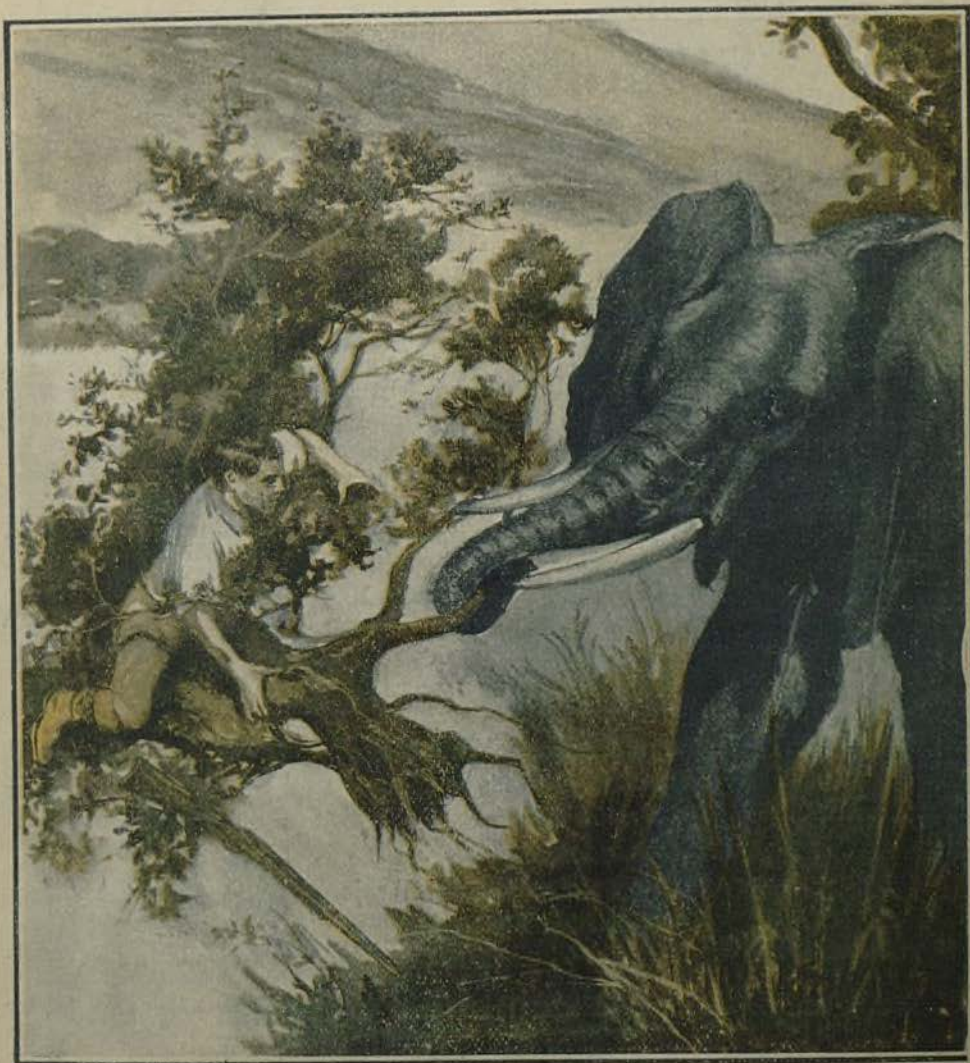


LOS MUCHACHOS



Una aventura terrible. (Véase el relato.)

SEMANARIO CON REGALOS

NÚM. 8

Biblioteca Nacional de España
DOMINGO 5 DE JULIO DE 1914

10 cts.



HIJOS DE SANTIAGO RODRÍGUEZ

◦ ◦ IMPRENTA Y LIBRERÍA EDITORIAL ◦ ◦

◦ ◦ ◦ BURGOS ◦ ◦ ◦



Biblioteca selecta

Parábolas del evangelio. Narraciones bíblicas. Vida de los más insignes personajes del antiguo y nuevo testamento. Cuentos y leyendas morales, debidos á escritores reputados.

Tan linda é interesante biblioteca de premios, de aménisima y educativa lectura, está impresa en papel de lujo con hermosos grabados de plana entera y artísticas viñetas y encuadernada con alusivas tapas al cromo y oro. Se compondrá de 16 tomos de 96 á 120 páginas, tamaño 15 $\frac{1}{2}$ por 10 $\frac{1}{2}$ centímetros.



TOMOS PUBLICADOS



José ó el Soñador Cananeo
Jesucristo haciendo el bien
Dos Primeros célebres
El Divino Infante
Ferrús ó el Ermitaño del Abrojo
Viuda de Nain ó Verónica



50 céntimos ejemplar

De venta en las principales librerías.

