

**FALTAN
PAGINAS 1-2**

de su casa y salieron todos, con Pi-pi á la cabeza.

—Yo me encargo de arrancar á la princesa de las manos del gigante Narraski—dijo Clic-clac.—Ya verás cómo trepo con mis dagas por la roca, mejor que un gato.

—Mi lancha nos llevará por el mar más veloz que el viento — dijo Paf-paf.

—Yo le haré probar al gigante mis flechas, y de seguro que no se le olvidará á lo que saben—añadió Pik-pak.

—Yo tendré preparada mi droga por si le ocurre algo á cualquiera de nosotros.

Y el maestro de escuela estaba loco de alegría y charlabá por los codos, contando lo que haría cuando fuese dueño de la mitad del reino.

Con tan excelentes ánimos todos llegaron á la orilla del mar. Paf-paf buscó su lancha y la encontró donde la había dejado.

—¡Embarcaos!—dijo, y cuando todos estuvieron acomodados á bordo Paf-paf empuñó los remos.

Cada vez que los hundía en el agua corría cerca de dos kilómetros la embarcación, por lo cual no tardaron en llegar á una altísima y escarpada roca que se alzaba en medio del mar.

Cuando atracaron al pie de ella, Clic-clac se preparó para escalarla, arremangándose los brazos hasta el codo y empuñando sus dos dagas. Clavó en una

grieta de la roca la que llevaba en la mano derecha, luego, un poco más arriba, la de la mano izquierda, después, más arriba todavía, la de la mano derecha, y así sucesivamente.

Sus hermanos estaban asombrados del arte y la rapidez con que subía. Pero cuando se hallaba á mitad de camino, le

amenazó un terrible peligro. Estaba pendiente del brazo izquierdo, y ya iba á clavar la daga de la mano derecha, cuando salieron volando dos águilas que tenían el nido en una hendidura de la roca. Enfadadas por la intrusión, empezaron á dar picotazos á Clic-clac, el cual dejó caer la daga de la mano derecha, ¡la situación no podía ser más peligrosa! El pobre muchacho tenía que sostenerse con una mano, mientras que con la otra apenas podía defenderse de los ataques de las águilas, y al menor descuido se exponía á caerse al mar para recoger la daga. Pik-pak



SALIERON VOLANDO DOS ÁGUILAS

puso una flecha en el arco y la disparó contra un águila macho, á la cual atravesó de parte á parte, cayendo moribunda en la lancha.

Pi-pí se acercó á ella, y el águila le dijo en su lenguaje:

—Tengo bien merecida la muerte, porque yo fui quien robó el diamante real de la princesa Tingalina. Mi esposa, que es muy coqueta, quiere siempre poseer mejores joyas que sus amigas y

me indujo á robarlo y caí en la tentación.

Así dijo y murió. Mientras tanto salió Paf-paf del agua con la daga que se había caído. Pik-pak la recogió, la puso en el arco como si fuera una flecha y la disparó, con tal acierto, que después de atravesar el cuerpo del águila que seguía picando á Clic-clac, se quedó clavada en la roca, de suerte que, libre de enemigos, y con sus dos dagas otra vez, Clic-clac pudo continuar su peligrosa ascensión hasta la cumbre.

Pin-pin echó un poco de medicina en el pico de la difunta águila macho, y la resucitó. Pi-pí la obligó á prometer que iría á buscar á su esposa y la traería con el diamante que había robado á la princesa. El águila cumplió su palabra, volviendo en seguida con el diamante en el pico, y disculpó á su esposa diciéndole que no se atrevía á presentarse á nadie porque estaba avergonzada de su gran vanidad. Entonces Paf-paf sacó del bolsillo unas cuantas perlas que había cogido en el mar de paso que buscaba la daga, y se las regaló al águila para que hiciera un collar para su mujer.

Cuando Clic-clac llegó á lo alto de la roca no vio más que una barraca muy grande en la cual se oía la voz de la princesa que estaba cantando, y Clic-clac se acercó y se puso á escuchar.

Narraski se había quedado viudo hacía poco tiempo, y había raptado á la princesa Tingalina, entre otros motivos, por tener quien le hiciese la comida.

La princesa cantaba una canción que le había enseñado el gigante, porque estaba acostumbrado á que se la cantase su difunta esposa para dormirlo. Era

una canción muy larga, con un estribillo que decía:

Ronca, Narraski, ronca
que yo te velo.

