L'ANGOLO DELLE BAMBINE

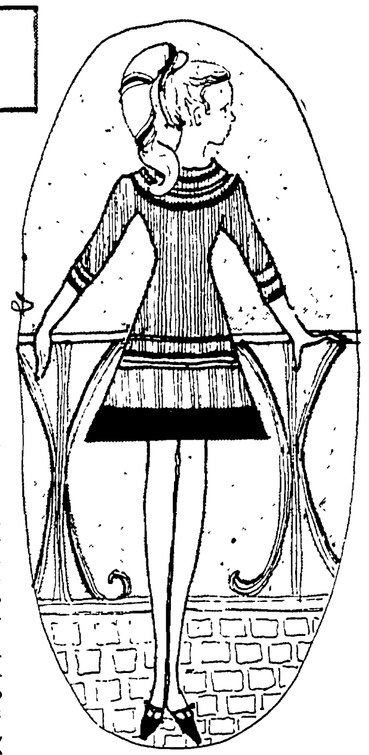
MODA D'AUTUNNO

Vi presentiamo tre abitini che andranno benissimo per le prime giornate d'autunno e anche per l'inverno indossati sotto il cappotto.

Il primo a sinistra è in maglia di lana. Il corpetto è a punta, il dietro tutto diritto. I colori: bianco e blu o bianco e rosa.

Il secondo, sempre a sinistra, è una scamiciata a righe sbieche. Sarà molto bella se realizzata in tessuto di lana a trama grossa. Indossatela con una maglietta in tinta unita. I colori: giallo oro, marrone e bianco ghiaccio.

A destra, una tunichetta semilenta a grosse righe orizzontali. Realizzatela ai ferri o in jersey pesante. I colori: rosa e verde, grigio e blu, bianco e rosso, marrone e giallo.



IL PIONIERE POSTA DELL'UNITÀ

Indirizzate le lettere a: «L'AMICO DEL GIOVEDÌ» PIONIERE DELL'UNITA', via dei Taurini 19, Roma.

CHI VA NEI CAMPEGGI INTERNAZIONALI

Ho letto sul Pioniere che un gruppo di Pionieri italiani è tornato da una vacanza al campo di Artek. In proposito vorrei sapere: se anche negli anni prossimi altri ragazzi andranno ad Artek, se per andarvi occorre partecipare a qualche concorso; se possono recarvisi solo i Pionieri e come si diventa Pionieri. *Erminio Lunghi, Milano.*

Quest'anno tre delegazioni di Amici del Pioniere si sono recate in campeggi internazionali, in Cecoslovacchia, nella Repubblica Democratica Tedesca e in Urss. Questi paesi, infatti, hanno invitato una delegazione italiana in un loro campeggio internazionale. La scelta dei componenti delle delegazioni, come negli anni scorsi, è avvenuta sulla base dell'attività svolta dagli Amici del Pioniere. Così sono andati Pionieri di Napoli, Genova, Torino, Ravenna, Roma, ecc. Questi ragazzi sono stati scelti in base all'attività svolta: costituzione di Circoli di Amici del Pioniere, vita del loro Circolo, diffusione dell'Unità, ecc. Solo un posto per il campeggio in Cecoslovacchia è stato assegnato quest'anno con un Concorso. E' ovvio che se sono invitate delegazioni di Pionieri, sono dei Pionieri che vanno nei campeggi. D'altra parte tutti i lettori possono diventare Amici del Pioniere dell'Unità: basta inviare il proprio nome, cognome, indirizzo ed età alla redazione del Pioniere, unendo 100 lire per le spese di spedizione della tessera e del distintivo che contraddistinguono gli appartenenti alla nostra Associazione. L'età massima per essere Pioniere è 14 anni, salvo il caso di dirigenti dei Circoli o di ragazzi che continuano a svolgere un'attività direttiva.

