



# Ardilla

páginas infantiles



AHHH... QUE DÍA TAN MARAVILLOSO!

AHHH... QUE DÍA TAN MARAVILLOSO!



BUENOS DÍAS, SRA. MAPACHE! ...Y TODOS LOS MAPACHITOS!

BUENOS DÍAS, SRA. MAPACHE!... Y TODOS LOS MAPACHITOS!



SNIFF! SNIFF!

SNIFF! SNIFF!



¡BUENOS DÍAS, PAJARITO!

¡BUENOS DÍAS, PAJARITO!



¡UN POCO DE MIEL SIEMPRE VIENE BIEN!

¡UN POCO DE MIEL SIEMPRE VIENE BIEN!



ERES INSOPORTABLE.. AUNQUE SEAS EL HIJO DEL SR. SMITH.

ERES INSOPORTABLE AUNQUE SEAS EL HIJO DEL SR. SMITH!



SR. SMITH... SU HIJO NO HACE, OTRA COSA QUE IMITARME! ¡QUIERO CONTINUAR!

ROGELITO! NO SIGAS ACTUANDO COMO UN TONTO!



EL SR. SMITH FUE JUSTO CONMIGO...



... REGAÑO A SU HIJO CON AUTORIDAD Y DECISIÓN...



ME GUSTO CUANDO LE DIJO...



...ROGELITO, NO SIGAS ACTUANDO COMO UN TONTO.



© 1968 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC. EDITORS PRESS SERVICE, INC.—NUEVA YORK



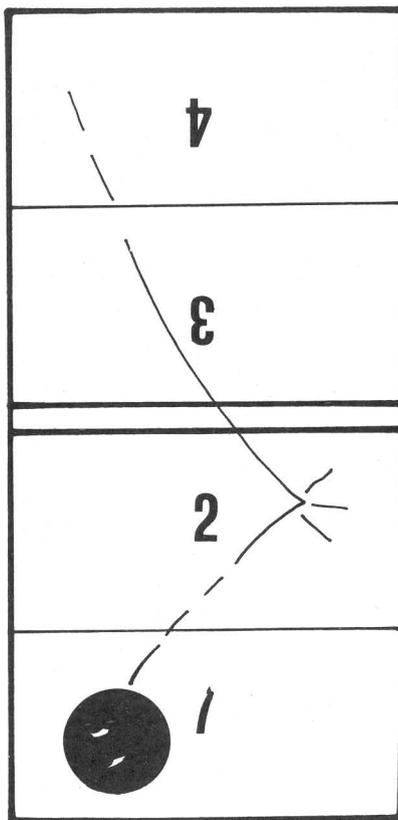
¡Y YO ME QUEDA CALLADO!



# JUGUEMOS A

## EL TENIS PEQUEÑITO

A muchos de vosotros os gustaría poder imitar a Manolo Santana, Orantes, Gisbert, etc., los campeonísimos del tenis español. Pero esto no es fácil. Hace falta una cancha, se necesitan raquetas... sí, no es fácil. Pero nosotros, mientras llega el momento en que podáis disponer de estas cosas para prepararos a disputar la copa Davis, os vamos a ofrecer un juego, el tenis pequeño, que os ayudará a pasar ratos muy divertidos y a adquirir una gran habilidad. No hacen falta campo ni raquetas. Sólo dos jugadores y deseos de divertirse. ¿Dónde se puede jugar? Pues en muchos sitios: en la playa, en el jardín de casa, en el patio, en aquel tranquilo solar, en fin, en el lugar que encontréis más a propósito. Lo primero que hay que hacer es dibujar en el suelo cuatro rectángulos, tal como podéis ver en



el dibujo, y numerarlos con las cifras 1, 2, 3 y 4.

Provistos de una pelota que bote bien, los jugadores se colocan, uno frente al rectángulo marcado con el 1 y el otro frente al marcado con el 4. El primero lanza la pelota, haciéndola botar en el número 1 y dándole un golpe con la palma de la mano la hace ir a parar al número 3. El otro jugador se colocará convenientemente para devolver la pelota, y dándole con la mano deberá hacerla caer en el número 2. Como veis, el juego consiste en hacer pasar la pelota sobre la línea central -que es la que está entre los rectángulos 3 y 2- haciéndola caer en el cuadro correspondiente, según sea el jugador que la impulse. Las reglas del juego son muy sencillas: el jugador que falle el lanzamiento suma un punto en contra y, en este caso, entregará la pelota al otro jugador para que proceda a un nuevo lanzamiento. Cuando uno de los jugadores haya sumado 21 puntos en contra, pierde la partida, quedando vencedor el otro.