LOS PEDIDOS Á LA CASA EDITORIAL

LOS MUCHACHOS

REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN

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

SUSCRIPCIÓN

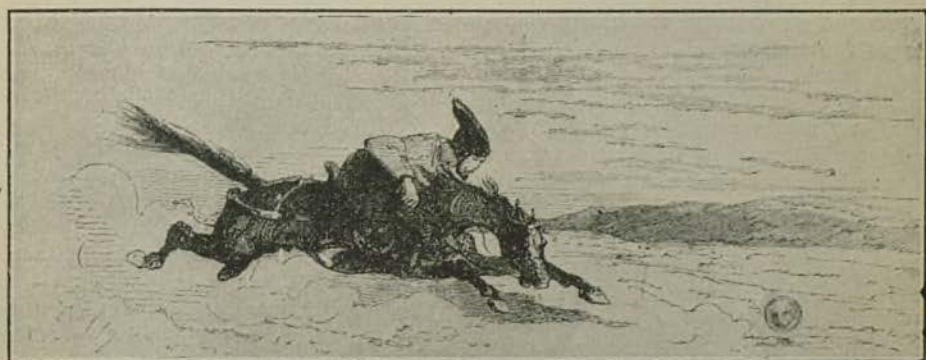
ESPAÑA: Semestre. . . 2,50 pesetas.

EXTRANJERO: Semestre. . . 4 francos.

Las hermanas envidiosas

(CUENTO)

(CONTINUACIÓN)



EL PRÍNCIPE TIRÓ LA BOLA

pregunta y puedo asegurar que todos han perecido, pues no he vuelto á ver ni siquiera uno tan sólo. Por poco, pues, que ames la vida, y que me creas, no continuarás adelante.

—No dudo de la sinceridad de tu consejo, y te estoy sumamente agradecido por las pruebas de amistad que me das; pero sea cual sea el peligro de que me hablas, nada es capaz de hacerme retroceder. Si alguien me ataca, no será ni más valiente ni más fuerte que yo. Y, además, estoy bien armado.

—Y si los que te ataquen—le expuso el ermitaño—no se dejan ver, ¿cómo te defenderás contra gentes invisibles?

—Nada me importa—replicó el príncipe:—á pesar de cuanto puedas decirme, no dejaré de cumplir mi deber; y puesto que sabes el camino, te ruego encareci-

damente, por segunda vez, que me lo muestres.

Cuando el ermitaño vió que el príncipe Bahman estaba resuelto á continuar su viaje, no obstante los saludables consejos que le daba, metió la mano en un saquillo que tenía allí cerca, y sacando una bola, se la presentó diciéndole:

—Puesto que no quieres seguir mis consejos, toma esta bola, y cuando estés á caballo, tírala y síguela hasta una montaña, donde se parará: entonces te apeará del caballo, que dejarás suelto, porque no se moverá de aquel sitio hasta que vuelvas. Al subir por la montaña, verás por todos lados gran cantidad de gruesas piedras negras, y oirás voces por todas partes que te dirán mil improperios para desanimarte y hacer que no subas hasta la cumbre; pero guárdate

bien de asustarte, y, sobre todo, de volver la cabeza para mirar atrás, pues si lo haces, serás convertido en piedra negra, como las que verás, que son otros tantos caballeros que no siguieron mis instrucciones. Si evitas el peligro, conseguirás llegar á la cima de la montaña, donde verás una jaula en la que está encerrado el "pájaro", que buscas. Como habla, pregúntale por el "árbol que canta y el agua amarilla...", y él te dirá dónde están. Ya sabes lo que tienes que hacer y lo que debes evitar; pero más vale que sigas mi consejo y no te expongas á perder la vida.

—Por lo que hace al consejo que acabas de repetirme, y al que estoy sumamente reconocido — replicó el príncipe Bahman después de haber recibido la bola, — no puedo seguirle; pero trataré de aprovecharme de las advertencias que me haces y no miraré atrás cuando suba.

El príncipe tiró la bola, la cual rodó, y continuó rodando casi con la misma violencia que al principio. El jinete la siguió, y cuando hubo llegado á la falda de la montaña, se paró. Entonces se apeó el príncipe, dejando suelto el caballo, el cual permaneció inmóvil, y después de contemplar la montaña, se fijó en las piedras negras y comenzó á subir, pero apenas había dado cuatro pasos, cuando oyó que decían:

—¿Adónde va este loco? ¿Adónde va? ¿Qué pretende? No le dejéis pasar.

—¡Detenedlo! ¡Prendedlo! ¡Matadlo!

Otros gritaban con voz de trueno:

—¡Al ladrón, al asesino, al matador!

Otros, al contrario, gritaban con tono de mofa:

—¡No, no le hagáis daño; dejadle pasar, que para él se guarda "la jaula y el pájaro"!

A pesar de las voces, el príncipe Bahman siguió subiendo con constancia y serenidad, pero las voces se redoblaron con una batahola, es decir, ruido, tan grande y tan cerca de él, tanto delante como detrás, que se sobrecogió de espanto.

Las piernas comenzaron á temblarle, y conociendo que empezaban á faltarle las fuerzas, se olvidó de las advertencias del ermitaño, y volvióse con ánimo de huir, pero, en el mismo instante, quedó transformado en piedra negra, metamórfosis (1) que había ocurrido á tantos otros antes que á él, por haber intentado la misma empresa; y lo curioso es que á su caballo le sucedió lo propio.

Desde la partida del príncipe Bahman, la princesa Parizada, que se había colgado á la cintura el cuchillo que le había dejado para que supiese si estaba vivo ó muerto, no se había olvidado de consultarle ningún día, teniendo el consuelo de saber que estaba bueno.

