

# El Cuckoo

N.º 22

SUPLEMENTO INFANTIL  
de PUEBLO  
20 DE FEBRERO DE 1971

## LOS INVENCIDOS

RESUMEN:

Las tropas alemanas, camino de París, han ocupado Duarnenez, pequeña villa marítima de Bretaña, cuando la Resistencia empieza a dar los primeros signos. Legran, uno de aquellos invencidos, después de apoderarse de unos importantes documentos, tiene que huir, seguido de cerca por los invasores.

LO SÉ, PADRE. ANOCHE TU-  
VIMOS AQUÍ UNOS CUANTOS  
ALEMANES DE HUESPEDES  
FORZOSOS...

CORREN MALOS TIEM-  
POS Y HASTA LOS NIÑOS  
PUEDEN VERSE ENVUEL-  
TOS EN LOS ACONTE-  
CIMIENTOS.

HABÉIS SIDO MUY VALIENTES  
AL BAJAR AL PUEBLO PARA  
OIR MISA, MUCHACHOS, PERO  
OTRA VEZ BAJAD CON VUES-  
TRO PADRE...

PERO, PADRE  
RENARD, ENTON-  
CES ¿QUIÉN SE  
QUEDABA EN LA  
CASA?

PERDÓNELES, PADRE RE-  
NARD, PERO ES QUE NO  
QUISIERON FALTAR A SU  
MISA DOMINICAL.

YA ME LO SUPON-  
GO, DOCTOR, PERO  
TEMO POR MIS FE-  
LIGRESSES...

CONFÍO EN QUE LA PAZ SE  
HABRÁ FIRMADO ANTES DE QUE  
ELLOS LLEGUEN A PARÍS Y  
POR ESO REZO A DIOS.  
BUENO, HIJOS, QUE LA PAZ  
SEA CON VOSOTROS.

AGUILAR:71

BUENO, MUCHACHOS, YA LO HABÉIS  
OIDO. NO VOLVERÉIS A BAJAR SO-  
LOS AL PUEBLO, ¿DE ACUERDO? Y  
PODEIS IROS A JUGAR, PERO NO  
OS ALEJEIS DE LA CASA.

SÍ, PAPA.  
YO CUIDARE  
DE QUE CO-  
LETTE OBE-  
DEZCA.

En el bosque, no muy lejos de la casa del doctor  
Granier, un hombre herido huía de los alemanes...

¡DIOS MÍO, ME VIE-  
NEN PISANDO LOS  
TALONES...!

¡¡AQUÍ! ¡ HEMOS ENCON-  
TRADO SU RASTRO...!

ME ES IMPOSIBLE EL DAR UN  
SOLO PASO... Y TENGO QUE LLEGAR... TENGO QUE LLEGAR...

ENTONCES, LA  
TONTA DE YVETTE  
DIJO QUE ME CAMBIABA  
SU COCHE DE RUEDAS Y  
SU OSITO DE PELUCHE  
POR LISSY.

PUES NO ESTÁ  
MAL. AL FIN Y  
AL CABO, LISSY  
ES UNA MUÑECA  
VIEJA Y ROTA.

¿YO NUNCA  
ME SEPARARÉ DE  
LISSY, MICHEL?  
¿LO OYES?

PUES ERES TONTA... EL  
OSITO DE YVETTE ES MUY  
BONITO.

(SIGUE)

# PASARRRATOS

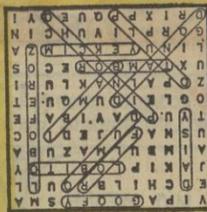


Por OCON

## PUZZLE

	V I P A G O O F Y S M A E D C H I L B R O U L L J A K I P L O B I T O Y A I M B U L M A Z U B A U S N A F U J E D I O C T Y U P D A V I B A F E O G L E I D U M Q U E T Z O P A L N A K L U R I U X T A M B O R E C O S L I N U Y E K C I M Z A G O R P L I V U H C I N D R I X P P Q U E O Y I		

En este cuadro de letras figuran los nombres de los PERSONAJES DE WALT DISNEY que aparecen representados en los dibujos que rodean el mismo; se leen de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, de arriba abajo, de abajo arriba y en diagonal, al derecho o al revés. Trazando una línea alrededor de cada nombre, procure localizarlos todos, teniendo en cuenta que una letra puede formar parte de dos o más nombres por cruzarse éstos.