Ronca, Narraski, ronca,
no tengas miedo.

Clic-clac no permaneció ocioso. Dió una vuelta alrededor de la barraca y cogió unos cuantos moscardones y unos abejorros. Luego abrió la puerta de la barraca y acercándose á la princesa, que estaba temblando de miedo, le dijo al oído:

—Seguid cantando sin hacerme caso.

De paso echó una rápida ojeada al gigante. Era muy grande, muy gordo, muy feo y estaba más sucio que un cerdo. Tenía en la espalda unas alas muy grandes parecidas á las de los murciélagos, y pendía de su codo una larga trenza de pelo con la que había atado un brazo á la princesa para que no pudiera escaparse. Apoyaba la cabeza en el regazo de la bellísima doncella, y roncaba de tal modo, que levantaba el polvo del suelo con el aire. Colgado en la pared había un cuerno de tales dimensiones, que podía dormir un hombre dentro de él, y en el suelo estaba el garrote que llevaba siempre el gigante.

Clic-clac puso un tapón al cuerno para que no sonase, y escondió el garrote con el fin de que el gigante no pudiera hacer ningún ruido cuando se despertase.

Narraski tenía unos grandes mechones de pelo que le cubrían las orejas, y que vinieron muy bien para que no pudieran escaparse los abejorros y los moscardones que Clic-clac le metió en los oídos.

(Concluirá).

MÁS VALE MAÑA...



¡Qué lejos está!



¡Quién lo probara!



¡Gran idea!



¡Qué rico!

La defensa en bicicleta

El derecho de defensa propia es sagrado, y no hay ley que no lo respete. De esto se enterarán todos aquellos de vosotros que, andando el tiempo, os dedi-

interesante exponer aquí su procedimiento.

En ciertas circunstancias críticas é imprevistas, es necesario obrar con la energía de la desesperación, y éste fué el caso de nuestro ciclista.

Yendo por un camino muy estrecho, vió de pronto alzarse ante él un individuo que le cerraba el camino. Dar la vuelta y huir á todo pedal era cosa imposible, y nuestro amiguito empleó la estratagema siguiente: tomó toda la velocidad posible, y cuando llegó junto al presunto ladrón saltó de la máquina y cayó sobre él echándole los brazos al cuello, y dejando que la bicicleta siguiese sola.

Obrando de este modo se cae sobre el enemigo con una fuerza irresistible, como si se cayese del cielo. Si el choque no es bastante fuerte para poner fuera de combate al adversario por la caída inesperada, se tiene por lo menos, la ventaja de caer encima de él.

Una vez aplicado el castigo que merezca el presunto agresor, el ciclista encuentra la máquina á poca distancia en el suelo, y casi seguramente sin haber sufrido avería monta en ella y sigue su camino, dejando malparado al atacante.



EL ENCUENTRO

quéis á la abogacía. Por eso, aun cuando en estas páginas no pretenderemos nunca ¡Dios nos libre! incitaros á la lucha, no está de más que vayáis aprendiendo los mejores sistemas de defensa, procurando que ésta tenga por fin principal dominar al enemigo, haciéndole el menor daño posible, y sin emplear arma ninguna.

El ciclista es quien está más expuesto á las agresiones de los vagabundos, porque la máquina, por sí sola, constituye un buen incentivo para el robo. El peatón puede recurrir para su defensa al boxeo, al palo y á otros procedimientos que iremos explicando sucesivamente, pero el que va en bicicleta encuentra su primer obstáculo en la máquina, porque ésta le quita libertad de movimientos.

Un ciclista amiguito nuestro que fué atacado por un golfo en una carretera, nos explica cómo se defendió, y creemos



