—Su costúmbre de integrárse y dormír en compañía (duránte las parádas en sus viájes) en los nídos de ótras áves de especies diferentes, (se han encontrádo dibújos rupéstres en donde se muéstra ésta áve en nídos de cigüéñas, águilas, flaméncos), compartiéndo con éellos la estadía con alegría.

—La curiósa fórma de volár, priméro batiéndo un ála y luégo la ótra, cási núnca las dos al mismo tiémpo.

—Por último la increíble textúra de sus huévos de tóno jaspeádo, que se supóne éra causádo por la ingestión miéntras anída, de pequéñas piédras de jáspe, que abundába en su sítio de criánza.



Huévos de Avegranéro

-Las migraciones las realizaban en pequeños grupos de unas 4-12 aves.

-Por último queda claro su escasa o nula capacidad de nadar o flotar.

-Hémos recibido diversa correspondencia, haciéndonos comentarios sobre la posibilidad de que ésta ave pudo ser domesticada y fue en este estadio, que pudo aprender, copiando a los humanos el cargar-almacenar comida y a convivir con ellos.

Ver en Anéxo I al final, el documento «La Barraca de Piedra», en donde se da un ejemplo del contacto Humanos-Avegranero.

* * *

Si usted tiene información, sabe de leyendas que hablen de ésta ave, dibujos, comentarios en documentos antiguos, fósiles, nidos abandonados, etcétera, le agradeceríamos nos la hiciésemos saber para contrastarla con otros datos que tenemos de éste maravilloso animal.

Recuerde que el nombre Avegranero es un nombre genérico que hemos adoptado, pero que en diferentes lenguas pudo ser diferente, lo mismo que sus características.

Considerando la cantidad de información existente pero por desgracia no comprobada y en algunos casos, muy contraria a otras informaciones, hemos propuesto a la AMÁM (Asociación Mundial de Aves Migratorias) la realización de muchas migraciones simuladas a escala mundial, imitando y utilizando los diversos hechos y conocimientos que se tienen, para poder descubrir, en qué sitio del globo existió, en qué época, sus costumbres, para así, poder hacer un estudio completo y posibles excavaciones.

Entendémos que al realizár éstas migraciones de prueba, se podrán apreciar ciertos fallos en los datos obtenidos hasta ahora y en lo posible, corroborar algunos que no se tenían por muy seguros, y adquirir nuevos conocimientos.

Si usted realiza migraciones, le agradeceríamos nos participase de sus resultados.

El Juégo del Avegranéro es una manera de jugarlo, aprender más sobre ésta ave.

El Juégo del Avegranéro en realidad se juega en mi pueblo: Tortósa (Tarragóna).

Cuenta una leyénda urbana, que inventé éste juégo, a causa de que tenía una gran cantidad de madera cortada a la entrada de la propiedad, y así lograba que los participantes acabasen: subiéndo toda la leña hasta la casa... ¿Y quién soy yo, para desmentir una leyénda?

* * *

El Juégo del Avegranéro

Réglas del juégo

El Juégo del Avegranéro es un intento de reproducir - imitar, la vida del Avegranéro.

Pára ser más precíso: es el tratár de duplicár su migración anual, que consiste en una série de escalas (vuélos de nído en nído), hásta llegar a su sitio de nidificación final.

Al hacér éstas migraciones (querémos decír: simulaciones de éllas), nos dámos cuenta de cómo se comportaba éste animal, sus características y limitaciones.

Por ejemplo: una vez hicimos una migración en la que participaron unos veinte migrantes, fué tal el desmadre, el tiempo de espera tan largo pára que todos hiciesen sus vuélos, la enorme cantidad de comida que tuvimos que recolectar pára hacér el viaje... que comprendimos que ningún Avegranéro «guía» de la colonia, en su sano juicio organizaría una migración así, con tantos participantes. Ésto nos hizo entender que más de doce participantes es una irresponsabilidad, un viaje así, avanza poco.

El encontrár tánta comída y sítios pára dormír pára tántos animáles, podía resultár complicádo.

Así es que éste límite lo ponémos como úna posíble característica de las migraciónes, hásta que ótras migraciónes nos pruében que púdo habér migraciónes masívas y que funcionáron bién, por ótros motivos que no sabémos.

Como ésta competición se bása en superár las dificultádes que éste viáje tan lárgo tendrá, tendrémos que considerár con detálle tódas éllas:

—El hacér el acópio exácto de la comída o jáspe necesáριο pára llevár, que le es imprescindible pára poder llegar a su destino y que se lléva en las bólsas que ésta áve tiéne en su cuérpo.

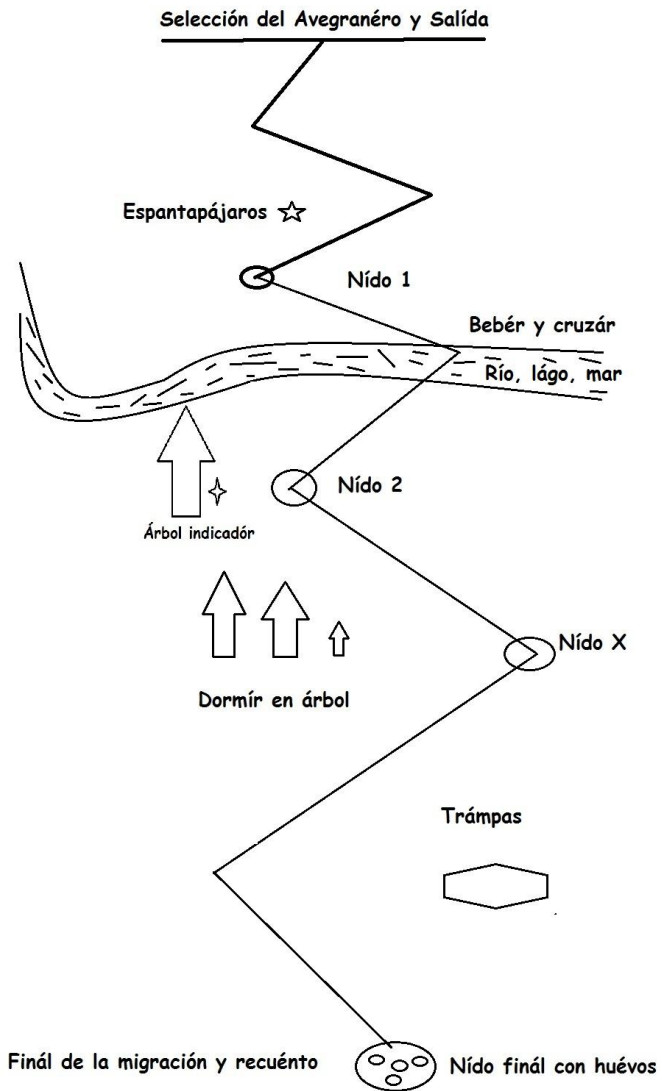
—Sorteár pelígras: como las trámpas, cazadóres, ótras áves rapáces peligrósas, no perdérse.

—Sobrevolár los ríos, lágos, máres y océanos debído a su incapacidad pára nadár.

—Más las necesidádes naturáles como dormír, bebér y hacér escálas.

—Péro lo más importante de ésta competición es que tal como su nombre indica, es una migración de todo un grupo de aves – casi siempre un número reducido - y su propósito final y más importante es que lleguen todos, de la mejor manera posible, no sólo el primero.

