

LOS MUCHACHOS

DOMINGO 10 DE OCTUBRE DE 1916



NÚM. 74 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

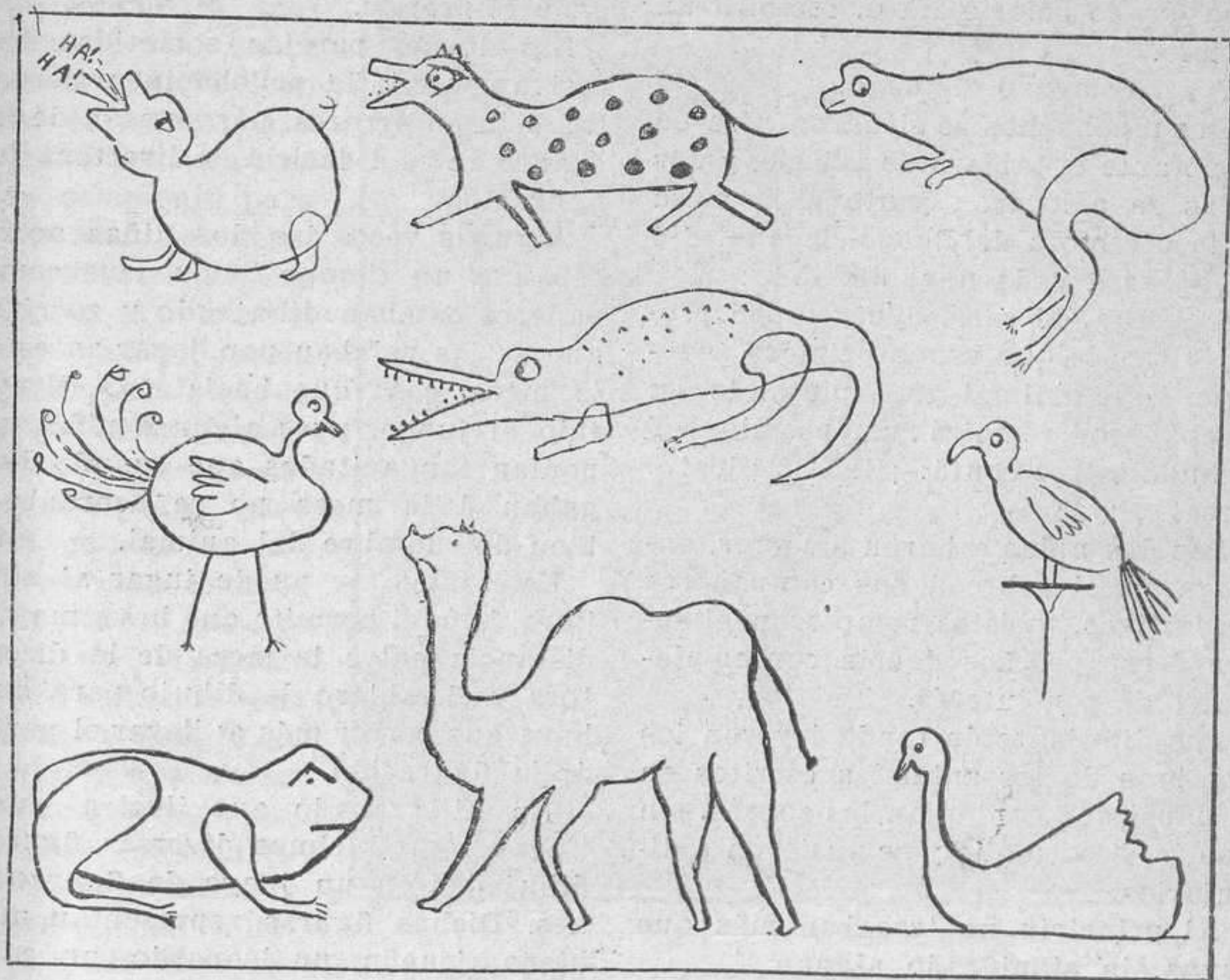
Madrid.—FERRAZ, 82.—Teléfono 4.539.—Apartado 216.

SUSCRIPCIÓN

ESPAÑA: Semestre. . 2,50 pesetas.

EXTRANJERO: Semestre. . 4 francos.

El juego de las figuraciones zoológicas



Todos los presentes estaban pensando qué sería el juego de las figuraciones zoológicas cuando se abrió la puerta y entró una criada con un gran tablero de dibujo en el que estaban clavadas con chinchas dos hojas de papel blanco. La criada puso el tablero sobre dos sillas en un extremo del aposento. En el extremo

opuesto se hallaba la mamá de Pepita sentada ante una mesa sobre la cual había un montoncito de sobres.

—Primeramente—explicó la madre—cada niño tiene que elegir pareja.

—Ahora — añadió—vengan aquí dos parejas. Los muchachos cogerán uno de los trozos de tiza negra que hay junto al tablero de dibujo y las

niñas se quedarán á mi lado para recibir uno de estos sobres y cuando yo diga "¡Ya!", deben ir corriendo adonde está su compañero respectivo y darle el sobre. Los muchachos abrirán los sobres y encontrarán en ellos un trozo de papel con nombres de animales. Entonces, lo más rápidamente posible, deben dibujar, lo mejor que puedan, esos animales en el papel. Sus compañeras observarán lo que pintan y en cuanto crean que saben qué clase de animal están dibujando vendrán corriendo á decírmelo á mí. La niña que lo acierte antes, recibirá un premio.

Y así comenzó el juego.

Dos muchachos se situaron, tiza en mano ante el tablero de dibujo, y dos niñas se colocaron junto á la mesa de la directora del juego, la cual dió un sobre á cada una, diciendo:

—Ahora, id corriendo y tened presente que la que venga primero á decirme qué animal está pintando su compañero, recibirá un premio.—Y alzando la voz contó: ¡Una!... ¡dos!... ¡tres!... ¡ya!

Las dos niñas echaron á correr, entregaron el sobre á sus compañeros respectivos, y éstos rompieron el sobre á escape. Los demás contemplaban todo con interés.

Los dibujante de tanda leyeron los nombres de los animales escritos en el papel que contenían los sobres, sin que lo viese nadie y se pusieron á dibujarlos.

Al principio no trazaban más que rayas sin significado alguno.

Luego una de las niñas vió una línea curva que parecía algo así como la trompa de un elefante, y sin espe-

rar más corrió á la mesa de la directora y dijo:

—¡Es un elefante!

—¡Te has equivocado! ¡Vuelve á mirar!

La niña volvió al lado del tablero y volvió á mirar la extraña figura que estaba dibujando su compañero, viendo entonces que la línea curva que había tomado por la trompa de un elefante era el cuello de un cisne; pero antes de que pudiera ir á decírselo á la directora del juego, lo había acertado la otra niña, y por lo tanto ganó el premio.

Las demás parejas sometidas sucesivamente á la prueba incurrieron también en errores, por su afán de ir cuanto antes á decir á la directora su figuración.

Algunas veces las dos niñas acertaban á un tiempo lo que sus compañeros estaban dibujando y corrían que se las pelaban por llegar antes á la mesa, cosa que hacía más divertido el juego, pues algunas niñas se ponían tan agitadas que cuando llegaban á la mesa no se acordaban bien del nombre del animal.

Este juego se puede jugar al aire libre, lo cual permite que haya mayor distancia entre la mesa de la directora y el tablero de dibujo para que haya que correr más al llevar el parte de la figuración.

En el grabado que ilustra estas líneas reproducimos diversas figuras dibujadas en un juego de figuraciones. Dichas figuras representan una hiena risueña, un leopardo, un canguro, un pavo real, un cocodrilo, un loro, una rana, un camello y un cisne.



