



AÑO IV,

REVISTA ILUSTRADA SEMANAL PARA NIÑOS. — MADRID

10 *marzo* NUM. 150

GRACIOSÍSIMAS AVENTURAS DE MOSQUITO Y MOSCARDÓN



Narraciones Ejemplares

LOS MOSQUETEROS INFANTILES



El caballo de marfil volaba a través del espacio a una velocidad que ponía los pelos de punta a Cascarilla, a don Severo le hacía erizarse el bigote y al bueno de Repollo que como sabemos iba en calzoncillos le hacía dar más tiritones que un perro mojado. Volaba el caballito a cientos de kilómetros por hora y los cuatro mosqueteros comenzaron a escamarse. "¡Esto no para!"—decía Repollo—.

"¡So, caballo!"—exclamaba Jeromín—. "¡Soo! ¡Soooo!" Pero el extraño animal sin hacer caso de indicaciones, continuaba su ruta con el mismo impetu vertiginoso. "¡Mi madre, qué morrón nos atizamos como tropiece!" "¡Párale!"—gritaron a Jeromín—. "No puedo, no puedo"—rugía éste—. "Ya os he dicho que a éste no lo paran ni los guardias de asalto." Con- vencidos de su impotencia, y de que el caba-

lito dichoso tenía cuerda para rato, los mos- queteros infantiles se agarraron todo lo mejor que pudieron para evitar el hacerse una tor- tilla si por casualidad se descuidaban. Y mil exclamaciones rompieron la calma del infinito por donde el caballito mágico les conducía. "¡Párate, caballito guapo!" "¡Que me caigo! ¡Socorro!" Pero el caballito guapo, que debía ser sordo como una tapia, seguía su vuelo,



raudo como una flecha, entre las vociferacio- nes de sus jinetes, que no acertaban a expli- carse en qué terminaría aquella extraña aven- tura. Y la noche se vino encima y el cabal- lito, corre que te corre, atravesando las nubes y rizando el rizo entre los nublados. ¿Hasta cuándo le duraría la cuerda? La situación era terrible, espantosa. ¿Qué angustia la de los cuatro mosqueteros! ¿Qué iría a pasar? Y lle-

gó el día, y los aventureros comprobaron con espanto que la situación seguía lo mismo. El caballito volando, volando, y sin intenciones de parar. ¿Cuántos miles y miles de kilómetros habrían recorrido? Imposible precisarlo. Les dolían los hombros, las piernas, la cabeza, to- dos los huesos; hasta el serrín de Jeromín se iba aflojando, cosa que al simpático muñeco le hacía padecer lo indecible. Tenían ham-

bre, sed, sueño... Y de pronto, Repollo lanzó un grito formidable: "¡Yo me tiro de cabeza, aunque me mate veinte veces! ¡Adiós!" Y dan- do un brinco rapidísimo, precipitose en el es- pacio con los brazos abiertos. Sus tres compa- ñeros profirieron en una exclamación de an- gustia: ¡Horror! ¡Pobre Repollo! ¡El pedazo más grande que iba a quedar de él iban a tener que buscarle con lupa. Pero el caballito



encantado, inclinando la cabeza, lanzóse tras de él tan rápido como una exhalación, y, ata- jándole en su caída, cogióle con los dientes con suavidad, y así suspendido de esta forma, los cuatro aventureros tomaron tierra en un país para ellos completamente desconocido. "¡Gra- cias a Dios!"—exclamó don Severo—. "¡He- mos dado veinte veces la vuelta al mundo!" —repuso Repollo—. "¡Tres, tres veces hemos dado la vuelta!"—contestó de pronto el ca-

ballo con una voz extraña—y si no llega a ser por este accidente habríamos estado corri- do toda la vida." Absortos quedaron los mos- queteros al escuchar a un animal, y, además, de marfil, que hablaba como un ser humano. Pero sin dejarles hacer ninguna observación, el caballito volvió a hablar de esta forma: "Y cuando queráis que pare debéis decir: "Qui- to, caballito, párate un poquito." Que no se os olvide, pues si no, no podría volver a pa-

rar. Y ahora, ¡Resolución!, os esperan gran- des aventuras que habéis de acometer con ánimo sereno. Estáis en el país de los vicios y de las malas pasiones. No retrocedáis jamás, que cuando necesitéis ayuda me tendréis con vosotros." Y dicho esto, el caballito encantado desapareció como una sombra, dejando estu- pefactos a los cuatro mosqueteros.

(Continuará.)

