

LOS-MUCHACHOS

DOMINGO 13 DE MAYO DE 1917



Zapaquilda, niñera encantadora
Al dandy Zapirón, loco enamora.

AGUA MINERAL
NATURAL
PURGANTE
de LOECHES

PEÑAGALLO

DEPURATIVA
Antiartrítica
Antiherpética

(Pida Vd. botella de una dosis) Propietario: LUIS SANZ; Montera, 29, bajo. Teléfono 11-76

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



ANTES DE TOMAR LA LACTOFERINA - DESPUES DE TOMAR LA LACTOFERINA

Tos Ferina

v 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

Tapas para encuadernar LOS MUEHHEOS

Son de tela roja con letras de oro. Precio: **una peseta** las de
cada tomo. De venta en la Administración, Martín de los Heros, 65,
Madrid.

Nuestros talleres se encargan de la encuadernación de los tomos
al precio de **una peseta** cada uno.

Los de provincias pueden mandar su importe, más 0,25 para cer-
tificado, en Giro Postal ó letra de fácil cobro.

NÚMEROS ATRASADOS

Se venden de todos los números publicados al precio de 10 cts.

LOS MUCHACHOS

REDACCION Y ADMINISTRACIÓN

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

SUSCRIPCIÓN

ESPAÑA: Semestre. . 2,50 pesetas.

EXTRANIERO: Semestre. . 4 pesetas.



JUEGOS DE "SHINNY"

Puede decirse que el "shinny" lo juegan todas las tribus indias americanas desde las que viven en las cálidas arenas del Suroeste hasta las que residen en las heladas soledades del remoto Norte. Hay "shinny" de verano y "shinny" de invierno, y constituye el deporte nacional de los indios pueblos y mohaves del Suroeste. Su constante práctica ha hecho de los mohaves los corredores más veloces entre todos los indios.

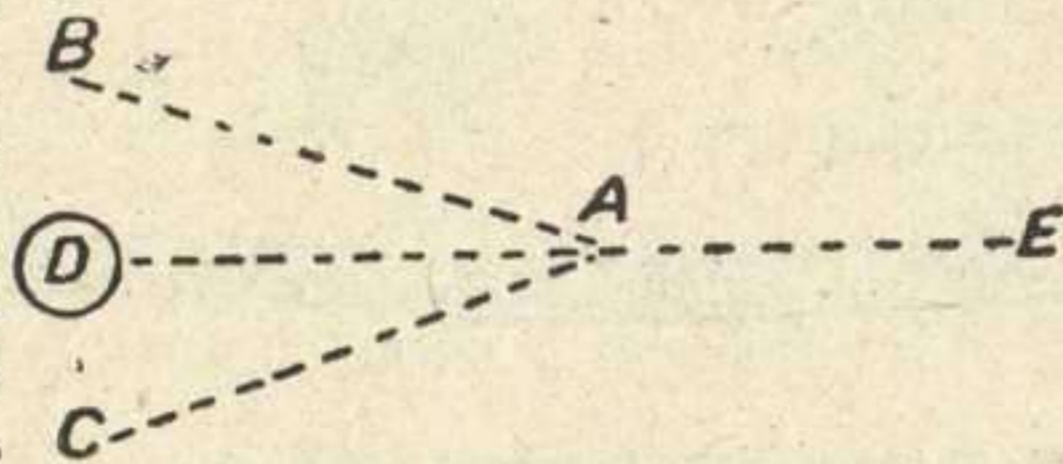
Algunos de estos juegos de "shinny" son para dos jugadores nada más.

Uno de los mejores es el llamado "shinny doble", juego de primavera de los siux, y se denomina doble, porque en él no toman parte más que dos personas. Primeramente se pone en el suelo un tarugo de madera y partiendo de él recorren los dos

jugadores cuarenta pasos en opuestas direcciones, y allí hacen en el suelo una larga raya que les ha de servir de goal al contrincante. Como cada jugador mide con sus pasos la línea límite de su rival, ofrecen un cómico espectáculo, porque dan estupendas zancadas á fin de que el goal del contrario quede todo lo lejos posible del punto de salida.

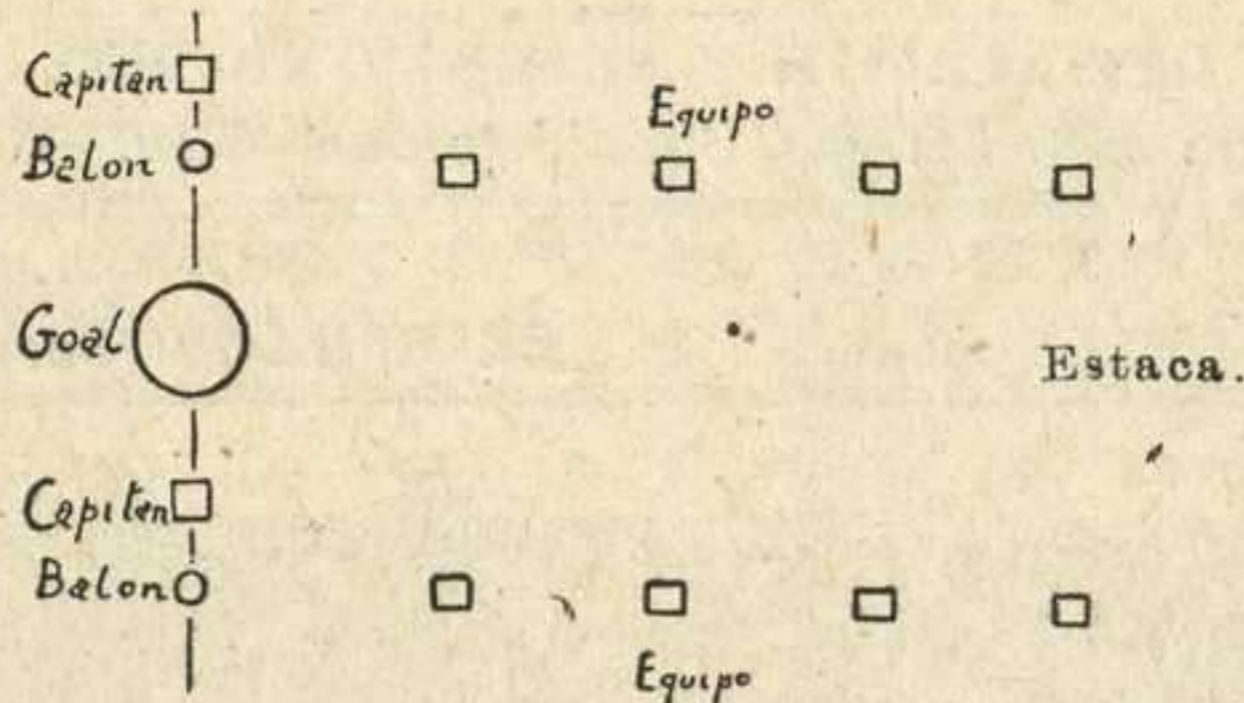
Colocados sobre la línea que acaban de marcar se ponen frente á frente y gritan á pleno pulmón: ¡Ji! ¡ji! ¡ji!

Al salir de sus labios la última sílaba echan á correr con toda velocidad hacia el tarugo porque el primero que le pone el pie encima tiene derecho á tantear lentamente el golpe con su cachiporra como un jugador de "golf", y lanzar el tarugo hacia el goal que ha sido mar-



Una buena jugada.

cado para él. Entonces los jugadores pegados hombro con hombro vuelven á gritar "¡Ji!, ¡ji!, ¡ji!" y echan á correr porque el que pisa primero el tarugo gana la segunda tirada. Así se continúa la lucha hasta que uno de los jugadores hace pasar el tarugo más allá de su línea de goal. El tarugo lo hacen cortando un



Juego del relevo.

