



GIOCHIAMO

Essere Lupetti e Coccinelle è una cosa divertente ma che richiede impegno.

Per il numero 4, vi faccio una **PROMESSA**, ne leggerete delle belle!

Gufo



Le avventure di Mario continuano e puoi leggerle su www.agesci.org/lc!

Se quello che scopre Mario non ti piace o pensi che le sue avventure proseguano in modo diverso, mandaci la tua storia a giochiamo@agesci.it e verrà subito pubblicata sul sito.

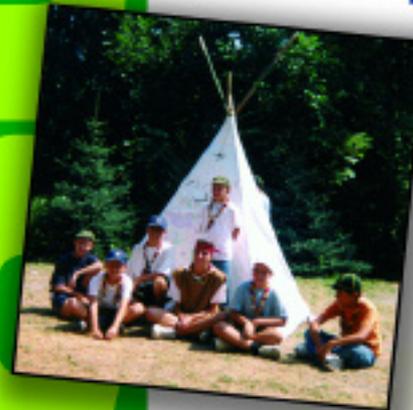
E, ricordati: la storia continua, perché Mario non ha capito molto bene... vuoi aiutarlo tu?



AGESCI.ORG
associazione guide e scouts cattolici italiani

GIOCHIAMO

IL GIORNALINO DEI
LUPETTI E DELLE COCCINELLE



3
2007

FARE PER CAPIRE

SCOUT Giochiamo - Anno xxxiii - n. 13 - 11 giugno 2007 - Settimanale - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione periodica in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2 - DCB Bologna

IN QUESTO NUMERO...

3. **Fra la giungla e il bosco**
Dire fare capire... e giocare!
6. **Morso di Baloo**
Signore, aiutami a fare
8. **Fratellini e sorelline nel centenario**
Non è difficile come sembra
Scoutismo in Brasile
12. **Gli enigmi dello Scovolino**
Scovolino factotum
15. **Le avventure di Millo e Cia**
17. **La biblioteca di Branco-Cerchio**
"Camillo ha un segreto"
di O. Konnecke e...
20. **Giochiamo a...**
Il Fanta Shangai
22. **In caccia e volo coi Santi**
Martellare una suola
24. **Sorella Natura**
Provare per credere
26. **Specialità**
Il periscopio
29. **Piccole Orme e altri eventi**
Il Re degli gnomi
30. **Posta**
La posta di Giochiamo



LA REDAZIONE

Capo redattore: Marco Quattrini

Redattori: Camillo Acerbi, Maria Grazia Berlini, Stefania Brandetti, don Andrea Budelacci, Emanuele Caillat, Marco Cirillo, Emanuele Dall'Acqua, Silvia Fichera, Luca Frisone, Anna Maria Guidi, Mauro Guidi, Francesco Lecca, don Andrea Lotterio, Elisa Mariani, Angelo Marzella, Pietro Mastantuoni, Vanna Merli, Marco Modena, Maria Vittoria Perini, Ilaria Prisco, Alberto Ragazzini, Gianni Spinelli, Alessandra Tedeschi.

Ha collaborato: la Pattuglia Ambiente della Zona di Forlì

Illustrazioni e grafica: Vittorio Belli • **Impaginazione:** Simona Pasini

SCOUT - Anno XXXIII - n. 13 - 11 giugno 2007 - Settimanale - Poste italiane s.p.a. - Spedizione periodica in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2, DCB BOLOGNA - euro 0,51 - Edito dall'Agesci - **Direzione e pubblicità:** Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile:** Sergio Gatti - registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - **Stampa:** Omnimedia, via Lucrezia Romana, 58 Ciampino (Roma) - tiratura di questo numero copie 60.000 - Finito di stampare nel giugno 2007





NEL BOSCO

Cocci stava riposando su un sasso scaldato dal sole, in cima alla montagna.

Tra poco avrebbe ripreso il volo, ma non per continuare il suo viaggio: questa volta lo faceva per tornare al suo cerchio!

Guardava il prato, il bosco e la montagna e pensava a quante cose aveva imparato ed a come raccontarle alle altre coccinelle.

Ma avrebbero capito, soltanto sentendo le sue parole, la gioia di vedere saltare il girino ormai rana, la nostalgia per l'allegria famiglia degli scoiattoli che giocavano e lavoravano insieme?

O la tremenda lezione imparata nella brutta avventura con il formicaleone? O tutte le altre cose?

Forse no, pensò Cocci, forse le cose più belle sono quelle che capisci facendole nel tuo volo!



