

FLECHAS Y PELAYOS

30 cts.

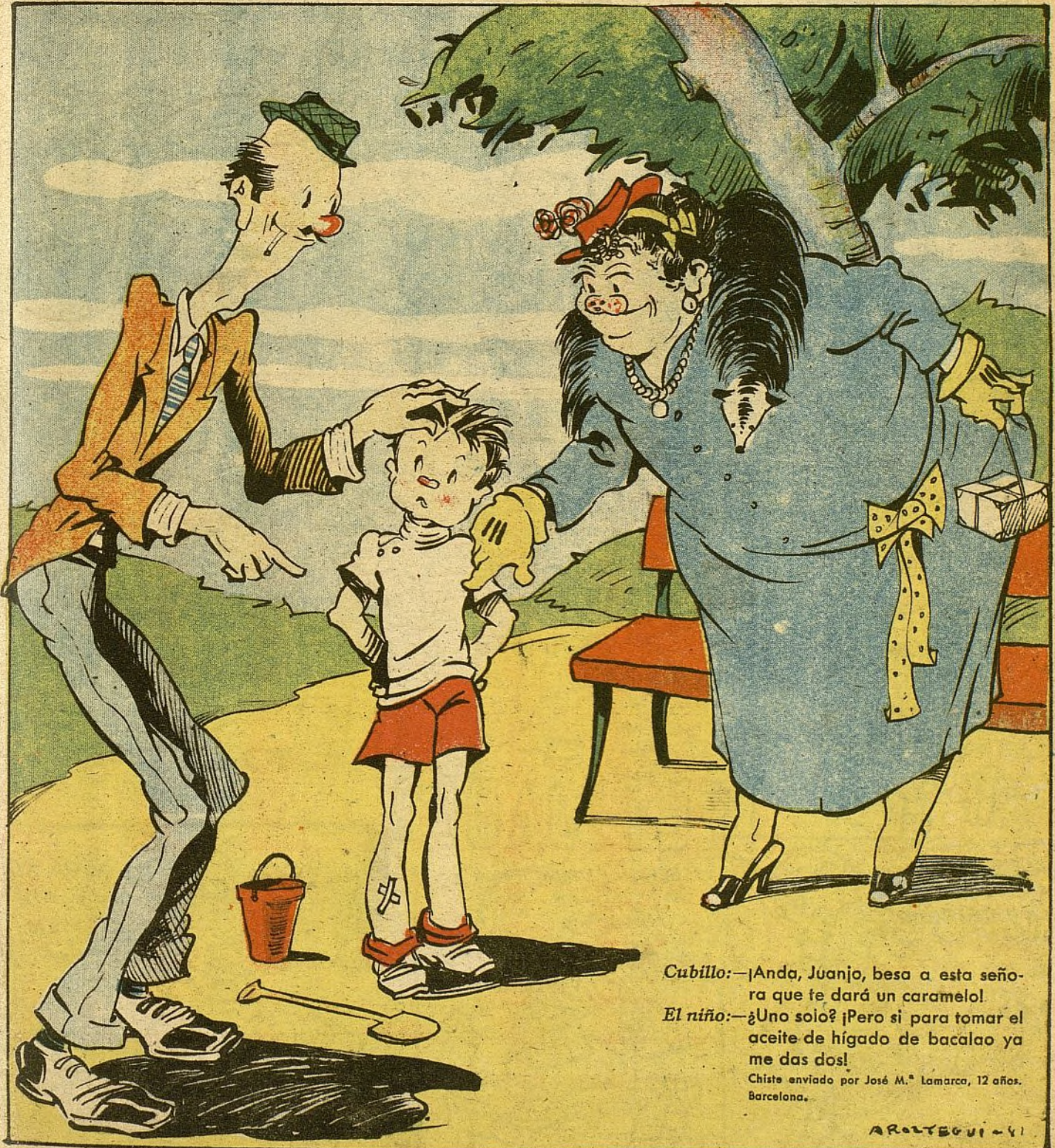
AÑO V

NÚM. 205

8 DE NOVIEMBRE DE 1942

DIRECCIÓN Y REDACCIÓN:
MONTE ESQUINZA, 6 --- MADRID
TELÉF. 41046 -- APARTADO 213

383



Cubillo:—¡Anda, Juanjo, besa a esta señora que te dará un caramelo!

El niño:—¿Uno solo? ¡Pero si para tomar el aceite de hígado de bacalao ya me das dos!

Chiste enviado por José M.^a Lamarca, 12 años.
Barcelona.

ARLETGUI-41

Dibujo infantil



Si al copiar un dibujo o un modelo del natural, no prescindes de los detalles secundarios, no realizarás bien la copia. Por eso debes trazar primero (fig. 1) las líneas principales (esquemas) y sobre ellas encajas luego con facilidad la figura (n.º 3) más detallada.



DOCTRINA ESTILO

TU CONCIENCIA

En el fondo de nuestro ser tenemos todos un guía incorruptible, que nos lleva como de la mano a través de los caminos difíciles de nuestra vida.

Es como una luz, que surge ante nuestros ojos para que veamos la calidad de los actos que vamos a realizar. Es como una voz que resuena dentro de nosotros y nos dice cuáles son las cosas buenas y cuáles las malas.

Un día estás jugando con tus compañeros; de pronto, pasa un coche y tu primer movimiento es tirar un canto contra los cristales. Lo vas a hacer muy disimuladamente; nadie te va a ver y no podrán echarte la culpa.

Y entonces aparece en lo más hondo de tu alma alguien que reprueba tu acto y te dice: «No lo hagas, es una cosa fea; un acto de salvajismo, prohibido por la ley natural».

Has oído la voz de tu conciencia.

Otro día, te dan lo que más te gusta para merendar: un buen pedazo de pan con un gran trozo de jamón. Sales a la calle y te encuentras a un camarada, que no ha encontrado nada para comer. ¡Qué hermoso sería darle tu merienda! Y se la das, porque la voz te ha dicho: «Sé bueno, dásela».

Esa voz ha sido tu conciencia. Ella te habla siempre, empujándote a obrar o deteniéndote. Acostúmbrate a consultarla siempre y a seguirla con valor. De este modo te evitarás muchos dolores; pues el que no escucha esa voz cuando habla en tono de consejo amistoso, tendrá que sufrirla cuando se yergue con aire de reprensión despiadada.

VISITAS CORTAS AL MUSEO DEL PRADO

Las tentaciones de San Antonio

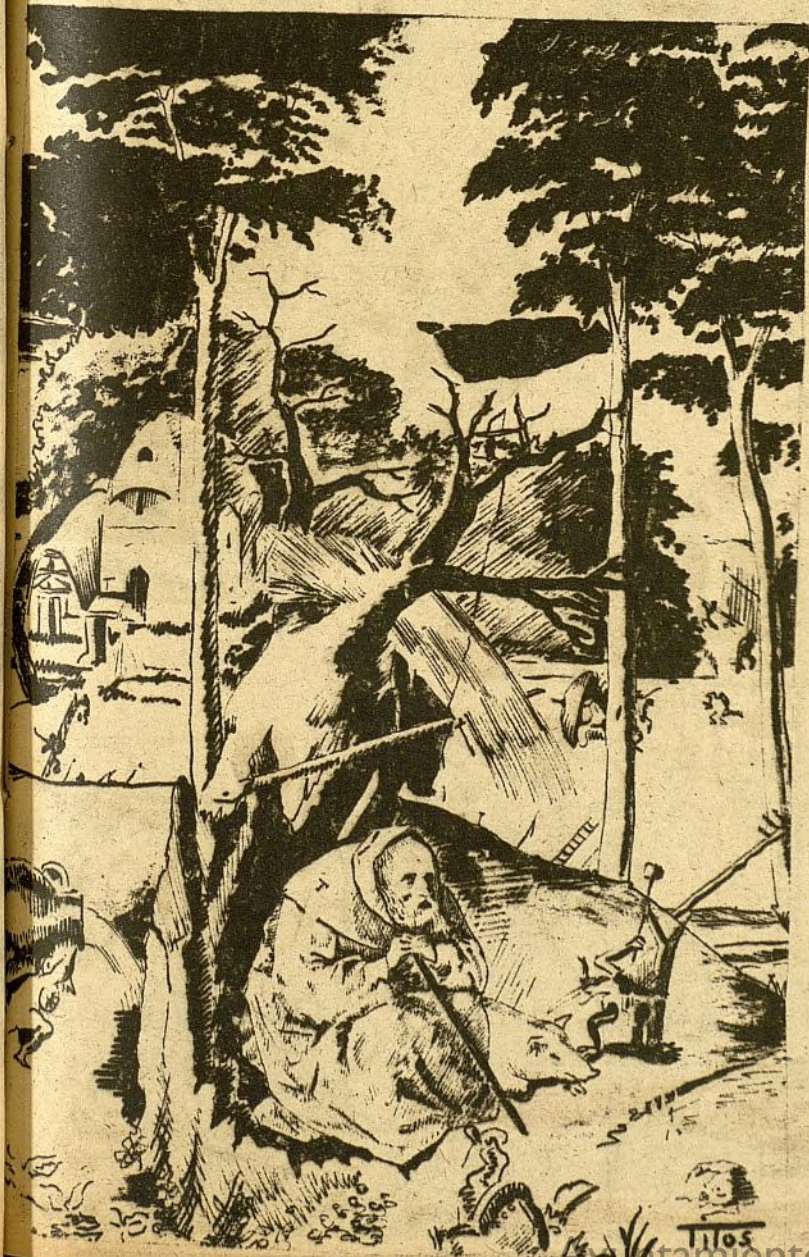
San Antonio Abad, conocido por San Antón, era egipcio, y a los dieciocho años se retiró al desierto de la Tebaida, que no era ni mucho menos tan verde y tan bonito como el pintor le ha puesto en el cuadro. Y allí, hacía vida eremítica, entonces tuvo unas grandes tentaciones y visiones horribles, pero él, no hacía caso y seguía rezando y pensando en Dios.

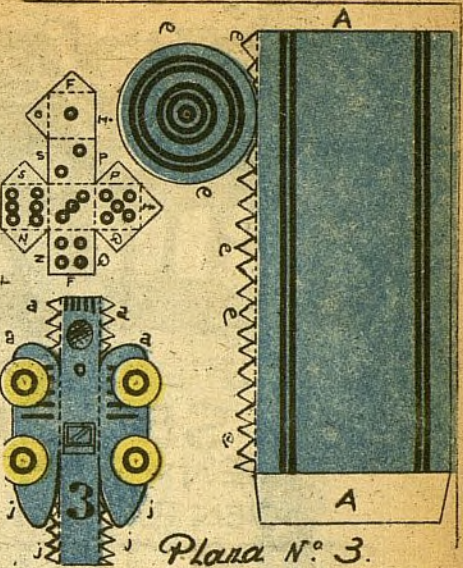
Los demonios pequeños y los grandes, mandados por el mayor de todos, Satanás, le hacían mil picardías transformándose en esos seres monstruosos que veis.

Esa especie de torre de la que sale un pajarro, dirá amenazando al cerdito con el martillo. «Mata al cerdo» y esos otros que vienen por detrás y que traen un puchero del que se sale el agua, dirán:

—Antón, cuece el cerdo—es verosímil que el Santo no hiciera caso a todas esas «birrias» y siguiera rezando y pensando en el Cielo.

Jerónimo Bosco, llamado así porque tenía los pelos en punta de ver esas cosas horribles, era flamenco, y gustaba de pintar esas cosas tan raras que al principio parece que dan risa, porque nos acordamos de esos cuadros de «Betiápolis» en que cada uno hace una cosa distinta, pero él, entre tanta confusión pintaba a una lechuza, para indicar que sus cuadros son para estudiarlos y meditarlos muy detenidamente.





Planeta N.º 3.