EL FIN DE LA DIVERSION FUE UN BUEN BAÑO DE IMPRESION



TUS MERITOS NUNCA ABULTES, NI AL QUE ES INFERIOR INSULTES



CAPITULO SEXTO

Donde prosigue la horrible venganza

Años y años pasaron; Sharckán sin olvidar jamás a la desventurada Abriza, pasaba su vida como gobernador de Damasco, recibiendo cada tres meses noticias de su padre y de sus hermanos Nozatú y Daulmackán, que ya contaban diecisiete años.

Y un día el mensajero llegó con la carta de costumbre, solo que esta vez llegaba con un mes de adelanto. Presintiendo Sharckán que algo extraordinario sucedía, rompió los sellos rápidamente, y con asombro, ira y amargura leyó: "Mi querido hermano Sharckán: La tristeza y el dolor me impiden darte detalles precisos. Sabrás que nuestro muy amado padre ha sido hallado envenenado en su lecho. Y entre sus manos



hallamos un papel que decía así: ¡A ningún mialvado debe echársele de menos! Toda persona que lea este papel, sepa que tal es el castigo de los reyes corrompidos. Y yo, que lo he matado, sabed que soy la animosa y la vengadora, cuyo nombre es el de Madre de todas las Calamidades, y consejera del muy noble rey Afridonios. Y no sólo he matado a vuestro soberano, sino que me he apoderado de su hija Nozatú y además volveremos armados, para destruir vuestras casas y exterminaros hasta el último.

Esto es, hermano querido, lo que decía el papel, y te rogamos que al recibirlo de la presente, movilices tu ejército y vengas a unir tus fuerzas a las nuestras, para que vayamos a pelear con los infieles y al tiempo que rescatamos a nuestra hermana Nozatú vengamos la muerte de Abriza y de nuestro padre: Te espera y te abraza, Daulmackán."

Y Sharckán rápidamente reunió a sus tropas y se pusieron en marcha hacia

la Ciudad Santa, pero a la mitad del camino vió venir el ejército de Daulmackán con el propio príncipe a la cabeza; y al reunirse de nuevo, los dos hermanos se abrazaron llorando y dirigiéndose frases de consuelo. Entonces, ya las tropas reunidas marcharon hacia Constantinia.

Formaban la vanguardia del ejército los guerreros cuyo jefe se llamaba Brhamán y la retaguardia los guerreros cuyo jefe se llamaba Rustem. El centro iba a las órdenes de Daulmackán, el ala derecha la mandaba Sharckán y el gran visir Daudán mandaba la izquierda.

No cesaron de caminar durante un mes entero, descansando dos días a cada semana, hasta que llegaron al país de los rumis. Y los habitantes huyeron aterrados, refugiándose en Constantinia y comunicando al rey Afridonios la invasión de los cristianos. El rey Afridonio mandó llamar a la Madre de todas las Calamidades que ya había convenido al rey Hardobios a que se uniese con ellos.

Y el rey Afridonios apenas se presentó la maldita vieja, le dijo: "Y ahora que el enemigo se acerca ¿qué debemos hacer? ¡Oh Madre de todas las Calamidades!" Y ésta dijo: "¡Oh, gran rey! Voy a indicarte el plan que has de seguir para triunfar, y ni el mismo demonio, con todas sus malicias, podrá desenredar los hilos en que voy a coger a nuestros enemigos. Envía por mar cincuenta mil guerreros, que desembarquen al pie de la Montaña Humeante, donde acampan los cristianos. Y envía por tierra el resto del ejército, y de este modo se verán cercados por todas partes y ninguno de ellos podrá escapar."

Y el rey Afridonios dijo: "Verdaderamente, tu idea es una gran idea, ¡oh reina de las anciana y la más sabia de todas las consejeras!" Y aceptó el plan y lo puso en ejecución en seguida. Y los navíos se dieron a la vela, y desembarcaron al pie de la Montaña Humeante los guerreros, que se escondieron silenciosamente detrás de las altas rocas. Y por tierra avanzó el resto del ejército que no tardó en llegar frente al enemigo.

Las fuerzas combatientes eran éstas: el ejército de los cristianos comprendía ciento veinte mil jinetes mandados por Sharckán. Y el ejército de los impíos se elevaba a seiscientos mil combatientes. Así es que cuando cayó la noche sobre las montañas y las llanuras, la tierra parecía una hoguera con todos los fuegos que la alumbraban.

