

# Zunzún



**Juego DE MESA**  
**COMBATE Y VENCE**  
Páginas 8 y 9.  
Instrucciones: Pág. 15.

Texto: Ana María Luján.  
Dibujos: Jorge Oliver (Oli).

## Para CURIOSOS



### CUSUBÉ

Esta palabra indígena es la que se da a un dulce seco, hecho con harina de yuca, amasada con agua, azúcar y huevo. ¡Riquísimo y cubano!



### ¿LAS CONTARÍAS?

Se calcula que un roble grande puede tener unas 250 mil hojas y que un ciprés entre 45 y 50 millones, pero nadie se ha dedicado a contarlas.



### VEGETARIANOS

El plátano, la yuca, el boniato, la papa, el ñame, constituyen la alimentación básica de más de 1 500 millones de personas en el mundo.



### ARENOSA

La isla de Fraser en Australia es la mayor isla de arena del mundo.



### GRANDÍSIMA

La vena más grande es la cava inferior. Ella, después de recorrer nuestro cuerpo, lleva la sangre de regreso al corazón.



### EL RUIDO

Se mide en decibelios (db). Cuando hablamos se alcanzan 60 db. Los ruidos superiores a 80 causan trastornos: concierto de rock (110), taladro (111), despegue de un avión (130), un disparo (140). Si nos exponemos mucho tiempo a 150 db nos quedamos sordos sin remedio.



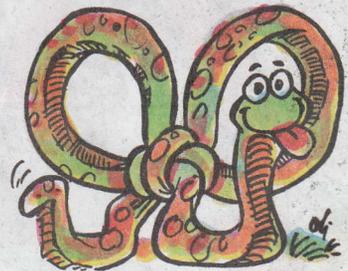
### SUENAN ASÍ

El jabalí gruñe, la lechuga sisea, el león rugie, la liebre chilla, el lobo aulla o ulula, el loro garre, el mirlo silba, el oso gruñe, la oveja bala, la paloma arrulla.



### Y ES DIFÍCIL

El chino es el idioma más hablado del planeta. Por él se comunican más de mil millones de personas.



### LARGAAA

Entre las serpientes más largas está la pitón imperial o Python reticulatus del Sureste Asiático que llega a superar los seis metros de longitud.

# Zunzún

POR E. PADRÓN  
11/1998

¡EH! ¿TÚ NO OÍSTE ALGO?  
ES COMO SI ALGUIEN  
NOS LLAMARA...

**¡AYÚDENME!**

ES AQUÍ, EN ESTE  
CUADRO DE ABAJO...  
¡MIREN COMO ESTOY!  
¡AL DIBUJANTE SE LE  
OLVIDÓ DARMER COLOR!

¡CIELOS! ¡MIRA ESO! ¡MARY,  
LA MARIPOSA, SE HA QUEDA-  
DO EN BLANCO Y NEGRO!

¡GUAAU!

¿QUÉ DEBEMOS HACER?  
DESDE AQUÍ NO PODEMOS  
DARLE COLOR.

¡TAC!  
¡YA SÉ!

¡LE PEDIMOS A LOS NIÑOS  
QUE LEAN ESTA PÁGINA Y  
QUE COLOREEN A MARY!

¡SIÍÍ! ¡¡CLARO!!  
¿VERDAD QUE  
LA VAN A AYUDAR,  
AMIGOS MÍOS?

¡MUCHÍSIMAS  
GRACIAS!  
¡GRACIAS!

Y A NOSOTRAS  
TAMBIÉN  
NOS DAN  
COLORES...  
¿QUIEREN?

**FIN**

Zunzún

No. 137.1999 • Revista bimestral de la Casa Editora Abril. Prado No. 553, Habana 2. Teléf. 62 4343 y 62 5031

DIRECTORA: Rosa Leyva • JEFE ARTÍSTICO: Omar Mondeja • REALIZACIÓN: Ana María Martínez • ATENCIÓN A LECTORES: Marta Herrera • IMPRESIÓN: Taller "Federico Engels" del Combinado de Revistas.

# el capitán Plim

GUION Y DIBUJOS:  
OLI



# CINCO VALIENTES

Versión: Rosa Leyva - Dibujos: Carlos A. Prieto.

