

# LOS MUCHACHOS

DOMINGO 14 DE MARZO DE 1915



Las cerillas mágicas (Véase el cuento)

NUM. 44

SEMANARIO CON REGALOS

10 cts.



# “YOST”

: : : VISIBLE. SIN CINTA : : :



ENSEÑANZA DE MECANOGRAFIA

*Central de la “YOST” en España:*

Barquillo, 4.--MADRID



# LOS MUCHACHOS

REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN

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

SUSCRIPCIÓN

ESPAÑA: Semestre. . 2,50 pesetas.

EXTRANJERO: Semestre. . 4 francos.

## Las cerillas mágicas

CUENTO



¡Un! ¡dos! ¡tres! ¡Un! ¡dos! ¡tres!  
Un bizarro soldado que volvía de la guerra con su mochila al hombro, encontró en el camino una anciana hechicera.

—¡Buenos días, muchacho!—dijo la vieja.—¡Qué bueno es ser rico! ¿verdad?

—No lo sé—contestó el soldado.—Yo soy tan pobre que no tengo ni un céntimo en el bolsillo.

La bruja se acercó diciendo:

—¿Quieres que te haga rico?

El soldado se quedó atónito:

—¡Ya lo creo!

—Entonces, escucha—continuó la vieja.—¿Ves ese árbol? Llégate á él, métete por un agujero que encontrarás en el tronco y baja á una caver-

na llena de tesoros. En esa caverna hay tres puertas; abre una y te encontrarás en un pequeño aposento en medio del cual hay una arca llena de monedas de cobre, y sobre ella un perro con los ojos como platos. Pero no tengas miedo. Cógelo en brazos, ponlo encima de este delantal azul que te voy á dar, y coge todo el dinero que quieras. Si prefieres plata, abre la puerta contigua y encontrarás otra habitación, en cuyo centro hay una arca llena de monedas de plata, guardadas por un perro con los ojos como ruedas de molino. Pero no tengas miedo. Cógelo en brazos, ponlo encima del delantal y coge la plata que quieras. ¿Prefieres él oro? Pues en ese caso, abre la tercera

5



puerta y te encontrarás en otro aposento. En el centro hay una arca llena de monedas de oro, sobre la cual se halla un perro con los ojos tan grandes como una torre. Pero no tengas miedo; cógelo en brazos, ponlo encima del delantal y coge el oro que quieras.

—Es usted muy bondadosa conmigo—dijo el soldado.—Pero usted querrá sin duda que le saque un buen montón de dinero, ¿eh?

—Ni un céntimo — respondió la bruja. — Lo único que necesito es una vieja cerillera que se le olvidó á mi abuela traerme la última vez que estuvo allí.

—La cosa parece fácil—dijo el soldado,—pero quisiera saber cómo voy á bajar á la caverna.

—Atate esta cuerda á la cintura y yo te iré dejando bajar.

El soldado subió al árbol, y colgando de la cuerda que sujetaba la bruja se descolgó por el agujero del tronco, hasta que al cabo de mucho rato llegó al piso de una enorme caverna iluminada por millares de luces.

Allí encontró una puerta, la abrió y encontró efectivamente una arca con un perro encima que tenía los ojos como platos. El soldado puso al perro encima del delantal azul, abrió el arca y se llenó los bolsillos de monedas de cobre.

—¿Qué suerte tengo!—pensó.

Cerró la tapa del arca, volvió á poner el perro encima, y al ir á salir vió otra puerta. La abrió y penetró en otra estancia donde había un arca encima de la cual se hallaba un perro con los ojos como ruedas de molino. Lo puso encima del delantal, y al ver que el arca estaba llena de monedas de plata, tiró las de cobre y se llenó los bolsillos con aquellas.

Cuando no le cabían más, volvió á poner el perro en su sitio, y cuando

se iba á marchar vió otra puerta. La abrió y encontró en el centro un perro con los ojos como torres, sentado en una arca. El soldado tuvo algún miedo, pero recordando lo que le había dicho la bruja, lo cogió, lo puso encima del delantal azul, y al abrir el arca la encontró repleta de monedas de oro.

Vacióse los bolsillos y los llenó de las nuevas monedas, cerró el arca, colocó el perro encima y se dirigió al pie del árbol.

—¿No olvides mi cerillera! — le gritó la bruja desde arriba.

—Ya se me olvidaba—dijo el soldado volviendo á la caverna para recogerla.

La bruja tiró de la cuerda, y cuando hubo salido el soldado, le preguntó éste:

—¿Para qué quiere usted esa antigua cerillera? Debe de valer mucho.

La vieja no contestó.

—¿Dígame el secreto de la cerillera, porque de seguro tiene alguno, ó le corto la cabeza!—gritó el soldado.

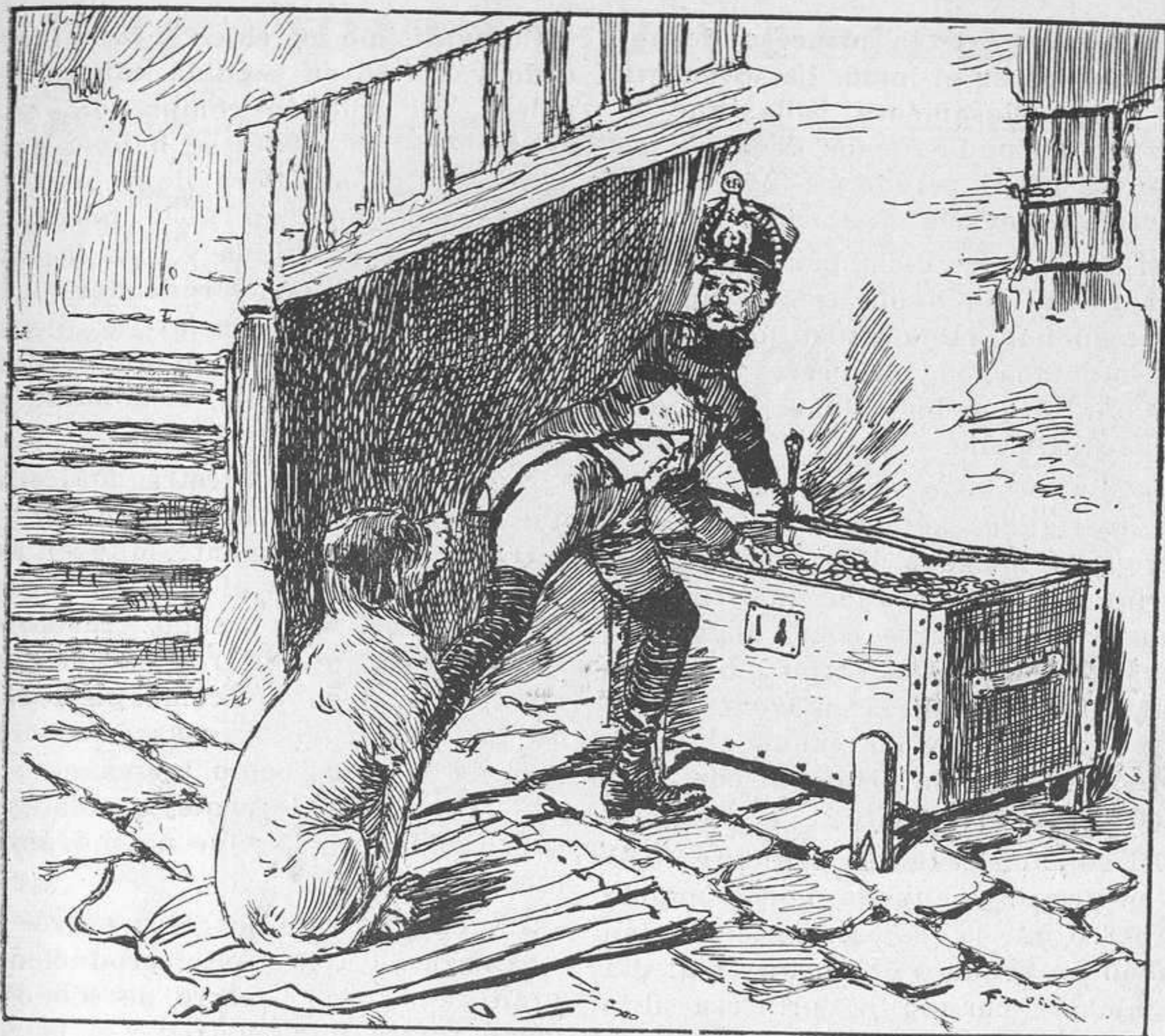
—¿Dame mi cerillera!—suplicó la bruja.—¿Quieres robármela, teniendo tanto dinero?

—Sí — respondió brutalmente el soldado, y sin decir más, desenvainó la espada y cortó la cabeza á la bruja. Luego se dirigió tranquilamente al pueblo más próximo.

El dinero le proporcionó muchos amigos. Puso una gran casa, tomó varios criados y vivió alegremente durante algún tiempo, pero al fin se le acabó el dinero y tuvo que mudarse á una casucha del peor barrio del pueblo.

Una noche que estaba á oscuras, porque no tenía dinero para comprar velas ni aceite, se acordó de pronto de la vieja cerillera, la buscó y encontró en ella unas cuantas cerillas. Encendió una, y en el mismo





ABRIÓ EL ARCA Y SE LLENÓ LOS BOLSILLOS DE MONEDAS

instante se abrió de par en par la puerta del cuarto y entró el perro de los ojos como platos.

—¿Qué tiene que mandar mi amo á su esclavo?—dijo.

El soldado se quedó sorprendido, pensando: ¡Diablo! Este debe de ser el secreto de la cerillera. ¡Este perro va á traerme lo que le pida!