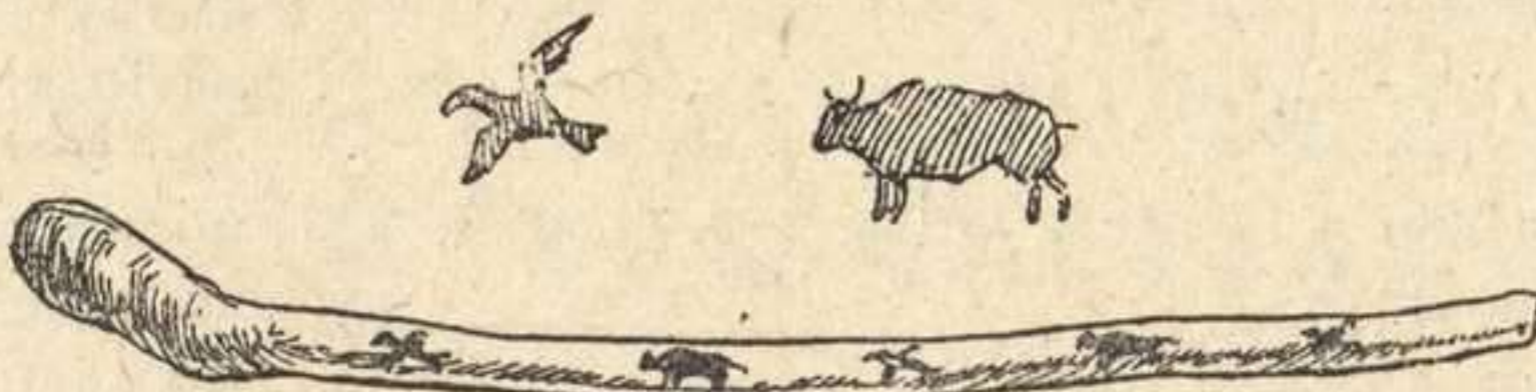
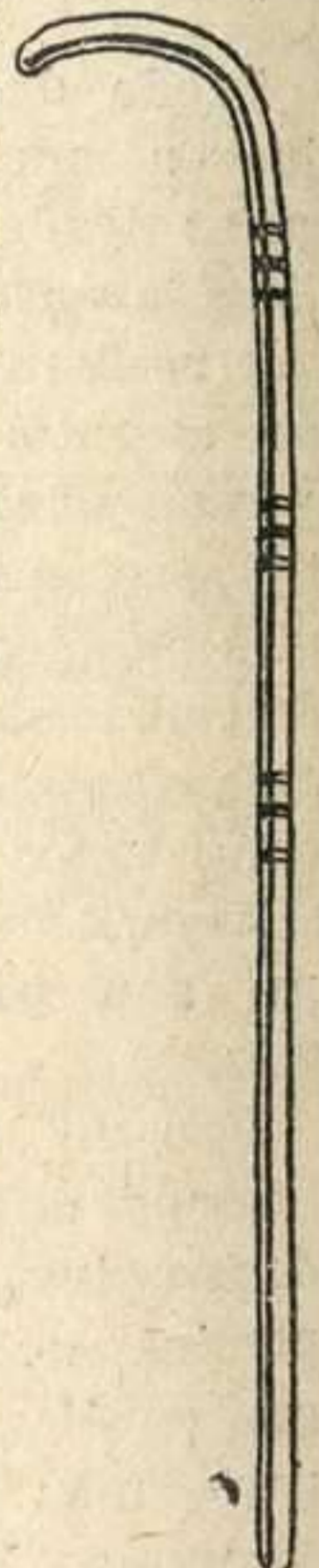
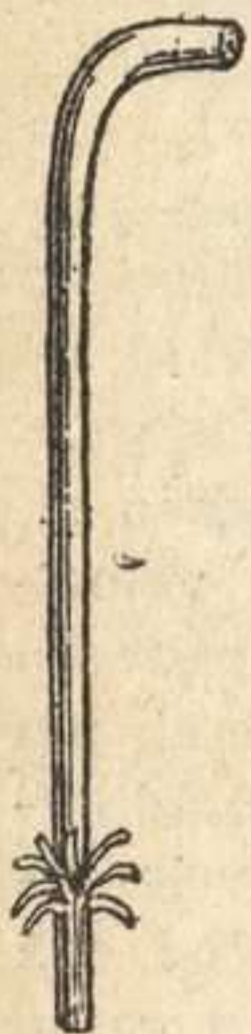
trozo de rama de cinco á siete centímetros de diámetro por unos doce de alto, de suerte que el tarugo parece un "chito" algo corto.

Los indios zunis de Nuevo Méjico juegan un "shinny" en el que pueden tomar parte dos jugadoras ó dos equipos. A doscientos ó trescientos metros de distancia trazan en el suelo dos círculos que sirven de goals. A mitad de distancia entre ambos cavan un hoyo de treinta centímetros de diámetro, en el cual ponen una pelota sobre la cual se echa un montón de arena para que quede oculta. La pelota, no se pone en el centro, á fin de que los jugadores no sepan con precisión dónde tienen que cavar con sus cachiporras para extraerla.

Si no toman parte en el juego más que dos jugadores se colocan uno frente á

otro, con el montón de arena entre ambos, y con la espalda vuelta hacia su respectivo goal. Si juegan dos equipos (generalmente de cuatro o seis jugadores) se forman dos líneas paralelas á dos ó tres metros detrás de sus capitanes. Antes de empezar, cada jugador traza en el suelo con su cachiporra una línea en zig-zag representando un rayo, porque se considera como una especie de talismán para jugar bien. Luego á una señal convenida que suele ser un grito, los dos jugadores comienzan á escarbar precipitadamente el montón de tierra con las cachiporras para desenterrar la pelota, después de lo cual el objeto es enviarla al círculo del contrario. Es regla del juego el no dar ningún golpe, mientras la pelota está dentro de un círculo de goal, ó lo que es igual: cuando la pelota ha entrado en un círculo los jugadores deben esperar á que salga de él para pegarla. Si se detiene dentro del círculo el juego queda terminado. Si en una lucha

neja en zig-zag representando un rayo, porque se considera como una especie de talismán para jugar bien. Luego á una señal convenida que suele ser un grito, los dos jugadores comienzan á escarbar precipitadamente el montón de tierra con las cachiporras para desenterrar la pelota, después de lo cual el objeto es enviarla al círculo del contrario. Es regla del juego el no dar ningún golpe, mientras la pelota está dentro de un círculo de goal, ó lo que es igual: cuando la pelota ha entrado en un círculo los jugadores deben esperar á que salga de él para pegarla. Si se detiene dentro del círculo el juego queda terminado. Si en una lucha

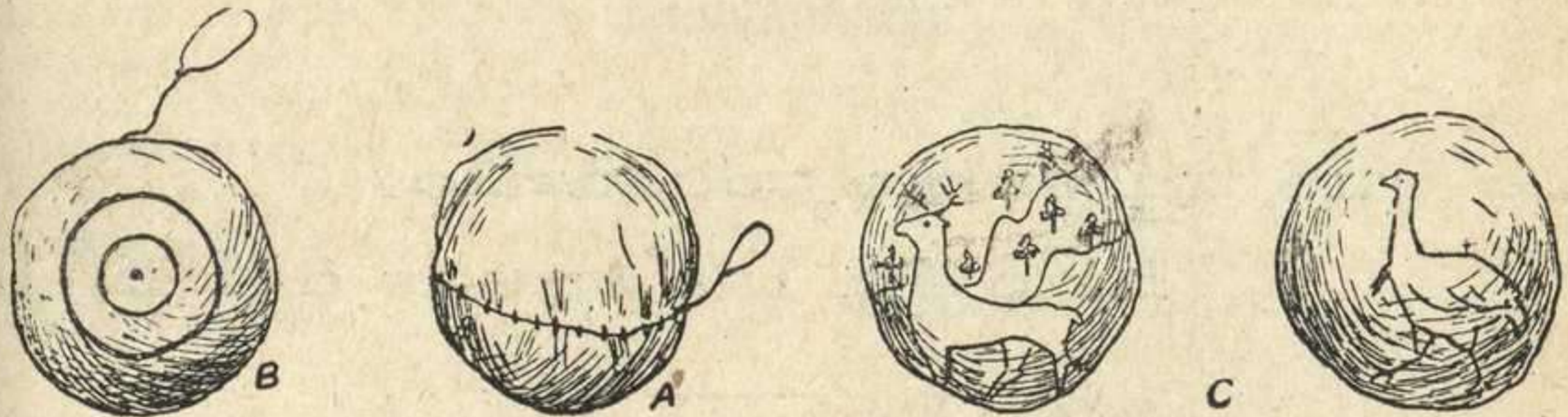


Cachiporras de jugar al «Shinny».

encarnizada alrededor de uno de los goals un jugador tiene la desgracia de enviar su pelota á un círculo, se cuenta como si lo hubiera hecho uno de los adversarios y se da el juego al equipo enemigo.

Ningún juego llega á nosotros á través de los siglos deleiteando á una serie de generaciones de indios, si no es verdaderamente interesante, y, en efecto, en estos juegos del "shinny" indio hay ocasiones para lucir el arte

Las tribus de California han ideado un "shinniy" que tiene por fundamento la velocidad. Gana el equipo que envía primeramente su pelota á una estaca clavada en el suelo á unos cuatrocientos metros de distancia y después de dar la vuelta en torno de dicha estaca, la devuelve á un hoyo abierto en la línea de salida. Llámase este juego "De relevo". Al ir á empezar el juego, los jugadores se reparten en dos grupos iguales.



Pelotas de jugar al «shinny.»

y la técnica. Por ejemplo, los jugadores indios han ideado la mejor jugada que se puede hacer cuando dos equipos, están jugando á mitad de distancia entre el punto de salida y uno de los goals (Véase el grabado). Si á pesar de todos los esfuerzos, un equipo ve que se llevan la pelota al goal como en A, un golpe de frente de uno de los enemigos la enviará dentro del círculo D. Sería inútil que un jugador tratase de enviar la pelota hacia el punto de donde salió, E, pero si puede torcer su curso hacia un lado, como B ó C, habrá impedido que entre en el goal y habrá dado ocasión para que sus compañeros la envíen hacia el centro E. En una partida bien jugada, cuando un equipo ve que la pelota se dirige hacia un goal, se sitúan los jugadores en B y C disponiéndose á aprovechar la ventaja del golpe de costado, mientras que dos jugadores del bando contrario les siguen para impedirlo.

provisto cada individuo de su correspondiente cachiporra.