A medida que vayamos sabiendo más sobre ésta ave, iremos retocando y adaptando estas reglas... por favor, ayúdenos



Ejemplo gráfico de una migración

Vocabulário, Convenciones, descripción de los elementos

Avegranéro:

Áve bási de éste juégo que se imíta-emúla usándo rámas, pálos o cualquier objéto que puéda sustituírlo.

Atrás, delante, derécha, etcétera:

Siémpre se refiére a la dirección en princípio récta del nído de procedencia al nído siguiénte.

AMÁM:

Asociación Mundiál de Áves Migratórias.

Gráno (semílla, comída, trózo de Jáspe):

Nos referímos a cualquier unidád de comída, úna semílla, úna aceitúna o álgo de la piédra de Jáspe, etcétera.

Migránte:

Persóna que háce las véces de Avegranéro, intentará actuar como lo hacía ésta áve.

Migración

Série de vuélos de nído en nído désde el continénte início hásta el nído final de anidamiéto

y cría. Y la reproducción de tódo lo que en éste viáje ocurre.

Es un viáje siémpre lárگو de úna bandáda de áves que se háce por cámbio de estación.

Vuélos:

Etápas (saltos) éntre nídos. Sabémos muy póco de éellos, cáda vez que se realíce úno, se usará un Gráno (unidad de comída), de la que se ha transportádo.

Púnto o Línea de início de la migración anual:

Púnto de donde párten los diferéntes migrántes. Es donde tóma vuelo por priméra vez el Avegranéro pára hacér la priméra escála, si se decíde que tódos sálgan a la vez, éste púnto será úna «línea» de salída.

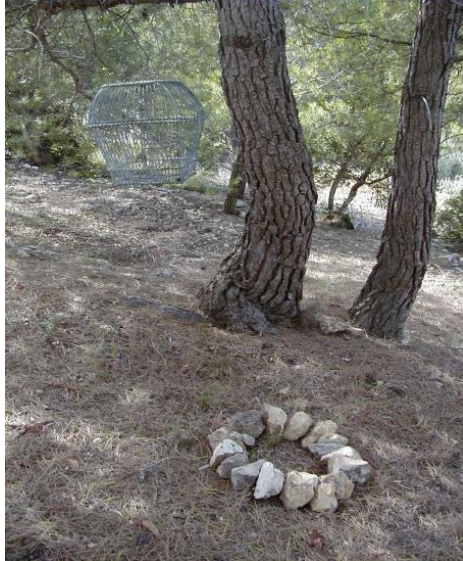
Árbol u ótro objéto indicadór

Sostiéne las jáulas, los atrapamóscas u ótros objétos indicatívos de que hay un nído cercáno. Puéde no ser un árbol, péro deberá ser muy indicatívo.

El nído estará alrededór de éste árbol indicadór, a cualquiér distáncia, péro el nído no

podrá estar más cerca de otro árbol que de éste árbol indicador.

El propósito de éste árbol indicador es poder señalar al Avegranero (al migrante): la existencia de un nido cuando éste nido no es visible en la distancia.



Vista desde la distancia, ésta jaula indica con claridad que cerca hay un nido

No se sabe quién los hacía, pero los nidos que los Avegraneros frecuentaban estaban indicados de alguna manera para que desde la altura fuese fácil el encontrarlos. El propósito podía ser el de su

fácil localización desde la distancia, o para atraerlos o hasta puede ser que fuese el mismo Avegranero quien hacia una marca en el árbol más cercano para poder volver, más lógica es la idea de que lo hacían los habitantes de pueblos cercanos para tener su belleza y compañía o para atraparlos.

Se ha sugerido hasta que eran las otras aves que prestaban sus nidos, las que lo marcaban para poder recibir su agradable visita en años futuros, o que las jaulas o cualquier objeto creado, indicaba la presencia humana.

Séa como séa, no se sabe con qué los marcaban o indicaban, pero como punto de partida usaremos cualquier cosa que tenga un uso tradicional de señalización o que séa bastante visible en la distancia. (Intentamos saber en el caso de que fuesen ellos mismos u otras aves los que los marcaban ¿con qué lo hacían?).

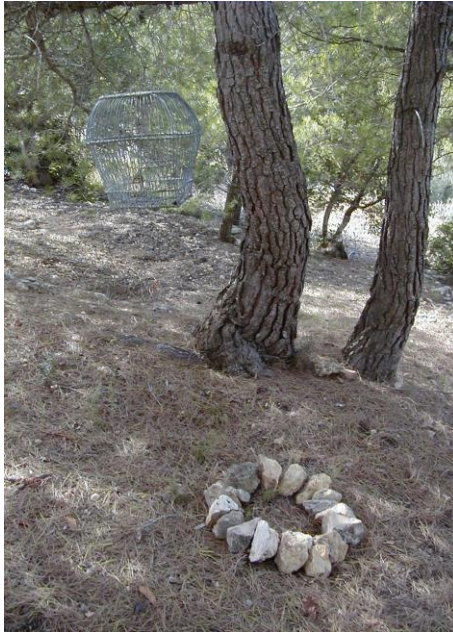
Las jaulas, piedras cargando árboles, botellas atrapamoscas, barracas de piedra, abrevaderos son posibles cosas a usar.

Nidos:

Son los lugares de escala y descanso, que el Avegranero escogía durante las migraciones.

Es curioso y ésto está muy confirmádo, la migración no se realizába de úna vez, síno de úna multitud de pequeñas parádas.

Las estadías en ésos nídos podían ser de vários días, no se sábe si éra pára descansár, alimentárse, o por compañía. Su gra tamaño podía ser la cáusa de tántas parádas.



Nído

No sabémos náda sóbre la fórma preferída de éstos nídos, o si se adaptában a los ya existéntes, si creában nuévos o los modificában, péro parece

ser que vivían durante unos días con el áve que los acogía sin cambiár náda del nído, de ahí la gran variedad de nídos de los que disfrutában.

Típos de nídos:

Como la base de los nídos en sus sítios de cría era sóbre jáspe podémós suponér que piédras o cualquier material les podría servír pára hacér el nído, si es que lo hacían.

Si bién suponémós que durante la migración no construirían nídos tan estábles como los de las crías, utilizarían los viéjos o los de ótras áves o crearían unos muy símles.

Proponémós éstos ejémplos con úna variedad de tamaños y materiales hásta acercárnos a lo que púdo ser la realidad.

Nído final (Nído de cría): El más importante y representa el final de la migración.

Al contráριο a los ótros nídos, de éste se sábe que siémpre estába hécho sóbre o cerca de piédras de jáspe ya que la costúmbre o necesidad de comér o picár pequeñas piédras de jáspe, hacían práctico el anidár en ésos parájes, éste nído