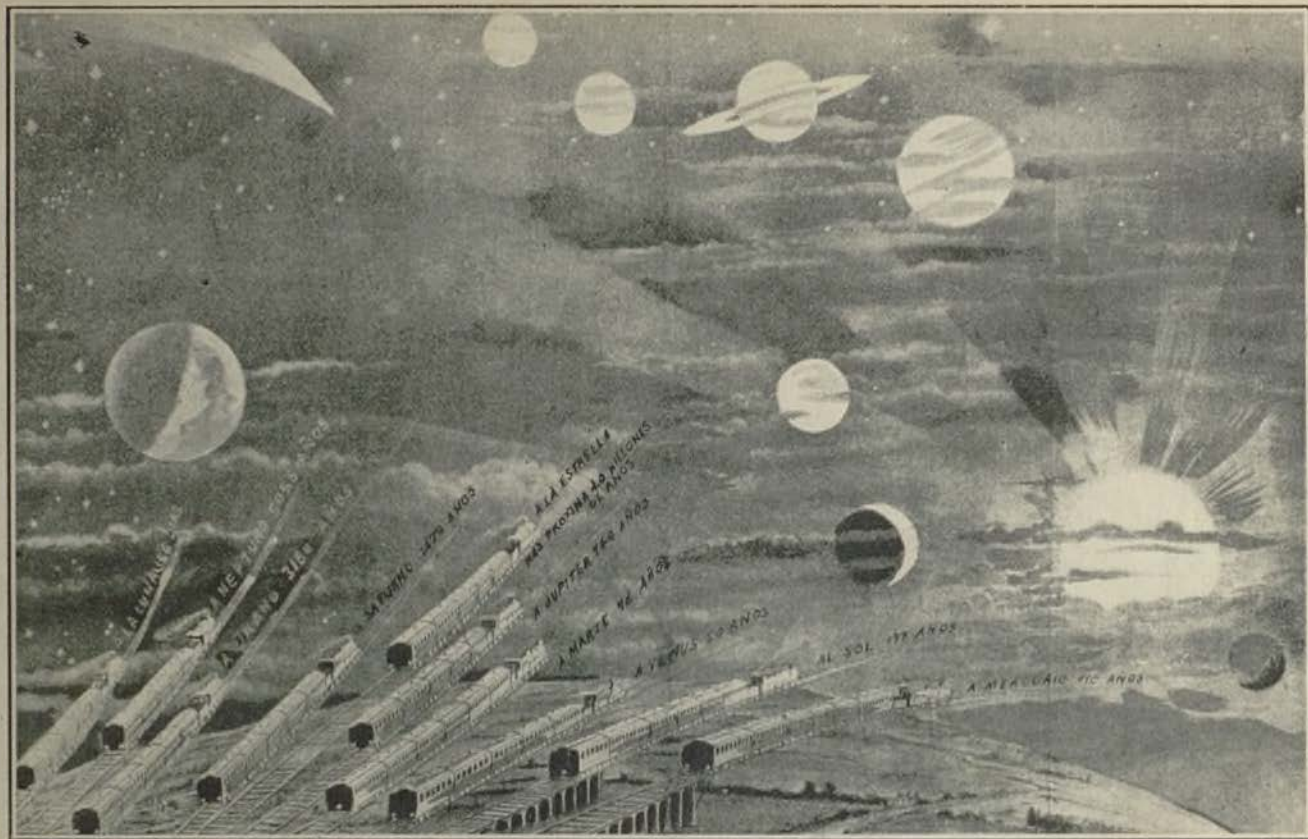
EL ATAQUE

REGALO Á LOS SUSCRIPTORES

Además de optar á los sorteos como todos los lectores, los suscriptores recibirán al pagar el semestre 4 pliegos de construcciones de cartón, cuyo valor es de 1.80 pesetas.

VIAJES A LOS PLANETAS

6



Los Muchachos

¿Sabéis algo de las distancias interplanetarias? Con relación al Universo infinito son muy pequeñas. ¿Por qué no hacer un viaje á la Luna que está ahí cerca? ¿Queréis que nos vayamos á dar una vueltecita por ese resplandeciente queso que alumpra nuestras noches? Tal vez os dé miedo la cara de la Luna. Mejor será que vayamos á Marte, aunque está un poco más lejos, y si no á Júpiter ¡eso! á Júpiter, que es un planeta grande, mucho más grande que la Tierra.

Ahí arriba, en la página de enfrente, está la estación y de ella parten diez vías distintas. En cada vía hay un tren de los más rápidos. Son de esos trenes de lujo que en una noche os llevan de Madrid á San Sebastián, ó de Sevilla á Madrid; pero sus locomotoras son la última palabra de la mecánica. Corren cien kilómetros por hora y no tienen que hacer ninguna parada en el camino, porque por arte mágico no se les acaba nunca el carbón en el tender ni el agua en la caldera. Además, los caminos interplanetarios son muy llanos; no se encuentran obstáculos ni es fácil arrollar á ningún chico de éstos que aquí, en la Tierra, se van á jugar á la vía exponiéndose á morir aplastados. Ya lo sabéis, estos trenes no van á parar ni un instante hasta

llegar á la estación de destino, y constantemente conservarán su velocidad de cien kilómetros por hora, que ya es andar, porque cualquiera de vosotros, suponiendo que tendríais resistencia para ello, tardaríais veinticinco horas en andar los cien kilómetros.

