FOLLIA COSMICA Obi e Gorin, per scoprire l'origine di spaventose allucinazioni, arrivano su un pianeta ove tutti gli abitanti sono morti a causa delle radiazioni cosmiche. Solo tre persone vivono in una torre, fuori del tempo. Una di esse, Kreo, cerca di uccidere i due astronauti

IL JUKE BOX

di Gianni Rodari

*

SE CI FOSSE...

Se ci fosse una Roma
di gelato:
il Campidoglio al pistacchio,
la Rotonda al limone,
il Colosseo al cioccolato...

Se ci fosse una Roma per giocare:
il Cupolone
per andarci in giostra,
gli obelischi per farci l'altalena,
per fare a guardie e ladri
piazza Navona e piazza di Siena.

Se ci fosse un mondo
per vivere in pace,
per essere amici,
con una scuola
per imparare
a leggere, scrivere e parlare
la lingua della felicità.

*

Indirizzare le lettere a: « L'AMICO DEL GIOVEDI' »
Pioniere dell'Unità - Via dei Taurini 19 - Roma

IL PIONIERE DELL'UNITÀ — POSTA

BISOGNA DISCUTERE

Sono iscritto alla FGCI da due anni e sono sempre stato orgoglioso di questo, anche se a scuola delle volte litighiamo, cosa che io detesto, ma che certe volte facciamo. Come dobbiamo comportarci con questi studenti? E' giusto parlare con questi o è meglio di no? (Valerio Moretti, Carpi)

Con quei ragazzi — che hanno delle idee evidentemente diverse dalle tue — non devi litigare, ma neppure evitare di parlare. Si tratta piuttosto di discutere — non durante le ore di lezione, beninteso — e di portare soprattutto argomenti concreti, fatti, esempi. Spesso le idee sbagliate derivano da incomprensione degli avvenimenti storici, dall'ignoranza della realtà, dalla mancanza di documentazione e dalla presunzione di giudicare il mondo, la società, gli uomini, solo attraverso i « sentito dire » e i pregiudizi. Chi, come te, sente l'orgoglio di essere sulla strada giusta, non deve avere paura di discutere: i fatti non possono non darti ragione, ma spetta a te sforzarti di capirli sempre meglio con la studio, con l'interesse per ciò che accade in Italia e nel mondo. La storia, la cultura, l'arte, la politica ti forniscono infinità di prove che la giusta strada è quella che porta al socialismo. Solo seguendo questa strada potremo infatti realizzare concretamente i nostri ideali di solidarietà con chi lavora, con chi soffre, con chi lotta per la libertà del suo paese, e la nostra aspirazione ad un mondo dove non ci siano più ingiustizie, ignoranza, prepotenze, razzismo, sfruttamento, guerre.

VUOLE LA BICICLETTA

Io vorrei che mio padre mi comprasse la bicicletta, ma lui non vuole perchè dice che sudo e mi ammalo. Dimmi tu come dovrei fare per convincerlo. (Giorgio Cincoloni, Chiusi)

Caro Giorgio, non conosco le tue condizioni di salute e non posso quindi esprimere un giudizio che il tuo papà può dare molto meglio di me. Se però sei un ragazzo perfettamente sano, non vedo perchè dovresti essere privato di uno svago e un'attività sportiva che non potrebbero essere che di beneficio per un ragazzo. Mi auguro perciò che tuo padre ti accontenti, sempre, beninteso, non ci siano altre ragioni che io ignoro. Da parte tua promettigli di essere prudente e che eviterai sudate e sforzi eccessivi.

