



DIRECTOR  
AUGUSTO

SUPLEMENTO INFANTIL DO JORNAL  
**O SECULO**

DE SANTA  
RITA



Por AUGUSTO DE SANTA-RITA

**C**HIMPANZE, macaco-macacão, era o criado de mesa de D. António de Castro e Teles, governador de Angola, que vivia num palácio em Loanda, com seus filhos Tónio e Quim, de sete e oito anos, e com a avózinha destes, senhora Dona Gertrudes.

Dona Gertrudes, D. António e Toninho gostavam do Chimpanzé que, de casaca e luva branca, servia admiravelmente à mesa, excepto se lhe ralhavam, porque, então, trouxesse, embora, uma bandeja nas mãos, cheia de copos de água ou uma travessa com o melhor acepipe, era certo e sabido assustar-se, abrir os braços, deixar cair no tapete tudo que transportava, e... desatar a fugir, mato fóra, até ao dia seguinte.

Se não fóra este defeito, apenas, o nosso Chimpanzé era um criado exemplar.

Só Quim o detestava. Achava-o feio e tinha, por vezes, nojo de ser servido por ele. Gostava imenso de lhe pregar partidas. Sabendo que o Chimpanzé se pelava por bananas, de quando em quando, ia levar-lhas mas tendo, antes, o cuidado de lhes chupar o miolo, substituindo-o por miolo de pão, depois de muito amassado.

Chimpanzé caía sempre no lógro. Recebia-as ávidamente mas, ao perceber que eram falsificadas, fazia-lhe uma careta, mal o Quim, rindo a bandeiras despregadas, lhe voltava as costas, e ia guardá-las, sorrateiro, debaixo da cama, sabe Deus para quê!

Certo dia, ao jantar, Quim, irritado porque



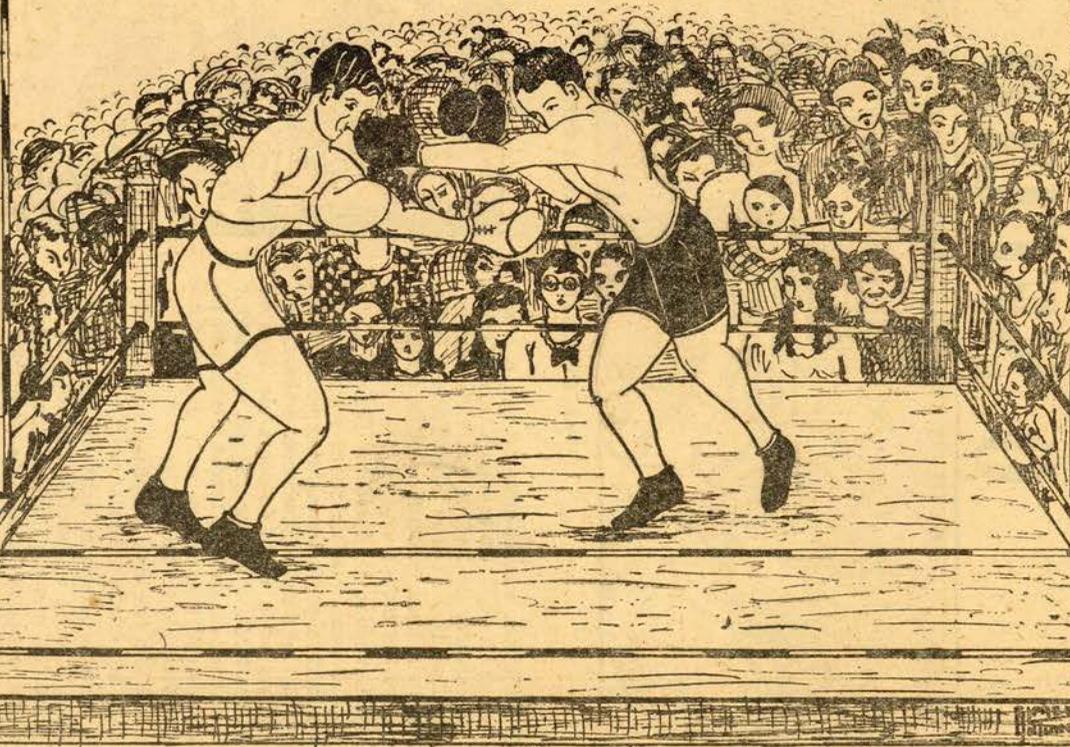
fôra o último a ser servido, atirou com um prato à cabeça do pobre Chimpanzé que, deixando cair,

