

# LOS MUCHACHOS

DOMINGO 29 DE AGOSTO DE 1915



NÚM. 68

SEMANARIO CON REGALOS

10 cts.

# NIÑOS, BEBED LAS **AGUAS DE MORATALIZ**

BICARBONATADAS MAGNÉSICAS

ÚNICAS EN ESPAÑA

¿Queréis digerir bien?

Bebed

MORATALIZ

¿Deseáis tener apetito?

Bebed

MORATALIZ

Sudáis y tenéis sed?

Bebed sin miedo

MORATALIZ

¿Vais de excursión?

Llevad agua de

MORATALIZ

Pedid siempre éstas célebres aguas y aseguráis vuestra salud y desarrollo

Dirección general y Depósito: Barquillo, 4, Madrid

## A los lectorcitos de **LOS MUCHACHOS**

No dejéis de recordar á vuestros papás ó á vuestros hermanos mayores que compren mañana lunes

## **ALREDEDOR DEL MUNDO**

Es la Revista ilustrada que trae más lectura y más variada ilustración. Contiene relatos de viaje, narraciones históricas, curiosidades de ciencia, de arte y de industria, aventuras de caza, costumbres de pueblos raros, novedades de arqueología, numismática, filatelia, historia natural, etc. Es, en suma, una verdadera enciclopedia en forma de periódico, y además regala novelas ilustradas y publica problemas con valiosos premios.

**Precio del numero: 20 céntimos**

¡No olvidarlo! No es justo que mientras vosotros os entretenéis leyendo **Los Muchachos**, las personas mayores estén mirando las musarañas.

# LOS MUCHACHOS

REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN

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

SUSCRIPCIÓN

ESPAÑA: Semestre. . 2,50 pesetas.

EXTRANJERO: Semestre. . 4 francos.

## EL HOMBRECILLO VERDE CUENTO

(CONCLUSIÓN)

do; otro personaje aceptaba el reto; salían á batirse á la claridad de la luna, y daba muerte á su contrario de un pistoletazo.

—¿Has visto ya bastante?—le volvió á decir el hombrecito verdemonstruo.

—Ahora sí que no he visto bastante—le contestó Pascual mirando á la estufa con inquietud.

El joven elegante aparece rodeado de acreedores, llamándole á voces tramposo; él los mira con serenidad, y continúa su marcha, gastando en



El hombrecito tocó por tercera vez la estufa.

un solo día la suma que bastaría para mantenerle un mes. No hace caso de lo que debe, y sólo piensa en tener nuevos acreedores. ¡Tanto llegan las deudas á envilecer el alma! El joven que murió en el desafío era su mejor amigo, y pariente de una joven y hermosa señorita con la que él debía casarse...; pero ella desde entonces rehusó ser su esposa, no queriendo un asesino para padre de sus hijos.

—Ya debes haber visto bastante —repitió el hombrecito verde-monstruo, con signos de impaciencia.

—Sí, sí—dijo Pascual conmovido.

El hombrecito tocó por tercera vez la estufa con su espada, y al momento mudó la escena.

El joven elegante aparece ya hombre adulto.

En lugar de la roseta verde-monstruo, tenía un gran cordón del mismo color que le cruzaba el pecho; se perfumaba con esencias exquisitas; pasaba la mañana del tocador al sofá, y de éste al tocador; después iba á pasearse á los sitios más concurridos, y por la noche acudía á los brillantes salones, en donde se transformaba de elegante bailarín en agitado jugador, ostentando montones de oro.

—¿Estás ya satisfecho de tanto como has visto?—dijo el hombrecito verde-monstruo.

—Todavía no—contestó Pascual, mirando como espantado á la estufa.

El elegante joven se había vuelto ya un viejo pálido, flaco y ridículo en su traza.

Una tos seca y continua indicaba su mala salud, consecuencia infalible de sus faltas; porque habeis de saber, hijos míos, que los vicios son los mayores enemigos del principio vital, y las pasiones desordenadas son enfermedades del alma, que destruyen el cuerpo. Muchos delincuen-

tes dejan de penar en la cárcel ó en el destierro, pero ningún vicioso se escapa sin padecer varios achaques. Las leyes de la naturaleza no se quebrantan impunemente, y el atolondrado joven había faltado á ellas tantas veces...

No tenía mujer ni hijos que le amasen en la actualidad y le cuidasen en sus últimos años; iba de luto por su madre, que, arruinada por sus calaveradas y llena de sentimiento, acababa de morir. Reflexionaba un poco sobre su situación y comenzaba á entristecerse; pero para sustraerse á los remordimientos con que Dios le afligía en este mundo, como castigo de sus extravíos, y para escarmiento de los demás, se emborrachó con otros malas cabezas, y queriendo recobrar la fortuna que había disipado, jugó la última peseta que le quedaba y la perdió.

—Ya debes haber visto lo suficiente—dijo con la mayor impaciencia el hombrecito verde-monstruo.

—Sí,—respondió Pascual lleno de indignación.

—Sin embargo, quiero manifestarte la cuarta escena.

Vuelve á tocar en la estufa con su larga espada, pero inútilmente; la multitud de candelillas ya no reflejaba en las magníficas arañas de cristal... Se habían apagado.

—No es culpa mía— exclamó el hombrecito verde-monstruo, guiñando el ojo izquierdo, é inflando el carrillo derecho con la punta de la lengua;—me has hecho esperar mucho después de cada acto.

Mis actores y maquinista han cumplido con su deber; todo se hubiera concluído como se deseaba; pero repito que me has hecho esperar demasiado en los entreactos, sin saber por qué, á menos que no sea para reflexionar sobre la felicidad que te espera... Es preciso no reflexionar



Anduvo errante pidiendo limosna.

mucho, como lo acabas de ver, pues te has perdido el más gracioso de mis cuadros, el que representa los placeres con que yo acompañé la vejez del que se ha entregado á mí durante su juventud.

Pero á pesar de todo, ¿consientes en reconocerme por rey? ¿juras serme fiel?

Mientras el hombrecito verde-monstruo pronunciaba estas palabras con volubilidad, Pascual sin escucharle, contemplaba dolorosamente la estufa; y aunque ya no se multiplicaban las candelillas, sin embargo alcanzó á ver que el hombre pálido y flaco se había convertido en un viejo sucio y asqueroso que venía de presidio, adonde le habían sentenciado por haber salido un día

á robar obligado por el hambre; la fatal cinta formaba como un collar que caía sobre su pecho, como en escarnio de sus destrozados vestidos, que apenas le cubrían las carnes. En tan lastimoso estado anduvo errante de lugar en lugar pidiendo limosna, hasta que al fin extenuado, lleno de fatiga, rechazado por todos, se tendió á la orilla de un camino, donde, desconocido, murió sumido en la vergüenza, en los remordimientos y en la miseria, mientras que su madre, puesta de rodillas en la mansión de los justos, rogaba por él delante de Dios... Lo que había más repugnante en esta escena de dolor, era oír las variadas contradanzas que tocaba la orquesta.

El hombrecito verde-monstruo en-

vainó su larga espada, con menos satisfacción que cuando la sacó; el silencio del estudiantito no le presagiaba nada favorable; agitaba continuamente sus garras como para retener su consentida presa; y aunque se esforzaba en suavizar la voz, estaba tan furioso, que repetía á menudo: — ¿Consientes en reconocerme por rey?... ¿juras serme fiel?

—No, no—gritó Pascual entre el furor y el espanto.

No, no, huye de mí, genio infernal, genio de la guerra, tú eres el que engañas á los niños, presentándote á ellos como el repartidor de la felicidad, siendo el origen de los males, pues tú los comprendes todos. El perezoso queda ignorante para siempre; se hace glotón, falsario, borracho, mendigo, jugador, ladrón y asesino...

He aquí la suerte del que cree existir en este mundo para jugar, comer, beber y dormir, como si cada uno no tuviese su tarea que desempeñar; los unos con sus brazos y los

otros con su talento é ingenio. Trabaja r continuamente, ayudarnos unos á otros, amar á Dios y perfeccionar nuestro entendimiento para ser dignos de El... Ved aquí lo que constituye la verdadera felicidad... Huye, huye, horrible monstruo; tú, tú eres el que ha causado la pérdida de un estudiante que ha hecho morir á su madre de pena, pereciendo él en la desesperación.

Aún no había acabado Pascual su imprecación, cuando el hombrecito verde-monstruo había desaparecido por el cañón de la estufa. Pascual despertó entre gritos y sollozos; su madre le oyó, y acudiendo al instante, le preguntó:—¿qué tienes, hijo mío?

—¡Mamá! ¡Mamá! ¡Llévame pronto al colegio!—dijo Pascual á medio despertar.

Hijos míos, todo lo que os he contado no era más que un sueño... Pero un sueño, queridos niños, que oculta en el fondo mucha realidad; no lo olvidéis y seréis felices.



## JUEGOS DE MINEROS

Los mineros son gente que le gusta divertirse cuando acaba su penoso trabajo, y por lo tanto conoce una porción de juegos, algunos de los cuales podemos adoptar nosotros.

