



PARA OS MAIS PEQUENINOS

## O ARANHIÇO «MOLENGO»

Por MANUEL FERREIRA

**D**E todos os filhos da senhora Aranha só aquele saíra assim tão madraço.

Era caso falado a sua enorme preguiça. Seus pais haviam construído, com muito trabalho, uma teia resistente, muito bem oculta num canto do celeiro. Por mais que a porta se abrisse, nada prejudicava a teia dos aranhões. Ali apanhavam mósas, mosquitos e outros bicharocos, com que enchiam as barriguinhas.

Por isso, calculem qual não seria o desgosto da senhora Aranha, ao ver que o seu filho só cuidava de passear pela casa e baloiçar-se num fio. A respeito de ter juízo e preparar-se para a luta pela vida... não havia melo.

Cresceu e, continuando ralaço, a bicharada do celeiro pôs-lhe o nome de «Molengo».

Um dia, o pai, senhor Aranhão, fez-lhe ver a conveniência de arranjar uma teia, não só para constituir família, mas, também, para apanhar o mosquedo. Cansou-se o pai a dar conselhos e o «Molengo» resolveu atendê-los.

Dias depois, começou a tecer o seu abrigo. O pior foi que, em vez de o fazer em sítio abrigado, escolheu a soleira da porta. Claro está que, na primeira vez que o dono do celeiro ali entrou, o aranhicho teve de fugir, para não ficar esmagado debaixo das botas do homem.

Nunca mais pensou em fazer nova teia. Por muito que os aranhões se



estalfassem, o «Molengo» cabeceava teimoso.

Um dia, farto de bons conselhos, resolveu fugir do celeiro. Mas pouco durou a sua liberdade. Uma senhora galinha que passava, meteu-o no papinho.

E nunca mais se soube do aranhicho, que pagou com a vida a sua enorme imprudência.

Se o «Molengo» tivesse seguido os conselhos dos pais e tecido a sua teia em lugar seguro, ainda hoje vivia, muito feliz, naquele velho celeiro.



★ F I M ★

# AS ARTIMANHAS DO «JOCA»

Por VENUTRA

O Joca, às vezes, errava a conta na divisão e, como era preguiçoso, o manhoso, então, trocava

um algarismo qualquer para depois parecer dar bem na prova dos nove.

O madraço assim remove, sem mais custo, o embarço. Dada a conta como certa, sem

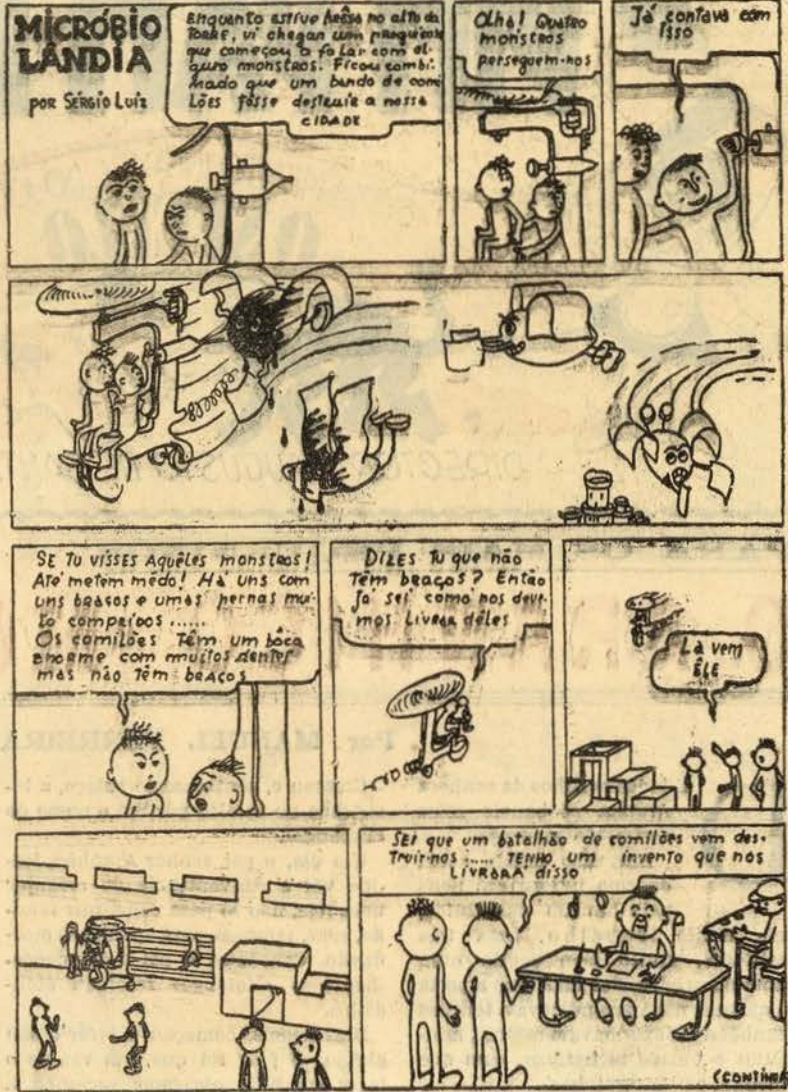
que ninguém lh'a reprove, nunca mais é descoberta a trapaça.