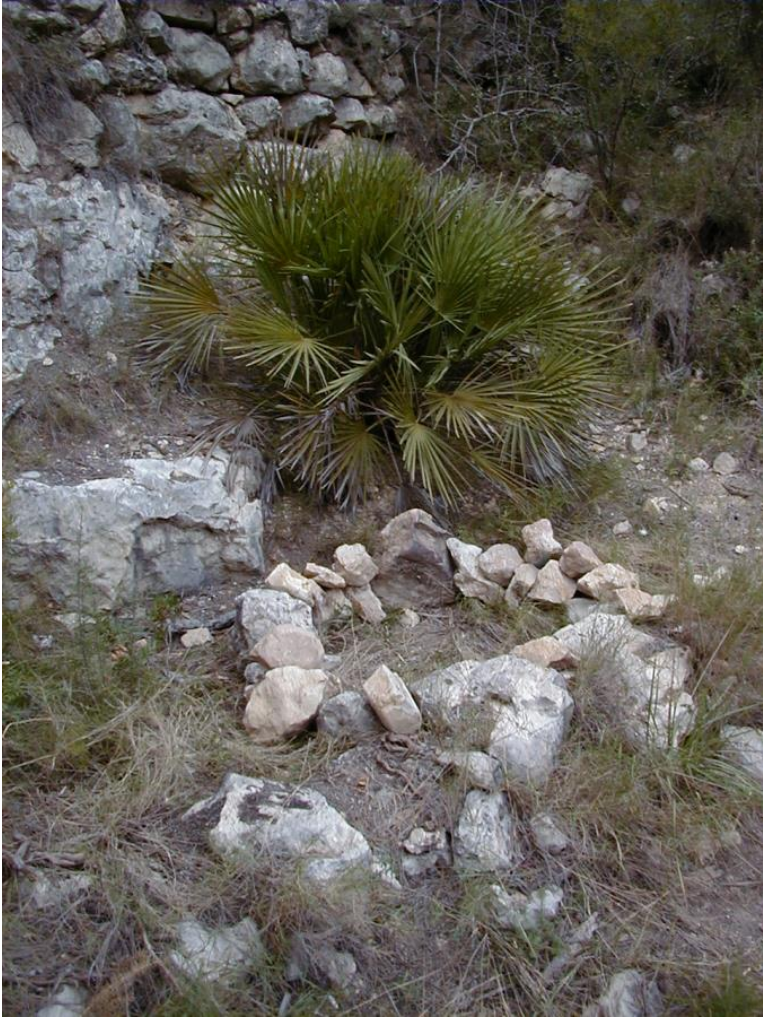
no necesita objeto indicadór ya que lo conocían muy bién.



Nído final (nído de cría) ya con huévos

Úno de los sitios de anidamiénto más emblemáticos es Tortósa (Tarragóna), ya que existen cantéras de éste Jáspe cerca.

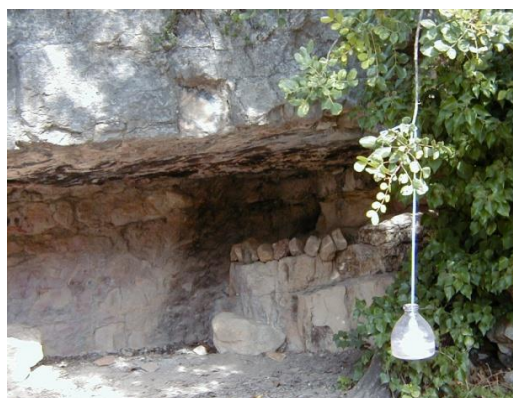
Idéas de Nídos: En el suélo, sóbre árboles, suspendídos de un árbol, agujéro déntro de la tiérra, acuáticos, escarpádos, déntro de árboles, en cuévas, etcétera.



Nído sóbre rócas



Nído en el suélo





Nído en cuéva con indicadór

Número de Nídos:

El número de nidos no está especificado, dependerá de lo complejo que se deseé que sea la migración. Es indispensable el nido final.

Creémos que para hacer el juego interesante y representativo de una migración, deberían ser al menos cinco o seis y varios tipos de nidos.

Todos los nidos deberán estar muy bien indicados (salvo el final), para que sea fácil el encontrarlos, o sea, el que sea fácil el verlos, intuirlos y llegar a ellos cuando se viene del nido anterior y no se sabe en donde está.

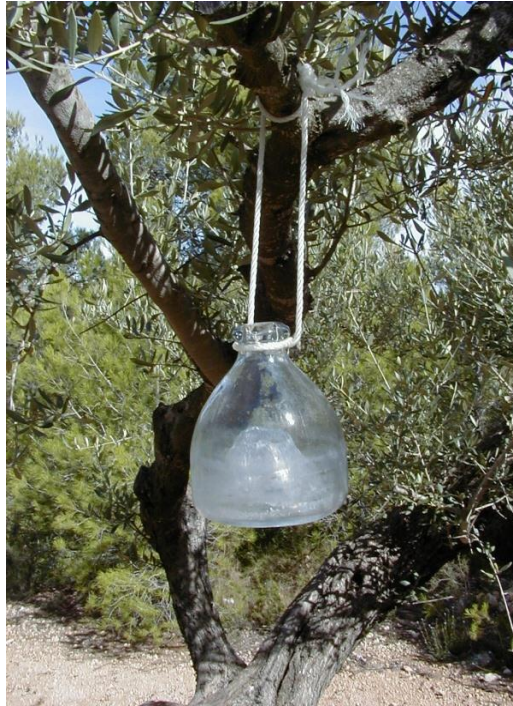
Atrapamoscas (objeto indicador):

Objetos que como las jaulas ayudan al Avegranero a encontrar los nidos.

Éstos atrapamoscas (botellas de vidrio atrapamoscas), eran muy usadas hasta no hace mucho, para atraer y atrapar todo tipo de insectos que pudiesen perjudicar a los cultivos, eran muy abundantes en campos de olivos.

Tienen un agujero inferior tipo culo de botella de cáva, en donde además, se ponía algún líquido para atraer a los insectos y cuando entraban: o se ahogaban o no sabían salir de la botella.

Así podía indicar al Avegranero la proximidad de los nidos.



Atrapamóscas

Número de Atrapamóscas (Objeto indicadór):

Como cáda nído débe estár señalizádo, éste objeto indicadór, sumádo a los ótros objetos indicadóres, deberá ser iguál al número de nídos ménos úno, ya que éste último nído no necesíta marcárse.

Jáulas (objeto indicadór.):

Objétos que como los atrapamóscas ayúdan al Avegranéro a encontrár los nídos.

Hay una inmensa cantidad de tipos de jaulas, y todas podrían indicar la cercanía de los nidos.



Jáula, objeto indicadór

Número de Jáulas (Objeto indicadór):

Como cada nido debe estar señalizado, este objeto indicadór, sumado a los otros objetos indicadóres, deberá ser igual al número de nidos

ménos úno, ya que éste último nído no necesita marcárse.

Árboles cargádos (Objéto indicadór):

Árbol indicadór: el ponér úna piédra de gran péso en el trónco del árbol, éra muy usádo pára hacér producir más a los árboles.

Se suponía que el esfuerzo que un árbol tenía que hacér pára aguantár ésa piédra lo haría producir más. Además, como siémpre, éra un buén indicadór de la proximidad de los nídos y de humanos «Las piédras no se súben sólas a los árboles».



Árbol cargádo

Número de Árboles cargádos (Objéto indicadór):

Como cáda nído débe estár señalizádo, éste objéto indicadór, sumádo a los ótros objétos indicadóres, deberá ser iguál al número de nídos ménos úno, ya que éste último nído no necesíta marcárse.

Barrácas de Piédra y ótros objétos (Objéto indicadór):

Úna barráca de piédra (tiénen múchos nómbres en el mediterráneo), o úna representación de élla,

podría ser uno de los elementos más apropiados para usarse como Objeto Indicador por la gran relación que se le supone con el Avegranero... **Ver Anexo I**

También puede ser cualquier objeto de la cultura tradicional o que tuviese relación con la vida rural



Barraca de Piedra

Número de Barracas de Piedra u otros objetos (Objeto indicador):

No creemos que un campo de juego pueda tener muchas, a menos que sean unas

representaciones, de todas maneras para su número, usar las mismas reglas que los otros objetos indicadores.

Si se usa, el nido no deberá estar muy lejos de la barraca o del objeto indicador.