En Inglaterra hay una región minera donde casi todos los obreros tienen un perro de cierta casta que allí llaman "whippet". Son unos perritos de facha de galgo pequeño y se valen de ellos sus amos para organizar carreras. El primer grabadito da idea del comienzo de una de estas carreras. A cada perro corredor lo sujeta un hombre por el collar y por la cola,

y al sonar un tiro los sueltan. Los animalitos corren como desesperados hacia la meta, más allá de la cual se hallan sus dueños respectivos agitando un trapo. El recorrido suele ser de doscientos metros, y hay perro que lo hace en trece segundos. Los amos los animan á correr silbándolos, llamándolos y agitando el trapo que constituye un accesorio importante, porque los perros están enseñados á acudir á él. El minero que tiene un perro corredor está tan orgulloso como si tuviera un magnífico caballo de carreras. Generalmen-

te pone cierta cantidad cada dueño, y la suma total se entrega como premio al vencedor.

Esta diversión podéis organizarla vosotros, si os reunís varios que tengáis perro, y los enseñáis á acudir corriendo al llamarlos desde lejos con un pañuelo.

El segundo grabado reproduce una diversión muy común entre los mineros, los cuales la denominan "los toros y el oso...". En ella pueden tomar parte de diez á treinta jugadores. Un minero que se sienta en una banqueta hace de oso y teniendo en la mano el extremo de una cuerda de cuatro metros de largo. El otro extremo de la cuerda lo coge otro



El oso y los toros.

ya fuerza está calculada de modo que al soltarse dé impulso bastante para echar al alto una bolita de madera. Cada jugador empuña un mazo largo y flexible y da con él al resorte para que salte la bola, y cuando está en el aire la pega con el mazo. La gracia del jugador está en enviar muy lejos la bola. El que más lejos la manda es quien gana. El juego, como veis, es una especie de juego de toña, con la diferencia de que en vez de la toña que todos conocemos se emplea una bola, y en vez de hacerla saltar con la pala se la hace saltar con el aparatito de muelle. Como el mazo es largo y flexible y además son forzudos los que lo manejan, la bolita va á parar muy lejos.



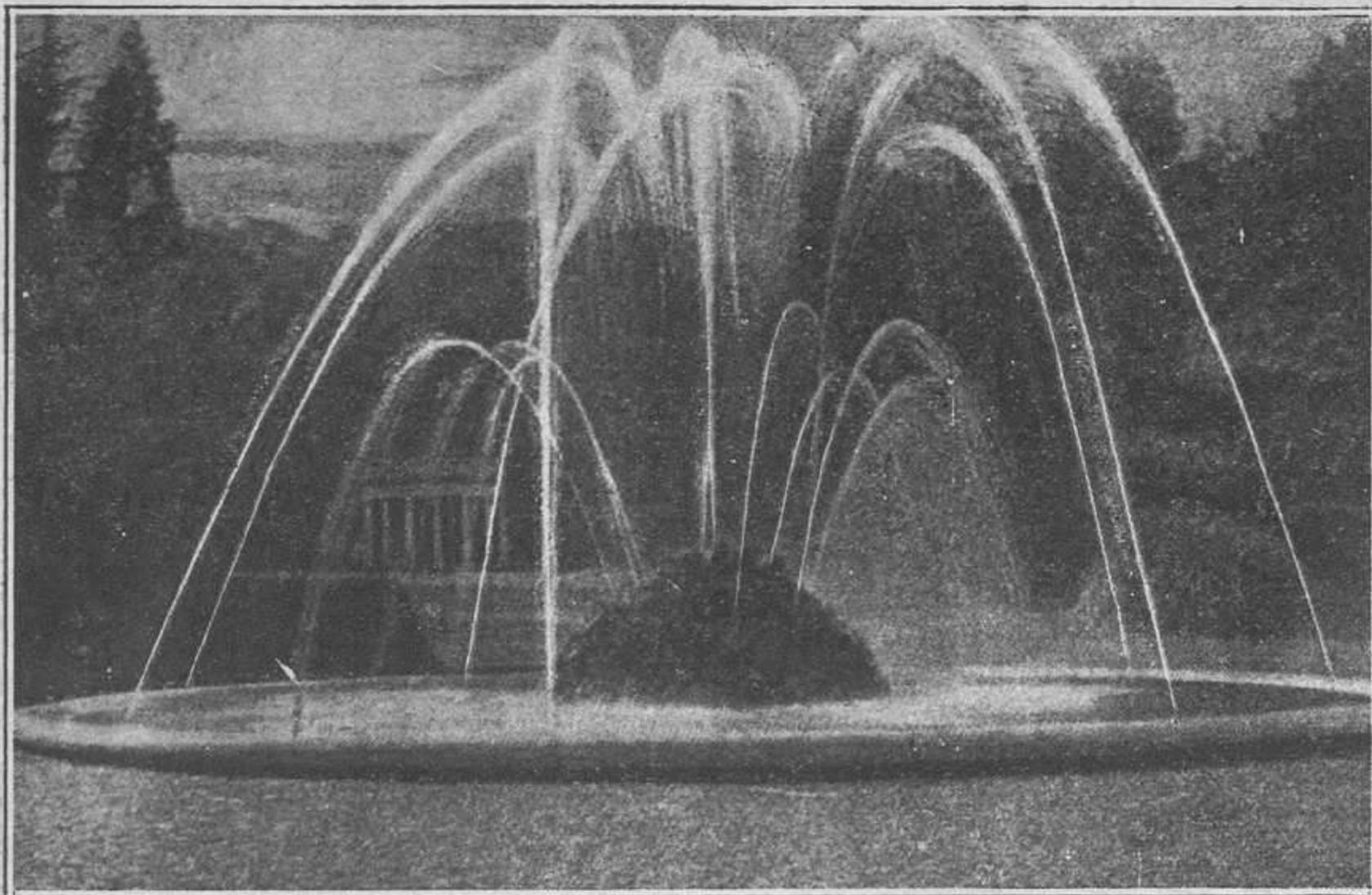
La salida de las carreras de perros.

minero encargado de proteger al oso contra la furia de los toros, que son los demás jugadores. Los toros llevan un zurriago y andan alrededor del oso. A una voz del protector empiezan á sacudir zurriagazos en la espalda del oso, burlando á su protector hasta que éste logra dar con su zurriago á un toro, el cual pasa á ocupar el puesto del oso y el oso el puesto de protector, siguiendo el juego en igual forma. El juego del "knur", es muy popular entre los mineros escoceses. Para jugarlo clavan en el suelo un aparatito semejante á un cepo de cazar animales pequeño. El aparatito tiene un muelle cu-



El juego de «Knur»

# El porqué de las cosas



¿Por qué salta el agua de esta fuente? (Véase el grabado siguiente).

## ¿Por qué salta el agua de las fuentes?

Las fuentes que adornan los jardines ofrecen un misterio á nuestra vista, porque en ellas salta el agua y todos sabemos que el agua cae siempre, porque la tierra la atrae. ¿Qué es, pues, lo que empuja al agua de las fuentes para obligarla á subir hasta cierta altura. Esto ocurre porque el agua de la fuente está oprimida por el aire, que es bastante más pesado de lo que nos figuramos, en un sitio que no vemos. La fuente está construída de modo que el aire empuja al agua por un lado obligándola á saltar por otro. Si el hecho os parece extraño, mirad un sifón de agua de Seltz que es como una fuente. Si volveis el pico del sifón hacia arriba y le hacéis funcionar, el agua

que contiene se dirigirá hacia arriba en vez de hacia abajo, como cualquier otra fuente. El aire ó gas que encierra el sifón empuja al agua y la hace salir con fuerza en la dirección en que se coloque la boca de salida.

## ¿Por qué giran y por qué se paran las ruedas?

Una rueda gira por la misma razón que giran la tierra y el peón. Nada gira ni se mueve por sí mismo; todo requiere el impulso de alguna fuerza. Las ruedas de la bicicleta dan vueltas porque las obliga á ello la fuerza de los músculos de las piernas del ciclista, y las ruedas de un coche dan vueltas por la fuerza producida por los músculos del caballo. Cuando una cosa gira como la tierra, el peón ó las ruedas de la bicicleta no se para hasta que la de-



depósito situado á mayor altura que la fuente y el agua cae con gran fuerza por la cañería hasta encontrar salida por los surtidores.

El agua de la fuente salta porque viene de gran altura ó porque la empuja la presión del aire. En la fuente que véis en este grabado, el agua viene de un

tiene algo. En el caso de la bicicleta, cuando se deja de pedalear las ruedas van acortando su velocidad, si ruedan sobre terreno llano, porque la resistencia del aire las detiene poco á poco, lo mismo que la resistencia del agua detiene poco á poco á la lancha cuando se deja de remar. Pero si el ciclista baja una cuesta, la bicicleta corre más cada vez. Ocurre esto, porque aunque el aire opone resistencia á la bicicleta, la fuerza de atracción de la tierra, que se llama "gravedad", tira de la bicicleta con más fuerza que la de la resistencia del aire.