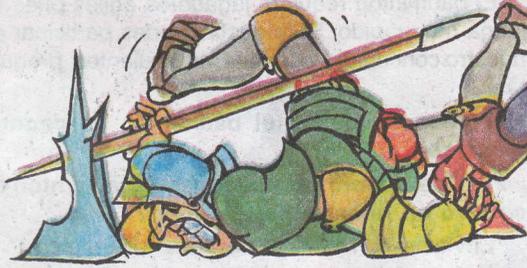
**H**ABÍA una vez cinco hermanos muy valientes. El mayor se llamaba Pendenciero, porque siempre estaba dispuesto a intervenir en cualquier pelea; el segundo, Altón, por ser él más alto de todos; el tercero, Tesorero, trabajador, ahorrativo y cuidadoso; el cuarto, Pequeño, bajito e inteligente y el quinto, Robusto, rechoncho y no muy alto.

Ellos no se separaban nunca y un día decidieron recorrer el mundo. En su largo viaje pudieron conocerse las hazañas y valentía de los cinco hermanos. Cansados de andar, regresaron a su pueblo. Pero... pronto se enteraron de que había sido invadido por un cruel y ambicioso rey, que explotaba a sus habitantes.

-¡Vamos a darle una lección a este reyezuelo- propuso Robusto.

-Sí, sí, tienes razón- respondieron los demás, y guiados por Robusto prepararon el plan de ataque.

Cuando llegó el momento, los cinco jóvenes, bien preparados y ayudados por los vecinos, avanzaron hacia el castillo. Enseguida empezó la pelea. Pendenciero retó al rey a batirse. Altón sobresalía entre todos en la lucha; Pequeño les ponía zancadillas a los soldados enemigos... ¡Al fin el rey fue derrotado!



El pueblo aclamaba a los vencedores y propuso que uno de ellos gobernara.

-Robusto es el indicado -dijeron sus hermanos-. Él ideó el ataque.

-No, amigo -dijo Robusto- yo propongo a Pendenciero porque fue el que se batió con el rey.

-Yo opino- argumentó Pendenciero- que quien debe gobernar es Altón. ¿Acaso no vieron cómo sobresalía en el combate?

-No acepto -replicó Altón- el que debe llevar adelante este pueblo es Tesorero nadie como él para controlar y organizarlo todo.

-Se equivocan, hermanos -dijo Tesorero- el mejor gobernante sería Pequeño, pues es el más inteligente de nosotros.

-Yo no acepto tampoco -contestó Pequeño-. Además les propongo esto: si juntos vencimos al rey, juntos podemos gobernar. Está demostrado que en la unión está la fuerza. Y así se hizo, el pueblo fue muy feliz con tan buenos gobernantes.



Mira tus manos. Tus dedos recuerdan a los cinco hermanos del cuento. ¿Qué personaje le corresponde a cada uno?

# Y VUELA, VUELA...

Texto: Ana María Luján. - Dibujos: MAD



**E**RA un día lluvioso en Inglaterra y resultaba aburrido, hasta que a alguien se le ocurrió jugar con raquetas de tenis en un salón. Las pelotas fueron tapones de corcho en los que se clavaron plumas: así surgió el volante.

La raqueta puede ser de metal, madera, plástico o fibra de carbón.

El volante tiene 14 -16 plumas en una base de corcho, también puede ser de plástico.

Actualmente, el bádminton se juega en individuales y dobles, tres sets a ganar dos, de 15 puntos cada uno, (11 en individual femenino). Se elige a la suerte quién hará el servicio y pondrá el volante en juego. El servicio correcto se realiza así:



La cancha mide 13,40 m de largo por 6,10 de ancho, dividida por una red de 75 cm de altura a 1,55 m del suelo.



Las faltas son:

1) Mal servicio.



## CONCURSO

El bádminton requiere jugadores ágiles pues se juega muy rápido. Si te gusta puedes participar en nuestro concurso. Responde las siguientes preguntas:

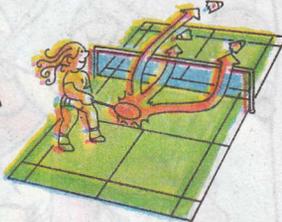
- 1) ¿Desde cuándo el bádminton es deporte olímpico?
- 2) ¿Cuál evento internacional de bádminton se celebró en nuestro país? ¿Dónde?