Abrevadero

Si se usa el abrevadero como objeto indicador, debe estar siempre en un sitio muy visible.

Píca (Píla) – Rédes, 'Filát', caza con red:

En los sistemas de caza con red en el suelo, la píla es el contenedor del agua para atrapar a los pájaros sedientos, alrededor se pone una red. La

que se podía dejar caer sobre la pila para capturar a los pájaros. Éste sistema es ilegal.

En el juego del Avegranero, éste sistema se podrá usar como sitio para beber y además como trampa. Claro está que es muy peligroso para el Avegranero, ya que por beber, puede quedar atrapado.

No se podrá tocar la red que por norma está bastante oculta.

Si no se toca la pila es que se ha tocado la red. Se desprenderá de un grano de comida.

Si hay alguna posibilidad de que éste sistema pueda capturar animales reales, no se usará o se desmontará una vez realizada su función.



Sistéma de cáza con red en el suélo



Píla (píca)

Ríos, lagos, montes, desiértos y ótros obstáculos masívos:

Si éstos obstáculos masívos están en la trayectória récta éntre el nído de procedéncia y el nído destíno se deberán cruzár (sobrevolár), no bordeár.



Lágo o río a atravesár

Cazadóres, trámpas, espantapájaros y ótros obstáculos pequeños:

En generál se deberán evitar pasándo por detrás de los cazadóres y espantapájaros. Habrá que pasár por encima de las trámpas.

Las trámpas pára áves y pájaros con muélle y gusáno pára atraér las áves, puéden estar alrededor del nído, (**sin úsar gusáno**).

Se montarán ántes de acercárse al nído, y se desmontarán al abandonárlo. No débe permitírse que por olvído, animáles reáles muéran por dejár las trámpas activádas.

Si no se deséa activár las trámpas (por seguridad), se supondrá que el Avegranéro ha quedádo atrapádo si se está tocádo la trámpana.

Si el Avegranéro dispara úna o várias de éstas trámpas (las ciérra), deberá desprenderse de 1 gráno por cáda úna disparáda.

Si quéda atrapádo en su rámas o cuérpo se desprenderá de un gráno éxtra y podrá continuár: usádo siémpre, el ála (brázo) ménos ágil.

Si quéda atrapádo por la cabéza... su migración a terminádo, o úna muy gráve penalización.



Trámpa pára cázar pájaros



Avegranéro muérto al ser atrapádo por la cabéza

Propósito y descripción de los elementos de una migración

Recorrido previo.

Considerando que el propósito final de una migración es concluirla (todos los participantes) de la manera más rápida, segura y placentera, la parte más importante previa a una migración es su planificación.

Es por ello muy interesante antes de hacer una migración real, el recorrer todo el campo de juego (o sea, el recorrido total de la migración), preferiblemente con todos los otros migrantes, para ver dónde se encontrarán los nidos, el recorrido más apropiado, ver posibles problemas y trampas y comentarlo con los demás miembros de la migración para así lograr hacer la migración lo más fácil y segura.

El Campo de Juego: Es todo el recorrido y lo que debe contener el campo):

Un concepto importante a considerar es que, además del Avegranero, lo más importante es la reproducción física de esta migración, que será el Campo de Juego.

Bájo ningún concépto, con el propósito de crear éste cámpo, se cambiará, destrozará o mejorará de manéra artificiál o desproporcionáda, las características naturáles del entórno pára hacér el juégo más interesánte, más fácil o difícil.

El Cámpo de Juégo débe ser un fiél representánte del terréno naturál del entórno.

Si hay múchos bósques, se hará en un bósque, si no hay lágos o ríos, pués no se crearán, o por lo méenos no se harán de úna manéra que desentóne con el entórno, o séa, el cámpo será de acuérdo al médio naturál y núnca el médio se débe adaptár al juégo.

El cámpo de juégo deberá incorporár tódos éstos concéptos y dificultádes en su recorrido y que será gránde según el espácio de que dispongámos, en úna fínca podría llegar al kilómetro. Ótro critério sería: ponér la longitúd apropiáda pára que el juégo dúre el tiémpo que nos parézca más apropiádo... por ejémplo ¿úna hóra?

* * *

.a Éste cámpo tiéne un início (Línea o Púnto de início) y un Nído finál de anidamiéto, con huévo(s) (destíno finál de la migración).

.b El Avegranéro. La primera función del juego es: que cada participante escoja su Avegranéro, éstas imitaciones de Avegranéro son unos (pálos - rámas) de diferente longitud, forma y peso, para que cada participante coga el que le sea más apropiado a su manera de jugar, fortaleza o habilidad.

Por tanto, deberá haber un número suficiente de éstos objetos para que los migrantes puedan escoger. Si desea probarlo, puede usar como Avegranéro, cualquier objeto natural, por ejemplo una piedra, una caña, o una pinya, las piedras pueden tener alguna ventaja, si bien para dormir o beber, puede que no sea lo más apropiado. Como es importante que se tenga una «cabeza» esto descarta muchos elementos a usar como Avegranéro



Diferentes «Avegraneros» a escoger. Es importante que se distinga bien la cabeza». El migrante deberá escoger uno, el que mejor le vaya.

Como desconocemos su forma usaremos: tratándolo de imitarlo, una rama de árbol, de tamaño, forma, tipo madera y peso al gusto del Migrante (pero con el objetivo final de hacer la migración lo más rápida, segura y agradable posible). Si lo desea, puede usar piedras, piñas, trozos de palmera, cualquier cosa –natural– con la que usted se sienta cómodo y crea que logrará un mejor resultado.

Nóta: Con el tiempo se podrá averiguar cuál era la forma más aproximada del Avegranero, ya

que suponémos que variába con el típo de clima, ambiente y zóna geográfica.

El escogér como Avegranéro un palíto de 1 cm, pués no lo podríamos arrojár muy léjos. El escogér como Avegranéro un trónco de 5 kg, pués lo mismo, péro por péso.

El que se escója úno u ótro, es con el propósito que cáda vuélo (tíro) que se realíza con ése pálo, llégue lo más léjos posible y con precisión, en la direccíon del próximo nído.

Si se escóge un pálo líso, sin rámas, pués podrá ser muy aerodinámico, péro no facilitará el sujetárse de las rámas de los árboles pára dormír, lo cuál es necesáριο hacér.

.c El cámpo débe tener úna série de nídos separádos por úna distáncia razonáble, pára que se llégue a cáda nído désde el anteriór arrojándo el Avegranéro y haciéndo vários vuélos, de dos a cuátro vuélos pára llegár al siguiénte nído, podría ser un número razonáble.



Nído, al final de cáda etápa

.d Cáda nído deberá estár bién indicádo por algún sistéma, pára que désde léjos (al ménos désde el anteriór nído) se puéda ver, intuír o adivinár el lugar exácto del nído, y cómo dirigírse a él. Ésta márcá, si está en un árbol, indicará que el nído está más cerca de ése árbol, que de cualquier ótro. O séa, désde el nído anteriór debe quedár cláro hácia dónde dirigírse.

Objétos que puéden indicár la proximidad de un nído



Atrapamóscas



Jáula



Barráca de piédra



Abrevadéro



Árbol cargado



Panál de miel o colménas



Híto o mojón de piedra

.e El campo deberá tener una serie de dificultades físicas, montañas, algo de agua (imitando: océanos, ríos, mares, que se deberá sobrevolar sin ahogarse), bosques etc.