CARRERA DE AUTOMÓVILES (Juego)

Por Joaquín Roldán Díaz

Con estas planas y otras dos que se publican en este número, podéis construir un juego muy entretenido y que os divertirá mucho.

Es necesario, primero: Coleccionar estas planas y después recortar las partes que forman el circuito o laberinto para pegarlas en un cartón, cuidando no queden arrugas y de modo que se correspondan.

Una vez hecho el laberinto, el coche (que os servirá de ficha), cubilete y dado adjunto en cada plana, pegarlo en cartulina o papel fuerte y cuando quede seco vestirlo. Trabaja, formar las figuras que como veis, son muy fáciles de hacer.

Reglamento del juego

Se puede jugar de varios modos: dando una o varias vueltas al circuito.

El primero consiste en hacer un sólo recorrido a la pista. El segundo, en dos o más, teniendo en cuenta en este último, lo siguiente: Cada vez que pase un coche por la meta, el primero durante la competición ganará un sprint. El premio que merezca el sprint, será acordado antes de comenzar la prueba. También puede optar premio quien logre más sprint. Estos son dos modos de jugar. Vosotros lo podéis modificar o inventar otros, atendiendo, desde luego y siempre, a los artículos siguientes:

A. No retroceder y avanzar constantemente.

B. Cuando dos coches ocupen una casilla, un tercero no podrá situarse en ésta ni tampoco adelantarlo. El jugador tirará de nuevo el dado, para que su cochecillo ocupe una de las casillas que quedan detrás de los primeros. Si no quedara ninguna, se abstendrá de tirar.

C. En este juego pueden participar un número indeterminado de competidores. Lo único que tendréis que hacer es fabricaros, vosotros mismos, nuevos autos.

H. Al empezar a jugar, se situarán todos los coches en la meta y luego se irán colocando en la casilla que corresponda a cada jugador al tirar su dado, de la forma siguiente: Pisará con las ruedas delanteras del cochecillo la casilla que marque el dado, sin cuidarse si parte de éste o ruedas traseras pisa la casilla de atrás.

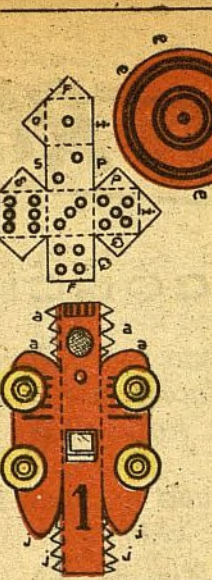
D. Cada jugador tirará su dado por turno, figuroso, en dirección derecha. Será primero en tirar quien antes saque número mayor.

E. Aquí, en este artículo, veremos las incidencias del juego.

Número 1.—Al caer en esta casilla, se avanzarán otras siete.



Planeta N.º 1



Número 6.—Es tanta la emoción del público interesado en la carrera, que impide el paso y mientras la policía despiela, el jugador se verá obligado a esperar un turno sin echar su dado.

Número 15.—Un pinchazo. Alguien con no muy sanas intenciones, ha puesto unas tachuelas y mientras reposamos un neumático para correr de nuevo, esperamos un turno.

Números 16, 20, 43, 57, 73 y 82, son los correspondientes a los kilómetros 1, 2, 3, 4, 5 y 6 y por lo tanto, al llegar a ellos, se deben avanzar seis lugares.

Número 25.—Aquí aguardará dos turnos el que llegue, para que otra vez no olvide la gasolina.

Número 34.—Paso a nivel. En éste se esperarán dos turnos mientras pasa el tren. Y cuando el jugador vuelva a tirar de nuevo el dado, a más de lo que saque, se contará una casilla más, evitando de esta manera, si es uno, caer en la casilla número 35.

Número 35.—Por no ser prudentes, se origina la catástrofe. Coche que llegue a esta casilla es atropellado por el tren, retirándose del juego definitivamente el competidor.

Número 39.—Valla, otra interrupción y a esperar otro turno mientras reñan la vaca.

Números 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51 y 52.—Hay que darse cuenta que es cuesta arriba y mientras el cochecillo permanece en estas casillas, avanzará más despacio. Para ello, cada vez que un jugador tire su dado y saque número, se contará la mitad de éste para avanzar, si son pares; si fueran noes, no se avanzará nada.

Número 60.—¡Fíjate bien! Quien al echar su dado llegue a esta casilla, volverá de nuevo a tirar tantas veces como números obvió en la tirada anterior.

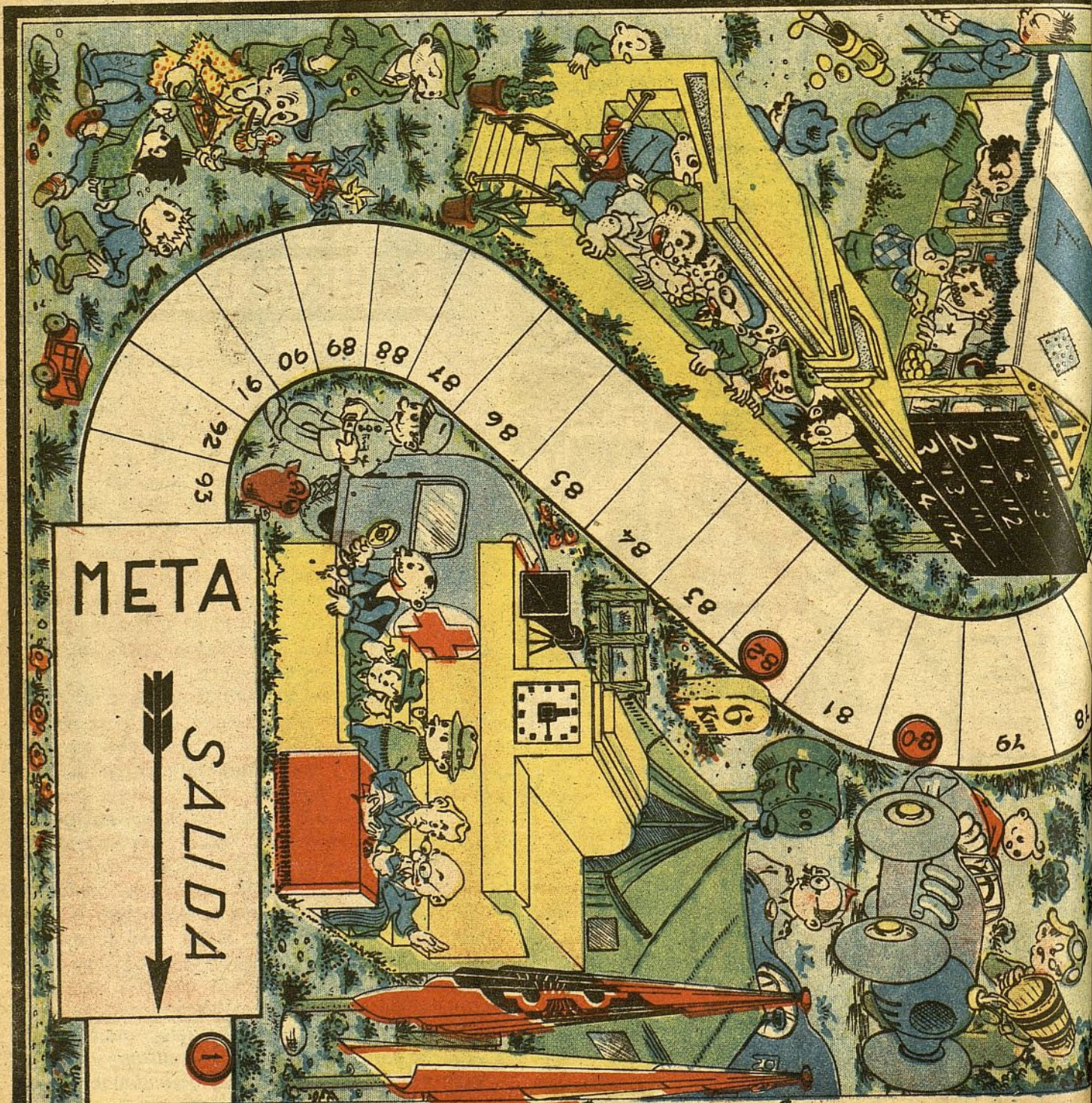
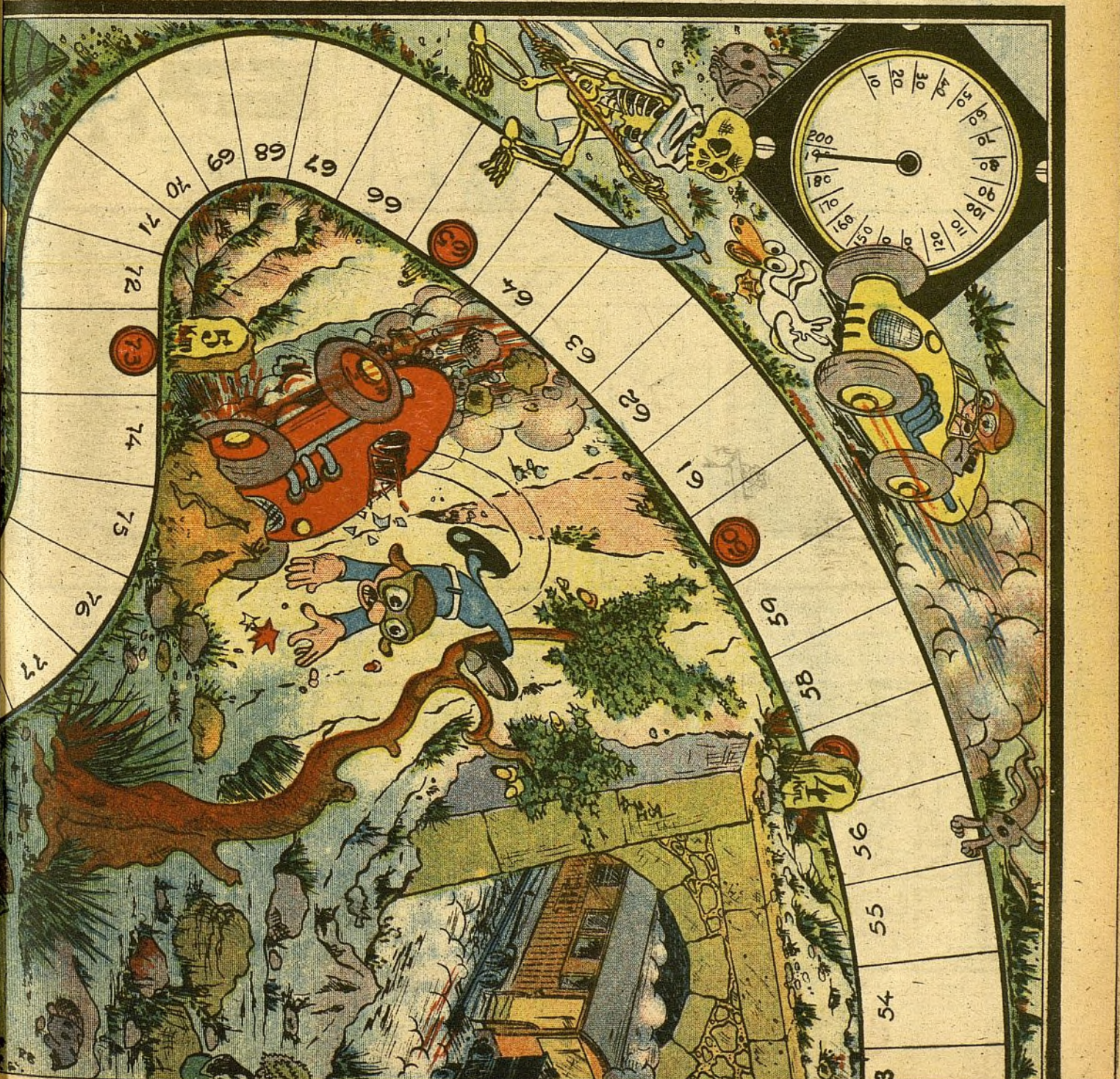
Número 65.—Pero cuidado con la muerte! Con tanta velocidad puede desafiarse un coche y entonces habrá que lamentar otra baja; pues jugador que llegue a esta casilla, tendrá que retirarse. (En caso de que todos los coches cargan en esta casilla o, en la 35, no ganará nadie la carrera, salvo si queda uno y afronta estos dos peligros, sin caer en ninguno. Esta advertencia es muy importante de tener en cuenta).

