

MIRAD LAS AVES DEL CIELO



Metadon

Fechas de la Semana

20 de febrero, 1932. Justo, presidente. Apoyado por la unión de los partidos Socialistas, Demócrata Nacional y Radical Antipersonalista, asumió la presidencia de la Nación el general Agustín P. Justo, elegido en las elecciones realizadas en noviembre de 1931.

20 de febrero, 1938. Ortiz, presidente. Triunfante en las elecciones de setiembre de 1937, llegó a la primera magistratura del país Roberto M. Ortiz. La vicepresidencia fue ocupada por Ramón S. Castillo. Ambos habían sido ministros durante el gobierno de Justo.

21 de febrero, 1893. Creación de la Asociación del Fútbol. Alejandro Watson Hutton fundó en Buenos Aires la Asociación Argentina de Fútbol, precursora de la actual AFA.

23 de febrero, 1807. Nace Florencio Varela. Doctor en jurisprudencia, periodista y poeta. Florencio Varela fue oficial mayor del Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto, y colaborador de los periódicos "El Iniciador", "El Nacional", "El Comercio del Plata" y otros. Sus obras en prosa fueron reunidas en un vo-

lumen y sus poemas integran varias antologías. Murió asesinado en Montevideo, en 1848.

23 de febrero, 1959. Deja de existir Lucio V. López. Médico, psiquiatra y periodista, Lucio Vicente López —bisnieto del autor del Himno Nacional Argentino— fue autor de trabajos de reconocidos méritos por la amplia visión de sus enfoques.

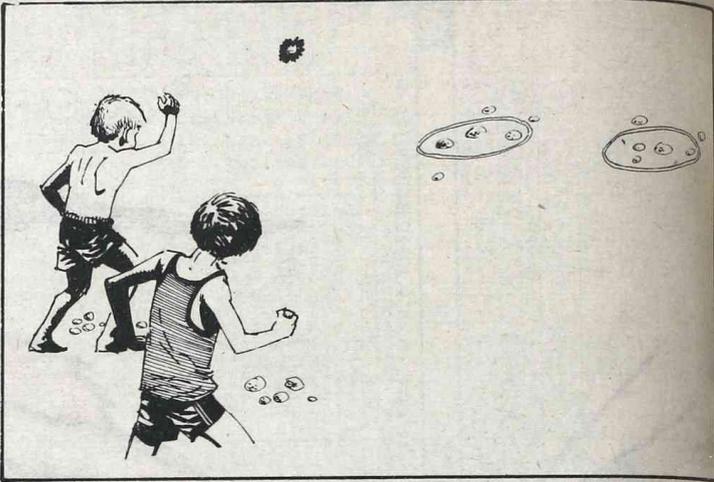
25 de febrero, 1818. O'Higgins llega a Curicó. Hizo su arribo a Curicó el general chileno Bernardo de O'Higgins, al frente de sus tropas. Ese mismo día se reunió, allí, con el general José de San Martín.

25 de febrero, 1830. Batalla de Oncativo. Luego de haber invadido la provincia de Córdoba, Juan Facundo Quiroga fue sorprendido en Oncativo por el general José María Paz, quien lo derrotó totalmente.

26 de febrero, 1826. Brown ataca a los brasileños en Sacramento. Al mando de la escuadrilla argentina, el almirante Guillermo Brown libró un encarnizado combate con las fuerzas brasileñas en la Colonia del Sacramento.

Tiempo de Playa

Juego con Guijarros



En las playas abundan, mezcladas con la arena, pequeñas piedras redondeadas y lisas llamadas guijarros, que pueden servir para jugar.

Antes de iniciar este juego (que solo puede realizarse en un sector de playa despejado) los dos participantes juntan 20 guijarros cada uno. Luego trazan en la arena una línea de 2 metros, y a cuatro metros de distancia de la misma, dos círculos de 50 centímetros de diámetro, separados por un metro.

Cada jugador se ubica en uno de los extremos de la línea, y arroja, uno por uno, sus 20 guijarros en dirección al círculo que tiene delante de él. Antes de arrojarlos, debe asegurarse de que nadie cruzará entre la línea de "lanzamiento" y los círculos, ni detrás de éstos.

Cada guijarro caído en el interior de un círculo vale un punto; aquellos que cayeron

sobre la circunferencia solo valen medio punto.

Terminada la competencia, se cuentan los guijarros de

cada círculo, resultando ganador el "dueño" de aquél que los contiene en mayor número. Los guijarros lanzados

con tan mala puntería que cayeron en el círculo "adversario", aumentan la ganancia del rival.

Para Completar y Ganar

La Infancia de San Martín

El sábado que viene se cumplirá el 206 aniversario del nacimiento de San Martín. Como homenaje al Libertador y para que tengas la satisfacción de comprobar lo mucho que sin duda sabés acerca de su infancia, te proponemos que completés el texto que sigue. Buscá la solución en las páginas 8-9 y anotate medio punto por cada espacio llenado correctamente.

José de San Martín nació el de febrero de en pueblo de la actual provincia de que fue fundado en el siglo por los misioneros a orilla del río
 El padre del futuro Libertador, don de San Martín, ejercía el cargo de teniente gobernador de la región. Su esposa, la madre del prócer, se llamaba Matorras.
 El pequeño José inició sus estudios primarios en la ciudad de capital del del Río de la Plata. Luego la familia se trasladó a donde el niño ingresó en el Seminario de de Madrid. A los años inició la carrera militar en el regimiento de y a los participó por primera vez en campañas militares, las que tuvieron lugar en el continente. Por el gran demostrado en combate, a los años fue ascendido de rango por primera vez.

El Universo
Sistema Solar
(1)

El sistema solar, estrictamente, está formado por el Sol y por todos aquellos astros sobre los cuales éste ejerce directamente su acción gravitatoria (o sea, aquellos astros a los cuales el Sol atrae debido a su fuerza de gravedad). Por lo que se ha descubierto hasta ahora, los componentes del sistema solar son los siguientes:

- 1) El Sol: es el astro central del sistema.
- 2) Los planetas, que en orden creciente de sus distancias al Sol son: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón. Como habrás podido notar, son nueve. En sucesivas descripciones que haremos, podrás ver que cada planeta tiene características especiales, en algunos casos totalmente distintas a las de los otros.
- 3) Los satélites: son astros que, atraídos por la fuerza gravitatoria de los planetas, describen órbitas alrededor de éstos. Los satélites además se desplazan junto con los planetas alrededor del Sol.
- 4) Los asteroides (también llamados planetoides): la mayoría de ellos son pequeños astros. Las órbitas que describen en torno del Sol están ubicadas en casi todos los casos entre las de Marte y Júpiter.
- 5) Los cometas: están formados por un núcleo brillante, que está rodeado de una "nube" gaseosa (también llamada cabellera); el conjunto forma lo que se llama cabeza del cometa. Por lo general tienen una prolongación luminosa (cola) formada en dirección contraria al Sol.
- 6) Meteoritos y estrellas fugaces: son porciones de materia. Estos pequeños cuerpos a veces entran en la atmósfera terrestre a gran velocidad; al entrar en contacto con nuestra atmósfera y por fricción con el aire, se ponen incandescentes, luego desaparecen en pocos segundos.