## CRUCIGRAMA GRAFICO

1	2	3
	4	
5	6	7
	8	
9	10	11

Coloca en la hilera correspondiente del encasillado, según su número respectivo, el nombre de cada figura (todas constan de cuatro letras). Una vez determinados correctamente todos los nombres, en la primera columna vertical del encasillado aparecerá EL DE UNA CAPITAL ESPAÑOLA.

### SOLUCION

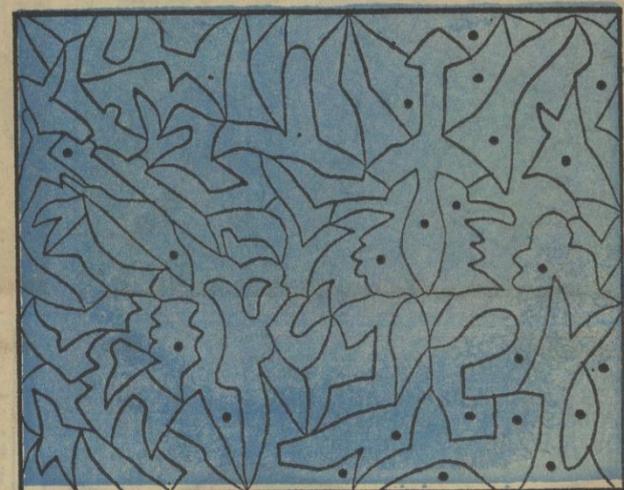
1: Casa.-2: Olla.-3: Rata.-4: Dado.-5: Ojos.-6: Bota.-7: Año.-8: CAPITAL.-9: Cordero.

## AGUZA LA VISTA



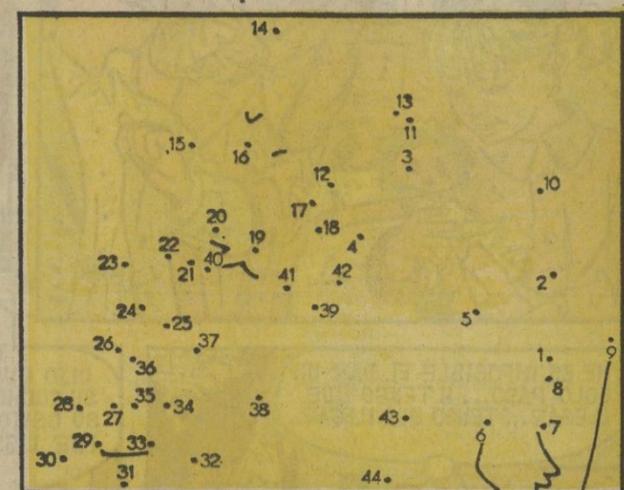
Entre estos dos dibujos existen seis pequeñas diferencias. ¿Cuáles son?

## DIBUJO SORPRESA



Rellena de negro las zonas marcadas con un punto y aparecerá un dibujo.

## DIBUJO NUMERICO



Unanse con un trazo los puntos del 1 al 44 y se completará un dibujo.

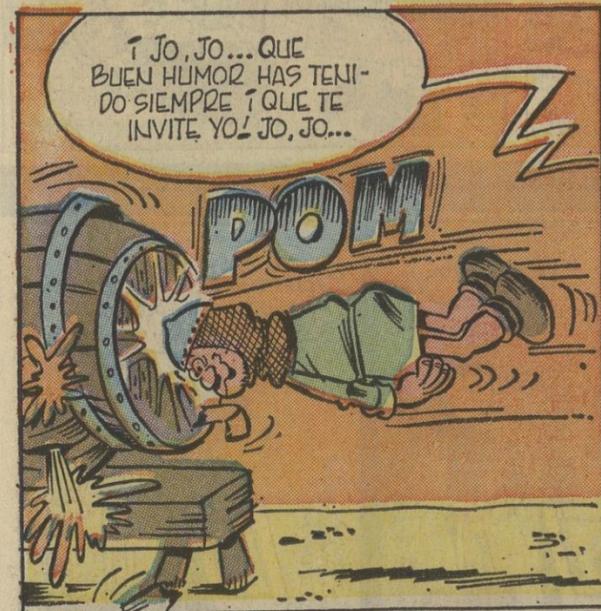
### SOLUCIONES

SOLUCION AL DIBUJO SORPRESA SOLUCION AL DIBUJO NUMERICO



### SOLUCION A AGUZA LA VISTA

La cesta; el sapo; el rabe de una vaca; el corte de la cesta; el cofín; el turbante; el bigote.



