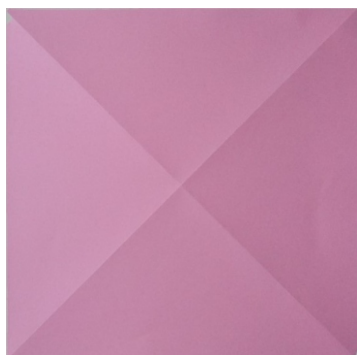
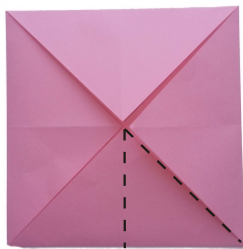


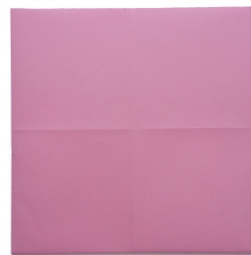
O bico do galo



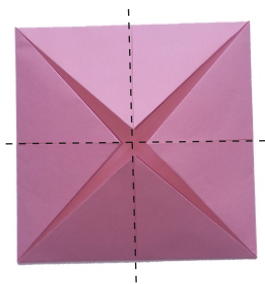
1. Partimos dun papel cadrado no que marcamos as dúas diagonais.



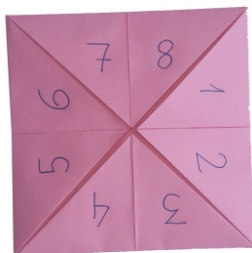
2. Levamos cada vértice ao punto central e marcamos os vincos. Temos así catro lapelas triangulares, dividida cada unha á súa vez en dous triángulos menores, como o sinalado.



3. Dámoslle a volta á figura, e facemos o mesmo ca na figura anterior. Levamos cada vértice ao punto central e marcamos os vincos.



4. Obtemos outra figura similar, que dobraremos polas liñas de puntos, e logo desdobramos, pois é só para que queden os vincos ben marcados.



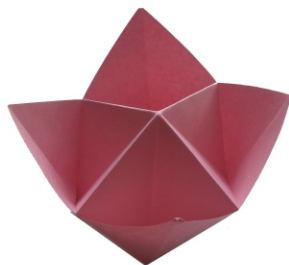
5. Obtemos outra figura similar. Nesta numeramos cada un dos oito triángulos que a conforman. Se queres podes pór letras en vez de números ou mesmo pintar cada triángulo dunha cor.



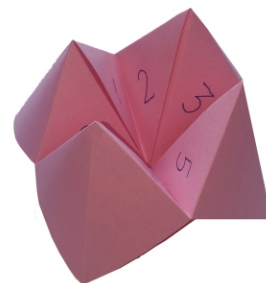
6. Damos de novo a volta á figura.



7. Con coidado abrimos as catro lapelas cadradas que a forman, dándolle a forma tridimensional que vemos na seguinte ilustración.



8. A esta figura podémolle chamar a *papeleira*, e usala para depositar nela pequenos residuos, como as cascas das pipas, por exemplo.



9. Se lle damos a volta á papeleira, teremos a figura final, o *bico do galo*, que nos servirá para un xogo de adiviñar.



Introducindo os dedos polgar e furabolos de cada man en cadansúa cavidade, abrimos e pechamos o bico do galo ao tempo que contamos ou dicimos unha cantilena.

Podes ver como se fai no arquivo: [bicodogalo.avi](#)

Para xogar hai que preparar previamente o bico do galo do seguinte xeito:

Debaixo de cada un dos números da figura 5, escribe cousas simpáticas, o que se che ocorra, a metade positivas e a outra metade negativas, mais sen chegar ao insulto, eh.

Podes argallar a cousa como gustes: nomes de animais, de flores, ordes que hai que cumprir, etc.

Xógase con outra persoa á que se lle pide que diga un número.

Abrindo e pechando o bico do galo, contamos até chegar ao número elixido.

Na postura, dicémolle que escolla un dos catro números que presenta a figura, na posición en que quedou. Levantamos a lapela e o que escribimos debaixo é o que lle tocou en sorte.

Tamén se pode xogar sen pedir que diga número previo, coa seguinte cantilena:

Esta é a noite,
este é o día,
este é o cu
da tía María.

Nesta variante, os catro triángulos dunha posición píntanse dunha cor escura (a noite) e os outros de cor clara (o día).