Número 80.—Pero está visto que no va a terminar la carrera sin nuevos accidentes. Mientras se llega el radiador de agua, habrá de esperar el competidor un turno.

Meta.—Para llegar a la meta, es preciso sacar los números necesarios. El jugador continuará echando su dado hasta obtener el número que busca. (Cuando sea de varias vueltas, esto sólo se tendrá en cuenta en la meta final; en las demás si le sobran números, los pasará continuando su carrera).

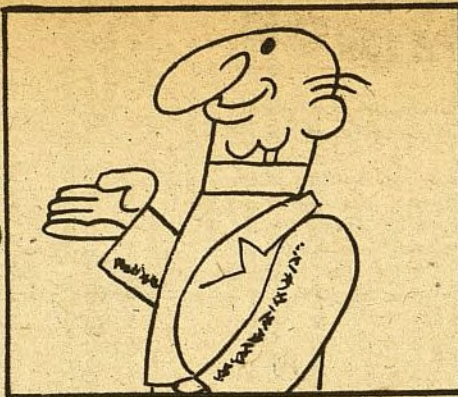
La prueba, si son dos los competidores, la ganará el primero. Si fueran tres, cuatro o más, la ganarán dos, tres, etc., según el acuerdo que se haya tenido anteriormente, lo mismo que los premios que se asignen a los primeros en llegar a la meta. Esto según sea el número de competidores en la carrera.

Fín del reglamento.

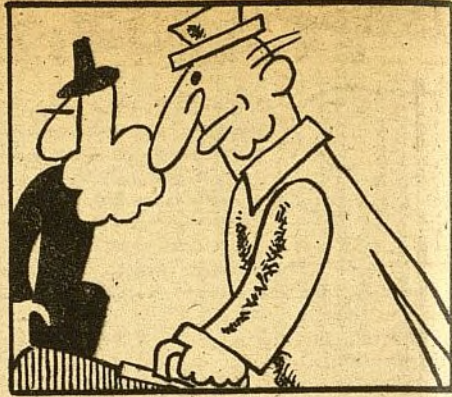


viaje a Jauja

HISTORIETA TONTA
de **SENÉN**
MENTIROSO
CIEN POR CIEN



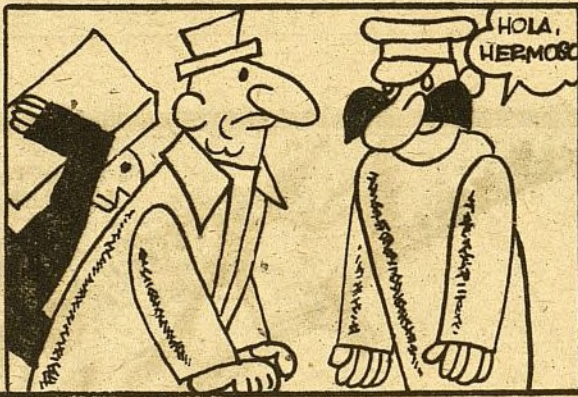
Hoy, lectores míos, voy a pasar a contaros un hermoso viajecito que realicé, en cierta ocasión, a la nunca bien ponderada tierra de Jauja, en la que tenía la debilidad de creer todavía.



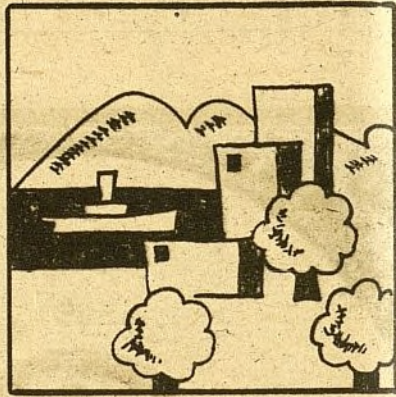
Saqué un succulento billete de primera clase, con cierto disimulo. Me daba vergüenza que me pudiesen ver en trance de ir a un país en el que no creen las personas mayores aunque yo sé que existe.



En el departamento había un letterito que daba una nota simpática al recinto: «Es delicioso asomarse al exterior». Eso me puso de un humor excelente.



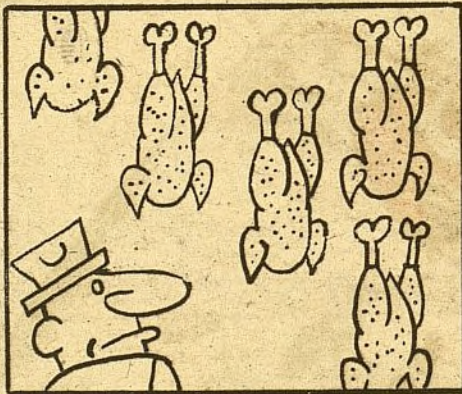
Después de un viaje buenísimo llegué a la estación de Jauja. Mi sorpresa fué mayúscula al no verme asaltado por ninguna turba de mozos y tíos de esos que le chillan a uno anunciándole su hotel respectivo. Pero mi asombro fué mayúsculo al constatar que los empleados de la estación eran amabilísimos.



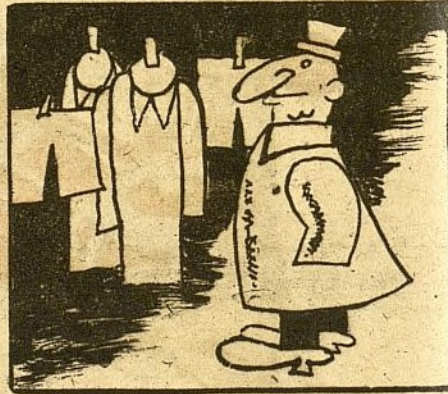
La población está situada en un feracísimo valle y junto a un mar de exquisito vino. El monte contiguo está cubierto de árboles que dan compota, almíbar, capones y pavos trufados.



Una curiosidad que exhiben a todos los forasteros es un señor que en una ocasión realizó un trabajo consistente en clavar un clavo en una pared.



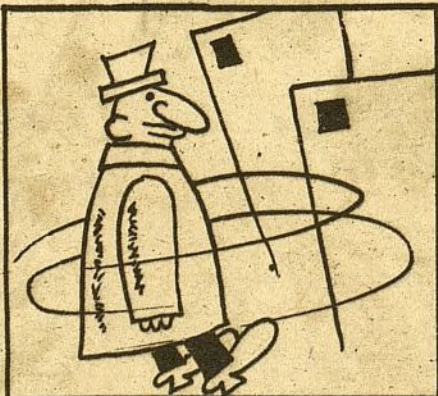
Estando en aquella población en la que trabajar se considera delito penado por la ley, tuve el gustazo de presenciar una lluvia de asados que fué la «reoca».



Con una inexplicable emoción penetré en una gruta de cuyas bóvedas pendían, en perfecto estado de conservación y a modo de estalactitas, camisas, calzoncillos y otras prendas de ropa blanca.



Tuve el gran placer de comprobar que las fuentes públicas daban, en vez de la insípida agua, exquisita Malvasia.



Y también constaté que todas las casas de la ciudad daban unas vueltas tremendas y todo parecía girar en torno mío hasta que dí con mis huesos en el suelo que por cierto estaba adoquinado con ricos caramelos de menta.



Quando volví en mí me encontré en la Casa de Socorro de mi distrito. Un robusto médico intentaba reconocermé, pero mis movimientos se lo impedían. «No puedo reconocerle a usted. Eso es efecto de la bebida». «Pues, ¿por qué no deja usted la bebida, señor mío?» respondí yo con cierta dosis de frescura. Y tambaleándome salí a la calle recordando mi estúpido viaje a la tierra de Jauja.

(Texto y «monos» de ARDEL.)

Cuentos de Calila y Dimna

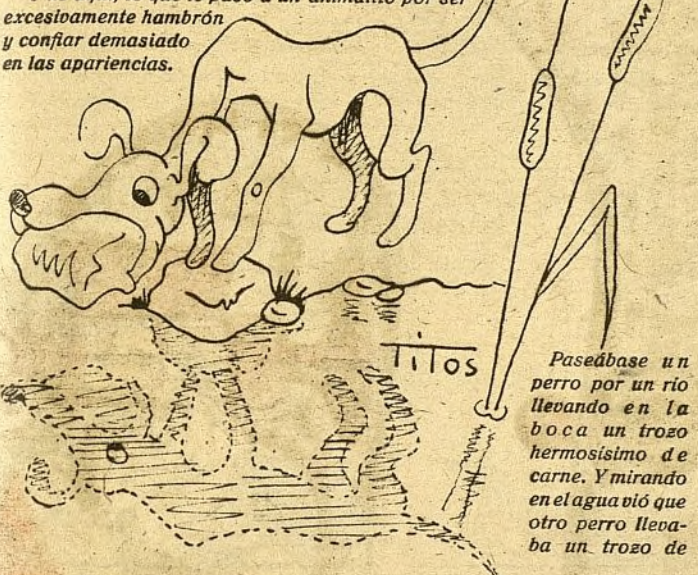
N

ADA tan tonto como guiarnos, únicamente, por las apariencias, pues muchas veces, lo que vemos no es, en realidad, lo que creemos ver.

Y así, hemos de evitar el ridículo (si no otras situaciones más comprometidas), poniendo por encima de nuestros propios ojos al menos nuestro sentido común.

Como siempre, el «Calila», va trazando ejemplos que son normas para nuestra vida, si sabemos recoger de ellos todo lo bueno, aceptable, y todo lo malo que, debemos rechazar.

Y he aquí, lo que le pasó a un animalito por ser excesivamente hambriento y confiar demasiado en las apariencias.



Paseábase un perro por un río llevando en la boca un trozo hermosísimo de carne. Y mirando en el agua vió que otro perro llevaba un trozo de



carne tan hermoso como el suyo (o más, que siempre lo ajeno nos parece mejor). Quiso apoderarse de él y al abrir la boca para arrebatárselo cayósele el suyo al agua y fué arrastrado por la corriente. Naturalmente todo concluyó pues tanto el otro perro como el otro trozo de carne no eran sino un reflejo en el agua.



¿No oísteis, alguna vez, que la avaricia rompe el saco?

Y, también, he aquí otro animal escarmentado por la falsa realidad de las apariencias:

Cuentan que un ánade vió en el agua la luz de una estrella. Pensando que era el rastro plateado de la trucha entretúvose en pescarla hasta que comprobó que no había nada.

Mas otro día, vió una trucha en un arroyo y creyendo que también se engañaba la dejó que se marchase.

Amiguitos: hay que distinguir. Mas no con los ojos. Si con la inteligencia.

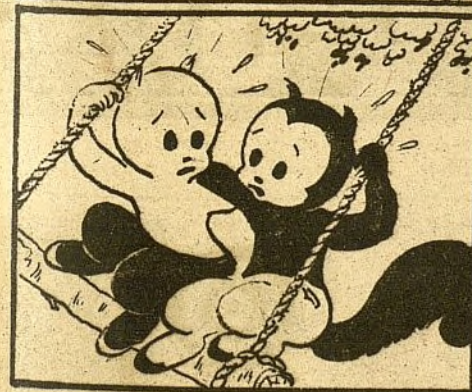
ARDILLADAS



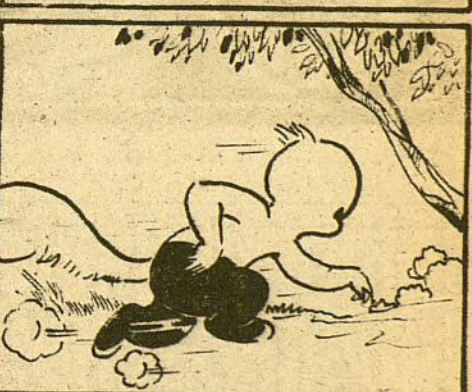
¡A LA LIMA Y AL LIMÓN...!



