

# LOS MUCHACHOS.

DOMINGO 27 DE JUNIO DE 1915



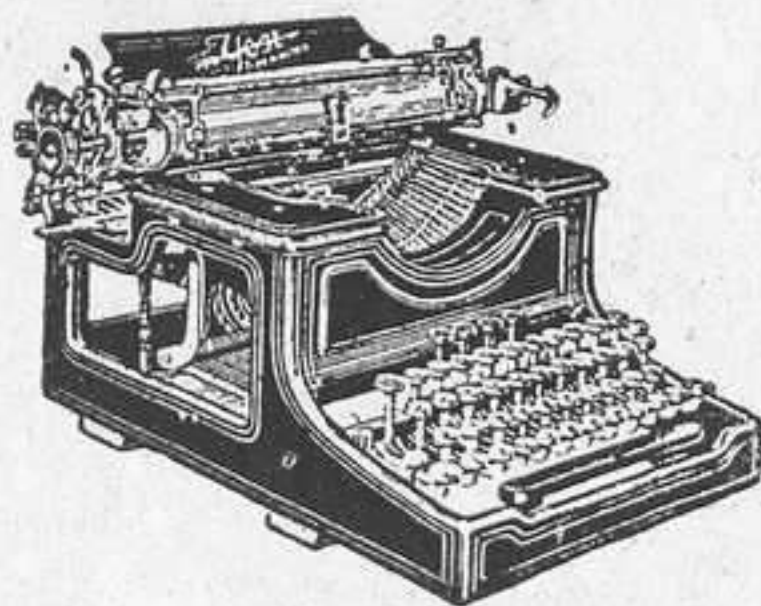
NÚM. 59

SEMENARIO CON REGALOS

10 cts.

# “YOST”

: : : VISIBLE. SIN CINTA : : :



ENSEÑANZA DE MECANOGRAFÍA

*Central de la “YOST” en España:*

Barquillo, 4.--MADRID

# LOS MUCHACHOS

REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN

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

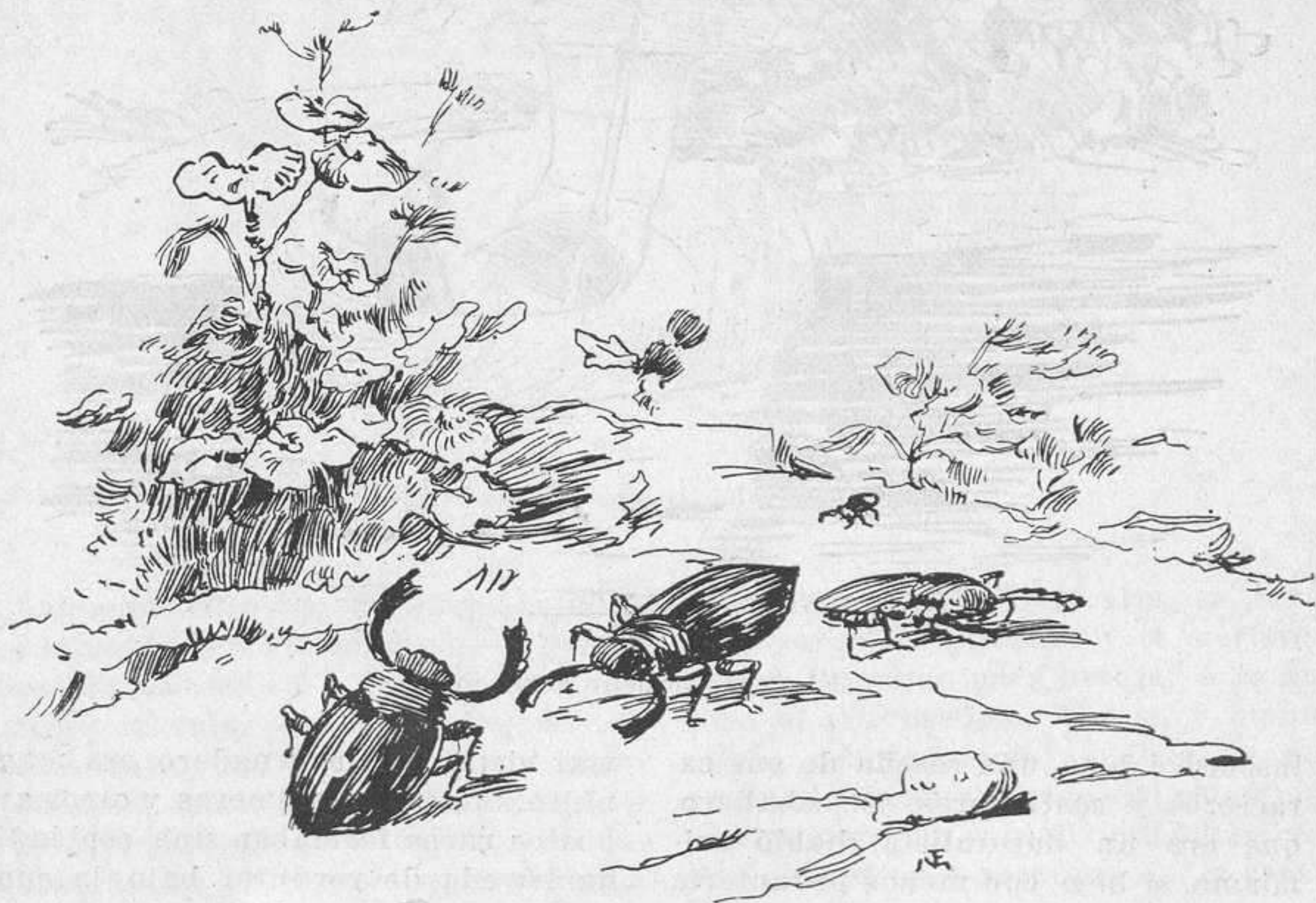
SUSCRIPCIÓN

ESPAÑA: Semestre. . 2,50 pesetas.

EXTRANJERO: Semestre. . 4 francos.

## EL ESCARABAJO CUENTO

(CONCLUSION)



Le prodigan grandes honores.

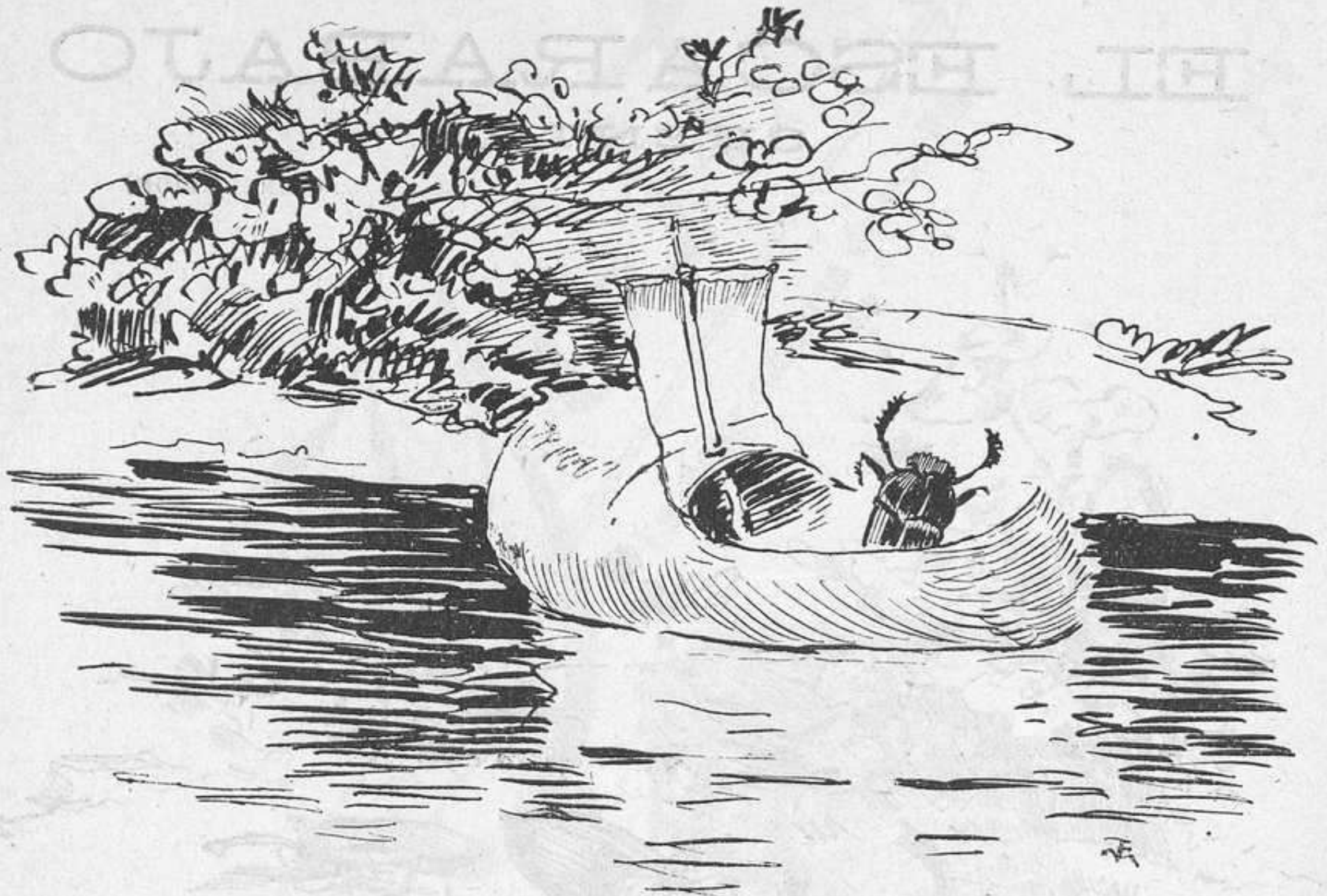
La reunión del légamo le recibió prodigándole grandes honores y entre otras cosas le propusieron un enlace con una de las hijas de la casa; cuyo enlace dijo aceptar con mucho agrado, si bien sólo de palabra, pues entrada la noche procuró escabullirse.

Encontró en la zanja un aguazal, por lo que se embarcó en una hoja de col, que iba empujando el viento á intervalos, hasta que al amanecer tocó en tierra firme, y el escarabajo, después de encaramarse por una de las paredes de la zanja, se encontró en una avenida. Dos personas, un ca-

ballero algo entrado en años y un jovencito, le divisaron, y el último le recogió, y después de volverlo y revolverlo, púsose á hablar con mucho énfasis sobre los estercorearios y los escarabajos en general.—Alá—decía—descubre el negro estercoreario en el fondo del légamo más espeso. ¿No es esto lo que dice el Alcorán? Luego pronunció el nombre latino del

dero en donde husmeó deliciosas emanaciones de estiércol: vió los ventanales abiertos de par en par y penetró resueltamente, encontrando un gran montón de estiércol fresco. Se hundió en él con delicia, durmió y soñó que acababa de morir el caballo del emperador, legándole sus famosas herraduras de oro puro.

