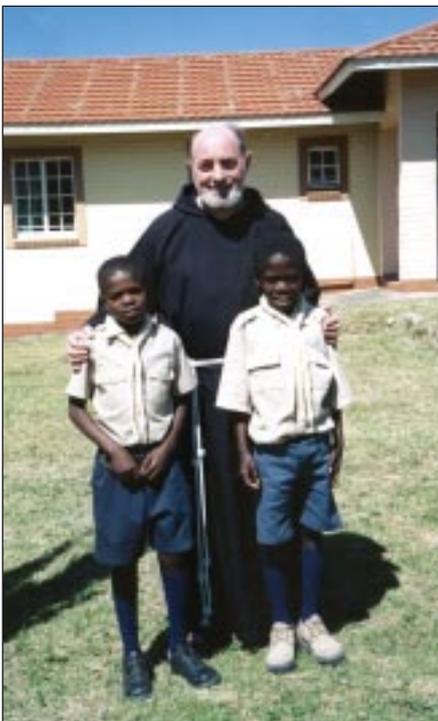


IN QUESTO NUMERO...

2. Editoriale
Un mare di doni
3. Morso di Baloo
Le vie del mare
5. Le avventure di Millo & Cia
Grande Concorso "La storia la fate voi"
7. Fra la Giungla e il Bosco
Un mare verde con un mare blu vicino
10. Fratellini e sorelline del Mondo
Vita da bambini in Marocco
12. Gli enigmi dello Scovolino
Ma che sirena!
15. Biblioteca di Branco e Cerchio
"Ventimila leghe sotto i mari" di J. Verne
18. Sorella Natura
Giocare al mare
20. Giochiamo a...
...coccocicca!
22. In caccia e volo coi Santi
Il santo Navigatore
24. Specialità
Il mare in scatola
28. Piccole Orme e altri eventi
A tavola con Francesco
30. Posta
La posta di Giochiamo



Abbiamo un nuovo Baloo d'Italia: don Andrea! Lo salutiamo di cuore insieme al suo predecessore, padre Luciano, qui ritratto insieme a due lupetti dell'Angola.

LA REDAZIONE

Capo redattore: Camillo Acerbi

Redattori: Emanuelle Caillat, Valentina Castelli, Anna Maria Guidi, Mauro Guidi, don Andrea Lotterio, Angelo Marzella, Vanna Merli, padre Luciano Pastorello, Maria Vittoria Perini, Marco Quattrini, Gianni Spinelli, Gianfranco Zavalloni

Illustrazioni e grafica: Vittorio Belli

Impaginazione: Simona Pasini

SCOUT - Anno XXXI - n. 18 - 27 giugno 2005 - Settimanale - Poste italiane s.p.a. - Spedizione periodico in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2, DCB BOLOGNA - € 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:** So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - tiratura di questo numero copie 60.500 - Finito di stampare nel giugno 2005

Chiuso in redazione il:
14 giugno 2005



Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana

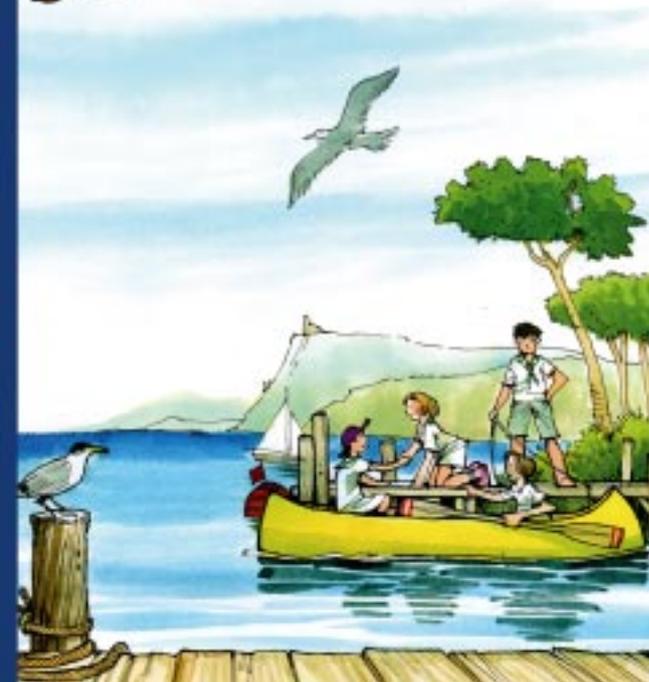
SCOUT Giochiamo - Anno XXXI - n. 18 - 27 giugno 2005 - Settimanale - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione periodico in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2 - DCB Bologna