BUENO: YA HABEIS ESTADO BASTANTE RATO JUGANDO Y CANTANDO. AHORA, A TRABAJAR! TENEIS QUE PARTIRME ESTE TRONCO...



NO TE APURES MAMA-ARDILLA, QUE ENSEGUIDA NOS PONEMOS A TRABAJAR... ¡VOY A BUSCAR UNA CUERDA!



EH...? PERO, PARA QUE DIABLOS QUERRÁ LA...

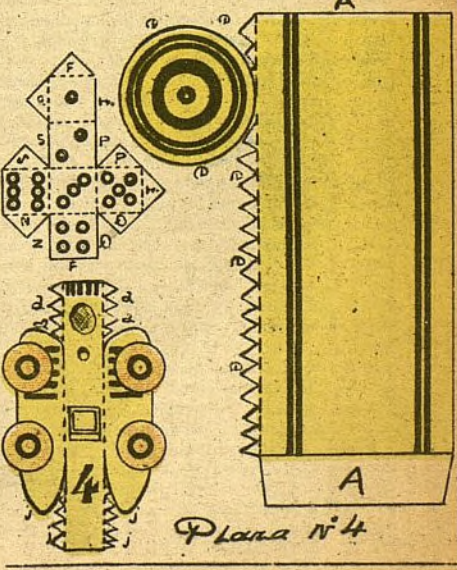
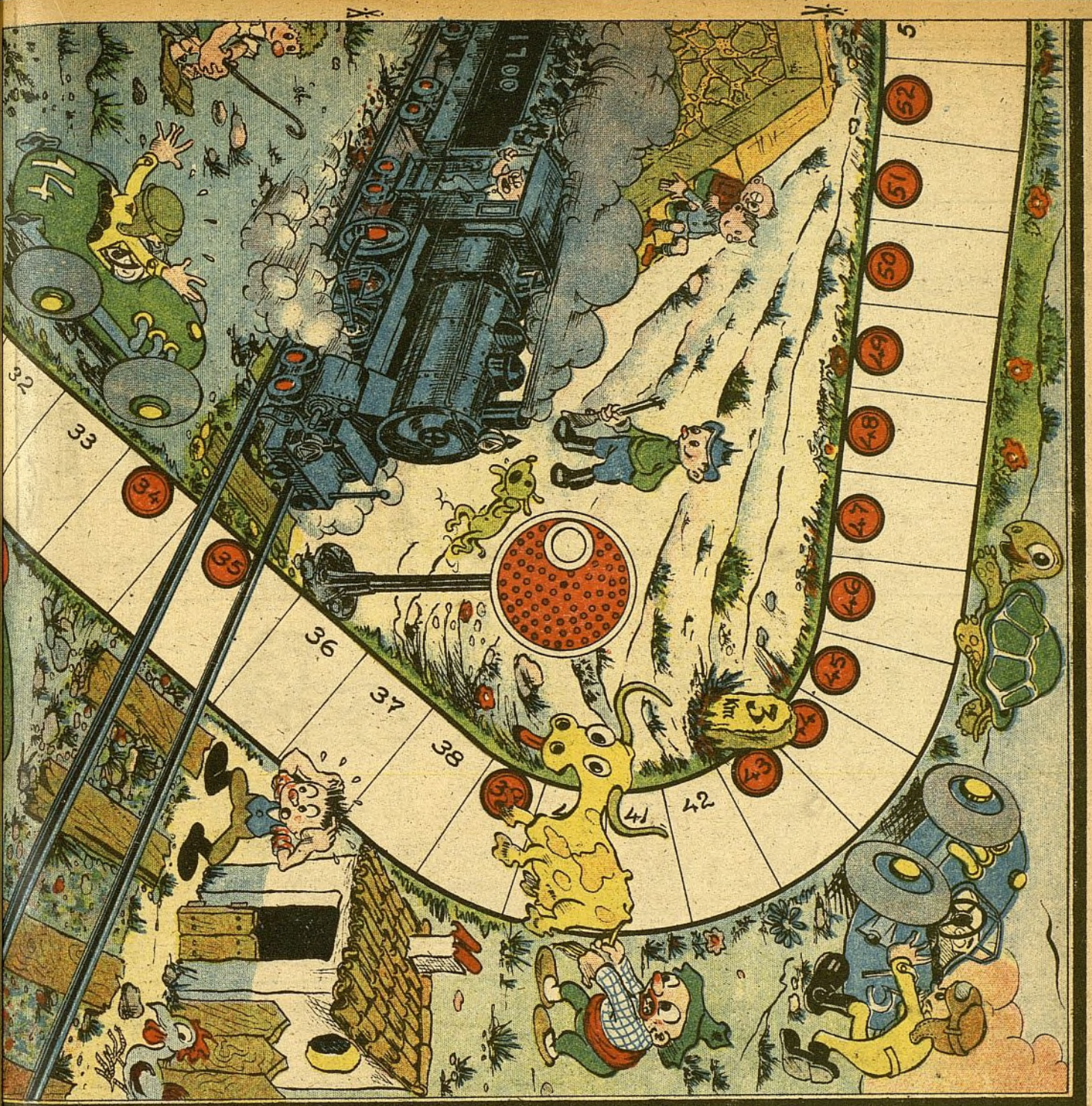


ESTOY ORGULLOSA: TENGO LOS CHICOS MAS LISTOS DEL BOSQUE



Y LOS MAS TRABAJADORES!...

G. PARRONDO



CARRERA DE AUTOMÓVILES (Juego)

Por Joaquín Roitán Díaz

Con estas planas y otras dos que se publican en este número, podéis construir un juego muy entretenido y que os divertirá mucho.

Es necesario, primero: Coleccionar estas planas y después recortar las partes que forman el circuito o tablero para pegarlas en un cartón, cuidando no quedan arrugas y de modo que se correspondan.

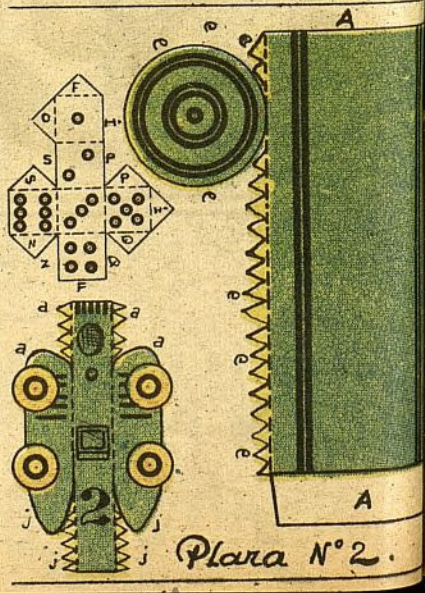
Una vez hecho el tablero, el cochecillo (que os servirá de ficha), cubilete y dado adjunto en cada plana, pegando en cartulina o papel fuerte y cuando quede seco vuestro trabajo, formar las figuras que como veis, son muy fácil de hacer.

Reglamento del juego

Se puede jugar de varios modos: dando una o varias vueltas al circuito.

El primero consiste en hacer un sólo recorrido a la pista. El segundo, en dos o más; teniendo en cuenta en este último, lo siguiente: Cada vez que pase un coche por la meta, el primero durante la competición ganará un sprint. El premio que merezca el sprint, será acordado antes de comenzar la prueba. También puede optar premio quien logre más sprint. Estos son dos modos de jugar. Vosotros lo podéis modificar o inventar otros, atendiendo, desde luego y siempre, a los artículos siguientes:

- No retroceder y avanzar constantemente.
- Cuando dos coches ocupen una casilla, un tercero no podrá situarse en ésta ni tampoco adelantarlo. El jugador tirará de nuevo el dado, para que su cochecillo ocupe una de las casillas que quedan detrás de los primeros. Si no quedara ninguna, se abstendrá de tirar.
- En este juego pueden participar un número indeterminado de competidores. Lo único que tendréis que hacer es fabricaros, vosotros mismos, nuevos autos.
- Al empezar a jugar, se situarán todos los coches en la meta y luego se irán colocando en la casilla que corresponda a cada jugador al tirar su dado, de la forma siguiente: Pisará con las ruedas delanteras del cochecillo la casilla que marque el dado, sin cuidarse si parte de éste o ruedas traseras pisa la casilla de atrás.
- Cada jugador tirará su dado por turno riguroso, en dirección derecha. Será primero en tirar quien antes saque número mayor.
- Aquí, en este artículo, veremos las incidencias del juego.



Número 6.—Es tanta la emoción del público interesado en la carrera, que impide el paso y mientras la policía despeja, el jugador se verá obligado a esperar un turno sin echar su dado.

Número 13.—Un pinchazo. Alguien con no muy sanas intenciones, ha puesto unas tachuelas y mientras reponemos un neumático para correr de nuevo, esperemos un turno. Números 16, 30, 43, 57, 73 y 82, son los correspondientes a los kilómetros 1, 2, 3, 4, 5 y 6 y por lo tanto al llegar a ellos, se deben avanzar seis lugares.

Número 23.—Aquí aguardará dos turnos el que llegue, para que otra vez no olvide la gasolina.

Número 34.—Paso a nivel. En éste se esperarán dos turnos mientras pasa el tren. Y cuando el jugador vuelva a tirar de nuevo el dado, a más de lo que saque, se contará la casilla más, evitando de esta manera, si es uno, caer en la casilla número 3.

Número 35.—Por no ser prudentes, se origina la catástrofe. Coche que llegue a esta casilla es atropellado por el tren, retirándose del juego definitivamente el competidor.

Número 39.—Valle, otra interrupción y a esperar otro turno mientras rellenan la viga.

Números 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51 y 52.—Hay que darse cuenta que es cuesta arriba y mientras el cochecillo permanece en estas casillas, avanzará más despacio. Para ello, cada vez que un jugador tire su dado y saque número, se contará la mitad de éste para avanzar, si son pares; si fueran números, no se avanzará nada.

Número 60.—¡Fíjase bien! Quien al echar su dado llegue a esta casilla, volverá de nuevo a tirar tantas veces como números obtuvo en la tirada anterior.

