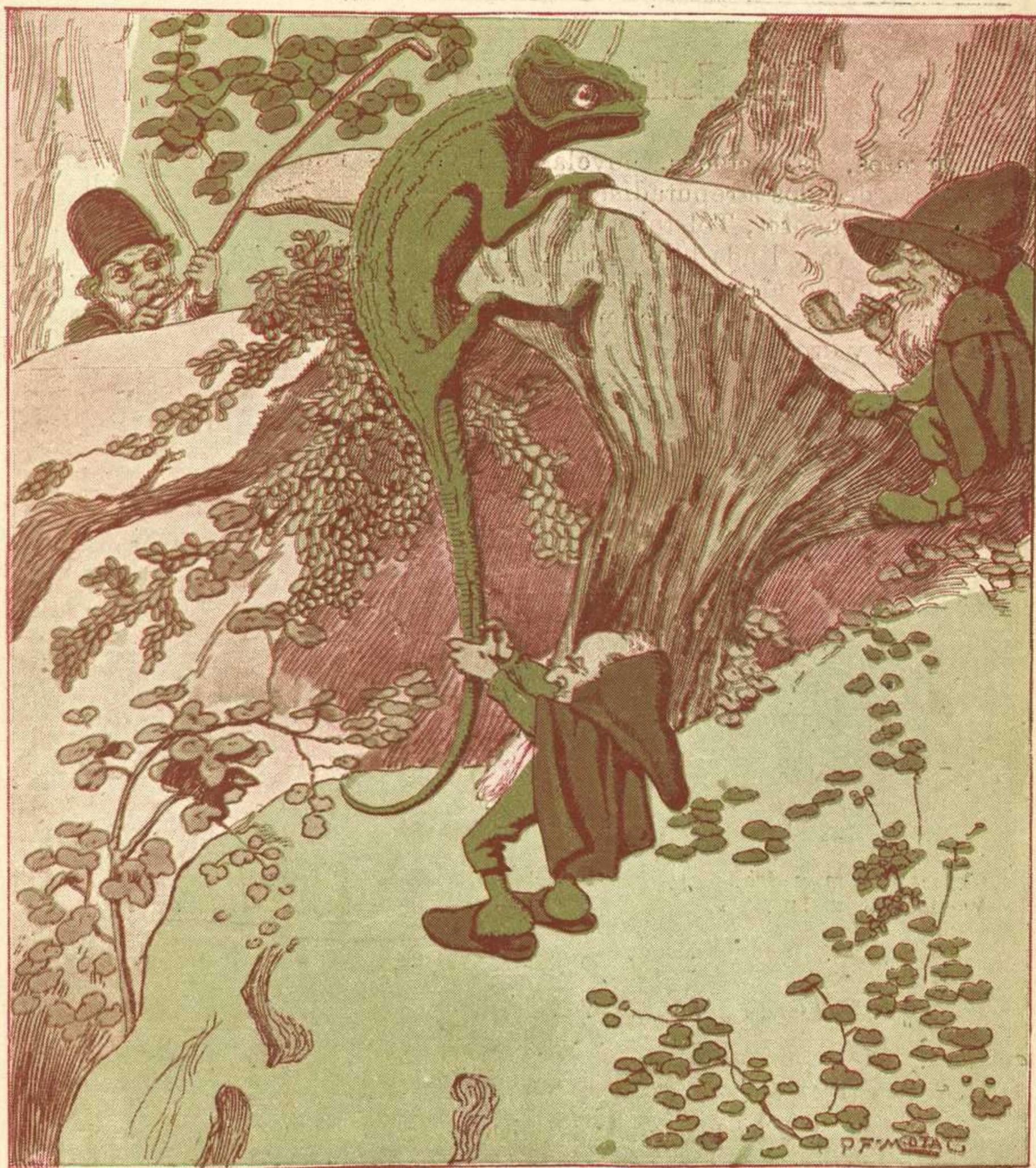


LOS MUCHACHOS



El dragón de la seta (Véase el cuento).

SEMANARIO CON REGALOS

NÚM. 14

DOMINGO 16 DE AGOSTO DE 1914

10 cts.



HIJOS DE SANTIAGO RODRÍGUEZ

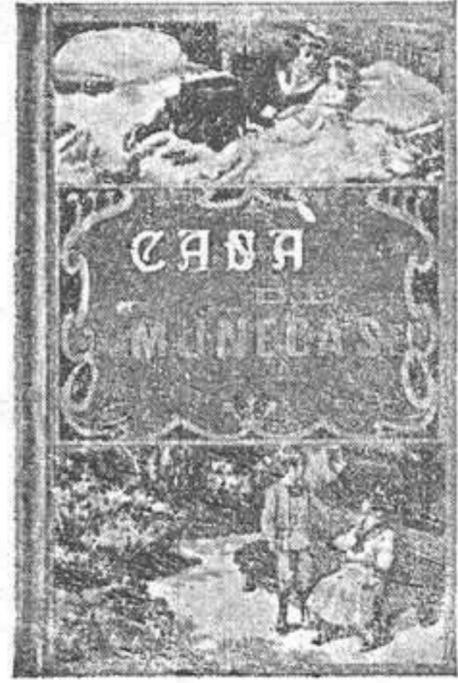


◦ ◦ IMPRENTA Y LIBRERÍA EDITORIAL ◦ ◦
◦ ◦ ◦ B U R G O S ◦ ◦ ◦

Biblioteca Oro

Cuentos, narraciones, novelas y leyendas muy interesantes y amenas, debidos á reputadísimos autores, como Andersen, Schmidt, Santiago Fuentes, Tolstoi y otros.

Tan nueva y linda biblioteca la formarán ocho tomos en tamaño 21 por 13'05 centímetros, de unas 128 páginas en papel superior y profusa ilustración, encuadernados con lujosísimas y alusivas tapas al cromo y oro.



TOMOS PUBLICADOS

¿Quieres ser mi amigo?
Aventuras de un huérfano

Cuentos cortos.
Bazar de cuentos.

Casa de muñecas.
El mejor tesoro.

EN PRENSA

CRISTINA Y SU CORDERITO

1,75 pesetas ejemplar.

De venta en las principales librerías.

LOS PEDIDOS Á LA CASA EDITORIAL

LOS MUCHACHOS

REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN

Madrid.—FERRAZ, 82.—Teléfono 4.539.—Apartado 216.

SUSCRIPCIÓN

ESPAÑA: Semestre. . . 2,50 pesetas.

EXTRANJERO: Semestre. . . 4 francos.

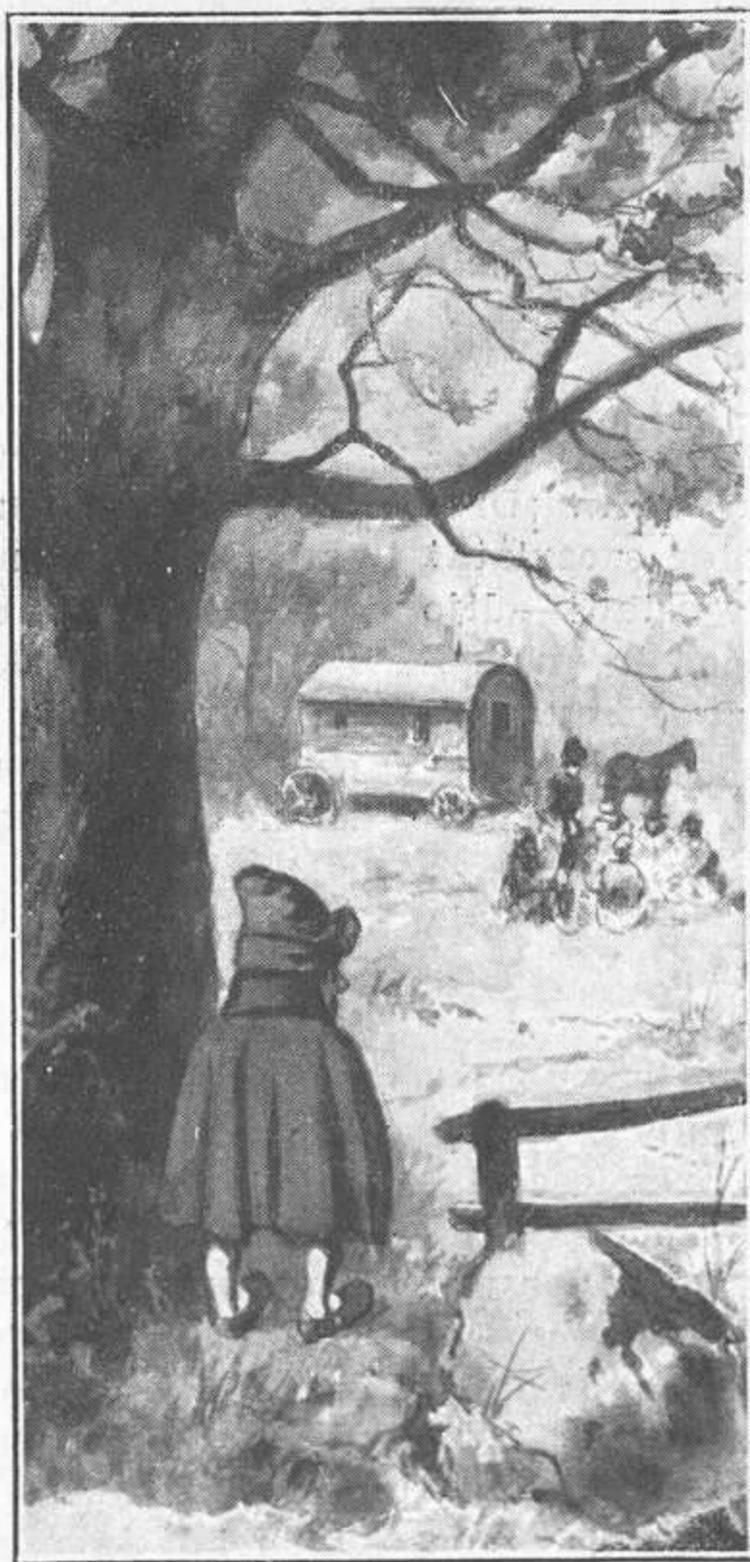
El dragón de la seta.

(CUENTO)

Pues, señor, hace mucho, mucho tiempo, había un bosque tan poblado de gnomos, es decir, de esos enanillos que viven en las entrañas de la tierra, y tan visitado por las hadas que ningún mortal se atrevía á poner los pies allí.

Pero un día pasó por la carretera que bordeaba el bosque, una familia de saltimbanquis que con su circo ambulante iban de pueblo en pueblo exhibiendo sus destrezas acrobáticas y una colección de animales raros, y se detuvieron para descansar á la sombra de los árboles con ánimo de reanudar su viaje con el fresco de la noche.

Pero mientras unos cuantos saltimbanquis dormitaban sentados alrededor de una hoguera que habían encendido para hacer la comida, los vieron los pícaros gnomos y empezaron á dar gritos salvajes y espantosos.



LOS VIERON LOS PÍCAROS GNOMOS

Inútil es decir os que ante semejantes voces todos los saltimbanquis se pusieron de pie de un salto, cosa que sabían hacer muy bien, porque tenían gran agilidad de piernas, y llenos de miedo se apresuraron á recoger los caballos de su carro, que andaban sueltos comiendo hierba, los engancharon apresuradamente y huyeron del bosque como alma que lleva el diablo, sin mirar hacia atrás de puro susto.

Con tantas prisas por huir de lo que ellos se figuraban un peligro tremendo, no se fijaron en que no habían cerrado bien una de las diversas jaulas que llevaban, y apenas echó á andar el carro se salió el animalito que estaba encerrado en dicha jaula y se escapó al bosque, porque ha-

béis de saber que este animalito había nacido en otro bosque y le gustaba más andar por los árboles que estar ence-

rrado en una jaula para que le contemplasen los chicos de los pueblos.