Por último, el día fatal en que el príncipe Bahman fué transformado en piedra, dijo el príncipe Perviz:

—Hermana mía, hazme el favor de sacar el cuchillo y veamos cómo está nuestro hermano.

La princesa desenvainó la mágica arma y vieron que estaba ensangrentada. Sobrecogida de horror la tiró al suelo la princesa, exclamando:

—¡Ay, hermano mío, te has perdido por mi causa! ¡Ya no te volverá á ver! ¡Qué desgraciada soy! ¿Por qué te habré hablado del "pájaro que habla, del árbol que canta y del agua amarilla"?

El príncipe Perviz no sintió menos que su hermana la muerte del príncipe Bahman, pero comprendiendo que ésta deseaba poseer el "pájaro que habla, el árbol que canta y el agua amarilla...", le interrumpió diciendo:

—Hermana mía, así lo ha dispuesto el Señor, y debemos conformarnos y acatar sus decretos, sin tratar de penetrarlos. Yo me había ofrecido á hacer el viaje antes que él, y como no me arredra su triste fin, mañana partiré.

La princesa hizo cuanto pudo para disuadir al príncipe Perviz, rogándole que no la expusiese al riesgo de perder dos hermanos en vez de uno; pero él permaneció inalterable, y en el momento de

(1) *Metamórfosis* quiere decir transformación.



SE FIJÓ EN LAS PIEDRAS NEGRAS Y COMENZÓ A SUBIR

emprender el viaje entregó á su hermana un rosario de perlas de cien cuentas, diciendo:

—Reza el rosario por mí durante mi ausencia, y conforme lo pases, si adviertes que no corren las cuentas, será señal de que he tenido la misma suerte que nuestro hermano; pero confiemos en que no ocurrirá eso y que volveremos á vernos.

El príncipe Perviz partió, y á los veinte días de marcha encontró al ermitaño en el mismo sitio que el príncipe Bahman lo había encontrado. Se acercó á él, y después de saludarle le preguntó si sabía en qué sitio se hallaban el “pájaro que habla, el árbol que canta y el agua amarilla... El ermitaño le hizo las mismas amonestaciones que al príncipe Bah-

man, añadiendo que hacía muy poco tiempo que un caballero que se le parecía mucho le había preguntado el camino, y que no había vuelto, por lo que suponía que había corrido la misma suerte que otros muchos que le habían precedido.

—Buen ermitaño—replicó el príncipe Perviz.—conozco á la persona de quien me hablas; era mi hermano mayor, y me consta que ha muerto, pero no sé cómo.

—Yo te lo puedo decir—repuso el ermitaño:—ha sido metamorfoseado en piedra negra, y á ti te ocurrirá lo mismo, á menos que no observes con más exactitud que él los buenos consejos que le

(Continuará.)

EL ARTE DE DEFENDERSE SIN ARMAS

Para derribar á un enemigo que sujeta por detras

tarlas después "rápidamente.. con otra pues el principal secreto del sistema consiste en coger desprevenido al adversario en cada uno de los movimientos. Muchos de estos procedimientos que os iremos dando á conocer, son japoneses, porque los luchadores del Japón son los más notables del mundo.

Seguramente os parecerá muy difícil libraros instantáneamente de un adversario que por sorpresa os coge por detrás, y, sin embargo, es facilísimo conseguirlo, y además derribarlo para po-



1.—EL ATAQUE

Decíamos en el número 3. que para ejecutar bien estos problemas hay que seguir al pie de la letra las instrucciones, y ensayarlas primeramente una ó dos veces con una persona, para ejecu-



2.—PRINCIPIO DE LA DEFENSA



3.—EL ENEMIGO VENCIDO

nerlo fuera de combate, aun cuando se tenga menos fuerza.

En cuanto se siente uno cogido, se levanta el pie derecho, como se ve en el grabado 1, y se da un fuerte talonazo sobre el pie del adversario. Esto le obliga á retirar instantáneamente el pie, con lo cual se consigue que no tenga colocadas las piernas en la posición natural de resistencia.

Sin pérdida de momento se coge con la mano derecha la pierna del enemigo.

apretando todo lo que se pueda con el dedo pulgar. Así se obliga al adversario á que, sin querer, afloje algo el brazo.

Aprovechando rápidamente este descuido se coloca el brazo derecho alrededor de su cuerpo como se ve en el grabado 3 y la pierna derecha detras de su corva.

Entonces se le pega detrás de la rodi-

lla con la parte interior de la pierna y acompañando este movimiento con un balanceo de izquierda á derecha del cuerpo de uno mismo, se hace perder el equilibrio el adversario y caer de espaldas.

Otro día veremos lo que hay que hacer para mantener en el suelo á una persona por forzuda que sea, sin que pueda levantarse.



Nidos para hacer sopa.

La gente rica de China come cosas buenas y caras, lo mismo que los ricos de todos los países, pero como allí entienden á su modo eso de cosas buenas, comen, por ejemplo, sopa de nidos de golondrina, que cuestan caros y que, según dicen, están riquísimos.