Uno de nuestros grabados indica la colocación de los jugadores en el juego de relevo. Se traza en el suelo una raya en la que se ponen dos pelotas á tres metros de distancia. En la misma raya se sitúan los capitanes. A cuatrocientos metros de la raya se clava una estaca en el suelo. Los dos equipos se distribuyen en líneas paralelas. Cada hombre representa un relevo y es responsable del espacio de terreno que se extiende ante él. Al grito de "¡Hip!" los dos capitanes despiden la pelota con un golpe de cachiporra, de manera que llegue relevo inmediato. Si el capitán no ha dado bastante fuerte y comprende que la pelota no va á llegar al primer relevo corre tras ella y le da otro golpe. Cuando la pelota pasa al territorio del segundo jugador, éste sin esperar á que se detenga corre tras ella y le pega con la cachiporra para que siga rodando. Cada jugador

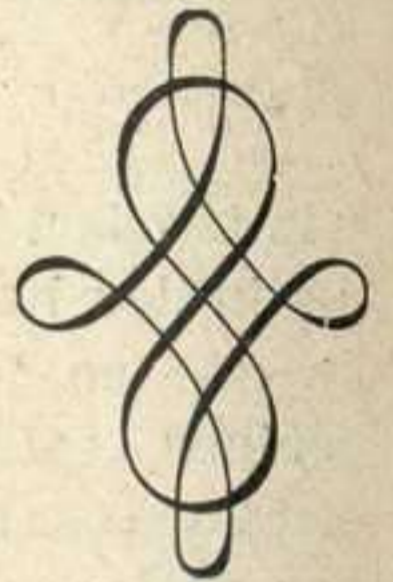
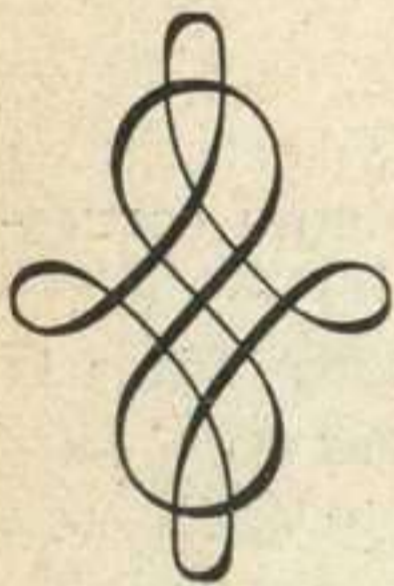
tiene una pelota de repuesto para utilizarla inmediatamente en caso de pérdida de la pelota original. No se permite tropezar á la pelota del equipo contrario. Si ocurre esto por casualidad, suena el grito de protesta "¡Jip! ¡jip! ¡jip!", al que responde el grupo culpable: "¡ji, ji, ji!" que es una forma india de excusarse. Hay en este juego dos momentos culminantes: cuando las pelotas están dan-

do la vuelta á la estaca, muchas veces en dirección opuesta, y cuando están las pelotas cerca del goal. Generalmente la pena impuesta á los vencidos es una danza solemne bailada ante los vencedores.

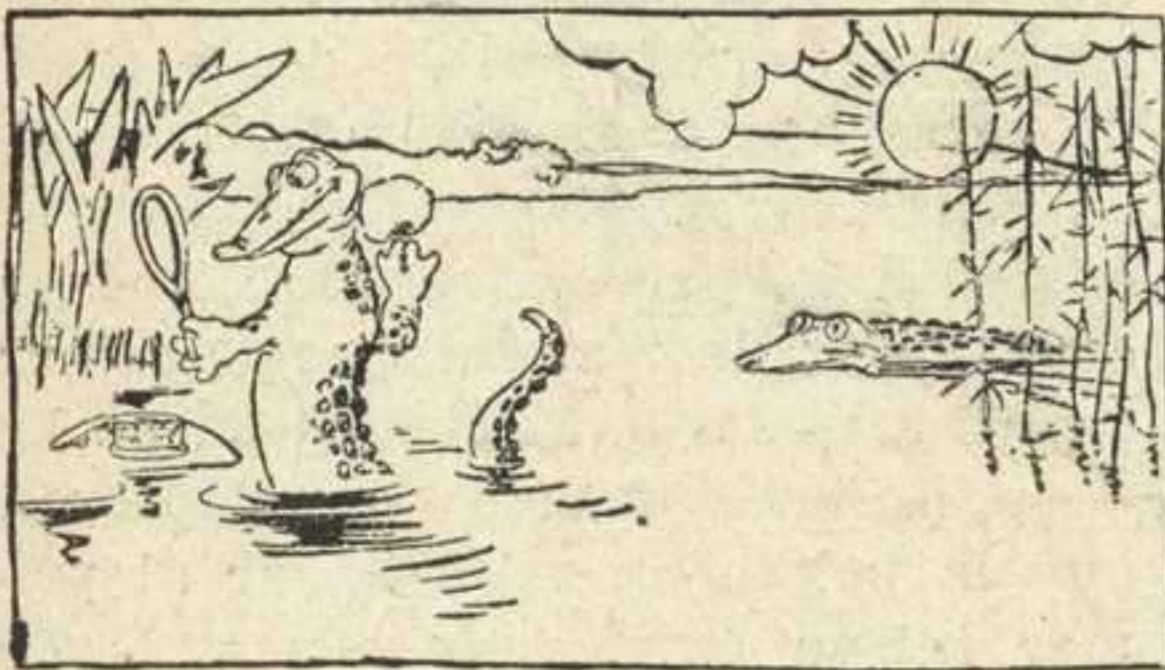
Los palos ó cachiporras suelen estar adornados con rayas, dibujos, etc. y también suelen adornarse de igual modo las pelotas usadas en estos juegos.



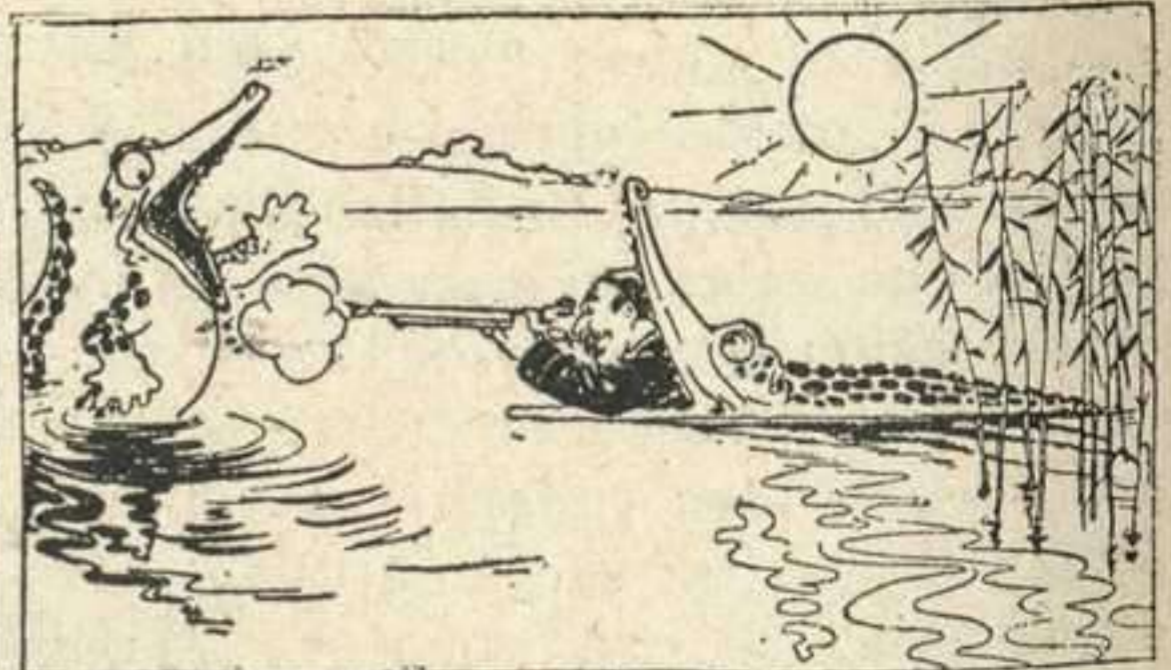
Lo que un sabio cocodrilo hizo en las aguas del Nilo



Mira qué cocodrilo tan guapo y elegante
A ver quién lo conquista, ¡qué rico, qué
[galante!



Con estos arreglitos estoy encantadora.
Ya se acerca; le gusto, pide mi mano
[ahora.



Mas, no era un cocodrilo, era un cruel
[cazador.
Que el corazón le parte, diciendo: ¡Toma
[amor!



LABORACIÓN-INFANTIL



AGRADECIMIENTO

Era una tarde primaveral en la que el sol ya declinaba hacia el ocaso.

Un niño llamado Gerardo regresaba á su casa, cuando un muchachito sucio y harapiento, de unos doce años de edad, le dijo con lastimera voz:

—Una limosnita por Dios.