Muchas veces había pasado grandes rabietas porque los chiquillos le urgaban con pajas y como estaba preso tenía que aguantarse. Además tenía gana de estirar las patas andando por las ramas, y se alegró mucho de que se le presentase aquella ocasión para fugarse. A la noche siguiente iba á celebrarse una gran fiesta de hadas en el bosque encantado. Ya habían sonado en los relojes de la población subterránea de las hadas las doce campanadas de la media noche, y estaban á punto de empezar los regocijos cuando se notó cierto movimiento en los centinelas que formando un gran corro rodeaban á la reina de las hadas y á su corte, y rompiendo las filas llegaron corriendo tres ninfas muy chiquititas y muy monas.

Prosternáronse respetuosamente ante su dueña y señora la reina, y una de ellas dijo:

—¡Gran señora, hemos visto dragones en nuestro bosque sagrado!... ¡Dragones muy grandes de color escarlata!

—¡No lo crea Vuestra Majestad!—dijo otra ninfa, interrumpiendo á la que estaba hablando.—Los dragones que hemos visto no son de color escarlata, sino verdes como la hierba. ¡Me he fijado bien!

—¡Son de color castaño!—exclamó la tercera ninfa.—¡Mis hermanas te engañan, gran reina!

—¡Cómo!—exclamó la reina de las hadas.—¿Conque nuestro país está lleno de dragones de tres colores, escarlata, verde y castaño? ¡Súspendase la fiesta! ¡Esconded los pastelillos de miel! ¡Que se dispersen los gusanos de luz! ¡Volad todas á vuestros escondites!

Inmediatamente se oyeron muchas y menudas pisadas y ruido de alas, y en menos que se tarda en decirlo quedó solitario el lugar de la fiesta.

Es decir, no quedó solitario del todo, porque permanecían en él la reina y sus tres gnomos de confianza.

—¡Qué talismanes han dejado úti-

mamente por aquí los mortales?—preguntó la reina.

—Una pipa que echa fuego y humo, un hacha muy grande y un bastón maravillosamente gordo, señora.

—Pues coged esos talismanes inmediatamente y recorred el bosque, sin dejar rincón, á ver si encontrais esos dragones que han visto mis ninfas. ¡Daos prisa! De vosotros depende la vida y la paz del bosque.

Los tres gnomos, fieles cumplidores de las órdenes de su reina y señora, se pusieron á registrar detenidamente el bosque, sin olvidar el más pequeño rincón, y así pasaron toda la noche. Cuando empezó á entrar la luz del amanecer á través del ramaje de los árboles, todavía andaban los tres enanitos de un lado para otro, con los pies doloridos, sin haber visto ningún dragón, pero no abandonaron la empresa.

La reina les había dicho que de ellos dependían la paz y la vida de todos y no eran ellos, aunque pequeños, hombres que se rindiesen ante las dificultades, el cansancio, ni los peligros.

Al mediodía decidieron separarse para recorrer el bosque en distintas direcciones, pero, como eran muy previosos, acordaron hacer una señal en caso de que cualquiera de los tres necesitase la ayuda de sus compañeros.

El gnomo más viejo, que era quien llevaba la pipa, anduvo de acá para allá mirándolo todo con sus penetrantes ojillos, y al fin encontró una seta gigantesca en la cual se encaramó y se sentó para meditar un rato sobre la extraordinaria situación y descansar un poco al mismo tiempo.

De pronto oyó ruido entre las hojas secas. El gnomo miró detenidamente en torno suyo, porque sabía muy bien que aquel ruido no era un ruido ordinario. Escuchó un minuto más y luego tomó dos resoluciones: llamar á sus compañeros y esconder la pipa.

Mientras tanto cesó el ruido y ya empezaba el gnomo á creer que se había engañado cuando asomó una cabeza muy rara por el borde de la seta.



COGIERON AL DRAGÓN POR EL RABO Y LO LLEVARON Á PRESENCIA DE LA REINA

En el mismo instante llegaron corriendo los otros gnomos y se quedaron tan sorprendidos que no sabían qué hacer.

—Si eres dragón más vale que te des preso, porque somos tres contra ti, como ves—dijo al fin el gnomo que estaba subido en lo alto de la seta, al extraño animal que acababa de aparecer.

—No soy dragón—replicó el animal.—Si deja de tirarme del rabo ese compañero tuyo, os diré quién soy.

—Bueno, suéltale el rabo y que hable—dijo el gnomo de la pipa al compañero que sujetaba al supuesto dragón, y luego dirigiéndose á éste preguntó:

—¿Sois muchos? ¿Cuántos como tú hay en el bosque?

—Estoy solo—contestó el animalito—y te repitió que no soy dragón.

—¡Valiente embustero!—exclamó el gnomo dando una gran chupada á la pipa y despidiendo una nube de humo por la boca y narices.—¿Dice que está solo y hay una porción rojos, verdes y castaños!

El dragón se quedó mirando al enanillo y luego se echó á reír á carcajadas. Cuando se hubo cansado de reír contó una historia tan maravillosa que los gnomos se quedaron con la boca abierta.

Repuestos de su asombro, cogieron al dragón por el rabo y lo llevaron á presencia de la reina de las hadas.

—Señora—dijo el gnomo más viejo—esto es un gran misterio. Aquí tiene Vuestra Majestad este dragón que dice que no es dragón. Dice también que todos los dragones rojos, verdes y castaños son él mismo. Dice que lo traían unos titiriteros con un circo ambulante y se ha escapado de la jaula. Dice también que se llama Cama... ¿cómo?

—Camaleón—dijo el prisionero.

—Dice—continuó el gnomo—que cambia de color según lo que come y que no puede remediarlo. Cuando le vió la primera ninfa estaba comiendo fresas y por eso tenía color escarlata; cuando le vió la segunda ninfa estaba comiendo berros y por eso estaba verde, y cuando le vió la tercera ninfa estaba

comiendo hormigas y tenía el color de éstas.

—¿Y qué has estado comiendo ahora?—preguntó asombrada la reina.

—Setas—respondió sollozando el dragón.

—Verdaderamente es inofensivo.

¿Qué ordena Vuestra Majestad que hagamos con él?

La reina se quedó pensativa un minuto y luego dijo riéndose:

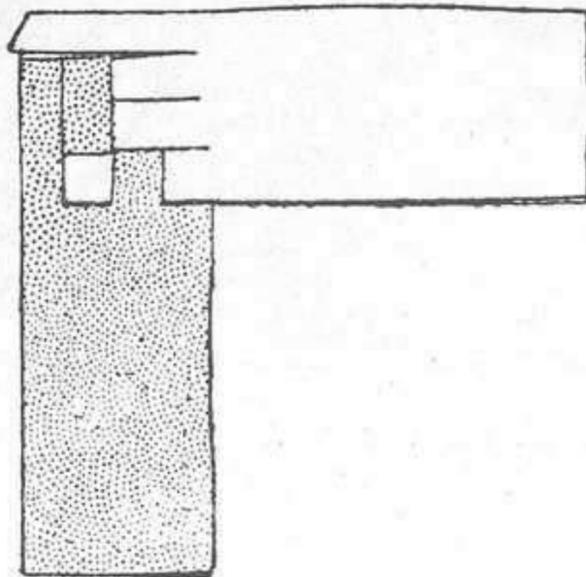
—Conservadle en palacio. Puede ser mi mago. Ahora llamad á mis súbditos. Hay que presentarlo á la corte.



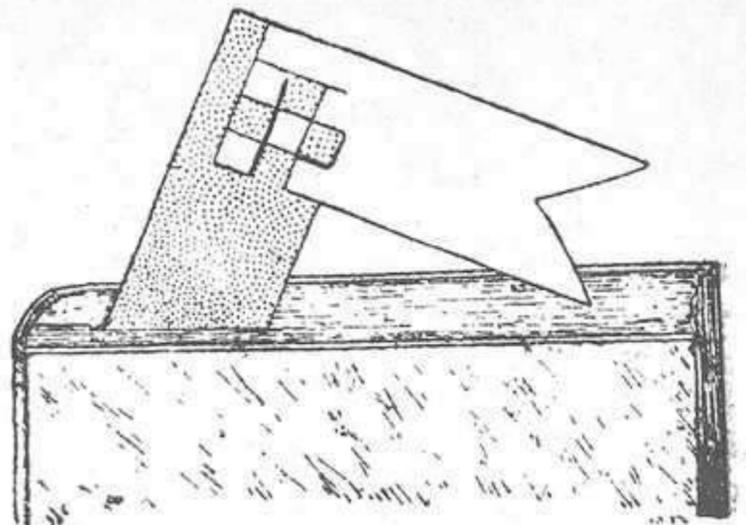
Como se hace una señal para libros



1.—LOS TRES
CORTESES



2.—PRINCIPIO DEL TEJIDO



3.—LA SEÑAL TERMINADA,
PRESTANDO SERVICIO

Esta señal se hace con dos hojas de papel de cartas de distinto color, ó con papel plateado ó dorado.

Pero lo mejor es hacer la primera con papel de cartas por si sale mal. Ya lo sabéis: una hoja de un color y otra de otro.

Ambas hojas se juntan, se doblan á lo largo y se les dan tres cortes iguales, como veis en el grabado 1. Hecho esto se ponen las hojas como en el grabado 2, con el borde doblado hacia afuera. Y ahora atención, porque empieza la parte más importante de la obra. Supongamos que una hoja es azul y la otra roja. La azul la tenéis en la mano izquierda, y la roja en la derecha. Figuraos que las tiritas resultantes de los cortes en el papel tienen los números 1, 2, 3 y 4, y que el 4 corresponde á la tirita doble del borde.

1 y 3 se meten „debajo“ de la prime-

ra tira blanca, y 2 se pone encima. La 4 se deja.

1 y 3 se ponen encima de la segunda tirita y 2 debajo.

1 y 3 se pasan por debajo de la tercera tirita, y 2 por encima.

Al fin, los extremos de las tres tiras rojas quedan metidos entre la tira doble del papel azul, y los extremos de las tres tiras del azul quedan entre la tira doble del rojo, á la que hemos dado el núm. 4.