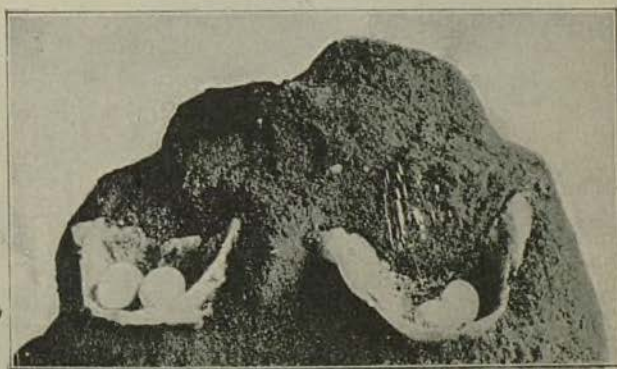
No vayáis á creer que una sopa de nidos de golondrina es un revoltijo de es a grada-
ble de ramitas, plumas y otras cosas aún menos

comestibles. Estos nidos son de una sustancia como gelatina que fabrican unas golondrinas llamadas salanganas, y que se encuentran en las islas de las cercanías de Siam y en el archipiélago malayo (Odeania.) Hay años que se cogen más de 9.000 kilos de nidos, cuyo valor pasa de 100.000 duros.

Antes se creía que las salanganas hacían los nidos con saliva, pero ahora se

sabe que los hacen con ciertas plantas marinas.

El ave tarda tres meses en construir el nido, y poco antes de poner los huevos, lo coge el cazador de nidos. El ave se pone inmediatamente á construir otro, tardando sólo treinta días en acabarlo, y también se lo quitan los cazadores. Pero el ave, con una paciencia admirable, construye un tercer nido, y ya



DOS NIDOS EN UNA ROCA

no se lo quitan hasta que ha criado á las golondrinillas pequeñas.

Hay que advertir que hacen los nidos en los sitios más escondidos y altos de las rocas de la costa y, por lo tanto, los cazadores de nidos se juegan la vida constantemente.

Algunos europeos que han probado la sopa de nidos de salangana, dicen que se parece á la de caldo de gallina.

UNA AVENTURA TERRIBLE

La aventura que vamos á contaros no es una aventura fantástica. Le ocurrió realmente á un joven inglés en las cercanías de Kasoma, pueblo situado á orillas del lago Bangwelo (Africa Central) adonde había ido á cazar elefantes.

El día de la aventura salió con varios negros y un viejo cazador de elefantes llamado Mungusa, y á las dos horas de marcha descubrió á lo lejos un elefante á la sombra de un árbol, entre las altas hierbas. El cazador se acercó hasta muy poca distancia, escondiéndose entre la hierba, y se subió en un montón de tierra, con mucho cuidado porque el elefante movía las enormes orejas, demostrando su inquietud. Hans (así se llamaba el cazador), le apuntó pensando hacer un segundo disparo si el primero no surtía efecto, pero en el momento de tirar el primer tiro, se escurrió y cayó rodando del montón de tierra, donde estaba subido, y mientras tanto el elefante herido se alejó corriendo. Hans salió tras de él, y al fin lo encontró, parado, con la trompa ligeramente levantada. La ocasión no podía ser mejor. Hans se echó



el rifle á la cara, apuntó cuidadosamente, pero falló el tiro. El gatillo cayó, pero la bala no salió del cañón. Sin embargo, aquel ruido insignificante bastó para que el elefante diese una rápida vuelta y viese al cazador, é inmediatamente se arrancó sobre él. Cualquier tentativa de huida significaba una muerte cierta, y como Hans lo sabía muy bien, se quedó quieto, y cuando el animal llegó casi junto á él le disparó otro tiro.

Por fortuna, esta vez salió la bala. El elefante se tambaleó, y Hans se tiró al suelo. Un instante después el elefante había pasado por encima, rozándole ligeramente con una pata, pero sin advertir su presencia.

Todo pasó tan rápidamente que, según dice el joven cazador, no tuvo tiempo de sentir miedo, y recuerda que el enorme elefante parecía un tren por lo grande y por la velocidad con que pasó.

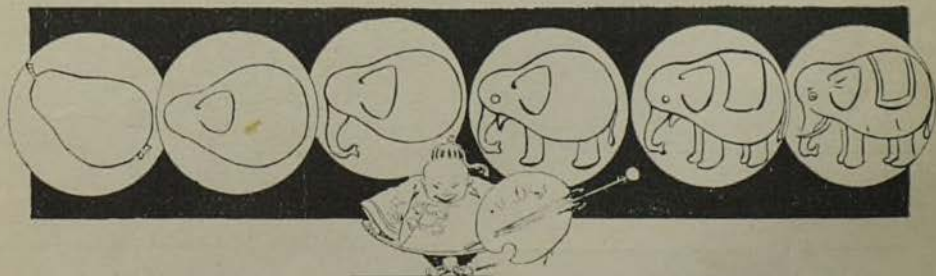
A pesar de estos peligros, Hans persistió en la caza. Quería á todo trance perseguir á aquel elefante, y se salió con la suya, aunque al revés, porque á los pocos momentos se encontró perseguido por su enemigo. Le vió venir entre las altas hierbas, sobre las cuales asomaba la cabezota, negra como una roca negra. Entonces el cazador se agazapó entre las ramas de un arbusto para esconderse, pero el elefante, al pasar, cogió con la

trompa las ramas del arbusto, lo arrancó de raíz y lo arrojó, con Hans, á varios metros de distancia. Nuestra portada reproduce este momento terrible de la cacería.

