

LOS-MUCHACHOS

DOMINGO 10 DE DICIEMBRE DE 1916



Yo de aquí ya no me muevo
A ver si me regalas otro huevo.

NÚM. 135 SEMANARIO CON REGALOS 10 cts.

PIANOS

GAVEAU, PLEYEL, A. BORD,
CONCERTAL, etc., al contado y
plazos, desde 25 pesetas. Pianos
verdadera ocasión, garantizados
desde 400 pesetas. Alquileres desde
10 pesetas. Afinaciones, compras,
cambio y reparaciones. **AUTO-
PIANOS**

R. ALONSO

22, Valverde, 22

MADRID

::: ALREDEDOR DEL MUNDO :::

tiene un centro establecido en el
«kiosco Colón», Plaza de Cataluña,
::: frente al Paseo de Gracia :::



Tos Ferina
y toda clase de
TOS EN LOS NIÑOS DESAPARECE EN POCOS DIAS CON LA
LACTOFERINA
del Dr. M. CALDEIRO
5 pls caja en todas las farmacias y
ARENAL - 35 MADRID
Por 5,50 pls la remite el autor por correo
PUERTA DEL SOL Nº 9.
MADRID.

SAL MARINA Químicamente pura
para mesa.

Paquete 15 y 60 céntimos

Laboratorio del Dr. M. CALDEIRO
Puerta del Sol, núm. 9.
MADRID

IMPRESOS Y SELLOS CAUCHO

ENCOMIENDA, 20 duplicado

Apartado 271.—MADRID

LOS CONTEMPORÁNEOS

REVISTA SEMANAL ILUSTRADA

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

NUMERO SUELTO:

Edición de lujo, 30 céntimos.

Edición económica, 20 céntimos.

LOS MUCHACHOS

REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN

Madrid: Martín de los Heros, 65.—Teléfono 4539.—Apartado 216.

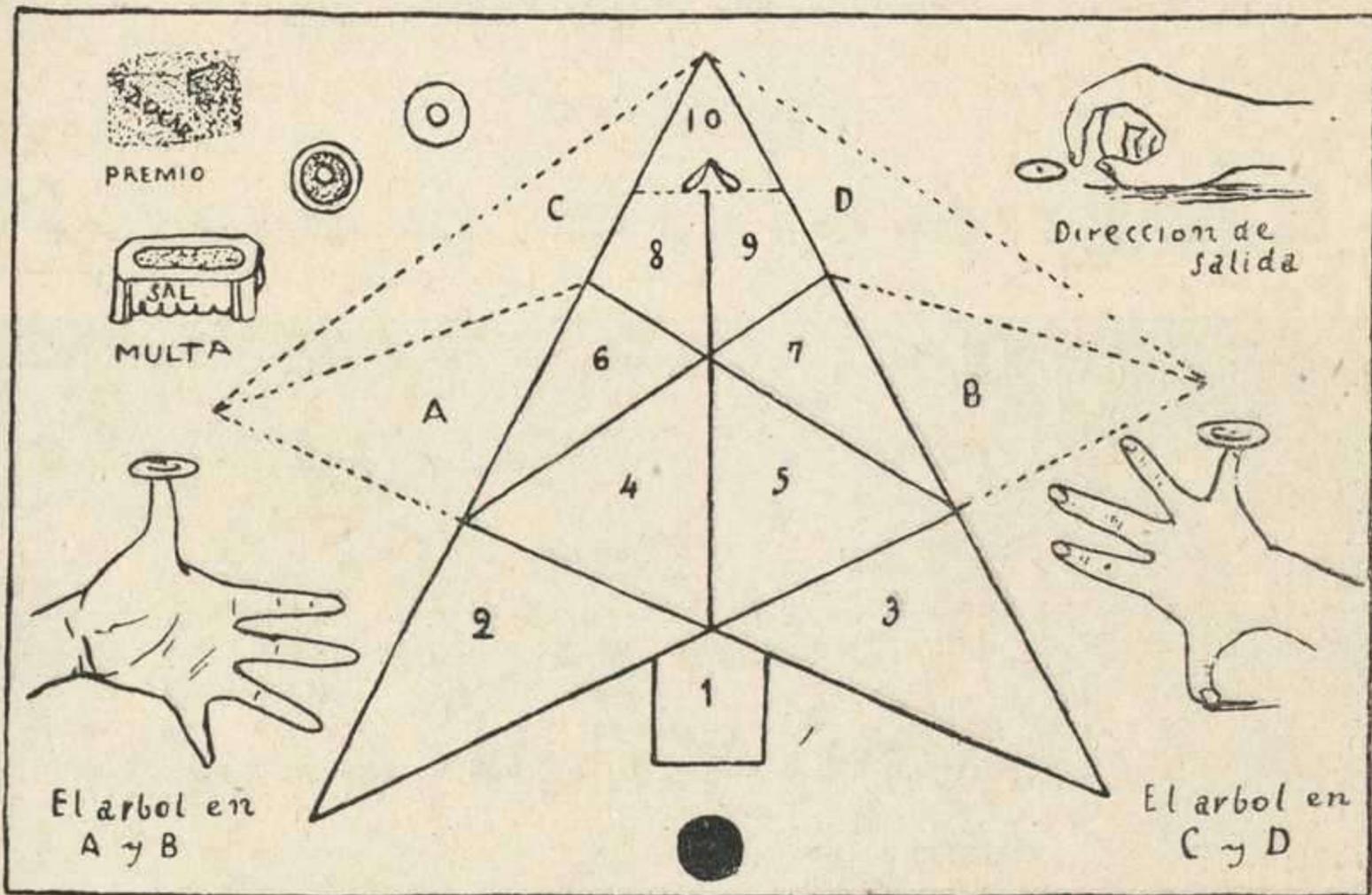
SUSCRIPCIÓN

ESPAÑA: Semestre. . 2,50 pesetas.

EXTRANJERO: Semestre. . 4 pesetas.

JUEGOS DE INDIOS

LA PUNTA DE LA FLECHA



Un tablero de dibujo ó el tablero de una sencilla mesa de pino ofrecen excelente campo para trazar el campo del juego que los indios llaman "la punta de la flecha" por la semejanza que ofrece el trazado con dicha arma.

Como veis en el dibujo que encabeza estas líneas el tablero se divide en catorce espacios. Diez de ellos van señalados con números y son los pertenecientes al terreno de caza seguro. Los otros cuatro están señalados con letras y son el territorio del enemigo.

El disco negro que se ve en la parte inferior del dibujo es el campo donde comienza el juego. Para comenzar á jugar (véase la posición de la mano en el dibujo que dice al pie "Dirección de salida"), se pone un botón en el disco negro y aplicándole un papiro-tazo con el dedo índice se le hace entrar en el espacio número 1. El jugador sigue jugando mientras consigue hacer pasar el botón del espacio número 1 al número 2, de éste al número 3 y así sucesivamente.

Cuando el jugador se pasa ó se queda corto (ejemplo, cuando estando en el espacio número 2 da demasiado fuerte al botón y en vez de hacerlo pasar al 3 se le queda en el 4 ó en el 5) empieza á jugar otro jugador.