EL MUNDO DE LAS AVENTURAS

Luchando con una águila

Oscilando como una péndola en el extremo de una cuerda de setenta y cinco metros de largo junto á la rocosa pared de un acantilado de ciento cincuenta metros de alto, sobre un precipicio lleno de cortantes piedras y con una mano solamente para rechazar los feroces ataques de una águila inmensa, cuyo nido quería coger... tal era la espantosa situación en que se encontró hace poco un muchacho de Riverton (Estados Unidos) llamado Arturo Williams. Defendiendo sus crías en peligro, la terrible ave atacaba con furia inconcebible al saltador de su nido, y sólo por un milagro pudo escapar Arturo con vida. Riverton es un pueblecito en cuyos alrededores abundan los pumas, los lobos, los coyotes, las águilas, los osos, etc., todos los cuales, y especialmente las águilas arrebatan anualmente centenares de corderitos, pues allí abundan mucho los rebaños. Por tal causa los pastores tienen guerra declarada á las águilas y destruyen cuantos nidos descubren.



Entre estas aves había una pareja que se distinguía por los daños que causaba, y por lo tanto, todos los pastores tenían gran empeño en exterminarla.

Arturo y dos amigos suyos buscaron el nido y vieron que estaba situado en la pared perpendicular de un acantilado de gran altura, al pie del cual se veía un montón de huesos de los corderos arrebatados y comi-

dos por las águilas. El nido se hallaba á la mitad de altura del acantilado, por lo cual no podía subirse hasta él desde abajo ni descender desde arriba, como no fuera colgándose de una cuerda.

Al día siguiente tenían formado un plan de ataque los tres jóvenes y fueron á lo alto del acantilado para ponerlo en práctica. Llevaban consigo una gruesa cuerda de más de doscientos metros de largo, y después de comprobar que llegaba hasta el fondo del precipicio la hicieron una lazada en un extremo y la dejaron caer hasta la altura del nido. El otro extremo lo ataron á un árbol.

Mientras hacían estos preparativos las águilas no se presentaron, porque indudablemente andaban á caza de corderos, y Arturo aprovechó su ausencia para bajar al nido, apoderarse de las crías y ganar el premio que las autoridades daban á todo el que capturaba animales dañinos.

Arturo, que era buen acróbata, se deslizó por la cuerda abajo, llevando á la espalda un morral para meter las águilas de cría y un buen garrote por si necesitaba defenderse.

Cuando llegó al extremo de la cuerda, es decir, junto al nido de las águilas, metió una pierna en la lazada y se volvió para registrar el oscuro agujero donde se oía piar á las águilas pequeñas. Pero apenas se había colocado de cara á la roca oyó un graznido de rabia y salió del agujero el águila madre chocando violentamente contra la cara de Arturo, y haciéndole un profundo corte. El águila no se alejó mucho; inmediatamente dió la vuelta en el aire y con la velocidad de una flecha se precipitó nuevamente contra el joven que pendía del extremo de la cuerda. Arturo se había rehecho ya, y con el garrote en la mano derecha aguardaba el ataque del ave. El águila le descargó un aletazo en la cabeza y

en el mismo instante Arturo le pegó con el palo, pero era tal la violencia y la fuerza del águila, que el garrote salió disparado por los aires y cayó al fondo del precipicio.

El águila se revolvió rápidamente contra el joven, ya desarmado, que no disponía más que de una mano para luchar contra las poderosas alas, el robusto pico y las agudas garras del ave.

Picando, arañando y descargando terribles aletazos, la enorme águila se cernía ante el rostro de Arturo, hiriéndole sin cesar y graznando estrepitosamente.

Mientras tanto, en lo alto del acantilado reinaba la mayor consternación. Los compañeros de Arturo contemplaban horrorizados la espantosa lucha que se desarrollaba en los aires, y aunque tenían una carabina no podían disparar contra el águila temiendo matar á su amigo, el cual sangraba por una docena de heridas de la cabeza y del rostro y tenía las manos laceradas y la ropa hecha girones por los hombros. Además estaba medio desmayado, y si no hubiera sido por la lazada de la cuerda hubiese caído al precipicio.

El águila se alejó de pronto para precipitarse nuevamente contra el indefenso joven, y cuando estaba á cuatrocientos metros de distancia sonó un tiro. Arturo comprendió que sus amigos le defendían, pero la bala no hizo más que arrancar unas plumas del ala al ave. El muchacho que tenía la carabina quiso hacer otro disparo, pero con la precipitación se atrancó el mecanismo del arma y la arrojó con desesperación al ver que estaba inutilizada.

El águila volvió al ataque con gran furia, y durante unos momentos Arturo creyó llegado su fin, pero una de las veces que el águila se alejó para atacar cayó una gran piedra sobre la cabeza del ave y ésta se precipitó

al fondo del precipicio. La piedra providencial la había tirado uno de los compañeros de Arturo, con tal destreza, que bastó para acabar con el terrible enemigo.

Libre ya de ataques, Arturo tuvo fuerzas para coger las dos águilas de cría que había en el nido, y sus

amigos, soltando poco á poco la cuerda, le bajaron al fondo del precipicio donde le recogieron después sin conocimiento.

El valeroso Arturo conserva hoy profundas cicatrices en el rostro y en la cabeza, como recuerdo de aquella espantosa lucha.

COSAS DE PRESTIDIGITACION

UN VASO MÁGICO

El vaso mágico es un juego de prestidigitación que exige pocos preparativos y ningún gasto, como no sea que el prestidigitador resulte tan torpe que deje caer el vaso y lo rompa.



1. El vaso envuelto en el papel.

El juego consiste en cubrir un vaso con un papel, ponerlo encima de la mesa, hacerlo atravesar el mantel y el tablero de la mesa y cogerlo por debajo de ésta.

Por lo menos esto es lo que parece que se ha-

ce, aunque, naturalmente, tiene su trampa.

El mago se sienta ante una mesa cubierta con un mantel, con los espectadores de frente. Tiene ante sí un vaso ordinario y una hoja de papel, algo rígido y todo lo opaco posible.

El vaso se da á examinar á todos los circunstantes diciendo:

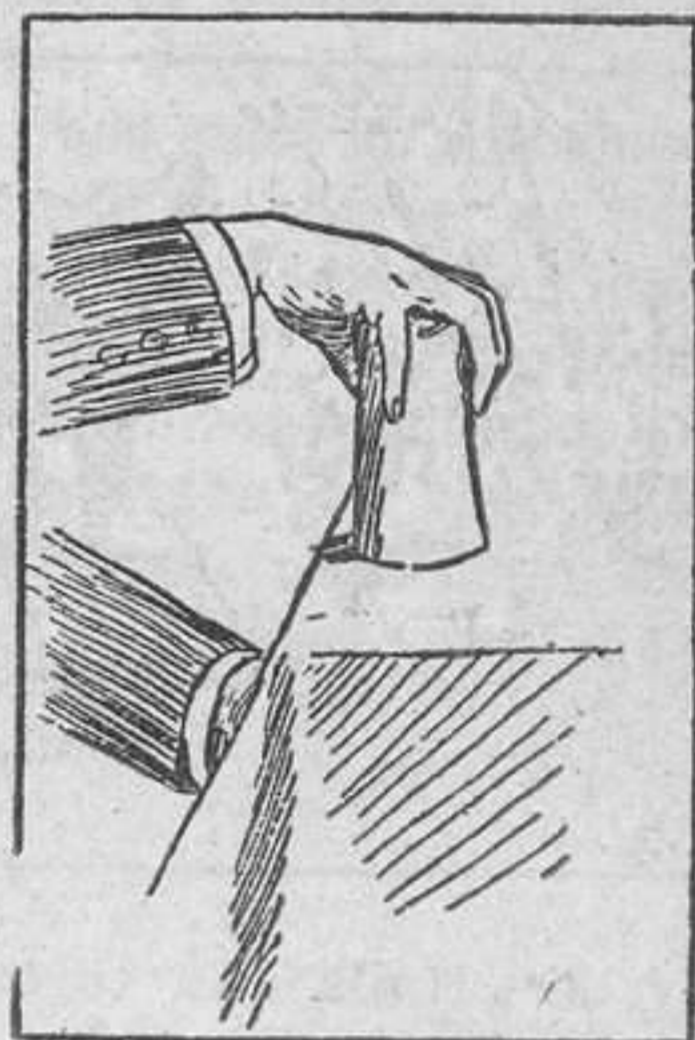
—Este vaso es de cristal chino y tiene la maravillosa propiedad de atravesar sin romperse todos los cuerpos sólidos. Vamos á envolverlo en este papel—al decir esto, el prestidigita-

dor enrolla el papel en el vaso, como se ve en el grabado 1, teniendo cuidado de que quede algo flojo por la parte del borde del vaso—y vamos á colocarlo así, boca abajo, sobre la

mesa. — Al llegar á este punto se sostiene el vaso envuelto en el papel, con la mano derecha, como se ve en el grabado 2, pero al hacer esto se le deja caer sobre la mano izquierda, apoyada en las rodillas y se pone dicha mano con el vaso debajo del ta-