**ABRA...**



*Nino y tío Leonidas (el inventor).*



PONTE DE LIMPIO, NINO, VA A VENIR A VISITARNOS EL GRAN SABIO NORG MORG SMITH



¿Y POR QUÉ VA A VENIR NORG MORG SMITH A VISITARNOS?



Hop!



MUY SENCILLO, TERMINÉ LA MÁQUINA DE DISCUTIR. ES UN APARATO QUE DISCUTE POR LOS HOM- BRES. CUANDO EXISTEN DESAVENENCIAS EN- TRE DOS O MAS PERSONAS, CADA CUAL PONE SU APARATO EN MARCHA Y ESTOS DISCUTEN ENTRE SÍ PARA LLEGAR A LA SOLUCIÓN MÁS JUSTA. LOS CONTENDIEN- TES, MIENTRAS, PUDEN IRSE A TOMAR CAFÉ.



¡SE ACABARON LAS GUE- RRRAS!



POCO DESPUÉS NORG MORG SMITH



Hop!



CON QUE UNA MÁQUI- NA DE DISCUTIR... ¡JA, JA, JA! NO ME HAGA REIR, LE ONIDAS PUM...



¡NO ADMITO QUE OS BURLEIS DE MI MÁQUINA, MENTECATA!



¡NI YO QUE ME LLAMEN MENTECATO!



CLONG



FSSSS



SUGIERO QUE UTILICEN LA MÁQUINA DE DISCUTIR

¿MÁQUINA DE DISCUTIR? ¡JA, JA, JA!



nando *de real*

TOC! TOC!



TOC!

CRECK!



?!!



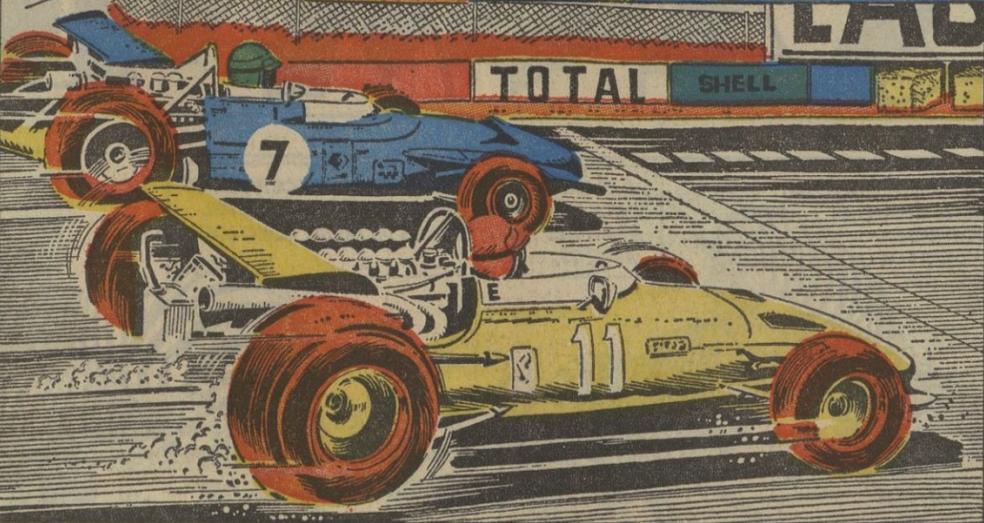
NO COMPRENDO COMO PERMITEN LA CONSTRUCCIÓN DE VIÑETAS TAN POCO CON- SISTENTES.

