

EL BARCO DE VAPOR



María Menéndez-Ponte

Pupi y Lila juegan al escondite

Ilustraciones de Javier Andrada



serie
PUPPI

sm

www.literaturasm.com



Dirección editorial: Elsa Aguiar
Coordinación editorial: Paloma Muiña

© del texto: María Menéndez-Ponte, 2013
© de las ilustraciones: Javier Andrada, 2013
© Ediciones SM, 2013
Impresores, 2
Urbanización Prado del Espino
28660 Boadilla del Monte (Madrid)
www.grupo-sm.com

ATENCIÓN AL CLIENTE
Tel.: 902 121 323
Fax: 902 241 222
e-mail: clientes@grupo-sm.com

Cualquier forma de reproducción, distribución,
comunicación pública o transformación de esta obra
solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares,
salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO
(Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org)
si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

*A Manuel, Sofía y Teresa Herrera,
que disfrutan tanto con las aventuras de Pupi,
para que jueguen con él y con Lila al escondite.
Pero ¡jojo, a ver dónde os escondéis!*

El juego favorito de Lila es el escondite.
A Pupi le chifla jugar con ella,
pero se esconde tan bien
que es casi imposible encontrarla;
nunca le gana.



En cambio,
Lila siempre lo encuentra a él.
Pupi dice que Lila
es la mejor *escondrijadora* y *desescondrijadora*
del mundo mundial mundialísimo.



Pero hoy Lila ya se puede preparar,
porque a Pupi se le ha ocurrido
un escondite estupendo.
Un escondite inigualable. Un escondite genial.
El mejor escondite del mundo.
Está convencido de que, por más que lo busque,
no lo va a encontrar.
Y es que ya no es Pupi, sino...





¡Una pelota!
Una pelota de color azul.
Pupi se ha hecho un ovillo
y se ha metido entre los juguetes
de tal manera que es imposible
que Lila descubra su botón.
Ni sus antenas.

Pupi está muy nervioso
pensando en lo desesperada que estará
dando vueltas por toda la casa.
Pero no han transcurrido ni dos minutos,
cuando nota su naricita suave y caliente
en la espalda.



Pupi no se mueve, porque es una pelota, y las pelotas solo se mueven cuando alguien las empuja o les da una patada. Pero Lila se ha dado cuenta de que es Pupi y se pone a hacerle cosquillas en el botón metiendo su antena por uno de los pliegues.





–Ja, ja, ja... ¡Cuántas *rosquillas*!
No vale, Lila, qué *trampera*. Ja, ja, ja...

Pupi ha dejado de ser una pelota
para volver a ser un azuloide.

–¿Cómo me has encontrado,
si era una pelota? Di la verdad, Lila.
¿Has hecho trampa? ¿Has activado
tu antena para encontrarme?



Esa es la regla principal del juego: ninguno de los dos puede servirse de sus antenas para encontrar al otro, porque entonces el juego perdería toda la gracia.

Pero el botón de Lila se enciende
dos veces seguidas, que quiere decir que no.

–Vaaale, pues ahora te toca a ti *escondrijarte*
–se resigna Pupi.

Lila cruza todas sus patitas
y mira a Pupi enfurruñada.



—¡Pedón, pedón!

He sido un *desconfianzado*.

Ya sé que no eres una *trampera*.

Eres la mejor *maskarota* del universo.

Pero es que no entiendo

cómo has podido encontrarme:

era un escondrijo muy *difícil*.





Pupi le da un abrazo amorosito
y el cuerpo de Lila se reblandece
de pura felicidad.

Luego se va a esconder toda contenta
mientras él, con los ojos tapados,
cuenta despacio hasta diez.

Antes de que llegue a tres,
ya Lila se ha metido
dentro de una cáscara de plátano
que ha visto en el cubo de la basura.

