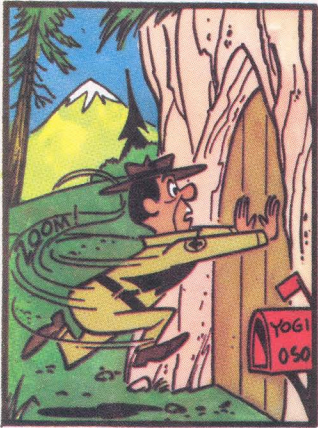
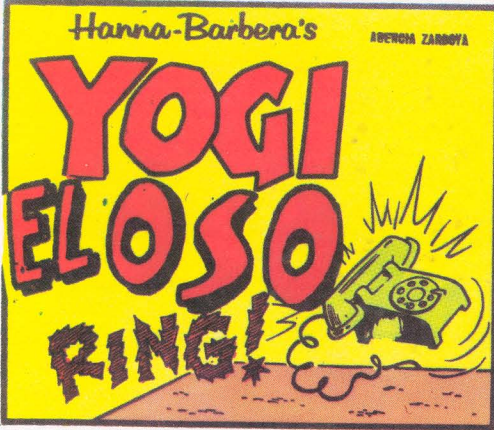
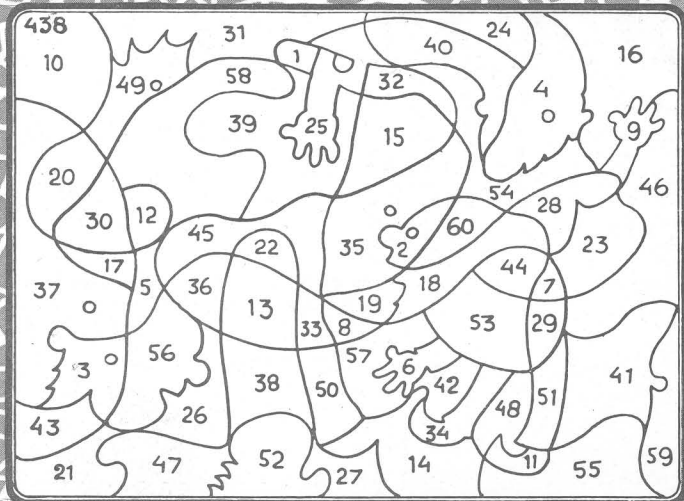




Club Ardilla

páginas infantiles



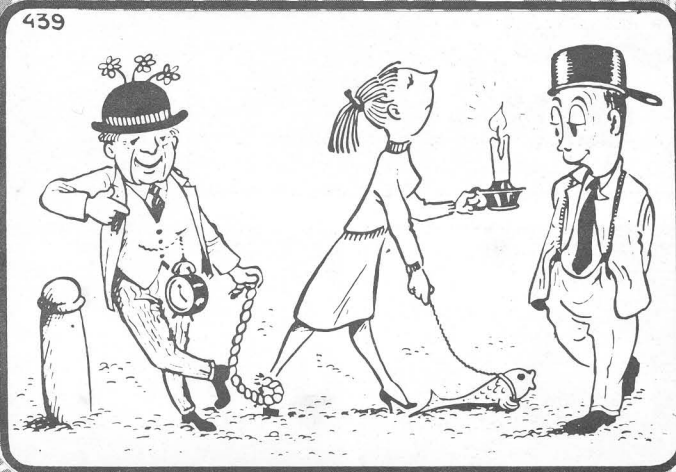


EL DIBUJO ESCONDIDO

Si queréis saber qué representa este dibujo, coged un lápiz negro y llenad las casillas que tienen los números siguientes: 2-5-6-11-12-15-18-25-26-29-30-33-34-36-39-45-50-51-53-56-58-60.