Envíalas con tu nombre completo, dirección y código postal, sexo, edad y grado. Sólo pueden participar escolares de primaria. Se otorgará un Gran Premio: una raqueta oficial, obsequio de la Federación Cubana de Bádminton y otras sorpresas para las menciones.

Espero tu carta.



2) Si el servidor no golpea el volante.



3) Si este cae fuera o pasa por debajo de la net.



4) Si no toca la raqueta contraria o la net.



5) Si el jugador golpea el volante en la zona contraria.



6) Si toca la net con el cuerpo o la raqueta.



7) Si golpea el volante dos veces en una jugada.

# Yarí

25

Por ROBE

YARÍ Y ANAY CUIDAN LOS CONUCOS (SEMBRADOS) DE YUCA EN EL PALENQUE DE CUEIBA.



**SALIDA**



1

2

RETROCEDE  
HASTA LA  
SALIDA

9

8

7

**ADELANTA  
HASTA EL  
NÚMERO 11**

# Juego "COMBATE"

10



COLO  
POST

TIRO  
NO  
VÁLIDO

11

12

RETROCEDE  
CINCO  
CASILLAS

3

4

TIRO  
NOO  
VALIDO

6

5

ADELANTA  
DOS  
CASILLAS

# JUEGO DE CARTE Y VENCE

META

15

CAR  
LES



13

14

RETROCEDE  
VEINTE  
CASILLAS

TIRO  
NOO  
VALIDO



MENOS MAL QUE ESTÁ EL PLANETA AURIGA PARA REABASTECERNOS DE COMBUSTIBLE, AMIGOS MÍOS.

NOS QUEDA UN AÑO DE VUELO HASTA LA CISNE-X1, MATÍAS.

SÍ, BLINA, PERO TAMBIÉN HACE FALTA ALGO DE CARNE; EL PATACOTERIO ESTÁ EN EL HUESO.



¿ YA ENTRE LOS AURIGANOS...

BUENO, YA ESTÁN LLENANDO NUESTROS DEPÓSITOS; AHORA, A ESPERAR A LOS GUÍAS TURÍSTICOS PARA UNA GIRA POR LA CIUDAD.

¡ BELLO PLANETA, Y LOS AURIGANOS SON HUMANOIDES!



NO CREAS, LEOCADIO, ELLA TOMA ESE ASPECTO POR CORTESÍA DIPLOMÁTICA.

DIPLOMACIA O NO, SON HERMOSAS LAS AURIGANAS. ¡ QUISIERA VERLA EN SU BELLEZA NATURAL!



SEGURO QUE ES HERMOSA PARA SU PLANETA, PERO, ¿ TE OLVIDAS DE TU NOVIA CHELONA?



¡ BAH!... CHELONA ESTÁ MUY LEJOS AHORA...

... ¡ LE DIRÉ UNA FRASE DE AMOR A ESTA BELLA AURIGANA!



¡ OH, HERMOSA AURIGANA, ¿ PUDIERA DEVELAR SU VERDADERA HERMOSURA ANTE UN HUMILDE ADMIRADOR?



¡ QUÉ BUENO QUE SEPA APRECIAR UNA REAL BELLEZA AURIGANA!

¡ ERK!

"Yo te digo, Leonor, que aquí pasa algo. Dímelo tú, Leonor, tú que estuviste ayer en el cuarto de mamá, cuando yo fui a paseo. ¡Mamá mala, que no te dejó ir conmigo, porque dice que te he puesto muy fea con tantos besos, y que no tienes pelo, porque te he peinado mucho! La verdad, Leonor: tú no tienes mucho pelo; pero yo te quiero así, sin pelo, Leonor: tus ojos son los que quiero yo, porque con los ojos me dices que me quieres: te quiero mucho, porque no te quieren: ¡a ver! ¡sentada aquí en mis rodillas, que te quiero peinar!: las niñas buenas se peinan en cuanto se levantan: ¡a ver, los zapatos, que ese lazo no está bien hecho!: y los dientes: déjame ver los dientes: las uñas: ¡Leonor, esas uñas no están limpias! Vamos, Leonor, dime la verdad: ... dime, Leonor, ¿qué pasa en esta casa?"

Y a Piedad se le cayó el peine de la mano, cuando le tenía ya una trenza hecha a Leonor; y la otra estaba toda alborotada. Lo que pasaba, allí lo veía ella.

# LA MUÑECA NEGRA

Texto: Rosa Leyva.