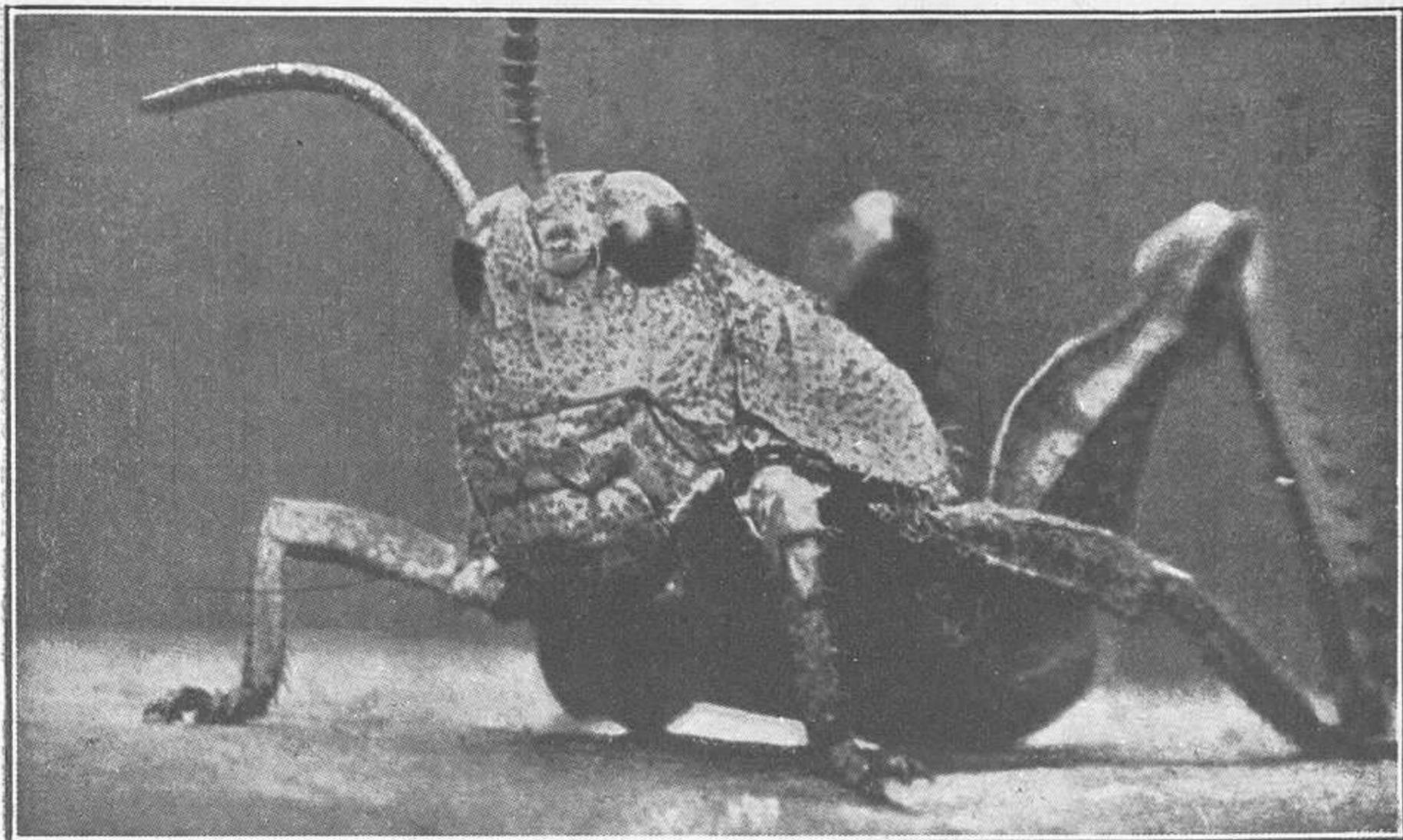
El tejido queda perfecto, y sólo hay que fijar el esquinazo que forman ambos papeles, pegándolo con un poco de goma.

Luego se cortan unos picos en los extremos de las hojas, para darles forma de banderita, como se ve en el grabado 3.

En una de las tiras podéis escribir „Señal para libros,, y en la otra „Para Papá,, y obsequiarle á éste con vuestra obra.

EL MUNDO DE LOS INSECTOS

EL SALTAMONTES



¿Conocéis al insecto que aparece aquí retratado? Tal vez dudéis al pronto, porque no estáis acostumbrados á verle tan crecidito, y ¡pobres de nosotros si fuera así de grande! Siendo como es, chiquitín, se come en pocas horas todo un sembrado. ¿Sabéis ya quién es este pícaro? Es el simpático saltamontes al que quizás hayais enseñado alguna vez á hacer la instrucción con una pajita. Pero tiene otro nombre cuya enunciación causa espanto á los labradores ¡es la langosta! Es el insecto que formando verdaderas nubes cae sobre un campo de trigo magnífico, en el que ha puesto todo su dinero, todo su trabajo y todas sus esperanzas el campesino, y á las pocas horas levanta el vuelo la nube dejando el terreno segado materialmente.

El saltamontes que veis aquí quizás no tendrá más de veinte días de exis-

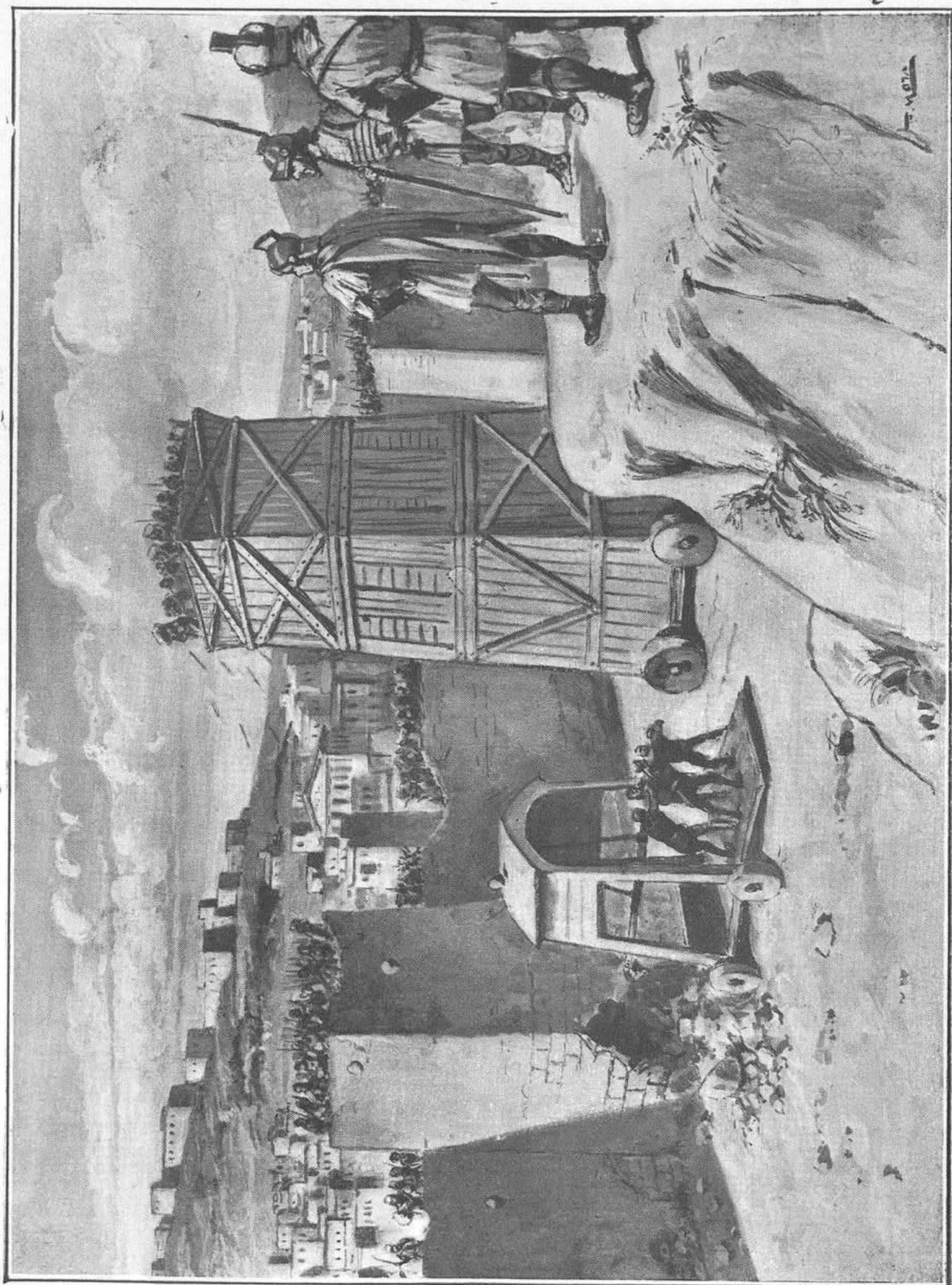
tencia y aún no le han crecido las alas, pero puede dar saltos de más de cien veces la longitud de su cuerpo. Cuando le crecen las alas y se le llenan de aire unas bolsitas que tiene en el interior del cuerpo, puede volar mil quinientos kilómetros de un tirón, aunque le venga el viento de cara.

Estos insectos han sido siempre muy temidos. Reúnense en bandadas innumerables que parecen á lo lejos nubes tempestuosas que proyectan una sombra muy oscura en los lugares por donde pasan. Los parajes visitados por la langosta se ven bien pronto despojados de vegetación. La presencia de estos insectos no sólo puede motivar el hambre, sino que, cuando sus inmensas legiones mueren súbitamente extenuadas por las fatigas de los viajes, sus cadáveres al corromperse infestan el aire.

REGALOS Á LOS SUSCRIPTORES

Además de optar á los sorteos como todos los lectores, los suscriptores recibirán al pagar el semestre 4 pliegos de construcciones de cartón, cuyo valor es de 1,80 pesetas.

ANIBAL--SAGUNTO



LA TORRE DE MADERA ANTE LAS MURALLAS DE SAGUNTO

Muerto Asdrúbal, el ejército y el senado nombraron sucesor á su hijo Aníbal que contaba entonces veintiséis años de edad y á quien su padre había hecho jurar de niño, sobre los altares de los dioses, odio eterno é implacable á Roma.

Fiel á su juramento, Aníbal después de vencer á diversos pueblos del centro de la Península y sujetar casi toda España, sólo buscaba un pretexto para atacar á las colonias aliadas de Roma y le tomó de una cuestión de límites en que andaban hacía tiempo envueltos los de Sagunto (1) con sus vecinos los turboletas, pueblo celtibérico aliado de Cartago.

Aníbal se presentó ante las murallas de Sagunto con un ejército de 150.000 hombres, provisto de todo género de máquinas de guerra, y empezó el ataque con el ardor y fogaosidad de un joven guerrero, mientras que los saguntinos se defendían con prodigioso valor. Aníbal empleaba todas las máquinas guerreras que entonces se usaban, y los sitiados no sólo le contestaban con armas arrojadas tales como flechas y dardos, sino que hacían salidas que costaban mucha gente y mucha sangre á los cartagineses. Aníbal fué herido en un muslo por un dardo y se

(1) Hoy ciudad de la provincia de Valencia.

suspendieron los combates, pero en cuanto se restableció volvió con más furor al ataque. Los arietes y las catapultas (1) iban derribando las torres y los muros, mas cuando los cartagineses creían poder entrar por las brechas abiertas hallaban á los saguntinos que, parapetados en los escombros, rechazaban á los sitiadores.

Aníbal tuvo que acudir á guerrear con otros pueblos que se habían alzado contra los cartagineses, y mientras tanto los saguntinos tuvieron un reposo momentáneo, pero Aníbal tardó poco en volver á dirigir el sitio en persona.

Hizo arrimar á la muralla una gran torre de madera que excedía en altura á los más elevados muros de la ciudad, y desde lo alto de dicha torre llovían sobre los sitiados dardos y venablos (2) y todo género de proyectiles.

A los continuados golpes de los arietes, de las catapultas y de las ballestas caían con estrépito desplomados los muros, sin que por eso

(1) El ariete consistía en una enor e viga de madera dura con una punta de hierro, que estaba colgada con cadenas de un armarazón de madera. Con esta viga se descargaban fuertes golpes sobre las murallas para abrir brechas. (En el grabado se ve un ariete).

La catapulta era otra máquina que servía para arrojar piedras y flechas.

(2) Lanzas cortas que se arrojaban con la mano.