Tiempo Libre

Para Jugar en el Bosque

El conquistador macedonio Alejandro Magno, quien vivió en el siglo IV antes de Cristo, encontró una manera original de deshacer un nudo, hecho por el rey Gordio de Frigia de modo tal que nadie podría desatarlo porque no se veían los cabos. Nos referimos al famoso nudo gordiano ¿Qué hizo Alejandro? Simplemente, lo cortó con su espada.

Fue una solución muy ingeniosa, pero que no podrá ser imitada por los chicos que practiquen este juego, porque aquí se trata de desatar nudos, no de cortarlos con tijera.

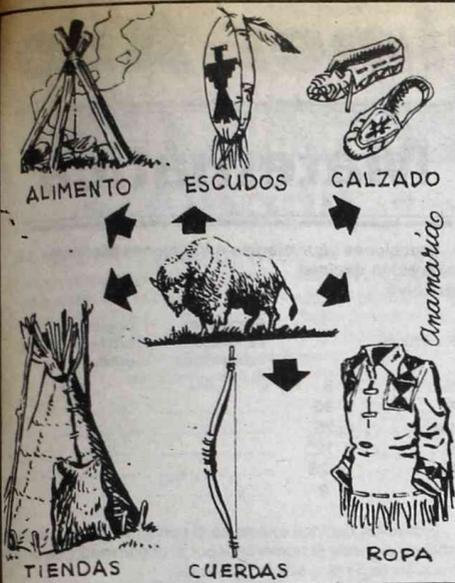
Pero antes de desatarlos habrá que atarlos, tarea que estará a cargo de un solo chico para que resulten todos iguales. El "ataador de nudos" deberá disponer de tantos pedazos de hilo grueso como chicos participen. Con cada hilo rodeará el tronco de un árbol y atará los cabos mediante un triple nudo no demasiado apretado.

Luego, a una señal suya, cada participante correrá hacia un árbol. Cuando todos estén al pie de sus respecti-

vos árboles, dará una nueva señal invitándolos a desatar los nudos. El primero que le entregue el hilo será el gana-

dor y tendrá derecho a convertirse en el siguiente "ataador de nudos" cuando el juego recomience.





El Lejano Oeste

El Búfalo

Las tribus de la pradera lo llamaron **pté**; los blancos, **búfalo**, a secas; aunque en realidad se trata del bisonote o búfalo americano. Durante siglos poblaron las planicies del Lejano Oeste y el hecho de que los pieles rojas lo constituyeran en su principal alimento no fue obstáculo para que continuaran haciéndolo. Pero comenzaron a extinguirse cuando se construyeron los ferrocarriles y presentaron un comestible muy a mano, y cuando el ejército decidió exterminarlos, porque con ellos exterminaba al indio.

ALIMENTO Y RELIGION

"El padre búfalo" lo llamaban los indios de la pradera, porque casi todo dependía, para ellos, de este animal. Comían su carne asada o bien mezclada con bayas y tuétano fundido, se convertía en el **pommican** —alimento que se consumía en invierno—; la grasa servía

como manteca o ungüento para las heridas; los tendones eran usados como cuerdas; el estómago presentaba un buen recipiente para el agua; los cuernos eran transformados en utensilios e instrumentos de música; con la piel se confeccionaban escudos, tiendas, mocasines, canoas y ropas. Incluso, el búfalo era parte importante de la religión de estas tribus: creían que uno de aquellos animales, invisible, gobernaba las manadas para proporcionarles alimento y adoraban al búfalo blanco, poco común, al que acostumbraban no dar caza.

SHERIDAN, EL ENEMIGO DEL PTE

El general Philip Sheridan —tan sanguinario como Custer— vio claramente todo esto y advirtió que terminado el búfalo terminaba el indio. "Dejad que los cazadores maten al búfalo hasta que desaparezca de la faz de la Tierra —dijo, decidido a vencer completamente a las

tribus de la pradera—; es la única forma de lograr una paz duradera y el avance de la civilización". Una paz y una civilización a costa de demasiada sangre.

Muchos jefes reaccionaron: "Estos soldados cortan nuestra madera, matan nuestros búfalos, y cuando contemplo estas escenas, mi corazón parece querer saltar del pecho", se lamentaba Oso Blanco (Satanta), cacique kiowa. Espíritu Blanco (Wangi Ska), uno de los caudillos sioux, agregaba: "Habéis alejado de nosotros la caza y nuestros medios de vida".

Era demasiado tarde. En nombre de la civilización, muchos cazadores se enorgullecían de haber dado muerte a 200 búfalos por día durante años. Mercaderes de pieles enriquecidos, obreros del ferrocarril bien alimentados y militares satisfechos fue una suma que dio como resultado el hambre y la muerte para los indios de la pradera.

Folleto de Vacaciones

Pipina y Tomate

Hoy: La Escuela de la Paciencia

Escrito y dibujado por Hebe Solves

Resumen de lo publicado:

En el capítulo anterior, Pipina comprobó que era una chica impaciente y malcriada. En coincidencia con Tomate, decidió buscar alguien que los criara bien. Ese alguien no era otro que el Maestro de la Paciencia. Y ese maestro no resultó ser otro que... un zapato gastado. Si, porque en este folletín pasan cosas así. Una de las primeras fue la situación de Pipina, nena que, por no querer tomar la sopa, en vez de crecer se

iba achicando, achicando tanto que, luego de ser una bebida, pasó a vivir en el País de los No Nacidos, donde conoció a Tomate. Ambos, después de rechazar la posibilidad de nacer en el País de la Risa, nacieron en el País de los Novios, país donde el perro era novio de la manzana y Pipina, novia de Tomate, país en el cual descubrieron que Pipina era impaciente y malcriada, cosa que los llevó a buscar al zapato gastado, o sea al Maestro de la Paciencia. Y sigue la historia...

inscribirse siquiera. Pero en fin, voy a presentarme: yo soy el Maestro de la Paciencia y la zapatilla es mi novia, la Profesora de la Impaciencia. Los dos somos graduados en la universidad.

—¡Ah! —exclamaron Pipina y Tomate, por primera vez, al unísono.