—¡Tráeme dinero!—dijo en voz alta, y el perro desapareció para volver á los pocos minutos con un gran saco de dinero en la boca.

El soldado descubrió que rascando una vez las cerillas se presentaba el perro del arca del cobre; rascándolas dos veces aparecía el del arca de plata, y rascándolas tres veces seguidas venía el guardián del arca del oro.

Desde aquel día no hubo hombre más feliz en la ciudad. Volvió á la lujosa casa que había tenido que dejar y se dedicó nuevamente á la vida alegre que tanto le gustaba.

En aquella ciudad vivía una princesa bellísima, á quien habían pronosticado que se casaría con un soldado raso, y esto enfureció de tal modo al rey, que la encerró en un polacio de cobre, prohibiendo que la visitase nadie, como no fuera la reina ó él.

En cuanto el soldado oyó esta historia, resolvió ver á la bella princesa, costara lo que costase,—y con este propósito llamó al perro de los ojos como platos y le mandó que trajese á la princesa sin dilación.

El perro obedeció, presentándose al



poco tiempo con la princesa dormida montada en el lomo. La joven era tan maravillosamente bella, que el soldado no pudo menos de darle un beso, y luego mandó al perro que volviera á llevarla á palacio.

Al día siguiente, la princesa contó á la reina que había tenido un extraño sueño. Había soñado que había ido montada en un perro de gran tamaño, y que un soldado le había besado la mano.

—Bonito sueño—pensó la reina.— Yo averiguaré la causa.

Aquella noche ató una bolsita de harina á la cintura de la princesa, y antes de retirarse cogió unas tijeritas de oro y dió varios pinchazos á la tela, para que al moverse fuera cayendo harina y marcando el camino seguido por la princesa, como así sucedió efectivamente.

El soldado se había enamorado de la princesa, y aquella noche mandó al perro que la trajese. En el camino quedó un reguero de harina, y al día siguiente, cuando la princesa dijo que había vuelto á tener el sueño de la noche anterior, la reina se levantó con presteza y se asomó á la ventana para ver el camino, en el cual observó, en efecto, la tenue línea blanca.

Llamó á los criados y les mandó que siguieran aquel rastro y arrestasen al hombre á cuya casa conducía. Antes de una hora el soldado estaba en la cárcel.

Al día siguiente iban á ejecutarlo, y estando sentado en el calabozo aguardando que vinieran por él, pensó las muchas cosas que podía haber hecho si hubiera traído consigo la cerillera mágica. En aquel momento vió pasar por delante de la ventana un aprendiz de zapatero y le llamó.

—¡Eh, chico! Traeme mi cerillera y te daré una moneda de oro de propina.

Contentísimo el chico, hizo el recado y volvió en seguida con la cerillera. El soldado comprendió que desde aquel momento se habían acabado sus penas. Pero dejó que los soldados le llevaran á la horca, y cuando el rey, la reina y toda la corte estaban reunidos y rodeados de la multitud para presenciar la ejecución, y cuando el verdugo iba á echarle la cuerda al cuello, el soldado se volvió hacia el rey y le dijo:

—¿Me permite vuestra majestad que fume una pipa antes de morir?

Habló tan cortesmente, que el rey le dió el permiso, y el soldado encendió tres cerillas seguidas. Instantáneamente se presentaron los tres perros, el de los ojos como platos, el de los ojos como ruedas de molino y el de los ojos como torres.

—¡Protejedme! ¡protejedme!—gritó el soldado. — ¡Que no me ahorquen!

Inmediatamente los tres perros se abalanzaron á la gente, produciendo gran tumulto. El perro de los ojos como torres cogió al rey y á la reina, y los arrojó tan altos, que al caer se desnucaron y quedaron muertos.

Entonces la gente se puso á gritar:

—¡Queremos por rey al soldado! ¡Subámosle al trono y pongámosle la corona! ¡Que se case con la princesa!

Corrieron á la horca, soltaron al héroe y salió un destacamento de soldados en dirección del palacio de cobre, para traer á la princesa. El público la aclamó por las calles, y cuando el gran chambelán anunció que la princesa consentía en casarse con el soldado, le dieron una gran ovación.

Al día siguiente se celebró con gran fausto la boda. El soldado se casó con la princesa y vivieron felices muchos años.



## Las lluvias de estrellas

Todos habréis observado alguna vez, durante la noche, cuando el cielo está despejado, el curioso meteoro que recibe el nombre de estrella fugaz. En una región del cielo aparece repentinamente un punto luminoso que se mueve con gran rapidez; luego disminuye su brillo y desaparece. A veces, la estrella fugaz deja tras de sí una ráfaga luminosa como la de un cohete, y en ocasiones lanza chispas.

Los antiguos consideraban estos meteoros como verdaderas estrellas que, desprendidas de la bóveda celeste, caían sobre la Tierra ó se perdían en el espacio.

Pero una observación atenta hace ver que esta creencia es errónea, pues se ve que no falta ninguna estrella



de la constelación de donde pareció salir el punto luminoso.

Entre las diversas opiniones sobre la naturaleza de las estrellas fugaces, la más probable es la que las atribuye á la multitud de asteroides ó planetas muy pequeños, que circu-



lan alrededor del Sol, y cuya gran velocidad originaría á veces choques y desprendimiento de trozos.

En ciertas noches, el número de estrellas fugaces es muy considerable. Estas lluvias de estrellas son más frecuentes en los últimos días de Abril, á mediados de Julio, el 10 de Agosto, una gran parte del mes de Noviembre y hacia mediados de Diciembre. Estas apariciones periódicas han hecho pensar que los asteroides están distribuídos en el espa-

cio en cierta proporción, y siguiendo las leyes ordinarias del movimiento de los planetas. Cuando la Tierra atraviesa una multitud de estrellas fugaces, se ve una lluvia de estrellas, pero el fenómeno, que es verdaderamente fantástico, no se reproduce todos los años.

Cuando estas nubes de asteroides se colocan entre el Sol y la Tierra, pueden oscurecer el Sol. Varias veces se ha observado este curioso y singular fenómeno.

## Los próximos regalos de LOS MUCHACHOS

### ¡225 regalos que valen 1.200 pesetas!

1 magnífica de escribir.  
 1 coche de niño.  
 1 oso de tamaño casi natural.  
 6 triciclos grandes.  
 2 juegos de rana.  
 1 balandro.  
 10 balones de foot-ball.  
 10 balones **grandes** de colores.  
 6 cajas de labores ó de construcciones de madera y piedra  
 2 máquinas de vapor  
 2 automóviles.  
 107 tomos de la Biblioteca Oro.  
 30 tomos de la Mundial Biblioteca.  
 25 tomos de la Biblioteca Enciclopédica.

15 tomos de la Biblioteca Azul y Rosa.  
 6 tomos de «Para saberlo todo».

Los juguetes y el coche de niño son de la acreditada fábrica de J. Diaz (Sagasta, 7 dupdo. Madrid), y los libros de la casa editorial Hijos de Santiago Rodriguez, de Burgos.