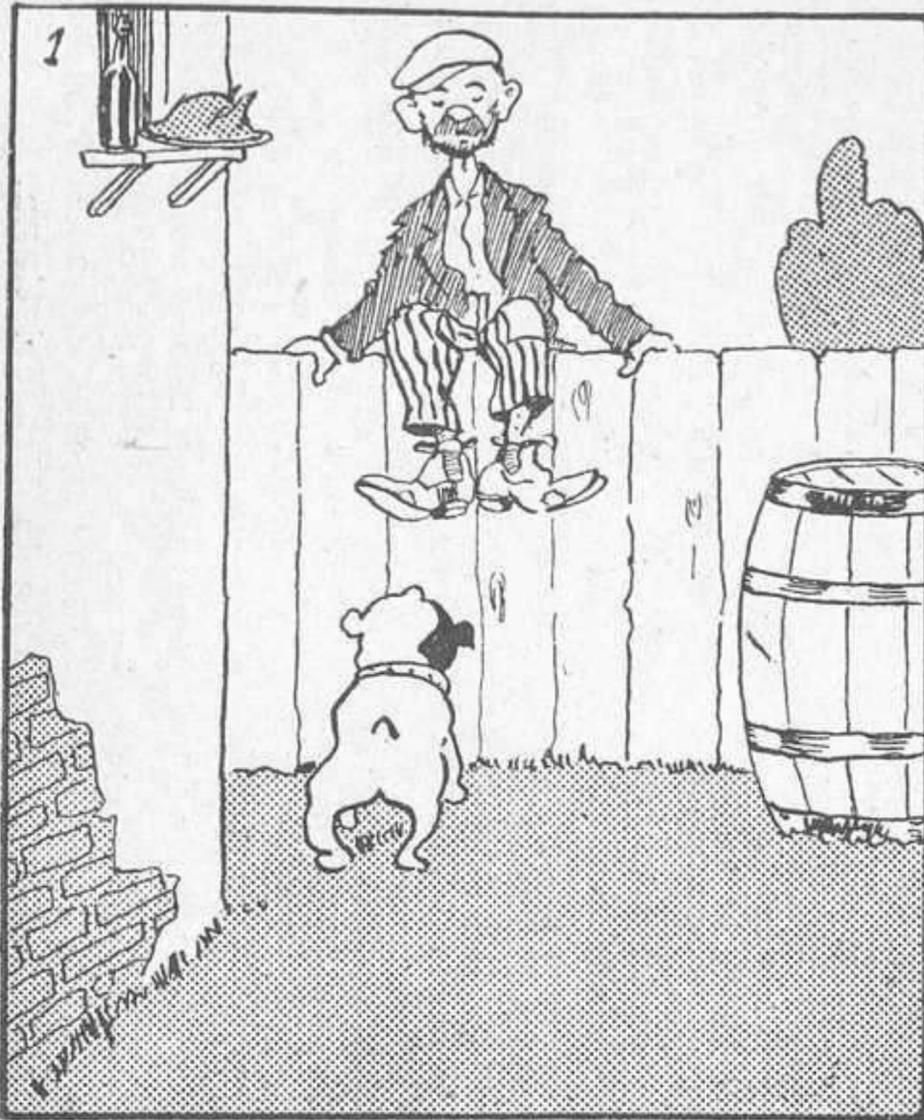
desmayaran los bravos saguntinos, ya levantando nuevas torras, ya retirándose al centro de la ciudad que iba quedando reducida á estrechísimo recinto, y defendiéndose heroicamente parapetados en los escombros de las murallas y de las casas.

Acosábales ya tanto el hambre como el hierro enemigo. Tan angustiada situación conmovió los corazones de dos hombres generosos, Alcón y Alorco, saguntino el primero y español el segundo que servía en el ejército de Aníbal, los cuales obedeciendo sólo á su buen deseo entablaron tratados de paz con los cartagineses. Pero las condiciones que éstos exigían eran tan duras y tan humillantes que cuando se las comunicaron á los saguntinos llenáronse de santa indignación. Entonces tomaron la resolución heroica de morir antes que rendirse al enemigo y de darse á sí mismos la muerte antes que sufrir la esclavitud. Con este heroico propósito recogieron cuanto oro, plata, alhajas y prendas de valor tenían en sus casas y prepararon en la plaza pública una inmensa hoguera.

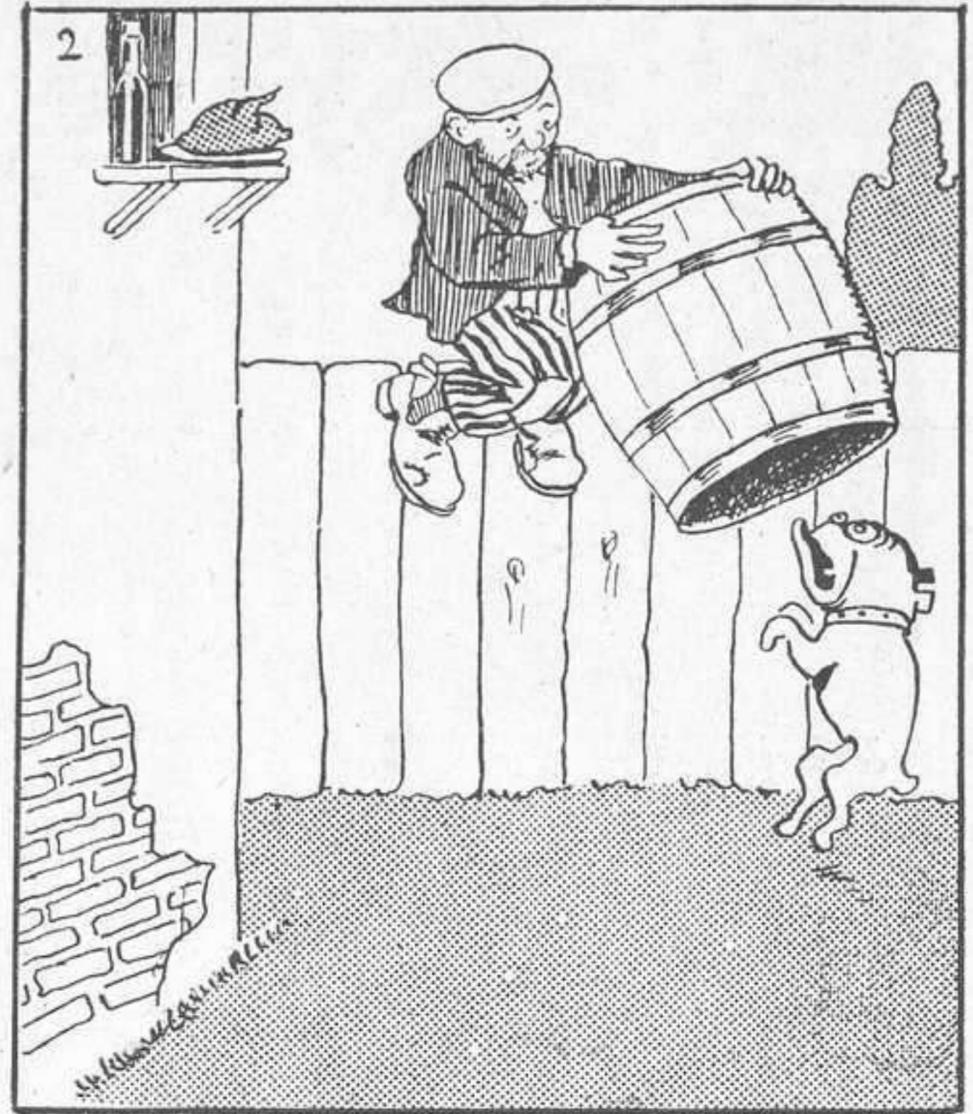
Cuando entraron los cartagineses no encontraron más que cadáveres, ruinas y escombros.

Así pereció Sagunto después de ocho meses de asedio 219 años antes de la Era cristiana.

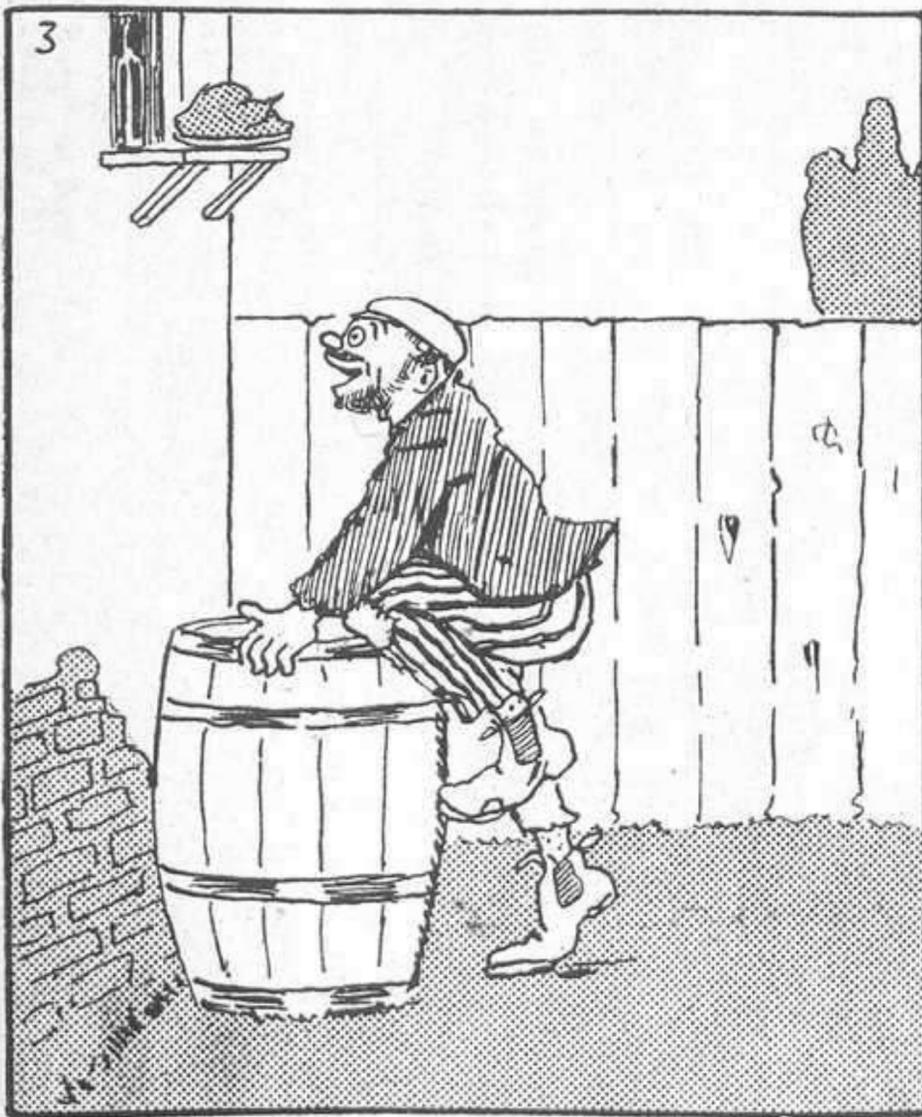
EL APETITO AGUZADO Ó



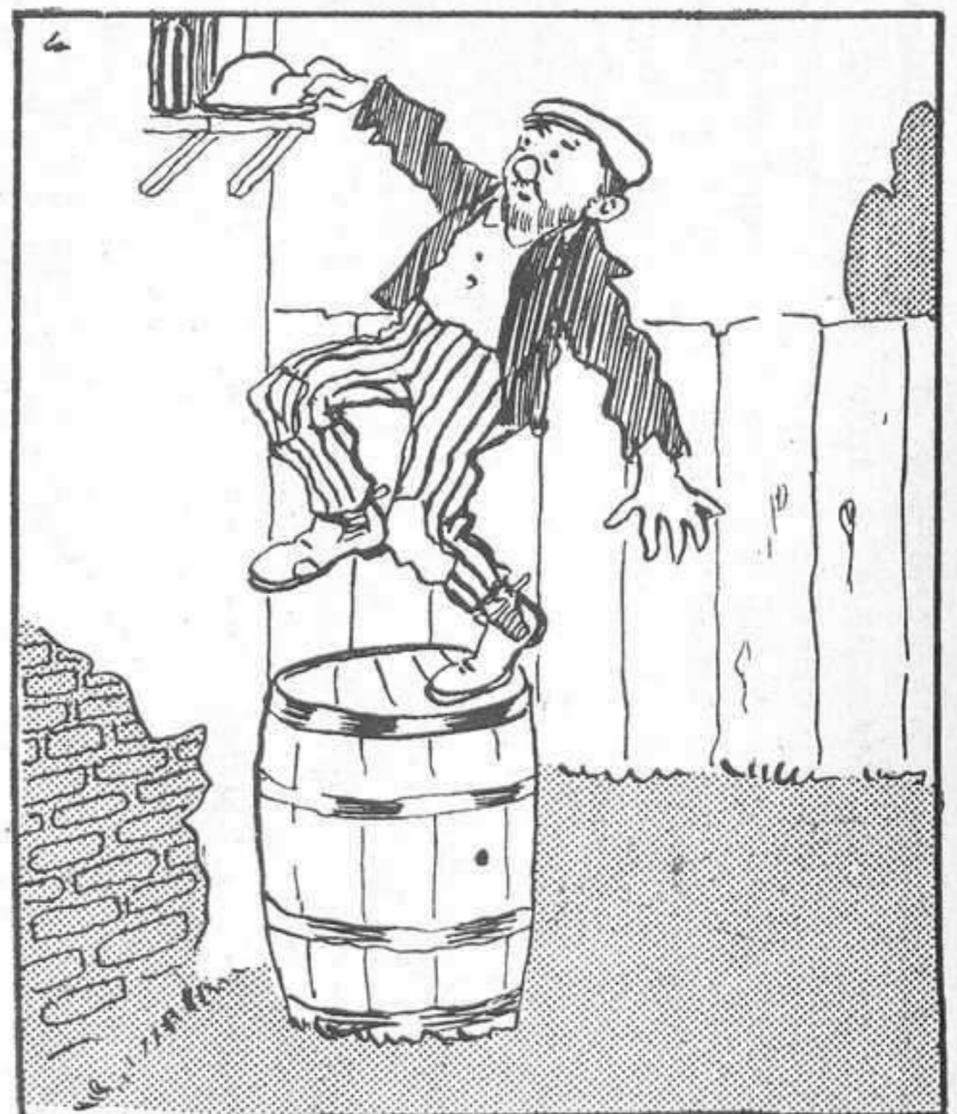
El golfete de Agapito quiere saciar su apetito.



