





J. Ramón Estellea

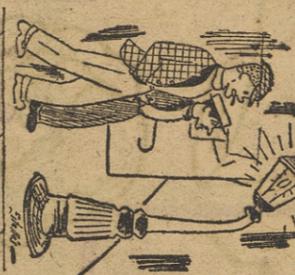


¡Bien! ¡Bien! ¡Y cómo está hoy el gigante de las minas de hierro!

CHISTE

—¿Por qué te acuestas con la gorra puesta, Pontiano?  
—¡No ves que cada noche sueño que voy de fuerza con mis amigos! ¡Yendo de gorra me cuesta más barato, mujer!

Ángel Burgos, Benimamet



—¿Y dices que no tienes miedo a los atracadores?  
—¡No, señor!  
—¿Qué valiente!  
—¿Y por qué?  
—Pues porque soy atracador.

Estellea



Miguel Ligerio y su perro. Felipe Escrivá, 12 años, Valencia



—¿Tú crees, Juanito, que es posible que a una persona se le vuelva blanco el pelo en una noche.  
—¡Ya, lo creo. A mi mamá, se le volvió rubio en cosa de media hora.

Ángel Burgos Benimamet



Yo mismo. — Estellea



Dispuesto a arbitrar el partido.  
Joaquín Vera Raga  
11 años, Masanasa

APRENDE A CONOCER ESPAÑA LA CORUÑA

Coruña, es una de las cuatro provincias que con su situación en el antiguo reino de Galicia. Está situada en la

extremidad N. O. de la Península. Su extensión es de 7.902,79 kilómetros cuadrados. Tiene 75.000 habitantes. Coruña es plaza fuerte, y su puerto considerado como uno de los más importantes y mejores de España. La industria es muy activa, por haber gran cantidad de fábricas de conserva de pescado. Tiene hermosos monumentos y edificios, entre los cuales citaremos la parroquia de Santiago y el de la plaza de la Constitución. En la provincia hay minas de cobre y hierro; fábricas de Tabacos, fósforos y papel. Coruña es patria del poeta Fray Jerónimo Bermúdez. El escudo, ostenta las simbólicas conchas del Apóstol. El clima, es el propio de la costa cantábrica.



Por una calle de Sevilla, Juan dos individuos, uno era francés y el otro era andaluz, y discutían la siguiente costumbre: El francés decía al andaluz que la torre Eiffel es el monumento más grande del mundo, y el andaluz le contestó: «¿Cómo lo creó usted! Nosotros tenemos la Giraldá, a la cual hay que quitar la parte que arriba todas las tardes para que pueda pasar el Sol.»  
Andrés Subirats Casanovas  
11 años, Valencia

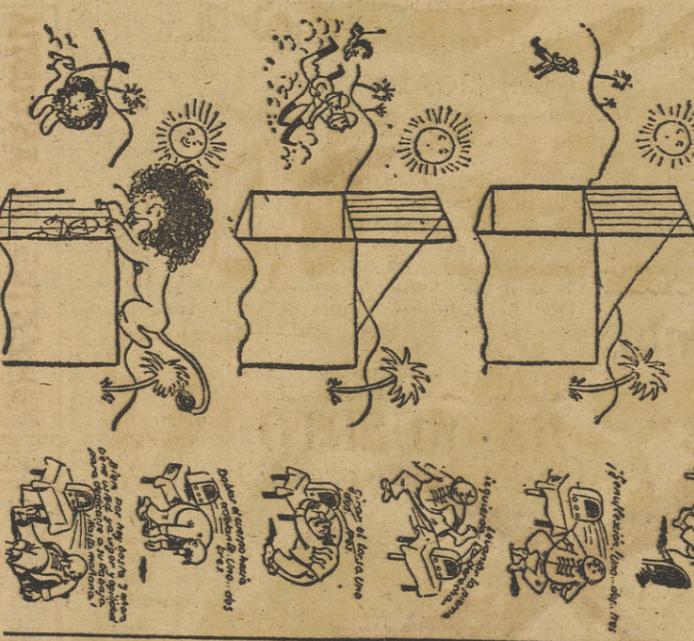
AL HABLA CON VOSOTROS

José Ramón Estellea, Valencia.  
—Recibidos tus dibujos, y como verás, los publicamos. Si puedes mandar más... El PEQUEÑO te cuenta a ti como uno de sus amiguitos más trabajadores. No hagas los dibujos tan grandes. Será mejor.

Juan Vera, Masanasa. — Tu advertencia, aun con todos los buenos deseos que nos animan, no se puede insertar. El tema de la misma es algo «teo». Re-flexiona sobre esto que consignamos y serás de la misma opinión. Sin embargo, manda otros, pero más agradables, y se publicarán.  
Andrés Subirats Casanovas, Valencia. — En nuestro poder los chistes. Iremos publicándolos paulatinamente.



GINNASIA SUECA POR RADIO



"EL CALIFA CIGÜEÑA"

Habiendo ya finalizado el relato de «El Falso Príncipe», y como prometimos, en el próximo número comenzaremos la publicación de otro interesante, mismo cuento titulado

«EL CALIFA CIGÜEÑA»

cuyo autor, W. Hanfi, es el mismo que os entretuvo refiriéndonos las aventuras del sastre Labacán y del infornado príncipe Omar. En

«EL CALIFA CIGÜEÑA»

veréis como el gran califa. Hasán y su poderoso visir, se convierten en cigüeñas y pasan por trances muy peliagudos hasta su desencantamiento. A esperar pues, el jueves próximo.

UN SALVAMENTO DESAGRADABLE



El periodista, (el viejo jobo de mar), —¿Cuál fue el salvamento de náufragos que le dejó más penoso recordar?  
—Una vez... salvé al recaudador de contribuciones a quien yo pagaba, mis impuestos...

LAS APLICACIONES DE LA CIENCIA



—¿Me permitiréis que entre para pasar unas horas alegres... Mi mujer, por fortuna, me creó en la estratosfera.

NIPPEL VA DE CAZA







**JUEGO DE LA AUCA DE EL PLOQUE**

**REGLA DEL JUEGO**

Entre los jugadores que rayan a formar la partida, se sorteará el orden de salida, será el 1º el que mayor puntuación logre. Guardando los puntos que se obtengan. La ficha irá al cuadrado correspondiente. Si se obtiene el número en el que está el PLOQUE o la nena, el jugador saltará al otro más inmediato donde está EL PLOQUE o la nena (así del 9 al 9 y al 18, etc.). En el 54 o 58 se se detendrá, y en su turno seguirá echando los dados hasta poder llegar al final (63). En el 6 (León) se sumarán 10, e irá al 16. En el 11 (Dragón volador), el jugador retrocederá dos turnos. En el 19 (Caballos), se sumarán 4 e irá al 30. En el 31 y 42 (Dragón), el jugador no jugará hasta tanto otro no le saque de este lugar. En el 53 (Buey) se restarán 10, retrocediendo al cuadrado 43. Y por último, el que obtenga el 58 (Cabrera), pierde el turno y juego, respectivamente. El que primero llegue al 63 habrá ganado la partida. Es conveniente que las fichas sean de color distinto, para evitar confusiones.

*Las Fichas de la*  
**Jornada**