

# Zunzún

REVISTA MENSUAL 20



Páginas 6 y 7

Ricardo Santana cuenta...

JUEGOS DE LOS NIÑOS  
LATINOAMERICANOS  
PLEGABLE

# MATOJO

SEGUNDO DOMINGO DE MAYO.

99



¡IGOR, VEN ACÁ!



HOY ES EL DÍA DE LAS MADRES. DALE ESTAS FLORES A TU ABUELITA Y ESTE PERFUME A TU MAMÁ.

¡QUÉ BUENO!

TERCER DOMINGO DE JUNIO.



IGOR, MI VIDA, VEN AQUÍ.

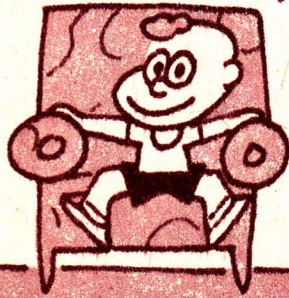


HOY ES EL DÍA DE LOS PADRES, REGÁLELE A PAPI ESTOS PAÑUELOS.

¡ME GUSTA!

TERCER DOMINGO DE JULIO.

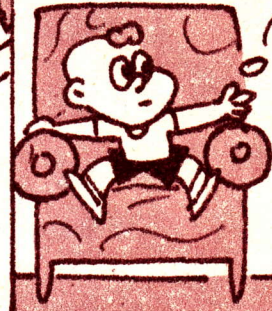
HOY ES EL DÍA DE LOS NIÑOS. ESPERARÉ.



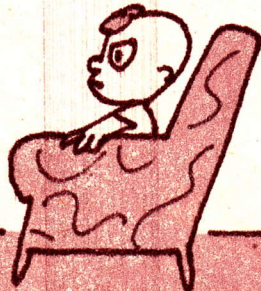
IGOR, MI AMOR, VE A BOTAR LA BASURA.



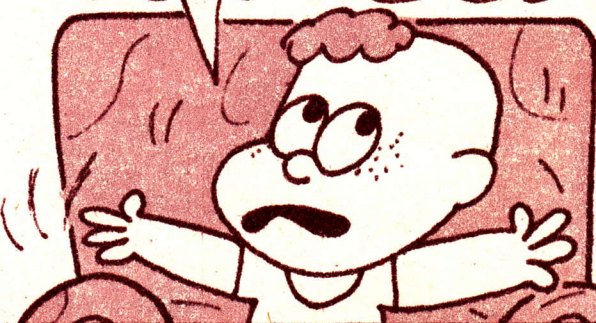
IGOR, BAJA Y TRÁEME EL PERIÓDICO, ANDA.



IGORCITO, MI NIETO, TOMA. LÉVALE ESTAS CEBOLLAS A BERTA, EN LOS BAJOS.



¡CABALLERO! ¿NADIE HA MIRADO EL ALMANAQUE HOY?



lillo

Zunzun

No. 91. JULIO, 1989. - Calle 17 No. 354. - Habana 4. - Teléfono 32 4572. - DIRECTOR: Ernesto Padrón.

JEFE DE REDACCIÓN: Xosé Neira. - DIRECTOR ARTÍSTICO: Omar Mondeja. - REALIZACIÓN: Ana M. Martínez y Felipe García.






COLOR: Margarita Fernández y Alfredo Gutiérrez. - ATENCIÓN A LECTORES: Marta Herrera. - PAREADOS: Xosé Neira.

Editorial Abril UJC. - IMPRESO: Taller "Julio Antonio Mella" del Combinado Poligráfico "Jesús Menéndez"



¡ATENCIÓN, MONCADISTAS! 

Participen en mi concurso: ¿Qué sabes de ? En este mes de , la revista que escribió  para los  cumple nada + y nada — que **100 AÑOS**... ¿Qué les parece?

Si, en el mes de  salió la primera , y luego en los meses de ,  y , se publicaron las otras tres.




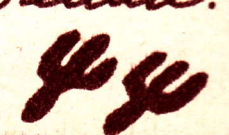
Y MIREN QUÉ BONITA IDEA: ESTE AÑO LA EDITORA ABRIL VOLVERÁ A IMPRIMIRLAS IGUALITAS, Y LAS VENDERÁ EN LOS MISMOS MESES, COMO EN AQUELLA ÉPOCA.

POR ESO SE ME HA OCURRIDO ESTE CONCURSO: A LOS PRIMEROS **25** MONCADISTAS QUE CONTESTEN BIEN LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, LES ENVIARÉ LAS CUATRO REVISTAS DE LA EDAD DE ORO.

LAS PREGUNTAS SON:  
- ¿A QUIÉNES LLAMÓ MARTÍ LOS TRES HÉROES?  
- ¿CÓMO VENCIO MENIQUE AL GIGANTE DEL CUENTO?  
- ¿QUÉ LE REGALÓ DON POMPOSO A BEBÉ? ¿Y QUÉ HACE BEBÉ CON EL REGALO?



Manden sus  a esta dirección: Revista ZUNZÚN, concurso ¿Qué sabes de la Edad de Oro? Calle 17 N° 354. Playa. Habana 4. Recuerden escribir bien sus nombres, direcciones y la edad.

Los quiere mucho, Zunzún 



# Xeyin

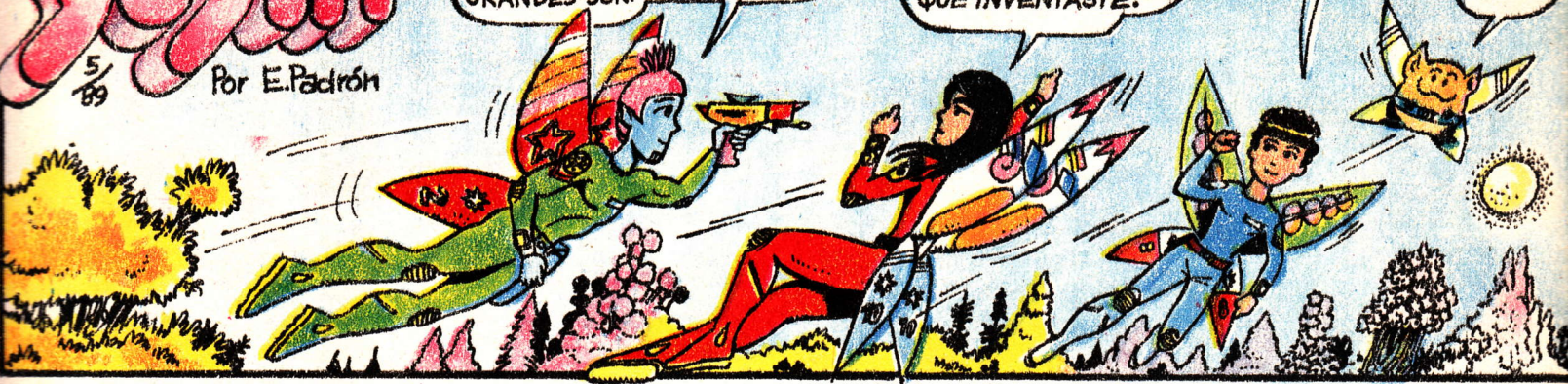
5/89 Por E. Padrón

GRACIAS POR ACOMPAÑARME EN LA FILMACIÓN DE LOS INSECTOS DE ESTE PLANETA. VERÁN QUE GRANDES SON.

¡AH! POR NADA, AMIGO LUT. ADEMÁS, NOS ENCANTAN LAS ALAS QUE INVENTASTE.

¡JUM! PARECEMOS MARIPOSAS.

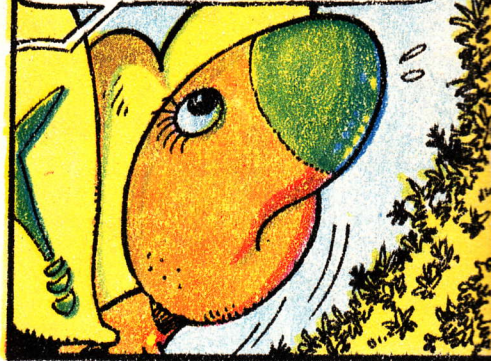
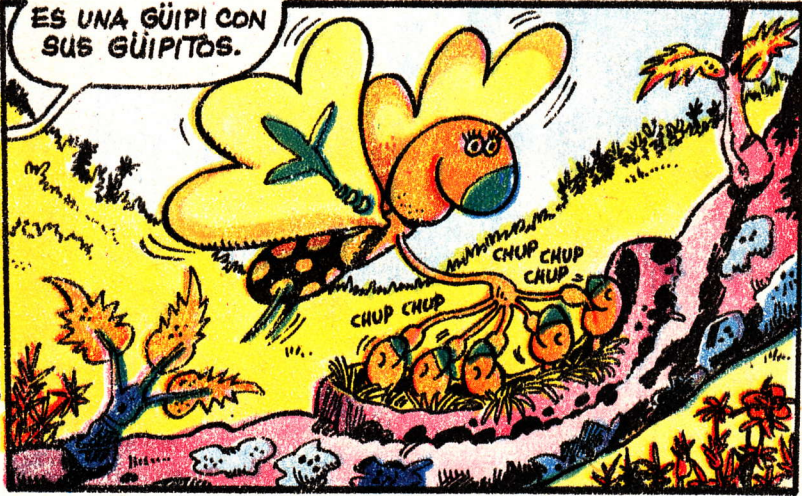
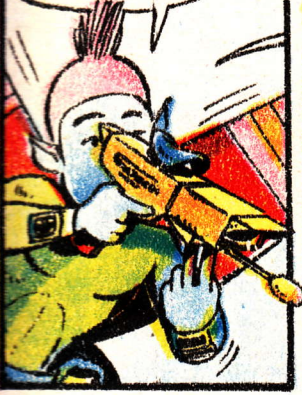
¡NUM!



¡MIREN ALLÍ! ¿NO ES UNA BELLA ESCENA?

ES UNA GÜIPI CON SUS GÜIPITOS.

LOS GÜIPITOS AÚN NO HAN ABIERTO LOS OJOS. LA MAMA LOS ALIMENTA UNA VEZ AL DÍA CON MIEL DE... ¿EH? ¿POR QUÉ SE ASUSTA?

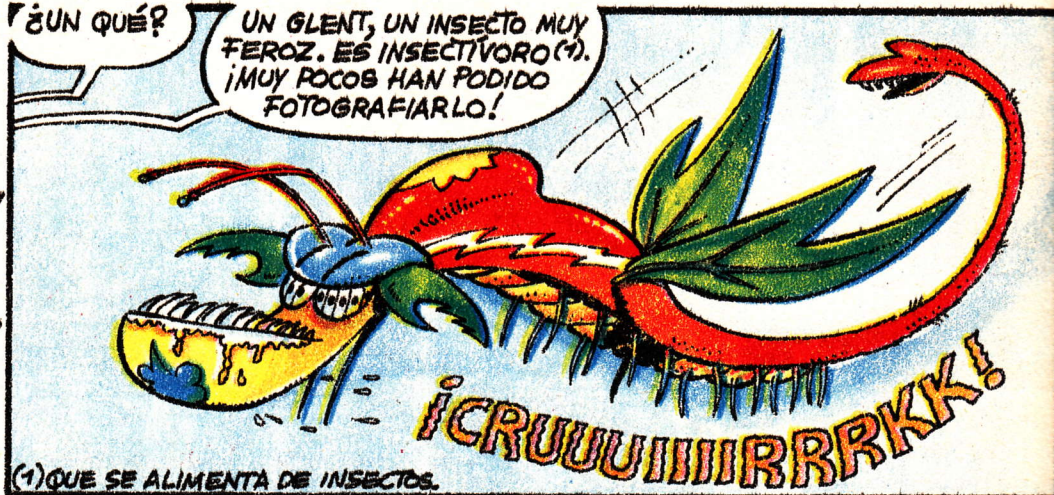


¿QUÉ ES AQUELLO ALLÁ ARRIBA?

¡UN GLENT CORPORÓNEO! ¡QUÉ SUERTE!

¿UN QUÉ?

UN GLENT, UN INSECTO MUY FERÓZ. ES INSECTÍVORO (1). ¡MUY POCOS HAN PODIDO FOTOGRAFIARLO!