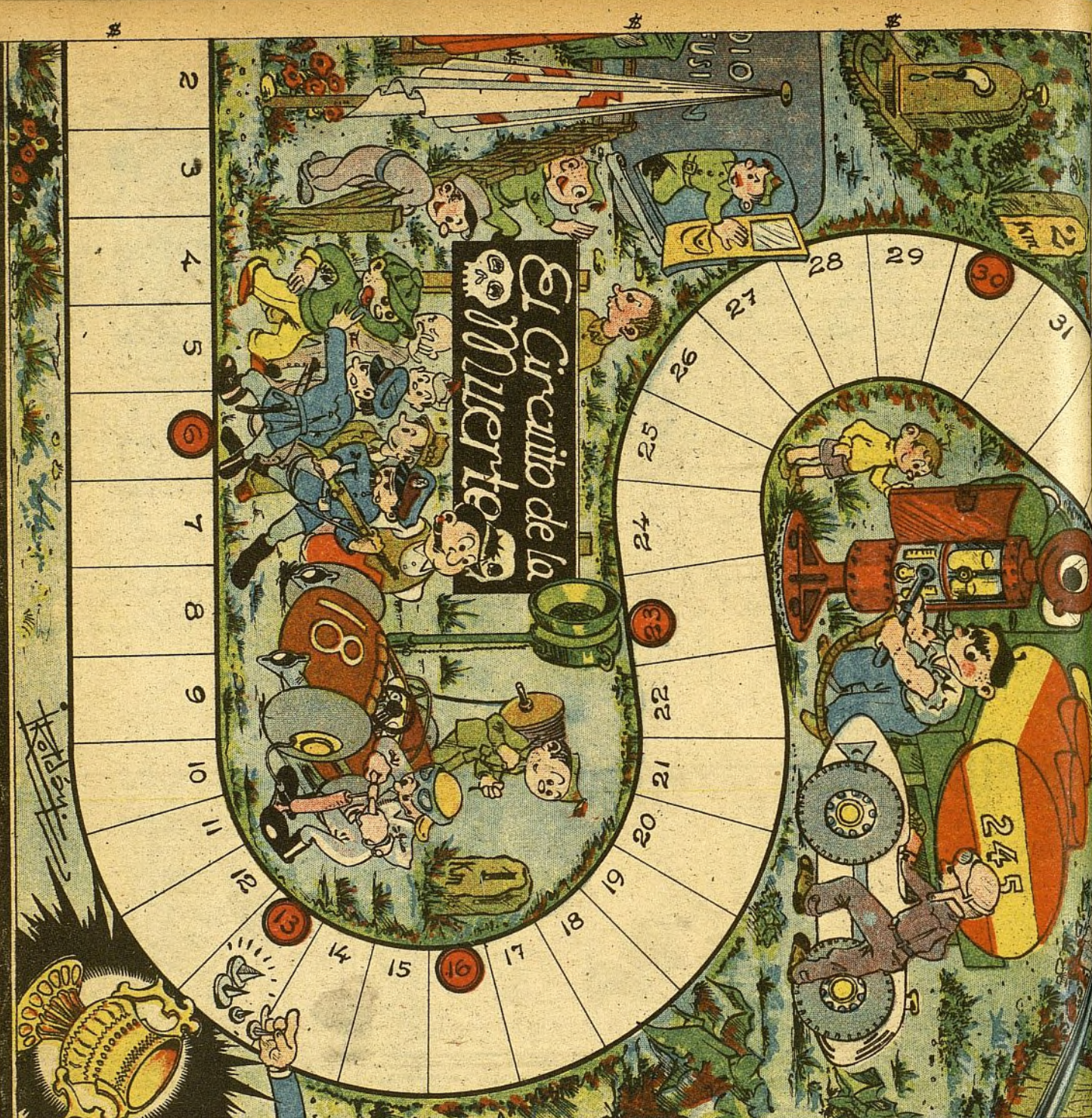
Número 63.—¡Pero cuidado con la muerte! Con tanta velocidad puede desmenuzarse un coche y entonces habrá que inventar otra bala; pues jugador que llegue a esta casilla, tendrá que retirarse. (En caso de que todos los coches calienten en esta casilla o en la 35, no ganará nadie la carrera, salvo si queda uno y afronta estos dos peligros, sin caer en ninguno. Esta advertencia es muy importante de tener en cuenta).

Número 80.—Pero está visto que no va a terminar la carrera sin nuevos accidentes. Mientras se llena el radiador de agua, habrá de esperar el competidor un turno.

Meta.—Para llegar a la meta, es preciso sacar los números necesarios. El jugador continuará echando su dado hasta obtener el número que busca. (Cuando sea de varias vueltas, esto sólo se intentará en cuenta en la meta final; en las demás si le sobran números, las pasará continuando su carrera).

La prueba, si son dos los competidores, la ganará el primero. Si fueran tres, cuatro o más, la ganarán dos, tres, etc., según el acuerdo que se haya tenido anteriormente, lo mismo que los premios que se asignen a los primeros en llegar a la meta. Esto según sea el número de competidores.

Fin del reglamento.



LAS BOTAS de PAQUITA POR Luz de Llende

¡Cuántos deseos tenía Paquita de que le comprasen unas botas! Todas sus amigas las tenían y daba gusto verlas chapotear en los charcos, los días de lluvia.

—¡Si no fueran tan caras!...—decía su madre cuando la niña se las ponía o se paraba a mirárlas en cualquier escaparate.

Al final del primer trimestre de estudios, cuando llegó a casa con las buenas notas, bien merecidas, su madre le alargó un paquete muy grande.

—¿No te has puesto las botas, Paquita?—preguntaba poco después su hermana Mercedes.

—Sí... no....

—¿En qué quedamos? ¿Es que ya no te gustan?

—Es que.... verás. En la calle había una niña descalza; yo todavía tengo los zapatos nuevos, ¿sabes? No me hacían tanta falta como a ella. ¡Si vieras qué contenta iba enseñándolas a su amiguitito!...

—¿Tenía un amiguitito?

—Sí. Es un borriquito tan delgado como ella.

—Pero Paquí, ¿qué va a decir mamá cuando vea que te has quedado sin su regalo?

—¡Oh, no te preocupes! Yo sé que mamá se alegrará. Si no se las hubiera dado, estaría toda la noche pensando en los pies mo-



¡Qué contenta se puso la niña al ver las botas nuevas, relucientes! Tan contenta, que no acertaba a ponérselas. Papá y mamá tuvieron que ayudarla y sentándola sobre sus rodillas, se las probaron. ¡Qué bien le estaban! Esa misma tarde llovió.... llovió mucho, sin parar, y Paquita estaba tan alegre por estrenar sus botas....

Salíó a la calle y aunque no había ninguna niña para jugar, se estaba divirtiendo mucho, chapoteando en cada charco, cuando vió venir hacia ella el carro que recogía las basuras, tirado por un borriquito, flaco, viejo y sucio. Tirando del burro venía una niña, casi sin ropa y descalza.

Toda la alegría de Paquita desapareció al mirar los pies fríos, casi morados, de la pobre niña. Y sin pensarlo más corrió a su casa, se puso los zapatos y bajó corriendo a entregar sus botas nuevas, flamantes a aquella niña pobre. Sin esperar a que se las pusiera, corrió a su casa y asomada al balcón, miraba con el corazón lleno de dulzura, cómo la niña levantaba sus piecitos, enseñando las botas a su único amigo, el burro.

raditos y' no podría dormir. ¡Mamá quiere que tenga buen corazón!

A la mañana siguiente despertó Paquí muy contenta. ¡Le daba tanta alegría pensar que había hecho una buena obra! Pero.... ¿estaría soñando? En lugar de sus zapatillas, que estaba segura había dejado el día anterior, aparecían unas botas nuevas, sin estrenar.

Mamá, sonriendo, la besaba.

—Tú las has regalado a un pobre y Dios te regala a ti otras.

—¡Oh, mamá! Pero te habrás gastado mucho dinero.... Así no tiene mérito mi regalo.

—¿No te digo que es Dios quien te las ha comprado? Anda, tonta, no te pongas triste....

Y añadió el padre desde la puerta con voz emocionada:

—Póntelas pronto, que vas a llegar tarde a clase.

Luz de Llende



FILATELIA

SELLOS QUE CONMEMORAN A COLÓN

Para "Glorias Patrias"

Os indicaba en el articulillo anterior dedicado a Colón que se podría formar una vistosa colección con los sellos dedicados a su memoria, y en general, con los sellos conmemorativos del descubrimiento de América. Y lo vamos a intentar, mis pequeños lectores. Será una sencilla historia del descubrimiento, cuyas ilustraciones nos las prestarán los sellos.

Para poderlo hacer mejor, hemos de salirnos del método hasta ahora seguido en la formación de nuestro álbum. Hemos venido poniendo hasta hoy los sellos por series completas, interesándonos por igual, todos los precios con sus cambios de color y hasta las más pequeñas variedades que se encontraban en la serie. En estos sellos del descubrimiento de América no será así. Intentamos ante todo poner en nuestro álbum una historia gráfica del descubrimiento con los cuadros que nos proporcionen los sellos emitidos en memoria de tan trascendental hecho; por tanto sólo nos interesa un cuadro de cada escena.

Si el gusto de nuestro Carpin fuera igual que el de todos sus amigos, los pequeños coleccionistas, sólo señalarla un sello para cada escena: el que más le gustara. Pero como el que a Carpin le agrada es fácil que no agrada a todos, procurare poner dos o más de cada paso del descubrimiento, para que cada uno escoja para su colección aquel que más le guste. ¡Para eso teneis un esmerado gusto filatélico!

Material no nos ha de faltar, ya que casi todas las naciones americanas tienen muchos sellos conmemorativos de Colón y el descubrimiento. Al contrario: habremos de excluir de nuestro álbum muchos de esos sellos, pues, si los hubiéramos de poner todos, habríamos de duplicar nuestro álbum.

¡Animo, mis pequeños coleccionistas! Si algo nos enseña Colón es el tesón y la constancia en lo que una vez se aprendió. Por su tenaz empeño alcanzó España un nuevo mundo para su corona. Nosotros únicamente por un trabajo constante por dominarnos podremos ser dueños de este mundo nuevo de nosotros mismos, mundo siempre nuevo porque cada día se cambia. Sin constancia, ni nosotros

mismos podremos hacer lo que queramos, sino que las circunstancias serán las que harán de nosotros lo que quieran, llevándonos tras de sí a favor del viento que más sople.

Por fuerza hemos de empezar la colección por el busto del descubridor. Nos lo da, bello, magnífico España. Y aquí, mis pequeños, empiezo por romper mis propósitos de señalaros varios sellos para cada escena, para que vosotros elijais el que os guste. Es que el de España lleva la palma entre todos los que se han emitido en el mundo con el busto de Colón. Los hay, cierto, muy bellos, como uno de Colombia, pero no le llegan a este nuestro aéreo, ni a la vira del zapato. ¡Tan alto vuela en cuestión de belleza!...

Junto a este sello poned otros dos también de España, dedicados a los hermanos Pinzones, grandes ayudadores de Colón, con quien fueron en el primer viaje como capitanes de la Pinta el uno y de la Niña el otro.

Abran la colección los siguientes sellos:



España 25 c. Colón, effigie. 1930. Aéreo.