Cuando despertó se dispuso á to-



El viento impelia el zueco.

insecto é hizo una reseña de sus caracteres y costumbres. El caballero, que era un naturalista, habló asimismo, si bien con menos pedantería que su joven compañero.

—Podríamos llevárnoslo y en casa lo estudiaríamos detenidamente—dijo el primero.

—No es necesario—observó el segundo—tenemos ya varios ejemplares mucho más bellos.

El escarabajo viendo que todo era una odiosa impertinencia, tendió el vuelo desde la mano del joven boquirrubio. Llegó cerca de un invernadero

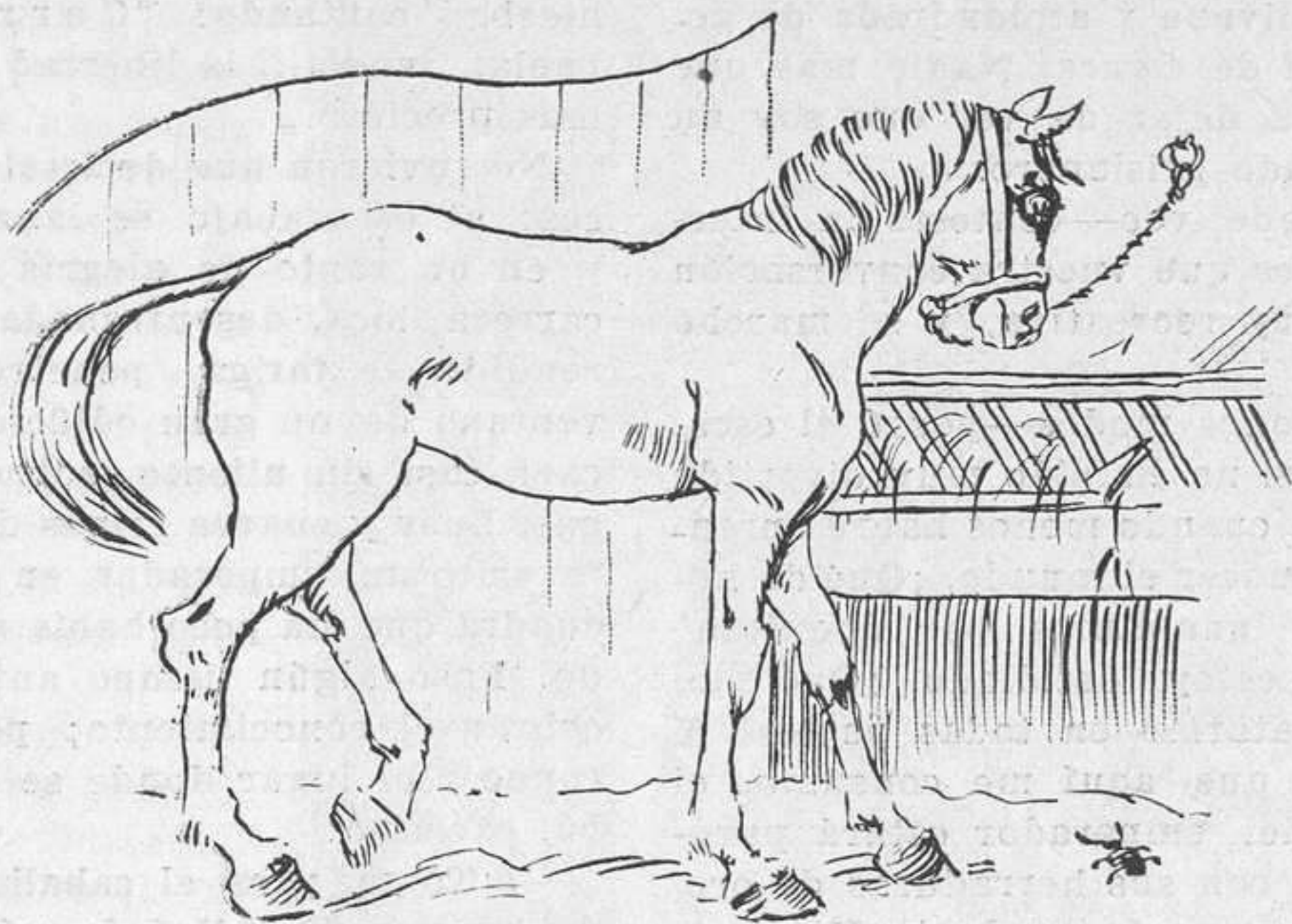
en donde huusmeó deliciosas emanaciones de estiércol: vió los ventanales abiertos de par en par y penetró resueltamente, encontrando un gran montón de estiércol fresco. Se hundió en él con delicia, durmió y soñó que acababa de morir el caballo del emperador, legándole sus famosas herraduras de oro puro.

—No es en verdad del todo desagradable el aspecto de estos lugares—dijo el escarabajo; pero no dejarán nada que desear cuando toda esta vegetación se pudra. ¡Oh, entonces con qué delicia me revolcaré! De todos modos, aquí me quedo instala-

do, aunque no me gustaría tener que vivir solo. Voy á ver si encuentro algún bravo escarabajo á quien pueda contar las altas cualidades de que con tanta justicia me envanezco.

Empezó á pasearse de arriba abajo, cuando á lo mejor se sintió cogido y levantado. El hijo del jardinero

moso Océano Atlántico de que había oído hablar algunas veces, y se sintió sobrecogido de un pavor tal, que cayendo de espaldas, tuvo después grandes trabajos para volverse á levantar sobre las patas. El viento impelía el zueco hacia tierra y el terror del escarabajo iba desvaneciéndose.



¡Es el caballo favorito del emperador!

había entrado en el invernáculo en compañía de un amigo, y al ver al escarabajo concibió la idea de divertirse un rato. Al efecto, después de envolverlo con una hoja muy grande, se lo metió en la faltriquera, y si bien el escarabajo se movía, valiéndose de las patas para desenredarse, recibió un golpe, que por el momento le dejó aturdido. Los dos muchachos corrieron al estanque, cogieron un zueco que rodaba por allí, lo armaron con un pequeño bastón á guisa de mástil, sujetaron al pobre escarabajo con un hilo, y botaron la embarcación al agua.

El estanque era muy vasto, de suerte que el escarabajo se figuró encontrarse por lo menos en el fa-

Pero aquel par de pícaros se arregangaron los calzones y se metieron en el estanque para arrojar á lo ancho el microscópico buque, y empujarlo cuantas veces se dirigiese demasiado hacia el borde del estanque. Así pasaron un rato divirtiéndose con las angustias y zozobras de la víctima de sus travesuras.

Pero por último les llamaron desde la casa y no tuvieron más remedio que dejar al escarabajo entregado á su suerte. Cambió el viento arrastrando el zueco más y más hacia el centro del agua, y por más que el escarabajo hizo desesperados esfuerzos para tomar vuelo, no pudo lograrlo, pues se encontraba muy sujeto.

Pasó una libélula y se paró sobre el pequeño palo.

—Hace buen tiempo —dijo.—  
¿Quién como vos, amigo mío, que os estáis meciendo suavemente sobre las ondas! ¿Me permitiréis haceros un rato de compañía?

—Se conoce, señorita—replicó el escarabajo con aspereza—que sois tan casquivana y atolondrada de genio como de figura. Nadie más que vos podía dejar de ver que soy un infortunado prisionero.

—Lo que veo—contestó la interpelada—es que vuestra conversación no es muy recreativa, y se marchó volando.

—De todos modos—pensó el escarabajo—si no ha sido muy divertido mi viaje, cuando menos habré aprendido á conocer el mundo. ¿Qué de horrores é ignominias por doquiera! De veras estoy fastidiado. ¿Qué modo de tratarme en todas partes! Y mientras que aquí me consumo, el caballo del emperador estará pavoneándose con sus herraduras de oro, que es lo que más me duele. En cuanto á las palabrotas de esa descarada que ahora mismo me acaba de ultrajar, ni quiero tomarme la pena de enfadarme.

¿Qué vida tan accidentada ha sido la mía! ¿Qué de aventuras he corrido! Verdaderamente, si alguien las escribiera serían muy curiosas; pero ¿quién va á contarlas? Por otra parte el mundo es indigno de conocerlas. ¿Es posible que los palafreneros se negasen á ponerme zapatos de oro? Si realmente debo sucumbir en medio de este mar, no me cabrá más que un consuelo, y es que el mundo pagará su ingratitud, perdiendo conmigo su mejor ornamento.

Pero no debía morir. Acercóse al zueco una lancha tripulada por varias jóvenes, y si la una divisó el zueco, la otra se fijó en el pobre escarabajo. La lancha llegó junto á él, las muchachas recogieron el zueco, y con unas tijeras cortaron el hilo que retenía al prisionero. Llegadas á tierra, colocaron el escarabajo en la hierba, cantando: "Corre, trepa, vuela... vuela... la libertad es el don más precioso.,"

No tuvieron que decírselo dos veces: el escarabajo se lanzó al aire y en un raptó de alegría hizo una carrera loca, desenfrenada. Por fin, rendido de fatiga, penetró por la ventana de un gran edificio y vino á caer casi sin aliento, sobre las largas, finas y suaves crines del caballo favorito del emperador, en la misma cuadra que ha poco había abandonado. Pasó algún tiempo antes de recobrar el conocimiento; pero al reconocer el lugar donde se encontraba, exclamó:

—¿Toma, y es el caballo favorito del emperador! Y á fe mía que me tengo en él con tanta arrogancia como Su Majestad misma. ¿No sabes por qué este caballo ha merecido el honor de llevar herraduras de oro? —me preguntaba el otro día el herrador.—Entonces no acertaba á explicármelo; pero ahora veo claramente que si lleva herraduras de oro es sólo para honrarme á mí, cuando se me ocurra la idea de montarlo.

El escarabajo se llenó de orgullo y satisfacción.

—He aquí las consecuencias de viajar—se dijo.—Es verdad que se pasan malos ratos y disgustos; pero al cabo uno regresa con la inteligencia más despejada.