Gerardo, movido á compasión, le dió una moneda de plata que su padre le había dado aquella mañana en prueba de su aplicación.

El niño se retiró muy contento, dando las gracias á su pequeño protector.

.....

Han pasado quince días de la acción anterior, y Gerardo está con unos amiguitos paseando al borde de una laguna. Pero de repente, el caritativo niño hace un movimiento involuntario y cae al agua. Los demás niños, asustados, corrieron á a casa de Gerardo á contar á los padres de éste lo ocurrido; pero antes que tuvieran tiempo de levantarse, un niño que pasaba por allí, que no era otro más que el mendigo á quien había socorrido pocos días antes Gerardo, arrojóse al agua, y al poco tiempo apareció llevándole á la espalda. De allí saltó á la orilla, donde le dejó en el suelo, hasta que los padres de Gerardo, ya avisados, llegaron y se lo llevaron á su casa.

.....

Hoy veranean en San Sebastián Carlos (que éste era el nombre del mendigo) y su inseparable amigo Gerardo, en compañía de los padres de éste último.

ANTONIO GONZÁLEZ VÁZQUEZ
(11 años.)

Madrid.

EL FLOJO Y VICIOSO ESTUDIANTE

Un muchacho llamado Juanito, que por cierto era tan desaplicado como grueso estaba, lo puso su padre en un colegio por

si lo podía corregir, no obteniendo el resultado apetecido; pues días después ya estaba engolfado con tres malos estudiantes, y en vez de ir á cumplir con su obligación, se marchaba con sus malos compañeros á una plaza bastante retirada del centro, donde jugaban tranquilamente, primero á las bolas, luego más tarde á cara y cruz, hasta que por último ya pasados algunos años, se jugaba en un círculo toda la fortuna que su padre por desgracia le había dejado en herencia, y finalmente, terminados los recursos y recordando lo que hubiera sido, al no ser flojo y vicioso, cobardemente se suicidó.

Así es, queridos compañeros de LOS MUCHACHOS, no dejarse seducir por nadie, para que no se cumpla el refrán que en más ó en menos dice así: Más pronto se aprende lo malo que lo bueno.

MANUEL GALLARDO PÉREZ
(13 años.)

Sevilla.

EL NIÑO GOLOSO

Juanito era un niño muy goloso; sus papás estaban cansados de castigarle.

Cierto día que fué de visita con sus papás á una casa, vió que encima de una mesa había una bandeja de dulces.

Los niños de la casa le dijeron que si quería ir á jugar con ellos, lo cual aceptó gustoso y le condujeron á una habitación próxima á la que habían las golosinas.

En un momento que los otros niños estaban entretenidos se fué á la habitación donde había los dulces, y se llenó los bolsillos de ellos.

Al ir la señora de la casa á buscar los dulces se encontró que casi no habían.

Las sospechas recayeron sobre todos los chicos por estar en la habitación inmediata.

El amo de la casa dijo que él lo arre-

glaría, y dijo á un criado que fuese á buscar una paloma que tenía de cera; cuando tuvo la paloma de cera dijo á los niños: uno de vosotros la coge y la sostiene flojo, el que se haya comido los dulces, al coger la paloma ésta da un salto. Los niños de la casa uno por uno fueron cogiendo la paloma mas á ninguno se le escapó; al llegar el turno á Juanito, éste por miedo de que se le escapara la cogió fuerte, y naturalmente, la señal de los dedos de Juanito quedó en la paloma de cera, y entonces descubrieron que había sido él, pues comprendieron que por miedo de ser descubierto había apretado.

Su papá le reprendió severamente delante de los otros niños, y desde entonces avergonzado se corrigió de este vicio.

VICENTE CHAO
(12 años.)

Barcelona.

CARIDAD

Lorenzo era un niño muy aplicado y bueno, y su papá le dejaba ir al bosque próximo, al que siempre iba acompañado de un buen criado y mejor merienda. Un día que estaba leyendo la preciosa colección de LOS MUCHACHOS, vió que caía al pie de un árbol un anciano. Fué hacia allí el niño, y le preguntó qué tenía; pero el anciano no pudo contestar más que "Tengo hambre y sed". Lorenzo le dió su merienda y lo llevó á casa de sus padres. Estos, al saber la buena conducta de su hijo, le dijeron que en premio le regalarían lo que quisiera, y el niño pidió que se quedase con ellos el buen anciano.

CARMEN PÁRAMO
(10 años.)

Madrid.

LO QUE SON LAS MADRES

A las madres las debemos la honra, el honor, ser cristianos, ser puros hombres, el honor á la Patria, y sobre todo, el amor.

Un niño de cinco años era bueno, fué al colegio; pero tenía el defectillo de quitar los cuartos, aunque poco dinero. Llegó á ser mayor y no se corrigió, aunque de pequeño comulgaba, ahora odiaba á

Dios, robaba dinero, mientras que su madre de criada en casa de unos ricos señores, él, jefe de una banda de famosos bandidos andaba en tratos por ver si podían robar en casa del conde X. Por fin se citaron á las once, hora en que los señores se acostaban...

...A las once menos un minuto sonó un silbido y todos se reunieron, escalaron la casa, y entraron por la ventana del último piso, donde sabéis duermen las criadas; mataron á la primera que encontraron, que exhaló un grito, y entonces el sereno con dos guardias hicieron la combinación de quedarse un guardia abajo y subir otro y el sereno por la escalera. Se escaparon todos menos el jefe, que á la mañana siguiente, acompañado del juez de guardia, vió el horroroso crimen que había cometido. ¿Sabéis quién era? Su madre, su misma madre. Inmediatamente ingresó en la cárcel, donde lleno de ignominia se envenenó.

MANUEL CANALES
(10 años.)

Madrid.

UNA GRAN VERDAD (DIBUJO DE M. BARRIOS.)



con vuestro permiso voy á herrar á vuestro caballo de modo que no resbale sobre las olas.

—Daos prisa—dijo el príncipe Fideo,—porque mañana debo estar de vuelta para devolver á Disparatina sus zapatillas de ópalo.

Rápidamente el mago herró al ca-

Apenas había pensado esto cuando el mar se puso materialmente negro de monstruosos cangrejos mayores que hombres y con unas pinzas espantosas. El príncipe atacó bravamente con la espada á los que se atravesaban en su camino; pero el acero chocaba en vano contra sus



ballo con herraduras encantadas y fué bueno que lo hiciera, porque cuando el príncipe Fideo llegó á la orilla del mar, no encontró barco, ni tablas con que hacer una balsa. Pero el caballo galopó y el príncipe vió que había una estrecha senda de rocas que se extendía mar adentro casi á flor de agua. El piso era más resbaladizo que el hielo, pero el caballo corría fácilmente hasta que se perdió de vista la tierra.

—Esto es más fácil de lo que me imaginaba—pensó el príncipe Fideo.

carapachos, y el príncipe habría sido derribado y devorado si su caballo no hubiera galopado con la velocidad del rayo dejando atrás á los cangrejos.

—El Príncipe Pez no puede contra mí—dijo el príncipe Fideo entusiasmado con la velocidad de la carrera.

Apenas había pronunciado estas palabras sonó en torno suyo la música más dulce y agradable que había oído en su vida. A la luz del sol poniente vió el príncipe á lo lejos unas doncellas bellísimas cantando una

melodía al son de arpas de oro. Ellas y sus canciones eran tan bonitas que el príncipe tiró de las bridas con ánimo de desviarse de su camino para ir á felicitar á las artistas por su belleza, pero el caballo siguió galopando. El príncipe se enfadó al principio, pero luego vió que el caballo había hecho bien de seguir galopando, porque aquellas doncellas eran sirenas que acechan á los hombres en el mar para cogerlos y llevárselos al fondo. Al dar en sus cuerpos los oblicuos rayos del sol les vió el príncipe las colas de tiburón y comprendió que las sirenas le tendían un lazo.

—Tengo que tener más cuidado— dijo el príncipe.

Al decir esto, el sol se ocultó en el horizonte y se desencadenó una gran tempestad. Olas enormes, gigantescas barrían la senda de roca y la espuma que formaban parecía que llegaba hasta las nubes. Pero el caballo seguía galopando, y el príncipe Fideo se mantenía virilmente en la silla, aunque le ahogan casi la espuma y los golpes de mar.

Grandes serpientes de mar saltaban por doquier, enormes pulpos le tocaban con sus tentáculos y rocas gigantes rodaban con las olas amenazando aplastarle. Pero el príncipe Fideo seguía adelante y luego, bruscamente, cesó la tempestad, desvaneciéronse las tinieblas como si se hubiera descorrido una cortina, y brilló la luna llena. Y allí, justamente en frente del príncipe brotaba una fuente en medio del mar.

Inútil es decir que el príncipe Fideo llenó su redoma sin pérdida de tiempo y emprendió á escape el regreso. Ya no le amenazaba ningún peligro pero había llegado más lejos de lo que suponía, y ya era bien de día cuando estuvo nuevamente á la vista de palacio.