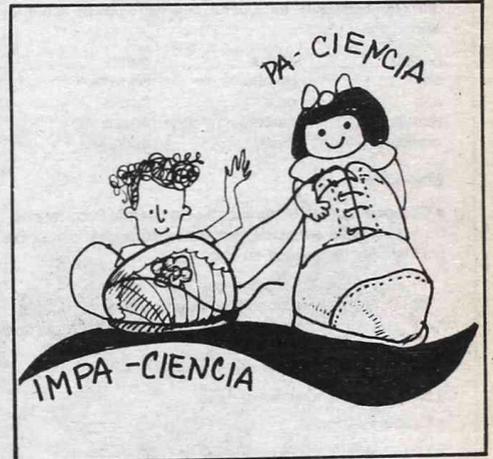
—¡Oh! —comentaron el maestro y su novia, también al unísono.

—¿Y? —volvieron a exclamar los jovencitos, los dos a una misma vez.

—¡Oh! —volvieron a exclamar el maestro y la profesora. Y hubieramos seguido todo el capítulo con esta pavada si no fuera porque yo, la que escribe, me puse muy impaciente y decidí cambiar:

—Bueno, les explico —dijo el Maestro—. La zapatilla y yo somos novios porque yo la acepto a ella pacientemente. La tengo atada con cordones, para que no se escape. Como era de imaginar, ella es muy impaciente... En fin, hasta ahora no se soltó.

La zapatilla daba pequeños saltitos, como si fuera zapatilla de baile. Viéndola tan impaciente y graciosa, Tomate decidió tomar él también clases: era una buena maestra, enseñaba con el ejemplo. Siendo ella misma tan impaciente... ¿Quién no iba a aprender sus lecciones? No había más que imitarla. Y Tomate

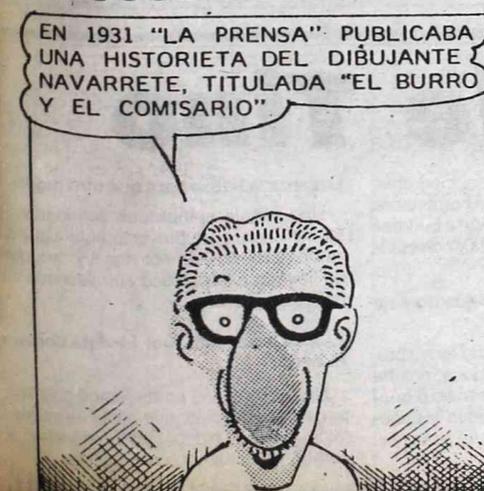


se puso a saltar y saltando, saltando, se metió adentro de la zapatilla porque él también quería recibir una buena crianza. Y zapato y zapatilla se fueron al paso hasta el capítulo siguiente de donde los traeremos la semana próxima.



Historiando la Historieta

Por Siulnas



Orígenes

El Nacimiento de las Palabras

• Albañil •

El oficial que construía casas y palacios, puentes y demás obras, era muy bien atendido y representado por el resto de los pobladores de una comarca o principado. Su oficio era prestigioso y muy necesario, por supuesto no se le dice oficial por ser militar, sino por ser de oficio, luego venían los ayudantes. Le debemos a los árabes esta palabra. Ellos la formaron derivándola de "baña" que quiere decir edificar y decían Al-bann a los albañiles.



• Cereza •

El cerezo es un árbol que tiene como fruta las deliciosas y dulces cerezas, de un color brillante y fueguino, con un cabito largo. En Grecia hay muchos cerezos y tiene postres riquísimos y variados, ellos a la fruta la llamaban: kérasos. Los romanos le decían cerásurum; en italiano, ciregia y en portugués, cereja.



Para Aprender Jugando

Docenas, Kilos y Litros

¿Usted Corre, Vuela o Nada?

Algunos de estos productos alimenticios se venden por docena; otros, por kilo; y otros, por litro. Uní con una línea cada dibujito con el casillero correspondiente.

Píntale de amarillo los animales que se desplazan por tierra; de rojo, los que van por agua; y de azul, los que vuelan.

DOCENA		
	DULCE	
	YERBA	
	LECHE	
	FACTURA	
KILO	LITRO	

conejo	vaca
oveja	pez
tucán	lechuza

Seis Golosos y un Tortazo

Coco cumple seis años y ha invitado a su festita a Lucía y Daniel. El cumpleaños quiere repartir igual cantidad de porciones de torta entre cada uno de sus amiguitos. Si se divide la torta en nueve pedazos, ¿cuántas comerá cada uno?



Ofidia, la Serpiente

Por Goyo Mazzeo



En TC, las Cupecitas Dejan Paso a los Coches Modernos

Texto y dibujos: Héctor Ronzoni.

Sí, el progreso llegó... Comenzó con los motores que ya se fabricaban en el país. Tanto Ford, como Chevrolet y Dodge desarrollaron para las carreras motores que se usaban en los autos particulares. En esa etapa los pioneros fueron Marcos Ciani, quien experimentó con un motor Dodge y José Froilán González, que importó de EE.UU. un auto similar al que fabricaba

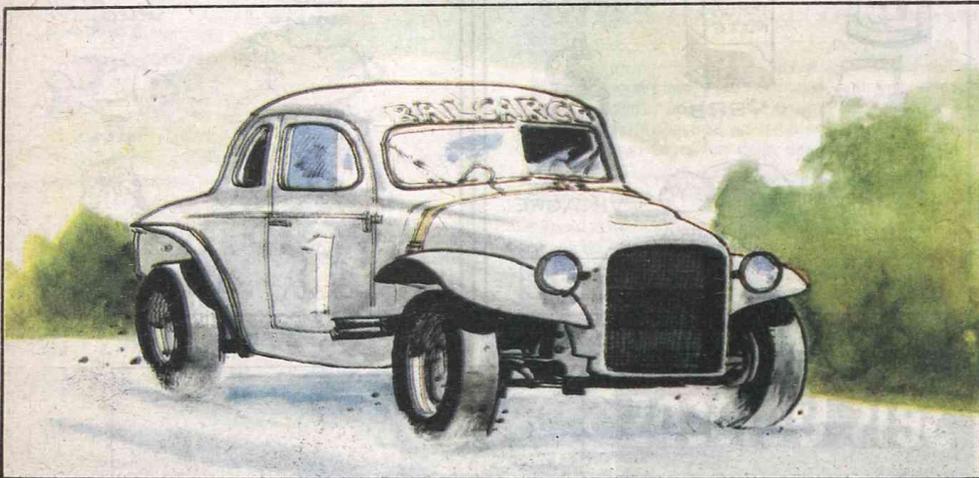
Chevrolet en Argentina pero de dos puertas, al que llamó **Chevitú**. Este auto no tenía nada que ver con las primitivas **cupecitas** y era el primer intento de insertar en el Turismo de Carretera un auto moderno y actualizado que rompiera con la concepción tradicional de la categoría. Los tradicionales no perdonaron el atrevimiento, y este auto fue objeto de todo tipo de críticas.

Pero como el progreso no puede ser detenido, la victoria no tardaría en llegar en la **Vuelta de Mar del Plata en 1964**, demostrando que los autos compactos, modernos y bien manejados eran también ganadores a pesar de las voces en su contra.

