

GIANNI RODARI

# Manuale del Pioniere

EDIZIONI DI CULTURA SOCIALE

MANUALI  
6

GIANNI RODARI

**Manuale  
del Pioniere**

EDIZIONI DI CULTURA SOCIALE  
Roma 1951

---

La Stampa Moderna - s.r.l.

## PARTE PRIMA

### CAPITOLO I

#### COME E' SORTA L'ASSOCIAZIONE PIONIERI D'ITALIA

L'Associazione Pionieri d'Italia è nata e si è sviluppata, durante i suoi primi anni di vita, in modo assolutamente spontaneo.

Nel nuovo clima nazionale e sociale sorto dalla lotta contro il fascismo e dalla vittoriosa guerra di liberazione, il popolo italiano ha compiuto la sua educazione democratica. La vita di enormi masse di lavoratori e di intiere province è stata completamente trasformata. Una nuova concezione della vita ha ispirato a milioni di uomini e di donne un modo nuovo di comportarsi, sviluppando in essi lo spirito d'iniziativa, la capacità di un intervento diretto ed attivo volto a rinnovare la società italiana, la vigilanza e la lotta per la difesa dei diritti del lavoro, della libertà e della pace.

Partiti democratici, organizzazioni sindacali, cooperative, sportive, ricreative, femminili e giovanili, sotto l'impulso del nuovo slancio democratico

delle masse popolari, attraversano un periodo di straordinario sviluppo e sono messi in condizione di esercitare come non mai anche la loro funzione educativa.

I ragazzi non sono stati gli ultimi ad imparare da questa nuova realtà. Nelle province in cui tale realtà si è imposta fin dal principio con maggiore potenza, e particolarmente nelle province emiliane, i principi educativi del movimento democratico ed operaio hanno operato nel campo dell'educazione dei ragazzi prima ancora che questo campo venisse studiato sistematicamente ed in forma organizzata. I ragazzi hanno assorbito dall'ambiente familiare e sociale i nuovi principi: si sono autoeducati all'iniziativa, all'attività collettiva, all'amore per la democrazia, per la libertà, per il lavoro, al metodo democratico. Quasi per gioco sono sorti reparti di ragazzi, organizzazioni spontanee che agivano in modo spontaneo e magari confuso, scoprendo per loro conto la vita democratica, cercando insieme la strada per una nuova attività. Attorno al Fronte della Gioventù, l'organizzazione unitaria della gioventù italiana che rispondeva allo spirito unitario della Resistenza, fu un vero pullulare di giovanissimi, di ragazzi e perfino di bambini, che sentivano potentemente il richiamo ed il fascino dell'attività associativa.

Tra il 1945 ed il 1949 nacquero separatamente (e non si tratta solo di distanze geografiche) in molte parti d'Italia vere e proprie associazioni di ragazzi che si diedero denominazioni e statuti diversi e che tutte diversamente rispondevano ad una spinta dal

basso e ad una esigenza reale della democrazia italiana.

Si formarono a Reggio Emilia gruppi di Giovani Esploratori (che già niente avevano a che vedere con l'organizzazione internazionale degli Scouts); in Romagna gruppi di Giovani Garibaldini; a Napoli l'associazione delle Speranze d'Italia; a Livorno e a Bologna gruppi di pionieri. Altri sorsero a Pavia, a Milano, a Genova. Molte di queste associazioni stamparono anche delle tessere per i loro iscritti.

Non è questa la sede per fare una storia completa di quelle prime forme di organizzazione democratica dei giovanissimi. E' interessante però sottolineare che quasi dovunque esse ottennero subito l'appoggio e l'interessamento, oltre che del Fronte della Gioventù, dei Partigiani: e questo si spiega col fatto che la primissima spinta all'organizzazione venne ai ragazzi dal fascino che su di essi esercitò l'epopea partigiana.

Il movimento divenne ben presto particolarmente forte in provincia di Reggio Emilia, tanto che in questa città si tenne, nel dicembre 1947, il primo convegno provinciale dedicato allo studio del problema organizzativo dei giovanissimi.

Il nome di Associazione Pionieri d'Italia, già adottato a Livorno ed a Bologna, divenne anche il nome dell'Associazione Nazionale, quando questa alla fine del 1949, iniziò la sua attività organizzativa.

Da allora la stampa reazionaria, e soprattutto quella ispirata dalla Democrazia Cristiana e dall'Azione Cattolica, hanno fatto un gran parlare della « monotonia » che ha ispirato all'organizzazione democra-

tica dei giovanissimi il nome che è già quello dei Pionieri sovietici. Può darsi che certa gente pensi davvero che un'associazione possa nascere a tavolino, da una riunione di quattro qualsiasi personaggi i quali si spremano dal cervello un nome: trovato il nome, trovata l'associazione. Quanto precede può bastare invece a dimostrare che l'Associazione Pionieri d'Italia è nata quando i ragazzi stessi le avevano preparato il terreno, è nata per assolvere ad una funzione reale, per assumersi la sua parte della grande opera che sta davanti al movimento democratico italiano: educare alla democrazia le giovanissime generazioni d'Italia.

Un simile impegno non poteva non suscitare l'odio e l'accanita opposizione di coloro che di questa educazione non vogliono nemmeno sentir parlare, perchè odiano la democrazia nella sua sostanza ed in tutte le sue manifestazioni. A tutti è noto, comunque, che le campagne di calunnie scagliate contro la giovanissima A.P.I. hanno contribuito non poco al suo sviluppo, e nuove decine di migliaia di pionieri sono entrati entusiasticamente nelle sue file.

L'A.P.I. è già fin da oggi un potente alleato dei lavoratori e delle famiglie italiane che vogliono veder crescere i loro figli alla luce degli ideali del lavoro e della pace; che non vogliono più vederli inquadrati in una nuova Gil, armati di buffi moschetti di legno ed educati alla guerra; che vogliono salvarli dall'influenza corruttrice di un ambiente sociale in cui agiscono sfacciatamente le forze dello sfruttamento e della violenza.

Quali spettacoli educativi offre all'infanzia italiana la società italiana così com'essa è difesa e diretta dalla Democrazia Cristiana e dai suoi alleati? La miseria, la prepotenza, l'ingiustizia sociale, la predicazione dell'odio contro i lavoratori, l'esaltazione del falso e della calunnia contro le forze della Resistenza e del lavoro, la libertà per i vecchi tromboni sfiatati del fascismo di ingannare e corrompere la gioventù, gli arbitri e le violenze della polizia, il tentativo di dominare e corrompere la scuola con l'ipocrisia...

Quale destino è riservato all'infanzia italiana?

Fame, malattie, mancanza di scuole e di case, e domani, forse, le rovine di una nuova guerra.

L'Associazione Pionieri d'Italia riassume in un motto l'ideale attorno al quale chiama ragazzi d'Italia: **VERSO LA VITA!**

Che cosa significa questo motto?

Ossia: quali sono i principi educativi dell'Associazione Pionieri d'Italia?

## CAPITOLO II.

### QUALI SONO I PRINCIPI DELL'A.P.I.

L'Associazione Pionieri d'Italia ha lo scopo fondamentale di fornire ai ragazzi la possibilità di una vita organizzata intensa, gioiosa, interessante ed educativa. Ciò significa: organizzare i ragazzi in reparti e gruppi, attorno ad attività di ogni genere adatte alla loro età, da quelle ricreative e sportive a quelle culturali ed artistiche; educare i ragazzi incanalando la loro naturale sete di movimento e di novità, la loro gioia di scoprire e di fare, in attività utili alla formazione di un cittadino democratico, che rispetta ed ama il lavoro, che ama il suo Paese e la pace, la famiglia e lo studio, che ha fiducia nella vita e nell'avvenire, che si sente fratello e solidale con tutti i popoli della terra.

Nel perseguire il suo ideale educativo l'API deve tener conto delle condizioni in cui si trova il nostro Paese, del quadro di lotte e di contrasti sociali e politici in mezzo al quale il ragazzo cresce e si forma, ed è esso stesso oggetto di contrasti: basti pensare alle diverse concezioni pedagogiche, alla coesistenza

di scuole pubbliche e di scuole private, alla lotta tra queste scuole e così via dicendo.

In questo capitolo riassumiamo brevemente gli elementi costitutivi e formativi del nuovo cittadino ed i principi a cui l'API ispira la sua attività organizzativa ed educatrice.

### *La conoscenza della realtà*

L'ipocrisia e la menzogna sono i peggiori nemici dello spirito del fanciullo. L'amore per la verità è invece il primo alleato di una sana educazione. Amore per la verità non significa solo disprezzo per la menzogna, ma anche e soprattutto coerenza tra parole e fatti, rispetto della parola data, mantenimento degli impegni presi, ricerca della verità.

In questo modo l'amore per la verità educa concretamente la volontà, contribuisce al successo della vita collettiva del reparto dei pionieri e spinge alla conoscenza della realtà.

Particolari iniziative sono dedicate nell'attività dell'API alla conoscenza della realtà: la « ricerca », l'« inchiesta » e così via.

I ragazzi sperimentano essi stessi la realtà, imparano a conoscere l'ingiustizia, lo sfruttamento, la miseria: per quanto si voglia risparmiare ad essi la vista di spettacoli spiacevoli e la conoscenza delle brutture sociali, non si può però pensare ad educare i ragazzi in un'atmosfera artificiale ed idilliaca.

Educhiamo i ragazzi alla serenità ed alla fiducia, ma orientiamoli a conoscere la vita ed il mondo come sono: contemporaneamente insegniamo ad essi che

il mondo può essere trasformato, che l'avvenire può essere costruito dall'uomo nella felicità.

*Il pioniere rispetta il lavoro ed ama i lavoratori.*

A tale principio si ispirano molteplici attività trattate nel manuale, dirette a far conoscere direttamente ai pionieri il mondo del lavoro, i lavoratori e le loro aspirazioni; o ad educare i ragazzi al lavoro sociale, al lavoro produttivo e creativo.

L'API appartiene alla grande famiglia dei lavoratori, ed i pionieri sono educati a rendersene conto, a sentirsi parte di questa famiglia.

*Il pioniere ama la sua Patria, la repubblica e la democrazia.*

Basta scorrere il « Calendario » di un reparto (vedi capitolo apposito nel manuale) per costatare quanto la vita dei pionieri sia intimamente legata alla vita della Nazione, alla sua storia gloriosa, al ricordo dei suoi eroi.

L'API vuole che i ragazzi italiani conoscano la storia del loro paese, anche quella parte di storia che un'educazione sbagliata nasconde loro, soffocando o tentando di soffocare il naturale slancio dei giovanissimi verso gli ideali della libertà, del progresso della Patria. I pionieri devono essere orgogliosi di continuare la storia gloriosa del popolo italiano: essi organizzano falò e « racconti attorno al fuoco » in onore dei grandi Italiani, dei patrioti, dei Caduti della libertà.

Di questa educazione patriottica fa parte anche la conoscenza delle istruzioni nazionali, degli ordinamenti costituzionali. I grandi avvenimenti della vita nazionale non passano inosservati agli occhi dei ragazzi: essi vi partecipano spontaneamente. L'API organizza in forme adatte questa partecipazione.

### *Il sentimento di fratellanza.*

L'API educa i ragazzi a sentirsi tutti fratelli, educa i pionieri a sentirsi fratelli di tutti i ragazzi italiani, siano o non siano pionieri: non possono e non devono esistere tra i ragazzi barriere. Chi tenta di dividere i ragazzi tra di loro, di farne dei precoci nemici, compie opera contraria alle necessità di una educazione democratica. Divisioni di classe, distanze di ceti, regionalismi e provincialismi, non devono poter esercitare un'influenza nefasta sull'attività, sull'organizzazione e sullo sviluppo dei ragazzi. La « fraternità nazionale » contribuisce concretamente a formare una coscienza unitaria nazionale in tutti i ragazzi: l'API perciò organizza l'amicizia e la conoscenza tra i ragazzi della città e della campagna, tra i ragazzi delle diverse province, tra i ragazzi del Nord e quelli del Sud.

### *Amicizia con tutti i popoli del mondo.*

Un'educazione patriottica non può andare disgiunta da un'educazione alla stima ed all'amicizia per tutti i popoli della terra, nessuno escluso. I pionieri conosceranno, rispetteranno ed ameranno tutte le na-

zioni, ne studieranno gli eroi ed i costumi. Non devono poter germogliare nell'animo dei ragazzi sentimenti di odio o di disprezzo per questa o quella nazione, per questa o quella razza.

A questo scopo l'API organizza scambi di corrispondenza, e visite tra ragazzi italiani e ragazzi di altri paesi, ed incoraggia nei suoi reparti ogni attività che contribuisca ad aumentare lo spirito di solidarietà internazionale.

### *Il senso della solidarietà*

Il ragazzo non è egoista. Una falsa educazione può fare di lui un egoista, un cittadino isolato, inutile o dannoso al suo paese. Un'educazione illuminata invece può e deve sviluppare nei ragazzi la loro naturale aspirazione a legarsi ai loro simili, a vivere una vita collettiva, ad organizzare imprese collettive. Una giusta educazione tende anche a trasformare la pena che il ragazzo istintivamente sente di fronte alla miseria, al bisogno ed alla sofferenza, in un sentimento di attiva solidarietà. L'amore per la giustizia, i sentimenti nobili e generosi devono diventare « azione ».

Non si tratta qui solo della « buona azione » quotidiana che viene proposta come ideale in altre associazioni di ragazzi. Spesso la « buona azione » non si allontana da vaghi ideali filantropici, da concezioni restrittive della « carità ».

I pionieri sono educati ad esercitare collettivamente, per mezzo dei loro gruppi, la solidarietà verso i bisognosi e gli oppressi; soprattutto sono guidati ad

ispirare la loro condotta ad una solidarietà permanente ed attiva con tutto il mondo del lavoro.

Questo non significa che i ragazzi debbano affrontare compiti « più grandi di loro ». Essi devono però essere guidati a chiedersi ogni volta, quando vengano a contatto con una necessità evidente: « Che cosa possiamo fare noi? »

### *L'amore per lo studio*

L'API non può avere in Italia un'attività scolastica di tipo diretto. Dei rapporti tra API e scuola trattiamo in un particolare capitolo. In questa rapida esposizione di principi, ricordiamo solo che l'API educa i ragazzi ad amare la scuola e lo studio, a compiere in modo esemplare il loro dovere di scolari a contribuire al successo della classe e della scuola che frequentano.

### *Lo spirito d'iniziativa*

Alla disciplina cieca delle organizzazioni fasciste e di quelle che si modellano sul loro esempio, l'API contrappone la disciplina cosciente che deriva: dal sentimento di solidarietà, dall'amore per il reparto e per l'associazione, dall'educazione alla vita collettiva, dal senso di responsabilità, dallo spirito d'iniziativa.

Non si tratta della superata illusione di educare i ragazzi per mezzo dell'« autogoverno ». Iniziativa dei ragazzi non vuol dire autogoverno dei ragazzi: vuol dire sollecitare le energie dei ragazzi a trovare

un punto di applicazione alla loro smania di FARE. Vuol dire cioè educare concretamente alla democrazia.

### *La fiducia in sè stessi*

I ragazzi non devono essere mortificati, messi continuamente nella condizione di cuccioli informi, che niente sanno e tutto devono imparare, che non possono aprir bocca e che da soli non possono fare niente: al contrario, essi devono essere educati a credere in sè stessi, nella propria forza e nelle proprie capacità, ad avere coscienza dei propri diritti e doveri, ad apprezzare il valore del lavoro collettivo, dell'organizzazione.

Questo si ottiene educando i ragazzi a porsi nella loro attività obiettivi raggiungibili ed a controllare il mantenimento degli impegni presi.

La fiducia in sè stessi di cui parliamo non è la fiducia individualistica, isolazionistica; ma la fiducia che deriva dal sapere che non si è soli al mondo, e che si vince se si lotta uniti contro le difficoltà di un'impresa.

### *Il pioniere è sereno e gioioso*

L'API pone una grande attenzione a tutte le forme del divertimento infantile e in tutte le sue attività mette lo slancio, la serenità gioiosa che i ragazzi mettono nel gioco.

Non si tratta di una serenità illusoria, che deriva dall'ignoranza delle difficoltà e delle brutture della

vita: il pioniere è sereno e fiducioso. L'API si propone di dare una maggiore felicità ai ragazzi d'Italia, una gioia maggiore e migliore, più occasioni di gioia, occupazioni gioiose di nuovo tipo.

C'è in questo settore di attività tutto un mondo da scoprire. L'educazione infatti non si è mai prefissa finora lo scopo della gioia e della serenità dei ragazzi: questo compito invece si prefigge l'API, come tutto il movimento democratico si prefigge di lavorare per la felicità degli uomini.

### CAPITOLO III

## LA FIGURA DEL DIRIGENTE

La preparazione e l'attività del dirigente sono decisive per la riuscita della battaglia educativa dell'API.

Il dirigente del reparto di pionieri *non è un comandante* nel senso militaresco della parola, perchè niente di militaresco vi è nella disciplina del reparto.

Il dirigente non è un gerarca o un assistente nel senso paternalistico che a questa parola viene dato nell'organizzazione dell'Azione Cattolica.

Il dirigente dei pionieri *e soprattutto un educatore* e deve aver chiari fin dal primo momento in cui si accinge alla sua attività i seguenti principi:

I. - Il dirigente educa i pionieri in ogni momento: quando parla con loro e quando con loro gioca o studia o fa dello sport; ogni suo atto, ogni sua parola sono osservate e studiate dai ragazzi ed hanno per loro un valore d'esempio. Di qui deriva al dirigente il dovere del senso di responsabilità, che non deve mai venir meno;

II. - Il dirigente deve ricordarsi di essere un

educatore anche nella sua vita privata: innanzitutto perchè non è concepibile un educatore che divida la sua vita in due parti, in ciascuna delle quali possa vivere secondo principi diversi; in secondo luogo perchè **IL DIRIGENTE DEVE GUADAGNARSI LA STIMA DEI GENITORI, DEGLI EDUCATORI, DEI MAESTRI E DI TUTTA LA POPOLAZIONE,** egli deve 'cioè **RENDERSI DEGNO CON LA SUA CONDOTTA E PER LA SUA ATTITUDINE DI SOSTENERE LA RESPONSABILITA' DI EDUCATORE CHE GLI E' AFFIDATA.** Il dirigente dei pionieri risponde del suo contegno e della sua attività non solo ai ragazzi ed all'Associazione ma a tutto il popolo, a tutti i lavoratori.

III. - Il dirigente deve essere dotato di spirito di sacrificio, per affrontare vittoriosamente tutte le difficoltà della sua opera.

IV. - Il dirigente deve studiare continuamente per acquistare i metodi di educazione, per migliorare tutte le sue qualità culturali e personali; deve conoscere tutti i mezzi per divertire ed interessare i ragazzi, dai giuochi, ai canti, allo sport e così via.

V. - Il dirigente deve sentirsi una guida dei pionieri, e deve fondare la sua autorità di dirigente non sulla severità o sulla superiorità gerarchica, ma sul suo lavoro, sulla posizione che esso sa occupare nella lotta di tutto il popolo per la democrazia, sulla stima che sa guadagnarsi tra i ragazzi con la sua attività.

VI. - Il dirigente non deve pensare al suo suc-

cesso personale e anteporre la sua soddisfazione personale al successo del reparto, e non deve nemmeno anteporre il successo del suo reparto a quello di tutta l'Associazione.

E' un buon dirigente colui che considera:

— prima il successo dell'Associazione;

— poi il successo del suo reparto;

— e solo da ultimo il suo successo personale come educatore e come dirigente.

### *Chi deve dirigere il reparto pionieri*

A dirigere un reparto di pionieri deve essere chiamato un elemento che con il suo contegno personale e la sua attività abbia dimostrato di essere degno di EDUCARE I RAGAZZI NELLO SPIRITO DELLA DEMOCRAZIA, e capace di migliorarsi continuamente.

A dirigere un reparto maschile sarà chiamato preferibilmente un giovane, o in mancanza di esso un adulto. A dirigere un reparto femminile sarà chiamata preferibilmente una ragazza, o in mancanza di essa una donna.

Giovani insegnanti che abbiano dimostrato il loro attaccamento al movimento democratico possono essere dei capi-reparto ideali e possono anche ricavare dalla direzione di un reparto di pionieri le soddisfazioni che la scuola italiana, in questa fase della sua vita, talvolta nega ad un educatore.

Però non è necessario che il dirigente, o capo-reparto, sia un insegnante o uno studente: un giova-

ne lavoratore, capace di impadronirsi del metodo educativo democratico, può riuscire altrettanto bene, e mettere nel suo lavoro altrettanto entusiasmo. La direzione del reparto, anzi, gli darà l'occasione di migliorare le sue conoscenze in ogni campo, sarà per lui un impulso a migliorare la sua cultura storica, scientifica, geografica eccetera.

Un entusiasta, un animatore di attività di ogni genere: ecco quello che occorre. Egli del resto non sarà lasciato solo.

Accanto al reparto dell'API deve sorgere infatti il *Consiglio degli Aziani*, formato da genitori, da educatori, da dirigenti delle organizzazioni che appoggiano l'API: e questo Consiglio potrà essere un valido aiuto del dirigente in ogni momento ed in ogni settore della sua attività.

### *Il dirigente è un modello per i ragazzi*

Il capo-reparto sa che in ogni momento il suo esempio ha per i ragazzi un valore importantissimo e quasi assoluto, a seconda dell'autorità che ha saputo guadagnarsi tra i ragazzi.

È questo valore di esempio non sussiste solo per certe attività, come il lavoro in laboratorio o lo studio, ma in tutte le attività: il dirigente deve curare la propria formazione sportiva, se vuol dirigere il lavoro sportivo dei ragazzi; deve saper giocare meglio dei ragazzi, se vuole insegnare loro nuovi giochi; deve studiare più di loro, se vuol educarli allo studio; deve essere attivo nelle organizzazioni democratiche se vuol insegnare ai pionieri ad amare e cono-

scere queste organizzazioni, se vuole destare in essi l'ambizione e l'aspirazione a farne parte.

Non dunque solo sul terreno morale, ma anche su quello politico e sociale il dirigente deve ricordarsi sempre che la sua attività serve di modello ai ragazzi del suo reparto.

### *Il dirigente deve conoscere l'organizzazione*

Un buon dirigente di reparto deve innanzitutto conoscere bene l'organizzazione e tutte le possibilità che essa offre. Egli deve perciò:

— seguire attentamente tutta la stampa dell'API (periodici, manuali, bollettini, notiziari, circolari eccetera) e controllare in essa la sua attività;

— mantenere contatti stretti e frequenti con la direzione provinciale e con la direzione nazionale dell'Associazione. Tali contatti non devono essere burocratici e freddi. Il dirigente deve imparare a prospettare all'Associazione i suoi problemi, i casi che si presentano nel suo reparto, i dubbi che gli nascono sul suo comportamento in determinate occasioni. Questa corrispondenza gli sarà molto utile per migliorare come dirigente;

— partecipare quando gli è possibile e convegni, ritrovi, raduni di dirigenti e scambiare con essi le proprie esperienze;

— partecipare almeno ad una « tre-giorni » indetta dall'Associazione nella sua provincia;

— conoscere il movimento dei pionieri in tutta Italia e in tutto il mondo, soprattutto nell'Unione Sovietica e nei paesi di democrazia popolare.

Il dirigente deve conoscere bene la tecnica dell'organizzazione: come si organizza e dirige, come si imposta un'attività, come si prepara una gara, come si stimola la vita di un gruppo e così via. Non deve temere perciò di ricorrere ai consigli di esperti in problemi organizzativi.

### *Il dirigente deve conoscere i ragazzi*

Alla conoscenza dei ragazzi, delle loro caratteristiche fisiche ed intellettuali, alla conoscenza dei loro bisogni, è vincolata la riuscita di ogni azione educativa, di ogni attività ed iniziativa dell'API e delle sue organizzazioni di base.

Conoscere i ragazzi ed i loro problemi significa essere in grado di avvicinarli, conquistarli ed educarli: di questo bisogna esser convinti in ogni momento, in ogni occasione.

**STUDIARE I RAGAZZI** e imparare da essi è dunque il primo dovere di un educatore.

L'educazione si propone di conciliare due ordini di necessità: quello di formare l'individuo per sè stesso, rendendo fruttifere tutte le sue capacità, e quello di prepararlo alla sua funzione sociale.

Bisogna quindi tener presenti le esigenze del ragazzo e le esigenze della società in cui dovrà vivere. Il ragazzo ha dei bisogni che si devono soddisfare se non si vogliono commettere errori che si ripercuoterebbero in modo grave su tutta la sua vita; ma anche la società ha i suoi bisogni: l'uomo non vive in solitudine, ed è compito dell'educatore prepararlo ad assolvere alla sua funzione sociale.

### *Il ragazzo ha bisogno di movimento*

Tutta l'infanzia è dominata dal bisogno di movimento. Se l'adulto può rimanere fermo parecchie ore, il ragazzo non lo può. Obbligando continuamente il ragazzo a rimanere fermo si comprime la sua attività fisica come il vapore in una caldaia. Osservate i ragazzi a scuola, quando dopo ore di lezione vengono mandati alla ricreazione: essi si mettono a correre e a gridare disordinatamente, per il solo bisogno di correre e di far chiasso, di sfogare il loro prepotente bisogno di moto. Solo dopo qualche minuto essi cominciano a giocare più tranquilli.

Un'altra forma del « bisogno di moto » è il bisogno di attività.

### *Il ragazzo ha bisogno di attività*

Il ragazzo normale, lasciato solo, agisce sempre: quand'è piccolo tocca continuamente gli oggetti, toglie e rimette il coperchio ad una scato'la; quand'è più grandicello si concentra nei suoi giochi, vuol costruire, fabbricare, inventare. E' il suo modo di lavorare. Nel gioco si sviluppano le qualità fisiche ed intellettuali necessarie al lavoro. Bisogna quindi considerare con estrema serietà i giochi dei ragazzi.

Lo stesso bisogno di moto si riflette nella vita intellettuale del ragazzo, che è una continua ricerca, una continua marcia in avanti, di curiosità in curiosità, di avventura in avventura. Non bisogna soffocare questo slancio, ma essere sempre pronti ad assecondarlo e a orientarlo nel modo migliore.

IL MOVIMENTO, L'ATTIVITA' MANUALE ED INTELLETTUALE SPINGONO I RAGAZZI A PENSARE, A DIVENTARE UOMINI.

Il dirigente dell'API deve uniformare la sua azione e tutta l'attività del reparto a queste leggi dello sviluppo fisico ed intellettuale dei ragazzi: solo così gli sarà possibile dare alla vita del suo reparto un indirizzo educativo. Tutto deve diventare AZIONE, ATTIVITA', MOVIMENTO.

*Il capo-reparto deve conoscere la tecnica dell'educazione*

L'API considera il ragazzo come un piccolo essere che apprende dal suo contatto con il mondo, con l'ambiente e con le persone a lui vicine, che lotta per crescere e che deve saper scegliere, tra tante strade, quella della sua vita, del suo avvenire.

Il metodo educativo dell'API, la sua tecnica educativa, tende a soddisfare l'innato bisogno di sapere dei ragazzi, senza imposizioni dannose, facendo vivere i ragazzi, facendoli partecipare maggiormente alla vita sociale, rendendoli coscienti dei loro doveri e dei loro diritti, facendoli giocare e divertire in uno spirito nuovo, con metodi nuovi.

*Il metodo della ricerca*

Come si può insegnare ed educare senza annoiare, senza stancare, senza ricorrere ad imposizioni di qualsiasi genere, ed anzi, allargando realmente la sfera di vita del ragazzo?

Facciamo subito un esempio. Il dirigente di un reparto di pionieri suggerisce ai ragazzi l'osservazione di un oggetto comune: il tavolo.

Si può studiare il tavolo? A prima vista la cosa può sembrare buffa ai ragazzi, o almeno divertente. Si osserva innanzitutto la materia di cui è composto il tavolo: *il legno*. La « ricerca » ha ora un indirizzo preciso: bisogna sapere da quali piante quel legno è ricavato: da quali piante in genere si ricava il legno da lavoro e da costruzione.

Il reparto stabilisce di fare, in uno dei prossimi giorni, una visita al bosco. Durante questa visita i ragazzi allargano la loro attività di ricerca, cercando di sapere di chi è il bosco, informandosi sulla vita dei boscaioli, sui criteri seguiti nell'abbattimento e nel taglio delle piante, sui mezzi per il trasporto dei tronchi abbattuti al magazzino o nella fabbrica dove verranno usati. Da questa prima attività di ricerca i ragazzi ricavano tutta una serie di nozioni generali sulla vita delle piante, sulla loro attività, conoscono la vita ed il duro lavoro dei boscaioli. E, quel che è più importante forse, cominciano a rendersi conto di aver scoperto un metodo nuovo per imparare.

Il reparto continua ora la sua attività di ricerca, recandosi a visitare una falegnameria, dov'è possibile seguire da vicino, nei suoi vari stadi, l'impiego e la lavorazione del legno: la sgrezzatura, la squadratura, il taglio delle tavole, il disegno e la preparazione delle varie parti che compongono il tavolo, il montaggio, la stuccatura, la lucidatura. Infine ecco il tavolo pronto per l'uso. Nello stesso tempo i ragazzi

osservano il lavoro degli operai o degli artigiani, parlano con loro e conoscono le loro fatiche i loro sacrifici, i loro scarsi guadagni. Li osservano mentre lavorano ed ammirano la loro bravura, le loro tecniche particolari.

Infine il reparto conclude la sua ricerca osservando l'utilità del tavolo e dei mobili in genere, tentando di rispondere a tutta una serie di domande: come sono i mobili nelle nostre case? sono belli quanto quelli che abbiamo visti nella vetrina del mobiliere? perchè non lo sono? c'è chi li ha migliori? perchè questa differenza?

Se il dirigente saprà usare un'estrema prudenza, soprattutto in quest'ultima parte della ricerca, lo studio del tavolo avrà insegnato ai ragazzi qualcosa di reale, avrà fatto nascere nuove curiosità, nuove occasioni di ricerca e di studio, nuovi desideri di attività. I ragazzi vorranno costruire essi stessi piccoli modelli di mobili di uso comune, vedranno nel legno qualcosa che non serve solo a giocare, per farne spade o barchette, ma con cui si può lavorare, creare.

E voi vedete come attorno al semplice problema del tavolo sia sorta tutta una gamma di attività varie, educative ed interessanti: l'escursione, la gita, la visita in fabbrica, la discussione, il lavoro pratico, il disegno. E non c'è bisogno di ricordare che la gita al bosco sarà stata accompagnata da allegri canti, da qualche buona corsa e da un gioco all'aria aperta; che la visita alla fabbrica può aver dato l'occasione per fissare un incontro di calcio con i garzoni e gli apprendisti della falegnameria.

Così il « metodo della ricerca » ha adempiuto alla sua funzione: ha fatto conoscere ai ragazzi la realtà, li ha avvicinati al mondo del lavoro, ha soddisfatto al loro bisogno di sapere, alla loro sete di movimento e di attività, ha destato in essi sentimenti e desideri positivi, ha suscitato il loro spirito di iniziativa, ha migliorato le loro capacità fisiche ed intellettuali, li ha educati allo studio collettivo.

Il « metodo della ricerca » deve diventare un normale costume di lavoro e di guida per un dirigente dei pionieri: così la vita del reparto diventerà una continua « scuola », ed i ragazzi impareranno ad amare il reparto perchè sentiranno quanto beneficio traggono dall'appartenervi.

### *Il dirigente deve aver fiducia nei ragazzi*

Una qualità fondamentale per il dirigente dei pionieri è la **FIDUCIA NEI RAGAZZI**, nelle loro possibilità, nelle loro capacità, nella loro ansia continua di fare, di cercare, di creare, di ordinare, nella loro fantasia, nella loro serietà, nella loro lealtà. La fiducia è il miglior mezzo per ispirare fiducia e per ottenere i migliori risultati.

Il ragazzo che sente la vostra fiducia acquista senso di responsabilità e di iniziativa; si sente in dovere di corrispondervi.

La fiducia reciproca tra il dirigente ed i ragazzi trasformerà il reparto in un vero **COLLETTIVO**, cioè

in una famiglia in cui nessuno si sente trascurato o inferiore, in cui tutti sono ugualmente meritevoli, ugualmente in grado di contribuire al successo comune.

La fiducia nei ragazzi inoltre è il mezzo migliore per ispirare loro nobili sentimenti ed azioni corrispondenti.

## PARTE SECONDA

### CAPITOLO I

#### COME SORGE UN REPARTO DI PIONIERI

##### *Il Reparto*

L'organizzazione fondamentale dell'API è il « reparto dei pionieri ».

Il reparto sorge in ogni località sulla base territoriale del Comune o del quartiere, del rione, della frazione, del « cortile », della « cascina », e raggruppa tutti i ragazzi che vivono in quel territorio: i maschi nel reparto maschile, le bambine nel reparto femminile.

Il reparto sorge a fianco delle organizzazioni democratiche già esistenti: partiti, sindacati, organizzazioni partigiane, giovanili e femminili, associazioni sportive e ricreative. Tutte queste organizzazioni sono direttamente interessate alla nascita ed allo sviluppo dell'organizzazione dei giovanissimi, affinché i loro principi educativi possano essere posti in pratica.

Tutte queste organizzazioni sono perciò interessate a fornire al reparto dei pionieri un'assistenza costante e continua, un appoggio concreto non solo

al momento della sua formazione, ma durante tutto il suo sviluppo. Accanto al reparto, e contemporaneamente ad esso, si forma il *CONSIGLIO DEGLI ANZIANI*.

### *CHE COSE' IL CONSIGLIO DEGLI ANZIANI.*

Questo consiglio è costituito da rappresentanti dei genitori, e dov'è possibile, della scuola, oltre che dai rappresentanti delle organizzazioni democratiche che assicurano il loro appoggio all'organizzazione dei pionieri.

Il *CONSIGLIO* provvede alle necessità iniziali del reparto, innanzi tutto aiutandolo a trovarsi una SEDE.

La SEDE è indispensabile: in essa si svolgono i RADUNI, in essa si svolgono le principali attività interne del reparto. Senza una sede propria, indipendente, il reparto rimane una specie di nomade che si accampa ora qua ora là, o nel migliore dei casi un ospite più o meno gradito nella sede di altre organizzazioni.

Il *CONSIGLIO* aiuta il reparto ad attrezzare il « cortile » ossia il suo campo di gioco, indispensabile per assicurare la vita all'aperto del reparto.

Il *CONSIGLIO* infine assiste il dirigente del reparto nella sua attività ed assicura il suo collegamento con le famiglie dei pionieri e l'interessamento di queste ultime alla vita del reparto.

#### *La sede ed il cortile*

Della sede e del cortile si parlerà più volte e più a lungo nel corso del « manuale ». Occorre però

sottolineare fin d'ora che la sede ed il cortile devono essere tali, possedere cioè una tale attrezzatura, da assicurare lo svolgimento del maggior numero di attività di carattere ricreativo, culturale eccetera.

Elementi indispensabili di una sede sono: **I GIOCHI DA TAVOLO, LA BIBLIOTECA, UN PICCOLO PALCOSCENICO**. Il palco può essere improvvisato con due tavoli ed avere una profondità minima: deve però avere un carattere permanente.

Elementi indispensabili del « cortile » sono attrezzi per giochi all'aperto (altalene, giostre, attrezzi ginnici).

Si vedrà più oltre come i pionieri stessi, con la loro attività, possono attrezzare la loro sede ed il cortile. Nel caso in cui nessuna attrezzatura iniziale esiste, il periodo iniziale della vita del reparto sarà tutto organizzato attorno a questo tema: **ATTREZZARE IL REPARTO**, e questa può diventare la parola d'ordine suscitatrice e orientatrice degli entusiasmi dei ragazzi.

Non ci si deve dunque spaventare se ci si trova nella necessità di far nascere un reparto dal nulla. Bisogna però allora avere il coraggio di parlare chiaramente ai ragazzi, di dire ad essi:

« Ragazzi, il nostro reparto nasce povero e senza nulla. Abbiamo una sede ma è vuota. Abbiamo un cortile a nostra disposizione, ma senza nessun attrezzo. Non possiamo aspettarci grandi aiuti dagli adulti. Essi ci aiuteranno se noi sapremo aiutarci da soli. Dobbiamo organizzare una grande **CACCIA AL TE-**

SORO per procurarci i mezzi di rendere bella la nostra sede e accogliente il nostro cortile. Da questo momento voi siete i costruttori del vostro reparto. Dobbiamo studiare insieme e realizzare una serie di attività che ci diano ciò di cui abbiamo bisogno. Voi siete dei piccoli uomini e avete forze sufficienti per conquistarvi ciò che serve.

Per fare un esempio. Abbiamo bisogno di un pallone per la nostra squadra di calcio. Come ci procureremo i soldi necessari per comperarlo? Io vi dirò la mia idea, voi poi mi direte le vostre... ».

Si può essere certi che se il reparto mostrerà una ferma volontà di costituirsi e di attrezzarsi, anche gli adulti troveranno il modo di aiutarlo nel suo lavoro.

### *GLI AMICI DEI PIONIERI*

Il reparto si preoccupa fin dal primo momento di avere i suoi « AMICI », ai quali consegna, come ai pionieri, la tesserina con la « promessa ».

*AMICI DEI PIONIERI* sono tutti coloro che assicurano la loro amicizia ed il loro appoggio al reparto: genitori, insegnanti, dirigenti politici e sindacali, personalità della cultura, dell'arte, dello sport, esercenti, professionisti. Ad essi dunque va data, se l'accettano, la tessera di « Amici ».

Il reparto cerca i suoi « AMICI » in ogni strato della popolazione. Tutti i cittadini lo possono aiuta-

re: dal contadino che promette al reparto di lasciarlo « spigolare » su un suo campo dopo la mietitura; all'esercente o gestore di cooperativa che tiene sul suo banco il « salvadanaio dei pionieri », dove i clienti versano qualche volta gli spiccioli del resto, al professionista che regala un libro all'anno alla bibliotechina del reparto eccetera eccetera.

Il reparto stima ed onora i suoi « AMICI »: li invita alle sue feste ed alle sue manifestazioni, chiede il loro consiglio in particolari occasioni e mantiene con loro buoni rapporti.

## CAPITOLO II

### REPARTO MASCHILE E REPARTO FEMMINILE

Accenniamo ora di nuovo alla differenziazione dei reparti secondo il sesso di cui abbiamo già detto.

L'API ritiene che le esigenze dei maschi e delle bambine, in relazione alla loro formazione ed alla loro attività, siano tali da esigere una diversa organizzazione, una diversa direzione (maschile per i reparti maschili, femminile per i reparti femminili) e un diverso orientamento di particolari iniziative.

Questo, naturalmente, dipende dalla particolare struttura della nostra società, ma dipende anche dalle diverse aspirazioni dei maschi e delle bambine: le bambine, per esempio, ad un certo punto desidereranno attrezzare un laboratorio di cucito, mentre i maschi preferiranno impiantare un laboratorio di falegnameria. Se il reparto fosse unico, vi sarebbe una dispersione di sforzi e di energie.

Ma la divisione dei reparti in maschili e femminili non significa che tutta l'attività dei pionieri e delle pioniere sarà costantemente separata. Vi saran-

no campeggi separati, per esempio, ma vi potranno essere gite in comune, e così via.

Così vi potranno essere giochi separati e ricerche in comune, in modo da sviluppare lo spirito di emulazione tra i reparti maschili e quelli femminili e da indirizzarli ad attività complementari.

La divisione dei reparti non comporta una differenza dei principi educativi e dei programmi dell'API, ma solo un particolare adattamento.

Per questo, ad esempio, si redige un « manuale » unico per i pionieri e le pioniere, e non due manuali diversi.

Così è evidente che le pioniere parteciperanno all'attività sportiva nei limiti stabiliti dalle tabelle regolamentari per gli sport femminili, e mentre a loro non verrà nemmeno in mente di giocare al calcio, potranno dedicarsi con maggiore passione alla pallacanestro o alla pallavolo.

In certe particolari attività, come nell'abbellimento della sede, nella cura dell'orto e degli allevamenti (colombaia, conigliera ecc.) potrà anche stabilirsi una forma di competizioni tra maschi e bambine, mentre in altre (quelle filodrammatiche, p. e.) si dovrà impostare un lavoro comune dei due reparti.

Vi sono attività tipicamente femminili e consistono nel cucito, nel rammendo, nel ricamo: il reparto, come si vedrà nel manuale, offre occasione alle bambine di dedicarsi a queste attività, mentre

insegna loro a non vedere solo questo lato della vita. Perchè noi vogliamo che le bambine crescano donne attive e coraggiose, capaci di iniziativa, pronte a prendere il loro posto nella società democratica.

Altre differenze si stabiliranno invece da sole, nella « scelta » tra le attività elencate e descritte nel manuale: noi abbiamo cercato di fornire un materiale vario e ricco anche per favorire questa « scelta ».

## CAPITOLO III

### IL REPARTO E I GRUPPI

#### *Il nome del reparto*

Una grande importanza per la vita del reparto e per la sua funzione educativa assumono i suoi elementi organizzativi esteriori: il nome, la bandiera, il motto, la parola d'ordine.

Il nome del reparto dev'essere scelto dagli stessi pionieri e deve essere un nome significativo: il nome di un patriota, di un eroe, di uno scienziato, di un esploratore, di uno scrittore.

In alcune città i nomi dei reparti vengono scelti con un criterio uniforme: tutti i reparti portano il nome di un monte che si trova nelle vicinanze della città, o si intitolano agli eroi popolari dei singoli quartieri, o a particolari tradizioni cittadine. In altre città tutti i reparti prendono il nome di un fiume italiano, di una città, di una regione.

Il nome non resta qualcosa di esterno e di appiccaticcio, ma diventa un elemento della vita del reparto.

Supponiamo per esempio che un reparto di pionieri si intitoli a Cristoforo Colombo. E' evidente

innanzitutto che i pionieri di quel reparto cercheranno di sapere tutto del grande pioniere del mare, di conoscere la sua vita ed i suoi viaggi, i nomi e le gesta degli altri pionieri del mare, da Caboto a Magellano. Essi terranno nella sede del reparto l'effigie di Colombo e cercheranno di procurarsi stampe e illustrazioni sui suoi viaggi e sulla sua vita.

Nell'anniversario della scoperta dell'America il reparto celebrerà il suo eroe con un « falò » e con un « racconto attorno al fuoco » durante il quale il dirigente o altra persona adatta (un insegnante, un viaggiatore, un uomo di mare) parleranno di Colombo.

Se il reparto avrà un suo gruppo filodrammatico, prima cura del gruppo sarà di procurarsi il materiale adatto e di preparare una recita che abbia per soggetto Cristoforo Colombo ed i suoi viaggi, e mentre alcuni studieranno poesie e brani di recitazione, altri prepareranno dei quadri viventi sulla partenza, sulla rivolta dell'equipaggio, sullo sbarco, e così via.

Se il reparto avrà un laboratorio, i pionieri si sforzeranno di ricostruire le caravelle della celebre spedizione.

Tutta una serie di altre attività ed iniziative renderà il nome del reparto qualcosa di vivente, uno strumento di educazione e di cultura.

Supponiamo invece che il reparto si intitoli ad una data gloriosa: le Cinque Giornate di Milano.

Anche in questo caso il nome del reparto diventerà oggetto di una « ricerca » organizzata e permanente. Se si tratta di un reparto milanese, il nome così scelto sarà l'occasione per organizzare il gioco

della « scoperta della città » di cui si parlerà più avanti.

In questo modo i pionieri si legano alle tradizioni progressive, alle immagini dei pionieri del passato: pionieri della Patria, della scienza, della cultura, della poesia, del lavoro; e ne prendono esempio. Tutto ciò, come si è visto, non in modo accademico e scolastico, ma in modo vivo e interessante.

### *La bandiera del reparto*

I pionieri stessi scelgono i colori per la bandiera del reparto che deve essere di formato triangolare. Si deve fare un'assemblea speciale per la scelta di questi colori, e si devono attribuire ai colori scelti simboli precisi, che possano essi stessi diventare elemento vitale ed educativo per la vita del reparto.

I ragazzi scelgono dapprima i colori secondo preferenze particolari e niente affatto simboliche, ma sanno poi far vivere con la fantasia i colori scelti, che da quel momento diventeranno i colori costanti per le decorazioni che il reparto preparerà in occasione di feste e manifestazioni.

La sede sarà decorata con strisce di carta colorata, con bandierine, con fiori di quei colori e di quei colori potrà pure essere, qualora lo si voglia fare il *DISTINTIVO DEL REPARTO*.



Bandiere di Reparto

## *I gruppi*

Per poter dare ad ogni pioniere un compito preciso ed un lavoro particolare, i reparti numerosi vengono divisi in gruppi.