(Continua na página 4)

# COMBATE DE BOX

PIM PAM PUM  
Suplemento Infantil da "Secula"

42	24	1
VENCIDO	CARA	PEITO
43	26	2
	CABEÇA	FACE
46	27	6
		Queda
48	29	8
Queda	VENCIDO	
50	30	9
DESISTE	+	CORDAS
52	33	11
+	DESISTE	Queda
54	34	15
VENCIDO K.O.	CARA	NULO
55	35	16
	+	+
58	38	18
	VENCIDO	Queda
60	39	19
+		



3	21	41
CARA	+	+
4	22	44
		VENCIDO
5	23	45
CORDAS	+	
7	25	47
+	+	
10	28	49
NULO	+	VENCIDO
12	31	51
CARA	DESISTE	NULO
13	32	53
	Queda	FACE
14	36	56
CABEÇA		VENCIDO K.O.
17	37	57
+		DESISTE
20	40	59
CARA		VENCIDO

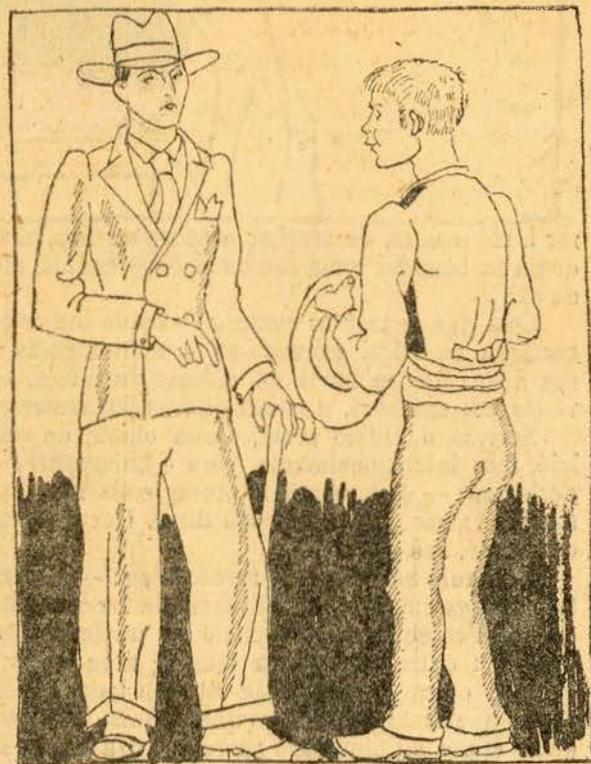
PIM PAM PUM

# APERTO DE MÃO... FORÇADO

POR AUGUSTO DE SANTA-RITA

Era uma vez um fidalgo, de suspeita fidalguia, algo estúpido, e até algo soberbo, pois entendia que entre um rafeiro e um galgo grande distância existia.

Se um camponês lhe estendia sua mão fraternalmente, logo a dele recolhia muito desdenhosamente, por sua categoria ser diferente



Mas um dia, o toleirão, após recusar a mão que um camponês lhe estendia devido a uma distracção, caiu num grande buraco que perto, no chão, havia

Como o fidalgo era fraco, pediu auxílio ao camponês para se erguer do buraco.

Este, ao vê-lo tão aflito, estende-lhe as mãos e, então, ai com que satisfação o diabinho, o demónio do fidalgoito exquisito, apertou a sua mão!

## COMBATE DE BOX

Este formidável combate, inicia-se pela escolha do jogador colocado á esquerda ou á direita, e seguidamente os quadros pertencentes a cada um, pois como vêdes e compreendereis, êsses quadros pertencem : o da esquerda ao jogador da esquerda e o da direita ao jogador da direita.

Após esta escolha, segue-se o lançamento de um dado, a fim de se verificar qual dos dois jogará sucessivamente o dado, até perder ou ganhar. E como se pode saber? Muito facilmente, evitando assim questões e desarmonia.