Río, lago, mar u océano a sobrevolar (no se podrá evitar o rodear)

.f El campo deberá tener Trámpas (para pájaros, del tipo que sean), cazadores, espantapájaros, que se deberán evitar salvar o vencer si es posible, dependiendo de las reglas. Estas trámpas nunca se activarán cuando no se esté jugando, podrían atrapar animales reales. Ni usar gusanos o insectos reales para atraer al Avegranero.

Diferentes trámpas u obstáculos a evitar



Trámpas pára pájaros (Áve atrapáda por un pié)



Espantapájaros (habrá que rodeárlu)



Píca o Píla con su red, se puede usar para beber, pero es peligroso

.g Habrán algunos árboles o matorrales para que el Avegranero se pose, sin tocar tierra, (para dormir y evitar otros animales).

Dependiendo de lo largo de la migración, al menos deberá haber un momento para que el Avegranero duerma o descanse. Lo cual se logra arrojando el palo a un árbol o arbusto y que por sí sólo, se aguante allí. Tiene que aguantarse allí al menos el tiempo para considerarlo que está «parado»... algunos segundos podría valer.

Pára bajarlo se deberá usár cualquier sistéma «natural»: retirándolo con la máno, moviéndolo o agitándolo el árbol o arbústo, arrojándole ótro Avegranéro, piédras etc.

Si no se lógra, se usará (tomará) ótro Avegranéro, perdiéndo úna unidad de comída.



El Avegranéro tendrá que dormír «en el áire» sóbre un arbústo o árbol, al ménos úna vez cáda migración.

.h Sítio pára bebér:

El cámpo deberá tenér algunos sítios en donde bebér, se podrá usár un río, un lágo, fuéntes y

hásta el águá de la pila, a pesár de su pelígró, ya que también es úna trámpa.



Avegranéro bebiéndó, tiéne que estár mojándóse y tocár tiérra a la vez (o séa, no estár ahogádo)

La comída a transportár:

La segúnda función importánte a considerár, es el aspécto de la comída a llevár. El Avegranéro como su nómbre indíca, guárda en úna bólsa de su cuérpo la comída o compleménto de comída pára los lárgos viájes que realizá. Ésta comída es especiál y débe llevárla, a pesár de que puéda encontrár álgo pára comér en sus parádas.

Si al partir lleva poca comida y no le llega para realizar todos los vuelos planeados, muere de hambre. Si lleva demasiada y le sobra, llegará agotado por el esfuerzo y a pesar de llegar, estará incapacitado para reproducirse o sobrevivir.

Un recorrido previo por el campo de juego, es muy importante para ver la dificultad del terreno (migración) y así valorar mejor nuestra táctica y lo que necesitaremos, en especial la cantidad de comida.

Cada vuelo consume una unidad de comida (una semilla por ejemplo).



Bolsa en donde el Avegranéro guarda su comida

Creémos que ésta comida serían grános, pero podrían ser cualquier tipo de semillas: maíz, aceitunas, arroz, semillas de algarróbo, bayas, pequeñas frutas, semillas de girasól o pedázos de jáspe etc. El migránte llevará en su bolsa, las semillas (unidádes de comida).



Diferentes posibles alimentos del Avegranero

Cantidad de comida a transportar:

Tanta como se desee, es importante el recoger tanta comida (se puede escoger semillas de maíz, trigo, arroz, algarróbo, aceitunas, semillas de girasol o el jáspe etc.) como vuelos se tenga planeado hacer, para llegar a los diferentes nidos y al destino final, pero no más. Deberá incluir en estos cálculos, los posibles incidentes, errores, pérdidas, problemas en el agua, trampas o en el descanso, penalizaciones etc.



Buscándo, recogiéndo y contándo la comida

Descánso en los árboles:

Es indispensable hacér úno o dos descánsos en los árboles duránte la migración (úno o dos dependiéndo de lo lárgo que séa el recorridó, ésto por supuésto se decide ántes), y no podrán realizárse en el recorridó desde el primér nído, ni al último, tampóco los dos descánsos (si son dos) se harán en el mismo recorridó de un nído o en el mismo árbol, ni en un árbol indicadór.

El descánso en un árbol, es cuando el Avegranéro se pósa sóbre un árbol o arbústo gránde, algo que lo póngá fuéra de pelígro de ótros animales, (no úna máta, maléza o hiérbas) y debe

permanecer en el árbol por lo menos el tiempo mínimo para que descanse (no se muéva), un instante o que el migrante pueda decir «ha descansado».

Para hacer el vuelo hacia el árbol de descanso, se deberá hacer a una distancia en que no se pueda tocar el árbol con el Avegranero, o sea que: «no se deposite el Avegranero sobre una rama... hay que tirarlo». Si estamos debajo o muy cerca del árbol, pudiéndolo tocar con el Avegranero deberemos retroceder el tamaño de cuatro Avegraneros.

Es importante aquí la forma del Avegranero, un Avegranero pesado y sin ramas (extremidades), será muy difícil que pueda descansar (aguantarse sin caer).



Avegranéro descansádo en el áire (sóbre un árbol) las álas le ayúdan a aguantárse y en el água a no ahogárse.

Bebér:

Se deberá bebér al ménos úna vez en la migración.

Pára éllo se podrá usár los ríos, lágos o fuéntes, siémpre que no se flóte, el Avegranéro paréce ser que núnca fué buéno en el água.

Se podrán usár las pílas, en las trámpas con água y red, siémpre que no se tóque la red, si no se está tocádo la píla es que se está tocádo la

red, en cuyo caso está atrapado y deberá perder una unidad de comida.

En todos los casos: la prueba de haber bebido es que el palo esté mojado, y a la vez que esté tocando tierra y que no flote o navegue.

En el caso de flotar (que no toque fondo, o sea que se está ahogando), deberá despojarse de peso, deberá despojarse de 1 grano por cada nido que le falte.

Después podrá colocar al Avegranero al borde contrario del agua.

Si el Avegranero es irrecuperable, además de lo anterior, se usará otro y se perderá una unidad más de comida.



Avegranéro ahogándose (flóta)



Avegranéro bebiendo correctamente, o sea, está tocando tierra y está mojado (tocando agua) a la vez.

Toda migración deberá incluir una barrera de agua, que se podrá usar para beber, estas barreras no se podrán sorteár, hay que cruzárlas «sobrevolárlas».

Início migración:

Una vez que ya hemos hecho el recorrido previo, se tenga y esté contada la comida necesaria, se escogerá el Avegranéro.

Con esto, ya estamos listos a iniciar la migración.

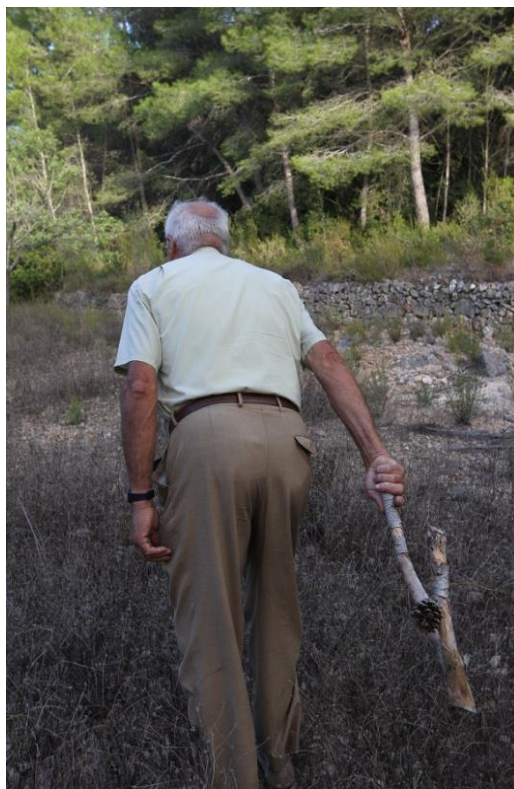
Se tira el Avegranéro desde el punto-línea de salida, comenzando con el brazo menos ágil. Se tratará de llegar al próximo nido, con el mínimo número de vuélos posibles (o sea arrojando el pálo cada vez, pero con una mano diferente).