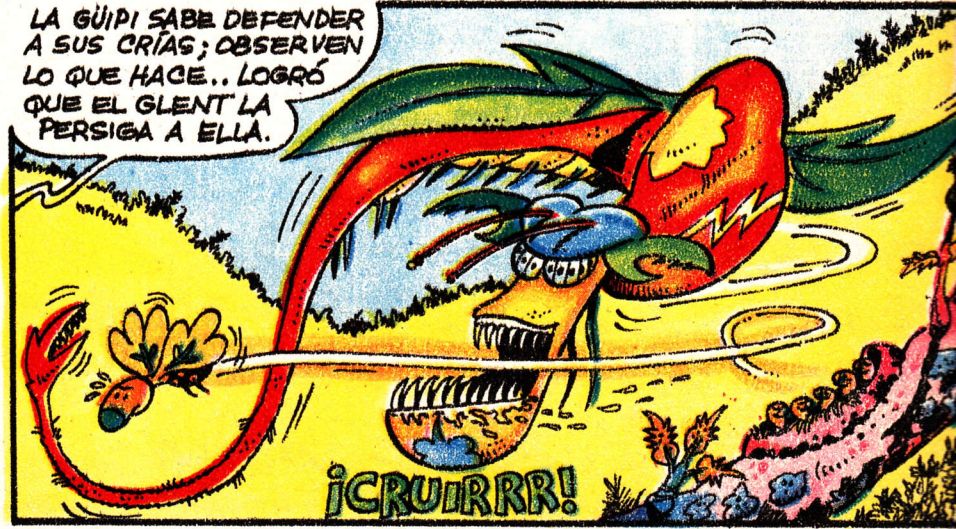


(1) QUE SE ALIMENTA DE INSECTOS.

¡ESPERA! ¿CÓMO VAS A FILMAR? HAY QUE PROTEGER A LA GÜIPI Y A SUS GÜIPITOS.

¡AH, ESO NO! NO DEBEMOS HACERLE DAÑO, A NO SER QUE NOS ATAQUE.

LA GÜIPI SABE DEFENDER A SUS CRÍAS; OBSERVEN LO QUE HACE... LOGRÓ QUE EL GLENT LA PERSIGA A ELLA.



EN UN AVIÓN VOLÉ Y HASTA MUY LEJOS LLEGUÉ.



¡AAH! LE HA MORDIDO UNA DE LAS ALAS!

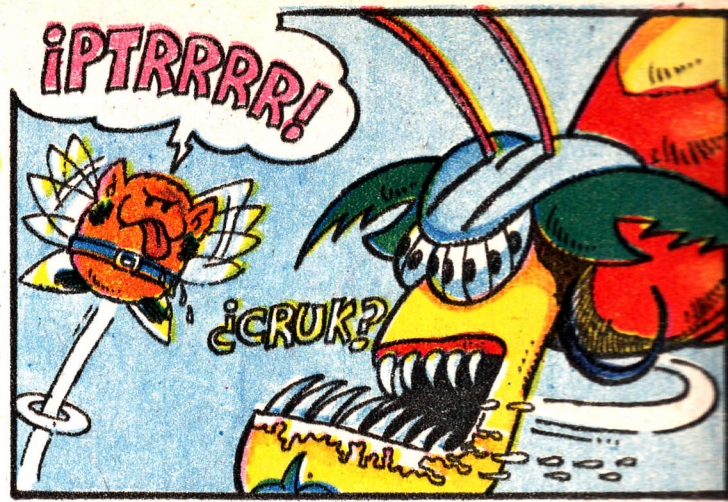
CRUK

¡GÜIII!



¡YO NO AGUANTO MÁS! ¿EH? ¿QUÉ HACE EL CHIFI?

¡ÑUU-ÑUU!



¡PTRRRR!

¡CRUK?



¡YA ENTIENDO! DEBEMOS DEFENDERNOS, PUES EL GLENT ESTÁ ATACANDO AL CHIFI Y VIENE HACIA NOSOTROS.



¡PUF!

UN PEQUEÑO CORRIENTAZO NO LE HARÁ DAÑO.

¡CRUUUI!

¡PRZIUU!

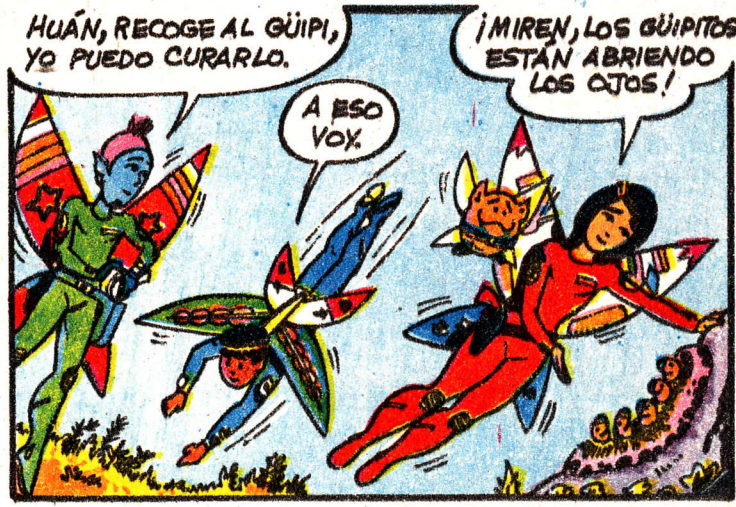
¡QUÉ IMAGEN!



¡YA HOYE, EL MUY ABUSADOR!

¡EH! ¡SE LLEVA EL LENTE DE MI CÁMARA!

Ji, Ji

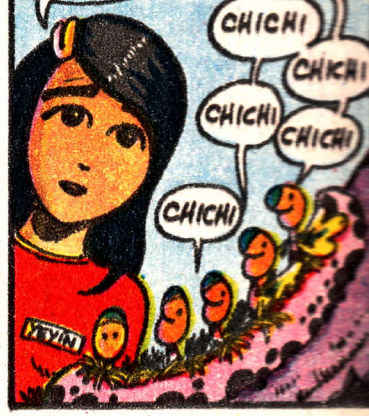


HUÁN, RECOGE AL GÜIPI, YO PUEDO CURARLO.

A ESO VOX.

¡MIREN, LOS GÜIPTOS ESTÁN ABRIENDO LOS OJOS!

¿QUÉ LES PASA?



CHICHI

CHICHI  
CHICHI  
CHICHI  
CHICHI  
CHICHI



¡JA! ¡ESTO VA A SER LO MEJOR DE TODO Y YO SIN LENTE PARA FILMARLO!

¿POR QUÉ? ¿QUÉ OCURRE?

CHICHI

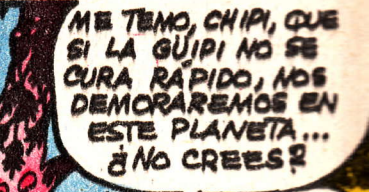


¡LOS GÜIPTOS SE CREEN QUE TÚ ERES SU MAMÁ; AHORA NO SE DESPEGARÁN DE TI!

CHICHI

CHICHI

¡QUÉ LINDOS! YO LOS CUIDARÉ.



ME TEMO, CHIFI, QUE SI LA GÜIPI NO SE CURA RÁPIDO, NOS DEMORAREMOS EN ESTE PLANETA... ¿NO CREES?

¡JUM!



ME GUSTA PASEAR EN COCHE

DE MAÑANA, TARDE Y NOCHE.



FIN

# Ricardo Santana cuenta...

Texto: Rosa Leyva

Dibujos: Orestes Suárez

Foto: José Wong

"Fidel le dio su puesto a un combatiente herido. Se quedó solo, en medio de la calle bajo una lluvia de balas. Es el gesto más hermoso que he visto en mi vida".

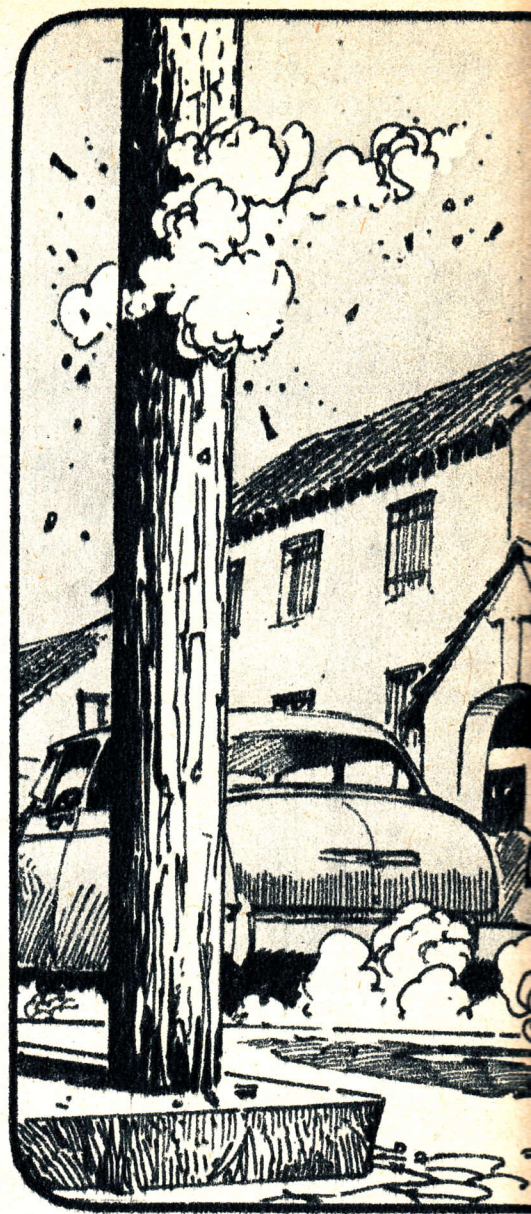


Con Ricardo Santana Martínez da gusto hablar. Sus ojos grandes tienen el color de la tierra y, como la tierra, están llenos de amor. Porque es mucho el amor que siente por la patria a la que comenzó a defender cuando era un jovencito de 23 años. Ricardo ayudó a Fidel durante el asalto al cuartel Moncada. ZUNZÚN oyó hablar de eso y quiso que él nos contara.

“SOY de Artemisa (1) —nos dijo—. Me incorporé a la lucha en 1952. Hice prácticas de tiro en la finca “Sánchez”, que era del papá de mi actual esposa. Recuerdo que Fidel estuvo una vez allí, con un grupo grande. Ese día había tormenta, con lluvia. Creo que por eso no nos descubrieron, porque los tiros se confundían con los truenos.

Mi suegro vio a Fidel y me comentó después: “ese muchacho tiene algo en la mirada que me impresiona, y tanta firmeza en lo que dice que va a llegar muy lejos”. Y no se equivocó.

Cuando llegó el momento salimos hacia el objetivo. Yo no sabía cuál era, hasta que Fidel lo explicó en la Granjita Siboney aquella madrugada.

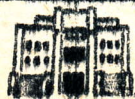


## UNA IMPRESIÓN

Al llegar a la granjita, me impresionó ver a dos mujeres (2). ¿Qué harían allí?, me pregunté. Pronto tuve la respuesta. Ellas nos atendían, planchaban los uniformes, no paraban ni un momento...

## EN EL COMBATE

En el combate yo miraba a Fidel; lo veía peleando en medio de la calle, tan alto, yendo de un lado para otro, dando órdenes, cuidando a los compañeros, sin preocuparse por sí mismo —al recordar esto, a Ricardo le brillan los ojos y continúa—. Ahí me convencí más de la clase de jefe que teníamos. Me sentí seguro en medio de la pelea, por la confianza que me inspiraba.



EL MONCADA EN LA MEMORIA,

EN EL RECUERDO, EN LA HISTORIA.





## LA RETIRADA

En un momento del combate veo un carro cerca de la entrada del cuartel. No sé por qué, me monté en él y lo entré. Después me bajé y seguí peleando.

Pasado un tiempo, Fidel dio la orden de retirada. Cuando sólo quedaba un grupo, se montó en ese último carro. Pero no avanzó mucho porque, al ver a un combatiente herido, se bajó y le dio su puesto. Él se quedó solo en la calle, bajo una lluvia de balas. Comenzó a retirarse a pie y disparando. Fue el gesto más hermoso que he visto en mi vida. Por eso pudo hacer esta Revolución tan grande.

Yo llegué hasta donde estaba el vehículo que un rato antes había

entrado al cuartel. Salí en él. Me sorprendieron unos soldados. Les hice varios disparos y me fui. A la salida recogí a un compañero. Un poco más adelante vi a otro. Me doy cuenta de que es Fidel. Rápidamente retrocedí y él subió al auto.