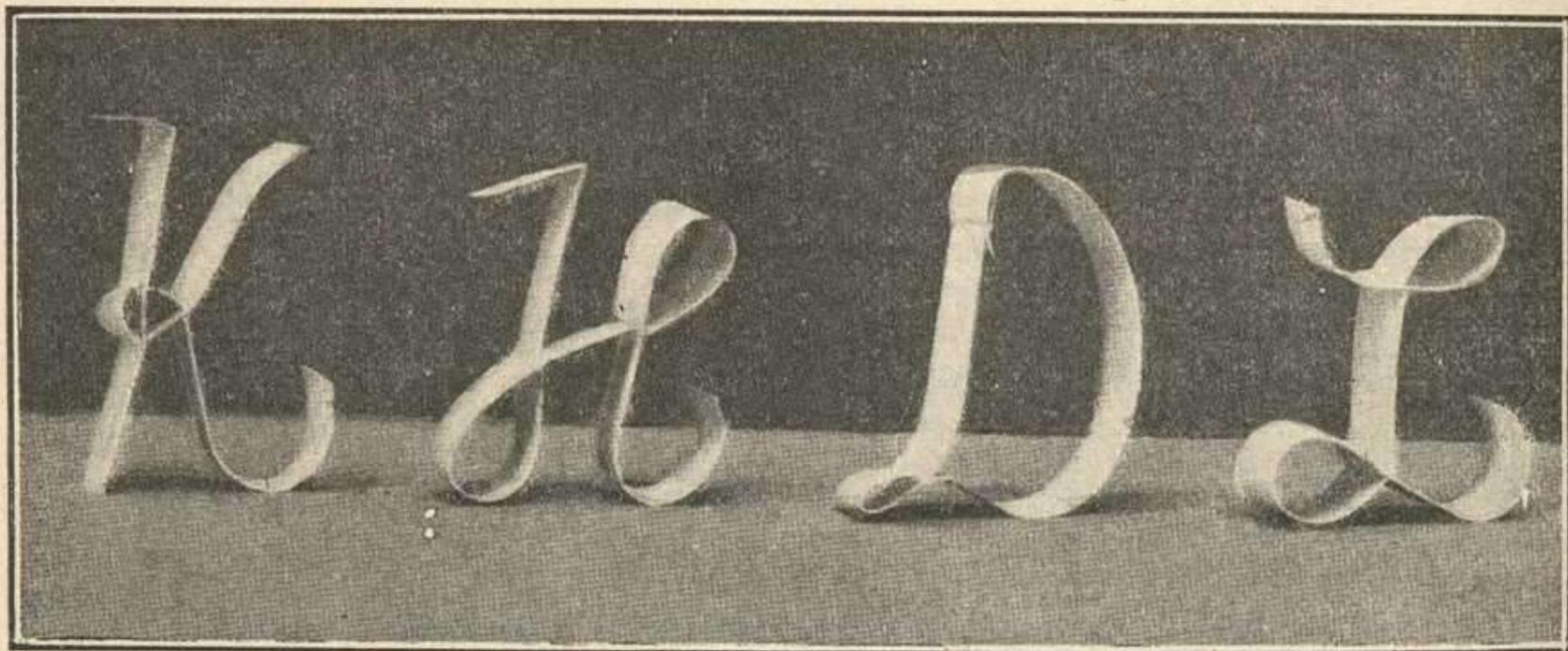
El jugador que queda en suspenso por ocurrirle lo que acabamos de decir, no tiene que volver á empezar á jugar desde el disco negro, sino reanudar la marcha desde el espacio donde le sucedió el fracaso. Pero si tiene la desgracia de que el botón entre en terreno enemigo (espacios marcados con letras) no sólo tiene que comenzar desde el principio sino que además tiene que permanecer su-

bido en un árbol para no ser capturado mientras le llega el turno de jugar. Los grabados enseñan cómo hay que hacer el árbol, según los espacios donde ocurra el percance. El botón no debe caerse porque si se cae, lo captura inmediatamente el enemigo y tortura al jugador obligándole á tomar una pulgarada de sal.

El espacio número 10 es la tienda del jefe indio. El primer jugador que llega á ella es proclamado jefe de la tribu y se le obsequia con un terrón de azúcar, para lo cual se ponen á mano un salero para las multas ó castigos y unos terrones de azúcar para los premios.



Letras de papel

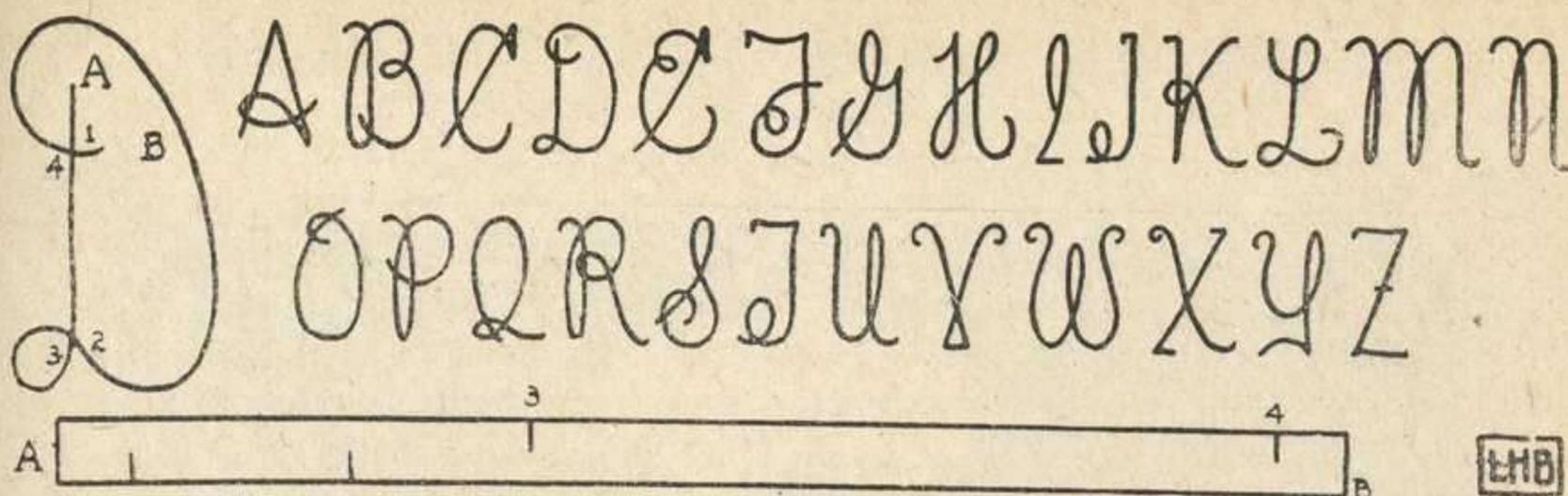


Letras armadas (fotografía del natural).

Aquí no se trata de trazar letras ni de recortar letras, sino de otra cosa mucho más original: se trata de "hacer letras", que tienen, digámoslo así, personalidad propia, como puede tenerla un muñeco, porque estas letras se pueden llevar y traer y se sostienen sobre la mesa como una persona ó un animal.

Supongamos que queréis hacer la

letra D. Buscad en el alfabeto que damos en la plana siguiente dicha letra y copiadla en un papel todo lo grande que se os antoje. Cortad una tira de papel muy larga y de un centímetro de ancho como A B. (Esta explicación se refiere al grabado que va al pie de la plana). Colocad un extremo de la tira A, en A del dibujo, sosteniendo la tira de canto y marcad con



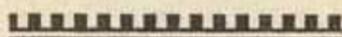
El alfabeto y el modo de construir la letra D.

una línea de lápiz el punto 1 donde la línea curva cruza la línea recta. Marcad después el punto 2 en el cruce inmediato. Curvad el papel siguiendo la curva del dibujo de la letra y marcad el punto 3. Curvad el papel siguiendo la curva de la panza de la D hasta el extremo B y marcad el punto 4 donde corta la línea recta. Extended ahora vuestra tira de papel y cortad lo que sobre dejándola exactamente del largo de la línea que forma la D del dibujo.

En los cuatro puntos de los cruces dad un corte de tijera que llegue hasta el centro de la tira. Los dos primeros cortes se dan desde el borde

inferior y los otros dos desde el borde superior como se ve en el dibujo. Poned la tira de papel sobre un papel secante extendido sobre una superficie plana y frotad con el canto de una regla los espacios que hayan de quedar curvados y ya no queda que hacer sino armar la letra encajando la tira en los cortes de la misma para que la letra conserve su forma. La K, la X y la Z se hacen con dos tiras de papel.

