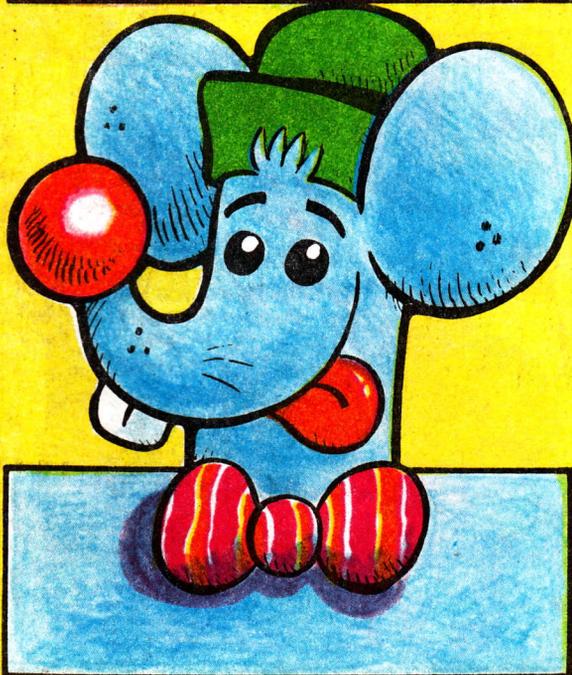
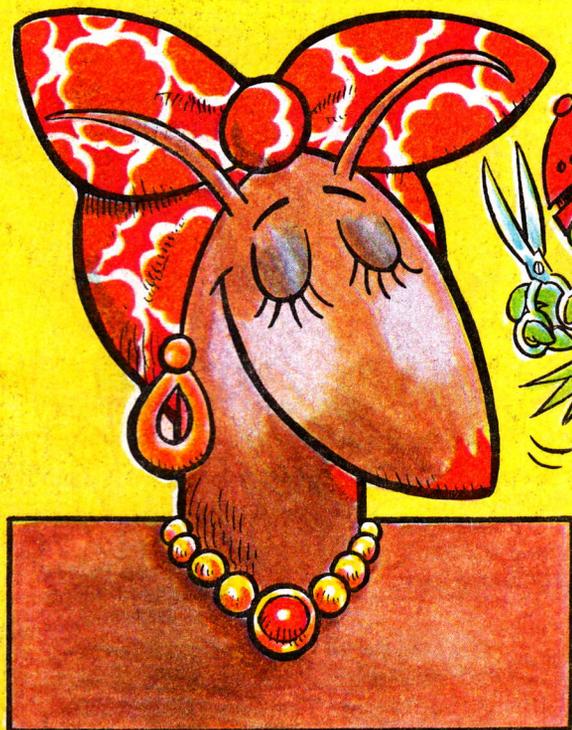


Zunzunjuego

UNA REVISTA TODA PARA RECORTAR

Y ARMAR —



LA CUCARACHITA MARTINA

Adaptación: Ana María Luján - Dibujos: Ernesto Padrón.

PERSONAJES: **Cucarachita Martina**
Ratoncito Pérez
Narrador (oculto)

Martina: En cuanto termine de barrer, me bañaré y me sentaré en el sillón del portal.

Narrador: Y de pronto, nuestra amiga vio en el suelo algo que brillaba...

Martina: ¡Oh, un centavo nuevecito! Lo guardaré para comprar algo. Déjame ver... ¿dulces? ¡no, no, no! engordaría... ¿caramelos? ¡qué va! Producen caries... ¡ah, ya sé! Compraré polvos y me empolveré la cara.

Narrador: Y así hizo. Más tarde, cuando se sentó en el portal comenzó el desfile: el chivo, el gallo, el abejorro... La encontraban tan linda que la pedían en matrimonio. Pero ella antes de aceptar preguntaba:

Martina: Cuando duerme ¿cómo hace?



PARA FERRAR UN LIBRO O UNA LIBRETA: SIGUE LAS INDICACIONES DE LOS DIBUJOS

Narrador: Cada uno le respondía, pero ninguno le agradaba. Pues el que no roncaba, silbaba como una locomotora, otros zumbaban o daban vueltas en la cama. Hasta que...

Ratoncito Pérez: ¡Buenas tardes, vecina mía, ¡qué linda está!

Martina: ¡Oh! Como no soy bonita se lo agradezco más.

Pérez: Yo la encuentro preciosa. Además es una magnífica cocinera y una vecina servicial. Ejem... ¡No se puede pedir más! ¿Se quiere casar conmigo?

Martina: ¡Qué halagador es! Pero va muy aprisa. Usted es un buen constructor y una persona agradable. Pero para casarme tengo que conocerlo mejor. Dígame, cuando duerme ¿cómo hace?

Pérez: Yo ni ronco, ni silbo. Me quedo quietecito y tengo unos sueños bellísimos. Puedo contárselos cuando me despierte.

Martina: Ya veo que usted será un esposo de primera. Así que, de acuerdo. Anunciamos nuestro matrimonio.

Narrador: Pronto se celebró la boda y los vecinos disfrutaron de las golosinas que prepararon los amigos de la simpática pareja. Y días después...

Martina: Esposo mío, vigila la sopa. Ya le eché una gran cebolla. Voy a ver a la comadre Jicotea que está malita. Regresaré enseguida. Chao.