La divisione in gruppi può essere fatta secondo criteri diversi. E' raccomandabile innanzitutto procedere ad una divisione in gruppi secondo l'età; riunendo in uno o più gruppi distinti i ragazzi dai sette agli undici anni, ed in altri gruppi i ragazzi dai dodici ai quattordici, quindici anni.

Questo perchè le differenze d'età creano differenze di interessi, differenze di entusiasmi e di capacità di lavoro ed è bene non sottoporre mai i ragazzi a sforzi intellettuali o fisici superiori alla loro età o mortificarli in attività inferiori alle loro possibilità.

Tra ragazzi pressapoco della stessa età, ad un grado avanzato di organizzazione del reparto, la divisione in gruppi può essere fatta a seconda delle particolari attività. Si badi bene, però: non a seconda delle attività di origine, non a seconda della categoria sociale a cui appartengono i ragazzi, dividendo studenti da lavoratori, ragazzi di origine operaia da ragazzi di altri ceti, come si fa nell'Azione Cattolica; bensì a seconda dell'attività particolare che i ragazzi si sono scelta nel reparto.

In questo modo si avrà il gruppo filodrammatico, il gruppo falegnami, il gruppo decoratori eccetera. E questo non impedirà che determinate attività in determinate occasioni siano affrontate da tutto il reparto nel suo insieme.



## *Il nome del gruppo*

Anche il gruppo si sceglie un suo nome. Tutti i gruppi di un reparto si scelgono il nome con lo stesso criterio. Se il reparto decide che i gruppi si chiameranno con nomi di animali, ogni gruppo sceglierà il proprio: si avranno così il gruppo Lupo, il gruppo Orso, il gruppo Volpe eccetera.

I nomi possono essere scelti tra i nomi di mestiere, tra i nomi delle città d'Italia, dei fiumi, dei monti dei pittori, secondo un criterio analogo.

Il gruppo potrà avere il suo distintivo di gruppo: basta un modesto cartoncino ritagliato a forma di Orso, ed il gruppo Orso avrà il suo distintivo, il suo segno di riconoscimento.

Per i distintivi, fidatevi della fantasia dei ragazzi.

Per la vita del gruppo, il nome riveste la stessa importanza che per la vita del reparto, dà luogo a « ricerche » a « scoperte », ad attività culturali, artistiche, di lavoro, di gioco ecc.

---

Distintivi, scudetti ed emblemi di gruppo  
e di reparto

### *La bandiera del gruppo*

La bandiera del gruppo è di formato triangolare, più piccolo di quella del reparto: da un lato reca i colori del reparto, dall'altro il colore scelto liberamente dal gruppo. Da un lato avrà l'emblema nazionale dell'API con alla base scritto il nome del reparto, dall'altro potrà avere l'emblema del gruppo con alla base il nome del gruppo.

### *Il motto e la parola d'ordine*

L'API ha un suo motto « AVANTI! » ed una sua parola d'ordine fondamentale « VERSO LA VITA! ».

Sia il motto che la parola d'ordine devono essere spiegati ai pionieri nel loro giusto valore e devono diventare elementi quotidiani della vita del reparto e del gruppo.

Reparti e gruppi possono scegliersi anche motti particolari.

Nella Sede del reparto deve essere posta una scritta col motto e la parola d'ordine.

### *Il saluto*

Il saluto dei pionieri si fa in due tempi:

*Primo tempo* — si porta la mano destra, con un movimento che non si scosta dal corpo, all'altezza del sopracciglio destro;

*Secondo tempo* — si lancia la mano in avanti di circa venti centimetri, mantenendone l'inclinazione perpendicolare alla fronte e contemporaneamente si grida: « AVANTI! ».

### *Il Comando di reparto*

Il comando del reparto è eletto dall'assemblea plenaria dei pionieri, a cui prende parte — intervenendovi anche con il suo consiglio il dirigente del reparto, che non è eletto dai ragazzi, perchè la sua funzione come abbiamo spiegato, è quella di un educatore.

I ragazzi eleggono cinque membri del Comando, che dovranno dividersi i compiti dell'inquadramento, della stampa, del « tesoro », dello sport e delle attività ricreative.

Ogni gruppo invece, elegge un capogruppo ed un vice capogruppo.

Il comando di reparto riunito con i capigruppo forma il Consiglio di Reparto.

I ragazzi sentono moltissimo l'onore di appartenere al Comando del Reparto, e sanno dimostrare molto senso di responsabilità. Bisogna però abituare i ragazzi fin da principio al giusto concetto di autorità che si coltiva nell'Associazione Pionieri d'Italia. I membri del Comando, il capogruppo e gli altri ragazzi che partecipano alla direzione del reparto non devono sentirsi dei piccoli caporali o sergenti, dei piccoli despoti assoluti.

Essi devono sentire che sono stati scelti a quel posto perchè lavorino per il successo del reparto e che la loro autorità devono conquistarsela con il loro lavoro, con le loro capacità, con l'impegno maggiore che metteranno nell'attività del reparto e del gruppo.

Essi devono sentire il controllo costante e spregiudicato di tutti i pionieri, che devono essere abituati a criticare liberamente ogni autorità, a dire il loro parere su tutto, a esprimere la loro opinione senza soggezione in qualsiasi circostanza.

Questo non significa abituare i ragazzi alla « sfaciataggine », secondo i vecchi pregiudizi, ma abituarli alla franchezza, al rispetto della propria personalità e di quella degli altri, all'esercizio dei loro diritti.

Può darsi che ad un certo punto un ragazzo abusi di questo diritto, e faccia un cattivo uso della sua libertà di parola e di critica: in questo caso non servirebbe a nulla intimargli brutalmente il « silenzio » o redarguirlo bruscamente. Basta metterlo di fronte alle conseguenze del suo comportamento sulla vita del reparto, chiedergli se vuole seriamente contribuire al successo del reparto ed affidargli delle responsabilità precise.

State però sicuri che i ragazzi sapranno amare il loro collettivo ed agire per il suo bene nel modo migliore. Il capo-reparto, del resto, non appena si accorgerà che un ragazzo non ha saputo conquistarsi alcun ascendente sui compagni, potrà prudentemente correre ai ripari.

Inoltre, quando si spiega ai ragazzi la loro libertà di critica e di parola, si parlerà loro molto seriamente, perchè essi capiscano a fondo l'importanza di tale libertà e ne facciano buon uso.

L'abitudine all'esercizio della democrazia, della

critica e dell'autocritica, stimola potentemente lo sviluppo educativo dei ragazzi: li rende coscienti di sè stessi, responsabili delle loro azioni; distrugge in essi le timidezze eccessive e dannose, corregge le esuberanze e rafforza il sentimento collettivo. Insomma, crea delle vere personalità e non delle mascherine che ripetono tutte la stessa canzone.



## CAPITOLO IV

### COME VIVE IL REPARTO

La vita del reparto è costituita:

- dalle sue attività sportive, ricreative, artistiche, culturali, di lavoro, di ricerca, di solidarietà ecc.;
- dal suo « Calendario »;
- dal « Raduno ».

La vita del reparto è cioè costituita di attività permanenti, di manifestazioni ordinarie e straordinarie e noi dedicheremo questa parte del manuale all'esame delle une e delle altre.

Dobbiamo tuttavia premettere alcuni consigli generali che sono i seguenti:

1) NON SI POSSONO RIUNIRE I RAGAZZI ALLO STESSO MODO E CON GLI STESSI CRITERI CON CUI SI RIUNISCONO GLI ADULTI — e ciò per ovvi motivi: perchè i ragazzi non sono adulti, perchè si stancano presto delle riunioni in cui non si fa altro che discutere, perchè non possono restare molto tempo seduti;

2) I RAGAZZI SI RIUNISCONO SEMPRE PER

**FARE QUALCHE COSA** — ossia, la base costante della vita del reparto è l'ATTIVITA' CONCRETA;

3) **I RAGAZZI AMANO LA VARIETA' PERCHE' HANNO INTERESSI MOLTEPLICI** — quindi la vita del reparto deve essere varia, interessante, movimentata;

4) **IL DIRIGENTE NON DEVE FORNIRE AL REPARTO PIANI DI LAVORO E DI ATTIVITA' GIA' PRONTI** — devono invece essere i ragazzi stessi a decidere continuamente sull'attività del reparto, a intervenire nella preparazione di ogni lavoro con le loro proposte, le loro iniziative, le loro trovate;

5) **IN NESSUNA OCCASIONE IL RITROVO DEL REPARTO PER UNA QUALSIASI ATTIVITA' DEVE ESSERE CONSIDERATO COME UNA RIUNIONE SCOLASTICA, NELLA QUALE SI ESIGE IL SILENZIO E I RAGAZZI POSSONO PARLARE SOLTANTO SE SONO INTERROGATI** — I ragazzi devono invece parlare quando ne sentono la necessità e quando hanno qualche cosa da dire: questa libertà li abituerà anche ad osservare la disciplina del silenzio quando essa è veramente necessaria al lavoro.

## PARTE TERZA

### CAPITOLO I

### LO SPORT

#### *Le attività del reparto*

L'educazione fisica ha un'importanza fondamentale nella formazione della personalità del ragazzo e dell'uomo. Il suo scopo è principalmente quello di contribuire alla salute fisica, di sviluppare le qualità fisiche del ragazzo. Nella pratica organizzata dello sport, però, si possono raggiungere altri fini, ugualmente importanti. La ginnastica e lo sport educano il ragazzo:

- al coraggio fisico;
- alla lealtà nelle competizioni;
- all'amicizia ed alla fratellanza con i compagni di gioco.

La ginnastica e lo sport sono perciò tra le attività fondamentali dell'API e del reparto.

Un reparto deve costantemente avere in programma:

— un'attività sportiva permanente (calcio, pallavolo, pallamano);

— un'attività di preparazione di gare e manifestazioni sportive (gare atletiche, conquista dei « brevetti sportivi », ecc.);

— un'attività ginnastica permanente (esercizi ginnici);

— manifestazioni ginniche (saggio ginnico, partecipazione a manifestazioni popolari con gruppi ginnici, ecc.).

Vediamo più da vicino queste attività.

#### a) *L'attività sportiva permanente*

In ogni reparto deve esistere il *RESPONSABILE SPORTIVO*, il quale, assieme ai pionieri che più si interessano attivamente di sport, costituisce il *CIRCOLO SPORTIVO* dei pionieri.

IL CIRCOLO SPORTIVO deve organizzare non solo l'attività sportiva e ginnica dei pionieri, ma creare manifestazioni, attività, gare e competizioni capaci di interessare tutti i ragazzi del quartiere, rione o villaggio.

IL RESPONSABILE SPORTIVO ed il CIRCOLO SPORTIVO devono valersi dell'aiuto:

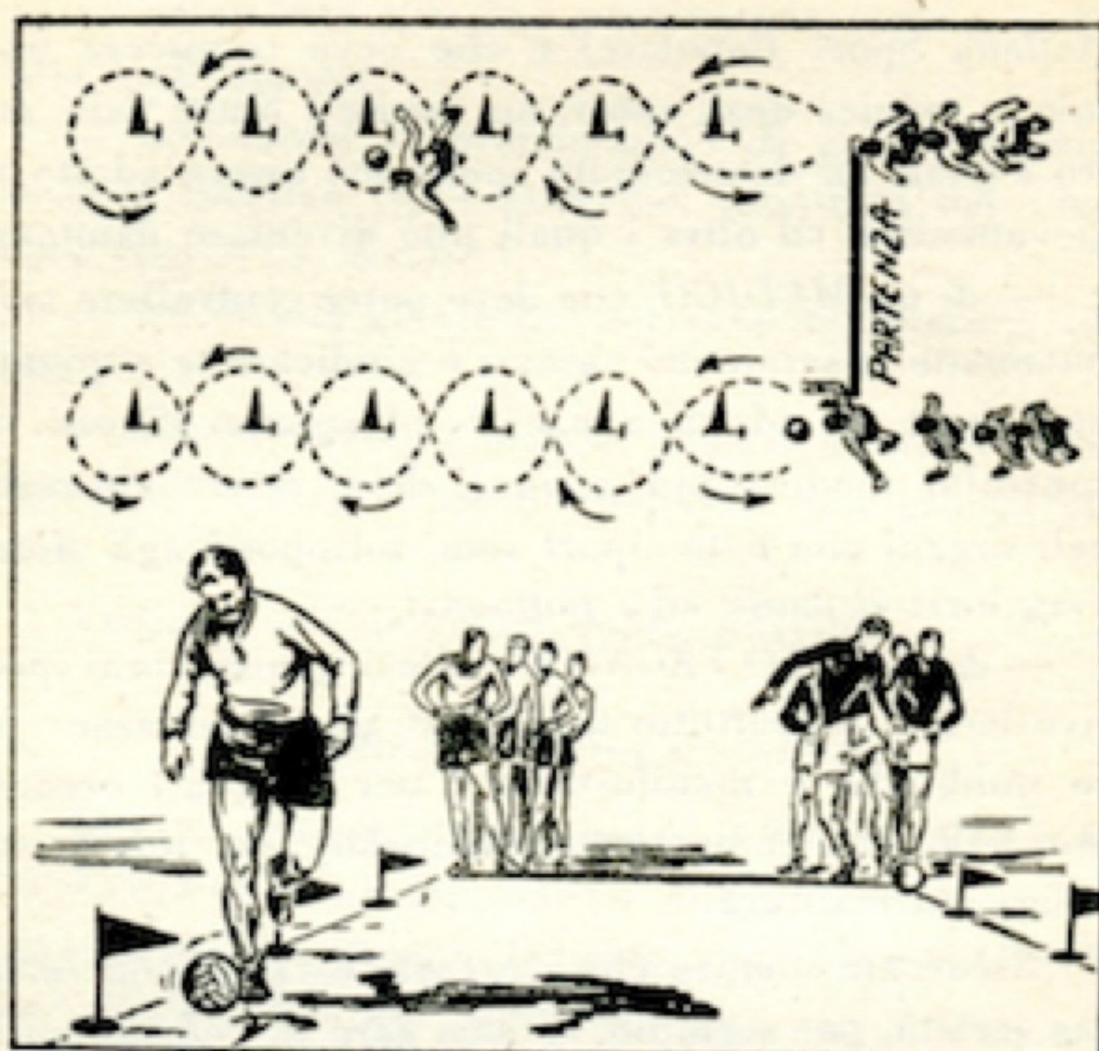
— di un *TECNICO SPORTIVO* — che può essere un giovane od un anziano appartenente a società sportive locali (soprattutto alle organizzazioni dell'Unione

Italiana Sport Popolare) e che deve conoscere non solo la tecnica degli sport, ma anche i limiti fisici entro i quali un determinato sport può essere adatto ai giovanissimi, ed oltre i quali può diventare dannoso;

— di un *MEDICO*, che deve poter controllare assiduamente la salute dei ragazzi e giudicare se e quanto uno sport sia adatto o nocivo ad ognuno di essi. Il controllo medico più assiduo deve essere riservato agli organi che nello sport sono sottoposti agli sforzi maggiori: *il cuore ed i polmoni*;

— dell'*AIUTO TECNICO* delle organizzazioni sportive locali (soprattutto dell'UIISP) per organizzare gare pubbliche e manifestazioni per le quali occorre non solo una competenza particolare ma una particolare attrezzatura.

Ricordate sempre che i ragazzi corrono con estrema serietà, per esempio, le loro gare di *velocità* sulle varie distanze e in genere ogni esercizio atletico. E solo un'organizzazione sportiva bene attrezzata può fornire il massimo di serietà alle manifestazioni sportive, perchè dispone dell'attrezzatura adatta (attrezzi per il salto, cronometri per misurare i tempi e controllare i distacchi, ecc.). I ragazzi si esercitano spesso spontaneamente, improvvisando regole e mezzi del loro esercizio: essi però capiscono molto bene la disciplina sportiva ed anzi ne sono entusiasti quando conoscono ed imparano ad agire nei suoi limiti.



Staffetta - labirinto — Due percorsi sono segnati con bandierine rosse e altri segnali. I concorrenti devono, sia all'andata che al ritorno, spingere il pallone col piede lungo il percorso indicato dalle frecce. Partecipano al gioco due squadre. Vince la squadra i cui membri finiscono prima di compire il percorso

Attività sportive permanenti possono essere:

— *IL CALCIO* — I tempi normali di una partita però sono eccessivi per la resistenza fisica del ragazzo: non organizzate mai partite i cui tempi durino più di 20-25 minuti. Mezz'ora dev'essere considerato

come un tempo massimo, oltre il quale lo sforzo fisico è dannoso.

— *LA PALLAVOLO* e la *PALLAMANO*, che sono due sport accessibili a tutti i ragazzi e ragazze e da cui si può trarre il massimo giovamento fisico senza il minimo danno.

— *I GIOCHI SPORTIVI* (staffetta, tiro alla fune, palla rilanciata, ping-pong, ecc.).

#### b) *La preparazione di gare e manifestazioni sportive*

I problemi organizzativi di una manifestazione o di una semplice gara sono gravi. Voi organizzate per esempio una semplice gara di corsa: occorre sapere se una certa strada può essere utilizzata (il fondo non deve essere ghiaioso): occorre trovare i premi; chiedere al Sindaco di intervenire per distribuire i premi; trovare i tecnici che possano fare da « giudici di gara ».

E soprattutto bisogna *allenare* i ragazzi.

Per tutte le attività, di allenamento e di gara, relative all'atletica (velocità, resistenza, salto in alto, salto in lungo, tiro al bersaglio, lancio del peso, salita alla fune, equilibrio sulla tavola) dovete tener presente la « **TABELLA DELLE PROVE** » elaborata dalla API e dall'UISP, che noi riportiamo nella pagina seguente e nella quale sono fissati i limiti di età, la natura dei brevetti e le gare adatte alle singole età dei ragazzi e delle bambine.

# TAVOLA DELLE PROVE

prove femminili

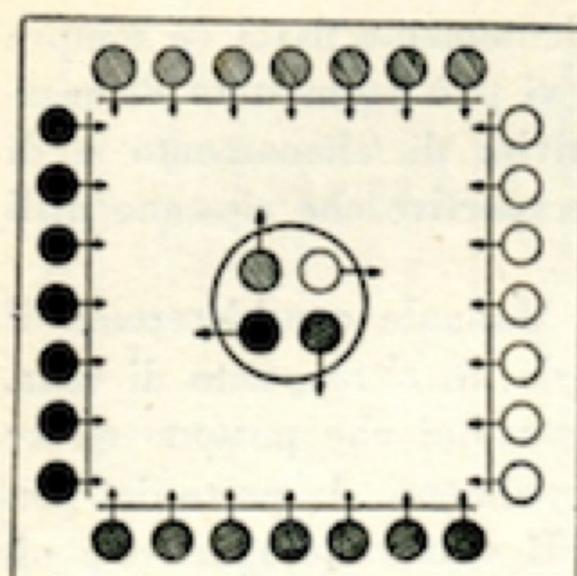
Specialità	prove maschili		prove femminili	
	Certificato Educativo Fisica	Brevetto Educativo Fisica	Certificato Educativo Fisica	Brevetto Educativo Fisica
Età	9 - 12 anni	13 - 15 anni	9 - 11 anni	12 - 15 anni
Categorie	"Pulcini"	"Leprini"	"Bambine"	"Ragazze"
Corse di velocità	40 metri	60 metri - 11"	40 metri	60 metri - 13"
Corse di resistenza		600 metri - 2' 20"		150 metri - 35"
Salto in alta		mt. 1,20		1 metro
Salto in lungo		4 metri		3 metri
Tiro a bersaglio { 1. X20 all. 1,50- altro braccio	8 m. di distanza 6 m. di distanza	12 metri di distanza 10 metri di distanza	6 metri di distanza 4 metri di distanza	10 metri di distanza 8 metri di distanza
Lancio del peso { migliore braccio altro braccio		3 Kg. - metri 6 3 Kg. - metri 4		3 Kg. - metri 3 3 Kg. - metri 1,50
Salire la corda (altezza realmente fatta)	1,50 (con le gambe)	3 metri (con le gambe)	1 metro (con le gambe)	metri 2,50 (con le gambe)
Equilibrio su la tavola Altezza sulla su metro	Marcia avanti e indietro Equilibrio con i piedi	Marcia avanti e indietro Equilibrio su un piede	Marcia avanti e indietro Equilibrio con i piedi	Marcia avanti e indietro Equilibrio su un piede
Tuffi, altezza trampolinas 1) Tuffo ritroso alla superficie ripassé 15" e sostare in dritto 2) Tuffo e uscita libero	SCOTO Tuffarsi senza trampolino	Trampolino 1 metro 10 metri 25 metri	Tuffarsi senza trampolino 15 metri	Trampolino 1 metro 10 metri 15 metri

Questa tabella, convenientemente usata (e sempre con l'aiuto di un tecnico) vi può permettere di organizzare seriamente un'attività di allenamento e di preparare i ragazzi a gare sportive che riescano utili al corpo ed alla mente.

In un'altra parte del Manuale considereremo il **BREVETTO SPORTIVO** da un altro punto di vista, e parleremo delle manifestazioni che possono essere preparate per il suo conseguimento da parte dei pionieri e di tutti i ragazzi. Il « Brevetto sportivo » offre il modo di legare permanentemente i ragazzi alle diverse specialità dell'atletica.

A parte il Brevetto, (ma sempre sulla base delle sue indicazioni tecniche) potete organizzare gare « amichevoli », sia pure in forma solenne: cioè con inviti al pubblico e premi. In questo caso vi può nascere un dubbio: e dove trovare i premi?

La preoccupazione può sembrare grossa, ma potete risolverla agevolmente con una « battuta » ben studiata. Per esempio, perchè il Caffè Garibaldi non metterà in palio una « Coppa Garibaldi » per il vincitore dei 100 metri piani? E il barbiere amico dell'API che si affaccia sempre a vedere passare il reparto quando sfilava per il paese, metterà in palio la targa « Cultura » per il migliore equilibrista. La Cooperativa, qualche esercente, i contadini, possono offrire generi in natura: ogni gara, ogni vincitore, avranno i meritati premi.



Palla in quadrato — Quattro squadre si dispongono in quadrato. I capisquadra si dispongono al centro, ciascuno con una palla in mano. Al «via» i capisquadra lanciano la palla al primo a sinistra della loro squadra, che la rimanda subito al caposquadra; questo al secondo, poi al terzo e così via. Vince la squadra che termina prima i lanci

### c) *Attività ginnastica permanente*

Possiamo qui dare solo indicazioni generali sulla attività ginnastica di carattere permanente, rimandando per una preparazione maggiore a manuali appositi, tra cui quello «Saggi ginnici», pubblicato a cura dell'API e dell'UI SP nelle Edizioni di Gioventù Nuova.

Occorre intanto tener presente che difficilmente i ragazzi amano la ginnastica per sè stessa: essi non capiscono bene il perchè di tutte quelle noiose e continue flessioni, circonduzioni delle braccia, slanci, piegamenti ecc. Un esercizio che dapprincipio sembra loro noioso (e che vi procurerà delle delusioni se crederete di divertire od occupare intensamente i ragazzi con esso) diventerà subito tutt'altra cosa e desterà nuovi entusiasmi quando avrete spiegato ai ragazzi a che cosa serve quell'esercizio, quali muscoli sviluppa, quali possibilità apre nello sport, nel lavoro, nel rag-

giungimento della forza fisica (cosa di cui i ragazzi sono orgogliosi) o dell'abilità.

La ginnastica *come allenamento*, la ginnastica *come metodo per diventare forti, agili, robusti*, la *ginnastica come mezzo*.

Il fine dev'esser esempre ben chiaro ai ragazzi: la ginnastica serve per preparare gli esercizi ed i giochi sportivi, per curare la salute, per preparare i *saggi ginnici* con i quali il reparto deve farsi onore.

In una parola i ragazzi eseguono bene le cose che conoscono bene nelle loro ragioni e nei loro risultati: solo un'organizzazione militaresca può costringerli ad esercizi di cui non comprendano l'essenza e lo scopo.

A questo punto sottolineeremo che uno stimolo potente dell'impegno dei ragazzi nella ginnastica può essere costituito dalla prospettiva delle gite, delle escursioni, dei campeggi.

« Se non farete molta ginnastica e se non la farete bene, non potrete partecipare all'escursione al monte..., non potrete partecipare al campeggio estivo, perchè non sarete abbastanza preparati fisicamente a sopportarne le minime fatiche ».

Ecco un discorsetto che fa diventare interessanti, perchè utili, movimenti astratti e di per sè poco significativi come i piegamenti delle braccia e delle gambe, le flessioni, le circonduzioni, i piegamenti della testa, le torsioni e flessioni del busto, indietro e ai lati, i saltelli, il lancio delle braccia e delle gambe, e così via.

Tali esercizi, tuttavia, nella loro forma astratta, non devono occupare mai più di pochi minuti.

Una buona forma di ginnastica è quella nella quale i gesti ed i movimenti che debbono essere compiuti dai ragazzi non sono gesti e movimenti astratti, ma imitano qualcosa di reale e ne sono perciò una diretta preparazione.

Tali sono, per esempio, i gesti dello sport; dal lancio del disco e del giavellotto e del peso al movimento delle gambe nella corsa, al movimento delle braccia, all'uso della testa nel gioco del calcio e della pallamano e così via, movimenti che possono essere ripetuti da fermi in forma collettiva. Analoghi movimenti sono forniti dall'esempio del lavoro: il gesto del falciatore, del seminatore, di colui che batte il martello, di colui che batte il piccone e così di seguito.

Ecco il reparto schierato, (siamo al campeggio, per esempio): è presto, qualche pioniere non è del tutto sveglio, qualcuno è un poco infreddolito.



Prima di arrivare ad una buona corsa che rimetta le cose a posto, si può cominciare da fermi.

« Ragazzi, e se abbattessimo un paio di buoni pini? ».

Il gesto del legnaiolo è subito imparato ed imitato. Una ventina di colpi e si suppone che i pini siano caduti. Si può passare ad un altro lavoro poi ad un altro, alternando con esercizi respiratori e con movimenti più sistematici.

Quando l'irrequietezza del gruppo avverte che la vivacità quotidiana è ritornata, si dà il via ad una corsa fino al bosco, e perchè la corsa non sia uno sfogo fine a sè stesso, si potrà tornare portando della legna per la cucina.

#### d) *I saggi ginnici*

Il reparto dei pionieri deve partecipare alle manifestazioni popolari, ha le sue manifestazioni in calendario e tra queste una manifestazione ginnico-sportiva.



Il reparto, in tutte queste occasioni, deve saper eseguire esercizi ginnici collettivi. Tali esercizi possono consistere in:

- figurazioni;
- movimenti collettivi guidati a voce;
- movimenti collettivi guidati con la musica.

Il saggio ginnico dei pionieri non deve però essere un seguito di movimenti incomprensibili al pubblico ed agli stessi ginnasti: esso deve avere un suo significato preciso, un suo contenuto, deve esprimere un concetto, un principio dell'API (l'amore per il lavoro, per esempio) o ricordare un avvenimento storico (la lotta di liberazione nazionale p. es.).

Uno speaker (annunciatore) può accompagnare i movimenti con brevi spiegazioni parlate, che accompagnano l'azione.

Per riassumere: ogni saggio deve avere un suo **TEMA**, appropriato alla data e all'occasione della manifestazione (Vedere opuscolo « Saggi ginnici »).

## CAPITOLO II

### IL GIORNALE MURALE

Il giornale murale è una forma di attività culturale che interessa moltissimo i ragazzi, quando abbiano imparato ad usarne.

Il reparto può curare due tipi di giornale murale: uno INTERNO ed uno ESTERNO.

Il giornale murale INTERNO ha le seguenti caratteristiche:

- viene esposto nella sede del reparto;
- è dedicato intieramente ad argomenti che riguardano la vita ed il funzionamento del reparto;
- i pionieri vi possono scrivere liberamente le loro osservazioni, le loro critiche, i richiami ai compagni, le sfide tra i vari gruppi;
- il Comando del reparto se ne serve per citare i pionieri che si sono resi meritevoli per la loro attività, per particolari successi e così via.

A tale proposito ricordiamo a tutti i dirigenti che: IL GIORNALE MURALE DECADE rapidamente se non è curato, tenuto con ordine e pulizia, rinnovato spesso;

**IL GIORNALE MURALE DEVE ESSERE USATO**

**SISTEMATICAMENTE:** i pionieri devono sapere che certe cose le troveranno soltanto sul giornale murale (la graduatoria tra i gruppi nella diffusione della stampa o nella raccolta delle PROMESSE, i successi ottenuti da un altro gruppo nella raccolta del SACCO del pioniere ecc.);

**IL GIORNALE MURALE DIVENTA UN IMPORTANTE STRUMENTO EDUCATIVO** se è usato con molta serietà.

Il dirigente però non deve rivolgere ai pionieri inviti astratti a « scrivere per il giornale murale »: deve per esempio egli stesso scrivere qualche nota molto concreta sul giornale, facendo i nomi di questo o quel pioniere, e invitare poi a scrivere sul giornale murale le osservazioni o le risposte dei ragazzi. Sarà buona tattica, per esempio, raccomandare: « Non scrivete più di cinque righe per ciascuno ». In questo modo chi non avesse molta facilità a scrivere non si sente spaurito, non si mette in soggezione e scrive anche lui le sue brave cinque righe.

**IL GIORNALE MURALE ESTERNO** ha altre caratteristiche:

— esso viene esposto all'esterno della sede del reparto;

— esso è aperto alla collaborazione di tutti i ragazzi, ed eventualmente anche degli adulti;

— esso diventa il giornale della cascina, del cortile, della frazione in cui è esposto;

— esso attrae l'attenzione non solo dei ragazzi, ma dei genitori e di tutti i passanti.

Su questo giornale murale i pionieri danno noti-

zia della loro attività, informano delle loro iniziative, invitano alle loro manifestazioni, ringraziano pubblicamente i loro « amici ».

Su questo giornale murale i pionieri e tutti i ragazzi espongono il loro punto di vista su tutte le questioni che li interessino, anche non strettamente « di reparto » o infantili. I ragazzi non vivono solo tra ragazzi, ma vivono con i grandi: imparano da essi ma imparano anche a giudicarli.

Naturalmente questo aspetto del giornale murale deve essere seguito con molta attenzione e prudenza dal dirigente, altrimenti i ragazzi perdono facilmente il controllo dei loro limiti. Ma basta una buona educazione da principio, basta creare buone abitudini ed impedire il formarsi di abitudini cattive, ed il giornale murale esterno potrà assolvere una funzione utilissima.



## CAPITOLO III

### IL CORO

I ragazzi cantano e sfogano nel canto la loro vitalità, il loro entusiasmo. Il canto è un importante strumento educativo ed organizzativo.

Cantare in coro, ad esempio, abitua alla disciplina collettiva, alla fierezza collettiva, educa a vincere la timidezza (molti ragazzi cantano in coro, e cantano benissimo, che da soli non oserebbero aprir bocca), sviluppa il senso critico (il ragazzo ascolta il canto dei suoi compagni e lo controlla col suo, giudicandoli entrambi). La gioia collettiva, l'entusiasmo, lo slancio, si esprimono meglio nel canto, che è una forma di conoscenza di una realtà nuova, la realtà musicale.

E' bene quindi che il reparto canti abitualmente le sue canzoni, i suoi inni, sempre, ogni volta che i pionieri si radunano: un canto riscalda l'ambiente, dispone i ragazzi più gioiosamente a ciò che seguirà.

L'API ha già pubblicato alcune canzoni adatte ai ragazzi ad altre ancora ne pubblicherà, nel corso della sua attività editoriale. Dev'essere cura di ogni dirigente di seguire con attenzione ogni pubblicazione

musicale dell'API con l'aiuto di un conoscitore di musica (non ne mancano nel più piccolo paese italiano, per nostra fortuna) e con il suo stesso aiuto insegnare il nuovo canto ai ragazzi. Tanto meglio se c'è uno strumento a disposizione: i ragazzi imparano cento volte più facilmente e senza fatica se sentono il motivo da uno strumento che se lo sentono da una voce, per quanto intonata.

Nell'insegnare il canto ai ragazzi ricordatevi:

1) che essi devono avere chiaro il senso delle parole che cantano, di *tutte* le parole che cantano. State attenti perciò alle canzoni che i pionieri cantano per conto loro, e se constatate che ve ne sono delle disadatte alla loro età, procurate con molta prudenza di farle trascurare e dimenticare. Quando insegnate una nuova canzone, spiegate bene prima il significato delle parole e insegnate che da questo significato dipende il modo come la canzone dev'essere eseguita;

2) fate precedere al canto esercizi di respirazione, facendo inspirare abbondantemente e lentamente aria dal naso per farla poi emettere dalla bocca. Mentre si inspira si sollevano le braccia: si lascino ricadere quando si espelle il fiato.

3) insegnare ai ragazzi a cantare *senza strascicare la voce*, regolando la quantità di fiato secondo le esigenze della musica, per poter ottenere diversi volumi di voce, dal pianissimo al forte;

4) insegnare ai ragazzi a non cantare mai in modo sguaiato, anche quando cantano a voce spiegata.

I ragazzi imparano molto facilmente a cantare bene, ma se avete la possibilità di servirvi di un esperto per insegnare loro a cantare, tanto meglio: egli saprà insegnare senza stancare troppo i ragazzi.

Che cosa dovete insegnare a cantare?

— I canti patriottici: l'Inno di Mameli, l'Inno di Garibaldi, i canti dei partigiani;

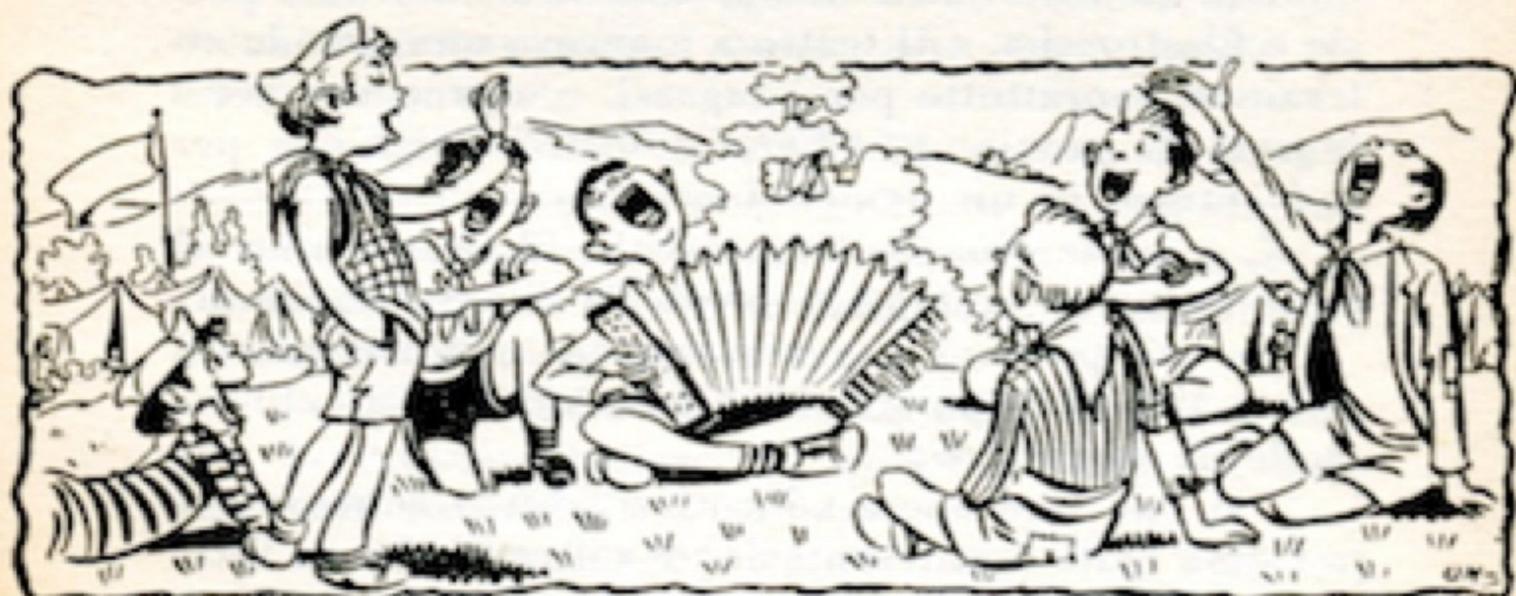
— i canti dell'API (l'Inno dei Pionieri, Noi siamo il sole della Patria, la Canzone del Pioniere, C'è campeggio lassù ecc.);

— i canti popolari più belli della vostra regione.

Ad un certo punto, però, dovrete curare la formazione di un « coro » del reparto, che possa eseguire canti meno facili, canti a più voci, ed ottenere effetti particolari.

Il « coro » potrà esibirsi nelle manifestazioni interne del reparto e nelle occasioni più solenni. Ne devono far parte le voci migliori ed i ragazzi che hanno più attitudine alla musica, ma dovete stare attenti nell'operare la scelta delle voci (cosa che può fare solo un esperto), di non umiliare e mortificare inutilmente dei ragazzi che aspirino a cantare nel coro. Se c'è appena una possibilità, ammettete il ragazzo al « coro » anche se non ha tutti i requisiti indispensabili: con la buona volontà potrà migliorare. Se proprio non potete ammetterlo, spiegategli le ragioni con franchezza ma senza offenderlo, mostrando di apprezzarlo molto per la sua offerta ed offrendogli praticamente l'occasione di fare qualcosa di particolare per impiegare subito la sua buona volontà.

La cosa più importante, tuttavia, è che voi facciate cantare **TUTTI I RAGAZZI**, ogni volta che se ne presenti l'occasione e che essi ne mostrino la voglia od il bisogno: se potrete fare il coro tanto meglio. Ma un buon coro, ad un certo momento, potrebbe rappresentare un buon successo per il dirigente ed un cattivo successo per il reparto nel suo insieme. In questo caso, rimandate la formazione del coro a più tardi.



## CAPITOLO IV

### LA FILODRAMMATICA

Il nome è pomposo, ma l'argomento è eccitante. Ognuno che abbia qualche pratica di organizzazione sa quanto ai ragazzi piaccia recitare, interpretare parti anche modeste, quanto piacciono loro le maschere, i travestimenti, le truccature e quanto godano, anche quando (a volte) affettano il contrario, nel dire poesie e filastrocche. « Il teatro » è ancora una grande attrazione, soprattutto per i ragazzi, e soprattutto per i ragazzi di provincia. « Fare il teatro » significa per essi entrare in un mondo fantastico.

E, a parte ciò, da una piccola filodrammatica si possono trarre vantaggi notevoli in diverse direzioni:

— si possono organizzare ed educare piccoli artisti, talenti popolari che altrimenti non avrebbero modo di esprimersi;

si può fare opera educativa (con il contenuto e la forma della rappresentazione) sui ragazzi e su tutto il pubblico;

si possono raggiungere risultati finanziari non trascurabili: e il « tesoriere » del reparto sarà certamente l'ultimo a trascurarli.

E' utile perciò che ogni reparto di pionieri abbia il suo « gruppo artistico » o « gruppo filodrammatico » o come lo vorrete chiamare: « Gruppo Pioniere », « Filodrammatica dei ragazzi », « Teatro dei ragazzi » e così via.

*Vari tipi di spettacolo*

Con un gruppo artistico ed un modesto teatrino, potete realizzare vari tipi di spettacoli:

— RECITE sulla base delle brevi commedie che già l'API ha provveduto a stampare e diffondere e che potrà fornire in seguito.

— RAPPRESENTAZIONE DI QUADRI VIVENTI riproducenti vignette o scene dei romanzi avventurosi o comici pubblicati dal PIONIERE. Le stesse tavole del PIONIERE, adattate con facilità, possono costituire il soggetto ed il canovaccio per brevi rappresentazioni avventurose (ogni tavola diventa una scena).

— SPETTACOLI VARIATI — comprendenti la recitazione di qualche poesia, di uno scherzo comico, la rappresentazione di un quadro vivente con un significato preciso (la difesa della pace, il lavoro, ecc.), esecuzione di cori, ecc.

— SPETTACOLI INTERAMENTE CANTATI, con la rappresentazione di qualche favola cantata, con canti individuali e collettivi.

— RAPPRESENTAZIONI DEL TEATRO DI MASSA (naturalmente se vi sono a disposizione copioni adatti).

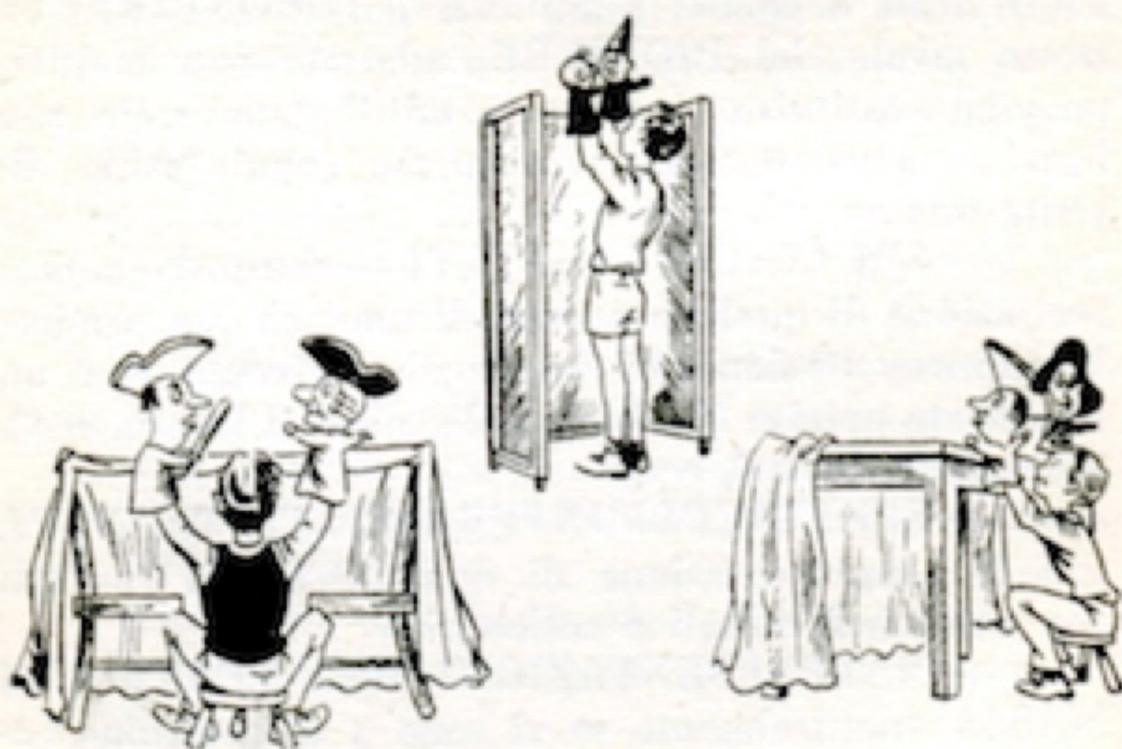
— RAPPRESENTAZIONE DI GIOCHI scelti dall'opuscolo sui giochi pubblicato dall'API.

### *Varie iniziative teatrali*

Iniziative teatrali non difficili a prendersi sono:

— **IL TEATRINO DELL'AIA** o del cortile: un gruppo di piccoli artisti, con un repertorio misto di numeri cantati e recitati, più qualche scherzo comico, può girare (s'intende nella bella stagione) le aie ed i cortili di campagna e dare più spettacoli in breve tempo, toccando « a domicilio » molte famiglie. In questo modo il reparto aumenterà il numero dei suoi « AMICI » nelle campagne.

— **MARIONETTE E BURATTINI**, realizzati d'accordo con qualche professionista o dilettante di questa arte così popolare.



Tre modi di presentare i burattini senza scenari: dietro un paravento, dietro un tavolo, dietro un sipario fatto con due sedie e un tappeto

## *Avvertenze*

Le difficoltà non devono scoraggiare: in questo campo realizzare è più facile di quanto non si creda.

Bisogna inoltre avere molta fiducia nella bravura dei ragazzi e nella loro inventiva: per quel che riguarda costumi e scene, per esempio, i ragazzi, se messi al lavoro, sanno ottenere risultati magnifici.

E' bene, attorno al gruppo artistico propriamente detto, cioè al gruppo di piccoli attori, mettere in moto molti altri ragazzi con incarichi particolari: trovatore, costumista, suggeritori, macchinista, elettricista, aiuti vari, « scenografi » ecc. Accanto agli eventuali tecnici, mettete dei ragazzi seri e di buona volontà, pregando semmai il tecnico di avere pazienza, e di far lavorare gli aiuti.

In tal modo una rappresentazione diventa opera di tutto il reparto.

Infine, trovate il modo di concludere lo spettacolo portando tutto il reparto sul palcoscenico per il coro finale: così si evita il « divismo », così odioso nei piccoli quanto nei grandi, e si sottolinea che si cerca il successo di tutto il reparto, e non di singoli ragazzi.