MARIA NORA CHIACCHIERONA

Sono una bambina di otto anni e mezzo. Fino ad oggi non ti avevo scritto perchè sono pigra. Vorrei chiederti come fare a combattere il mio difetto. Quello di essere terribilmente chiacchierona. Molte volte la mamma mi ha brontolato e io ho cercato di correggermi, ma non ci riesco. (Maria Nora Barrancotto, Prato)

Scusami, ma non ho ben capito in che cosa consiste il tuo difetto. Intanto, chiacchieri a scuola o in casa? Se chiacchieri a scuola, naturalmente fai male, perchè dovresti invece stare attenta alle lezioni dell'insegnante e non disturbare i tuoi compagni. Se chiacchieri a casa, beh, non vedo proprio che cosa ci sia di male e il tuo non mi pare proprio un difetto, a meno che tu per « chiacchierare » non intenda lamentarti con la mamma, fare i capricci o pretendere che tua madre parli con te magari mentre è al telefono o è indaffarata in qualche lavoro. Comunque, quando senti il bisogno di dire qualcosa e ti accorgi che gli altri non hanno voglia di ascoltarti, vinci la pigrizia e scrivi a me. Faremo qualche bella chiacchierata per iscritto. Molti cari saluti.

GIOVANNI C. RINGRAZIA DAL BELGIO

Ti sono infinitamente grato. Ho ricevuto il plico contenente le lettere dei cari amici di Roma, Nocera e Pietrasanta. Li ringrazio di cuore per il loro incoraggiamento e risponderò loro. Anche se qui in Belgio non posso formare un Circolo, non intendo restare con le mani in mano. Ti accludo quattro indirizzi di amici emigrati che avendo letto la lettera da te pubblicata nel N. 13 si sono entusiasmati e desiderano ricevere la tessera del Pioniere. Ti mando 10 franchi francesi che valgono circa 1300 lire, perchè il nostro giornalino continui a diffondersi sempre più. (Giovanni C., Belgio).

ANONIMO DI NAPOLI

Carissimo, mi spiace ma non è nelle mie possibilità fare « raccomandazioni ». La tua lettera, sincera e addolorata, mi ha molto commosso. Se mi avessi inviato il tuo indirizzo, ti avrei risposto privatamente. L'unica cosa che posso dirti da queste pagine è di dedicarti interamente allo studio per essere promosso. Evidentemente le tue bocciature dipendono da una maniera errata di studiare o dal fatto che non riesci ad applicarti. Ora, però, devi tralasciare qualsiasi cosa e dedicarti solo allo studio. Se lo farai, sono sicuro che almeno ad ottobre, sarai promosso. Se vuoi, scrivimi ancora, ma mandami il tuo indirizzo per poterti rispondere privatamente.

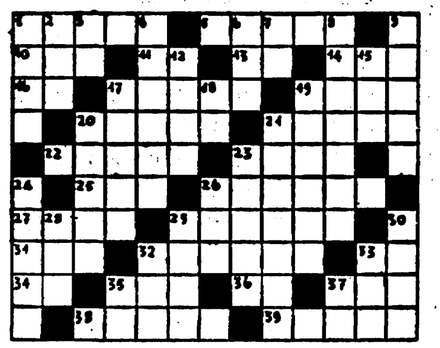
BANCA DEL PIONIERE

Italo e Loretta Boiardi inviano lire 1000 per abbellire e diffondere sempre più il Pioniere.

Grazie, e bravi per le 15 copie del Pioniere che diffondete ogni settimana.

l'amico del giovedì

Giochi e passatempi



ORIZZONTALI: 1) Lo presenta il cameriere; 5) Il secondo fiume d'Italia per lunghezza; 10) Spazi di tempo; 11) Nasce dal Monviso; 13) Unione Sportiva; 14) Lo zio d'America; 16) Affermazione; 17) E' contrario a piano; 18) Freddi intensi; 20) Non è tutto; 21) Uguai; 22) Parecchi; 23) Segnale di arresto; 25) Ripete le nostre parole; 26) Una marca di sigarette americane; 27) La decima parte del chilo; 29) Il nasuto di Bergerac; 31) In mezzo; 32) Grosso pezzo di legno; 33) La targa di Salerno; 34) Bevanda aromatica; 35) Un ufficiale (abbr.); 36) Istituto Commerciale; 37) Assieme; 38) Placare, calmare (tr); 39) E' circondata dal mare.