NELLA GIUNGLA

Mowgli aveva un modo **speciale** di fare esperienza: provava ogni cosa. Un po' come noi lupetti e lupette durante le nostre cacce.

Ascoltava gli insegnamenti di Baloo, per utilizzarli subito dopo in caccia con Kaa o Bagheera, da cui apprendeva ogni tecnica e movimento. Come quando, grazie allo strano racconto di Kaa, tornò alle Tane Fredde, incuriosito da quello strano tesoro che appartenne al Re degli uomini, e v'incontrò il cobra bianco ancora di guardia. Dopo varie vicende, prese con sé (forse solo per curiosità) l'Ankus imperlato di rubini, ed allora il Cobra lo mise in guardia più volte da morte sicura.

E morte avvenne, non per Mowgli o a causa sua, ma per tre uomini, che quell'Ankus volevano ciascuno per sé. Quando decise di riportarlo indietro (poiché aveva già ucciso ormai troppo), dovette ripercorrere la traccia che esso aveva compiuto, ricostruendo combattimenti e lotte, annusando le tracce e seguendo le impronte, come i passi del gond, e disse: "Dalle tracce, Piede grosso si è nascosto alla vista di Piede

Piccolo..." e Bagheera confermò: "È vero".

Non avrebbe capito, poi, che il pane degli uomini era avvelenato **se non** l'avesse assaggiato e poi sputato subito, tossicchiando...

Ritrovò infine l'inutile e pericoloso oggetto posto tra uomini senza vita, per riuscire finalmente a gettarlo nel pozzo che portava al tesoro, e dettando la regola al Cobra: "Non farla uscire mai più, quella cosa!"

Buona caccia, fratellini e sorelline.





SIGNORE, AIUTAMI A FARE



Questa volta, cari lupi e cocci, provate subito ad usare le parole di questa preghiera:

Signore, sono sempre in movimento: non stanno fermi i miei piedi e non stanno ferme le mie mani.

Non sta ferma la mia fantasia e non si ferma mai il mio cervello che impara sempre cose nuove.

Non sta fermo il mio cuore che sempre nuovi amici impara ad amare.

Ti prometto, Signore, che userò le mani per capire quanto bene posso fare.

Ti prometto che userò i piedi per capire quanta strada posso fare per crescere.

Ti prometto che userò la fantasia e tutte le cose che sto imparando per fare più bello il mondo come lo hai sognato tu.

È vero, noi non stiamo mai fermi, siamo sempre in movimento.

È in movimento il tuo corpo quando cammini, quando giochi, ma anche quando sei seduto a studiare.

È in movimento la tua fantasia che curiosa in tante cose e viaggia nella tua mente, anche quando sembra che sei attento ad ascoltare.

È in movimento il tuo cuore che ora ama, ora soffre, ora cerca affetto. A volte penso che gli uomini e le donne formino come un grande alveare e, come le api, ogni uomo e ogni donna siano chiamati da Dio a girare per il mondo e a darsi da fare per riempire la sua casa di qualcosa di buono e di gustoso come il miele. Ed è solo provando a fare il miele che gli uomini e le donne, e anche i bambini, capiscono quanto sia utile e buono.

Riuscirai a fare il miele anche tu?





Gira e rigira, finalmente sono arrivato nel 1907. Eccomi sull'isoletta di Brownsea, proprio dove sfocia il fiume Tamigi. Peccato che sia notte: non si vede un fico secco... Ehi, mi sembra di vedere un gruppo di ragazzi tutti in fila; ecco uno di loro si avvicina! Ehi-laaa! Ciaooo!

Gufu

NON È DIFFICILE COME SEMBRA



Ciao, sei un visitatore? Non hai scelto l'ora migliore per farti un giro, perché stiamo per andare a dormire. Io mi chiamo Thomas e ho dodici anni; sono venuto qui con B.-P. insieme ad altri diciannove amici.