DUBBI ALLA VIGILIA DELLA RIAPERTURA DELLE SCUOLE

Mi sono licenziato dalla scuola media con discreti voti. In italiano sono stato uno dei migliori della mia classe. Debbo dirti però che, un po' per mia personale pigrizia, un po' per il caos relativo all'insegnamento di alcune materie, ho delle cognizioni molto vaghe per quanto riguarda le scienze, l'aritmetica, la algebra e la grammatica. Si potranno ristudiare all'inizio del liceo classico, dove ho intenzione di iscrivermi oppure, appunto perchè ho intenzione di iscrivermi al liceo classico, si presumerà che io sia ferratissimo in tutto? *Antonio De Liso, Arzano.*

Non capisco bene come si faccia ad essere «uno dei migliori della classe in italiano» e avere contemporaneamente «cognizioni molto vaghe sulla grammatica». Io non credo che all'inizio dell'anno scolastico ti sarà data la possibilità di «ristudiare» da capo tutte quelle materie, ma certamente non ti si chiederà una preparazione inferiore a quella di un qualsiasi ragazzo licenziato dalla Scuola Media. E' vero però che specie per la grammatica, non ti verranno fatte molte concessioni. Ad ogni modo, perchè non approfitti di questi ultimi giorni di vacanza per dare una bella ripassata a tutte le materie in cui non ti senti ferratissimo?

UN ACQUARIO PER I PESCI ROSSI

Posseggo un recipiente dove tengo i pesciolini rossi. Ti sarei molto grato se al più presto possibile mi spiegassi come potrei costruirmi un acquario. *Enzo Radaelli - Montesilvano.*

Non so di che forma sia il recipiente che usi attualmente, ma se è rettangolare andrà benissimo per accogliere i tuoi pesciolini in un acquario che riprodurrà in miniatura un paesaggio sottomarino. Naturalmente, più il recipiente è ampio, più staranno a loro agio i pesci. Sul fondo del recipiente disponi della sabbia, ma in maniera irregolare in modo da dar l'impressione di un accidentato fondale marino. Se ti è possibile acquista, presso un negozio specializzato, una piantina che pianterai piuttosto profondamente nella sabbia. Aggiungi qualche sasso colorato e dalla forma strana. Cambierai l'acqua ogni due o tre giorni, ma non prendendola direttamente dal rubinetto e non togliendo i pesci dall'acquario. Vuota il recipiente con un tubo di gomma e contemporaneamente riempilo per mezzo di un altro tubo con acqua a temperatura ambiente. I pesci in questo modo non soffriranno.

CIRCOLI AMICI

NUOVO CIRCOLO A S. PIETRO IN CASALE

Sono molto orgoglioso di questo giornalino e lo vorrei come è ora. Intendo fondare un Circolo con nome U.R.P.U. (Unione ragazzi del Pioniere dell'Unità. Maurizio Stagni, via Varane 620 - A. S. Piero in Casale (Bologna).

Invitiamo tutti i lettori che abitano vicino a Maurizio, a prendere contatto con lui per aiutarlo a formare questo nuovo Circolo. Quanto alla tua poesia, caro Maurizio, andrebbe un pò rivista e resa più armonica. Per regolarti circa i funghi, acquista la Piccola Guida Mondadori intitolata appunto «I funghi» (L. 600): vi troverai tutte le notizie che ti occorrono e soprattutto l'elenco di tutti i funghi velenosi.

UN NUOVO CIRCOLO A TORINO

Nella zona di Borgo San Paolo abbiamo formato un Circolo intitolato a Paolo Rossi, lo studente morto a Roma in seguito alle violenze fasciste. *Vera Ansaldi.* (L'indirizzo del Circolo: Circolo dei Pionieri, via Villarbasse 24 B, Torino).

Un saluto al nuovo Circolo. Gli amici e i lettori torinesi che abitano vicino al Circolo, sono invitati a prendere contatto con Vera.

AL FESTIVAL NAZIONALE DELL'UNITA' A MODENA

Il villaggio dei ragazzi

IL FESTIVAL nazionale dell'*Unità* ha pensato anche ai ragazzi. Ha riservato loro addirittura un «villaggio» — fatto di giochi, di spettacoli, di gare, di sfide — di cui hanno fatto gli onori di casa Atomino e gli altri personaggi del *Pioniere*. Dire tutto quello che è accaduto nella fiabesca cornice di questo «villaggio», senza dimenticare qualcosa, non è facile: i giri in giostra e sul trenino del Festival, le «dondolate» in altalena si sono alternati agli spettacoli di burattini e a mille altre diavolerie; il tutto accompagnato da musichette (a volte allegre, a volte un tantino indiavolate) da canti, da risate, da trilli di fischietto. Ma il «villaggio» non è stato solo divertimenti e clamori. Vi sono state anche le... cose serie: gli spettacoli artistici, le mostre, i concorsi. Si è svolta una sfilata di modelli autunno-invernali 1966-67 per bambini; uno spettacolo di balletti a cura del Liceo Musicale «Orazio Vecchi»; una gara di pattinaggio artistico, cui hanno partecipato tre note Polisportive emiliane; un mini-festival della canzone — l'Usignolo d'Oro — presentata da una centenaria società folcloristico-carnevalesca di Modena. Vi è stata infine una «disfida» che ha visto decine di ragazzi, l'uno contro l'altro armati (di matite e di gessi colorati, di pastelli e di colori a cera), impegnati in una gara di pittura estemporanea che ha per tema soggetti — a libera scelta — relativi al Festival. Per i vincitori, libri e giocattoli a non finire.