Al llegar a la carretera de El Caney, Fidel dijo que íbamos a atacar al cuartel que había allí. Figúrese, nosotros éramos tres y casi sin armas. Creo que fue la única vez que estuve en desacuerdo con el jefe. Así lo expresé y él me entendió.

Continuamos por la carretera de Siboney, y nos encontramos un carro de los nuestros, ponchado. Nos detuvimos y llamamos a los compañeros. En ese momento venía otro auto, particular. Lo paramos. Fidel

le explicó lo que sucedía y él y otros compañeros se montaron en ese carro y nosotros seguimos, tras ellos, hasta llegar de vuelta a la Granjita Siboney".

\*

(1) Pueblo que pertenecía entonces a Pinar del Río, y ahora, a la provincia de La Habana.

(2) Haydée Santamaría y Melba Hernández fueron las dos únicas mujeres que participaron en el asalto al Moncada.

Ricardo, después del asalto al Moncada, se mantuvo año y medio en la Sierra Maestra. Luego vino para La Habana y como era perseguido se tuvo que marchar de Cuba. Tiempo más tarde regresó y continuó la lucha clandestina. Al triunfo de la Revolución ocupó diferentes cargos.



SANTIAGO EN EL CORAZÓN:

NACE LA REVOLUCIÓN.



# NUESTRO HUERTO

UN día vinieron con un tractor y nos araron las tierras que están detrás de la escuela, para que empezáramos a hacer nuestro huerto. Sembramos de todo: ají, berenjena, cebolla, pepino, habichuela, tomate, remolacha, lechuga... ¡y lo más rico de todo: cosechar!

Hace ya tiempo que tenemos nuestro huerto y hemos ganado una emulación con él. Además, en el comedor de la escuela, comemos de lo que nos da y todavía sobra para repartir entre la gente del pueblo, ¡y hasta para entregar a acopio!



Algunos niños al principio no querían comer berenjena, ni remolacha, ni zanahoria... Decían que no les gustaban, pero lo que pasaba era que no las habían comido nunca. Ahora comen de todo, y la maestra explicó que están mejor alimentados. Yo como de todo desde antes, porque mi abuela nunca se ha puesto a preguntarme si me gusta una comida. Ella siempre me ha dicho que lo que se pone en la mesa es para comer y que cuesta trabajo sembrarlo, cuidarlo y después cocinarlo. Yo eso lo sé.

La maestra trabaja con nosotros en el huerto y nos explica muchas cosas. Los de mi destacamento vamos al huerto tres veces a la semana, de tres a cinco de la tarde. ¡Tengo ganas de estar en quinto para ir todos los días!

Hace unos días llevé a mi abuelo a ver nuestras siembras de cerca, porque él las había visto nada más que de pasada. Cuando ya le había enseñado todo, le dije:

—Abuelo, ¿verdad que el huerto de nosotros es grande?

—¡Qué va, muchacho! —me dijo abuelo riéndose—; es tan chiquito como el conuco que yo tenía. ¿No te acuerdas?

¡Y me ganó!

CUENTOS  
Texto: Anísia Miranda  
Dibujos: René Martínez





# IREMOS A UNA EXCURSIÓN

La maestra dijo que cuando llegara la semana de vacaciones íbamos a ir de excursión a las lomas. Quiere enseñarnos algunos animales y algunos árboles.

Todos se pusieron muy contentos. Yo también, pero dije:

-Ya yo he ido a las lomas.

-Tú, sí, -me contestó ella-, porque tus abuelos viven allá; pero los otros niños no.

El viernes, cuando llegamos a casa de los abuelos, conté lo del paseo por las lomas y dije:

-Total, ya yo me sé las matas y los pájaros y las jütías y eso...

Abuelo se rió de mí.

-¡Hay que ver que este muchacho está parejero! Como ha visto un almacigo, una mata de guao y un mamoncillo, ya se cree que sabe.

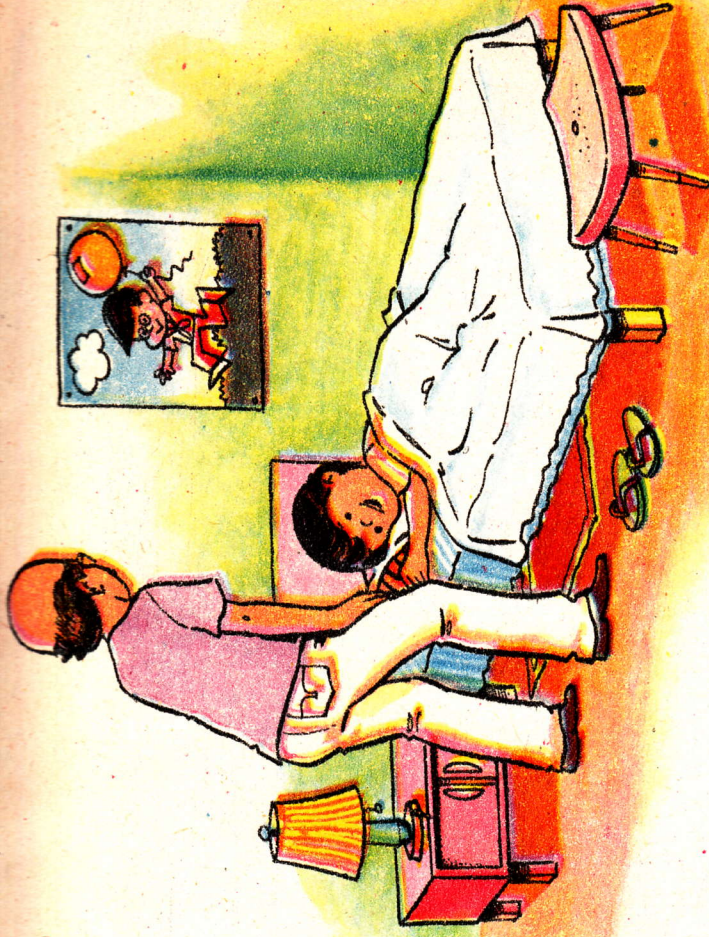
Me puse un poco bravo y le contesté:

-Abuelo, tú no te acuerdas que me enseñaste más matas. Yo sé cuando una mata es de mandarina, de limón, de naranja, de toronja, de lima o de bergamota.

-¡Claro, cuando les ves las frutas!

-No, abuelo, no. Yo lo sé por las hojas. Y una vez me enseñaste una majagua, ¿tú no te acuerdas? Y una palma cana, y una de corajo, que son distintas de la palma real.

-Bueno, bueno, no tienes muy mala memoria. . . ¿Y ya has visto la iguana?



-En el colegio hay una, abuelo.

-No digas mentiras, muchacho.

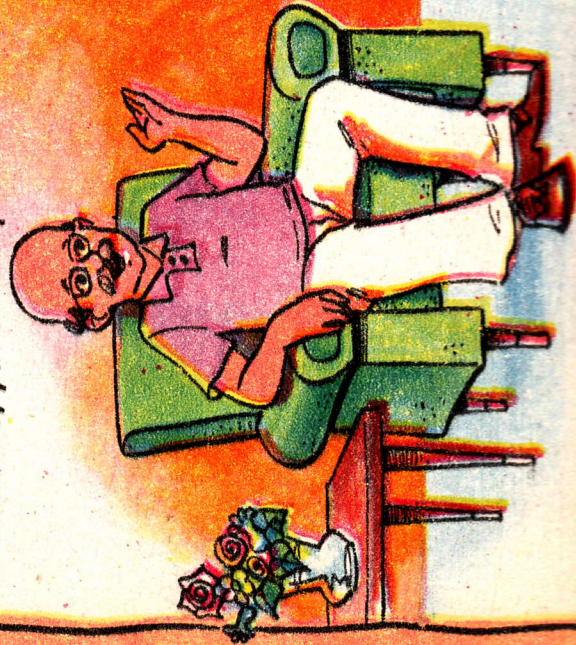
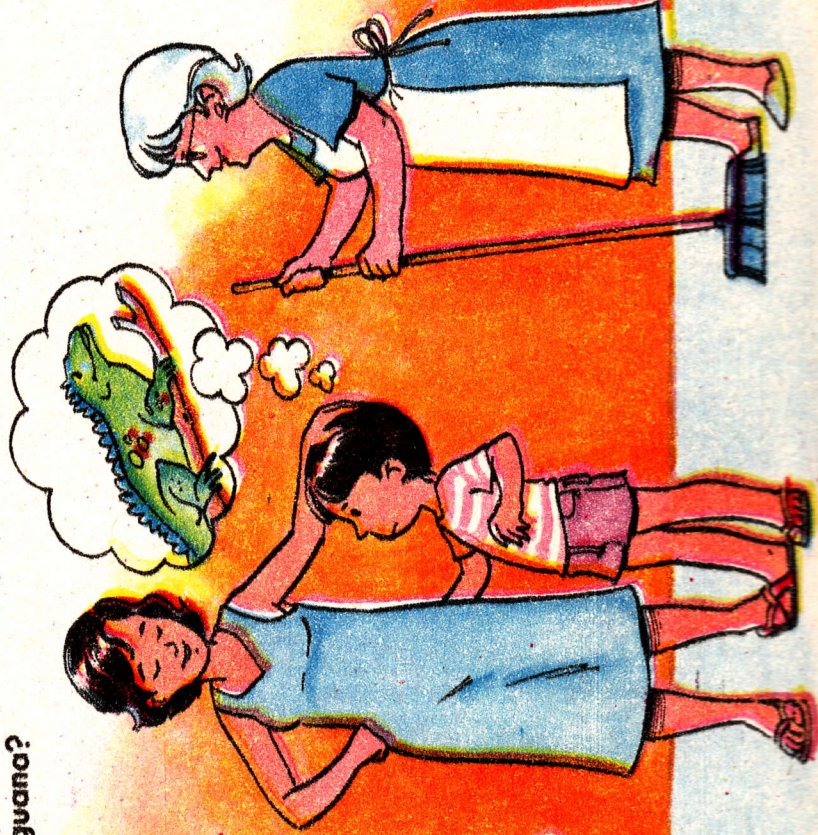
-Abuelo, no es mentira nada. Está muerta. Encaramada en un tronquito y tiene los ojos de vidrio.

Todos se echaron a reír, no sé por qué, y después mi mamá me mandó a lavarme para que me fuera a dormir; y abuela, que es la que siempre se está metiendo con mi ropa, me dijo desde la cocina:

-Oye, acuérdate de no firtarte en la cama con esa ropa. Ponla en la silla como yo te enseñé y saca de la gaveta tu pantalón y tu camisa de dormir.

Cuando ya yo me había acostado, abuelo vino y me dijo:

-Mañana por la tarde nos vamos de Paseo. ¡Tú verás!





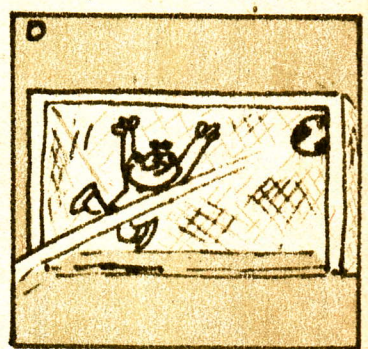
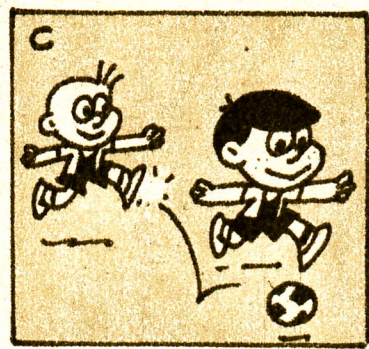
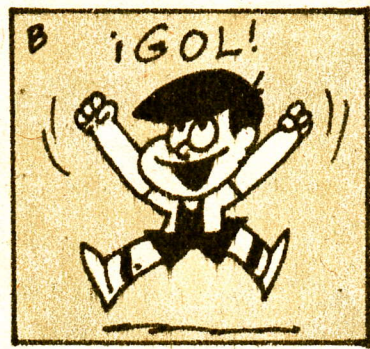
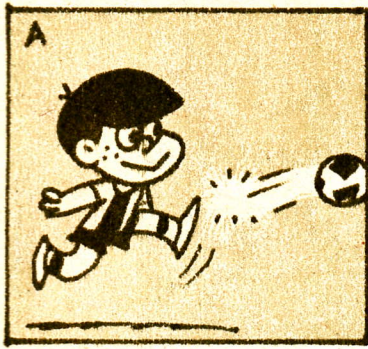
①

LOS NIÑOS QUEREMOS BAÑARNOS, PERO NO ENCONTRAMOS A LUCAS. AYÚDANOS A BUSCARLO Y COLOREA LA PÁGINA.