Dibujos: Roberto Alfonso.



¿Quién será Leonor? ¿Qué sucede en esa casa? ¿Qué acaba de ver la niña? Si quieres descubrirlo lee el cuento La Muñeca Negra, que escribió José Martí en La Edad de Oro y que también puedes encontrarlo en los Cuadernos Martianos de tu escuela..

Quando lees este cuento encontrarás algunas palabras que tal vez no conozcas:

**Calló:** tela de algodón.

**Chambra:** vestidura casera a modo de blusa. En Venezuela se le dice algazara.

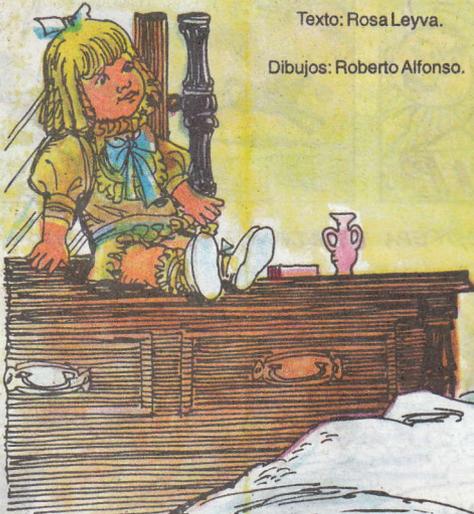
**Mazapán:** dulce hecho con almendras y azúcar.

**Pilar:** columnas.

**Peto:** armadura para el pecho. Parte superior de un delantal. Adorno que se ponen las mujeres sobre el pecho.

**Acequia:** zanja por donde van las aguas.

**Ópalo:** piedra preciosa tornasolada.



# ELPIDIO VALDES



Juan el Padre

¡CABALLEROS, PALMICHE Y YO LLEVAMOS TRES DÍAS DE AÜETREO Y CAMINO SIN DORMIR! ¡VAMOS A DESCANSAR! AJUM.

¡PAMICHE, TALOPA, TABALLO!

¡ELPIDITO, DEJA EN' PAZ A PALMICHE, QUE ESTA' MUY CANSADO! ¡DEJALO DORMIR!

PARA SALIR DEL BICHITO ESTE, LE DARE UN TROTECITO HASTA EL ARROYO... ¡Y A DORMIR!



DORMIR... DOR... MIR... ZZZZ

¡VIVA TUBA I BRE!

PALMICHE SE DUERME UNOS MINUTOS Y DESPIERTA CON UNA SORPRESA.



UMM... RAJADILLOS TIENEN A ELPIDITO... UMM...



¡RAYOS!

¡CUIDADO! ¡EH, SE LO LLEVA!



¡AGÁRRALO! ¡ESE CABALLO TIENE CARA DE ESTAR CANSADITO, CANSADITO, JA JA'!

PERO PALMICHE, HACIENDO UN ESFUERZO TREMENDO, CORRE, TREPA Y SALTA A TODA VELOCIDAD...



PUF PUF UF

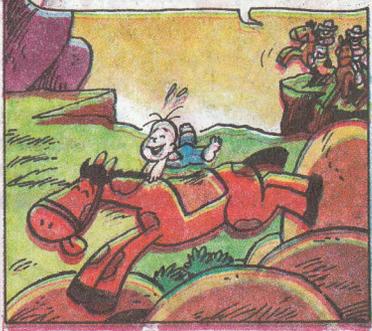


¡LOS AGARRAMOS! ¡NO PODRÁ SALTAR TAN LEJOS!

¡SALTO  
RRRANDE,!  
PAMICHE.



¡Y SE NOS FUERON, RECONTRA!



HORAS DESPUÉS, DE VUELTA  
EN EL CAMPAMENTO...

DOR... MIR...  
Zz

¡USTA  
MUCHO  
TALOPE!

¡AJUMM!



AJUUMM ¡NO HAY NADA COMO  
DORMIR CUANDO SE TIENE  
SUEÑO Y CANSANCIO...!¡AH!



BUENO, AHORA QUE ESTAMOS DESCANSADOS,  
VAMOS A DIVERTIRNOS  
UN RATO...¿ SABES  
LO QUE HAREMOS?

TALOPE  
TABALLO



¡ESO! ¡PALMICHE LE  
DARÁ UN PASEO AL  
GALOPE A  
ELPIDITO!