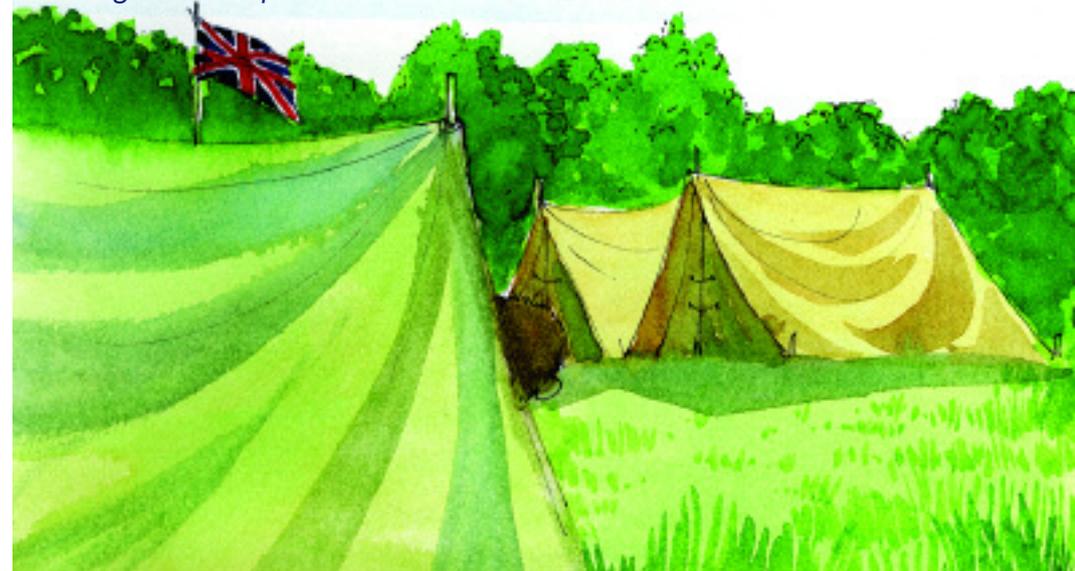
*Lo vuoi sapere un segreto?
Prima di venire qui, avevo paura di dormire fuori casa, ma poi...
Appena siamo sbarcati, B.-P. ci ha divisi in quattro pattuglie (io sono*

nei Corvi, ma ci sono anche Tori, Lupi e Chiurli) e un po' alla volta ci ha insegnato a montare le tende, ad accendere il fuoco e a cucinare e, ti dirò, non è difficile come sembra. Ognuno di noi ha dei compiti precisi, come raccogliere la legna o fare la sentinella al campo. Io sono il più piccolo, ma anche a me B.-P. ha affidato delle responsabilità. Per esempio ogni sera devo controllare che il fuoco sia ben spento. Oh, è una cosa da niente, ma è utile a tutto il campo e serve ad evitare che scoppi un incendio nel bosco! La sera ci sediamo attorno al fuoco e B.-P. ci racconta le sue avventure di quando era soldato; poi una pattuglia viene spedita in missione e

*deve passare la notte nel bosco, per imparare a cavarsela in ogni situazione. **CHE STRIZZA!***

Però è bello addormentarsi nella tenda ascoltando i rumori della notte, come se fossimo dei veri soldati! Persino il mio capo pattuglia, che ha sedici anni, non aveva mai dormito fuori prima d'ora. Sai cosa ti dico?

Questa settimana con i miei amici è stata proprio divertente, e in pochissimo tempo ho imparato a fare tutto quello che sanno fare il mio papà e la mia mamma. Prima avevo paura, invece ora vorrei che non finisse mai! Ma è ora di andare a dormire. Buona notte!



UN PO' DI STORIA Se non trovi nessuno che ti aiuti a riempire gli spazi vai sul sito www.agesci.org/it

Baden-Powell, dopo l'esperienza di Mafeking e il successo del suo libro decide di sperimentare la validità delle sue idee.

Dal al organizza il nell'isola di
con una ventina di ragazzi di tutte le sociali.
Naturalmente il campo ha un grande successo.





SCAUTISMO IN BRASILE

Fratellini e sorelline, eccoci di nuovo qui per proseguire il nostro viaggio intorno al mondo; dagli Stati Uniti d'America, ora scendiamo un poco più a sud, e arriviamo NIENTEPOPODI-MENO CHE... in Brasile!!!

In Brasile gli scout vennero fondati nel lontano 1910, e oggi sono più di 65.000.

I Lupetti e le Coccinelle brasiliani sono sempre molto attivi ed informati, cercano di conoscere e capire meglio il mondo intorno a loro, e non solo... Per far questo s'impegnano concretamente, con piccoli gesti molto importanti: ad esempio partecipano al progetto "*Limpem o Mundo*" (Puliamo il Mondo), che ha coinvolto più di 12000 fratellini e sorelline brasiliani negli ultimi anni.

Il progetto consiste in una parte in cui si impara a non sprecare risorse, a rispettare l'ambiente e a usare materiale riciclato, e in una parte "pratica", in cui Lupetti e Coccinelle, armati di guanti, reti e sacchetti, vanno in giro a pulire e a raccogliere l'immondizia.