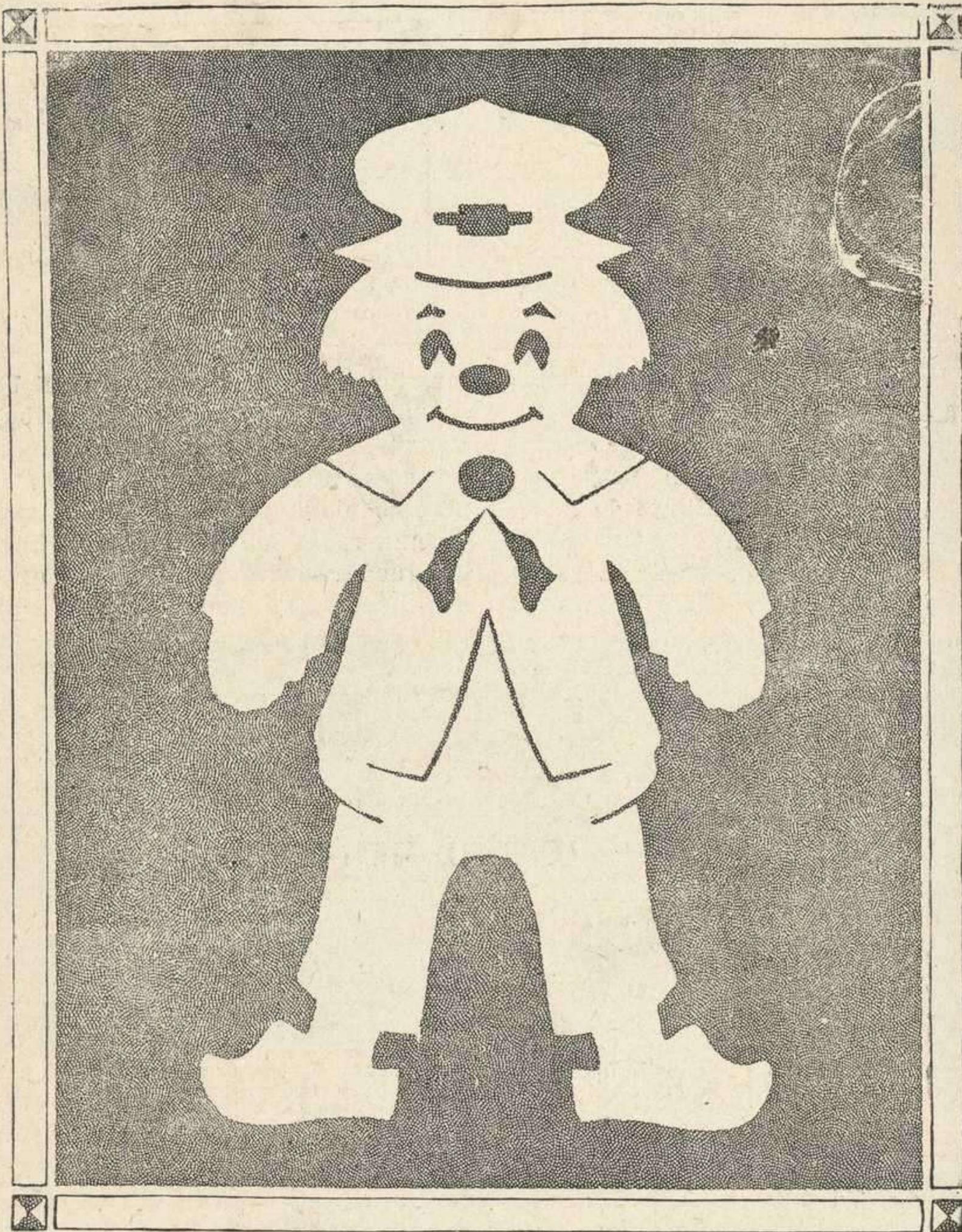
Hay letras que se sostienen de pie solas, pero á las que no pueden sostenerse como la O, se las pega en la parte inferior un cartoncito á modo de peana.



EL ORIGEN DE POLICHINELA



Figuras para proyecciones



Este perillán que veis aquí vestido de blanco lo podéis ver mucho más crecido y vestido de negro siguiendo las siguientes instrucciones:

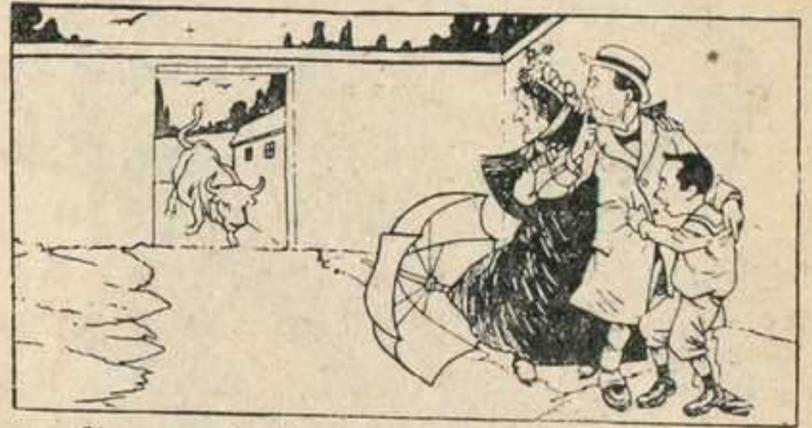
Recórtense cuidadosamente todas las partes negras de esta lámina y colocando el papel (en el que sólo

quedarán las partes blancas) entre una luz y la pared, se verá en ésta la figura trazada con líneas negras y más ó menos grande, según la distancia á que se hallen la luz, el papel recortado y la pared. La proyección sale mejor de noche.

El poder de la pintura ó una huída prematura



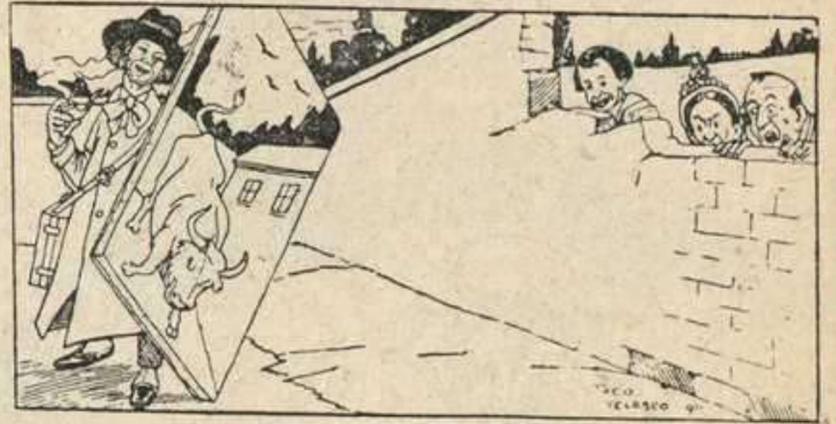
Don Juan, Doña Ana y Tadeo
Se van á dar un paseo.



Creen oír fuertes bramidos
Y corren despavoridos.



Y tiemblan como azogados
Al ver que son atacados.

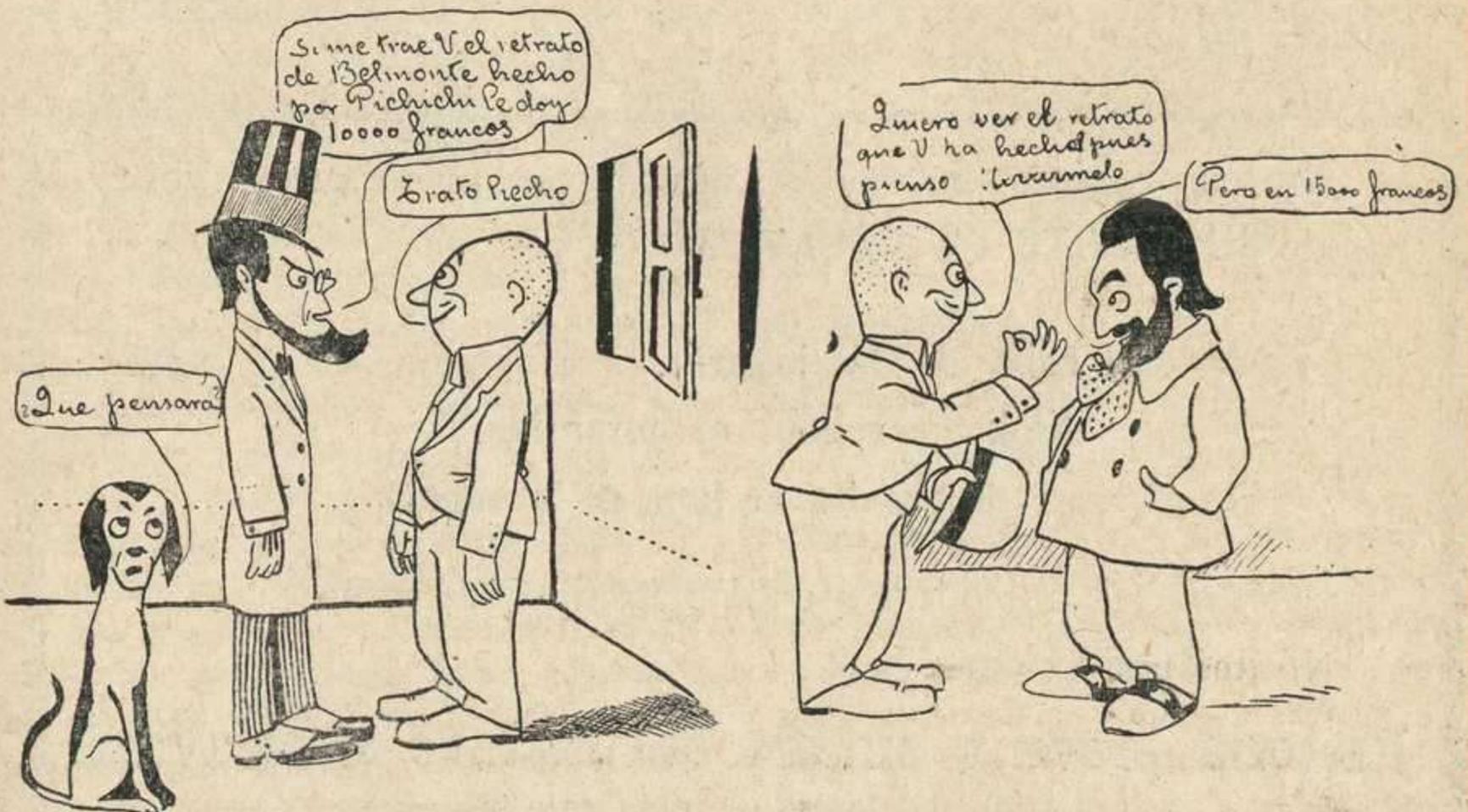


Y total... no ha sido nada
¡Una tela embadurnada!