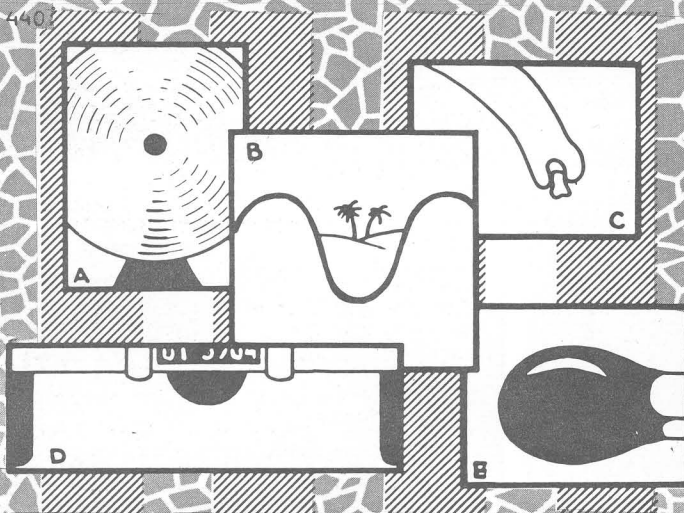
8 ERRORES

El dibujante ha cometido varios errores en su dibujo. Encontradlos.



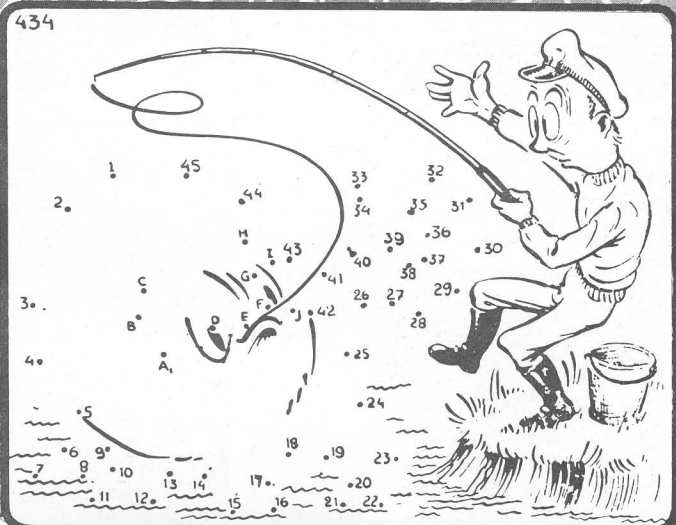
¿SABES QUE ES?

Estos dibujos tal vez os parezcan un poco extraños, pero adivinaréis inmediatamente qué representan. Examinadlos con atención durante unos minutos y lo veréis.



DIBUJA Y ADIVINA

Este pescador parece asustado. Ha debido pescar algo extraordinario... Si queréis saber de qué se trata, coged un lápiz y unid los puntos por su orden, indicado por las cifras. Comenzad a continuación a hacer lo mismo desde A hasta J.



las botellas mensajeras

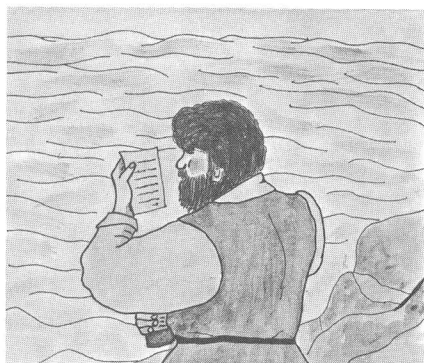
¿Quién de vosotros no ha soñado alguna vez que encontraba una de esas botellas que se arrojan al mar con interesantes mensajes en su interior?

Todos sabéis historias de piratas y naufragos en las que las botellas mensajeras ocupaban un importante papel, pero así y todo vamos a contaros algunas que quizá desconozcáis.

El viaje más largo parece pertenecer a una botella que alcanzó el nombre de "El holandés errante". Fue arrojada en el Océano Indico por unos científicos alemanes en 1929. Llevaba en su interior un mensaje que se podía leer con claridad sin romperla, por el cual se pedía a quien la hallara que comunicara cuándo y dónde la había recogido y que luego hiciera el favor de volver a echarla al mar sin abrir.

Por lo visto, "El holandés errante" fue arrastrado por una corriente hacia el Este, ya que llegó flotando hasta el extremo meridional de Sudamérica. Allí encontraron la botella varias personas, que dieron parte del hallazgo y la volvieron a echar al agua repetidas veces.

Desde el Cabo de Hornos se dirigió al Atlántico y, luego, al Océano Indico, una vez más. Pasó incluso cerca del lugar en que había sido lanzada.



La travesía dio fin en la costa occidental de Australia, a cuyas playas llegó en 1935. Había recorrido 26.000 kilómetros en 2.447 días, lo cual supuso una velocidad media de más de diez kilómetros diarios a lo largo de seis años. Uno de los mensajes más extraños confiados a una botella fue un informe secreto que únicamente debían leer los ojos de la reina Isabel I de Inglaterra.