Par ou ímpar? — Deite-se o dado e êle determinará qual dos dois jogará continuamente até vencer ou ficar vencido. Como vêem, não é nada difícil; vamos pois ao formidável combate. Atenção.

— Lança-se o dado e adquirido o número de pontos, coloque-se um pequeno botão, ou coisa semelhante no número igual aos pontos obtidos. Novamente se lança o dado, mas desta vez já não se coloca número igual aos pontos, mas sim adicionam-se (somam-se) do número obtido primeiramente. Exemplo: Na primeira jogada obtiveram-se 7 pontos, muito bem; o botão foi colocado neste número e na segunda vez, os pontos são adicionados

áquele número, que dará, imaginemos, 15; ora como se compreende, o botão seguirá, imediatamente para o número 15 e assim sucessivamente, até vencer, ficar vencido, desistir ou tornar o combate nulo, etc., etc.

Nos diversos números encontrareis as diferentes fases do jogo, assim como noutros uma cruz (+) os quais vereis pela ordem que segue:

7 passa ao n.º 9; Cordas — 10 Começa-se o jogo no n.º 2; Sôco na face — 12 passa ao n.º 18; Queda — 16 passa ao n.º 13 — 17 passa ao n.º 26; Sôco na cabeça — 1 passa ao n.º 25 — 23 passa ao n.º 56; Vencido por K. O. — 25 passa ao n.º 6; Queda — 26 passa ao n.º 53; Sôco na face — 28 passa aos n.ºs 27 e 47 — 30 passa aos n.ºs 23, 52, 32 e 34; Sôco na cara — 35 passa ao n.º 31; Desiste (vencido) — 41 passa ao n.º 54; vencido por K. O. — 52 passa ao 51; Combate nulo — 60 passa aos n.ºs 25, 6, 9 e 47.

O dado só é jogado, depois de obtido definitivamente um número; quere dizer, no caso de uma passagem obrigatória. Só depois da mesma feita, é que se joga novamente.

# O CREADO CHIMPANZÉ

(Continuado da pagina 1)

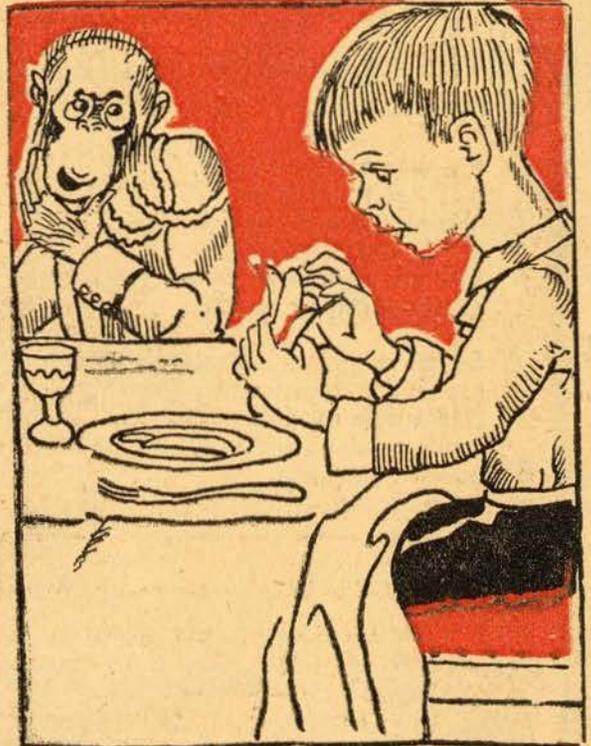
imediatamente, a travessa que trazia, aos guinchos e aos pulos, já de mãos pelo chão, saíu porta fóra, e foi carpir as suas mágoas para o cimo da copa de uma esguia palmeira.

D. António, furioso, pregou três açoites no Quim e determinou que, de castigo, no dia seguinte, êle ficasse, sòzinho, no Palácio, em vez de ir com êles jantar a casa do seu amigo Pedro de Sousa que os havia convidado a todos e que tinha, também, dois filhos com quem Tónio e Quim gostavam de brincar.