Historia fiel y sincera de Gustavo el calavera

Quinto episodio

EL ROBO DEL RETRATO





En los próximos números nuevas y sorprendentes aventuras de **GUSTAVITO EL CALAVERA**

El robo de la joyería.

Nick Percebón, el detective.

Gustavito se fuga de la cárcel

y otros muchos episodios á cual más emocionantes.

No dejéis de seguir la

Historia breve y sincera de Gustavo el calavera.



nó quedándose el alcalde con el dinero de Botas, y Botas refrescándose los talones en un calabozo. Y todo esto ocurrió á pesar de que Botas contó al alcalde lo del enanillo y lo de la arquilla encontrada al pie del árbol.

Algunas personas que estaban presentes dijeron que era una lástima que metiesen en el calabozo al muchacho, y uno de los que terciaron, un individuo alto y flaco, llegó hasta decir que, en su opinión, Botas declaraba la verdad, tanto que iba á ver en persona al Enanillo para hacerle una ó dos preguntas, y dicho y hecho, con paso ligero se encaminó á la cárcel, donde encontró al enanillo montado en un gato negro, paseándose por delante de la puerta y haciendo reir á carcajadas á los chicos que se habían reunido allí.

El Flaco y el Enanillo se retiraron á una callejuela. ¿Era cierto que el Enanillo podía hacer esto, aquello y lo de más allá? Sí, el Enanillo podía hacer todo aquello y mucho más. Perfectamente, siendo así, el Enani-

llo podía proporcionar una buena comida, porque el Flaco estaba hambriento. Pues nada más fácil. Instantáneamente apareció ante ellos un capón humeante, jugoso y tierno, en fin, un bocado tan exquisito como no había salido ninguno del horno de la tía Margarita, que tenía fama de gran cocinera.

Precisamente en aquel momento estaba la tía Margarita poniendo en la mesa un capón para comer. Después bajó á la bodega á sacar un jarro de sidra, y mientras tanto entró el gato negro y cuando se disponía á huir con el capón en la boca llegó la tía Margarita.

¡Dios mío, qué escándalo se produjo en toda la casa!

—¡Un ladrón me ha robado el capón! ¡Al ladrón! ¡al ladrón!

Estas fueron las voces que dió por la ventana y, claro, todo el mundo creyó que el ladrón era el Flaco, por lo cual le maniataron y lo llevaron á la cárcel.

El Flaco, lo mismo que Botas, se disculpó contando lo que le había

ocurrido con el Enanillo, y aunque no le hicieron caso, el alcalde quiso averiguar por sí mismo una ó dos cosas. Con tal propósito echó á andar por las calles del pueblo, transpuso las puertas y siguió carretera adelante hasta que llegó al roble, donde, después de haber cavado un poco, encontró el arca, tal como la había enterrado Botas.

Mientras tanto, en Noodleburgo marchaban de prisa las cosas porque el Carcelero Mayor había declarado y jurado que los dos ladrones serían decapitados. Sí, señores, iban á ser decapitados por el delito que se les atribuía. Para eso había mandado llamar á su Excelencia el Verdugo Supremo, y ya venía el terrible funcionario con su gran espada al hombro.

No es extraño, pues, que reinase agitación en el pueblo ni que Botas sintiese un profundo arrepentimiento de haber levantado la losa y destapado la botella.

Claro está que ni Botas ni el Flaco sabían que el alcalde había comprobado ya la verdad de sus declaraciones, pero de todas maneras el roble estaba lejos del pueblo, y como además el alcalde era hombre gordo y barrigudo no podía andar de prisa, seguramente llegaría tarde para impedir la ejecución.

Al llegar el alcalde á la orilla del pueblo tropezó de manos á boca con el Enanillo.

—¡Hola! ¡hola!—dijo el alcalde. —¿Conque es cierto que puedes hacer las cosas tan maravillosas que me han contado que haces?

Sí, era cierto; el Enanillo podía hacer eso y mucho más. ¿Quería ver el alcalde alguno de sus experimentos? ¡Ya lo creo que le gustaría al alcalde ver lo que el Enanillo sabía hacer!

—¡Mira! —dijo el alcalde. — Allí hay un muchacho idiota que quiere pescar un pez que tiene en un cubo.

¿Tienes poder para hacerle pescar una serpiente de mar?

¡Dios mío! ¡Cómo se rió el Enanillo! ¿Que si podía hacer que aquel tonto pescase una serpiente de mar? ¡Que se aguardase y vería!

Y los dos se dirigieron adonde estaba el tonto queriendo pescar el pez del cubo. Mejor hubiese querido yo que el alcalde hubiera ido directamente á la cárcel á poner en libertad á Botas y al Flaco, porque Su Excelencia el Verdugo Supremo estaba á punto de llegar con su espadón bien afilado al hombro.

Si hubieran podido asomarse á una ventana Botas y el Flaco, de seguro que se hubieran llevado un susto morrocotudo al ver llegar al terrible funcionario.

Por fortuna no tardó el Enanillo en hacer el experimento propuesto por el alcalde, ni el alcalde tardó en regresar al pueblo, y no es de extrañar ni una cosa ni otra, porque una serpiente de mar tan espantosa como la que salió del cubo del tonto, era más que suficiente para asustar á cualquiera y hacerle correr velozmente, aunque fuese doble de gordo



que el alcalde, que lo era en exceso.

—¡Cortadle la cabeza!—aulló el Carcelero Mayor.

—Con mucho gusto—respondió Su Excelencia el Verdugo Supremo, alzando el sable para descargar el golpe fatal.

—¡Alto!—gritó el alcalde, casi sin aliento por la carrera que se había dado.—Los dos son inocentes; devolvedles la libertad.

Obedecida en el acto la orden del alcalde, se les dejó marchar.

El alcalde encontró sus monedas de oro en el vasar de la despensa donde las había dejado, pero la pobre tía Margarita no volvió á ver su capón. Qué fué de Flaco, es cosa que ignoro, pero me contento con saber que no le cortaron la cabeza.

Cuando Botas salió del pueblo se encontró allí orilla al Enanillo sentado en una peña, con cara muy satisfecha. El Enanillo estaba dispuesto á seguir á Botas, según lo convenido. Era fácil ver que al amigo Botas no le agradaba semejante compañía, pero un trato es un trato y no podía volverse atrás. De suerte que los dos echaron á andar carretera adelante, Botas delante y el Enanillo pisándole los talones, sin cambiar una palabra hasta que llegaron al roble.

Por entonces estaba ya muy avanzada la tarde y el roble recibía en su copa los últimos y oblicuos rayos del sol poniente, mientras que en su base las sombras eran tan frescas y tan agradables, que Botas decidió tumbarse á dormir, porque estaba realmente cansado del ajeteo de aquel día en Noodleburgo.

Sí, amiguitos, Botas quería dormir un rato, pero antes de dormirse quería saber si era cierto lo que decía la gente sobre si el Enanillo había escamoteado un capón cebado para el Flaco y si había asustado al alcalde con una serpiente de mar.

¡Ya lo creo que era cierto! El Enanillo había hecho todo aquello y mucho más. ¿Quería saber más cosas el amigo Botas? ¡Ya lo creo! Botas estaba muy preocupado pensando cómo era posible que el Enanillo hubiese comprimido su cuerpecillo para encerrarse en una pequeña botella de bronce. Si el Enanillo tenía la bondad de hacerlo, Botas tendría mucho gusto en verle repetir el experimento.

Una cosa tan sencilla la realizaba el Enanillo en un tres por dos. ¡Valiente cosa le pedía Botas! Más valía que le pidiese algo más difícil. ¡Mirad! El Enanillo iba á meterse en la botella, á ver si mientras pensaba Botas algo más interesante y de más empeño.