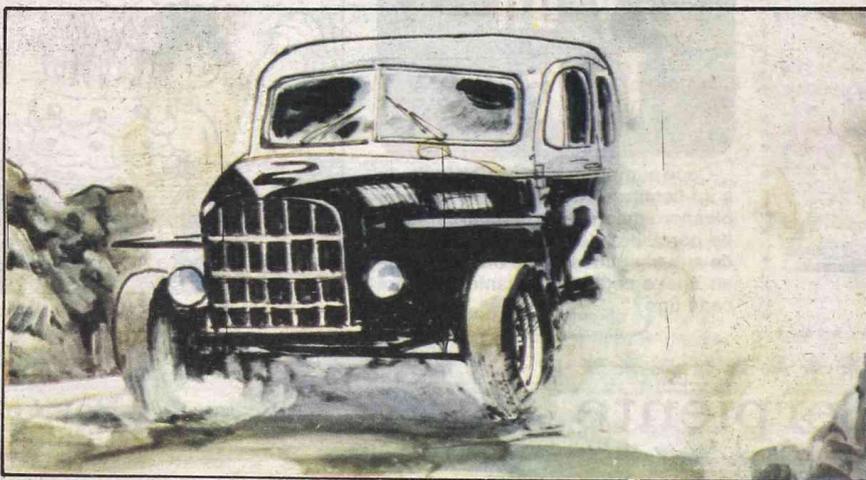
También **Oscar Gálvez**, el tradicional defensor de Ford, aparece en la carrera de Junín en 1964 con un **Falcon**,

dejando atrás su tradicional **cupecita** y despidiéndose al mismo tiempo de las carreras como piloto donde llegó a ganar cinco campeonatos y seis subcampeonatos y se consagró como uno de los más grandes ídolos que el Turismo de Carretera haya dado.

A partir de enero de 1965 se cambian los reglamentos y los cambios también se hacen más grandes.



Un piloto que andaba bien en la tierra y un auto irrompible: el "tractor" de Eduardo Casá.



Esta fue la última cupecita de Oscar Gálvez, quien la cambiaría en 1964 por un Falcon, antes de alejarse de las competencias.



José Froilán González lo importó y le dio el nombre de **Chevitú**. Este es el que conducía Jorge Cupeiro, otro recordado volante.



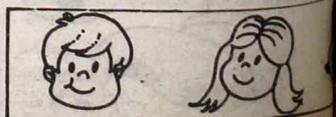
Aves raras

Los Papagayos

Texto: Susana Ditone.

En el zoológico pasean lentamente la mamá el papá y los pequeños. Se detienen delante de todas las jaulas, ríen y comentan particularidades de las distintas especies animales. De pronto, el niño se embelesa cuando distingue en una gran jaula, un pájaro de pico corvo y bellissimo plumaje. Rosa, rojo, azul, verde, pareciera haber atrapado el aro iris en sus plumas. Es un papagayo.

Si bien entre nosotros suele usarse el nombre de este animalito como insulto, como designación despectiva, su existencia embellece los bosques y las casas. Es un animalito afectuoso, imitador, memorioso. Suelto, se moviliza en bandadas, en las primeras horas de la mañana y las últimas de la tarde. Durante el resto del día permanecen tranquilos. Viven en los bosques, en el tronco de los



Los Juegos de *cróniquita*

La Prendruleta

Como su nombre lo indica, la PRENDRULETA es un juego de ruleta con prendas, las que figuran en los casilleros rojos y negros. Primero debes pegar la página sobre cartulina rígida, recortando seguidamente la ruleta y la aguja que aparece a un costado, la que se insertará por medio de un alfiler a manera de eje en el centro de la ruleta, colocando entre ésta y la aguja, una arandela de plástico para que pueda girar con más facilidad. A partir de ahí, cada jugador a su turno (pueden participar todos los que lo deseen) dará un golpecito con el dedo en la parte posterior de la aguja para que gire, y si al detenerse queda señalando alguna de las partes del aro central que aparecen en rojo o en negro, tendrá que cumplir la prenda indicada en el casillero correspondiente.

COLORADO EL 1.— Debes empujar una naranja con la punta de la nariz, dando 3 vueltas alrededor de la mesa.

NEGRO EL 2.— Debes descalzarte poniendo

cada pie en una palangana o tacho con agua, desplazándote en esas condiciones sin que el agua de los recipientes salpique fuera de los mismos (de todos modos, para no tener problemas con mamá, no cumplas esta prenda en las habitaciones que ella ya haya limpiado).

COLORADO EL 3.— Con las manos sobre el piso, como lo haría tu perro o tu gato, beberás agua directamente desde un plato hondo apoyado en el suelo.

NEGRO EL 4.— Te dejarás atar juntos los cordones de los dos zapatos y en esas condiciones caminarás hasta la cocina y regresarás con una taza de mate cocido, leche, u otro líquido.

COLORADO EL 5.— Con los ojos vendados, deberás extraer una cucharadita del contenido de uno de dos recipientes idénticos con azúcar y sal respectivamente, echándolo en una taza de te o mate cocido, de la que tendrás que beber un sorbo cualquiera haya sido el contenido de la cucharita.

NEGRO EL 6.— Te ubicarás detrás de una pequeña ventana, asomando la cabeza por la misma a la vez que tratarás de eludir pelotitas de plástico que te arrojarán por turno los restantes jugadores.

COLORADO EL 7.— Apoyando las manos sobre el piso, dejarás que tiendan un mantel sobre tu espalda, como si fueras una mesa (en esta prenda no está permitido colocar sobre el mantel elementos que pueden provocar accidentes, como objetos de vidrio u otro material rompible, y recipientes conteniendo líquido caliente).

NEGRO EL 8.— Mientras tomás un refresco con pajita bailarás al compás de la música de un disco de 33 rpm. pasado en la velocidad de 78 rpm.

Como lo hiciera con sus anteriores juegos para los lectores de CRONIQUITA, Siulnas te sugiere hacer participar también a tus mayores en este juego.



RULETA PARA PEGAR SOBRE CARTULINA, RECORTAR E INSERTAR LA AGUJA POR MEDIO DE UN ALFILER

ayos

Joya Aiello.