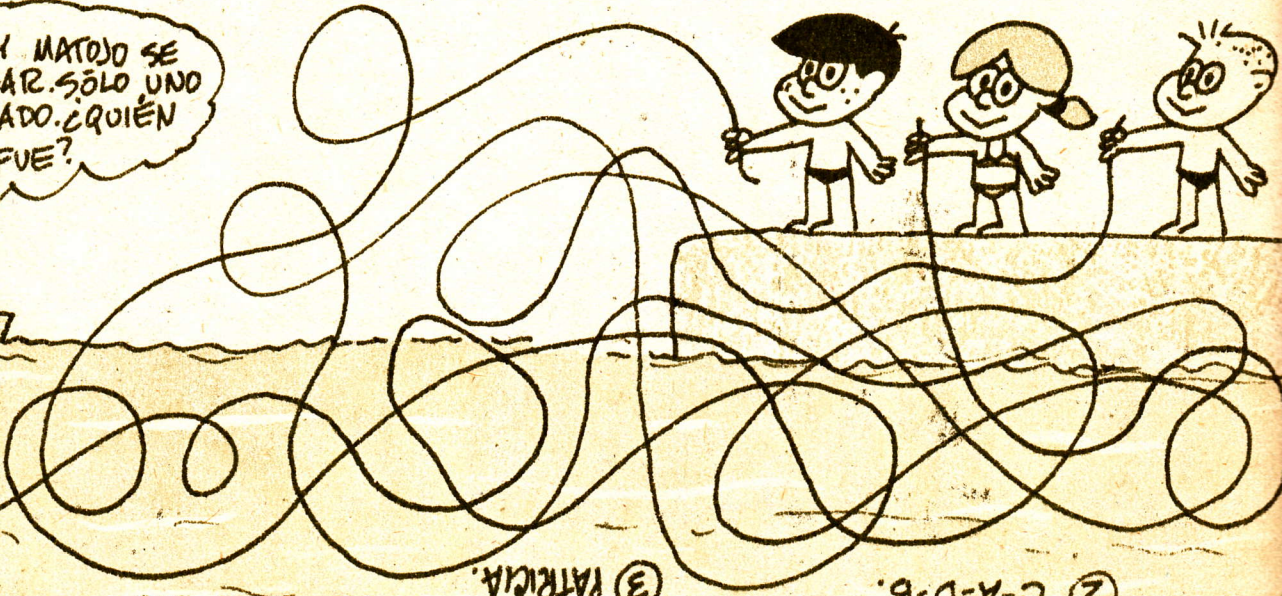
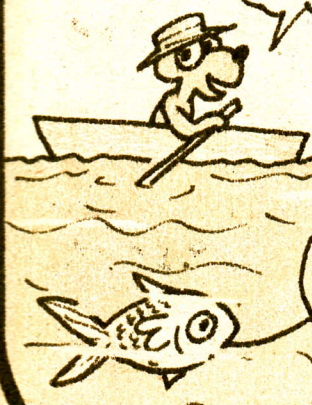


Guión y dibujos: Manuel Lamar (Lillo)

HISTORIETA EQUIVOCADA. AYÚDANOS A PONER ESTOS CUADROS EN ORDEN.



PATRICIA, IVÁN Y MATOJO SE FUERON A PESCAR. SÓLO UNO COGIÓ UN PESCADO. ¿QUIÉN FUE?



① LUCAS ESTÁ ENTRE LAS HOJAS DEL ÁRBOL, CERCA DEL PIE DERECHO DE PATRICIA. ② C-A-D-B. ③ PATRICIA.

LA FRENTE AL SOL Y SUDANDO

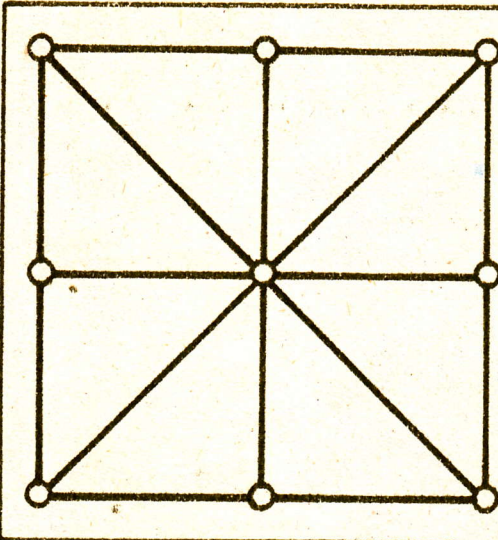
VOY EN EL BOTE REMANDO.





Diez o más jugadores se sientan en círculo. El guía da a cada uno de ellos el nombre de una ciudad o pueblo. A continuación dice: —En \_\_\_\_\_ las gallinas ladran y los perros cacarean. El niño con el nombre de la ciudad menciona nada responde: —No es verdad, en \_\_\_\_\_ los perros cacarean. . . Donde las gallinas ladran y los perros cacarean es en \_\_\_\_\_, El jugador que tiene el nombre de la ciudad que acaba de decir contesta igual que el anterior, diciendo otro de los nombres repartidos. Cuando alguno de los niños no responde o se equivoca, debe cumplir un castigo tal como: ladrar, cacarear o hacer otra cosa comi- ca. Cuando se acaban todos los nombres dados por el guía, el juego comienza otra vez con nombres de otras ciudades o pueblos.

### Perros y gallinas República Dominicana



### Cuba Tresillo

Quando eran niños, tus padres y abuelos se entretenían de lo lindo con este juego, también conocido como tres en raya o tatetí.

Con un tablero como el que muestra en la figura juegan dos. Cada uno utiliza tres fichas iguales, pero diferentes a las del contrario (pueden ser semillas, botones o piedrecitas). El propósito del juego es colocar las tres fichas en una línea ho-



rizantal, vertical o diagonal, a la vez que se trata de impedir que ello sea logrado por el otro jugador.

Al principio, ambos colocan por turno cada una de sus fichas en cualquier punto vacío del tablero. Si una vez que todas las fichas han sido colocadas, ninguno ha logrado situar las tres suyas en fila, los jugadores pueden mover alternadamente cada una de ellas a lo largo de cualquier línea hasta un punto cercano vacío. Gana el que logre colocar sus tres fichas en fila.

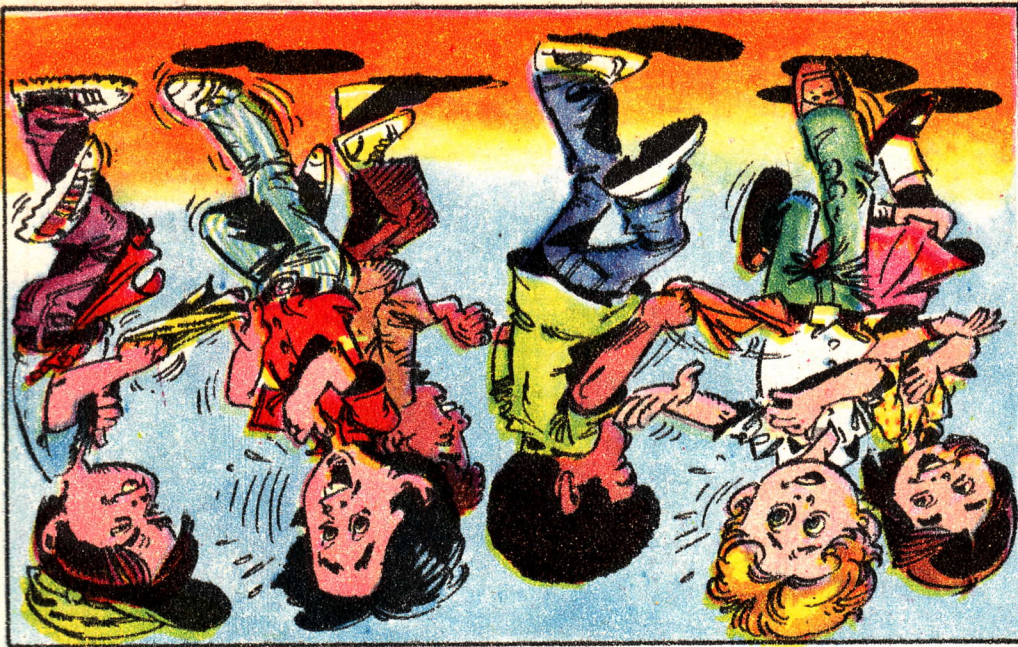
### ? Quién es?

Chile



Se reúnen ocho o más niños y forman una fila, parándose uno detrás de otro. El que hace de guía se sitta a la cabeza. El juego comienza cuando el guía dice: —Han visto a mi amigo? Los otros contestan a coro: —No, no lo hemos visto. El guía vuelve a preguntar: —¿Sabes ustedes dónde está? La respuesta es: —Sí, sí lo sabemos. Después, el guía avanza lentamente nueve pasos. Mientras tanto, los demás intercambian rápida y silenciosamente sus lugares en la fila. Uno de ellos corre se coloca detrás del guía. Los otros preguntan en alta voz: —¿Sabes quién es? Antes de responder, el guía puede hacer tres preguntas, por ejemplo: —¿Niño o niña?, ¿Alto o bajo?, ¿Gordo o flaco? Después que han contestado sus preguntas, el guía debe adivinar quién está parado a sus espaldas. Si acertó, continúa como guía; de lo contrario, es sustituido por otro de la fila.





regar su propio pañuelo, avanza hacia el otro para arrebatárselo, y si lo logra, gana. Los vencedores de cada pareja pueden retarse entre ellos hasta que queda un ganador final. El jugador que toca el suelo con el pie izquierdo o separa la mano derecha del pecho, se descalifica.

Varias parejas pueden jugar al mismo tiempo. Cada jugador sostiene un pañuelo en el cinto, apoya su mano derecha contra el pecho y salta sobre el pie del mismo lado. La mano izquierda libre se utiliza para alcanzar el pañuelo del contrario. Cada uno, mientras trata de pro-

### Venezuela Pelea de gallitos



Primer doblez



### Panamá De La Habana vino un barco

Este lindo juego nos trae el recuerdo de siglos pasados, cuando las flotas procedentes de España se reunían en La Habana antes de que sus barcos, cargados de mercancías, se dirigieran a los puertos de Panamá, Colombia, México y otros del continente.

Un grupo de más de diez niños se sientan formando un círculo. Uno de ellos tira un pañuelo a otro y dice en voz alta:

—De La Habana vino un barco cargado de... El jugador que coge el pañuelo menciona el nombre de un producto que comienza por la letra a. A su vez, lanza el pañuelo a otro niño, y así sucesivamente hasta que uno de ellos no puede decir el nombre de un producto que empiece por a. El juego continúa lanzándose el pañuelo al próximo niño, quien debe mencionar el nombre de un producto que comience por la letra b. Cuando se han utilizado todas las letras del alfabeto, termina el juego y comienza otro.



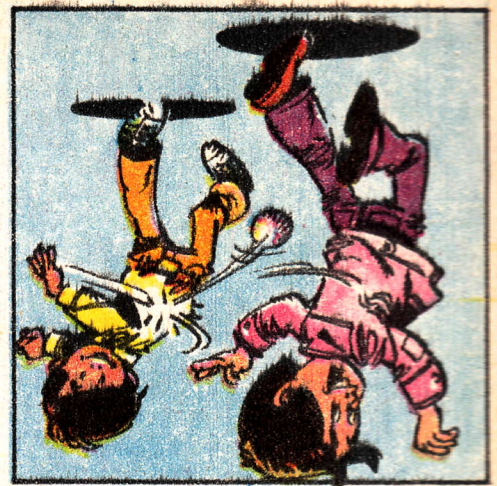


Si el que está fuera del círculo localiza la sandalia, toca en el hombro al jugador que la tiene e intercambia su lugar con él.

Que corra la cachanga.  
Que corra la cachanga.