**...CADA BRO.**

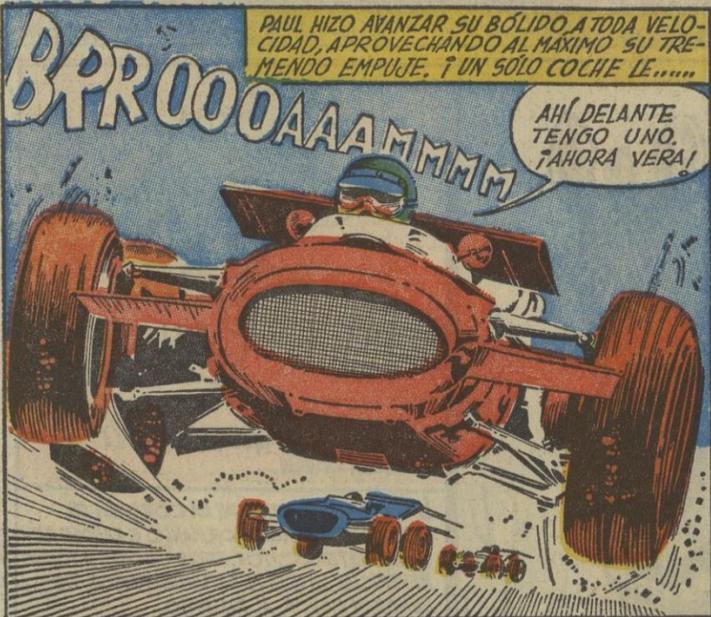
**RESUMEN DE LO PUBLICADO.**

SE DA LA SALIDA EN UNA COMPETICIÓN DE "FORMULA 1" PUNTUABLE PARA EL "GRAND PRIX" DE CONDUCTORES. MERLIN PRESENTA LA GRAN CARRERA, PUES ENTRE LOS "ASES" QUE COMPIEN, SE ENCUENTRA SU AMIGO PAUL Y UN HERMANO DE ESTE, HUGO, QUE EMPIEZA A DESPUNTAR COMO FUTURO CAMPEÓN. ¡LOS BÓLIDOS PARTEN HACIA LA VICTORIA!

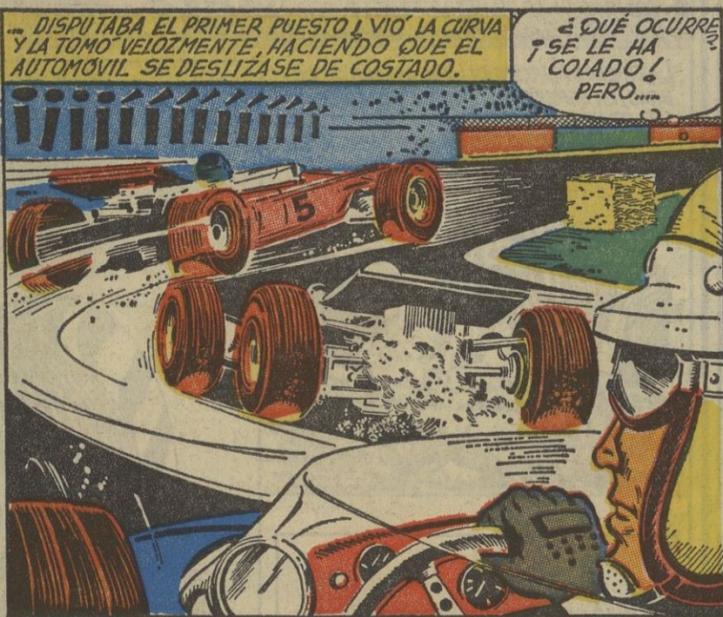
**BROOOOMMMMM MERLIN**



LOS ASEs PISAN EL ACELERADOR PARA VOLVER A SENTIR LA SATISFACCION DE BURLARSE DE LA MUERTE EN CADA CURVA. ¡PALADEAR LA EMBRIAGUEZ DE LA VELOCIDAD!



PAUL HIZO AVANZAR SU BÓLIDO A TODA VELOCIDAD, APROVECHANDO AL MÁXIMO SU TREMENDO EMPUJE. ¡UN SOLO COCHE LE...



DISPUTABA EL PRIMER PUESTO Y VIO LA CURVA Y LA TOMO VELOZMENTE, HACIENDO QUE EL AUTOMÓVIL SE DESLIZASE DE COSTADO.

¿QUÉ OCURRE? ¿SE LE HA COLADO! PERO...



ANGUSTIADO, HUGO VE LA ESCALOFRIANTE MANIOBRA.