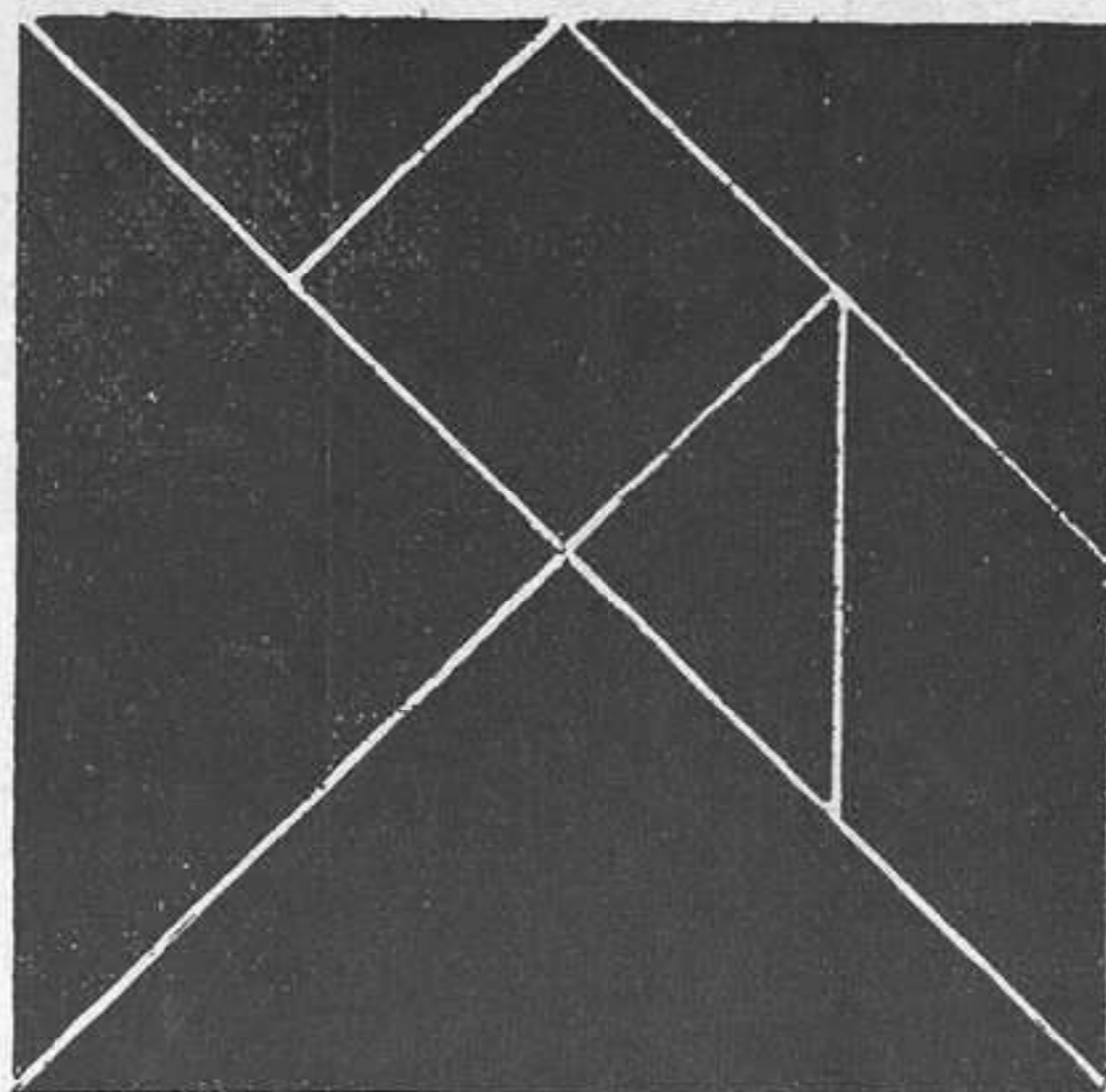
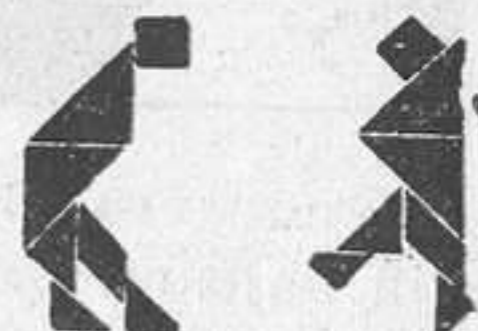
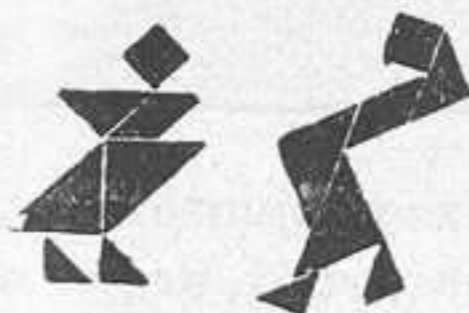
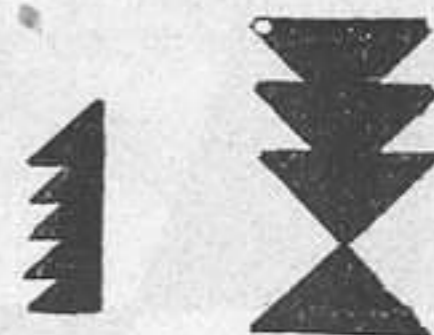
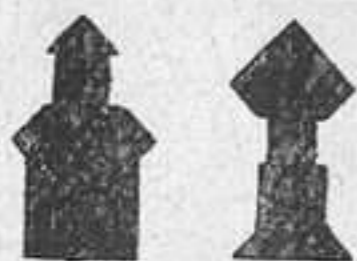
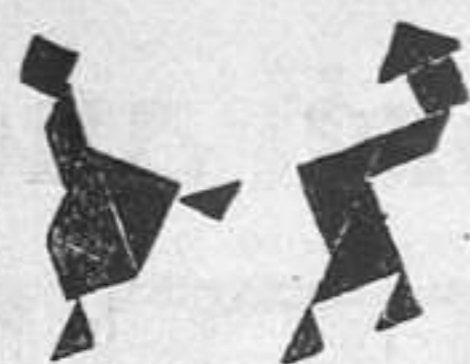
Todos estos regalos los sorteaemos publicamente entre los lectores que nos envíen los cupones que lleven los números 39 al 48. **Hay que mandar los cupones coleccionados** cuando se haya publicado el del número 48, es decir, después del 11 de Abril próximo. No los enviéis antes porque irán al cesto de los papeles y perdereis el tiempo.





# LOS TARUGOS MÁGICOS

UN JUEGO CHINO



Un célebre matemático chino llamado Tan, descubrió que recortando un cuadrado de madera, y dividiéndolo en quince trozos, se podían hacer multitud de figuras, y no hay niño de escuela chino que no tenga el libro de "Los quince tarugos mágicos,, en cuya tapa suele haber un hueco donde encajan perfectamente los quince tarugos.

Más adelante hemos de ocuparnos de este juego, pero antes vamos a enseñaros otro más sencillo, que consta de siete tarugos. Los tarugos pueden ser de madera pintada de negro, pero también puede jugarse

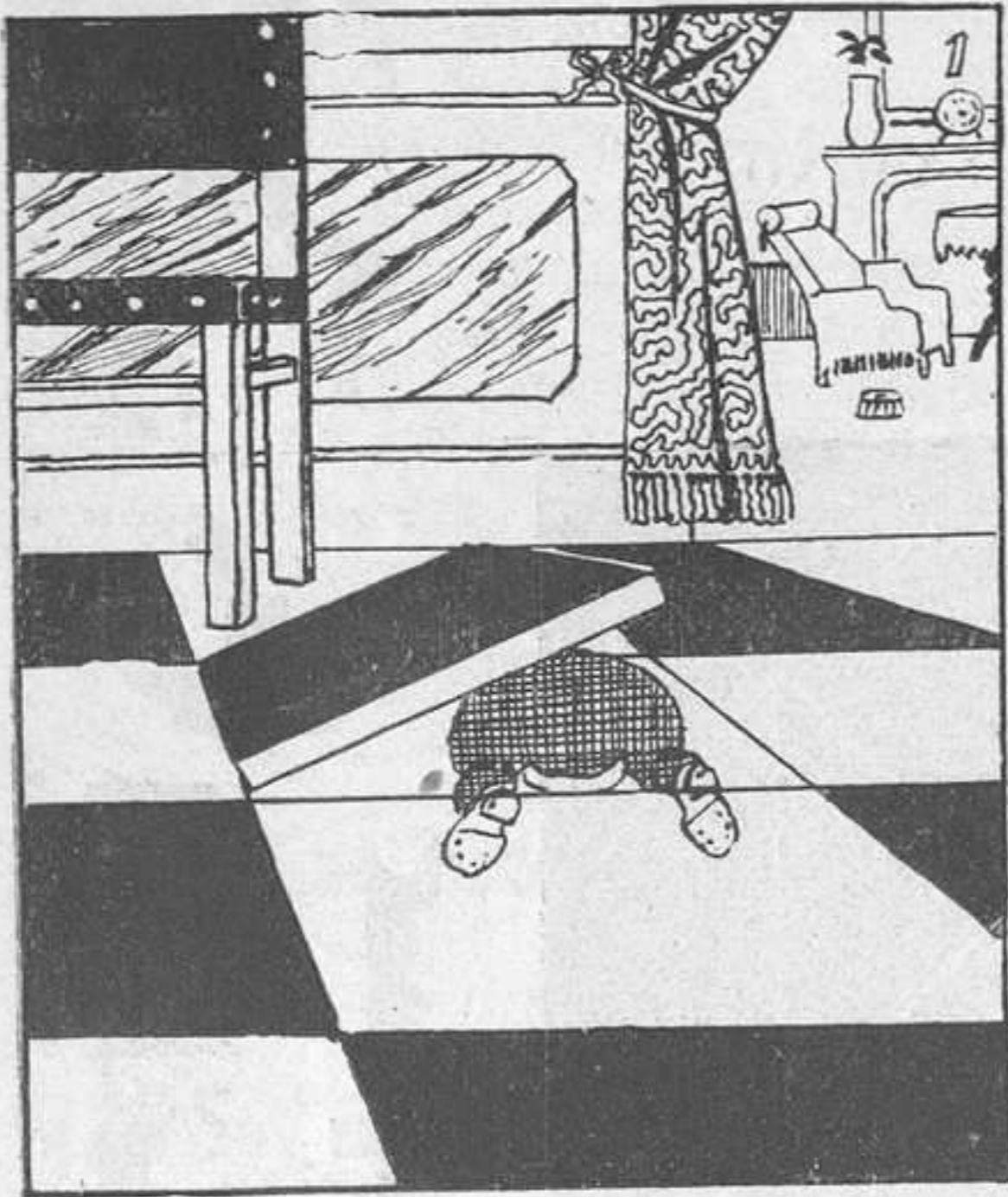
con trozos de cartón ó de papel cortados en la misma forma.

Se empieza por cortar un cuadro del mismo tamaño que el que reproducimos, y se divide en los trozos indicados por las líneas blancas. No hay inconveniente en que el cuadro sea mayor, pero en este caso hay que tener cuidado con el trazado de las líneas, para que los tarugos ó trozos conserven la proporción.

Con estos siete trozos se pueden formar infinidad de figuras, de las cuales os damos algunas muestras. Con un poco de práctica se pueden hacer muchísimas más.