Pero apenas se había alejado unos centenares de metros, dió media vuelta y volvió en busca del cazador, el cual vió con horror que no le quedaba más que un cartucho, porque se le habían perdido los demás. Hans y su ayudante, el negro Mongusa, que había acudido en su auxilio, se escondieron detrás de un árbol muy grueso. Pero el elefante descubrió el escondite. Para mayor desgracia se habían prendido las secas hierbas y la parte por donde hubieran podido huir era un infierno de llamas. Los dos cazadores parecían destinados á morir quemados vivos ó aplastados por el elefante, si fallaba el único tiro disponible ó si no hería al elefante en un punto mortal. Esta vez el elefante avanzaba más despacio, levantando la trompa como si olfatease la dirección que debía seguir. Cuando ya estaba muy cerca, crugió fuertemente una rama, y su ruido le detuvo un instante. Había que aprovechar el momento. Hans apuntó á un punto de la cabeza del elefante en el cual son mortales las balas, é hizo fuego.

El elefante cayó como herido por un rayo, para no levantarse más.

METAMÓRFOSIS



COMO SE CONVIERTE UNA PERA EN UN ELEFANTE

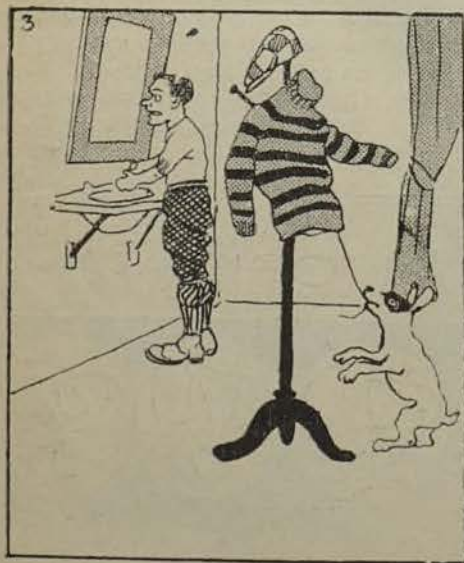
El castigo del perrito



Fritz, deportista de ley, cuelga en la percha el jersey.



Pero Baby, su perrito, ve que le cuelga un hilito.



Y tira, al fin, convencido de que aquello es divertido.



Pero observa el galopín que el hilo no tiene fin.

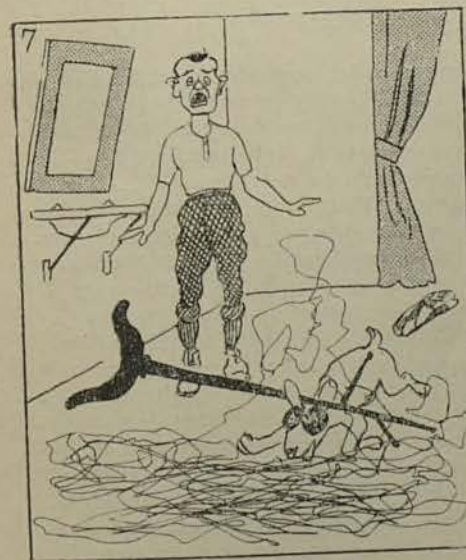
que tiraba del hilito



Aunque cansado y mohino sigue tirando el indino.



Mas suelen las diversiones traer serias desazones.



La percha, al dar un tirón, le propina un coscorrón.



Y en seguida, por contera, le aplican una puntera.

LOS GRANDES INVENTORES

El niño que inventó la máquina de vapor



JACOBO WATT CONTEMPLANDO EL VAPOR DE LA TETERA

Un día tenemos que hablar del tren, pero antes es preciso que sepamos quién inventó la máquina de vapor, porque si no se hubiera inventado no habría locomotoras y por lo tanto no conoceríamos los trenes. Además nos interesará el asunto, porque el gran invento fué obra de un niño escocés que se llamaba Jacobo Watt.

Era un chico enfermizo, por lo cual tardaron en mandarle al colegio, pero su padre que construía instrumentos para la marina le daba lección, y á los seis años Jacobo sabía resolver problemas geométricos. Pasaba por un niño incapaz de aprender nada y se complacía en armar y desarmar los juguetes que caían en sus manos, ó en tapar y destapar la tetera para examinar las gotas de agua que se formaban dentro de la tapadera, y precisamente así nació en su cerebro la idea de aprovechar el vapor que se

desprende del agua hirviendo. En el grabado que ilustra estas líneas, reproducción de un cuadro de un célebre pintor, se representa á Watt examinando el vapor que sale de la tetera.

Jacobó Watt tenía una memoria excelente y movido por una curiosidad insaciable leyó obras de Historia Natural y de Medicina, y adquirió idea exacta de todos los conocimientos humanos. En 1755, cuando ya había cumplido diez y ocho años de edad y empezaba á notarse su vocación, entró en los talleres de un constructor de instrumentos de Matemáticas y un año después ingresó en la Universidad de Glasgow con la misión de cuidar y conservar los modelos de máquinas. Ya en aquella época, es decir, á los veinte años, pensando siempre en aquel vapor de la tetera que tanto le había llamado la atención cuando era niño, empezó á construir maquinitas pequeñas

en las que aprovechaba la fuerza del vapor.