FIN DEL SEXTO CAPITULO

En el próximo número continuaremos estas prodigiosas aventuras con el episodio titulado

EL TORNEO DE LOS CAMPEONES

Recreos científicos



Si llenáis una copa de agua hasta los dos tercios y frotáis el borde con un arco de violín, veréis vibrar la superficie del agua en cuatro sitios distintos, quedando en reposo las líneas comprendidas entre los núcleos vibrantes, por neutralizar o contrarrestarse unas a otras las vibraciones diversas. Las partes o espacios vibrantes se llaman "vientres", y las líneas en reposo "nodos". Uno de los "vientres" corresponde al punto frotado por el arco. Los "vientres" pueden aumentarse hasta seis, apoyando un dedo en el borde de la copa más o menos distante del punto en que se frota con el dedo.

Las vibraciones de las campanas se realizan con la división de "vientres" y "nodos" explicada.

ENTRETENIMIENTOS

Fiesta taurina.

Nota--Ave de corral

Personaje popular entre jeroministas.

Negación--Madrid--DA

(Las soluciones en el próximo.)
Soluciones del anterior.—Astas.—Jeromin literario.

CHISTE



—¿De manera que usted fué el único que se salvo del naufragio?
—Sí señor; tuve esa suerte.
—¿Y cómo se salvó?
—Porque perdí el vapor...



Queri 2 a NOTA qui To To:
NOTA editori VION á que per
O nexco ha edifi K
I soberbio y DD
NOTA LA oficin D
acción un hermo
SA habitacio NE
pon D im Xtancia VION
rada X NOTA NOTA vista.
En la Dell Ondrán
lugar NOTA NOTA á que
a -z di en NOTA an
rior, y en NOTA que logra
ran fat y p Bcho
los NOTA is TA. Ya i NOTA
is NOTA. Gro n.

Solución a la carta anterior.

Queridos amiguitos. Son tantos los progresos de mi revista, crece tan enormemente el número de jeroministas, que yo, agradecido, pienso corresponder a tanto entusiasmo organizando concursos artísticos entre mis amiguitos y celebrar magníficas exposiciones, con sus premios correspondientes, con los trabajos que manden. Ya iré explicándoos mi plan. Adiós, amiguitos.

JEROMIN.

Chiste.—Oiga, lechero, ¿por qué no vende usted hoy la leche?
—Porque está rota la tubería del agua.

Antonio Durán, 13 años.
Santa Amalia (Badajoz)

PARECIDO.—¿En qué se parece una chaqueta a un casino?
—En que tienen botones.

Dámaso Lozano
Villagonzalo

CHISTE.—¿Si jugasen las cinco partes del mundo al escondite, cuál se quedaría?

—El Asia, porque tiene la China.

Angelito Fuentes Castro
La Guardia

COLMO.—¿Cuál es el colmo de un almirante?
—Mandar una escuadra de carpintera.

Carlos Cádiz Calderón
Tetuán

UTIL Y RECREATIVO



1.º La posición de JEROMIN con la bandera indica la cifra 4.



2.º Con las letras iniciales de las cosas dibujadas formar el nombre de un pueblo célebre de la provincia de Ciudad



Real.—La solución del anterior es Trujillo.
3.º Sombra chinesca.—Un sátiro.

HONRA Y VENERA A LOS JUECES, QUE DE DIOS HACEN LAS VECES



—Cascarilla, cose estos rotos de la pantalla mientras yo dirijo la palabra a los operadores.



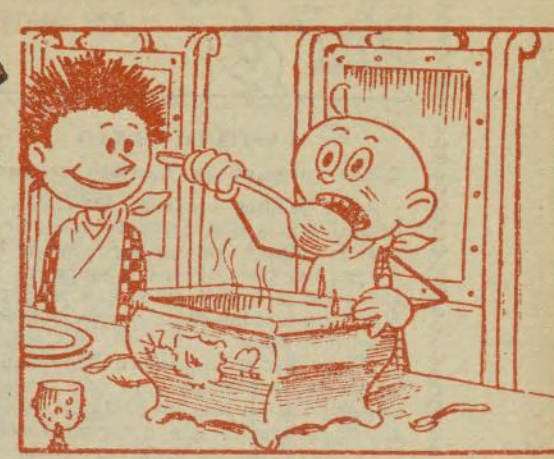
—Pues sí, señores; la película que vamos a impresionar será muy graciosa. Lo van a ver en seguida.



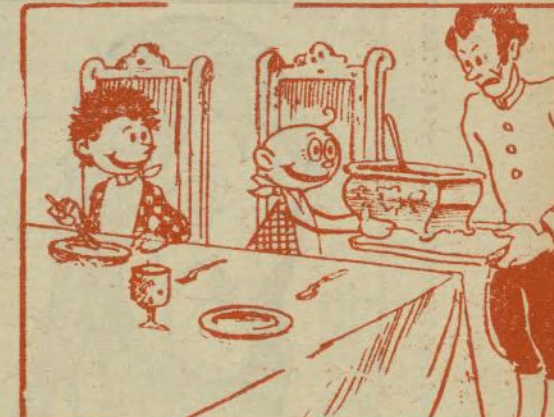
—¡Ja... ja... ja...! Si que lo es; ya lo estamos viendo.