## CAPITOLO V

### LA BIBLIOTECA

Un elemento importante della vita del reparto è la «biblioteca».

Ogni reparto deve avere una buona raccolta di libri e pubblicazioni per ragazzi.

La biblioteca deve essere sistemata in appositi scaffali che potranno essere costruiti o dagli stessi ragazzi o su loro disegno, o dietro loro consigli: è bene che i ragazzi discutano anche su questi particolari, perchè in questo modo conosceranno quel semplice mobile più da vicino, si renderanno meglio conto della sua funzione, e saranno in grado di suggerire eventuali modifiche quando queste funzioni cambieranno.

Dev'essere nominato un «bibliotecario», che curi la tenuta dei libri e dei registri, che ricordi sempre al reparto l'esistenza della biblioteca e dei piccoli e grandi problemi che essa presenterà.

*Come si aumenta la biblioteca?*

Questa domanda non riguarda il problema finanziario, che sarà trattato in altra parte del manuale,

ma il problema di sostanza. Supponiamo che un reparto ideale possieda tutti i libri per ragazzi da noi indicati, tutti i libri indicati dal Centro del Libro Popolare, l'organismo che si interessa della cultura popolare e dal Centro del Libro Infantile l'organismo democratico che si occupa principalmente di letteratura infantile. E ora?

Il dirigente deve, per così dire, avere sempre un occhio (uno dei suoi cento occhi d'Argo) alla biblioteca. Nasce nei ragazzi, durante una visita alla città, durante una « ricerca », o dopo un « racconto attorno al fuoco » una particolare curiosità? Bisognerà che il dirigente cerchi subito di sapere se esiste qualche buon libro o pubblicazione che risponda in modo esauriente a quella curiosità, anche se è la curiosità di una minoranza di ragazzi, e provveda il libro. Magari senza averlo promesso prima (dato che non poteva essere sicuro di trovarlo). E non importa se passerà molto tempo prima che lo trovi: il ragazzo « ricorderà » la sua curiosità, se era autentica.

C'è, inoltre, la necessità che certe cose imparate durante le varie attività del reparto restino, facciano parte del piccolo patrimonio educativo del reparto: ecco allora una buona occasione per comperare una stampa, un'illustrazione, una rivista o un libro che riparlino ai ragazzi di ciò che hanno visto, udito o scoperto per conto loro.

Perchè la biblioteca sia una cosa viva, e non un mobile in un angolo, bisogna che essa si leghi continuamente, concretamente alla vita del reparto, alle curiosità ed ai bisogni sempre nuovi dei ragazzi.

### *Letture collettive*

Una buona iniziativa educativa che può nascere attorno alla biblioteca è quella delle letture collettive.

I maestri elementari conoscono il valore della lettura collettiva, anche nel suo aspetto disciplinare: molte volte, per ottenere dai ragazzi uno sforzo particolare di attenzione, basta promettere che « dopo » si leggeranno alcune pagine di un romanzo di avventure, di un certo libro. C'è sempre un libro in lettura, durante l'anno scolastico, e l'insegnante sa dosarlo, interrompere la lettura nei punti più eccitanti per tener desta l'attesa della lettura seguente, e così via.

Quali forme può assumere la lettura collettiva di reparto?

La lettura di un buon racconto, avventuroso o scientifico o storico, può sostituire il « racconto attorno al fuoco » quando non si ha a disposizione un narratore in carne ed ossa. D'inverno, attorno al camino, i ragazzi del cortile si riuniscono e uno di essi, o un giovane, o a turno, più ragazzi, leggono per venti minuti-mezz'ora. D'estate al campeggio, un bel libro letto ad alta voce aiuta a trascorrere attorno al fuoco una serata divertente ed interessante.

L'iniziativa della lettura collettiva può essere presa dal reparto, dal gruppo, da un semplice gruppetto di ragazzi vicini di casa, e se la lettura si svolge in una casa, potete star sicuri che anche gli adulti che attendono l'ora di andare a letto vi presteranno attenzione.

La lettura collettiva non deve però trasformarsi

in un esercizio di lettura da parte di un solo ragazzo, che gli altri ascoltano. Alla lettura collettiva partecipano tutti i ragazzi, discutendo i casi narrati nelle pagine lette, approfondendo le questioni e le curiosità che la lettura provoca.

Il dirigente che partecipa alla lettura collettiva può dare egli stesso l'esempio, ponendo una domanda particolare e invitando gli altri a trovare la risposta. In questo modo la lettura collettiva diventa il centro di una vera e propria conversazione. \*

Per queste letture è bene scegliere libri pieni di fantasia, o libri di viaggi, narrazioni di grandi imprese.

Argomento di lettura collettiva possono diventare anche particolari scritti dei periodici dell'API, articoli di giornale e così via: in questo caso la lettura collettiva occupa pochi minuti e serve a dare il tema di una discussione concreta.

## CAPITOLO VI

### LA LANTERNA MAGICA

Ogni reparto di pionieri deve possedere almeno una lanterna magica. I pionieri possono costruirselo da sola e con poca spesa si possono far preparare i « vetrini » necessari per la proiezione.

Voi potete, per esempio, far fotografare sui vetrini le vignette di una tavola di « Cipollino » (dal Pioniere) e questo non vi verrà a costare che poche centinaia di lire, e proiettare una dopo l'altra le vignette, leggendo ad alta voce i versetti che le accompagnano.

Con una spesa maggiore potete giungere a ri-proiettare interi romanzi disegnati ricavati dal Pioniere, una raccolta di cartoline illustrate sulle città italiane e straniere, fotografie sulla vita dei pionieri sovietici, cecoslovacchi, ungheresi, polacchi, bulgari, rumeni, cinesi, tedeschi e così via.

Una proiezione con la lanterna magica sostituisce vantaggiosamente la più bella conferenza, il più bel racconto su qualsiasi argomento del genere.

La lanterna magica è un sussidio educativo ed organizzativo di primo ordine. Dopo una proiezione destinata all'assemblea del reparto, per esempio, voi

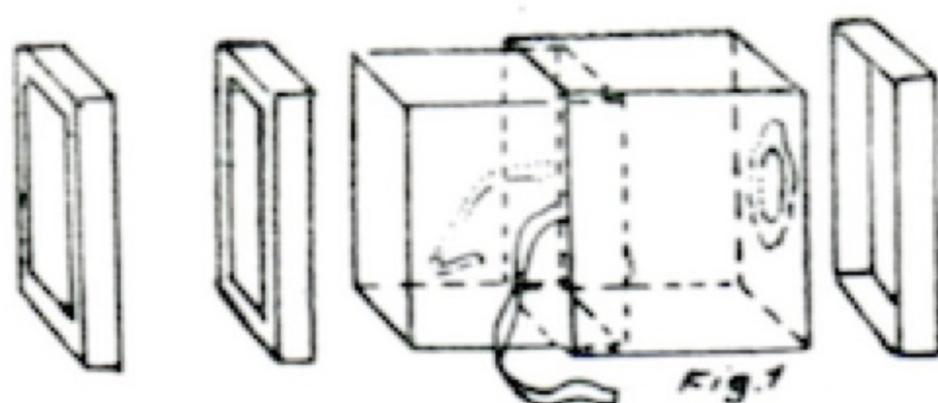


Fig. 1

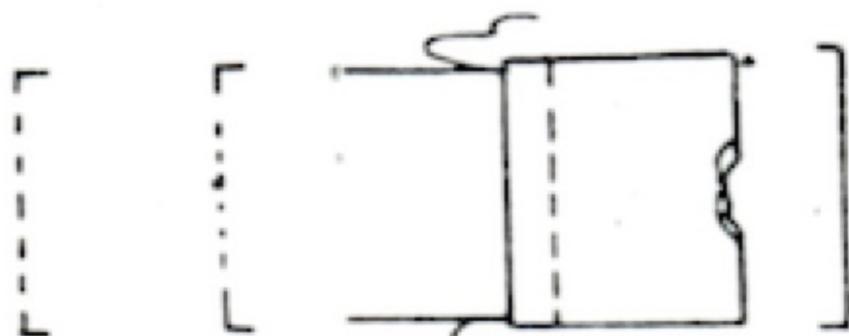


Fig. 2

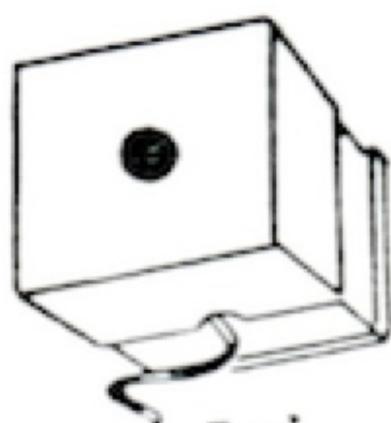


Fig. 3

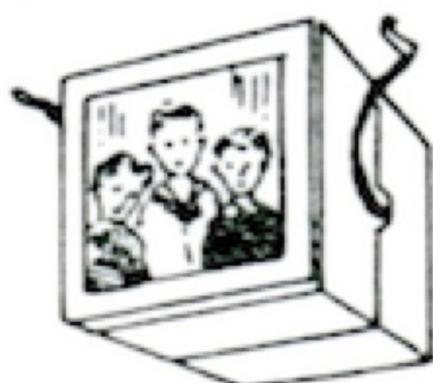


Fig. 4

Come si prepara una scatola magica

potete ripetere lo spettacolo (e la conversazione che lo accompagna) in molti cortili, nelle case private dove avrete radunato i ragazzi ed i vicini di casa.

Alla proiezione si può far seguire una breve discussione a cui i ragazzi parteciperanno animatamente: si possono rivedere alcuni quadri più interessanti ed esaminarli separatamente.

Infine, avrete anche il mezzo di far partecipare più direttamente i ragazzi alla proiezione: infatti potrete consegnare ai ragazzi che amano disegnare le piccole lastre di vetro smerigliato ed invitarli a riempirle con la matita. I ragazzi vedranno il loro disegno proiettato sullo schermo. Potrete invitare i ragazzi ad illustrare a questo modo la vita del reparto, del campeggio, una certa manifestazione, una particolare iniziativa e oltretutto vi procurerete così, con poca spesa, un archivio cinematografico sulla vita della vostra organizzazione.

## CAPITOLO VII

### IL CINEMA

Il cinematografo ha un fascino enorme per i ragazzi e purtroppo in Italia non abbiamo ancora un cinema per i ragazzi, nè una legislazione che li protegga dai pericoli rappresentati dalle pellicole immorali, violente, diseducative che vengono proiettate sui nostri schermi.

Film ed immagini che non rappresentano nessun pericolo per i grandi (scene passionali, scene di violenza, gangsterismo, guerra eccetera), possono impressionare, eccitare o colpire eccessivamente i ragazzi, e lasciare in essi impressioni profonde ed incancellabili.

Un film che possa essere visto senza pericolo dai ragazzi, sugli schermi italiani, è una rarità quasi introvabile.

Ma siamo noi in condizioni di dare un cinema ai ragazzi? L'API ed il movimento democratico in generale non sono ancora in condizione di fare questo, e ciò rappresenta una lacuna gravissima, che non basteranno molti anni di lavoro a colmare.

Nel frattempo, che cosa si può fare?

L'API può svolgere in questo campo alcune attività, sebbene limitate, pure molto utili:

I - Può organizzare la presenza dei ragazzi ai pochi film veramente visibili che vengono proiettati, ed organizzare poi tra i ragazzi la discussione del film, l'espressione scritta di opinioni e questioni relative al film, ecc.

II - Può organizzare dei « cineclub » di ragazzi, in collegamento con la Federazione Nazionale dei circoli del cinema, e giovarsi così del materiale di proiezione che la Federazione può indicare come adatto e procurare.

III - Può (e questo lo può fare anche un reparto che non sia in grado di sopportare sforzi particolari) sollecitare le organizzazioni democratiche (Partiti, UDI, Associazione Italia-URSS, ecc.) perchè organizzino spettacoli cinematografici per ragazzi, procurandosi anche qualcuna delle molte belle pellicole per ragazzi prodotte nell'Unione Sovietica e nelle democrazie popolari.

Il materiale cinematografico particolarmente adatto ai ragazzi è costituito da:

- fiabe cinematografiche, che si rivolgono direttamente alla fantasia;
- cartoni animati, e cortometraggi comici;
- documentari e cortometraggi a contenuto scientifico e didascalico (film sugli animali, sul funzionamento di determinate industrie, ecc.);

- film d'avventure;
- film storici.

Quando si organizza uno spettacolo cinematografico per i ragazzi, è bene circondare il programma fondamentale di altre iniziative, di modo che lo spettacolo diventi un centro di attività e non resti fine a sè stesso.

L'ADDOBBO DELLA SALA E DELL'INGRESSO devono dare subito ai ragazzi l'impressione che non si tratta di una proiezione normale, ma di una loro iniziativa;

SI POSSONO PREPARARE E DISTRIBUIRE AI RAGAZZI schede stampate o ciclostilate o dattiloscritte sulle quali essi sono invitati a rispondere ad alcune semplici domande:

- Quale episodio del film ti ha interessato di più?
- Perchè?
- Quale personaggio del film preferisci?
- Perchè?
- Hai imparato qualcosa di nuovo, dalla proiezione di questo film?
- Qualcosa non ti è piaciuto? Che cosa, e perchè?

Le risposte possono servire da materiale per una discussione animata e divertente con i ragazzi: ciascuno infatti criticherà le opinioni diverse dalla sua e si appassionerà alla discussione per difendere il suo punto di vista.

**PRIMA DELLO SPETTACOLO** o in qualche intervallo, il pubblico può essere mantenuto attento e disciplinato con qualche canzone, con un coro, con uno scherzo comico.

**DOPO LO SPETTACOLO**, o tra un tempo e l'altro, si può parlare per pochissimi minuti ai ragazzi, per illustrare loro il valore del film e per suscitare interesse al referendum.

## CAPITOLO VIII

### ALLA SCOPERTA DELLA CITTA'

Ci sono molti romani che in tutta la loro vita non hanno mai messo piede in San Pietro. Ci sono milanesi che non sono mai saliti sul Duomo e napoletani che non sono mai stati sul Vesuvio.

E noi stessi, siamo sicuri di conoscere bene il luogo dove siamo nati, o dove abitiamo? Di conoscere la storia, le particolarità, gli edifici notevoli, i personaggi che vi sono vissuti?

I ragazzi sono fundamentalmente curiosi e avidi del nuovo: però spesso la loro curiosità è fuorviata, essi non sono orientati a prendere interesse di realtà che stanno loro vicino, ma che sfuggiranno per sempre alla loro osservazione, se questa non è guidata, stimolata.

A scuola, i ragazzi vengono accostati alla « storia » della loro città: ma spesso in una forma che non desta il loro interesse. Talvolta non si tratta che di « imparare » un certo numero di nozioni già pronte, e allora il ragazzo non riesce a distinguere questa attività da un qualsiasi altro studio fatto sui libri.

*LA SCOPERTA DELLA CITTA'* può riuscire

invece interessante come un'avventura; può divenire un gioco complesso, lungo, vario; può articolarsi in una serie di inchieste, viaggi, gite, visite, indagini, compiute da singoli gruppi o da singoli ragazzi per comporre, tessera per tessera, il mosaico della realtà.

*Perchè è utile l'iniziativa della « Scoperta della città »*

Innanzitutto perchè la città in cui il ragazzo vive costituisce la realtà più vicina, più facile da studiare direttamente: e conoscere da vicino, con metodo questa realtà, può diventare una guida feconda per altre conoscenze, stimolare curiosità e interessi, suscitare passioni particolari.

Inoltre la « scoperta della città », con tutte le attività che comporta, può costituire per molte settimane il centro dell'interesse del reparto e può destare anche l'interesse dei grandi. Infine, nel corso della « scoperta », il reparto ed i ragazzi verranno a contatto con un numero notevole di ambienti, di persone: potranno stabilirsi correnti di simpatia reciproca, la vita del reparto ed il successo dell'API ne saranno avvantaggiati.

*Come si prepara la « Scoperta della città »*

**LA SCELTA DEL TEMPO** — L'epoca migliore per la « scoperta » è l'autunno, o la primavera. L'inverno è da escludere — ad eccezione di alcuni aspetti della scoperta — perchè non permette spostamenti di comitive: l'estate per altre, ovvie ragioni.

**LA SCELTA DELLE GUIDE** — E' essenziale per

la riuscita della scoperta. Se per esempio nella « scoperta » comprendete una visita ai musei cittadini, dovrete avere un accompagnatore che conosca bene il museo e la storia dell'arte, altrimenti passerete tra migliaia di quadri senza... scoprire nulla. Lo stesso vale per la visita ai monumenti storici, a una fabbrica ecc. Dovete perciò valervi dell'aiuto di persone che conoscano bene i singoli aspetti della realtà cittadina: insegnanti, artisti, tecnici, ecc. Dovete inoltre cercare la collaborazione del Comune, senza la quale non potrete avvicinare agevolmente ed utilmente altri aspetti della vita cittadina: i grandi mercati, l'azienda tranviaria, l'officina del gas e così via. Quando preparate il « piano » della scoperta, (la « carta della scoperta ») dovrete assicurarvi una serie di « guide » per ogni settore del viaggio.

Troverete in ogni ambiente accoglienze migliori di quanto non pensiate: il Comune, i Direttori dei Musei e delle biblioteche, ecc., sono in generale lieti di offrire la loro collaborazione per soddisfare la curiosità e le iniziative dei ragazzi.

L'INDICAZIONE DEGLI SCOPI — Il dirigente dovrà innanzitutto organizzare una riunione con dirigenti politici e sindacali, insegnanti ed esperti e studiare insieme la « scoperta » per chiarire bene gli scopi che si vogliono raggiungere e per studiare nel suo insieme l'iniziativa. Una città — anche una piccola città — offre una tale ricchezza di argomenti di studio e di osservazione, che la « scoperta », soprattutto se condotta da un piccolo reparto, non potrà mai

avvicinarli tutti. C'è un problema di scelta, e bisogna saper scegliere bene.

Di volta in volta la scoperta potrà occuparsi, per esempio, degli aspetti artistici, di quelli storici o di quelli dell'organizzazione della vita sociale. E' bene però che ci siano sempre, in ogni « scoperta » elementi di indagine sulla vita quotidiana. Quest'anno, per esempio, vi proporrete di « scoprire » i musei: ma nel programma ponete anche la « scoperta » dei trasporti (tranvie, ferrovie, ecc.). Se un'altr'anno vi proporrete di « scoprire » gli edifici storici, oltre a cercare sempre di porre in luce il nesso che li lega alla vita odierna, potrete aggiungere al programma della « scoperta » l'osservazione di altri servizi pubblici (la nettezza urbana, per esempio; o l'elettricità e via dicendo).

Dunque:

— NON AFFRONTATE MAI UN PROGRAMMA TROPPO VASTO.

— NON AFFRONTATE MAI UN PROGRAMMA TROPPO ASTRATTO DALLA VITA QUOTIDIANA.

— NON AFFRONTATE NESSUN PROGRAMMA DA SOLI, FIDANDOVI DELLA VOSTRA CONOSCENZA DELLA CITTA'.

#### *La partecipazione dei ragazzi alla preparazione*

La partecipazione dei ragazzi alla « scoperta » va preparata molto per tempo e con molta cura.

L'ANNUNCIO dovrà essere dato in qualche occasione solenne, quando tutto il reparto è riunito (la

Festa della promessa, del ritorno a scuola...). In tale occasione la *Scoperta della città* va brevemente illustrata come un'avventura nel campo della realtà, come un'impresa a cui tutti i gruppi e tutti i ragazzi collaboreranno, ed a cui potranno partecipare anche i ragazzi non iscritti all'Associazione, che vogliano imparare a conoscere da vicino la loro città. Le grandi linee della scoperta devono essere indicate per far nascere nei ragazzi interesse ed entusiasmo. Attenzione però a non presentare la scoperta come una specie di « gioco istruttivo »: un'iniziativa educativa ha tanto più probabilità di riuscire ad entusiasmare i ragazzi quanto più essa è presentata come un'avventura, un gioco, un'impresa. La chiave che apre tutte le porte, con i ragazzi, è la fantasia: essi devono poter vedere subito che con la « scoperta » potranno FARE una quantità di cose interessanti.

Subito dopo l'annuncio, la *scoperta* deve essere illustrata ai singoli gruppi, ai quali bisogna esporre il *compito* della scoperta: il piano definitivo e completo deve essere invece preparato con i ragazzi stessi. Con loro bisogna fissare le date, la divisione dei compiti, la raccolta e l'elaborazione dei materiali, ecc. Se siete capaci di far entrare i ragazzi nello spirito dell'iniziativa saranno essi stessi con le loro proposte a segnalarvi le loro maggiori e migliori curiosità di modo che potrete impostare concretamente la *scoperta*, sulla base di quelle indicazioni, nella maniera più rispondente alle esigenze dei ragazzi del vostro reparto in quel momento della loro formazione.

## IL PIANO DELLA « SCOPERTA »

Il Piano della scoperta deve comprendere:

— l'elenco dei luoghi da visitare (musei, edifici storici, fabbriche, stazioni, aziende comunali, località, ecc.).

— il calendario delle visite;

— la divisione dei compiti tra i vari gruppi;

— l'indicazione di compiti particolari da assegnare a singoli ragazzi, a coppie di ragazzi.

Prendiamo come base per il nostro esempio un reparto di cinquanta ragazzi, composto di cinque gruppi di dieci ragazzi.

Un reparto così numeroso e così organizzato può impostare la sua *Scoperta della città* con molte ambizioni e con la certezza di riuscirci a realizzarle.

Il suo programma potrebbe essere, all'incirca, questo:

### GRUPPO NUMERO UNO

Visite ai musei cittadini, divisa in *tre tempi*:

— visita ai musei artistici;

• — visita ai musei storici;

— visita ai musei scientifici (di storia naturale, per esempio).

Ogni « tempo » può anche occupare più di una giornata.

Per ogni « visita » si possono distribuire tra i ragazzi compiti di questo tipo:

— due ragazzi sono incaricati di stendere la « cronaca » della visita;

— altri ragazzi si incaricano di « illustrare » la visita con qualche disegno;

— due ragazzi sono incaricati di descrivere con la maggior completezza l'organizzazione del museo, il suo contenuto, di raccogliere, insomma, tutti i dati possibili;

— tutti i ragazzi possono, liberamente, stendere le loro impressioni sulla visita. Per ottenere che tutti i ragazzi scrivano, senza soggezione, e senza l'impressione di fare un compito di scuola, potete chiedere a TUTTI i ragazzi un'osservazione di otto-dieci righe;

— due ragazzi sono incaricati di raccogliere materiale illustrativo (cartoline, stampati eventualmente ecc.);

— un ragazzo è incaricato di riunire tutto il materiale delle visite in una grande cartella.

## GRUPPO NUMERO DUE E SUCCESSIVI

Stendono programmi, con analoga divisione del tempo e deg'li incarichi, per i seguenti settori:

- i monumenti cittadini;
- l'azienda tranviaria;
- la più grande fabbrica della città;
- come nasce un giornale.

### *L'elaborazione del materiale*

Terminate le visite, i gruppi si riuniscono ed esaminano il materiale raccolto. In base a questo esame, durante il quale si tirano le somme dell'attività svolta

e dei risultati raggiunti, si possono stabilire dei « supplementi d'inchiesta » (per risolvere qualche dubbio che può essere nato, per soddisfare una curiosità nata durante l'inchiesta).

Infine il materiale documentario, illustrativo, narrativo preparato dai gruppi viene raccolto ed esposto nella sede del Reparto. In occasione di questa mostra alla quale vengono invitati genitori, maestri, personalità pubbliche, i rappresentanti di ogni reparto raccontano come ha agito il loro gruppo.

Si può abbinare alla « scoperta » una gara di emulazione tra i gruppi: in questo caso il gruppo che ha svolto meglio il suo lavoro può essere premiato.

Ogni gruppo può riassumere il suo lavoro in una grande tavola o tabellone murale.

### *E in campagna?*

Nei paesi e villaggi di campagna, ovviamente, la SCOPERTA deve assumere un altro aspetto, perchè ha altre proporzioni.

Un paese però è un piccolo mondo completo: ha un'organizzazione comunale, un'organizzazione produttiva, ha una storia e una geografia, è composto di edifici vecchi e nuovi, abitato da gente diversa, divisa in categorie diverse...

In genere nelle scuole la conoscenza del paese assume l'aspetto dell'insegnamento mnemonico di alcune nozioni, e in nessun caso è una inchiesta di carattere realistico: raramente si occupa del lavoro, di coloro che lavorano; raramente i ragazzi sono sol-

lecitati e guidati a raccogliere essi stessi il materiale per questa conoscenza.

Ecco quindi che anche nei paesi di campagna la SCOPERTA può essere organizzata con buone probabilità di successo dal reparto dei pionieri, con la collaborazione di tutti i ragazzi.

Anche in un paese di campagna i gruppi possono assumersi incarichi particolari:

— indagare sulla storia del paese;

— disegnare una cartina topografica del paese e del suo territorio;

— analizzare la composizione della popolazione (come vive il nostro paese? Come vivono i suoi abitanti? Di che cosa si occupano? Quanti si occupano di commercio? Quanti negozi vi sono? Quanto bestiame? ecc.);

— visitare una fabbrica, un'officina artigiana, un'azienda agricola, una fattoria, un allevamento di bestiame;

— ricercare gli edifici storici (quali personaggi vi si sono fermati? quando sono stati costruiti? ecc.)

## CAPITOLO IX

### L'INCHIESTA O RICERCA

La *Scoperta della città* non è altro che una grande inchiesta.

L'inchiesta è l'attività in cui il metodo della RICERCA trova la sua applicazione migliore.

L'inchiesta è l'attività con la quale noi guidiamo i ragazzi e conoscere la realtà che li circonda in ogni suo aspetto.

L'iniziativa dell'inchiesta può essere chiamata anche direttamente la RICERCA o IL GIOCO DELLA RICERCA (« gioco » naturalmente è una definizione che può essere applicata solo a determinati casi).

#### *Come nasce l'inchiesta*

L'inchiesta nasce dalla curiosità dei ragazzi, quando essa è già abbastanza orientata ad esercitarsi in modo preciso sulla realtà. L'occhio del ragazzo scivola, corre, vola da un oggetto all'altro, spinto dalla fantasia, acceso da sempre nuove curiosità: ma qualche volta una domanda, un fatto particolare, perfino un momento di distrazione, possono far nascere una

curiosità più profonda, un'attenzione più duratura. Abbiamo citato all'inizio del manuale l'esempio della ricerca attorno al *tavolo*: è uno di questi casi.

L'inchiesta può nascere ancora dalla necessità di far conoscere ai ragazzi realtà particolari. E' in corso uno sciopero, in una fornace: i ragazzi sentono parlare della fornace a casa, dai genitori che vi lavorano, nelle strade... assistono agli episodi dello sciopero... La fornace è divenuta un elemento importante della vita del paese e dei ragazzi. Ecco il momento per una inchiesta sulla fornace.

Il reparto va a visitare la fornace (naturalmente quando la visita è resa possibile: dopo la conclusione dello sciopero o della serrata, in generale).

All'interno della fornace il reparto si divide in gruppi: ogni gruppo visita con la guida di un operaio o di un tecnico un reparto della fornace, e cerca di sapere TUTTO su quel reparto.

Si può far precedere alla ricerca dei gruppi una visita generale alla fabbrica, dopo la quale i gruppi si dividono e continuano l'inchiesta separatamente, secondo il piano che è stato preparato d'accordo con i dirigenti della fornace.

### *Alcuni tipi d'inchiesta*

Tenete presente che l'inchiesta dev'essere l'occasione per una ricerca concreta, e quindi deve basarsi su elementi locali, svolgersi su argomenti che hanno un interesse locale e possibilità locali di sfruttamento. In una valle appenninica, una ricerca attorno alla

« pesca del tonno » non sarebbe, per esempio, un modello di concretezza...

## I - *IL TAVOLO*

a) escursione in un bosco per osservare i vari tipi di legname; conoscenza con la vita dei boscaioli e dei taglialegna, dei loro strumenti;

il bosco: quali animali vivono in quel determinato bosco, a chi appartiene il bosco; a chi appartengono i boschi e le montagne;

(materiale da preparare: tipi di legno del bosco; cronaca della visita; osservazione sulle varie conversazioni avute; disegni);.

b) la segheria;

c) la bottega del falegname;

d) i mobili (i ragazzi ora potranno osservare più attentamente e con più frutto i mobili che hanno in casa; se ne fanno raccontare la storia dai genitori...;

e) mostra della « ricerca », con esposizione dei disegni, dei materiali raccolti, delle osservazioni scritte dai ragazzi ecc.

## II - *LA STRADA*

a) ogni gruppo prende in considerazione la strada in cui vivono i ragazzi che vi appartengono;

b) storia della strada: quando è stata fatta, com'era prima, quali cambiamenti ha subito, quali nomi ha cambiato e perchè;

c) storia degli edifici più notevoli; età degli edifici; stato degli edifici;

d) aspetto esterno della strada: negozi, cortili, portoni ecc.;

e) gli abitanti della strada: loro professioni e mestieri, ecc.

I ragazzi possono lavorare a coppie (la coppia che studia e ricerca la storia, un'altra che compie il rilievo topografico della strada, un'altra che osserva particolarmente gli edifici, ecc.).

### III - *UNA FABBRICA*

a) visita alla fabbrica, ai suoi diversi reparti, ai lavoratori che vi sono occupati;

b) le materie che vi vengono lavorate;

c) i prodotti: che destinazione hanno ecc.;

d) la storia di quella fabbrica;

e) le macchine: tipi di macchine vecchie e nuove, come nasce e come funziona una macchina.

### IV - *LE FAVOLE*

Quali favole raccontano ai bambini più piccoli le nonne (le mamme) del nostro villaggio?

La domanda sembra ingenua: bisogna però ricordarsi che il patrimonio favolistico popolare è ingente e in gran parte inesplorato.

I ragazzi, divisi in gruppetti, possono condurre una inchiesta paziente (e divertente) presso le vecchie ed i vecchi, prendendo appunti dalla loro voce, come piccoli giornalisti: i ragazzi che amano scrivere trascrivono poi le favole, altri ragazzi le illustrano.

Con l'aiuto di un insegnante, di uno studente o di qualcuno che conosca ed ami il teatro, non vi sarà difficile concludere la ricerca con una rappresentazione mimata, accompagnata dal racconto scritto dai ragazzi, delle « Favole del nostro paese ».

La mostra della ricerca può essere fatta la sera della rappresentazione.

## V - I MESTIERI DELLA STRADA

Quali sono i mestieri della strada? (arrotino, cenciolo, spazzino, ambulante ecc.).

Studio di ogni singolo mestiere.

Mestieri della strada stagionali (spazzacammino, seggiolaio ecc.).

Un'inchiesta di questo genere può essere molto interessante ed istruttiva in città: le tipiche figure degli artigiani della strada hanno sempre un grande fascino per i ragazzi (osservate solo quanti ragazzi circondano sempre lo stagnino, mentre fa bollire lo stagno nella sua pentola!).

## CAPITOLO X

### IL DIARIO DI BORDO

IL DIARIO DI BORDO è un'iniziativa di cui un reparto non può fare a meno.

IL DIARIO DI BORDO può essere un semplice quaderno, nel quale si annotano gli avvenimenti notevoli della vita del reparto: i raduni, gli incontri, le gite, le iniziative, i concorsi, i lavori eseguiti, i giochi, le canzoni imparate, le ricerche effettuate, le feste, le gare sportive, i saggi, la partecipazione dei pionieri alle manifestazioni ecc.

La vitalità di un reparto si potrà così misurare dalla frequenza delle « note di bordo »: un mese passato senza nessuna nota (cioè senza nessuna iniziativa di rilievo) sarà un mese perduto, e le conseguenze di un mese di inattività non tarderanno a farsi sentire sul reparto e sui pionieri.

IL DIARIO DI BORDO può essere anche qualcosa di più di un semplice quaderno di note, tenuto dal dirigente: può diventare il giornale del reparto, sul quale gli stessi pionieri, di volta in volta i migliori, annoteranno gli avvenimenti e le iniziative, mentre altri correderanno le note con i loro disegni.

Note, disegni, fotografie, ritagli di giornale, ogni genere di « documenti » insomma, riuniti nel DIARIO DI BORDO, diventeranno poco per volta l'orgoglio del reparto. I ragazzi aspireranno a scrivere il loro nome nel DIARIO, come autori di una nota, di un disegno, o come vincitori di un concorso, di una gara: il DIARIO potrà essere mostrato ai genitori, agli educatori, agli amici dell'A.P.I.

I ragazzi stessi chiederanno spesso di rivederlo, di sfogliarlo: misureranno i passi in avanti compiuti dal reparto dalle prime iniziative, dai primi tentativi alle realizzazioni migliori.

Il DIARIO DI BORDO non è dunque un semplice archivio, ma la storia del reparto, scritta settimana per settimana, mese per mese: un quaderno si aggiungerà all'altro e diventerà un poco il simbolo della vita del reparto.

*Che cosa si annota nel diario di bordo?*

LE REALIZZAZIONI, tutte le realizzazioni. Non i programmi, badate bene. I programmi, i piani di lavoro, potranno e dovranno essere sempre esposti nella sede del reparto, per ricordare ai dirigenti ed ai ragazzi gli impegni presi; ma sul DIARIO si annoteranno solo le iniziative REALIZZATE. Fondamentalmente:

- i raduni;
- le feste;
- le manifestazioni;
- le recite;
- i concorsi, con i nomi dei vincitori;

- le gare sportive, con i nomi dei vincitori;
- il brevetto sportivo, con i nomi dei pionieri che lo hanno conquistato;
- le gite;
- le ricerche;
- i risultati della « caccia al tesoro » (vedere capitolo relativo);
- le iniziative della « caccia al tesoro » (sacco del PIONIERE, salvadanaio del PIONIERE, ecc.);
- la vita dei gruppi;
- le riunioni degli amici dei pionieri;
- i « falò »;
- i « racconti attorno al fuoco »;
- i campeggi;
- i lavori eseguiti (la vita dei « laboratori »);
- i « giovedì e le domeniche » del pioniere;
- la formazione dei « cortili » e i dati più significativi sulla loro attività;
- l'attività delle STAFFETTE del PIONIERE;
- l'attività di conquista legata alla diffusione della PROMESSA.

Sarà bene mostrare il DIARIO ai visitatori del reparto, ai frequentatori delle feste e manifestazioni pubbliche, offrirlo da firmare ai visitatori di riguardo (il Sindaco, le personalità pubbliche e politiche, gli insegnanti) che potranno apporvi qualche loro nota e contribuiranno a fare del DIARIO qualcosa di solenne ed impegnativo.

## CAPITOLO XI

### LA STAMPA

La stampa è un elemento organizzativo ed uno strumento educativo di prim'ordine, non soltanto nei confronti dei ragazzi.

Piccoli, microscopici album a fumetti, mal disegnati e mal stampati, ispirati a concezioni anti-educative ed antidemocratiche, riescono ad essere dei formidabili organizzatori dei ragazzi, diffondendosi a centinaia di migliaia di copie: ciò che significa altrettante organizzazioni con centinaia di migliaia di piccoli aderenti che raccolgono quella stampa, se la scambiano, la propagandano, si procurano i distintivi che essa lancia (dalla stella di sceriffo a inutili e sciocchi portafortuna) e soprattutto assorbono un linguaggio ed uno spirito di violenza, di astratta passione avventurosa che li allontanano dalla vita reale e rendono vani gli sforzi dei genitori e degli educatori per fare di loro dei buoni cittadini.

L'organizzazione della stampa per ragazzi a carattere commerciale o a carattere ideologico antidemocratico è potentissima: ad essa non corrisponde ancora, nè per ampiezza, nè per varietà di forme, nè

per differenziazione di scopi, una stampa democratica destinata ai ragazzi ed alle loro guide.

Di qui la necessità che alla stampa ed a tutti i problemi che essa comporta sia destinata un'attenzione particolare e che vi siano dedicati sforzi pazienti, costanti e tenaci.

L'Associazione Pionieri d'Italia produce poche pubblicazioni, che possono essere distinte in

a) pubblicazioni per i dirigenti, i capireparto e gli educatori in genere;

b) pubblicazioni per tutti i ragazzi.

Tratteremo innanzitutto del primo tipo di pubblicazioni e della loro utilizzazione.

### *LA REPUBBLICA DEI RAGAZZI*

LA REPUBBLICA DEI RAGAZZI è il titolo della rivista mensile destinata a tutti i dirigenti ed a tutti i capireparto.

Non si può dirigere bene un reparto, non si può occuparsi con qualche frutto di organizzazione dei ragazzi se non si segue costantemente, se non si studia attentamente la REPUBBLICA DEI RAGAZZI, che è un sussidio indispensabile per tutti i settori della vita del reparto.

La REPUBBLICA DEI RAGAZZI segue mese per mese l'attività dell'Associazione Pionieri d'Italia, illustrando le iniziative maggiori che vanno prese nel pe-

riodo in cui esce, dando consigli organizzativi, fornendo esempi organizzativi di ogni genere, realizzando, cioè, un continuo SCAMBIO DI ESPERIENZE tra i dirigenti locali dei pionieri.

La REPUBBLICA DEI RAGAZZI pubblica ogni mese nuovo materiale organizzativo: schemi di giochi, di lavori, di costruzioni; esempi di realizzazioni; schemi di racconti; schemi di esercizi e gare sportive; nuove canzoni; materiale per filodrammatiche e per cori; rubriche pedagogiche, didattiche e tecniche.

Insomma, mese per mese, la REPUBBLICA DEI RAGAZZI fornisce ai dirigenti dei ragazzi ed agli stessi capireparto gli elementi indispensabili della tecnica educativa che ci deve consentire di radunare e far agire i ragazzi senza forzare le loro qualità naturali, senza soffocare i loro bisogni, senza annoiarli, senza commettere errori di misura nel linguaggio e nell'organizzazione, per cui si fanno fare ai ragazzi « cose più grandi di loro » e si parla ad essi come se essi non fossero « ragazzi » ma uomini e donne.

### *Il notiziario API*

Il Notiziario API è invece un bollettino di direttive e di consigli nel quale le singole attività, in relazione al Calendario dell'API, vengono analizzate e suscitate. Esso è destinato ai dirigenti provinciali dell'API e delle organizzazioni che si occupano dei ragazzi.

### *Gli opuscoli ed i manuali*

L'API ha già prodotto, o sta preparando, numerosi opuscoli e manuali a carattere pratico e tecnico-organizzativo e certamente andrà sempre più intensificando questo aspetto della sua attività produttiva. Un opuscolo è stato dedicato agli sport, un altro ai giochi, un terzo ai saggi ginnici, un quarto alle costruzioni e così via.

Ogni aspetto particolare della vita dell'API sarà oggetto di un opuscolo speciale, e la raccolta completa degli opuscoli costituirà un MANUALE per educatori ed organizzatori ben più vasto e completo del presente.

E' necessario perciò che in nessun reparto manchino gli opuscoli dell'API. E' necessario che i dirigenti di reparto ricorrano ad essi con frequenza e che contribuiscano essi stessi a migliorare quest'attività produttiva controllando nella pratica l'efficacia delle indicazioni fornite dagli opuscoli, indicando eventuali lacune, suggerendo operette particolari dedicate a particolari argomenti.

### *Per l'attività artistico-ricreativa*

In questo settore l'API ha un programma di pubblicazioni (alcune delle quali saranno forse già pronte quando questo manuale vedrà la luce):

- un opuscolo di canti patriottici e popolari;
- una raccolta di materiale per le filodramma-

tiche (commedie, favole sceneggiate, balletti, cantate ecc.).

Le esigenze in questo campo sono enormi: il movimento democratico comincia appena ora a fornire materiale utile per l'attività dei ragazzi. Le organizzazioni provinciali dell'API, accordandosi con le altre organizzazioni democratiche provinciali, possono contribuire concretamente alla costituzione di un patrimonio e di un repertorio nazionali sollecitando l'attività creativa degli scrittori democratici a rivolgersi anche a questo settore, preparando concorsi ecc. ecc.

### *IL « PIONIERE »*

Nel settore delle pubblicazioni destinate a tutti i ragazzi, tiene certamente il primo posto il PIONIERE, nato come SETTIMANALE DI TUTTI I RAGAZZI D'ITALIA.

Il PIONIERE può essere considerato non solo come uno strumento educativo (e come tale raccomandato ai genitori) ma anche come uno strumento organizzativo.

Alcune parti del PIONIERE, come ad esempio la pagina intitolata LA REPUBBLICA DEI RAGAZZI, sono concepite proprio per rispondere ad esigenze organizzative: in quella pagina, ad esempio, sono pubblicati ogni settimana giochi, schemi e modelli di costruzioni semplici e meno semplici, concorsi ecc., che un buon dirigente di ragazzi sa trasformare subito in iniziative pratiche, capaci di organizzare ed entusiasmare i ragazzi.



Cipollino e il PIONIERE sono ormai inseparabili. Il motto di Cipollino è « Sempre all'erta! »

### *Come un dirigente utilizza il PIONIERE*

*Un buon dirigente legge innanzitutto il PIONIERE da cima a fondo, e non solo per divertirsi, ma per essere in grado di controllare gli effetti del PIONIERE sui ragazzi, di verificare, per così dire, i rapporti che esistono tra il PIONIERE e i ragazzi.*

*Quali pagine sono seguite con più attenzione? Quali sono trascurate? Perché? Quali pregi trovano i ragazzi nel PIONIERE? Quali difetti? Di quali parti si lagnano?*

*Altri rapporti da verificare sono quelli tra i genitori ed il PIONIERE.*

*Che effetto fa sui genitori il giornale? Comprendono essi la sua azione educativa? Su quali questioni manifestano disaccordo? Quali errori commette, eventualmente, il giornale?*

*Solo i dirigenti locali dei pionieri possono realizzare un rapporto intimo e costante tra il giornale, i lettori e le famiglie, che possa rendere la redazione sensibile ai bisogni, alle critiche alle esigenze del pubblico; che possa cioè perfezionare il PIONIERE come strumento educativo.*

*Un buon dirigente utilizza i suggerimenti organizzativi del PIONIERE, insegna al suo reparto le canzoni che il PIONIERE pubblica, non lascia andare perduto nulla del materiale organizzativo ed educativo del giornale.*

*Un buon dirigente usa la sua fantasia per legare continuamente il giornale alla vita dei ragazzi: se si fanno delle maschere per Carnevale, perchè non fare*

le maschere coi personaggi del PIONIERE? E perchè non trasformare un romanzo del PIONIERE in un racconto recitato, per la filodrammatica? La cosa è semplice: si assegnano ai ragazzi le parti dei personaggi del romanzo, si scelgono gli episodi più facili da rappresentare e si realizzano sulla scena senza preoccupazione eccessiva dei mezzi scenici, fidando nel dialogo, nei costumi improvvisati e... nella fantasia del pubblico.

*Un buon dirigente prende spunto dagli argomenti scientifici organizzati dal PIONIERE per organizzare delle « ricerche » da parte del suo reparto.*

*Un buon dirigente lega continuamente il PIONIERE alla vita del reparto, alle sue manifestazioni: il PIONIERE non deve mancare in nessuna festa, in nessuna recita, deve diventare una bandiera festosa, sempre presente con i suoi cartelloni, con i suoi personaggi buffi ecc.*

### LE STAFFETTE DEL PIONIERE

L'elemento fondamentale dell'influenza del PIONIERE sulla vita del reparto è la DIFFUSIONE del giornale.

La diffusione del PIONIERE è un'occasione settimanale per organizzare, avvicinare, interessare i ragazzi. Quando mancasse ogni altro motivo organizzativo, il PIONIERE costituisce un legame costante, un filo nel quale c'è sempre corrente (una volta alla settimana). Se la sua diffusione è bene organizzata, tale organizzazione può in certi momenti diventare

l'ossatura, la struttura essenziale di un'organizzazione assai larga di ragazzi.

Inoltre i ragazzi sono assai meglio disposti ad amare le cose che **ESSI STESSI FANNO**: ed essi tanto più ameranno il **PIONIERE** quanto più saranno fatti partecipare alla diffusione del giornale, quanto più impareranno a considerarla un'attività importante, che può aiutare ad espandere l'influenza del reparto, che può chiamare altri ragazzi nelle file dei pionieri.

Il **PIONIERE** è dei ragazzi: i ragazzi devono diffondere il **PIONIERE**.

Ecco come nasce l'organizzazione delle **STAFFETTE DEL PIONIERE**.

*Che cosa sono le STAFFETTE?*

Le **STAFFETTE DEL PIONIERE** sono i ragazzi che si incaricano della diffusione del **PIONIERE** nel loro quartiere, nel loro rione, nella loro strada, nel loro villaggio, in una certa cascina: in una qualsiasi località ben determinata.