Al perrito Leonel oculta bajo el tonel.

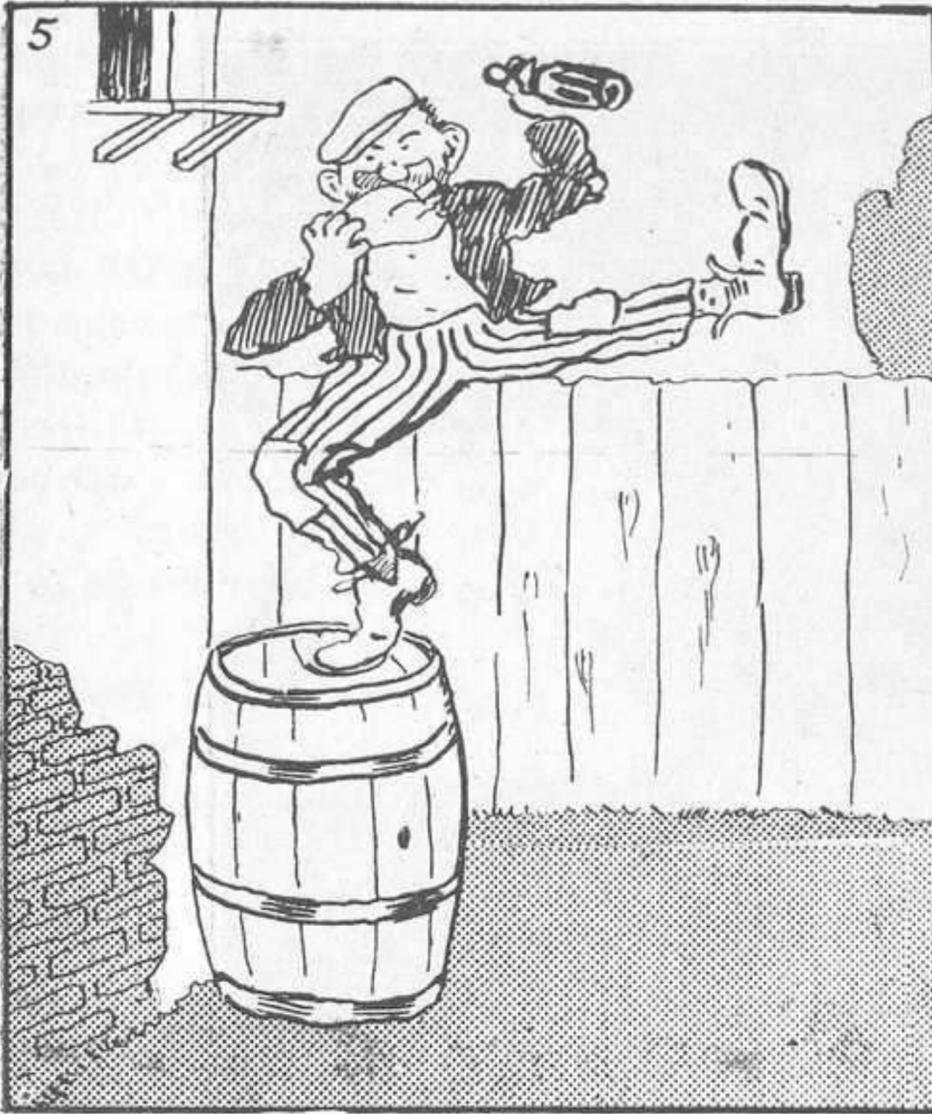


Y ve, alegre, con tal maña que consigue la cucaña



Lleno de satisfacción coge el ave de un alón.

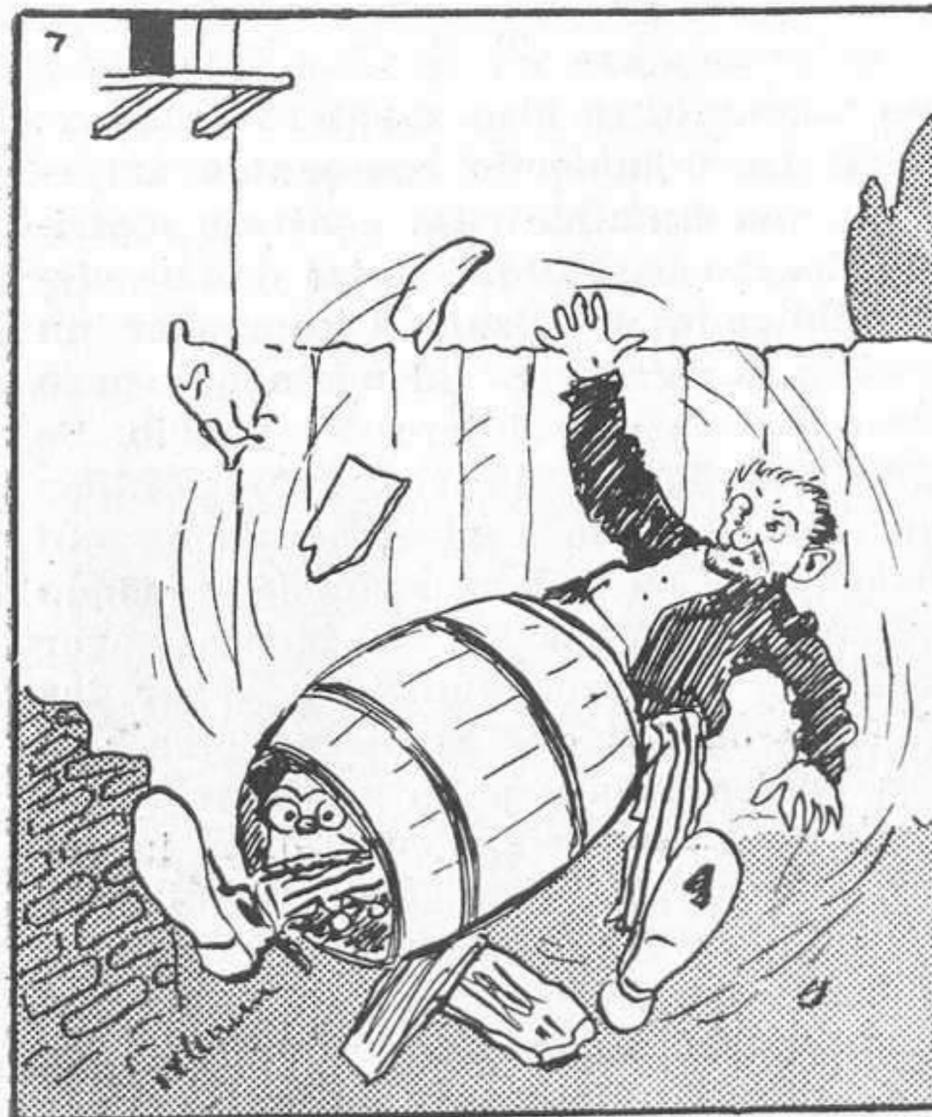
EL PROPOSITO FRUSTRADO



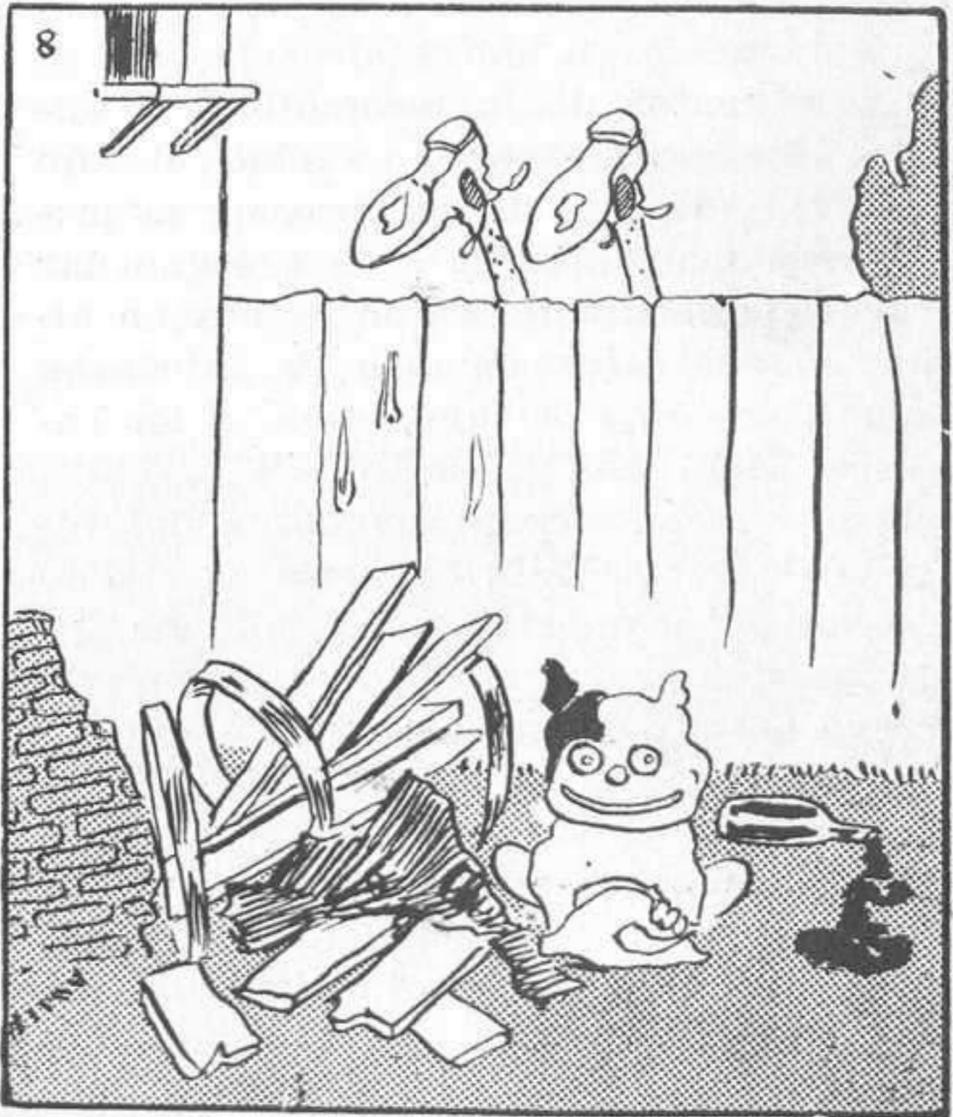
De gusto, al primer bocado se baila un zapateado.