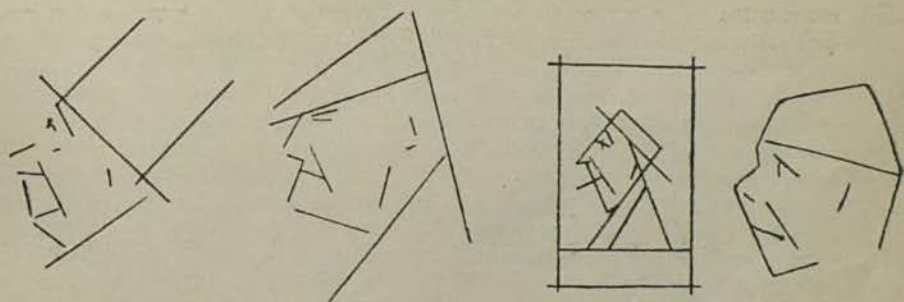
Jacobo Watt era un muchacho prodigioso por su destreza y su inteligencia. No sólo inventó la máquina de vapor sino otros muchos mecanismos de menos importancia, porque trabajaba mucho, aunque una vez declaró á un amigo que no conocía más placeres que la pereza y el sueño. Watt sabía de todo. Un amigo suyo le comparaba á la trompa del elefante que con la misma facilidad coge una paja que arranca de raíz un árbol. Sabía muchísimo de Botánica, Mineralogía, Química, Física, Medicina y Cirugía y de todas las demás ciencias.

En honor de la verdad debemos decir

que antes de Watt otros inventores como Papin y Newcomer habían tratado de aprovechar la fuerza del vapor construyendo unas máquinas de muy poca utilidad, por lo cual puede decirse que fué Jacobo Watt el verdadero inventor de la máquina de vapor.

Watt era no sólo un gran sabio, sino también un hombre bueno y cariñoso. A los ochenta y un años de edad intervenía, amable y benévolo, con vivo interés, en todas las cuestiones y su saber estaba á disposición de cuantos le rodeaban. En todos los asuntos que trataba derramaba los tesoros de su talento y de su imaginación, y murió sin perder hasta el último instante su poderosa inteligencia.

DIBUJOS DE LÍNEAS RECTAS

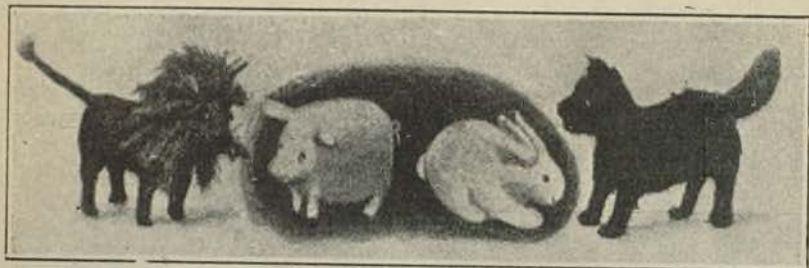


Sorteo de los 330 regalos

El próximo martes, 7 de Julio, á las cinco de la tarde, se celebrará en estas oficinas, Calle de Ferraz, 82, Madrid, y Marqués de Urquijo, 36 (Redacción y talleres de "Alrededor del Mundo") el sorteo de los 330 regalos. LOS MUCHACHOS invitan á sus lectores á presenciar dicho sorteo que será público y sin trampa ni cartón.

EL ARTE DE HACER JUGUETES

Como se hacen animales de trapo



Algunas amiguitas se nos quejan de que nos ocupamos poco de ellas, y como no queremos que se enfaden vamos á enseñarles á hacer animales de trapo como los que se ven en estos grabados y en

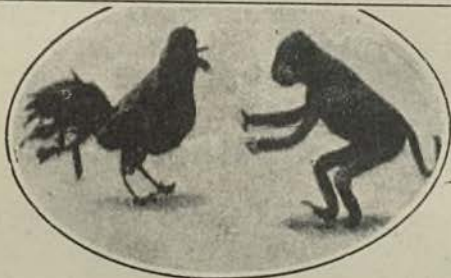
otros que publicaremos. Ahora, atención á las siguientes reglas: 1.^a Los mejores materiales son los tejidos gruesos, lisos por una cara y peludos por la otra. Las telas finas no dan buen resultado.

2.^a Al cortar la tela hay que tener cuidado de que el pelo quede peinado de cabeza á cola cuando esté hecho el animal, porque ya sabéis que los pelos de los animales estén peinados de ese modo.

3.^a Los patrones que publicamos son de la mitad del cuerpo, de modo que hay que cortar la tela doble.

4.^a Las costuras deben hacerse á máquina. Si se hacen á mano tienen que ser menudas y resistentes las puntadas.

5.^a Las costuras principales se hacen por el revés, pero si el tejido es fuerte, pueden hacer algunas á punto por encima, especialmente las



ANIMALES DE TRAPO

que son pequeñas.

