

# Una maqueta y un juego para descubrir la telegrafía óptica

En las páginas siguientes vas a encontrar todo lo necesario para construir tu propia Torre de Telegrafía Óptica. Recortando y pegando las diferentes piezas, conseguirás una maqueta móvil a escala de la torre, incluyendo los espacios interiores y el dispositivo de transmisión de señales. Para ello deberás abrir las grapas por la parte central del cuaderno y separar todas las hojas

centrales, desde la página 7 hasta la 22, volviendo a cerrar las grapas para conservar el resto de la publicación.

Una vez construida la maqueta podrás empezar a transmitir mensajes que otros toreros deberán identificar y descifrar. Consulta el apartado titulado "El Juego del Telegrafo" en las páginas 24, 25 y 26.



## INSTRUCCIONES GENERALES



Flechas: Indican una línea por donde se debe doblar.



Línea discontinua: Indica la zona donde pegar las piezas.

Es muy importante doblar y cortar las piezas con precisión; para ello resulta útil una cuchilla de tipo "cutter" debiendo usar el borde afilado para los cortes y el romo para marcar las líneas de doblez.

Antes de pegar una pieza en su sitio comprueba si éste es el correcto.

Cuando manejes piezas de forma curva debes enrollarlas previamente con ayuda de un objeto cilíndrico.

El pegamento apropiado para el montaje es transparente y de secado rápido.

## INSTRUCCIONES DE MONTAJE

1

Pegar A1 en sus huellas correspondientes en B1.

Cerrar sobre sí mismas las piezas del mobiliario: M1, M2, ..., M6; L1, L2 y L3; N1, N2, N3 con N4, N5 y N6.

Pegar N1, N2, ..., N6 en sus huellas en B1.

Doblar y pegar la parte frontal de B2, después pegar la pieza en sus huellas correspondientes en A1.

2

Pegar la escalera B6 a B1, B2 y B3.

Pegar B4 sobre A1, B6 y M5, siguiendo las huellas.

Unir A5 y A6 para formar la puerta abatible.

3

Cerrar sobre sí mismas C2 y C3.

Pegar C5 por el reverso de C4 salvando las solapitas que deben quedar libres (ver dibujo).

Pegar las partes semicilíndricas de C6, encajar la pieza C4-C5 en C6 y finalmente pegar la solapita de C6, de forma que C6 pueda subir y bajar por C4-C5 para señalar una clave.

Pegar L2 y L3 en sus huellas en B2. Pegar L1 en A1.

Doblar y pegar la parte frontal de B3, después pegar la pieza en A1.

Pegar M1, M2, ..., M6 en sus huellas en B3.

Pegar A2, A3 y A4 a B1 y A1.

La solapa interior de A6 no sobra, queda libre y es la que pega a B1.

Pegar C2 a B5, pegar C4-C5 a B5 y a C2. Pegar C3 a B5 y a C4-C5.

Doblar y pegar sobre sí misma C8 dejando libres las solapitas.

Pegar los extremos de C9 después de abrazar a C8 y sin que se pegue a esta, de forma que C9 pueda subir y bajar a lo largo de C8 para marcar posiciones. Pegar C8 a C3 y B5.

Cerrar C7 sobre sí misma y pegar sobre C4-C5, C2 y C3.