Hay otra especie de resistencia que se llama "fricción". Las ruedas de la bicicleta, por ejemplo, giran sobre un centro que se llama eje con el cual roza constantemente. Si ponemos un dedo sobre un brazo y frotamos apretando un poco, veremos el obstáculo que nos ofrece la fricción. En cambio, si untamos de aceite la punta del dedo veremos que el dedo se desliza fácilmente sobre el brazo, porque el aceite disminuye la fricción. Por esta misma razón se

pone aceite en los rozamientos de la bicicleta.

### ¿Podría bailar eternamente un peón?

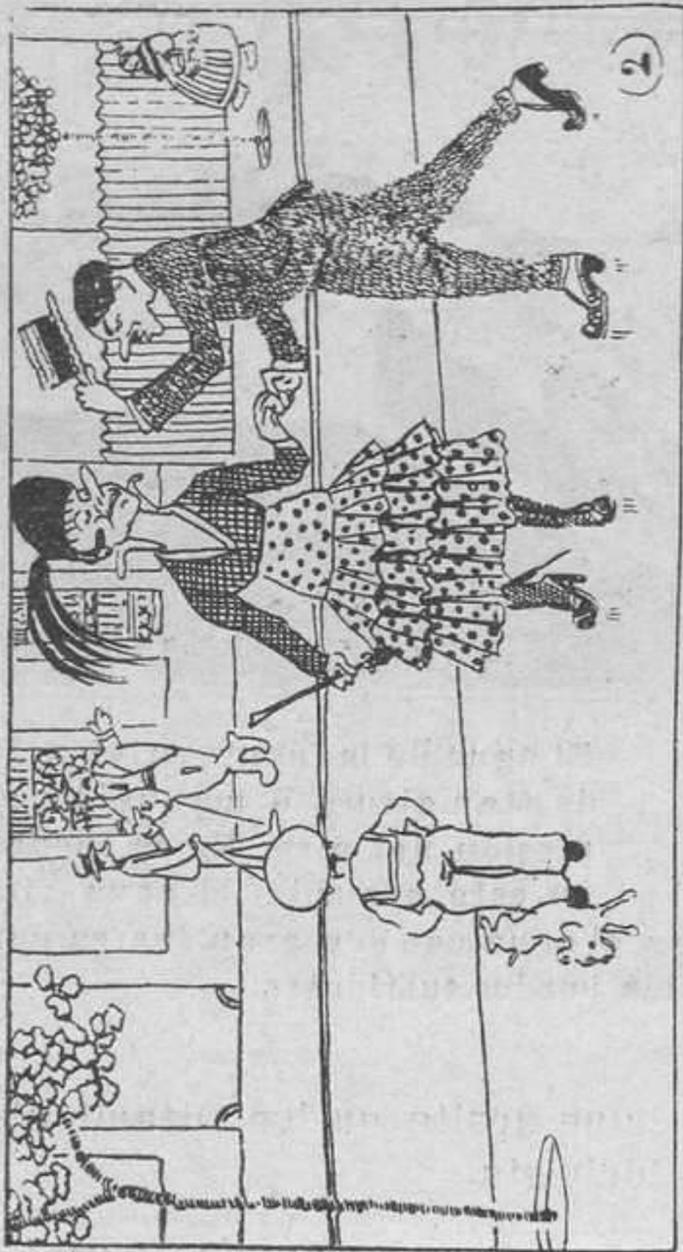
Hemos dicho que cuando una cosa empieza á moverse se mueve hasta que la detiene alguna causa. Si se echa á bailar un peón sobre una superficie muy plana y muy lisa baila mucho más tiempo que sobre una superficie áspera, porque hay menos fricción, y si el peón bailase dentro de una campana de cristal de la que se hubiera extraído todo el aire bailarían muchas horas. Si fuera posible hacerle bailar donde no hubiera aire y sin tocar con la punta en ninguna superficie, bailarían eternamente, porque no encontraría nada que le entorpeciese ni se lo impidiese.

La tierra es como un gran peón que baila en el espacio y como el espacio esta casi vacío y como el aire de la tierra es parte de la tierra misma y como la tierra gira sin tocar en ningún sitio, conserva y conservará su movimiento hasta que Dios quiera.

# Tontolín el majadero va á parar al basurero



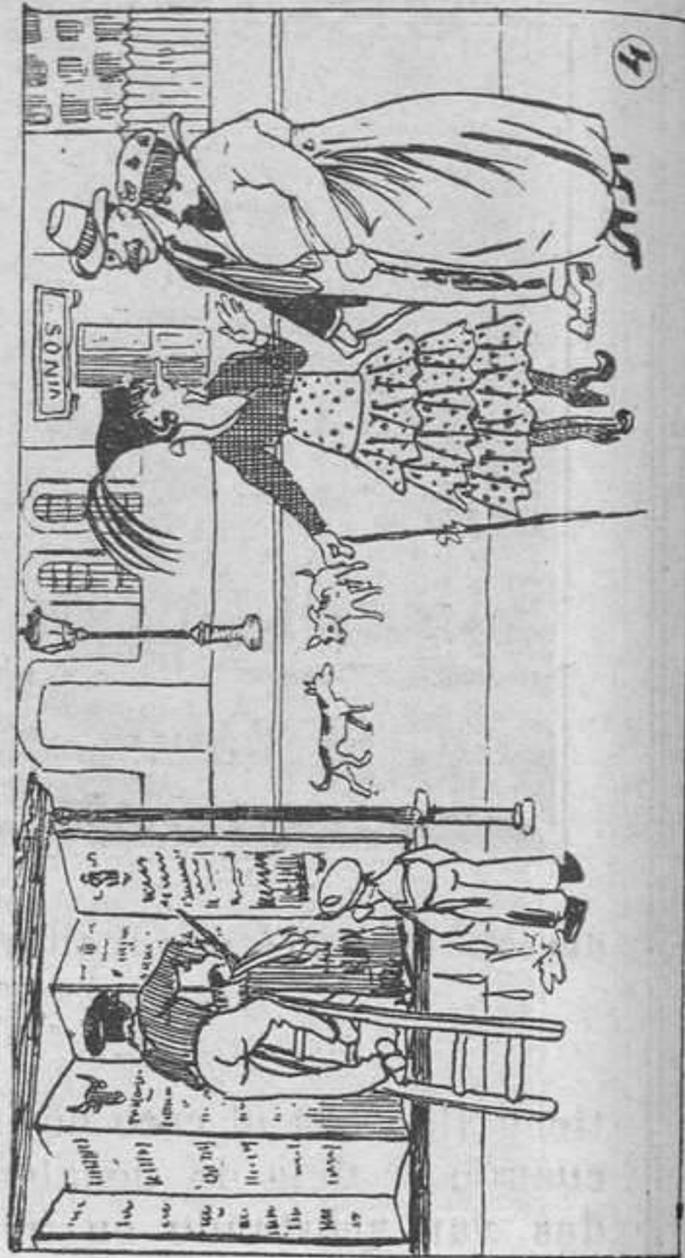
Sale de paseo ufano por la mañana temprano.



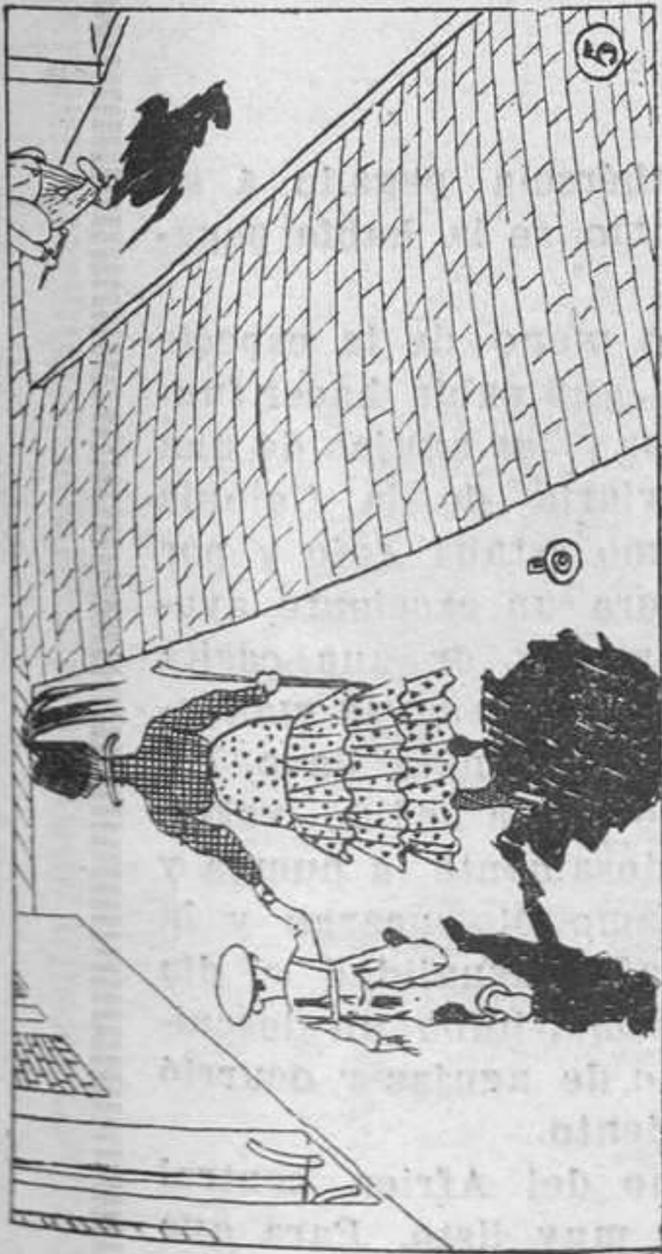
Un perrito en la ocasión le rubrica el pantalón.