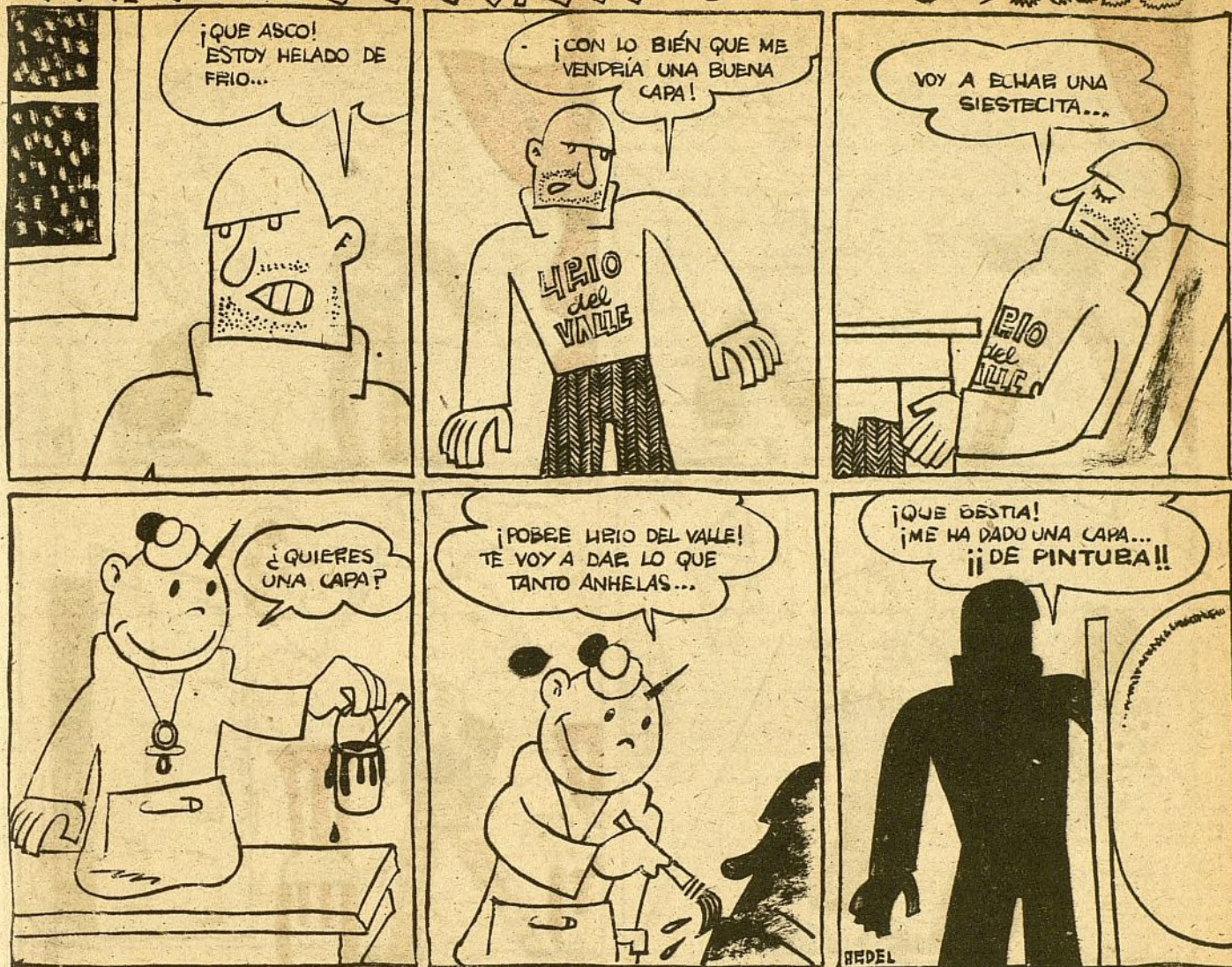
- 25 c. Martín Alonso Pinzón, carminado. 1930. Aéreo.
- 30 c. Vicente Yañez Pinzón, castaño-llila. 1930. Aéreo.

Una buena noticia: Hemos hecho unas libretas para intercambio de sellos, hechas expresamente para los niños. Os la sirve vuestro

Carpin,

de la Directiva de A.F.H.A. (S. I.)
Apartado 4 — Sto. Domingo (Logroño)

LIRIO DEL VALLE tiene FRIJO



Golpes & "tos"

—¿Quiere usted decirme la extensión de Tegucigalpa?

—¿Tegucigalpa, Tegucigalpa?...

—Sí, señor, ¡Tegucigalpa!

—¡Mire usted, don Eutimio, que en este momento...!

—¡Ni en este momento ni en el de Schubert contesta usted ni una palabra!—dijo malhumorado don Eutimio, que sabía más que la menta.

—¡Claro!—contestó el muchacho—es que usted la tomó conmigo para meterse en Honduras.

S. Rosado



Hombres de España AVE MARIA

PADRE MANJÓN

Estoy seguro que muy pocos de vosotros serán los que no han oído hablar de las escuelas del «Ave María». ¿Sabéis quién las fundó? Un anciano sacerdote muy bueno que tenía un cariño muy grande a todos los niños. Nació en un pueblecito de Burgos, llamado Sargentos, en el año 1846.

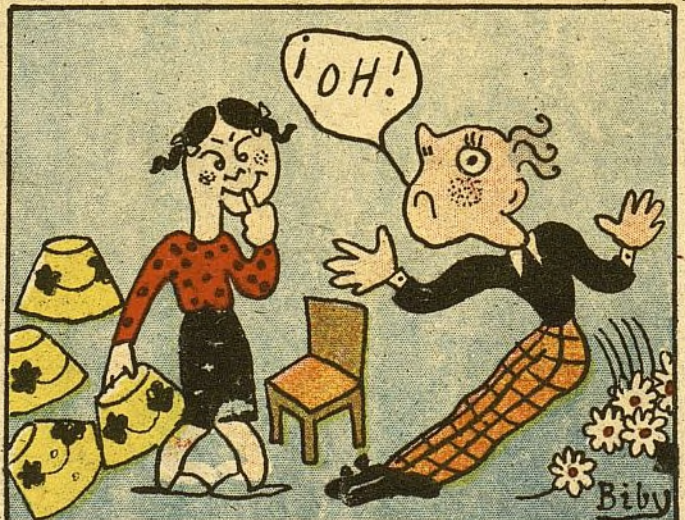
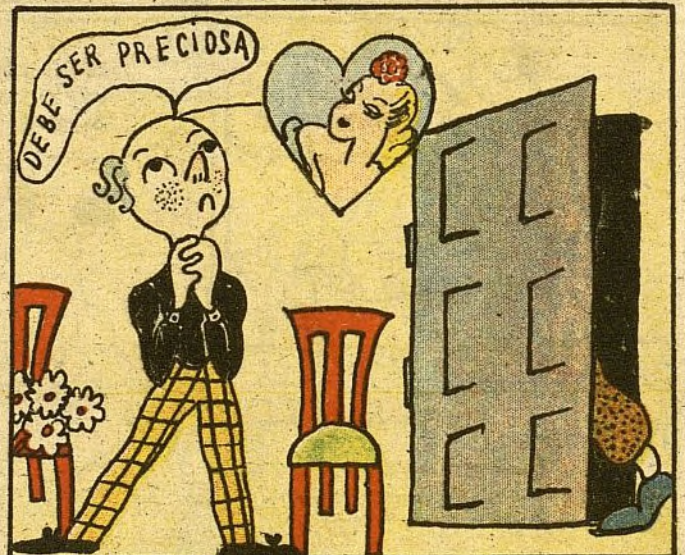
Era muy humilde y nadie diría que era catedrático y otras cosas más; pero él no quería ser nada más que maestro; y maestro de niños pobres y ¿quién más pobre que los gitanos? Fue un día a Granada y en los barrios extremos encontró una gran muchedumbre de gitanos llenos de hambre y miseria, medio desnudos y sin saber nada de nada. Mucha pena le dió al Padre Manjón aquel cuadro y quiso hacer algo por ellos y ¿qué mejor que unas escuelas donde enseñarles a leer, a escribir, a amar a Dios y a la Patria; en fin, a hacerles unos hombres útiles y que supiesen ganarse la vida honradamente?

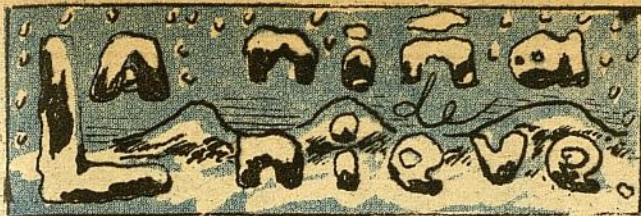
Y fundó las escuelas del «Ave María» que empezó con unos pocos niños y acabó extendiéndose por toda España.

Se abrieron muchos locales y se buscaron maestros que le ayudasen en su gran labor. Después de la educación primaria aprendían oficios que les permitiesen vivir.

El Padre Manjón escribió muchos libros de gran mérito. Murió en Granada el año 1923, a los 77 años de edad, dejando gran dolor en todas las almas agradecidas que le admiraban y querían.

UNA ARTISTA DE LA PANTALLA por BIBY





LEYENDA ORIENTAL

Los dos viejecitos miraban por detrás de los cristales a los niños que jugaban con la nieve haciendo con ella un gran monigote. Cuando terminaron su obra, se marcharon a sus hogares en aquella tarde fría. La viejecita dijo: ¿Por qué no salimos también nosotros para hacer un muñeco? — ¡Tú estás loca, a nuestra edad ponernos a jugar como dos niños! ¿Qué ditan si nos viesen? Pero cedió el viejecito y, muy abrigados, salieron. Una sábana blanca, muy blanca, cubría todo el camino. Allí estaba el gran monigote hecho por los niños. Y ellos, con sus manos torpes, empezaron a moldear un cuerpecito. Poco a poco empezaron a surgir los piecitos con sus deditos, la carita con su boquita, la naricita, los ojitos... Pero ¿qué era aquello? Los dos huecos se llenaron de un azul muy puro y brillante, la boquita se entreabrió dejando ver unos dientecitos blanquitos. El cuerpecito empezó a tomar vida, y ante los dos ancianos llenos de sorpresa, apareció una niña bellísima de grandes ojos azules y hermosos bucles de oro. Los viejecitos la abrazaron contentísimos y los tres se fueron para casa. Las primeras estremitas empezaron a parpadear allá arriba en la inmensa bóveda celeste.



En la casita de los viejecitos, siempre triste, sonaron por primera vez las risas de un niño. Ahora sí que estaba

alegre el hogar. Siempre había pedido a Dios tal ventura y al no obtenerla se conformaban con la voluntad del Señor. Quizá por ello ahora la bondad infinita de Dios les proporcionaba esta alegría tan grande, tan grande que les parecía un sueño. Pero no, no era un sueño, era una realidad. Allí estaba la hermosa niña junto a ellos, «Snegorochka» la pusieron de nombre, que quiere decir niña de nieve, porque de nieve se formó.

El invierno fué pasando lentamente y vino clara y brillante la primavera. Poco a poco fué desapareciendo la nieve y el campo cubriéndose de florecillas. «Snegorochka» se encontraba pálida y muy triste; ya no cantaba ni reía. Los ancianitos, apenados, no podían averiguar la causa de aquel cambio. La niña, tampoco. Sentía como si el corazón se le fuese derritiendo y todo su ser desfalleciese. Salieron a pasear al campo para ver si al ver las flores y los pájaros, se alegraba. Pero «Snegorochka» o se ponía cada vez más pálida. Un rayo de sol le dio de plano en todo su cuerpecito. Lanzó un grito y toda ella tembló. Fué deshaciéndose poco a poco hasta quedar convertida en menudas gotas de rocío...

La primavera iluminaba los blancos campos de vivos colores y la nieve desaparecía con los primeros rayos del sol...

Por los rugosos ojos de los viejecitos resbalaron unas lágrimas hechas con la nieve de aquella ilusión perdida...

(Adaptación y dibujos

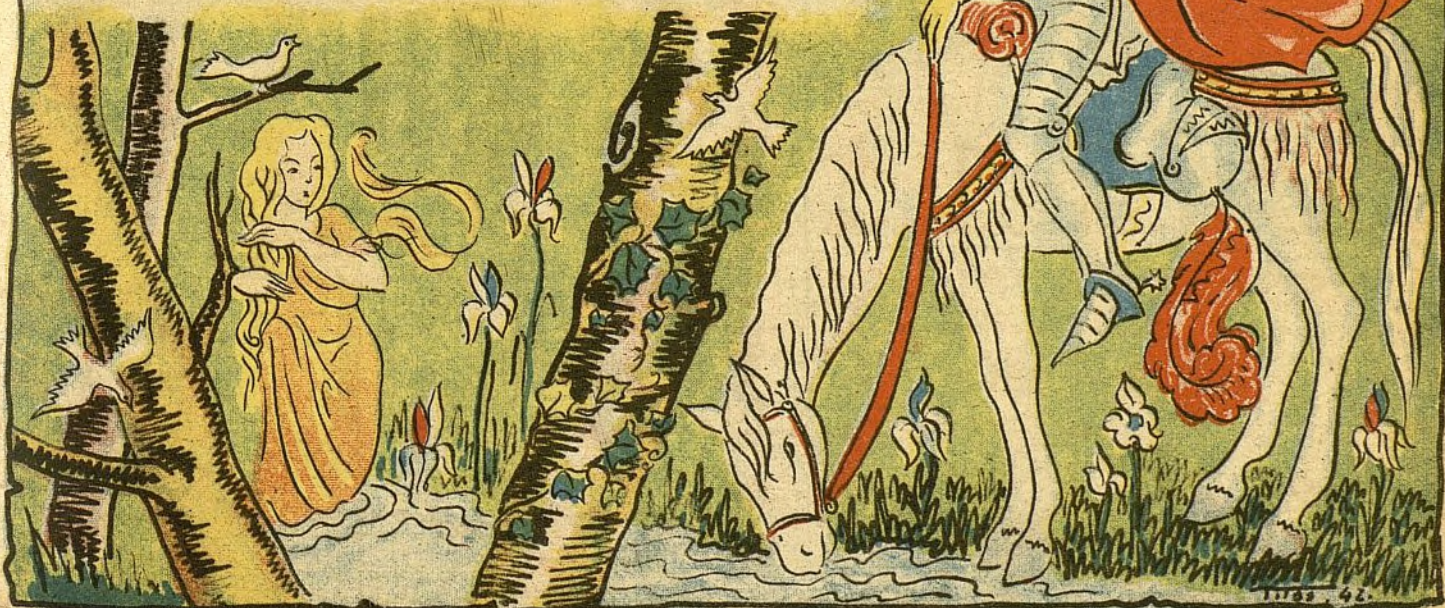
de «ESTRELLA».)