—¡Graciosa! ¡Graciosa! ¡Ja... ja... ja...!



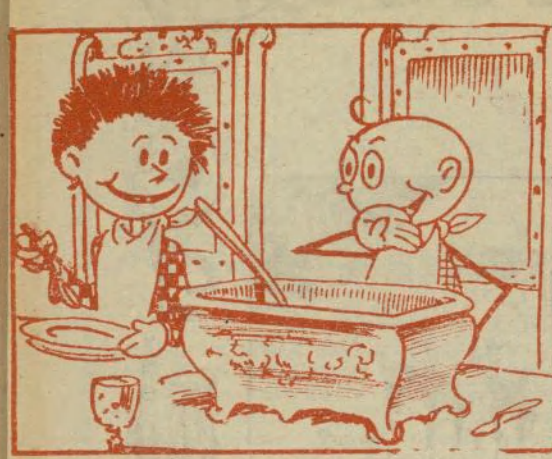
Y Churrete, sin más cumplidos, ante el asombro de los camareros, cogió la sopera y, como quien bebe en una copa de agua, comenzó a engullir el contenido, cosa que hizo en un decir amén. — ¡Caracoles, qué



bien llena. Al punto fué complacido, y el contenido de la sopera fué visto y no visto. Churrete, que, como sabéis, no era modelo de educación, lanzó un eructo de satisfacción, que asemejó al estallido de un petar-



boca, un pastel leonés. Y diciendo esto les excitaba con un trinchante en las posaderas. Los camareros, puestos en pie, se apresuraron a complacer los deseos del furioso Churrete. Con pasmosa prontitud el pastel



cosa más rica!, exclamó. ¡Vaya si hay buenos cocineros en este castillo! Me parece, Jeromin, que me instalo en él por todo el tiempo que me queda de vida. ¡Ea! Traígame otra sopera, pero mayor que ésta y



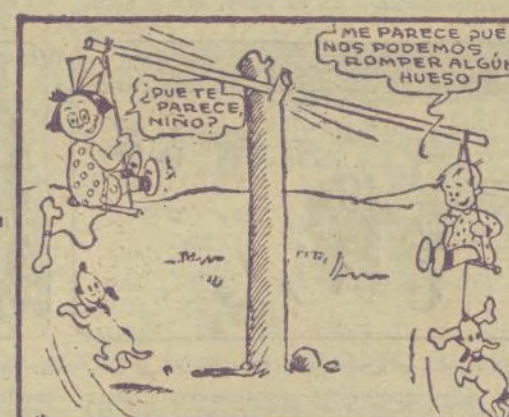
do. Los camareros, no acostumbrados a tales desahogos, cayeron, asustados, de espaldas. — ¿Cómo se entiende?, gritó Churrete, indignado. ¿Estáis ya fatigados? ¡Hala, holgazanes! Traedme en seguida, para abrir



leonés estuvo sobre la mesa. ¿No sabéis en qué consiste el pastel leonés? Pues tened una semana de paciencia y os lo diré en el próximo número.

(Continuará)

MIKI, MICI Y MIAU



—A ver, chico; enséñame dónde venden botes baratos de alimentos concentrados.



—Porque has de saber que me han regalado un niño con un apetito la mar de desarrollado.



—¡Mi madre! ¿Qué es esto?



—¡Ah, caramba! Lo que buscaba. Y bien barato... Por un simple chichón.

Niños heroicos

LA HUIDA DE UN NOBLE



Cuando aconteció el suceso que os voy a narrar, la guerra civil hacía estragos en el país y los hombres desgastaban sus energías en una lucha fratricida. Era Pedrillo el único sostén de su madre, viuda hacía algunos años, y se dedicaba a servir el viejo y modesto mesón que su padre lograra establecer a fuerza de sudores en un recodo del Camino Real. Una noche se disponía a acostarse, ultimadas ya las

faenas, cuando unos golpes recios, asestados en la puerta, vinieron a turbar el silencio del mesón; salió a la puerta para inquirir de qué se trataba y pudo ver cómo un hombre, de noble apariencia, con una mano en cabestrillo, estaba frente a la puerta sosteniendo entre sus brazos a otro hombre, al parecer, gravemente herido. En pocas palabras explicó que perseguido de cerca por sus enemigos en tran-