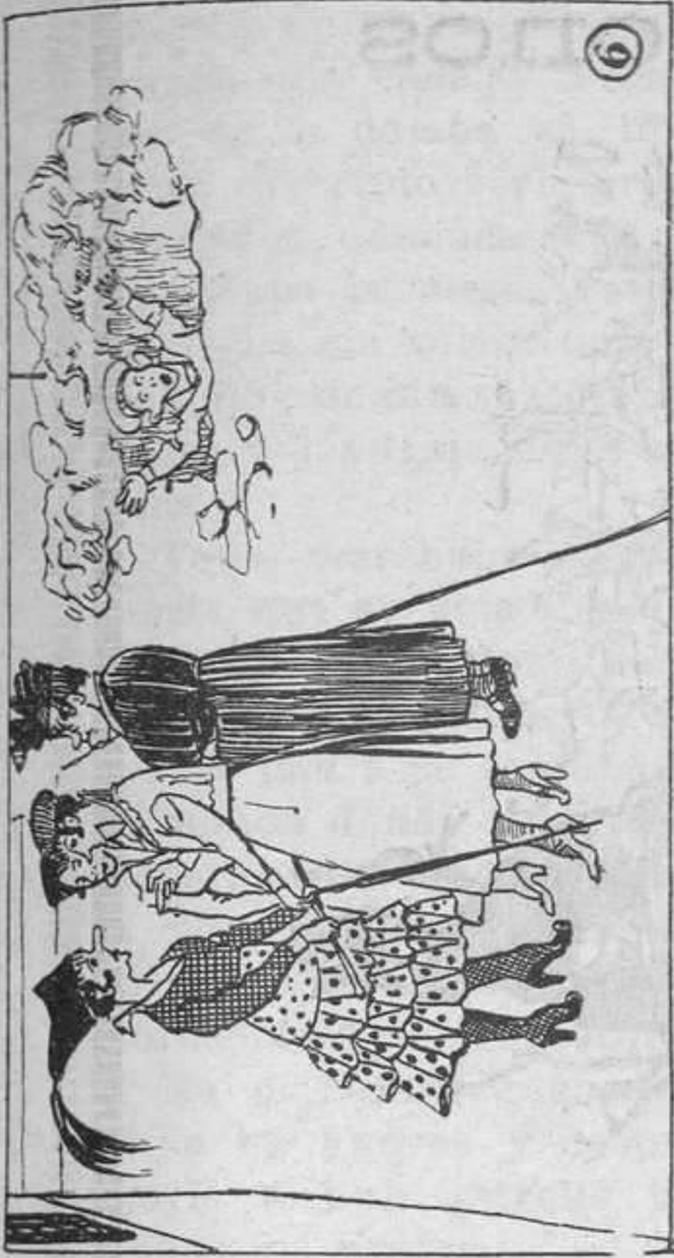
Un mocetón de la villa le echa encima la basura.



Por distraerse á menudo lleva una ración de enjuto.



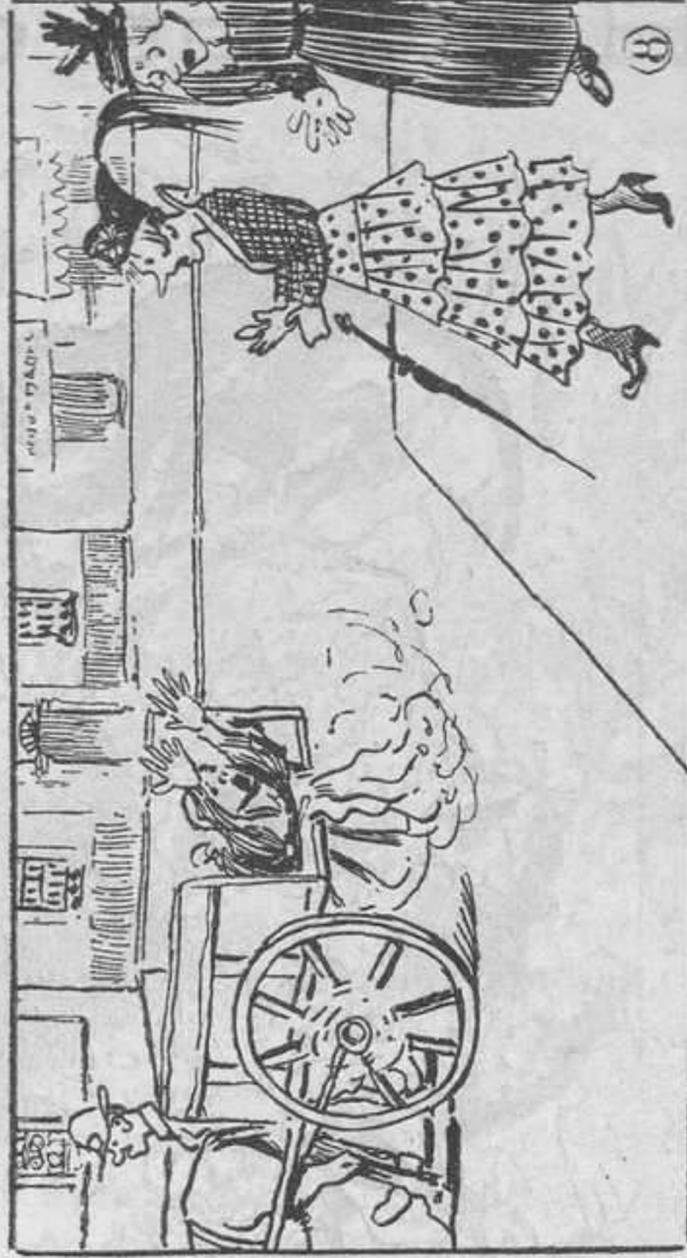
Y con facha tan pimpante  
sigue el paseo tan campante.



En un infecto agujero  
se mete el muy majadero.