Assim passa, vai passando a conta errada que o mestre não dá por nada.

Porém, certo dia, quando o Joca, assim à matroca, fazia

a conta, a seu lado, um companheiro encravado com um problema custoso, acabava-o sempre errado pelo que o Joca, vaidoso da sua vã espertesa, debruçado

sobre a mesa, lhe diz à boca fechada e com um ar de cinismo:



— «Meu tapado, não vês nada! Se tu fosses mais esperto, trocavas um algarismo (como eu costume fazer) e passava como certo porque o senhor professor só apenas tira a prova dos nove e não a vai ver...»

Mas, nisto, com medo à sova se cala,

perdendo a fala e fica todo encolhido como se o tecto da sala sobre ele houvesse caído, porque vê o professor logo ali, tão carrancudo por detrás dele e tão perto que, decerto,

ouvia tudo,

O professor toma a conta; logo a vê errada

e brada ao Joca que não reponta, pois fica mudo, enleado e até cora

de vergonha:



# O CESTINHO DA COSTURA

POR

**ABELHA MESTRA**

Minhas queridas Abelhinhas

Temos, hoje, dentro do nosso cestinho, o «napperon» dos vazininhos de flores, agradável trabalho que as minhas Abelhinhas vão, com certeza, achar muito engraçado e que mesmo algumas irão já começar sobre qualquer tecido de algodão.

O desenho destacado de um vazinho facilita o risco do bordado, pois assim é só colocá-lo em cada canto e alternar com ele o desenho da espiguiilha, feito em ponto pé de bor.

Esta ficará mais bonita se, em lugar de bordarem apenas o contorno, a en-



cherem com várias carreiras do mesmo ponto.

A cor das florinhas é encarnada. A das folhinhas é verde.

A espiguiilha tem o contorno preto e o meio é cheio com encarnado.

Claro está que estas cores podem ser alteradas segundo a vossa fantasia; estas são apenas uma sugestão da vossa sempre grande amiga

*Abelha Mestreira.*

— «Agora,  
dei-te co'a ronha!  
Tu é que não foste esperto,  
pois tinha-te em boa conta

e ficaste descoberto.  
Meteste-te em bom apuro!  
Pois, de hoje para o futuro,  
farás contas a dobrar

e todas tens de acertar  
sem auxílio de ninguém!...»

.....

Méninos, reparem bem  
no que acabo de contar.  
Esta história

de arteirices  
deveis também  
vós gravar  
na memória  
e recordar  
p'la vida além.

Embustices,  
astúcias ou trapalhices,  
não se devem praticar  
nem, sequer, aconselhar  
a ninguém.



