IL PIONIERE POSTA DELL'UNITÀ

Indirizzate le lettere a: «L'AMICO DEL GIOVEDÌ» Pioniere dell'Unità - Via dei Taurini, 19 - Roma

GIUDIZI E PROPOSTE DEI LETTORI

Ci dispiace che sia terminata l'«Avventurosa storia dell'uomo», anche se abbiamo trovato qualche difficoltà per comprendere qualche cosa, come quando ha trattato di chimica e di fisica. (Siamo stati promossi quest'anno in I Media). E' stata una bella iniziativa quella pubblicazione.

Ci ha invece deluso quel racconto a fumetti sugli indiani perchè il racconto è terminato come i film americani che danno perdenti sempre i poveri indiani e vincitori i bianchi. Perchè non pubblicate, a fumetti, qualche storia sui ragazzi del Vietnam? Sappiamo che quel popolo, e quindi anche i ragazzi, è tutto impegnato in una guerra di liberazione della propria patria: ci farebbe piacere qualche volta vedere anche «i bianchi» correre.

Sappiamo troppo poco anche dei ragazzi partigiani italiani che hanno combattuto contro i tedeschi e i fascisti. Proponiamo una storia a fumetti perchè ci è più facile capirla. Atomino, ragazzo buono e forte, bisognerebbe mandarlo negli spazi siderali così ci informerebbe di persona sulle distanze dei pianeti, ci parlerebbe dei soli, delle galassie e di qualche popolo già civile molto lontano da noi. Oppure mandiamolo in America a difendere i bambini negri che non possono frequentare le scuole perchè i padri di altri bambini bianchi non vogliono.

Ed ora un consiglio: vorremmo rilegare la raccolta del *Pioniere* che abbiamo conservato da tre anni. E' meglio una tipografia o possiamo fare da noi? *I fratelli Alessandro e Renzo Cuccu, Monserrato.*

Prima di tutto congratulazioni per la vostra promozione e poi grazie per le molte idee e per il contributo che date al giornalino. Quanto agli indiani, bisogna rispettare la storia: le loro vicende non possono essere a lieto fine, diciamo così. Anche se ci sono state alcune battaglie vittoriose, sappiamo che la vittoria finale è stata dei bianchi: ed era inevitabile che così fosse data la disparità dei mezzi e delle forze. Terremo presenti le altre proposte che ci sembrano interessanti. Quanto alla collezione del Pioniere *io vi consiglierei di rivolgervi ad una legatoria: la spesa non sarà eccessiva e in compenso sarete sicuri della riuscita del lavoro e di poter conservare in ordine il giornalino.*

* * *

Vorrei darti un consiglio: al posto delle barzellette e degli indovinelli, pubblica racconti e avventure di eroi partigiani. *Ivan Fabbri, Bisano.*

Abbiamo pubblicato spesso racconti partigiani. Presto pubblicheremo anche storie disegnate. Ma se togliessimo i giochi e i passatempi, molti ragazzi protesterebbero

APPASSIONATO DI PALLACANESTRO

Caro Amico del giovedì, prima di tutto voglio congratularmi con te per le belle e sagge risposte che dai e con tutti i compagni della Redazione del *Pioniere* perchè il giornalino è sempre più bello e più istruttivo. Vorrei porti una domanda: perchè non pubblicate un bel servizio sulla pallacanestro? Purtroppo qui in Italia è uno sport poco diffuso e un bell'articolo servirebbe a farlo capire e conoscere a tutti. *Lorenza Gionchetta, Ferrara.*

Cara Lorenza, ti ringrazio per le belle parole che hai avuto per il nostro giornalino. Forse ti è sfuggito, ma abbiamo già pubblicato (nel numero 8 del 24 febbraio 1966) il servizio che chiedevi e per di più la pagina sportiva dell'Unità ha pubblicato in questi ultimi tempi, insieme agli ultimi avvenimenti cestistici, due interessantissimi articoli: uno dell'allenatore della Nazionale sovietica di pallacanestro, Aia Gomelskj, e l'altro del nazionale italiano di basket, Sandro Spinetti. Se può interessarti, l'articolo di Aia Gomelskj è stato pubblicato il 7 febbraio sotto il titolo «In URSS tre milioni di giocatori di basket» e quello di Spinetti il 31 gennaio sotto il titolo «Perchè il boom del basket».