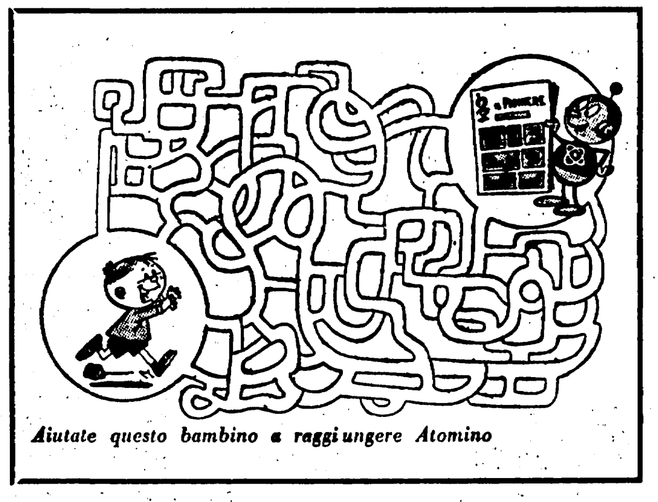
VERTICALI: 1) Oggetto; 2) Preziosi; 3) Particella di negazione; 4) Città del Portogallo; 6) Uno più uno; 7) In mezzo al viso; 8) Esemplare, modello; 9) Sottomesso, senza superbia; 12) Piccoli appezzamenti di terreno; 15) Per volare; 17) E' un rapace; 18) Particella pronominale; 19) E' di 24 ore; 20) Scrive in rima; 21) Stoffa a brandelli; 23) Topi; 24) Una parte di torta; 26) Possessivo; 28) Numero dispari; 29) Il più grande stato asiatico; 30) Vi si rifugiano gli animali; 32) Commissione Europea di Difesa; 33) Nota musicale; 35) La fine delle torte; 37) Targa automobilistica di Como.

LE QUATTRO PARTI — Sapete dividere il disegno in 4 parti uguali in modo che in ognuna vi siano un lupo e una pecora?

TRA INDIANI

— Cosa senti, Orecchio Acutissimo?
— Il segnale orario delle 12, l'ora della pappa.

SENZA PAROLE



Aiutate questo bambino a raggiungere Atomino

QUANTI SONO ?

In una stanza ci sono: un nonno, una nonna, due papà, due mamme, due figlie, un suocero, una suocera, una nipote e un genero. Quante persone ci sono in quella stanza?

Soluzione

Soltanto cinque persone: infatti il nonno è anche papà e i genitori della sposa.

SOLUZIONI

CRUCIVERBA

ORIZZONTALI: 1) Conto; 5) Adige; 10) Ore; 11) Po; 13) US; 14) Sam; 16) Sì; 17 Forte; 19) Gell; 20) Parte; 21) Simil; 22) Molti; 23) Stop; 25) Eco; 26) Morris; 27) Etto; 29 Cirano; 31) Tra; 32) Ciocco; 33) SA; 34) Te; 35) Ten; 36) IC; 37) Con; 38) Sedar; 39) Isola.

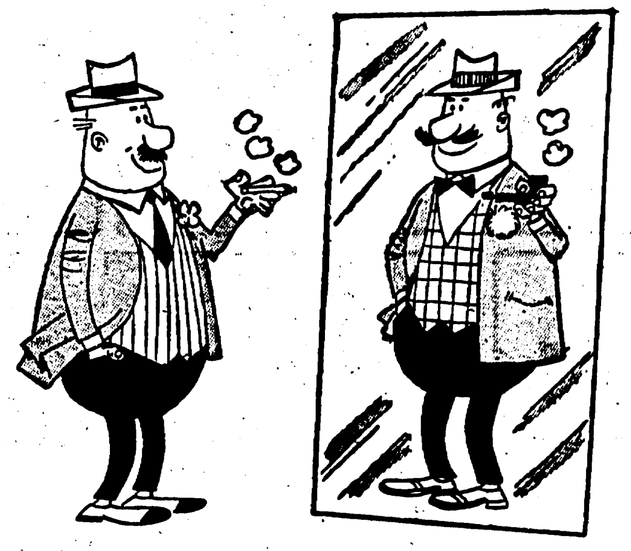
VERTICALI: 1) Cosa; 2) Ori; 3) Ne; 4) Oporto; 6) Due; 7) Is; 8) Esempio; 9) Umile; 12) Orti; 15) Ali; 17) Falco; 18) Te; 19) Giorno; 20) Poeta; 21) Stracci; 22) Sorci; 24) Fetta; 26) Mio; 28) Tre; 29) Cina; 30) Tana; 32) CED; 33) Sol; 35) Te; 37) CO.