Una gran procesión se dirigía al

campanario que aún no estaba acabado de construir. La gente estaba en todas las actitudes concebibles menos en la de los mortales ordinarios, es decir, andando con los pies y el cuerpo erguido. Todos estaban haciendo algo intensamente absurdo y del modo más solemne. A la cabeza de la procesión iba el rey andando á la pata coja y con la corona atada á una rodilla. Detrás iba la princesa Disparatina, descalza y apoyada en una aleta del Príncipe-Pez. Estaba tan encantadora que el príncipe Fideo se indignó extraordinariamente al ver á semejante criatura á punto de casarse con un ser tan feo como el Príncipe-Pez, y sin poder contenerse se acercó violentamente con la espada desenvainada, y estrelló la redoma en la cabeza del pez.

El efecto fué instantáneo. Todos los presentes se pusieron en la postura normal y se echaron á reír.

El rey se puso á escape la corona en la cabeza y la princesa retrocedió mirando con desagrado al Príncipe-Pez.

—¿Quién es este monstruo?— preguntó cerrando los ojos. En el mismo momento el príncipe Fideo le atravesó de parte á parte con la espada, como le había prometido y toda la concurrencia vitoreó al príncipe, regocijada.

Pero el príncipe Fideo alzó una mano demandando silencio y dijo:

—El reino de Disparatolia ha estado encantado durante muchos años, pero hoy ha roto el hechizo el agua de la Fuente de la Risá, y Disparatolia ha vuelto á ser lo que fué.

Volvióse luego hacia Disparatina y la preguntó:

—¿Queréis casaros conmigo?

Ella se sonrió y se puso colorada, mostrándose más bella que nunca:

—No tengo zapatos para ir á la iglesia—dijo.



El príncipe Fideo sacó del bolsillo las preciosas zapatillas de ópalo.

—Con este calzado os basta—repuso, y la princesa alzó un pie, pero al fijarse en el calzado exclamó:

—¡Pero... si son mis zapatillas!

Entonces recordó lo sucedido en la acacia y volvió á sonreirse.

—Debéis casaros conmigo—dijo el príncipe Fideo.

—Me casaré—repuso Disparatina,

y así fué, en efecto, porque inmediatamente se dirigieron á un templo normal, es decir, con el campanario en lo alto, y los casó solemnemente el arzobispo.

Luego, el pueblo pidió que fuese su rey, y el rey se lo suplicó también, por lo cual tomó la corona y gobernó bien y sabiamente.

En Disparatolia no volvieron á cometerse disparates.



La princesa gigante y el príncipe enano

Hace muchos años vivía un rey que se llamaba Ban y que no tenía ningún hijo. Inútil es decir que deseaba tenerlo y con el fin de conseguirlo fué á ver al Hada Vieja que vivía en lo alto de un cerro muy alto en medio de una gran selva.

—¿Qué quieres?—le preguntó el Hada Vieja muy malhumorada, cuando le vió.

El rey se molestó bastante, porque no estaba acostumbrado á que le hablasen de aquel modo, pero como sabía que el Hada Vieja podía convertir un rey en un gato con sólo mirarlo, calculó que lo más prudente era pa-

sar por alto el mal tono del Hada Vieja y tratarla cortésmente.

—Siento mucho tener que molestaros, mi querida señora—dijo—pero como gozáis de tan excelente reputación vengo... vengo... á... á... deciros...

—¡Pareces tonto!—interrumpió el Hada.—¿Por qué no dices de una vez lo que quieres?

—Un hijo, es lo que quiero, señora.—balbució el rey.—¡Nada más que un hijito!

—Bueno, haré lo que pueda por ti—dijo el Hada Vieja,—pero no esperes demasiado.

La mona vengativa



El negrito Pancho Lona ha cogido una gran mona.



Más de tanto andar rendido el negrito se ha dormido.



La mona aprovecha el sueño y se vengará de su dueño.



Rebosante de alegría le ata á la nariz la lía.

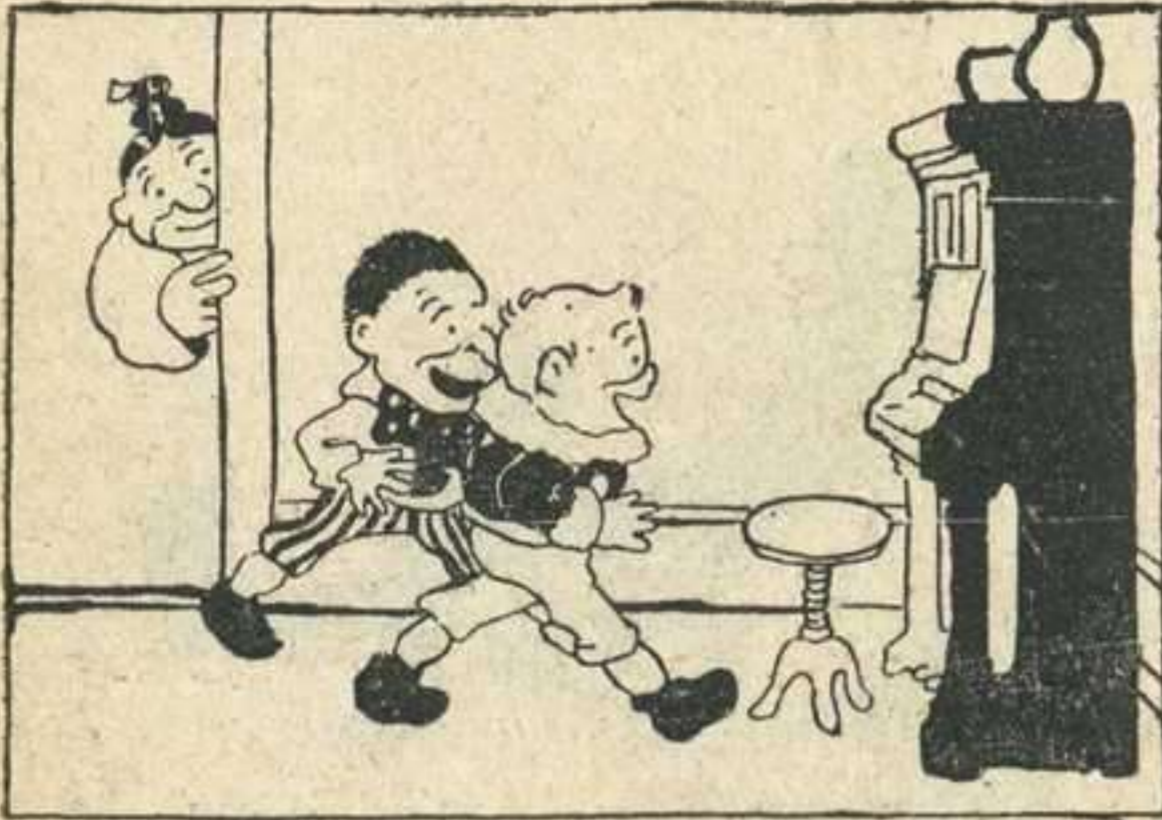


Panchito, sobresaltado, despierta cuando está atado.

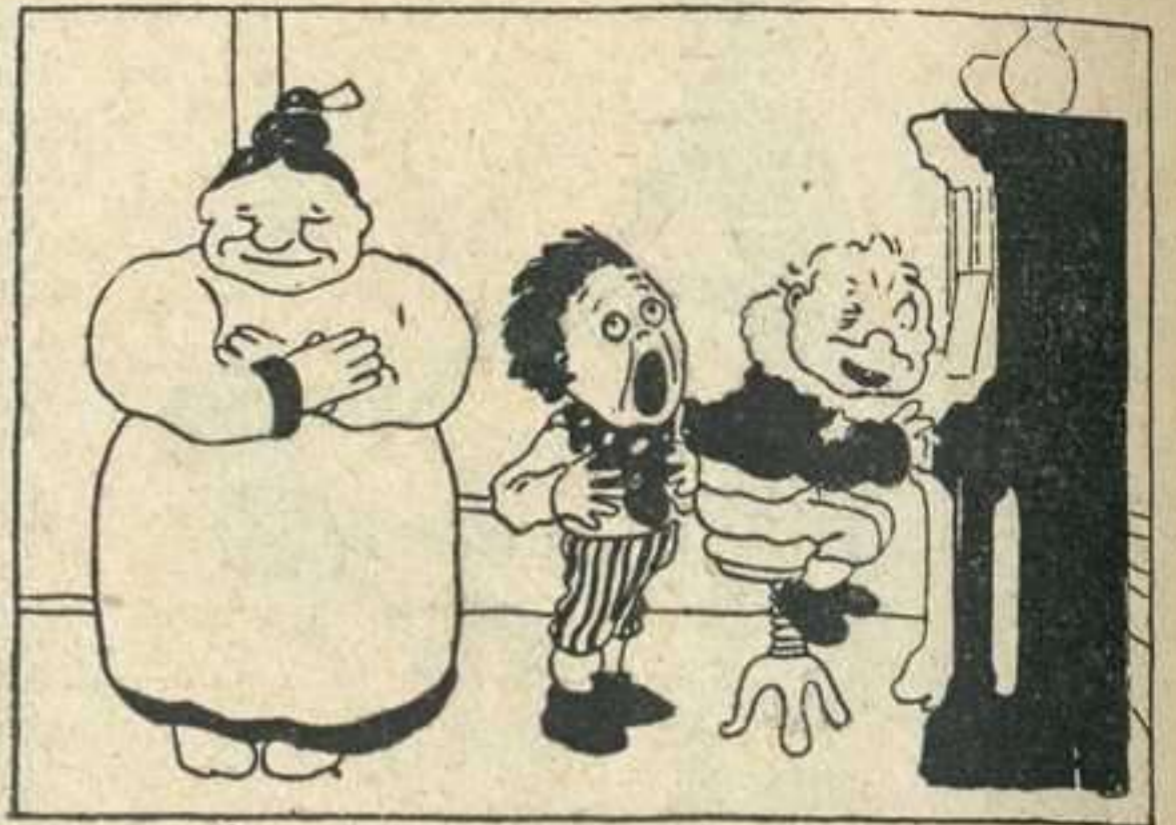


Y mientras la astuta mona se sonríe de la broma.