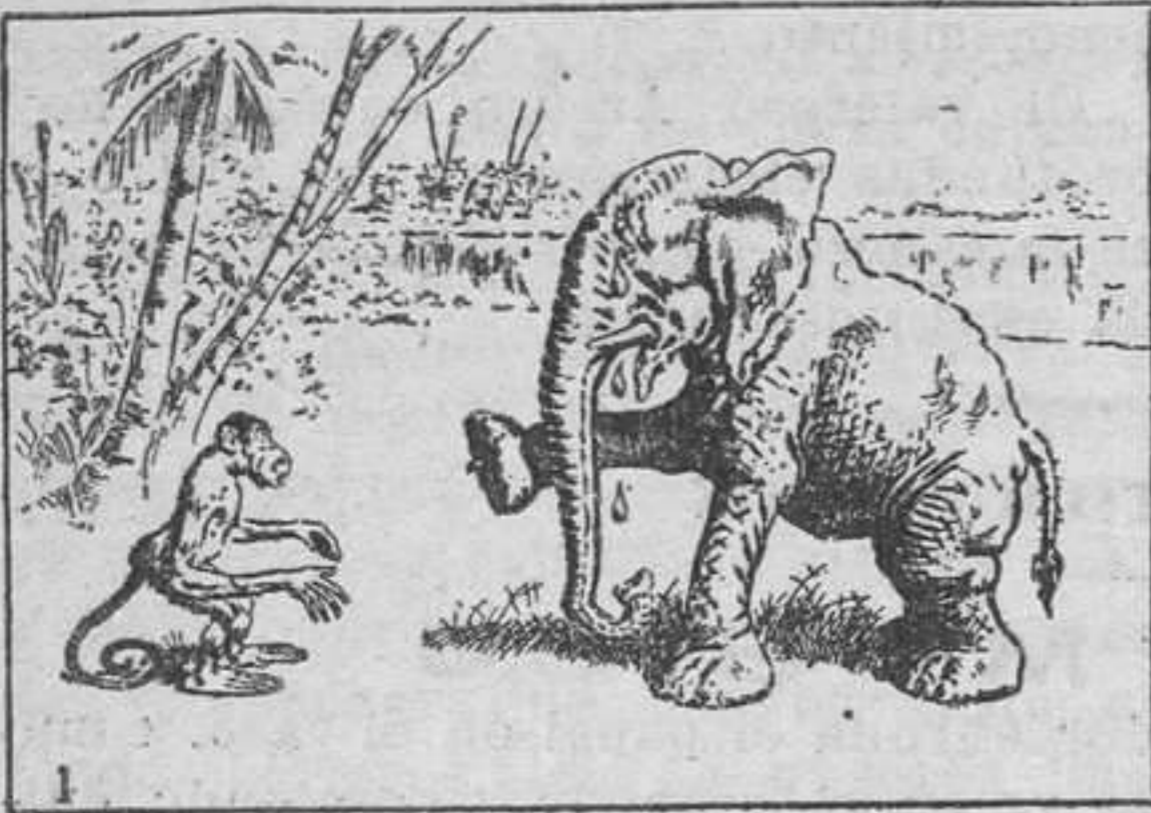
blero de la mesa teniendo cuidado de no dar golpe para que no suene al tropezar con la madera y se eche todo á perder. Con la mano derecha apoyada en el papel como si se sujetara el vaso que se supone está envuelto, se dice:

—¡Vaso mágico! ¡Hong Kong, Canton, Manchú, pasa! (ó cualquier disparate por el estilo), y se oprime el papel aplastándolo sobre la mesa, de debajo de la cual se saca el vaso con la mano izquierda.



2. El vaso pasando á través de la mesa.

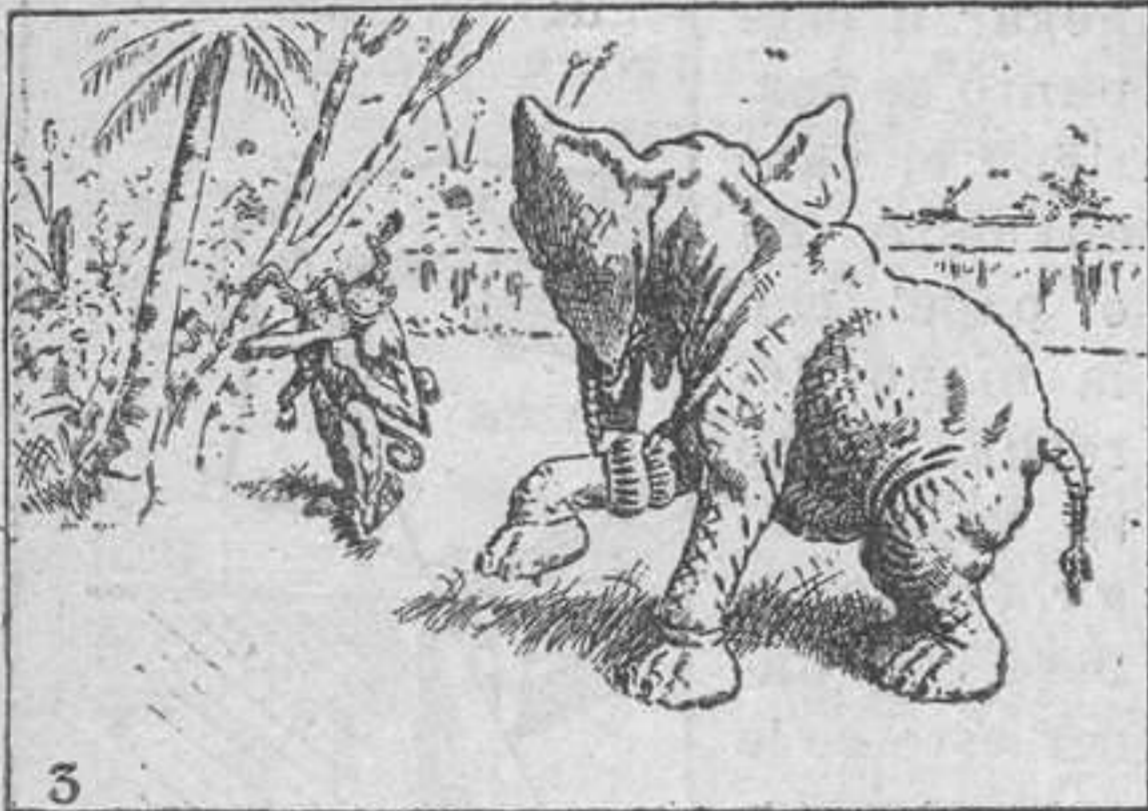
Va siendo de un modo cierto civilizado el desierto.