Pérez: ¡Hum, qué rico huele esta sopa! Me lavaré las manos y la probaré.

Narrador: Pero el muy imprudente se inclinó tanto para alcanzar la cebolla que... ¡cataplún! Se cayó.

Pérez: ¡Auxilio! ¡socorro! ¡me ahogo, me quemó!

Narrador: Menos mal que los vecinos corrieron a ayudarlo, que sí no... Cuando Martina regresó lo encontró chamuscado y muy triste porque la olla se viró y la sopa se derramó.

Martina: ¡Ay, ratoncito, tan goloso y tan imprudente! Si íbamos a comer juntos. ¿No podías esperarme? ¿Cuándo aprenderás?

Pérez: Te lo juro, mi cucarachita. No lo haré más. Por poco te converties en la viudita Martina.

Narrador: El goloso y el impaciente siempre pierden. Así que todos le diremos a coro:

¡Ratoncito Pérez, caíste en la olla por la golosina de la cebolla! Y te decimos de corazón: ¡qué te sirva de lección!

FIN

INSTRUCCIONES:



SI PUEDES, CUBRE ANTES TUS MANOS CON UNAS ROPITAS DE TELA O PAPEL

LOS DEDOS PULGAR Y DEL MEDIO SERÁN LOS BRAZOS

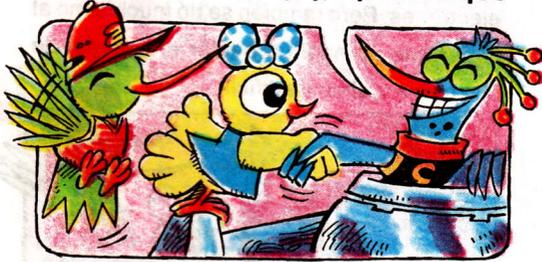
2 CONSTRUYE UN PEQUEÑO TEATRO (RETABLEO) CON UNA CAJA O CON PEDAZOS DE CARTÓN Y CARTULINA. TAMBIÉN PUEDES UTILIZAR UNA TELA.



3 ¡Y A ACTUAR SE HA DICHO!



Muchas gracias a ustedes y a los niños que me han ayudado. No los olvidaré. Los quiero mucho a todos. Pronto volveré a visitarlos y seguro ya habré aprendido a entender mi español. ¡Que cómico!



Ya era de noche cuando el platillo volador encendió los motores y se llenó de lucesitas en colores. Cuando partió casi no dio tiempo de seguirlo con la vista, pues enseguida se perdió entre las miles y miles de estrellas que casi no cabían en el cielo.

8



-¿Qué tú dices? ¿Que habla el español al revés?- preguntó Zunzún.

-¡Anjá!- respondió Bijirita- Vamos a pedirle a los niños que estén leyendo este cuento, que pongan la página de la revista frente a un espejo y seguro podrán leer lo que nos ha dicho el visitante extraterrestre.

Y efectivamente, así fue como pudieron entender al pajarito Chupix, ya que el espejo invierte la imagen, y lo que está a la izquierda lo pone para la derecha y viceversa; por eso los niños pudieron leer las palabras y después contarle todo a Zunzún y a Bijirita.



6

UN PAJARITO EXTRATERRESTRE

POR: EFADRON/98

Zunzunzún



-¿Qué es eso?- dijo asombrado Zunzún.

Aquello parecía un pájaro metálico. Surgió así, de pronto, entre las palmas. Era, sin dudas, un platillo volador pero chiquitico.

-¡Oye, eso viene para acá!- gritó Bijirita.

1

-¿Qué dijo él?- preguntó Bijirita.

-Yo no entendí nada- le respondió Zunzún.

Los dos tenían miedo, pero también curiosidad. Además, aquel pajarito los miraba con una carita que daban ganas de ser sus amigos. Entonces el visitante sacó una especie de libro, lo revisó un momento y volvió a hablar:

¡Hola, buenas tardes! No hablan aquí en Cuba el idioma español? No les voy a hacer daño. Soy un amigo. Vengo de otro planeta. Sólo necesito electrones. ¿Entienden? E-
lectrones... ¿me ayudan?



3

Pero cuando iban a salir huyendo, ya el platillo estaba posándose junto a ellos. Unas patitas de hierro le sirvieron para sujetarse de la rama del árbol. Luego se oyó como si una cafetera estuviera colando café, se abrió una puerta y se asomó un pajarito extraterrestre, que dijo:

!Un saludo cósmico para ustedes!
 Me llamo Chupix y necesito un poco de electrones para cargar el motor de la nave. Sin ellos no podré regresar a mi querido planeta ¿Me ayudan?



2

Luego nuestros amigos escribieron en un papel un mensaje para Chupix y también lo colocaron frente a un espejo, para que pudiera leerlo al revés. El pajarito extraterrestre se puso muy contento al saber que cerca de allí había un poste eléctrico. De ahí sacaría los electrones. Pero también se rió muchísimo al saber que aprendió a hablar el español de una forma realmente difícil.



Más tarde, cuando ya tenía los motores de la nave listos para partir, se despidió con abrazos y besos de Bijirita y de Zunzún, y les dijo:

7

Zunzún y Bijirita se miraron y se hicieron gestos de que no habían comprendido nada. -Mire, amigo, -dijo Zunzún- nosotros le damos la bienvenida en nombre de todos los animales del Palmar de Compay Grillo. Pero, no se ponga bravo, es que no entendemos su extraño lenguaje... ¿En que podemos ayudarlo?