Travesuras de chiquillos o la viuda de Pinillos



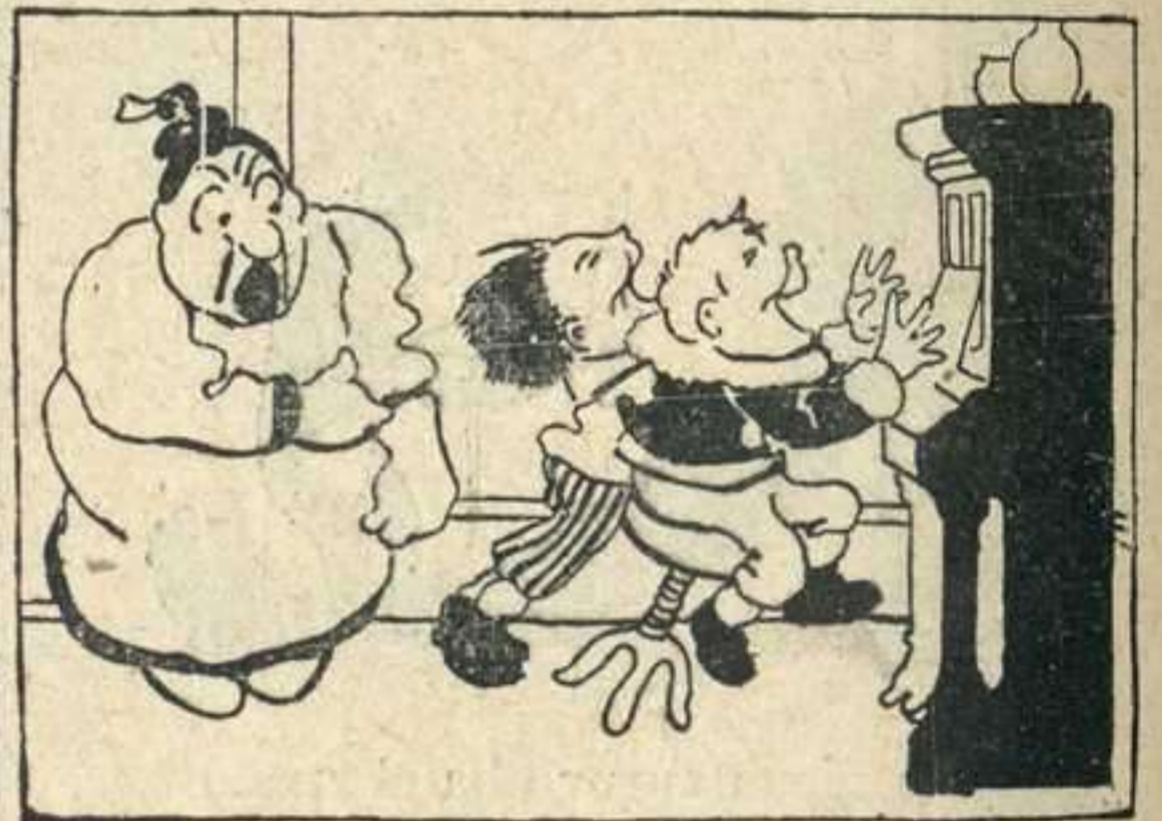
¡Oh qué pareja estudiosa,
Dice la madre orgullosa.



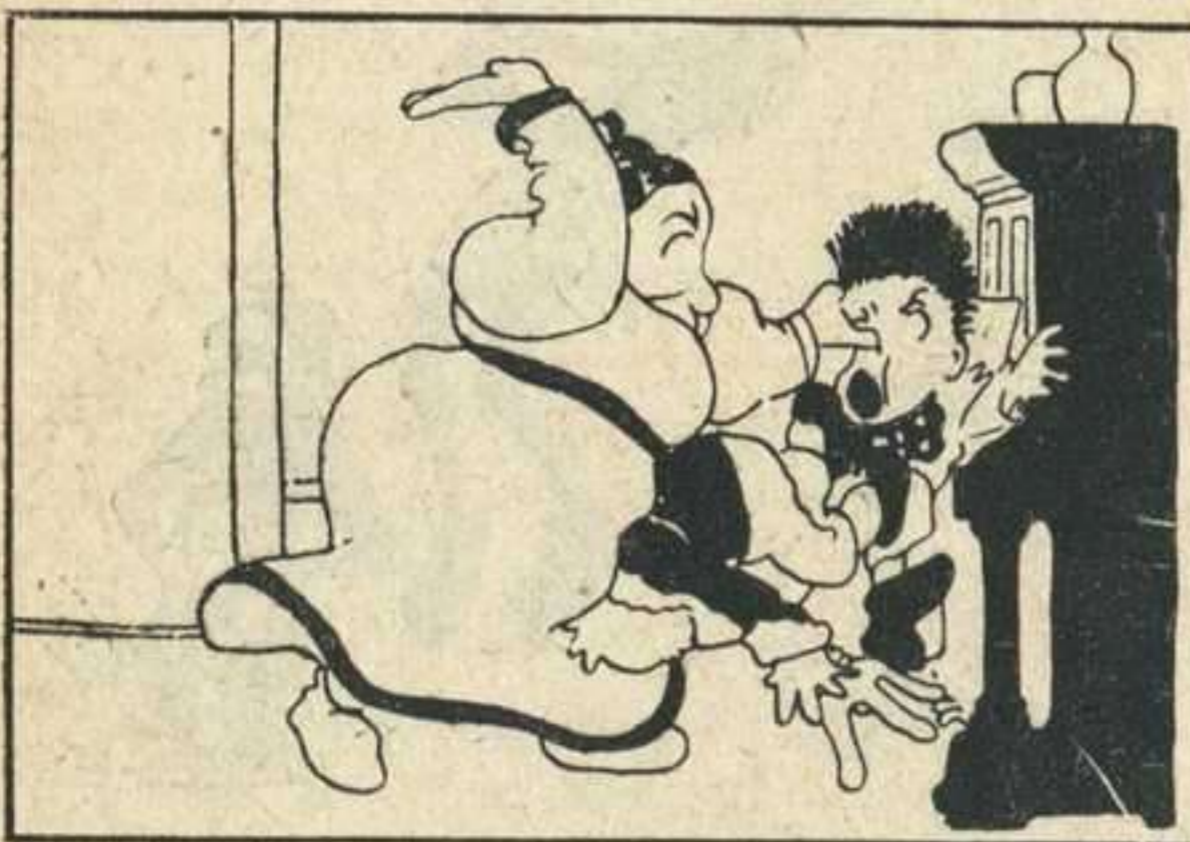
Grita más fuerte, anda, grita.
¡Oh, querida mamásta!