I PIONIERI SOVIETICI RINGRAZIANO

Tempo fa pubblicammo sul *Pioniere* la lettera di un gruppo di studenti sovietici della Skola N. 29 di Gorki, che richiedeva materiale per allestire una mostra. Riceviamo ora una lettera di ringraziamento che dice tra l'altro:

«Ringraziamo tutti quelli che attivamente hanno partecipato all'invio del materiale per la nostra mostra. Le risposte al nostro appello sono state molto numerose e hanno confermato l'amicizia fra gli studenti italiani e sovietici».

UN AMICO SUPERPROMOSSO

Con tanta gioia ti faccio sapere che sono stato promosso con ottimi voti in II Media: 9 in italiano, 8 in scienze, 8 in francese, 9 in matematica e così via. *Ilario Congia, Sanluri.*

Bravo Ilario! Sono proprio fiero di te. Gli Amici del Pioniere devono essere sempre i primi, a scuola come nella vita.

SVILUPPO E STAMPA DELLE FOTO

Potreste dirmi se c'è qualche fabbrica di materiale fotografico che fornisca ciò che è necessario ad un dilettante per sviluppare e stampare le proprie foto? Ringrazio anticipatamente e invio cordiali saluti. *Mauro Cascini, Castel Madonia.*

Caro Mauro, nel caso che tu non avessi ancora la macchina fotografica potresti acquistare il bel completo messo in vendita dalla ditta Agfa: macchina fotografica, flash, lampadine per flash, strumenti vari di vetro e di plastica per il laboratorio fotografico, prodotti per lo sviluppo e il fissaggio. Il completo, se ben ricordo, costa 10 mila lire. Non è compreso, ovviamente, l'ingranditore che invece è necessario se vuoi stampare e ingrandire foto di piccolo formato (24x36). Non ti scoraggiare, comunque, perchè se hai passione puoi costruirti un ingranditore di fortuna anche da solo. Basta che tu trovi una vecchia macchina fotografica a soffietto e che tu l'applichi, con opportuni accorgimenti, ad una fonte di luce. Fra la fonte di luce e la macchina fotografica sistemerai due lastre di vetro nelle quali potrai infilare la pellicola negativa da ingrandire. La vecchia macchina (in genere formato 6x9 o 6x12) può, invece, anche servirti per fare fotografie di formato grande per avere, così, negativi che non avranno bisogno di essere ingranditi. Se invece sei fornito di tutto e cerchi solo i prodotti chimici per sviluppare e fissare le tue foto, rivolgiti ad un negozio di foto-ottica. Per poche centinaia di lire sono in vendita, già pronte, le soluzioni chimiche per i fotografi.

L'amico del giovedì

BANCA DEL PIONIERE

Maria Gabriella Costi, di Genova, L. 500. Franca Gatta, di Rocca di Papa, L. 400. Antonietta Montarulli, di Andria, L. 500. Ovidiana Giovannetti, di Lucca, L. 500. Carlo Pizzorni, di Rescaldina, L. 500. Alberto Francia, di Alassio, L. 500. Clara Robotti, di Savona, L. 1.000. Lidia Penotti, di Torino, lire 1.000. Ivan Fabbri, di Bisano, L. 500.

Nei prossimi numeri:

LA RACCOLTA DEI FRANCOBOLLI
Come si ordina, cosa collezionare, i prezzi e i valori

LA REGINA DEL GHIACCIO
Un racconto sovietico

L'INCONTRO FANTASTICO
Un breve cineromanzo completo

I PRODIGIOSI MISSILI SOVIETICI
Storia illustrata delle imprese spaziali

GIOCHI E PASSATEMPI
Consigli per divertirsi in vacanza

UNA NUOVA SERIE DI BOLLINI CON RICCHI PREMI

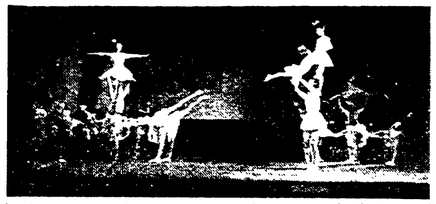
Perchè giovedì scorso non è uscito il Pioniere dell'Unità

A causa dello sciopero dei poligrafici, giovedì scorso i giornali quotidiani, compresa l'Unità, non sono usciti. E' saltato così il numero del Pioniere dell'Unità di giovedì scorso 14 luglio. Ci scusiamo con i lettori per questa forzata sospensione.