1. Este elefante angustiado una espina se ha clavado.



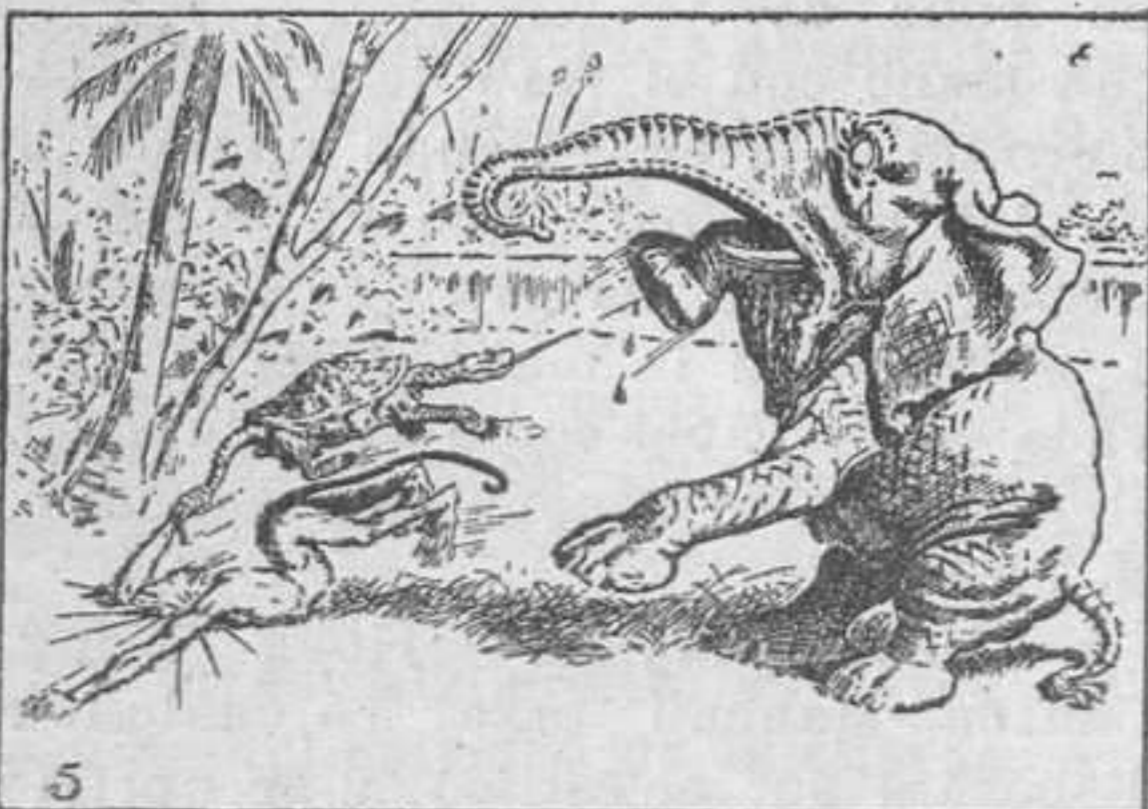
2. Pero el mono, que es urbano, tiene ideas en la mano.



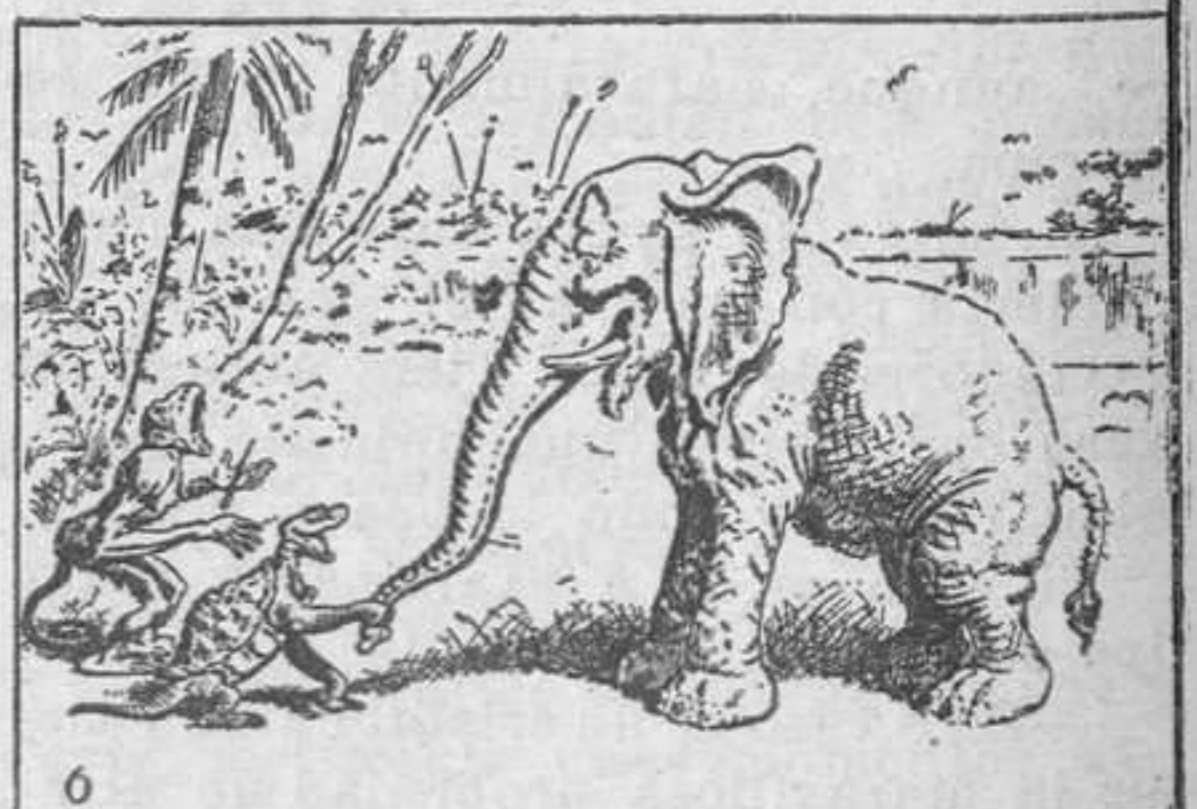
3. Halla una tortuga amiga que á hacer el favor se obliga.