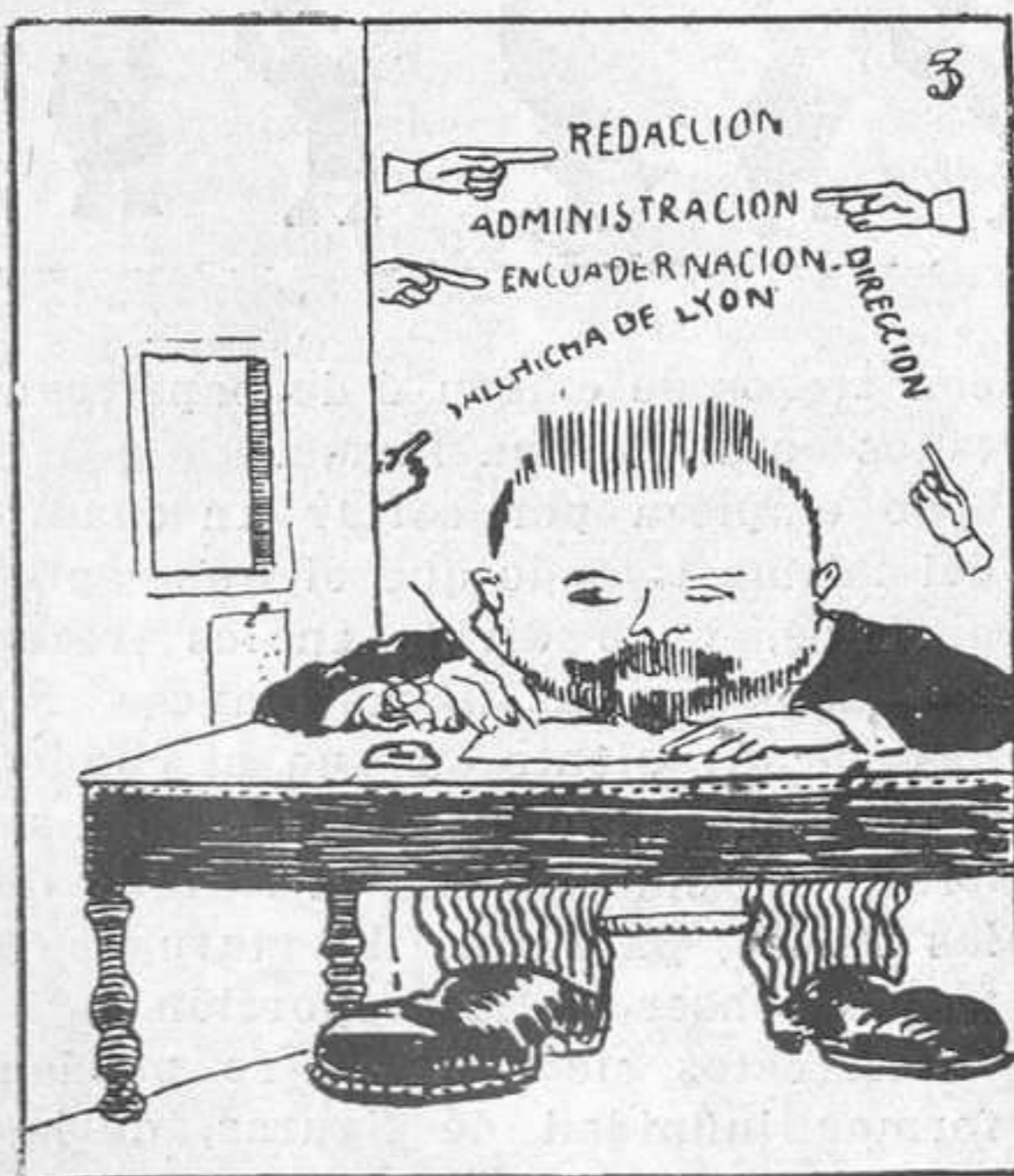
# Historia de un hombre ancho



Quando era chiquitín  
vivió bajo un baldosín.



Por tenaz y picotero  
le gustó ser archivero.



Viéndose en trance aflictivo  
se hizo administrativo.



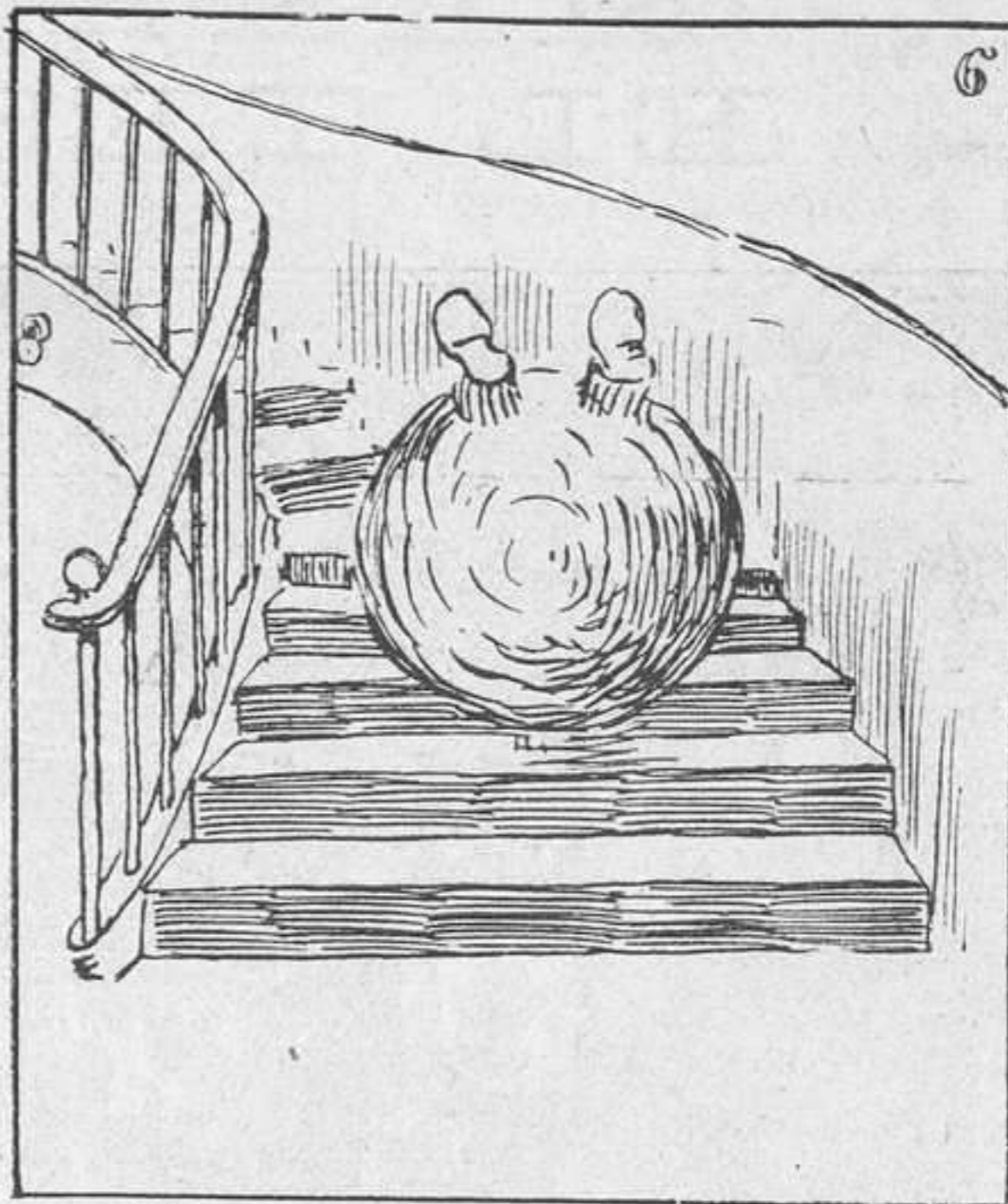
Y parece su retrato  
puesto en la calle del Gato.