ce de disponerse a emigrar en un barco que hace días esperaba su llegada en paraje solitario de la costa, próximo a aquellos lugares había sido herido en la mano y habían casi matado a su postillón, logrando escapar, casi milagrosamente, y llegar hasta allí. Como sus enemigos le andarian a la zaga, rogaba encarecidamente a la viuda que cuidase de su postillón y le proporcionara otro si podía. Al oír



esto, Pedrillo se ofreció a hacer él de postillón, ante lo cual el noble caballero, sin esperar a más, le ordenó que partiera inmediatamente a todo galope mientras él se acomodaba en el interior de la "posta". No fallaron los augurios del caballero, pues a poco de caminar sintió Pedrillo ruido de cabalgaduras, y volviendo la cabeza pudo observar cómo dos enmascarados les perseguían a todo galope. Al

darse cuenta del peligro hostigó más a los caballos, hasta tal punto que parecía que la "silla de posta" iba a saltar en mil astillas cuando pasaba por algún bache, con esto logró mantenerse a una distancia prudencial de sus perseguidores. La situación era bastante difícil, sobre todo para Pedrillo, pues ya estaba próximo a la costa y mientras el caballero huía tranquilamente en su nave, era posible

que los perseguidores tomaran en él dura represalia. Efectivamente, el Camino Real corría ya casi paralelo a la costa, a la que se acercaba insensiblemente y a poco se distinguía a la plateada luz de la luna la silueta de una nave y más próxima a la costa una barquilla, en la que se contaban hasta tres remeros. En este momento, el caballero ordenó a Pedrillo que se apartara del camino y entra-



ra con la "posta" en una pequeña playa que allí se formaba. En un abrir y cerrar de ojos estuvieron junto al agua, parando en seco a los caballos. Descendió rápidamente el caballero, y después de entregar a Pedrillo una bolsa llena de doblones se internó en el agua, entrando en la barquilla. Con un cuchillo que llevaba nuestro héroe por precaución cortó in-

mediatamente los arreos del tiro y de un salto montó sobre uno de los caballos, y cogiendo al otro por la brida partió al galope en el mismo momento que llegaban los perseguidores, los cuales, después de registrar detenidamente el carruaje, desistieron de perseguir a Pedrillo, que les había vuelto a sacar una ventaja respetable. El valiente muchacho llegó

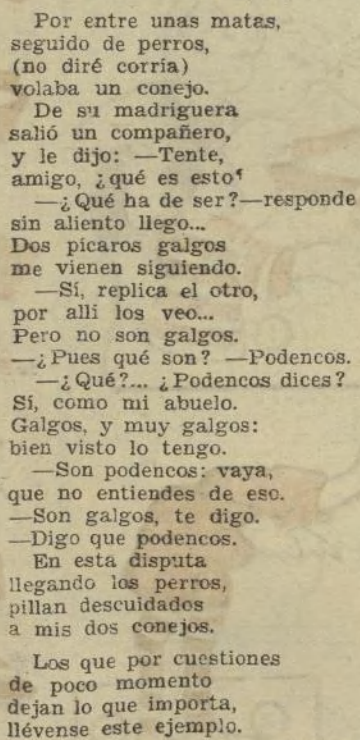
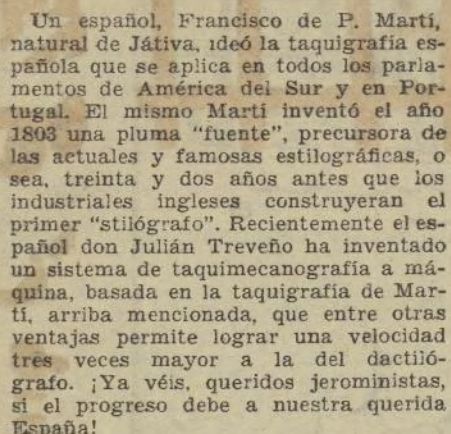
a su casa de madrugada, encontrando a su madre en la puerta, intranquila por su tardanza. Los doblones y los caballos fueron la base de una ampliación del negocio, llegando a ser el mesón el mejor de la comarca, gracias también a la laboriosidad y honradez de Pedrillo.

