



# Cine SKOB

Maravilloso juguete metálico  
de construcción sólida

---

...ofrece una versión completa  
de la película

## JUAN SINMIEDO

de cuyo argumento se podrán  
seguir todas las incidencias en  
la proyección del film.

**Película en colores**  
**20 metros                      1000 dibujos**

---

De venta en todos los Bazares y casas  
de juguetes

# Juan Sinmiedo

Erase un pobre hombre que tenía un hijo el cual, no se sabe si porque era tonto o porque se pasaba de listo, todo el mundo le llamaba Juan Sinmiedo. Este mote le venía porque según él, nunca había sentido miedo y se reía de los que más sinceros o menos valientes confesaban haber tenido miedo en alguna que otra ocasión.

Le habían sometido a muy diversas pruebas y de todas había salido victorioso, y lo que es mejor, sin que nunca decayera su ánimo y mostrando en su rostro la más agradable sonrisa.

Un día le dijo a su padre:

—Hijo mío, veo que todo este pueblo es pequeño para las aventuras que puedes emprender. Lo mejor será que te marches por el mundo en

busca de trabajo y a la vez es posible que en alguna de sus encrucijadas puedas aprender lo qué es miedo.

Juan acogió con gran alegría las palabras de su padre; preparó su hatillo y al despedirse con lágrimas en los ojos le suplicó su bendición. Con gran agrado se la dió el autor de sus días y Juanito se fué, perdiéndose en el horizonte, mientras su mano se levantaba amenudo y se agitaba en el aire en señal de despedida.

Anduvo días y días sin que durante su viaje ocurriera nada digno de mención, hasta que al finalizar el octavo, llegó a las puertas de una posada en las afueras de un pueblo.

—¡Ah de la posada! — gritó al tiempo que daba sobre la puerta con un garrote de nudos, fiel compañero de sus andanzas.

—¿Quién va? — le contestaron desde el interior.

—Un viajero que necesita posada y que nunca ha sabido lo que es miedo. ¿Me lo enseñaréis en este pueblo?

Se abrió la puerta y a la tenue luz de un candil Juanito divisó al posadero, con más cara de muerto que de vivo.

—¿Qué os ocurre? ¿A qué viene esa cara de temor? ¡Demonio, cómo os envidio!

—Pasa, muchacho, corre, no te entretengas; este pueblo está maldito y todos sus habitantes vivimos en plena zozobra.

—¿Pues qué fué ello?

—Como se ve que eres forastero. Has de saber que cada noche desaparece un habitante del pueblo. Desde que murió la reina Katania que el castillo está embrujado y sólo cesará el encantamiento y los secuestros misteriosos si alguien se atreve a pasar tres noches seguidas en su recinto. Claro, no hay nadie que sea tan osado y poco a poco el pueblo va despoblándose. ¡Qué será de nosotros!

—No temáis, yo soy el hombre que os conviene. Yo nunca he sabido lo que es el miedo y os prometo que ma-

ñana me encaminaré a este vuestro castillo para desencantarlo. ¡Con lo que me gustan a mí los duendes y los aparecidos!

Y así se hizo. Al día siguiente Juanito rodeado de todo el pueblo que le contemplaba asombrado, penetró en el castillo dispuesto a cumplir su promesa. No llevaba arma alguna y solamente de su mano derecha pendía un cesto que contenía comida en abundancia para mitigar comiendo el tedio de tantas horas de soledad.

Se instaló en el comedor. Parecía el lugar más cómodo del castillo, pues las puertas eran de madera maciza y no dejaban pasar el frío. Una gran chimenea se divisaba en uno de los lados y en un pequeño cuartito había una cama que parecía cómoda y blanda.

También había en un ángulo un tajo con un enorme cuchillo encima, y en la mesa central, amén de ricos candelabros con innumerables velas, había un servicio completo de vajilla.

Nada en aquel lugar demostraba

que por la noche pudieran vagar por allí duendes y fantasmas, trasgos y aparecidos. Por eso Juanito preparó su comida, comió con apetito y luego se tumbó en la cama para hacer la siesta y tener sueño avanzado por si la noche era tan agitada como le predecían.

Se despertó cuando ya el sol declinaba en el horizonte y nuevamente se sentó a la mesa. Se dió un buen banquete y luego como empezara a sentirse el frío, encendió fuego en la chimenea y se sentó cómodamente en un sillón a la espera de los acontecimientos.

Durante varias horas el silencio más absoluto reinó por doquier, pero así que se perdió en la lejanía el eco de la última de las doce campanadas, se abrió la ventana con violencia y por ella entraron dos gatos negros.

— ¡Miau! ¡Miau! ¿Quieres jugar con nosotros a las cartas?

— ¡Por qué no? — contestó Juanito —, pero antes quiero veros las uñas. Si las lleváis largas no quiero

jugar con vosotros. Me haríais trampas, señalaríais las cartas y yo no quiero nada con tramposos.

Los dos gatos se miraron con burlesca sonrisa y accedieron a lo que solicitaba el joven; extendieron sus patas sobre el tajo, pero Juanito ni corto ni perezoso en lugar de cortarles las uñas les cortó la cabeza de un solo golpe. Luego los tiró por la ventana al estanque.

—¡Bah! ¡Qué miedo pueden darme un par de gatos aunque hablen y jueguen a las cartas. He sido más listo que ellos. Me voy a dormir.