## EL LIBRO DE LOS SANTOS

## Santa Catalina y la rueda

En mecánica se usa mucho una clase de rueda llamada vulgarmente rueda Catalina ó de Santa Catalina. Esta rueda tomó nombre de una santa que fué martirizada con una rueda.

Santa Catalina de Alejandría era cristiana y gozaba fama de ser la joven más sabia de Egipto en su tiempo. Vivió en el siglo IV, cuando la mayoría de las personas eran gentiles.

Un día supo la joven Catalina que el emperador Maximino había mandado que se sacrificasen en muchos infelices en honor de los ídolos que adoraba, y Catalina fué á palacio á condenar su crueldad y su estupidez.

El emperador discutió inútilmente con ella, porque era mucho más sabia que él y lo que decía era demasiado justo y exacto para que pudiera modificarlo ningún razonamiento. Entonces el emperador mandó llamar á todos los sabios del reino para que discutiesen con ella, y no salieron del empeño más airosos que el emperador. Los derrotó á todos en un gran debate, y mucha gente se hizo cris-



Santa Catalina en la rueda

tiana al oír las maravillosas palabras de la joven.

Esto enfureció al emperador y ordenó que la matasen, pero torturándola con una rueda.

No se sabe exactamente cómo era

aquella rueda. Un relato dice que era como una rueda cualquiera, pero armada de pinchos que la herían á cada momento, y otro relato afirma que no era una rueda, sino cuatro ruedas juntas y armadas de dientes.

Fuera como fuese la rueda, lo cierto es que Catalina fué atada á ella. Pero sucedió una cosa maravillosa. Apenas quedó atada á la rueda apareció un ángel y la desató, rompió la rueda, mató al hombre que la había inventado y destruyó también á la gente cruel que había ido á ver el martirio de la valerosa joven. Los que pudieron escapar corrían diciendo: "Grande es el Dios de los cristianos!,"

El perverso emperador no quedó contento. Mandó azotar á Catalina y luego la encerró en un oscuro calabozo,

donde la tuvo doce días sin alimento. Pero la joven tuvo apariciones que la consolaron y curaron sus heridas, y las historias cuentan que la llevó alimento una paloma. A los doce días mandó el emperador que sacasen á Catalina de su encierro, y ordenó al verdugo que la cortase la cabeza. Tal es, por lo menos, la tradición piadosa, la cual añade que su cuerpo fué transportado por los ángeles al monasterio de Santa Elena en el Monte Sinaí, donde se conserva.

Posteriormente se instituyó una Orden militar bajo su advocación, con objeto de guardar sus reliquias y proteger á los peregrinos que las iban á visitar.

Santa Catalina de Alejandría es la patrona de las escuelas, á causa del talento y la ilustración que poseyó.

## EL LEON SE AFEITA







EL ARTE DE HACER LAS COSAS

UNA BOLA DE MUCHOS COLORES

Con un trozo de cartulina y un poco de estambre se puede hacer una hermosa bola tan pequeña como una nuez ó tan grande como un balón de football. Todo depende del tamaño de la cartulina que se emplee.

Supongamos que queremos una bola de tamaño regular. Para esto necesitamos una cartulina recortada en forma de círculo de diez centímetros de diámetro. En el centro de la cartulina se abre un agujero completamente circular, de unos tres centímetros de diámetro. La cartulina debe ser siempre unas tres veces más ancha que el agujero del centro.

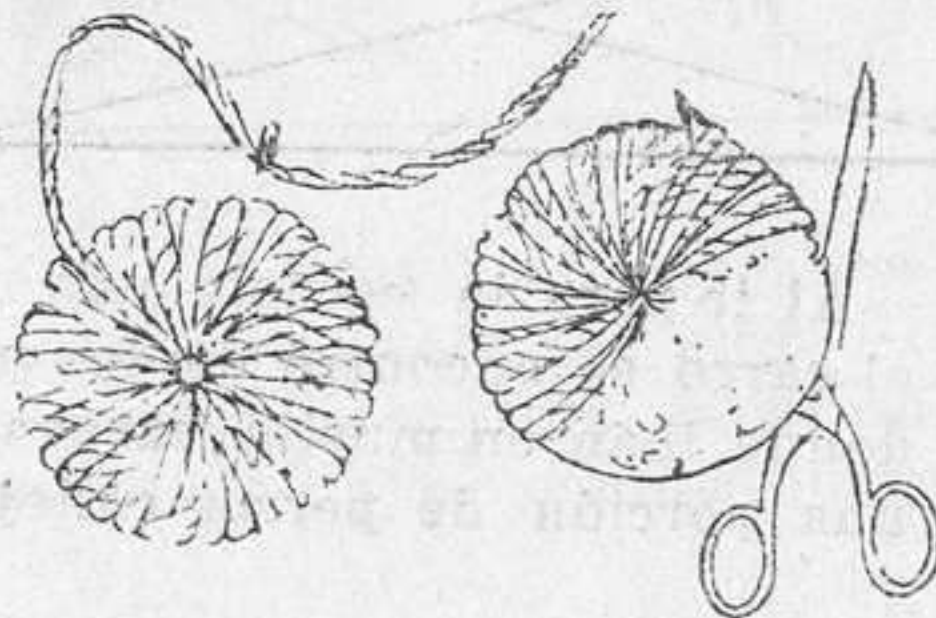
Si la bola ha de ser de un color sólo se necesita una hebra de estambre muy larga. El extremo de la hebra se introduce por el agujero del centro de la cartulina, se lleva hasta el borde y se sostiene allí con un dedo. Después se empieza á enrollar el estambre

pasándolo á cada vuelta por el agujero como se ve en uno de los grabados. El estambre no debe quedar ni muy tirante, ni muy flojo. Como llegará un momento en que el agujero estará lleno de estambre y será difícil pasar la hebra, puede emplearse una aguja.

Cuando ya esté muy apretado el estambre en el agujero, se cogen unas tijeras y se corta el estambre todo alrededor de la cartulina, quedando un haz de hebras cortas que se atan fuertemente por el centro con una cuerdecita fina y resistente. Hecho esto se arranca la cartulina.

Si sobresale alguna hebra se corta y se iguala la superficie de la bola con las tijeras.

Si se desea una bola de varios colores, se enrollan estambres distintos. Estas bolas no botan como una pelota, pero en cambio son muy silenciosas y se puede jugar con ellas sin hacer ruido y sin peligro de romper nada.



Enrollado del estambre.

Corte de las hebras.

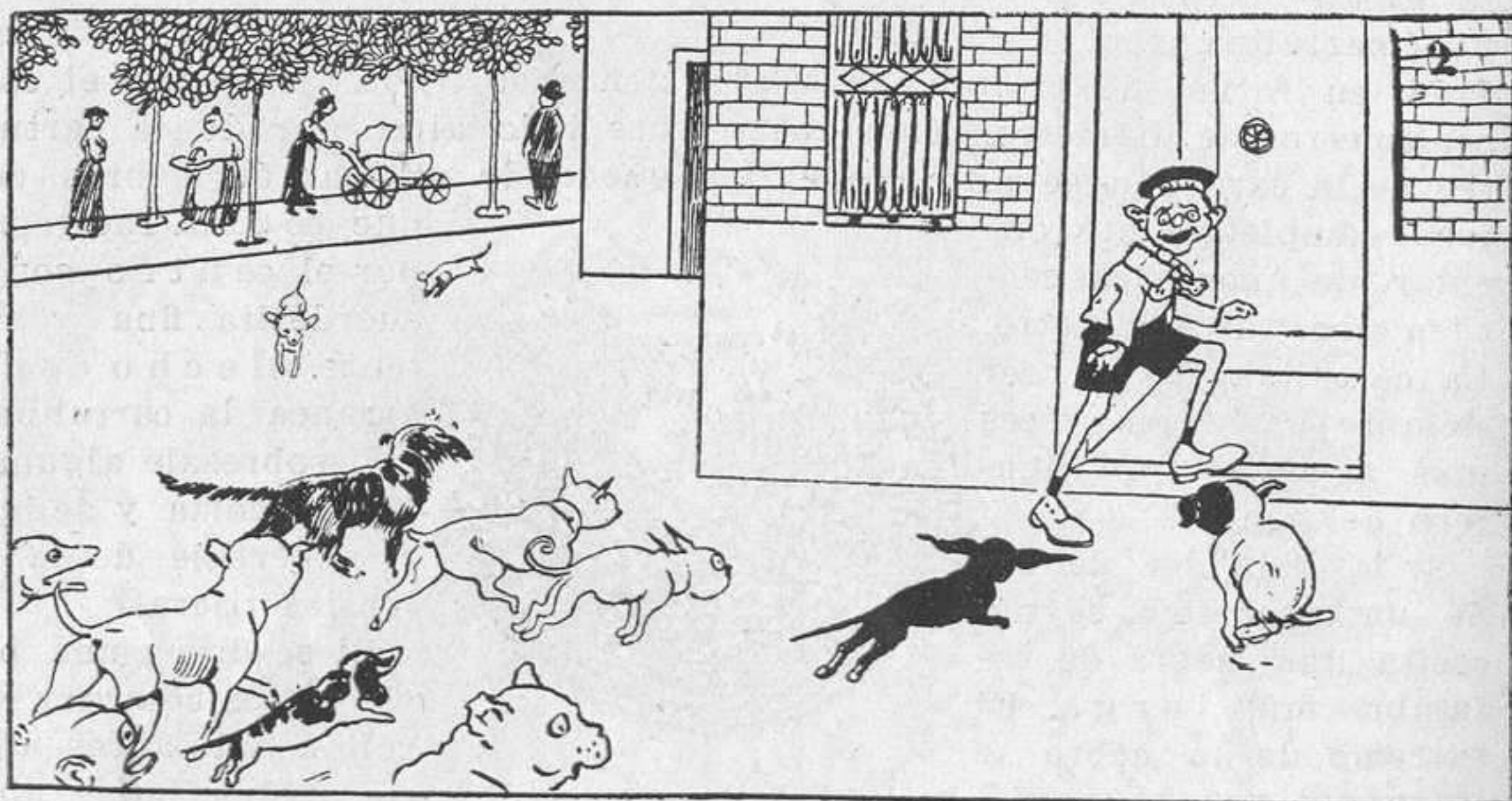


La bola de estambre.