Buttandosi in prima persona in questa avventura e "sporcandosi un po' le mani" (in questo caso nel vero senso della parola!!!), i vostri fratellini e sorelline del Brasile capiscono l'importanza di proteggere il loro bellissimo paese dall'inquinamento.

E vi assicuro che, superato il primo impatto iniziale, andare in giro a "raccogliere schifezze" può essere anche molto divertente!!!





Scovolino Factotum



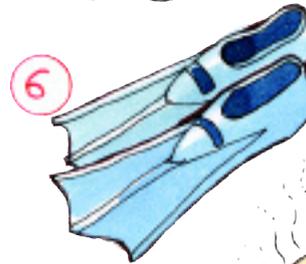
1. LE MANI

Eggia, si possono fare tante cose con le mani! Riesci a capire queste?



2. I PIEDI

Devi ridare ad ognuno la sua calzatura, mi ci aiuti peffavore?



A

B

C

D

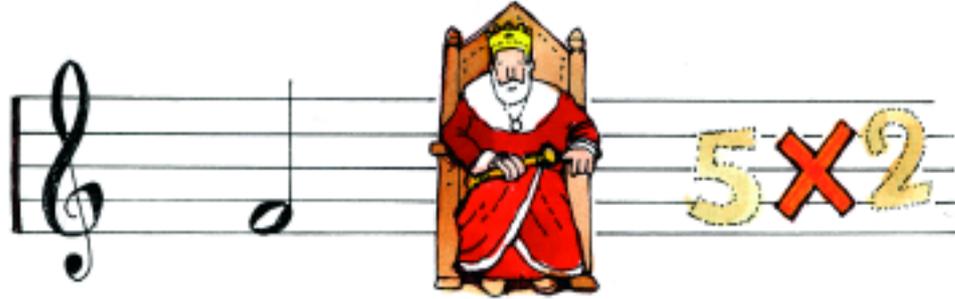
E

F



3. ARCANE SOMME

La maestra mi ha detto di fare questo calcolo... Ma io non sono capace!! Il risultato è un ben noto motto di B.P.



Soluzioni

1. Manuscrìtto, baclamano, corrlimano, calmano, ottomano
2. A-1; B-4; C-3; D-2; E-6; F-5.
3. Fa + re + per + capi + re = Fare per capire!!.





CAMILLO HA UN SEGRETO

di Ole Konneke e

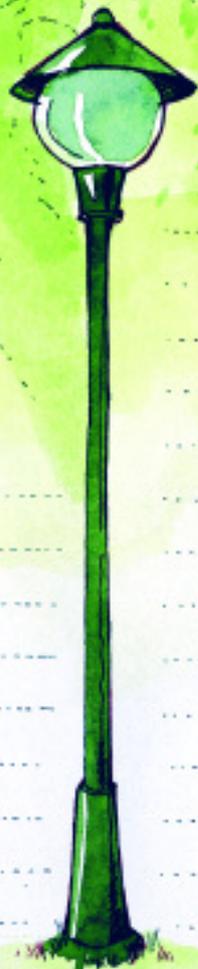
Hai mai pensato di diventare autore, magari della tua storia preferita? Hai mai immaginato di creare le illustrazioni, le immagini di una fiaba? Questo autore con il suo nuovo libro ti dà davvero l'opportunità di diventare il suo "aiutante", facendoti capire cosa fa un bravo illustratore. Camillo è un bambino, come te, che porta un bel capello in testa; oggi pomeriggio ha deciso di andare al parco. Ma, senza la sua mamma e il suo papà, si perde!!! È così che Camillo incontra dei pirati, bestie e principesse; e loro aspettano anche te! Aspettano di prendere forma, di essere disegnati e colorati. Dopo che avrai fatto questo, il libro avrà anche un secondo autore: sulla copertina c'è lo spazio per scriverti il nuovo nome... il tuo nome! Buon lavoro! Inoltre Camillo è protagonista di molte altre avventure scritte dallo stesso autore, potrà dunque tenerti spesso compagnia.