¿Emprendemos el viaje? Bueno, pues, ante todo, hagamos el equipaje y encendamos un candil, puesto que cuando es difícil de encontrar una cosa se dice que hay que buscarla con un candil, aunque yo creo que mejor se encontraría con una lámpara de arco voltaico, y busquemos un mago que nos dé algún bálsamo que nos asegure una larga vida. Cuando lo tengamos en nuestro poder, compremos muchas cosas de comer, porque sospecho que por enormes que sean las provisiones del vagón-restaurant no va á haber bastantes.

Ya tenemos lo necesario: bálsamo para no morirnos en mucho tiempo, y muchas medias noches, muchos bocadillos y muchos dulces para ir matando el tiempo y el hambre.

Ahí está el primer tren. Va á la Luna. ¿Cuánto tarda? ¡Bah! ¡166 días! ¡Eso es como quien va á la puerta de casa! Sigamos. Ese otro tren va á Neptuno, al más lejos de los planetas que conocemos. ¿Tien-

po? ¡5.055 años! ¡Y eso á 100 kilómetros por hora! Tren de Urano. Este tarda menos: 3.160 años. Veamos el de Saturno: 1.470 años. A ver el otro. A la estrella más próxima. ¡Diantre! ¡Cuarenta millones de años!

“El mentir de las estrellas es un seguro mentir, porque ninguno ha de ir á preguntárselo á ellas.”

¿Quién canta eso? ¡Algún tonto! Los astrónomos saben mucho y son unos señores que no engañan á nadie. Hoy hay aparatos y procedimientos que permiten medir las distancias interplanetarias con toda exactitud.

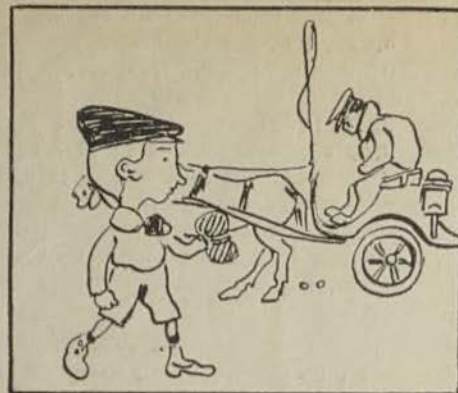
Dejemos la estrella, porque se nos va á acabar el bálsamo antes de llegar. ¿Vámonos á Júpiter? 740 años de viaje. ¿A Marte? 76 años. ¡Qué barbas tan largas y tan blancas tendremos al poner el pie en aquella tierra! ¿A Venus? 50 años. ¡Esto es poca cosa! Al Sol no iremos, porque allí hace mucho calor y son 170 años de tren. ¿A Mercurio, entonces? 110 años.

¿Ponéis mal gesto? ¡Claro! os parecen demasiado largos estos viajes y seguramente deben de resultar aburridos! Quedémonos en la Tierra en paz y en gracia de Dios. Pero ¿os habéis hecho cargo de lo que son las distancias interplanetarias?...

EL OVILLO DE BRAMANTE



Como Paquito es un niño muy obediente, va á comprar un ovillo de bramante por encargo de su papá.



Con el ovillo en la mano piensa cuántas cosas pueden hacerse con el bramante.



Al pasar ve un cochero dormido y se le ocurre atarle un trocito de cuerda desde la gorra á la fusta.



Luego despierta al cochero y le pregunta con sorna qué tal ha dormido al fresco.



Irritado el cochero por la burla va á dar un fustazo al chico y... tiene que descubrirse ante él.

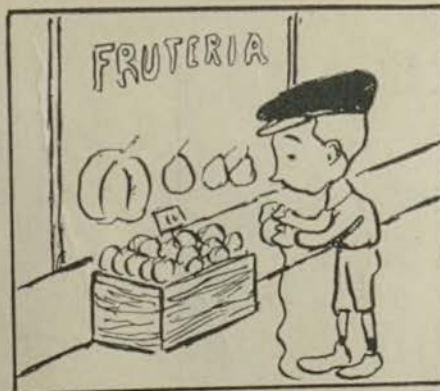
Biblioteca Nacional de España



Muy contento por el resultado de esta aventura, encuentra en la calle una aguja de esterero.