Los participantes que van más retrasados deberán repetir el tiró antes que los que van más avanzados, esto es para que el grupo de Avegranéros váya lo más agrupado posible o sea, en bandada.

En cada vuelo se usa-piérde una unidad de comida que se deberá tirar al suelo antes de arrojar el palo.

Realización de un vuelo:

Debido al modo de volar del Avegranero, los vuelos se realizarán usando las dos manos, las salidas desde el nido se realizarán siempre con la izquierda (o brazo menos ágil), luego cambiando.



Haciendo un vuelo

Ésto es: arrojár al avegranéro en dirección al próximo nído

El migránte se colocará siémpre con los piés detrás del Avegranéro, lo tomará y arrojará sin movér úno de los piés (o séa, sin hacér carrerílla), ántes de tirárló deberá depositár en el suélo la semílla.

El Avegranéro siémpre se arrója sin hacér carrerílla y tirándolo por debájo del hómbró, no por encíma. Dependiéndo de dónde esté el nído, se necesitarán vários vuélos pára llegár a él. Se utilizará algúno de éstos vuélos pára dormír y bebér.

Llegáda a un Nído:

Se considerará que se ha llegádo al nído cuando el Avegranéro esté tocándo el nído (no es necesário que esté por compléto déntro del nído), péro que no esté tocándo náda de fuéra del nído, (no se considéran objétoS extérnoS las pequéñas plántas y hiérbas circundánteS. Si algo del Avegranéro tóca el suélo o úna piédra de fuéra del nído, NO ha llegádo.



Nído bién alcanzádo



Nído bién alcanzádo



Nído no alcanzádo



Nído no alcanzádo

Quando el nído no ha sído alcanzádo o si se quéda muy cérca del nído (Distáncia a la cuál se puéde llegar tocándo el nído con el Avegranéro), se retrocederá la longitud de cuátro Avegranéros y se repetirá el tíro. La razón es que se lléga a un nído arrojándo un Avegranéro, no dejáandolo caer o depositáandolo, hay que tiráerlo, o séa, hay que

hacerlo desde una distancia mínima, no se puede tirar nunca a menos de esa distancia.

Se podrán hacer tantos vuelos como se desee para llegar al nido, (cada vuelo gasta una unidad de comida, un grano.)

Para facilitar la llegada de las otras aves, si se desea y se solicita, se retirarán los Avegraneros del nido una vez alcanzado. En caso contrario los Avegraneros que ya estén en el nido, se considerarán ya parte del nido.



Llegando al nido

Comida agotada:

El error de quedarse sin comida, es importante, ya que se tendrá que recurrir, a los compañeros

como favór, o llegar con las facultades menguadas al destino. Si se queda sin comida para iniciar el último nido, se le considerará muerto por hambre.

Si desea continuar el juego, por cada unidad de comida que no se tenga, se recogerá una piedra para saber lo que le ha faltado.

Relación con los otros Avegraneros durante la Migración:

A pesar de que por naturaleza todos los miembros de la migración desean llegar lo antes posible a su destino final y ser el jefe de la colonia y el que encabezará los vuelos en la próxima migración (jefe de la migración o guía), nunca ningún miembro del grupo perjudicará a otro.

Todos los Avegraneros irán en grupo y se esperará al último.

Aunque no es obligatorio, los Avegraneros se podrán ayudar entre sí, por ejemplo a descolgarse de los árboles, a buscar a los perdidos, a sacarlos del agua o darle comida.

Éstas acciones se considerarán como ayudas.

El que un compañero se preste a darnos comida, además de hacernos un favor, le puede interesar para deshacerse de comida extra que lleve y que le sobré y llegar mejor.

Ésta comida dada, el que la dá, se la descuenta (como si no la hubiése traído) y el que la recibe la añade.

Finál Migración:

Se considerará que se ha acabádo la Migración cuando el último de los Migrantes complete el último nido (el nido de anidár).



Avegranéro en el nido finál con un huévo



Huévos de Avegranéro

Cuando todos hayan llegado, se procederá al recuento de los grános y a la evaluación de la migración.

Valoración y puntuación de la migración

Penalizaciones:

Éstas penalizaciones se pactarán o ya se tendrán como fijas ántes de comenzár la migración. Ésta penalizaciones puéden ser ya páрте de las reglas fijas del cámpo, o modificábles si se cámbia la estructura del cámpo. O éntre amigos, se podrán modificár pára adaptárse al momento o la oportunidad o pára probar nuévas posibilidades. Dependiendo del tiempo que se ténga pára jugar, si los participantes son niños o adultos, se podrán modificár (alargár o acortár) el recorrido, o cambiár las reglas... péro siémpre se acordarán ántes de comenzár a participár.

Las penalizaciones se representan por la pérdida de úna o várias unidades de alimentación. Y la cantidad de castigo dependerá de lo importante del problema.

Hay que recordár que a pesar de tratár de llegar el priméro y en la mejor condición, la migración la háce un grúpo (bandáda) y el grúpo debería llegar compléto. Por lo tánto se permíten ayudas éntre Avegranéros y por supuésto no se permíte crear dificultades a un compañero.

A pesar de lo duro que pueda parecer el... por ejemplo caer al agua (sin estar tocando algo de tierra), debería representarse la muerte del Avegranero o una muy dura penalización que lo lleve a quedarse casi sin comida. Esto, se puede suavizar, poniendo el agua casi al final del recorrido. O reduciendo la pena «considerando» que «sólo» se estaba ahogando y lo salvaron, en cuyo caso deberá perder un grano por cada nido que falte.

El no lograr dormir al Avegranero cuesta una semilla extra.

El quedar atrapado en trampas, varía según lo atrapado que se esté.

:- Lo óptimo es llegar al nido final, sin ninguna semilla y habiendo hecho el mínimo de vuelos. O sea, habiendo calculado bien (y logrado), el recolectar el mismo número de semillas, que de vuelos hechos, más los previstos para posibles problemas.

Si se queda atrapado en la red (de la pila), se pierde un grano. Por cada vez que no se haya logrado descansar o beber se pierde un grano.

Si el Avegranéro es irrecuperable, un grano más. (Se admite ayuda de los otros Avegraneros en la Migración, para recuperar el Avegranero)

Si el Avegranéro se rompe, se deberá continuar con una de las partes.

Si el Avegranéro descansa pero es difícil recuperarlo, se podrá usar cualquier sistema lógico y natural para bajarlo. Si es totalmente irrecuperable, se podrá usar otro Avegranéro, pero dejando un grano extra.

* * *

Esta mezcla de deporte, astucia y previsión hace que sólo uno de todos sea, no el ganador sino el más capacitado para ser el siguiente jefe de la colonia y el guía de la próxima migración.

Los resultados de todas las migraciones realizadas nos interesan, para poder cuantificar, animar, comparar, emular y realizar otras migraciones, y permitirnos desde una base matemática evaluar el éxito o fracaso de los ensayos.