FINE



**CAMILLO
HA UN
SEGRETO**

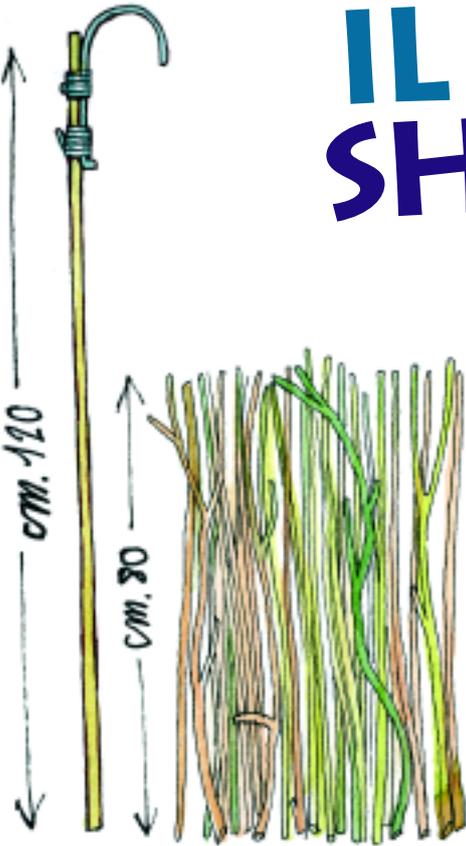


Se il libro ti piace o se vuoi consigliarmene un altro, aspetto una tua e-mail a giochiamo@agesci.it



IL FANTA SHANGAI

Ehi dico a Te! Sì proprio a Te! Hai la mano ferma e nervi d'acciaio? Hai la forza e l'abilità dei tagliaboschi del nord? Allora sei pronto alla super sfida a fanta-Shangai! Sì, perché i tagliaboschi sanno



1. raccogli un centinaio di rami lunghi 80 cm, che siano belli dritti.

2. almeno una decina di rami devono essere ricurvi o biforcuti a una estremità.



3. munisciti di una pertica (se la vuoi uncinare fatti aiutare da un adulto) lunga 120 cm che ti servirà per togliere i rami (lasciati cadere alla rinfusa) dal mucchio, uno alla volta.

spostare i pali che gli occorrono da montagne gigantesche di tronchi ammucchiati, senza spostarne o farne cadere altri. Facile, no? Prova anche Tu e ti accorgerai che non è così semplice, ma è spassosissimo. Conosci il gioco dei bastoncini Shangai? È la stessa prova, ma ingrandita al massimo. Segui le istruzioni. Chiama i tuoi amici, cerca un bel prato e... **Ueppaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa, buon divertimento!**



7. chi totalizza il punteggio più alto è il "fanta-Shangai"!!!!

6. un ramo liscio vale 2 punti, uno biforcuto 5!

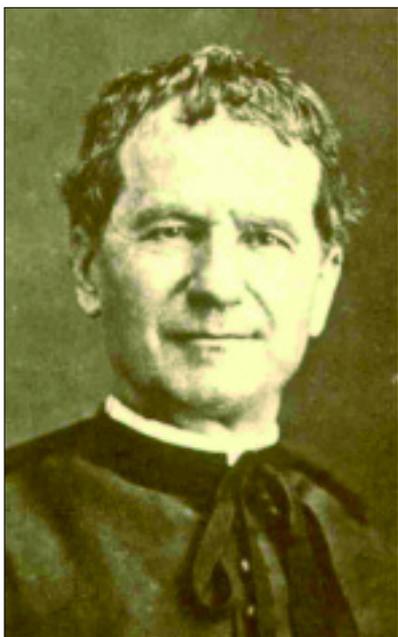
5. il primo giocatore impugna la pertica e la usa finché non sbaglia; poi la passa al compagno e così via finché il mucchio è esaurito.

4. non puoi minimamente urtare i rami vicini e tanto meno provocare una "frana".



MARTELLARE UNA SUOLA

È nell'autunno del 1853 che, all'oratorio, Don Bosco dà inizio ai primi laboratori. Quello dei calzolai venne collocato in un locale strettissimo: due piccoli tavolini e quattro seggiole. Don Bosco stesso è il primo maestro: davanti a quattro ragazzini si siede al tavolino e comincia a martellare con



sicurezza una suola per renderla morbida, poi insegna a maneggiare la lesina (un acuto punteruolo) con cui forare la pelle delle scarpe, per fare passare lo spago impeciato delle cuciture.

I sarti furono collocati in cucina, mentre pentole e fornelli venivano trasferiti in un altro edificio. I primi maestri dei sarti furono mamma Margherita e ancora Don Bosco, che insegnò a cucire e a tagliare come aveva imparato lui a Castelnuovo da Giovanni Roberto quando aveva quindici anni.