**F I M**



P  
I  
M  
★  
P  
A  
M  
★  
P  
U  
M

**REGRAS  
DO  
JOGO**

Neste jogo entram quantas pessoas queiram e joga-se apenas com um dado. O prémio pode ser constituído por rebuçados, amendoins, bonbons ou qualquer outra guloseima. Ao começar o jogo, cada pessoa paga, à banca, um rebuçado, amendoim ou o que tiver sido escolhido para prémio. Tira-se à sorte para ver quem começa.

- |  |   |  |
|--|---|--|
| 3 — Paga uma unidade.  | 18 — Avança até ao n.º 30.                          | 29 — Joga mais uma vez.                      |
| 5 — Avança até ao n.º 12.  | 21 — Fica duas vezes sem jogar.                     | 31 — Paga uma unidade e recua até ao n.º 27. |
| 7 — Joga mais uma vez.   | 22 — Joga mais uma vez.                             | 35 — Fica três vezes sem jogar.              |
| 8 — Fica uma vez sem jogar.  | 23 — Paga duas unidades.                            | 36 — Joga mais uma vez.                      |
| 11 — Avança para o n.º 20.   | 25 — Volta ao princípio do jogo.                    | 38 — Recua até ao n.º 27.                    |
| 13 — Paga duas unidades.   | 26 — Tira da banca uma unidade.                     | 41 — Paga três unidades.                     |
| 14 — Joga mais uma vez.  | 28 — Espera, até que os outros parceiros o agarrem. | 44 — Fica uma vez sem jogar.                 |
| 17 — Espera, até que todos os jogadores cheguem ao seu lugar ou lhe passem à frente. |   | 45 — Ganha o jogo.                           |

apre-  
senta  
aos  
seus  
leito-  
res

★ *Um novo jogo da Glória* ★ ★



# As meninas costureiras

Por VIRGINIA LOPES DE MENDONÇA

**A**S duas irmãs, a Luíza e a Leonor, nem levantaram a cabeça da costura, quando a sua amiguinha Mimi entrou, dizendo, admirada:

— «Então, com um dia tão lindo, não vêm brincar para o jardim?» — Continuando sempre a coser, Luíza respondeu: — «Temos hoje tarefa; não podemos sair.»

E Leonor acrescentou: — «Já ontem trabalhamos todo o dia e levantamos hoje às sete horas da manhã, para adiantarmos o trabalho.»

Estiracada numa cadeira de balouço, a Mimi mostrou o seu espanto: — «As sete da manhã?! As nove, ainda eu estava ferradinha no sono!»

— «Se soubesses o que estamos fazendo, com certeza também gostarias de nos ajudar.»

— «Vamos lá a ver se a coisa que mereça a pena essa estafa!» — e a

Mimi não dava mostras de grande interesse pela tarefa das amigas.

Mas a Luíza foi-lhe explicando:

— «Lembras-te daquela pobrezinha a quem morreu, agora, o pai? São para ela as camisas e vestidos que estamos fazendo.»

Enfadada, a Mimi retorquiu: — «Que idéia! A mãe que lhe faça os fatos! Não seja desmazelada! Lá de casa, já lhe mandámos dinheiro.»

— «A nossa mãe também lhe deu, mas, coitada, tinha dívidas... e foi-se tudo!»

Ficaram sem ter que vestir! — disse a Luíza, muito condoída.

— «E porque é que não lhe mandam alguns vestidos já velhos? Sempre poupavam trabalho.» — comentou, espietada, a Mimi.

Mas a Leonor atalhou, repreensiva: — «Nós não queremos poupar trabalho, percebêste? E os nossos vestidos não



lhe serviam. Ela é muito mais baixa que nós!»

— «A mãe que lhes arranje! Intencional, a Leonor tornou: — «Não o pode fazer e sabes porque?»

— «Sei lá!» — exclamou, aborrecida, a Mimi, sempre balouçando-se na cadeira, com ar indolente.

Olhando-a fixamente, Leonor acudiu: — «Porque quando era pequena, não a habituaram a trabalhar. A nós não nos custa. A mãezinha tem-nos ensinado e, assim, vamos praticando e ao mesmo tempo vestindo os pobrezinhos que tanto precisam.»