GARCILASO

*Peinando sus cabellos de oro fino,
una ninfa del agua do moraba
la cabeza sacó, y el prado ameno
vido de flores y de sombra lleno.*

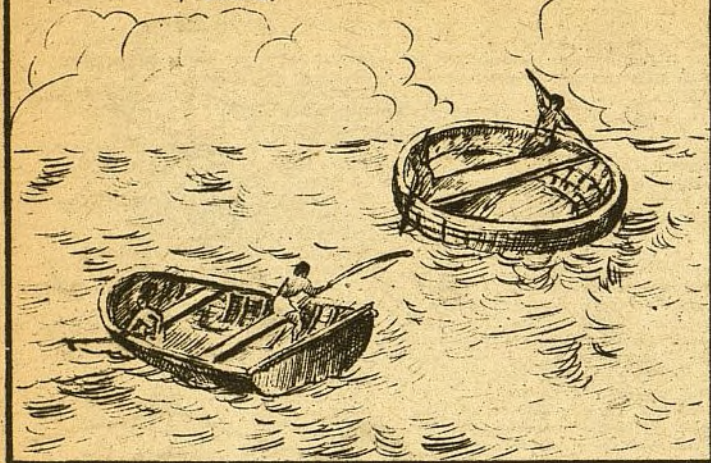
*Corrientes aguas, puras, cristalinas;
árboles que os estáis mirando en ellas,
verde prado de fresca sombra lleno,
aves que aquí sembráis vuestras querellas,
yedra que por los árboles caminas,
torciendo el paso por su verde seno;*



EMBARCACIONES PRIMITIVAS

RENANOS Y
NORMANDOS

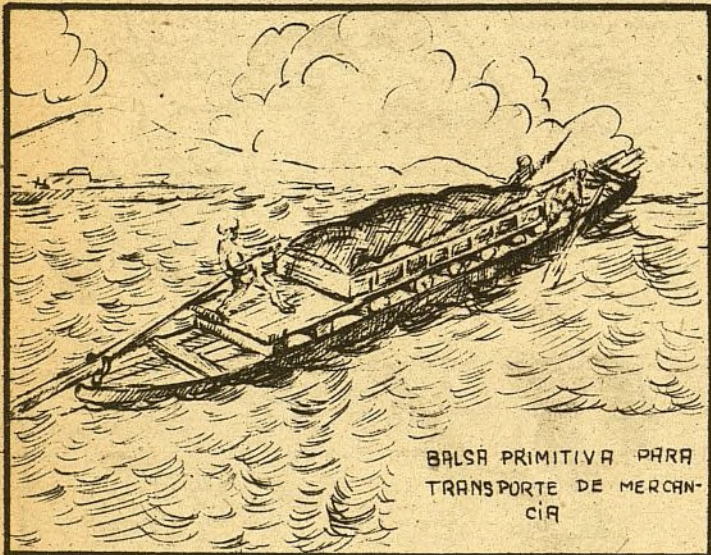
EMBARCACIONES DE CUERO Y JUNCOS
PARA LA NAVEGACIÓN DE LOS RÍOS
Y BAHÍAS.



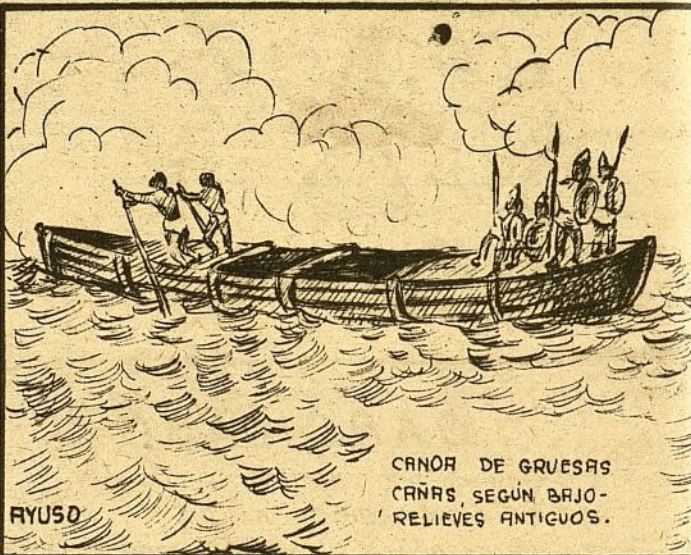
EMBARCACIÓN PRIMITIVA ESCANDINAVA
HECHA DE UN TRONCO DE ÁRBOL.



CURACH'S O EMBARCAIÓN FORRADA
DE CUERO, USADA POR LOS ANTIGUOS
IRLANDESES Y OTROS PUEBLOS
DEL NORTE



BALSA PRIMITIVA PARA
TRANSPORTE DE MERCAN-
CIA



CANOA DE GRUESAS
CAÑAS, SEGÚN BAJO-
RELIEVES ANTIGUOS.

AYUSO

El manecer

¡Tilín tilín!
¡Tilín tilín!
Ya suena la campanita
la rosa marcha pomposa
en la fresca mañanita.
¡Tilín tilín!
¡Tilín tilín!
Ya cantan los ruiseñores
el aire mece a la aurora
en alfombrita de flores.
De flores y risas
de destellos mil
el sol picaruelo
corre tras de mí.
¡Tilín tilín!
¡Tilín tilín!
La noche vencida
se marchó a dormir.
Texto y dibujo de Carmelo

ASES DEL FUTBOL



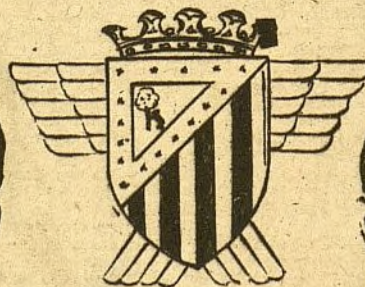
Iturraspe



Lelé



Germán



A. Aviación



Mesa

Ayuntamiento de Madrid

COLABORACIÓN de NUESTROS LECTORES

CHISTES

Van dos amigos y uno le dice al otro:
—¡Hombre! ¿es que te molesta el que te pida cinco duros?
—Lo que me molesta es dárteles.

El padre.—Eres un cochino y un sucio; no sé a quién te parecen.
El hijo.—A ti papá; todo el mundo me lo dice.

Silas (Jaén).

Matilde Millán.

—Hijo mío, si aciertas lo que traigo en la cesta te doy un racimico.
—Uvas.
—¡Qué listo es mi hijo.

—¿Cuál es el colmo de un carpintero?
—No conocer la sierra Morena.

María del Carmen Valbuena
Madrid. 8 años.

Pirracas.—¿A que no sabes cuál es el colmo de un goloso?
Cubillo.—Pues... pues... no lo sé.
Pirracas.—Comerse un trozo de hierro dulce.

Nicanor Campa Cueto

Gijón (Asturias). 14 años.

Riñen dos mujeres en la calle y una le dice a la otra:
—Entérese de que yo soy una señora y usted no lo es.
—Si no fuese una señora, le pegaría.

—¡Ah! ¿sí? Pues yo llamaré a mi marido para que se entienda con usted directamente, porque como es traperero está acostumbrado a manejar andrajos.

Un chungón le dice a un pobre jorobado:
—Usted se parece al célebre Esopo.
—Sí, señor; y como él hago hablar a los animales.

Una señora corta de vista, entra en una tienda:
—¿Qué clase de queso es aquel que se ve allí?
—No es queso, señora; es la cabeza del dependiente.

Madrid.

Ricardo Sánchez
12 años.

LA LIEBRE Y LA ZORRA

Una vez viajaban juntas una liebre y una zorra. Era tiempo de invierno; no verdeaba ninguna hierba y por el campo no pasaba ningún ser viviente.

—En este tiempo hay mucha hambre—dijo la zorra a la liebre; noto una comenazón, que empieza a ser desagradable.

—Sí, es verdad—contestó la liebre. Por todas partes están los prados secos y yo me comería de muy buena gana mis propias orejas, si me pudieran alcanzar a la boca.

Continuaban así juntas y tan hambrientas su camino, cuando vieron venir a lo lejos una muchacha que traía una cestita en la mano, de la que salía un olor agradable de pan recién cocido.

—¿Sabes lo que he pensado?—dijo la zorra. Tíendete a lo largo en el suelo y fingete muerta. La muchacha dejará su cesta en el suelo y querrá levantarte para aprovecharse de tu pellejo; y mientras tanto me escaparé yo con la cesta del pan, que nos servirá de almuerzo.

La liebre hizo como le aconsejó la zorra; se dejó caer en el suelo y se fingió muerta, mientras la zorra se escondía tras un ventisquero. Vino la labradorcita, vio allí a la liebre, que estaba todavía fresca, con las cuatro patas extendidas; dejó el cesto en tierra y se acercó a la liebre. Entonces salió rápidamente, cogió la cesta entre los dientes y echó a correr con ella a campo traviesa. Al mismo tiempo revivió la liebre y siguió, saltando, a su compañera de viaje. Pero ésta no se paró a esperarle, ni tenía trazas de querer repartir las tortas, sino que más bien dejó entrever que se las quería comer sola. Esto disgustó mucho a la liebre. Entretanto llegaron a la orilla de un río. La liebre dijo a la zorra:

—¡Qué buena comida haríamos, si pudiésemos procurarnos peces! Tendríamos peces y pan blanco, como los grandes señores; deja colgar tu cola dentro del agua y los peces que ahora tienen poco que comer, se colgarán de ella. Date prisa antes que el estancque se hiele.

Esto le pareció evidente a la zorra; se aproximó al vivero, que estaba a punto de congelarse, metió el extremo de su cola y pasado un rato se congeló el agua y la dejó fuertemente prendida. La liebre se comió tranquilamente el pan tierno y oloroso, mientras la zorra gruñía de rabia. Cuando la liebre hubo terminado su comida se marchó, no sin antes decir a la zorra prisionera:

—Además puede que pesques algún pez.

Mari-Sol Canells.



Leticia Milans
Madrid.



Miguel Valverde
Sanfander.



María Pastrana
9 años.—Zaragoza.



Dolita Carnero
Salamanca.



Jaine Flevia
11 años.—Gijón.



Concha Fornés
13 años.—Zeluán.



Juan Peñas Aguila
11 años.—Málaga.



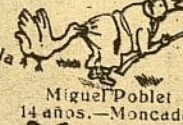
César Rico
8 años.—Madrid.



Clara García Pérez
Torre del Bierzo.