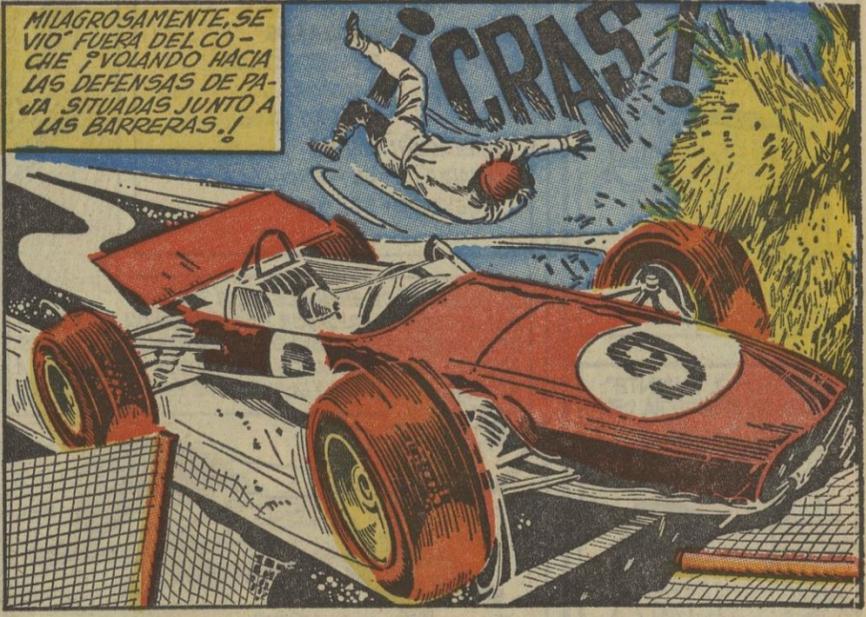
¡NO LE HA DEJADO AL OTRO SITIO PARA SALIR! ¡SE ESTRELLARÁ CONTRA EL!



EFFECTIVAMENTE, EL CONDUCTOR SE VIÓ METIDO EN LA "ENCERRONA" DE PAUL. HIZO GIRAR EL VOLANTE, MANIOBRANDO SERENAMENTE. LA...



SITUACIÓN ERA GRAVE Y LO COMPRENDÍA. EL COCHE SERPENTEÓ PISTA ABAJO. ASÍ LLEGO RESBALANDO HASTA EL MISMO BORDE DEL ASFALTO, PERO UN BRUSCO TIRÓN LANZO EL BÓLIDO FUERA DE LA PISTA...



MILAGROSAMENTE, SE VIÓ FUERA DEL COCHE VOLANDO HACIA LAS DEFENSAS DE PAJA SITUADAS JUNTO A LAS BARRERAS.!



SALIO DE ENTRE LAS PAJAS, CASI SIN CREERLO. MIENTRAS LOS ENFERMEROS Y ANTI-FUEGOS CORREN PARA AUXILIARLE.

¿ESTA LOCO! ¿CASI NOS MATAMOS! ¿ESTA LOCO!



Y EN LOS "BOXES", MERLIN... ¿HAS VISTO ESÓ? ¿LE HA OBLIGADO? HA SIDO UNA MANIOBRA SUCIA? ¿PAUL NUNCA HA CONDUCTIDO ASÍ!



¿HAY QUE HACER ALGO? ¿LE INDICAREMOS CON LA TABLILLA A HUGO QUE SE ACERQUE AQUÍ!

¡ESTUPENDO! EL SOLAMENTE PUEDE INFLUIR EN PAUL. ¿NO PERDAMOS TIEMPO!

F. CASCAJO

SIGUE

**Azufrito**  
aprendiz de malo

# LOS ANIMALES



CUANDO DOS MACHOS DIRIMEN UNA PELEA, SE PRODUCE UN SALVAJE CUERPO A CUERPO. LOS DOS CONTENDIENTES SE EMPLEAN A FONDO CON LAS ARMAS DE QUE DISPONEN: MORDISCOS Y COCES.

LAS CRÍAS DE CEBRA MAMAN DURANTE LOS PRIMEROS SIETE MESES DE SU VIDA, PESE A QUE AL CABO DEL MEDIO MES YA SON CAPACES DE PASTAR COMO LOS ADULTOS.