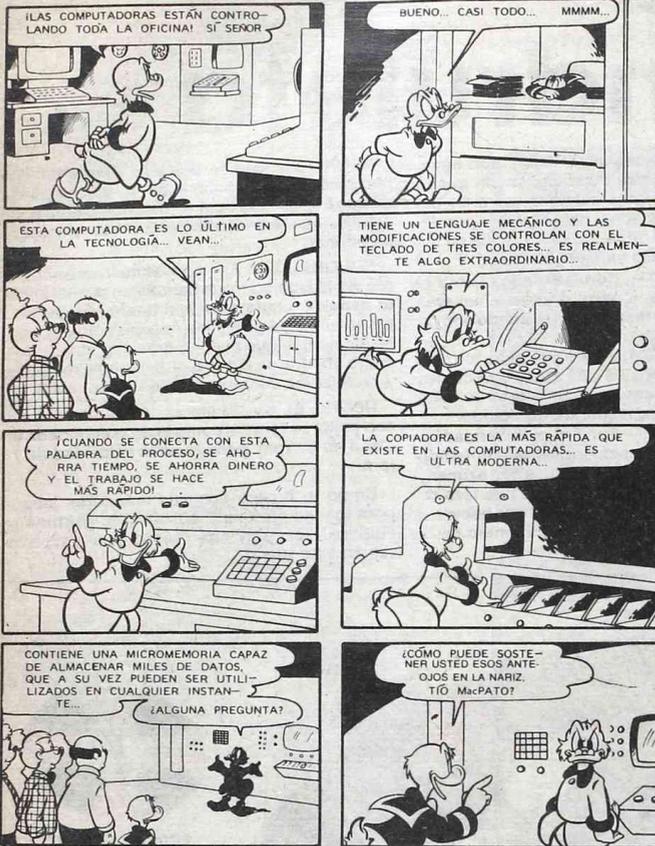
entre las rocas, poseen común, organizada, y ser combatidos por los es, porque pueden de la plantación.

riadas especies de pa- en América, Africa, Nueva- Polinesia. Una varie- Amazona, puede emitir cincuenta sonidos dife- desde el Ararauna, o gua- azul celeste del Amazo- mide un metro de longi- la cotorrta, típica de Ar- Brasil y Uruguay, que mi- centímetros, encon- entos de variedades, en s tamaños y colores.

ello animal para contem- cil para criar en casa, el nor que suele inhibir a n el medio familiar, es transmisores de una en- llamada psitacosis.



EL PATO DONALD de WALT DISNEY

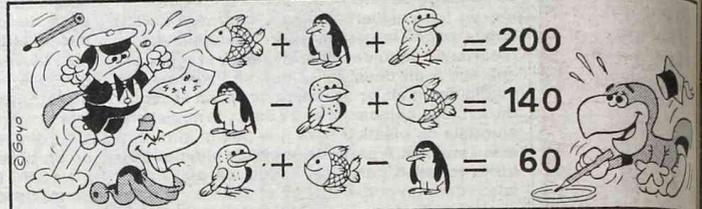


EL RATÓN MICKY de WALT DISNEY



Resolvamos la Ecuación

Caburito Volador se enojó porque el lorito Lorenzo no sabe resolver esta ecuación, que permite saber cuánto cuesta cada uno de estos animalitos. En la primera línea (\$a 200), está la suma total. Debés encontrar la respuesta en sesenta segundos.



Busquemos Palabras

Este entretenimiento no es nuevo para vos. Te encontrarás en un laberinto y vas buscando la salida. Pero eso no es importante; lo importante es ir encontrando palabras de cuatro letras. Hay más de veinte. Intentalo, para no aburrirte en el interior del laberinto.

L I M O N A D A O B S U N N Y
 P I Z Z A Q I O C E A N O G E
 U W U S T T V R A A K S C A I
 N R M F U N I C E C R E A M P
 S S M S R T N A M H P P M E L
 H A E A A W A Y P S I L P S O
 I E R P L A T E R O C A I S E
 N I B O A T I N G T N Y N M A
 E O L S L V R E A L I N G M N
 O G H I K I N G C D C L S B G
 F I S H I N G S W I M M I N G



Cocoliso va a Rosario

Cocoliso va a encontrarse con Rosario, que lo espera afligido. Señálemosle con un lápiz al pequeño el camino que debe recorrer!

AUNQUE VOS NO LO CREAS Por Ripley

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley

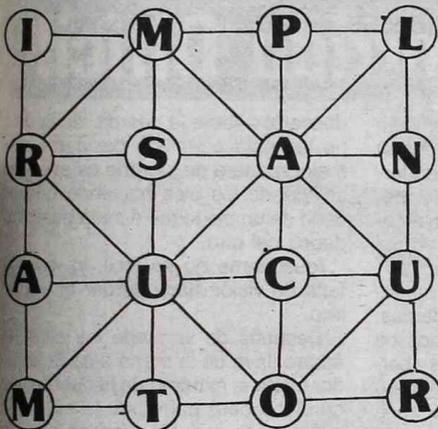
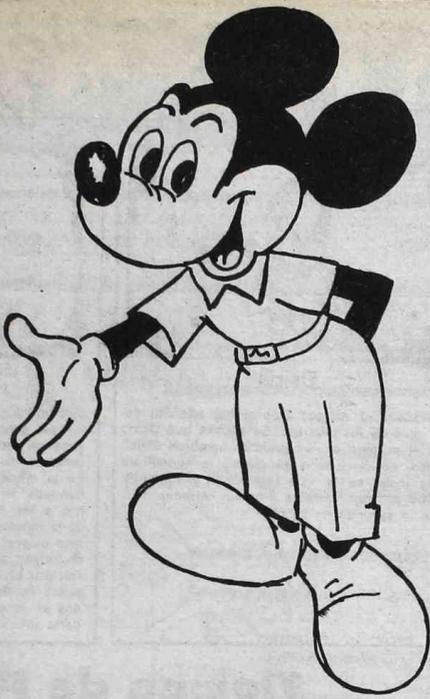


LA REVUELTA PROVOCADA POR MORDER LA BALA
 LA REVUELTA DE LOS INDIOS, EN 1857, EMPEZÓ CUANDO LOS CIPAYOS DEL SERVICIO BRITÁNICO DE LA INDIA, SUPIERON QUE LOS CARTUCHOS USADOS EN LOS NUEVOS FUSILES ENFIELO, ESTABAN CUBIERTOS CON GRASA DE RES O CERDO, Y COMO TENÍAN QUE SER MORDIDOS ANTES DE SER USADOS, LOS SOLDADOS INDIOS PENSARON QUE TAL ACTO AFECTARÍA SUS POSIBILIDADES DE REENCARNACIÓN.

UNA LEGUMBRE GIGANTE (Leucaena leucocephala) QUE ALGUNAS VECES CRECE A LA ALTURA DE UNA CASA DE 5 PISOS. PUEDE SERVIR COMO FUENTE PARA PAREL SAZONAR LOS ALIMENTOS. COMIDA, FERTILIZANTE Y COMO LENA.

Mickey Coloreable

¡Un Mickey colorea- do por nosotros! Pue- de ser muy lindo si nos esmeramos con lápi- ces o pinceles!



Laberinto

En este conjunto de letras se esconden varias palabras que debes buscar en sentido horizontal y en sentido vertical. Si te fijas bien, hallarás dos de origen inglés, ambas muy difundidas entre nosotros, una de ellas relacionada intimamente con el tenis. Bien, ¿las buscamos?