Il festival artistico dei pionieri coreani

Il Festival nazionale artistico dei Pionieri si è tenuto nel Palazzo dei Bambini e degli Studenti di Pyongyang in occasione del 20° anniversario della fondazione dei «Giovani pionieri». Sul palcoscenico del Festival si sono susseguiti vari «numeri» di danza, canto e arte varia che riflettevano la vita felice dei Pionieri della Repubblica popolare coreana.

Un'orchestra dei Pionieri nord-coreani esegue musiche popolari



In alto, uno spettacolo di danza e canto. Sotto, un eccezionale numero di ginnastica ritmica.

Una delle tante danze in maschere presentate al Festival dei Pionieri di Pyongyang

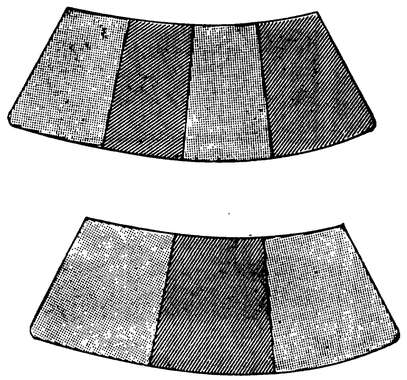
Passatempi

Cruciverba

ORIZZONTALI: 1) Il pronome di riguardo; 3) Bassezza d'animo; 6) Un ufficiale (abbr.); 8) Articolo plurale; 9) Avverbio di tempo; 11) Lussemburgo e Monaco; 13) Congiunzione semplice; 15) Quella per cominciare le elementari è di sei anni; 17) Misura di centro metri quadrati; 19) La fine di tutti; 20) Il mare senza una vocale; 21) Idoneo; 23) Si fa camminando al sole; 25) Granofurco; 26) C'è quella libera e quella greco-romana; 28) Libera ma senza consonanti; 29) Veicoli agricoli; 30) Recipiente di pelle per liquidi; 32) Se le dà molte il presuntuoso; 33) La parte esterna del formaggio; 34) Esaminare con la mente, riflettere (tr.).

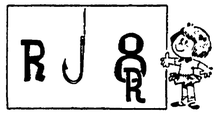
VERTICALI: 1) Un mobile per fare bei sonni; 2) Il pronome dell'egoista; 3) Il battesimo della nave; 4) Avverbio di luogo; 5) Elevata; 6) Conto corrente; 7) Morir; 8) Onesto e sincero; 10) Simbolo del Radio; 12) A me; 14) Il desiderio del poeta; 16) Recita sulle scene o davanti alle macchine da presa (tr); 18) Piccoli uncini adoperati dai pescatori; 19) Preposizione semplice; 20) Movimento periodico delle acque del mare; 22) Numero pari; 24) Togliersi la sete (tr.); 25) Granofurco; 27) L'arte del Latini; 29) Una corona senza vocali; 31) Congiunzione telegrafica; 32) Le vocali nel pane.

Effetto ottico



Quale delle due figure è più grande?

Rebus



4 - 5

SOLUZIONI

CRUCIVERBA

ORIZZONTALI 1) Lei; 3) Viltà; 6) Cap; 8) Le 9) Ora; 11) IMC; 13) Ed; 15) Età; 17) Ara; 19) Tti; 20) Mre; 21) Alto; 23) Ombra; 25) Mais; 26 Lotta; 28) IEA; 29) Carri; 30) Oltre; 32) Aric; 33) Crosta; 34) Pensar.