# Tontolín protector, recoge al fin

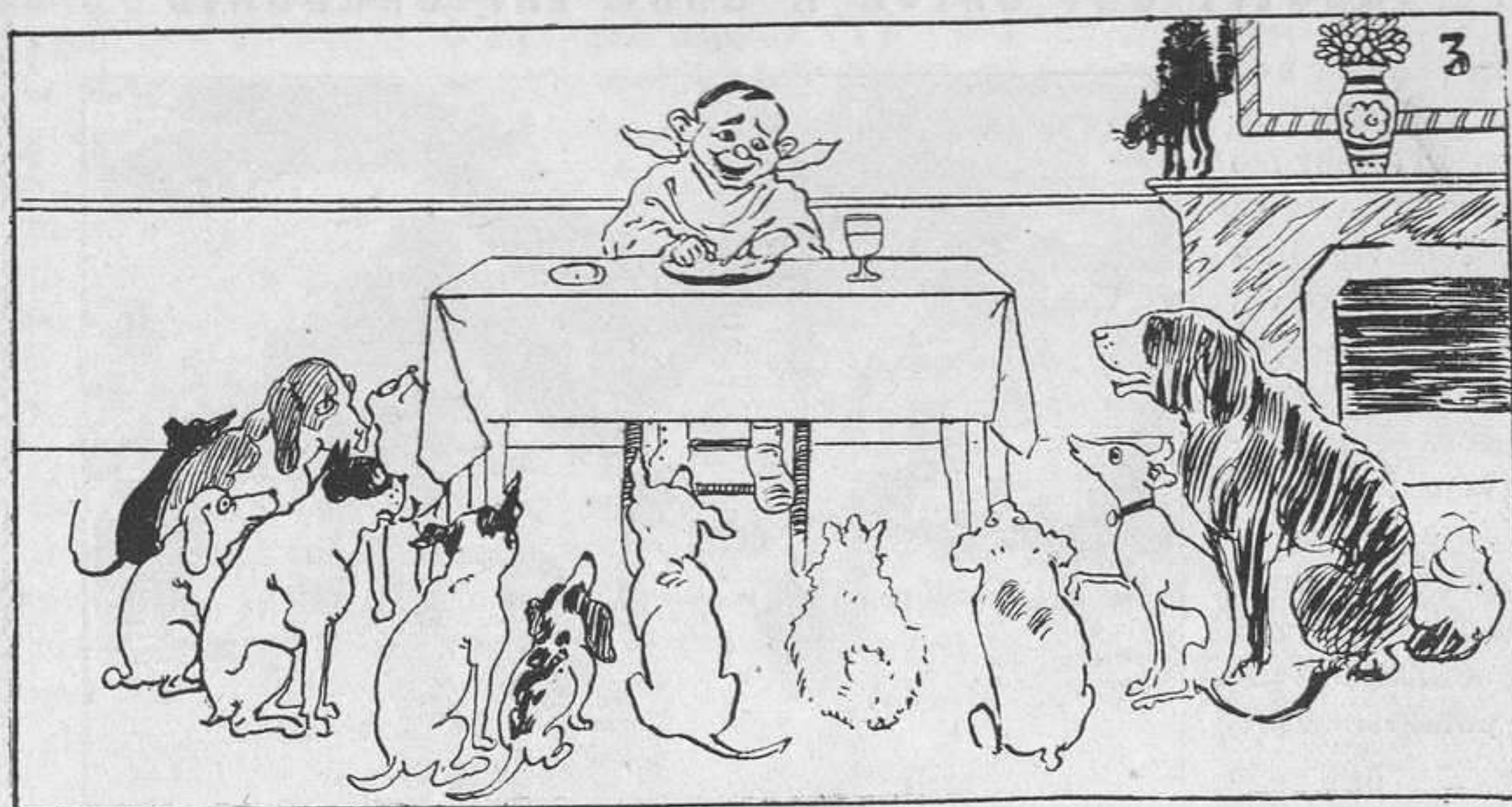


Al ir para la escuela una mañana  
el carro se encontró de los perreros,  
donde iban en mustia caravana  
una porción de perros callejeros.

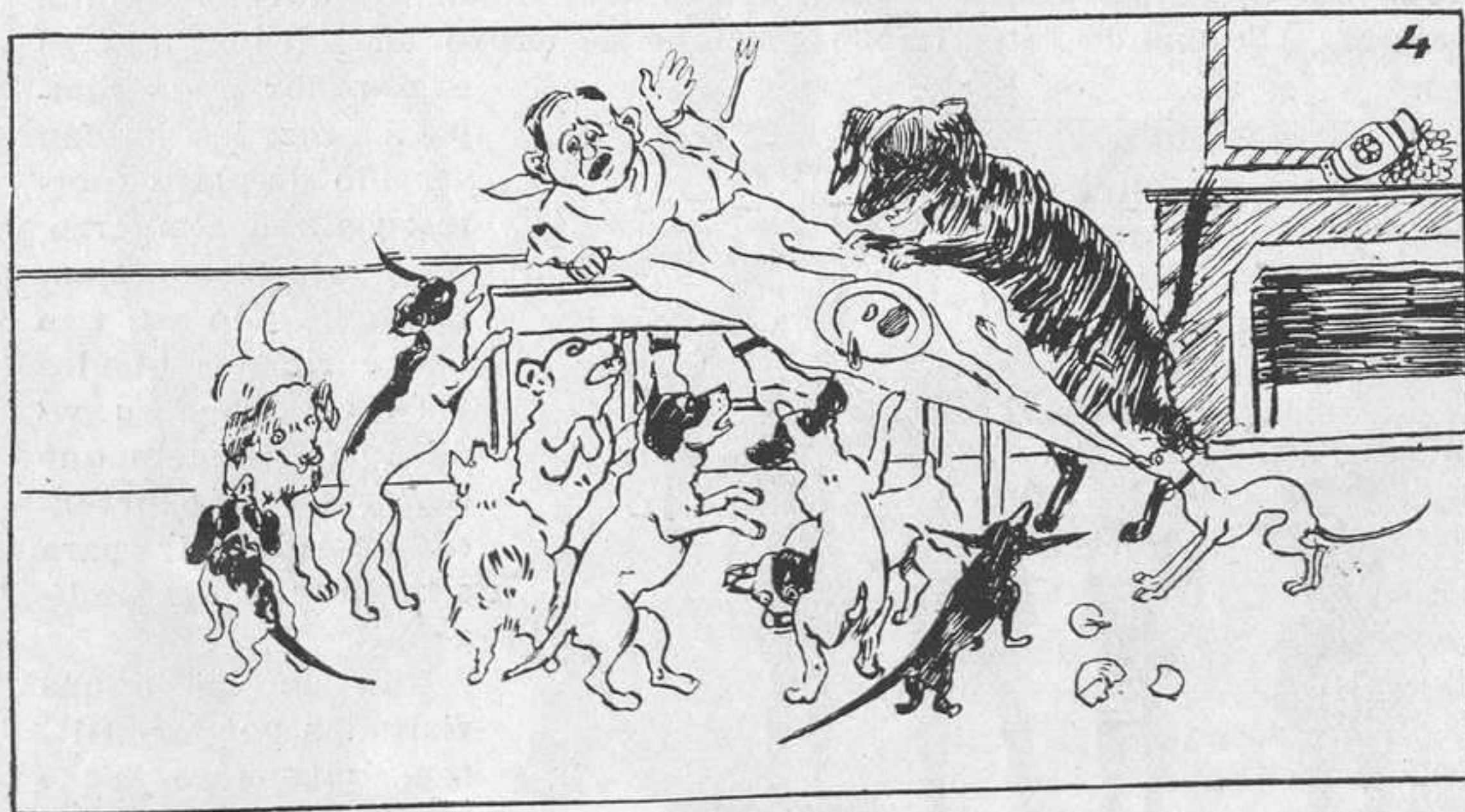


Conmovido del fin que les espera  
librarlos ideó de faja muerte,  
y abriéndole la puerta á la perrera  
todos escapan de tan cruda suerte.

# Los aplausos de siempre en Tontolín



Celebran, pues, los hechos los cuitados,  
Tontolín en su casa los aloja  
y á almorzar los convida, alborzados,  
porque el hambre canina nunca es floja.



Ve Tontolín que la menestra escasa  
no llega para tantos comensales  
y alguno ya impaciente se propasa  
y hace que sus anhelos sean reales. (Concluirá).

## EL MUNDO DE LAS AVENTURAS

## EL JUGUETE QUE SALVÓ Á UNOS EXPLORADORES

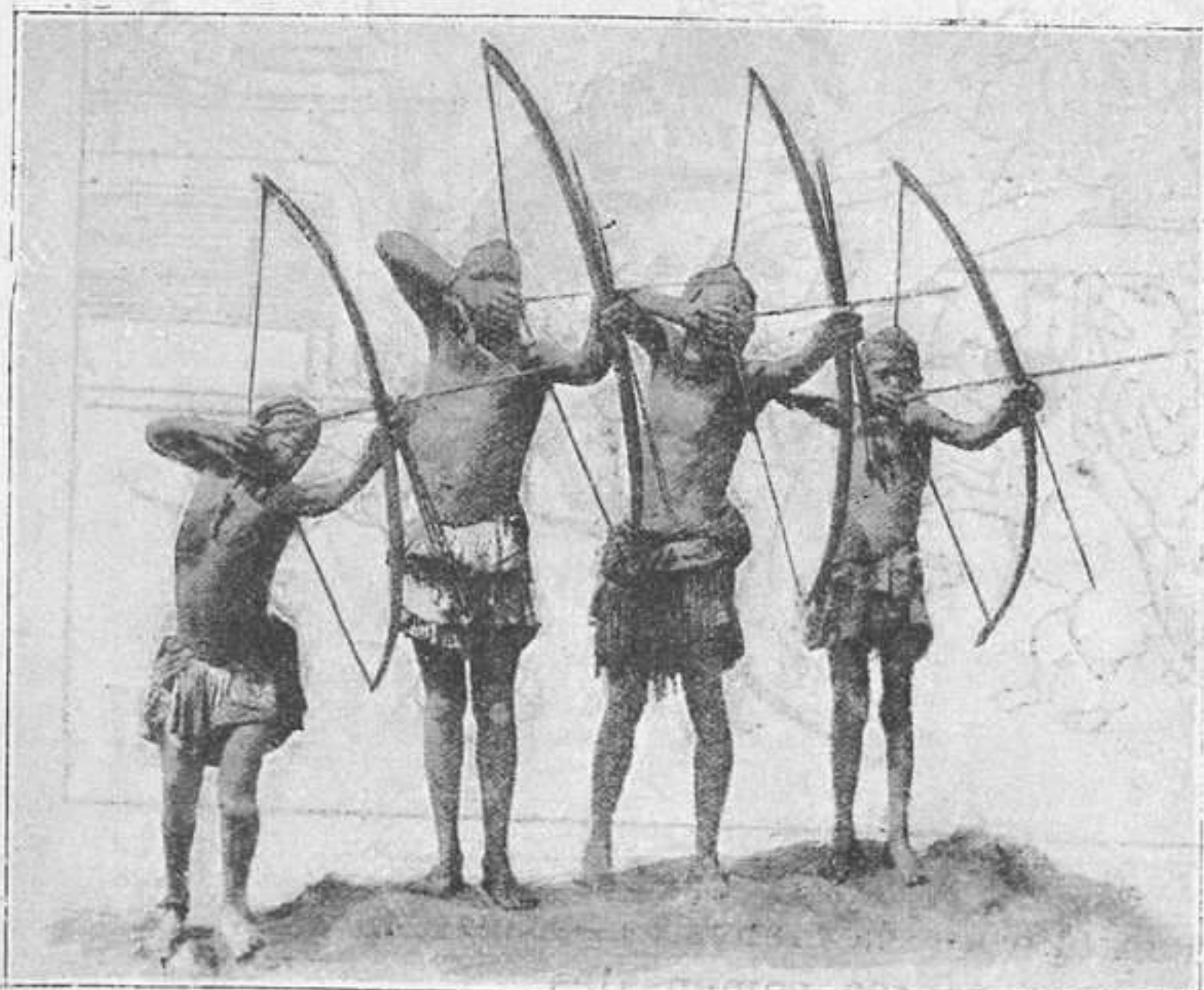
Aunque Africa ya no sea el Continente Tenebroso de hace cuarenta años, todavía hay en ella regiones peligrosas, donde las expediciones científicas no pueden aventurarse impunemente, y donde sólo la buena suerte ó alguna inesperada mascota permite salir al viajero con vida. De estas regiones son las que en el Congo ha visitado el inglés mister Hilton-Simpson, que acaba de pasar dos años entre tribus salvajes casi desconocidas hasta ahora. Algunas de estas tribus