GIOCHI con la PALLA

1) I canguri

Si segna una linea di partenza e una di arrivo. I giocatori, divisi in due squadre, si dispongono alla partenza. Al via, i primi due giocatori di ogni squadra corrono verso il traguardo con una palla da tennis in mano. Arrivati, depongono per terra la palla appena oltre la linea del traguardo, la stringono tra i piedi e tornano alla linea di partenza saltanto a pie' pari, facendo attenzione a non farla cadere. Se la palla cade, il giocatore torna alla linea del traguardo e ricomincia a saltellare. Arrivati alla linea di partenza, i due passano la palla ai compagni, i quali ripetono il gioco. Vince la squadra i cui giocatori avranno terminato per primi la gara.

2) Come al circo

Si appende a un ramo — o a un palo — (con una fune) un cerchio grande. Poi i giocatori divisi in due squadre — disposte una al di qua, l'altra al di là del cerchio — cominciano la gara, che consiste nel lanciare la palla attraverso il cerchio, cercando di rendere il tiro imprendibile. Ogni volta che non si riesce a centrare il cerchio e ogni volta che gli avversari riescono a prendere al volo la palla, l'altra squadra guadagna un punto.

3) Rimbalzo al muro

Si può disputare la gara tra due giocatori o tra due squadre. Un giocatore lancia la palla contro il muro; il suo avversario — dopo che sarà rimbalzata sul terreno una volta — l'afferra e subito la rilancia contro il muro. Il primo giocatore ripete il gioco, e così via finché uno dei giocatori commette un fallo. Si segna allora un punto a favore dell'avversario, poi la gara riprende. Chi raggiunge per primo il punteggio prestabilito, vince.

4) Lancia e fuggi

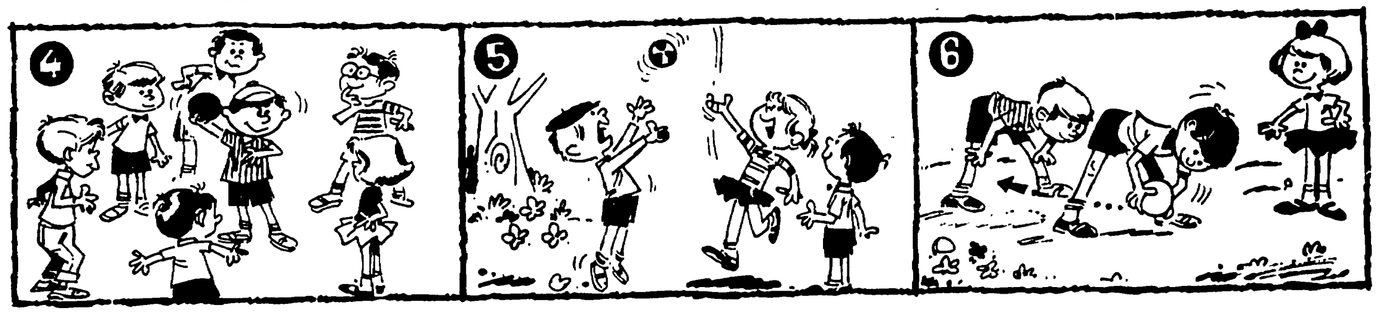
Tutti i giocatori si dispongono in cerchio, meno uno. Questo sta al centro con la palla, che lancia contro uno dei partecipanti alla gara fuggendo, subito dopo, fuori dal cerchio. Chi ha ricevuto la palla, corre al centro del cerchio, ve la depone e poi insegue il lanciatore. Se quest'ultimo riesce a tornare al centro e a prendere la palla senza che l'inseguito lo abbia toccato, i due si scambiano le parti.