Los otros cantan a coro:  
circula la sandalia y trata de localizarla. El jugador del grupo en la dirección en la cual se encuentra el círculo, camina alrededor por debajo de sus rodillas. Un niño, se pasa rápidamente de un jugador a otro formando un ángulo recto. La sandalia rodilla en el suelo y mantiene la otra apretado círculo. Cada uno apoya una de quince a veinte niños forman un es lisa y se sujeta al pie con una tira. una sandalia hecha de algodón. La suela

Colombia  
La cachanga



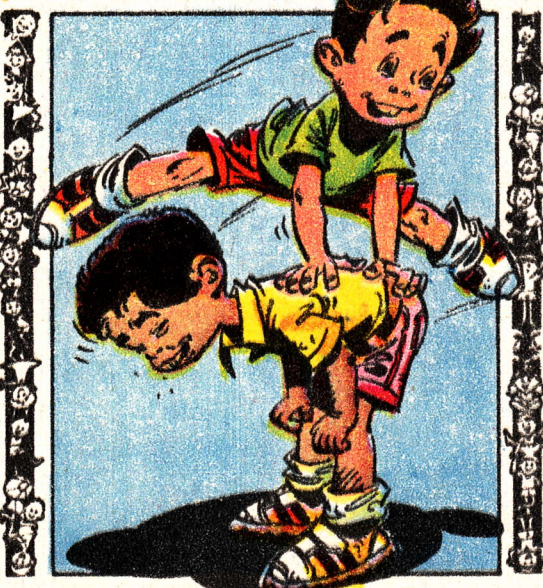
Es domingo y en un parque de Jalapa, ciudad mexicana, vemos muchos niños jugando. Dos de ellos están parados, uno frente a otro, a una distancia de cuatro metros. Uno tiene una pelota de cuatro o goma blanda, que golpea con una mano para alcanzar el cuerpo del contrario. El otro trata de esquivar la pelota echándose a un lado, saltando al aire o tirándose al suelo. Después de cinco intentos, los jugadores intercambian puestos. El ganador es el primero que toque a su compañero veinte veces con la pelota.

México  
Pina

# JUEGOS DE LOS NIÑOS LATINOAMERICANOS

Hace ahora cien años, José Martí, nuestro Héroe Nacional, escribió para los niños de América una hermosa revista llamada LA EDAD DE ORO. En el primer número había un trabajo titulado "Un juego nuevo y otros viejos." En él, Martí nos habla de diversos juegos de América, Europa, Asia. . . Y de su antigüedad e importancia. Y nos da noticias históricas muy lindas.

Para recordar el centenario de aquella revista, al tiempo que celebramos el Día de los Niños, aquí van para ti algunos juegos.



Texto: Rolando Alfaro  
Dibujos: Orestes Suárez

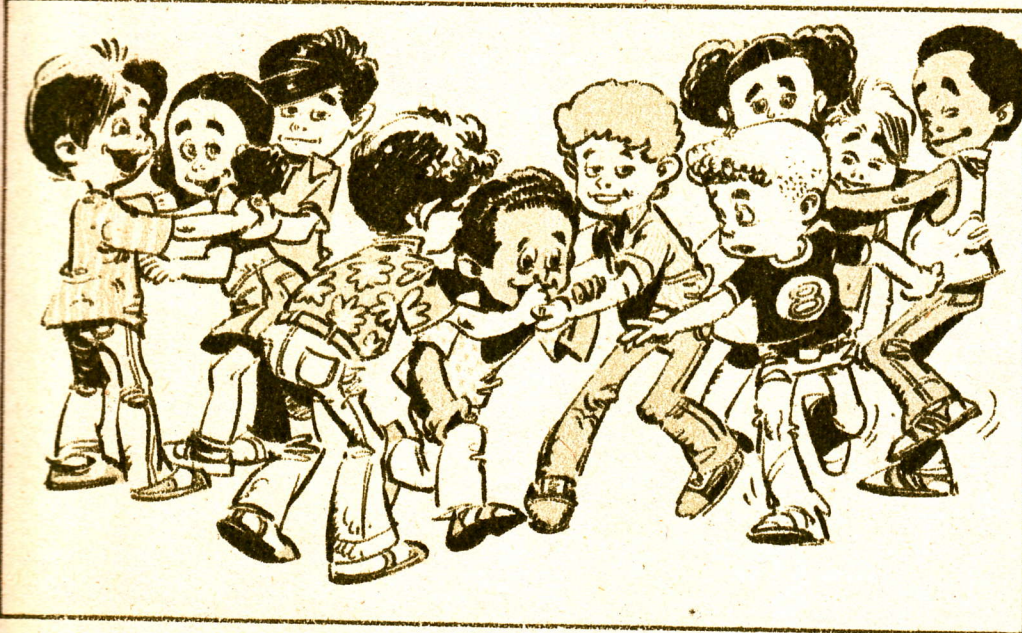
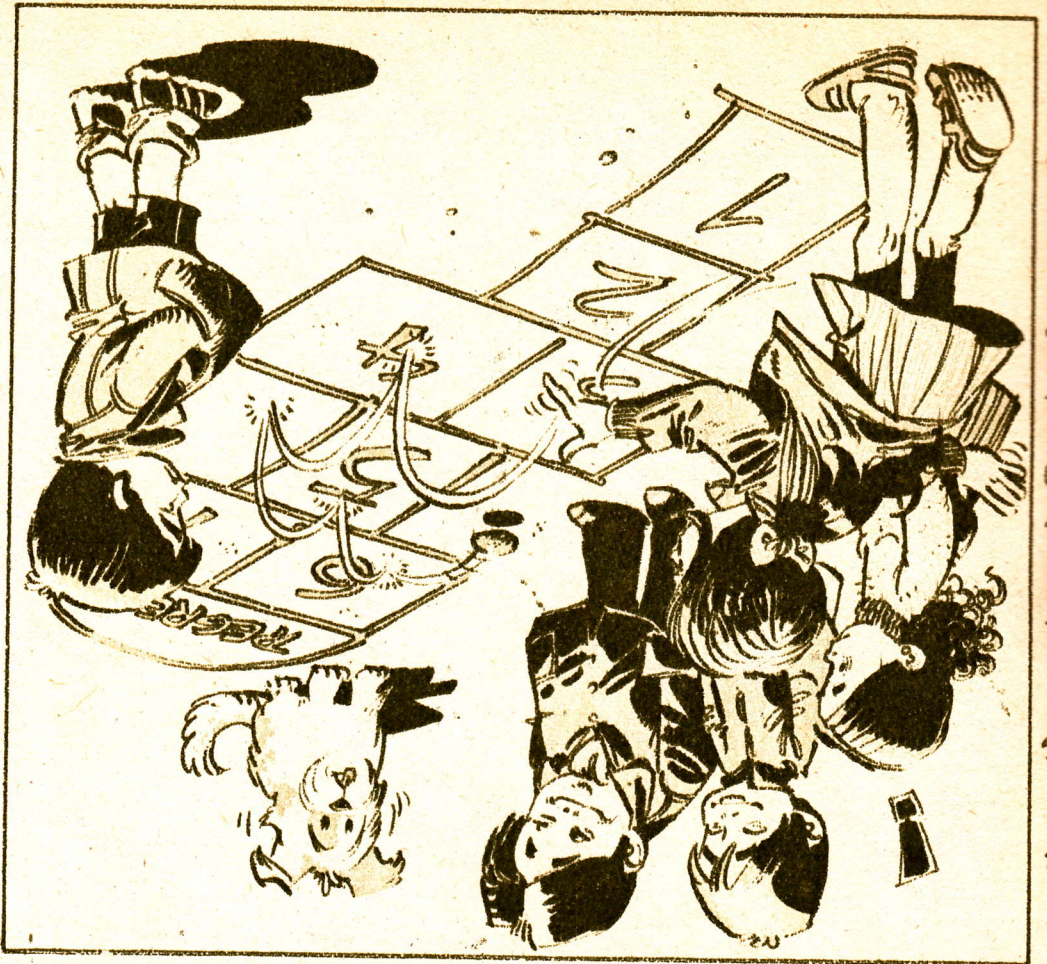
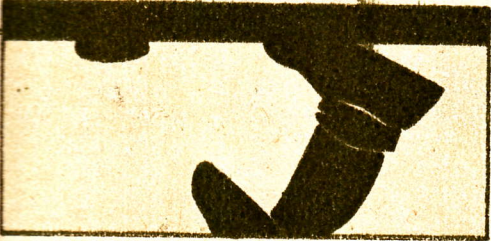
En todos los países de Nuestra América los niños tienen una gran variedad de juegos alegres y entretenidos. A lo largo de siglos se han transmitido de padres a hijos. No es extraño que en esta breve selección encuentres juegos de otros países, que con nombres diferentes y algunas variaciones, has practicado con tus compañeros. Es que todos los pueblos de Latinoamérica son una gran familia.

Así que, niños y niñas, ¡a jugar!



En su turno, cada niño lanza una piedra plana llamada teje al cuadro número 1 y comienza a saltar en un solo pie, cuadro por cuadro, siguiendo el orden de los números a partir del 2. Al llegar al área RESGRO apoya los dos pies, salta de nuevo dando media vuelta en el aire y vuelve a caer sobre ambos pies. Luego, regresa saltando hasta el cuadro número 2, recoge el teje y salta hacia afuera. Si lo ha hecho todo bien, continúa el juego lanzando la piedra cada vez a un cuadro con un número mayor, sobre el cual debe saltar sin pisarlo en el recorrido de ida y vuelta. Al regresar, recoge el teje desde el cuadro anterior y continúa saltando hasta salir. Si pisa alguna de las rayas, lanza la piedra fuera de uno de los cuadros o pierde el equilibrio, es sustituido por otro niño. Gana el primero que logre completar el juego a través de todos los números.

### Argentina Rayuela



### Brasil Coelho na toca

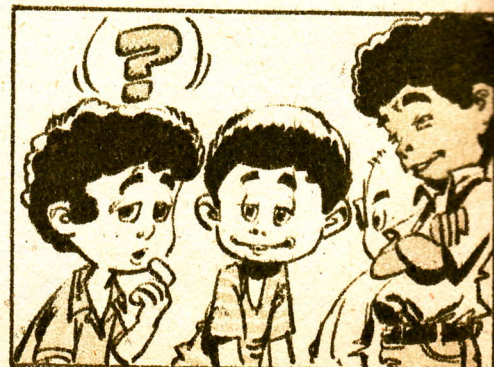
Entre diez o más niños se escoge a uno como conejo sin casa y los demás se reparten en grupos de tres. En cada grupo, dos se agarran de las manos formando una casa, en cuyo interior permanece el tercero, quien es el coelho na toca, que en portugués (1) significa conejo en su casa.

A una señal, todos los conejos deben correr hacia otra casa. El conejo sin casa debe alcanzar una para él. El conejo que se queda fuera espera para dar la señal y trata de convertirse en coelho na toca.

(1) El idioma que se habla en Brasil es el portugués.

### Puerto Rico Jardín de flores

De diez a veinte niños se sientan en círculo y el que hace de guía da el nombre de una flor a cada uno de los otros. Luego, el guía dice: —Vi un jardín de flores, pero no estaba la rosa. La rosa debe contestar: —La rosa sí estaba porque yo la vi en el jardín. Entonces el guía pregunta: —¿Qué flor faltaba? La rosa responde: —Faltaba la violeta. El niño con el nombre de esta flor contesta: La violeta estaba allí porque yo la vi, era el lirio el que faltaba. El juego continúa ligerito hasta que una flor falla al tener que responder. El que deja de contestar o equivoca el nombre de la flor, sale del juego. El último que queda sin fallar sustituye al guía.