Le sale este "cake-gual,, un poquito desigual.



Porque hacen presa en su piel los dientes de Leonel.



Se da Agapito á la fuga y Leonel á la pechuga.

COMO SE INVENTÓ EL TREN



EL JOVEN STEPHENSON HACIENDO CON SU AYUDANTE UN MODELO DE LOCOMOTORA

El inventor de la locomotora, el inglés Jorge Stephenson, nacido el año de 1781 era hijo de un obrero y la primera ocupación de su vida fué guardar vacas, pero aunque entonces era un niño, en sus ratos de ocio ya fabricaba con barro objetos ingeniosos. A los catorce años ganaba una peseta y veinticinco céntimos como ayudante del fogonero de una fábrica, pero no tardó en obtener otro empleo en el que ganaba 15 pesetas por semana, y al alcanzarlo creyó asegurada su fortuna. Cuando no funcionaba la máquina que le habían confiado la desmontaba para conocerla pieza por pieza.

Contando diez y ocho años de edad, y no obstante su trabajo diario de doce horas, iba por la noche á una modesta escuela en la que aprendió á leer y á escribir. Poco después, para aumentar sus ganancias, sin dejar su oficio

de fogonero, se hizo zapatero y sastre, y en 1803 habiendo conseguido amueblar una humilde casa contrajo matrimonio. La casualidad quiso que se viera obligado él mismo á componer un reloj y lo hizo con tal maña que poco después era el relojero del pueblo. Se quedó viudo muy pronto y para mitigar su pena recorrió á pie Escocia, pero al saber que su padre se había quedado ciego acudió á su lado y gastó la mayor parte de sus economías en pagar las deudas de los que le dieron el ser, á los cuales mantuvo en adelante.

Ya en aquel tiempo su espíritu inventor le permitió arreglar la máquina de una mina y le regalaron 250 pesetas. Por la misma época tuvo un amigo que le dió algunas nociones de matemáticas, mecánica y química, y consiguió entrar de director de una mina y realizó muchos inventos; pero el más importante,

el que debía inmortalizarle fué el empleo práctico del vapor para arrastrar trenes. No era el primero que había querido aplicarlo á la conducción de carruajes, mas sólo se habían construído máquinas poco útiles y peligrosas.

Stephenson comprendió que era preciso idear la vía y la máquina, y al efecto hizo barras de hierro (rieles) y como no poseía más instrumentos que los de una cerrajería, buscó á los obreros más hábiles, trabajó con ellos, y al cabo de diez meses había construído una locomotora que colocada sobre los rieles arrastró ocho vagones que pesaban 30.000 kilos á 6 kilómetros por hora de velocidad. A los que se burlaban del resultado obtenido respondió Stephenson: "La máquina marcha que era cuanto yo necesitaba..."

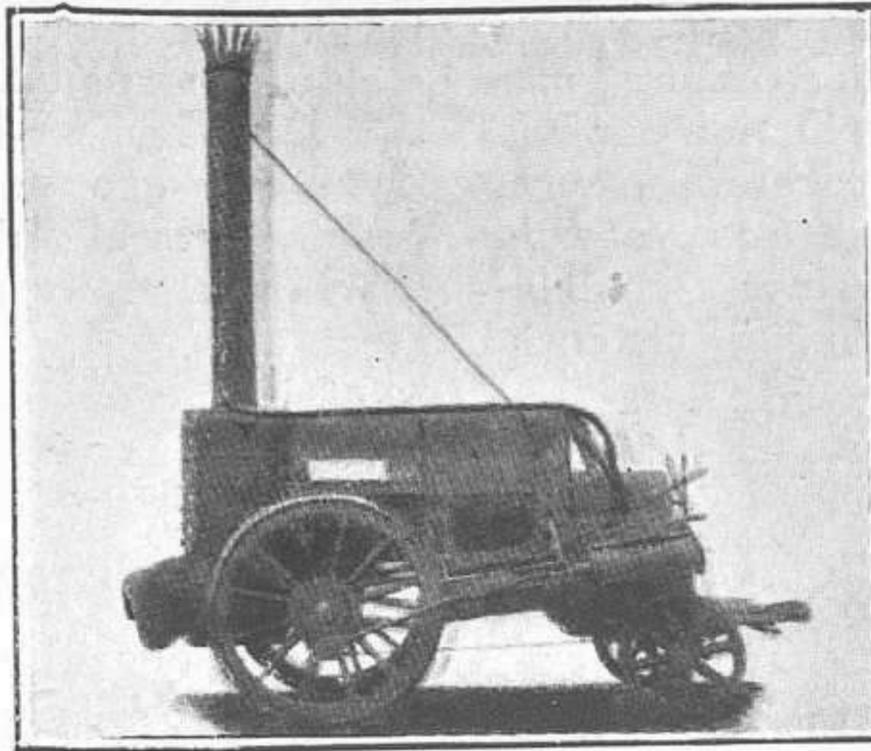
No tardó en reconocer los defectos de aquélla y en 1815 concluyó otra menos imperfecta é inventó rieles mejores.

A Stephenson se debió el primer ferrocarril verdadero, el de Stockon á

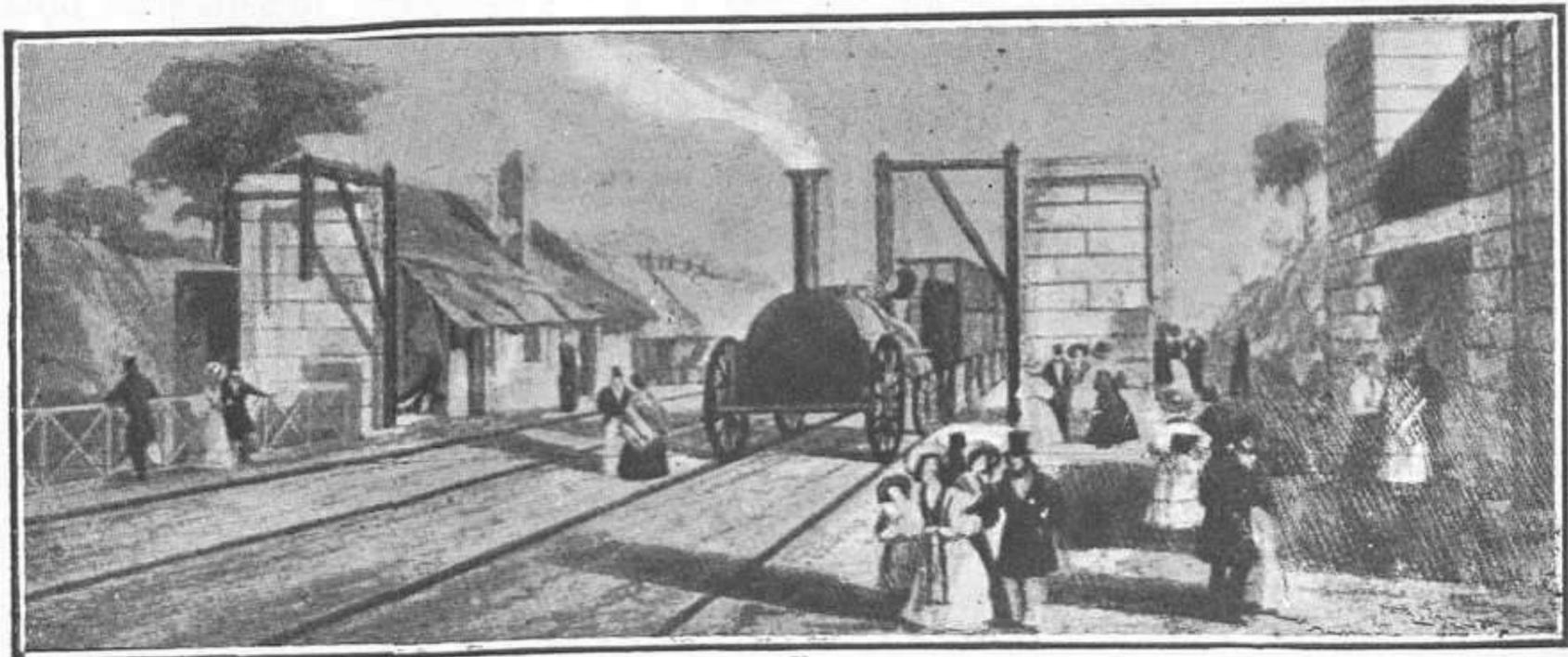
Darlington, que empezó á funcionar el año de 1825. La empresa tuvo grandes ganancias, porque fué preciso admitir viajeros, cosa

en que no había pensado Stephenson, el cual se proponía transportar solamente mercancías. Asociado con un individuo llamado Pease, fundó una fábrica de locomotoras. Tratóse luego de construir un ferrocarril entre Manchester y Liverpool, y luchó con muchas dificultades. Los propietarios quisieron impedir por la fuerza los estudios

sobre el terreno, y los ingenieros envidiosos del hombre obscuro que con una educación incompleta llegaba á resultados no previstos por los que conocían todos los recursos de la ciencia, declararon que el proyecto de Stephenson era la idea más absurda salida de cabeza humana. Uno le preguntó: "Si vuestra máquina corriendo tres ó cuatro leguas por hora encuentra una vaca en su camino, no causará el choque un accidente terrible?.. A lo cual respondió Stephenson: "Sí, terrible para la vaca.."



EL COHETE, LOCOMOTORA CONSTRUÍDA POR STEPHENSON



UNA ESTACIÓN DEL FERROCARRIL CONSTRUÍDO POR STEPHENSON

¡Quién hubiera dicho á aquellos hombres que los trénes habían de correr a cien kilómetros por hora con cargas enormes!

Más adelante se ofreció un premio de 12.500 pesetas á la locomotora más perfecta y lo obtuvo Stephenson por una máquina llamada "El cohete,, en cuya construcción le ayudó su hijo Roberto.

Stephenson poseyó hermosas cualidades. Siendo obrero arriesgó la existencia

en muchas ocasiones para socorrer á los compañeros víctimas de alguna desgracia en las minas; aceptó varios oficios por dar á su hijo una educación superior á la suya, y supo inspirar vivo cariño y confianza ilimitada á los trabajadores que más tarde dirigía y á los ingenieros que se formaron en su escuela. Hasta el fin de sus días conservó inalterable su carácter alegre y chancero.



Segundo sorteo de LOS MUCHACHOS

Más de 1.200 pesetas de regalos á nuestros lectores en el mes de Septiembre

PREMIOS DEL SEGUNDO SORTEO

1 Magnífica máquina de escribir marca "Mignon,,.—6 Hermosas plumas estilográficas de bolsillo.—1 Triciclo.—6 Cajas de construcciones metálicas Walter.—6 Cajas de colegios.—6 Cajas de herramientas de carpintería.—6 Fusiles Mauser.—10 Panoplias con trajes de torero ó uniformes.—10 Cajas de soldados finos.—12 Pelotas de Foot-Ball.—20 Tiros al blanco con flecha punta de goma.—20 Juegos de bolos.—40 Cabezas de caballos ó burros con palo para montarse en él.—40 Colleras.—48 Balones.—430 Preciosos libros de cuentos, historias, etc., lujosamente ilustrados y encuadernados.

EN TOTAL 662 REGALOS CON VALOR DE 1.275 PESETAS

CONDICIONES DEL SORTEO

En cada uno de los trece números, desde el número 6 hasta el 18 (13 de Septiembre) publicaremos vales numerados que los compradores ó suscriptores de LOS MUCHACHOS guardarán, y no se enviarán hasta que estén reunidos todos.