AGESCI.ORG
associazione guide e scouts cattolici italiani

GIOCHIAMO

IL GIORNALINO DEI
LUPETTI E DELLE COCCINELLE



5

2005

IL MARE



UN MARE DI DONI

Avete pronti paletta e secchiello? È tempo di andare al mare! In auto, treno o bus, a piedi, in bicicletta o anche solo con la fantasia, il mare ci aspetta con i suoi tanti doni, quelli conosciuti (il sole, i giochi, le nuotate) e quelli un po' più nascosti:

- *i sogni di viaggi e avventure, di cose da conoscere e misteri da esplorare*
- *tanti nuovi amici, ognuno con i propri pregi e difetti, tutti da imparare a conoscere e rispettare*
- *la gioia e la gratitudine per la bellezza del Creato, e il proposito di cercare sempre di non rovinarlo*
- *il pensiero semplice e meraviglioso che affacciati su questo stesso mare, laggiù dove lo sguardo non riesce ad arrivare, ci sono altri bambini e bambine come noi, nostri fratelli e sorelle, che parlano una lingua diversa dalla nostra e forse sono un po' meno fortunati di noi...*

Che la pace e la gioia di questi giorni al mare o in montagna, in città o in campagna, siano l'occasione di riscoprire questi doni per noi e per il mondo intero!

Buone vacanze a tutti!!!



Foto di Martina M. - Cologna Veneta (VR)



Il mare! Voi forse pensate subito alle vacanze, al sole, ai castelli di sabbia sulla spiaggia. Io, invece, penso alla pesca! Gesù un giorno incontra alcuni pescatori, li chiama a seguirlo e dice loro: “Vi farò pescatori di uomini” (Mt 4,19). Un'altra volta, alcuni di questi pescatori sono usciti in barca, ma non hanno preso proprio nulla. Arriva Gesù e dice loro di gettare le reti dalla parte destra. Prendono ben 153 grossi pesci, senza che la rete si rompa! Così, lì sulla spiaggia, possono mangiare insieme (cf Gv 21, 1-13).

LE VIE DEL MARE





Ai tempi di Gesù, il mare era considerato anche come il simbolo del male e della morte. Ma di fronte alla parola del Maestro si calmano la tempesta, il vento e il furore delle onde (cf Mt 8, 23-27).



Ma allora dove le mettiamo le nostre vacanze al mare? E le bellissime costruzioni di sabbia sulla spiaggia? Mi viene in mente questo pensiero: le vie del mare hanno fatto incontrare tanti popoli diversi. È vero, non sempre questi incontri sono stati positivi, come succede qualche volta anche oggi. Ma noi vogliamo credere e sperare che le acque del mare e le spiagge delle isole ritornino a essere strade aperte all'amicizia e all'accoglienza tra i popoli. Vista da terra, la distesa dell'acqua del mare sembra non avere confini: come il nostro sogno di gioia e di pace. Buona caccia e buon volo!

Baloo





1. Scrivete una breve **storia** dove compaiano Millo, Cia e altri personaggi a vostra scelta. L'argomento deve essere

"DIVENTARE GRANDI"

2. A partire dalla vostra storia, scrivete la **sceneggiatura** vera e propria del fumetto.

Dividete la storia in vignette e, per ognuna:

- a. descrivete la scena (dove si svolge, cosa succede, quali oggetti e personaggi ci sono);
- b. scrivete i dialoghi, specificando bene chi parla e cosa dice.