En un abrir y cerrar de ojos el Enanillo se metió en la botella, y en otro abrir y cerrar de ojos Botas la tapó muy bien tapada. ¡Dios mío! ¡qué escándalo armó el Enanillo al verse embotellado y sin poder salir!

Pateaba, arañaba, gritaba y se revolvía de tal manera dentro de su cárcel, que Botas no pudo hacer más que enterrar la botella y poner encima la losa de piedra con el sello de Salomón.

Ya tranquilo, Botas se tendió en el mullido césped y se durmió para no despertar hasta la mañana siguiente.

Después de haberse frotado los ojos se acordó de la arquilla y de las monedas de oro.

—Voy á echarme unas cuantas al bolsillo—dijo.—No me vendrán mal en Noodleburgo.

Pero por más que Botas buscó por aquí, por allí y por más allá no encontró ni rastro de la arquilla. Entonces dijo:

—Bueno, ya que no doy con la arquilla, voy á soltar al Enanillo para que me dé dinero.

Era lo único y lo mejor que podía hacer, porque sería una tontería vol-

ver á Noodleburgo con los bolsillos vacíos pudiendo llevarlos llenos de oro, sin más trabajo que pedirlo.

Pero lo mismo que le había sucedido antes con la arquilla, le sucedió ahora con la botella: por más que revolvió todo el terreno aquí, allí y más allá, no pudo encontrar botella ni Enanillo.

En medio de todo fué una suerte, porque Dios sabe lo que hubiera ocurrido si el Enanillo se hubiera visto

en libertad corriendo por el ancho mundo. Por mi parte, si alguna vez me duermo al pie de un corpulento roble y oigo llamadas como las que oyó Botas, cavaré un poco, y si encuentro la losa la levantaré y destaparé la botella como lo hizo Botas.

Por eso digo que no hay en el mundo una décima parte de la Sabiduría de Salomón, aunque recojan toda la que queda en el mundo y la pongan en un montón.



Aquí termina la octava historia del

*“LIBRO DE LAS MARAVIL-
LLAS” á la que seguirá la novena,
cuyo título es*

CORTA-CORTA Y COSE-COSE



COLABORACIÓN-INFANTIL



PEDRO EL SOLDADO

Los horrores de la guerra habían llegado, por desgracia, á destruir la felicidad de un hogar francés, compuesto de padre, madre é hijo que vivían en completa armonía y muy alegres, aunque no poseían grandes riquezas.

Pero llegó un día en que la patria necesitaba defensores al verse atacada por el enemigo.

Pedro, hermoso joven de veinticuatro años de edad, fué llamado, como sus demás compañeros, á empuñar las armas.

¡Qué tristeza no se apoderaría de aquella madre, que tanto amaba á su hijo! Nada había que hacer; había llegado el momento de la partida.

¡Oh, momento cruel para aquellos padres, ver ir á su único hijo para quizás no poseerlo más!

Sólo se oían en ese momento los últimos besos y apretones, recomendaciones paternas, entre ellos: "Adiós, escribenos pronto."

Horas después, Pedro se encontraba en la frontera.

El día que se libró el primer combate, el sol parecía más hermoso que nunca; sus rayos de oro iluminaban las largas praderas, que iban á servir luego de lecho á mil despojos humanos.

Pedro estaba sereno, pero una honda pena oprimía su corazón; se acordaba de sus padres.

La lucha empezó, de parte del enemigo, en el combate de Lieja. Los valientes franceses sostuvieron largo tiempo el ataque; pero menores en fuerzas fueron rechazados y tomadas grandes posiciones.

Los muertos y heridos franceses cubrían el campo; entre ellos se batía dolorosamente Pedro, que había combatido como un héroe y estaba herido en el costado izquierdo.

Sólo se oían entonces quejas y gritos de dolor.

Un poco más tarde la obscuridad invadía el campo; de repente varias hienas humanas se abalanzaron sobre los cuerpos tendidos.

¡Cuál no sería el dolor de aquéllos que aún no habían perecido, al verse despojados de las alhajas que cada una guardaba un recuerdo!

Se acercaron á Pedro; lo primero que atinaron fué á sacarle un relicario con el retrato de su madre.

Luego desaparecieron.

Dos cosas entristecían al joven: una, verse imposibilitado, y otra, haber perdido aquel sagrado recuerdo que conservaba como su mejor joya.

En esos momentos apareció un Cuerpo meritorio: "La Cruz Roja", que los recogió y trasladó á un hospital cercano.

Días después Pedro murió, ostentando en su pecho una condecoración.

Sus padres tenían los ojos rojos por el llanto, vestían ropas negras, y negras eran las angustias que oprimían su corazón.

ADOLFO GONZÁLEZ FRIERA

(12 años.)

Oviedo.



CHISTE

Una señora va por la calle con un hijo suyo, de seis años. Un pobre se acerca á pedir limosna:

—Señora; una limosna, por Dios, que no tengo pan para llevar á la boca.

—Tome usted.

—¿Qué te ha dicho, mamá?—pregunta el niño.

—Que no tiene pan. No te da lástima.

—No, mamá; á mí me gusta comerlo todo sin pan.

R. CASALS

EXAMEN DE LÓGICA

(Por Antonio Estefanía.)



El profesor.—¿Qué es alpargatera?

El alumno.—La mujer del alpargatero.

El profesor.—¿Qué es comercianta?

El chico. — La mujer del comerciante.

El profesor (si contesta esto le apruebo.)—¿Y viuda qué es?

El chico.—La mujer del viudo.

EMMA

Así se llamaba una niña de nueve años que vivía, con su abuelito y con un hermanito de tres años y medio, en un lindo pueblecito, cuyo nombre más vale no citar ahora.

A Emma la gustaba la música con deleite; y cuando la abuela la mandaba á vender fresas de un jardín que poseían, la niña tenía que pasar por delante de la casa de una señorita que se llamaba María, y que siempre, ó las más de las veces cuando ella pasaba, estaba tocando el piano. Emma se quedaba extasiada oyendo tocar.

Un día de primavera en que iba con sus fresas al mercado, se hallaba la señorita tocando; y la niña, olvidando en su en-

tusiasmo su diaria obligación, se quedó oyendo tocar: la señorita observó que estaba la niña con lágrimas en los ojos y atenta á lo que oía tocar: se asomó, la llamó y la preguntó cómo se llamaba; la niña contestó que Emma; la preguntó entonces: "¿te gusta la música?", y dijo Emma: "Es lo que más me gusta; nada me alegra y á la vez me entristece como la música."

La señorita encargó, por su cuenta, á un profesor que diera lección de piano á la niña, y ésta aprovechó mucho las lecciones: se examinó en la Escuela Superior ó Conservatorio, siguió toda la carrera y es hoy una de las mejores profesoras.

A fuerza de ser aplicada ha conseguido ser feliz: ha dado una buena carrera á su hermanito y viven los dos juntos en una gran población (la abuela ya se murió), bendiciendo el recuerdo de su bienhechora la señorita María.

MARÍA SOLEDAD DE LA RIVA

(10 años.)

Valladolid.

TOCA-TODO

(CUENTO)

Víctor era un niño que se ocupaba en todo lo que no le importaba, escudriñando y revolviéndolo todo.

Le habían puesto Toca-Todo.

Conozco á muchos niños que tienen este defecto tan feo. Un día, puso Víctor dos sillas una sobre otra, subió encima y abrió la puerta de la jaula de un magnífico pajarito de Bengala, que su mamá quería mucho. Naturalmente, el pájaro se escapó y en el momento quedóse Víctor atónito. Después, al ver que el animalito volaba hacia el jardín, tuvo la candidez de poner un pedazo de azúcar en su sombrero, pensando, sin duda, que el pajarito sería tan goloso como él y vendría á comérselo. Pero el pájaro, feliz con su libertad, jamás volvió. Víctor lloró mucho y recibió una buena reprimenda de su mamá.