4. De esta singular manera la espina sacará fuera.



5. Cuéstale al mono oficioso un costalazo horroroso.



6. Y después, de buen talante, da gracias el elefante.

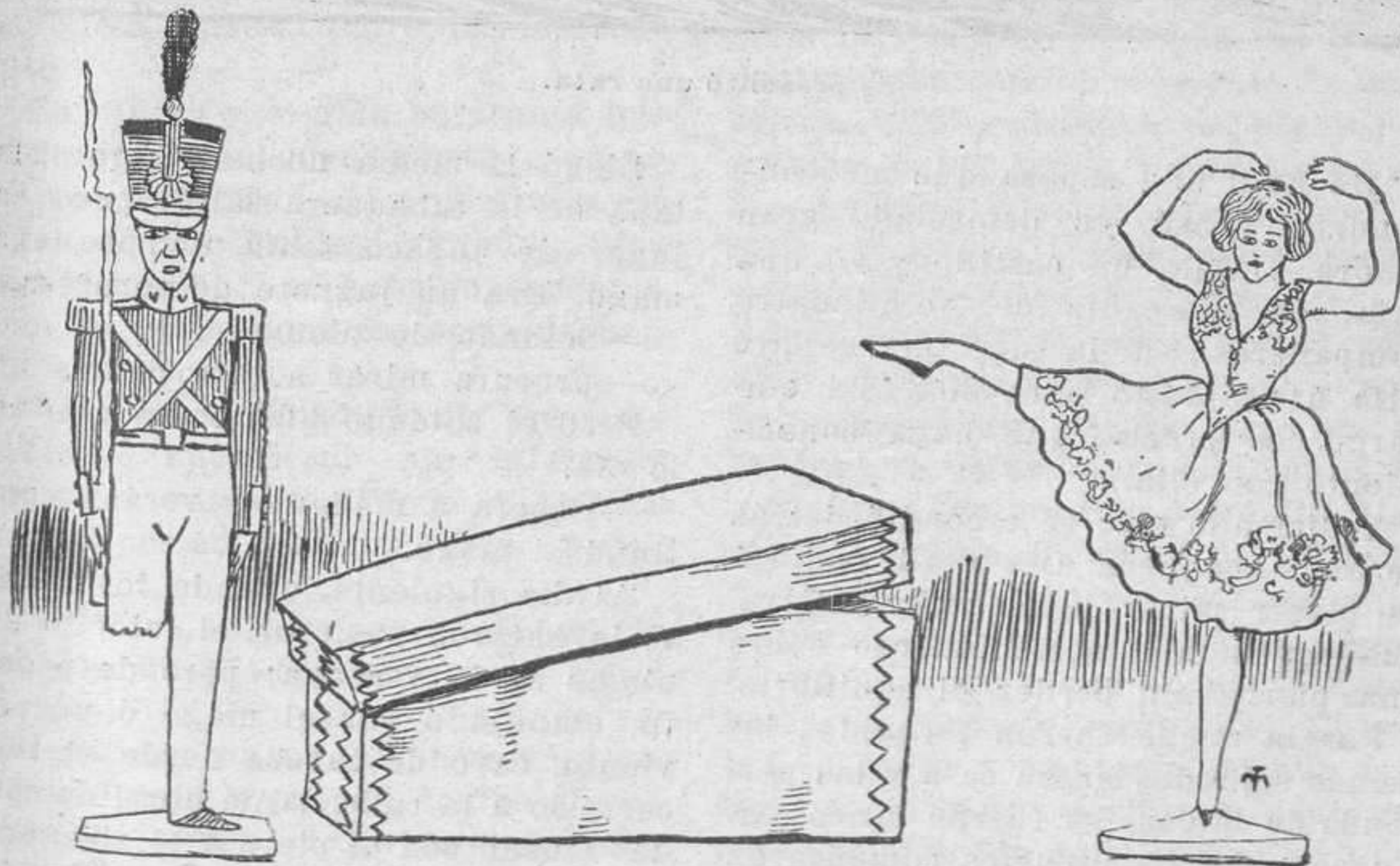
El intrépido soldado de plomo

CUENTO

ESTOS eran veinticinco soldados de plomo, todos hermanos porque todos habían nacido de una antigua cuchara de plomo. Con el arma al brazo, la mirada fija, el uniforme rojo y azul, ¡qué aspecto tan feroz tenían todos! La primer cosa que oyeron en este mundo, cuando levantaron la tapa de la caja en que estaban encerrados fué este grito: "¡Soldados de plomo!", que lanzó un niño batiendo las manos. Se los habían regalado como presente por el día de su santo, y se divertía en ponerlos en fila sobre la mesa. Todos los soldados se parecían perfectamente, á excepción de

uno que sólo tenía una pierna: le habían echado el último en el molde y ya no quedaba bastante plomo. Sin embargo, se mantenía tan firme sobre esta pierna como los demás sobre las dos, y éste precisamente es el que nos importa conocer.

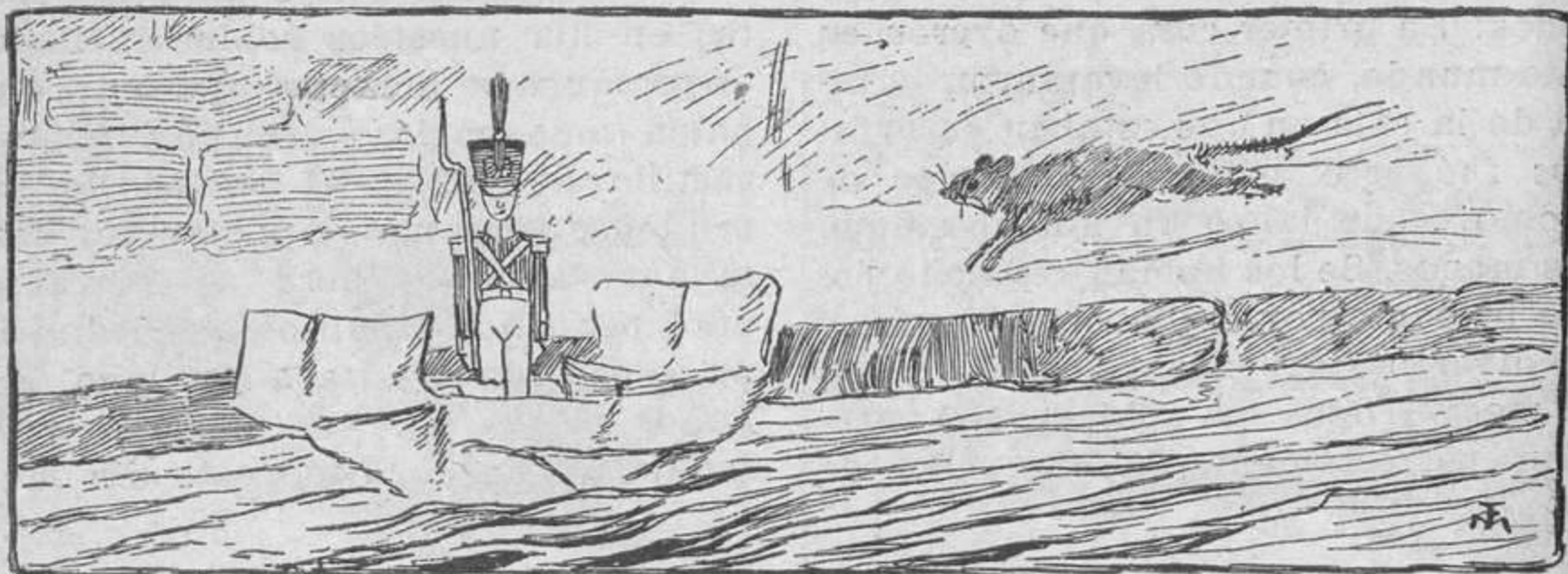
Sobre la mesa donde estaban puestos en fila nuestros soldados, había otros muchos juguetes; pero lo que había más curioso era un precioso castillo de papel. Al través de las pequeñas ventanas se podían ver hasta sus salones. Fuera se elevaban unos pequeños arbolitos alrededor de un espejo que imitaba un lago; algunos cisnes de cera nadaban y se reflejaban en él. Todo esto era muy



He aquí una esposa que me convendría.

bonito, pero lo que había aún más gallardo era una pequeña señorita en pie en la puerta abierta del castillo. Era también de papel; pero tenía un jubón de linón transparente y muy ligero y encima del hombro, á guisa de bandolera, una pequeña cinta azul, estrecha en medio de la cual brillaba una lentejuela tan grande como su cara. La señorita tenía sus dos brazos extendidos, porque era una bailarina y levantaba una pierna en el aire tan alta, que el soldadito de plomo no pudo descubrirla y pensó que la señorita no tenía como él más que una pierna.

á la gallina ciega, después jugaron á hacerse la guerra, y por último dieron un baile. Los soldados de plomo se agitaban en su caja porque querían asistir á él, ¿pero cómo levantar la tapa? El cascanueces hizo piruetas y el lápiz trazó mil caprichosas figuras; llegó á ser tal el ruido que el jilguero se despertó y empezó á cantar. Los únicos que no se movían de su puesto eran el soldado de plomo y la pequeña bailarina. Ella continuaba sobre la punta del pie y con los brazos extendidos; él firme sobre su única pierna y sin dejar de espiarla.



Se presentó una rata.