Solución

RESOLVAMOS LA ECUACION - Cuestión: el
 - Murtia - 13 - africano - valor - 15.
 - nos Aires - Virrenato - España - Nobles - 11
 - jesuitas - Uruguay - Juan - Gregoria - Bue-
 - 25 - 1778 - Yapeyu - Corrientes - XVII -
 palabras y cifras y en este orden: Francisco
 2. El texto debe completarse con estas
 \$a 30.
 pez, \$a 100, el pinguino, \$a 70 y el pájaro.

PILLIN de Walt Disney

Panel 1: Daffy: ¡EHI! UN CONEJITO POR AQUI!

Panel 2: Daffy: TENGO HAMBRE.

Panel 3: Daffy: YO PUEDO CONSEGUIRTE ALGO... VENI... ACA!

Panel 4: Daffy: ¡GRACIAS, PILLIN!

Panel 5: Daffy: NUNCA OLVIDARE ESTE GESTO TUYO.

Panel 6: Daffy: ESPERO QUE ALBERTO SI... TO SI...

POPEYE EL MARINO

Por Bob Chiodera

Panel 1: Popeye: POPEYE, TENGO ALGO IMPORTANTE QUE DECIRTE AHORA.

Panel 2: Pilón: ¡CALLATE... NO ESTOY CON ANIMO DE ESCUCHAR TUS QUEJAS, PILÓN!

Panel 3: Pilón: ESTÁS INFLINGIENDO LA LEY.

Panel 4: Pilón: ¡LARGATE... DEJAME EN PAZ!

Panel 5: Pilón: PRESTAME LO QUE VALE UN SANDWICH DE ALBONDIGA Y TE LO PAGARE.

Panel 6: Pilón: LA LIBERTAD DE PALABRA GARANTIZA TAMBIEN LA LIBERTAD DE RESPONDER... NO SE TE OLVIDE ESE DETALLE.

Lalo y Lola

Por MORT WALKER Y DIK BROWNE

Panel 1: Lola: ¡AY, LALO! ¡QUÉ ATARDECER TAN PRECIOSO!

Panel 2: Lola: NO TANTO... SI TENÉS QUE IR DE CHOFER.

Panel 3: Lola: ME MUERO DE MIEDO MANEJANDO A ESTA HORA DE LA TARDE... HAY INFINIDAD DE "CAMINADORES"...

Panel 4: Lola: ...Y, DE VERAS, TEMO QUE PUEDA CHOCAR CON ALGUNO EL DÍA MENOS PENSADO.

Panel 5: Lola: MIRA, ALGUNOS HASTA SE PONEN AUDIFONOS Y NO PUEDEN OIR NADA MÁS QUE ESE ROCANRRROL...

Panel 6: Lola: ¡SÍ, PERO OTROS SON MUCHO MAS SENSATOS Y LLEVAN UNA BANDA FLUORESCENTE.

Panel 7: Lola: ...Y ALGUNOS SON DEMASIADO SENSATOS Y... ¡CIEGAN A CUALQUIERA!

Religiones

Los Pueblos y sus Creencias



Pu - Tai

es el dios chino de la alegría, se le representa siempre de aspecto agradable, con el vientre bastante pronunciado y riendo a carcajadas. Pu - Tai es sinónimo de felicidad, y no solamente se encuentra en figuras chinas, sino también en japonesas e indias.



La religión

entre los zapotecas, pueblo indígena de México que se estableció antes de la era cristiana en el actual Estado de Oaxaca, fue de tipo politeísta. Los zapotecas adoraban a un gran número de dioses; dios del maíz, dios de la lluvia, dios del sol, etc. Rindieron culto de una manera especial al dios murciélago (en la ilustración), relacionado este último con la agricultura.



Osiris

divinidad del antiguo Egipto, fue adorado como dios de los muertos. Se supone que Osiris fue el primero de los grandes hombres divinizados, que enseñó a su pueblo la agricultura y lo inició en la vida intelectual y religiosa. Osiris contrajo nupcias con su hermana Isis, ésta lo secundó en su obra.



El dios Pan

dios mitológico que se le consideraba protector del ganado y pastores, también se encargaba de reconciliar a los enamorados disgustados, y de conceder marido a las doncellas. En la mitología griega se creía que este dios habitaba en los bosques y en lugares cercanos a las fuentes y manantiales; la similitud de la mitología griega y la romana con los mismos dioses pero con distintos nombres, ha dado origen a muchas confusiones. (En la ilustración: El dios Pan como se le representaba, mitad hombre en la parte superior, con cuernos en la cabeza y mitad macho cabrío en la parte inferior).

Inventores

Leonardo da Vinci

La cámara de fotos, el submarino, el avión y tantos otros inventos humanos, que hoy usamos o desfilan ante nuestros ojos como si siempre hubieran existido, son producto de largos años de investigación e ingenio. Una de las figuras de la historia universal que más apórtos hicieron para la creación de éstos y otros adelantos científicos y técnicos, fue Leonardo da Vinci. Dotado de una inteligencia peculiar y un espíritu intuitivo y sensible, a la par que desarrollaba su máxima capacidad, la de artista plástico, dejaba, en cuadernillos, perfectamente clasificados, impresos los resultados de sus estudios e investigaciones sobre temas de mecánica y ciencia.

Leonardo nació en 1452 y murió en 1519. Desde pequeño puso en evidencia su privilegiada capacidad. Modelaba en arcilla figuras de personas y animales, y luego tomaba el dibujo de las mismas con impresionante precisión para los mínimos detalles. Su padre, reconociéndole capacidad para la plástica, lo mandó a la escuela del maestro Verrocchio, en Florencia, cuna del arte, y ciudad en que habitaba la familia de Leonardo. Su obra pictórica más admirable es la Gioconda, que muestra un bello rostro de mujer, esbozando una seductora y tenue sonrisa. Son apreciados y reconocidos sus frescos sobre temas religiosos.

Paralelamente a la factura de estas obras de arte, Leonardo se dedicaba a la matemática, la física y la mecánica. Tomaba de la naturaleza la enseñanza para intentar luego imitar sus más curiosos fenómenos: el vuelo de los pájaros, el misterio de los astros, la virtud de las hierbas, el deslizarse de los peces.

Pese a haber sufrido, como todo genio revolucionario, la persecución, la envidia y el celo de sus contemporáneos, la vejez le trajo reconocimiento y placidez. Poco antes de morir escribió: "Del mismo modo en que un día bien empleado procura dulce sueño, una vida bien consagrada, otorga muerte suave".

Tiempo de Playa

Un Recorrido Difícil

Para este juego playero hacen falta tantos pañuelos (no transparentes) como chicos participan, para vendarles los ojos; y una cuerda de 10 metros. Aunque se juega por turno, recomendamos por higiene no usar el mismo pañuelo para todos los chicos.