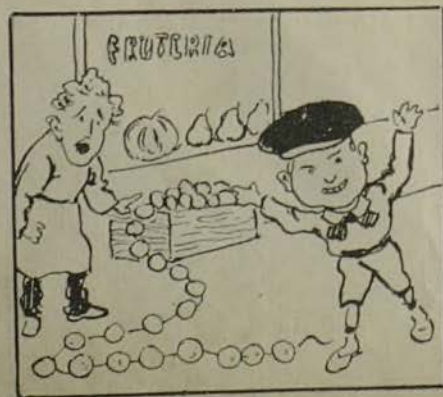
Y al pasar por una frutería se le ocurre una idea diabólica que pone en práctica.



Ensarta una serie de naranjas en otra hebra de bramante, por si puede reírse á costa del frutero.



Cuando las tiene ensartadas pregunta al frutero á cuánto la docena, y le pide una de las gordas.



Al ir á coger una naranja salen todas detrás, y Paquito sigue divirtiéndose.



En el patio de una casa ve un loro subido en su percha y un gato muy amigo del loro que anda alrededor.



Y da al loro un trozo de pan y al gato un poco de carne, atados á otra hebra de bramante.

(Concluirá en el número próximo.)

FANTOCHES VIVOS



EL TEATRO

Un teatro de fantoches vivos es muy divertido y muy fácil de hacer. Los actores son muñecos hasta el cuello, es decir, son un cuerpo de muñeco con sus pies y sus brazos, pero la cabeza es de persona de carne y hueso, por lo cual el muñeco no sólo anda, baila y acciona, sino que además habla, canta y ríe. Por una ingeniosa disposición que ahora explicaré, la parte donde se junta la cabeza con el cuerpo está oculta, de modo que sólo se ve la cabeza del actor descansando sobre el cuello del fantoche.

Puede formarse idea de cómo se consigue el efecto mirando detenidamente los grabados que ilustran estas líneas. Por razones muy poderosas, el fantoche se presenta siempre con la espalda pegada á una cortina negra, en un escenario diminuto. La decoración, la cual ha de tener un hueco en el centro para

la presentación de los actores, puede variarse á gusto de cada cual ó según lo que vaya á cantar ó decir el fantoche.

El paño negro debe estar colgado de una varilla de hierro, por medio de anillas como una cortina, y ser tres veces más ancho que el escenario para que forme pliegues. Las anillas se cosen á 12 centímetros de distancia una de otra.

Esta cortina negra está cortada por el centro desde el borde inferior hasta unas dos terceras partes de su altura. El tamaño exacto del corte depende de la estatura del actor y del tamaño de los muñecos que use.

De los codos y de las corvas del muñeco salen cuatro alambres gruesos pintados de negro, terminados en una anilla. Estos alambres pasan por el corte del paño negro. Si el actor saca la cabeza por encima, de modo que su cuello toque al cuello del muñeco, queda casi

terminado el fantoche vivo. Lo único que falta es sujetar el cuerpo del muñeco al cuello del actor, por medio de dos cintas elásticas que se enganchan con un corchete detrás de la nuca. El actor empuña entonces las alambres y con ellos puede dar movimiento al fantoche. De-



CÓMO SE MUEVE EL FANTOCHÉ

personaje que no cambia jamás de indumentaria (traje).

Las piernas hasta la rodilla, y los brazos hasta el codo se hacen de tela fuerte y tiesa, sin relleno ninguno.

Aunque cada cual puede hacer sus fantoches del tamaño que tenga por conveniente, las mejores proporciones son éstas: altura total desde los pies hasta el cuello, 35 centímetros; ancho de los hombros, 17 centímetros; largo total del brazo, 21; piernas, 26; cuerpo, 18.

En cuanto al escenario, puede servir de modelo el que se ve en una de las fotografías. El actor puede pintarse y desfigurarse el rostro como considere que hace mejor juego con el traje del fantoche que va á usar.