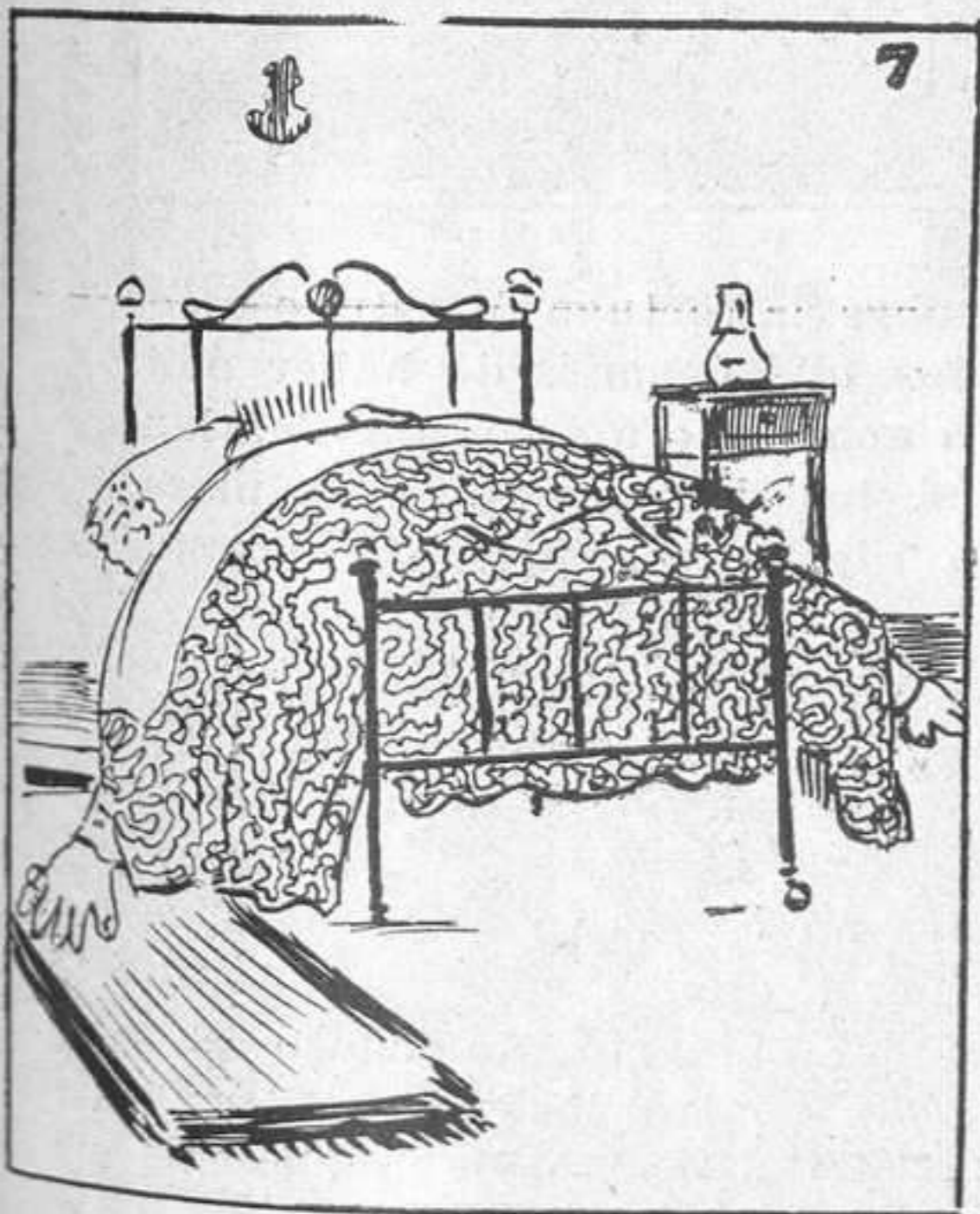
# que se llamaba Don Pancho



En anchuras se propasa  
y no puede entrar en casa.



Y rueda como una esfera  
cuando baja la escalera.



Al acostarse en el lecho  
no le sobra ningún trecho.

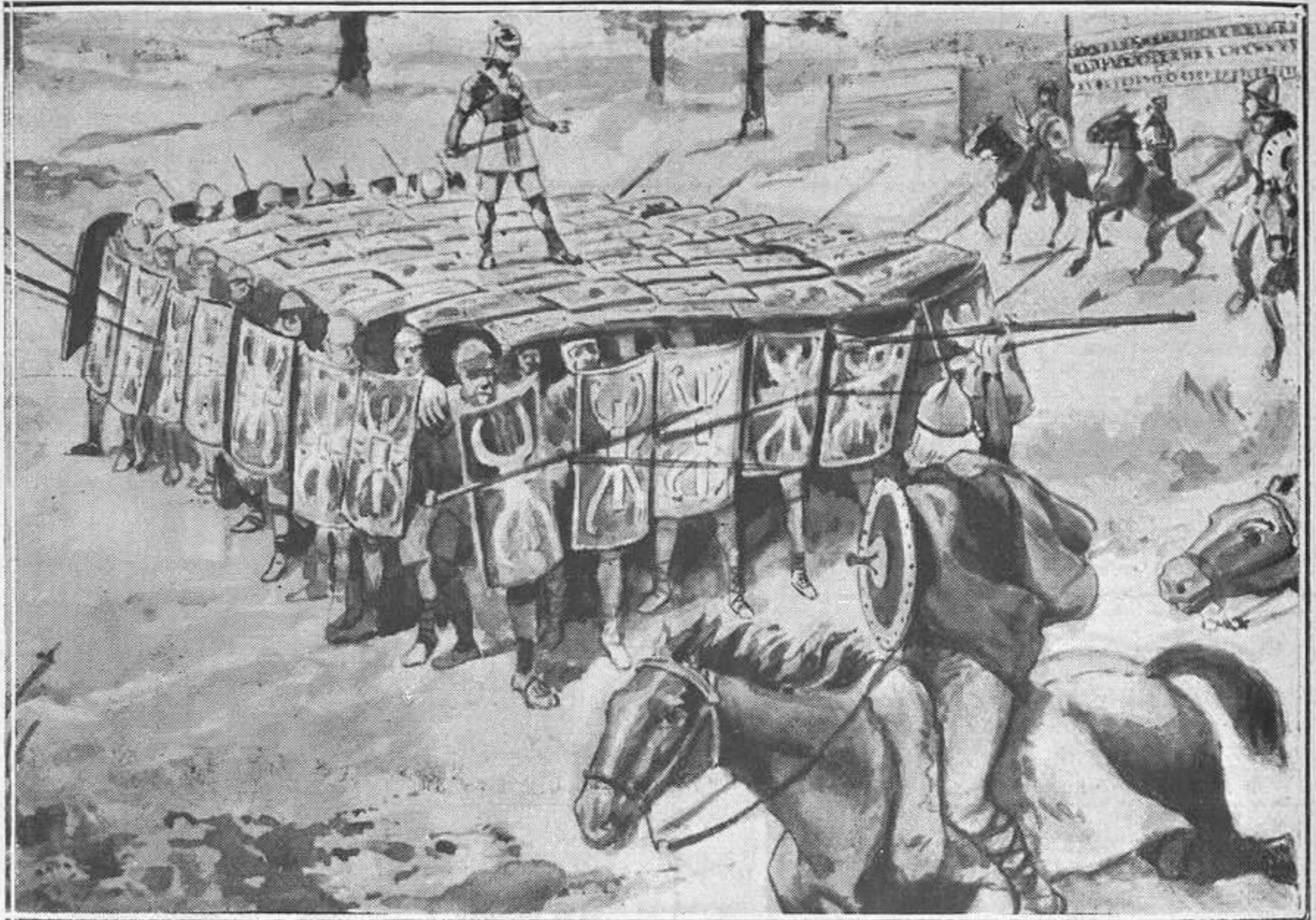


Y al final de la historieta  
ya no cabe en la viñeta.



## HISTORIA GRAFICA DE LAS ARMAS

## EL TESTUDO



Los soldados romanos de infantería formaban la tortuga ó el testudo principalmente cuando querían escalar los muros de una ciudad sitiada. Con este fin, los soldados ponían los escudos por encima de la cabeza de manera que montasen los bordes de unos sobre los otros, para que su reunión constituyese una cubierta semejante al caparazon de una tortuga ó la pendiente de un tejado sobre el cual resbalaban los proyectiles. Para aumentar la pendiente de este techo, se ponían de rodillas los hombres de las últimas filas, conservándose de pie los de las primeras. Para facilitar la escalada, es decir para llegar á lo alto de la muralla, se su-

bían sobre la tortuga ó testudo otros soldados, que después de haber obligado á apartarse á estocadas ó á lanzadas á los defensores de la plaza, subían á la muralla montándose unos sobre otros.

Los romanos daban también el nombre de testudo á una máquina que empleaban en el ataque de las plazas para acercarse á las murallas. Era un cobertizo de madera cerrado por los lados, con techo de dos vertientes, cubierto de cuero para protegerlo contra los proyectiles incendiarios. Lo transportaban los mismos soldados que iban dentro, ó si pesaba demasiado lo montaban sobre ruedas.