*La « carta » delle staffette*

Bisogna aiutare il gruppo delle staffette del **PIONIERE** a realizzare una piantina topografica della zona in cui esso diffonde il **PIONIERE**.

Nella piantina le **STAFFETTE** segneranno i cortili o i singoli caseggiati della zona. La piantina può essere esposta in permanenza nella sede del reparto o del gruppo e su di essa le **STAFFETTE** segnano

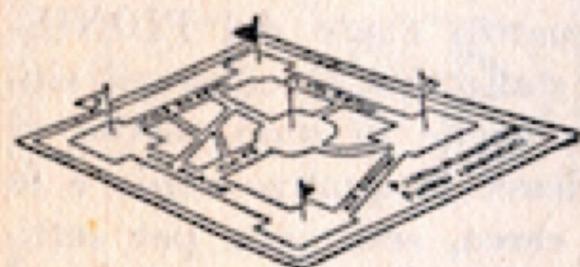
con la bandierina del loro reparto (una bandierina di carta con i colori del reparto) i cortili o le case in cui il PIONIERE è penetrato; segnano con una bandierina di altro colore i cortili o le case in cui il PIONIERE non è ancora penetrato.

#### *La « liberazione » dei cortili*

A questa piantina può essere legata l'effettuazione di un gioco organizzativo che interesserà moltissimo i ragazzi e darà alla loro attività di diffusori il sapore ed il gusto di una bella avventura: il gioco della « liberazione ».

Un cortile è « liberato » quando si riesce a vendere in esso almeno una copia del PIONIERE. Una casa è liberata quando su di essa si può piantare idealmente la bandierina del reparto: anzi, sulla piantina, la bandierina potrà essere piantata davvero, non senza qualche solennità.

Tutto un villaggio, tutto un quartiere è « liberato » quando non è rimasto un cortile, non è rimasta una casa chiusa completamente al PIONIERE.



La « pianta dei cortili »: sui cortili nei quali si vende il PIONIERE si issa la bandierina del reparto (una spilla e un cartoncino colorato); una bandierina nera segna i cortili nei quali il PIONIERE non è ancora penetrato. La parola d'ordine è: Liberare tutti i cortili

Il gioco della « liberazione » viene condotto e organizzato collettivamente dalle STAFFETTE, sotto la

guida del dirigente. Ogni gruppo del reparto può e deve avere il suo GRUPPO DI STAFFETTE: fossero anche due, tre soli ragazzi a farne parte.

L'attività delle STAFFETTE deve essere seguita da tutto il reparto: vi si deve dare rilievo nei giornali murali, nel « diario di bordo », nelle feste e nelle manifestazioni.

### *Il « ruolino di marcia »*

Ogni « staffetta » si prepara il suo « ruolino di marcia », nel quale annota:

— tutte le case della strada che gli è affidata per la diffusione;

— casa per casa le copie che vi diffonde abitualmente ed il nome del ragazzo che le riceve;

— le case in cui ancora non riesce a diffondere il PIONIERE.

L'ambizione di una « staffetta » è quella di « liberare » tutti i cortili, tutte le case della sua zona; ma non si scoraggia se non vi riesce.

Un'altra ambizione della « staffetta » è di creare altre « staffette ». Se per esempio in un solo cortile la « staffetta » diffonde quattro copie del PIONIERE, non è bene che la « staffetta » le consegna singolarmente: è meglio che anche in quel cortile vi sia una « staffetta » che riceve le quattro copie e le consegna, e naturalmente cerca, settimana per settimana, possibilmente di aumentare quel numero.

Si viene così a creare una « scala » di staffette:

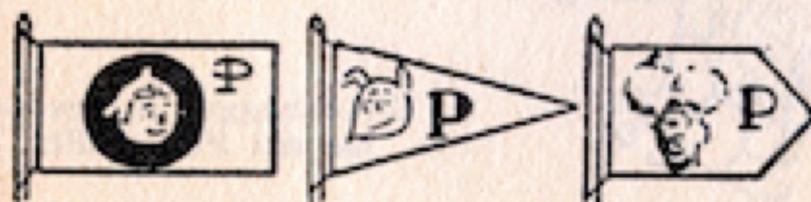
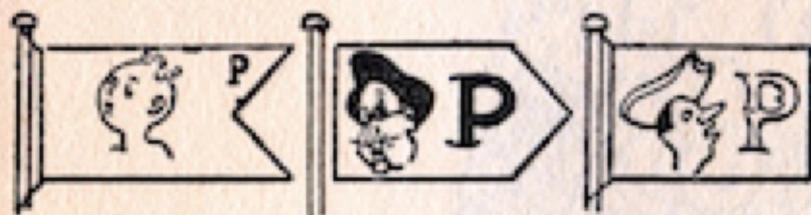
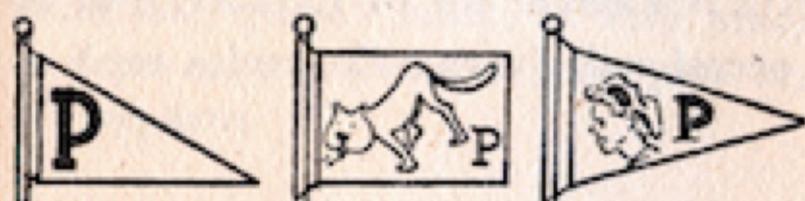
- le staffette di cortile o di caseggiato;
- le staffette di strada;

— le staffette di quartiere (i ragazzi che ad un certo punto possono prendere la direzione del gruppo di staffette).

### *La bandiera delle « staffette »*

Il gruppo delle staffette ha una sua bandierina, con i colori del reparto e con la scritta: STAFFETTE DEL PIONIERE.

La bandierina viene portata nelle feste, nei cortei, nelle manifestazioni, nei campeggi, nelle gite: perchè la « staffetta » resta « staffetta » dovunque, e pensa sempre in che modo quella determinata occasione ed iniziativa possano giovare alla sua attività di staffetta.



Le bandiere delle «Staffette del Pioniere»

### *Il distintivo del PIONIERE*

Il distintivo del PIONIERE è costituito da un piccolo rettangolo di metallo che reca i colori nazionali e l'immagine di Cipollino (un buffo eroe del giornale) che alza una grande P, l'iniziale del titolo del giornale.

Il distintivo del PIONIERE deve essere dato a tutti i ragazzi che ne facciano richiesta, siano o no pionieri o staffette: esso è il segno di un'amicizia e di un legame organizzativo più elastici, più larghi.

### *Iniziative particolari*

Di altre iniziative particolari in relazione con il PIONIERE si dirà nel corso del manuale, quando si parlerà della Festa Nazionale del PIONIERE e di attività ricreative occasionali (carnevale, recite ecc.).



Striltonaggio in costume del PIONIERE

### *Le raccolte della stampa*

Ogni reparto deve collezionare e conservare la raccolta del PIONIERE, della REPUBBLICA DEI RAGAZZI, degli opuscoli e di ogni altra pubblicazione dell'API: sono questi i primi elementi di una BIBLIOTECHINA API che in futuro potrà prendere altre dimensioni.

La responsabilità di queste raccolte può essere affidata al bibliotecario o ad un altro ragazzo, che sarà chiamato l'« Archivista », e curerà anno per anno che le raccolte vengano rilegate, che i numeri perduti vengano procurati, ecc.

Potete insegnare all'archivista anche a « schedare » il suo materiale, cioè a tenere nota, in un suo quadernetto, dei romanzi, racconti ecc. pubblicati dal PIONIERE, degli argomenti trattati dalla REPUBBLICA DEI RAGAZZI: egli farà, cioè, l'indice dei materiali. Questo indice vi sarà sempre utile per ritrovare subito qualcosa che può servire all'attività del reparto.

## CAPITOLO XII

### LA GITA

La gita di un reparto di pionieri o di un gruppo di ragazzi deve avere sempre una meta precisa, uno scopo preciso. Il dirigente deve sapere con esattezza se sta portando a spasso i ragazzi per fare con loro un po' di moto o se si propone di utilizzare l'occasione e le circostanze della gita per uno scopo particolare, e deve saper preparare e condurre la gita in modo che essa possa dare i suoi frutti.

#### *La meta*

Quali possono essere le mete di una gita?

Vi possono essere diversi tipi di mete:

*Mete culturali*: un museo, un monumento famoso, una città, un avvenimento interessante.

*Mete patriottiche*: una località nella quale si conservano memorie storiche o nella quale sono avvenuti episodi della guerra di liberazione, delle guerre del Risorgimento, la casa di un grande patriota ecc.

*Mete ricreative*: uno spettacolo particolarmente

interessante, una partita di calcio, una fiera, una mostra, una festa.

*Metete « esplorative »*: la visita ad un bosco, ad una montagna, ad una fabbrica durante una « ricerca »; la visita al luogo dove si terrà il campeggio estivo o la colonia, e così via.

I diversi tipi di « gite » esigono diversi comportamenti per quello che riguarda la preparazione e la condotta della gita stessa. Per fare solo qualche esempio: se accompagnate il vostro reparto, od un gruppo di ragazzi, a una « fiera », non avete un bisogno particolare di prepararvi elementi per l'orientamento, come se li accompagnaste in un bosco; se li portate a visitare un bosco, non avete gli stessi problemi di quando li accompagnate a visitare i luoghi della guerra partigiana, in cui vi dovrete far accompagnare da qualche partigiano che li abbia combattuto e che possa raccontare ai ragazzi, sul posto, come sono avvenuti i fatti.

### *La preparazione della gita*

Una gita va preparata in tutti i particolari:

**BISOGNA STUDIARE IL PERCORSO** e tracciarne una cartina, anche se la gita non è una passeggiata a piedi ma uno spostamento con mezzi di trasporto: su quella stessa cartina, dopo la gita, potrete fare assumere ai ragazzi, osservazioni utili e la esperienza vi servirà, in ogni caso, per le gite seguenti.

**BISOGNA STUDIARE L'ORARIO**, ossia prepa-

rare un programma della gita studiato nei particolari di tempo. Può darsi che, a gita effettuata, dovrete constatare che avevate diviso il tempo in modo arbitrario, che avete dovuto dare più tempo alla refezione, al riposo o ad un altro momento della gita stessa: ma l'esperienza, soprattutto se sarete abbastanza elastici e critici nei confronti dei vostri orari, vi insegnerà presto a preparare orari concretamente rispondenti alle esigenze dei ragazzi e della gita. Bisogna perciò, dopo la gita, rifare l'orario e confrontarlo con quello che si era preparato e studiare, con l'aiuto dei ragazzi stessi, gli errori commessi.

**BISOGNA STUDIARE IL PROGRAMMA** in modo che la gita non sia troppo piena di avvenimenti nè troppo vuota, nè faticosa per i ragazzi, nè fastidiosa. I particolari del programma vanno studiati ad uno ad uno attentamente, e i problemi che si presentano risolti in anticipo: i ragazzi mangeranno sul posto, troveranno da mangiare o devono portarsi la refezione da casa? Che cosa si deve consigliare di portare, in relazione al luogo nel quale ci si reca? Se è un bosco, siete sicuri che ci sarà l'acqua? Avete segnato nel programma due ore per giocare: benissimo, ma a che cosa giocheranno i ragazzi? Che cosa dovete portare da casa per assicurare lo svolgimento dei giochi?

Se andate ad assistere ad una partita, dovete esservi procurati i biglietti in anticipo. Se andate a visitare un museo, dovete esservi assicurata l'assistenza di una guida. E non abbiamo citato che alcuni problemi, tanto per fare degli esempi.

## *L'esecuzione*

La gita più bella, più facile da organizzare e dalla quale si possono ricavare i risultati migliori resta l'escursione a piedi, verso una meta abbastanza vicina. Bisogna dare a questa gita il carattere di una « esplorazione » e, dopo aver studiate attentamente le distanze, ed il percorso, tener conto:

— dei luoghi particolarmente interessanti che incontrerete; dove sarà necessario fermarsi per mostrare questa o quella cosa interessante;

— dello stato delle strade: dove dovrete far marciare i ragazzi in fila indiana, dove dovrete dividerli a gruppi e nominare dei capigruppo, dove li potrete far riposare;

— delle sorgenti o fontane che potete incontrare;

— delle località dove dovette, per qualsiasi motivo, raddoppiare la vigilanza perchè la gita si svolga senza incidenti.

In generale non potete pretendere di tenervi continuamente i ragazzi attaccati come pulcini alla chioccia: voi però saprete prima dove siete abbastanza al sicuro dai pericoli per poter permettere ai ragazzi di giocare liberamente, o di compiere qualsiasi esercizio per il quale avete organizzato la gita (osservazione delle piante, dei fiori, degli uccelli; esercizi per l'orientamento; giochi classificati come « grandi giochi »). Inoltre, potete mantenere il controllo su tutti i ragazzi

— per mezzo dei capigruppo;

— per mezzo delle staffette;

— per mezzo del « richiamo », un tipo di grido che avrete fissato in precedenza.

### *Come si anima la marcia*

La marcia si anima:

— con l'osservazione delle località attraversate;

— con l'« urlo »: mentre si cammina in fila indiana, il capofila lancia il grido e i ragazzi rispondono l'uno dopo l'altro, dal capofila all'ultimo della fila e ritorno;

— col « telefono »: il capofila passa parola al ragazzo che lo segue, e questo al successivo fino all'ultimo della fila; per questo mezzo potete dare avvertimenti, consigli, informazioni;

— con le « canzoni »: state allora attenti a non far cantare canzoni che, con il loro ritmo, obblighino ad un passo troppo affrettato o troppo strascicato. Non fate cantare i ragazzi in salità o durante le discese ripide, ma solo in pianura, quando il canto aiuta la marcia e non la disturba. Non pretendete però che i ragazzi cantino sempre: dovete essere abbastanza sensibili da capire quando il canto può essere un'espressione della gioia collettiva e quando invece sarebbe motivo di fatica.

### *Pronto soccorso*

Un reparto che si sposta deve sempre portare con sè una cassetta di pronto soccorso con i sussidi sanitari essenziali: cotone idrofilo, disinfettante e così

via. Una coppia di ragazzi sarà responsabile di questo servizio e voi dovete saper usare della cassetta o disporre di qualcuno che sappia compiere le semplici operazioni di un pronto soccorso: meglio se gli stessi ragazzi si sanno servire della cassetta. Anche qui, senza incorrere in esagerazioni ridicole, bisogna usare la massima attenzione e la massima serietà: una semplice sbucciatura deve essere curata con prontezza, e il reparto deve poter vedere in questo una prova di buona organizzazione.

### CAPITOLO XIII

## LA SCUOLA

Nei paesi a più alta civiltà democratica i ragazzi sono chiamati a collaborare al buon andamento della scuola e degli studi in tutti i settori: da quello organizzativo a quello dei programmi, a quello delle manifestazioni pubbliche, a quello della disciplina della scuola. La vita democratica nella scuola è assicurata spesso per mezzo dell'Associazione dei Pionieri, che diventa un sussidio prezioso per gli insegnanti, perchè educa i ragazzi all'autodisciplina, al senso di responsabilità, ed organizza, anche fuori della scuola, attività che continuano e approfondiscono l'opera educatrice della scuola.

Da noi non è così, e benchè molti insegnanti, per amore della scuola stessa e per effetto della loro appassionata dedizione ai problemi della pedagogia e della didattica moderne, organizzino la vita democratica dei ragazzi all'interno della scuola, creando ed organizzando con pazienza la collaborazione dei ragazzi alla vita della scuola ed al successo dell'educazione, il sistema scolastico mette un freno a tale

collaborazione. I ragazzi non sono portati a considerare la scuola come cosa propria, a comprenderla come un collettivo al cui successo sono tutti ugualmente impegnati. I genitori non sono sollecitati a collaborare con gli insegnanti, ed i contatti tra scuola e famiglia sono occasionali, casuali, infrequenti ed in generale, come lamentano gli stessi insegnanti, infruttuosi.

Infine il rapporto tra la scuola e la vita sociale non è oggetto di nessuna cura particolare e le gravi fratture che esistono all'interno della nazione si ripercuotono pericolosamente all'interno della scuola, tra la scuola e la vita, tra la scuola e la famiglia.

### *L'atteggiamento dell'API*

Nei confronti del problema nazionale della scuola l'atteggiamento dell'API è quello dei partiti e delle organizzazioni democratiche, ivi compresa l'Associazione per la Difesa della Scuola, sorta per organizzare i rapporti tra gli insegnanti ed il paese, per suscitare iniziative in difesa e per lo sviluppo di una concezione e di una pratica democratiche della scuola.

Provincialmente e localmente i dirigenti dell'API debbono mantenere costanti rapporti di lavoro con le organizzazioni per la Difesa della Scuola, comunque si chiamino: debbono saper realizzare rapporti costanti con gli insegnanti e con i dirigenti scolastici, per ottenerne consiglio ed aiuto nello svolgimento della loro attività educativa.

## *I pionieri e la scuola*

La PROMESSA impegna i pionieri ad essere scolari diligenti, studiosi e disciplinati: l'API insegna ai ragazzi ad amare la scuola, ad amare la conoscenza, ad amare i libri, a considerare la scuola come un centro della loro formazione, importante quanto la famiglia.

Questo amore della scuola e della conoscenza l'API lo organizza con diverse iniziative:

— con la FESTA DEL RITORNO A SCUOLA (di cui si parlerà in un capitolo apposito);

— con il CONCORSO PER LA MIGLIORE PAGELLA (di cui si parla più oltre in questo stesso capitolo);

— con la formazione di GRUPPI DI STUDIO;

— con l'aiuto alla compilazione di GIORNALI DI SCUOLA;

— con OGNI FORMA DI AIUTO ORGANIZZATO ALLA VITA DELLA SCUOLA, PER SUSCITARE L'INTERESSE DEI GENITORI NEI RIGUARDI DEI PROBLEMI DELLA SCUOLA;

— CON PARTICOLARI INIZIATIVE IN RELAZIONE AGLI STUDI DEI RAGAZZI.

### *Il concorso per la migliore pagella*

Tale concorso può essere organizzato da uno o più reparti (quando la scuola interessi ragazzi di più reparti nella stessa località) in forma differenziata tra

gli scolari delle scuole elementari e gli studenti delle tre prime classi medie.

Il concorso può essere trimestrale o annuale e vi possono partecipare tutti i ragazzi, iscritti o non iscritti all'API.

Il concorso viene organizzato in modo che non vi partecipino solo i ragazzi sicuri di ottenere buoni voti: è bene istituire premi diversi, per i migliori voti in senso assoluto, per il migliore contegno a scuola, per le migliori prove di buona volontà, per i risultati migliori da un trimestre all'altro, per le diverse materie.

Il concorso insomma va studiato in modo che non si presenti ai ragazzi come un « terreno di caccia » dei primi della classe, ma divenga un incentivo per tutti e riservi delle probabilità a tutti e contribuisca a creare una figura nuova dello « scolaro migliore »: lo scolaro che fa tutto il possibile, che aiuta i compagni, che sa correggere i propri errori e migliorare le proprie qualità.

I concorsi si organizzano con la partecipazione dei genitori e degli insegnanti che accettano di far parte della giuria.

### *I Gruppi di studio*

Tra i ragazzi delle elementari superiori e gli studenti delle scuole medie possono essere organizzati dei Gruppi di studio per lo studio collettivo, ossia per lo studio collettivo delle materie scolastiche.

Bisogna chiarire subito che tali « gruppi » non devono e non possono diventare un mezzo per gli

scolari pigri di farsi fare i compiti dai migliori: il gruppo deve chiarire subito questo punto, e discuterlo con l'insegnante, che non può vedere di malocchio la formazione del « gruppo ».

Su ogni « compito scritto » vi può essere una discussione preventiva, uno studio in comune; ma la esecuzione dovrà restare, in generale, assolutamente individuale. Non così, com'è ovvio, per le esercitazioni orali, nelle quali l'aiuto reciproco non può incoraggiare in nessun modo la cattiva volontà, e riesce invece un utile stimolante.

Il reparto deve incoraggiare la formazione dei « gruppi di studio », ma non deve in alcun modo sovrapporsi al compito della scuola: i ragazzi, in questa attività, devono essere incoraggiati, ma devono agire da soli, in accordo con i loro insegnanti.

I « gruppi di studio » educano al lavoro collettivo, al senso di solidarietà e di fraternità.

### *I giornali di scuola*

Giornalini di scuola, o di classe, possono essere compilati, fuori della scuola, d'accordo con i dirigenti scolastici: e tanto meglio se l'idea verrà accolta dall'insegnante al punto che il « giornalino di scuola o di classe » diventi una attività interna della scuola. A patto, naturalmente, che il « giornalino » conservi la sua fisionomia. Esso deve essere uno strumento di educazione democratica. I ragazzi tengono in esso una cronaca degli avvenimenti scolastici e sono lasciati liberi di giudicare ciò che ri-

guarda gli studi, la disciplina, il buon andamento della scuola.

Tali giornalini possono diventare, se bene usati, fecondi sussidi per gli stessi insegnanti, che vi possono controllare l'efficacia del loro insegnamento: essi abitmano il ragazzo a osservare con occhio critico il suo lavoro ed il suo mondo di scolaro, ad esprimere le sue opinioni e le sue proposte, a superare il suo individualismo.

Il « giornalino » può essere un semplice foglio (grandezza protocollo, per esempio) scritto a mano da diversi ragazzi, o battuto a macchina se un compagno di scuola (o il reparto dell'API) ne possiede una.

#### *Altre forme di aiuto alla scuola*

Altre forme di aiuto che l'organizzazione dei ragazzi può fornire alla scuola sono:

— l'intervento dei ragazzi e delle famiglie nella soluzione di problemi tecnico-organizzativi della scuola (riparazioni all'edificio, acquisto di materiale didattico, richieste e proposte all'Amministrazione Comunale od allo Stato, ecc.).

— la discussione pubblica di problemi che riguardano il buon andamento della scuola, promossa dall'API d'accordo con altre organizzazioni scolastiche;

— iniziative di carattere culturale in relazione a particolari materie di studio od in particolari circostanze. In questo campo, l'attività può essere vastissima. Alcuni esempi: nell'anniversario della scoperta

dell'America (che viene ricordato ogni anno nelle scuole, e che è materia di studio in diverse classi) il reparto può organizzare un « racconto » o un « incontro » su Cristoforo Colombo, pioniere del mare. Al centro del raduno, naturalmente, l'avvenimento storico, che viene presentato con poesie, quadri viventi, recite e proiezioni se si riesce ad ottenere del materiale adatto.

Nelle scuole si studia la storia locale: ed abbiamo già dato esempi di « ricerche » che il reparto può compiere in questo senso. Il reparto può anche portare i risultati della sua ricerca alla scuola, se gli insegnanti sono d'accordo.

Lo stesso per altre « ricerche »: sulla strada, sui mestieri, sulle fiabe e leggende locali, ecc.

Gli insegnanti sono giustamente gelosi della scuola di cui sono i custodi: essi però non possono respingere una collaborazione così utile e rispettosa dei diritti della scuola. I genitori, dal canto loro, avranno sempre più fiducia nell'API quanto più la vedranno occuparsi attivamente di aiutare la formazione e la educazione dei loro ragazzi.

## CAPITOLO XIV

### LA SOLIDARIETA'

Solidarietà è una parola lunga e difficile, e non è facile nemmeno il suo contenuto, in una società come la nostra, divisa in classi. L'educazione alla solidarietà è un elemento molto importante per l'educazione sociale dei ragazzi.

Tale educazione non deve avere nulla di astratto. Può anche darsi che i ragazzi siano educati alla solidarietà e non conoscano nemmeno questa parola, ma ne usino altri più semplici, come « aiuto fraterno », « amicizia » e così via.

L'API deve insegnare ai ragazzi il senso della solidarietà verso gli altri ragazzi, verso chi soffre, verso i lavoratori, verso tutti gli uomini concretamente, cioè guidandoli a compiere determinate azioni.

Il dirigente non deve mai perdere l'occasione per far esercitare ai ragazzi la solidarietà attiva.

#### *Verso i più piccoli*

Un reparto può esercitare la solidarietà verso i più piccoli divertendoli: preparando per loro recite, fiabe, giochi. I piccoli sono i futuri pionieri: i ragazzi

devono abituarsi a vedere in loro dei piccoli amici che hanno bisogno di loro molto spesso.

### *Verso i ragazzi bisognosi*

I pionieri possono esercitare la solidarietà verso i ragazzi bisognosi in molti modi:

— invitandoli alle loro manifestazioni;

— organizzando per loro un aiuto concreto in particolari occasioni (Natale e l'Epifania: raccolta di doni; l'inverno: raccolta di oggetti di vestiario; l'apertura delle scuole: libri e quaderni, oggetti di cancelleria; le vacanze: colonie, campeggi, gite). Questo AIUTO non deve mai essere frainteso, non deve mai diventare CARITA' nè per chi lo offre, nè per chi lo riceve: deve essere semplicemente una manifestazione di amicizia e di fratellanza. Chi dà non deve sentirsi un privilegiato, ma uno che compie il proprio dovere;

— visitando i ragazzi ammalati e portando loro giornali, libri, frutta e dolci (naturalmente secondo il tipo di malattia!);

— aiutando in ogni modo i figli dei disoccupati, dei lavoratori in sciopero, dei lavoratori costretti all'inazione dalla serrata, ecc.

### *Verso i lavoratori*

Nel nostro Paese si svolgono dure lotte sociali. Spesso la forma che esse assumono, gli incidenti che ne nascono, e qualche volta le tragedie a cui dà luogo la loro repressione, costituiscono capitoli violenti e

decisivi per la formazione dei ragazzi. Ai ragazzi la nostra società non risparmia visioni tristi e tragiche, spettacoli antieducativi e violenti. Ma i ragazzi non vivono con gli occhi chiusi: essi vedono ciò che accade. E' giusto perciò guidarli a vedere, orientarli perchè capiscano ciò che vedono, soddisfare anche la loro naturale esigenza di intervenire. Se lo dovessero fare da soli, lo potrebbero fare in forme pericolose: potrebbero tentare cose più grandi di loro.

Perciò quando si svolgono in un centro lotte sociali di rilievo, il reparto deve intervenire ed organizzare la solidarietà dei ragazzi nelle forme migliori e più educative. Ciò è sempre accaduto spontaneamente.

I ragazzi possono partecipare alla raccolta di fondi o di viveri per gli scioperanti, per i licenziati, per tutte le categorie di lavoratori in lotta; possono recarsi a gruppi a visitarli nelle loro case.

L'attività del reparto in queste occasioni deve essere molto prudente ed oculata: deve proteggere il ragazzo da ogni eccesso, deve dargli modo di rendersi utile senza danneggiare sè stesso. In queste occasioni, tuttavia, è bene far agire solo i ragazzi più grandi. Le forme più varie possono essere suggerite dagli stessi episodi della lotta in corso.

### *Verso tutto il popolo*

Vi sono occasioni tristi in cui disgrazie si abbattano su tutta la popolazione di un centro, cittadino o rurale: disastri e calamità, inondazioni, grandinate e così via. In queste occasioni il popolo spon-

taneamente unisce i suoi interessi e mette mano alla difesa: bisogna salvare i raccolti, o ospitare gli infortunati, o comunque intraprendere un lavoro collettivo. I ragazzi si mescolano ai grandi: più stupiti e più spauriti, ma meravigliosamente capaci di dare il loro contributo all'opera comune. Il reparto dei pionieri interviene in queste occasioni per organizzare l'attività dei ragazzi nell'aiuto collettivo, nelle forme più utili e più adatte.

In questo modo l'API educa i ragazzi a sentirsi parte della famiglia popolare, a comprendere il significato della solidarietà come lotta comune contro le difficoltà e le avversità.

## CAPITOLO XV

### IL LAVORO

Non è possibile concepire una giusta educazione se essa non è anche educazione al lavoro, cioè alla forma più alta di partecipazione alla vita sociale.

La principale utilità del lavoro non sta solo nel contributo che esso dà allo sviluppo fisico dell'individuo, ma soprattutto nel fatto che esso aiuta lo sviluppo psichico, spirituale, e prepara non solo alla vita comune, ma anche ad affrontare serenamente i problemi della vita personale.

**L'API EDUCA INNANZITUTTO I RAGAZZI AL RISPETTO DEL LAVORO, SIA FISICO CHE INTELLETTUALE.**

In secondo luogo l'API EDUCA AL LAVORO CREATIVO. Il lavoro creativo è possibile quando il ragazzo ama il lavoro, quando trova in esso soddisfazione, ne comprende l'utilità e la necessità e scorge in esso un mezzo per manifestare la sua personalità ed il suo talento.

### *Gli aspetti più semplici del lavoro.*

Gli aspetti più semplici del lavoro, nella vita del reparto, si incontrano nel gioco, attraverso il gioco: i pionieri rispondono dell'integrità degli attrezzi da gioco, della loro pulizia, dell'ordine nella manutenzione.

Lo stesso si deve dire per gli attrezzi sportivi, per i mobili della Sede, per il locale nel suo insieme.

Queste semplici attività devono essere presentate come forme di lavoro, e come lavori che devono essere compiuti con orgoglio, perchè sono utili al reparto e contribuiscono al suo successo.

I lavori più semplici in una sede possono essere:

- togliere la polvere ai mobili;
- fare la pulizia della stanza (o dei locali se sono più d'uno);
- tenere ordine sui tavoli, negli scaffali, negli armadi;
- ornare la sede di ritratti, quadretti, ecc.

### *Come si abbellisce la sede*

Un'attività lavorativa molto importante deve essere considerata quella dell'arredamento e della decorazione della sede.

La sede non deve essere solo un luogo pulito ed ordinato (e, naturalmente, « utile » cioè bene attrezzato): deve essere anche un luogo « bello ». E se non lo è bisogna farlo diventare tale, perchè educi anche con il suo aspetto alla fiducia, all'ottimismo, al senso della bellezza, al gusto.

Non occorrono molti elementi per abbellire una sede. Indichiamone alcuni:

— Scritte colorate, su carta o cartone, che riproducano il motto e la parola d'ordine dell'Associazione;

— le bandiere del reparto, dei gruppi, delle «staffette», disposte con senso decorativo;

— decorazioni colorate, che abbiano per base i colori del reparto;

— il ritratto del personaggio che dà il nome al reparto, o altra immagine se non si tratta di una persona;

— il giornale murale;

— qualche grande fotografia che ricordi un avvenimento particolarmente importante della vita del reparto;



Un «laboratorio artistico» per preparare giornali murali, striscioni, scenari, volantini pubblicitari per il «Pioniere», ecc.

— una decorazione composta con la testata del PIONIERE, o una buona riproduzione di un personaggio del PIONIERE, o meglio ancora del distintivo del PIONIERE.

L'arredamento non dipende solo dal gusto, com'è ovvio: spesso il gusto ha l'ultima parola, e le altre, quelle che contano, vengono pronunciate dalla... scarsità di quattrini. Però bisogna tener conto che il reparto può vivere per molti anni in quella sede: anno per anno il reparto può mettere in programma un miglioramento dei suoi arredi. Un anno un nuovo scaffale per i libri; un'altr'anno sedie o panche nuove; un terzo anno una scrivania meno vecchia... e così via: la sede si fa bella anno per anno, e il « diario di bordo » annota con piacere i cambiamenti.

### *L'attività creativa*

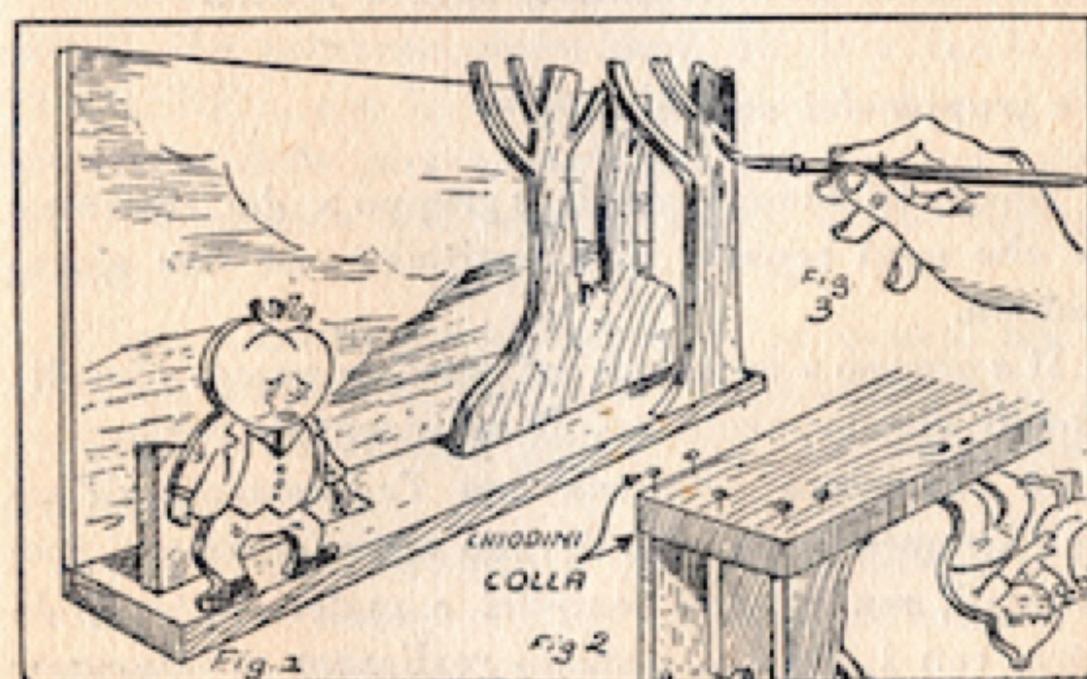
Ogni attività del reparto esige particolare attività creativa. Per le recite, bisogna preparare e affiggere manifesti, qualche decorazione per la scena; per le manifestazioni bisogna pensare all'addobbo della sala o del cortile in cui ha luogo... Lavoro, sempre lavoro. Per i lavori ed attività di questo genere, il reparto può formare un nucleo particolare di attivisti, il « Gruppo dei macchinisti » (ma non è il nome che importa: il nome può essere anche un altro). Il « Gruppo dei macchinisti » interviene per certi lavori fissi che bisognerà precisare bene, ricordando al

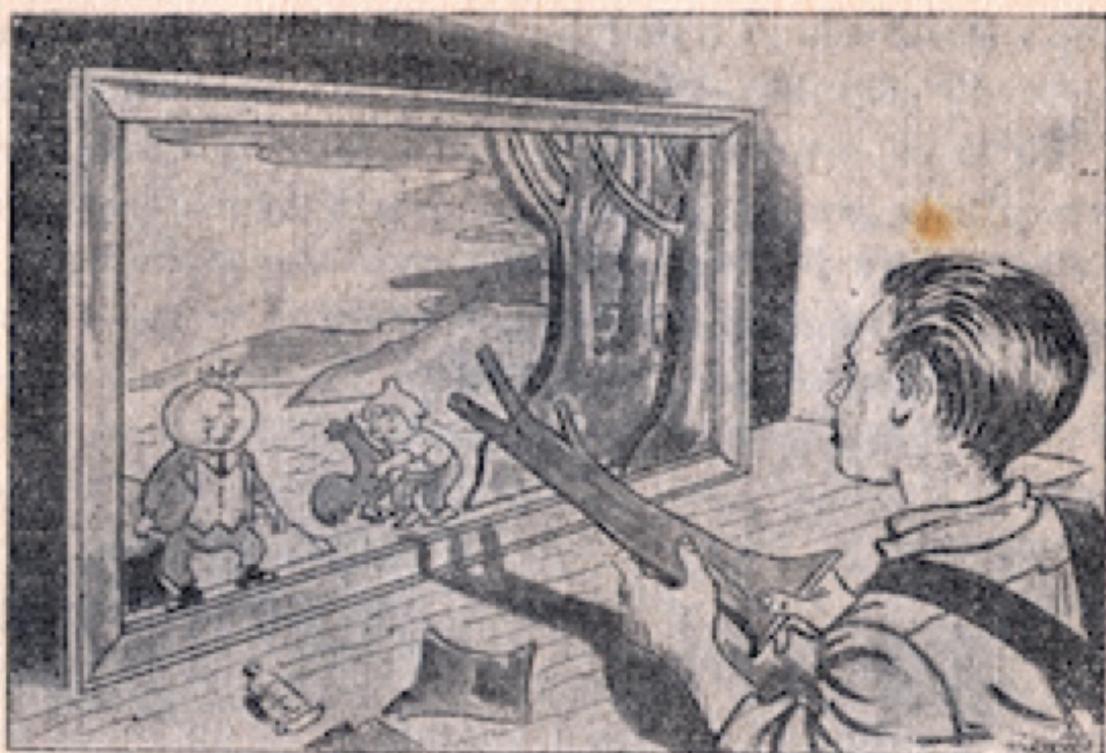
tempo stesso che **TUTTI** i pionieri devono avere un lavoro da compiere in relazione alle singole attività.

Ma il reparto, o gruppo di reparto, possono formare altri « gruppi di lavoro », per il lavoro creativo. Per esempio:

- il Gruppo costruttori;
- il Gruppo aeromodellisti;
- il Gruppo falegnami;
- il Gruppo meccanici e così via.

Naturalmente bisogna allora crearsi la possibilità di impiantare piccoli « laboratori », nei quali i pionieri abbiano a disposizione, ed imparino ad usare (sotto la guida di un buon operaio o di un buon artigiano) gli strumenti necessari per la fabbricazione dei prodotti che essi intendono realizzare.





Legno, cartone, colla, puntine, colori: ecco gli elementi con cui si possono fare dei bellissimi «quadri in rilievo» come quello che vedete. I singoli «pezzi» sono infissi nella base del quadro, larga a piacere.

### *Il « gruppo dei costruttori »*

Esemplifichiamo con il « gruppo » dei costruttori che ogni reparto può costituire con uno sforzo modesto.

Il « gruppo » comincia col darsi un nome, e sceglie il nome di uno scienziato, di un inventore celebre.

Il « gruppo » comincia con l'addestrarsi all'uso degli strumenti, che non devono essere strumenti specializzati, ma attrezzi semplici e materiali facili da usare, con i quali si possano realizzare prontamente

cose concrete: non si deve confondere questa attività con una vera e propria « scuola di mestiere ». La carta, il cartone, il legno, la latta, i chiodi, il fil di ferro, la colla, i colori: ecco il materiale essenziale. E gli strumenti: forbici, martelli, pennelli, tenaglie, righe e squadre, qualche morsa.

Che cosa fabbrica il « gruppo dei costruttori »?

Innanzitutto cose necessarie al reparto. Ve n'è un'indicazione ricchissima nell'opuscolo dedicato alle costruzioni nella « collana del PIONIERE »: dalla lanterna magica al calcio da tavola.

Il lavoro tende così ad arricchire la vita del reparto, ad attrezzare la sede ed i gruppi, a preparare strumenti ed attrezzi, giocattoli (oltre all'opuscolo citato, anche il PIONIERE pubblica spessissimo modelli e istruzioni per la fabbricazione di semplici giocattoli) che potranno essere usati per il « Natale del PIONIERE », per le mostre, per le premiazioni dei concorsi e delle gare e qualcuno, uno per ogni tipo, per il « museo » del reparto, se ne volete costituire uno.

(Non si tratta propriamente di un museo, ma di un campionario che può essere utilissimo per la ripetizione e l'eventuale perfezionamento delle stesse costruzioni).

In particolari circostanze gli oggetti costruiti, potranno anche essere venduti, o messi all'incanto, o usati per una lotteria, per una pesca.

### *Il gruppo delle cucitrici*



Il gruppo « ricamatrici » al lavoro

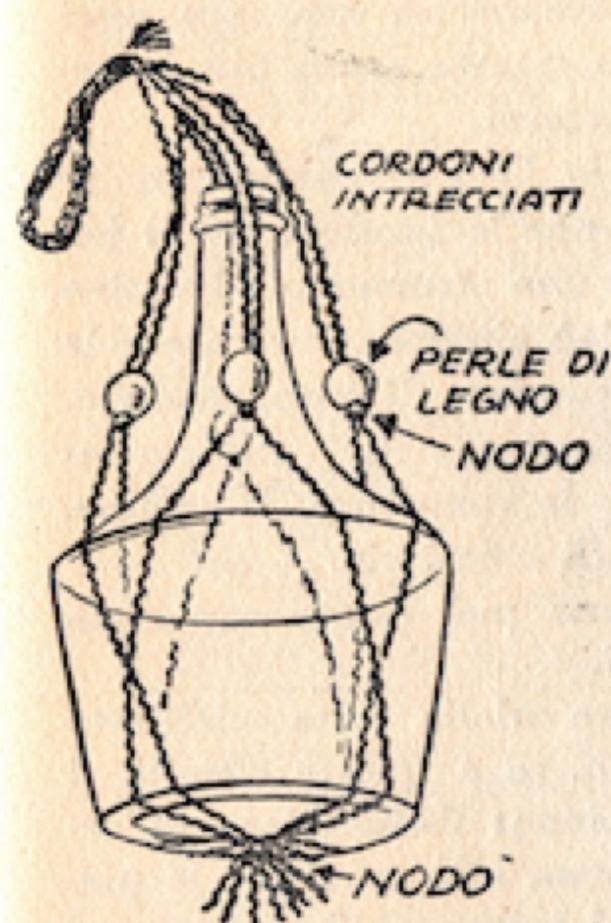
Un altro gruppo di lavoro che può essere costituito con uno sforzo modesto è il « gruppo delle cucitrici e ricamatrici ».

Le pioniere che lo costituiscono possono:

- ricamare le bandiere dei gruppi e del reparto;
- ricamare gli emblemi e scudetti dei gruppi sportivi e delle squadre di calcio;
- preparare gli addobbi per il palco, per il cortile in occasione di una festa;
- cucire oggetti di corredo per ragazzi bisognosi, per vecchi bisognosi ecc.

Non ci sarebbe nemmeno bisogno di aggiungere (ma questo è il luogo dove si può farlo con maggiore opportunità) che le pioniere non devono essere costrette a partecipare a questo gruppo e non ad altri. Nel « gruppo dei costruttori » trovano posto pionieri e

pioniere e lavorano insieme, se non è possibile costituire un gruppo maschile ed un gruppo femminile per la povertà delle attrezzature. Anche a scuola maschi e bambine lavorano insieme e le bambine non fanno solo cucito, ma costruiscono giocattoli, ecc.



Un portaffiori che le pioniere possono preparare facilmente



### L'orto.

Un altro lavoro a cui possono dedicarsi i pionieri e le pioniere (in campagna) è l'orto.

I ragazzi amano particolarmente questo lavoro,

e vi si dedicano con molta costanza e passione. Basta un piccolo appezzamento di terreno, per coltivarvi le verdure principali, dei fiori.

L'« orto dei pionieri » può essere diviso in zone che vengono assegnate a ciascun gruppo. In certe località sarà forse possibile creare un orto per ogni gruppo, e favorire anche in questo senso più impegnativo l'emulazione tra i ragazzi.

L'orto non dev'essere solo l'occasione per un lavoro collettivo, e un mezzo per la produzione di beni... commerciali: dev'essere uno strumento educativo anche in altro senso, deve cioè aiutare a conoscere la natura. L'orto dev'essere circondato di cure, studiato.

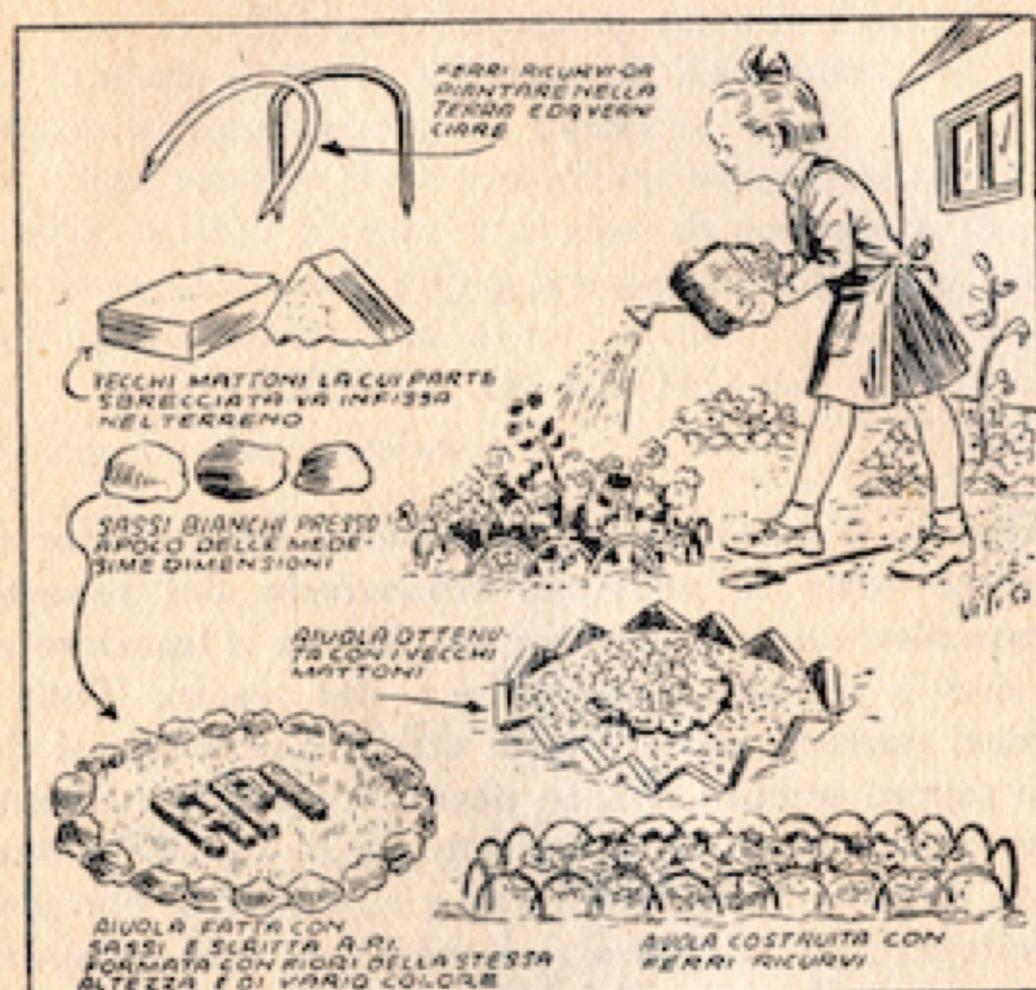
Sarà bene tenere un « quaderno dell'orto » e segnarvi tutti gli avvenimenti: la vangatura, la semina, la zappatura, i primi germogli e così via.