Para que estas funciones de fantoches (quienes, dicho sea de paso, lo mismo pueden cantar una canción popular que declamar una obra clásica, pues todo depende de su traje y de las aptitudes del actor) resulten bien, es preciso que durante la representación no haya más luz en la sala que la de una pequeña batería de luces al pie del escenario, ó la de un reflector que ilumine exclusivamente la escena.

talle importante: el actor debe llevar ropa y guantes negros para que no se le vea si por casualidad se entreabre la cortina.

La confección de los fantoches no requiere un arte extraordinario ni un gasto exorbitante. Las únicas partes sólidas de las figuras, las piernas, desde la rodilla hasta el pie, y los brazos, desde el codo á la mano no exigen el arte de un Miguel Angel (1) para modelarlas. De madera blanda puede hacerlos cualquier muchacho mañoso, y si esto no es posible se aprovechan los brazos y las piernas de una muñeca de cartón.

El cuerpo del fantoche se hace de cartulina ligeramente abarquillada, y se cubre con un traje adecuado, bien de tela, ó de papel, pegado á la cartulina. Una vez vestido el muñeco no se le puede cambiar de traje. Cada fantoche es un



EL FANTOCHÉ COMPLETO

(1) Célebre escultor, pintor y arquitecto italiano.

HISTORIA ILUSTRADA DE NUESTRA PATRIA

LOS IBEROS Y LOS CELTAS

Según los datos más probables, los primeros pobladores de nuestra patria fueron los iberos, procedentes de una raza nómada de la India, y muchos suponen que hablaban la misma lengua que todavía conservan y hablan los naturales de las Provincias Vascongadas. Otros eruditos afirman que su idioma era un dialecto del hebreo.

Posteriormente llegaron á nuestra península los celtas, procedentes de la Galia, raza belicosa, bárbara y semi-nómada también, que se mezcló con los iberos, llegando á repartirse el país entre sí y á formar una nación bajo el nombre de celtíberos.

Poblada la península por estas dos grandes razas, al paso que se iba extendiendo se dividían en tribus que formaban naciones independientes.

La población céltica ocupaba lo que hoy son las provincias Vascongadas y Navarra, Asturias, Galicia y Portugal. Las principales tribus de la raza ibera ocupaban la Bética (Andalucía), Murcia, Valencia, Aragón y Baleares. La raza mixta de los celtíberos ocupaba el centro de la península.

Claro es que estas regiones no estaban divididas ni se llamaban lo mismo que ahora, pero dada la índole amena de esta historia, no queremos aburrir al lector con una sarta de nombres raros y de límites detallados.

Los habitantes de las montañas eran rudos y feroces. Amaban la independencia de las fragosidades de sus montañas, y su furor marcial llenó de terror á cuantos intentaron su conquista.

Usaban una especie de escudos llamados "peltas", hondas, espadas y venablos. Sus caballos estaban acostumbrados á trepar por sierras y colinas, y montaban dos jinetes en cada caballo para poder combatir, llegado el caso, una á pie y otro montado. Tenían tal entusiasmo por las armas, que cuando no podían guerrear por la edad, preferían la muerte á la vejez, y se mataban arrojándose desde lo alto de una roca.

En la guerra cantábrica se vieron rasgos de heroísmo salvaje. Madres que clavaban el acero en el pecho de sus hijos para no verlos en poder del enemigo; padres y hermanos que hallándose prisioneros mandaban al hijo ó al hermano que los matasen para no ser esclavos; hijos que lo ejecutaban y soldados que clavados en una cruz cantaban alegres himnos en honor de sus dioses.

La bebida favorita de una de estas tribus era la sangre de caballo. Las mu-



UN IBERO

jeros eran las encargadas de labrar los campos.

Los de la Lusitania (Portugal) eran muy frugales. Durante casi todo el año se sustentaban con pan de bellotas y bebían una especie de sidra ó cerveza. El poco vino que producía el país lo consumían en los festines de familia. En estos banquetes se sentaban en poyos por orden de edad y de dignidad, y después danzaban al son de una flauta ó trompeta. Dormían en el suelo sobre haces de hierba cubiertos con túnicas ó sacos oscuros. Las mujeres gastaban trajes rústicamente bordados.

El comercio se efectuaba sencillamente por medio de cambios, pero también algunas veces empleaban por moneda pequeñas láminas de plata que cortaban á medida que las necesitaban para pagar los objetos comprados.

Cuando caía enfermo algún individuo lo ponían en un camino público por si algún transeunte conocía, por experiencia propia la enfermedad y el remedio.