A Luíza rematou o discurso da irmã com estas palavras: — «Ora, aqui tens porque hoje não fomos brincar para o jardim.»

A Mimi deu um suspiro abafado. — «Visto isso, — disse, com ar resignado, — também vou trabalhar com vocês.»

— «Bem me parecia que te havias de resolver. — e a Luíza entregou-lhe um dos vestidos. — Faze aí essa bainha.»

Muito desajeitada, a Mimi deu uns pontos no tecido.

— «Ela, que pontarelos! Isso não pode aproveitar-se e ainda atrazas mais o trabalho!» — exclamou a Leonor.

— «Coitada, ela não sabe!» — atalhou a irmã.

(Continua na página 8)



## UM "POKER" ORIGINAL

Solução do problema enunciado na página 8

A mão do jogador N.º 3 é um «flush» de espadas. Ganha, portanto, aos seus companheiros de jogo. As suas cartas são o 4, 6, 10, rei e rainha de espadas.

A sua mão não podia ser:

a) — Uma sequência, pois, se fôsse, perderia, em virtude da mão

do jogador N.º 4 ser mais forte, ou seja superior.

b) — 4 cartas, porque os jogos, ou, melhor, as mãos à vista, mostram uma de cada série das diferentes cartas do jogo, incluindo às e rei.

c) — E' um «flush» sem ser «royal»,

porque, se fôsse «royal» não podia ter um 4 à vista.

d) — Não é um «full», porque, para isso, seria necessário que êle tivesse na sua mão mais um 4 e os três restantes estão, à vista, nas outras mãos.

# NO REINO DOS BICHOS

(DESENHOS PARA COLORIR)

O *Pim-Pam-Pum*, no intuito de proporcionar diversões instrutivas, aos seus fieis leitores, inaugura hoje esta nova secção: **NO REINO DOS BICHOS**. Em números sucessivos serão publicados alguns desenhos, representando animais exóticos. Nas notas que os acompanham, encontrarão ligeiros dados acêrca dos bichos.

Destinados a serem coloridos pelos nossos amiguinhos, os desenhos têm números que indicam a côr respectiva. Para isso, nas referidas notas, serão publicados todos os esclarecimentos.

Querendo, poderão recortá-los, colecionando-os num album.

E' assim que o *Pim-Pam-Pum* procura interessar os seus leitorzinhos, recreando-os e instruindo-os.

E em breve novas surpresas surgirão.

Por agora, preparem os lápis de côr...

## FAISÃO



O faisão é uma linda ave, da familia dos galináceos, que vive nos bosques. A sua carne é muito apreciada mas chega a causar pena sacrificar, para deleite do nosso paladar, um animal tão lindo. Variedade das mais belas, o faisão doirado, originário do Oriente, é uma maravilha de côr. A cauda e as extremidades das asas (1) são castanhas. O peito, parte do corpo e da cauda (2), vermelho-vivo ou carmezim. O pescoço é verde com listas brancas. A região 5 é desenhada a azul celeste. Cabeça amarela.

## AVE DO PARAÍSO



Aqui têm, os meus meninos, a mais linda ave que existe.

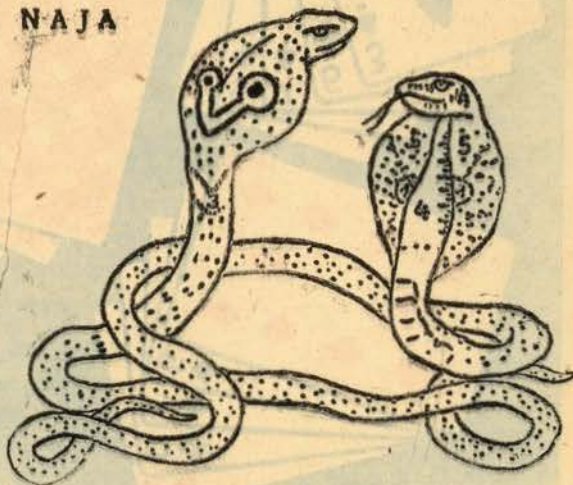
E' possuidora duma plumagem divinal e habita as regiões dos trópicos.