Bankutus antropófagos y sus chozas, donde no se entra sin exponer la vida

son antropófagas, y durante algún tiempo se creyó en Europa que el explorador y sus compañeros les habían servido de plato fuerte en algún almuerzo, pero afortunadamente no ha sido así, y lo más curioso es que los viajeros deben su vida á un juguete que tuvieron la ocurrencia de adquirir para asombrar á los indígenas.

Una de las tribus visitadas por Mr. Hilton-Simpson es la de los bambalas, pueblo generalmente pacífico con los extranjeros, pero pronto siempre á batirse con cualquie-



Arqueros bambalas

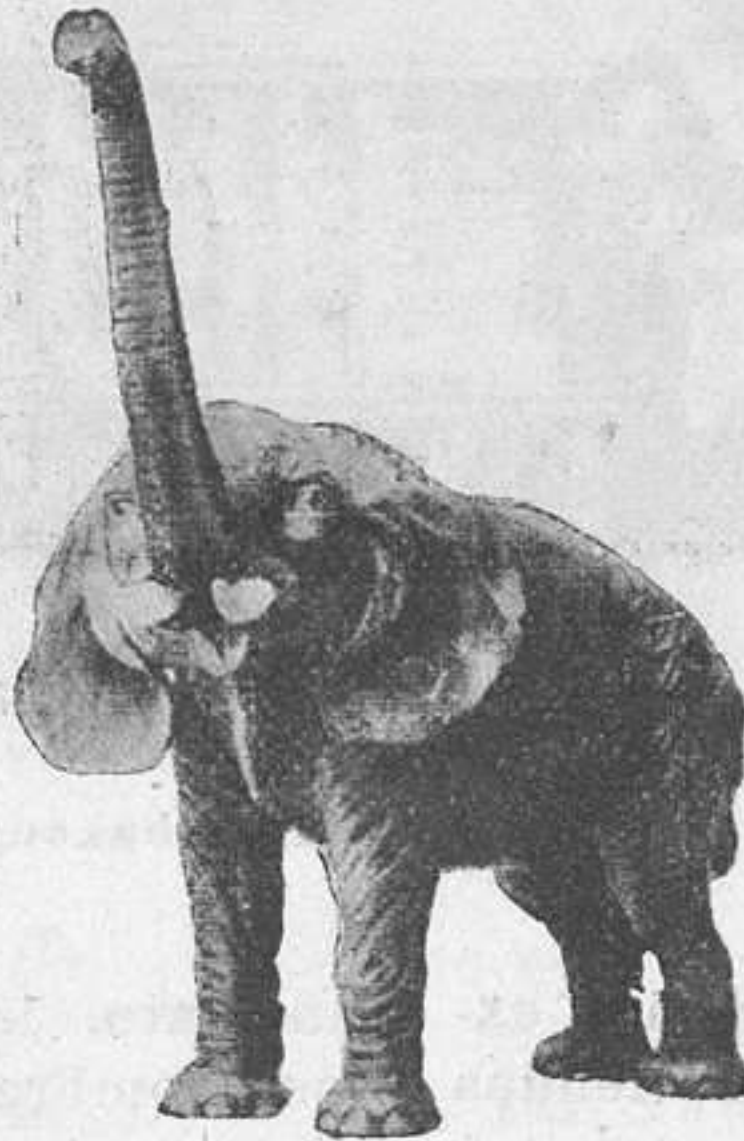
ra de las otras tribus. En tiempo de guerra todos los bambalas son soldados, y por única arma emplean el arco, que aprenden á manejar desde la más tierna infancia. Tienen estas gentes por un colmo de elegancia el embadurnarse el cuerpo con una mezcla de aceite y tierra rojiza, con lo que, á la luz del sol, ofrecen cierto aspecto de estatuas de bronce.

Los bambalas son caníbales, pero sólo hasta cierto punto; sólo comen la carne de los enemigos muertos en la guerra, y no lo hacen por glotonería, sino porque esta práctica es entre ellos tradicional y se relaciona con sus creencias religiosas.

mas. Las chozas en que viven los bankutus son para el extranjero mortíferas trampas; al abrir la puerta, un resorte hace que se dispare un arco, y una flecha



Una mujer fetiche



El elefante de juguete que salvó á la expedición

No así los bankutus, otra tribu que lleva su canibalismo hasta el extremo de organizar largas excursiones para hacer cautivos que pronto hacen pasar á la categoría de vícti-

de abrir sin que éste funcione. Pero cuando el viajero empezó á correr peligro fué al llegar al país de los bakongos. Los bakongos son guerreros y cazadores; el principal vicio de los hombres es el del tabaco, que fuman en pipas de metro y medio de longitud, que tiene que encender un esclavo ó un amigo servicial, porque el fumador no llega con su brazo al hornillo. Para penetrar sin peligro entre estos salvajes, llevaba Mr. Hilton-Simpton consigo un juguete, un elefantito mecánico que, cuando se le daba cuerda, andaba y movía la



Un reyezuelo batatela

trompa. No tardó mucho en tener que hacer uso de él.

Los bakongos tienen como frontera de su territorio un río que la expedición se veía obligada á atravesar en canoas. Empezaron por oponerse á dejar pasar á los viajeros, y cuando al fin, después de muchos ofrecimientos por parte de éstos, les permitieron la entrada en el país, los trataron como á esclavos. En cuanto hablaban de marcharse del país, poníanles mil inconvenientes, y concluyeron por

negarse á vender comestibles á la expedición, y delante de sus tiendas empezaron á afilar sus lanzas y á reponer las plumas de sus flechas. El significado de estas operaciones era bien claro. Había que probar el elefante mecánico. Los ingleses llamaron al jefe para tratar de nuevo de su marcha, y en vista de que el negro insistía en sus negativas, acabaron por decirle: "Está bien; mátanos si quieres esta misma noche, pero en nuestra tienda tenemos un "ju-jú" en forma de elefante que sabrá vengarnos destruyéndoos á ti y á los tuyos... Semejante salida desconcertó un poco al jefe, pero su terror no tuvo límites cuando Mr. Hilton-Simp-

son levantó la puerta de su tienda y allí en la penumbra apareció el minúsculo elefantito paseando gravemente encima de un cajón. El testarudo negro, con los ojos fuera de sus órbitas, desencajado el rostro, echó á correr por el pueblo, contando, horrorizado, lo que acababa de ver.

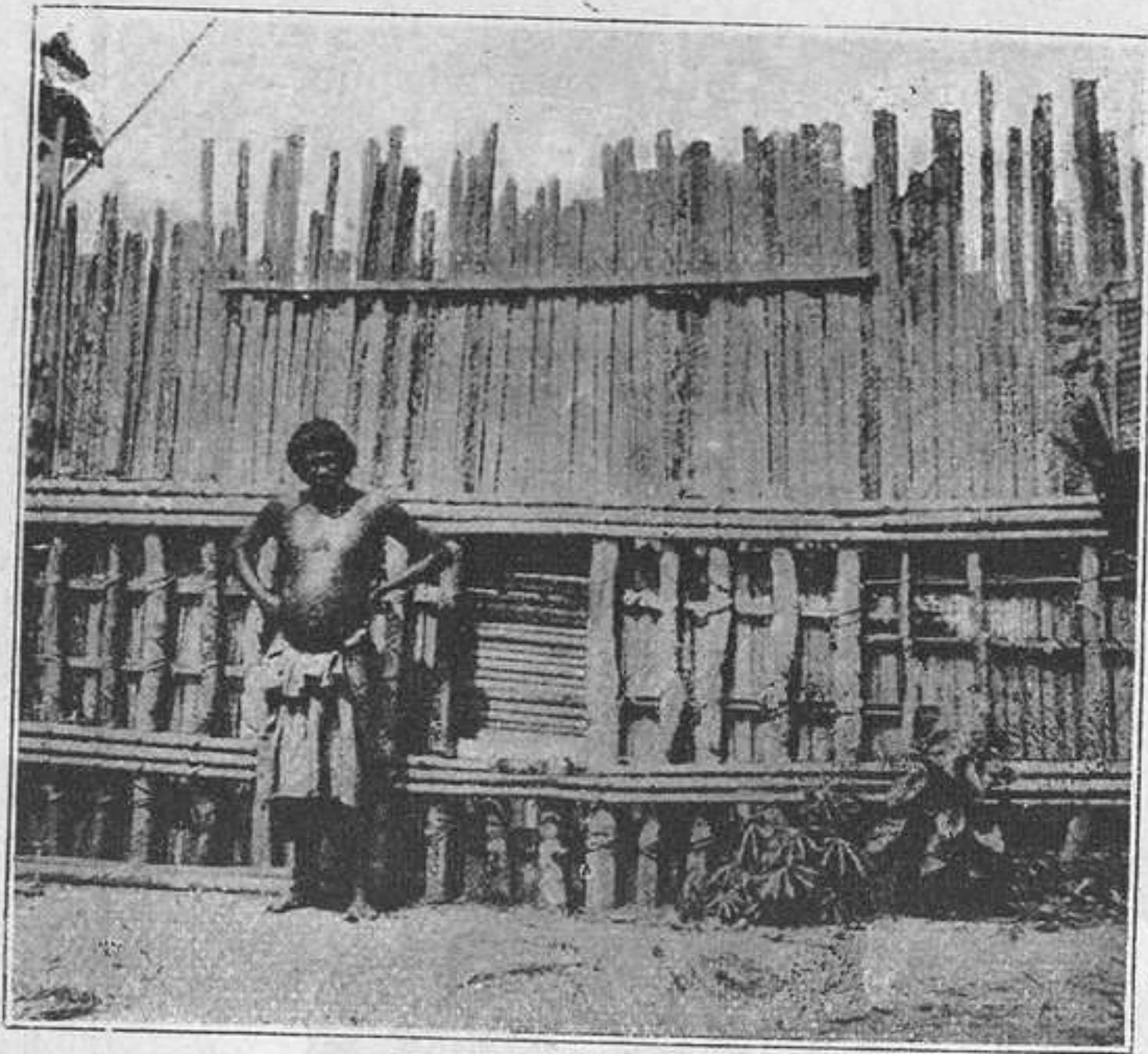
Pronto acudió toda la tribu, llena de curiosidad y de miedo. mister Torday, hombre ingenioso, cogió un frasco de alcohol, que aquellos negros tomaron por agua, y vertiendo el líquido en