No dia immediato, à hora do jantar, sòzinho e amuado, Quim sentou-se à mesa.

Irrepreensivel, como sempre, de casaca e luvas, o Chimpanzé começou a servi-lo.

Ao meio da mesa uma fruteira, cheia de bananas, constituia o motivo para a vingança do



rar à sôbremesa, de arreliar o pobre macaco, para quem as bananas eram como manteiga em focinho de cão!

Com que prazer as comeria, fazendo-lhe crescer água na bôca, mirando-as e remirando-as à sua vista. Até se havia de morder de inveja, ao vê-las em sua bôca, a saboreá-las, vagarosamente.

Servido o último prato, Quim olhou, de soslaio, mas intencionalmente, para o Chimpanzé, e exclamou: — «Ora, vamos lá provar estas ricas bananas! Vamos... é um modo dizer. Quem as vai comer, só, sou eu!»

E, já com uma na mão, acrescentou: — «Talvez te apetessem mas...» Sùbitamente fez-se muito corado. Percebeu que o recheio era miolo de pão. Escolheu outra. Estava na mesma; tirou outra e outra e outra... e viu que estavam todas falsificadas, que eram as mesmas que o Quim lhe havia dado e que o Chimpanzé guardara para vingar-se dêle.

As bôas, as que a avôzinha deixara, tinha-as êle comido, o esperto Chimpanzé, macaco-macacão

F I M

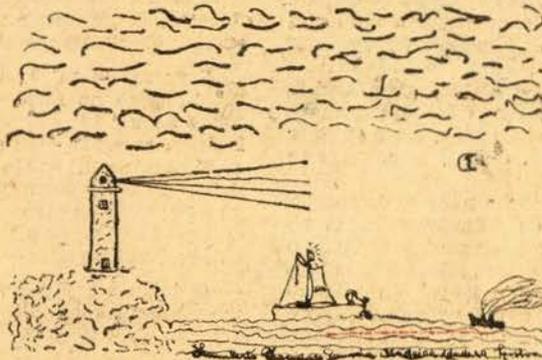


Quim. Pois quê?!... Ficara de castigo em casa, por causa do macacão, e não havia de se desfor-

## COLABORAÇÃO



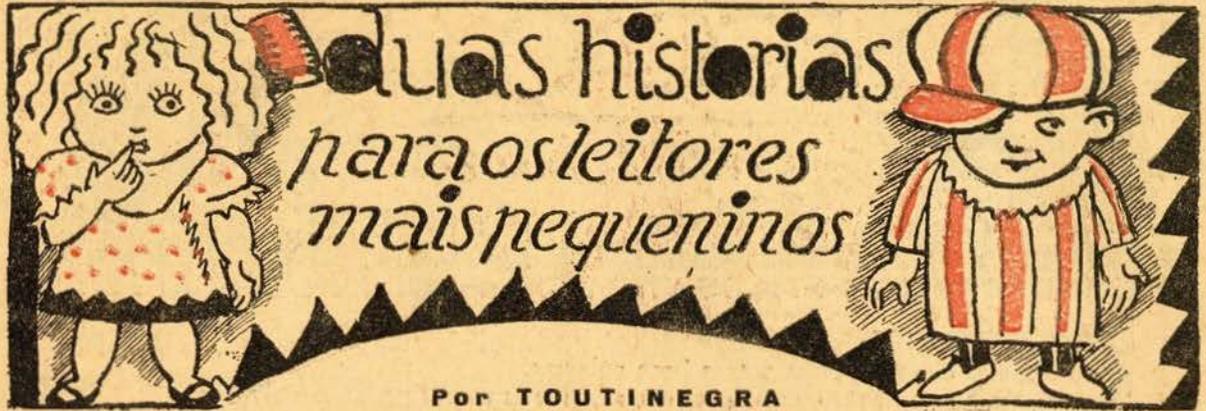
O menino  
Antonio Tavares Pinto (Meiro)