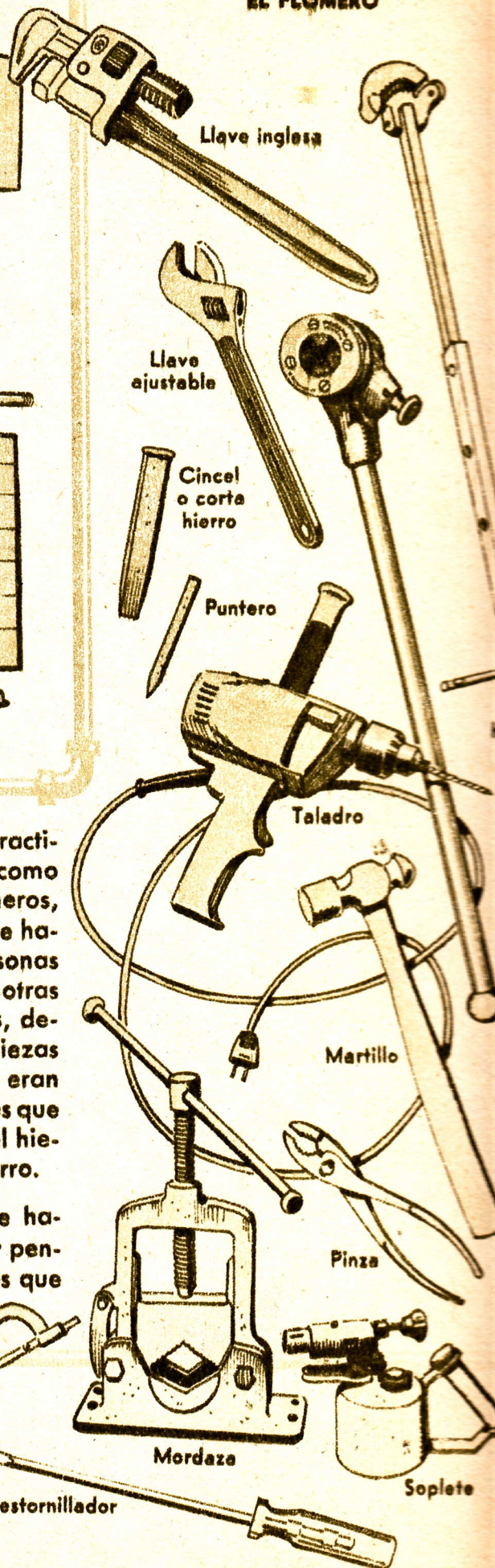


# EL PLOMERO

Texto: Emma Romeu - Dibujos: Roberto Alfonso



## HERRAMIENTAS QUE UTILIZA EL PLOMERO

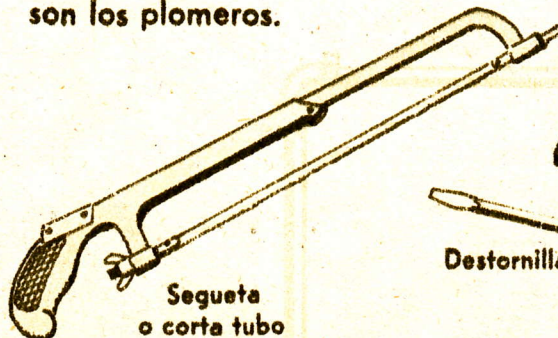


**A** HORA sí que estoy contento. Aprendí a poner una zapatilla. Es necesario ahorrar agua; por eso, y por lo que molesta el chin chin de una gotica cayendo, en cuanto empezó el salidero en la llave de la cocina, mi papá fue directo a cambiarle la zapatilla. Yo lo estuve mirando, y así fue como aprendí este pequeño trabajito de plomería.

Mi papá se hizo plomero en un curso que le dieron en la microbrigada. Yo le pregunté qué otros trabajos sabía hacer, y él me explicó que allí aprendió cómo colocar las tuberías que llevan el agua limpia a las casas, y las que botan el agua sucia y los desperdicios. También me dijo que le enseñaron a instalar lavamanos, inodoros, duchas, fregaderos... de manera que funcionen bien; además, sabe cómo hacer los arreglos necesarios cuando hay tupiciones o se rompe alguna pieza.

Dice mi papá, que a los que practican este oficio en otros países, como España, se les llama fontaneros, porque antes ellos eran los que hacían las fuentes donde las personas recogían el agua. En Cuba y en otras partes los llamamos plomeros, debido a que muchas de las piezas que utilizaban en otra época eran de plomo. Ahora los materiales que más se usan en plomería son el hierro, el cobre, el plástico y el barro.

Cuando mi papá terminó de hablar yo me quedé pensando y pensando en lo útiles y necesarios que son los plomeros.



UN BUEN OFICIO YO QUIERO,

POR ESO SERÉ PLOMERO.



# PERROS

Texto: Rosa Leyva — Dibujos: Felipe García y Orestes Suárez

El perro se llama Remolino. Y lo es de verdad. Corretea por la casa, juega con las chancletas de papá... Y cuando llego de la escuela, salta, ladra, mueve la cola, porque le da alegría verme.

Mi tía es veterinaria y me cuenta cosas sobre los perros porque sabe que a mi me gustan mucho estos animales. Dice que tienen buen oído y olfato; pueden reconocer el olor de su dueño entre otras personas y seguir el rastro; escuchar sonidos a gran distancia. Y que aprenden con facilidad. Esto es verdad, porque Remolino ya sabe dar la patata, se echa en el piso si se lo ordeno...

Yo he visto en el circo perros que hacen cosas muy graciosas, y mi amigo policía me explicó cómo se entrena a los perros que ayudan a descubrir a los delincuentes.

Mi tía me aclaró que el perro es amigo de las personas desde épocas muy lejanas. Fue el primer animal que el hombre domesticó. Desde entonces le sirve de compañía, de guardián, así como para guiar a los ciegos, para cazar...



En las regiones heladas los perros sirven para arrastrar los trineos.



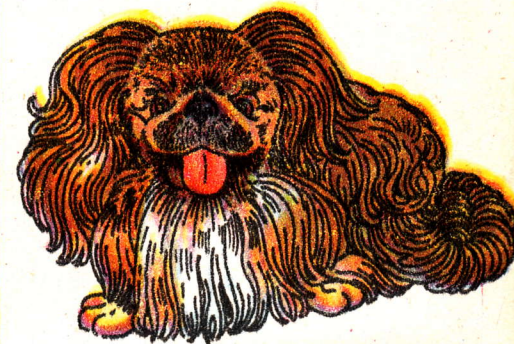
Pastor alemán



Perro de aguas



Cocker Spaniel



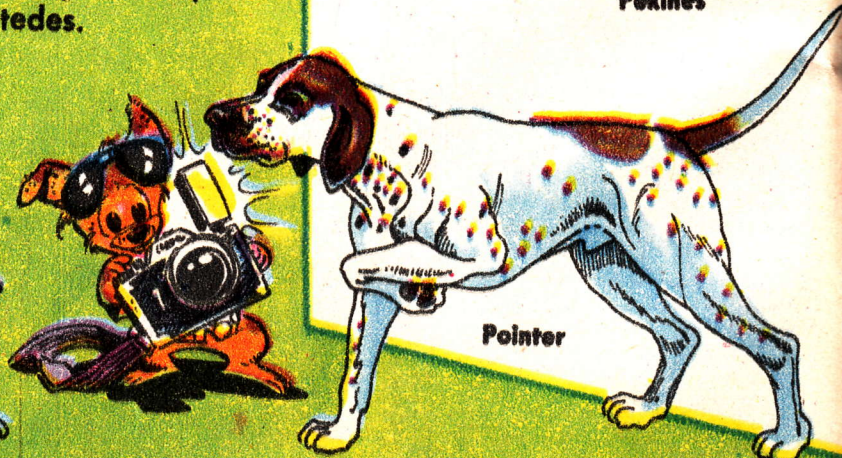
Pekinés

Ella me enseñó un libro donde se ven algunas razas de perros, que se diferencian entre ellos no sólo por el tamaño, sino por sus costumbres. Los hay chiquiticos como el chihuahua o grandísimos como el de Terranova.

Cuando Colón vino a Cuba se encontró con que los indios taínos tenían perros mudos.

Mi tía me dijo algo curioso: "¿Te fijaste que cuando Remolino corre, luego saca la lengua y respira fuerte? Eso lo hace porque es así como sudan los perros".

Y del libro que ella me mostró escogí los que más me gustaron para mostrárselos a ustedes.



Pointer

MI PERRO VINO CONMIGO

PORQUE ES MI MEJOR AMIGO.







**San Bernardo.** (Se le enseña a buscar personas que están perdidas en las montañas).

**Dobermann**

**Terranova.** (Es muy buen nadador; se le utiliza para salvar personas en peligro de ahogarse).

**El dingo** es un perro salvaje que vive en Australia.

**El dolo, de Indonesia,** no se deja domesticar.

Hay perros que prestan gran utilidad en los laboratorios para investigaciones sobre diversas enfermedades.

**Galgo**

**Boxer**

EL PERRO ES UN CENTINELA

QUE ESTÁ NOCHE Y DÍA EN VELA.



# el capitán Plum

GUION Y DIBUJOS



¡YA CASI ESTA TERMINADA NUESTRA REPRESA, AMIGOS DE LA ISLA!

SI, PERO ME PREOCUPA QUE ESOS PIRATAS NO HAYAN VENIDO A ECHARLO A PERDER TODO. ¡GUARDIAS!

¡A LA ORDEN, DON SAPO.

¡ALERTAS!

SNIP  
SNIP  
SNIP



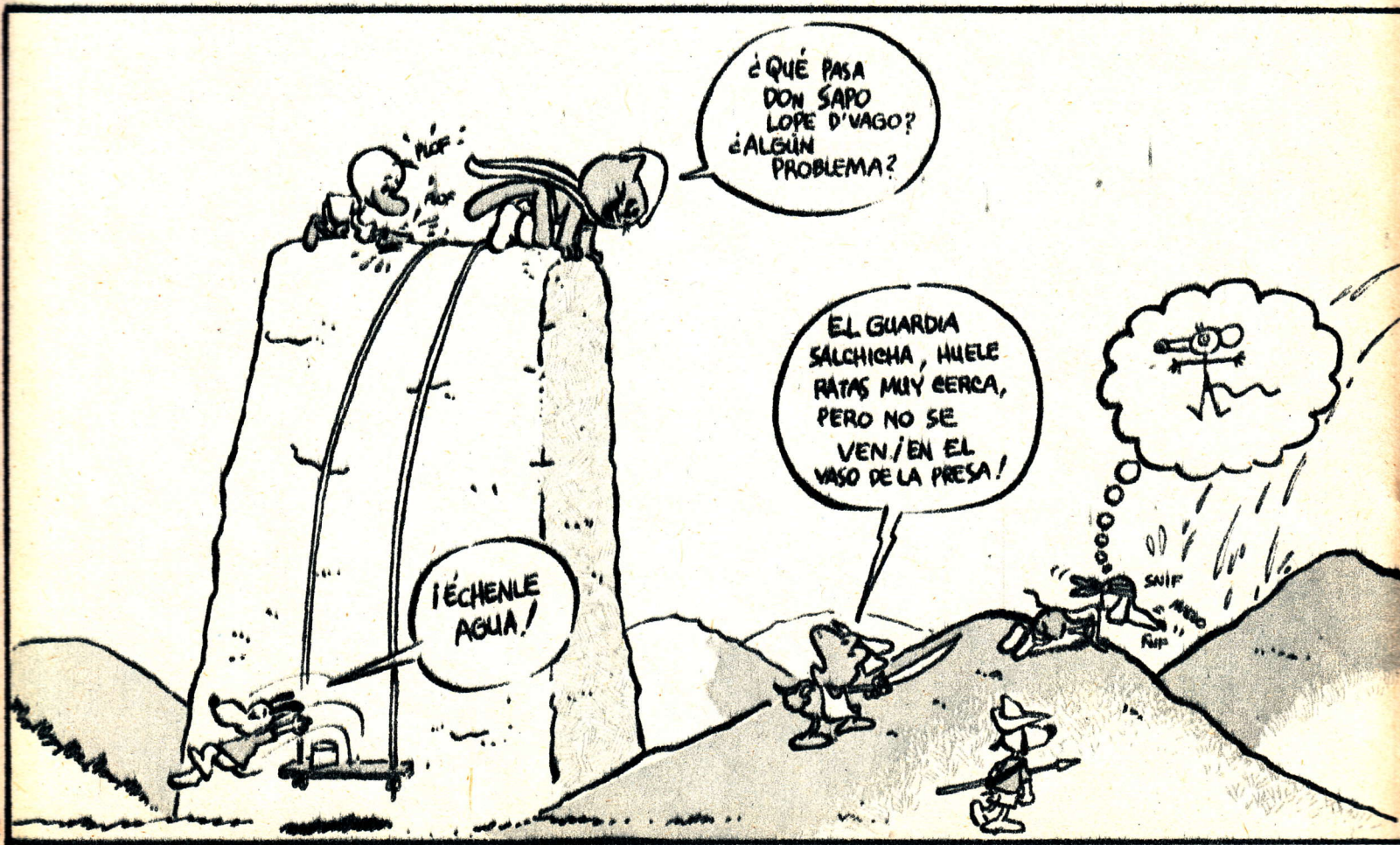
¿HASTA CUANDO HAY QUE CAVAR?

HASTA EL SUELO DE LA REPRESA! ES OTRA IDEA GENIAL DEL JEFE

...Y CUANDO VAYAN A LLENAR SU PRESA, ¡LES SABAREMOS EL AGUA POR AQUI!

¡MUCHOS PEANES, PERO A MI SIEMPRE ME TOCA TRABAJAR POR TODAS ESTAS RATAS DE MUÑEQUITOS! ¡BAM!