Para ello hemos establecido unos varémos o escalas para la puntuación de la migración.

Por el momento, hasta recibir más resultados proponemos éstos:

Si hemos partido por ejemplo con 50 granos y los hemos usado todos, el resultado es:

Migración Bien Planeada con 50 puntos.

Si llegamos con una *Migración Bien Planeada* y es la de menos granos transportados es:

Mejor Migración y Bien Planeada con 50 puntos (O sea, el próximo jefe-guía de la migración)

Si llegamos con 5 granos de sobra (unidades de comida), tendremos un 50-5 que es mejor que un 55-5 o un 55-10

Si sobra o falta comida, se podrá haber realizado la mejor migración pero nunca una Migración Bien Planeada.

Si hay varios migrantes que han logrado una Mejor Migración y Bien planeada, ganará el que lo haya hecho con menos comida.

Si se han recogido pedrós o las semillas sobran, demuestra lo mal planificada que se tenía la migración

Sólo hay una regla importante en una migración que va por delante de cualquier otra: No se puede usar como excusa este juego para alterar, degradar o dañar la naturaleza.

El propósito de imitar una migración es aprender sobre la vida del Avegranero, de su estrecha relación con la naturaleza, del uso que de ella hace y de su disfrute, nosotros como (meros imitadores) de esta ave milenaria, para lograr completar la migración usaremos sólo sus habilidades y el uso que hacía de sus encantos, de su cordialidad con otros animales, personas y plantas.

La naturaleza será para nosotros como lo fue para él, **sagrada**, con la excusa de realizar esta migración no se justificará el degradarla.

En la selección de los indicadores y sus árboles, trampas, las semillas, las piedras, los recorridos etc. deberá prevalecer el colorido, la variedad, la belleza, el interés, las costumbres y útiles regionales, las tradiciones y sobre todo la naturaleza. La cultura de la región, debe formar una parte importante del Juego.

La recuperación, valoración, puesta en escena de costumbres de la tierra, sus utensilios, historias, leyendas, pueden ayudar a mejorar este Juego y aprender más sobre el Avegranero. Si en su tierra hay muchas colmenas de abejas... úselas. Cualquiera cosa típica de su tierra o de la que se esté orgulloso, es lo mejor a usar, presentarlo, mostrarlo.

Arados o cualquier instrumento agrícola es perfecto, piedras de molino, hitos, márgenes, codinas o embalses de aguas de lluvia. Cualquier cosa rústica, típica, rural, antigua es perfecta.

Detalles sutiles, consejos, sugerencias:

—Los tamaños del Avegranero pueden ayudar a lanzarlos más lejos, pero pueden tener su contrapartida negativa: cansarse más o tener menor precisión o agilidad, o no ser apropiados para dormir o beber, considere bien todo esto antes de escoger uno.

—El Avegranero usará sus extremidades para sujetarse de los árboles para descansar.

Un Avegranéro con ganchos (piés, álas), será ideál pára éste menestér, péro peligróso al llegar al nído, éstas extremidádes puéden tocár el exterior del nído o quedár atrapádo en úna trámpana.

—Un Avegranéro muy lárigo, parece ser que no es práctico. Dependerá de la altúra del migránte, péro más de 60 cm nos parece excesívo. Como el Avegranéro hay que arrojárllo por debájo del hómbrro, si es muy lárigo le creará problémas.

—Un Avegranéro muy pequéño será difícil arrojárllo, hacérlo descansár o que béba.

—Algúnas madéras o fórmras se rómpen o quiébran con facilidad, prestár atención a élllo.

—Típo de comída:

Suponémos que éran grános, péro pudieron ser pequéñas frútas o aceitunas, semillas de algarróbo, maíz, piñónes, alméndras, hábas, semillas de girasól, báyas o pedázos de Jáspe.



Posible comida (frutos de palméras)

FIN

Anéxo I



La barráca de piédra

Érase úna vez, úna familia tan póbrec, tan póbrec, tan póbrec, que al no tener pertenéncias, se ganában su vída, yéndo de cámpo en cámpo, a recoger lo que después de las coséchas quedába tirádo.

Grános de arróz y tríguo en el veráno, aceitúnas en el inviérno, sétas y frútas silvéstres éntre coséchas y hámbre el résto del áño.

Dos éran los híjos de ésta familia, y éellos, a pesár de ser muy pequéños, también íban solítos a buscár comída en cámpos muy lejános, viájes que a véces durában vários días. Si en un lugar no recolectában náda, continuában al siguiénte cámpo, si encontrában algo, lo escondían éntre piédras hásta que terminában el viáje, y cuando volvían lo recogían.

Si al anohecér no habían conseguido náda, no regresában a cása pára no perdér camíno.

Los días de llúvia éran terríbles, no podían volvér, el tríguo se mojába, los huésos se calában y muy pócas véces había un lugar en donde dormir. Si encontrában rámas, hacían úna chóza en dónde podérse refugiár.

* * *

Un día, al caer la llúvia, se cobijáron debájo de un árbol, cérca de un inménso nído, que un áve muy gránde llamáda por múchos el Avegranéro, construía sóbre el suélo, usándo las piédras del terréno.

Los niños observaron a dos polluelos, que dentro del nido, jugaban protegidos por las plumas de sus padres.

Los padres muy vigilantes de sus pequeños, tal vez por el ruido de la lluvia y la tormenta o por suponer que a ninguno de los polluelos se le ocurriría salir del nido, no se dieron cuenta que uno de los pequeños, muy intrépido, había saltado del nido.

El polluelo pasando por delante de ellos, se fue alejando ante la sorpresa de los niños y el desconocimiento de los padres. Cerca estaba el río y los peligrosos animales que frecuentaban esos parajes.

La madre al fin se dio cuenta de la desaparición del hijo. Súbito, angustia, tristeza y después de buscar por los alrededores sin encontrarlo, la desolación.

Los niños con el miedo en los ojos, se acercaron a la inmensa ave, y con sus manos, gestos y pasos en dirección al río, trataron de indicárles donde estaba su hijo.

Ésa insistencia de los niños y el instinto de la madre, crúza la barrera de las especies, rázas y lénguas y obligó al pádre a seguir a los niños.

No fué largó el viáje y sí, sí, no se asústen, náda le había ocurrido al pollúelo, que se divertía persiguiéndo cangréjos, en la orilla del río.

Tódos volviéron a su sitio, las áves a su nído y los niños a su árbol.

Las áves comprendieron la situación, ya los habían vísto ótras véces por ésos cámpos en búscas de comída.

El pádre se acercó al árbol y con géstos muy cómicos, les indicó el camíno al nído miéntras los protegía con sus grándes álas de la llúvia y del frío.

Dos niños y dos polluélos, puéden acomodarse muy bién en un nído, que caliéntes son las plúmas, que gústo dormir abrazádo al cuélllo de los pequéños.

Qué jugár tan divertído por debájo de los grándes péchos, qué delícia oír el corazón del próximo híjo a través de la cáscara del huévo.

Péro como tódo lo buéno acába, con el día salió del suélo: un Árcó Íris de pláta que se fué doblándo hásta tocár la cercána montáña, llevándose la llúvia y dejándo la cálma.

* * *

Mésés después, los niños volviéron y viéron dos nídos en lugár de úno, désde la distáncia pensáron que sería el de los pequéños, péro al acercárse viéron que úno, éra un nído, péro al revés, y con úna entráda hécha en la piédra.

Al vérlos llegár, las áves se aproximáron a la obra con géstos de alegría, tódos querían mirár si los niños entrarían.