Se elige como árbitro a una persona mayor, cuya tarea será, además, vendar los ojos, por turno, a todos los participantes y vigilar que no se acerquen al mar. Paralela a la costa, pero alejada de ésta, el árbitro extiende la cuerda sobre la arena húmeda en un sector de la playa del que se ha retirado la marea nocturna y al que no pueden llegar de día las olas. Es importante que la arena esté húmeda, no solo porque quemaría las plantas de los pies si estuviera seca sino también porque la cuerda se hundiría en ella.

Uno después de otro, todos los participantes deben caminar con los pies

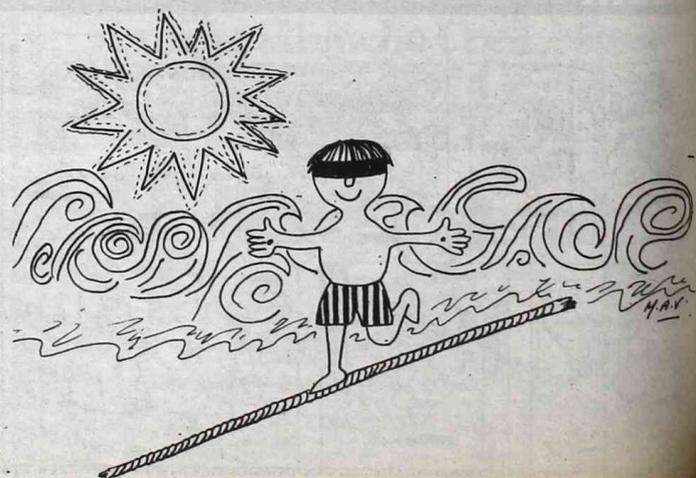
descalzos sobre la cuerda, de la que no les está permitido desviarse. La mejor manera de lograrlo es avanzando colocando los pies haciendo que el talón de un pie toque a cada paso los dedos del otro.

Igualmente no es fácil, ya que la falta de visión hace perder el equilibrio.

Después de vendarle los ojos, el árbitro lleva de la mano a cada jugador hasta el extremo de la cuerda, donde deberá partir. Allí le suelta la mano, para seguirlo y observarlo de cerca. Apenas ve que se desvía, lo invita a retirarse.

Resulta ganador el chico que recorrió los 10 metros sin desviarse de la cuerda. Si hay varios finalistas, desempatan en nuevas competencias.

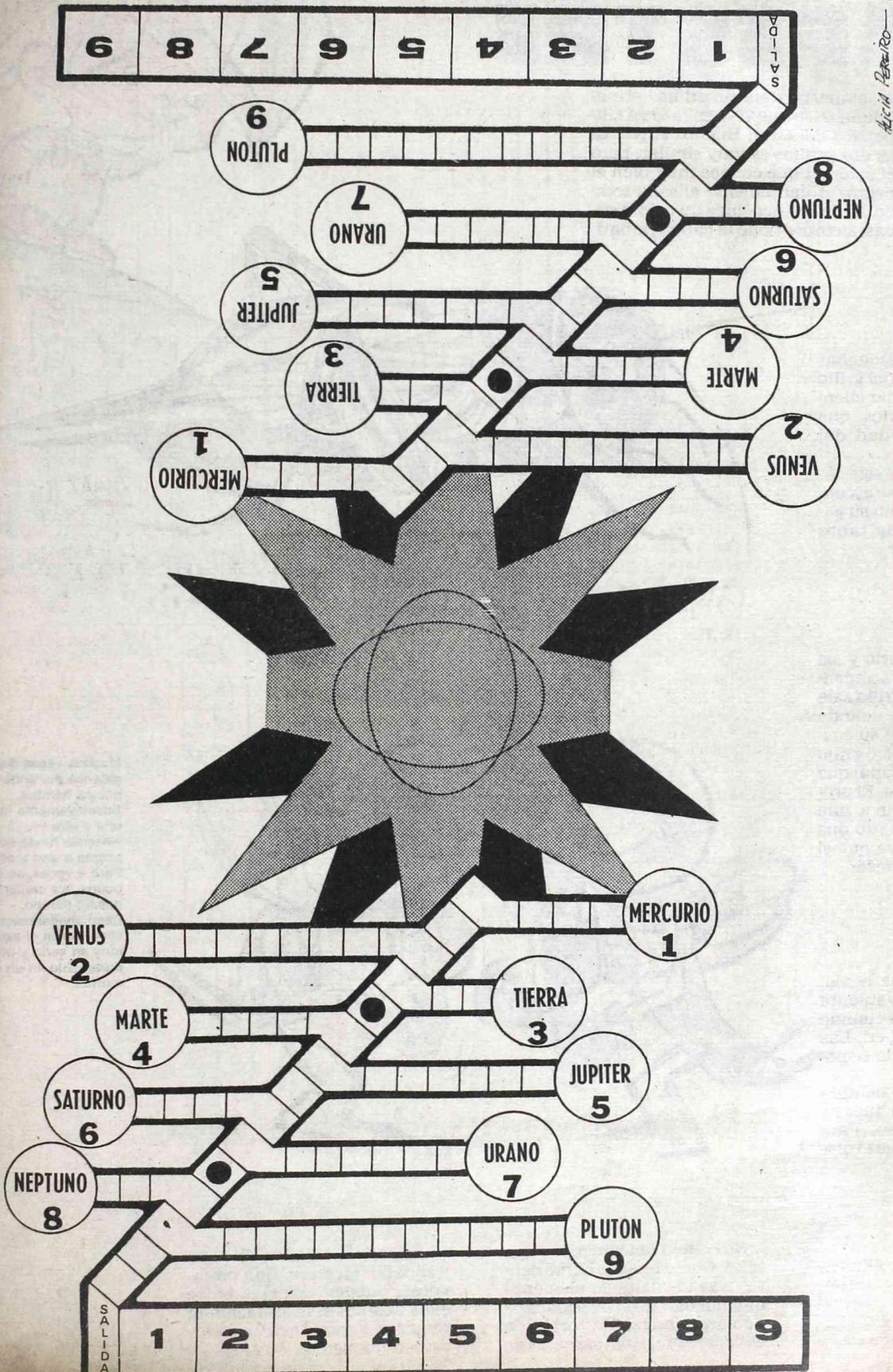
En caso de ser eliminados todos los participantes antes de llegar a la meta, recomienza la competencias.



GUERRA DE PLANETAS

Un Juego de

croniquita



Alicia Perovic

Este juego te permitirá demostrar tus conocimientos sobre los planetas y su ubicación en el sistema solar. (Tema que, dicho sea de paso, empezamos a desarrollar en este número).

Participan dos jugadores. Para jugar con "GUERRA DE PLANETAS" ambos participantes deberán proveerse de un dado y de 9 botones cada uno.

1º Se coloca la revista de tal manera que el campo de juego quede frente a cada jugador.