¡SERÁ EL ROBO DEL AÑO!



¿QUÉ PASA DON SAPO LOPE D'VAGO? ¿ALGÚN PROBLEMA?

EL GUARDIA SALCHICHA, HUELE RATAS MUY CERCA, PERO NO SE VEN/EN EL VASO DE LA PRESA!

¡ÉCHENLE AGUA!

SNIP  
RIP



ME GUSTA TOMAR EL AGUA

EN UN VASO DE MAJAGUA.





EL PLAN ES PERFECTO. LES VACIAREMOS SU PRESA.

PERO



¡NADA DE PEROS!  
¡ES UN PLAN MÍO!



NO PUEDE SER LO QUE ESTOY PENSANDO, LOPE; SERÍA UN PLAN ABSURDO. NI LAS RATAS... ¡JUM!

PERO EL LAS HUELE DEBAJO DEL AGUA



RECUERDE QUE LAS RATAS SON MUY MALAS, CAPITÁN.

NO SE TRATA DE ESO, DON SAPO, ES QUE ELLAS...



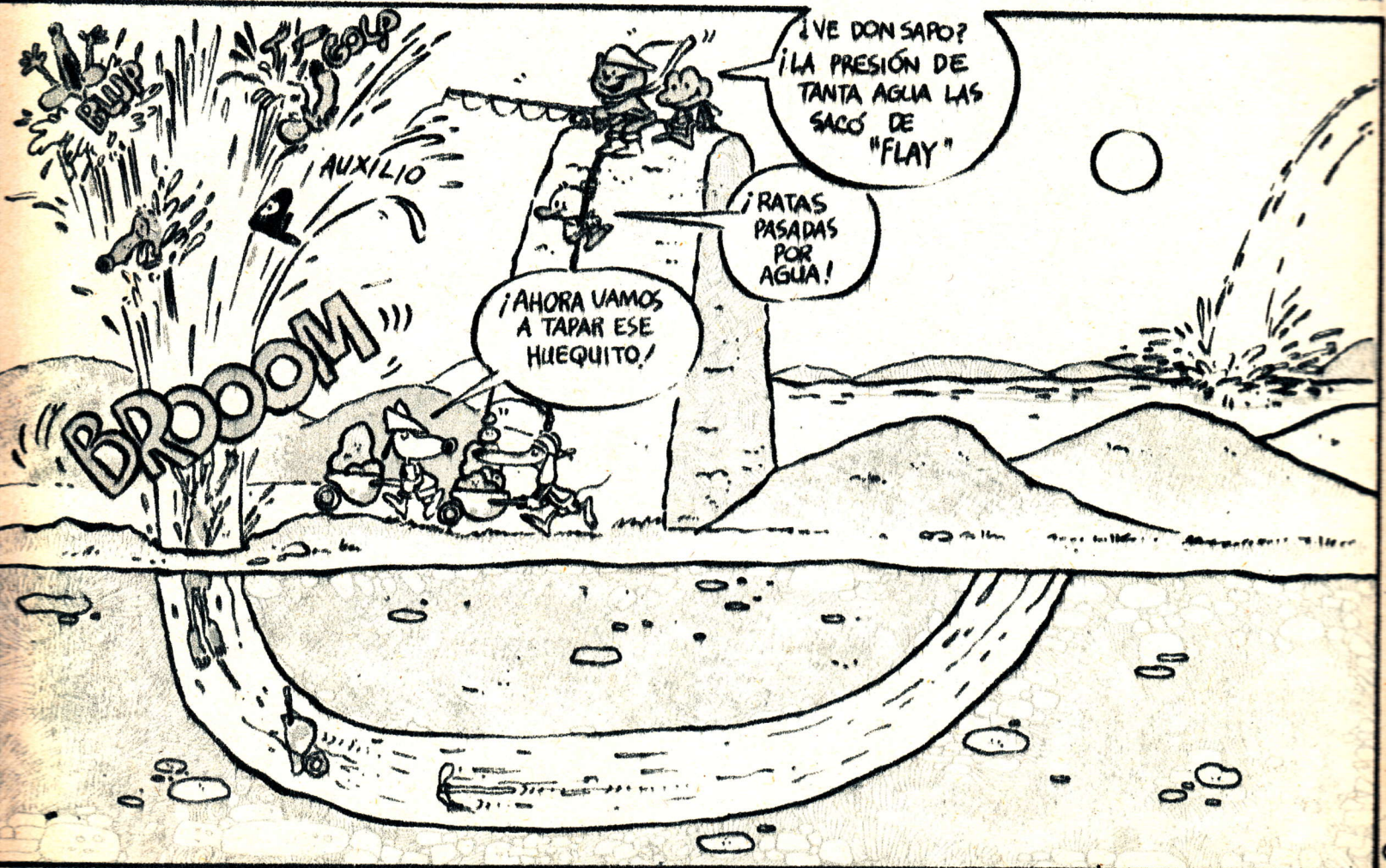
¡PREPAREN LOS CUBOS!  
¡VAMOS A ROBARLES EL AGUA!

¡YA VOY A SALIR!



¡VAMOS TODOS AL MURO!  
¡VAMOS A PESCAR RATAS BOBAS Y MONGUITAS!

PERO...



¿VE DON SAPO?  
¡LA PRESIÓN DE TANTA AGUA LAS SACÓ DE "FLAY"

¡RATAS PASADAS POR AGUA!

¡AHORA VAMOS A TAPAR ESE HUEQUITO!

AUXILIO

BROOM

UNA NUBE APARECIÓ

Y DE REPENTE LLOVIÓ.

# ELPIDIO VALDÉS



¡BUENO...!  
¿QUÉ PASA  
AQUÍ?

TRAJE A REVISAR MI REVÓLVER...  
Y AUNQUE SU CABO ARMERO



DICE QUE ESTÁ  
BIEN, YO DIGO  
QUE TIRA MAL

¡ESTÁ BIEN...! ¡QUIEN APUNTA MAL  
ES USTED!



CREO QUE SU PROBLEMA ES QUE CIERRA LOS  
DOS OJOS ANTES DEL DISPARO.

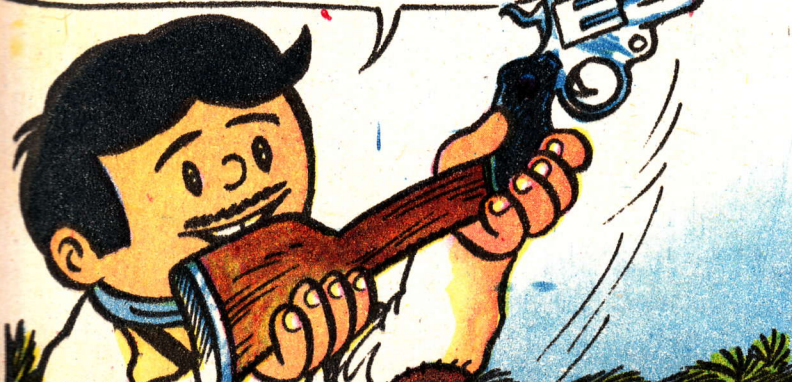


¡PERO...!

¡NO LE PERMITO!! USTED NO HA ESTUDIADO LAS  
ARMAS COMO YO... USTED APRENDIÓ LO POCO  
QUE SABE AQUÍ EN LA MANIGUA... ¡LE  
APUESTO MIS ESPUELAS DE PLATA  
A QUE ES UN DEFECTO DEL  
REVÓLVER!



BUENO, BUENO... TENIENTE, PRUEBE  
PUNTERÍA CON MI REVÓLVER.



¡OH, UN "MODELO RUSO"! ¡EXCELENTE ARMA!  
¡QUÉ APROPIADO  
CULATÍN,  
CORONEL!



LOS PILOTES QUE HAY AQUÍ

SON TODITOS DE JIQUÍ.



GRACIAS... AUNQUE LO USO POCO... ¡BIEN, TENIENTE, PUEDO GARANTIZARLE QUE ESTA ARMA ESTA EN REGLA! ¡AFÍÑQUESE EL CULATÍN EN EL HOMBRO...



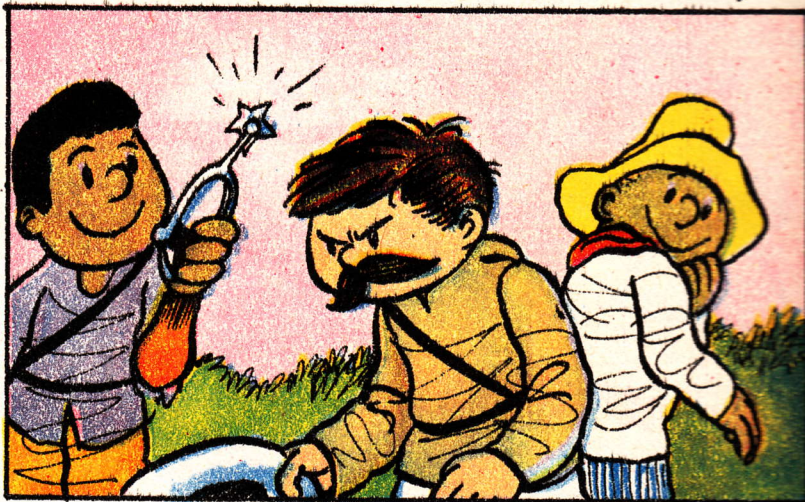
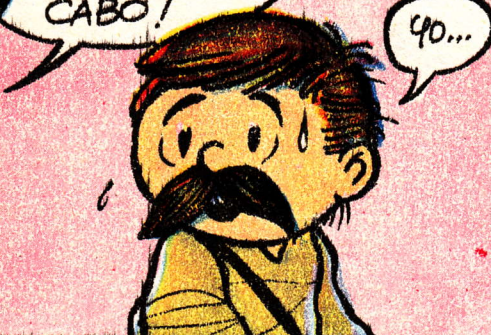
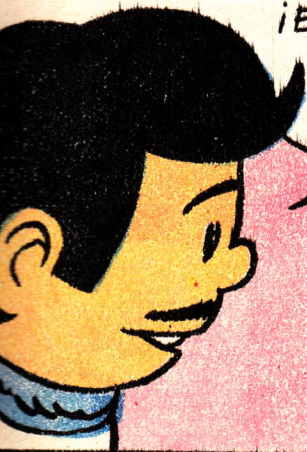
CONCÉNTRERE... TÓMESE SU TIEMPO... CON CUIDADO...



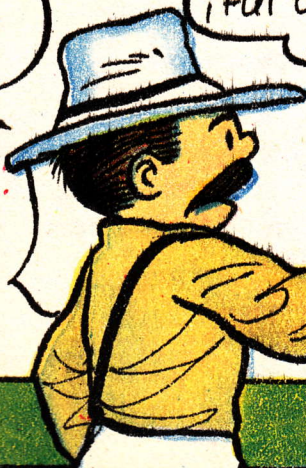
¡SÍ! ¡CIERRA LOS DOS OJOS!



PERDONE EL TRUCCO DE DÁRSELO SIN BALAS... ¡ERA LA ÚNICA MANERA DE COMPROBAR LO QUE DECÍA EL CABO!



GRACIAS, CORONEL!



¡FUI UN "PESAO" PERO APRENDÍ MI LECCIÓN!

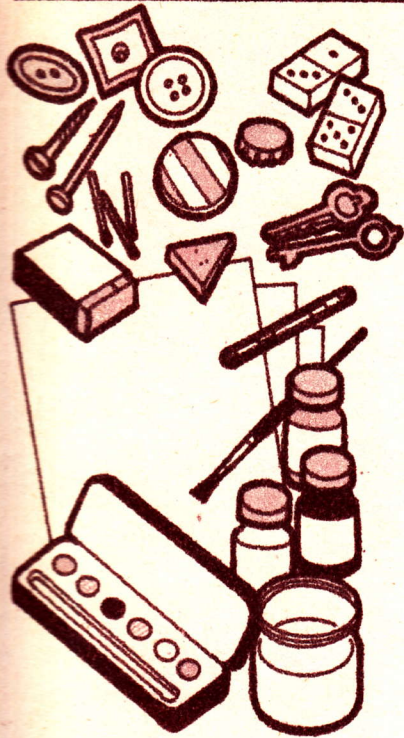


EL CABO ES UN EXPERTO, TENIENTE, AUNQUE NO HAYA PODIDO ESTUDIAR. ¡CUANDO SIENTA QUE SE VA A PONER "PESAO"... ACUÉRDESE DE HOY!