Pero cuando Chupix oyó esto, puso tremenda cara de tristeza y empezó a murmurar algo, como lamentándose. Y enseguida dijo:



4

!Oh, nuestras computadoras se han desajustado! A cada hora se hacen los cálculos y por lo tanto este pájaro también tanto ellos tampoco me comprenden. Y ¡imposible! no tengo computadora para avisarles!



-Oye, Zunzún, -dijo Bijirita-, ¿no te da la impresión, cuando él habla, de estar escuchando una cinta de grabadora que la pasan de atrás para adelante?

5



Todos los años, en el mes de agosto, los Pioneros Exploradores Interplanetarios celebran la carrera "Cielo, Mar y Tierra"

Como era la primera vez que Yeyín participaba en ella, Tele, su videocomputadora, quiso grabar algunos de los momentos más importantes. Recorta la tira que está en el borde de esta página y pásala por las ranuras que tiene el dibujo de Tele.

El día de la carrera, Yeyín le explicaba al Chipi:

-Esta carrera se hace para comprobar la calidad de los trajes y equipos que luego usaremos en el cosmos.

Yeyín fue para la línea de arrancada de la competencia; y cuando sonó el disparo, se puso al Chipi en la espalda, apretó un botón rojo en el traje y salió volando a tremenda velocidad. Ahora Yeyín parecía una mariposa, y los otros

pioneros competidores tenían otras vestimentas en forma de pájaros, papalotes y muchas otras formas.

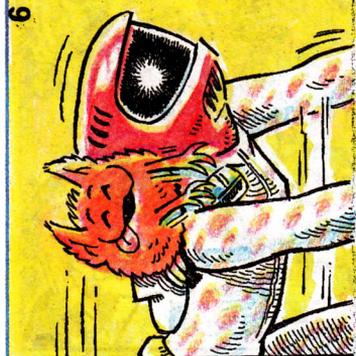
Con gran habilidad pasaron entre copas de árboles, montañas enormes y atravesando cúmulos de nubes y otros obstáculos. Yeyín le dijo al Chipi:
-Mira, ahora viene la etapa debajo del agua.

Enseguida apretó un botón azul y el traje tomó la forma de una sirena. Entonces ella giró rápidamente en el aire y cayó en picada para sumergirse a unos metros de la costa. Detrás, los otros pioneros convirtieron sus trajes en tiburones, delfines y otros peces.

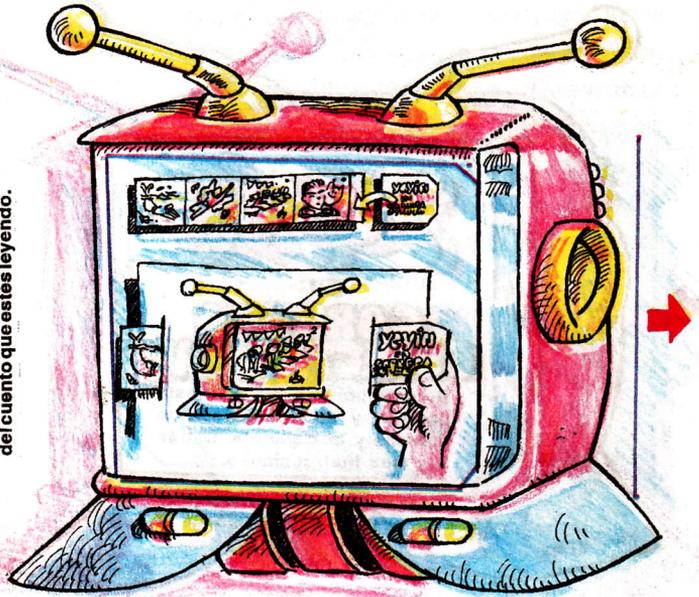
Avanzar ahora era más difícil, porque debían hacerlo bien pegados al fondo del mar, por entre algas, corales, restos de barcos hundidos y bancos de peces que huían en todas direcciones. Sin embargo, Yeyín no perdió su



↑ Pega aquí la pantalla de Tele que recortaste.



→ Pasa la tira por las ranuras, de un lado o del otro, según la parte del cuento que estés leyendo.



ventaja y fue la primera en salir del mar y pasar a la última etapa, la carrera en la tierra.

- Observa esto, Chipi -dijo Yeyín y al activar un botón verde, el traje ahora semejaba a un leopardo.

El Chipi tuvo que sujetarse muy fuerte cuando su amiga salió disparada, sacó chispas sobre las rocas y venció los últimos obstáculos: arrecifes, pantanos y una larga autopista hasta la meta.

Yeyín hubiera ganado fácil, pero no tuvo en cuenta un obstáculo. Al Chipi le gustan mucho los botoncitos en colores y cuando ya estaban cerquita de la meta, no pudo evitar la tentación de apretar todos los botones del traje, como si estuviera tocando un piano. ¿Se imaginan lo que pasó? Nuestra querida amiga corrió los últimos metros con una liga de trajes increíbles. Lo mismo le salían alas, que aletas, que

ruedas, y fue perdiendo poco a poco la ventaja que tenía.