un plato, le pegó fuego, diciendo á los asombrados bakongos que inmediatamente iba á incendiar todos los ríos del país.

Aquello era demasiado; los hechiceros congolese, con saber mucho, no saben encender el agua ni poseen elefantes encantados del tamaño de ratas.

Al día siguiente, toda la tribu se ponía á disposición de los viajeros, y éstos salían en triunfo del país. Antes, sin embargo, el jefe les ofreció todos los tesoros de su pueblo á cambio del elefante.

No hay que decir que Mr. Hilton-Simpson tuvo buen cuidado de no aceptar.



Una puerta de una aldea bakongo

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

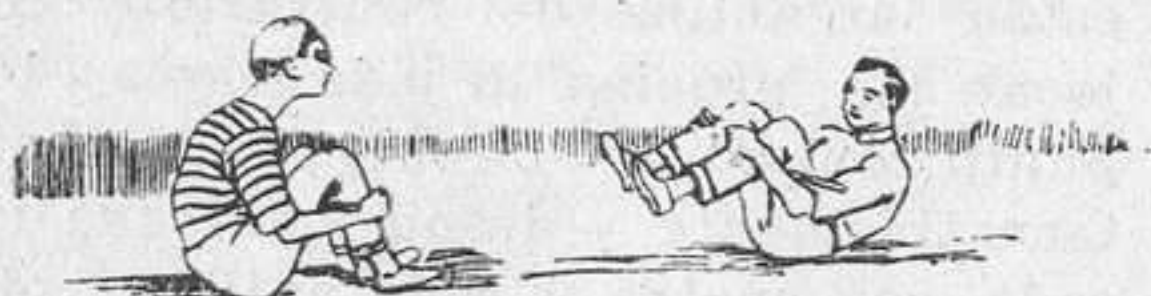
# Juegos de marineros



1.—Los ginetes.

Los marineros saben muchos y muy divertidos juegos, y es natural que hayan ideado muchas maneras de divertirse durante los largos y aburridos días de la navegación. A continuación vamos á hablaros de algunos de estos juegos que podéis adoptar vosotros para pasar el rato.

El juego que reproduce el primer dibujo es tan divertido para el que lo presencia como para el que lo



2.—La riña de gallos.

practica, y requiere cierta destreza. Los marineros suelen jugarlo sobre una piscina llena de agua, de manera que el que se cae se lleva un remojón; pero vosotros podéis jugarlo en seco, como se ve en el ya mencionado dibujo.

Se coloca un palo fuerte horizontalmente sobre dos soportes y se cubre el suelo con un colchón, virutas ú otro cualquier material blando para no hacerse daño al caer. Así preparadas las cosas, los jugadores se dividen en dos bandos, se echan suertes para determinar el orden en que se han de efectuar los duelos y

empieza el juego. Móntanse en el palo los jugadores á quienes ha correspondido el número 1 en el sorteo verificado en cada bando, y asegurándose lo mejor que pueden, empuñan unos sacos llenos de lana y á una señal del director del juego empiezan á sacudirse á más y mejor, hasta que cae uno de ellos. Pero como ambos pueden ser muy diestros en lo tocante á sostenerse en el palo, se fija un plazo de un minuto, por ejemplo, y pasado este tiempo se suspende el duelo declarándolo empatado, y suben á luchar los nú-



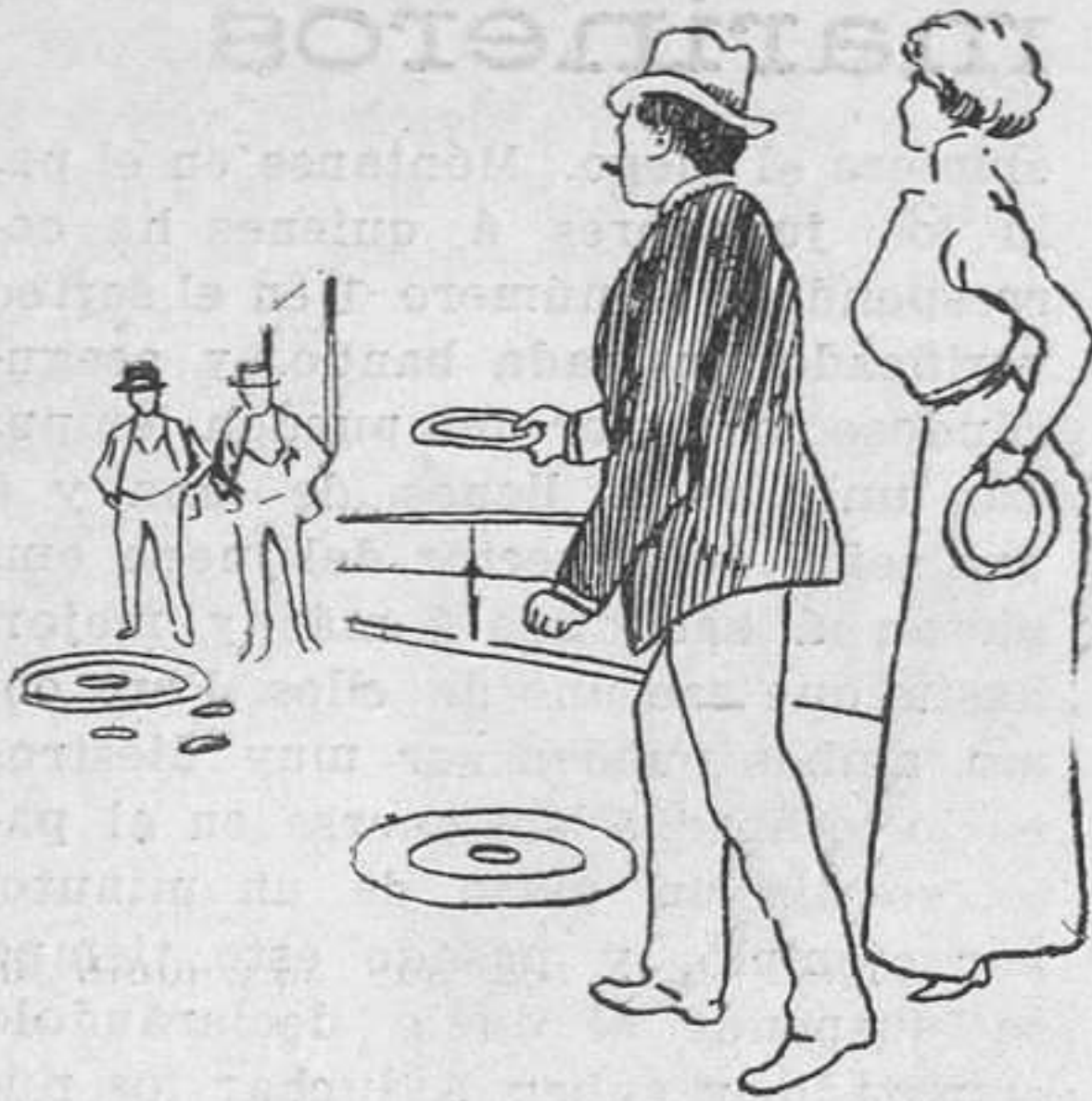
3.—La batuda.

meros 2. Los duelos se repiten hasta que han luchado todos los jugadores, y gana el bando que suma menor número de vencidos, es decir, menos número de individuos caídos. Este juego se llama "los jinetes".

También es muy divertido el juego de la riña de gallos, ilustrado en el segundo dibujo. Para este juego se sientan los competidores en el suelo, pasan un palo por debajo de las corvas y se cogen las manos por delante de las piernas como indica el grabado. Entonces les atan las muñecas y se colocan en el centro de un



4.—El mono oscilante.



5.—Las anillas.

círculo trazado en el suelo. El juego consiste en acercarse al enemigo y hacerlo caer de espaldas empujándolo con los pies. El que cae no puede levantarse, pero lo más gracioso es que algunas veces se cae el mismo que trata de derribar al contrario. Cada vez que se cae un jugador se le ayuda á levantar y se apunta un tanto al contrario.

La batuda que ilustra el dibujo tercero consiste en lo siguiente: Divididos los jugadores en dos bandos se echan suertes, y el bando que le toca la china se coloca en la posición que veis á la izquierda del dibujo, y á una voz del director del juego, que no juega, van saltando uno por uno los individuos del otro bando y quedándose montados en las espaldas de los otros. Cuando todos están á caballo, el director da un grito y

los jinetes se ponen á dar saltos sobre sus monturas para derribarlas, y el juego termina cayendo todos revueltos.

Otro juego divertido es el del mono oscilante, del cual os formaréis idea con sólo mirar al dibujo cuarto. El mono es un jugador colgado de la cintura con una cuerda fuerte que pende del aparejo del barco, ó de un árbol, si se juega en tierra. Apoyando los pies ó las manos en el palo ó en el tronco, cambia de postura y oscila, y armado de un buen zurriago procura defenderse de los que acechan el momento para pegarle con otro zurriago. Al mismo tiempo procura quitar el zurriago á sus enemigos, y el que lo pierde se queda y tiene que hacer de mono.