## INFANTIL



DOLORES DEL RIO



Por TOUTINEGRA

Desenhos de A. CASTANÉ

# O PINTAINHO JANICO E LILITA

**A** GALINHA pedrez tinha seis pintaínhos, todos bonitinhos, gordinhos e bem educadinhos. Só um, o amarelinho tinha um defeito: era mandrião! Todos os dias, ao saírem da ca-



poeira, se encontravam numa varanda florida e muito comprida, onde encontravam arroz e bichinhos com que enchiam os seus papinhos. O amarelinho, depois de a percorrer uma ou duas vezes, achava massada tanto

passar e, deixando a mãe e irmãos, ficava a descansar à sombra dumas perfumadas flôres, ao fundo da varanda. Mas um dia, um certo dia, quando, só, dormia regaladamente uma soneca, sentiu uma forte dôr, causada por um corpo pesado, em cima do seu. Tinha sido um pé de D. Cristiana. Quando ela aflitivamente o retirou, o amarelinho, bonitinho e gordinho, estava esborrachadinho!

Se não tivesse sido madrião e tivesse acompanhado a boa mãe, pois só as mães sabem zelar pelos filhinhos, nada disto lhe sucederia e um dia chegaria a ser um galo, garboso e airoso, que seria um regalo.

**J**ANICO fôra mau e por isso, naquela quinta-feira, ficara de castigo, fechado no quarto, enquanto sua irmã Lilita, com seu vestido novo e seu chapéu com flores, saía com seu papá. Voltaram tarde e Lilita encaminhou-se logo para junto do irmão. Este, ao vê-la, disse:

— Sabes?!... Não saí mas veio cá a tia Fifina e trouxe-me imensos bombons deliciosos, embrulhados em papéis de lindas cores; comi todos, não te deixei nem um. Nisto, o papá entra no quarto e, dando uma caixa a Lilita, diz:



— Então toma estes para ti, visto o mano já ter comido muitos. E saiu.

Lilita abriu, então, a caixa, vendo-a ambos repleta de bombons. Entretanto, Janico, com lágrimas nos olhos, pediu à irmã que lhe desse alguns, pois a história da vinda da tia Fifina fôra uma grande péta, inventada por êle para fingir que não tinha tido pena de ficar em casa, em virtude de haver sido mau. Ia-lhe custando cara a mentirinha, tanto mais que é lambareiro e principalmente, doido por bombons.

■ ■ ■ FIM ■ ■ ■ ■ ■ FIM ■ ■ ■

## ENIGMA PICTORESCO

POR  
EVARISTO



MO  
REIRA

# SECCÃO do Tiolónio



◀ ENGENHOCAS ▶ PASSATEMPOS ▶ ADIVINHAS ▶ JOGOS ▶

## CAROS «SOBRINHOS»

Muito e muito obrigado pelas vossas boas palavras.

Prometo, de futuro, tanto quanto possível, atender os vossos pedidos e alvitres.

Aqueles meus «sobrinhos» mais velhos que me pedem coisas mais difíceis, que tenham paciência em não os atender em absoluto, pois que, sendo o «Pim-Pam-Pum» um jornal para meúdos, para meúdos têm de ser, a meu ver, os assuntos nele tratados.

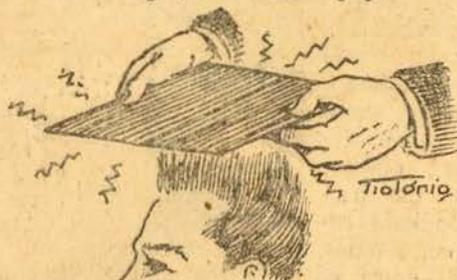
No entanto, uma vez por outra, virá alguma engenhoca ou problema mais difícil, dedicado áqueles que já não trazem bibe e calção, aqueles que já são uns homenzinhos, mas que não deixam, por isso, de ter sempre ao seu dispôr o

Velho amigo TIO-TONIO.

## PAPEL ELECTRIZADO

Aqueçam um pedaço de papel pardo ou de embrulho, completamente sêco e, antes que êle arrefeça, esfreguem-no num pedaço de pano de lã (no fato por exemplo), colocando-o, depois, sôbre os cabelos de qualquer pessoa a uma pequena distância.

Poderão ver que, como se o papel fôsse um



iman, os cabelos são atraídos, pondo-os em pé, durante algum tempo.