¡NO ME LO VAN A CREER, PERO ES  
LA PRIMERA VEZ QUE VEO  
A UN CABALLO...  
DESMAYADO!

ADO.



## ! A JUGAR CON LOS OFICIOS !

Aquí tienes nueve oficios. Seguro conoces alguno. Por eso te propongo este juego para comprobarlo. Fíjate bien. En cada cuadro hay un personaje realizando su labor, pero solo le sirve una herramienta. Encuéntrala o busca la respuesta al borde de la página. Si quieres seguir el juego, las herramientas que sobran únelas con una línea al oficio que creas le corresponda.

Texto: Ana María Luján. — Dibujos: MAD

### 1-COSTURERA



### 2-ELECTRICISTA



### 3-PLOMERO



### 4-ALBAÑIL



### 5-HERRERO



### 6-ZAPATERO



### 7-CERRAJERO



### 8-RELOJERO



### 9-CARPINTERO



RESPUESTAS: 1-a, 2-c, 3-a, 4-b, 5-d, 6-b, 7-d, 8-d y 9-c.

# Instrucciones del Juego "COMBATE Y VENGE"

Texto: Héctor Quintero.

Recorta las postales que están en la página 16 y sitúalas en el espacio correspondiente.

Las fichas recórtalas también y pégalas sobre cartón. Recorta y arma el dado.

Gana el primero que llegue a la meta. Cada niño con una ficha. La salida se discute tirando el dado a

sacar el número mayor, los demás jugarán según el orden de mayor a menor de los tantos que sacaron.

Avanza por el tablero según indique el dado. Si caes en una casilla numerada escoge la postal del mismo número y cumple su instrucción. Haz lo mismo en las casillas no numeradas.

**17-1-57**

Ataque al cuartel junto al río La Plata. Primer combate victorioso del Ejército Rebelde. Eres ascendido a sargento por méritos en la batalla. Un tiro adicional.

**18-2-56.**

Fidel y Raúl se reúnen en Cinco Palmas. Organizan la marcha hacia la Sierra Maestra. Vas en la retaguardia, atrasa tres casillas.

**5-12-56**

La tropa es atacada en Alegría de Pío. Organiza la defensa y retirada. Espera a que los demás jueguen dos veces.

**26-5-57**

Ataque al cuartel del Uvero. Apoyas con tu ametralladora. Avanza cinco casillas.

**Marzo -1957**

A mediados de mes Frank País envía refuerzos: 53 combatientes con ropas y armas, que se incorporan a la lucha. En el próximo tiro, si te cae el número uno, adelanta cinco casillas.

**13-3-1957**

Ataque al Palacio Presidencial y toma de Radio Reloj. Muchos revolucionarios son asesinados, otros pasan a la clandestinidad. Espera dos turnos.

**24-2-58**

Comienzan las transmisiones de Radio Rebelde desde la Sierra Maestra. Sitúate una casilla por delante del jugador más adelantado.

**5-9-57**

Alzamiento en Cienfuegos. Mueren varios revolucionarios. Espera dos turnos.

**28 al 30-6-57**

En la primera batalla de Santo Domingo los rebeldes cambian el curso de la guerra a su favor. Adelanta tres casillas.

**20-11-1958**

Batalla de Guisa. Dura diez días. Caen el capitán Braulio Coroneaux. Fuiste herido en combate. Espera dos turnos.

**Agosto -1958**

A finales de agosto parten desde la Sierra Maestra las columnas del Che y Camilo hacia el centro del país. La marcha dura más de cuarenta días. Retrocede seis casillas.

**9-4-58**

La tiranía sofoca brutalmente la huelga general. Son asesinados muchos revolucionarios. Un chivato delata tu refugio. Sitúate una casilla antes del jugador más atrasado.

**8-1-1959**

Fidel entra en la capital del país. El pueblo lo recibe jubilosamente. ¡Venciste!

**1-1-1959**

Fidel toma Santiago de Cuba. Convoca a la huelga general y parte en caravana hacia La Habana. Avanza tres casillas.

**12-1958**

La columna de Camilo toma Yaguajay y la del Che protagoniza, de forma victoriosa, la batalla de Santa Clara. Apoya el descarrilamiento del tren blindado. Avanza tres casillas.



# Juego DE MESA "COMBATE Y VENCE"