“He aquí una esposa que me convendría, pensó, es demasiado gran señora. Habita un castillo y yo una caja, en compañía de veinticuatro compañeros, en la que no hallaré sitio á propósito para ella. Sin embargo, es preciso que haga conocimiento con ella.,”

Y diciendo esto se escondió detrás de una tabaquera. Desde allí podía á su placer mirar la elegante señora, que continuaba sosteniéndose sobre una pierna sin perder el equilibrio.

Por la noche fueron recogidos los demás soldados en su caja y las personas de la casa se fueron á acostar. En seguida los juguetes comenzaron á divertirse solos: primero jugaron

Llegó la media noche y ¡crac! la tapa de la tabaquera saltó; pero en lugar de tabaco tenía un pequeño mago. Era un juguete de sorpresa.

—Soldado de plomo—dijo el mago—procura mirar á otra parte.

Pero el soldado hizo como que no lo oía.

—Espera á mañana y verás—continuó el mago.

Al día siguiente, cuando los niños se levantaron pusieron el soldado de plomo en la ventana; pero de pronto, empujado por el mago ó por el viento, cayó de cabeza desde el tercer piso á la calle. ¡Qué horrible caída! Quedó con el pie por el aire, con todo el cuerpo sobre el chacó y la



La cocinera le había abierto.

bayoneta clavada entre dos losas del piso.

La niñera y el niño bajaron á buscarle pero aun cuando estuvo en poco que le pisaran, no pudieron verle. Si el soldado hubiese gritado: "¡Tened cuidado!...", le habrían encontrado; pero creyó que eso sería deshonestar el uniforme.

Principió á llover, y en breve las gotas se sucedieron sin intervalo; fué un verdadero diluvio. Concluída la tempestad pasaron dos muchachos:

—¡Hola!, dijo uno, aquí hay un soldado de plomo, hagámosle navegar.

Construyeron un barco con un periódico viejo, pusieron dentro al soldado de plomo, y le hicieron bajar por el arroyo. Los dos muchachos co-

rrían á su lado y aplaudían con las manos. ¡Qué oleadas, gran Dios, en este arroyo! ¡Qué fuerte era la corriente! ¡Pero había llovido tanto! El barco de papel se movía de una manera descompasada; pero á pesar de todo, el soldado de plomo permanecía impassible, con la mirada fija y el arma al brazo.

De pronto fué lanzado el barco por un pequeño canal, donde estaba tan oscuro como en la caja de los soldados.

—¿Dónde voy a hora?, pensó. Sí, sí, es el mago el que me causa este mal. Sin embargo, si la señorita estuviese conmigo en el barco, aunque la oscuridad fuese doblemente profunda no me importaría.

En breve se presentó una gran rata de agua; era un habitante del canal:

—Veamos tu pasaporte, dijo.

Pero el soldado de plomo guardó silencio y apretó su fusil. La barca continuó su camino y la rata la perseguía. ¡Uf! rechinaba los dientes y gritaba á las pajas y los pedacitos de madera: "Detenedle, detenedle, no ha pagado su derecho de pasaje, no ha enseñado su pasaporte.

Pero la corriente era cada vez más fuerte, siempre más fuerte; ya el soldado veía la luz del día pero oía al mismo tiempo un murmullo capaz de asustar al hombre más intrépido. Había al extremo del canal un salto de agua tan peligroso para él, como lo es para nosotros una catarata. Estaba ya tan cerca que no podía ceterse: la barca se lanzó en él. El pobre soldado se mantenía en ella tan tieso como le era posible, y nadie se hubiera atrevido á decir que ni aun siquiera pestañeaba. Después de ha-

ber dado muchas vueltas la barca sobre sí misma se llenó de agua; iba á hundirse. El agua le llegaba al cuello al soldado, y cada vez se hundía la barca más y más. Se desplegó el papel y el agua cubrió de pronto la cabeza de nuestro hombre. Entonces se acordó de la gentil bailarina, á la que no volvería á ver más y creyó oír una voz que cantaba:

Este peligro te advierte,
que aquí te aguarda la muerte.

El papel se rompió y el soldado pasó al través de él. En el mismo instante fué devorado por un gran pez.

¡Entonces sí que estuvo todo oscuro para el desgraciado! Estaba más oscuro aún que en el canal. ¡Y luego qué oprimido estaba!; pero siempre intrépido el soldado de plomo, se extendió todo lo largo que era con el arma al brazo.

El pez se agitó en todos sentidos y haciendo espantosos movimientos; por fin se detuvo y pareció traspasarle una especie de claridad. Dejóse ver la luz y alguien gritó:

—¡Un soldado de plomo! El pez había sido pescado, expuesto en el mercado, vendido, llevado á la cocina y la cocinera le había abierto con un gran cuchillo. Cogió con dos dedos al soldado por medio del cuerpo y le llevó á la sala donde todos quisieron contemplar á este hombre notable que había viajado en el vientre de un pez. Sin embargo, el soldado no se enorgulleció por eso. Le

colocaron sobre la mesa, y allí (¡qué cosas tan raras suceden á veces en el mundo!) se encontró en la misma habitación de donde había caído por la ventana. Reconoció á los niños y los juguetes que estaban sobre la mesa, el precioso castillo con la bonita bailarina que continuaba con una pierna en el aire; también era intrépida. De tal modo se emocionó el soldado, que habría querido llorar plomo, pero esto no era conveniente. La miró; ella le miró también, pero no se dijeron ni una palabra.

De repente, y sin la menor razón, un niño le cogió y le echó al fuego; sin duda era el mago de la tabaquera el que tenía la culpa. El soldado de plomo quedó allí en pie iluminado por una luz viva, experimentando un calor horrible. Todos sus colores habían desaparecido; nadie podía decir si era por la prosecución del viaje ó por el disgusto. Continuó mirando á la señorita y ella le miró también. Se sintió fundir, pero siempre intrépido, se mantenía con el arma al brazo. De repente se abrió una puerta, el viento se llevó á la bailarina, y semejante á una sílfide, voló al fuego, cerca del soldado, y desapareció envuelta en llamas. El soldado de plomo se había convertido en un poco de pasta.

Al día siguiente, cuando la criada recogió las cenizas, se encontró un objeto que tenía la forma de un pequeño corazón de plomo; todo lo que había quedado de la bailarina era una lentejuela que el fuego había puesto negra completamente.



HISTORIA ILUSTRADA DE NUESTRA PATRIA

Los cántabros y Augusto

Uno de los capítulos menos conocido de la Historia de España es el que se refiere á los cántabros. Aquellos españoles indomables, resistentes á todas las invasiones y cuyo sometimiento, bajo el reinado del emperador Augusto, fué uno de los mayores prestigios que adornaron su reinado, hasta el extremo de que la paz que siguió á su conquista señaló una nueva era en la historia del mundo.

Eran los cántabros amantes de su libertad y de independencia más allá del heroísmo. Abrupto el suelo de su patria, inclemente su cielo, inquietos y tempestuosos sus mares, se habían hecho fuertes y recios sin recurrir á los ejercicios físicos como los griegos,

porque la vida diaria para ellos era un constante luchar, un perpetuo ejercicio tonificador y estimulante como el mejor que puede recomendarse para vigorizar á los hombres. Su idioma, del que es recuerdo el vascuence actual, sin parentesco ni aproximación alguna con el hablado por los romanos, era una frontera más que oponían á la conquista y un escudo que contaban para su defensa. Parcos, sobrios, libres, arriesgados, confiados en su propio esfuerzo, ejercido diariamente para ganarse la vida, afrontaban el peligro como algo que debía de vencerse contando, desde luego, con la muerte, porque no creían morirse jamás.