Isto é devido à electricidade que se desenvolve no papel aquecido, quando esfregado energicamente na lã.

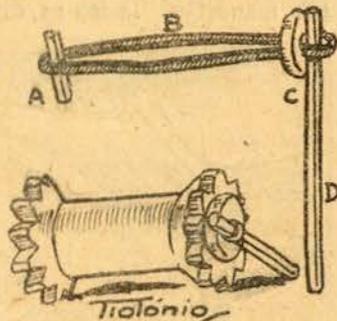
Este efeito é tanto mais completo quanto mais sêcos e soltos estiverem os cabelos da pessoa que se sujeitar à experiência.

## UM ESCARAVELHO

Aqui está um brinquedo interessante que anda sózinho, facilímo de construir e que fará as delícias dos pequenitos.

### MATERIAIS NECESSÁRIOS

A—Um pedaço de fósforo com um centímetro de comprimento.  
B—Um elástico fino, dos usados para cingar rolos de papel; C—Uma anilha de estearina que se faz com o auxílio de um canivete e os pingos de um coto; D—Um pau de fósforo inteiro; Um carrinho de linhas vasio.



### MANEIRA DE CONSTRUIR

Mete-se o elástico na anilha e prende-se-lhe o pau de fósforo grande. Com um arame em forma de anzol, enfia-se o elástico no braço do carrinho, travando-se com o bocadinho de fósforo do outro lado. Este bocadinho será travado numa ranhura que se faz no carrinho.

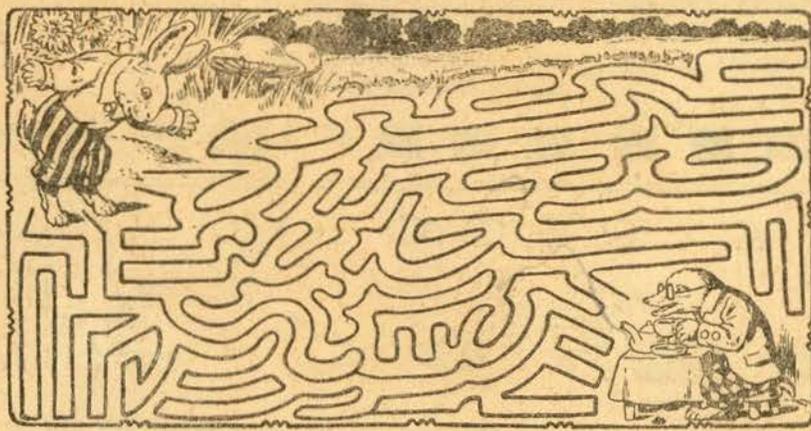
Fazem-se uns dentes regulares de ambos os lados do carrinho para que prenda melhor ao chão e o elástico, ao desenrolar-se, impele o carrinho para a frente.

Tendo o elástico força suficiente, podem pôr-se-lhe obstáculos à frente, como sejam: lápis, papeis, livros, etc., que êle transpõe com facilidade, assemelhando-se no andar a um escaravelho.

## UM LABIRINTO

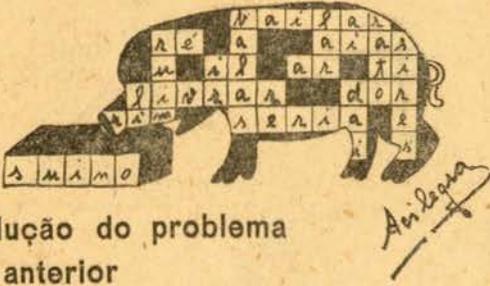
Mestre Ouriço convidou D. Rabanete para tomar chá em casa. O pior é que, para chegar à casa de jantar, é preciso dar tantas voltas que o Rabanete está indeciso.

Podem os leitores do Pim-Pam-Pum esclarecê-lo?



**PALAVRAS CRUZADAS**

**A DIVINHA**



Solução do problema anterior



**MEUS MENINOS:** — Este chinês, de expressão tão grave, tem um irmão muito alegre. Vejam se o descobrem.

**UM BRINQUEDO INTERESSANTE**  
Quatro expressões de Bêbé

Colar a fig. n.º 1 em cartão forte e a n.º 3 em cartão mais delgado. Suprimir, recortando-a, a parte marcada com o n.º 2, tendo o cuidado de deixar a linha que contorna a face, cortando-a por dentro; fazer o contrário nas linhas oblíquas laterais onde convém que a tesoura as faça desaparecer.