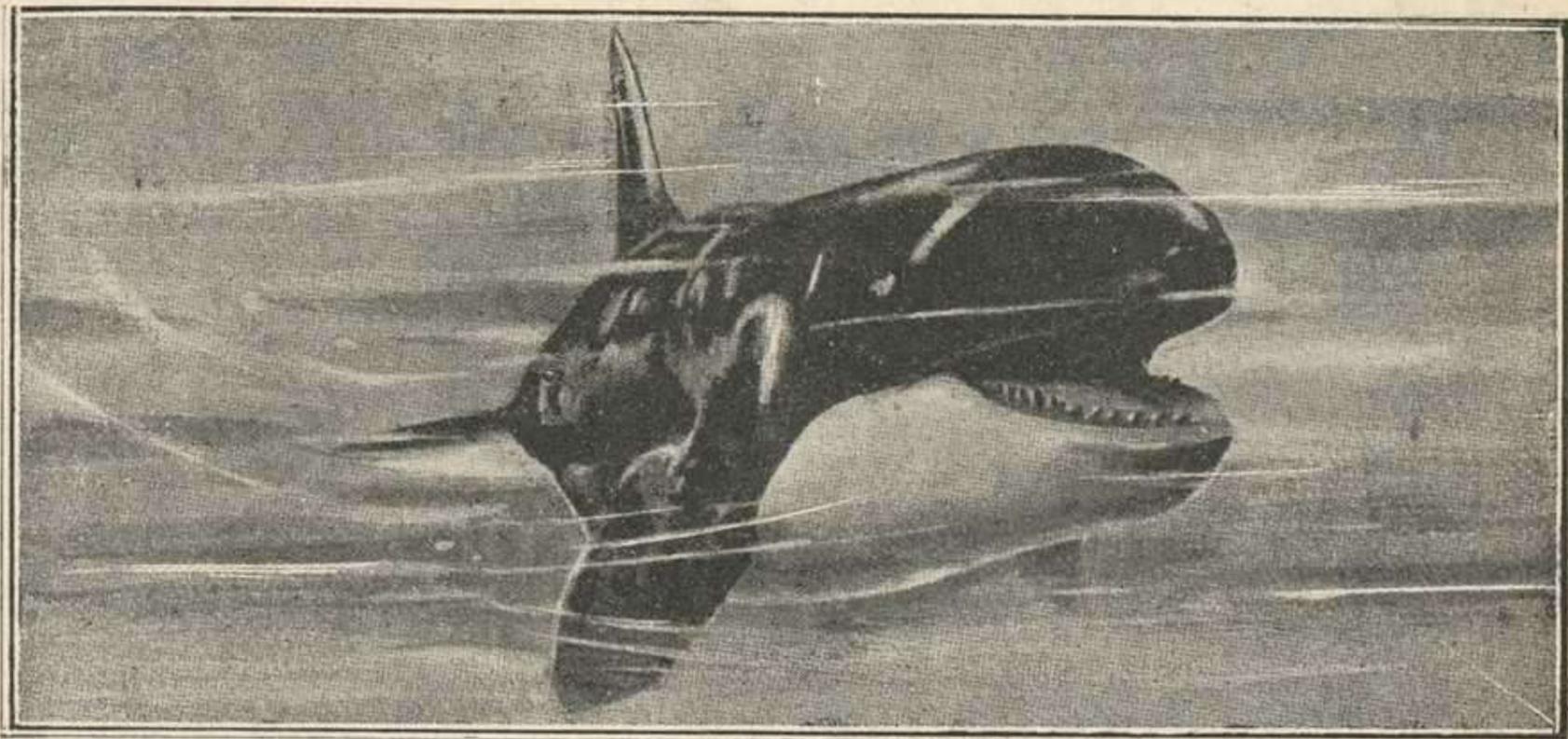
¡No seáis golosos!

JOSÉ RIERA COBO

(12 años.)

Madrid.

Jardín zoológico de LOS MUCHACHOS



LA ORCA

Contra lo que ocurre con la mayoría de los cetáceos las orcas son animales muy carnívoros y no contentándose con las presas pequeñas, atacan á los animales de gran tamaño.

Las orcas son los mayores enemigos de las ballenas. Reunidas varias orcas, las muerden, las acosan y les arrancan grandes trozos de grasa, hasta desollarlas por completo.

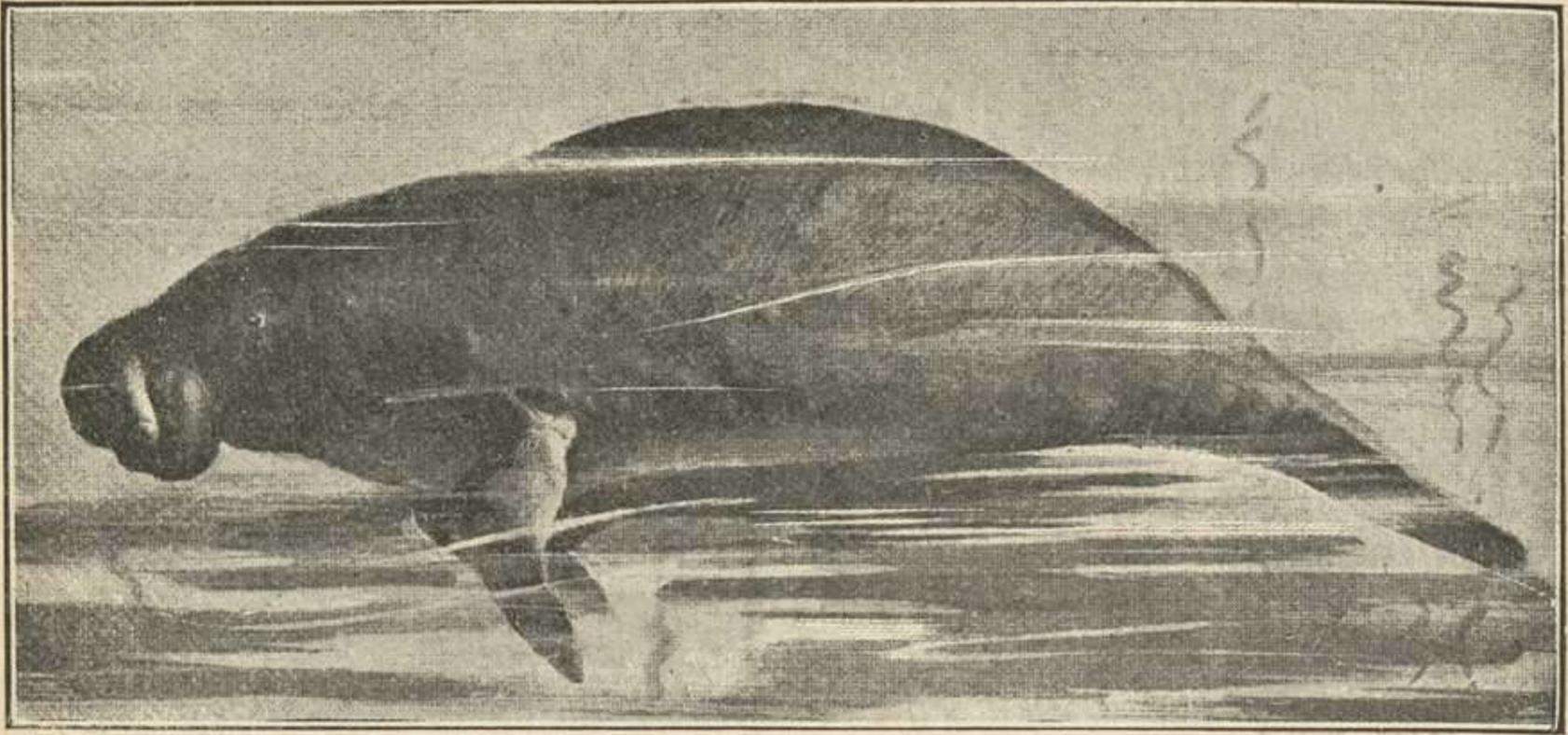
Por su tamaño y gran cantidad de grasa se les da caza como á las ballenas, pero son muy veloces y no se descuidan.