Meglio se questo quaderno può essere corredato con fotografie o con disegni.

Ogni piccolo particolare della vita dell'orto acquista un valore educativo, se a questa attività si dedica una sufficiente attenzione: l'educazione all'ordine, alla costanza nello sforzo, alla cura per le piccole cose, viene stimolata dal lavoro nell'orto.

Lasciate ai ragazzi un largo margine di libertà nella scelta delle culture, e anche nella condotta dell'orto, nel modo di lavorarlo.

Se riflettete bene, l'orto può diventare il centro della vita del reparto per un buon periodo di tempo e dare motivo a « ricerche », a « feste » e ad iniziative di ogni genere.



Al lavoro nell'orto dei pionieri. Una parte dell'orto può essere tenuta a giardino. Ecco come preparare delle semplici ed eleganti aiuole, con vecchi mattoni, sassi bianchi o ferri ricurvi

### La strada dei pionieri

In alcuni comuni democratici, l'esperimento è già stato attuato con molto successo. Il Comune ha affidato ai pionieri una strada, che è diventata la « strada dei pionieri » e così è stata denominata.

I pionieri prendono cura di quella strada, la abbelliscono, se ne occupano particolarmente nelle feste e così via.

## CAPITOLO XVI

### LA CACCIA AL TESORO

Questa denominazione fantasiosa ed avventurosa riassume tutte le attività... finanziarie del reparto. L'amministratore e cassiere si chiama « tesoriere »: ma non è il solo « cacciatore » del tesoro. Tutti i pionieri partecipano a questa attività, perchè essi devono sapere sempre che, se possono contare sull'aiuto delle organizzazioni democratiche, debbono contare prima di tutto sulle loro forze e sull'attività che sanno spiegare per procurarsi i mezzi di fare lo sport, di attrezzare la sede, il laboratorio, il campo di gioco, di realizzare gite e campeggi e così via.

La CACCIA AL TESORO dura tutto l'anno. Se ne parla in ogni riunione di gruppo, in ogni raduno di reparto. I gruppi che fanno la caccia migliore vengono citati sul giornale murale. I migliori « cacciatori » hanno menzioni onorevoli e sono premiati con incarichi particolari.

Per una buona « caccia » sono necessarie queste qualità:

- fiducia;
- fantasia;
- costanza.

Con la fiducia si affrontano tutte le difficoltà; con la fantasia si trova il mezzo di superarle; con la sostanza si applicano quei mezzi.

Ogni reparto deve escogitare sempre nuove forme, nuovi capitoli di quel romanzo di avventure che è la « caccia al tesoro ». Noi possiamo indicarne alcune, già sperimentate con ottimi frutti.

### *Il « sacco del pioniere »*



#### I « CACCIATORI DEL TESORO »

Il « sacco dei pionieri ». Una volta al mese si fa il giro delle case dove il « sacco » è stato collocato e si raccoglie carta straccia, ferri vecchi, scarti, vetri, ecc. Tutto per il « Tesoro dei pionieri ».

Le famiglie dei pionieri e degli amici dei pionieri tengono in casa un « sacco » per i rifiuti (il « sacco » può essere un cassone, un ripostiglio, un angolo del granaio). Nel « sacco » vengono gettati la carta strac-

cia, i vetri rotti, il ferro vecchio, ogni genere di rottami utilizzabili.

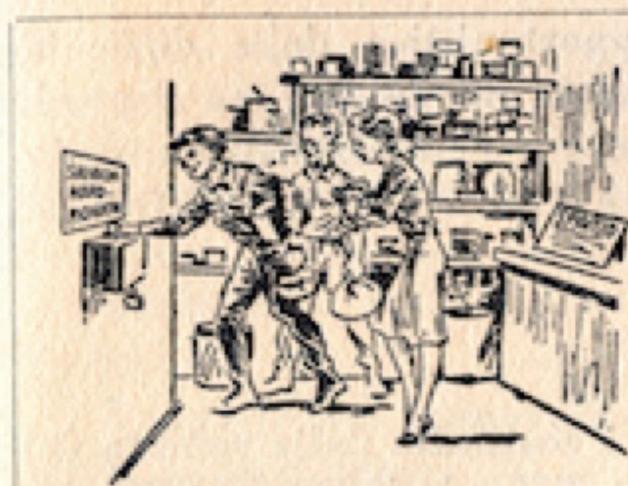
Periodicamente il reparto procede alla raccolta dei rottami e della cartaccia. Questa raccolta può essere fatta in forma propagandistica: con un carro, per esempio, che rechi la scritta « Il sacco del pioniere », e che magari passi per le strade a suon di tromba...

In ogni cortile il carro si arresta a caricare i sacchi preparati nelle famiglie. Il contenuto del carro viene poi portato a vendere ai raccoglitori professionista di rottami: il ricavato finisce nel « tesoro ».

### *Il salvadanaio dei pionieri*

Anche questa è già stata sperimentata con successo. Esercenti, bottegai, gestori di spacci cooperativi e perfino famiglie di « amici dei pionieri » tengono, bene in vista, una cassetta che è chiamata « salvadanaio dei pionieri ».

In questa cassetta la massaia che va a far la spesa getta qualche spicciolo avuto in resto, e c'è da augurarsi che la massaia vicina segua l'esempio per non restare indietro. In tal modo, poco per volta, la cassetta si riempie: periodicamente il « cacciatore » che è riuscito, con una diplomatica azione di avvicinamento, a collocare la cassetta, passa a vuotarla del contenuto, che va direttamente ad aggiungersi al « tesoro ».



Il « salvadanajo dei pionieri » nello spaccio alimentare di una Cooperativa: i clienti ci mettono gli spiccioli di resto.

### *Gli AMICI DEI PIONIERI*

Gli Amici dei Pionieri, ai quali a Capodanno si offre la tessera onoraria dell'Associazione, sono degli ottimi collaboratori della... caccia al tesoro.

Innanzitutto essi sono tenuti ad esercitare attivamente la loro amicizia.

Tra di essi, poi, si trovano non solo singole persone, ma organizzazioni, enti, partiti, società sportive, cooperative, sindacati, che possono assumersi il patronato, anche nel senso di una collaborazione finanziaria, per determinate attività dei pionieri.

#### *Il tesoriere*

Il « tesoriere » che può contare sull'appoggio di molte organizzazioni — e dimostra di non voler abusare di questo appoggio — non si troverà mai imbarazzato quando il reparto gli chiederà i mezzi indispensabili per le sue iniziative.

La ricerca di amicizie di questo tipo non rappre-

sentia una soluzione opportunistica delle difficoltà amministrative della vita di un reparto, ma risponde al principio che l'educazione dell'infanzia è compito di **TUTTO IL MOVIMENTO DEMOCRATICO** nel suo insieme.

### *La stampa*

Una fonte di entrate è costituita dalla vendita della stampa. Il reparto che diffonde il **PIONIERE** e le altre pubblicazioni dell'API può contare su una percentuale sul prezzo di vendita: c'è dunque anche un incentivo di carattere amministrativo ad aumentare ed a curare particolarmente la diffusione della stampa.

Perciò un buon « tesoriere » non trascura mai la stampa e cura che ogni manifestazione, ogni iniziativa sia legata a iniziative per la stampa: banchi di vendita, cartelli con avvisi e consigli ai genitori, giornate di strillonaggio e di « caccia ai lettori » e così via.

Nei confronti dei genitori può riuscire utile l'organizzazione di una giornata della « stampa per ragazzi », da preparare con la collaborazione del Centro del Libro Popolare, del Centro per la letteratura infantile e delle Case Editrici democratiche.

### *L'orto*

I reparti che curano un orto scavano parte del loro « tesoro » nella terra: i prodotti dell'orto vengono venduti ed il ricavato si versa al « tesoro del reparto ».

## *L'allevamento*

In campagna può essere impostata con successo un'attività di allevamento di bestiame. I ragazzi vi prendono molto interesse: sanno amare le bestie, prendersi cura di loro e lavorare alla loro manutenzione.

I ragazzi poi sanno allevare ogni genere di animali; e soprattutto:

- conigli;
- galline;
- colombi.

Un buon reparto di campagna dovrebbe giungere ad avere ben presto un pollaio, una fornita conigliera e una bella colombaia.

I ragazzi devono essere orientati non solo a prendersi cura degli animali che allevano nel modo con cui se ne prendono cura i contadini in generale: essi devono essere educati ad osservare gli animali, a studiarne il comportamento, le abitudini ed a registrare in forma sistematica queste osservazioni.

Ci saranno così il « quaderno del pollaio » dove i ragazzi che curano il pollaio annoteranno i fatti più importanti della vita del pollaio e le loro osservazioni sugli animali; il « quaderno dei colombi » e così via.

Su questi quaderni i ragazzi registreranno con cura i cibi usati, il peso raggiunto, i prodotti e sottoprodotti, le vendite effettuate, le malattie degli animali, gli esperimenti fatti ecc.

### *Pesche e lotterie*

In occasione delle manifestazioni maggiori il reparto si preoccupa di organizzare pesche e lotterie. I vantaggi che se ne possono ricavare sono notevoli e sono maggiori quanto meglio si sa organizzare la cosa.

La pesca e la lotteria ideali sono quelle che possono essere realizzate all'insegna di questa parola d'ordine: « Nessuna spesa, tutto guadagno ».

### *La pesca dei pionieri*

Il reparto deve tendere a creare la tradizione della « pesca dei pionieri ». E siccome i pescatori non devono essere solo i pionieri stessi o i ragazzi del paese o del quartiere ma gli adulti, i genitori e gli amici dei pionieri, il materiale della pesca va ricercato tenendo presente che essa deve attrarre categorie diverse di « pescatori ».

La « pesca » consta di tre momenti:

- a) la raccolta;
- b) la preparazione;
- c) la pesca propriamente detta.

La RACCOLTA deve avvenire in forma festosa, con aspetti originali e caratteristici: si deve battere casa per casa alla ricerca di oggetti da mettere in palio, ma si deve riuscire a non fare una raccolta « clandestina ». Si gira con un carro addobbato e imbandierato, al suono di una tromba o di un tamburo, facendo vasta pubblicità alle offerte. Un imbonitore può commentare la « raccolta » con un megafono:

« In questo momento la signora X. Y., che è sempre stata una grande amica dei pionieri, ha offerto per la pesca dei pionieri un triciclo ».

« Il Bar Sport offre venti paste: tre urrah per il Bar Sport ». E così via.

Alla PREPARAZIONE si devono far partecipare tutti i pionieri dividendo tra loro i vari compiti in relazione all'allestimento, ai manifesti, alla propaganda, alla preparazione dei bigliettini per le estrazioni e per i premi ecc.

La PESCA dev'essere un avvenimento festoso e va possibilmente accompagnata con altre iniziative: un concerto bandistico (se tra gli « amici » contate anche la banda), una mostra di disegni, una visita del pubblico alla sede del reparto, al laboratorio, all'orto ecc.

Se nel corso della preparazione della pesca scoprite in qualche pioniere particolari qualità organizzative in questo campo di attività, fatelo subito responsabile di un gruppo di lavoro che si potrebbe chiamare « Gruppo pesche e lotterie ».

### *La lotteria dei pionieri*

La lotteria, come più modesta e più facile da organizzare, può avere una periodicità più frequente. Anche alla lotteria bisogna riuscire a dare un carattere tradizionale, di ricorrenza fissa. Potete creare la « lotteria mensile dei pionieri », studiare forme di legame organizzativo con avvenimenti sportivi (sul genere della « lotteria di Merano »). E' più facile di

quel che sembri, e naturalmente dovete cercare un legame con degli esperti in materia.

La lotteria mensile può svolgersi con premi modesti, con un programma di incassi modesto: l'importante è di abituare il pubblico al fatto che una volta al mese dovrà dimostrarvi la sua amicizia comprandovi un biglietto, al prezzo di un paio di sigarette. Potete fare una lotteria con un solo oggetto: una bottiglia di liquore, una scatola di biscotti, un tubolare da bicicletta.

Anche per questa attività il « tesoriere » può scegliersi un collaboratore fisso, che sia perennemente a caccia di « premi » per nuove lotterie.

### *Prodotti di laboratorio*

Una buona fonte di entrate può essere costituita dal laboratorio, se è bene organizzata la sua attività produttiva. Il « tesoriere » esprime il suo parere sull'aspetto « commerciale » dell'attività del laboratorio: gli oggetti costruiti (giocattoli, attrezzi ecc.) possono diventare premi per pesche e lotterie, oggetti di scambio e di vendita.

### *Altri lavori*

In campagna il reparto può trarre i mezzi per la sua attività da una serie di lavori che può compiere d'accordo con i contadini amici:

la *SPIGOLATURA* — i contadini « amici dei pionieri » lasciano spigolare il reparto in qualche

campo, dopo la mietitura. L'esperimento è già stato fatto con successo da molte parti;

la *SFOGLIATURA DEI GELSI* — il reparto può tenere un allevamento di bachi da seta e concordare con i contadini il permesso di raccogliere la foglia dei loro gelsi;

la *RACCOLTA DELLE CASTAGNE* — della *PAGLIA*, della *LEGNA* ecc., fatte d'accordo con i proprietari o i mezzadri che lavorano i terreni su cui avviene la raccolta, possono recare un buon contributo al « tesoro ».

### *Il tesoriere*

Da tutto quello che precede dovrebbe già risultare chiara ora la figura del « tesoriere » del reparto. Il « tesoriere » non è l'amministratore, il cassiere soltanto: egli deve essere un animatore di attività, di iniziative della « caccia ». E' tutto il reparto che si impegna nella « caccia al tesoro »; ma è il tesoriere che controlla i risultati, che li confronta con i piani, che indica le necessità e suggerisce i mezzi per risolverle.

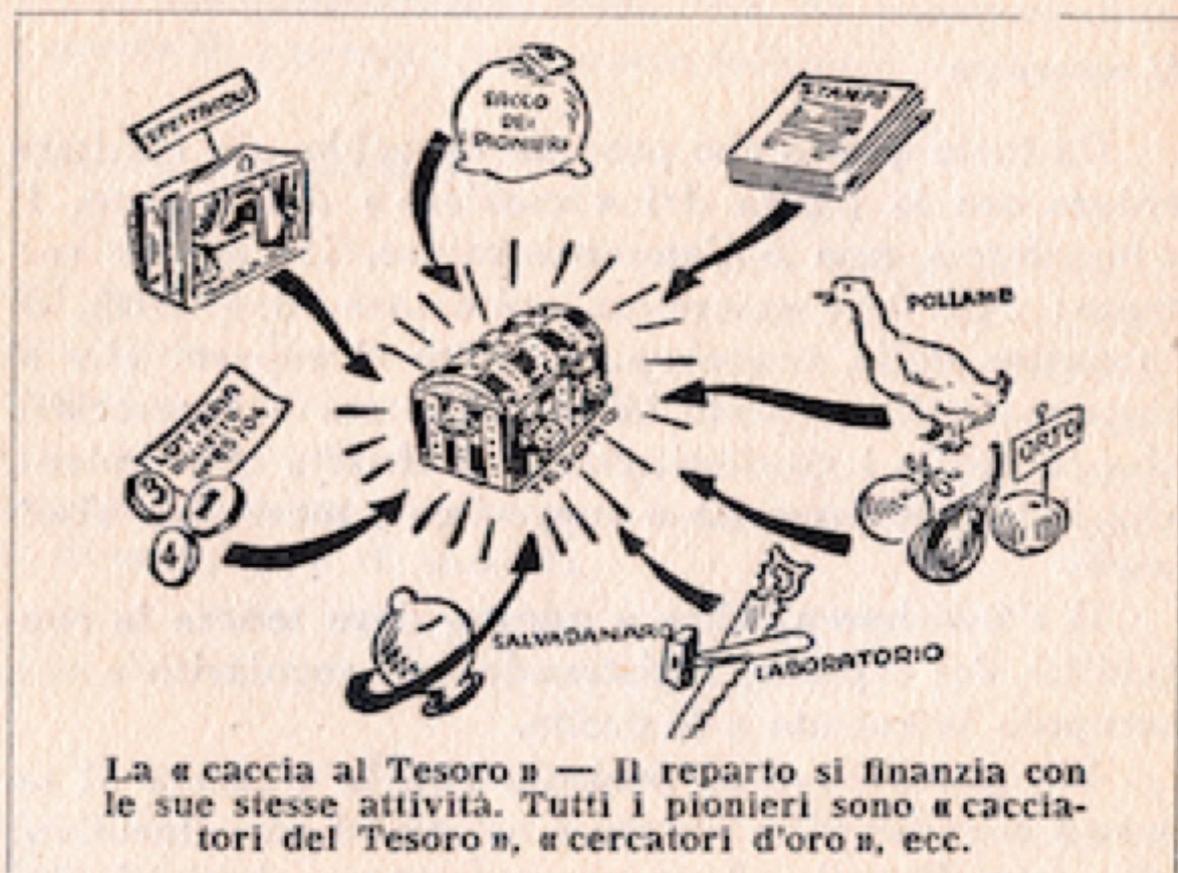
Il « tesoriere », oltre a questo, deve tenere la contabilità del reparto, registrando con regolarità e con scrupolo le entrate e le uscite.

Bisogna badare al pericolo che la « caccia al tesoro » si sviluppi in un senso errato ed antieducativo: che essa diventi, ad un certo punto, un'attività fine a sè stessa e che insegni un gretto spirito commerciale, un tecnicismo affaristico di bassa lega (ricordate il

ragazzo di « Cuore » che commerciava tutto quello che aveva con i compagni di scuola).

La « caccia al tesoro » deve fornire i mezzi per la vita del reparto, deve entusiasmare ed organizzare i ragazzi: non deve mai far nascere false avarizie, attaccamento al denaro. Bisogna insegnare ai ragazzi ad apprezzare e valutare gli sforzi che si fanno per raggiungere un certo risultato, anche finanziario, più del risultato stesso, a capire che spesso il « modo » in cui si svolge è più importante delle somme raccolte.

### *La carta del tesoro*



Sulla « carta del tesoro » si indica, in forma figurata ed illustrata, il piano finanziario del reparto.

Al centro della carta si pone il « tesoro », cioè la cassa del reparto.

Verso il tesoro confluiscono i « fiumi del tesoro », e cioè le varie attività, dal « sacco » alla « pesca » all'« orto », eccetera.

Bisogna organizzare cacce particolari in vista di fini particolari.

Per esempio: il reparto vuol mandare dieci pionieri al campeggio estivo.

Per pagare in tutto o in parte le spese di questo soggiorno e dell'attrezzamento indispensabile si organizza una « caccia al tesoro », fissando in anticipo il piano della « caccia » ed i compiti dei « gruppi », ciascuno dei quali si assume un « settore di caccia ».

Si fissa la durata della « caccia »: due mesi, tre mesi per esempio.

Al termine della « caccia », il lavoro svolto viene esaminato e discusso, sulla « carta » del tesoro vengono segnati i risultati raggiunti ed i nomi dei migliori « cacciatori ».

« Cacce » particolari si possono organizzare:

— per il Natale dei ragazzi poveri;

— per la Befana dei pionieri;

— per l'aiuto ai vecchi ed ai poveri durante l'inverno;

— per acquistare tende da campo;

— per acquistare attrezzature sportive (il pallone, le maglie e le scarpe per la squadra; i cesti per la palla al cesto; l'asse di equilibrio per gli esercizi

ginnici; le maglie per il gruppo dei ginnasti e così via);

— per acquistare nuovi libri alla Biblioteca dei ragazzi.

Alle « cacce » i gruppi ed i reparti si sforzano di far partecipare non solo i pionieri, ma tutti i ragazzi del paese o del quartiere.



## CAPITOLO XVII

### IL GIOCO

« Il gioco — scrive un grande pedagogo contemporaneo — riveste una grande importanza nella vita del ragazzo: esso riveste la stessa importanza che riveste per l'adulto l'attività, il lavoro, l'impiego ».

Nel gioco il bambino ed il ragazzo sviluppano le qualità che conserveranno nella loro vita di lavoratori e di cittadini. Nel gioco il ragazzo vive in una società infantile che assume gradatamente forme e disciplina collettive, che si dà regole precise e che si lega a determinati scopi di cultura fisica.

L'interesse dell'API al gioco non è di carattere puramente organizzativo. Infatti è facile organizzare i ragazzi servendosi del gioco: una giostra, un pallone, un tennis da tavola, organizzano un gruppo di ragazzi. Ma i ragazzi si organizzano anche da soli. L'importante è di usare del gioco per svolgere un'attività educativa: per educare i ragazzi alla vita in gruppo e per sviluppare in essi le qualità morali e fisiche che possono fare di loro dei buoni cittadini.

### *Osservazioni generali*

*Per organizzare bene il gioco dei ragazzi, voi dovete osservare costantemente i ragazzi quando prendono iniziative spontanee, quando scelgono un gioco senza nessun suggerimento. Se nevicca, per esempio, voi vedrete subito i ragazzi mettersi a scivolare giù per una china od una montagna, o fabbricarsi delle slitte rudimentali. In questa iniziativa spontanea il reparto può inserirsi con successo, perchè i pionieri, lavorando collettivamente, prepareranno slitte migliori e giochi con la neve migliori di quelli che avrebbero attuato da soli.*

Questa osservazione vale per tutte le stagioni. Voi assisterete ad un singolare fenomeno: ad un certo punto vi sembrerà di notare che tutti i ragazzi del paese giocano con le figurine; una certa settimana invece vi accorgete che le figurine sono state abbandonate ed intervengono le palline, o il cerchio, o il «giro d'Italia».

Il reparto dei pionieri deve saper agire anche in questi mutamenti della «moda», che si ripetono costantemente di anno in anno, e trovar modo di organizzare gare e concorsi originali con gli oggetti che suscitano in quel periodo l'attenzione dei ragazzi.

Il gioco collettivo fornisce agli educatori chiavi interessanti per conoscere le qualità naturali dei ragazzi, i difetti della loro educazione, le loro aspirazioni e passioni. Studiare attentamente e criticamente il comportamento dei ragazzi durante il gioco significa mettersi veramente in grado di usare del gioco come di uno strumento educativo.

### *Contenuto educativo del gioco*

Qui non si parla del contenuto educativo fisico del gioco, ma delle qualità morali che esso deve sviluppare nei ragazzi.

I. - NEL GIOCO I PIONIERI IMPARANO che la cosa più importante è il successo del gruppo, e questo è il principio che vi permetterà di dirimere litigi e questioni, di educare alla lealtà, alla generosità, all'autodisciplina. Per mezzo del gioco bisogna insegnare che qualche volta bisogna cedere all'avversario, trovare una via pacifica di soluzione del conflitto. Una slealtà verso un compagno di gioco, un atto di violenza o di prepotenza, non sono una questione tra due ragazzi, il colpevole e la vittima; ma sono invece una questione di **TUTTO IL REPARTO**, e come tale vanno esaminati e discussi.

II. - IL GIOCO E' UNA BATTAGLIA NELLA QUALE TUTTI DEVONO ESSERE VINCITORI: anche nel caso di giochi sportivi, nei quali un gruppo vince ed un altro perde, bisogna abituare i ragazzi a considerare riuscito un gioco quanto **TUTTI** vi si sono interessati, **TUTTI** ne hanno imparato qualcosa e **NESSUNO** è stato offeso.

III. - NEL GIOCO I PIONIERI IMPARANO l'orgoglio di appartenere al loro gruppo, al loro reparto, ed insieme a rispettare i gruppi, i reparti altrui.

### *Quali sono i giochi dei pionieri*

I giochi dei pionieri sono innanzitutto i giochi di tutti i ragazzi, i giochi normali e classici, che tutti i ragazzi conoscono.

Qualsiasi vecchio gioco può servire per organizzare ed interessare i ragazzi, purchè venga affrontato con la necessaria serietà, di modo che i ragazzi capiscano che **E' MEGLIO, PIU' DIVERTENTE E PIU' REDDITIZIO GIOCARE COL REPARTO CHE GIOCARE DA SOLI.**

Possiamo poi distinguere alcuni tipi di giochi:

- GIOCHI IN LOCALE CHIUSO;
- GIOCHI PER PICCOLI GRUPPI DI RAGAZZI;
- GIOCHI CHE ESIGONO MOLTO SPAZIO E MOVIMENTO;
- GIOCHI DEL BOSCO E DELLA MONTAGNA;
- I « GRANDI GIOCHI ».

### *Giochi al chiuso*

Il locale che deve servire da sede del reparto deve disporre (nel caso ideale) di molti *giochi fissi*, quali:

- il calcio da tavolo;
- il tennis da tavola;
- scacchiere per la dama e per il gioco degli scacchi;
- tavole, dadi e segnali per i « giochi dell'oca » e simili;
- il gioco delle « pulci »;
- domini;

— scatole di « meccano » e di costruzioni varie (purchè abbastanza complesse);

— matite, pastelli ed acquarelli per chi vuol dipingere e disegnare;

— per le bambine perline e coralli da infilare per eseguire particolari disegni;

— tombola numerica, tombola geografica;

— carte per giochi di astuzia e di ragionamento;

— rompicapo.

Non dimenticate del resto che i pionieri non sono più ragazzi che pensano solo al gioco: quando piove e si deve stare al chiuso, avete tutta un'altra serie di attività da far svolgere loro, per le costruzioni in laboratorio, per preparare le recite e gli spettacoli, per imparare i cori ecc.

Oltre ai giochi fisici, vi sono giochi che si eseguono al chiuso, stando comodamente seduti e che non abbisognano di alcuna speciale apparecchiatura. Nell'opuscolo edito dall'API « ORE DI GIOCO » sono indicati, tra gli altri:

— *INDOVINARE IL PROVERBIO*. — Si scrive su una lavagna o su un pezzo di carta un proverbio popolare, sostituendo le lettere con altrettante X.

I pionieri suggeriscono delle lettere. Un pioniere dice per esempio: « M ». Il caporeparto colloca la M al posto della X corrispondente. Si prosegue così finchè le lettere così indovinate consentono di decifrare parole intiere o addirittura tutto il proverbio. Vince chi decifra per primo l'intero proverbio.

— *IL GIOCO DEL PERCHE'*. — I ragazzi siedono in circolo. Il caporeparto comincia ad interrogarne uno, con domande semplicissime a cui il ragazzo deve rispondere senza mai pronunciare la parola perchè. Vince il ragazzo che non cade mai nel tranello e non pronunzia mai la parola proibita.

— *IL GIOCO DEI RUMORI*. — I ragazzi voltano le spalle al caporeparto il quale produce vari rumori (una decina) come: caricare un orologio, lasciar cadere una moneta, spezzare un legno eccetera. Dopo di che i ragazzi hanno un minuto per elencare su un foglio i rumori che hanno udito, nell'ordine. Vincono coloro che consegnano l'elenco più completo.

— *IL GIOCO DELLE COSE*. — Il dirigente mette su un vassoio otto-dieci oggetti (un bottone, un temperino, una castagna ecc.). I ragazzi, con un foglio e una matita, possono osservare gli oggetti per un minuto, dopo di che gli oggetti vengono portati via ed i ragazzi scrivono su un foglio un elenco e una descrizione di essi.

Vincono i ragazzi che scrivono l'elenco più completo e più dettagliato (colore e grossezza degli oggetti, segni particolari e così via). Anche questo gioco sviluppa lo spirito di osservazione e la prontezza.

Altri simili giochi, elencati nell'opuscolo citato, sono: il gioco degli animali - guai a chi ride - acqua acqua e fuoco fuoco - il gioco dei cognomi - il circuito aritmetico - il gioco delle città - braccio di ferro - piede contro piede - il telefono - il battimani - il gioco degli oggetti eccetera eccetera.

### *Giochi per piccoli gruppi di ragazzi*

Se si ha a disposizione, per i giochi del reparto, solo un piccolo cortile o se si deve far giocare un piccolo gruppo di ragazzi, bisogna scegliere giochi che esigano poco spazio e non comportino grandi movimenti.

Indichiamo come esempio: IL GIOCO DEI QUATTRO CANTONI, TOCCAFERRO (o RIALZO, che è un gioco analogo). I BIRILLI, LIBERI TUTTI.

*Liberi tutti* comincia come il gioco classico del nascondino: un ragazzo sta alla tana e conta fino a trentuno mentre gli altri si nascondono. Li va poi a cercare e di mano in mano che li scopre, corre alla tana e grida il loro nome. Se durante la ricerca uno dei pionieri nascosti raggiunge la tana e grida « liberi tutti », il gioco ricomincia. Altrimenti alla « tana » prende posto il primo ragazzo che è stato scoperto.

Per piccoli gruppi di ragazzi sono particolarmente indicati i giochi che abbiamo chiamato « stagionali » (figurine, cerchi, « giro d'Italia » ecc.).

IL GIRO D'ITALIA. — I ragazzi giocano spontaneamente al Giro d'Italia nella stagione delle corse ciclistiche spingendo col dito le palline in un circuito scavato nella terra e variamente accidentato. Non è difficile organizzare questo gioco che appassiona moltissimo i ragazzi:

— preparando con loro un circuito che possa cambiare ogni giorno;

— facendo correre « una tappa » o « due tappe » al giorno in modo da avere una classifica di tappa ed

una classifica generale e da tenere desta l'attenzione e l'interesse per molti giorni.

### *Giochi che esigono spazio e movimento*

Quando si ha a disposizione un cortile abbastanza vasto ed un gruppo di ragazzi abbastanza numeroso, possono essere svolti altri giochi più impegnativi: BANDIERA, STAFFETTA, PALLA LANCIATA, PALLA AVVELENATA, TOCCATO! ecc.

**BANDIERA.** — Questo gioco viene chiamato anche « barra o « trincea » o « guerra francese ». Due squadre di ragazzi prendono posto sui due lati più lontani di un terreno rettangolare, segnati da una linea ben marcata.

Un giocatore della squadra A si reca a sfidare quelli della squadra B: si ferma a due passi dalla loro linea, mentre essi gli tendono la mano. Improvvisamente egli ne batte una e fugge verso la propria base. L'avversario colpito lo rincorre: se lo raggiunge lo fa prigioniero, altrimenti ne è fatto prigioniero a sua volta. Il prigioniero si dispone a tre passi dalla base nemica e uno dei suoi parte per liberarlo: se è fatto a sua volta prigioniero, si dispone vicino a lui in una fila che si allunga verso la base amica. Il gioco comincia a farsi interessante quando la fila dei prigionieri arriva da una parte e dall'altra fino alla metà campo: infatti per impedire la liberazione bisogna raggiungere l'avversario in condizioni di superiorità, ossia avendo lasciato la propria base DOPO di lui. Chi lascia la base per primo non può far

prigioniero nessuno, chi la lascia per ultimo può far prigionieri tutti.

Questo gioco richiede ad ogni squadra resistenza, astuzia e una buona distribuzione delle proprie forze.

**STAFFETTA.** — I ragazzi si dividono in due, tre o più squadre. I componenti di ciascuna squadra si dispongono a distanze fisse lungo il percorso. Alla base di partenza ne resta uno per squadra, impugnando una bandierina o un bastoncino che al « via » deve consegnare al compagno che gli sta davanti, correndo: questi a sua volta corre il suo tratto di percorso e passa la bandiera ad un altro. Vince la squadra la cui staffetta raggiunge per prima la linea d'arrivo.

**PALLA LANCIATA.** — La squadra dei ragazzi si dispone in fila indiana davanti al caporeparto, ogni ragazzo alle spalle degli altri. Il caporeparto lancia la palla al primo che gliela rilancia e si china. Il caporeparto lancia la palla al secondo, al di sopra del primo chinato. Il secondo gliela rilancia e a sua volta si china. Così di seguito fino all'ultimo che lancia la palla e resta ritto. Allora si alza il penultimo e rilancia la palla che il caporeparto gli tira, e così via di seguito si rialzano tutti i ragazzi fino al primo.

Se disponete molte squadre una accanto all'altra, il gioco può diventare una gara che è vinta dalla squadra che impiega meno tempo a effettuare tutti i lanci e rilanci.

**PALLA AVVELENATA.** — Si gioca con una palla che viene lanciata tra i giocatori: chi ne è colpito è eliminato dal gioco, chi si trova vicino alla palla la raccoglie ed elimina altri compagni. Vince chi non è mai stato colpito.

Se i ragazzi sono divisi in squadre, vince la squadra che riesce ad eliminare tutti i componenti della squadra avversaria.

### *Giochi del bosco e della montagna*

Questi giochi possono svolgersi durante le gite, le escursioni, i campeggi.

Ne indichiamo senz'altro alcuni. Altri li potrete trovare sull'opuscolo già citato. Ad altri accenneremo quando si parlerà dei campeggi.

**GARA D'INSEGUIMENTO.** — Un ragazzo parte da solo e si imbosca. Dopo qualche minuto i ragazzi partono al suo inseguimento. Se uno degli inseguitori lo scopre, egli è battuto. Vince invece se scopre almeno due dei suoi inseguitori.

**CACCIA AL LADRO.** — Un ragazzo parte da un punto e ne deve raggiungere un altro recando un oggetto fissato (una matita, una penna, un foglietto eccetera).

I ragazzi gli danno la caccia per impedirgli che egli raggiunga la base, nel qual caso egli ha vinto. I ladri possono essere due: uno solo in questo caso porta la refurtiva. Se gli inseguitori fermano il ragazzo che non porta nulla hanno partita persa.

### *Il « grande gioco »*

Il « grande gioco » impegna un buon numero di ragazzi per diverse ore, richiede di preferenza un terreno alberato e collinoso. Il « grande gioco » si può svolgere durante il campeggio o in un pomeriggio domenicale.

Esso richiede una notevole preparazione tecnica: studio del terreno, distribuzione dei compiti, delle responsabilità singole, spiegazione degli scopi del gioco.

Indichiamo solo qualche esempio di « grande gioco »: i dirigenti ne devono sapere creare altri, in relazione a particolari avvenimenti, per celebrare determinate ricorrenze eccetera.

Dopo l'esecuzione ogni « grande gioco » dev'essere attentamente studiato, per esaminarne la riuscita, per capirne gli errori, per trarne le deduzioni tecniche utili alla preparazione di altri « grandi » giochi » eccetera.

### *Altri giochi*

**LA GRANDE STAFFETTA.** — Una pattuglia di ragazzi deve recapitare un messaggio ad una destinazione data. Il dirigente consegna loro il plico col messaggio ed essi partono.

A dieci, quindici, minuti dal luogo di partenza, in una zona che si chiamerà « zona pericolosa » e che la staffetta deve percorrere forzatamente, si dispongono in precedenza gruppi di ragazzi che devono intercettare il messaggio.

Giunta nella zona pericolosa, la pattuglia si scioglie, ogni staffetta si accinge ad attraversarla per conto suo. Una sola staffetta ora ha indosso il messaggio.

Le pattuglie imboscate devono cercare di scoprire ed arrestare le staffette, ma se non arrestano quella che reca il messaggio, vengono successivamente eli-

minate dal gioco: la staffetta arrestata per errore ha il diritto di proseguire nel viaggio e può quindi trarre in errore altre pattuglie.

Vince chi porta il messaggio a destinazione: e questi può essere uno dei portaordini oppure una pattuglia che se ne è impadronita.

Il gioco può essere legato a racconti di lotta partigiana, alla ricostruzione di una spedizione scientifica, di un grande viaggio.

**LA STAFFETTA IN CITTA'.** — La « grande staffetta » si può svolgere in città. Si prende per terreno di operazioni un quartiere. La « staffetta » dove recapitare il messaggio al pioniere che attende nel luogo fissato seguendo un percorso libero ma non uscendo da determinati limiti (per esempio non uscendo dal viale della circonvallazione, che viene considerato un « fiume ») ed a piedi. Si delimita così largamente la zona pericolosa e qui si dispongono i gruppi degli intercettatori in precedenza.

Le regole del gioco sono uguali.

Il pioniere che attende riceverà il messaggio dalla sua staffetta oppure sarà arrestato dalla pattuglia avversaria che avrà intercettato il messaggio e gli dirà la parola d'ordine in esso contenuta.

## CAPITOLO XVIII

### IL CORTILE

Un centro importante per la vita infantile come il cortile non può essere trascurato dall'organizzazione dei pionieri e da tutti coloro che si interessano di organizzazione dei ragazzi.

Il cortile, sia in campagna che in città, è una « sede » naturale e spontanea di bambini e ragazzi: bisogna trasformare questa sede spontanea in una sede organizzata, e ciò è possibile in molti modi.

#### *Uno strumento permanente*

Il reparto dell'API deve considerare i cortili in cui vivono i ragazzi delle vere e proprie organizzazioni permanenti, che i pionieri hanno il compito di far vivere. Il « cortile » va considerato come un'organizzazione di cui fanno parte pionieri e ragazzi qualunque, senza bisogno di tessere e di distintivi particolari, ma con attività e struttura ben definite.

#### *Il « villaggio dei ragazzi »*

Il « cortile » può essere chiamato « villaggio dei ragazzi »: tutti i ragazzi del cortile ne sono cittadini con uguali diritti.

### *L'assemblea*

Tutti i ragazzi del cortile si riuniscono in Assemblée: e questa Assemblée è il vero e proprio governo del cortile. L'Assemblée elegge il Sindaco del cortile (o del « villaggio » se si mantiene questo nome) ed i suoi aiutanti.

L'Assemblée può cambiare il Sindaco e gli aiutanti in qualsiasi momento se essi non si rendono meritevoli della loro carica.

Le elezioni devono essere preparate ed annunciate in forma solenne. Vi devono essere vere e proprie schede, con liste di candidati, urne per deporre le schede e così via. I genitori possono assistere ed anche consigliare, ma non hanno diritto al voto.

### *Il consiglio degli anziani*

Accanto al Sindaco ed ai suoi aiutanti, o al Governo del Cortile, se così sarà chiamato (lasciate ampia libertà ai ragazzi su questo punto), si pone subito al lavoro anche un **CONSIGLIO DEGLI ANZIANI**, composto di genitori e di persone che manifestano interesse e promettono appoggio all'attività organizzata del Cortile.

Il Consiglio degli anziani assicura il legame con le famiglie e incoraggia l'autocontrollo e l'autodisciplina dei ragazzi.

Naturalmente il gruppo dei pionieri o il reparto, se il cortile è sede di reparto, si interessano attivamente della vita del cortile, anche perchè più i ragazzi parteciperanno alle iniziative comuni, più essi

conosceranno ed apprezzeranno i vantaggi dell'attività organizzata e desidereranno di far parte dell'API.



Una giostra di semplice costruzione. Se conoscete un bravo falegname o carpentiere, fatevi aiutare a prepararla

### *Il « piano del villaggio »*

L'Assemblea dei ragazzi ed il Consiglio degli anziani si riuniscono insieme e preparano il « piano del villaggio », per attrezzare il cortile in modo che possa rispondere alle necessità di una vita organizzata.

Le attività fondamentali del cortile sono:

— il campo di gioco (con qualche altalena per i piccoli, il pallone ed i cesti per lo sport, i bastoni per la ginnastica ecc.);

— l'allevamento degli animali (bachi, galline, conigli ecc.);

— l'orto ed il giardino dei ragazzi;

— una stanza (un granaio, un ripostiglio, la casa di un ragazzo messa a disposizione di tutti) per i giochi al chiuso.

### *La tenda*

D'estate si rizza la tenda in cortile, vi si pone sopra la bandiera. I ragazzi si radunano il mattino per l'alzabandiera, la sera prima di tornare alle loro case ed organizzano in comune la loro giornata: giochi, gite, studio, lavori ecc.

### *Il campeggio in città*

In città il cortile non è sempre il regno dei ragazzi. Spesso assurdi regolamenti vietano addirittura ai ragazzi di giocare in cortile. Nei paesi più civili non è così. Nell'Unione Sovietica i cortili appartengono ai ragazzi.

Perfino nelle grandi città e nella stessa capitale, i ragazzi d'estate fanno i loro « campeggi » nel cortile: naturalmente i ragazzi che non partecipano a campeggi veri e propri.

In qualche nostra città, e certo in molti grossi centri, è possibile organizzare dei « campeggi di cortile ».

### *Altre attività del « cortile »*

Il cortile può avere il suo giornale murale, la sua squadra sportiva, il suo « diario di bordo », un picco-

lo laboratorio ecc., il gioco delle bocce, spazzate sab-  
biose per i più piccoli e così via.



Giochi in campagna: corsa a ostacoli, corsa tra  
i birilli, « bocce nel cesto » ecc.

La vita del cortile viene assicurata con l'appoggio di tutte le famiglie, che hanno ogni interesse a vedere i loro ragazzi i loro giochi sotto i loro stessi occhi. I ragazzi poi se possono aiutare con tutte le attività che abbiamo indicate quando abbiamo parlato della « caccia al tesoro ».

Si possono organizzare **GITE DI CORTILE**, escursioni e passeggiate, **VISITE AD ALTRI CORTILI**, **FESTE DI CORTILE**.

Si è già parlato del **TEATRO DEI CORTILI** e del **TEATRINO DELL'AIA**, che il reparto di villaggio o di quartiere può organizzare per visitare e intrattenere tutti i cortili della zona.

## CAPITOLO XIX

### IL GIOVEDÌ E LA DOMENICA DEI RAGAZZI

Vi sono epoche in cui la vita di un Reparto è dettata dalle esigenze della stagione: l'estate vuole gite, campeggi, sport; la primavera e l'autunno vogliono passeggiate, gare, eccetera. In queste stagioni la vita del reparto si concentra attorno a queste attività e, senza perdere di vista le varie « tappe » del Calendario dei pionieri, che esigono a loro volta una intensa preparazione, trova in esse motivi sufficienti per riunire e far vivere intensamente i ragazzi.

D'inverno molte cose non si possono fare. D'inverno il reparto, specialmente in alcune regioni particolarmente fredde, vive al chiuso. E vive bene se ha una buona sede, un buon laboratorio, una buona sala di giochi.

Come dare una periodicità alle riunioni dei ragazzi?

Bisogna ricordare sempre, infatti, che due sono i metodi fondamentali per riunire con successo i ragazzi: RIUNIRLI PER FARE QUALCOSA e RIUNIRLI PERIODICAMENTE.

L'attività concreta appassiona i ragazzi alla vita del reparto; la periodicità crea la tradizione delle riunioni.

Ecco nascere i GIOVEDÌ DEI RAGAZZI o le DOMENICHE DEI RAGAZZI.

### *Un giorno fisso*

Un giorno fisso di ogni settimana deve diventare il giorno dei pionieri, il giorno del reparto. Se si sceglie il giovedì, deve restare il giovedì per un lungo periodo. Se il reparto è attrezzato bene, può anche fissare due giorni e dare a ciascuno un carattere particolare: di lavoro all'uno, di divertimento all'altro. La partecipazione ai « giovedì » ed alle « domeniche » dei ragazzi deve essere libera a tutti i ragazzi, come ogni altra attività dei pionieri.

### *Un programma concreto*

Il « giovedì » deve avere un programma concreto, ben studiato volta per volta dai dirigenti, dai capireparto, dai capigruppo e dai ragazzi stessi, che di settimana in settimana fanno le loro proposte.

I ragazzi devono sapere in precedenza che cosa faranno, alla sede, il prossimo giovedì: se lavoreranno, se impareranno a cantare, se riceveranno la visita di qualche personaggio che farà loro un racconto, se vi sarà un concerto o uno spettacolo di burattini o una proiezione con la lanterna magica.