## El gusanillo de la



### curiosidad

Las personas que roncan ignoran que hay un medio muy sencillo de corregirse defecto. En un 90% de los casos, basta para no ron-

car el que descansa la cabeza en posición algo elevada sobre la almohada, puesto que ese desagradable sonido se debe a que, estando la cabeza muy inclinada hacia atrás, la lengua va a descansar por su propio peso sobre el velo del paladar, con lo que opone una obstrucción al aire; éste, al pasar forzosamente a la faringe, choca con la base de la lengua y produce ese ruido que tanto molesta a los demás.

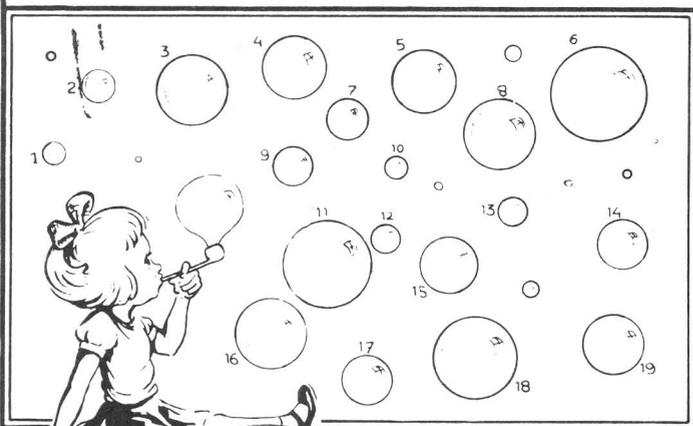
Parece ser que, en los tiburones, esode "voy a descansar un ratito" no tiene validez, ya que han de estar nadando continuamente desde que nacen, pues carecen

de cámaras de aire para poder mantenerse entre dos aguas. El famoso investigador Paul Hess, que se ha dedicado a estudiar la vida de estos escualos, afirma que los tiburones no dejan de moverse, ya que si se detuviesen un momento se hundirían rápidamente.



## POMPAS DE JABON

Colette está haciendo pompas de jabón y se divierte enormemente: Mirad cuántas ha hecho ya. Entre todas esas pompas solamente hay 3 exactamente del mismo tamaño. ¿Cuáles son?



## ¿QUIEN ACERTO?

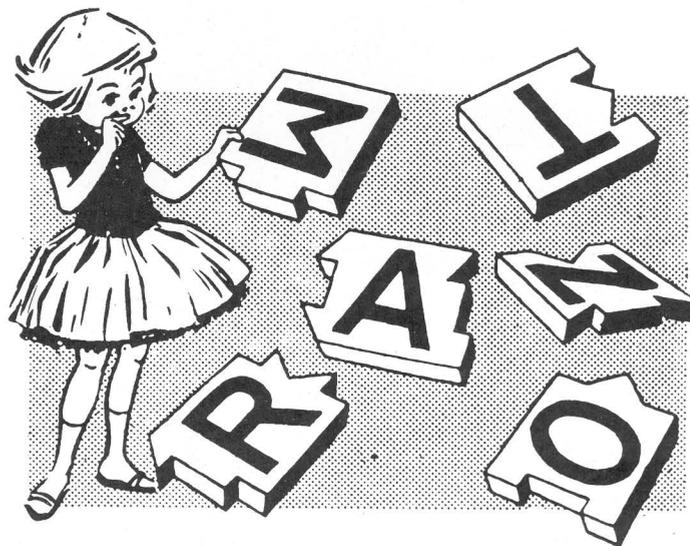
Estos tres amigos han jugado a ver quién tocaba el molde de arena desde cierta distancia, lanzando sus flechas con la cerbatana. Uno de ellos lo ha logrado. ¿Podéis decir cuál?



## ¿QUIEN ES?



¿A quién habla este enano? Yo no veo a nadie. Es algo extraño. Sin embargo, tiene que haber alguien en ese árbol. Volved el dibujo para verlo.