Para tomar parte en el sorteo, que se celebrará á primeros de Octubre, nos

enviarán nuestros lectores diez cupones de los trece que reunirán. Estos diez cupones habrán de ser de números distintos y nos los enviarán coleccionados en cuanto vean publicado el número de LOS MUCHACHOS del 13 de Septiembre, no antes. Una vez celebrado el sorteo, y conocido el resultado, los agraciados recogerán en esta Administración los premios previa declaración de la contraseña que será la misma en cada colección de cupones remitidos. He aquí el ejemplo: Si el remitente se llama Juan García, escribe en diez cupones su nombre, señas de su casa, población donde vive, y en los espacios destinados á la contraseña se pone **Manzana** ú otra palabra. El que en la lista del sorteo vea su nombre se presentará en la Administración del periódico, y declarará que su contraseña era **Manzana**, con lo cual sólo él podrá reclamar el premio.

Los de provincias mandarán persona de Madrid para que recoja el premio, diciendo la contraseña, ó nos enviarán en carta que exprese la contraseña el importe del franqueo, con arreglo á tarifa que publicaremos, con la lista de los 662 agraciados.

No contestaremos ninguna carta que no traiga sello para la respuesta.

Juegos de playa

Muchos muchachos creen que la arena de la playa no sirve más que para que jueguen los niños pequeños, cuando no hay razón para que los mayores la aprovechen lo mismo que los chicos para divertirse.

El juego de la Bagatela, por ejemplo, se o ganiza fácilmente y requiere poco sitio. Todo lo que hay que hacer es alisar un trozo de la superficie de arena, hacer unos cuantos hoyitos en un lado, y poner todo alrededor un reborde de arena como se ve en el dibujo. Después se ponen de acuerdo los jugadores sobre los tantos que ha de valer cada hoyo, y entonces se empieza el juego ti-

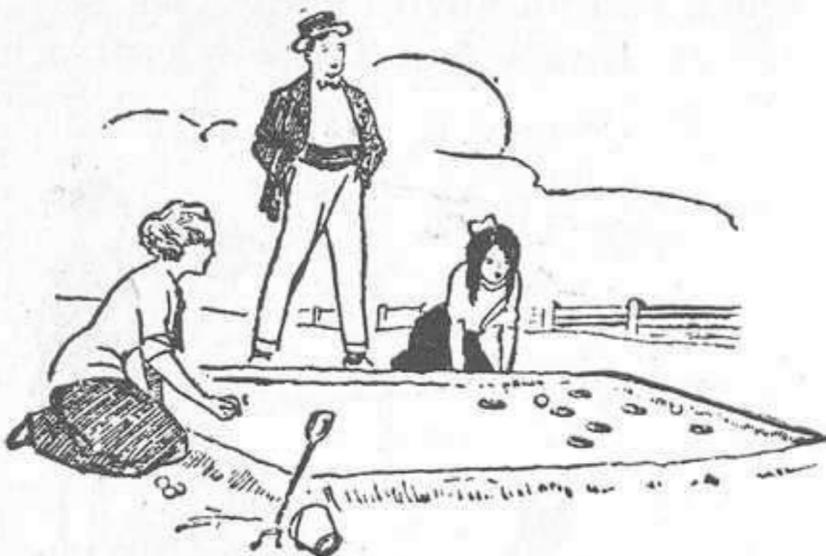


EL GOLF DE PLAYA

jugador debe hacerla entrar sucesivamente en los tres hoyos con el número menor de golpes posible.

Supongamos que juegan una muchacha y un muchacho. A cada hoyo le corresponde un número del 1 al 3. La muchacha pega suavemente á la pelota en dirección del hoyo 2, y el muchacho hace lo mismo con su pelota. Supongamos que el muchacho logra hacerla caer en el hoyo en dos golpes, mientras que la muchacha tiene que intentarlo tres veces. En este caso el muchacho gana y se apunta dos tantos. Si ambos tuvieran que tirar tres veces para hacer caer la pelota en el hoyo, cada uno se apuntaría un tanto. Se sigue tirando hasta hacer entrar la pelota en los tres hoyos y gana el que más tantos tiene.

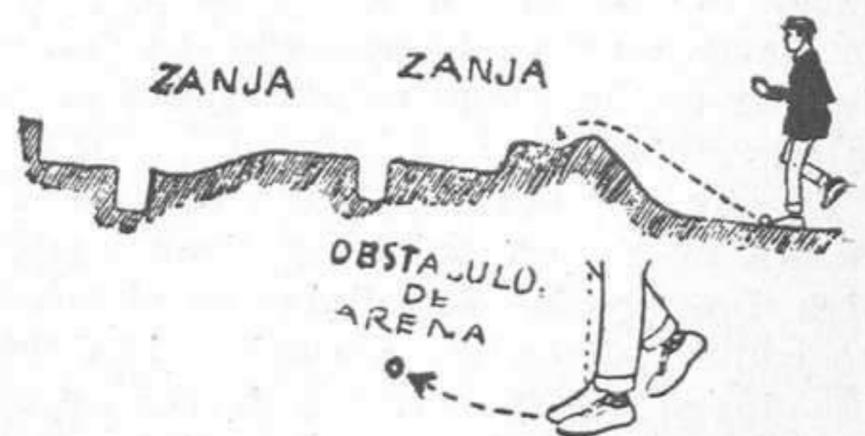
Cuando se domina este juego se forman uno ó dos montecillos de arena entre los agujeros para dificultar y hacer más interesantes las jugadas. Cada jugador tira con un bastón y una pelota de goma pequeña.



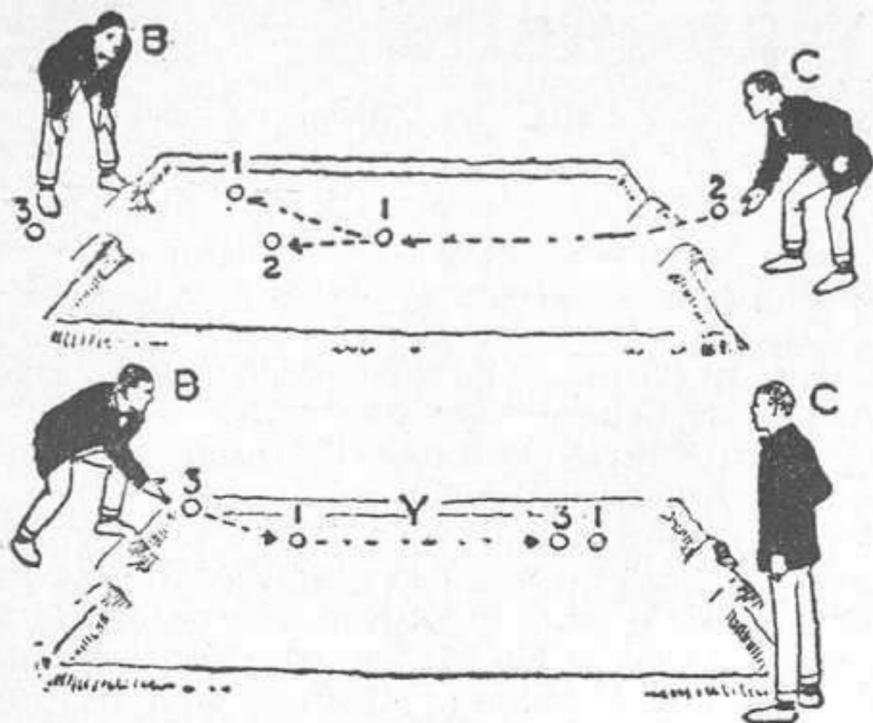
LA BAGATELA

rando una pelota desde el lado más lejano á los hoyos. Cada jugador tira un número de veces determinado, se cuentan los tantos que representan los hoyos si se ha metido alguna vez en ellos la pelota, y gana el que más hace. Los tantos que se van haciendo se apuntan en la misma arena con un palito ó con el dedo. La pelota se tira rodando y debe ser de goma.

El golf de la arena es otro juego que puede jugarse en poco terreno y con una pelota de cualquier clase. Se hacen en la arena tres ó cuatro hoyitos pequeños, distribuidos en los vértices de los tres ángulos de un triángulo imaginario, como se ve en el dibujo, y pegando á la pelota con el puño de un bastón cada



CARRERA DE OBSTÁCULOS



FOOTBALL DE PLAYA

La carrera de obstáculos de arena es muy divertida. En esta diversión, lo mismo que en las demás, pueden tomar parte muchachas y muchachos, y para ella puede tomarse más ó menos espacio según el estado de la playa.

Los obstáculos consisten en altibajos y desigualdades del piso con zanjas de trecho en trecho. La carrera puede ser en sentido circular, ó en zis-zás, y cada corredor debe hacer correr la pelota sin que se caiga en ninguna zanja. Se hace correr la pelota pegándola con la punta del pie, pero no fuerte, porque está prohibido que salte más de una zanja cada vez. Para que no se meta en la zanja es lo mejor hacerla llegar hasta lo más cerca posible de la orilla, y entonces darle un puntapió, calculando bien la fuerza para que salte por encima de la zanja, pero no llegue á la de más allá. Cuando la pelota cae á una zanja, el corredor tiene que volver á empezar la carrera desde el punto de salida.

El "football" de playa es otro juego que puede jugarse en poco ó mucho espacio. Si hay mucha gente en la playa se marca un espacio pequeño. La forma del campo de juego es semejante al de la Bagatela.

Juegan dos personas cada una de las cuales tiene una pelota, y tiran contra otra. Los "goals" se señalan en el terreno como indican los grabados. Los dos jugadores B y C se sitúan detrás de un goal. Se echa á suertes la salida y si,

por ejemplo, le toca á C, echa á rodar la pelota 2, contra la pelota 1. Al dar la pelota 2 á la pelota 1 corren en distintas direcciones, quedando como se ven en el dibujo. (Tened presente que esto no es más que un ejemplo). Entonces le toca tirar á B, el cual se sitúa donde indica el dibujo de abajo, y desde allí tira rodando su pelota 3 contra la 1, y ambas recorren la línea Y hacia el goal del contrincante. Para no hacer pesada la descripción del juego diremos que en él se trata de hacer "goals", con una pelota á la cual se hace correr, no con el pie, como en el football de verdad, sino con otra pelota. Para evitar confusiones, cada pelota debe llevar alguna señal que la distinga de las demás.

Para el juego de las copas y los hoyos se hace cierto número de montoncitos de arena con un hoyito en lo alto, distribuidos en forma de círculo y dentro de



LAS COPAS Y LOS HOYOS

este círculo, otro de hoyitos en el suelo. El centro del círculo lo ocupa otro montoncito de arena con su correspondiente hoyo en la cúspide. A cierta distancia se hace una raya desde la cual deben tirar los jugadores una pelota. Si cae en hoyo vale un tanto, y si cae en copa vale dos. La copa del centro vale cuatro. Gana quien hace antes los tantos que se hayan convenido. Si la pelota no entra en hoyo ni en copa, no vale nada. Los jugadores tiran por turno desde la señal mencionada y se apuntan los tantos en la arena.

PROBLEMAS Y RECREOS

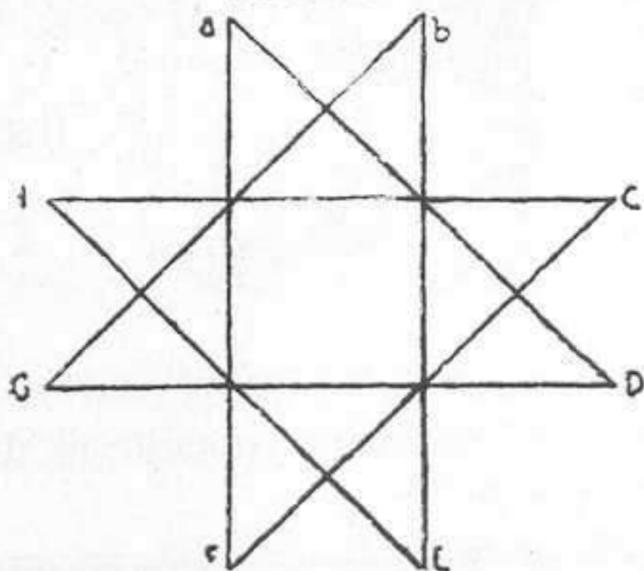
OTRO DIBUJO INCOMPLETO PROBLEMA



Este es otro dibujo sin terminar encontrado en el cartapacio del dibujante distraído. ¿Qué falta para acabarlo?