In questo manuale abbiamo già indicato moltissime attività che possono costituire la vita di un re-

parto di pionieri. Basta scegliere bene, in relazione alla stagione ed alle « tappe » del Calendario quale deve essere, in un certo mese, il programma dei « giovedì ».

### *Un programma vario*

Il programma dei giovedì dev'essere abbastanza vario perchè i ragazzi vi trovino sempre interesse.

Le attività più indicate per l'inverno, e che potete alternare da un giovedì all'altro sono:

*le attività artistiche* (musica, canti, recitazione, disegno, ceramica, marionette e burattini, cinema, proiezioni con la lanterna magica, ecc.);

*le attività di lavoro* (costruzione di giocattoli, di aeromodelli, di oggetti di corredo da parte delle bambine per le iniziative di solidarietà, scaffali per la biblioteca, ecc.);

*letture collettive e « racconti »;*

*giochi al chiuso.*

Ogni « giovedì » i pionieri controllano i progressi fatti nelle varie attività permanenti: la diffusione del PIONIERE, i concorsi per la conquista di altri ragazzi, la « caccia al tesoro », i « giornali murali », ecc.

Questo significa che ogni « giovedì » quindici minuti debbono essere dedicati ad una rapida « informazione » o « rapporto » sulla vita del Reparto o del gruppo (se il giovedì si svolge presso il gruppo).

I quindici minuti possono essere così divisi:

— cinque minuti al dirigente per il suo « rapporto » ;

— dieci minuti ai pionieri per i loro interventi: nessuno deve parlare più di un minuto. A questo scopo, nominate un segretario che controlli il tempo, orologio alla mano.

Qualche volta potete allungare il tempo del rapporto, chiedendo che *tutti* i presenti perdino un *minuto*: così abituerete i ragazzi a parlare in pubblico ed a parlare in modo conciso.



## CAPITOLO XX

### LA PACE

La difesa della pace è un elemento fondamentale della vita del movimento democratico italiano in questo periodo. L'amore per la pace è un elemento fondamentale di ogni educazione democratica.

L'API deve insegnare concretamente questo « amore per la pace ».

Come si può farlo, senza portare all'attenzione dei bambini e dei ragazzi argomenti che non sono ancora in grado di valutare appieno?

#### *I giochi di guerra*

Una prima educazione alla pace si ha nel gioco. I ragazzi giocano spontaneamente a giochi guerreschi, traducendo in questa forma errata (per colpa dell'ambiente storico e sociale) il loro slancio agonistico, la loro passione per la competizione, per la vittoria, per il superamento.

Bisogna saper portare queste passioni su un terreno giusto: sviluppare al massimo le competizioni sportive, i giochi agonistici.

Dall'altro lato bisogna portare nei « giochi del bo-

sco e della montagna » lo spirito di una rievocazione di gloriosi fatti passati, del primo e del secondo Risorgimento.

### *I pionieri della pace*

Una forma organizzata di educazione alla pace si ha con la costituzione delle schiere dei « Pionieri della pace », che si distinguono perchè portano la « bandiera della pace ».

Attorno a questa bandiera possono nascere molte iniziative: le bambine la preparano e la ricamano, ragazzi e bambine ne ornano la sede del reparto e usano costantemente i suoi colori in ogni altro genere di decorazioni; la bandiera della pace si porta ai campeggi, nelle gite, nelle manifestazioni, si espone nei « cortili », sulla tenda del Sindaco nei Villaggi.

I ragazzi possono disegnare e colorire da soli « bandierine della pace » e collocarle nelle loro case, o in forma collettiva sulle scale, nell'atrio, sulle porte delle case.

Un altro segno della pace sono le « colombe »: decorazioni, disegni, lavori in traforo, costruzioni di giocattoli per i più piccoli, preparazione di copertine per quaderni, di carte assorbenti, di segnalibri, eccetera, possono avere per tema la colomba della pace.

Nei « grandi giochi » i messaggi possono essere messaggi di pace.

Le parole d'ordine nei campeggi, nelle gite, nei giochi, possono contenere un costante richiamo alla pace.

Ecco alcuni esempi di parole d'ordine di questo tipo:

— Che cosa porti? — Pace.

— Pace o guerra? — Pace per sempre.

— Falco o colomba? — Colomba.

In questo modo la pace diventa un elemento costante della vita del reparto, l'educazione alla pace entra semplicemente in tutte le iniziative, in forme adatte alla mentalità infantile e non urtanti.

Altri elementi educativi in questo senso sono: poesie, canzoni, rappresentazioni.

### *Messaggi di pace*

Un'altra forma di attività per la pace è quella dei messaggi.

In occasione dei raduni, delle manifestazioni più solenni del Calendario dei pionieri, i ragazzi inviano messaggi di pace e di amicizia ai pionieri di altri paesi, ai ragazzi di ogni parte del mondo. A questo scopo è utile stabilire corrispondenze permanenti con organizzazioni estere di ragazzi, anche da parte di singoli reparti, e corrispondenze di singoli ragazzi con ragazzi di altri paesi. Anche con questa forma concreta di educazione all'amicizia con i ragazzi di tutto il mondo si contribuisce al successo della pace.

### *Concorsi di pace*

In occasioni adatte si organizzano concorsi di pace tra i ragazzi, per i migliori **TEMI SCRITTI**, per la più bella **LETTERA DI PACE AI RAGAZZI DI TUTTO IL MONDO**, per il più bel disegno raffigurante la **COLOMBA DELLA PACE**, per il più bel giocattolo di pace e così via.



## CAPITOLO XXI

### LE MOSTRE

Le mostre stabiliscono un ottimo legame tra il reparto e la popolazione e servono anche ad incrementare lo spirito di emulazione tra i singoli pionieri e tra i gruppi ed i reparti.

Si fanno « mostre » ad ogni occasione e con ogni genere di materiale.

Si possono così avere:

— LE MOSTRE DELLA RICERCA (per esporre i risultati delle ricerche, delle inchieste, ecc.);

— LE MOSTRE DEL LAVORO (per esporre i prodotti dell'attività creativa dei gruppi di lavoro maschili e femminili);

— LE MOSTRE DI DISEGNO (in occasione di particolari concorsi);

— LA MOSTRA DELL'ALLEVAMENTO si fa, evidentemente, sul luogo dell'allevamento stesso: i pionieri mostrano ai visitatori i loro allevamenti, illustrano la tecnica seguita, mostrano i « quaderni », i risultati ottenuti, provando insomma le loro capacità;

— LA MOSTRA DEI GIORNALI MURALI E DI CLASSE.

Elementi di riuscita per una buona mostra sono:

— *del buon materiale* da esporre; non fate delle mostre se non siete sicuri di avere a vostra disposizione del materiale realmente interessante;

— *una buona presentazione*, che non significa solo una buona disposizione degli oggetti esposti, una buona decorazione dell'ambiente; ma anche qualche iniziativa legata alla mostra, una premiazione, un « racconto », una conferenza tenuta dai pionieri al pubblico (più che di conferenza si dovrà parlare di « informazioni »).

Mostre di altro genere possono essere preparate in collaborazione con gli organismi che dispongono del materiale necessario:

— sull'attività dell'API in tutta Italia;

— sull'organizzazione dei pionieri negli altri paesi;

— sull'organizzazione dei ragazzi nel mondo.

Se il reparto ha qualche legame con la scuola, è molto utile suggerire la preparazione di una MOSTRA DELLA SCUOLA, nella quale siano esposti al pubblico non solo i prodotti degli scolari ma anche i sussidi didattici, eccetera.

### *L'emulazione*

Un principio, che il dirigente non deve mai perdere di vista nel suo lavoro è quello dell'EMULAZIONE. Nei ragazzi vi è una tendenza naturale all'EMULAZIONE.

Sviluppandola ed orientandola a divenire un'emu-

lazione LEALE e COSTRUTTIVA si possono ottenere dei buoni risultati in ogni ramo di attività.

L'emulazione deve essere particolarmente curata nelle attività dei

- pionieri della pace;
- delle « staffette del pioniere »;
- della « caccia al tesoro »;
- della « conquista » di altri ragazzi all'Associazione.

Bisogna creare nomi e segni distintivi per i ragazzi che si applicano con maggior impegno a determinate attività, e dare a questi nomi e distintivi il carattere di un onore che è concesso solo a chi lavora bene.

Per le « staffette » avete a disposizione il distintivo del PIONIERE.

Per i « pionieri della pace » potete fare facilmente (con del cartoncino dei ritagli di lamiera) dei « distintivi della pace » (raffiguranti una colomba).

Altri segni di distinzione vi saranno suggeriti dalla vita stessa del reparto. In seno ai gruppi di lavoro avrete gli OPERAI SCELTI.

I ragazzi che « reclutano » un certo numero di compagni di gioco e di scuola potranno avere diritto al nome di CERCATORI D'ORO.

Attorno ad ogni nome e distintivo nasce un movimento di emulazione che è bene assecondare in forma organizzata: si pone un termine, di qualche mese, alla fine del quale verranno assegnate le qualifiche ed i distintivi.

Terminato un movimento, o momentaneamente so-

speso, se ne fa nascere un altro e si tiene desto attorno a quello lo spirito dei ragazzi.

Nell'attività sportiva, il centro dell'emulazione deve diventare il **BREVETTO SPORTIVO DEL PIONIERE**.

### *I « segni »*

Una particolare forma di emulazione, oltre che una forma associativa molto larga, è rappresentata dai diplomi, distintivi, targhette e contrassegni di attività che possiamo raggruppare sotto il nome di « segni ».

Ogni occasione è buona per distribuire un « segno » sia esso un diploma, una semplice cartolina con una data, una targhetta, un distintivo di ogni tipo: una gita, un concorso, un campo, ecc.

Si può giungere anche ad una forma unica di « segno » che viene consegnata a *tutti* i ragazzi che partecipano a una determinata attività importante. Alla fine dell'annata, i ragazzi sono invitati a mostrare quanti « segni » hanno raccolto, dimostrando così a quante attività ed iniziative hanno preso parte.

Si stabilisce una graduatoria con un criterio puramente quantitativo e si festeggiano i vincitori, ossia i ragazzi che sono in possesso del maggior numero di « segni ».

Pur di non rinunciare ai vantaggi di questo tipo di concorso, servitevi di semplici cartellini di presenza, manoscritti, o di un timbro con la data su un quadratino di carta.

Cominciate in qualsiasi momento e dopo due o

tre mesi chiedete improvvisamente: « Quanti cartellini avete raccolti? ». Vi renderete subito conto se i ragazzi seguono l'iniziativa, quanti di essi collezionano i cartellini.

Se ne avete la possibilità, servitevi di figurine, di cartoline in serie. I ragazzi sono collezionisti: insegnamo loro a... collezionare attività!

### *I pericoli*

Bisogna però stare attenti al pericolo che i ragazzi, ad un certo punto, rovescino il gioco, e si mettano a considerare i... collezionisti più attivi come dei « primi della classe », degli « sgobboni » e così via.

In questo caso i ragazzi avranno torto, ma dovrete riesaminare se avete impostato bene la cosa e, prudentemente, abbandonarla, o correggere gli errori. Il ragazzo poco attivo non deve essere scoraggiato, ma curato con ogni attenzione perchè si innamori di più del lavoro e dell'attività del reparto.

## CAPITOLO XXII

### IL FALÒ

Il falò è una delle attività più attraenti per i ragazzi. In molte regioni i ragazzi accendono i falò in certe ricorrenze particolari, rispettando tradizioni locali: per Natale, per Capodanno, per Carnevale, per San Martino e così via.

Bisogna conoscere bene queste tradizioni e servirsene per la vita del reparto. Luogo per luogo, i falò tradizionali devono diventare delle feste per i ragazzi e per il reparto, che portando la sua capacità organizzativa nella tradizione, riuscirà a renderla più bella ed appassionante.

#### *Chi accende il fuoco*

Il falò viene acceso dal ragazzo che si è comportato meglio nelle attività sviluppate in quel periodo. Accendere il fuoco del falò diventa così un onore ambito ed un incentivo a lavorare bene per il reparto.

Mentre il fuoco divampa si cantano l'inno della gioventù per la pace, l'inno dei pionieri, inni patriottici e canti popolari.

Attorno al fuoco, cantando, si può improvvisare un festoso girotondo.

### *Falò d'onore*

Si accendono dei falò in onore di scienziati, di esploratori, di patrioti, in occasione di feste e ricorrenze storiche.

Alcuni falò devono riuscire particolarmente imponenti:

— il falò della liberazione (nella ricorrenza della vittoria sul fascismo);

— il falò del lavoro e della pace (nella ricorrenza del Primo Maggio);

— il falò di Eugenio Curiel (nella ricorrenza della morte del fondatore del Fronte della Gioventù);

— il falò di tutti i ragazzi (in occasione dell'INCONTRO dei pionieri con tutti i ragazzi);

— il falò dello sport (in occasione della consegna dei brevetti sportivi).

### *Cerimonie festose*

Attorno al fuoco si svolgono cerimonie solenni e festose: premiazioni, consegna delle Promesse, dei brevetti sportivi, ecc.

I pionieri e le pioniere preparano per l'occasione poesie e canti, pronunciano impegni, leggono messaggi e così via.

### *Al campeggio*

La vita del campeggio è, di sera, una serie di falò: il fuoco del campo, di sera in sera, arde per ri-

cordare un personaggio, una data, un'occasione particolare.

Ogni falò, compresi quelli del campeggio, è accompagnato generalmente dal

### *RACCONTO ATTORNO AL FUOCO*

Questa è un'iniziativa molto importante, e che diventa un elemento suggestivo per la vita dei pionieri.

Il « *racconto attorno al fuoco* » non è una conferenza, non ha nulla della predica. Il fatto stesso che lo si chiami « racconto » e non « discorso » ci spiega le sue qualità particolari.

Il « *racconto attorno al fuoco* » serve ad illustrare ai ragazzi il significato del falò e della ricorrenza per la quale è stato acceso, in una forma che si rivolge particolarmente alla fantasia.

#### *Gli argomenti del « racconto »*

Gli argomenti del racconto sono dettati dall'occasione nella quale è pronunciato: esso sarà la narrazione di un'impresa eroica, e i suoi eroi saranno

i pionieri della patria e della pace;

i pionieri del lavoro;

i pionieri della scienza e del progresso;

i pionieri del mare, del cielo, dei deserti, dei continenti sconosciuti.

Questi eroi sfilano attorno al fuoco del falò e rappresentano concretamente, con le loro gesta, un concetto educativo, destano entusiasmi concreti, spingono ad agire, a studiare, a lavorare.

### *Chi deve fare il « racconto »*

Il « racconto » deve essere fatto dalla persona più adatta in quella circostanza. Se il falò ha origine da una manifestazione sportiva, il « racconto » sarà fatto da un campione sportivo, da uno sportivo, comunque, che potrà raccontare ai ragazzi le gesta dei campioni e servirsi di quelle gesta per dare loro un esempio concreto di sport popolare, educativo. Se il falò si fa per onorare la memoria di un partigiano caduto, il « racconto » sarà fatto da un suo compagno d'armi, che narrerà l'episodio. Degli scienziati, dei viaggiatori, degli esploratori, dovranno parlare persone che conoscono la loro vita, che sono in grado di farne una narrazione piena di soli fatti, interessante ed educativa esclusivamente per mezzo dei fatti.

« Racconti » possono essere fatti anche da semplici lavoratori, che hanno visitato paesi stranieri e raccontano le loro visite, parlando soprattutto della vita dei ragazzi in quei paesi.

### *« Racconti di fiabe »*

Nelle occasioni festose popolari, il « racconto » può diventare un vero e proprio « racconto di fiabe ». Esso può allora animarsi di altri personaggi: compagno e girano attorno al fuoco, mentre il narratore parla, i personaggi della fiaba, dalla Fata a Cappuccetto, a Pinocchio, e magari partecipano essi stessi nei punti culminanti, alla narrazione.



Per i più piccoli: il falo delle fiabe

### *Come si parla ai ragazzi*

Parlare con successo ai ragazzi è più difficile che parlare ai grandi. Un uditorio adulto possiede doti di disciplina, di organizzazione, di autocontrollo che non si possono chiedere ai ragazzi. Il ragazzo manifesta subito la sua disattenzione, se non avete saputo conquistarlo, col muoversi sulla sedia, col disturbare il vicino, chiacchiera, ride: e il torto non è suo, ma vostro.

Inoltre il ragazzo ha interessi precisi, ben delimitati, e non potete assolutamente farvi ascoltare con successo se uscite da quegli interessi.

### *Conoscere l'uditorio*

Per parlare con successo ai ragazzi dovete prima di tutto conoscere bene l'uditorio: qual'è l'età fondamentale, cioè quella più rappresentativa, perchè una cosa sono i ragazzi fino ai dieci-dodici anni, una cosa sono i ragazzi dai dieci ai quindici anni; se si tratta di ragazzi che hanno già un'esperienza di vita associativa, organizzata, o se si tratta ancora di ragazzi « qualunque »; se essi ascoltano un « racconto » per la prima volta o se l'hanno già ascoltato altre volte; chi ha parlato prima di voi e con quali risultati.

Dovete inoltre controllare continuamente quali sono i punti che suscitano la maggiore attenzione e in quali punti l'uditorio vi sfugge, per così dire, di mano e sapervi regolare di conseguenza. Non è male, che chi parla ai ragazzi si abitui a un rigoroso esame del suo modo di parlare, dei risultati che ottiene, delle opinioni degli altri in proposito, per acquistare, poco alla volta, una maniera di parlare sempre più efficace.

### *Sapere bene quello che si vuol dire*

Bisogna sapere bene quello che si vuol dire: che cosa si vuole insegnare, a che cosa si vuole arrivare. Bisogna organizzare tutto il discorso attorno a questo centro, tornarvi di frequente, arricchirlo con immagini, aneddoti, battute, ecc. Ma se voi saltate di palo in frasca, i ragazzi non vi seguono: potete far sfoggio di frasi a effetto, ma vi accorgete che i ragazzi rimarranno perfettamente indifferenti.

### *Parlare sempre in modo concreto*

Parlare in modo concreto significa:

— *raccontare fatti*, reali od immaginari che siano (le fiabe per esempio, sono fatti immaginari), con la maggior quantità di particolari reali possibile, senza divagazioni esclamative (abolite espressioni come « Pensate! Figuratevi un po', ecc. ), senza frasi retoriche, senza sentimentalismi (i ragazzi non sono sentimentali, proprio perchè i loro sentimenti sono reali);

— *parlare con la maggiore semplicità possibile;*

— *non gridare mai, non usare mai registri troppo violenti* (i ragazzi hanno un vivissimo senso del ridicolo, e un oratore che si sbraccia, grida, si eccita, è fatto proprio per eccitarli al riso);

— *insegnare cose nuove ed interessanti;*

— *insegnare qualcosa che i ragazzi potranno poi fare, o rifare* — questo è molto importante, perchè i ragazzi trovano la maggior soddisfazione nel *fare* e quindi anche nell'immaginare *che faranno* una data cosa;

— *alternare* nell'esposizione qualcosa di molto serio a un aneddoto, ad una battuta che sollevino l'uditorio;

— *stabilire* rapporti diretti con il vostro uditorio e con l'ambiente in cui parlate: ad esempio voi potete ad un certo punto suscitare una risposta collettiva con una domanda appropriata (senza esagerare, altrimenti i ragazzi pigliano gusto a far chiasso); citare fatti che i ragazzi conoscono direttamente: esemplificare con luoghi, persone, oggetti di cui i ra-

gazzi abbiano esperienza diretta, che stiano sotto la loro osservazione diretta (usare per i paragoni, gli oggetti che si trovano nello stesso luogo del « racconto »);

— *essere moderati nel gestire.*

### *La cornice « tecnica »*

Per parlare con successo ai ragazzi, la cornice « tecnica » deve essere perfetta.

Se vi sono microfoni, devono funzionare alla perfezione, e portare la voce vicinissima ad ogni ragazzo, di modo che voi possiate parlare usando il tono più naturale ed usando più spesso del « pianissimo » anzichè del « forte ».

Rinunciate a parlare più a lungo di cinque, dieci minuti, se non vi sono microfoni o se l'ambiente è troppo vasto: altrimenti lo sforzo fisico per ascoltarvi stancherà prestissimo i ragazzi.

I ragazzi devono essere accomodati nel modo migliore possibile: tutti devono stare seduti, il più comodamente possibile, devono poter « vedere » chi parla.

Accanto a chi parla nessuno si deve muovere e nessuno deve essere distratto: l'atteggiamento degli spettatori deve concorrere a portare l'attenzione su chi parla.

### *Un segreto*

Il segreto per parlare ai ragazzi è di capirli, di mettersi cioè al loro servizio con molta semplicità e senza presunzione. Bisogna conoscerli, sapere che li-

bri leggono, di che cosa si interessano, quali giochi amano in quel periodo, quali giornali; bisogna leggere gli stessi libri e gli stessi giornali, vivere con loro il più possibile.

Allora si sa usare della fantasia nella misura esatta se si hanno davanti ragazzi piccoli; si accentua l'interesse all'azione se i ragazzi sono più grandi; si graduano gli elementi del racconto in misura sufficiente per accontentare esigenze diverse se si hanno davanti ragazzi di età diverse, e così via.

Infine non bisogna pensare di conquistare i ragazzi con un modo di fare paternalistico (a meno che chi parla sia un autentico « nonno »); o con un modo eccessivamente goliardico, troppo allegro e chiassone.



## CAPITOLO XXIII

### LA CONQUISTA

Un'attività permanente del reparto pionieri è quella della CONQUISTA, ossia del reclutamento di altri ragazzi nel reparto, dell'aumento del numero dei reparti, dello sviluppo dell'API.

La CONQUISTA DEI RAGAZZI deve essere una parola d'ordine permanente, deve costituire un elemento costante di attenzione del dirigente, deve suggerire sempre nuove forme associative, organizzative, ricreative eccetera.

Abbiamo già sottolineato più volte che alle iniziative dei pionieri bisogna far partecipare il più possibile altri ragazzi, non ancora iscritti all'API»: così è per i « cortili », per le « gite », per i giochi, per tutte le attività non strettamente organizzative. A tutti i ragazzi si distribuiscono il PIONIERE, i distintivi del PIONIERE, e i cartellini di partecipazione alla vita del reparto.

### *Il segreto della conquista*

Il segreto della conquista è molto semplice: BISOGNA SAPER CREARE UN NUMERO TALE DI ATTIVITA' CHE TUTTI I RAGAZZI DEL PAESE, DEL QUARTIERE, DEL VILLAGGIO, SIANO PORTATI A PARTECIPARVI IN FORMA COSTANTE; BISOGNA CREARE UN GRANDE NUMERO DI LEGAMI TRA LA VITA DEL REPARTO E LA VITA E LE ESIGENZE DI TUTTI I RAGAZZI.

L'API infatti non è nata per formare clandestinamente pochi ragazzi, per farne degli iniziati come nello scautismo, o dei fanatici; ma per educare democraticamente tutti i ragazzi, per insegnare ad essi ad organizzarsi, a conquistare la loro vita con gioia.

### *Il metodo*

Il metodo della conquista non può essere dunque che il metodo per far partecipare i ragazzi alle iniziative, alle attività dell'API: partecipando a queste iniziative ed attività, essi impareranno a conoscere l'Associazione e vi aderiranno.

Perciò bisogna educare i pionieri a non essere esclusivisti, a non provare una gelosia da proprietari per i loro attrezzi, per la loro sede, per i loro giochi e per le loro feste, ma a essere tanto più contenti quanto maggiore è il numero di amici non ancora pionieri che essi riescono a far partecipare alla vita del reparto.

### *Iniziative particolari*

Iniziative particolari della conquista sono rappresentate:

- dalla diffusione del PIONIERE;
- dai « cortili » e dai « giovedì dei ragazzi »;
- dai concorsi (compresi quelli legati alla vita della scuola);
- dagli spettacoli;
- dalle manifestazioni di massa (brevetto sportivo, falò, gite ecc).

I pionieri devono sentirsi sempre dei CONQUISTATORI, devono cioè sempre essere pronti ad invitare i loro amici a partecipare a questa o a quella attività, a intervenire alle feste eccetera.

### *Obiettivi di conquista*

I reparti ed i gruppi devono avere sempre degli obiettivi di conquista, rappresentati da una certa cifra di ragazzi da far partecipare ad una determinata gita, da una cifra di nuove Promesse da raccogliere per una determinata manifestazione, da un numero di copie in più del PIONIERE da diffondere entro la fine del mese eccetera.

### *Campagne particolari*

Si possono fare campagne particolari di conquista, per esempio in occasione del « ritorno a scuola », degli « incontri » ecc.

La CONQUISTA può assumere la forma di un « grande gioco » che dura parecchie settimane.

**IL GRANDE GIOCO DELLA CONQUISTA.** — I gruppi partono in gara per « conquistare » i cortili. Si fissa in precedenza che un cortile è conquistato (o un caseggiato è conquistato) quando in esso c'è almeno un pioniere (o due, tre, secondo i casi). Ad ogni gruppo sono assegnati alcuni cortili ed uno spazio di tempo. Al termine del tempo fissato, si confrontano i dati: il gruppo che ha « conquistato » più cortili vince la gara.

## CAPITOLO XXIV

### PUNIZIONI E PREMI

La disciplina non si ottiene mediante singole misure « disciplinari » ma attraverso tutto il sistema di educazione, tutta l'impostazione della vita del reparto, tutte le attività del reparto.

In questo settore l'azione del reparto e quella della famiglia sono assai differenti. L'autorità naturale dei genitori li mette in condizioni ideali per creare un buon sistema disciplinare, ma anche in una estrema facilità di sbagliare e di dover ricorrere ai castighi. Ciò che i genitori fanno spesso senza riflettere sulle conseguenze del castigo.

Nella vita del reparto i castighi non debbono neppure esistere.

Per ottenere una buona disciplina bisogna saper instaurare un sistema di lavoro e di attività che educi il ragazzo al senso della collettività, della responsabilità nei confronti dei suoi compagni.

La sua adesione al reparto è volontaria: tanto più volontario sarà il suo sforzo per agire nell'interesse del reparto. Ma questa azione nell'interesse del re-

parto noi dobbiamo rendergliela piacevole, facile, quasi istintiva.

Il ragazzo viene educato a rispondere delle sue azioni a tutto il reparto, cioè ai suoi amici, ai suoi stessi compagni.

Se si rende colpevole di una mancanza particolarmente grave « verso il reparto », la questione viene posta a tutti i ragazzi e questo solo fatto costituisce una « punizione » nel senso costruttivo della parola: il ragazzo non viene colpito o umiliato per ciò che ha fatto, ma viene invitato a capire il danno che fa a tutto il reparto e ad agire meglio in un'altra occasione.

A questo tipo di richiamo pubblico però si deve giungere in casi particolari gravi. Molte volte basterà richiamare il ragazzo separatamente, e senza dar nell'occhio agli altri: lo si inviterà a giudicare la propria azione, a riconoscere la sua parte di torto e non più della sua e lo si ammonirà promettendogli un richiamo più severo per un'altra volta.

Lo scopo di una punizione infatti non può essere quello di scoraggiare un ragazzo, di allontanarlo dall'attività o dal reparto, ma di farlo lavorare di più e meglio e di migliorare l'ambiente collettivo.

Qualche volta basterà criticare una mancanza e illustrarne il suo spirito contrario alla morale del reparto senza fare il nome del colpevole, che capirà da solo. E se avremo saputo far amare il reparto, far agire i ragazzi con la coscienza che le loro azioni hanno un'importanza per tutto il reparto, essi sapranno comportarsi nel modo più opportuno.

In nessun caso dunque si dovrà escludere un « colpevole » dell'attività del reparto (a meno, naturalmente, che la mancanza sia tale da compromettere il successo del reparto, e non solo lo sviluppo del singolo ragazzo) negargli la partecipazione ad un lavoro, ad una gita o ad una festa: anzi egli dovrà sentire che ci si aspetta da lui un rendimento maggiore del solito, in quella occasione, che dimostri cioè di aver « capito la lezione ».

I ragazzi agiscono con maggior senso di responsabilità quanto più sentono che « dipende da loro » il successo del reparto, di qualsiasi aspetto della attività comune. Sarà così ciascun ragazzo a esigere dai compagni il rispetto della proprietà comune (i mobili, gli attrezzi); il rispetto degli amici, la lealtà, la gentilezza.

Anche da questo punto di vista, il modo migliore per ottenere un buon rendimento dai ragazzi non è quello di predicare loro questa o quella particolare qualità, ma di educarli concretamente a quella qualità attraverso la vita e l'attività collettiva. Solo « dopo » che essi abbiano conquistato una qualità si può renderli esattamente coscienti del suo significato: che la vita in comune ha abolito i litigi, le brutalità, le percosse; che nessuno più dice bugie o parolacce e via dicendo. A patto naturalmente che si intervenga di volta in volta per correggere gli errori e per sottolineare quanto una certa azione o un certo comportamento nuocciano al reparto.

### *Le ricompense*

Di premi e ricompense, segni di riconoscimento e distintivi speciali si è già parlato nel corso del manuale.



Nessuna gara, nessun concorso senza premiazione

Le ricompense e onorificenze possono essere individuali o collettive.

Le ricompense individuali sono concesse ai pionieri che si distinguono per una buona azione, per

la loro onestà, per l'attaccamento alla Organizzazione ed ai lavoratori, su proposta di uno o più ragazzi e con l'approvazione di tutto il gruppo a cui fa parte.

Le ricompense individuali sono:

— elogio del comandante del reparto dinanzi all'Assemblea del reparto;

— diploma di merito con motivazione del Consiglio Nazionale dell'Associazione;

— ricompense sotto forma di regali, giuochi ecc.

Le ricompense collettive possono essere concesse: ai Comitati Provinciali, ai Reparti e ai Gruppi. Esse sono:

— Diploma d'onore;

— Bandiera d'onore dell'Associazione.

Bisogna sviluppare particolarmente le forme di ricompensa collettiva: nei confronti dei reparti da parte dei Comitati provinciali e comunali, nei confronti dei gruppi da parte dei reparti.

Le ricompense collettive sviluppano lo spirito di reparto e di gruppo, educano i ragazzi alla collaborazione di uno sforzo comune (in una gara di diffusione o di « conquista », nella preparazione di una festa e così via).

## PARTE QUARTA

### CAPITOLO I

#### IL CALENDARIO DEI PIONIERI

##### *LE TAPPE*

Abbiamo esaminato ad una ad una le attività normali di un reparto, di un gruppo, riservando ad un esame più ampio alcune attività speciali (le colonie — il campeggio — la Repubblica dei Ragazzi —).

Vediamo ora come tutte queste attività confluiscono in un'annata di attività in un CALENDARIO, che chiameremo CALENDARIO DEI PIONIERI e che, naturalmente, nella forma in cui qui sarà esposto costituirà solo uno schema di Calendario.

Ogni reparto penserà invece a decidere il proprio Calendario, a scegliere in esso le date, le « tappe » più importanti dell'annata, per organizzare la vita e l'attività del reparto durante intiere settimane in vista di quella particolare « tappa ».

Ciò che prima abbiamo analizzato, rivedremo qui ora in « sintesi », mostrando come parecchie at-

tività concorrano a formare una grande iniziativa, ad arricchirla, a farne un centro di interesse per i pionieri e per tutti i reparti.

### *Che cos'è una « tappa »*

Una « tappa » è una data importante, un raduno importante. Il Primo Maggio, festa del Lavoro è una « tappa », durante la quale vi sarà un « raduno » di pionieri: come si prepara quella « tappa », come si organizza quel « raduno »? Ecco di che cosa ci occuperemo in questa parte del manuale.

### *Come si prepara un raduno*

Premetteremo innanzitutto qualche osservazione generale sulla preparazione di un « raduno » dei pionieri.

Il dirigente della squadra dei pionieri che personalmente decide le iniziative che si devono prendere per il « raduno » e distribuisce i compiti tra i gruppi del suo reparto, ha già rovinato tre quarti del lavoro. La funzione del dirigente consiste infatti nell'aiutare i ragazzi a dirigere essi stessi la loro attività e la loro organizzazione.

Devono dunque di volta in volta essere i pionieri stessi, e in primo luogo il Consiglio di reparto, a decidere che cosa si farà e come si lavorerà per una determinata « tappa ».

*Primo momento.* — Molto prima della data del « raduno » il dirigente invita i gruppi a discuterne il tema (Primo Maggio, Ritorno a Scuola e così via)

a formulare proposte di iniziative, ad esprimere opinioni sull'insieme del lavoro da fare.

*Secondo momento.* — In un secondo momento il Consiglio di reparto esamina tutte quelle proposte ed in base ad esse distribuisce i compiti tra i gruppi e stabilisce le date per le varie inchieste, ricerche, per tutti i lavori che dovranno essere compiuti in vista della « tappa ». Formula cioè un piano di lavoro molto completo e dettagliato.

*Terzo momento.* — Nei giorni prima del raduno il lavoro viene ultimato: si allestiscono le mostre dei lavori compiuti, si prepara la sala (o qualsiasi altro ambiente scelto), si compilano i giornali murali, si mette a punto il programma del « raduno » stesso.

*Quarto momento.* — Questo è il momento del raduno stesso. Se vi sarà una conversazione del dirigente, di un genitore, o di un'altra personalità, i pionieri saranno già preparatissimi ad ascoltarla e potranno essi stessi, parlando del loro lavoro nelle settimane precedenti, completarla ed arricchirla, sentendosi « soggetto » del raduno e non « oggetto ». Tutto il programma del raduno, dai cori alle recite ai balletti, accentuerà il carattere attivo della partecipazione dei ragazzi al raduno: ogni ragazzo del reparto aveva contribuito ad un lato di esso, vedrà il risultato del suo lavoro creativo, sentirà il raduno come roba sua, frutto suo. Ne parlerà ad altri ragazzi, ad altri pionieri e si preparerà con gioia al prossimo raduno.

Così il festeggiamento di una grande ricorrenza non solo avrà un carattere educativo, ma assumerà il carattere di lavoro sociale degli stessi ragazzi.

### *Le « tappe » di un'annata*

Questo calendario di « tappe » ha un valore indicativo. Non tutti i reparti saranno in grado di attuare un programma così vasto e vario. Altri sceglieranno occasioni particolari, legate alla vita della località. Altri dovranno accontentarsi di mettere in programma solo quattro o cinque grandi iniziative e di basare la loro attività di un anno attorno ad esse, ripromettendosi di aggiungere una data al Calendario dell'anno successivo.

Bisogna stare attenti, d'altra parte, a non dare a tutte le tappe la stessa importanza: ciò che porterebbe ad una « inflazione » del loro valore. Bisogna che due, tre date primeggino sulle altre e costituiscono le manifestazioni massime dell'annata. Ad altre « tappe » bisogna dare invece un carattere più discreto, più « interno ». Su tutte queste cose debbono decidere i reparti, che conoscono concretamente le loro possibilità e il loro ambiente di lavoro.

Il *Calendario* parte dall'autunno e giunge all'estate, seguendo l'annata scolastica e contempla le seguenti « tappe »:

Ottobre - La promessa. Il ritorno a scuola.

Novembre - 7: Anniversario della Rivoluzione d'Ottobre.

Dicembre 25 - Natale dei pionieri.

Dicembre 31 - Falò dell'Anno Nuovo.

Gennaio 6 - Festa nazionale del « PIONIERE ».

Carnevale: Il carnevale dei pionieri.

24 Febbraio - Anniversario della morte di Eugenio Curiel.

8 Marzo - Festa delle pioniere.

25 Aprile - Festa della liberazione.

1 Maggio - Festa del lavoro.

1 Giugno - Festa internazionale dell'infanzia.

Luglio - Festa delle vacanze.

Mesi estivi - Colonie e campeggi.

Settembre-Ottobre - Il brevetto sportivo.

## CAPITOLO II

### LA PROMESSA

La « Promessa » è l'impegno con cui i ragazzi aderiscono all'API ed entrano nel reparto.

La consegna delle « promesse » avviene in forma solenne, alla presenza dei pionieri, dei ragazzi, dei genitori, dei dirigenti democratici invitati, degli insegnanti. *Tale consegna può essere legata ad altre manifestazioni, a tutte le manifestazioni importanti della vita del reparto, perchè l'attività della Conquista dura tutto l'anno.*

Però vi può essere una volta all'anno la *Festa della promessa*, in occasione della quale si ammettono i nuovi pionieri e tutti i pionieri rinnovano i loro impegni verso l'API. L'esperienza ha suggerito che la *festa della promessa* coincida con l'inizio dell'anno scolastico e che l'annata di attività del reparto segua così l'annata di scuola.

#### *Come si prepara la Festa della promessa*

Che aspetto può avere un raduno particolare per la consegna delle tessere?

Esso avrà evidentemente come centro d'interesse l'API, la sua vita, la vita del reparto e del gruppo.

I vari gruppi dovranno dunque preparare una rassegna delle attività del loro gruppo, una specie di « mostra riassuntiva » di un anno di attività. Un gruppo deciderà di studiare come si è formata l'API in quella città (o in quel paese), scoverà documenti e fotografie in proposito e preparerà un giornale murale. In pratica esso farà dunque una « ricerca ».

Un altro gruppo invece deciderà per l'occasione di realizzare un obiettivo di lavoro: aumenta il numero dei pionieri, bisogna migliorare l'attrezzatura della sede, e questo gruppo costruirà qualcosa a questo fine.

Il Consiglio di reparto, dal canto suo, lancerà il « grande gioco della conquista » per la durata di un mese e preparerà il programma della festa comprendovi:

- le iniziative dei gruppi;
- la premiazione del « grande gioco »;
- la consegna delle promesse;
- uno spettacolo su un tema particolare (« Pionieri di tutti i paesi »: una poesia, un balletto, dei cori);
- le mostre.

Come si presenterà a questo punto il programma della giornata?

Vi sarà innanzitutto un raduno del reparto, alla presenza di tutti gli « amici dei pionieri ».

Il dirigente ed il gruppo che si è occupato della storia dell'API illustreranno questa storia a tutti gli intervenuti, dopo di che uno dei nuovi pionieri leggerà la promessa: il caporeparto gli porrà il fazzoletto al collo e farà lo stesso con gli altri pionieri.

Il dirigente procederà ora alla premiazione dei vincitori del « grande gioco ».

A questo punto si canteranno gli inni dei pionieri.

Dopo gli inni, i rappresentanti dei vari gruppi prenderanno brevemente la parola per dire ciò che hanno fatto e per annunciare gli impegni che prendono, per lanciare sfide agli altri gruppi ecc.

Potranno prendere brevemente la parola anche i genitori.

Vi sarà ora lo spettacolo. Potranno seguire giochi, gare sportive eccetera.

I genitori e gli invitati visiteranno le mostre, converseranno con i pionieri e rinsalderanno la reciproca amicizia.



### CAPITOLO III

#### IL RITORNO A SCUOLA

La giornata del Ritorno a Scuola viene organizzata dal reparto dei pionieri in collaborazione con l'Unione Donne Italiane. Il suo scopo non è solamente quello di solennizzare degnamente un avvenimento tanto importante nella vita dei ragazzi quanto quello della ripresa dello studio dopo i mesi estivi, ma anche quello di sottolineare fortemente gli ideali educativi dell'API, il legame che deve esistere tra scuola e Associazione, tra l'attività scolastica e l'attività pionieristica.

##### *La preparazione*

La preparazione di questa giornata avviene su due binari: da una parte si stabiliscono i contatti con l'UDI e con gli altri « amici dei pionieri » per le iniziative comuni; dall'altra parte si orienta l'attività dei gruppi e si sollecitano le iniziative dei pionieri. Il programma della giornata risulta dalla fusione di questi due elementi.

### *Iniziative « dall'alto »*

Iniziative dall'alto, cioè non provenienti direttamente dai ragazzi, che possono essere prese in questa occasione sono:

— una discussione pubblica sui problemi della scuola, nel loro aspetto nazionale e nell'aspetto locale. Durante questa riunione di genitori viene formato il Comitato degli Amici della scuola o viene allargato il gruppo di questa organizzazione, là dove essa già esiste;

— doni ai ragazzi, utili per la scuola: cancelleria, libri, segnalibri (illustrati con figurine del PIONIERE, per esempio) carte assorbenti (che possono recare stampato il motto dell'API, una filastrocca del PIONIERE e cose del genere) targhette per quaderni (che rechino la scritta: Quaderno di... Ricordo della giornata del Ritorno a scuola);

— lancio del Concorso per le migliori pagelle;

— organizzazione di refezioni scolastiche, di doposcuola;

— assistenza medica ai bambini bisognosi;

— intese con il Patronato Scolastico possono suggerire altre iniziative assistenziali.

### *Iniziative dei gruppi*

I gruppi dei pionieri prenderanno naturalmente le loro iniziative, discutendole insieme e in sede di Consiglio di reparto. Che genere di iniziative?

*INIZIATIVE LEGATE ALLA SCUOLA.* — Esempi: una « ricerca » sulla scuola del paese o del quartiere (quando è stata costruita, quanti scolari

vi sono passati, gli insegnanti, notizie di ogni genere sull'organizzazione della scuola, lo stato dell'edificio e delle aule e sulla storia passata della scuola);

— raccolta dei libri usati che i ragazzi delle classi superiori possono offrire ai ragazzi delle classi inferiori che non sono in grado di comperarseli nuovi;

— costruzione di assicelle per i libri, di astucci, per penne e pennini, nettapenne e altri oggetti di utilità scolastica da regalare ai ragazzi o da usare direttamente: con un laboratorio bene attrezzato si può arrivare alla fabbricazione di semplici cartelle;

— preparazione di grandi riproduzioni di carte geografiche, di volti di personaggi storici che, esposti nella sede del reparto, costituiranno utili sussidi per gli studi, per il lavoro eventuale di « gruppi di studio »;

— raccolta di libri per la bibliotechina di reparto;

#### *INIZIATIVE LEGATE DIRETTAMENTE AL PROGRAMMA DELLA FESTA*

— preparazione di un programma concreto di « raduno » del reparto e dove saranno accolti gli invitati;

— preparazione di un programma concreto di attività per il periodo scolastico e distribuzione dei compiti; il gruppo leggerà il suo piano e si impegnerà a realizzarlo alla presenza dei genitori e degli insegnanti durante il « raduno »;

— preparazione dei giochi e delle gare che avranno luogo nella giornata del « Ritorno ».

### *Il programma della giornata*

Il programma della giornata risulta chiaro da quanto abbiamo detto: esso rappresenta la somma di tutte le iniziative. La giornata deve avere un carattere festoso e impegnativo ed educare i pionieri a sentire la scuola come cosa propria. Questo avverrà quanto più i pionieri « lavoreranno » per la scuola.

## CAPITOLO IV

### IL NATALE DEI PIONIERI

Il periodo natalizio è in generale dedicato dalle organizzazioni democratiche ad attività di solidarietà e di assistenza. I reparti in questo periodo sono impegnati nella preparazione della giornata del 6 gennaio, festa nazionale del PIONIERE. Indichiamo tuttavia alcune iniziative che possono essere prese con successo nella giornata natalizia o nella vigilia:

— *L'albero dei ragazzi* — E' un'iniziativa che viene presa per procurare doni natalizi a tutti i bambini bisognosi. (Secondo le tradizioni, naturalmente, si avrà l'albero di Natale o l'albero della Befana). I pionieri possono organizzare o partecipare alla raccolta dei doni, all'allestimento dell'albero, alla preparazione di iniziative di appoggio, quali recite, spettacoli eccetera. I gruppi di lavoro ( falegnami, meccanici, cucitrici eccetera) possono agire con particolare efficacia in questo periodo, per preparare giocattoli e doni:

— *La cartolina al soldato*. — I pionieri mandano singolarmente e collettivamente gli auguri ai giovani da essi conosciuti che si trovano sotto le armi per il servizio di leva;

— *La lettera ai genitori*. — In questa lettera, che

continua una vecchia tradizione, i pionieri devono essere orientati a prendere impegni precisi, relativi all'attività che essi hanno prestato in famiglia, per il buon successo della vita familiare, relativi ai loro studi ed alla loro attività nel reparto;

— *Il falò di Natale.* — In molte regioni si usa accendere il falò la notte di Natale. I pionieri possono partecipare a questi falò festosi con iniziative festose;

— *Trattenimenti.* — Si possono, organizzare trattenimenti natalizi allo scopo di raccogliere fondi per la « caccia straordinaria al tesoro » con la quale si finanzieranno le iniziative natalizie. A questo scopo, durante il periodo precedente, si può organizzare la « caccia di Natale », anche sotto forma di « grande gioco », ossia di gara tra i reparti, tra i gruppi e tra piccole pattuglie di pionieri. Il premio può essere l'onore di consegnare i doni, di rappresentare i pionieri presso *l'albero ecc.*

## CAPITOLO V

### IL FALO' DELL'ANNO VECCHIO E DELL'ANNO NUOVO

E' un'usanza regionale che può essere trasportata su scala nazionale.