Bueno, al final el jurado determinó que Yeyín había ganado, porque hizo tremendo esfuerzo y llegó primera por unos milímetros de diferencia. Pero no pudo coger el premio de tan enredada que estaba con los equipos del traje. Se lo dieron al Chipi para que lo aguantara con sus patitas y él, muy delicadamente, se lo ofreció a su amiga.

-¡UUYY, Chipi! ¿Qué hago contigo?- le dijo bravísima Yeyín.

-¡Ñuñ, ñuñ!- le respondió Chipi con cara de "yo no fui"; mientras el público aplaudía con delirio a la ganadora y a su fiel mascota, que la había acompañado durante toda la competencia.



INSTRUCCIONES:

Coloca una tapa de botella, un botón o una moneda en la parte inferior de la página. Con los dedos impulsar la tapa para que caiga en alguno de los personajes. Debajo de cada uno aparece los puntos que se ganan o pierden al caer allí.



MUY tempranito Eutelia iba caminando para el campamento. Al pasar cerca del río vio a su amigo Pepe y le preguntó:

-Pepe... ¿Y eso tú requetelavándote tan temprano... y tan agitado? ¿eh?

-¿Uh?... ¡Ah, Eutelia, es que el coronel me mandó a llamar con el Oficial del Día! ¡Que fuera rápido a verlo!

A MÍ TAMBIÉN ME LLAMÓ, PERO NO ME PONGO NERVIOSA... COMO TÚ.



-¡Muchacha! Tú no, pero el Oficial del Día se sonreía mucho... ¡ay, seguro se enteró!

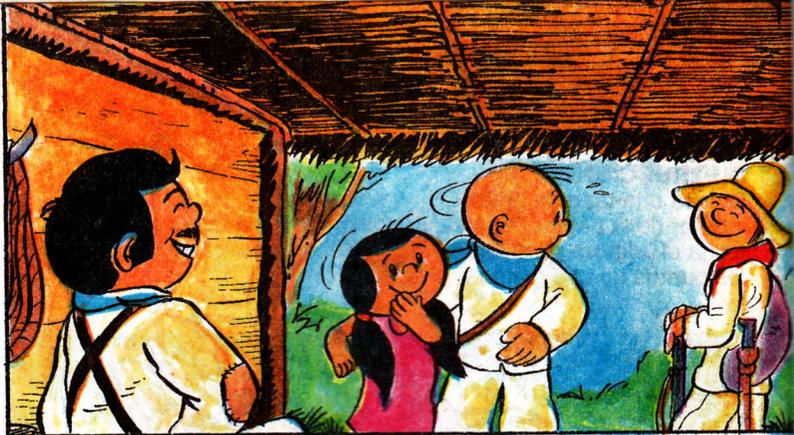
-¿Se enteró de qué? -Quiso saber la niña.

-¡Es que el otro día le hice cosquillas a Palmiche, que acababa de pastar! ¡Le dio hipo toda la noche! ¡O seguro se enteró que estuve embromando a la gente con una bala y un cordelito!

-¿Qué hiciste?

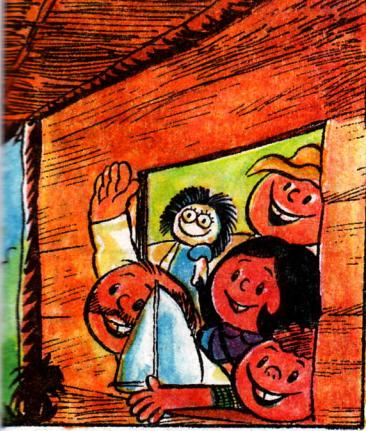
-Amaré una bala a un cordel y me escondí detrás de un árbol... ¡Si tú vez el alboroto que se armó! Todo el que pasaba gritaba: "¡Una bala!" "¡Mía! ¡Mía!" Y cuando estaban a punto de cogerla, yo alaba el cordel y... ¡Qué manera de reirme! La gente caía por el suelo o se arrastraba y fue muy divertido.

Un rato después, Eutelia y Pepe se presentaron ante Elpidio. Pepe, que estaba muy nervioso, fue el primero en hablar:



¡ LA SORPR





-¡Corneta de Órdenes José...!
-comenzó a decir, pero al ver la expresión de su jefe, preguntó:
-¡Eh! ¿Por qué se ríe, mi coronel?

Pero de pronto, aparecieron por la puerta y las ventanas sus amigos María Silvia, Marcial, Fico, Oliverio y otros mambises del campamento, los cuales a coro gritaron:

-¡SORPRESA!

ESA!

Textoy dibujos: Juan Padrón.

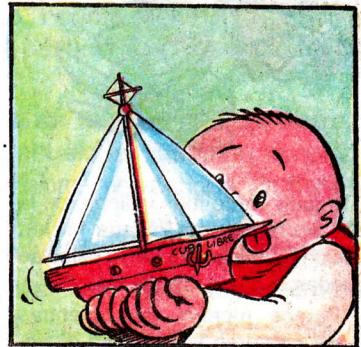
PARA COLOREAR

Los dos niños miraban para todos lados sorprendidos y contentos. Entonces María Silvia les dijo:

-En los ratos libres les hicimos esta muñeca con pelo de Palmiche para Eutelia... ¡Y un barco para ti, Pepe!