LE QUATTRO PARTI

Basta tracciare le diagonali del quadrato.

LO SPECCHIO INFEDELE

Sono diversi: 1) la fascia del cappello; 2) l'orecchio; 3) la basetta; 4) i baffi; 5) la cravatta; 6) le nuvolette di fumo; 7) il fiore all'occhiello; 8) le scarpe; 9) il pancotto. Sono scambiati: 10) la mano sinistra con la destra; 11) il fiore all'occhiello; e inoltre; 12) nello specchio non si vede più il pollice; 13) c'è la pipa invece della sigaretta; 14) c'è una tasca.

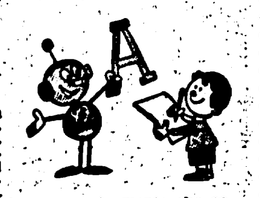


LO SPECCHIO INFEDELE

L'immagine di questo signore, riprodotta nello specchio, si differenzia per 14 particolari dall'originale. Sapete trovarli?

IN CASA CON GLI AMICI

Vocabolario



Oltre ad essere un gioco è anche un ottimo esercizio per la memoria. Il capogioco nomina una lettera: ogni giocatore entro un tempo stabilito, deve scrivere tutti i nomi che gli vengono in mente che cominciano con quella determinata lettera. Trascorso il tempo prescritto, le varie liste vengono lette ad alta voce e il giocatore che ha scritto il maggior numero di nomi è il vincitore.

Lo sai o non lo sai?

E' un gioco utile per chi dovrà sostenere gli esami. Si preparano varie domande (di geografia, storia, attualità, cinema ecc.). Ogni giocatore, sceglie la materia in cui vuole cimentarsi. Egli dovrà rispondere alle domande in un determinato periodo di tempo.

Caldo e freddo

Uno dei giocatori, scelto a sorte, deve momentaneamente allontanarsi dalla stanza, mentre gli altri giocatori nascondono un oggetto di piccole dimensioni. Richiamato il compagno, lo invitano a cercare guidandolo con le indicazioni « caldo » (sei vicino al nascondiglio); « freddo » (ne sei lontano), « fuoco » (sei vicinissimo), « gelo » (ne sei assai distante) e così via. Chi non riesce a trovare l'oggetto, fa penitenza.

★ ★

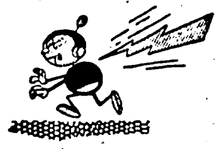
ALL'APERTO CON GLI AMICI

Le barriere

Si fanno in terra due buche distanti tra loro circa 50 passi. Un giocatore, designato a sorte, lancia la palla in alto e corre di riprenderla: ma gli altri giocatori devono correre di scollarigliela. Chi vi riesce, corre verso una delle buche, e tutti gli altri tentano di sbarrargli il passaggio e di prendergli la palla. Chi riesce a portare o a lanciare la palla in una delle due buche, è proclamato « anziano » e si ritira dal gioco. Quando metà dei giocatori sono divenuti anziani, il gioco cessa e questi hanno diritto di farsi pagare dei pegni dai perdenti.

Rossi e neri

I giocatori si raggruppano in due squadre, divise da una linea tracciata in terra: essi sono i Rossi e i Neri. Si tira a sorte e se vincono i Rossi, i Neri dovranno fuggire inseguiti dai vincitori. Quando uno dei fuggitivi è preso, viene costretto a fare da « asino », cioè a portare sulle spalle il vincitore fino al suo campo dove l'« asino » verrà tenuto prigioniero, e così di seguito fino a che tutta la squadra inseguita sarà catturata.

Il fulmine

E' un gioco che richiede molta destrezza e agilità. Un ragazzo, sorteggiato, fa il « fulmine » e deve cercare di prendere i compagni che fuggono. Chi è toccato resta « fulminato » e deve fermarsi sul posto immobile e con le braccia spalancate. Qualsiasi compagno può liberarlo toccandolo e allora può ricominciare a correre. Il gioco ha termine quando la metà dei giocatori sono « fulminati ».