Al llegar los hombres á las fronteras de la vejez se eliminaban de la vida, suicidándose voluntariamente ante la familia, no como desesperados, sino como afortunados compañeros que habían cumplido con su deber. La barbarie de la costumbre la imponían también la disciplina guerrera y la necesidad de equilibrar las subsistencias. Además, no creyendo morir, sino alejarse de los demás, lo repugnante y egoísta que tiene el suicidio no era imputable á aquellos fieros y primitivos españoles amantes



de la independencia. La muerte voluntaria que se daban los ancianos cántabros, al decir de algunos historiadores, se consideraba como un verdadero sacrificio, y era casi siempre un medio de pedir á los dioses la victoria.

Los vascos y los cántabros eran muy solicitados en los ejércitos de la antigüedad por su intrepidez y sobriedad. Parece que en la vanguardia de Aníbal figuraban siempre cántabros, y á ella se debió la victoria que el general cartaginés obtuvo del cónsul Flaminio, así como la obtenida en la batalla de Cannas, donde perecieron tantos caballeros romanos que la leyenda asegura se hubieron de coger las sortijas de los muertos é inutilizados en el combate con medidas de madera.

Eran, además, celebrados los cántabros por su lealtad. En la guardia de Sertorio, que se suicidó entera al morir su capitán, había seguramente un buen número de cántabros, y lo mismo debió haberlos en la que César formó en Calahorra y que luego animaron sus sucesores.

Es curioso que las grandes manifestaciones de libertad é independencia de nuestro pueblo deban inscribirse siempre en el Norte de la Península.

Cierto es que no permitieron los hechos históricos que ocurriesen en otro lugar; pero de todos modos, gracias á la tenacidad de los españoles del Norte de la Península, ésta pudo resistir á los romanos con los cántabros; oponerse á los árabes con Pelayo, la



caída de Aragón y Barcelona; á los francos, con los soldados y agricultores de Roncesvalles; á los franceses, en fin, en la guerra de la Independencia, con los sitios de Gerona y Zaragoza, y la batalla de San Marcial, definitiva en aquella guerra.

Las cualidades que hemos notado en los vascos y cántabros de la España primitiva son, después de todo, las cualidades más características de la raza y aquellas que subsisten y perduran en ellas, siendo el núcleo de sus virtudes.

Un oriundo de la región cántabra, Ercilla, escribió además la primera epopeya nacional fundada en nuestra conquista de América. "La Araucana". Un vasco, Juan Sebastián El Cano, fué el primer hombre que dió la vuelta al mundo. Otro vasco, Juan de Urbieta, arcabucero del Rey Carlos V, hizo prisionero á Francisco I en la batalla de Pavía, y un vasco, en fin, San Francisco Javier, concibió y realizó el proyecto de ganar para las huestes de Cristo los pueblos de Oriente.

Una particularidad del pueblo vasco ha sido su habilidad para las escrituras. En otros tiempos los secretarios particulares de los Reyes de España eran vascongados; y el maestro de todos los escribientes españoles ha sido por mucho tiempo el célebre Iturzaeta, con cuya pauta á aprendido á escribir toda España.

La región cántabra ha sido una de las que más han contribuído á la independencia de nuestra patria.



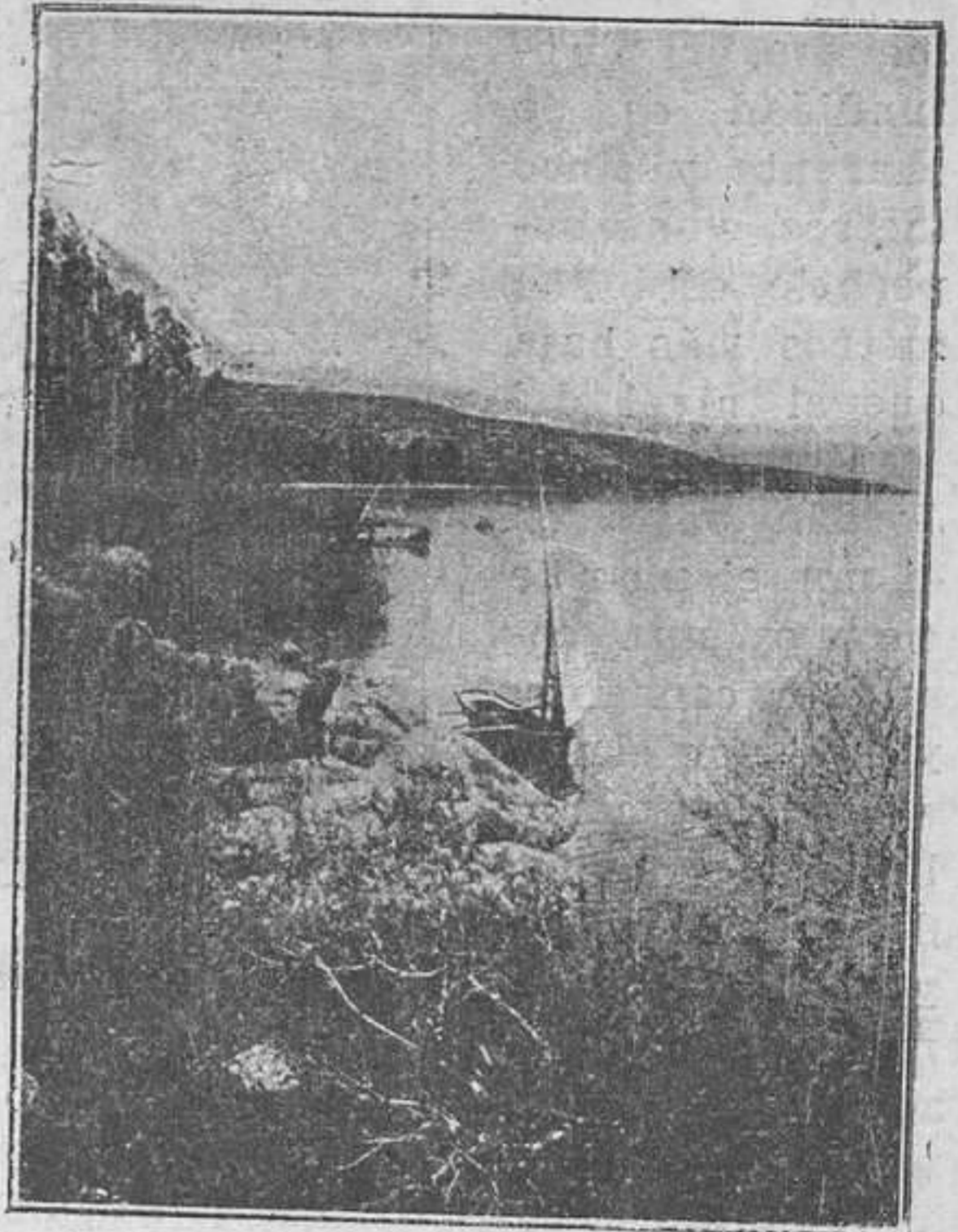
POR TIERRA SANTA

El Mar de Galilea

El mar de Galilea, en la parte norte de Palestina, es sin disputa, el más sagrado de los mares del mundo. Basta recordar que en sus orillas estuvieron Cafarnaún, Magdala y Betsaida, para demostrar su relación con la vida de Nuestro Señor Jesucristo.

Hoy es fácil llegar por ferrocarril hasta esta histórica sábana de agua, que el Antiguo Testamento denomina mar de Chinneret, y que en el Nuevo figura con los nombres de lago de Genesaret y mar de Galilea ó de Tiberiades.

Tiberiades es hoy la población más importante de las situadas junto al lago, y con su mezquita, sus casas de plana techumbre, sus blancos muros y sus celosías, es de un aspecto enteramente oriental. De su población,



Orillas del lago cerca de Betsaida.