Las tribus galaicas no hacían más que una comida diaria muy frugal, se bañaban en agua fría y se frotaban dos veces al día el cuerpo con aceite.

Dícese que entre aquellas tribus bárbaras, los astures y galaicos (asturianos y gallegos), fueron los primeros que explotaron minas, y se dice también que en Galicia era frecuente al labrar la tierra enredarse el arado con gruesos pedazos de oro, y que había un bosque sagrado en el que estaba prohibido aplicar el hierro. Solamente cuando el rayo hendía la tierra se permitía recoger el oro puesto así al descubierto.

Los celtíberos consideraban afrentoso morir de enfermedad y adoraban á un dios sin nombre, al cual festejaban en las noches de los plenilunios bailando en familia en la puerta de su casa. Su traje era una ropilla negra, oscura, hecha de la lana de sus ganados, á la que estaba unida una capucha con la cual se cubrían la cabeza cuando no llevaban el casquete adornado con plumas. Al cuello solían llevar un collar, y



UN CELTA

una especie de pantalón ajustado completaba su sencillo uniforme.

Los habitantes de las Baleares eran muy diestros en el manejo de la honda, quizás porque, según las historias, las madres no daban á sus hijos más sustento que aquél que, puesto sobre una peña, acertaban ellos á tocar con la piedra lanzada por la honda. Cada individuo llevaba tres hondas, una ceñida á la cabeza, otra alrededor de la cintura y otra en la mano.

Los iberos, pobladores de la costa sur de la península, eran más cultos y menos turbulentos, dentro de la rusticidad propia de aquellos tiempos.

JUEGOS NUEVOS DE RISA

Los deportes son muy buenos, así para el cuerpo como para el espíritu, pero indiscutiblemente son mejores los ejercicios que excitan la risa. Vamos, pues, á ocuparnos de unas cuantas diversiones de risa.

Cuando se va al campo, no todo ha de ser jugar al toro, al marro ó á justicias y ladrones. Con un poco de organización se puede variar el recreo y darle más novedad.

Puede organizarse, por ejemplo una carrera de obstáculos de nuevo estilo. Todos los muchachos que toman parte en ella salen de una misma raya, como



EL OBSTÁCULO DE LOS ZAPATOS

en cualquier otra carrera, y tienen que salvar varios obstáculos.

El obstáculo primero lo constituye un revuelto montón de zapatos que además de las botas puestas llevan los corredores, los cuales emprenden la carrera con botas. Para salvar este obstáculo, cada cual tiene que pararse, quitarse las botas, buscar en el montón sus zapatos y atárselos. Entonces reanuda la carrera.

El obstáculo segundo es un trozo de valla de madera con agujeros, por los cuales han de pasar los corredores. Los esfuerzos para pasar cuanto antes hacen reír de lo lindo á los corredores y á los espectadores.

El obstáculo tercero se llama la mon-

taña. Es de madera y su forma se ve en el grabado. Los corredores tienen que



LA VALLA CON LOS AGUJEROS

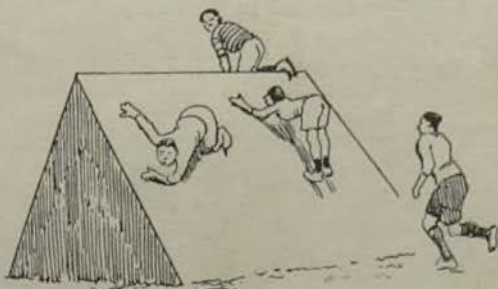
subir por un lado y bajar por el otro, pero la madera está untada de grasa, como las cucañas, y quien más quien menos rueda unas cuantas veces antes de transponer "la montaña..."

La carrera termina, cogiendo los corredores, al pasar por el sitio donde están amontonadas, unas pesas, bolas ó tarugos ú otros objetos de peso, con los cuales han de llegar á la meta.

Otra diversión campestre consiste en el boxeo á ciegas. Cada luchador lleva una campanilla colgada en la espalda, y los ojos vendados, y procura pegar con un zurriago á su adversario donde cree que está, por el sonido de la campanilla.

"Cortar la cabeza al moro," es otro juego muy divertido. En el dibujo se ve el modelo de la cabeza puesto en lo alto de una estaca.