Unir o centro n.º 4, da figura 3, pelo centro da figura n.º 1 com um fio rematado por um nó. Depois bastará fazer girar, com a ponta dos dedos, o círculo n.º 3, mantendo fixa a figura n.º 1.

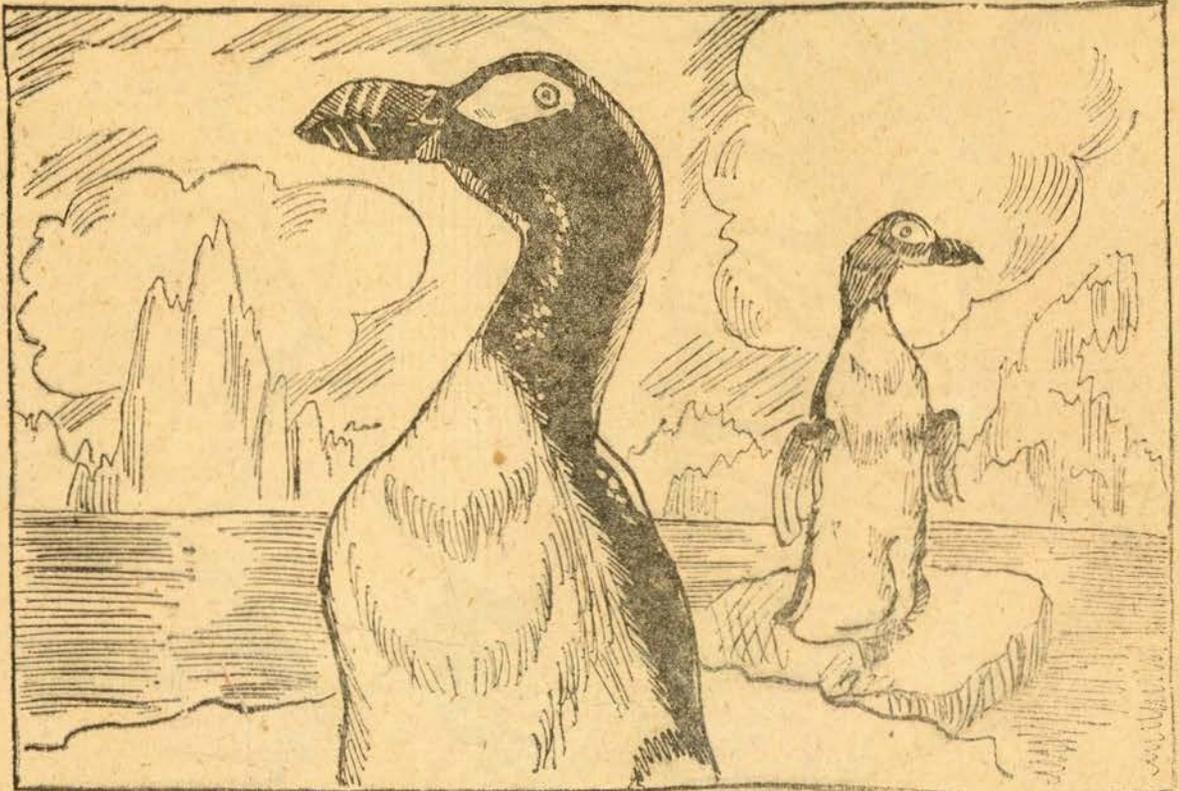
**CORRESPONDENCIA**

*E. Moreira.* — O teu conto também revela predisposição mas necessitas de mais treino. Não desanimes. Os desenhos serão publicados.

*José Herculano Pinto Ribeiro.* — Podes mandar os desenhos a que te referes. Depois te direi se podem ser publicados.

Tio Paulo

**PARÀ OS MENINOS COLORIREM**



O PINGUINO BRAQUIPTERO

# Um brinquedo interessante

Quatro expressões de BÉBÉ  
(Vidê instruções na página 7)

