



SOLO LA TERRA È FUORI DAL CONTERNO EMOZIONANTE. I PIONIERI NON SONO MAI STATI ABSTABILITI...

ANCHE PER NOI DELLA TERRA LA SITUAZIONE È CRISTICA...

È VERO! MARTÈ NON CI VUOLA PIÙ I METALLI PESANTI. LE RILIEVI FANNO LA PRODUZIONE...

SIAMO SOFFOCATI DALLA MACCHINA? ALMÈ DI VENS. RE, NON AVENDO PIÙ MEDICINALI...

VI PREZO GORUM, CHIAMATE IL GENERALE LANGEN, TERRESTRI.

IL GENERALE LANGEN È IL CAPOVANTO DURSENZA NELLA SEDE DEL GOVERNO.

IL GENERALE BELLÌ È IL CAPOVANTO DURSENZA NELLA SEDE DEL GOVERNO.

# IL PIONIERE DELL'UNITA' HA UN ANNO

Il 13 giugno, il compleanno della nostra rivista, ci sono venuti in mente un anno di vita e un anno di lavoro. Il primo anno di vita e di lavoro è stato il primo anno di vita e di lavoro del Pioniere. Contrariamente alle usanze, è proprio il Pioniere che ha celebrato il suo anniversario. Per questo, per il primo anno di vita e di lavoro del Pioniere, abbiamo voluto fare un bilancio di questo primo anno di vita e di lavoro del Pioniere.

Il bilancio di questo primo anno di vita e di lavoro del Pioniere, ci ha fatto capire che il Pioniere ha fatto un anno di vita e di lavoro. Il bilancio di questo primo anno di vita e di lavoro del Pioniere, ci ha fatto capire che il Pioniere ha fatto un anno di vita e di lavoro.

**La raccolta dei bolli**  
 Approssimiamo a questa data il primo anno di vita e di lavoro del Pioniere. Ci sono venuti in mente un anno di vita e di lavoro del Pioniere. Ci sono venuti in mente un anno di vita e di lavoro del Pioniere.

**La nuova raccolta**  
 Conoscete questa prima tappa della raccolta dei bolli? Ci sono venuti in mente un anno di vita e di lavoro del Pioniere. Ci sono venuti in mente un anno di vita e di lavoro del Pioniere.

**Diventate amici del Pioniere**  
 Chi non è ancora amico del Pioniere, si affretti a diventarlo.

**Il prossimo giovedì**

LA STORIA DELLA FILATELIA

- I primi francobolli
- Che cosa e come collezionare

LA ROSETTA

- Ai lavori forzati!

## Quiz e passatempi

**ORIZZONTALI:** 1) Si danno da mangiare ai cavalli; 2) Generazione di un tipo di insetto; 3) Nome di un paese; 4) Nome di un paese; 5) Nome di un paese; 6) Nome di un paese; 7) Nome di un paese; 8) Nome di un paese; 9) Nome di un paese; 10) Nome di un paese; 11) Nome di un paese; 12) Nome di un paese; 13) Nome di un paese; 14) Nome di un paese; 15) Nome di un paese; 16) Nome di un paese; 17) Nome di un paese; 18) Nome di un paese; 19) Nome di un paese; 20) Nome di un paese; 21) Nome di un paese; 22) Nome di un paese; 23) Nome di un paese; 24) Nome di un paese; 25) Nome di un paese; 26) Nome di un paese; 27) Nome di un paese; 28) Nome di un paese; 29) Nome di un paese; 30) Nome di un paese; 31) Nome di un paese; 32) Nome di un paese; 33) Nome di un paese; 34) Nome di un paese; 35) Nome di un paese; 36) Nome di un paese; 37) Nome di un paese; 38) Nome di un paese; 39) Nome di un paese; 40) Nome di un paese.

## Soluzioni

**CRUCIVERBA**

ORIZZONTALI: 1) Fongoli; 2) Patis; 3) Patis; 4) M...; 5) M...; 6) M...; 7) M...; 8) M...; 9) M...; 10) M...; 11) M...; 12) M...; 13) M...; 14) M...; 15) M...; 16) M...; 17) M...; 18) M...; 19) M...; 20) M...; 21) M...; 22) M...; 23) M...; 24) M...; 25) M...; 26) M...; 27) M...; 28) M...; 29) M...; 30) M...; 31) M...; 32) M...; 33) M...; 34) M...; 35) M...; 36) M...; 37) M...; 38) M...; 39) M...; 40) M....

**CAMBIO DI CONSONANTE**

INDOVINELLO

**CAMBIO DI CONSONANTE**

INDOVINELLO

## Magie di Atomino

Atomino vi insegna un gioco che vi farà passare per maghi. Prendi un bicchiere di acqua e un pezzo di carta. Scrivi su un foglio di carta un numero da 1 a 10. Mettilo in acqua e mescolalo. Poi bevi l'acqua e ti accadrà qualcosa di strano.

**CERCALACCA**

BOTTONE

**CAMBIO DI CONSONANTE**

INDOVINELLO

**LA SCOPERIA**

**INVERSIONE DI VOCALI**

## Colpo d'occhio

Notando tre pesci giuocare nella scatola, quali sono?

**IL PIATTO ROTTO**

**IL PIATTO ROTTO**

Chi non è ancora amico del Pioniere, si affretti a diventarlo.

**VANNANO A COPPIE**

Queste dodici immagini vanno abbinare secondo la logica in quelle sottostanti.

**VANNANO A COPPIE**

Queste dodici immagini vanno abbinare secondo la logica in quelle sottostanti.