Quanti lavori e quanti mestieri Don Bosco aveva dovuto imparare per poter studiare, per poter entrare in seminario e diventare prete! Quanti sacrifici per seguire quel sogno fatto a nove anni, in cui aveva capito di essere chiamato da Gesù e Maria a dedicare tutta la sua vita ai ragazzi per strapparli a una vita di stenti e farne dei bravi giovani e dei buoni cristiani.

Ed ora, eccolo lì, seduto davanti ai suoi ragazzi, preoccupato per la loro anima e per il loro futuro, intento a trasmettere tutta la sua esperienza, ad ingegnarsi perché possano imparare un mestiere, a farsi garante perché i padroni che li assumevano come apprendisti non li sfruttassero come servi e non li picchiassero.

In quei tempi, Torino era piena di poveri ragazzi in cerca di lavoro, orfani o abbandonati. Proprio loro diventeranno i ragazzi di Don Bosco; affolleranno i suoi oratori, risponderanno con entusiasmo e fiducia a questo prete che vuole essere loro amico e vuole loro bene come un padre. Con lui si appassionano allo studio, imparano un mestiere e soprattutto imparano ad amare Gesù.





PROVARE PER CREDERE

Com'è il titolo di questo numero di Giochiamo? Chi si ricorda! Non è niente: "Provare per Credere", "Fare per Capire", "Imparare facendo" e così via, alla fine sono poi tutti uguali... o no??

Il nocciolo del problema sia appunto il Fare, il Provare o, come diciamo noi, lo "Sporcarsi le mani".

In Natura le possibilità del "Fare" sono tante, anche se non s'inventa nulla di nuovo; chi fra voi Lupetti o Coccinelle non ha mai fatto un **erbario**? A scuola lo facciamo da anni, ma avete mai provato a farlo in **maniera diversa**??



Usando ad esempio una raccolta di immagini fotografiche digitali, che oggi giorno più o meno siamo tutti in grado di scattare. Oppure facendo uno stampo della foglia caduta, senza doverne staccare alcuna e tanto meno "seccarla".

E che mi dite delle **famose impronte degli animali in gesso**? Per farne una si perde un sacco di tempo, ci si sporca tutti, rischiando poi di farla cadere rompendola **irrimediabilmente**... Riproduciamole, allora, usando fogli trasparenti di acetato, con un pennarello indelebile e ricalcandole direttamente sul sentiero. Soprattutto chi vuole conquistare delle specialità, deve cercare nuove idee, come ad esempio delle cartine "topografiche" della vostra città, personalizzate da disegni o colori che rappresentino gli **alberi** delle vie o gli **uccelli** presenti. O, ancora, **allevare**, per conoscerli, **insetti** come **formiche**, **lombrichi**, **cavallette**; collezionare **penne**; fare **calchi** della **cor-teccia** degli alberi; prendere l'**impronta** delle **spore** dei funghi e... ancora... ancora...

Fate, fate, fate!
Solo così potrete dire
HO CAPITO OOOOOO!!!





IL PERISCOPIO

Il muretto è troppo alto per riuscire a vedere cosa c'è dall'altra parte... Ma è pur vero che la curiosità di guardare oltre è una caratteristica di Mowgli nella Giungla! E una coccinella coraggiosa vola sempre più lontano per esplorare nuovi prati, boschi e montagne!

Allora, con semplici materiali potremmo costruirci da soli un attrezzo che può aiutarci...

Avete mai visto un film ambientato in un sottomarino? Sapete come si può guardare fuori da questo enorme pesce meccanico? Ecco la risposta: con un **periscopio!!!**

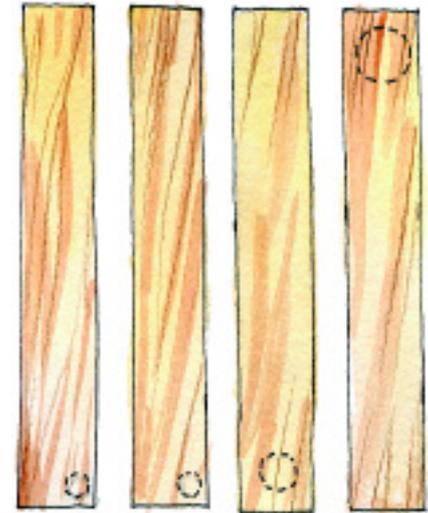
Si tratta di un oggetto che permette di vedere ciò che accade sopra la superficie dell'acqua, restandosene però nascosti sotto, senza bisogno di uscire dal sottomarino e bagnarsi dalla testa ai piedi. Bella invenzione, vero?