*

EL JUEGO DE LA ESTRELLA SOLUCIÓN



El primer redondel se pone en la punta A y se corre á D y los demás se van poniendo y corriendo sucesivamente, de F á A, de C á F, de H á C, de E á H, de B á E y de G á B. El último redondel se pone en G, que será la punta que quedará libre.

*

La semana próxima aparecerá la lista de solucionistas de este juego.

*

Han remitido soluciones de "El sello de Mahoma" y de "¿Qué animal es?":

Rodolfo Valls, José López Nieves, Carlos

Maturana, Dictino Cacharrón, Alberto Martín, Francisco Alosete, Jesús Jiménez Gravalos, Bernardo Illera, Antonio Martín de Marcos, Santos, Angel Barrios, R. Pérez, José María y Ezequiel Manzanares, Teodoro Bañón, Juan Lozano, Federico Sanjuan, Lolita Zorrilla, Narciso Alonso, José Abras, Fausto Sánchez, Ricardo Ortega, Federico Pascual, María Ortiz de Urbina, Antonio Algar, Amadeo Roldán, Guillermo Fernández, Antonio Suárez, Enrique G. Serra, Antonio Alonso, Rafael Fernández de Castro, Arturo Salaverri, Vicente Torres, Florentino y Manolito Rodríguez, Marina Sanjuán, Carlos Luis Fernández, Julio Gil, Sebastián Alcalde, Norberto Valle, de Madrid; José Pernas, Mondoñedo; José I. Rielo, Vega de Ribadeo; Francisco Fillat, Barbastro; José María Cervino, La Esperanza; Jesús Corona, Santander; Adela y Manuel Lobo, Barcelona; Francisco Rivera, Zaragoza; Fernando Rebélles, Sevilla; Gabriel Gómez, Cáceres; Emiliano García-Horta, Coruña; Q. K. y José Galló, Cartagena; Paulina Monsalve, La Carolina; Venancio González, Medina; Miguel Muñiz, Valladolid; Triqui-traque, Jerez; José Domínguez, Huelva; María Rodríguez, Málaga; Vicente Arcab, Sevilla; Joaquín Santos, La Bañeza; Antonio Sardá, Cádiz; José Pérez Pardo, Lugo; Antonio Due Rojo, Málaga; José María Bañeres, Logroño; Eladio Naya, La Coruña; De Groot, Jerez; Julio Arjona, Málaga; Océano L. de la Guardia, Cartagena; Agustín Luna, Santos Floriano, Agustín Guerra, San Sebastián; Adolfo y Carmen Ruiz de Conejo, Sotillo de la Adrada; Juan, Angel, Guillermo é Isabel Cabrera y Luis Pérez-Caballero, Villa del Prado; José Miguel, Angel Toledo, Luis Sanz, Zaragoza; Fernando Pérez Pardo, Lugo, Andrés Mercado, Sevilla; Antonio de la Peña, Pacheco; Luis Pérez Benito, La Bañeza; Adolfo Miralles, José Castañer, Valencia; Mercedes Seris-Granier, Cádiz; Mariano y Pilar Collado, Albacete; Alfredo R. de Aguirre, San Sebastián; J. José Burgos, Valencia; Tomás Armengol, Igualada; José Luis Sánchez, Almadén; Carlos de Bordons, Reus; José María Fargas, Barcelona.

*

Han remitido solución del problema "El sello de Mahoma":

Pedro Valavazquez, Vicente Andrés, Antonino Mcnfort, Manuel Vicente de Mata, José Galgo, Antonio Blanco González, de Madrid; Claudio Cañizares, Badajoz; Vicenta y Miguel García, Barcelona; Juan Gorina, Tarrasa; Rodrigo Echagüe, Llodio; Ernesto Ferrero, La Bañeza; Alfredito Marquerie, Segovia; Antonio Jaime Carrasco, Hipólito Fernández, Meliano Colino, Rafael Valls, Madrid.

Han enviado soluciones del rompecabezas "¿Qué animal es?"

Luis Santaren, Emilio León, Carmelo Baeza, Emilio Cuenca, Juan Arche, Antonio Jiménez de Blas, Fernando Ureña, Miguel Kreisler, Blanca Butler, Laura Bracho Lascal, Carlos Lamas Castro, Carmen Asensio; Vicente, Enrique é Ignacio del Castillo, Ricardo Camarero, Luis Bellido, Arturo Fernández "El Microbio", Roberto Castrovido, Germán Ruiz, José Castellote, Mercedes Corral, Juanito Tebar, Teresa García de la Torre, Enrique Caro, Fernando Monfort, Julián Ferrari, Eduardo Arroyo, Caridad y Manolita Romero, Nicolás Ferrer, Antonio Blanco González, Andrés Gamboa, Manuel Andreu, María Luisa Pérez, Antonio Torralba, J. de la Fuente, Francisco y Angelita Cardeña, Francisco Peligro, Antonio Bravo, Manuel Rodríguez, Julio Marfá, Fermín Fernández G., Ramón González del Sar, José García Guadiana, Angel Nieto, Máximo y Francisco López, Ana Rivadeneira, Anita Cevo, Federico de la Calle, Ruperto Jaén, Ramón Hernández, Lorenzo Martín, Ricardo Redondo, Miguel Uruña, de Madrid; Eladio Ruiz, Málaga; Paquito Baeza, Valencia; Rafael Pérez é Iglesias, Barcelona; Angelita, Carmen y Alfonso de la Fuente, Canillejas; Javier y Luis Rodríguez, Mondoñedo; Carlos Sesmero, Miguel de Guzmán, Málaga; Julio Fernández Rodríguez, Foz; Abdón y Flora Martínez, Barcelona; José López Sarabia, Mondoñedo; José Ferrer, Ferrol; Cástor Alonso, Vigo; Francisco Díez, Valladolid; Clotilde, Lolín y Arturo Olivé, Canillejas; Angeles Alfa, Huelva; José Gordon, Canillejas; Antonio Ramos, Vega de Ribadeo; M. Almela, Murcia; Miguel Morales, Santander; Eduardo Alameda, Aravaca; Pablo Galí, Gerona; Teodoro y Juan Busquets, Barcelona; Manuel Vicente de Mata, La Bañeza; Manuel Herrero, Sevilla; Ernesto Ferrero, La Bañeza; Elisardo Delgado, La Bañeza; Enrique Albarellos, Burgos; Pedro Tallon, Málaga; Jesús de Santiago, Córdoba; Enrique Díez, Valladolid; Bartolomé Muñoz, Teruel; Guillermo Hildebraut, San Sebastián; José Julián Díez, Cecilio Calvo, Alcázar de San Juan; Francisco Hernández,

Albacete; María Teresa Quiroga, Miguel Muñoz, Rufino Madridano, Augusto Otero, Rafael Magistro, Luis Asín, Agustín Samá, de Madrid; Francisco Concha, Ferrol; Gregorio Fructuoso y Medina, Luis Sanguijuela, de Barcelona; Félix Sainz, Castejón; Antonio Utrilla, Escorial; José Blanco, Castejón; Juan Campon, Cáceres; José Formoso, Ferrol; Francisco Cogollos, Madrid.

*

Enviaron soluciones de "¿Qué falta en este dibujo?":

Francisco Cogollos, Madrid; José Romeo, Zaragoza.



—Y es bueno tu profesor.

—Como el requesón, porque es de Miraflores y a-prueba.

Para facilitar nuestro trabajo, rogamos á los amigos solucionistas, que en el sobre en que las envíen pongan un letrerito que diga **Soluciones**.

El próximo sorteo de **LOS MUCHACHOS** constará de **662 REGALOS** ¡Todo un bazar! ¡A reunir cupones!

ACADEMIA MISOL

Preparatoria para ingenieros de caminos, canales y puertos.

Director: **FELIX ALONSO-MISOL**

Ingeniero de Caminos, Canales y Puertos.

Pídanse los folletos que contienen instrucciones detalladas. Reglamento y programas.

Grandes premios y medallas de oro en las exposiciones Internacionales de Milán, Barcelona y Londres de 1913.

Magdalena, 2, 2.º—Madrid.

EL AGUILA Calle de Preciados, 3

::: Grandes almacenes de ropas hechas, géneros y varios artículos :::

PARA NIÑOS

Trajes de varias formas, modelos especiales;

Chaquetones, Abrigos marinero, Pelerinas, Ga-

bancitos, Capitas con capucha, Gorras de todas

elases, calzado, camisas, guantes, Jerseys, ropa

::: interior é Impermeables ::: ::: :::

Surtido completo en prendas de todas medidas y de última
novedad para caballeros

EL AGUILA Calle de Preciados, 3 MADRID

¡¡ E U R E K A !!

Gran surtido en calzado WALK-OVER y QUEEN-QUALITY

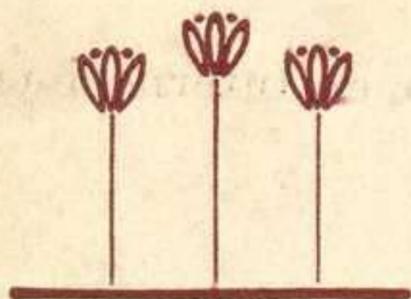
Especialidad en calzado de niños.

Nicolás María Rivero, 11.--Madrid.

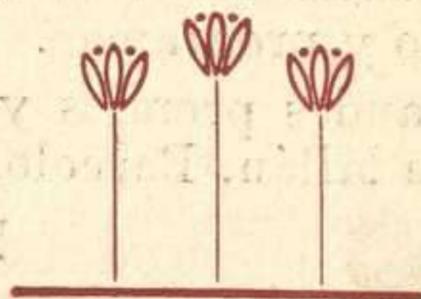
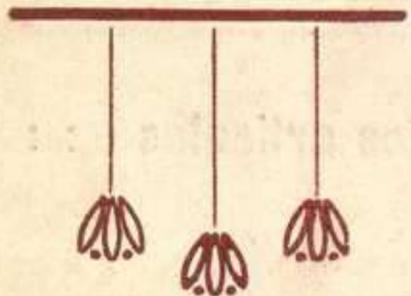
J. DÍAZ D.

Fábrica de juguetes y coches de niño
SAGASTA, 7 DUP.

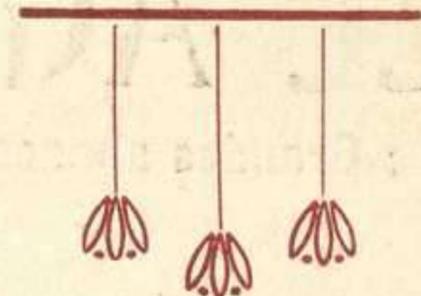
(Talleres: Gaztambide, 55.)



Confortable
é higiénico.



según dictamen
del Dr. J. R. Abreu.



Modelo 1914-P. 16.

CADA COCHE SE VENDE CON GARANTÍA

MANUEL ORTIZ

Cafés de Puerto Rico, Caracollillo y Moka y Chocolates elaborados á mano
Preciados, 4.-Teléfono 1470.-Madrid.

Pastillas de chocolate con diferentes rellenos: Una pastilla de cocatina, 10 céntimos; de Amendrine, 10; de Lugati, 10; de Suprali, 10, y de Litria, 10
Bombones, Caramelos y Galletas.

Segundo sorteo de LOS MUCHACHOS

CUPÓN núm. 9

1.200 pesetas en premios á nuestros lectores.

Contraseña (1)

Nombre y apellido

..... vive núm.

piso población

(1) Llénese el hueco con una palabra cualquiera, la misma en todos los cupones remitidos por un mismo lector, que servirá á los agraciados para reclamar los premios. Estos cupones se enviarán coleccionados después de haberse publicado el número 18.

Véanse las condiciones detalladas en la hoja publicada con el número 6.