



QUIMICEFA

EDUARDO BLANCHARD · ESPAÑA 1960

Coge un buen trozo de plastilina y moldéala hasta formar una montaña. Abre un cráter con el pulgar y vierte bicarbonato de sodio en el agujero. Añade dos gotas de colorante rojo y cuatro más de Coca-Cola. ¿Preparado? ¡Acabas de construir un volcán en erupción!

También puedes optar por experimentos menos explosivos: formar estalactitas de sal, crear una nube dentro de una botella e incluso fabricar una bomba fétida... Aunque si lo que quieres es presumir ante el público, nada mejor que inflar un globo o hacer desaparecer una cáscara de huevo sin ni siquiera tocarlos. ¿Magia? No, **ciencia**.

La palabra 'ciencia' procede del latín 'scientia' y define todos los conocimientos obtenidos a través de la observación y los hechos demostrados con experimentos

Estos son algunos de los experimentos del Quimicefa, un juego de química que te permite

descubrir las propiedades de los elementos desde el comedor de tu casa. El propio juego surgió como resultado de un experimento: Eduardo Blanchard, creador del Quimicefa, tenía una fábrica de tapones de **celulosa** y decidió empezar a fabricar juguetes, a ver qué pasaba... y, como se suele decir, ¡el experimento fue todo un éxito!

La celulosa se encuentra en las plantas y árboles, pero también puede producirse de forma artificial y se utiliza para fabricar papel, tejidos e ¡incluso explosivos!

Algunos de los grandes inventos de la historia surgieron a raíz de una casualidad. Es el caso del microondas, los *post-it* o la propia Coca-Cola, creada hace más de 130 años por un farmacéutico que pretendía inventar un jarabe para la digestión. El sabor de su medicina gustó tanto que acabó convirtiéndose en la bebida más famosa del mundo.

En cambio, la mayoría de científicos trabajan con el método de ensayo y error. Realizan miles de pruebas antes de encontrar lo que buscan: un material prodigioso, una vacuna o un nuevo sabor que vuelva locos a los niños. Ponte las gafas de laboratorio, coge los guantes y empieza a mezclar ingredientes: ¿quién sabe lo que podrías inventar hoy?