-¡Ay, gracias!- dijo Eutelia, abrazando con cariño a su juguete.



-¡Ehh, qué bonito!- exclamó Pepe, que miraba fijamente al pequeño velero, como si no lo pudiera creer.

-Este...no tengo palabras para decirles cuán orgullosos estamos de ustedes, nuestro relevo...-dijo Elpidio.

Y al final se hizo una fiesta lindísima, donde participaron todos los mambises del campamento. Aquí puedes verla en este dibujo. Coloréalo y guárdalo de recuerdo por el Día de los Niños.



Zunzunjuego

EL CUMPLEAÑOS DE KATILA

Texto y dibujos: Jorge Oliver (Oli).

Los piratas habían anclado su barcoapestoso en la Playa Arcoiris. El combate empezó cuando Don Sapo Lope descubrió el desembarco de las ratas. Eran tres de los mejores soldados de la Isla del Coco: el oso Yuri con su estaca, el gallo Perico con su pico y Don Sapo con su espada. Los piratas eran más de 10, y su jefe Rui La Pestex, chillaba por 20.

-¡Basta de bulla y broncas!- Gritó el Capitán Plin.



El gato verde más valiente de la Isla venía con su Espada Mayor. Los que participaban en la pelea se quedaron como de piedra.

-Parece mentira que mientras todos preparan la fiesta de disfraces por el cumpleaños de Katila, ustedes llenen de gritos y golpes esta playa -Plin estaba bien bravo.

-El Capitán tiene razón, tenemos que poner la piñata y arreglar los dulces -dijo Yuri-. Todos siguieron al Capitán. En la orilla quedaron los piratas regados por aquí y por allá.

-Esto no se queda así, vamos a ir a esa fiesta a comernos esos dulces -gritó el jefe de los piratas. Los ratones lo miraron asombrados. Entre dolores y sustos no cerraban las bocas.

-Dijeron que era una fiesta de disfraces, no se darán cuenta que somos nosotros- dijo Rui La Pestex



-Cuando estemos dentro del pueblo los cogeremos por sorpresa y nos robaremos toda la comida y los regalos. ¡Vamos al barco, guayabitos míos!

Mientras, a la entrada del pueblo se reunían el capitán Plin, el Sapo Lope, el oso Yuri y su amiga Katila. Había música en el aire.

-Katila,-dijo Plin- la fiesta está lista, los invitados no tardarán.

-Ahí vienen los primeros-Yuri señaló hacia el camino de los Cocos.



Cada habitante de la Isla venía con el mejor de sus disfraces, un regalo y un beso para Katila. Llegó el conejo Serafín disfrazado de playa, con olas y todo; la buena de Zurama disfrazada de flor con perfume; Juana la Jutía vestida como un cielo, con sol de por la tarde; uno a uno pasaban y le dejaban a Katila su beso. Los de la puerta trataban de descubrir quién venía dentro de cada disfraz.

Entonces llegó un grupo de diez. Todos venían vestidos de queso. Había disfraces de queso blanco, de queso amarillo, de queso con guayaba...El primero de ellos se acercó a Katila para entregar su beso, mejilla con mejilla y en ese momento ella gritó:

-¡ALARMA, LOS PIRATAS!

Aquello se convirtió en una batalla. Los ratones dentro de sus disfraces casi no podían moverse. Plin y sus amigos sacaron sus espadas y puños... ¡BOM,BIM,BAM! y ¡REQUETEBUM!

En pocos momentos se acabó la pelea. Los piratas, convertidos en lascas de guayabitos, corrían hacia su barco. El más chillón gritó:

-Ni disfrazados nos dejan ganar.

En la puerta del pueblo, Katila, Plin y sus amigos reían y se abrazaban. El Sapo Lope, con cara de preocupación, preguntó:

-Lo que no entiendo es cómo Katila se dio cuenta que eran los piratas.

-Es cierto, ¿cómo los descubriste? -dijo Plin.



-Fácil,Capitán -contestó Katila- el fallo fue el beso. En cuanto Rui la Pestex me besó me di cuenta que no era un amigo. No se puede disfrazar un beso de mentiras para que parezca uno de corazón.

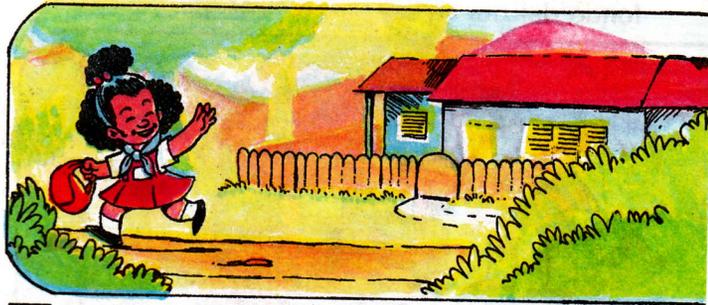
Y así, todos los de la Isla volvieron a su fiesta, con Katila y sin ratones.