Pequena e gracil, a Ave do Paraíso encanta pelo conjunto de côres. A cauda, que é o seu principal ornamento, é composta de penas amarelas, brancas, cinzentas, azuis, encarnadas e verdes, em maravilhosa profusão.

Sôbre os olhos, vê-se uma pequena mancha castanha. Os espaços marcados com o n.º 1 têm esta côr. O corpo, as asas e a cauda são encarnados. O espaço designado com o n.º 3, deve ser colorido a verde e com o n.º 4, a amarelo.

O pescoço da linda ave é azul celeste,

## NAJA



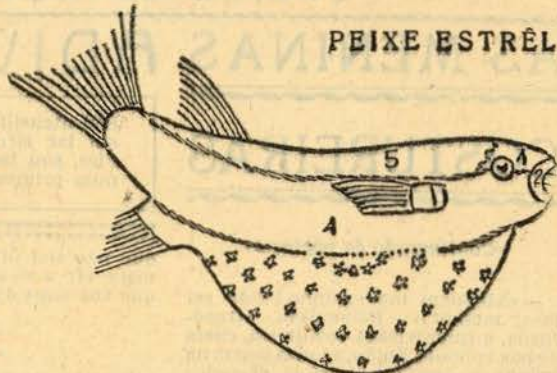
O desenho representa duas cobras de capêlo, najas ou serpentes de óculos, espécie de animais dos mais terribes da humanidade.

Mata, quasi instantaneamente, com o seu veneno, milhares de pessoas por ano, na India. A naja e o tigre real são os maiores flagelos daquela pobre gente.

Contudo, alguns indús, conseguem fasciná-la, encantá-la, ao som de uns pífaros e gaitinhas que tocam. Dêste modo, por meio da música, conseguem das najas tudo que desejam.

As partes marcadas a 1, levarão côr castanha; 3, verde; 4, marelada e 5, azul-claro. O corpo da cobra de capêlo é um conjunto de todas aquelas côres,

## PEIXE ESTRÊLA



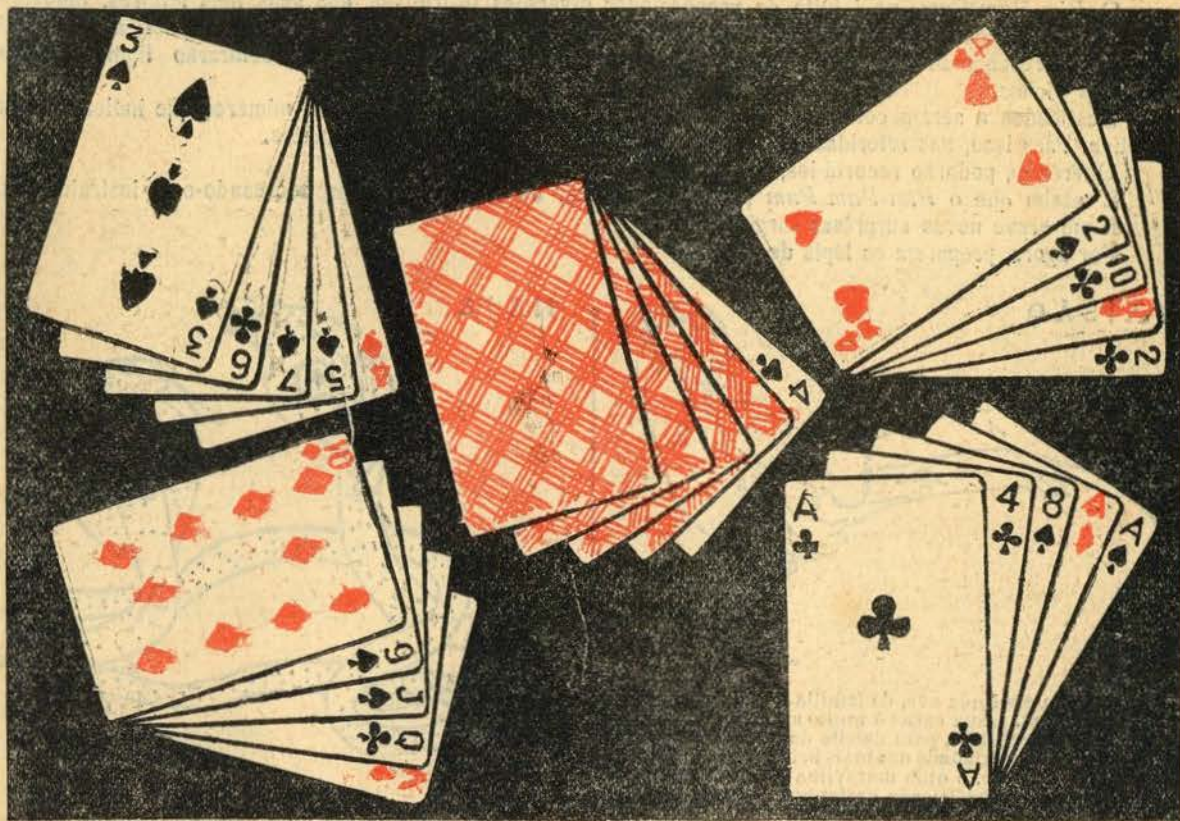
O mar glauco e sem fim, tem, nas suas profundidades de mistério, curiosos exemplares de animais.