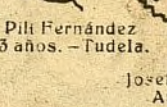
Pili Fernández
13 años.—Tudela.



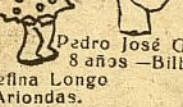
Miguel Poblet
14 años.—Moncada.



Antonio Campa
11 años.—Gijón.



Josefina Longo
Arlondas.



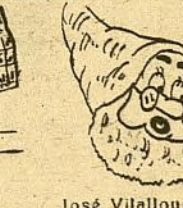
Pedro José García
8 años.—Bilbao.



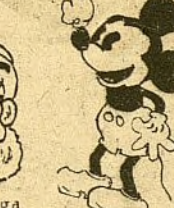
María Ferrán
11 años.—Cervera.



Juan Peno
11 años.—Málaga.



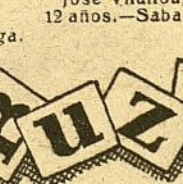
José Villalouga
12 años.—Sabadell.



María Ferrán
11 años.—Cervera.



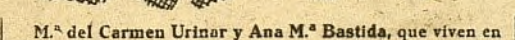
Juan Peno
11 años.—Málaga.



José Villalouga
12 años.—Sabadell.



María Ferrán
11 años.—Cervera.



Juan Peno
11 años.—Málaga.

José Villalouga
12 años.—Sabadell.

María Ferrán
11 años.—Cervera.

Juan Peno
11 años.—Málaga.

José Villalouga
12 años.—Sabadell.

María Ferrán
11 años.—Cervera.

Juan Peno
11 años.—Málaga.

José Villalouga
12 años.—Sabadell.

María Ferrán
11 años.—Cervera.

Juan Peno
11 años.—Málaga.

José Villalouga
12 años.—Sabadell.

María Ferrán
11 años.—Cervera.

Juan Peno
11 años.—Málaga.

José Villalouga
12 años.—Sabadell.

María Ferrán
11 años.—Cervera.

Juan Peno
11 años.—Málaga.

José Villalouga
12 años.—Sabadell.

CHISTES

Iba un cateto en un tranvía y le pregunta a un señor que iba en la plataforma:

—¿Qui qui qui ere de de decirme don dónde es esta pu pu Puerta Real?

Pero el otro continuaba achantado.

—¿Es es que no no me ha ha oído usted?

Que que quiero que que me me di diga don dónde es es esta pu pu Puerta Real.

Pero el otro seguía igual que antes. Cuando llegaron, el conductor le dijo:

—Amigo, esta es Puerta Real.

—Mu mu muchas gra gracias, y se marchó.

El conductor le preguntó al otro señor:

—¿Por qué no le ha dicho usted a ese cateto dónde está Puerta Real?

—Por porque y yo so soy tan tan también tar taramudo y y si se se lo di digo nos nos li llamo a a gu guantás, por porque se se cree que que me me estoy bur burlando de él.

Granada.

Este es un niño llamado Juan, que va por la calle y pregunta a un señor:

—Oye, ¿quieres decirme qué hora es?

El hombre, que se llama Petelo, le dice:

—¡He, he! ¿Qué es eso de llamarme de tú; no comprendes que puedo ser tu padre?

El niño le contesta:

—Precisamente por eso le trato de tú, porque puede ser mi padre.

En el paso de peatones de la Calle Mayor. Un paleta va a cruzar y el guardia le pita y le dice:

—¿Pero no ve que está en verde?

Y el paleta le contesta:

—¿Y usted está creído que voy a esperar a que eso madure?

Madrid.

Cubillo.—¿A que no sabes cuál es la región cuyos habitantes podrían resistir más tiempo el hambre?

Pirracas.—¡Hombre! Los andaluces, porque se comen hasta las palabras.

Elgoibar.

El maestro.—¿Pueden ustedes decirme cuáles son los días más bellos del año?

Un niño.—Los días que está usted enfermo y no hay clase.

En un examen de Gramática.

—Cíteme un pronombre.

—Seudónimo.

—Seudónimo un pronombre?

—Sí, señor maestro; porque se pone en lugar del nombre.

Madrid.

Y anda la Virgen María con ternura y con afán, sobre pesados caminos hacia el portal sin igual.

Ya llegan con mucha alegría donde el Niño naciera, cubriendo el portal querido con hierbas y con azahar.

Ya nace el futuro Niño hermoso sin igual, sabio y todopoderoso que al gran Mundo salvará.

El ángel ya va a anunciar la venida del Señor, pastores, hombres y niños vienen a adorar a Dios.

Madrid.

José Amago Sama (Asturias).

José Rodríguez (Mérida).

María Viñas (Artés).

Ángel Cuevas (Madrid).

Antonio Palenzuela (Madrid).

María Serrano (Zeluán).

Miguel Tujo (Granada).

Antonio Palenzuela (Madrid).

María Serrano (Zeluán).

Miguel Tujo (Granada).

Antonio Palenzuela (Madrid).

María Serrano (Zeluán).

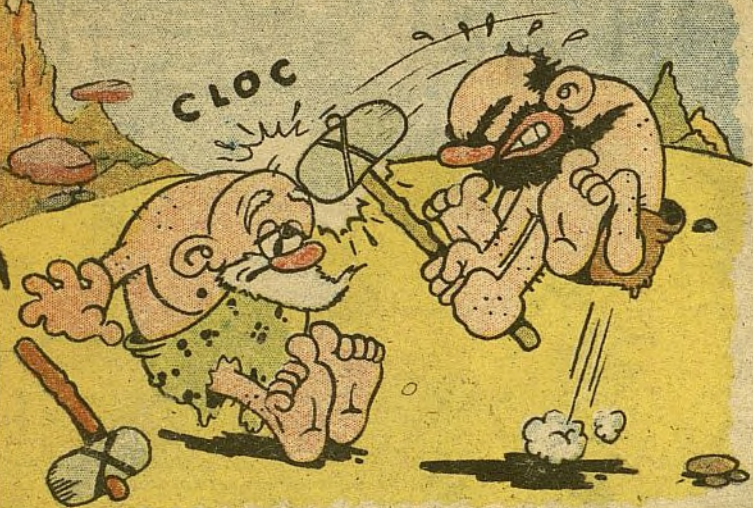
Miguel Tujo (Granada).

Antonio Palenzuela (Madrid).

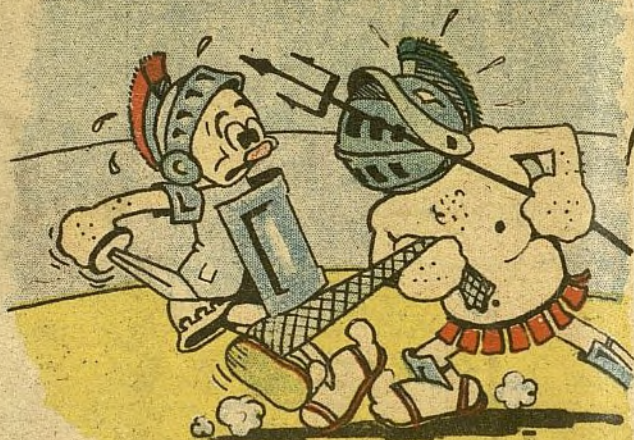
María Serrano (Zeluán).

Miguel Tujo (Granada).

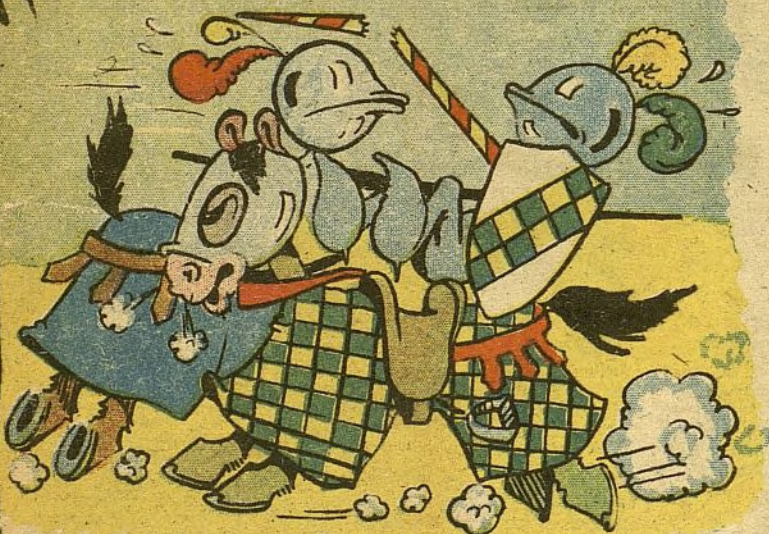
El duelo a través de los tiempos.



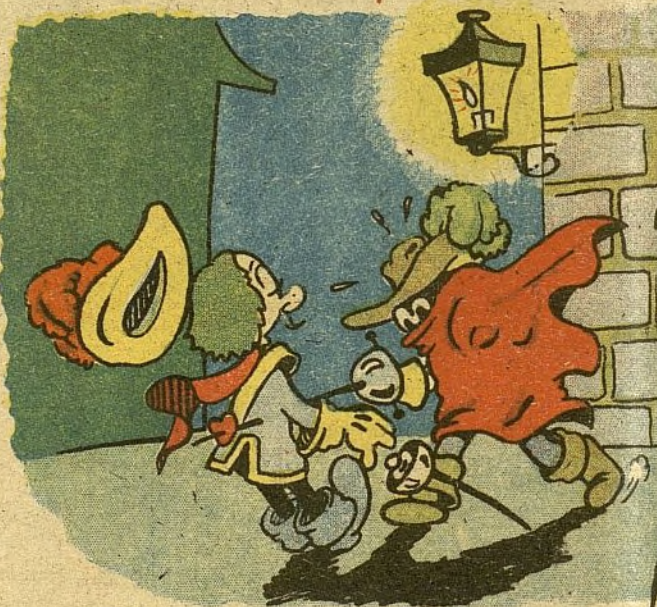
YO CON MI HACHA LO TOCO
Y LO DEJO MEDIO LOCO.



HE AQUI DOS GLADIADORES
DEFENDIENDO SUS HONORES



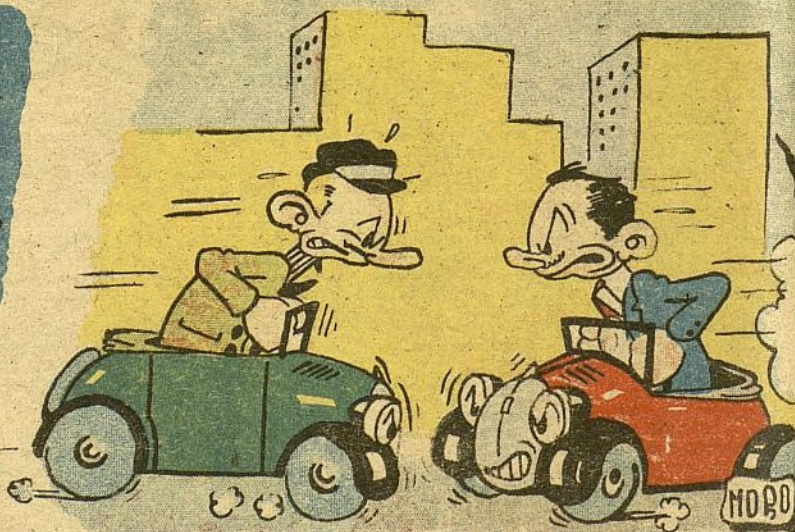
DOS CABALLEROS MONTADOS
QUE SALEN MUY MAL PARADOS



CON MI ESPADA TRIUNFADORA
MORIRAS EN BUENA HORA



CABALLERO.. VIL FARSANTE
A SU CARA LANZO EL GUANTE.



ASI NOS CUENTA LA HISTORIA
COMO SE LUCHA CON GLORIA