Eppure non è difficile costruirne uno tutto nostro!



Ci occorre:

- 2 specchietti (circa 6 x 8,5 cm)
- 1 foglio di compensato dello spessore di 0,5 cm da cui ricaveremo:
 - 4 rettangoli (6 x 40 cm)
 - 2 quadrati (6 x 6 cm)
- 1 bastoncino di legno di forma cilindrica del diametro di 2 cm e lungo 40 cm
- colla vinilica
- piccole viti per il legno
- chiodini sottili
- 1 martello ed 1 giravite

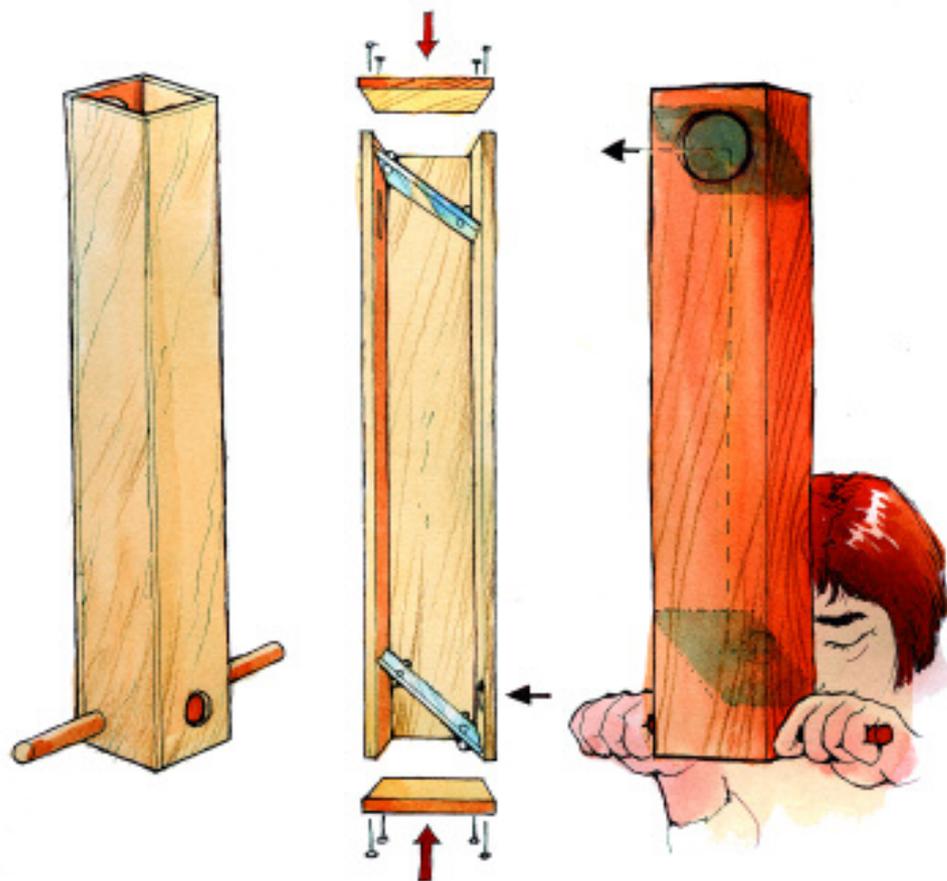


Prendiamo i quattro rettangoli di compensato: dovremo fare dei fori (magari facendoci aiutare dai nostri genitori o da un falegname) così come mostrato nelle figure.

Su due rettangoli faremo alla stessa altezza un foro del diametro di 2 cm, in basso a destra. Su di un altro faremo un foro del diametro di 3 cm in basso al centro; sull'ultimo rettangolo faremo, infine, un bel foro grande (4-5 cm di diametro), sempre in basso al centro.

Utilizzando i chiodini e il martello uniamo tra loro uno dei due rettangoli con il foro in basso a destra, quelli con i due fori al centro e i due compensati quadrati.

Applichiamo adesso i due specchietti negli angoli di questa scatola, utilizzando il giravite e un paio di viti per ogni pezzetto di vetro. Quindi fissiamo i due quadratini alle estremità.



Inseriamo il bastoncino cilindrico nel foro al di sotto dello specchietto e chiudiamo la scatola con l'ultimo rettangolo di compensato.

Non ci resta che prendere il nostro bel periscopio, invitare qualche amico e divertirvi durante un bel gioco, immaginando di essere degli investigatori o degli agenti segreti...