Pescadores arribando al muelle.

que asciende á 5.000 almas, más de dos terceras partes se componen de judíos. No deja esto de ser curioso cuando se recuerda que, al ser la ciudad fundada por Herodes Antipas, en la época en que Jesús era todavía un niño, los hebreos se negaron á entrar en ella, no tanto porque se le había llamado Tiberiades, en honor del emperador Tiberio, cuanto porque estaba edificada sobre terreno que había servido para enterramientos, y era por consiguiente impuro según la ley judía, además de que en ella había un palacio y un hipódromo adornados con estatuas de animales, que los judíos miraban como una abominación. Después de la destrucción de Jerusalén, Tiberiades pasó á ser un centro de cultura hebrea.

El lago tiene una longitud de veintiún kilómetros, por una anchura máxima de nueve y medio. Su mayor profundidad es de cuarenta y cinco metros, y su superficie está 204 metros más baja que el nivel del Mediterráneo. El Jordán entra en él por el norte como una corriente cenagosa, y sale por el sur completamente límpida. El agua del lago es dulce y fresca. En el mar de Galilea abunda la pesca, tan excelente como

variada. Algunos de sus peces son muy notables, como el llamado "Chromis," por los naturalistas, especie cuyo macho transporta en la boca las crías, y el que los árabes denominan "barbur," que emite una suerte de canto.

Es lástima que no se pesque más en este mar en miniatura; en el tiempo de Jesús, la pesca daba allí ocupación á miles de personas.

A pocos kilómetros de Tiberiades está Mejdel, la antigua



Grupo de pescadores.



Vendiendo pescado.

Magdalena y navegando á lo largo de la llanura de Genezaret, cubierta en primavera de tupida alfombra de flores, se llega á Cafarnaún, hoy Tell Hum. En esta parte del lago hay frecuentes tormentas, á consecuencia de los vientos huracanados que soplan sobre la llanura, la cual baja hacia el agua en abrupto declive.

De la antigua Cafarnaún sólo quedan algunas piedras desmoronadas, junto á las cuales hay algunas casas de adobe y un hospital de los franciscanos. Se están haciendo allí excavaciones, y se ha empezado á descubrir un soberbio edificio de rica arquitectura, que, se supone pueda ser la sinagoga en que tantas veces predicó Jesucristo. No lejos de este punto está Betsaida, donde nacieron San Pedro, San Andrés y San Felipe. El nombre de la antigua población quiere decir Casa del Pez, y en efecto, toda vía abundan mucho.

PROBLEMAS Y RECREOS

LOS SACOS DEL MOLINERO

PROBLEMA



Un molinero tenía varios sacos de harina cada uno con un número, distribuidos en la forma que se ve en el grabado, y en cuanto se presentaba algún amigo le planteaba este problema. Si multiplicamos el número de la pareja de la izquierda, el 28, por el número del saco solo que tiene al lado, 7, se obtiene 196, que es el número de los tres sacos del centro. Pero si multiplicamos el número de la otra pareja de sacos, 34, por el número del saco inmediato, 5, no obtenemos 196. Y después de esta explicación el molinero invitaba á colocar los nueve sacos, haciendo el menor número posible de cambios, de modo que el número de cada pareja de sacos, multiplicado por el del saco solitario inmediato diese el número de los tres sacos del centro.

*

SOLUCION DEL JEROGLIFICO PUBLICADO EN EL NUMERO 72.

LOS—SOL—DADOS—Y—LOS—TOREROS—EN EL—COMBATE—Y EN LOS—CUERNOS.

Los soldados y los toreros en el combate y en los cuernos.

*

Han enviado soluciones del jeroglífico publicado en el número 72.

José García, Pepita Atienza Moreno, Carmen Ureyzaga, Emilia y Mercedes Fernández García, Pepita García Huerta, José María Tomás y Parodi, Daniel Azuara, Carmen y Antonio Martínez, Federico de la Iglesia, Bárbara Sánchez, Mario de Santa Ana, Nicolás Rubio García, L. B. de L., Josefa Coyto, Conchita Sánchez, Elena Andrés López, Ricardo Camarero y Scarlatti, Fe Sanz, Prudencio Gaet Rodríguez, Juan, Angel, Guillermo é Isabel Cabrera, Carmen y Josefa Rivero, Rafael y Federico, Carlo Sanir

nir de Robles, Asunción Quinisbant, Rufino Sánchez Bueno, de Madrid; Isabelita Cuartero y Morales, Magallón; Eduardo J. Ocón, Málaga; Daniel Novas y Torrente, Ferrol; Pilar Petit Iturbide, Málaga; Carmen Planchuela, Teruel; Julia Alvarez Alonso, Segovia; Domingo Rodríguez Cuevas, Cáceres; Eugenio de Ochoa, Carabanchel Alto; Juan Puerto, Valencia; Buckenham y Boughtot, Talavera de la Reina; Antonio Bañares, Vega de Ribadeo; Leopoldo y Eladio de Manuel, Barcelona; Federico Díaz Cascajares, Sevilla; Hermanos Cerdán y Castillo, Zaragoza; Rafael Rodríguez Cepeda, Sevilla; Miguel, José Anonio y Salvador Atencia, Málaga; Joaquín Genis, Valencia; Eleuterio Cañizares, Badajoz, Julián Diamante, Alicante; F. Aparicio Frías, Valladolid; Juan Quijar Fernández, Anita y Mariana Pulido, Paquita Campillo Martínez, Mercedes Sobrino, Gabriel Burló Rivero, Juanito y María Galera, Linares; Julio Cantos, Angel Madrid y Moreno, Talavera de la Reina; Paca del Busto y María Teresa Paradis, Irún; Noé Acevedo, Cáceres; Julio Llames, Oviedo; José M. Bañares, Logroño; José Muñoz, Vitoria; José Delgado Molina, Segovia; Raúl Sanjurjo, Coruña; Roberto Pintos, Santiago; Manuel Bozal, Guadalajara; Francisco López García, Málaga.

*

También han remitido soluciones del problema "¿Cuál es el camino?"

Pepa Burgos Molina, Málaga; Juan, Angel, Guillermo é Isabel Cabrera, Federico de la Iglesia, Madrid; Julián Alvarez Alonso, Segovia; Carmela y Fernando Rebelle Acosta, Sevilla.

*

Igualmente han enviado soluciones del acertijo publicado en el número 71

Pepito Novo, Santa Cruz de Tenerife; Carmela y Fernando Rebelle Acosta, Sevilla; Conchita Murciano, Juan, Angel, Guillermo é Isabel Cabrera, Madrid.

*

Ha remitido solución del jeroglífico publicado en el número 70

Pepito Novo, Santa Cruz de Tenerife.



Un baturro (La Bañeza).—No admitimos cuentos.

D. N. T. (Ferrol).—Además de existir muchísimas ediciones de esa obra, sería interminable su publicación en el periódico.

L. B. de L. (Madrid).—Sin dibujo, no.

C. A. (Madrid).—En la administración puede adquirir todos los números atrasados que desee al precio corriente de 10 céntimos.

C. C.—Es demasiado sencillo ese jeroglífico.

J. D. M. (Segovia).—Aprovecharemos alguno.

A. M. y M. y J. C. (Talavera de la Reina).—No admitimos trabajos tomados de otras publicaciones. Esos jeroglíficos son de las cubiertas de unos libros de cuentos.

H. P. P. (Lugo).—Demasiado sencilla.

EL MODUS VIVENDI

TETUAN, 23, entresuelos.—MADRID.

Primera casa de España en confecciones para niños de dos á catorce años.

Sección especial para jóvenes.

Últimos modelos de París y Londres.

CORTADOR EXTRANJERO

Uniformes para colegio.

Especialidad en la medida.

PRECIO FIJO

PEDID CATALOGO

TELÉFONO 4.950



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. 74

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.

Tabon FLORES del Campo



Creacion de la
Perfumeria
Floralia

Granada 2
Madrid

Pts. 125
la pastilla
en las buenas
perfumerias.

- ¿Que te pasa que estás hoy
tan desconocido?

- Que mi mamá me lavó hoy
con jabon "Flores del Campo."

F. Sanchez