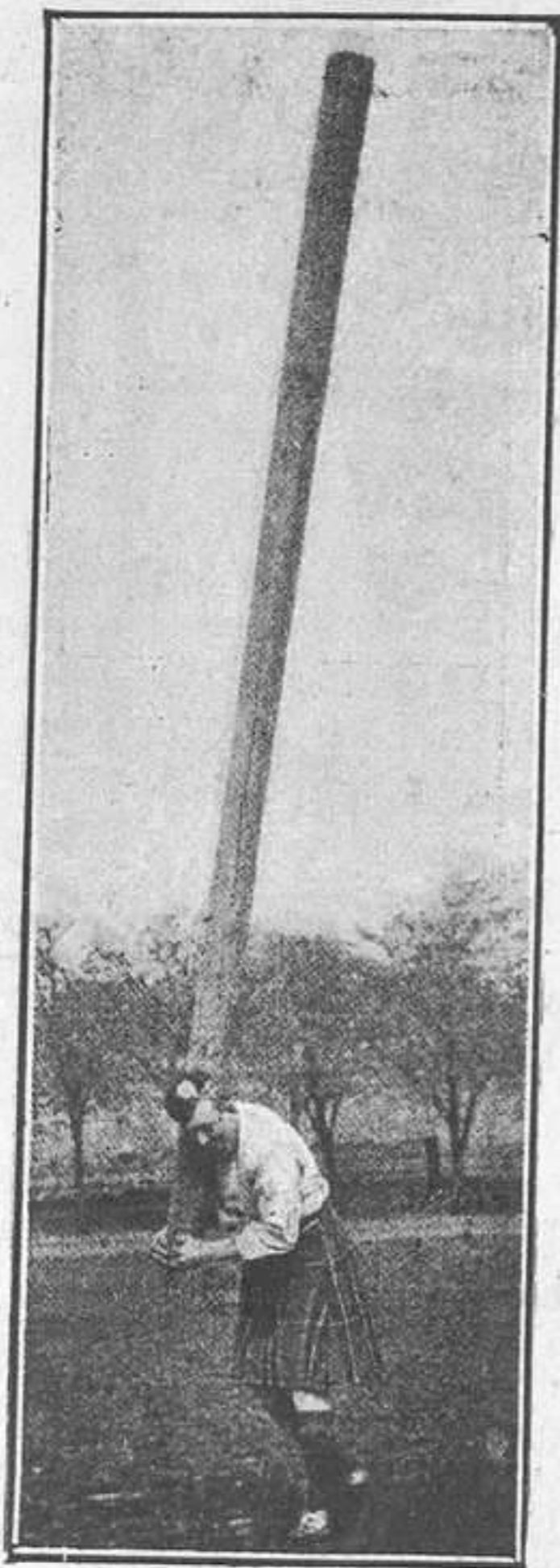


## DEPORTES ORIGINALES

## EL CABER

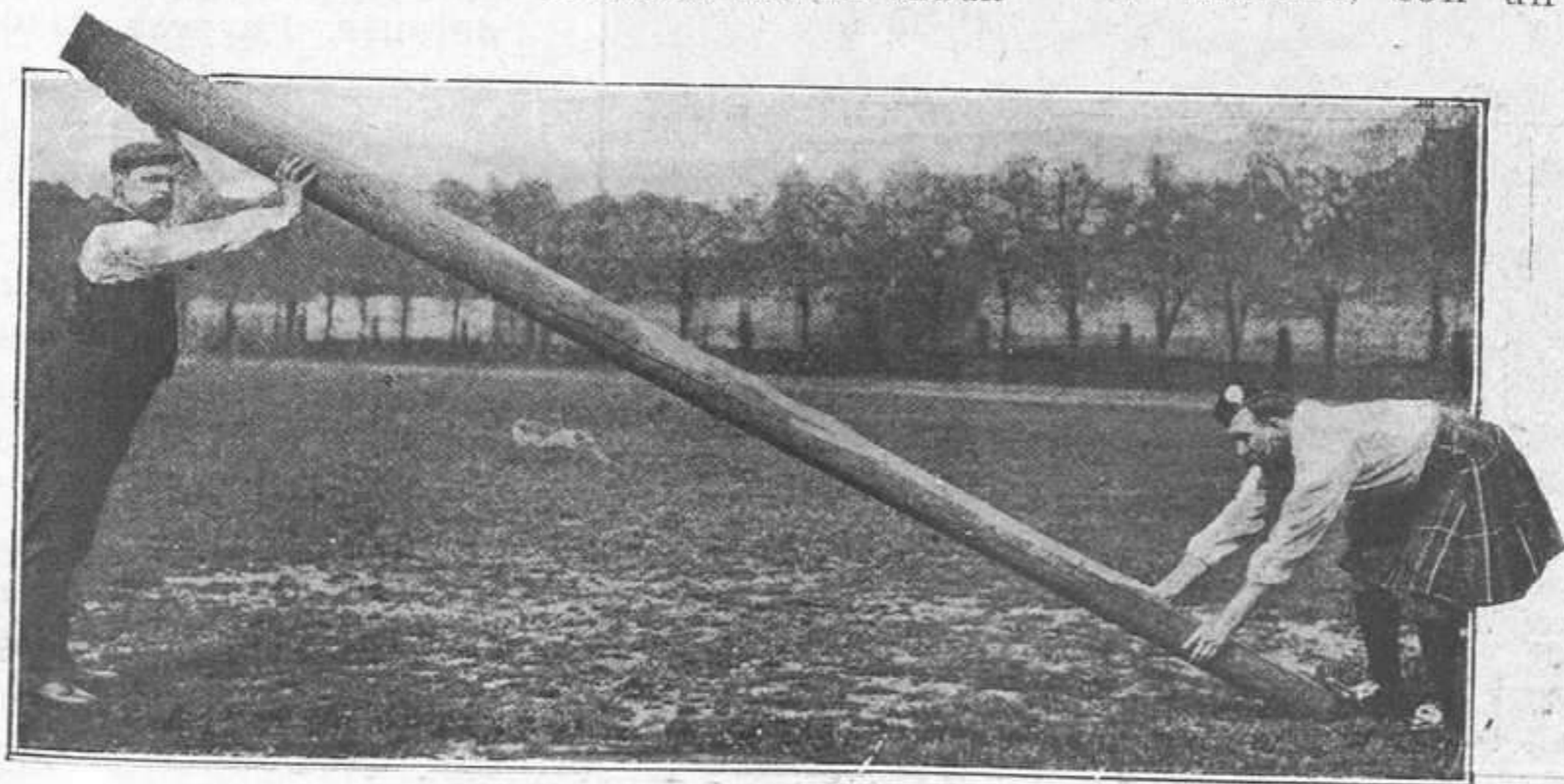
El "caber,, es un deporte exclusivamente escocés. Pero no busques, lector, el significado de esta palabra en ningún diccionario. "Caber,, es palabra escocesa con la cual se designa un tronco joven de abeto, perfectamente recto y regular, despojado de sus ramas y escrupulosamente limpio, tronco que suele pesar unos cien kilos y medir 4 metros 50. El juego, muy en boga entre los escoceses, consiste en colocarse esta especie de mástil contra el hombro y lanzarlo hacia delante en la forma que vamos á explicar.

Escogido el "caber,, del tamaño y forma reglamentarios, se empieza por echárselo al hombro, luego de ponerlo perpendicularmente al suelo,



CARGADO CON EL CABER

para lo cual el jugador necesita la ayuda de otra persona. El "caber,, se tiende en tierra, con la extremidad menos gruesa hacia el jugador. Este se agacha, pone el pie sobre dicha extremidad y la coge con las dos manos, mientras que su auxiliar levanta el palo por el extremo opuesto hasta la altura de la cabeza. Desde este momento, el jugador tiene que operar solo. Apoya la viga contra el hombro derecho, pasa por debajo la mano izquierda, y se yergue sosteniendo con el pecho el "caber,, apoyado sobre las palmas de las dos manos. Una vez que ha logrado sostenerlo en equilibrio, da algunos pasos hacia delante, detiénese de pronto y, concentrando todas sus fuerzas, con un rá-



LEVANTANDO EL CABER DEL SUELO CON AUXILIO DE UN AYUDANTE



pido movimiento del hombro y de los brazos lanza el "caber,, hacia delante tan vigorosamente como puede.

El mástil cae cerca. Primero toca el suelo por su extremo más grueso, y oscila un poco. El momento es de gran emoción. Todo el interés del juego está en ver cómo caerá el "caber,,. Si el impulso dado no ha sido muy fuerte, la parte más delgada quedará cerca del jugador. El golpe es entonces declarado nulo. En cambio, se considera bueno si el extremo más grueso es el que queda á los pies del que lo lanzó. Además, la cuestión está en lanzarlo lo más recto posible, perpendicularmente á la línea de los talones. El vencedor es el que arroja el "caber,, con



PREPARÁNDOSE PARA ALZAR EL CABER



LANZAMIENTO DEL CABER

más fuerza y más corrección. Es, pues, el "caber,, un deporte que exige á la vez fuerza y destreza.

Para ser jugador de "caber,, hay que habituarse desde la niñez, adquiriendo un modo especial de sacudir el hombro hacia delante. Por esa razón no lo juegan más que los irlandeses: los ingleses han tratado en vano de hacerles la competencia; han tenido que renunciar á ello por falta de esa educación especial. En Londres no se juega más que una vez al año, en el "meeting,, del "Highland Athletic Club,, del que ha sido campeón durante seis años seguidos un agente de la policía londinense llamado Rod Matheson.



# JUEGOS PARA TENER FUERZAS

(Conclusión.)



1.—Este ejercicio desarrolla los músculos de las piernas, brazos y espalda.

Vamos á concluir de explicar la serie de ejercicios infantiles comenzada en el antepasado número 41.

El ejercicio 1 de esta segunda serie (véase el grabado), es excelente para desarrollar los músculos de los brazos, de la espalda y de las piernas. Se coge un bastón por el centro y se dice al discípulo que lo coja con ambas manos y procure impedir que el maestro lo atraiga hacia sí. Según las fuerzas del discípulo, el maestro tira más ó menos, procurando ó fingiendo procurar arrancárselo de las manos sin torcerlo.

Otro ejercicio que no reproducimos en grabado, por creerlo innecesario, consiste en apoyar uno ó más dedos en el suelo, y decir al niño que procure levantarlos. El maestro resiste nada más que lo suficiente para permitir que el

niño le levante los dedos con considerable esfuerzo, y le engaña haciéndole creer que tiene fuerza para levantarlos.. Este ejercicio desarrolla los músculos de las piernas, de la espalda, de los brazos y de los hombros.

Para fortalecer los músculos de la cintura y de las caderas se coge un bastón como indica el grabado 2, diciendo al niño que no creemos posible que pueda hacerle dar la vuelta. El niño hace esfuerzos por conseguirlo, y cuando se nota que empieza á cansarse se cede, á fin de que el pequeño discípulo crea que ha logrado su propósito.

Con objeto de poner en juego los músculos de la parte delantera del brazo, se coloca el maestro uno ó más dedos en la frente, como se ve en el dibujo 3, y situando al niño á cierta distancia para que alcance justamente con sus dedos á los nuestros, se



2.—Ejercicio para fortalecer la cintura y las caderas.



le manda que nos los quite de la frente. Hay que tener cuidado de que al hacer esto el niño no emplee el peso de su cuerpo echándolo hacia atrás; debe levantar nuestros dedos con el esfuerzo de los brazos exclusivamente.

Para dilatar los músculos del pecho es muy útil el ejercicio del grabado 4. El maestro junta las puntas de los dedos de una mano con los de la otra, y el niño coge los dedos índices y procura separarnos las manos. Cuando lo ha conseguido, después de mucho esfuerzo, el maestro pone las manos á unos

treinta centímetros de distancia una de otra, y dice al discípulo que se las junte.

Esto, por lo que se refiere al ejercicio, pero el ejercicio es inútil si el niño no hace vida higiénica. La comida es



3.—Ejercicio para dar fuerza á los brazos.



4.—Ejercicio para desarrollar los músculos del pecho.

capítulo importante. Es menos peligroso el comer de menos que el comer de más. Muchos médicos aconsejan que los niños no comen más que vegetales. El niño no debe tomar nada entre comidas, y sobre todo no debe obligársele á que coma lo que no le gusta.