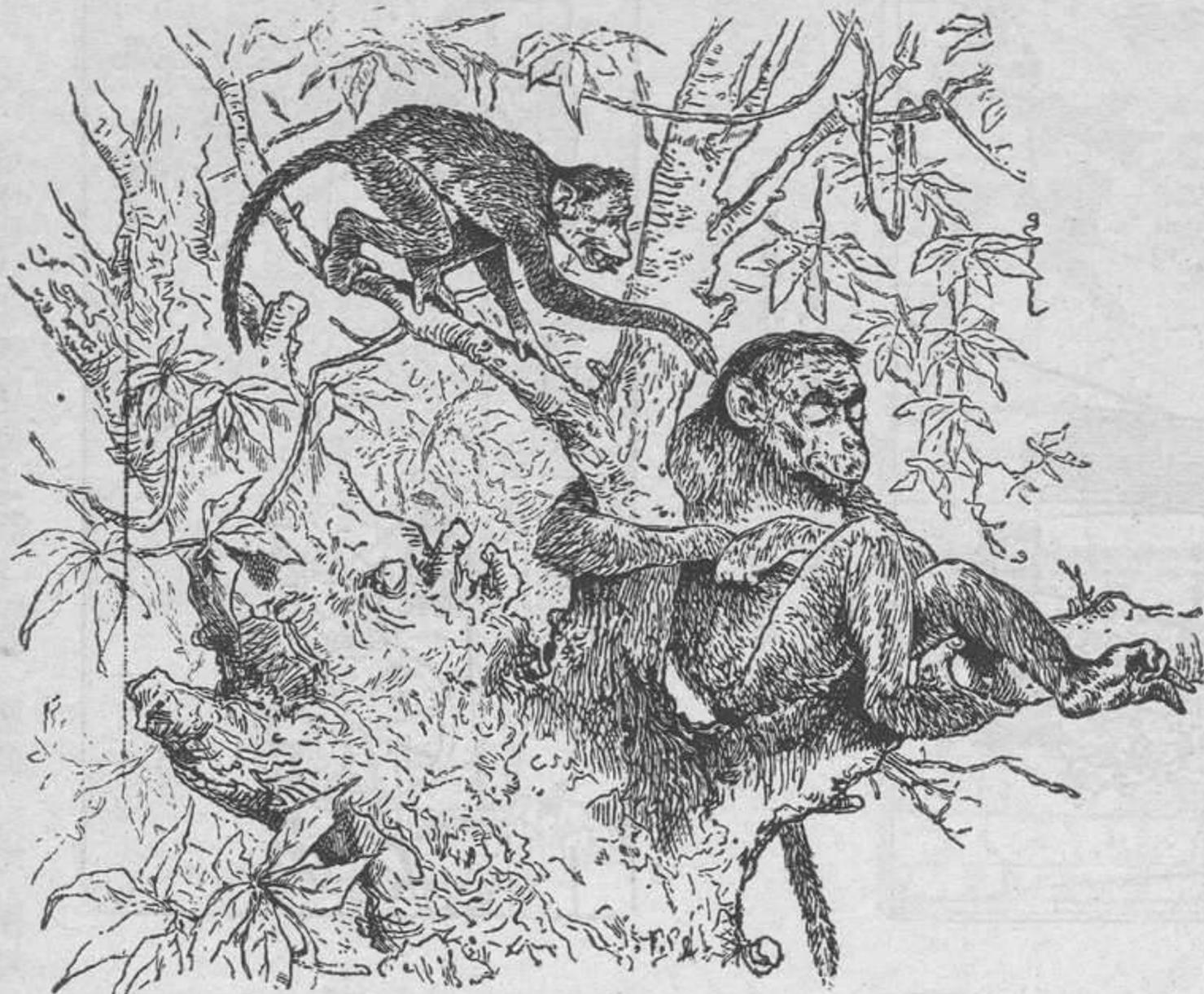


Va á parar con gran premura  
al carro de la basura.



Entre inmundicia y cascote  
pide auxilio el pasmarote.

# Historias de monos



Los monos en la selva.

De ningún animal se cuentan tantas historias como de los monos, sin duda porque nos fijamos más en ellos por su semejanza con nosotros y por su espíritu de imitación.

Un comerciante de Africa tenía un chimpancé (especie de mono) muy inteligente. Tomaba te con la familia de su amo y siempre pedía más azúcar, por mucho que le diesen. Su amo le echó una vez en la taza un puñado de sal de un saco que había á mano. El mono hizo una mueca al probar el te y salió corriendo de la casa. Al día siguiente, aprovechando un momento en que su amo estaba vuelto de espaldas, cogió un puñado de sal del mismo saco y después de echarlo en la taza del amo, huyó para volver á los pocos minutos con gesto de pillo y gruñendo de satis-

facción por habérsela pegado á su amo como su amo se la había pegado á él.

Jack era otro mono de la especie de los babuinos, que sabía hacer funcionar los discos y las agujas de una estación ferroviaria de la Colonia del Cabo. Su amo estaba cojo y por lo tanto, Jack era un excelente ayudante. Vivían ambos en una casita próxima y cuando su amo le mandaba por algo, abría con la llave, cogía lo que se le había pedido, volvía á cerrar cuidadosamente la puerta y llevaba á su amo el encargo y lá llave. Por extraña casualidad el día que murió el mono, hubo un descuido en el cambio de agujas y ocurrió un descarrilamiento.

Un campesino del Africa central tenía un mono muy listo. Para que

no sé escapase ni hiciese daño tenía puesto un cinturón al que se engan-  
chaba una cadena. Pero algunas ve-  
ces se le dejaba en libertad y era  
muy divertido verle trabajar en los  
menudos quehaceres d o m é s t i c o s .  
Limpiaba la mesa, llevaba un jarro  
de leche sin verter una gota y jamás  
rompió ningún plato aunque los lle-  
vaba y los traía de la mesa á la co-  
cina.

Todo marchaba á pedir de boca  
hasta que su amo descubrió las gra-  
cias que Don Mono hacía en el co-  
rral y en el gallinero. Cogía un po-  
co de pan y se sentaba á orillas del  
estanque donde nadaban los patitos  
esperando á que se acercase alguno  
á coger el pan y entonces asía al pa-  
tito por el cuello y se divertía re-  
torciéndole el pescuezo.

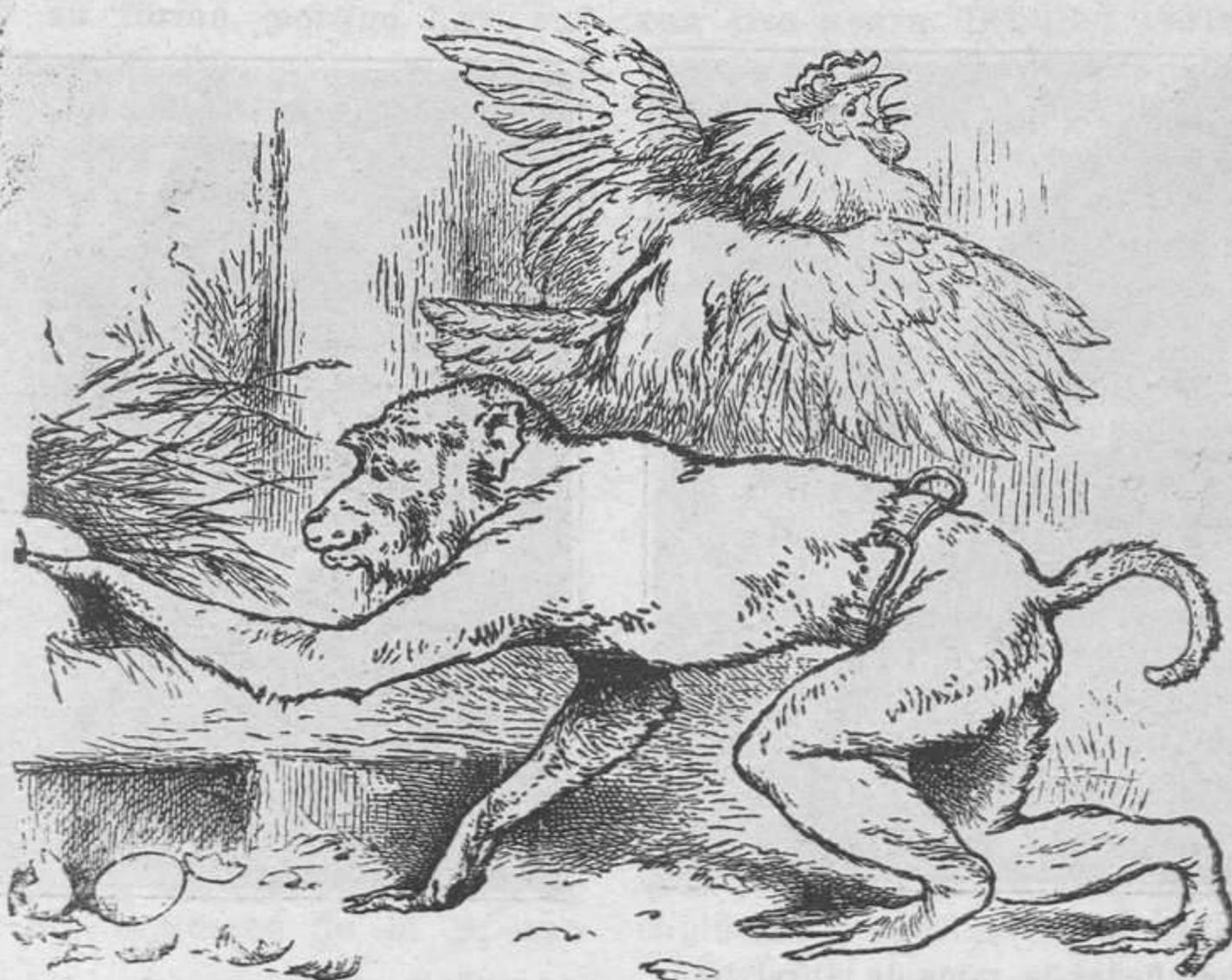
En el gallinero encontró una ga-  
llina en huevos y después de obli-  
garla á huir estrelló uno por uno  
todos los huevos.

Su amo entonces empuñó un lá-

tigo y enseñó al mono á no tocar ja-  
más ni á los patitos ni á las gallinas  
en huevos. Después de esta lección el  
mono no volvió á entrar en el galli-  
nero ni volvió á acercarse al estan-  
que.

Un mono llamado Alberto que ha-  
bía en París fué héroe de un suceso  
emocionante. Habiendo estallado un  
incendio en casa de su ama, el mono  
se alarmó y consiguió abrir una ven-  
tana y bajar por una tubería hasta  
el cuarto del portero para despertar  
á éste. El portero se levantó y pudo  
echar abajo la puerta de la habita-  
ción del ama del mono con el tiempo  
justo para que la pobre señora no  
muriese asfixiada.

Una señora tenía un monito al que  
enseñó un espejo y el mono creyendo  
que tenía ante sí otro mono, miró  
por detrás del espejo y al ver que  
no había tal mono se figuró que su  
ama se había burlado de él, y se pu-  
so tan furioso que la señora tuvo que  
escondarse para que no la matase.



El mono y los huevos.