El juego de las anillas, ilustrado en el quinto dibujo, se juega entre dos ó entre cuatro personas con anillas de cuerda que se tiran á unos círculos concéntricos trazados en el suelo, y el objeto es quitar de donde están las anillas del contrario y colocar las propias lo más cerca del punto central del círculo. Se tira alternativamente, y después de cada tirada con cuatro ó más anillas cada bando, se cuentan los puntos. Las anillas que quedan rodeando el punto central valen tres puntos, las que quedan en el círculo interior valen dos y las que quedan dentro del círculo exterior valen uno. Las que quedan fuera de los círculos no valen nada. Las tiradas se repiten hasta que uno de los bandos hace el número de puntos convenido.

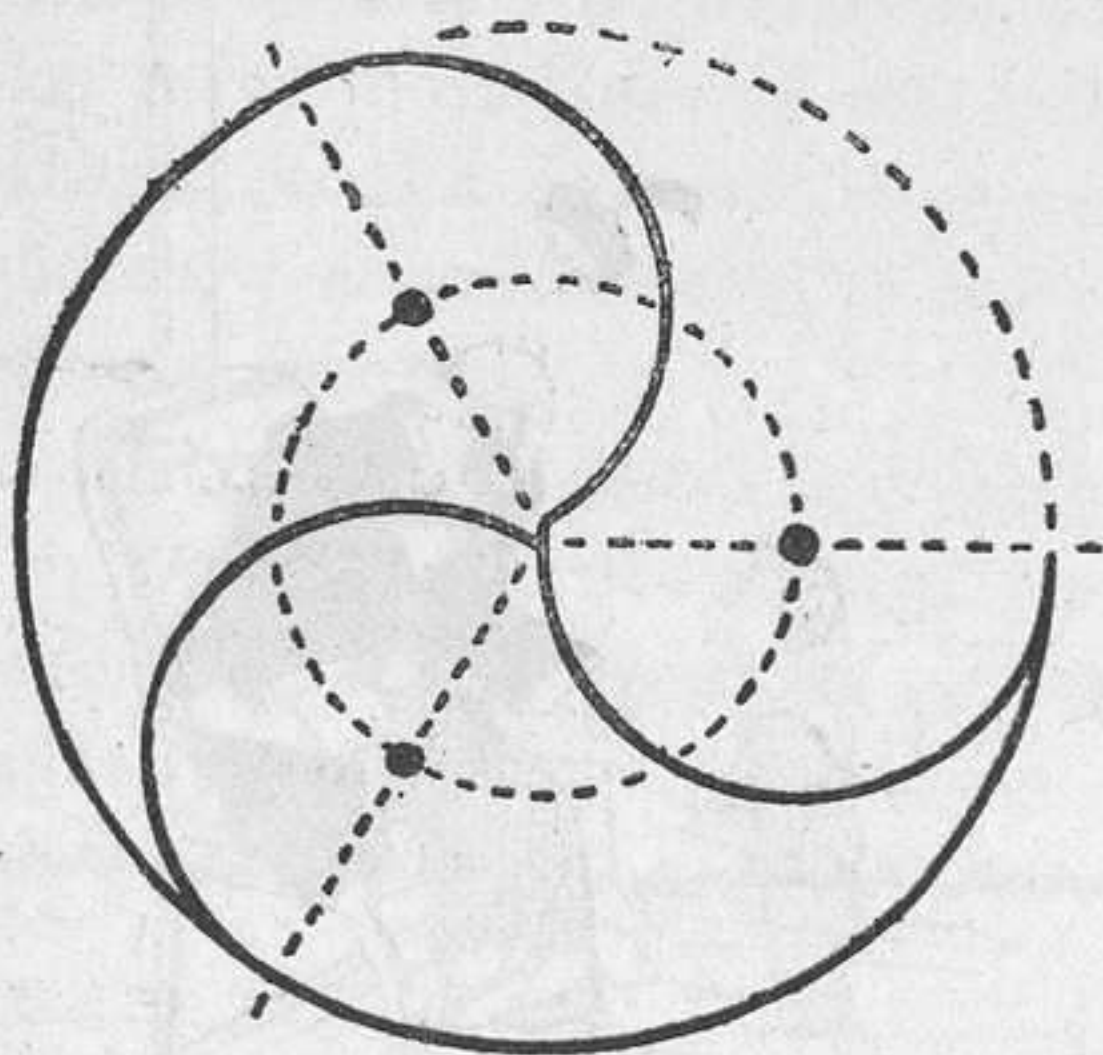
**LOS REGALOS DEL TERCER SORTEO PUEDEN RECOGERSE EN ESTAS OFICINAS (Ferraz, 82), todos los DÍAS LABORABLES de once á una, hasta el día 10 de Julio. Los agraciados residentes en provincias deben leer las instrucciones publicadas en el número 56 del periódico.**



# PROBLEMAS Y RECREOS

## LA COMA DEL PROFESOR

### SOLUCIÓN



Para resolver este problema se traza un círculo continuando la línea exterior de la coma, y se divide dicho círculo en tres partes, como se ve en el dibujo. Los tres puntos negros son los centros de los tres arcos de círculo que dividen el círculo en tres partes, y nos dan la coma dividida en dos mitades iguales.

\*

Han enviado soluciones del problema "La coma del profesor":

Juan, Angel, Guillermo é Isabel Cabrera; Juan María Marchet; Fernando Monfort, Joaquín Brumengo, Isabelita Cuarteso Magallón, Juan Manuel Serrano Gómez, Francisco Nicolás Banan, Tomás Ruiz-Castizo y Yuste, Carmen Azarola y Fernández, Ezequiel Jaquete y Rama, Luis García Rodríguez, Alejandro Hidalgo, Carlos Agenjo Cecilia, Rafael Crehuet, José Gutiérrez Escribano, Enrique Delgado, Josefa Coyto, Antonio Martín de Marcos, Paca del Busto, Pilar Lledó, Madrid; Lolita Longué, Barcelona; Pedro Marcos, Bilbao; Esteban Planas y Jimenez, Guadalajara; Eduardo Genovés Amorós, Valencia; José Ma-

ría, Cosme Martínez y Rafael Mancho, Monzon; Carmelo y Fernando Rebelles Acosta, Sevilla; Miguel Andreu González, Sevilla; Joaquín Cerdan, Manolo Cuartero, Zaragoza; R. Rodríguez, Sevilla; Miguelín y Pili Cerrantes Senén, Zaragoza; Serafinita Cerdan Castillo, Zaragoza; Rodrigo y Fernando Echagüe.

\*

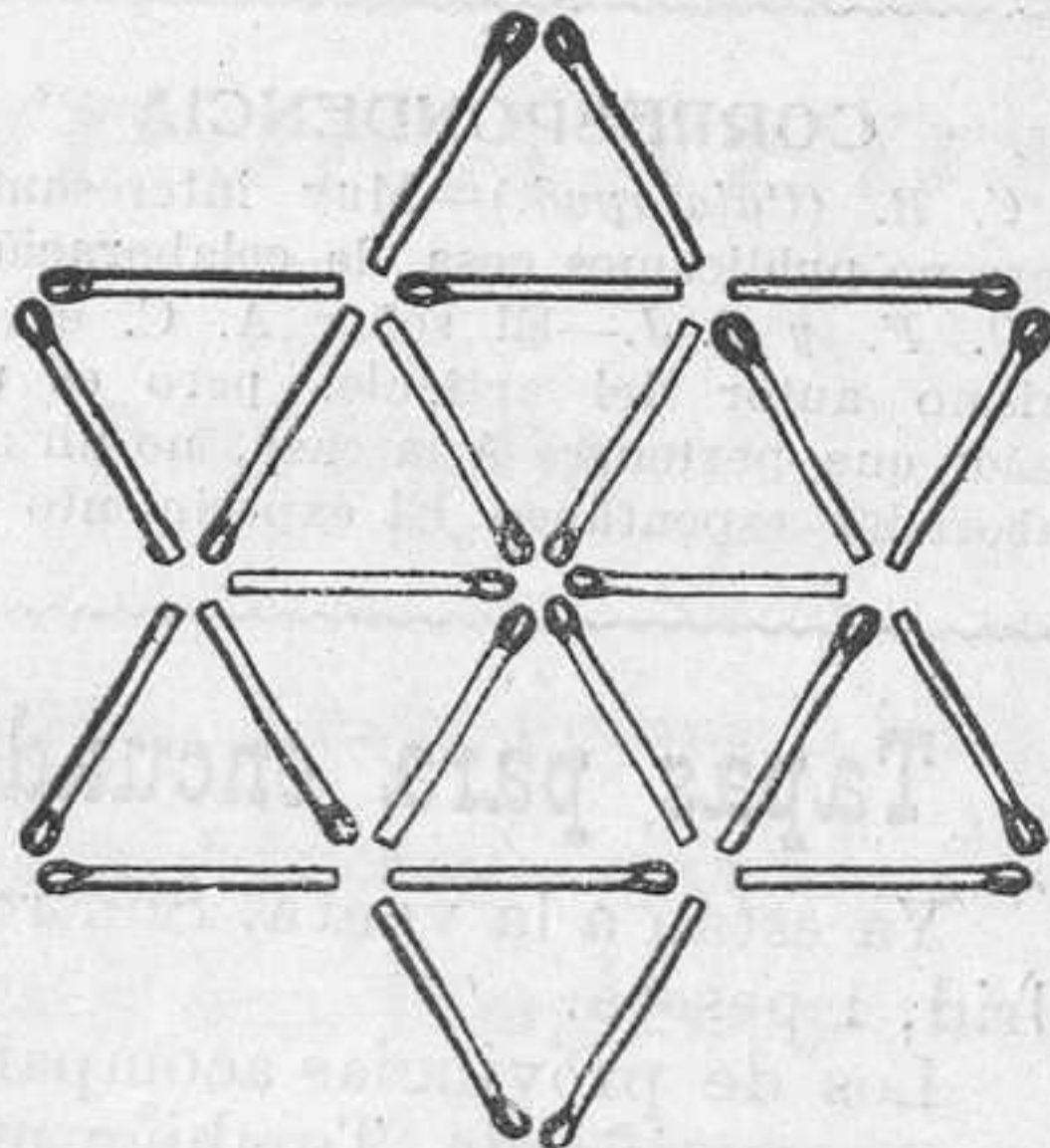
También han remitido soluciones de "El cuadrado japonés":

Juan Manuel Serrano Poncer, Carlos Bescós, Madrid; Serafín Muñoz Murillo, Torrecillas de la Tiesa.