Per esempio:

Vignetta 1: ci sono Millo e Cia in costume da bagno sulla spiaggia.

Millo dice a Cia: "Andiamo a nuotare?", e Cia risponde ecc. ecc.

Tenete conto che per l'intero fumetto avete a disposizione circa 10-15 vignette!

3. A questo punto, se volete, provate anche a fare uno **schizzo** del fumetto, disegnando le vignette e scrivendo i testi nei "palloni"



4. Spedite la storia, la sceneggiatura e, se lo avete fatto, lo schizzo del fumetto entro il 31 agosto 2005, all'indirizzo:

Concorso
"La storia la fate voi!"
Scout Giochiamo
via Tiberti, 21
47023 Cesena



5. Gli autori del fumetto (quando rientreranno dal mare!) sceglieranno la storia più bella, la disegneranno con il nome del vincitore e la pubblicheranno sul n. 7 di Giochiamo!

UN MARE VERDE CON UN MARE BLU VICINO

Buon volo e buona caccia a tutti! Come state? Io bene, anzi benissimo! Volete sapere perché? Non lo avete capito dal mio abbigliamento?

Bravi! Sapevo che nulla sfugge agli occhi attenti di una Coccinella e di un Lupetto in gamba... Ebbene sì: sono in partenza per una vacanza da sogno! E, come avete indovinato, vado proprio al mare!

Cosa dite? Che il mare non c'entra niente con il Bosco e la Giungla? Che non mi troverò bene? Che mi sentirò come un pesce fuor d'acqua?

Piano, piaaano! Per prima cosa io sono una talpa (e che talpa!), e non ho intenzione di diventare un tonno o una cosa del genere... È solo che mi incuriosisce molto, questo mare! Anche se, mentre facevo una partita di chiacchiere, i miei amici della Giungla e del Bosco mi hanno detto che il mare c'è anche da loro...

Io sono rimasto stupito, ma mi hanno assicurato che è verissimo.

Perché non crederci? Io mi fido, ma se voi avete dei dubbi, sono pronto ad accompagnarvi in uno dei miei giringiro, e vedremo se hanno ragione oppure no.

Cosa aspettate? Correte a dirlo a tutti i vostri amici e... niente acqua in bocca, mi raccomando!

Buon volo e buona caccia dal vostro **Erik**





UN MARE VERDE... ..CON UN MARE BLU VICINO

Il mare, nella giungla, io non l'ho mai visto... Eppure io sono Chil, il grande avvoltoio messaggero, capace di volare in altissimo e di vedere ogni cosa che avviene da una parte all'altra della giungla... Mi hanno detto che il mare è fatto di acqua, una grande distesa di acqua blu che non si riesce a capire dove finisce. A pensarci un momento, nella giungla c'è dell'acqua: è il fiume della Waingunga, che taglia proprio in due tutta la foresta. Per tutti gli animali è importantissimo, perché quando hanno sete vanno lì e si dissetano e a volte giocano. Che il mare sia un po' come questo?

Ma mi hanno detto che l'acqua del mare non si beve!!! E allora? Forse il mare è come le pozze d'acqua dove Mowgli di solito si tuffa e si rinfresca quando è accaldato! Oppure ancora, il mare potrebbe essere come lì dove si trova il bufalo Mysa con la sua compagna, nelle paludi... Oppure? Riflettendoci bene, c'è qualcosa che vista dall'alto è molto vasta, grande e profonda!! È la giungla: un mare verde, fatto di cespugli, milioni di alberi e tantissime piante in cui si "nuota" appesi alle liane da un ramo all'altro, proprio come fanno la Bandar. È proprio vero che nella giungla c'è davvero tutto!!!



Sibilla e Cerfoglio erano seduti sulla sabbia calda a guardare il mare in silenzio, ripensando alle sfide che avevano vissuto in quel posto così strano per loro, fino a poco tempo prima.