2º Se colocan las fichas (botones) en los casilleros de salida, numerados del 1 al 9, que corresponden a cada planeta.

3º Para empezar a "correr" con cada ficha o planeta y poder colocarlo en el casillero de salida, se debe sacar "6".

4º Ambos jugadores comienzan con el planeta N° 1 (Mercurio) y se continúa por orden numérico.

5º Se tira el dado y según el puntaje obtenido, se corre hasta ubicar cada ficha en el correspondiente casillero circular. Para entrar en el mismo se debe sacar el número exacto.

IMPORTANTE:

A) Si mientras "espera" sacar un número exacto para entrar al casillero circular, el otro logra ubicar el suyo antes elimina la ficha de su adversario, sacándola del campo de juego.

B) El participante que se "queda" en uno de los casilleros marcado con un círculo negro, vuelve a empezar.

Gana el jugador que más planetas ubique de su total de nueve.

¡A jugar entonces...!
¡Suerte!

DON GRILLO CAMPESTRE

Don grillo campestre tiene un primo hermano, el grillo doméstico que vive en la gran ciudad y los barrios del Gran Buenos Aires. El cri-cri de los dos primos es muy similar, pero varían en el color: el que conoce muy bien el campo es negro, brillantemente alisada toda su superficie. El doméstico, luce un color pardo claro y casi siempre tiene la cabeza amarillenta.

Muy hermoso es escuchar por la noche el canto del grillo en medio de ese peculiar silencio, plagado de sonidos, que reina en la inmensidad del campo argentino.

Pequeño y oscuro, este insecto no se deja ver y se esconde muy rápidamente en su galería subterránea que tanto trabajo le costó hacer.

Es un bichito solitario y así vive. A veces ocurren accidentes como éstos: don grillo sale a alguna diligencia y cuando regresa encuentra que su cueva está ocupada por otro grillo (que la creyó desocupada) que no quiere abandonarla. El propietario debe recurrir a una buena pelea para echarlo que dura algunas horas, ya que el intruso insiste en regresar.

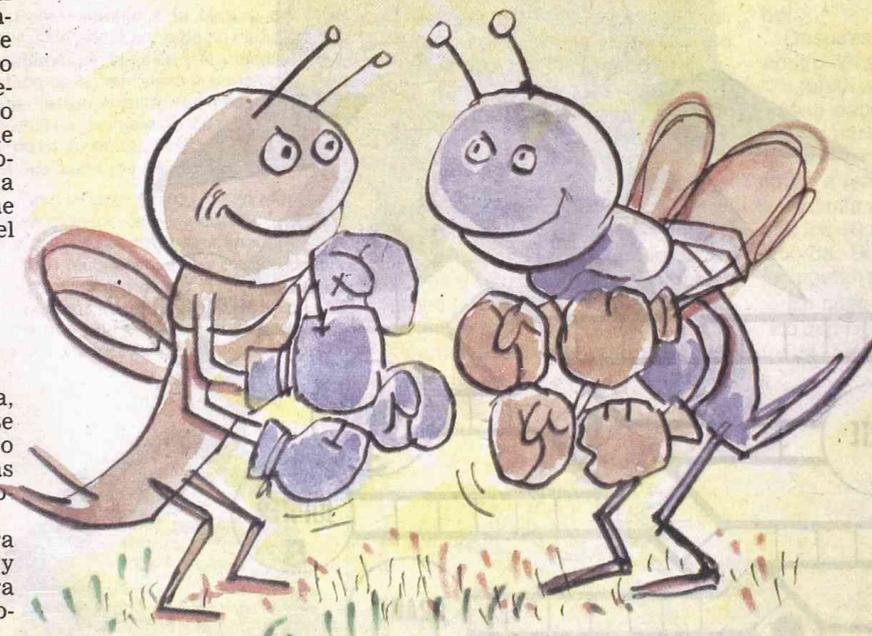
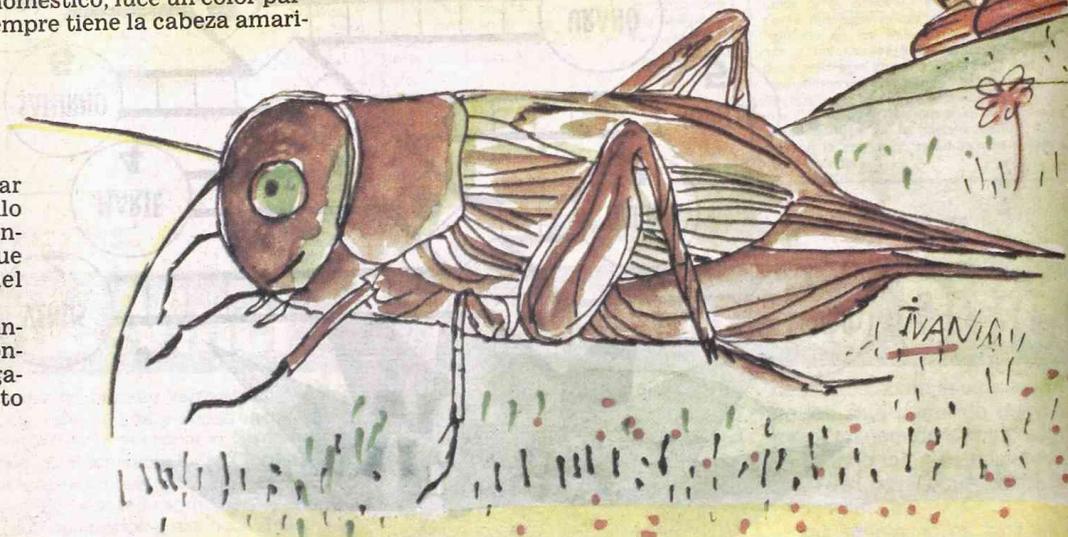
Para conquistar una novia, don grillo frota activamente sus alas y es entonces cuando escuchamos su cri-cri-cri. Las jóvenes grillitas al oírlo se ponen muy románticas.

Cuando se casan, la hembra excava en la tierra un hueco y coloca muchos huevos. Para esta tarea siempre elige el otoño.

Los bebés-grillos se alimentan de raíces tiernas y para encontrarlas construyen delgadas galerías que van alargando en busca de su comidita.

No comen únicamente vegetales. Como buenos hambrientos tragan cualquier elemento que puedan digerir: pedacitos de carne, migas de tortas de chocolate o crema, cáscaras de

frutas, arroz, trocitos de papa y zapallo, etcétera. Son omnívoros, pueden comerse entre ellos mismos si la situación lo requiere, aunque esto no sucede con frecuencia.



Muchas veces dos galanes pretenden a la misma hembra. Sucesivamente repiten una y otra vez la serenata hasta que ella acepta a uno u otro. Pero a veces, se les ocurre ir a cantarle al mismo tiempo. Desdichadamente para ellos toman el asunto muy en serio y pelean duramente en un duelo mortal.