



Plus Ardilla

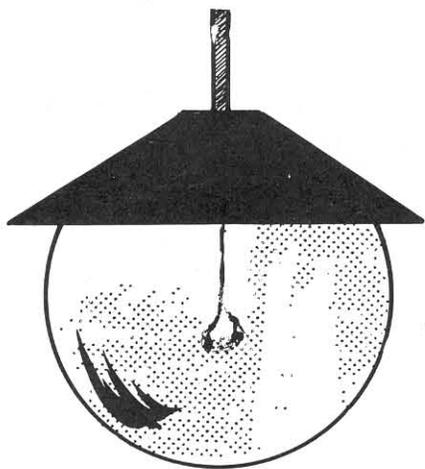
páginas infantiles



La lámpara incandescente

La bombilla es una cosa tan familiar para vosotros que por ello es posible no se os haya ocurrido pensar nunca en su origen.

Ese recipiente que tenéis en casa y en cuyo interior está un filamento por el que pasa la electricidad y que al calentarse, os habréis fijado, se pone rojo, después blanco y produce luz, fue inventado hace muchísimos años, precisamente en el año 1879 por Tomás Alva Edison. Edison descubrió la lámpara incandescente, es decir, una lámpara en cuyo interior un cuerpo, que alcanza una temperatura muy alta, se vuelve luminoso sin arder. El cuerpo que se calienta es precisamente



ese filamento que antes decíamos cambiaba de color y cuya temperatura consigue elevar la corriente eléctrica hasta 2.500 y 3.000 grados.

Si dentro del recipiente hubiese oxígeno del aire, el filamento se quemaría rápidamente y no produciría luz. Para impedir que se queme el filamento, se hace el vacío dentro de la bombilla, o se sustituye en ella el aire por un gas inerte, como el nitrógeno, obtenido por destilación del aire líquido.

Cuando enciendas en casa la luz, piensa lo que ha costado conseguir una cosa que ya nos es imprescindible.

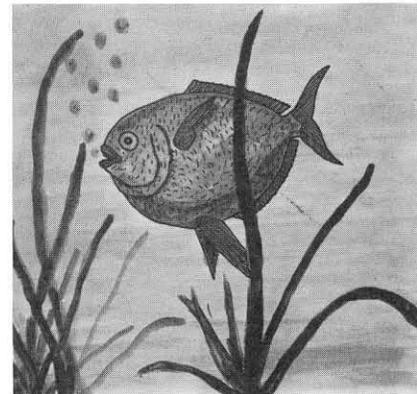
Habitantes del mar

A todos os gusta mucho el mar, ¿verdad? En él y junto a él muchos estaréis pasando este verano ratos muy felices. El que más y el que menos sabe de alguna playa escondida donde pasa estupendos ratos, o de un grupo de rocas que quedan al descubierto en la bajamar y en las que se puede contemplar curiosos caracoles y lapas. Pero, decidme una cosa: ¿conocéis bien a los seres que viven en el mar? "¡Claro que sí!", excluiréis; "los hemos visto y sabemos muchas cosas de ellos". De acuerdo; pero hoy voy a contaros algo sobre ciertos peces de extrañas costumbres que es muy posible desconocáis.

Empezaremos por el pez tambor. Este pez, cuando se ve atacado, se hincha, igual que el pez globo, y como tiene el cuerpo lleno de espinas, no hay quien pueda atraparlo en estas condiciones.

También hay peces que poseen cargas eléctricas con las que se defienden de sus enemigos. La anguila eléctrica, por ejemplo, puede paralizar e incluso matar a cualquier pez que intente meterse con ella.

También podemos nombrar entre los peces curiosos, a los lenguados. Estos peces, cuando salen del huevo, son iguales a otro pez cualquiera, pero, según van creciendo, sus ojos se trasladan



de sitio hasta que ambos están a un mismo lado del cuerpo. Para colmo de rarezas, el lenguado se vuelve plano y así reposa oculto en el fondo, tan bien disimulado entre la arena, que muchos peces pequeños no lo ven hasta que es demasiado tarde para escapar y son atrapados por este extraño habitante del mar.

JUGUEMOS A...