La mejor manera de hacer la cabeza



LA MONTAÑA

es coger una sandía ó un melón esférico grande, hacer con una navaja en la corteza los ojos, las narices y la boca y ponerle un turbante de tela. Con un



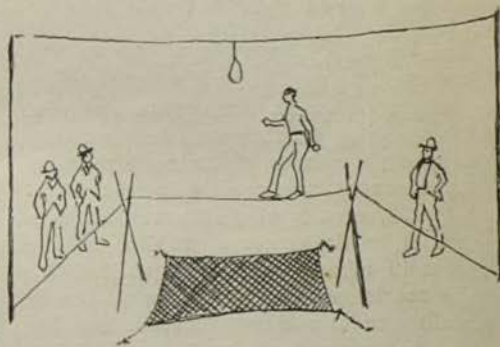
CORTANDO LA CABEZA AL MORO

poco de gusto y otro poco de pintura, la caracterización puede resultar muy cómica.

La cabeza se clava en lo alto de una estaca, clavada á su vez en el suelo. Cada concursante se venda los ojos, empuña un palo ó un sable viejo, se le hace dar dos vueltas en torno del "moro", y empieza á darle mandobles, pero como las dos vueltas le han desorientado, el competidor da sablazos al aire,

y sólo por casualidad acierta á dar al moro. El espectáculo es muy divertido.

El último dibujo muestra un juego, ó mejor dicho un concurso tan regocijado como los anteriores. De una cuerda tendida á poca altura se cuelga cualquier cosa que sirva de premio al vencedor. Los que tratan de ganarlo, tienen que llegar hasta él andando por un alambre tirante, y como es natural, la mayoría se caen al dar dos ó tres pasos. El alambre se tiende cerca del suelo,



EL ALAMBRE TIRANTE

para que no se haga nadie daño al caer, ó se ponen debajo unos colchones ó una red.

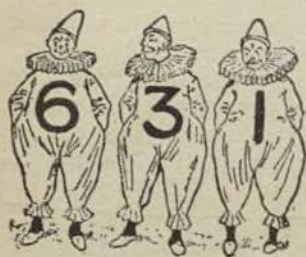


VIENDO LAS CAMBIERAS

PROBLEMAS Y RECREOS

LOS CLOWNS ARITMETICOS

Problema.

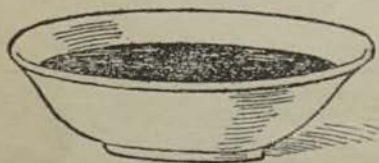


El dueño de un circo tenía contratados tres clowns, cada uno de los cuales llevaba pintado en el traje un número. Los números eran como veis en el dibujo, el 6, el 3 y el 1, respectivamente. Con el fin de atraer al público, el empresario ofreció entradas gratis á los que acertasen á distribuir los clowns de modo que el número formado por las cifras de sus vestidos fuera divisible exactamente por 7.

La solución es muy ingeniosa, y nadie dió con ella. ¿La acertaréis vosotros?

LA MONEDA INVISIBLE

Problema.



Figuraos que la jofaina que se ve en grabado es una jofaina de verdad y que está llena de agua de jabón tan turbia, que no se ve el fondo de la jofaina.

Ahora, suponed que vuestro papá, que entiende de estas cosas, echa al agua un perro grande para que compréis el próximo número de **Los Muchachos**; pero advirtiéndoo que si queréis ser dueños de la moneda habéis de arreglaros de modo que, sin quitar el agua ni mover la moneda, ésta quede visible.

Si no se os ocurre el medio de conseguirlo y queréis saberlo, pedid prestado á mamá un perro grande para comprar el número de **Los Muchachos**, del domingo que viene, y, como allí encontraréis la solución, podréis ganar el perro grande ofrecido por papá y pagar la deuda que tenéis contraída con mamá.

LOS HERMANOS GESTEROS



Estos dos caballeres que aparecen aquí retratados son los hermanos Gesteros, llamados así por su afición á hacer gestos. Si miráis rápida y alternativamente á uno y á otro los veréis mover los ojos, torcer la boca y hacer otra porción de monadas, propias para reírse de ellos.

UN IMPOSIBLE MUY SENCILLO



¿Es posible hacer un nudo en una cuerda, con los brazos cruzados? La cosa parece imposible á primera vista, pero es de lo más sencillo del mundo.

Cruzados los brazos, como se ve en la figura, se coge con cada mano un extremo de la cuerda y al extender los brazos queda hecho el nudo.