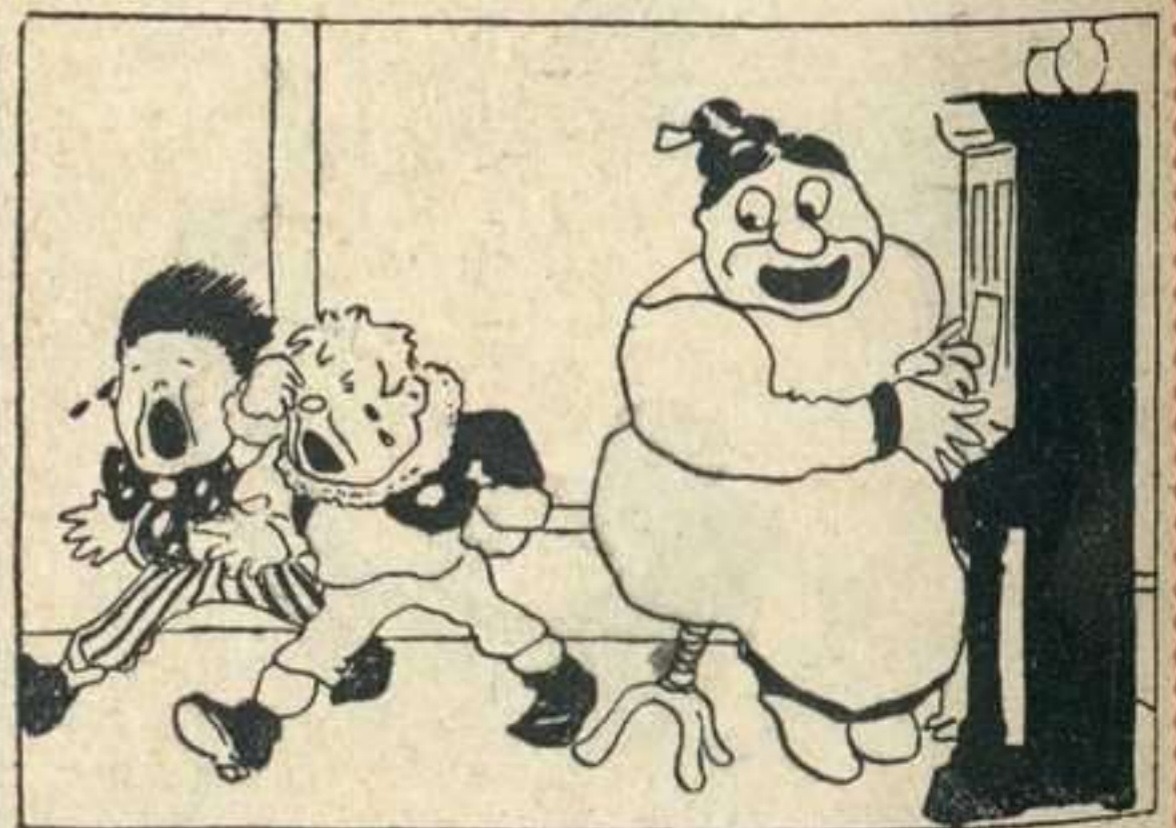
¡Mi madrecita querida!
¡Tú eres mi encanto y mi vida!



Estas son burlas pesadas
Os voy á dar dos morradas.



Me parece que este lelo
Me quiere tomar el pelo.



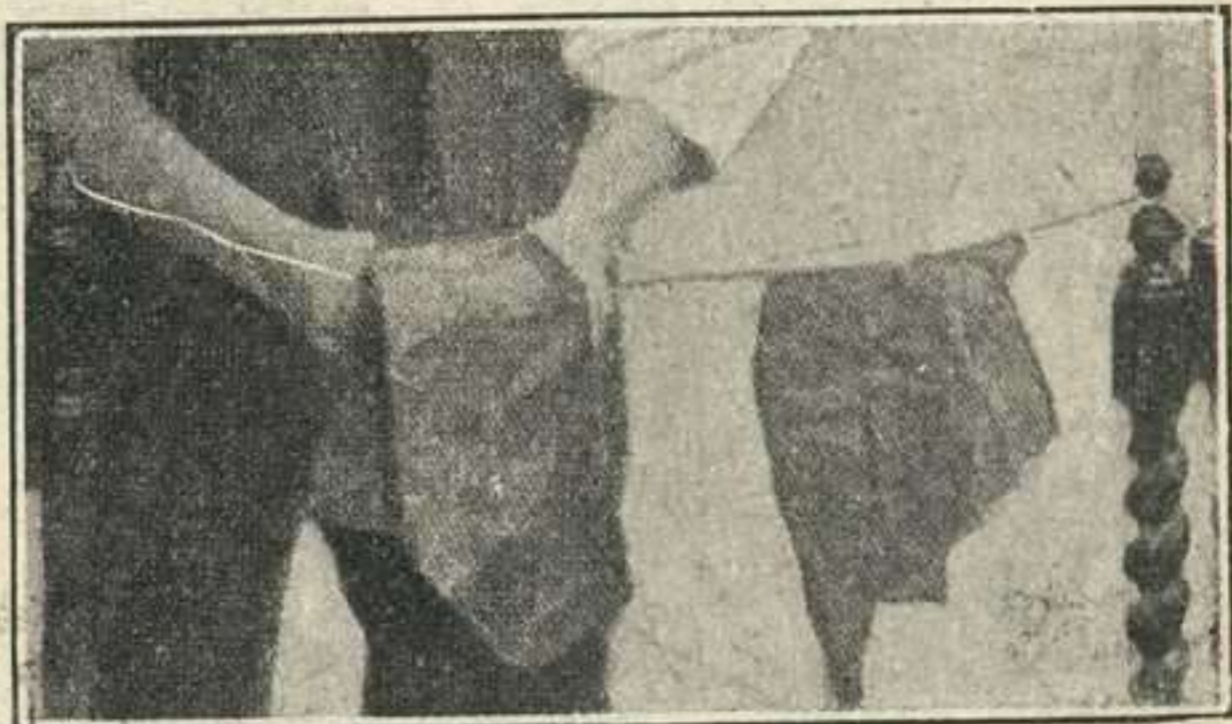
¡Cómo lloran mis hijitos!
¡Pobrecitos! ¡pobrecitos!

COSAS DE PRESTIDIGITACION

La cuerda anudada

El mago saca del bolsillo un trozo de bramante de un metro de largo y lo corta en tres trozos de igual longitud. Después ata los tres trozos y los extremos de la cuerda anudada los ata á dos sillas. Todo esto de manera que lo vean bien los espectadores. Luego cubre los dos nudos con unos pañuelos, retira éstos á los pocos momentos y la cuerda cortada y anudada aparece entera, sin ningún nudo.

El secreto está en que el mago tiene otra cuerda igual en la que hay



mo tiempo saca, oculta en la palma de la mano la cuerda preparada. Mientras corta las puntas de los nudos es muy fácil sustituir las cuerdas, de manera que todos se figuran que el trozo de cuerda que los mismos espectadores atan á dos sillas es el mismo que cortaron y anudaron. "Voy á cubrir el mago, y al meter en el bolsillo la mano para sacar un pañuelo guarda la cuerda cortada y anudada de veras. Con su pañuelo y otro que pide prestado cubre los nudos imitados y metiendo las manos por estos nudos con los pañuelos", dice debajo desata fácilmente los nudos imitados y esconde en la mano los dos trocitos de cuerda. Después retira los pañuelos y la cuerda aparece entera.

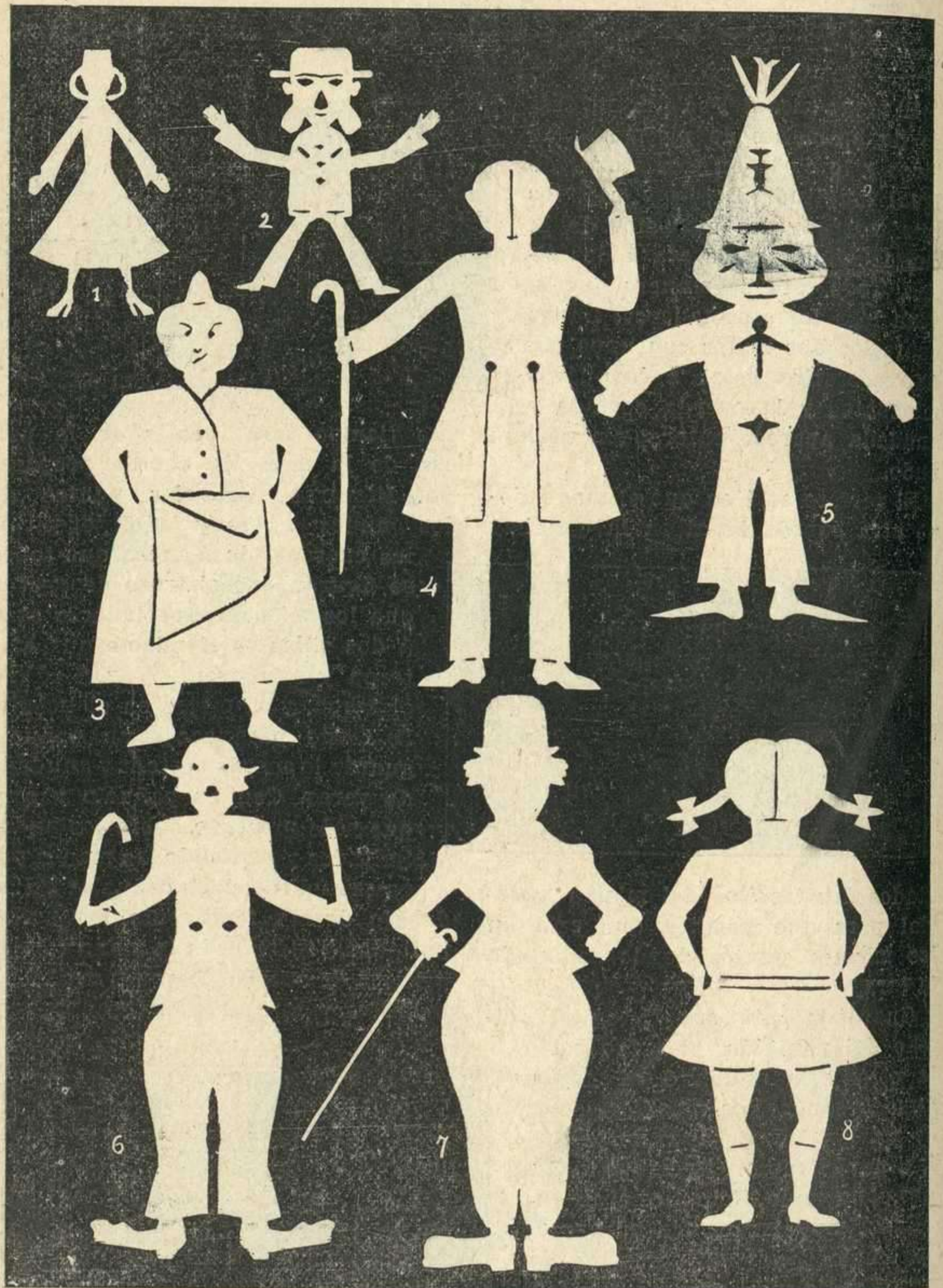


atados dos trocitos del mismo material para que parezca que está en los mismos puntos donde se anuda la otra.