EL SIRENIO

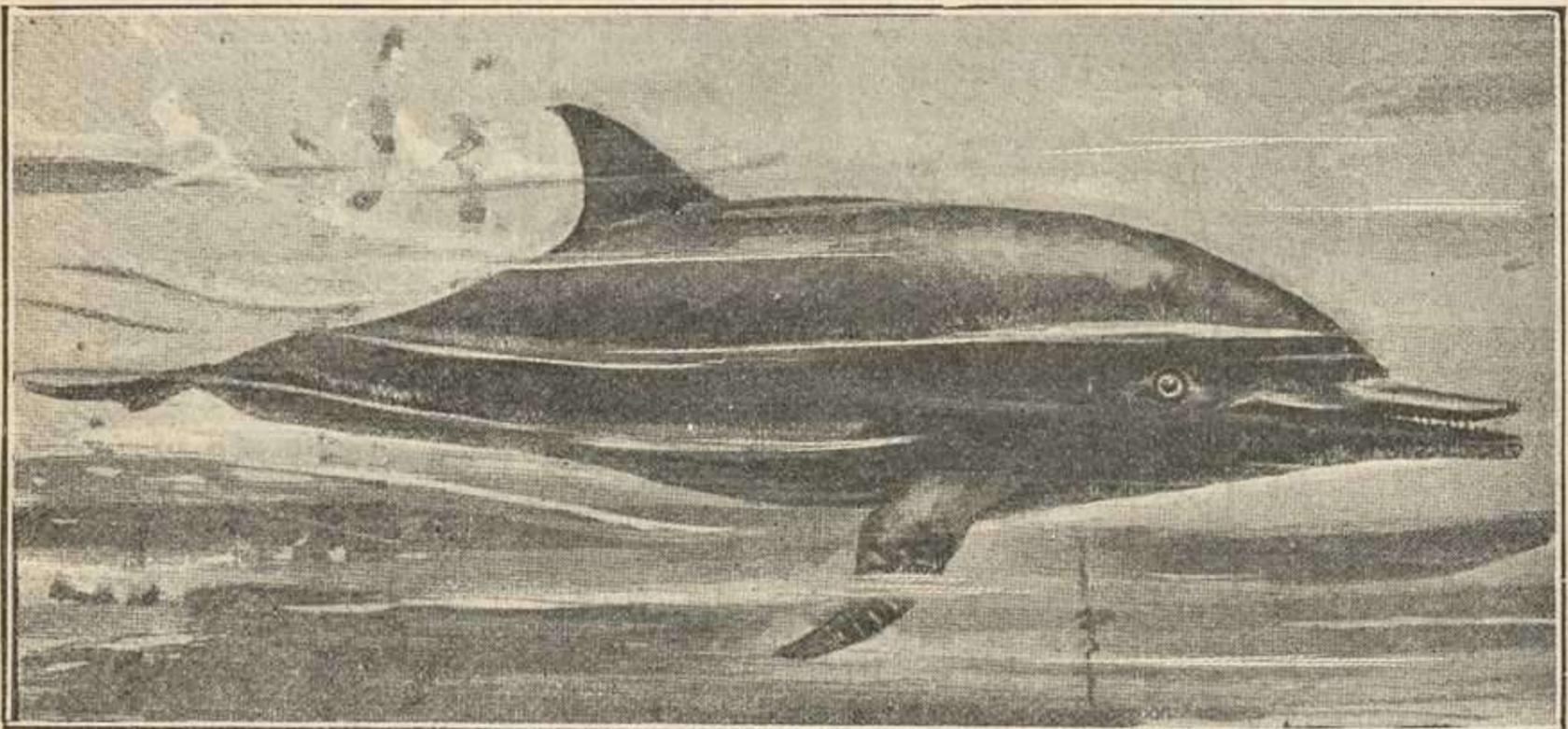
A pesar del nombre, los sirenios no tienen nada de común con las sirenas ideales de quienes nos hablan los cuentos de hadas. Los sirenios, que son una especie de ballenas, se profesan mucho cariño y se defienden mutuamente en caso de riesgo. Las hembras cuidan á sus hijuelos con ternura y los acercan á su pecho para amamantarlos como pudiera hacerlo la mujer con su niño. Una de las nadaderas les sirve de brazo y con ella estrecha la hembra al hijuelo.

Habitantes extraños del mar



EL MANATÍ

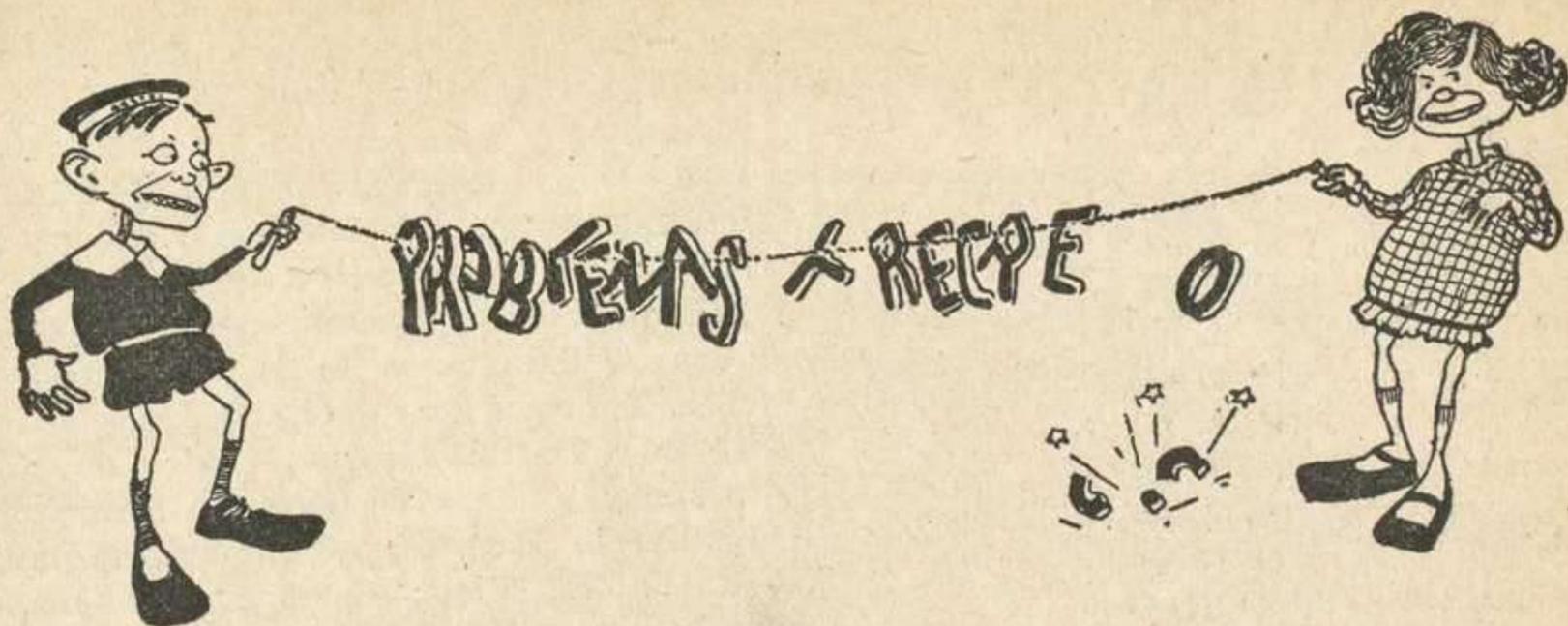
El manatí pertenece á la misma familia zoológica que el sirenio. El sirenio remonta los ríos en busca de alimento, pero el manatí no deja nunca el mar. Ambos se alimentan de vegetales. Cuando está bien saciado el manatí se tiende para descansar en un paraje poco profundo que le permita dejar fuera el hocico para poder respirar. La forma del pecho del sirenio y del manatí y el ponerse á veces erguidos sobre el agua, ha sido causa de que algunos encontrasen cierto parecido con una mujer, llamándoles por este motivo sirenas.



EL DELFÍN

El delfín es el cetáceo más retozón del mundo. Encuéntranse con frecuencia en manadas de seis á diez individuos que llegan hasta cerca de los buques y retozan largo tiempo alrededor antes de seguir en otra dirección. Nadan con una ligereza tan extraordinaria que pueden seguir al vapor más rápido.

Los delfines son muy sociables y profesan gran cariño á sus semejantes.



LOGOGRIFO

(REMITIDO POR RELÁMPAGO.)

- 1 2 3 4 5 6 7 Nombre de mujer.
- 6 7 3 4 5 7 Comestible.
- 2 5 4 6 2 Nombre de mujer.
- 5 2 3 4 Tiempo de verbo.
- 2 5 2 Nombre de mujer.
- 5 7 Negación.
- 1 Consonante.

*

CUADRADO

(REMITIDO POR MARÍA DEL CARMEN GARCÍA BERTRÁN.)

.

Reemplazar los puntos por letras de modo que se lea horizontal y verticalmente: Nombre de varón, árbol de la familia de las coníferas, verbo activo, pequeña ciudad de la India, punto cardinal.

*

PROBLEMA

(REMITIDO POR MARÍA DEL CARMEN GARCÍA BERTRÁN.)

Un cazador volvió á su casa con cierto número de conejos y perdices, habiéndole preguntado sus hijos por el número de cada clase que traía dijo: en total traigo 10

y la suma de las cabezas que traigo es la tercera parte de la suma de las patas.

*

TARJETA

(REMITIDA POR CÁNDIDO VARELA.)