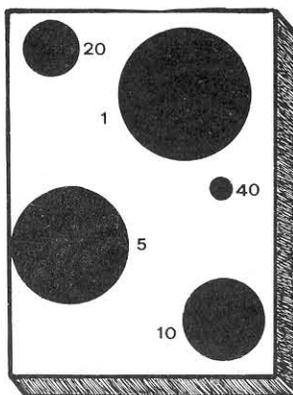
Este juego puede realizarse en cualquier lugar: la playa, el campo o, incluso, en una sala de casa. El número de jugadores, tantos como queráis.

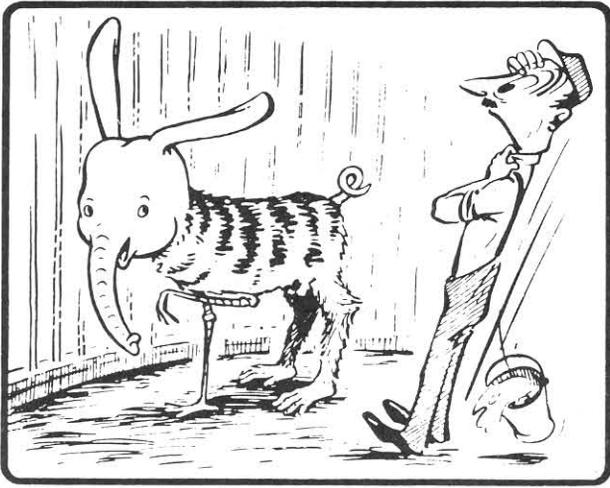
En primer lugar hay que buscar una caja plana. Si en casa no tenéis ninguna, es fácil que en cualquier establecimiento os den una de esas en las que vienen las camisas, que son estupendas.

Ya con la caja en vuestro poder, procederéis a abrir en ella cinco agujeros de distintos tamaños, tal como señala el dibujo. Para ello, podréis emplear de medida un vaso, un tazón, alguna tapa-

¡Apunta y gana!

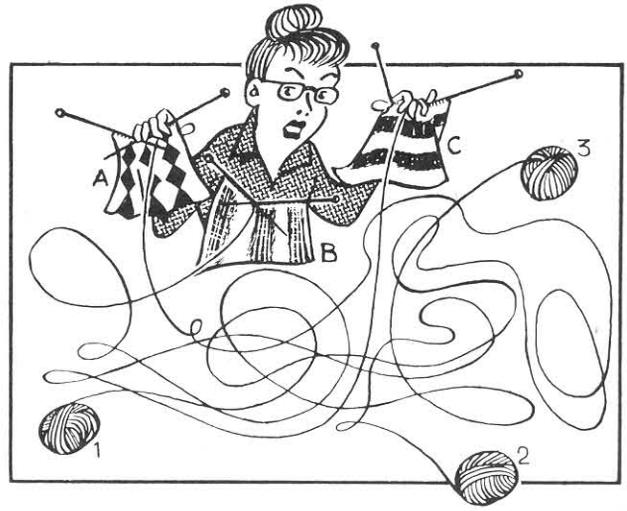
dera, etc. El caso es que sean de diferentes diámetros. Numerad luego estos agujeros con las cifras 1, 5, 10, 20 y 40, poniendo la cifra más alta (40) al más pequeño y la más baja (1) al de mayor tamaño. Poned luego, con la caja abierta, unas tiras de cartón que separen unos agujeros de otros y cerradla. Colocad después la caja en el suelo, apoyada en un objeto que la levante ligeramente, inclinada hacia vosotros. Os separáis unos tres o cuatro metros de ella... ¡y todo listo para comenzar el juego! Pero, ¡esperad! Se nos olvidaba algo muy importante: las fichas. Id a buscar unas pelotas pequeñas, chapas, o pedid a mamá unos garbanzos o judías. Ahora sí está todo dispuesto. Id tirando, por turno, tres de estas improvisadas fichas cada uno. Después de cada lanzamiento, se anota el jugador los puntos alcanzados. Pero... ¿quién gana? Pues pongamos por ejemplo, que el primero que haga 200 puntos. Así que suerte y que os resulte entretenido.





