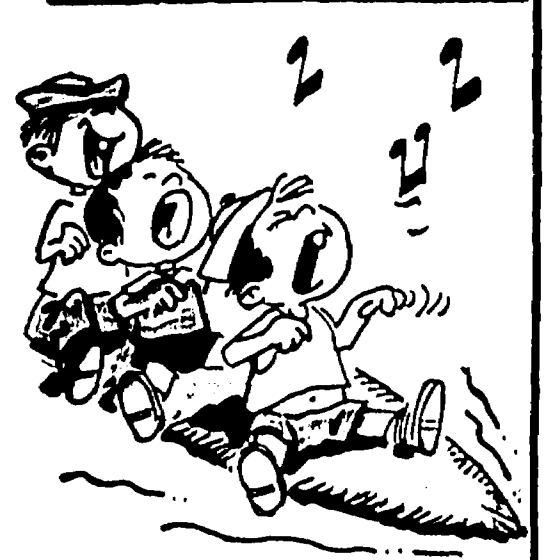


LA REGATA CANORA



ATTENZIONE, SCALCARSI!



LA BARRIERA



DOVE' LA PALLA? - I ragazzi si dispongono in cerchio, a stretto contatto di gomiti, e, tenendo le mani dietro la schiena, si passano una palla di gomma. Un giocatore sta al centro e deve scoprire chi ha la palla. Quando crede di aver indovinato grida: **ah!** e immediatamente la palla deve essere immobilizzata. Indica allora il ragazzo che crede di aver individuato e, se indovina, quel ragazzo prende il suo posto; se non indovina, il gioco prosegue.

GIOCO AL BERSAGLIO - Si tende una corda all'altezza di due metri, tra due alberi o due bastoni. Un po' al di là della corda si poscia un bersaglio di cartone (di un metro di diametro, con due o tre cerchi concentrici e relativi punteggi). La gara consiste nel gettare una palla (di stoffa, ripiena di sabbia) passando sopra la corda e cercando di colpire il bersaglio più al centro possibile. Ogni giocatore ha diritto a tre tiri. Vince chi realizza il punteggio maggiore.

I CINQUE SASSI - Il gioco consiste nel riuscire a superare le seguenti prove di destrezza con 5 sassolini: 1) il giocatore getta 5 sassolini su un tavolo, ne prende uno e lo lancia quattro volte in aria cercando, ogni volta, di riprendere uno dei sassolini rimasti sul tavolo prima di ricevere nella mano quello lanciato in aria; 2) rimette i sassolini sul tavolo e, mentre lancia due volte il sassolino in alto, deve prendere a due a due i quattro rimasti; 3) lancia un sassolino e deve prendere prima tre sassolini, poi uno; 4) lancia un sassolino e deve prendere gli altri quattro tutti insieme.

PALLA IN EQUILIBRIO - Gareggiano due gruppi di ragazzi e giocano due ragazzi alla volta (uno del primo e uno del secondo gruppo), i quali stanno di fronte piegati sulle ginocchia, talloni sollevati e busto eretto; una piccola palla dovrà essere collocata e tenuta saldamente tra il polsaccio e la coscia (nell'angolo dietro il ginocchio). La gara consiste nel far perdere l'equilibrio all'avversario - smuovendolo con le mani - in modo da farlo cadere la palla, ed eliminando, di conseguenza, dal gioco.

CHI SEI? - I ragazzi si dispongono in semicerchio; uno di essi, scelto a sorte, resta

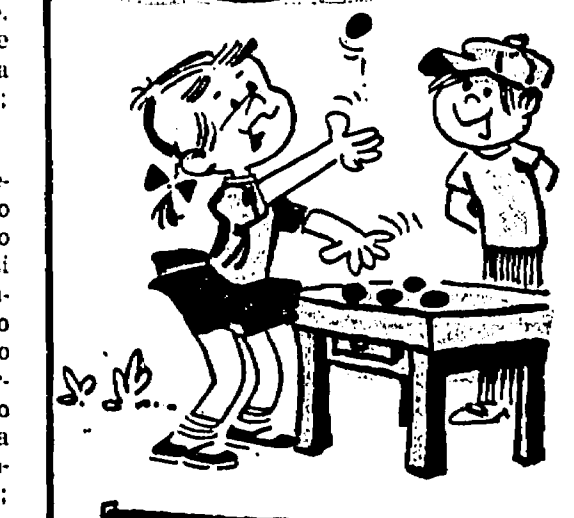
fuori, ad una certa distanza, voltando le spalle agli altri. Uno dei ragazzi fa un passo e batte per tre volte le mani. L'altro chiede: **Chi sei?** Il ragazzo che ha battuto le mani, risponde dicendo un nome qualunque (Ariacchino, Piaschia, Atmino, Smeraldina, Napoleone...) cercando di falsificare la voce. L'altro ha diritto di far ripetere il nome due volte, prima di tentare di indovinare chi ha parlato. Se indovina lascia il posto all'altro; se non indovina, il gioco continua.

L'ANELLO ALLA CORDA - I giocatori siedono in terra, in cerchio o tendono ben teso un lungo spazio annodato agli estremi, dopo averci infilato un anellino. I pugni chiusi dei giocatori si spostano continuamente sempre sorreggendo lo spazio, mentre l'anello passa velocemente da uno all'altro. Quando il capogiochino dice: **ah!**, i giocatori si fermano e il ragazzo che si trova al centro deve individuare, entro 15 secondi, chi ha l'anello nascosto nel pugno. Se riesce, scambia il suo posto con il giocatore individuato; se sbaglia, rimane al suo posto.