VERTICALI: 1) Letto; 2) Io; 3) Varo; 4) Li; 5) Alta; 6) CC; 7) Perir; 8) Leale; 10) RA; 12) Mi; 14) Desio; 16) Attor; 18) Ami; 19) Tra; 20 Marea; 22) Otto; 24) Ber; 25) Mais; 27) Ars; 29) CRN; 31) Et; 32) AE.

EFFETTO OTTICO

Le due figure sono identiche

REBUS

R amo R otto (Ramo rotto)

CRUCIVERBA PUBBLICATO NEL N. 27

ORIZZONTALI: 1) Possente; 8) Ira; 11) Scena; 12) Soma; 15) Os; 17) IGE; 18) Raso; 19) PA; 20) Tea; 22) Milo; 23) Voi; 24) Brera; 26) AT; 27) Dir; 28) Bica; 29) No; 31) Oreste; 34) INA; 35) Tiri; 36) Iam; 37) CO; 38) Como; 39) Afa; 41) RP; 42) Roma; 43) Alina; 45) SIN; 46) Restante.

VERTICALI: 2) Os; 3) Scl; 4) Segar; 5) ENE; 6) NA; 7) Esatto; 8) Imo; 9) RA; 10) Tot; 13) OSO; 14) Mai; 16) Sebino; 18) Rio; 19) Portar; 21) Arca; 23) Visi; 25) Animar; 27) De; 28) Bice; 30) Oro; 32) Rafia; 33) Empi; 35) Tom; 38) Con; 39) Alt; 40) Ann; 42) RI; 43) As; 44) AT

GIOCHI NELL'ACQUA

Uno contro tutti

I nuotatori si allineano sulla riva o sul bordo della piscina. Uno di essi lancia in acqua, a notevole distanza, una palla di gomma.

Il primo che riesce a raggiungerla cerca di riportarla a terra, ma gli altri cercano di portargliela via, e così accade a chiunque riesca a impadronirsi della palla.

Il nuotatore che, per primo, riesce a toccare terra con la palla in mano, vince la gara. Per rendere più divertente e difficile il gioco, si può ungere la palla con del grasso. In questo modo, è più sfuggevole.

I sommergibili

Uno dei nuotatori rappresenta l'incrociatore, tutti gli altri i sommergibili, ma questi si possono mettere in salvo immergendosi completamente nell'acqua. Non appena uno di essi si immerge, l'incrociatore deve dirottare su un altro sommergibile. Quando uno di questi si lascia cogliere con la testa fuori dell'acqua, si invertono le parti dei due e il gioco ricomincia.

Tiro alla fune

Dopo aver annodato un nastro o un drappo colorato nel centro di una lunga fune, due gruppi uguali di nuotatori ne afferrano le estremità, mentre un giudice di gara si mantiene fermo, a galla, davanti al drappo colorato. Al segnale del giudice, i nuotatori iniziano a tirare la fune. Vince la squadra che riesce a spostare di almeno un metro, verso di se, il drappo colorato.

La nuotata dei pigroni

I nuotatori si dispongono sul dorso, con le mani intrecciate dietro la testa. Mantenendo questa comoda posizione, e muovendo solo le gambe, i partecipanti devono raggiungere nel più breve tempo possibile un punto fissato.

La baleniera

Uno dei nuotatori rappresenta la baleniera, gli altri le balene a cui dà la caccia. Come arma, ha una palla, con la quale cerca di colpire i compagni: questi non devono assolutamente farsi toccare dalla palla, e a questo scopo si immergono sott'acqua o scappano nuotando.

Chi viene colpito dalla palla, diventa baleniera.

Quando quest'ultima non fa centro deve provvedere a recuperare la palla.

Le fiaccole

E' un gioco che si può eseguire solo se non c'è vento. I nuotatori percorrono a nuoto un tratto d'acqua prestabilito tenendo in mano una candela accesa. Chi arriva primo al traguardo con la candela ancora accesa, vince la gara.

Vedrete, non saranno molti, quelli che giungeranno senza incidenti...