El extraño animal

Luis, uno de los guardianes del Jardín de Aclimatación, cree haberse vuelto loco. Ha entrado en una jaula y ha descubierto este extraño animal. Pero mirándolo bien, le parece que el animal está compuesto de diversas partes que pertenecen a otros tantos animales. ¿Sabrías decir a cuáles?



Por el hilo se saca el ovillo

¡Vaya! Durante la lección de trabajo de aguja, los ovillos de tres prendas se han enredado. La señorita no consigue desenredarlos. ¿Sabrías atribuir a cada ovillo el trabajo que le corresponde?

soluciones

6. Las patas de atrás las de POR EL HILO SE SACA EL OVILLO

A - 1
B - 3
C - 2

PINTA Y ADIVINA

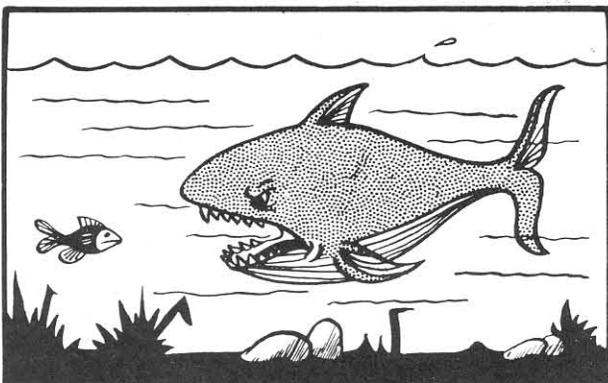
Italia.

EL EXTRAÑO ANIMAL

1. La cabeza de un elefante.
2. Las orejas de conejo.
3. El cuerpo de un tigre.
4. La cola de cerdo.
5. Las patas delanteras son las de una cigüeña.

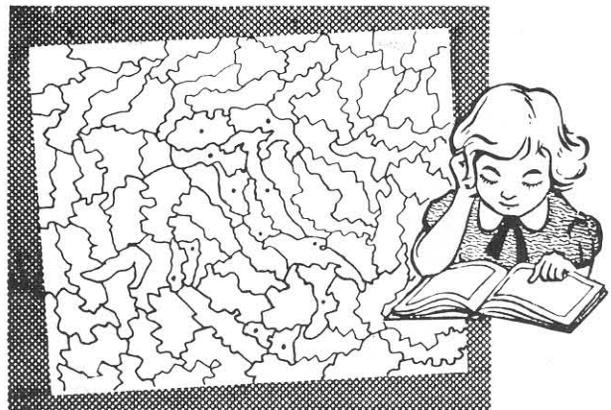
El pez grande se come al chico

¡Ay, ay! ¡Malvado tiburón! ¿Va a tragarse el pequeño pez? ¡Sí! Coged el dibujo y acercadlo poco a poco hasta la nariz, mirando bien el centro, y veréis cómo el pequeño pez desaparece en la boca abierta del tiburón.



Pinta y adivina

Monique estudia su lección de Geografía, pero ¿sabéis qué país está estudiando? Basta con ennegrecer las casillas que tienen un punto para verlo.





LA AVENTURA DEL TRAFICO

«En un lugar del Canadá, el guardabosques había salido de servicio, y su mujer también tuvo que ausentarse de casa durante media hora. Dejó en su cuna al único hijo de ambos, de pocos meses de edad, sólo al cuidado del perro esquimal que tenía. Al regresar a casa, un dramático espectáculo dejó paralizada de horror a la buena mujer: junto a la cuna se encontraba, ensangrentado y moribundo, el perro y unos metros más allá yacía muerto un enorme lobo de los que abundan por aquellos parajes. El niño dormía plácidamente en su cuna. La trágica lucha que allí había tenido lugar, entre el perro que defendía al niño y el lobo que quería atacarle, ya os la podéis imaginar.»

Un perro es capaz de dar la vida por las personas a las que quiere. Es un amigo que nunca os abandonará.

Tenéis que demostrarle vuestro cariño y defenderle de unos peligros que él no distingue.

Con frecuencia cae muerto un perro bajo las ruedas de cualquier vehículo. ¡No le dejéis nunca suelto en la calle! Puede sufrir un accidente, o causarlo. Muchas veces, para evitar el atropello de un perro, un automóvil da un viraje tan fuerte, que vuelca y resultan heridos todos sus ocupantes.