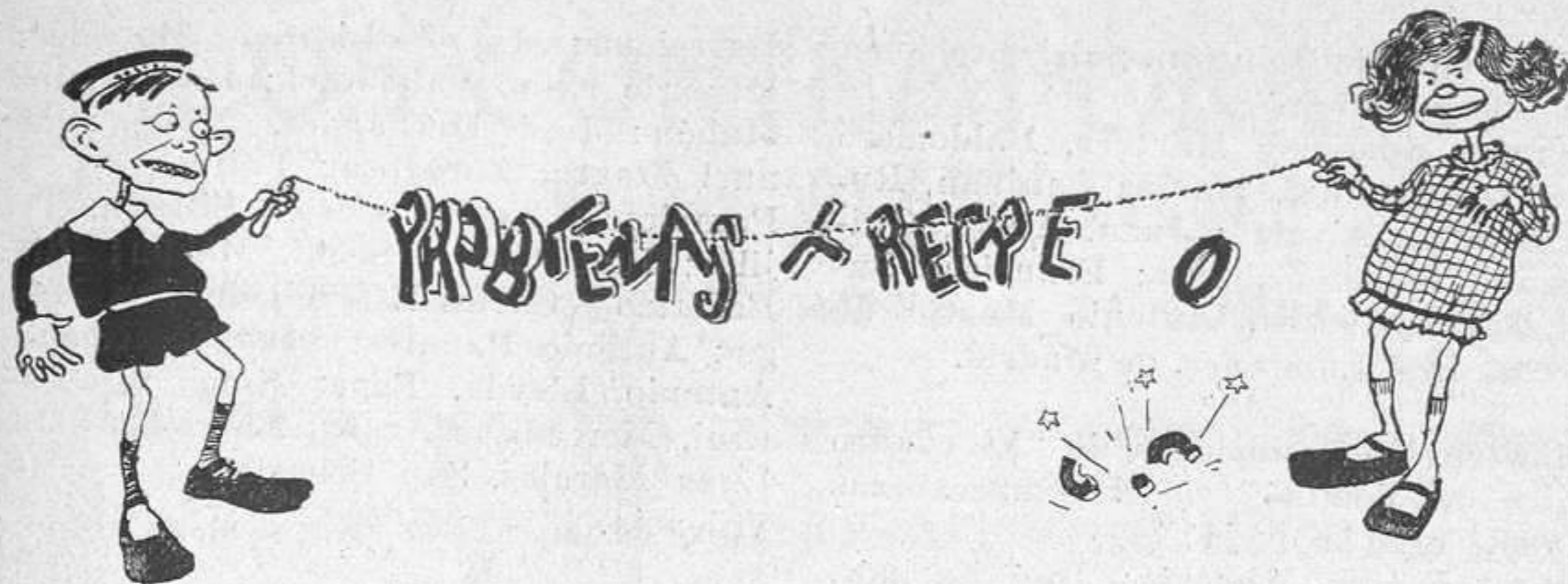
Otra de las cosas que hay que cuidar es el vestido. Cuanto menos ropa lleva el niño, crece más deprisa en fuerzas y en

estatura. No hay nada que retrase tanto el desarrollo como la mucha ropa.

La alcoba debe de estar muy ven-

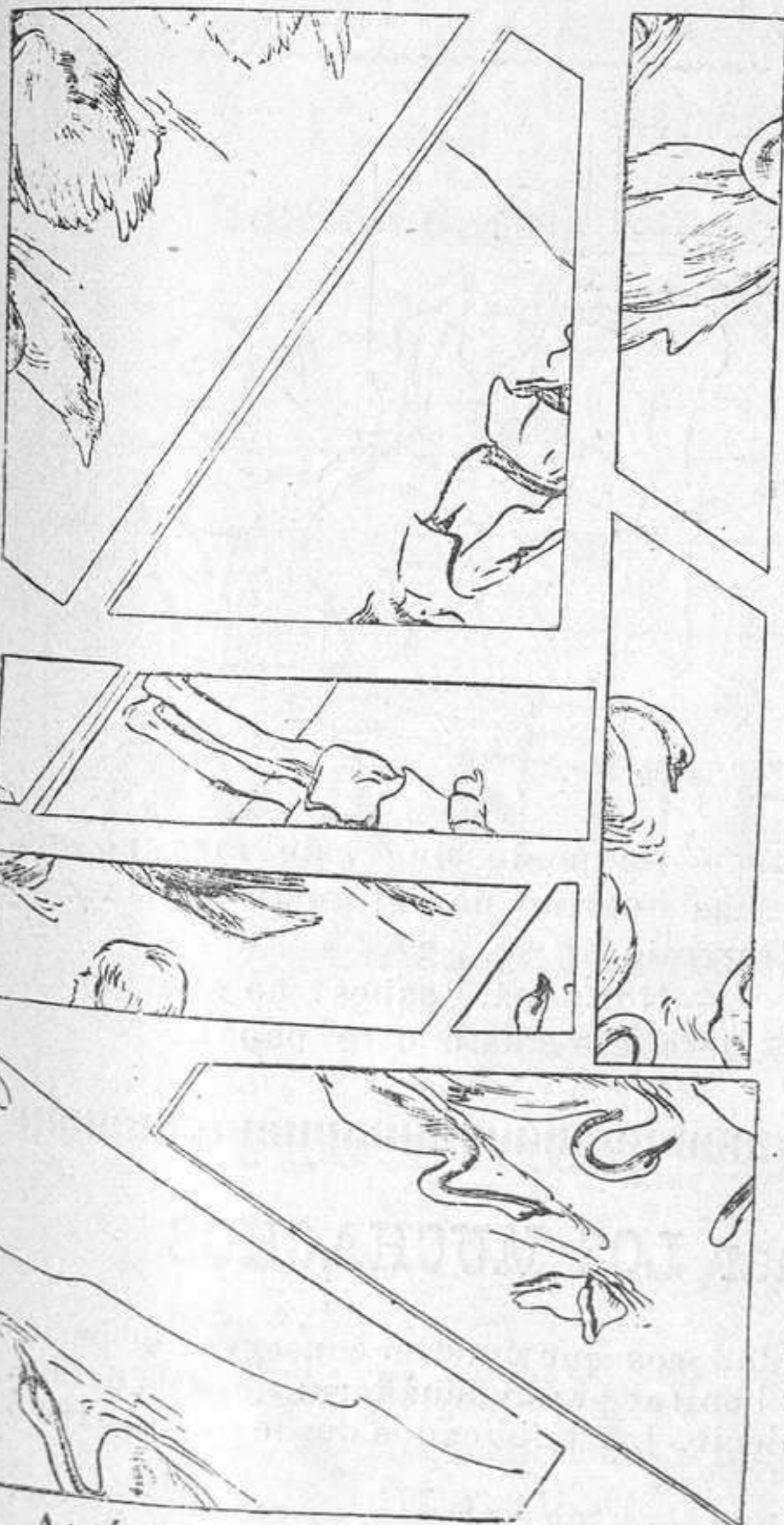
tilada, dejando las ventanas abiertas todo el día, lo mismo en invierno que en verano. El niño debe pasar al aire libre la mayor parte del día, desde pequeño hay que acostumbrarlo al agua fría.





¿QUE ES ESTO?  
ROMPECABEZAS

UN DIBUJO DIFICIL  
SOLUCIÓN

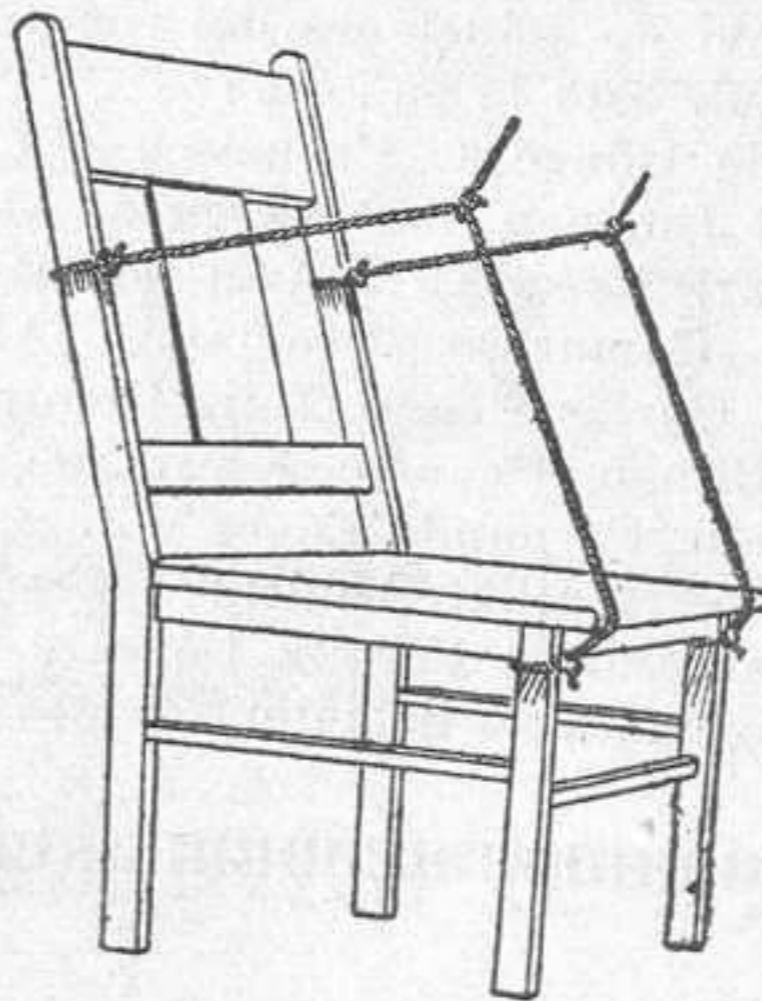


Aquí tenemos una lámina en diez trozos. Recórtense cuidadosamente y reconstitúyase el dibujo.