Los tres polluélos y los dos niños ésa nóche la pasáron júntos bájo el técho de piédra.

Y así quedaría, como agradecimiénto del áve, que en cáda cámpo se construiría, úna chóza de piédra, úna barráca, también así llamáda, y, que cuando el trabájo lleváse a la génte a sítios distántes, cuando no fuése fácil volvér en el mismo día, tendrían un sítio en dónde dormír, comér y guardár aliméntos y herramiéntas.

Y lo más importante, al tener cobijo, las largas noches se acortaban con canciones, cuentos e historias al lado del fuego, que los humanos contaban y las aves sorprendidas escuchaban y al no entenderlas, las guardaban una a una, en cada piedra de su nido.

Las aves anidando cerca de las cabañas, aprendieron a almacenar comida, a apreciar la compañía de los humanos y al ruido de las veladas. Cuando una nueva barraca se construía, por costumbre colaboraban con una o varias piedras sacadas de su nido, como recuerdo de ayudas pasadas y conteniendo los cuentos no entendidos, que quedaban como parte integral de la barraca.

Los Avegraneros ya no existen, tal vez se fueron sin dejar rastos a otros planetas, buscando como los niños, mejores campos de trigo, Ni tampoco sus nidos se encuentran, cuando ellos desaparecieron, se usaron sus materiales para hacer las cabañas, copia invertida de sus nidos.

Ahora, que ya no vamos caminando o en burros a nuestros campos lejanos, ya no necesitamos las barracas, pero están desapareciendo. Por suerte todavía quedan

bástantes, péro se están cayéndo, abandonándo y destruyéndo.

Cuidémoslas.

Son un tesóro: están héchas del más nóble de los materiáles, la piédra.

Son únicas: úna óbra de árte, y diferénte cáda úna.

Son elegántes: monuméntos siémpre a la vísta de tódos, péro invisíbles pára el que no las siénte.

Son el híto indicadór de cámpos de cultívo y bonánza.

Históricas: almacénan nuéstras cóstumbres, sueños, histórias y cuéntos.

Son Sagrádas: cáda úna está hécha, en el sítio precíso en dónde nació un Árcó Íris de pláta.

Son el iglú de las tiérras templádas.

Tal vez un día, las Áves de Grános vuélvan y podámos decírles:

A nosotros ya nos han servido, usádlas ahora para volver a hacer vuestros nidos, y si podéis recuperar los cuéntos que hay en cada piedra escondidos, vendríamos como vosotros hacíais, a escucharlos de noche alrededor del nido, y en lugar de piedras, os traeríamos granos de trigo.

Las barrácas, llamadas de muchas maneras en los países mediterráneos, todavía abundan, pero poco a poco se están deteriorando.

Son preciosas, únicas y cumplieron una gran misión: cobijar personas, cosechas y utensilios de las inclemencias del tiempo.

Salvémoslas.

* * *

Agradecimiento y Reconocimiento de las imágenes usadas



Áve Dodó

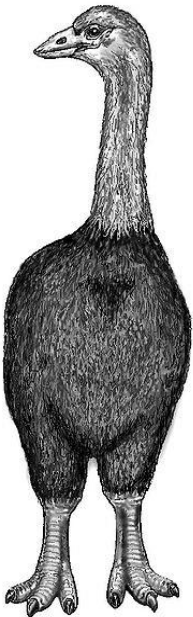
Wikipedia: El **dodo** o **dronte** (*Raphus cucullatus*) es una especie extinta de [ave](#) columbiforme de la familia Raphidae. Era un [ave no voladora endémica](#) de las islas Mauricio,² situadas en el océano Índico. El dodo, así como ótras aves del océano Índico, entre ellas el solitario de Rodríguez y el ibis sagrado de Reunión (*Raphus solitarius*), estaba relacionada con las palomas que habían dejado de volar pára volverse terrestres.³

La extinción del dodo a finales del siglo XVII,^{1 4} lo ha convertido en el arquetipo de especie extinta por causa de seres humanos.⁵

Dodo reconstruction (*Raphus cucullatus*) reflecting new research at Oxford University Museum of Natural History

Fotógrafo Ballista

*_*_*



Áve Elefante (Extinta)

Wikipedia: Se conocen vulgarmente como **aves elefante**. Eran aves no voladoras endémicas de Madagascar. Al igual que las aves no voladoras actuales, los pájaros elefantes eran ratites (corredoras), como el avestruz, el casuario, los ñandúes, además de la extinta moa de Nueva Zelanda.

*_*_*



Áve roc: Un roc destrozando el barco de Simbad

Wikipedia: Los **rochos**, **Rocs**, **rucs** o **Rukhs** (en [idioma persa](#) رخ *rokh*, según afirmó Louis Charles Casartelli es una forma abreviada de [simurgh](#) en persa), son [aves de](#) rapiña gigantescas, a menudo blancas, pertenecientes a la Mitología

[persa](#), capaces de levantar a un elefante con sus garras

The Book of Knowledge, The Grolier Society, 1911

User Caltrop on en.wikipedia

*_*_*



Grifo

Wikipedia: Es una criatura mitológica, cuya parte superior es la de un águila gigante, con plumas doradas, afilado pico y poderosas garras. La parte inferior es la de un león, con pelaje amarillo, musculosas patas y rabo.

*_*_*



Ave Fénix

Wikipedia: Es un ave mitológica del tamaño de un águila, de plumaje rojo, anaranjado y amarillo incandescente, de fuerte pico y garras. Se trataba de un ave fabulosa que se consumía por acción del fuego cada 500 años, para luego resurgir de sus cenizas. Según algunos mitos, vivía en una región que comprendía la zona del Oriente Medio y la India, llegando hasta Egipto, en el norte de África. Muy presente en la poesía árabe (En árabe: العنقاء *Al- Anka*).

Barthélémy l'Anglais): *Le livre des propriétés des choses*.Manuscrit (Bourgogne, XVe siècle)
Bibliothèque municipale d'Amiens (France).

Por Emílio Vilaró

Éste documento está disponible en formato .PDF, .ePUB y .MOBI en nuestra página Web:

Mi blog literário

<https://cosasdeemilio.wordpress.com>

Más de ciento veinte cuentos, relatos, ensayos, recetas y novelas en:

www.evilfoto.eu

Comentarios a:

buzon@evilfoto.eu



<https://www.facebook.com/emilio.vilarolucia>

Nóta del Autor:

—Ésta obra está tildada, o sea: las palabras llévan la tilde (´), en el sitio en donde está el acéto.

Después de miles de lectúras de obras así escritas, podemos asegurar, que su lectura, (sálvo las priméras páginas), es la normál, y al leér así, no hay ninguna diferéncia de pronunciación a la habitúal.

Si deséa sabér los motivos, ¿cómo se puéde tildár de fóрма automática? y qué ventájas e inconveniéntes tiéne éste tildádo, puéde leér éste documénto:

http://www.evilfoto.eu/pagina_cuentos/cuentos_21.htm

Modificaciones a 1166w:

**2010-03-08, 2012-09-29, 2013-08-14,
2013-12-16, 2013-12-18, 2013-12-19,
2013-12-22, 2013-12-23, 2013-12-28,
2014-01-03, 2014-01-17, 2014-01-20,
2014-01-27, 2014-05-19, 2014-09-08,
2015-01-24, 2015-02-28, 2015-03-15,
2015-04-10, 2015-11-28, 2017-05-19,
2017-09-09, 2017-12-23, 2018-08-18,
2019-08-29, 2019-09-09**