Y se tendió sobre la cama y ya empezaba a dormirse cuando la cama empezó a andar sola dando vueltas por el comedor. A otro que no fuera Juanito el suceso le habría llenado de terror, pero nuestro héroe lo tomó a broma y soltaba grandes carcajadas cada vez que la cama daba un brinco o se revolvía sobre ella misma. Al fin se paró y Juanito durmió como un bendito hasta el día siguiente.

A media mañana se presentó un aliado del rey y cuál no sería su asombro cuando encontró a Juanito desayunando en el jardín del castillo, a la sombra de un cocotero.

—Pero... ¿estás vivo?

—Pues claro. ¿Qué te creías? Anda, deja la comida y vuelve mañana con más. ¡Ah!, y recuerda que las fresas con nata con mi debilidad.

Marchóse el emisario y Juanito pasó el resto del día paseando, comiendo y sesteando.

A las doce de la noche encendió fuego y se tumbó a esperar los acontecimientos. A poco comenzaron a oírse ruidos, primero débiles, pero luego más fuertes, cuando de pronto por la campana de la chimenea cayeron tres hombres de horrible aspecto y se pusieron a jugar a los bolos con huesos y calaveras en el centro del comedor.

—¿Puedo ser de la partida? — preguntó Juanito.

—Si tienes dinero, sí — le dijo uno de ellos.



—Claro que tengo, y bastante — les contestó —; pero estas bolas no son bien redondas.

Las cogió una después de otra y las redondeó con el cuchillo.

—Ahora veremos quién gana.

Jugó con ellos y les ganó diez pesetas. Al dar las dos en el reloj todo desapareció y Juanito se retiró a dormir. A la mañana siguiente volvió el emisario del rey.

—¿Cómo lo has pasado?

—Me he divertido mucho. He jugado a los bolos y he ganado diez pesetas.

Y llegó la tercera noche, la decisiva para desencantar el castillo. Como las precedentes se sentó al lado del fuego, cuando en el centro de la mesa se produjo una gran humareda y de la misma salió un viejo de larga barba que le increpó.

—Dices que no sabes lo que es miedo. Pues hoy lo sabrás porque vas a morir. Ven conmigo.

Y el viejo condujo a Juanito a los sótanos del castillo donde había dos

yunques, cogió el viejo un hacha, dió en un yunque y lo hundió de un golpe.

—No es gran cosa — dijo Juanito, al tiempo que cogía otra hacha y abría el yunque; el anciano quiso ver lo que había hecho el joven y éste aprovechó el momento para clavarle la barba en el hueco.

—Ya eres mío, ahora morirás tú. —Y le daba con una barra de hierro en las costillas. El hechicero aullaba de dolor hasta que le ofreció desencantar el castillo y colmarle de riquezas si le dejaba libre. Así lo hizo Juanito y el viejo le entregó el tesoro del castillo, desapareciendo para siempre jamás.

Al día siguiente fué de gran fiesta en el pueblo. Juanito fué aclamado como un héroe y el rey le dió en matrimonio a su hija.

Juanito parecía feliz, pero repetía sin cesar:

—¿No hay quien me enseñe lo qué es miedo?



Esto disgustaba a su esposa y un día decidió:

—Hoy voy a enseñarle lo que es miedo.

Y mandó traer del estanque de palacio un cubo lleno de peces vivos, y por la noche, cuando Juan Sinmiendo dormía a pierna suelta levantó las ropas de la cama y puso el cubo cerca de su cara, de manera que, al saltar los peces le salpicaban el rostro.

—¡Ay! ¡Ay! ¡Qué susto he tenido! ¡Creí que me ahogaba! — quedó sorprendido al ver que su esposa y sus doncellas reían a más y mejor. Comprendió la jugarreta y ya nunca más fué vanidoso. Su esposa, de una manera bien sencilla, le hizo conocer lo que él nunca creyó posible... y es que las mujeres cuando se proponen algo, no hay duda, lo consiguen.

**F I N**



Con CINE SKOB podréis ejercer vuestras habilidades de dibujante y ver vuestra obra en la pantalla.

En el próximo año se organizará un concurso con valiosos premios para los niños que presenten los mejores argumentos acompañados de los dibujos originales de los personajes.

Las películas premiadas serán completadas por los dibujantes de Cine Skob y editadas.

Con CINE SKOB lograréis también ampliaciones en la pantalla de pequeños retratos.



## LISTA DE PELICULAS EDITADAS

### Cuentos clásicos

La Caperucita Roja  
La Cenicienta  
Blancanieves  
Pulgarcito  
El gato con botas  
La ratita casadera  
La bella durmiente  
Soldadito de plomo  
El patito feo  
Ali-babá y los 40 ladrones  
El flautista de Hamelin  
Juan Sinmiedo  
Los pastorcillos del belén (extraordinaria)

### Fábulas

La cigarra y la hormiga  
La liebre y la tortuga

### Comedietas

Los Reyes Magos de Pituco  
Moscones aventureros  
Carpanta boxeador (Concesión Pulgarcito)  
Carpanta cow-boy » »  
Carpanta marinero » »  
\* Carpanta en el parque zoológico »  
Zipi y Zape y Tío Federico (Con. Pulgarcito)  
Zipi y Zape cirujanos » »  
La familia Pepe y la cometa » »  
Morcillón va de caza (Concesión T B O)  
\* Morcillón cazador de cigüeñas y leones  
\* Películas de prácticas de dibujo.