Alli, caso interessante — existem plantas que são quasi animais e animais que têm aspecto de plantas.

O desenho de hoje representa o peixe-estrela. Reparem nas estrelinhas do ventre...

O n.º 1 indica a côr castanha, o n.º 2 a encarnada, que rodeia a bôca, o n.º 3 a azul-claro que é o dorso.

# UM "POKER" ORIGINAL



Eis aqui um «Poker» deveras singular:

Quatro jogadores abateram as suas cartas. O jogador N.º 5 anuncia que a sua mão bate tôdas as outras, mas, entretanto, não mostra senão uma das suas cartas.

Se os nossos amiguinhos sabem jogar ao «Poker»,

procurem adivinhar quais são as quatro, restantes, que elle conserva ocultas.

Não esqueçais que a sua mão é mais forte do que as dos seus companheiros. Examinai bem os jogos e dizei, depois, se as do centro, isto é: — as do jogador N.º 5, são constituídas por uma sequênciã, por 4 cartas, por um «flush», por um «royal flush» ou por um «full».

(Vêr a solução na página 6)

## AS MENINAS A DIVINHA CÍRCULOS GIRATÓRIOS

### COSTUREIRAS

Sou utensílio vulgar,  
em lar rico ou pobre usado.  
Flor, sou fácil de encontrar  
num primaveraíl noivado.

Meus meninos, dêem um ligeiro movimento de rotação ao desenho acima. Verão, imediatamente, todos os círculos em movimento, com grande velocidade.

(Continuação da página 6)

— «Ninguém me ensinou! Não sei fazer melhor!» — Balbuçava, atrapalhada, a improvisada costureira, cheia de boa vontade. Então, a Luíza pegou na bainha e começou a fazê-la, dizendo: — «Hoje vês como se faz, para a outra vez, já sabes. Queres ser minha discipula?»

— «És tão boa para mim!» exclamou a Mimi, abraçando-a. Envergonhada, a Leonor confessou: — «Eu é que te fiz arrellar um bocadinho, mas tu não me queres mal por isso, não?» Ao que a Mimi respondeu: — «A culpa é minha,

que não sou útil para nada. Mas prometo vir a sê-lo. Seguirei o exemplo que vocês me dão.»

E assim se arranjou outra menina costureira, porque já no dia seguinte a Mimi, muito briosã, se levantou tão cedo como as amigas e em pouco tempo se tornou hábil e activa para as ajudar nas suas obras de caridade.

Fim