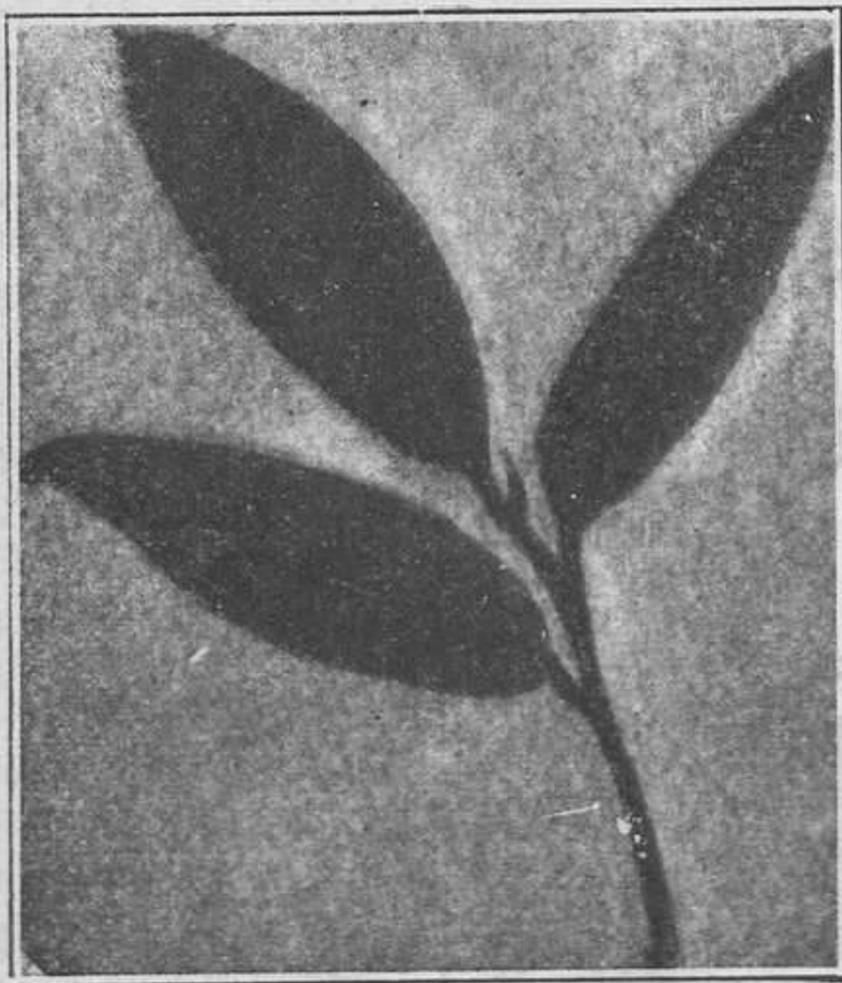
### EL FUTURO ARTISTA

## Cómo se pintan las hojas

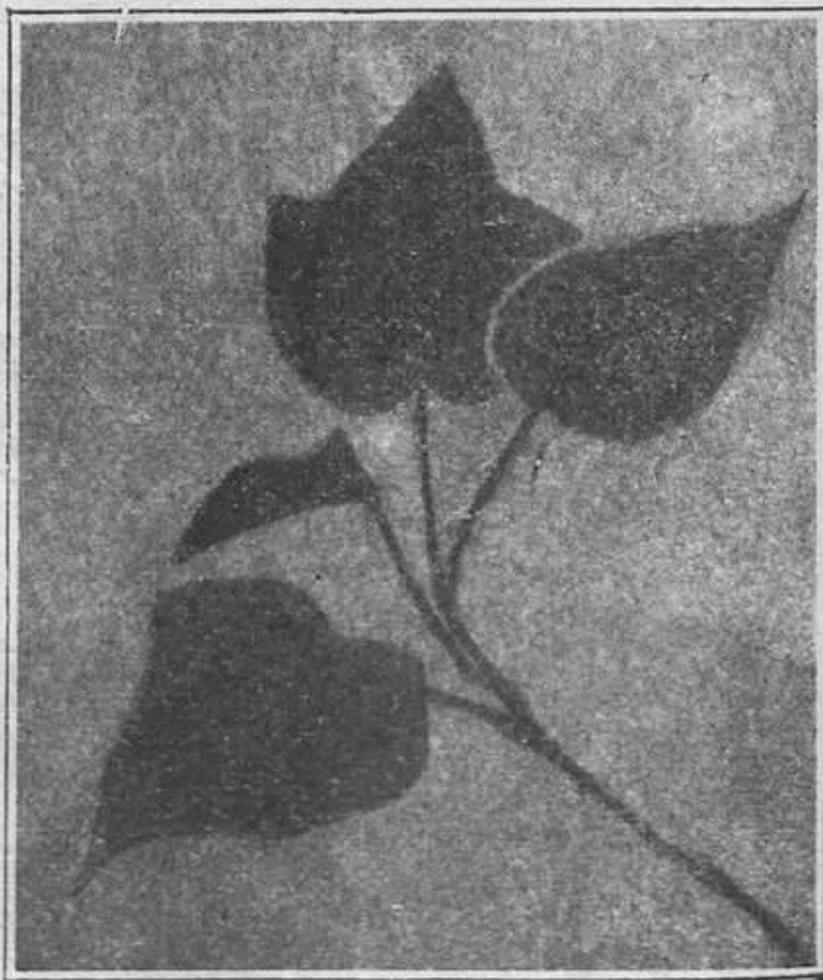
Hoy vamos á dibujar y á pintar unas hojas. Primeramente hay que buscar el modelo, para el cual sirven las de cualquier especie, pero son preferibles las que están siempre verdes como las de laurel, boj, hiedra y tejo, porque las otras cambian rápidamente de color cuando se cortan y confunden al artista que trata de copiarlas bien.

Recordaréis que en nuestra lección anterior dijimos que la rama ó tallo es más grueso donde nace cada una de las demás ramitas. Ahora debéis tener en cuenta que también está algo hinchado el sitio donde nace cada hoja.

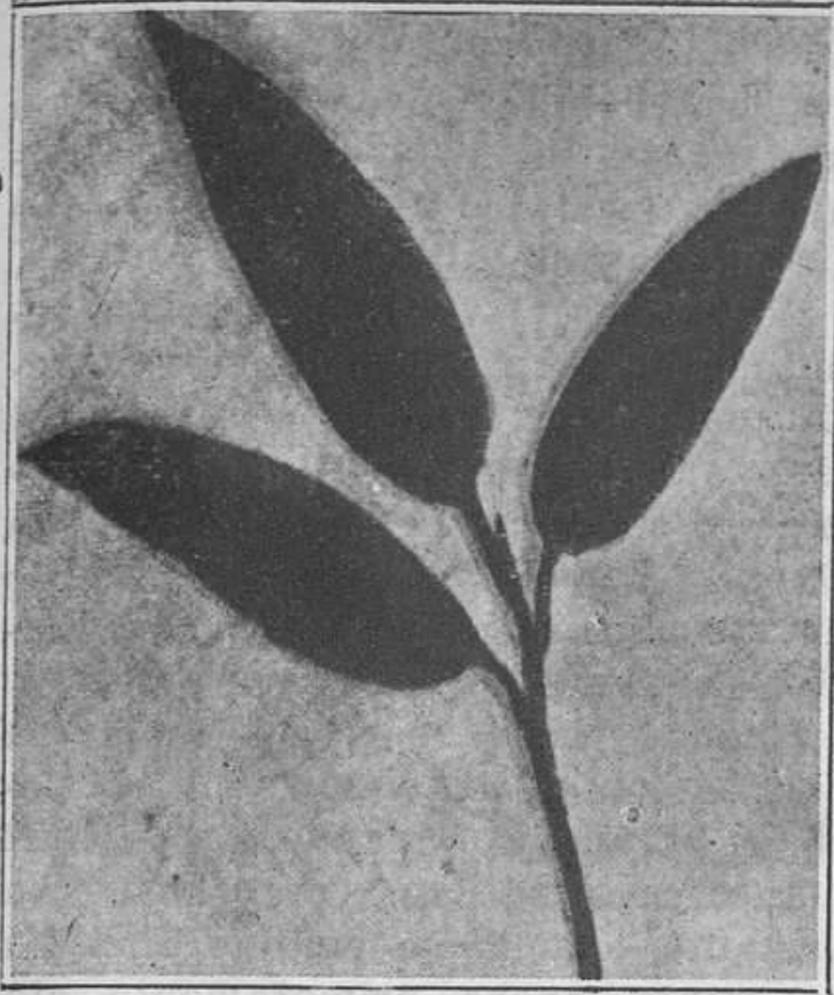
El tallo de la hoja no es del mismo grueso en toda su longitud. Algunas especies de hojas de laurel es-