Si brucia l'Anno Vecchio e si scalda l'Anno Nuovo, che arriva infreddolito tra le nevi ed i ghiacci. Una semplice indicazione del programma può bastare.

— Si accende il falò in una grande piazza o in uno spiazzo all'uscita del paese. Accende il fuoco il pioniere più meritevole. (S'intende che la legna è stata raccolta in precedenza dai ragazzi, ottenuta dai contadini dai « cacciatori d'oro », e che il fuoco è stato preparato scientificamente, da qualcuno esperto di fuochi da campo).

— Mentre il fuoco si innalza si fa un gran girotondo attorno ad esso lanciando delle parole d'ordine gioiose:

« VIVA IL NUOVO E ABBASSO IL VECCHIO »;

« ABBASSO IERI E VIVA DOMANI »;

« STRACCI STRACCI! VECCHIO PORTA VIA GLI STRACCI! »;

« BRUCIA IL VECCHIO, BRUCIA LA GUERRA,

**VENGA LA PACE SU TUTTA LA TERRA »** e così via dicendo.

— Accanto al fuoco può essere rappresentata una farsa dell'Anno Vecchio e dell'Anno Nuovo.

L'Anno vecchio è un cenciaiolo che perde stracci e cartacce dal suo sacco. Un pioniere lo interroga, lui rivela il contenuto del suo sacco e dice che tutto verrà registrato nel libro della storia. Arriva ora un ragazzo con un pappagallo e i pianeti della fortuna. E' l'anno nuovo che porta i pianeti. In principio imbroglierà il pubblico distribuendo bigliettini bianchi e spiegherà il significato della sua piccola truffa dicendo che l'Anno Nuovo non è ancora scritto e che ciascuno lo deve scrivere con le sue forze. Poi invece distribuirà a tutti gli auguri per l'anno nuovo, auguri di pace e di felicità per tutti.

— Si inviano gli auguri di pace per l'Anno Nuovo al Sindaco, alle personalità del paese o del quartiere, a tutti i cittadini. Anche questo può essere fatto in forma festosa, e i ragazzi possono percorrere le strade cantando l'inno dei pionieri della pace.

— Si prepara un grande cartello che rappresenta la guerra e si brucia nel falò. Sulle ceneri del falò si alza invece un grande cartello col millesimo dell'anno nuovo e con la scritta **AUGURIAMO A TUTTI LA PACE.**

## CAPITOLO VI

### 6 GENNAIO: FESTA NAZIONALE DEL PIONIERE

La Giornata del Pioniere è dedicata a far conoscere il settimanale ad un sempre maggior numero di ragazzi e di genitori.

Per la sua riuscita occorre il contributo concreto di tutte le organizzazioni democratiche e degli « amici dei Pionieri ».

E' necessario dunque innanzitutto tenere una riunione con i rappresentanti di queste associazioni e concordare insieme le iniziative e gli impegni di carattere organizzativo che ognuna si può assumere per la Giornata.

Le feste del 6 gennaio non saranno evidentemente feste isolate: esse dovranno invece inserirsi nelle iniziative di solidarietà che abbondano in questo periodo in direzione dell'infanzia, arricchendone il programma e gli svolgimenti.

La giornata del PIONIERE, infine, dovrà vedere molte nuove « PROMESSE » aggiungersi alle schiere dell'APL.

Esamineremo punto per punto il programma della Festa del PIONIERE per quel che riguarda l'attività

del reparto: ogni punto, evidentemente esige una speciale preparazione.

### *La vendita straordinaria del PIONIERE*

La giornata dev'essere contrassegnata prima di tutto da una vendita straordinaria del giornale. Questa vendita può essere chiamata « giornata di strillonaggio » o con altro nome più adatto alla mentalità dei ragazzi, per esempio « la grande staffetta del PIONIERE ».

Al centro dell'organizzazione della « grande staffetta » si troveranno naturalmente le « staffette del PIONIERE », ma ad essa debbono partecipare molti pionieri e pioniere che abitualmente comprano il giornale dalle staffette.

Come si organizza una « grande staffetta »?

I) La città (il paese) vengono divisi in zone, ed ogni zona è affidata ad un gruppo di ragazzi.

II) Ogni gruppo prepara molto per tempo una cartina della sua zona, in modo da predisporre il contatto, per la giornata di strillonaggio, con « tutti » i ragazzi che abitano in quella zona.

III) Il giro delle case dev'essere fatto da coppie di « staffette »: un pioniere ed una pioniera col fazzoletto dell'API al collo.

IV) Contemporaneamente al giro delle case ogni gruppo batte la sua zona con iniziative particolari. Per esempio:

— dieci pionieri, tenendosi a braccetto, sfilano col PIONIERE in mano, gridandone forte in coro il titolo ed il motto PIONIERE - SETTIMANALE DI TUTTI I RAGAZZI D'ITALIA;

— un gruppo prepara un'edicola ambulante, ossia un ciclofurgone addobbato con i colori del reparto, con bandiere e con copie del Pioniere, ornato di grandi riproduzioni dei personaggi;

— un altro gruppo compie lo strillonaggio in costume, con ragazzi vestiti come personaggi del PIONIERE e col nome di questo personaggio scritto sulla schiena o sul petto.

Queste iniziative devono essere particolarmente festose ed anche rumorose: nessuno deve ignorare che quella è la grande giornata del PIONIERE.

### *Concorsi e gare tra i gruppi*

In occasione della vendita straordinaria si fa un grande concorso di emulazione tra i gruppi di staffette e tra i gruppi dei ragazzi che distribuiscono il PIONIERE. Il concorso viene lanciato molto per tempo, se ne discutono le modalità ed i Premi, si incoraggiano i ragazzi a studiare iniziative. Anche il concorso deve avere una fisionomia originale. Bisogna stabilire premi:

— per il gruppo che diffonde più copie;

— per il gruppo che raccoglie più abbonamenti;

— per il gruppo che organizza meglio la « battuta nelle case » (con ruolini di marcia, con controlli eccetera);

— per il gruppo che organizza meglio la « battuta nelle strade » (con la più bella edicola ambulante, con i migliori costumi e così via);

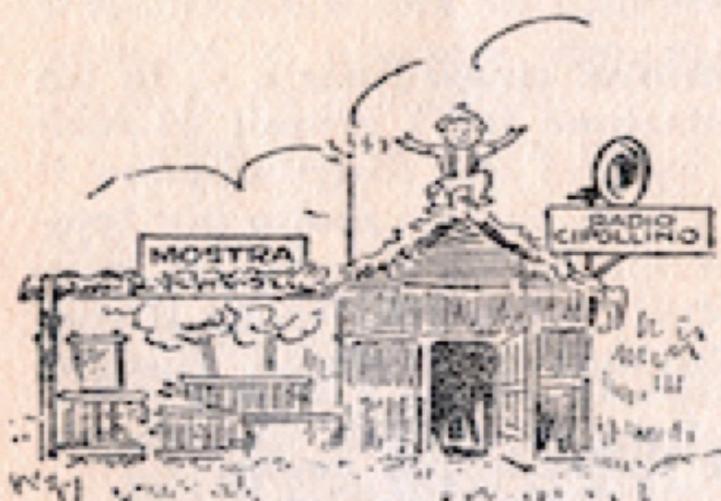
— per il gruppo di staffette che ha mobilitato il maggior numero di strilloni;

— per il gruppo che raccoglie maggior numero di **PROMESSE** per la Giornata del **PIONIERE**.

I premi devono essere consegnati durante la festa del pomeriggio, in forma solenne; i ragazzi devono essere invitati a raccontare il lavoro che hanno fatto per prepararsi alla festa ed al concorso. Bisogna citare molti nomi di ragazzi, dare nuovi nomi a « gruppi » di reparto, in relazione col giornale.

Anche i premi devono avere possibilmente qualche rapporto col giornale.

### *LA FESTA DEL PIONIERE*



Una festa di ragazzi:  
La capanna di Cipollino è il centro della festa

La Festa del **PIONIERE** è un raduno del reparto a cui vengono invitati i genitori e tutti i ragazzi. Si sceglie un teatro o un ambiente molto accogliente e vasto e lo si trasforma da cima a fondo con una decorazione adatta, secondo il tema della festa.

Questo tema può essere:

**UN GIORNO NEL REGNO DI CIPOLLINO.** —  
In questo caso tutta la decorazione e le iniziative

artistiche si concentrano attorno ai personaggi di quella rubrica del giornale.

Temi analoghi si possono ricavare dai romanzi e racconti del PIONIERE che sono meglio accetti ai ragazzi.

Il programma del « raduno » dipende quindi anche dalla scelta di questo tema.

Ci sono comunque in esso delle parti fisse e sono:  
— la festa delle « staffette » e la conclusione della « grande staffetta », con la proclamazione dei risultati, il racconto del lavoro, la consegna dei premi;  
— la festa delle nuove « PROMESSE ».

Le parti « mobili » sono quelle dello spettacolo vero e proprio, che deve intonarsi al giornale, deve farne conoscere i personaggi ed il contenuto.

### *Un gioco a premi*

Un gioco a premi che si può svolgere durante la festa è quello di « Domanda e risposta ».

Il dirigente del gioco (un presentatore spiritoso e pronto) rivolge all'uditorio una domanda che si riferisca a qualche parte del giornale.

« Qual'è il personaggio che cambia sempre il colore? »

Chi conosce la risposta alza la mano. Il primo che alza la mano riceve un piccolo premio. Oppure si invita un ragazzo sul palco e gli si rivolgono tre domande: se risponde giusto ha il premio, altrimenti si passa ad un'altro ragazzo. Il pubblico seguirà di-

vertendosi questi interrogatori, che dovranno avere sempre l'aria di indovinelli scherzosi.

Il gioco può chiudersi con domande e risposte collettive. Il presentatore rivolge le sue domande a tutta la platea, che è invitata a rispondere in coro.

### *I giocattoli del PIONIERE*

— Il PIONIERE pubblica spesso originali giocattoli, insegnando a costruirli.

La festa del 6 gennaio è la giornata più adatta perchè un « gruppo di costruttori » possa farsi onore esponendo i giocattoli costruiti dietro l'insegnamento del PIONIERE. Questi giocattoli possono poi essere regalati, o dati in premio al concorso di « domanda e risposta ».

Elenchiamo ora altre iniziative che possono essere prese per l'occasione:

— concorsi di disegno (il più bel Cipollino - gli animali del PIONIERE);

— concorsi di recitazione (ogni concorrente può recitare una o due poesie o filastrocche del PIONIERE: il pubblico applaude, il presentatore e la giuria cronometrano la durata degli applausi: vince, naturalmente, il più applaudito);

— discussione, all'interno dei gruppi, attorno al giornale, alla fattura dei disegni, all'interesse delle storie eccetera. I ragazzi parteciperanno con molto entusiasmo a queste « riunioni di critica ». Le loro osservazioni potranno essere raccolte e commentate, e inviate alla redazione. I ragazzi avranno così la pro-

va che essi sono i collaboratori più stimati del PIONIERE;

— questa discussione, in altra sede, può essere allargata a genitori ed educatori. In questo caso essa deve essere diretta da un giornalista, da un pedagogo, da qualcuno, insomma, che contribuisca importanza alla riunione ed alle opinioni che vi saranno espresse.



## CAPITOLO VII

### CARNEVALE

Nelle tradizioni festose del Carnevale il reparto si può inserire con tutta una serie di iniziative per organizzare il divertimento dei ragazzi e per dare ad esso un contenuto.

Nel periodo che precede il Carnevale c'è lavoro per tutti i gruppi, per preparare maschere e costumi.

I « personaggi » delle maschere e dei costumi saranno, com'è giusto, personaggi del PIONIERE — ma anche personaggi delle fiabe (fate, orchi, streghe).

I ragazzi amano mascherarsi, ma difficilmente riescono da soli ad organizzare un corso mascherato: i pionieri, con la loro organizzazione, possono dare a tutti i ragazzi il mezzo di divertirsi, insegnando loro nel contempo i vantaggi del lavoro collettivo.

Per Carnevale non ci sarà dunque un « raduno » vero e proprio, ma un lavoro di gruppi in preparazione del corteo mascherato e, possibilmente, una recita di farse allegre.

#### *Le maschere tradizionali*

I reparti possono legarsi con successo alle tradizioni carnevalizie se compiono un lavoro d'impegno per

ridar vita alle maschere tradizionali, che negli ultimi anni sono state un poco trascurate.

Ogni regione, ogni città d'Italia ha le sue maschere tipiche, e molte città ne hanno più d'una: Torino ha Gianduia, Milano ha Meneghino e la Cecca, Bergamo ha Gioppino, Venezia ha Pantalone, Rosaura, Colombina, Bologna ha il dottor Balanzone, Sandrone, Fagiolino, Napoli ha Pulcinella, eccetera.

Il reparto può scegliere due vie:

— far rivivere la maschera locale, facendone il centro della propria attività di carnevale;

— far rivivere tutte le maschere, ossia compiere uno studio sul folclore nazionale e preparare una sfilata delle regioni rappresentate dalle maschere.

Una sfilata di questo tipo rappresenta una felice combinazione dell'aspirazione a divertirsi e di una « ricerca » interessante ed istruttiva. La sfilata può avvenire in una via oppure su un palcoscenico, sotto forma di « racconto ».

### *Il « racconto delle maschere »*

Il « presentatore » si... presenta mascherato da personaggio del PIONIERE e comincia ad evocare scherzosamente le maschere, cominciando da quella locale...

Compare allora Meneghino ed ha la parola per qualche minuto, per un monologo farsesco... Una dopo l'altra entrano le varie regioni d'Italia, ossia le varie maschere: se i ragazzi sono abbastanza bravi (ma potete avere a disposizione anche degli attori dilettanti) possono rappresentare la loro parte imitando i vari dialetti... Alla fine, dopo aver litigato per

stabilire la loro supremazia, le maschere si mettono d'accordo sul fatto che esse rappresentano il popolo italiano, che è un popolo unito, dal Nord al Sud, quindi non è giusto che Meneghino e Pulcinella litighino... Essi si abbracciano... Le maschere danzano cantano insieme... Si fanno ora avanti le maschere nuove: Cipollino, Pomodoro, Ciliegino, Le Contesse... Inchini, presentazioni, battibecchi: anche queste maschere sono accolte nell'allegra famiglia... Il « racconto » finisce con un canto a cui partecipano anche gli spettatori...

Per preparare un racconto di questo genere si devono, come vedete, sviluppare molte attività: una « ricerca » sulle maschere, un lavoro per preparare le maschere, per preparare la recita ecc. Ma ne uscirà uno spettacolo che sarà ricordato con piacere per un pezzo: e che avrà educato divertendo.

## CAPITOLO VIII

### 24 FEBBRAIO: MORTE DI EUGENIO CURIEL

Il falò in onore di Eugenio Curiel è il più importante dell'anno. Tutta l'attività dei pionieri in questa occasione si concentra attorno al falò, durante il quale si tiene il « racconto di Eugenio Curiel ».

Si invita a tenere il racconto un giovane della Federazione Giovanile Comunista.

Il carattere della « tappa » risiede in questo: si onora la memoria del fondatore del Fronte della Gioventù accanto ai *giovani* che già sono usciti dall'organizzazione dei pionieri e militano nelle organizzazioni giovanili democratiche. La festa di Eugenio Curiel diventa una festa di unione e di amicizia tra i ragazzi ed i giovani, che sono i loro fratelli maggiori.

Oltre che al falò i ragazzi partecipano anche alle iniziative prese dai giovani in onore di Eugenio Curiel.

### LA MOTIVAZIONE DELLA MEDAGLIA D'ORO DI CURIEL

*Eugenio Curiel, nato a Trieste l'11 dicembre 1913,  
capo del Fronte della Gioventù (alla memoria).*

*Docente universitario, sicura promessa della scienza italiana, fu vecchio combattente, giovane di età, nella lotta per la libertà del popolo, chiamò a raccolta per primo tutti i giovani d'Italia contro il nemico nazifascista.*

*Attratta dalla sua fede, dal suo entusiasmo e dal suo esempio, la parte migliore della gioventù italiana rispose all'appello ed egli seppe guidarla nella eroica lotta ed organizzarla in quel potente strumento di liberazione che fu il Fronte della Gioventù.*

*Animatore impareggiabile, è sempre là dove c'è da organizzare, da combattere, da incoraggiare.*

*Spiato, braccato dall'insidioso nemico, che vedeva in lui il più pericoloso avversario, mai desisteva nella lotta.*

*Alla vigilia della conclusione degli immensi sforzi del popolo italiano, cadeva in un proditorio agguato tesogli dai sicari nazifascisti.*

*Capo ideale e glorioso esempio, a tutta la gioventù italiana, di eroismo, di amore della Patria e della libertà.*

MILANO, 8 SETTEMBRE 1943 - 24 FEBBRAIO 1945

## CAPITOLO IX

### 8 MARZO: FESTA DELLE PIONIERE

In questo manuale si parla sempre di « pionieri » indicando con questo termine sia i ragazzi che le bambine, sia i reparti maschili che quelli femminili. Solo qualche volta, parlando di determinati lavori, abbiamo distinto tra l'attività degli uni e delle altre. Tuttavia è compito dei dirigenti adattare tutte le indicazioni che diamo in questo manuale alle esigenze particolari dei reparti di diverso sesso.

C'è però nel Calendario dei pionieri una data, una « tappa » della quale sono protagoniste le giovani pioniere: ed è l'otto marzo, Giornata internazionale della donna.

Se in questa data debbono mobilitarsi tutti i reparti, è però naturale che la parte maggiore di lavoro e di attività tocchi ai reparti femminili.

#### *Come si prepara la « tappa »*

La « tappa » dell'Otto Marzo deve essere preparata su tre direzioni:

- attività in comune con tutte le altre organizzazioni che festeggiano l'Otto marzo;
- attività dei reparti maschili;
- attività dei reparti e dei gruppi femminili.

L'U.D.I., le organizzazioni delle ragazze ed i più grandi sindacati femminili, oltre naturalmente ai partiti democratici, organizzano solitamente per l'Otto marzo iniziative particolari, trattenimenti speciali e così via. Il reparto dell'API deve accordarsi per tempo con le altre organizzazioni onde partecipare all'attività comune.

Se vi saranno conferenze e riunioni di donne, bisogna organizzare l'invio di delegazioni di giovani pioniere: la stessa collaborazione si deve dare a ogni genere di spettacoli e di manifestazioni.

Il significato della data deve essere spiegato per tempo in tutti i gruppi, maschili e femminili, suscitando proposte da parte dei pionieri e delle pioniere.

#### *La mimosa*

Al centro di tutte le proposte e di tutte le iniziative starà la mimosa, che è il fiore dell'Otto Marzo.

Sia i gruppi maschili sia i gruppi femminili organizzeranno per l'Otto Marzo l'offerta della mimosa alle mamme, alle maestre, alla direttrice della scuola, alle professoresse, alle dirigenti politiche, alla moglie del Sindaco e alle moglie delle altre personalità. L'omaggio ha un significato profondo: esso indica il rispetto e l'amore di cui i pionieri e le pioniere circondano le loro educatrici, e rinsalda l'amicizia tra il reparto e le donne del quartiere, della città o del paese.

E non abbiate paura che i giovani pionieri, per esempio, considerino con una certa aria di superiorità il gesto dell'offerta del fiore e non vi si prestino volentieri. Intanto ricordate che i ragazzi amano portare fiori alla maestra, per esempio, e lo fanno spes-

so spontaneamente, soprattutto quando con la maestra hanno stretto rapporti di amicizia e di rispetto e non la considerano uno dei « gastighi » inevitabili.

Ai ragazzi spiegherete prima il significato della Festa e del fiore e poi domanderete loro: « A chi dobbiamo mandare la mimosa a nome del reparto? Chi la porterà? » e vedrete che non solo tutti si offriranno, ma suggeriranno iniziative particolari, come per esempio accompagnare l'offerta della mimosa con una lettera di affetto nella quale si prendano anche degli impegni; organizzare iniziative di solidarietà verso le vecchie pensionate, verso le donne indigenti con l'offerta di doni ed aiuti, e così via.

### *La festa della mimosa*

Il reparto femminile, oltre a queste attività, preparerà la « festa della mimosa », per tutte le bambine del centro. Le pioniere inviteranno a questa festa le loro amiche e naturalmente anche le mamme, le maestre eccetera.

La « festa della mimosa » può consistere in un « raduno » con carattere festoso: la mimosa può diventare il tema per un balletto, per recite, per altre creazioni artistiche di ogni genere. Se il reparto femminile ha un piccolo laboratorio di ceramica, esso preparerà per la « festa della mimosa » piattini e tazzine decorate con la mimosa. Se ha un gruppo di ricamatrici, preparerà centri, fazzoletti ed altri oggetti del genere ornati con la mimosa e ne farà una piccola mostra.

La « festa » può essere la conclusione di una campagna di conquista in direzione delle bambine. Vi si

può inaugurare la bandiera di un gruppo di bambine che si chiamerà « Gruppo mimosa ».

La pioniera che si è particolarmente distinta durante l'annata può essere proclamata « MIMOSA 1951 » « MIMOSA 1952 »...

Si può istituire un segno di distinzione per pioniere meritevoli, costituito dal ricamo di una mimosa, che può essere consegnato l'Otto Marzo e portato tutto l'anno. Ognuna di queste attività, come vedete, esige la stessa forma di preparazione che abbiamo schematizzato parlando dei « raduni ».

### *Il racconto dell'otto marzo*

Una iniziativa particolarmente utile ed educativa è quella del « racconto dell'Otto marzo » che deve servire a far conoscere e ad esaltare le figure femminili di rilievo della storia, del movimento democratico: eroiche partigiane, donne che hanno contribuito al progresso della scienza e dell'umanità.

Il « racconto » servirà a mostrare concretamente alle bambine ciò che potremmo dire loro con parole astratte senza alcun frutto: che cioè la donna ha diritto ad un posto d'onore nella società, che essa può contribuire come l'uomo al progresso, alla felicità del mondo, che essa può essere utile alla sua patria ed al suo popolo.

Il « racconto » può anche essere fatto in forma non individuale, ma collettiva e figurata. Per mostrare le donne di tutto il mondo, possiamo far uscire sulla scena una dopo l'altra bambine nei diversi costumi, che parlano a nome della donna cinese, della donna

indiana, della donna americana, della donna sovietica eccetera.

Qualche volta questa « figurazione » può servire a mettere in ridicolo un tipo di donna sorpassato: la « gagarella », per esempio; l'ereditiera oziosa, e così via; e al contrario ad esaltare un tipo di donna attiva, cosciente dei suoi diritti e delle sue capacità, fiduciosa nell'avvenire delle donne.



## CAPITOLO X

### XXV APRILE

Nell'anniversario della vittoria sul fascismo e della liberazione dell'Italia, il reparto realizza una serie di manifestazioni patriottiche, delle quali diamo un elenco che può servire a compilare un buon programma:

#### *Fiori ai caduti*

I pionieri recano mazzi di fiori alle lapidi dei Caduti della guerra partigiana e vi prestano servizio d'onore, a turno, accanto ai partigiani ed ai giovani.

#### *La dedica delle bandiere*

I gruppi ed i reparti che si formano nel periodo in cui cade l'Anniversario, dedicano le loro bandiere al nome dei Caduti della guerra di liberazione.

#### *Visite ai luoghi partigiani*

I pionieri, accompagnati da partigiani, compiono visite ai luoghi della guerra partigiana, ed ascoltano il racconto degli episodi che vi si sono svolti.

Queste visite possono avvenire anche in città. In un solo quartiere cittadino, quante azioni di gappisti si sono svolte, quanti Caduti, quante lapidi!

Il 25 Aprile i pionieri ripercorrono in gruppo, accompagnati da partigiani, le vie del loro quartiere e quasi ad ogni casa essi si fermano per sentire la narrazione di ciò che è accaduto in quel punto, rivivendo così l'epopea partigiana.

### *La ricerca*

Molti pionieri sono troppo giovani per ricordare qualcosa della guerra di liberazione. Essi possono perciò compiere delle particolari « ricerche » per informarsi meglio e per onorare meglio l'eroismo del popolo. Temi per ricerche:

- la guerra partigiana nel nostro quartiere;
- la guerra di liberazione nel nostro villaggio;
- i Caduti partigiani della nostra città;
- quali memorie « fisse » (monumenti, lapidi, ecc.) dovrebbero essere poste ancora in luoghi particolari per ricordare gli episodi gloriosi della liberazione.

### *Visite ai feriti, agli invalidi ed alle famiglie dei Caduti*

Delegazioni di pionieri possono visitare i feriti, gli invalidi, le famiglie dei Caduti della guerra di liberazione, portare loro la tessera d'onore dell'API, ottenere dei ricordi da conservare.

### *Il museo della liberazione*

In molti centri non esiste alcun museo della guerra di liberazione. Il reparto può prendere l'iniziativa per fondare questo museo presso la propria sede, arricchendolo subito:

- con la fotografia di tutti i Caduti;
- con i cimeli offerti dai feriti, dai combattenti;
- con le narrazioni raccolte dalla viva voce dei partigiani e delle staffette;
- con le fotografie ed i ricordi delle giornate della liberazione.

Anche così i pionieri faranno propria la grande tradizione partigiana.

### *Il « grande gioco della liberazione »*

La giornata può essere contrassegnata anche dalla celebrazione di un « grande gioco », che può intitolarsi alla liberazione della città (del villaggio, eccetera).

*In un piccolo centro* questo grande gioco può consistere nella ricostruzione degli avvenimenti delle giornate della liberazione. Il reparto rappresenta i partigiani, e ripercorre il loro cammino, compie simbolicamente le azioni gloriose di quei giorni, per raccogliersi infine accanto alla lapide dei Caduti. I pionieri chiamano i loro gruppi, per quel giorno, con i nomi delle brigate garibaldine e partigiane. La ricostruzione deve essere minuta e dettagliata: il « grande gioco » riesce quando rappresenta un contributo attivo alla conoscenza storica dell'avvenimento, e come tale riesce ad interessare

la popolazione ed in primo luogo gli stessi partigiani.

Il « grande gioco » può essere fatto in un campo sportivo, nel quale cartelli, barricate occasionali, eccetera, rappresentano i vari luoghi del paese nei quali si sono svolti i fatti ora ripetuti: un presentatore « racconta » ciò che i pionieri fanno.

Il « grande gioco » termina con un « rapporto » dei vari comandanti di gruppo sulla loro attività: « Siamo scesi in venti dalla collina X. Z. Abbiamo trovato dieci tedeschi. L'ufficiale si è subito arreso, ecc. Del nostro gruppo fanno parte i partigiani A, B, C,... ». Si ricordano i nomi dei partigiani che hanno preso parte all'azione.

*In un grande centro*, il « grande gioco » non è così semplice. La liberazione di una grande città risulta di tutta una serie di azioni, di battaglie, di iniziative popolari, che non è facile ricostruire. I reparti possono organizzare una « grande staffetta » (vedi al capitolo apposito) nella quale il messaggio che viene recapitato dice: « Insorgete e liberate la città ». Dopo il grande gioco, un « racconto » illustra come avvenne la liberazione.

## CAPITOLO XI

### 1 MAGGIO: FESTA DEL LAVORO

La festa del lavoro è una « tappa » importante per tutti i lavoratori, non solo per i pionieri. Essa offre l'occasione per sottolineare e per realizzare concretamente uno dei principi fondamentali dell'opera educativa dell'API:

**IL PIONIERE RISPETTA ED AMA IL LAVORO E I LAVORATORI, E' SOLIDALE CON LORO, CONOSCE LE LORO LOTTE E LE LORO ASPIRAZIONI, CONOSCE LE LORO FATICHE E LE LORO CAPACITA', HA FIDUCIA NELLA VITTORIA DELLE FORZE DEL LAVORO E CREDE NEL LAVORO CHE CAMBIA LA FACCIA DELLA TERRA.**

Del Primo Maggio si comincia a parlare almeno sei settimane prima: e devono poi essere sei settimane di intenso lavoro, in ogni campo.

Ogni gruppo discute seriamente sul tema **COME ONORARE IL LAVORO?**

Supponiamo di trovarci in un Reparto di città, che chiameremo il **REPARTO PRIMO MAGGIO.**

### *Il Reparto Primo Maggio al lavoro*

Il reparto Primo Maggio costa di cinque gruppi.

Nella seconda metà di marzo i gruppi si riuniscono per discutere sul tema che abbiamo detto.

*Il I gruppo* decide di onorare il Primo Maggio con una grande « inchiesta » in una fabbrica del quartiere, prende subito i contatti con i dirigenti della fabbrica e si mette al lavoro (vedi capitolo sull'inchiesta e sulla ricerca).

*Il II gruppo*, durante la discussione, si incuriosisce proprio sulla data; perchè è stata scelta questa data per onorare il lavoro? Ecco un ottimo argomento per una ricerca: il gruppo si mette al lavoro per studiare il primo Maggio, per raccogliere fotografie e documenti sull'argomento, interroga i vecchi lavoratori per sapere da loro come è stato celebrato il Primo Maggio in un certo anno e viene a sapere, supponiamo, che durante il fascismo tre lavoratori collocarono una bandiera rossa proprio davanti alla sede del Fascio la notte del primo maggio. Ritrovare questi lavoratori sarà un altro compito di questo gruppo, che al raduno del primo maggio li inviterà e farà loro raccontare la loro impresa.

*Il III gruppo* decide di preparare i cartelli che i pionieri porteranno al corteo del Primo Maggio. Durante il lavoro, si scopre che sarebbe bene rappresentare tutti i mestieri alla sfilata: ci si procurano attrezzi e strumenti e si prova più volte la sfilata. Il Consiglio di Reparto, che ha approvato l'iniziativa, decide che anche il IV gruppo, che aveva avuto un'idea quasi simile, parteciperà a questa realizzazione.

*Il V gruppo*, nel quale lavora il figlio di un operaio che è rimasto vittima di un incidente sul lavoro, decide di occuparsi degli invalidi del lavoro: li ricerca, li va a trovare, si interessa di loro e delle loro condizioni, si fa amico dei loro figli e così via.

Tutti i gruppi ora si sono scelti un compito. Ma non basta. Il Consiglio di Reparto sa che c'è un monte di altre cose da preparare: quale sarà il « piatto forte » del raduno, oltre alle conclusioni del lavoro sociale dei gruppi?

Il Caporeparto ha letto libri interessanti sulla storia del lavoro, che è la storia di « come l'uomo divenne gigante » e pensa che sarebbe bello ottenere la partecipazione al raduno di un professore che conosce bene questa storia, e che potrà « raccontare » la grande avventura dell'uomo, che con le sue mani ha trasformato la terra. È meglio se si troveranno anche delle « diapositive » per lanterna magica, e delle grandi illustrazioni, per accompagnare piacevolmente il « racconto ».

Inoltre c'è il lavoro dei « gruppi di mestiere »: il gruppo dei falegnami, dei meccanici, delle cucitrici, dei ceramisti e delle ceramiste, delle ricamatrici eccetera, ritengono che il modo migliore di onorare il lavoro è di... lavorare, e di preparare una mostra particolare di prodotti. Questa volta non si tratterà di produrre giocattoli o piccoli oggetti, ma veri e propri attrezzi e strumenti di lavoro, oggetti « importanti ». Oppure si uniranno tutti in una grande produzione: costruiranno qualcosa di nuovo per la sede.

E non dimentichiamo infine i giornali murali.

## *Il Primo Maggio*

Il Primo Maggio i pionieri svolgeranno così almeno due attività ben distinte:

— il « raduno » del Primo Maggio, a cui devono essere particolarmente invitati i lavoratori — o che, d'accordo con i dirigenti, potrebbe addirittura svolgersi in una fabbrica, nella sala della mensa, in una festa comune di pionieri e di operai;

— la partecipazione alle manifestazioni di massa, fondamentalmente al corteo; ma anche con qualcosa di particolare e che in molti luoghi è già diventato una tradizione del Primo Maggio: il SAGGIO GINNICO.

### *Il saggio ginnico*

Il saggio ginnico del Primo Maggio deve essere dedicato all'esaltazione del lavoro e tutti gli esercizi, tutte le prove, devono tendere ad avere e ad esprimere chiaramente questo contenuto.

## CAPITOLO XII

### 1 GIUGNO: GIORNATA INTERNAZIONALE DELL'INFANZIA

La giornata è dedicata a suscitare in tutti i paesi discussioni ed iniziative in relazione con le condizioni dell'infanzia. Per i pionieri, questa giornata ha il significato di una giornata di solidarietà ed amicizia con i ragazzi di tutto il mondo e innanzitutto, dunque, con i ragazzi del paese o del quartiere.

In questa giornata, tutte le organizzazioni democratiche prendono iniziative nei confronti dei ragazzi e dei bambini. Il reparto organizza la partecipazione attiva di tutti i ragazzi a queste iniziative e manifestazioni e prepara esso stesso ogni genere di trattenimenti.

Nel corso del manuale abbiamo dato ormai una quantità sufficiente di indicazioni per poter formulare un programma di attività per questa « festa ».

Aggiungiamo solo qualche indicazione sul genere di giochi che i pionieri possono preparare per richiamare tutti i ragazzi.

Può essere allestito un vero e proprio « luna park » con mezzi molto modesti.

## Un « luna park »

Un « luna park » essenziale comprende:

— *altalene per i più piccoli;*

— *tiri al bersaglio* di ogni genere:

— con archi e frecce;

— con palle di stoffa o di legno contro pupazzi mobili che, colpiti, si rovesciano all'indietro;

— con anelli che devono infilarsi su chiodi per dar diritto ad un premio;

— *un palcoscenico all'aperto per uno spettacolo di varietà* per gare di canzoni aperte a tutti, gare di imitazioni, ecc.;

— *un teatrino di marionette o burattini* (con le panche davanti e spettacoli brevi ma molto frequenti);

— *padiglioni scientifici* dove i pionieri avranno modo di mostrare la loro abilità in piccoli trucchi ben studiati, di esibire giocattoli meccanici, comandati elettricamente (si trovano facilmente gli schemi per costruirli);

— *il gioco del chiodo* (con un martello si deve infilare un chiodo in un legno in tre colpi: osservate il trucco sulle « fiere »);

— *il gioco del pendolo* (su un'assicella si fa star ritto un oggetto facilmente rovesciabile: un pendolo è sospeso sopra di esso: bisogna rovesciare l'oggetto col pendolo, ma senza toccarlo nell'andata, bensì con il colpo di ritorno. Sembra semplicissimo: provate!).

Giochi di questo tipo potete osservarne moltissimi, e tutti molto semplici da rifare, nelle « fiere ». Prestate sempre molta attenzione a questi giochi, e

poi spiegateli ai ragazzi: essi li ricostruiranno con entusiasmo.

Un luna park può non essere vistoso: ma deve avere molti numeri, molte attrazioni. Valgono meglio molte attrazioni modeste che poche attrazioni vistose. A meno, naturalmente, che si tratti di grosse attrazioni: giostre, autopiste e simili.

Se vi sono di queste attrazioni nel vostro centro durante la Giornata Internazionale dell'Infanzia forse non vi sarà difficile riuscire a concludere qualche vantaggioso contratto con i proprietari: uno sconto sul biglietto per tutti i pionieri, o per tutti i ragazzi che avranno un certo contrassegno concordato.

### *I più piccini*

La giornata è particolarmente indicata perchè i pionieri studino qualcosa in direzione dei più piccini, oltre ai giochi che abbiamo indicati.

## CAPITOLO XIII

### LA FESTA DELLE VACANZE

Al termine dell'anno scolastico, il reparto organizza la « festa delle vacanze », con un programma di giochi, di gare sportive e con una manifestazione centrale caratterizzata dalla *premiazione delle migliori pagelle*.

Alla festa partecipano genitori e maestri.

Essa è anche l'occasione per il reparto di tirare le somme della sua attività nei confronti della scuola. Durante il « raduno » del reparto i gruppi esporranno quindi il loro lavoro, ed i singoli scolari descriveranno le iniziative a cui hanno preso parte.

Si ha così il modo di suscitare proposte per l'attività scolastica dell'anno successivo.

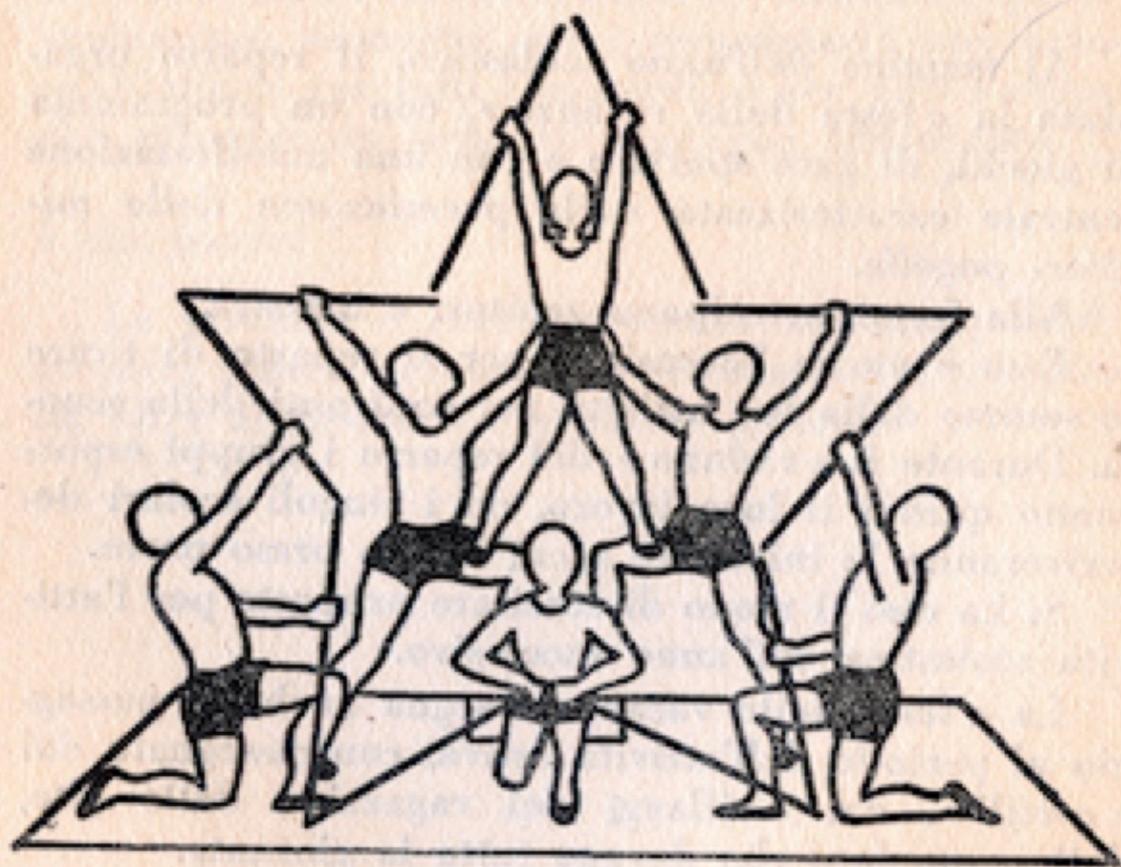
La « festa delle vacanze » segna anche il passaggio al periodo dell'attività estiva, contrassegnato dai « cortili », dai « villaggi dei ragazzi », dalle gite, dalle escursioni che durano tutta la giornata.

Durante la festa si costituiscono così i « Gruppi escursionisti » e si lancia la « Gara dei cortili », per incoraggiare le realizzazioni dei ragazzi in questa direzione.

Nella stessa festa si lancia il « Brevetto sportivo »,

ossia si dà una prima illustrazione delle modalità della grande manifestazione sportiva, che chiuderà il periodo delle vacanze.

La « festa » diventa un punto di incrocio di attività e da essa i « gruppi » possono prendere slancio per affrontare organizzati l'estate, e per considerarlo un campo di lavoro anche più fertile degli altri, perchè si ha tutto il tempo a propria disposizione.



Un saggio ginnico per le colonie. Con i bastoni si forma il disegno di una stella

## CAPITOLO XIV

### LE COLONIE ESTIVE

Il principale desiderio dei ragazzi e delle bambine che si trovano in una colonia marina o montana è quello di vivere intensamente la loro vacanza, di imparare cose nuove attraverso i giochi, le gite, le attività della lunga giornata del colono.

Il pericolo principale è, al contrario la noia, che nasce dall'ozio.

Riposo non deve significare mai ozio. L'ozio è un terribile disorganizzatore, è un nemico della vita collettiva, e può minare il successo di una colonia.

Dov'è possibile, per i rapporti esistenti con le organizzazioni democratiche, l'API contribuisce all'organizzazione dell'attività nella colonia mettendo a disposizione dei dirigenti, le sue pubblicazioni, le sue esperienze e i dirigenti stessi dell'API.

I pionieri trasportano nella vita della colonia lo spirito e l'entusiasmo che anima la vita del loro reparto. Con la collaborazione dei dirigenti che hanno capito i vantaggi del metodo di organizzazione della vita collettiva rappresentato dall'API e dai suoi

principi educativi la colonia si trasforma in un centro vivo e appassionante di vita collettiva.

Il contributo dei pionieri in colonia può contribuire fortemente alla riuscita del « turno », perchè, attribuendo ai ragazzi delle responsabilità e incoraggiando la loro attività, si tiene desto il loro interesse nella vita della colonia, si migliora la disciplina collettiva ed il carattere individuale dei coloni.

### *Sorge il Comando dei ragazzi della colonia*

I pionieri con i dirigenti della colonia devono essere i promotori della creazione del Comando dei ragazzi che dovrà avere una sede che può essere costituita da una tenda, una stanza, una costruzione di fronde, assi e teli.

Sulla sede si pone la scritta: « Comando dei ragazzi » e poi il nome della stessa colonia, o il nome di un personaggio celebre.

Il Comando è costituito dai rappresentanti dei gruppi, che corrispondono alle diverse camerate, o alle diverse squadre in cui sono divisi i ragazzi della colonia.

Il Comando crea subito il giornale murale, il « Giornale della colonia », aperto alla collaborazione di tutti i ragazzi e posto sotto la sorveglianza dei dirigenti della colonia.

Il Comando organizza subito il suo coro e fa conoscere a tutti i ragazzi le canzoni dell'API: in una co-

lonia, le canzoni sono, oltre che un ottimo strumento organizzativo, quasi una... necessità vitale. Sia che si marci, sia che si debba attendere qualche minuto, un canto occupa il tempo, rinfranca il morale, allontana la noia.

Il Comando fa conoscere i giochi dell'API da quelli più modesti ai « grandi giochi », ed anche questi giochi diventano ottimi strumenti organizzativi della vita della colonia, e con la loro ricchezza e varietà eliminano i pericoli dell'ozio. Il modo migliore di riposare è di cambiare gioco.

Bisogna cambiare gioco spesso, prima che i ragazzi si annoino, anzi prima che si accorgano di annoiarsi.

Il Comando organizza anche la sua piccola filodrammatica, la squadra sportiva, degli aquilonisti, eccetera.

### *I falò in colonia*

Il falò è una delle più suggestive iniziative che il reparto può portare nella vita della colonia. Si possono fare in un turno di un mese cinque-sei falò: non di più per non « inflazionare » l'iniziativa. Non di meno, perchè i ragazzi non vi perdano interesse.

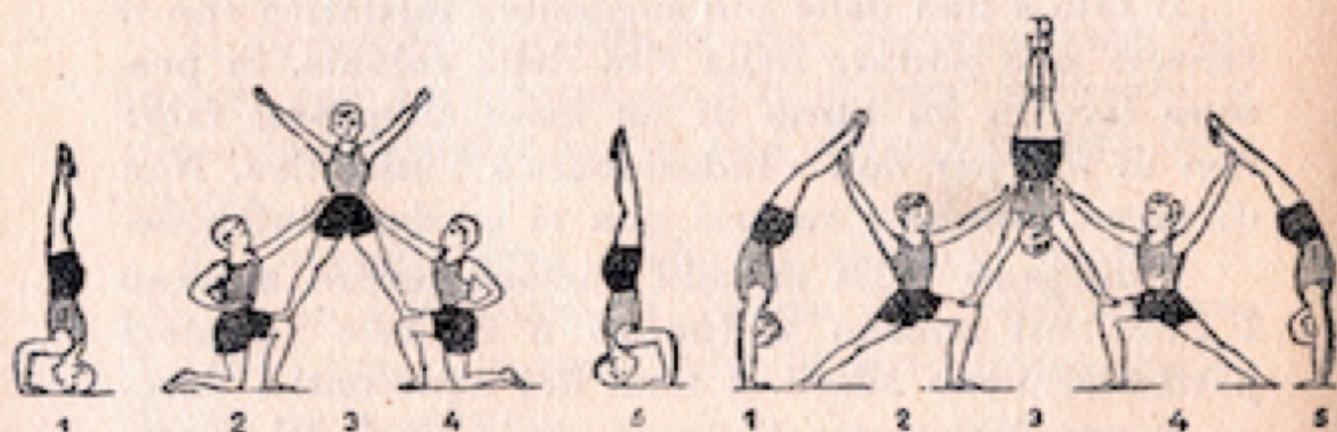
I dirigenti della colonia possono tenere a turno i « racconti attorno al fuoco » o invitare visitatori particolarmente adatti. I temi dei « racconti » devono essere divertenti: l'astronomia, i libri dei ragazzi, il falò delle canzoni, il falò delle fiabe, il falò delle avventure e così via.