Guardada esta cuerda en el bolsillo del pantalón, el mago corta la otra y la anuda ó la manda anudar con nudos sencillos, como se atarían los cordones de las botas, por ejemplo. Cuando está hecho el segundo nudo dice el mago: "Están muy largas las puntas de los nudos; voy á cortarlos un poco" y diciendo esto mete la mano en el bolsillo del pantalón para sacar el cortaplumas y al mis-



Muñecos recortados



1, por Armando Buscarini.—2, por Pedro Montoya.—3, 4 y 8, por Lolita Longué.—
5, por Julio Pérez Guzmán.—6, por Guillermo Menéndez.—7, por Juanra.



Entretencimientos.

CHARADAS

REMITIDAS POR ALFONSO MARTÍN SÁCHEZ

Mi primera con mi cuarta,
es un nombre poco raro,
la segunda con mi cuarta
es animal de mi agrado;
segunda-tercera-cuarta
en cuarteles hallarás,
y el TODO bonita flor
que á muchos le gustará.

Es un pez dos-prima
igual á segunda-tres,
y mi TODO un vegetal
al derecho y al revés.

*

ENIGMAS

(REMITIDOS POR ALFONSO MARTÍN.)

Soy veloz de tal manera
que mis fuerzas van creciendo,
al paso que yo corriendo
y con ocasión ligera
por muchas partes me extendo.

Jamás aprendí á escribir,
y soy muy gran escribana;
y con invención galana
te suelo siempre servir
sin cansar, tarde y mañana.

*

LOGOGRIFO

(REMITIDO POR GONZALO IZUIERDO.)

- 8 Vocal.
- 5 5 Consonante.
- 5 4 3 Licor.
- 6 7 8 5 Verbo.
- 5 4 7 6 3 Nombre de varón.
- 5 4 7 8 3 6 En Roma.
- 1 2 7 1 6 3 4 En las vides.
- 1 2 3 4 5 6 7 8 Espectáculo.

CUADROS UNIDOS

(REMITIDOS POR ISMAEL CUÉ.)

```

0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
      0 0 0 0
      0 0 0 0
      0 0 0 0 0 0 0
                0 0 0 0
                0 0 0 0
                0 0 0 0
                0 0 0 0 0 0 0
                0 0 0 0
                0 0 0 0
                0 0 0 0
    
```

Sustituir los ceros por letras para que horizontal y verticalmente se pueda leer: 1.º, mujer bíblica, madre de Ismael; 2.º, cuadrúpedo, de la familia de los antílopes; 3.º, nombre de varón; 4.º, nombre de mujer; 5.º, río de Rusia que desemboca en el Mar Caspio; 6.º, anfibio; 7.º, sitio de recreo en las poblaciones; 8.º, dios mitológico; 9.º, nombre de mujer; 10, verbo; 11, tejido; 12, parte del mundo; 13, ciudad de Francia sobre el Sena.

*

JEROGLIFICO

(REMITIDO POR "TOÑICO".)

Nota Nota Nota Nota

*

TERCIO SILABICO

(REMITIDO POR "TOÑICO".)

```

0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
    
```

Sustituir los puntos por letras de modo que vertical y horizontalmente diga: 1.º, nombre de varón; 2.º, nombre de mujer; 3.º, nombre de mujer.

ADIVINANZAS

(REMITIDAS POR LUCIANO SÁNCHEZ.)

Blanco fué mi nacimiento
y verde mi mocedad,
y negro mi acabamiento,
¿qué cosa cosa será?

Por un callejón oscuro
sacan y meten
á Juan desnudo.

*

PROBLEMA

(REMITIDO POR PEPITO RUIZ JIMÉNEZ.)

Un cazador amigo mío, me refirió días pasados la siguiente aventura.

Regresaba cierto día á su casa llevando las piezas que había cazado, cuando dió de manos á boca con uno de los guardas del coto, donde estuvo cazando sin licencia, y para librarse de él le regaló tres cuartas partes de los conejos que había cazado. Tranquilo por haber salido bien del encuentro, seguía su camino, pero se encontró con otro guarda, que le exigió la mitad de los conejos que aún le quedaban, más la mitad de otro.

Al llegar á su casa le salió al paso un mendigo y compadecido el cazador, le regaló un conejo y medio.

De modo que después de estar cazando todo el día sólo le quedó un conejo.

¿Cuántos había cazado?

SOLUCIONES DE LOS PASATIEMPOS PUBLICADOS EN EL NUM. 155:

De las charadas: VENTANA.—PACOMIO.

De la adivinanza: LA CARTA.

De la charada rápida: CANARIAS.

De la pregunta geográfica: BERJA.—BÉJAR.

Del problema: 60 NARANJAS.

De la tarjeta: NAVAS DE TOLOSA.

De los jeroglíficos comprimidos: TENORIO.—CASINO.—TRESILLOS.

De la pajarita numérica: 1234567890.—DOMESTICAR.

Del rombo:

A
I D O
A D E L A
O L A
A

Del pasatiempo: PAPA.—PEPA.—PIPA.
POPA.—PUPA.

Del logogrifo numérico:

L o n d r e s
L e o n e s
N e r ó n
L o r o
S e r
R e
L

Han remitido soluciones de los pasatiempos publicados en el núm. 154:

Isidro Uceda, Madrid; J. Capdevila, Cieza; Jenaro González, Leandro López, Coruña; Ezequiel Jaquete y Rama, Madrid; Antonio Leal Alberca, Alcázar de San Juan; Julio Pérez Guzmán, Alcázar de San Juan.

Liga Postal

LISTA 74

(Véase la 73 en el número 156.)

José María Rodríguez, Gran Capitán, 1, Montilla.

Antonio Alcacer, San Gervasio, 31, 1.º, San Gervasio (Barcelona), inscrito en la quinta lista y dado de baja vuelve á entablar correspondencia, contestándola los días 15 y 30 de cada mes.

Trinidad Paniagua, Altozano, 9, tienda, Alcázar de San Juan. (Coleccionista de estampas de la guerra europea.)

CORRESPONDENCIA

R. Ortiz.—¿Vive en Madrid? Repita los nombres y señas de sus amiguitos para inscribirlos.

J. M. Higuera (Madrid).—Muchas gracias por su ofrecimiento, pero no hay plaza. Su trabajo entra en turno.

A. Cantero.—Tiene usted razón. Vamos á poner los medios para evitar que envíen cosas copiadas.

M. Juan (Madrid).—Si pasa de una columna no nos conviene, porque hay mucha colaboración y no se puede prodigar el espacio á fin de que entren muchas firmas.

F. Pacheco.—Están en turno.

R. Botet (Barcelona).—Tendremos presente su idea.

LOS CONTEMPORÁNEOS

REVISTA SEMANAL ILUSTRADA

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

NUMERO SUELTO:

Edición de lujo, 30 céntimos.

Edición económica, 20 céntimos.

Impresos y sellos caucho

ENCOMIENDA, 20 duplicado

Apartado 271.—Madrid

ALREDEDOR DEL MUNDO

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

GRAN ÉXITO

MUÑECOS RECORTABLES EN PAPEL

Mariquita y Mariquitina, Lola y Lolito, Leoncito y sus muñecos, Juanito y Juanitín, Marianito, Nicolasito, Eduardito, Federiquito, Guillermito, Napoleoncito, Jorgito, etc.

Remitiendo el cupón adjunto á las oficinas de **PIC-TORIAL REVIEW**, Alcalá, 48, Madrid y giro postal de una peseta se remite la colección certificada.

Cupón "Los Muchachos"
Al hacer el pedido debe acompañarse este cupón.



3

nombres que la

PERFUMERIA FLORALIA

*aconseja no olvidar á las personas que
quieran gozar privilegio de elegantes:*

FLORES DEL CAMPO

Jabón
Polvos
Colonia
Ron Quina
Loción
Brillantina
Extracto

OXENTHOL

Dentífrico admirable á base de oxígeno

Y SUDORAL

Loción desodorante, cuyas propiedades describimos en el prospecto perfumado que le regalará su perfumista ó su farmacéutico.