NO SE FIJO DON GUSTAVO Y CHUPO DEL PERRITO EL RABO



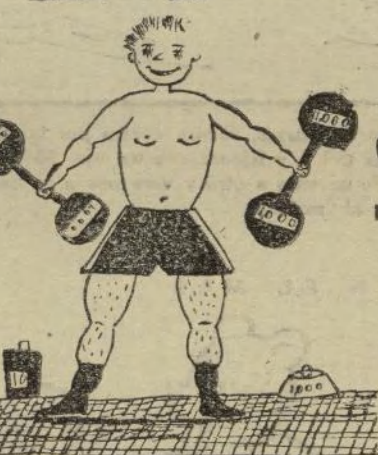
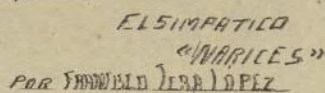
NO TE PIDE EL POBRE EN VANO, QUE ES DE DIOS HIJO. Y TU HERMANO

ANDALUCIA

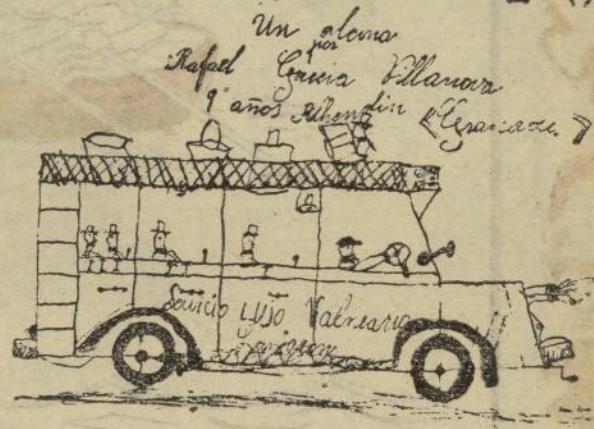
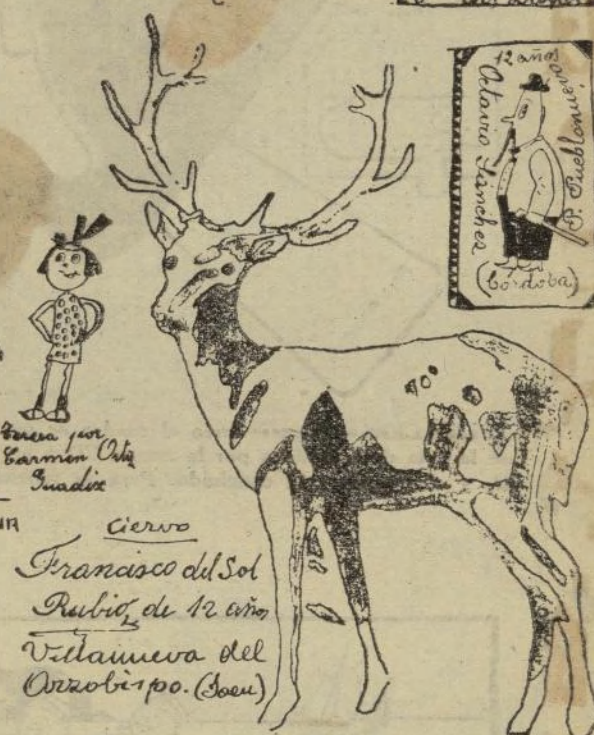


Tomás de IRIARTE.

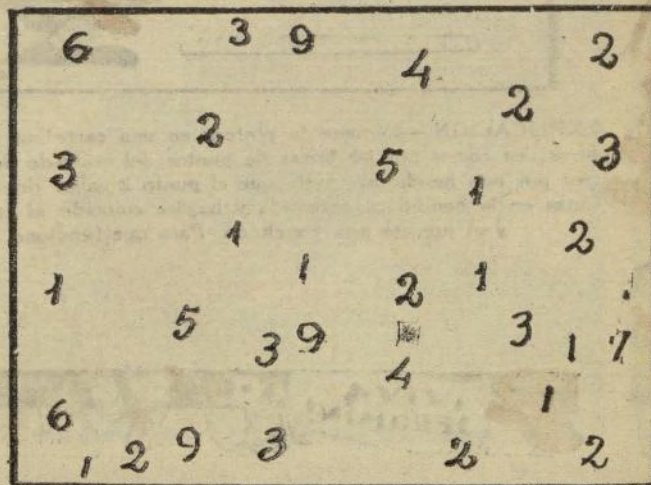
Toda la correspondencia al Apartado 466. — MADRID



(Jeromin Boxeador)
Pa
Lucas Mander.
(Sevilla)