Para trazar un círculo con un punto en el centro, haciendo una línea continua, sin levantar el lápiz del papel, se dobla primeramente una esquina del papel y se traza un punto mitad dentro y mitad fuera del ángulo doblado del papel. Luego se lleva el lápiz trazando una curva por el papel vuelto para salir por el borde á cierta distancia del punto, y luego se traza el círculo, desdoblado la punta del papel.

\*\*\*

COLUMPIO DE SILLA



Se puede construir en un momento un columpio muy cómodo con una silla ateniéndose á la figura adjunta y empleando naturalmente, una cuerda de suficiente resistencia.

La cuerda puede inclinarse más ó menos á gusto del que haya de columpiarse corriendo las cuerdas verticales más ó menos á lo largo de las que sirven de sostén á la silla.



Han remitido soluciones del problema "Un dibujo difícil"

Serafín Adame y Martínez, Baldomero Álvarez Rodríguez, Marina Sanjuan, Rufino Sánchez Alvalat; Juan, Angel, Guillermo é Isabel Cabrera; Francisco Suñer, Nestor Ibarra, Antonio Martín de Marcos, José Luis Sáez, de Madrid.

\*\*\*

Han enviado soluciones de "El cuadro mágico del dominó" y del rompecabezas "¿Dónde está la oveja?"

Angel Belver, Almería; José Farinós, Grao, Valencia; Luis Aisa, San Sebastián; Rosarito y Amalita Rubio, Madrid; José María Rubiera, Ujo; Juanita Merino González, Melilla.

\*\*\*

Han remitido soluciones de "El cuadro mágico del dominó"

Aurelio Garzón, María Luisa Álvarez, Carolina Conde, Victoriano y María S. del Aguila, María de la Vega y Orozco, Madrid; Primitivo Pérez, Cáceres; Juanito Bravo Pérez, Cáceres; Pablo Egea, Alagón; Elisa Coscolluela, Zaragoza; Juan José Garrido, Barcelona; Mi-Aas, San Sebastián; Fernando Rebelles Acosta, Sevilla.

\*\*\*

Han enviado soluciones del rompecabezas "¿Dónde está la pastora?"

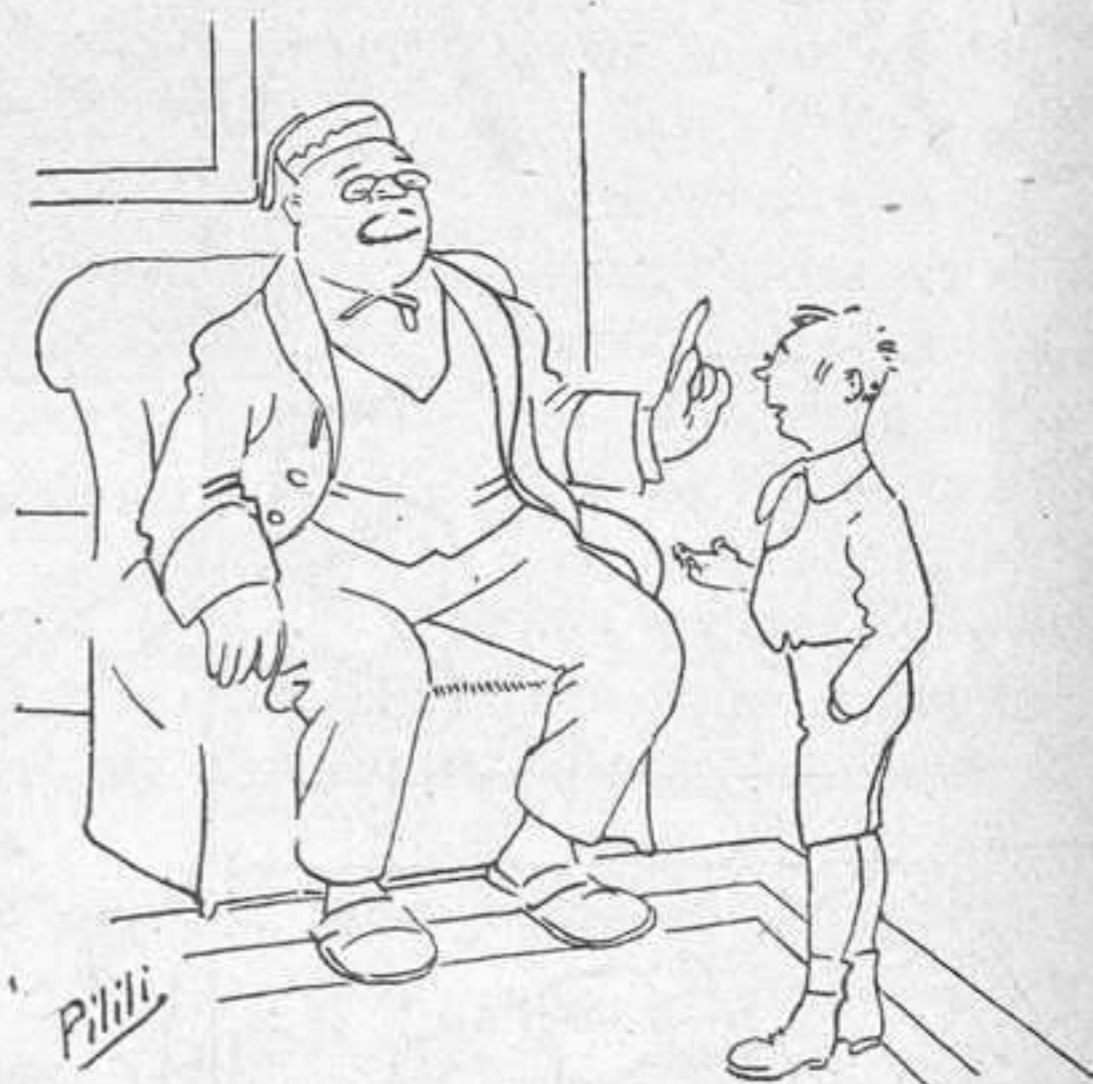
Reinaldo Góngora, Francisco y Carlos Zamora y Jiménez, José Vergara, Alfonso de Aguilar, Ezequiel Jaquete y Ramos, Ricardo Camarero Scarlatti, Alberto Montano, Carlos Prieto, Luis Domínguez, Adelita Bilbao, Pruncio Escribano, Teodoro Bañón, Fernando López y José Gori, Agustín Arjonilla, Madrid; Amador Sainz, Santander; Fermín López y López Uribe, Zaragoza; Pilarcita Castillo Ruiz,

Barcelona; José Lleyda, Barcelona; Eduardo Ledo, Valladolid; Juan Andreu, Mahón; José Hernández, Mahón; Manuel Magro, Zaragoza; Félix Lostao, Pamplona; Teresa Cortés Sillería, Trujillo; Juan Clar y Seguí, Mahón; Pilar, Federico y Carlos Esteve González, Málaga; Antonio Bañares, Vega de Ribadeo; Antonio Lleyda, Pepet Suñé, Rafael Leal, Merceditas Aznar, Barcelona; José Luna Morales, San Sebastián; José Gil, Valencia.

\*\*\*

También ha remitido solución de "La cuadratura del triángulo"

Pilarcita Castillo Ruiz, de Barcelona.



—De modo que este mes no me has querido dar el gusto de traer el premio.

—No, papá, ¿sabes? he querido tuvieras ese gusto otro papá...

## Tapas para encuadernar LOS MUCHACHOS

A instancia de muchos amigos cuidadosos que quieren conservar el periódico, hemos encargado unas tapas muy bonitas para encuadernar los 33 primeros números de LOS MUCHACHOS, es decir, los publicados desde que apareció hasta fin de Diciembre de 1914.

Cuando las pongamos á la venta, que será muy pronto, diremos el precio. Serán bonitas, baratas y buenas.

En la administración se venden números atrasados del periódico al precio de diez céntimos cada uno.



# “LOS CONTEMPORÁNEOS Y LOS MAESTROS”

REVISTA SEMANAL ILUSTRADA

Publica novelas cortas y comedias de 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

MADRID

Pastillas de chocolate con diferentes rellenos: Una pastilla de cocatina, 10 céntimos, de Amendrine, 10; de Lugati, 10; de Suprali, 10, y de Litria: 10.

Bombones, Caramelos y Galletas.



# LO SABEN LAS MADRES

Ningún niño muere de la dentición si usa la legítima **Denticina** de Restituto Fernández, sobrino de **Pablo Fernández Izquierdo**. Toda caja metálica lleva dibujada en el centro la marca registrada, el **busto de un niño**, en colores verde y rojo. Rechazad las falsificaciones, que causan graves trastornos en las criaturas.

**Caja, 3 pesetas.**

**MADRID, San Justo, 5, farmacia**

## NO MÁS SORDOS

¡El milagro hecho, todos oyen! EL ODITON RACHEL, probado en 30 años práctica Clínica, cura á toda edad, y por crónico que sea el caso, la sordera y zumbidos de oídos, que privan oír. Uso fácil, sin peligro y de acción rápida al órgano auditivo, que sensibiliza y vivifica. Venden á 5 ptas. el EDITON RACHEL las boticas de España, América y Filipinas. Todos los que padecen de sordera deben pedir á Dr. Rachel, Puerta del Sol, 8, Madrid, prospecto explicativo que se remite gratis.

**Regalos de LOS MUCHACHOS**

**CUPÓN del núm. 44**

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.