Uno de sus agentes lo escribió y echó en una botella por la borda, en 1560. Daba cuenta de que los holandeses acababan de arrebatar a los rusos la gran isla ártica de Nueva Zembla.

El por qué de este sistema de envío no lo sabemos, pero lo cierto es que la botella llegó a las playas de Dover, donde un barquero la abrió y leyó el mensaje.

Al enterarse de que la botella había sido abierta, la reina se puso furiosa. Promulgó un real decreto por el que amenazaba de muerte a todo aquél que abriera una botella que llevara un mensaje y nombró acto seguido un "Destaponador de botellas" oficial para tan delicada misión. Tuvieron que pasar doscientos años antes de que la extraña ley fuera derogada durante el reinado de Jorge III.

Algún día es posible que encontréis una botella con un mensaje bíblico en su interior. En 1940, un clérigo americano dio en usar botellas para extender la enseñanza de los Evangelios. Entre él y sus ayudantes habrán echado unas quince mil botellas al mar. Han recibido más de mil cuatrocientas respuestas de cuarenta países diferentes.

Una botella flotante puede traer os una fortuna. En 1958, unos grandes almacenes australianos festejaron su centésimo vigésimo aniversario. Para conmemorar el día, arrojaron al mar algunas botellas lacradas. En su interior había bonos de regalos por el valor de mil libras esterlinas. Se las vio por última vez flotando rumbo al Sudoeste, hacia Cabo de Hornos. Pero... ¡Quién sabe!... Una de ellas puede muy bien aparecer en nuestra playas.

Juguemos a... Está en el saco

Para este juego hay que tener buen oído y buena memoria. Se meten en un saco diversos objetos menudos. Todos los jugadores, menos el que dirige el juego, llevarán los ojos vendados. El dirigente vaciará el contenido del saco sobre una mesa. Cada jugador cogerá, por turno, un objeto. Se le dará medio minuto para palparlo y adivinar qué es lo que ha cogido.

Cuando el que dirige el juego pase ante él y le presente el saco, el jugador dejará caer en él lo que ha cogido y dirá: "Una muñeca (o lo que sea) está en el saco".

Los demás jugadores escucharán con atención. Antes de echar en el saco sus "presas"



deberán repetir lo que el otro jugador o jugadores hayan dicho antes, siguiendo siempre el mismo orden.

Por ejemplo, el segundo jugador dirá: "Una muñeca está en el saco". Soltará su "presa" que es una botella y dirá: "Una botella está en el saco". El tercer jugador dirá; si tiene en la mano un lápiz: "Una muñeca está en el saco. Una botella

está en el saco. Un lápiz está en el saco", y soltará el lápiz dentro del saco.

Si un jugador no acertara el nombre de lo que tiene en la mano o si dejara de repetir en el orden completo lo que sus compañeros hayan dicho antes, quedará descartado.

soluciones

¿SABES QUE ES?

1. Un ventilador en marcha.
2. Un camello y el desierto visto entre sus jorobas.
3. Un elefante que coge una galleta con su trompa.
4. Un coche visto por detrás a la altura de las ruedas.
5. Una cabeza de cerilla vista de cerca.

8 ERRORES

1. El hombre de la izquierda tiene flores en la cabeza.
2. El hombre de la izquierda tiene un despertador.
3. El hombre de la izquierda no se apoya en una columna.
4. El hombre de la izquierda tiene en la mano un trozo de cuerda en lugar de un bastón.
5. La muchacha lleva un pez con una correa.
6. La muchacha lleva una vela.
7. El hombre de la derecha tiene una cacerola en la cabeza.
8. El hombre de la derecha tiene los tirantes encima de la chaqueta.

LA AVENTURA DEL TRAFICO



LAS PLAZAS

Se tarda más en cruzar una plaza que una calle, porque la plaza no puede cruzarse por el medio; hay que cruzar por las esquinas, como si se cruzaran varias calles seguidas, es decir, CALLE POR CALLE.

En la plaza, los vehículos pueden venir desde todos los sitios, por las diversas calles que dan a ella, aunque no sea al mismo tiempo.

Hay que recorrer más espacio. Por lo tanto, hay más peligro.

Hay que tener más cuidado, en resumen.