ROMKE-CABEZAS

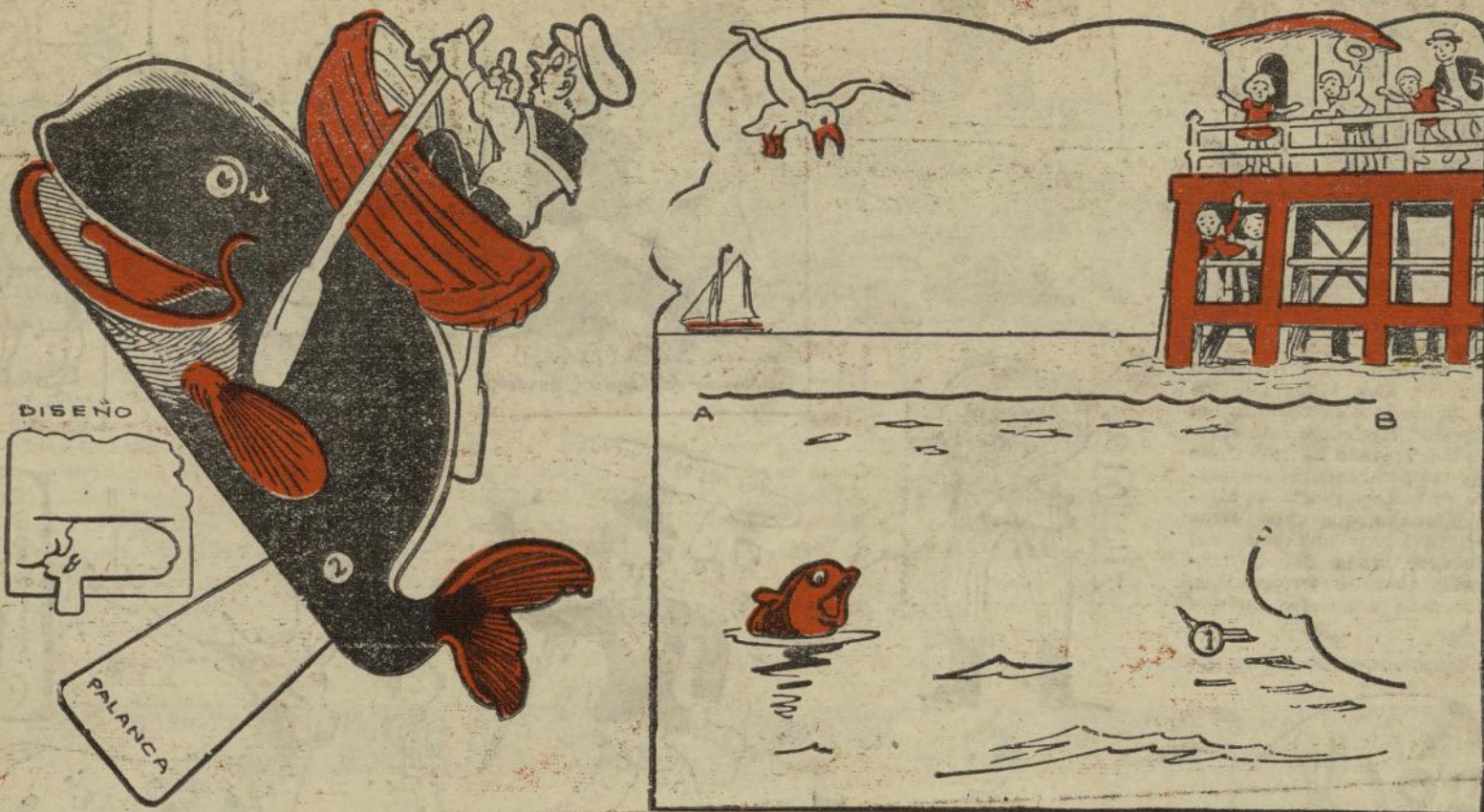


1.º Unir los puntos del 1 al 65 y tendréis un precioso dibujo. 2.º Dividir el cuadro con cuatro líneas rectas en nueve partes, de forma que las cifras contenidas en cada parte den, sumándolas, el número 12.

¡COMPAREN! ¡COMPAREN!. Y VEAN SI HAY REVISTA QUE SUPERE A "JEROMIN"