FIN

Zunzunjuego

LOS VESTIDOS DE ORQUÍDEA

Texto: Rosa Leyva y Ernesto Padrón. - Dibujos: Sonmy



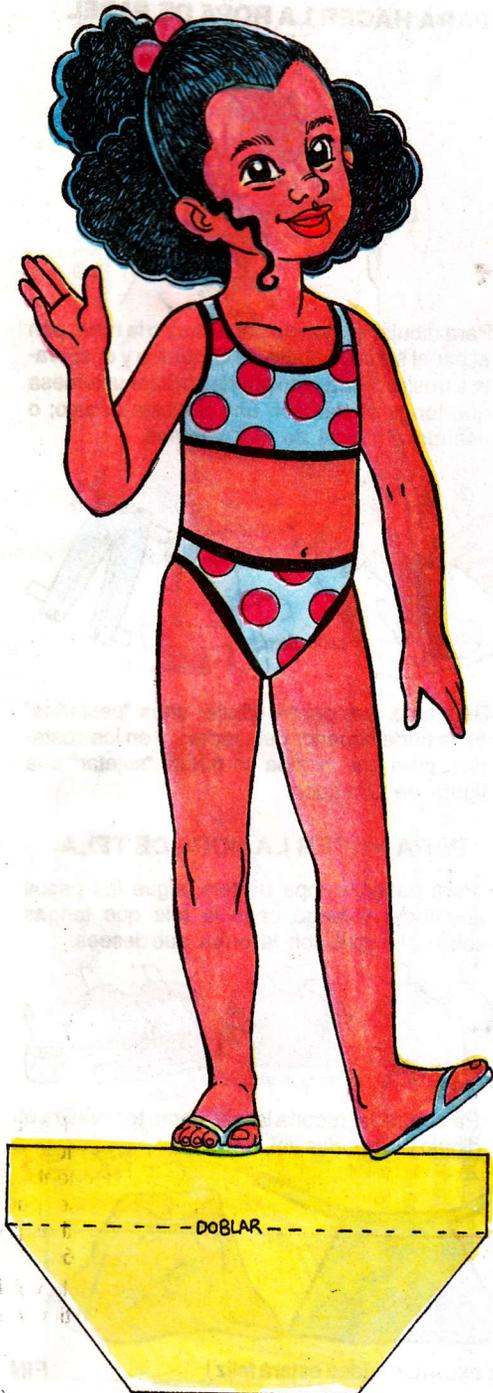
ESE día Orquídea se levantó temprano. Estaba contenta: en la escuela iban a representar una obra de teatro ¡y ella sería la Caperucita Roja! Pero, además, por la tarde se divertiría de lo lindo en la fiesta de fin de curso. Y como si esto fuera poco, ese fin de semana iba a pasarlo junto a sus primos, allá en el pueblo.

Por eso en la mochila no sólo puso el disfraz de Caperucita, que su abuela le hizo, sino también la ropa que más le gustaba: tres vestidos, un pantalón, dos blusas, short, zapatos... Pero cuando iba a salir su mamá le advirtió:

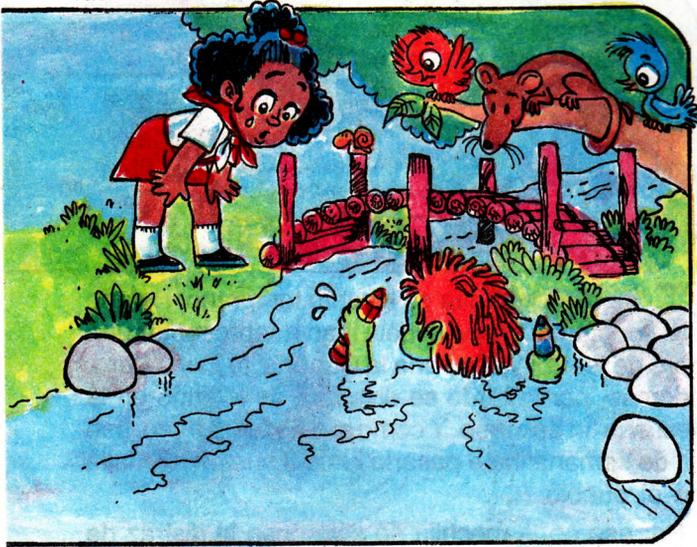
-Ten cuidado al cruzar el río ¡eres tan distraída!

-¡Ay, mamá! ¡Si todos los días voy y vengo por ahí!

Y emprendió el camino. Saltaba, corría, ensayaba su papel en la obra y soñaba con todo lo que sucedería en la fiesta y en casa de sus primos. Y en eso llegó al puente de madera por el que se cruza el río... ¡Cuánta razón tenía su mamá! Orquídea, como un muñequito saltarín, no se dio cuenta de que había una tabla suelta. Y de repente tropezó, dio varios traspies y se quedó en el bordesito del puente como si estuviera en una cuerda floja, balanceándose para adelante y para atrás, a un tilín de perder el equilibrio. Entonces pensó en la mochila y se la quitó para salvar la ropa. Mas eso fue lo peor, porque en ese momento se cayó de fondillo sobre el puente y ¡cataplún! la que cayó en el río fue la mochila.



¡Imagínense! Cuando la niña vio cómo la fuerte corriente de agua se llevaba su disfraz y sus ropas más queridas, lloró tanto, pero tanto, que hacia el puente corrieron todos los animales del montecito más cercano y hasta se despertó el güije más dormilón de la comarca, que vivía en el fondo del río.