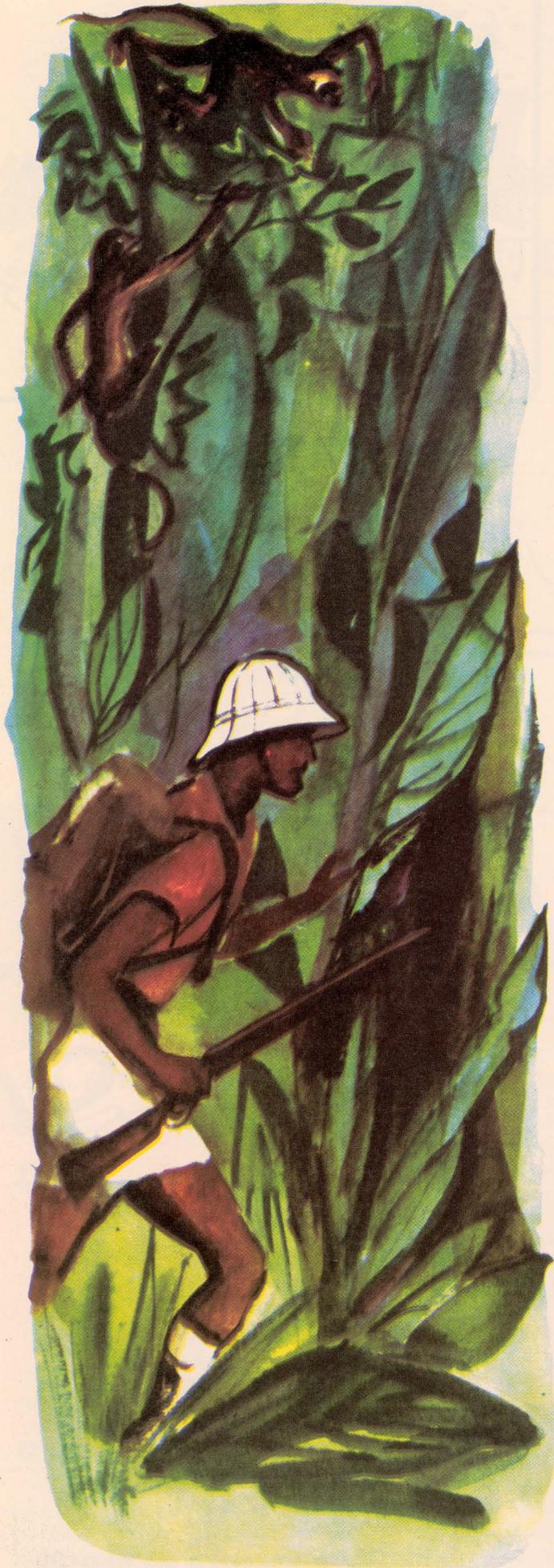
## ADIVINALO



¿Sabrías reunir los trozos de este rompecabezas de modo que formen un todo en el cual pueda leerse el nombre de un hombre muy célebre?

Soluciones en el n.º 20

# LA AVENTURA DEL TRAFICO



Siempre han existido hombres intrépidos y generosos que no han vacilado ante ningún riesgo, cuando estaba en peligro la vida del prójimo.

En esta historia comprobaréis hasta dónde puede llegar a veces el sacrificio por los demás.

«Hace muchos años, un hombre valiente asombró al mundo con la aventura más increíble que os podáis imaginar. Se llamaba Stanley y era periodista. Lo que se propuso había echado atrás a muchos otros. Se trataba de encontrar a Livingstone, un explorador que se había perdido en medio de Africa hacía años y del que no se había vuelto a saber nada. Algunos le dieron por muerto, pero Stanley aseguró que estaba vivo y que él lo encontraría. Livingstone estaba en Africa, pero, ¿en qué parte de Africa? Eso no se sabía. ¡Y Africa es tan grande...!

El viaje de Stanley duró largos meses. Atravesó desiertos y selvas, cruzó montañas y ríos. Soportó calamidades, sufrimientos y males de todas clases. Descubrió pueblos completamente desconocidos en Europa. Tuvo que luchar con las fieras y con los pueblos salvajes. Pero, al fin, un día memorable, encontró, en un poblado negro, a un hombre blanco de larga barba.

—Usted será Livingstone, supongo— le dijo.

Stanley había encontrado al explorador perdido en medio de Africa. Ya podía ayudarle a volver al mundo civilizado».

No es preciso que vosotros emprendáis un viaje tan largo y tan difícil si queréis hacer algo grande. Empezad ahora mismo, con esas pequeñas acciones en las que tenéis que poner a prueba vuestro corazón.

Atravesar la calle dando la mano a un ciego, defendiéndole de los peligros del tránsito, puede ser una grande y memorable aventura.