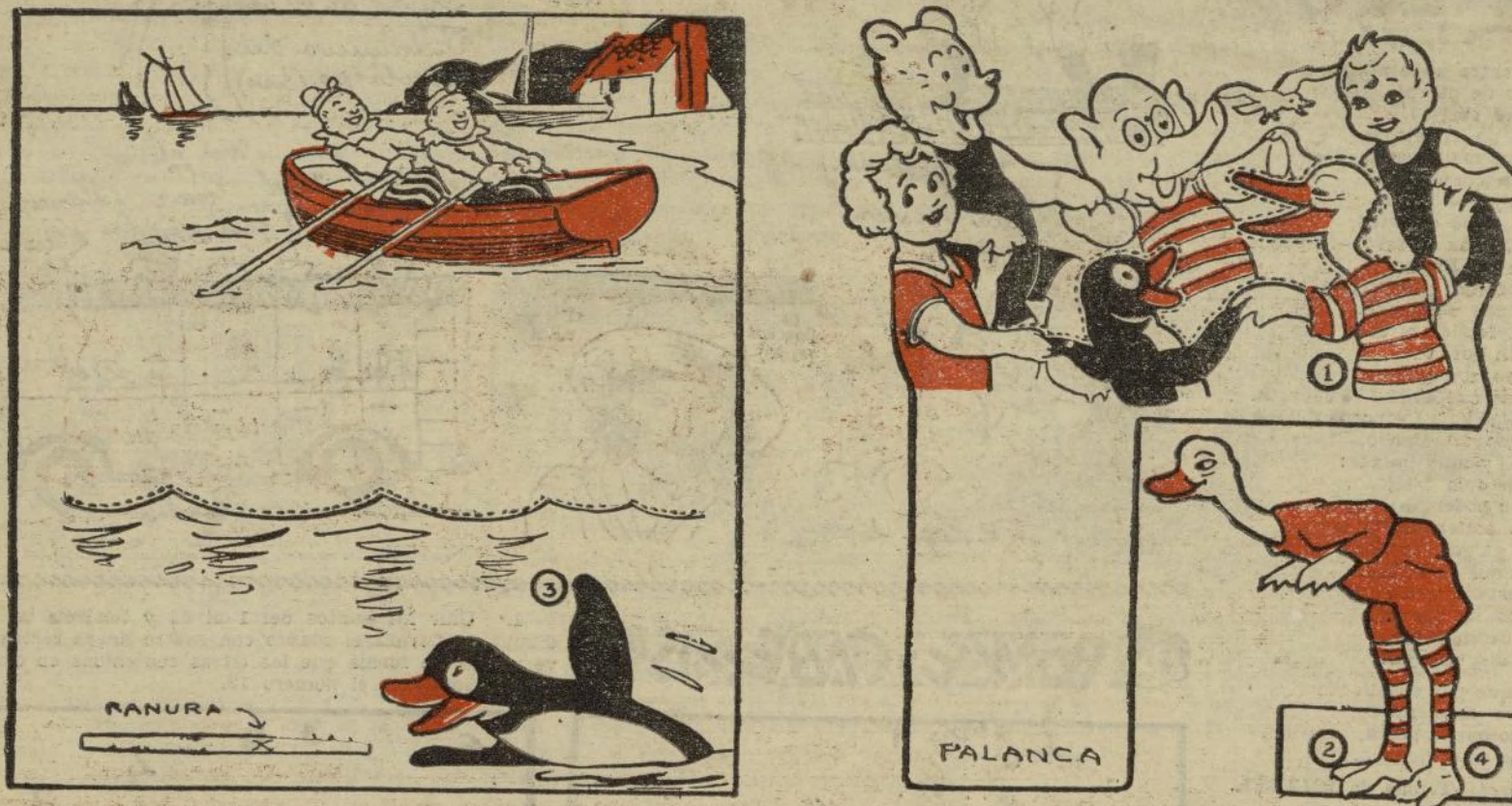
FIGURAS RECORrables

SORPRESA EN UN PUERTO DE MAR



EXPLICACION.—Péguese todo el cuadro en una cartulina y recórtense sus varias partes. Dese cortes por las líneas negras AB y CD. Por detrás, métese la cola de la ballena por la ranura CD y hágase coincidir el punto 2 detrás del 1 y fíjense con un eje. Métese el marino con su bote por la ranura AB, y el juguete está concluido. Para su funcionamiento, llévase la palanca de un sitio a otro y veremos a la ballena balancearse de un sitio a otro y dar un susto al marino.

DIVERSION EN EL MAR



EXPLICACION.—Péguese la pintura en una cartulina y recórtense sus varias partes. Dese un corte por la línea de puntos y hágase la ranura X. Dese otros dos cortes por las líneas de puntos del grabado de la palanca por el contorno del pelcano y del pinguino. Por detrás, y hacia arriba, métese el ave-truz por esta hendidura, hasta que el punto 2 caiga detrás del 1, y fíjese con un eje de alambre. Por detrás, métenase las cabezas de la partida de bañistas en la hendidura ondulada y hágase coincidir el punto 4 detrás del 3 y sujétense como antes. Introdúzcase el extremo de la palanca por la ranura X y el juguete está concluido. Para que funcione, súbase y bájese la palanca, y veremos al alegre grupo de bañistas divertirse de veras.