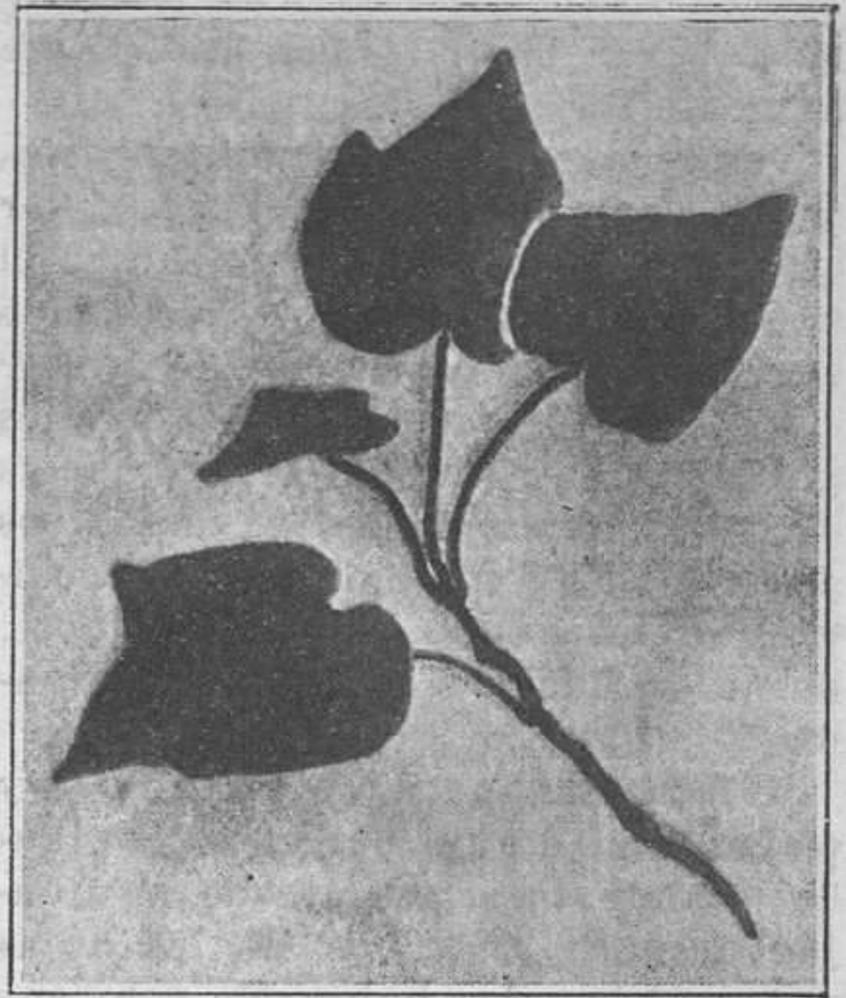
Cómo debe quedar la rama de laurel dibujada de memoria con tiza negra en papel oscuro.



Si el modelo es una rama de hiedra en vez de laurel, el dibujo debe tener este aspecto.



Esta es una copia de la rama de laurel pintada en papel blanco.



Esta es una rama de hiedra pintada en papel blanco. Empiécese á pintar por el tallo.

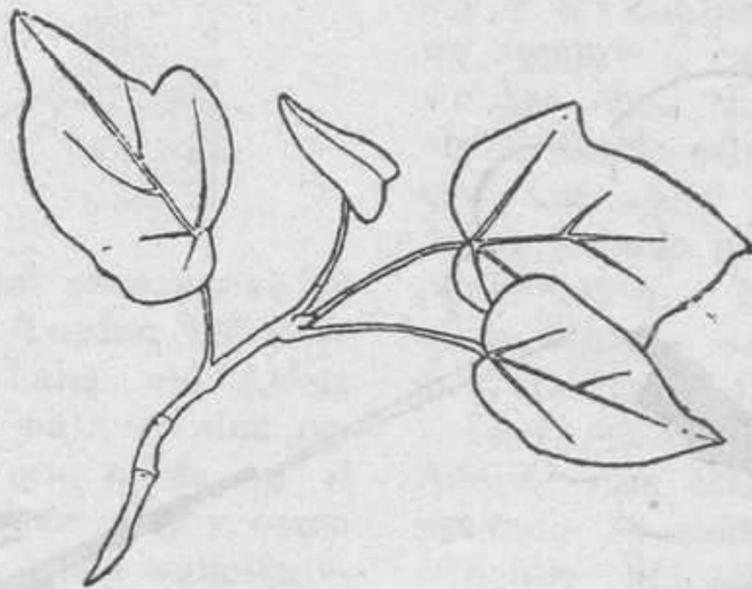
tán redondeadas en el extremo por donde se unen á los tallos y otras son puntiagudas.

Una vez elegido el modelo de hoja hay que mirar todos estos detalles y observar su forma, porque hoy vamos á intentar dibujar de memoria una hoja con su tallo antes de copiar la ramita.

Cuando creais que podéis recordar bien todos los detalles, quitad de delante el modelo y coged los bártulos de trabajar que recordareis son los siguientes: 1.º, tablero y chinchas; 2.º, tiza blanca y negra y papel blanco y oscuro; 3.º, vaso con agua clara, esponja, caja de colores y pinceles y dos lapiceros de la B, uno

con punta aguda y otro con punta ancha.

Ahora dibujad de memoria la hoja con su tallo, en el papel oscuro con tiza blanca, ó en el papel blanco con tiza negra. Dibujad varias si la



Esta rama está dibujada con lápiz en papel blanco. Empléese el lápiz de punta ancha y dibújense con doble línea los tallos y las venas grandes.

primera no sale bien. Luego sacad el modelo y ved si se os ha olvidado algún detalle, comparadlos bien todos y copiad la hoja con el modelo delante. Con la tiza negra no es posible copiar bien la nervadura ó esqueleto de la hoja, por lo cual es mejor dibujarla con el lápiz ó no dibujarla hasta que ten-

gáis más práctica, porque si las líneas son gruesas resulta muy fea la copia. Esas venitas de la hoja sirven

para llevar la savia que le sirve de alimento.

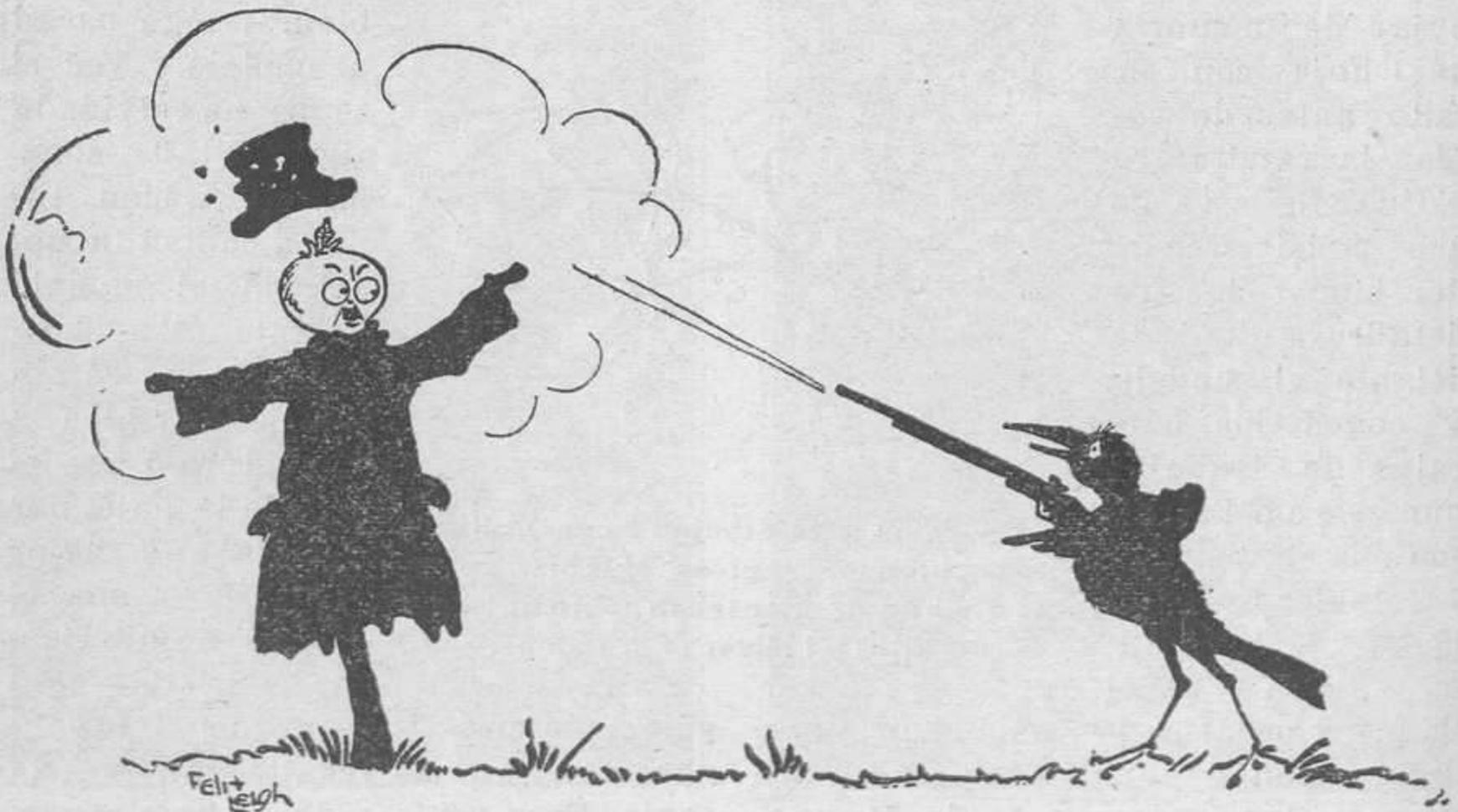
Vamos ahora con la ramita. Colocadla encima del papel para ver cuánto espacio ocupa. Señalad en el papel con un punto los sitios donde caen las puntas de las hojas y donde comienzan y terminan los tallos grandes y los chicos. Si no habéis dibujado nunca tallos ni hojas, os facilitará el trabajo este procedimiento, pero no lo empleéis siempre, porque tardaríais mucho en aprender á dibujar.