LA «BARRIERA» - Il capogiochino tende una corda (la «barriera») e i ragazzi della squadra si dispongono al di là della barriera stessa. Il gioco consiste nell'uscire rapidamente il comando impartito dal capogiochino: se dice: **attenzione, scavalcare!** i ragazzi debbono saltare la barriera. Se dice: **attenzione, fermi!** debbono rimanere immobili. Chi, per distrazione o precipitazione, sbaglia, viene eliminato dal gioco.

LA REGATA CANORA - Il capogiochino divide i ragazzi in gruppi di 4 o sei giocatori. Ogni gruppo è un «equipaggio» e siede su una panca (o in terra) disposta come i vogatori di una imbarcazione. Più equipaggi ci sono, più divertente sarà la «regata». Il capogiochino intona una canzone (che tutti conoscono). I vogatori mulinano ritmicamente il movimento della voga, accompagnandolo con canto. Quando il capogiochino comanda l'«ah!» (battendo le mani), i giocatori debbono interrompere immediatamente voga e canto, e subito riprenderlo al nuovo segnale di via. Ogni errore dei vogatori è punito con un punto di penalità. Allo scadere del tempo stabilito, l'equipaggio che non ha penalità o ne ha di meno, vince la gara.

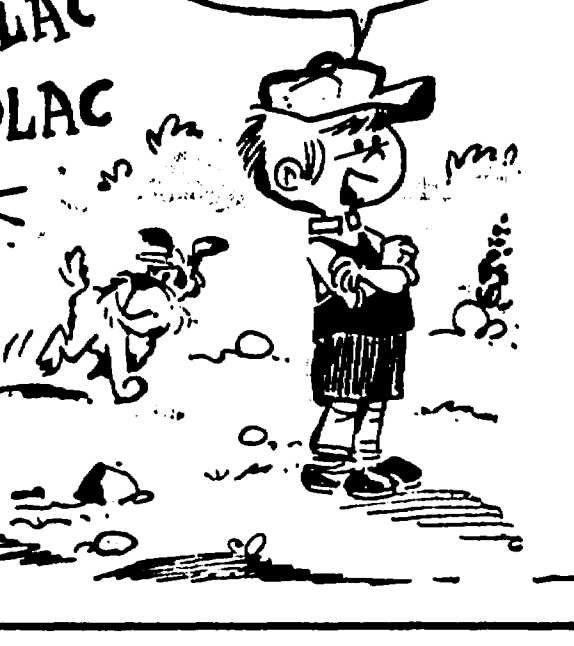
I 5 sassi



palla in equilibrio



CHI SEI?



I RISULTATI DEL CONCORSO A.R.C.I

CHE COSA SIGNIFICA LA SIGLA A.R.C.I.? Significa: Associazione Ricreativa Culturale Italiana. Fra tutti coloro che hanno risposto esaltamente sono stati estratti a sorte due nominativi. I fortunati ragazzi usufruiranno di un soggiorno gratuito di 18 giorni al villaggio turistico dell'ARCI a Castelfiorentino di Porretta Terme. Ed ecco i nomi dei due vincitori: **ANDREA ANTONINI** di Firenze - **MARIA VARTOLI** di Torino. I 20 Atomini, i divertenti pupazzi di plastica riproduttori il nostro simpatico personaggio, sono stati assegnati a:

Susetta Righi (Rio Saliceto); Nadia Sestagalli (Alessandria); Luigi D'Emilia (Coltello); Fabiana Bertani (Legnano); Silvana Salsini (S. Giorgio di Piano); Angelo Marchitelli (Montescaglioso); Ernesto Ardigò (Fallavechia Morimondo); Giuliana Munari (Montefalcone); Evelina Cruciani (Napoli); Giorgio Lerda (Chiavenna); Manuele Mazzoni (Prato); Claudia Botto (Saluzzo); Giulio Guarascio (Aprigliano); Walter Cornaglia (Mestre); Fabrizio Gacciari (Tassinaro); Giacinto Rizzolo (Corrigliano); Giancarlo Pala (S. Antico); Wanda Mattalia (Caldonazzo); Irma Marchitelli (Montescaglioso); Antonella Prisco (Roma).



In questo numero: UN NUOVO CINEROMANZO: I NAUFRAGHI DELLO SPAZIO

il PIONIERE

Supplemento del giovedì dell'Unità

N. 26
ANNO IV
30 giugno 1966

5 ATOMINO e il caro MICINO

UN GATTO SPAZZONEGGIA IN CASA E SMERALDINA NON BADA PIU' AD ATOMINO CHE NE SOFFRE...

UN GIORNO ATOMINO EBBE UN'IDEA...

E IL PRIMO GATTO CHE PASSO... Pss! Pss!... VIENI TI OFFRO DA MANGIARE E DORMIRE... TUTTO GRATIS!

SONO STUFO DI VEDERTI FARE IL PADRONE IN CASA, MI FARO' UN GATTO ANCH'IO! NON SARAI PIU' TU IL PADRONE QUI DENTRO!

MANGIA, E' TUTTO TUO!... E NON AVER PAURA DI QUEL GATTO, TI PROTEGGERO' IO!

SEI GELOSO, EH? MA ANCH'IO SOFFRO QUANDO SMERALDINA FA LE CARREZZE A TE INVECE CHE A ME... SE NON TI VA BENE, VATTENE, LORA ASPETTI?

(Segue a pag. 8)