LAS HIENAS MERODEAN LAS MANADAS DE CEBRAS, EN ESPERA DE ATACAR A LOS RECENTALES CUANDO SUS PROGENITORES SE DESCUIDAN. SIN EMBARGO, LAS MADRES SABEN ALEJAR A LOS CARRONEROS DE SU PROLE.



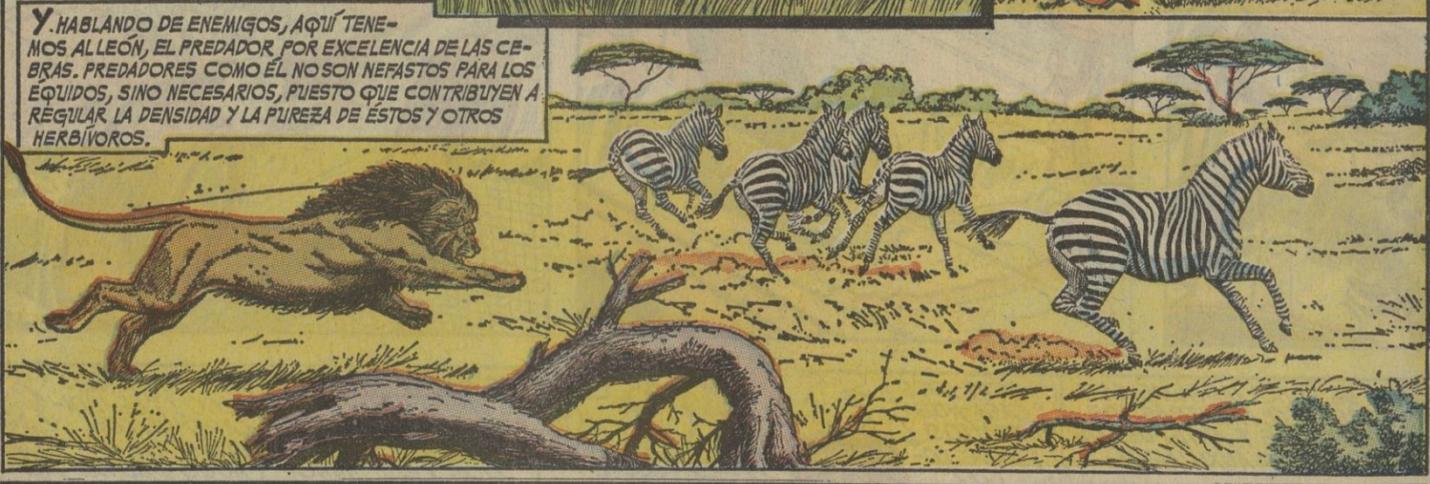
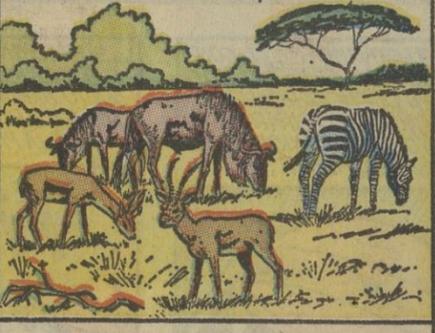
DISTRIBUCIÓN GEOGRÁFICA DE LA CEBRA COMÚN.



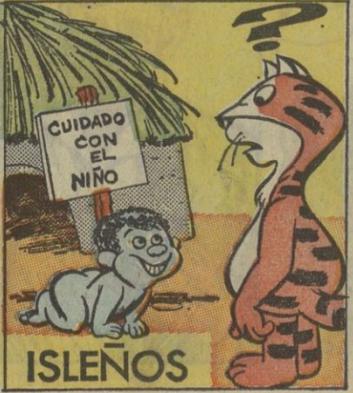
**FICHA**

CLASE:	MAMÍFEROS
ORDEN:	PERISODÁCTILS
FAMILIA:	ÉQUIDOS
PESO:	225-300 KILOS
ALIMENTACIÓN:	HIERBA
CAMADA:	UN POTRO
LONGEVIDAD:	25 AÑOS

LAS CEBRAS FRECUENTAN LA COMPAÑÍA DE OTROS HERBÍVOROS, FORMANDO GRANDES REBAÑOS HETERÓCLITOS. ESTAS UNIONES A TODOS BENEFICIAN, YA QUE AL SER NUMEROSOS VISLUMBRAN MEJOR AL ENEMIGO.