5) In volo verticale

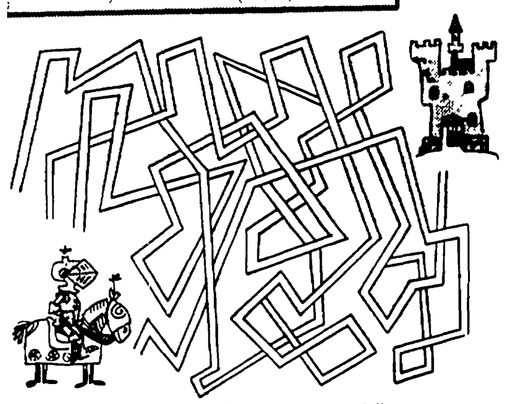
Si gioca in gruppo, ad una certa distanza l'uno dall'altro. Un giocatore lancia la palla verticalmente, più in alto possibile, chiamando il nome di un compagno. Questi, presa la palla prima che tocchi terra, la rilancerà immediatamente chiamando in gioco un terzo giocatore, e così via. Chi non afferra la palla o la prende senza essere stato chiamato, viene eliminato. Vincono gli ultimi due rimasti in gioco.

6) Sotto il traforo

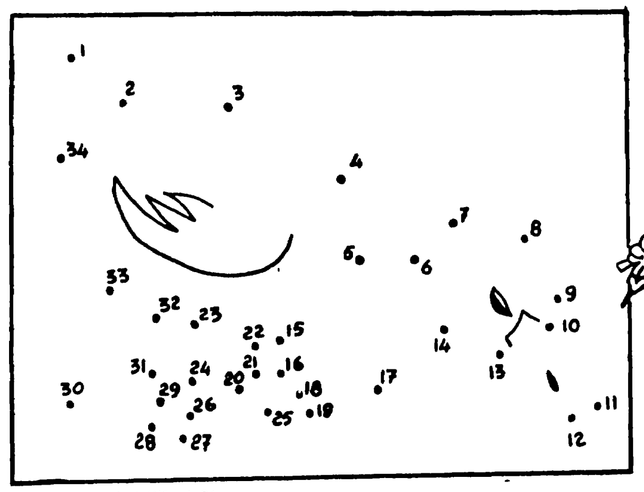
I giocatori si dividono in due o tre squadre uguali, disposti in fila indiana. Con il busto chinato in avanti e le gambe divaricate. Il capofila di ogni squadra, che ha in mano una palla, la lancia all'indietro, facendola passare sotto le gambe dei giocatori e cercando di raggiungere l'ultimo della fila. Se la palla non arriva a destinazione i giocatori che le si trovano vicini possono spingerla a pugni. Se esce fuori dalla galleria deve essere rilanciata nuovamente. Quando è giunta in «porto» l'ultimo giocatore della fila la prende e correndo davanti alla sua squadra, ne diventa il capofila. Il gioco riprende finché il primo capofila — arrivato in coda alla fila stessa — non avrà preso la palla. Vince la squadra che vi riesce per prima.



PASSATEMPI



Aiutate il cavaliere a raggiungere il suo castello.



Unite i numeri dall'1 al 34

Nidi di vespa

(segue da pag. 5)

dosi come noi, non ti avrebbero fatto tanto male...

— Ma lui le cose o le fa bene, o non le fa per niente...

— Certo, che è in gamba, eh?... — E tutti ridevano. Rosetta compresa.

Dino si sentiva malissimo e aveva una gran voglia di piangere; gli occhi gli pungevano e un nodo in gola lo soffocava: avrebbe dato qualsiasi cosa, purchè la finissero.

E Beppe intervenne: — Comunque siamo venuti per vedere Dino, e non per parlare delle sue imprese; semmai per vedere come sta, vi pare?

Tutti capirono e cominciarono a chiacchierare, senza ironia, di quella dolorosa avventura.

Anche Dino ne parlò, liberamente, deridendosi anche, per non aver dato ascolto a Rosetta.

— Tanta paura così, — disse, — non l'ho mai avuta. Rosetta non c'era più e le vespe mi inseguivano e mi pungevano continuamente: mi sembravano sempre più numerose e pensavo che mi avrebbero ucciso davvero: avevo la testa un po' confusa: sentivo chiaramente solo un gran male dappertutto e avevo l'impressione di non saper più correre. Mi vedevo già morto, vi dico, lungo disteso sul sentiero, circondato, coperto, sotterrato di vespe.

I suoi compagni risero, tutti, e senza ironia.

Ora chiacchieravano di nuovo affettuosamente, semplicemente, contenti di essere assieme come prima, uniti e pronti ad affrontare imprese difficili, disposti a dare tutto per sé e per gli altri.