### *Le quattro giornate*

L'attività sportiva, ricreativa, artistica e di lavoro dei ragazzi in colonia può essere programmata, per la durata del corso, attorno, a quattro grandi « giornate »: la giornata dello sport, la giornata del lavoro, la giornata della « lunga marcia », la giornata della pace e della fratellanza tra i ragazzi di tutto il mondo.

Ogni giornata deriva la sua fisionomia chiaramente dal suo nome e ci limitiamo a rimandare a tutto quanto abbiamo scritto nel manuale per la precisazione delle attività.

La « lunga marcia » non è che una gita particolarmente importante, con una meta ben definita (una località partigiana, per esempio): è la lunga marcia dei popoli verso la felicità, la lunga marcia di tutta l'umanità. Il nome è suggestivo, e la giornata della « lunga marcia » sarà ricordata a lungo dai ragazzi che vi avranno partecipato.



## CAPITOLO XV

### IL BREVETTO SPORTIVO DEL PIONIERE

Abbiamo parlato in un'altra parte del manuale dell'attività sportiva del reparto dei pionieri.

C'è però un'occasione particolare in cui questa attività sportiva acquista un'importanza particolare: è quella delle competizioni per il Brevetto sportivo del Pioniere che è stato istituito dall'API e dalla Unione Italiana Sport Popolare.

Il Brevetto sportivo rappresenta qualcosa di più che una semplice competizione, perchè dà al ragazzo un attestato concreto, un certificato che comprova la sua qualità sportiva, lo fa sentire un piccolo campione, partecipe di una grande leva nazionale di piccoli campioni.

Mentre alle gare normali parteciperanno solo ragazzi che si sentono particolarmente dotati, alle gare per il brevetto parteciperanno moltissimi ragazzi, che avranno modo di distinguersi in questa o in quella specialità.

#### *Le norme per il rilascio del Brevetto*

Il « Brevetto Sportivo del Pioniere » viene rilasciato a quel ragazzo che partecipando ad una delle

tre prove in programma (corsa di velocità, salto, corsa di mezzofondo) vince la gara della sua batteria.

Le batterie vanno da 5 a 30 partecipanti. Sul tesserino-brevetto che viene consegnato al vincitore, va scritta, ben visibile, la specialità (corsa di velocità o salto o mezzofondo).

Il « brevetto » deve essere richiesto di volta in volta al Comitato Provinciale dell'API che lo rilascerà soltanto se il reparto richiedente è in possesso del verbale di gara che attesta che il ragazzo a cui spetta il brevetto ha preso parte regolarmente alla gara.

Il Brevetto Sportivo deve essere consegnato al ragazzo in forma solenne, durante manifestazioni del reparto, giovanili o sportive. Il brevetto può essere consegnato dal Sindaco, dal Dirigente Sportivo locale, dal Responsabile di Reparto, ecc.

## LE TRE GARE DEL BREVETTO

### *Corsa di velocità*

Innanzitutto si traccia il percorso con del gesso, suddividendo se è possibile il tracciato in tante corsie quanti sono i concorrenti per ogni batteria o gruppo.

Al posto di partenza si scavano delle piccole buche, profonde non più di dieci cm., entro le quali i concorrenti mettono i piedi.

Le buche devono essere fatte a circa 35 cm. dalla linea di partenza. Affinchè la gara si svolga con la

massima regolarità i concorrenti prima della partenza devono essere tutti allineati e durante la gara debbono correre entro le rispettive corsie.

La gara si inizia con i seguenti comandi:

*Al posto:* i partecipanti si debbono collocare ai rispettivi posti, col piede entro la buca;

*Pronti:* a questo punto i partecipanti debbono portare il peso del corpo sulle mani e sui piedi; pronti per lo scatto iniziale;

*Via:* si parte.

#### *Tabella tecnica della corsa*

Età: da 6 a 9 anni	Distanza: 30 metri
da 9 a 12 anni	40 metri
da 13 a 15 anni	60 metri

#### *Corsa di mezzofondo*

Dovete insegnare ai ragazzi a moderare il loro sforzo.

Dite loro così: « All'inizio i primi passi devono essere lunghi e rapidi e il corpo deve essere proteso in avanti.

Bisogna cercare, anche se si diminuisce la velocità, di muovere con più frequenza le braccia e di non diminuire la lunghezza del passo.

Quando siete vicini al traguardo portate il corpo in avanti come se vi gettaste sul nastro d'arrivo.

L'abilità del concorrente in questa corsa consiste

soprattutto nel saper distribuire le proprie forze durante il percorso ».

Le regole per la partenza sono uguali a quelle della corsa di velocità.

#### *Tabella tecnica del mezzofondo*

Età: da 5 a 9 anni	Distanza: 200 metri
da 9 a 12 anni	400 metri
da 13 a 15 anni	600 metri

#### *Salto in alto*

Innanzitutto bisogna munirsi di due aste, che debbono essere centimetrata secondo questo sistema:

Ogni due centimetri un foro o un segno, in cui ci si possa appoggiare la corda. La corda deve essere lunga tre metri, e ai due estremi vi si devono applicare due sacchetti di sabbia, per tenerla tesa.

Al di là della cordicella bisogna mettere uno strato di sabbia o di segatura, per facilitare la caduta.

Ogni concorrente ha diritto a tre prove: occorre misurare e superare in una di esse il limite stabilito.

#### *Brevetto del tecnico sportivo dei pionieri*

A tutti quei ragazzi che si sono distinti nella organizzazione delle gare si deve rilasciare un attestato di tecnico. L'attestato deve essere riprodotto in tre copie di cui una va consegnata ufficialmente al ragazzo, mentre le altre vanno inviate al Comitato Provinciale dell'API e dell'UISP.

L'Attestato di Tecnico può essere rilasciato solo a quei ragazzi che hanno organizzato una manifestazione comprendente le tre gare del Brevetto.

Questo brevetto di tecnico può costituire un'aspirazione per i ragazzi che non possono avere ambizioni... da campione.

Il brevetto del tecnico sportivo dei pionieri deve recare l'indicazione del Reparto al quale il pioniere appartiene, della località e del nome di chi riceve l'attestato.

Il brevetto deve essere anche vistato dal dirigente sportivo locale.

Per maggiore comodità dei lettori riproduciamo qui un modello di attestato.

<b>Testo del Brevetto</b>	
Il Reparto dei Pionieri di _____	
Comune di .....	
Provincia di .....	
Conferisce al pioniere	
..... (nome e cognome)	
il presente Brevetto di	
<b>TECNICO SPORTIVO</b>	
p. il Reparto	Visto del Dirigente
.....	Sportivo Locale
	.....

### *Il verbale di gara*

Ed ecco come si compila un verbale di gara:

U. I. S. P.

A. P. I.

## BREVETTO SPORTIVO DEL PIONIERE 1950

### VERBALE DI GARA

Specialità ..... (mt. ....)  
(indicare se corsa di velocità, se salto in alto, se corsa di  
mezzo fondo)

Nel comune di .....  
Provincia di ..... Rione,  
Scuola, Villaggio, Reparto di .....

### CLASSIFICA

1 (*) .....	in (**) .....
2 .....	.....
3 .....	.....
4 .....	.....
5 .....	.....

(\*) Nome e cognome del partecipante.

(\*\*) Indicare il tempo impiegato nel percorrere la distanza se  
si tratta di una corsa o dell'altezza se si tratta del salto.

Parenti o partecipanti n. ....

Visto del Resp. di reparto (firma e timbro)

Visto del dirigente sportivo (firma e timbro)

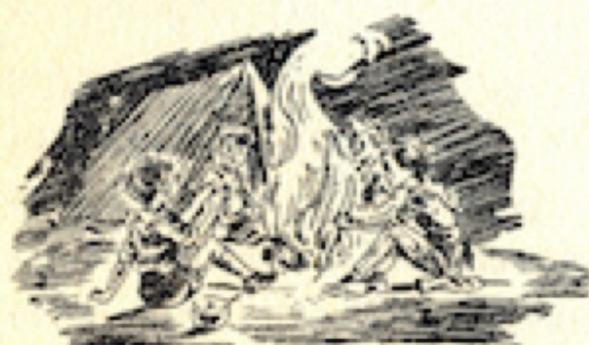
**ATTENZIONE!** Il presente schema-modulo va riprodotto in  
tre copie, compilate lo stesso giorno in cui si sono svolte le  
gare. Una copia resta al Reparto una copia al Comitato Pro-  
vinciale dell'UISP o dell'API e una copia all'Ufficio Sportivo  
del Centro Nazionale dell'A.P.I. (Via Piemonte, 40 - Roma).

### *Attestati di partecipazione*

A tutti i ragazzi che partecipano alle gare del  
« Brevetto », anche se non conquistano il Brevetto,  
potrete rilasciare un « attestato di partecipazione »  
in cui siano documentate le sue prestazioni.

Cercate però di organizzare batterie di gara poco  
numerose, così che ci siano numerosi vincitori.

## CAPITOLO XVI



### IL CAMPEGGIO DEI PIONIERI

Il compito principale dei campeggi è quello di rinvigorire la salute e di favorire lo sviluppo fisico e l'allenamento dei pionieri; esso però è anche quello di abituarli al lavoro sociale e di continuare all'aria aperta l'attività educativa ed istruttiva dell'associazione.

L'organizzazione di un campeggio comporta problemi molto gravi, che un dirigente di pionieri deve discutere a lungo con campeggiatori, escursionisti, insegnanti e medici.

#### *Quali ragazzi debbono andare ai campeggi*

Ai campeggi debbono essere mandati ragazzi sani che abbiano bisogno di riposo e di vita all'aria aper-

ta. Vi possono essere campeggi speciali, per ragazzi deboli di salute, che abbisognano di un regime di vitata speciale, ma qui noi parliamo di campeggi per ragazzi normali.

Prima di essere ammessi ad un campeggio i ragazzi debbono essere fatti visitare da un medico, che deve esprimere il suo parere.

### *Il medico.*

Il medico è una figura importante del campeggio, sia prima, che durante, che dopo la vita di campo. Il campeggio deve essere preventivamente visitato dal medico provinciale che accerta l'esistenza dei servizi sanitari e dei requisiti igienici prescritti dalla legge. Se non potete assicurarvi la permanenza fissa di un medico al campo, prendete però per tempo accordi con un medico locale che curi ogni giorno l'aspetto sanitario della vita del campeggio. In ogni caso assicuratevi la presenza permanente di un infermiere e una certa attrezzatura sanitaria di pronto soccorso. La tenda della « croce rossa » deve sempre essere pronta e attrezzata a servire in caso di bisogno.

### *Chi dirige il campeggio.*

Il campeggio deve essere diretto da un dirigente dei pionieri, assistito da personale scelto ed addestrato, che conosca la vita di campo, che abbia pratica nel lavorare con i ragazzi. Accanto ai dirigenti del

campeggio vi debbono essere i capireparto o almeno uno di essi. Il dirigente amministrativo del campeggio e il cuoco costituiscono pure una parte molto importante del personale del campeggio.

Devono essere presenti anche due o tre uomini per i lavori pesanti (rizzare le tende, porre riparo ai temporali ecc.).

### *Il consiglio del campeggio*

Il consiglio del campeggio è composto dai dirigenti e dai capireparto e dai capigruppo dei pionieri, che distribuiscono il lavoro tra i distaccamenti, verificano l'esecuzione dei compiti assegnati ai gruppi ed ai singoli pionieri, discutono i problemi inerenti al programma quotidiano del campeggio e organizzano la pubblicazione del giornale murale.

### *Il patronato del campeggio.*

Il patronato del campeggio appartiene all'organizzazione che lo ha allestito: API, UDI, F.G.I., Sindacati, Comuni democratici eccetera. Tutte le organizzazioni che lo ha allestito: API, UDI, F.G.I., Sindaci figli dei loro associati, in collaborazione con l'Associazione Pionieri.

Bisogna tener conto che un campeggio rappresenta una spesa non indifferente, e che un reparto, anche se ha organizzato una buona « caccia al tesoro », difficilmente è in grado di affrontarla da solo. Il re-

parto deve però far comprendere a tutti gli organismi democratici l'importanza e l'utilità dei campeggi dei pionieri, e ricorrere al loro aiuto nella misura in cui ne ha bisogno.

*Dove si prepara il campeggio.*

Il campeggio si tiene in località amene, in collina, tra i boschi tenendo conto di alcune esigenze tecniche:

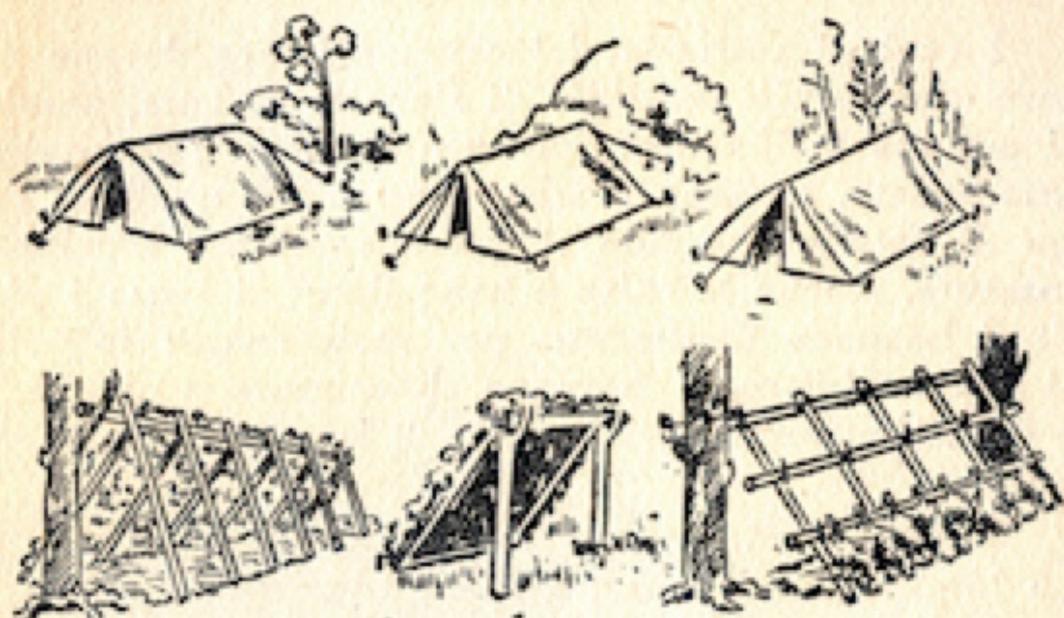
— il campo e le tende non devono essere esposte ai venti;

— non bisogna accamparsi lontano dall'acqua nè troppo lontani da una strada;

— non bisogna accamparsi in luoghi troppo umidi.

La località in cui si intende costruire il campeggio va cercata e studiata con cura in tutte le sue particolarità. Con una sola visita non vi potete rendere conto di tutto, scegliere il luogo dove costruirete la cucina, dove farete i gabinetti, individuare i punti battuti dai venti, troppo battuti dal sole o troppo poco esposti. Dal luogo del campo debbono potersi fare gite brevi o lunghe, divertenti e non molto faticose.

Infine dovete scegliere una località vicina a un buon bosco nel quale possiate organizzare la raccolta della legna per la cucina. Accertatevi per tempo che vi sarà permesso di far legna nel sottobosco, altrimenti vi troverete nei guai troppo tardi per poterli rimediare.



Dove si pianta la tenda — Il campo si pianta di preferenza vicino alle case: si hanno così a portata di mano diverse comodità indispensabili.

Il luogo deve avere un requisito fondamentale: deve essere asciutto e deve essere scelto in modo che un temporale non possa emergere o trascinare via la tenda. Accanto al palo (o ai pali) di sostegno della tenda, scavate una piccola buca per poter cambiare posto al palo stesso in caso di pioggia. In caso di terreno piano, scavare una fossetta attorno alla tenda non basterà per facilitare lo scolo delle acque: bisognerà scavare a qualche distanza un fossato di assorbimento, e farvi pervenire l'acqua del fossato.

A contatto del terreno la tenda deve esser ermeticamente chiusa, in modo che non vi siano vie e correnti d'aria. Per questo vi potete servire di terra o zolle da collocare all'interno della tenda (non all'esterno, per non macerare i teli).

Un semplice riparo — Il rifugio da costruire consiste nel piantare nel terreno due bastoni, nell'appoggiarvi sopra in linea orizzontale un terzo bastone, e nell'addossare obliquamente a questo telaio, erba e frasche. L'erba e le frasche si dispongono su uno scheletro di rami, cominciando dal basso. Bisogna collocare i vari strati di foglie cominciando dal basso, in modo che lo strato superiore non faccia penetrare acqua sotto quello inferiore, ma ve la faccia scorrere sopra.

### *Il vestiario del campeggiatore.*

I capi di vestiario del campeggiatore devono essere quanto più possibile di flanella di lana, perchè si asciugano facilmente: un acquazzone improvviso, una sudata, possono rendere pericoloso qualsiasi capo di cotone che non si possa cambiare immediatamente. Anche le calze è bene siano di lana: i piedi si bagnano facilmente, per varie cause: la pelle si ammorbida, si formano sbucciature e piaghe, e a questi inconvenienti le calze di lana ovviano in anticipo.

Bisogna avere scarpe non troppo strette nè troppo larghe, ma il più possibile aderenti al piede, e mantenerle morbide con grasso.

### *I segni del tempo.*

La lettura del cielo dà indizi approssimativi del tempo che farà e vi può essere utile per stabilire il programma di una giornata al campo.

#### *Cattivo tempo.*

Il cielo rosso di mattina è indizio di pioggia.

Cielo giallo pallido al tramonto è indizio di pioggia.

Chiara visibilità a distanza: pioggia (ma può anche già essere caduta).

#### *Il bel tempo.*

Rosso di sera... lo dice anche il proverbio.

Rugiada e nebbia di mattina chiamano il sole.

Nuvole leggere portano il bel tempo.

### *Il vento.*

Sono segni del vento:

- nuvole dai contorni scuri;
- nuvole arrotolate o sfrangiate;
- tramonto giallastro.

### *Le tende e i servizi*

Le tende devono essere assolutamente impermeabili ed abbastanza ampie in relazione al numero degli occupanti. Non disponetele in file simmetriche, come negli accampamenti militari, ma in modo che al centro dell'accampamento si trovino il « fuoco di campo » e la bandiera. Date spesso della cera alle tende dalla parte esterna perchè non si bagnino e non si infradicino.

Le tende devono avere l'entrata sottovento, perchè non vi entri la pioggia.

Attorno alle tende fate scavare un fossatello che, in caso di pioggia, porti l'acqua a valle e impedisca l'inondazione della tenda.

La cucina deve pure essere sottovento, a valle delle tende, di modo che il fumo e gli odori vengano portati lontano dal campo senza attraversarlo. Il campo deve sempre essere tenuto estremamente pulito, perchè non lo invadano gli insetti.

I rifiuti debbono essere portati lontano, e bruciati, o coperti di terra, (sempre però lontano dal campo).

Le latrine da campo consistono in buche scavate poco discosto dal campo e circondate da sipari di foglie. Le buche devono essere strette. Vi si deve but-

tare della terra dopo l'uso e debbono essere completamente riempite dopo qualche giorno. Ogni genere di rifiuti deve sempre essere accuratamente coperto o messo in buche su cui si getta della terra: altrimenti in breve tempo il campo sarà circondato di posti... intoccabili ed il soggiorno diventerà... poco odoroso.

Senza contare che un'altra volta potrete anche non ricevere più il permesso di stabilire il vostro campeggio in quel luogo che i ragazzi non hanno rispettato.

I letti devono essere sollevati da terra. Un sistema semplice di reti può essere costruito con pali e frasche, su cui si stende poi il pagliericcio.

Le tende migliori, dal punto di vista organizzativo, sono le tende grandi, dove possono stare otto-dieci ragazzi, cioè un intero gruppo: la tenda acquista così un significato preciso, diventa un'organizzazione.

Per il vitto prendete come base la tabella dietetica di una buona colonia estiva, tenendo conto che il campeggio fa una vita più movimentata e perciò ha spesso esigenze particolari. Di ritorno da una gita, per esempio, non darete da mangiare cibi pesanti e preferirete la minestra in brodo alla pasta asciutta. Il brodo si impone anche quando fa freddo o piove.

Molti grassi, molta verdura, molta frutta.

La cucina deve essere molto rifornita: in tutti i sensi. Deve cioè essere attrezzata con abbondanza di strumenti: non sono mai troppi; e deve avere una buona scorta ed una buona varietà di viveri: i ragazzi possono chieder piatti diversi da quelli del

menù, e vi può capitare di non potervi rifornire per qualche giorno.

Per la legna occorrente, accordatevi coi proprietari dei boschi, a cui offrite il pagamento necessario.—

### *Il programma.*

Il campeggio deve avere un suo programma generale.

Tutta l'attività generale del campeggio (gite, attività artistica, lavoro sociale, attività ricreativa e sportiva) deve essere rivolta alla celebrazione delle « giornate » che diventano le tappe della vita del campeggio.

Si possono organizzare: la giornata dello sport, la giornata del lavoro, la giornata della lunga marcia, la giornata della pace e dell'amicizia.

In vista di quelle « giornate » lavorano i gruppi che si formano tra i pionieri che si dedicano prevalentemente ad una certa attività: in quelle giornate hanno luogo le gare, i « grandi giochi », le visite più importanti al campo.

### *Il programma quotidiano.*

La base della vita e del lavoro dei pionieri al campeggio è però il regime di vita quotidiano, in cui vengono giustamente alternate e distribuite, secondo un orario fisso, le ore di riposo e di sonno, del vitto, del lavoro, le occupazioni sportive e così via.

Il programma quotidiano viene compilato dai di-

rigenti del campeggio, tenendo conto anche delle proposte del Consiglio dei pionieri, nonchè del programma generale, delle particolarità della collettività (età dei ragazzi, livello organizzativo ecc.) e delle condizioni locali.

### *Il lavoro sociale*

Il lavoro sociale, (servizio in cucina, servizio all'infermeria, ecc.) viene eseguito a turno dai vari gruppi o distaccamenti in cui si divide il reparto.

I pionieri di turno si alzano prima degli altri, predispongono la sveglia e la colazione e per tutta la giornata sono a disposizione della direzione del campeggio.

### *Dall'alzabandiera al falò.*

La giornata si apre con l'alzabandiera, per onorare i colori della Patria. All'alzabandiera il dirigente del campeggio consegna la parola d'ordine della giornata e spiega come essa dovrà essere attuata e come deve servire a orientare le attività della giornata. La parola d'ordine può essere in relazione ad un determinato avvenimento storico (un anniversario), o ad un principio educativo.

La giornata si chiude con l'ammainabandiera e con il « falò », attorno al quale i pionieri si radunano a cantare, ad assistere a rappresentazioni preparate da loro stessi, ad ascoltare i, « racconti attorno al fuoco » e a discutere amichevolmente sulla vita del campeggio.

### *La giornata.*

Tra l'alzabandiera e il falò della sera, la giornata deve essere piena di movimento.

Non vi debbono essere ore vuote, durante le quali i pionieri non sanno che cosa fare e oziano in giro per il campo o nelle vicinanze. Senza essere faticoso, il programma della giornata deve sempre essere studiato in modo da combattere l'ozio.

Ecco un orario tipo, che va considerato con molta elasticità, come una rete molto larga, con solo le maglie essenziali:

Ore 6 - sveglia — Dieci minuti di ginnastica (corsa, pochi movimenti energici, es. di respiraz.).

Ore 6-7,30 pulizia personale e pulizia della tenda.

Ore 7,30 Alzabandiera. Parola d'ordine.

7,30-8,30 Colazione.

8,30-9,30 Attività di gruppo, lavoro sociale attorno alla tenda.

9,30-12,30 Attività sportiva, giochi.

La mattinata dev'essere movimentata ma non farraginoso: al contrario deve essere ben preparata, ed ogni attività sportiva organizzata al fine di far nascere spirito di gruppo e di allenare i ragazzi.

12,30-13,30 Colazione.

13,30-14 Ricreazione.

14-16 Riposo: si sceglie un bosco ombroso e ci si trasferisce con le coperte. Qui si legge, si dorme; si discute, si commentano le notizie, si fanno giochi calmi: dama, scacchi, indovinelli ecc.

16-16,30 Merenda.

16,30 Gita. Anche la preparazione della gita dev'esser molto accurata. In testa deve marciare il gruppo migliore. Quando si attraversano abitati bisogna raddoppiare la vigilanza per eliminare prontamente ogni accenno di confusione.

Se la gita è in montagna bisogna tenere un passo lento e costante che affatica meno i ragazzi. Altre questioni relative alla gita sono già state trattate.

20 Ritorno al campo. Ammainabandiera. Pulizia personale. Cena. Riposo attorno ai fuochi od al falò.

#### *Uno schema generale.*

Eccovi ora lo schema generale della vita di un campeggio della durata di 15 giorni. Non dovete predisporre un programma completo e minuzioso dal punto di vista cronologico. Dovete sapere bene che cosa farete in quindici giorni e come lo farete ma non legatevi a orari troppo rigidi che non riuscirete a rispettare.

In linea di massima, un obiettivo ragionevole per quindici giorni di vita di campo è rappresentato da:

10 gite, di cui almeno quattro di una certa importanza, ed una molto importante.

5 falò col « racconto attorno al fuoco ».

1 giornata dello sport.

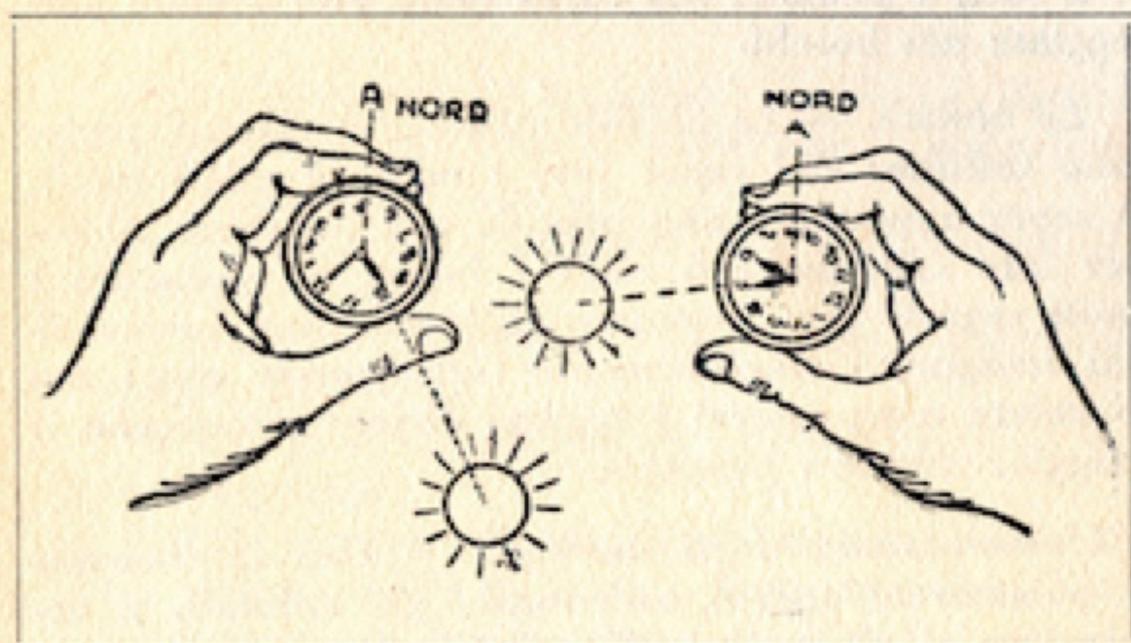
2 « giornate » festive, a una delle quali invitare anche la popolazione del luogo.

1 incontro con i ragazzi del luogo.

2 o 3 serate della canzone attorno al fuoco.

2 inchieste.

Attorno a questi obiettivi organizzate l'attività sportiva, ricreativa, artistica e culturale dei pioneri, contando molto, per queste realizzazioni, più che su un orario rigido sull'attività e sull'iniziativa dei "gruppi", ai quali vengono affidati giorno per giorno dei compiti particolari.



Come ci si orienta con un orologio — Disponete l'orologio in modo che la lancetta delle ore si trovi sulla direzione del sole. Con una matita o un bastoncino trovate la linea che divide in due lo spazio compreso tra la lancetta delle ore e il dodici, ossia la bisettrice tra la lancetta e il numero 12. Questa bisettrice vi indicherà la linea nord-sud

*Corsi speciali.* — Quando i ragazzi ne manifestano il desiderio si possono organizzare nel corso del campeggio dei corsi speciali:

a) Corso di segnalatori — per insegnare le segnalazioni a mezzo di bandierine. Il corso può ter-

minare con una gara di velocità nella trasmissione a distanza di brevi messaggi.

b) Corso di cartografi — per insegnare ai ragazzi a compiere rilievi cartografici del terreno.

c) Corso dei naturalisti — che possono approfondire particolarmente le nozioni di conoscenza della natura (botanica soprattutto) che vengono date a tutti i pionieri nel corso delle gite e delle passeggiate nei boschi.

*Le abilità.* — Le abilità utili a chi vive all'aperto sono infinite: dal saper fare i nodi in molti modi, al saper appendere una pentola con un ramo, al saper fare capanne con rami e foglie, al conoscere i molti segreti per accendere il fuoco. Non possiamo qui insegnarvi singolarmente tutte queste cose: ma se volete conquistarvi i ragazzi dovete conoscerne il maggior numero possibile.

*L'osservazione degli animali.* — Ore interessanti si passano all'aperto osservando gli animali, a cominciare dagli insetti. Un formicaio, per esempio, può interessare per molti giorni di fila. Insegnate ai ragazzi ad osservare attentamente la vita degli animali, ogni animale che capita sott'occhio e se avete nel reparto qualche ragazzo particolarmente appassionato a questo genere di osservazioni, fategli tenere un « taccuino degli animali » in cui vengono annotate le osservazioni di tutti.

## CAPITOLO XVII

### LA « TREGIORNI »

La « Tregiorni » è un corso rapido e sintetico per dirigenti e per altri elementi che si occupino di organizzazione dei ragazzi.

Si organizzano « tregiorni » su scala provinciale e su scala di zona.

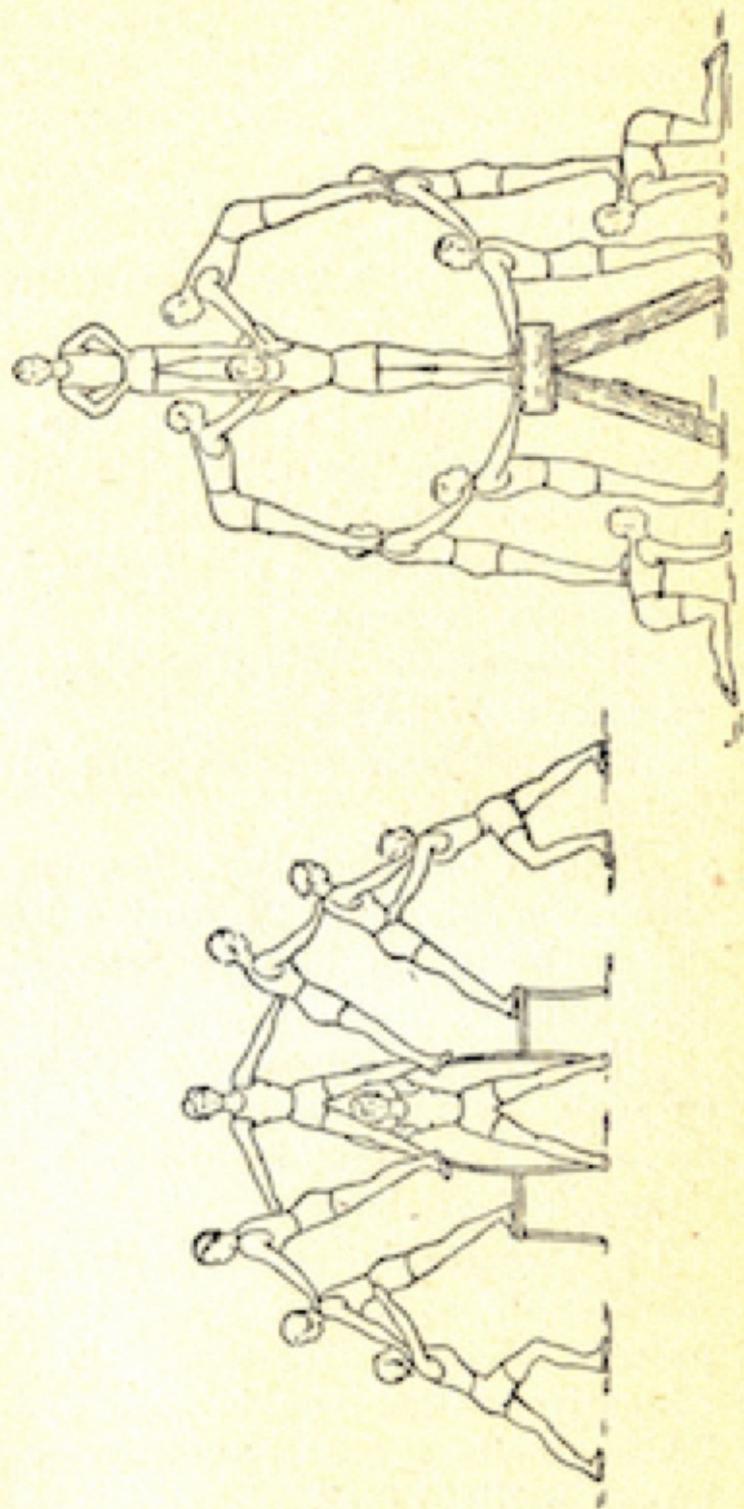
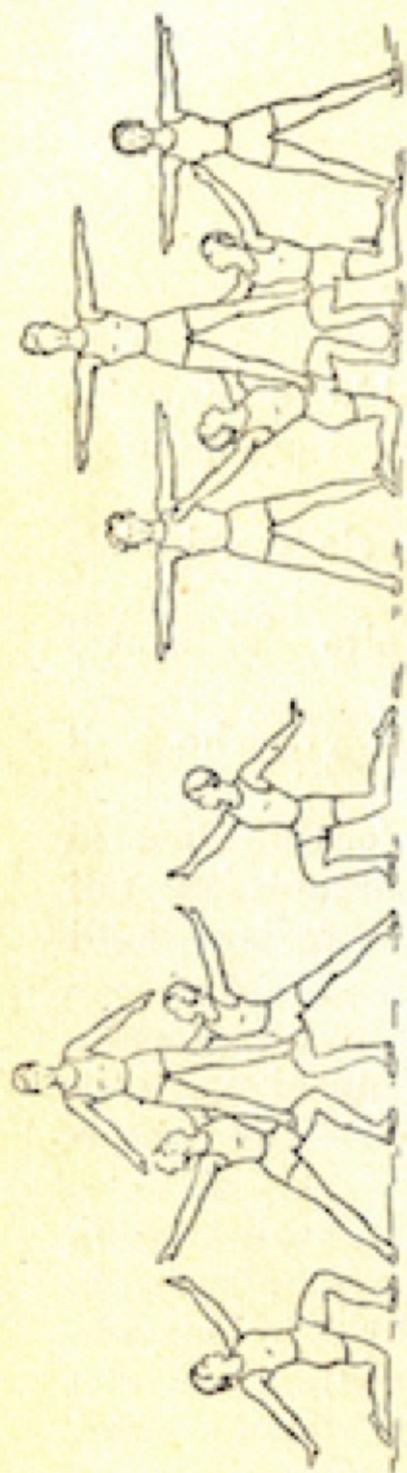
Il materiale didattico viene fornito dal centro nazionale dell'API.

Le « tregiorni » costano di attività pratiche e di lezioni teoriche.

Esse si tengono di preferenza in località dove vi siano reparti dell'API forti e bene organizzati, tali da costituire un buon campo di osservazione e di esperimento.

Si possono organizzare anche delle « tregiorni » su scala locale, scegliendo anche tre giorni non continuativi (tre domeniche) per le lezioni e per le esercitazioni pratiche.

Le « tregiorni » sono utilissime per realizzare lo scambio di esperienze tra dirigenti, per analizzare la propria tecnica didattica e la validità del metodo educativo usato, per imparare a diventare ciò che l'API chiede a tutti i suoi dirigenti di diventare dei buoni EDUCATORI.



## PARTE QUINTA

### I COMPITI DELLE ORGANIZZAZIONI DEMOCRATICHE

L'educazione dell'infanzia è compito nazionale, è perciò compito comune di tutto il movimento democratico nel suo insieme e di ciascuna organizzazione democratica.

Quando diciamo organizzazioni democratiche intendiamo partiti, movimenti giovanili e femminili, sindacati, cooperative, comuni democratici, associazioni partigiane e di reduci, associazioni sportive, ricreative, artistiche e culturali, Case del popolo, Case della Cultura: in una parola tutte le varie forme di organizzazione delle forze popolari, tutte le istituzioni democratiche.

Educare l'infanzia significa preparare l'avvenire. Educando, si crea per il domani: a questo compito nessuna organizzazione può sottrarsi, nessun dirigente democratico può negare la sua attenzione.

Il movimento democratico deve contribuire all'educazione dell'infanzia perchè deve preparare un domani migliore alla democrazia italiana, nuove forze per il suo sviluppo, nuove capacità per il progresso nazionale. mentre d'altro canto nessun buon democratico può ignorare il problema di una sana educazione dei suoi figli, può trascurare la loro formazione in un senso democratico.

Da queste semplici premesse, che non è questa la sede per approfondire, derivano a tutte le organiz-

zazioni democratiche doveri precisi e compiti particolari. L'esame di questi doveri, e di questi compiti spetta alle singole organizzazioni di cui si tratta, che sulla loro forma devono decidere per determinare la loro attività nel campo dell'educazione. Noi possiamo qui dare solo delle indicazioni generiche, dei suggerimenti.

#### *Iniziativa democratica.*

Il problema dell'intervento delle organizzazioni democratiche nell'educazione dell'infanzia è un problema di iniziativa democratica: lo si risolve cioè nella misura in cui si prendono iniziative, si impostano attività, si affrontano compiti concreti.

In quale campo?

In tutti i campi.

#### *Chi deve organizzare i ragazzi*

Anzitutto in quello dell'*organizzazione*. Non ci sono, in questo campo, gelosie e particolarismi. L'A. P. I., come organizzazione nazionale, non ha esclusive nè privilegi da difendere: al contrario, l'API si augura che altre organizzazioni democratiche prendano l'iniziativa di ORGANIZZARE i ragazzi, di organizzare la loro attività.

Niente vieta che l'UDI o un Sindacato, o una Casa del popolo, o una grande Cooperativa prendano l'iniziativa di creare, nel luogo in cui agiscono, una organizzazione di ragazzi, di patrocinare questa organizzazione non solo al momento in cui si forma, ma in tutto lo sviluppo delle sua attività.

Le maestranze di grandi complessi industriali, i

braccianti di una cooperativa agricola, gli sportivi di un Circolo dell'UIISP possono farsi iniziatori della costituzione di un reparto o di un gruppo di ragazzi, con obiettivi anche limitati a poche attività: una volta nata, l'organizzazione sentirà essa stessa il bisogno di cercare e di creare sempre nuove attività.

Naturalmente ciò non deve andare a scapito della coordinazione del lavoro educativo: non si stabilirà una concorrenza tra un'organizzazione e un'altra, ma vi sarà un'organizzazione che si offrirà per il compito di raccogliere i ragazzi, e le altre organizzazioni le daranno il loro aiuto.

#### *Iniziativa diretta.*

Iniziativa diretta possono essere prese dalle organizzazioni democratiche in singoli settori: la Camera del Lavoro può organizzare un campeggio; l'UDI una colonia; l'UIISP gruppi di piccoli sportivi, di escursionisti e di campeggiatori; i giovani gruppi di piccoli artisti. Una grande fabbrica può mettere a disposizione dei ragazzi un laboratorio dove essi possano costruire i loro giocattoli ed attrezzi, e darsi dei compiti di lavoro.

Iniziativa diretta possono essere prese in singole occasioni.

Per esempio, una Camera del lavoro o un altro organismo possono chiedersi: « Come far partecipare i ragazzi alle celebrazioni del Primo Maggio »?

E per ottenere questo risultato creeranno un'organizzazione che prepari i ragazzi al Primo Maggio.

Un'organizzazione culturale può inserire costan-

temente nei suoi programmi di attività le attività dei ragazzi, dando vita a concorsi, mostre, gare, scuole destinate ai ragazzi e così via.

Le organizzazioni che preparano celebrazioni patriottiche possono unitamente organizzare la preparazione di saggi ginnici dei ragazzi, di sfilate e così via.

### *Divertire i ragazzi.*

Un campo di attività al quale tutte le organizzazioni democratiche possono dedicarsi per contribuire all'educazione dei ragazzi è quello dei giochi e del divertimento.

Come si divertono i ragazzi? Dove si divertono? Quali spettacoli sono offerti loro? Quale prezzo paga una famiglia per « liberarsi » dei ragazzi e delle noie che possono dare restando a casa un pomeriggio, col mandarli in luoghi ed a spettacoli che danneggeranno la loro educazione democratica?

Ecco delle domande a cui possono rispondere concretamente le organizzazioni democratiche creando esse stesse dei centri di gioco o delle occasioni di svago ai ragazzi. Gite e spettacoli, attrezzi di gioco e strumenti per fabbricarne, terreni e locali, i mezzi cioè che sono necessari ai ragazzi per organizzare il loro divertimento: le organizzazioni democratiche possono offrire esse stesse questi mezzi, unirsi per contribuire comunemente alla loro creazione, aiutare ed appoggiare gli organismi che si occupano della cosa.

In questo settore, per fare solo un esempio a cui

difficilmente si pensa, può essere preziosa l'attività dei Comuni democratici. Un comune può organizzare senza troppa spesa un « campo di gioco » per i ragazzi, così come generalmente pensa a provvedere la gioventù di un « campo sportivo ». Il « campo di gioco » può diventare l'equivalente del « campo sportivo ». Non può sembrare strano un suggerimento di questo genere, quando si pensa che il Comune è un organismo che tende a servire l'interesse generale e in questo interesse sono pure compresi gli interessi dei ragazzi, le loro esigenze particolari.

### *La cultura.*

Per la cultura dei ragazzi gli organismi democratici possono creare biblioteche per ragazzi, sale di lettura per ragazzi; organizzare proiezioni e spettacoli culturali e così via. Queste iniziative possono essere prese da Biblioteche comunali, da Case della cultura, da Circoli ricreativi ecc.

### *Aiuti indiretti*

Le organizzazioni democratiche possono dare all'opera di educazione dei ragazzi contributi indiretti di tipo diverso:

— rendendo consapevoli i loro iscritti dell'esistenza di un problema così grave e incoraggiandoli ad interessarsene attivamente;

— mettendo a disposizione di coloro che organizzano i ragazzi dirigenti, tecnici, educatori, organizzatori;

— aiutando costantemente l'attività dell'API in tutte le sue forme;

— facendo posto sulla loro stampa ai problemi dell'organizzazione dei ragazzi e suscitando dibattiti su questi problemi...

### *Il problema dei nomi*

Come si chiameranno le organizzazioni di ragazzi che nasceranno al di fuori dell'API?

E' un problema che non va nemmeno posto: l'importante è che organizzazioni sorgano, che circoli, gruppi, squadre, reparti di ragazzi si costituiscano e ricevano l'avvio per l'attività di ogni genere. Tali organizzazioni si chiameranno come meglio crederanno i loro creatori.

L'API, nell'interesse generale dei ragazzi italiani, metterà le sue esperienze a disposizione di queste organizzazioni: lo spirito unitario dei ragazzi sarà ben salvaguardato dallo spirito unitario del movimento democratico.

L'API si augura che il suo esempio stimoli nuove energie, faccia sorgere nuove forze, porti centinaia di migliaia di ragazzi d'Italia a vivere di una vita intensa, interessante, organizzata, per prepararsi ad essere i cittadini dell'Italia di domani.

**INDICE**

Parte prima . . . . .	pag.	5
Parte seconda . . . . .	»	30
Parte terza . . . . .	»	49
Parte quarta . . . . .	»	203
Parte quinta . . . . .	»	275