Rosa de Calistoar

Con estas letras formar el nombre de una poetisa gallega.

*

CHARADA

(REMITIDA POR CÁNDIDO VARELA.)

- Primera y tercera, un orador.
- Segunda y tercera, un mueble.
- Segunda, afirmación.
- TODO, un mueble.

—

SOLUCIONES DE LOS PASATIEMPOS DEL NUMERO 133

De la fuga de vocales:

Lectores de LOS MUCHACHOS,
 ¿me queréis adivinar esta fuga de vocales para el ingenio aguzar?

De la charada: MARCELO.

De la tarjeta política: ROMANONES.

De la charada: JOVENCITA.

De la torre numérica:

N O
 N I
 R E
 P A N
 R Í O
 P I E
 R E O
 P A R
 T Í O
 T E R
 O R O
 T O R O
 P A T O
 P I T O
 P I T A
 P I N O
 C A R O
 T E N E R
 R A T Ó N
 P I N T A
 C A R R O
 A N I T A
 P I R A T A
 P I N T O R
 C A R T E R O
 C A T A R R O
 C A R P I N T E R O

Han remitido soluciones de los pasatiempos del número 132:

María Luisa Martino, Madrid; Manolo Moreno Díez, Avila; María Teresa Almendres y Julia Cancio, Burgos; Manuel Bozal, Casado, Guadalajara; Luis Vaamonde; Juanito Domínguez, Salamanca; Herminio Paniagua, Alcázar de San Juan; Eugenio de Ochoa, Carabanchel; Josefa Coyto, Madrid; Hermanos Panuero, Madrid; Ramón Hevia, Arriondas; Diego Alonso, Santander; Gonzalo Izquierdo, Jerez; Pedro Rodríguez Domínguez, Cáceres; Antonio y Pepa Núñez Conde, Huelva; Julio Molina y Avelino Gaudens, Segovia; Armando Gobramezvo Suárez, Huelva; Constantino Burillo; Dionisio Nistal, Coruña; Luis Benítez, de Lugo, Madrid; Vicente y Rafael Rodríguez Cepeda, Valverde del Camino; Santiago Martínez de las Rivas, Portugalete; Félix Pacheco, Santander; Germán Araujo y Maorga, Madrid; José Antonio Martí, Garrucha; José María Sán-

chez Noriega, Colombres; Genaro González y Alvaro Cebreiro, Coruña; Antonio de la Serna, Irún; José Bear, Jaraco; Aureliano y Gregorio de los Ríos, Talavera de la Reina; Joaquín Fernández, Santander; Luis Velasco, Arriondas; Pilar Zorrilla, Santander; Javier R. López, Villanueva de la Serena; Antonio Sandoval, Villanueva y Geltrú; Luciano Sánchez, Talavera de la Reina; Jesús y José Pérez y Broin, Madrid; Carlos de Montalbán y Vulcano de Guzmán, Barcelona; Guillermo Pardellans, Tamarite; Daniel R. Valdés, Vigo; Carmela y Fernando Rebelles y Acosta, Sevilla; Guillermina y María del Pilar Rebull, Tortosa; Joaquina Pijoan, Calonge, Jacinto Callejo, Santander.

CORRESPONDENCIA

E. A. H. (Madrid).—Hasta ahora no se ha pensado en hacer tapas para ese libro. El tomo V comprende del número 112 al 137 y el tomo VI del 138 al 163.

G. P. (Tamarite).—Haremos lo posible por complacerle en lo de la bicicleta. La lista de solucionistas del Laberinto no se puede publicar, porque hay muchos y necesitaríamos el periódico entero. Sólo publicaremos el nombre de los premiados en el sorteo, que será efectuado con toda legalidad.

Liga Postal

LISTA 53

(Véase la 52 en el número 134.)

Juan Jurado Navarro, calle Comedias, Vélez Málaga. (Cambia sellos.)

Antonio Bueno, Carrera de San Francisco, Vélez Málaga.

Joaquina Pijoan, calle San Nazario, Calonge (Gerona).

El asociado Jenaro Hernández Cuervo, de Huelva, se ha mudado á la calle del General Bernal, 17, de la misma población.

El asociado Santiago García de Santa Cruz de Tenerife se ha mudado á la calle de Benavides, 40.

Libros especiales para la juventud

MUNDIAL BIBLIOTECA

Historia de Don Quijote, por Martín D. Berrueta, libro interesantísimo en que el autor relata con primor cervantino las principales aventuras del Ingenioso Hidalgo.

Pompas de Jabón, por M. R. Blanco Belmonte, colección de interesantes y sugestivas crónicas, escritas con la galanura que distingue á tan renombrado publicista.

La Hija del Usurero, por Estanislao Maestre, bonitísima novela que es un primor literario por su estilo y de agradable lectura por lo interesante y ameno del asunto.

Historias de Zorrilla, por Mariano Zurita, precioso libro en que su autor trasunta compendiosamente las más nombradas de las hermosas leyendas del cantor de Granada.

Historias de Gil Blas, por Angel Menoyo Portalés, interesantísimos relatos, en estilo ameno, entresacados de la famosa obra de Le Sage en que se describen magistralmente las costumbres españolas del tiempo de Felipe IV.

Forma cada tomo un precioso volumen tamaño 18'5×17'5 centímetros, esmeradamente impreso sobre papel ahuesado, con varios artísticos grabados tirados sobre papel couché en colores de doble tono y encuadernado en tela inglesa con bonita cubierta y planchas.

Precio: 2 pesetas ejemplar.

BIBLIOTECA AZUL Y ROSA

El Hijo del Capitán Nemo, interesantísima novela de viajes y descubrimientos, por Enrique Bendito y Trujillo.

Flor de aventuras, dos sugestivas y emocionantes novelas de ilustres literatos franceses, traducidas con todo esmero al castellano.

Las Veladas de la Quinta, novelas é historias morales para que las madres de familia puedan instruir á sus hijos, juntando la doctrina con el recreo, por la Condesa de Genlis.

Forma cada tomo un magnífico volumen, tamaño 25 por 17 centímetros, de 400 á 500 páginas, impresas en papel superior, ilustradas con magníficas láminas de gran tamaño y encuadernado con artísticas tapas al cromo y oro.

Precio: 5 pesetas ejemplar.

Los pedidos á la casa editorial Hijos de Santiago Rodríguez, de Burgos (España).

Tercer concurso de la "PERFUMERÍA FLORALIA"

La "Perfumería Floralia" abre un concurso de fotografías artísticas, á partir de la fecha de hoy, con el fin de servir de anuncio á sus **CREACIONES "FLORES DEL CAMPO"**, bajo las siguientes

BASES:

- 1.^a El asunto y género de las fotografías (figura, paisaje, marina, composición, etc.) queda á la libre elección del concursante.
- 2.^a La dirección artística de la «Perfumería Floralia» rechazará aquellas que, por la índole del asunto (político, social ó contrario á las leyes de moralidad), no sean utilizables para su publicación.
- 3.^a Cada expositor remitirá:
 - A.—Una ampliación al tamaño de 24 de ancho por 30 de alto, en papel bromuro negro y pegada en cartulina fuerte, de tamaño 30 por 40.
 - B.—En sobre lacrado, el lema, y en su interior, el nombre y domicilio del concursante.
- 4.^a Cada expositor no podrá enviar más que seis obras, ni ser premiado más que por una.
- 5.^a Los envíos se harán á nombre de

"PERFUMERÍA FLORALIA", S. A.

Sección de Publicidad.

Calle de Atocha, núm. 14.

entregándolos á mano los de Madrid y por correo certificado los de provincias antes del 31 de Diciembre próximo, en cuya fecha termina el plazo de admisión.

- 6.^a Los premios serán:

1.º de 500 pesetas.

2.º de 250 "

3.º de 150 "

y siete más de cien pesetas cada uno.

- 7.^a Un Jurado, compuesto por D. Antonio Cánovas (Kaulak), D. Antonio Rabadán, D. Carlos Iñigo, D. Antonio Prast y un representante de «Perfumería Floralia», otorgará los premios en la primera decena de Enero próximo, y su fallo se dará á conocer por medio de la Prensa.

- 8.^a Los originales premiados quedarán de la exclusiva propiedad de «Perfumería Floralia», y se publicarán sucesivamente en la revista «Mundo Gráfico».

- 9.^a Los originales no premiados serán devueltos á sus autores previa justificación de su propiedad.

Madrid 22 de Noviembre de 1916.

NOTA IMPORTANTE

A preguntas formuladas por algunos concursantes, ampliamos hoy las bases de nuestro tercer concurso, aclarando los puntos que parecieron confusos.