Inmediatamente se formó un remolino de agua y el güije asomó su cabeza, con todo el pelo alborotado y con tremendo berrinche. Pero cuando una jutía le contó lo sucedido, cambió la cara y se le ocurrió una linda idea.

-No llores, pequeña, -le dijo a Orquídea- yo te ayudaré... ¿Ves estos lápices de colores? Son mágicos.

Con ellos los niños que están leyendo esta revista te harán rápidamente los trajes que perdiste.

Orquídea estaba tan asombrada que no sabía qué decir. Pero el güije siguió diciendo:

-¡ATENCIÓN, NIÑOS, MIREN LO QUE DEBEN HACER!

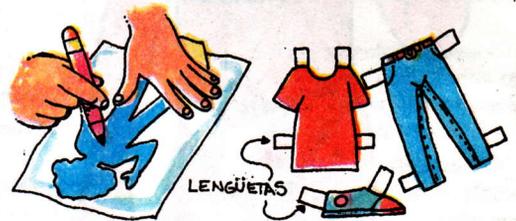
Recorten y peguen en una cartulina la figura de Orquídea. Luego, con recortes de telas, papeles de colores, lápices, crayolas... hacen el disfraz y la ropa que necesita nuestra amiga.

Zunzunjuego

PARA HACER LA ROPA DE PAPEL



1-Para dibujar el modelo del disfraz o la ropa, pon el papel sobre la figura de Orquídea y obsérvala a trasluz. Para esto puedes utilizar una mesa que tenga cristal, con una lámpara debajo; o usando el cristal de una ventana.



2-Recuerda que debes dibujar unas "pestañas" en la parte superior del modelo, y en los costados, para que la ropa se pueda "sujetar" a la figura de Orquídea.

PARA HACER LA ROPA DE TELA

3- Para hacer la ropa de tela, sigue los pasos anteriores y luego pega la tela que tengas sobre el papel, con la forma que desees.



4- Para la capa, recorta la tela como te muestra el dibujo y la anudas así.



Y así... ¡Orquídea estará feliz!

FIN

Gracias a ustedes encontré la huella. Pero invertí mucho tiempo, ha caído la fría noche. Si me descifras esta adivinanza la pasaré mejor:

**VERDE EN EL CAMPO, NEGRO EN LA PLAZA,
COLORADO Y LUCIENTE ESTANDO EN CASA.**



Al salir el sol hemos llegado al bosque. ¿Cuántos animales hay y al lado de cuál está Kuantrespit? Si me indicas, lo capturo en un "tin-marín".



¡Capturado je je..! ¡Y además lo embromé con un trabalenguasi!

**"EL CIELO ESTÁ INGARAVINTTANGULADO"
¿QUIÉN LO INGARAVINTTANGULO?**

¡BAHI!

RESPUESTAS:

La llave: La No.1. Llamadas: El 1 con el 3. El 2 con el 2. El 3 con el 1. La huella: La No.4. Adivinanza: El carbón. El bosque: Hay 15 animales. Kuantrespit está al lado del conejo.



AYUDA A MATÍAS PÉREZ EN: LA CAPTURA DE KUANTRESPI

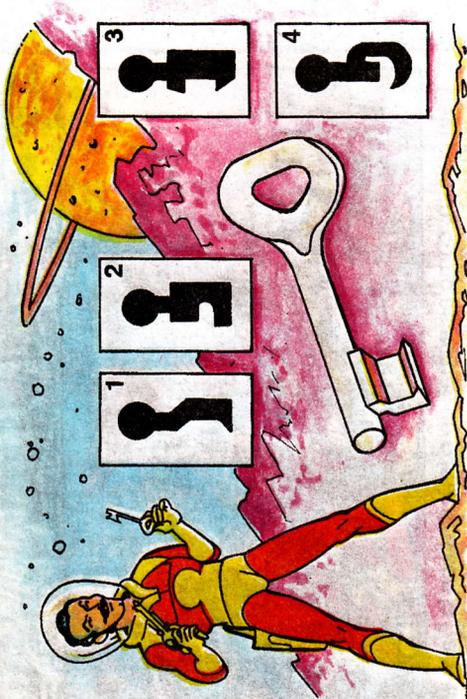
Texto y dibujos: Luis Lorenzo.



Este cuento, como es actual, no comienza con la frase tradicional: "Había una vez", sino:

He aquí, amigos míos, que persigo de cerca a Kuantrespit en una zona de asteroides. Nuestras naves han sido averiadas por las rocas espaciales. Él me lleva alguna ventaja, ya que abandonó su nave antes que yo. Súbitamente, encontramos un planetóide en el que sus antiguos habitantes construyeron un laberinto. La entrada debe abrirse con una llave.

Kuantrespit entró al laberinto y cerró. ¿Cuál es la cerradura en la que entra la llave?



Gracias, amigos míos, ya abrí la puerta. Ahora, como sigo de prisa, ayúdame a cruzar el laberinto y alcanzar al "coloso".



Enredado estaba, si señor, pero al salir he descubierto que el "cocorifoco" se metió en un gigantesco bosque. Trato de comunicarme con Blina y Leocadio en el módulo, para ver si pueden localizarlo. Kuantrespit también llama a sus secuaces. Se enredan las ondas. Hay que ver ... ¿Quién conversa con quién?