I nuotatori col giornale

Dopo aver fissato un punto di partenza e uno d'arrivo, i nuotatori entrano in acqua tenendo in mano un giornale piegato. Vince chi arriva primo al traguardo *col giornale asciutto*. Se il giornale è bagnato, il nuotatore è squalificato. Consigliabile, per questa gara, nuotare sul dorso.

Il pescecane e le sardine

Si sceglie a sorte un nuotatore: egli sarà il pescecane, e dovrà inseguire a nuoto tutti gli altri, che sono le sardine. Queste ultime, tuttavia, possono salvarsi aggrappandosi a un salvagente o a un materassino pneumatico che sarà stato in precedenza messo in acqua in mezzo a un gruppo di nuotatori. Le sardine possono procurarsi l'immunità col salvagente solo una volta: dopo dovranno gareggiare in velocità col pescecane. Chiunque venga toccato da quest'ultimo, cambia con lui la sua parte e il gioco prosegue.

I pescatori di perle

Si gettano, in acqua non molto profonda, dei dischetti di cartone colorati o altri oggetti affondabili. I nuotatori, dopo essersi divisi in due squadre uguali, si tuffano e li ripescano, portandoli a riva uno alla volta e deponendoli nella propria scatola. La squadra che, alla fine, ha pescato più «perle», è proclamata vincitrice.

Lo squalo e il delfino

Alcuni nuotatori si dispongono in cerchio, tenendosi per mano: all'interno del cerchio c'è un altro nuotatore, che rappresenta il delfino, e fuori, minaccioso e vorace, un secondo nuotatore rappresentante lo squalo.

Quest'ultimo cerca di raggiungere il delfino penetrando nel cerchio, ma è ostacolato dai nuotatori che formano la barriera; il delfino, invece, può uscire ed entrare facilmente dal cerchio, in quanto è favorito dai compagni. Per non rendere troppo difficile il gioco, è bene che a rappresentare lo squalo sia scelto un bravo nuotatore.

Quando, alla fine, lo squalo riesce a raggiungere il delfino, le loro parti sono prese da altri nuotatori.

I traghetti

I nuotatori, partendo tutti insieme da un punto prefissato, devono raggiungere un altro luogo tenendo tra i denti un cucchiaio sul quale è posato un uovo. L'uovo non può essere portato tra le mani: se cade dal cucchiaio, il nuotatore deve riprenderlo e posarlo dov'era. Chi arriva primo, vince la gara. L'uovo, se preferite, può essere sostituito da una pallina da ping-pong.

Il pesce che dorme

Un nuotatore galleggia in acqua nella posizione del «morto», ad occhi chiusi: è il pesce che dorme. Gli altri nuotatori si avvicinano con cautela, fino a sfiorarlo: ad un certo momento, però, il pesce si gira rapidamente su se stesso e cerca di toccare uno dei disturbatori. Se ci riesce, i due si scambiano le parti, in caso contrario il gioco ricomincia senza alcun mutamento.

Il coccodrillo

Volete far correre un... brivido di paura lungo le schiene dei bagnanti? Niente di meglio che imitare il muoversi sinuoso di un coccodrillo.

Mettetevi dunque in fila, uno dietro l'altro, nella posizione del «morto». Il primo della fila mette i piedi attorno al collo del nuotatore immediatamente dietro a lui, questi fa altrettanto col compagno che sta dietro e così via, fino a unire tutta la fila. I nuotatori si muoveranno ora a forza di braccia, mentre l'ultimo agiterà anche le gambe.

Si può anche organizzare, volendo, una gara di velocità fra due o più coccodrilli.

La palla nuotatrice

I nuotatori tengono stretta tra le ginocchia una palla di gomma, e con essa compiono un percorso stabilito. Chi si lascia sfuggire la palla deve fermarsi e rimetterla dov'era. Il primo arrivato, vince la gara.

Questi giochi sono tratti da «Il libro dei giochi» di Erminio Lampi, editore U. Mursia, L. 1700. Scritto in prosa piana e piacevole, corredato da oltre un centinaio di graziosi disegni in bianco e nero del pittore Marcenaro, il volume contiene un grandissimo numero di giochi da fare in casa o all'aperto adatti per varie occasioni o ricorrenze.