Ahora, sin olvidar nada de esto, vamos á ver cómo se hace un gato. Con terciopelo ó peluche ceniciento resulta un gato precioso, pero tampoco está mal si

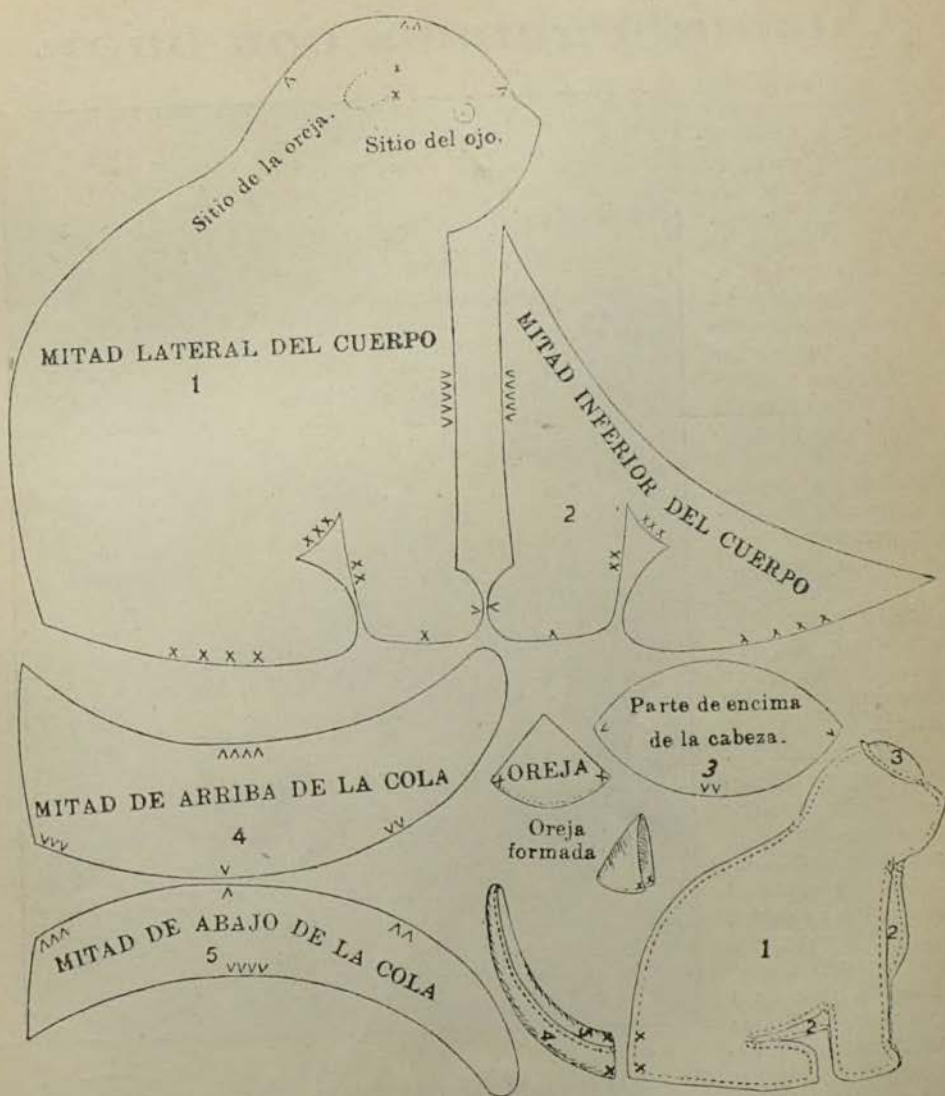
es negro. Un "corte" de gato se compone de once piezas, á saber: dos mitades laterales, dos mitades inferiores, dos mitades exteriores y dos mitades interiores para las orejas; una mitad superior de la cola, una mitad inferior para la misma y una pieza de forma de limón para lo alto de la cabeza. Los patrones que publicamos se calcan en papel fuerte, y con arreglo á ellos se cortan las piezas.

Observaréis que en el borde de los pa-

trones hay diversos grupos de VV y XX. Si, por ejemplo, hay cuatro XXXX en un sitio, indica que al hacer la costura debe caer este borde sobre otro de otra pieza marcado con otras cuatro XXXX. Si hay dos VV, se busca la otra pareja de VV y así no hay confusiones. Casadas las piezas



EL GATO DE TRAPO



PATRONES PARA HACER EL GATO

que, como queda dicho, se habrán cosido del revés, se vuelven del derecho como quien vuelve un guante, y se rellenan de trapos ó de algodón en rama.

En los sitios de los ojos se cosen unas cuentas de cristal ó se clavan unos al-

fileres de cabeza de cristal del color más parecido al de los ojos de los gatos. La boca se imita con hilo de color de rosa á punto de ojal, y los bigotes y las cejas se imitan con cerdas.

En otra ocasión diremos cómo se hace un león y un tigre.

CACERIAS RARAS

Cazando gansos con buey.

Si encontraseis un día á un amigo armado de escopeta y seguido de un buey, y os dijera que iba de caza, ¿qué pensaríais? De seguro le tomaríais por loco, porque cuando se va de caza en esta tierra se llevan perros y no bueyes. Pero si estuviérais en el Canadá (América septentrional), no os chocaría la escena, porque allí, para cazar gansos, se lleva un buey; pero no va yáis á figuraros que es para matar la caza á cornadas; es, sencillamente, para ocultarse detrás del animal.