Bien, ya mis amigos me orientaron: En el camino al bosque hay una huella que me guiará hacia su captura... ¡Búscamela, que voy con apuro...! ¿Cuál de los círculos de la lupa corresponde al lugar donde está la huella?



(Camino donde está la huella)

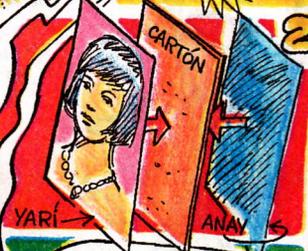
ROMPECABEZAS DOBLE

INSTRUCCIONES:



RECORTA LA ÚLTIMA PÁGINA Y SEPARA LOS DIBUJOS DE YARÍ Y ANAY.

LUEGO PEGA LOS DIBUJOS EN LAS CARAS OPUESTAS DE UN MISMO CARTÓN (O CARTULINA).



FINALMENTE RECORTA LAS PIEZAS DEL ROMPECABEZAS GUIÁNDOTE POR LAS LÍNEAS MARCADAS EN EL DIBUJO DE YARÍ... Y ¡¡ A JUGAR SE HA DICHO !!

JUEGOS:



GANA EL JUGADOR QUE LOGRE ARMAR EN MENOS TIEMPO LOS DOS ROMPECABEZAS. PRIMERO ARMA UNO, LO DESARMA, Y LUEGO ARMA EL OTRO. ¡¡ ES DIFÍCIL !!

SI TIENEN DOS ROMPECABEZAS DOBLE COMO ESTE, PUEDEN JUGAR A VER QUIÉN ARMA PRIMERO EL DIBUJO QUE LE TOCÓ (EL DE YARÍ O EL DE ANAY).



TAMBIÉN EL CUENTO DE YARÍ Y ANAY LES PUEDE SERVIR COMO MEDIDA DEL TIEMPO. UN JUGADOR LO LEE Y CUANDO PARA EN UN PÁRRAFO YA ESCOGIDO, SE DETIENE EL JUEGO Y GANA EL QUE MÁS PIEZAS LOGRÓ ARMAR.

EL RESCATE DE YARÍ

Texto y dibujos: Roberto Alfonso y Ernesto Padrón.

AQUELLA tarde salieron Anay y Yarí a cumplir la orden que les había dado Guabay: acercarse al campamento español para saber cuántos hombres y armas había allí.

Próximos al lugar se subieron a un árbol, y desde esa posición observaron lo que sucedía. Todo parecía indicar que el enemigo se organizaba para un ataque.

-Tenemos que acercarnos más, para saber cuáles son sus planes -dijo Yarí.

-¡No! Es muy peligroso! -le respondió Anay.

-Espérame aquí. Vuelvo enseguida -dijo Yarí, se bajó del árbol y se acercó sigilosamente al campamento.

Pero en ese momento, se oyó una voz:

-¡Detente o te atravieso con mi ballesta! -le gritó un soldado.

Al ser sorprendido, Yarí no tuvo tiempo de huir y fue conducido hasta la tienda de campaña donde se hallaba el sanguinario Cristobal de Arana, jefe del campamento. Y este le dijo furioso:

-¡Estábais expiando! ¿Eh? Pues ahora tendréis que llevarme al palenque de los cimarrones.

-¡No te llevaré a ninguna parte, asesino! -respondió el muchacho.

Entonces Arana lo agarró por el pelo, lo zarandó con fuerza y le mostró su látigo.

-¡Atadlo al para! -ordenó- ¿Véis este rebenque? ¡A latigazos me llevaréis mañana al escondite de tu gente!

Zunzunjuego



Enseguida dos soldados ataron a Yari al grueso palo que sostenía la tienda de campaña y, un momento después, Arana le explicaba a sus oficiales cómo realizarían el ataque al Palenque, guiados por el muchacho. Pero fue interrumpido por uno de los centinelas, que le dijo:

-¡Señor Comendador, dos hombres han sido heridos con flechas! Parece que hay varios cimarrones alrededor del campamento.

Al escuchar esto, todos los españoles salieron de la tienda empuñando sus armas. Al quedarse solo, Yari intentó desesperadamente liberarse. Trató de sacar de la tierra el paral al que estaba atado y después de mucho esfuerzo logró removerlo un poco. En ese instante, escuchó un ruido.

-¡Sssshh! Yari, soy yo -susurró Anay, que había logrado entrar a la tienda por detrás - Debemos escapar rápido.

Inmediatamente la muchacha ayudó a su amigo y cuando ya estaban a punto de desenterrar el palo, entró un soldado y los amenazó con su ballesta. Mas, en ese preciso momento, la tienda se desplomó.

-¡Malditos! ¡Se escapan! ¡Todos a mí! -Gritaba el español enredado dentro de la tienda.

Y así, en la confusión, los muchachos se escurrieron por debajo de la tela y a todo correr se dirigieron hacia el palenque.

Más tarde, después de contarle lo sucedido a Guabay, Yari le daba las gracias a su valiente amiga Anay:

-Con tus flechas desviaste la atención de Arana y sus hombres y me salvaste la vida... ¿Cómo te lo puedo agradecer?

-Con una de esas lindas flores que crecen en lo alto de la loma -dijo Anay con una pícaro sonrisa.

FIN

Zunzunjuego