Y HABLANDO DE ENEMIGOS, AQUÍ TENEMOS AL LEÓN, EL PREDADOR POR EXCELENCIA DE LAS CEBRAS. PREDADORES COMO ÉL NO SON NEFASTOS PARA LOS ÉQUIDOS, SINO NECESARIOS, PUESTO QUE CONTRIBUYEN A REGULAR LA DENSIDAD Y LA PUREZA DE ESTOS Y OTROS HERBÍVOROS.



# JOKE



# TAKA PETAKA



# EL CABO GUERRA

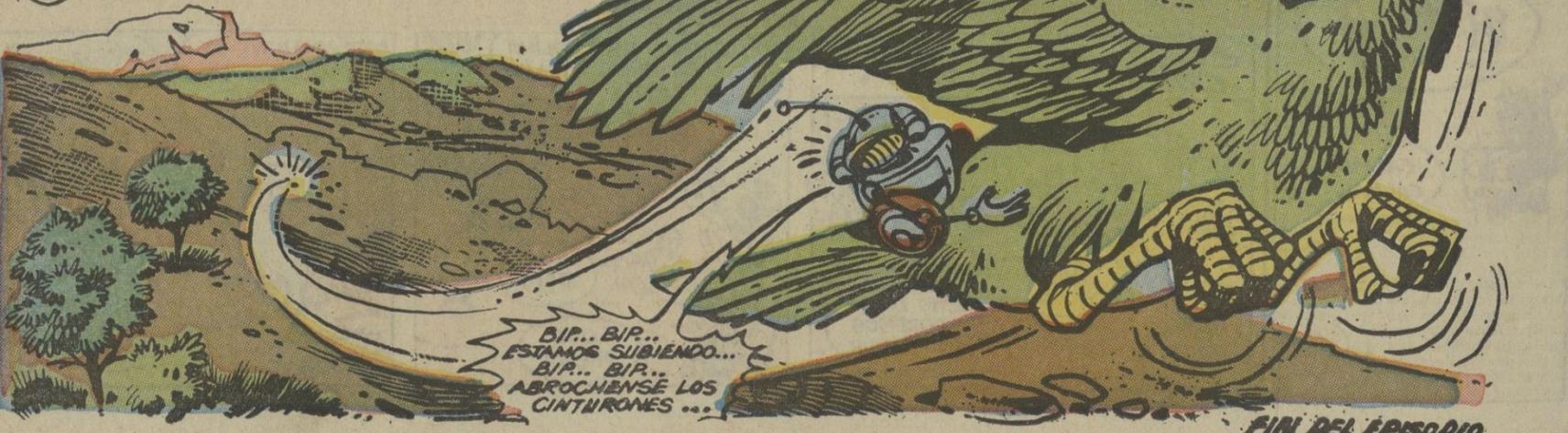
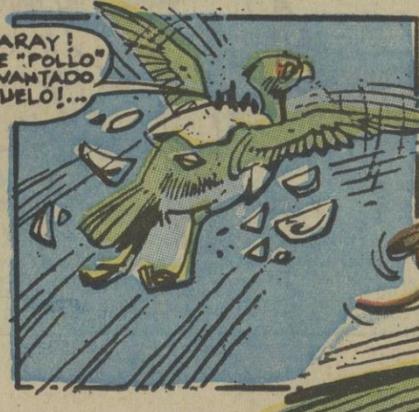
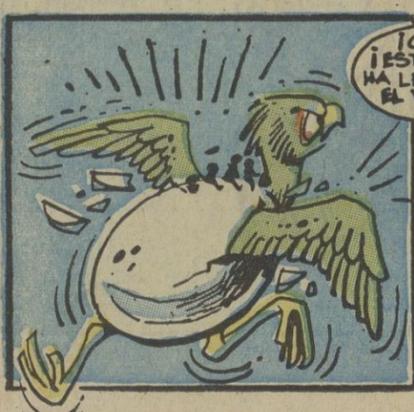


# tana & tuno

y POCA-COSA

El país del HUEVO DURO

ALB.



FIN DEL EPISODIO