Dejad á mano izquierda la rama y empezad el dibujo por el tallo grande fijándoos en sus curvas, y dibujad después los tallos de las hojas y por último las hojas. No conviene dibujar el contorno de la hoja con una sola línea, sino frotar la tiza sobre el papel hacia un lado. Después de estos ejercicios podéis comenzar á pintar las hojas con el pincel mojado en pintura verde de matiz igual que el del modelo, ó con pintura oscura imitando los grabados que ilus-

tran estas páginas. Para ello hay que empezar por humedecer el papel con la esponja. Si el papel brilla al ponerlo á la altura de los ojos es que está demasiado húmedo.

Se obtiene el verde claro mezclando azul de Prusia, goma guta y siena tostada. El verde oscuro se hace mezclando índigo (añil) y siena tostada ó azul de Prusia y ocre Van Dyck. Cuando conozcáis el manejo de las pinturas veréis que hay muchas maneras de mezclar los verdes.

Cuando os canséis de copiar la ramita con la tiza y con pintura, podéis dibujarla con lápiz en papel blanco, trazando sus contornos, cosa bastante difícil. Se emplea el lápiz de punta ancha primeramente, sin apretar mucho sobre el papel y cogiéndolo, no junto á la punta, sino hacia la mitad. Con el lápiz de punta aguda se dibujan las partes finas, ó sea los tallos delgados y la nervadura, pero sólo la parte más gruesa como veis en el último grabado para evitar confusiones.





## PROBLEMAS Y RECREOS

### ¿COMO LLEGÓ A LA ISLITA?

#### PROBLEMA



Alicia y María eran las encargadas de recoger los huevos que ponían las aves de la granja. Una mañana vió Alicia unos cuantos huevos de pata en una pequeña islita cuadrado que había en el centro de una laguna cuadrada, y como no disponía de ninguna tabla suficientemente larga para llegar á la islita se retiró sin poder recoger los huevos.

Al día siguiente los vió María, y buscando algo con que poder llegar hasta la islita, encontró dos tablas ninguna de las cuales era suficientemente larga para poder ponerla como puente desde la orilla de la laguna al borde de la islita. Pero como la necesidad aguza el ingenio

acertó á colocar las dos tablas de manera que pudo llegar á la islita y recoger los huevos. ¿Cómo puso las dos tablas? Hemos de advertir que no las empalmó.

### ¿COMO SALTARON LAS RANAS?

#### SOLUCIÓN

Para dar solución á este rompecabezas y no confundirse, lo mejor es poner un nombre á cada rana y marcar el vaso que cada una ocupa para que no se olvide dónde estaban al cambiarlas de sitio para hacer los tanteos.

Empezando por la línea de arriba, supongamos que las ranas se llaman Juanita, María, Adelita, Carmencita, Luisita, Lolita y Cecilita.

Las tres ranas que van á saltar son Adelita, que está en la tercera línea empezando á contar por arriba, Carmencita que está sentada en el último vaso de la derecha de la cuarta línea, y Lolita que está en el centro de la séptima línea.

Adelita, Carmencita y Lolita saltan de esta manera: Adelita que es muy saltarina se traslada al segundo vaso, contando por la izquierda, de la séptima línea, Carmencita que está cansada se contenta con pasar al octavo vaso de la terce-

ra línea, es decir, al inmediato inferior, y Lolita que es famosa por lo bien que salta va á parar al cuarto vaso de la cuarta línea. Y así queda resuelto el problema.

### EL CUENTO DE TOMÁS Y CIRILO

Tomás y Cirilo eran antiguos amigos, y como tenían dinero decidieron comprar dos casas cercanas, una para cada uno. C y T representan las casas de Cirilo y Tomás.

C y T

La casa de Tomás tenía dos ventanas que daban al camino, en esta forma.



Tomás fué á visitar á Cirilo siguiendo el siguiente camino:

Saliendo de A llegó á B que era la puerta de la casa de Cirilo, pero como Cirilo no estaba en casa, Tomás se fué á dar una vuelta por el jardín C. Al volver se fijó en una taberna que había junto á la casa de Cirilo, D, y entró á echar un trago. Pero echó varios y cuando salió de D con ánimo de regresar á su casa, iba tan mareado que se cayó en E. Se levantó y volvió á caerse en F. Se volvió á levantar, anduvo un poco y se cayó dos veces más en G y en H, hasta que al fin pudo entrar en su casa dando traspiés.



Y luego se extrañaba cuando los amigos le decían que había hecho el animal.

Han enviado solución del rompecabezas "¿Cómo saltaron las ranas?"

Rafael Rodríguez Cepeda, Sevilla; Miguel Iscar, Valladolid; Carmela y Fernando Rebelles Acosta, Sevilla; Roberto

Cintos Castro, Santiago de Galicia; Vicente Rodríguez, Sevilla, Jerónimo Fernández, Oviedo; Ramón Jurado, Linares; Luis Chulilla y Celestino Rodrigo, Rafael Caballero Colomé, Antonio González, Madrid.

También han remitido solución de "Los ferrocarriles chinos"

Rafael Caballero Colomé, José Castellote, Ventura Esteban, Josefina y María Luisa Pérez Caballero, Melitón Bravo Alvarez, Madrid; Miguel Andrea, Sevilla; Ricardo Miranda, Coria; Julián Alvarez Alonso, Segovia; José Arnaiz, Cáceres; Antonio de Irigoyen, Brihuega; Joaquín Marín Sierra, Cádiz.

### CORRESPONDENCIA

R. R. C. (Sevilla).—El importe de la suscripción puede mandarlo en giro postal.

V. E. (Madrid).—Ese problema lo conocemos ya.



—Estás malo por ser glotón. Anoche cenaste por dos...

—Sí, papá, pero lo hice porque como éramos 13 en la mesa para que pareciésemos 14...

# LOS CONTEMPORÁNEOS

REVISTA SEMANAL ILUSTRADA

Publica novelas cortas interesantísimas, escritas por los mejores autores, lujosamente ilustradas en negro y en colores por renombrados dibujantes

NÚMERO SUELTO:

Edición de lujo, 30 céntimos.

Edición económica, 20 céntimos.

## MANUEL ORTIZ

Cafés de Puerto Rico, Caracolillo y Moka  
Chocolates elaborados á mano

Preciados, 4.-Teléfono 1.470

Bombones, Caramelos y Galletas.

Regalos de LOS MUCHACHOS

CUPÓN del núm. 68

Contraseña (1) \_\_\_\_\_

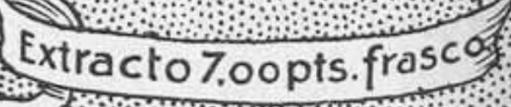
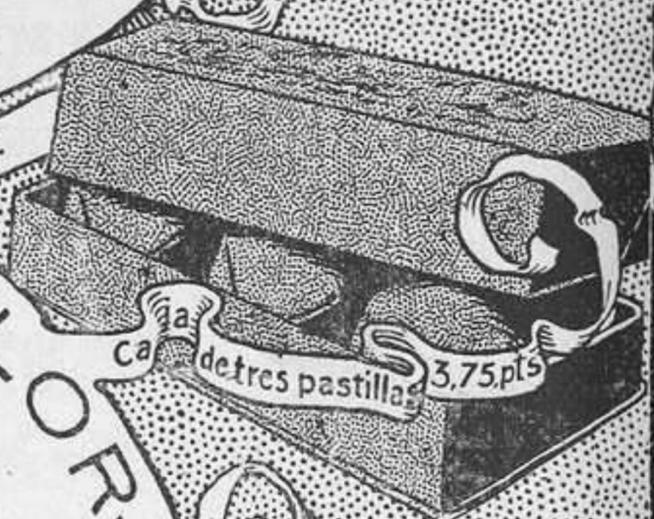
Nombre y apellido \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 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 según anunciaremos oportunamente.

# PRODUCTOS FLORES DEL CAMPO



PERFUMERIA FLORALIA  
MADRID