Siamo a: **San Giovanni Rotondo (FG)**

per la Piccola Orma "Natura" della Regione **Puglia**

Cosa succede? Ce lo racconta

IL RE DEGLI GNOMI



A tutti gli gnomi e le gnome dei boschi "Slitzweitz"! Sono il Re degli gnomi! Da tanti anni vivo insieme al mio popolo sulla montagna di Poestling. Sapete cosa accade, ogni anno, i primi giorni del mese di settembre?

Tutto il Popolo della Gente Piccola corre nel mio bosco per la Festa di Fine Estate. Quante avventure vi aspettano da vivere insieme agli gnomi e le gnome che giungono da tutta Italia! Quanti cappelli rossi e verdi che corrono nei boschi ad abbracciare il loro albero, che salgono sui monti per scoprire quanti tipi di piante diversi crescono in questo meraviglioso bosco!

Non immaginate neanche quante meraviglie nasconde questo posto fantastico, quanti gnomi e gnome siano passati di qui per far ritorno nel loro popolo ancor più gioiosi di prima! Cosa aspettate? La prossima Festa di Fine Estate vi attende.





LE INTERVISTE

LA POSSIBILI

Ecco il primo vincitore del concorso "Le interviste possibili", lanciato sul numero 1 di GiochiAMO.

Vi ricordate? Per celebrare il Centenario, Millo e Cia vi hanno proposto di intervistare degli scout della vostra città che hanno contribuito a fare la storia dello scautismo. In questo numero pubblichiamo il racconto dello scout Albino Albani, classe 1927, intervistato dalla coccinella Fabio Raza del gruppo Brescia 5, che vince così il divertente libro di fumetti "Un anno con Millo e Cia". Cosa aspettate? I vincitori del prossimo numero potreste essere voi!



Lo sapete cosa è un camion a carbonella? È un camion di quelli vecchi, come quelli che vedete nelle comiche di Stanlio e Ollio, che come motore ha una specie di grossa stufa a carbone. Ecco: al raduno di Affori, noi scout di Gardone Val Trompia ci siamo andati con quello! Credo che fosse il 1946, ed era un importante raduno scout internazionale.

Giunti ad Affori dopo più di quattro ore di viaggio ai 30 all'ora, noi eravamo i più sgangherati. C'erano scout francesi, spagnoli e svizzeri, che forse era la prima volta che vedevano un camion a carbonella perché tutti erano arrivati con gli autobus. Gli svizzeri parevano usciti da una boutique, talmente le divise erano perfette. Noi invece avevamo le scarpe rotte, niente soldi e poco da mangiare, a causa del razionamento del cibo dovuto alla guerra appena finita. Le uniformi, poi!

Gli altri avevano roba buona: anche le loro tende, se confrontate con le nostre con la paglia sul fondo, sembravano dei salotti, con dentro addirittura i tavoli. Facemmo anche una figuraccia quando, il giorno dopo, durante un temporale il vento ce la portò via: fortunatamente non solo la nostra!

Altra umiliazione fu la prova di cucina. Avevamo costruito uno sgangherato treppiedi con grossi rami e usavamo la legna ancora verde raccolta lì in giro, mentre gli svizzeri avevano i fornelli con le pastiglie di combustibile. Burro, dadi, cioccolata, eccetera li avevano solo gli altri: noi nella pentola ci abbiamo messo un po' di roba e qualche patata, e mi sembra ancora di vedere l'espressione del colonnello Robinson (Comandante in capo delle forze alleate in visita al campo), con il cucchiaino in mano, paralizzato dopo aver assaggiato la nostra minestra! Noi comunque l'abbiamo mangiata tutta: c'era solo quella e non si poteva andare al ristorante...

D'altronde a quei tempi con lo scautismo ci si doveva arrangiare per davvero. Era appena finita la seconda guerra mondiale e tutta l'Italia doveva risvegliarsi, anche gli scout.

L'unica soddisfazione che abbiamo avuto è stata la vincita nelle prove di destrezza e di abilità sulla tecnica scout. Quando in pochissimo tempo abbiamo realizzato una barella con coperte e guidoni per trasportare un ferito, abbiamo lasciato tutti a bocca aperta per la seconda volta (la prima era stata quando ci hanno visto arrivare con il camion a carbone). Non avevano mai visto fare nulla del genere, e ci hanno pubblicamente elogiato al fuoco di bivacco serale.



e-mail: giochiAMO@agesci.it

La Posta di GiochiAMO
c/o Marco Quattrini
via Marciandò, 23
47100 Forlì