# VAMOS A IMPRIMIR OBJETOS

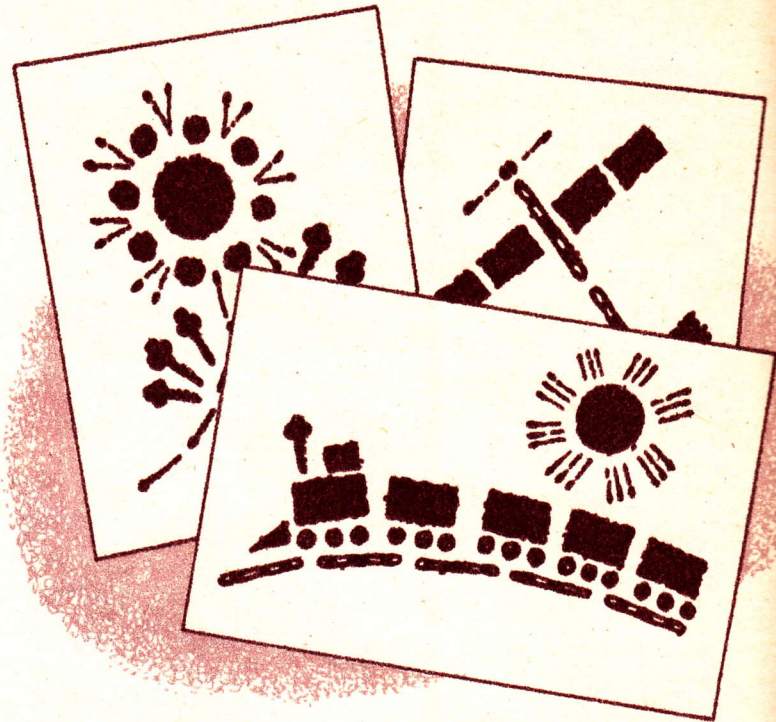
Texto: Ana María Erra - Dibujos: Roberto Alfonso



**B**USCA en la casa diferentes objetos pequeños que ya no se usen, tales como botones, tornillos, vasitos de yogurt, clavos, pedacitos de madera, llaves viejas, tapas de los pomos de leche. Busca también entre los juguetes: a lo mejor encuentras rueditas, ejes, el brazo de una muñeca...

¿Qué más se necesita? Pues esto: hojas de papel (puede ser de periódico), un pincel, acuarelas o temperas y agua.

Ahora, a trabajar.



**1.** Reúne los objetos que encuentres; coge los que más te gusten y piensa qué puedes armar con ellos.

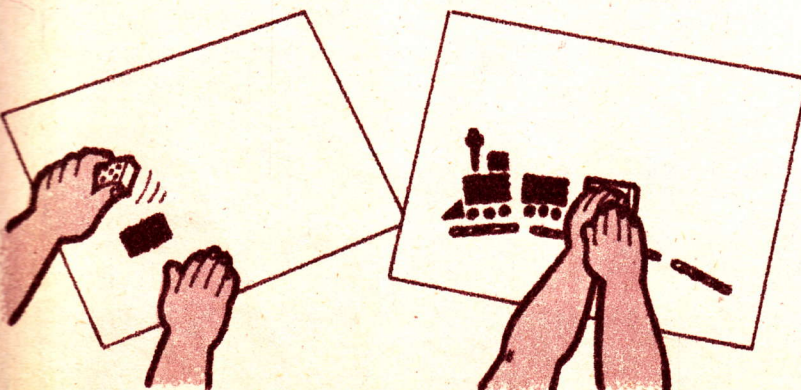


**2.** Arma sobre la hoja de papel lo que prefieras: una casa, un tren, un camión, un puente, un robot...

**3.** Moja un poquito el pincel en agua y luego en la pintura, y pinta por un lado cada objeto que vas a imprimir.



**4.** Aprieta la parte pintada del objeto sobre el papel; presiona fuerte con los dedos.



**5.** Al levantarlo verás que el objeto quedó impreso. Repite lo mismo con otros objetos hasta terminar la figura que inventaste. Por ejemplo, si el objeto es redondo y deseas hacer con él las ruedas de un tren, lo imprimes varias veces.

El juego se repite cambiando la posición de los objetos como si armaras un rompecabezas.

A jugar entonces imprimiendo esas pequeñas cosas. Verás qué lindo.

QUE NINGUNO EN ESTO FALLE:

NADA DE JUEGO EN LA CALLE.



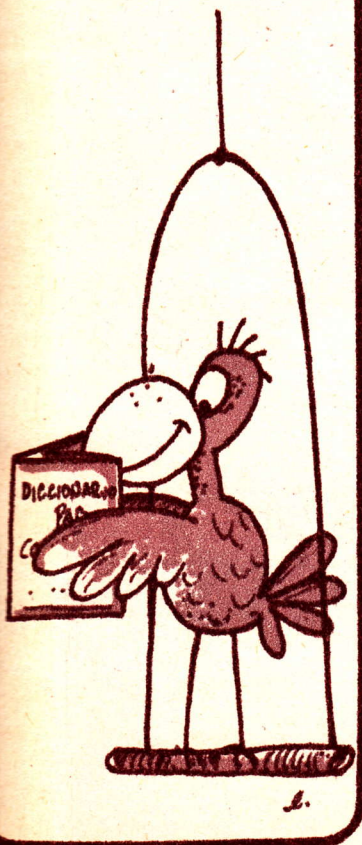
# LE DÍ A MI COTORRA

Texto: Giordano Rodríguez  
Dibujo: Manuel Lamar (Lillo)

Le dí a mi cotorra un buen diccionario para que así ampliara su vocabulario.

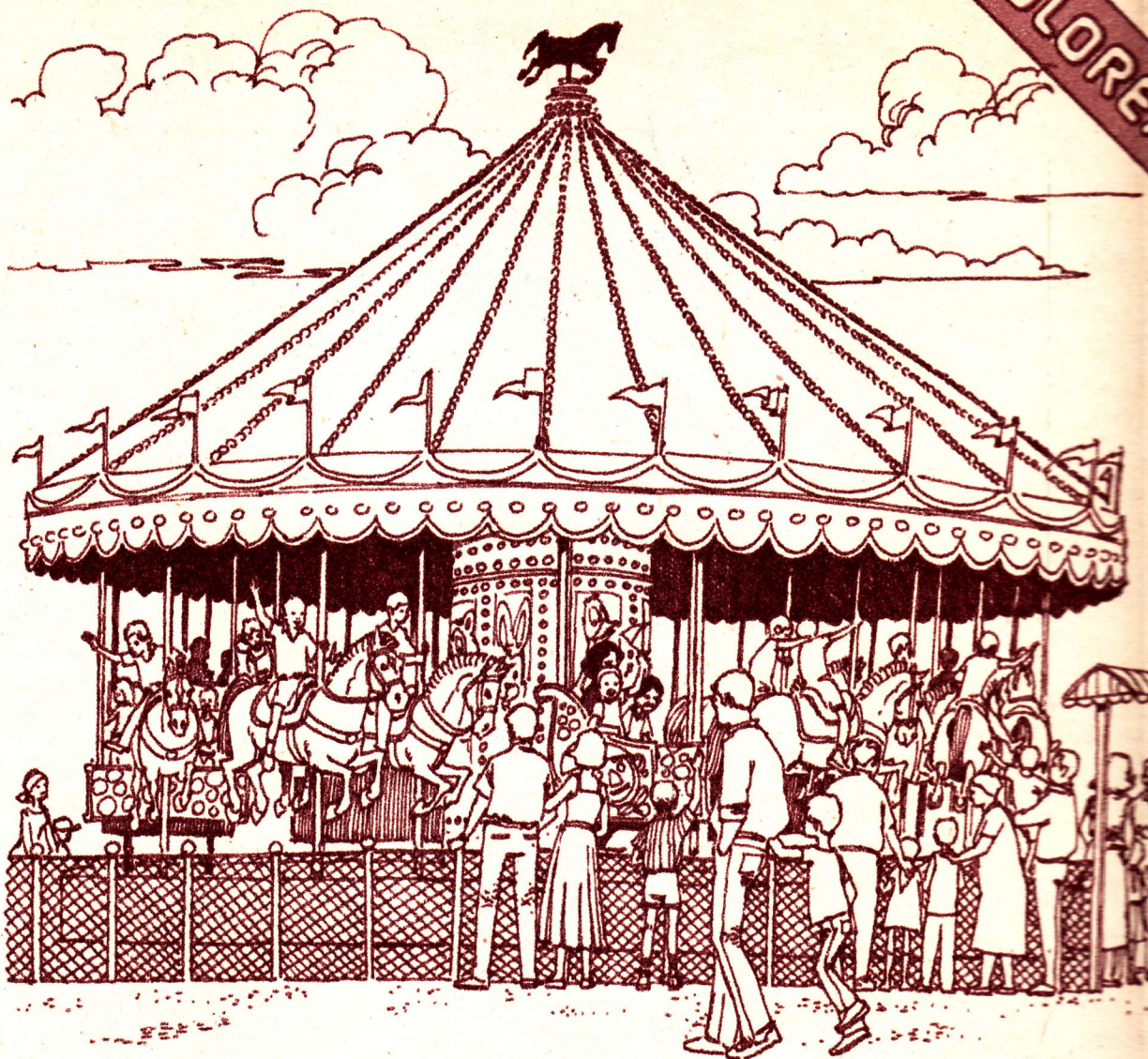
Pasó una semana y un mes: la cotorra me fue pareciendo bastante modorra.

Chillaba y no hablaba; brincaba; comía pero nunca pude ver cuando leía. Le dí mil consejos para su futuro: —aquel que no estudia lo ve todo oscuro. Y al fin la cotorra muy avergonzada demostró estudiando ser muy aplicada.



A UNA CEIBA ME SUBÍ

Y EN LAS RAMAS ME DORMÍ.



## LOS CABALLITOS

Texto: Emma Romeu — Dibujos: Orestes Suárez

**S**UBEN y bajan, bajan y suben los niños montados sobre caballos de madera. Dan vueltas y más vueltas cabalgando. Tal parece que no se cansarán nunca de gritar en el lindo tióvivo.

Se cuenta que este aparato se inventó hace muchos años en Francia, donde le pusieron el nombre de carrousel. Después apareció en España y allí lo llamaron precisamente tióvivo, o caballitos, o calesita. (Calesita se le llama también en algunos

países de la América del Sur).

Antes eran impulsados por caballos de verdad, que daban vueltas desde el centro con los ojos tapados. Ahora los tióvivos se mueven generalmente utilizando motores eléctricos; y a la vez que giran pueden oírse bonitas canciones.

Existen tióvivos en casi todos los parques de diversiones del mundo. Y no creas que solamente son de caballitos. Los hay con otros animales como chi-

vos, patos, cisnes, elefantes... y también con forma de autos, aviones, motocicletas... y hasta de naves espaciales.

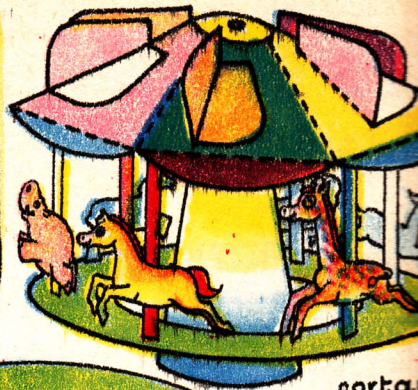
Algunos tióvivos parecen circos con tantos adornos, luces y banderitas de colores. A veces hasta los cubre una carpa como la de los propios circos. Y la verdad es que también así resultan muy divertidos y alegres. Fíjate en lo contentos que van los niños, mientras pasean en redondo montados en sus caballitos.

COLOREA

# PARA ARMAR

Dibujos: Felgar y René

INSTRUCCIONES: PEGA ESTAS PIEZAS EN UN CARTÓN O UNA CARTULINA Y LUEGO RECÓRTALAS CON CUIDADO. FÍJATE EN LOS NÚMEROS DE LAS PIEZAS Y EN LOS DIBUJOS QUE EXPLICAN CÓMO ARMAR EL GARRUSHEL. EL CLAVO SERÁ EL EJE PARA QUE DÉ VUELTAS. PUEDES HACERLO GIRAR CON LA MANO O SOPLANDO EN LAS ALETAS QUE TIENE EL TESOHO. OBSERVA ESTE OTRO DIBUJO. →



corta  
-----  
dobla