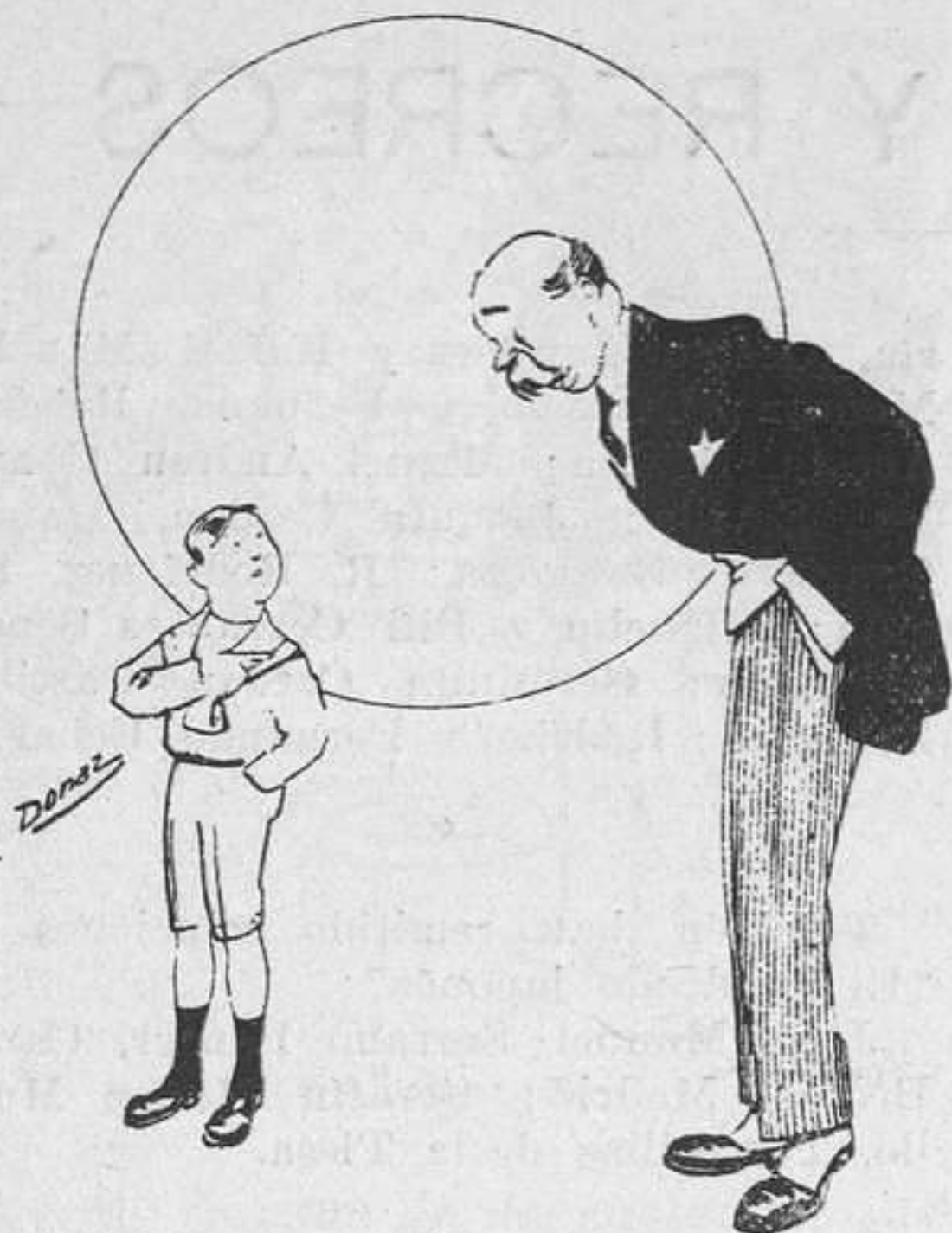
\*

## LA METAMORFOSIS DE LA ESTRELLA

### PROBLEMA



Aquí tenemos veinticuatro cerillas que forman un grupo de triángulos, y en conjunto constituyen una estrella de seis puntas. Ahora, ¿seréis capaces de convertir la estrella en tres cubos geométricos con sólo cambiar de posición seis cerillas? ; Vamos á verlo !



—De modo que te has comido el pastel sin acordarse de María.

—Sí, papá, que me he acordado... por eso me lo he comido antes que volviera...

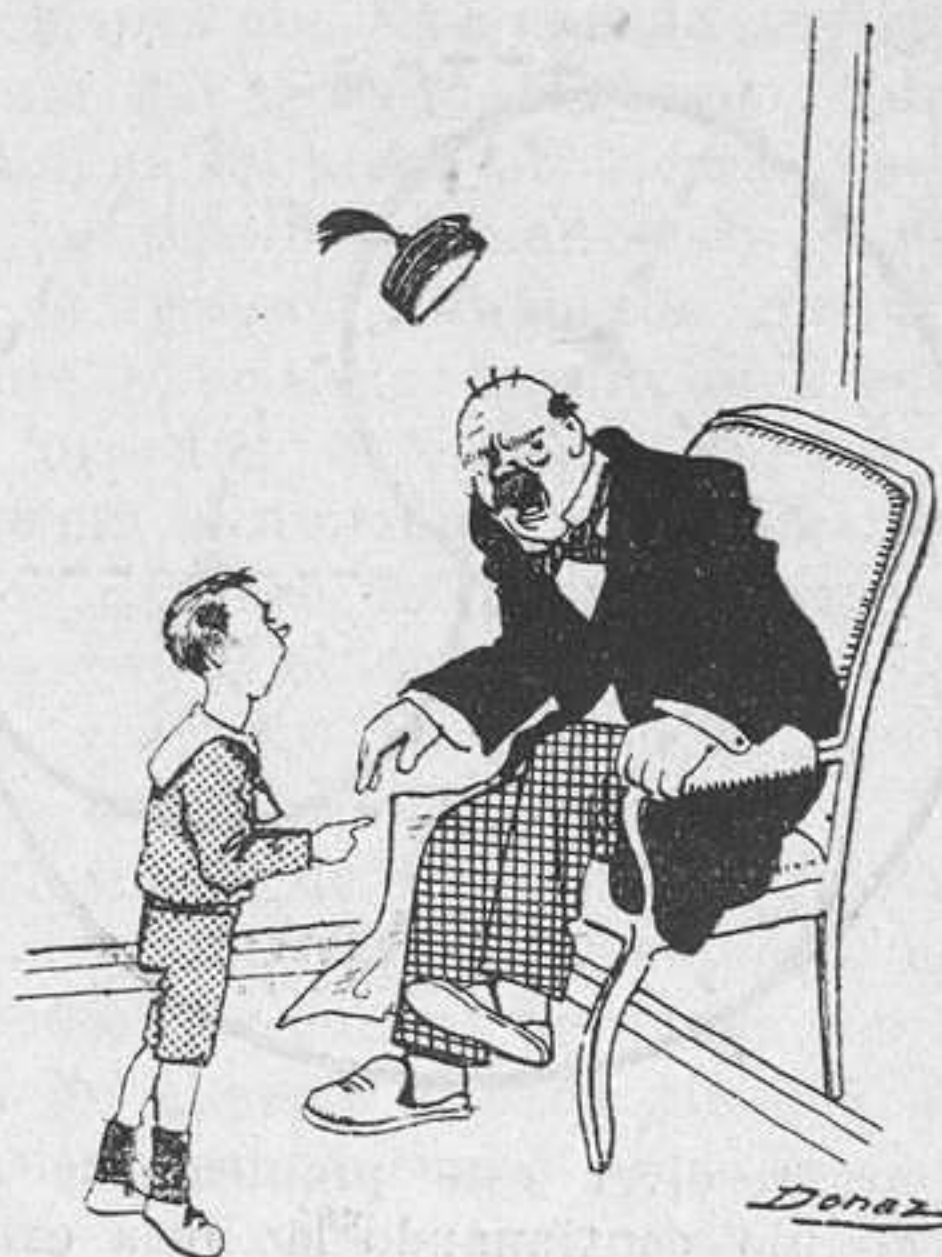
### CORRESPONDENCIA

*C. B. (Calatayud.)*—Muy interesante, pero no publicamos cosa de colaboración.

*C. F. y J. J.*—El señor A. C. es el mismo autor del artículo, pero es un señor que pertenece á la casa, no un colaborador espontáneo. El experimento de

la mano no podemos publicarlo. Gracias, de todos modos.

*Varios amiguitos malagueños.*—Tendremos muy presentes vuestras ideas, como todas las que nos exponen nuestros amigos, y procuraremos siempre complacer sus deseos.



—¿Puedo hablar, papá?

—Ahora no.

—Bueno... (Pausa de media hora.)

—¿Qué querías?

—Nada, papá; que te has dejado abierta la llave del lavabo y no la puedo cerrar...

## Tapas para encuadernar LOS MUCHACHOS

Ya están á la venta. Son rojas con letras de oro. Precio en Madrid, 1 peseta.

Los de provincias acompañarán además 30 céntimos para franqueo y certificado. También pueden hacer el pedido al corresponsal ó vendedor que les sirve el periódico.

Sirven para encuadernar el primer tomo del periódico (números 1 á 33) ó el segundo que terminará con el último número del próximo mes de Junio.

El importe del pedido puede enviarse en sellos, giro postal ó libranza.

## Á los lectorcitos de **LOS MUCHACHOS**

No dejéis de recordar á vuestros papás ó á vuestros hermanos mayores que compren hoy el

# **ALREDEDOR DEL MUNDO**

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

**Precio del número: 20 céntimos**

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

## **LOS CONTEMPORÁNEOS**

REVISTA SEMANAL ILUSTRADA

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

**NÚMERO SUELTO:**

Edición de lujo, 30 céntimos.

Edición económica, 20 céntimos.

# 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**



**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 N° 9.  
**MADRID.**

**SAL MARINA** Químicamente pura,  
para mesa.

Paquete 15 y 60 céntimos.

Laboratorio del Dr. M. CALDEIRO

Puerta del Sol, núm. 9.

**MADRID**

# MANUEL ORTIZ

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

Preciados, 4.-Teléfono 1.470

Bombones, Caramelos y Galletas.

Regalos de LOS MUCHACHOS

CUPÓN del núm. 59

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.