En el Canadá hay unos gansos llamados de corbata, por tener una mancha blanca en forma de collarín sobre el cuello, que es negro, y estas aves son muy desconfiadas. Jamás se ponen á comer sin colocarse algunas de centinela, por lo cual el cazador busca un buey lo más manso posible, y con él va en busca de los gansos. Tan pronto como los ve á lo lejos, deja al buey pacer, y ocultándose detrás de él, procura ir



avanzando hasta llegar á tiro de las aves. El buey va atado con una cuerda, y no se le deja de la mano, para poder detenerlo cuando hace falta y hacerle cambiar de dirección si es preciso.

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

PROBLEMAS Y RECREOS

NO CONVIENE REPETIR



—Ayer, en el Retiro, di un pisotón á un señor, y, como nos han enseñado, le dije: “Usted me perdona, caballero....”

—Y él, ¡claro!, te diría: “No hay de que....”

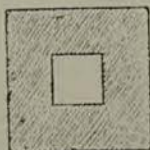
—Sí, y además me dió 10 céntimos diciéndome que estaba muy bien educado... Entonces le pisé otra vez y le dije lo mismo. ...

—¿Y te dió otros 10 céntimos?

—No; entonces me dió dos capones.

LA TAPA DE LA CAJA

PROBLEMA

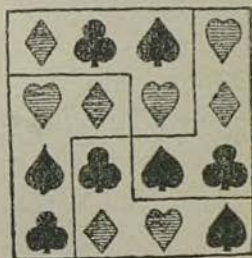


Un chico quería poner tapa á la caja de sus juguetes, y no disponía más que de una tabla con un agujero cuadrado en el centro.

como se ve en el dibujo; pero vino un amigo ingenioso y le sacó del apuro cortando esta tabla en ocho pedazos de varias formas y tamaños y pegándolos con cola. Así resultó una tabla cuadrada, un poquito más pequeña que la otra, pero sin agujero en el centro. ¿Seríais capaces de hacer lo mismo?

PROBLEMA “LOS PALOS DE LA BARAJA”

SOLUCIÓN



Este problema tiene varias soluciones, pero la más bonita es ésta, porque los cuatro trozos son de la misma forma.

SOLUCION DEL ROMPE-CABEZAS

El animal perdido es una vaca, que se ve de gran tamaño poniendo el grabado patas arriba.

Han enviado soluciones del problema “Los palos de la baraja” y del rompe-cabezas “¿Qué animal es?”

Antonio Martín de Marcos, Vicente Torres Menéndez, Juan Aznar Sotorres, Daniel Vieiter, Rafael Tonzález, Isabel (Azucena), Eugenio de Otero y Carballido, Nicolás Angel Rubio, José María Rubio, Ángel Ballestero y Sierra, Juan, Angel y Guillermo Cabrera, Agustín Cao, Mariano Domínguez, Alberto Martín Ferreras, Lolita Longué, Antonio Caballero Rivera, Seraffín Adame J. Martínez, Faustino García Ramos, Madrid.

Han remitido soluciones de “Los palos de la baraja”: Carmela Macho, Federico de Montes, Eduardo Jiménez, Jesús Jiménez Grabalós, Julián de las Heras, Manuel Ancheu, Antonio Alés, José Alés, José María

Moreno, Juan Culebras, Deogracias Balles-
tero, Pepe Wanglemert, Luis Urquidí, Ro-
gelia Torija, E. Julián, Teodoro Arenaga y
Aspe, José López Nieves, José Fernández
Aspe, Madrid; Eustaquio Bravo Espadero,
Cáceres; Juan Rosado y Gabriel Gómez, de
Cáceres; Federico Olsen, Vitoria; Vicente
Sipan, Huesca; Felipe Arroyo, Guadalajara;
Manuel Morales, Albacete; Adolfo Roig,
Murcia.

Han enviado soluciones del rompe-cabezas
“¿Qué animal es?”: Angel Larios, Juana
González del Saz, Antonio González del
Saz, Angelita de la Fuente, María Ruiz, En-
riqueta y Pedro Wanglemert, Miguel Mora-
les Lafuente, Vicente Sipan, Madrid; Tomás
López, Huesca; Ramón González del Saz,
Antonio Alés, Carmen Remis, Madrid; Car-

los Ajenjo Cecilio, Santander; Ernesto Ma-
jía, Teresa Carpio, Alfredo R. Aguirre, Pe-
pito García de Guadiana y Grande, C. Azua-
ga y Aspe, Madrid; Enrique Mesa Sanchis,
Sevilla; Lorenzo Lera, Huesca; Francisco
Ercilla, Valladolid.

A los solucionistas del problema “El re-
parto de la manzana”, hay que añadir: José,
Juan y María Oliver, de Vélez-Rubio; An-
tonio Álvarez García Prieto, Santander;
Adela y Manuel Lobo, Barcelona; Anita Gae-
ta, Málaga; Mignel García, Barcelona; Ri-
goberito López Moreno, Albacete; Modesto
Solsona, Barcelona.

También remitió solución del problema
“Cuestión cerillera”, Asunción Ferrer, de
Cádiz.

ROMPE-CABEZAS



¿Cuántas caras hay en este dibujo?