Stavano per prendere la decisione più importante della loro vita: tornare al Cerchio dell'Erica, per ritrovare i loro amici e il loro prato, oppure restare lì, dove ogni giorno era una nuova scoperta?

Certo, la vita era faticosa e pericolosa in quell'ambiente così diverso dalle loro abitudini... Ma poi pensarono alle difficoltà superate, alla gioia vissuta, ai nuovi amici incontrati. Ricordarono le parole del gabbiano: "La mia storia è bella come quella di chi sceglie di vivere senza lasciarsi fermare dagli ostacoli che incontra, perché sa che ne vale la pena, per poter un domani aiutare quelli che vorranno fare lo stesso cammino".

E così, Sibilla e Cerfoglio decisero di restare al mare!





Che volo meraviglioso! Dall'America del Sud verso l'Africa, ho attraversato tutto l'Oceano Atlantico: una grandiosa distesa blu, che mi ha fatto pensare alla pace e all'infinito... Poi, all'orizzonte, è apparsa la costa del Marocco, dove mi sono fermato a fare rifornimenti e dove ho conosciuto Amal. Ecco il suo racconto.

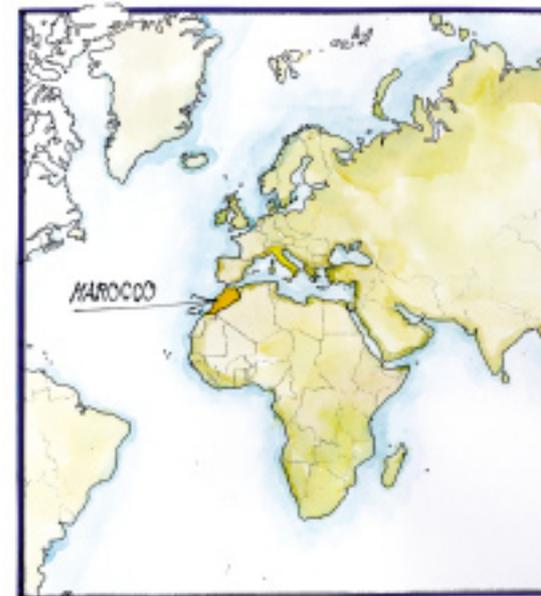
Salaam dal vostro *Gufu*

Vita da bambini in MAROCCO



Ciao. Volete sapere perché sono seduto qui a guardare il mare? Perché mi piace: è bellissimo ed è così grande che con lo sguardo ti ci puoi perdere dentro. E poi mi fa sognare mille avventure di capitani coraggiosi, di pirati ed esploratori; storie di viaggi e di tesori su isole deserte...

A dire il vero, è la prima volta che vengo al mare. Ma, grazie ai libri e ai racconti, lo avevo immaginato proprio così: grande, liscio, blu e verde... E oggi, finalmente, l'ho potuto vedere di persona, e ho fatto anche il mio primo bagno nell'acqua salata! All'inizio mi vergognavo un po', perché non avevo il costume adatto e avevo pau-



ra che gli altri mi prendessero in giro. Poi tutto è passato, e mi sono divertito un mondo!

Se sarò bravo a scuola, spero proprio di poter tornare anche l'anno prossimo. È troppo bello, il mare, anche se... molti grandi, qui nel mio Paese, pensano al mare solo come modo di scappare, alla ricerca di un lavoro e di una ricchezza che qui non c'è. Ci sono persone cattive e senza scrupoli che, in cambio di un mucchio di soldi, ti fanno salire sopra barche spesso poco sicure e ti portano di nascosto di là dal mare, in Europa. Anche dei miei amici con le loro famiglie hanno tentato.

Io, no. Io non voglio pensare al mare come via per scappare, anche se da voi forse si vive meglio... A proposito non mi sono ancora presentato. Io mi chiamo Amal, e ho dieci anni. Nella mia lingua, il mio nome significa "speranza", che per me vuol dire rimanere qui nel mio Paese per cercare con l'aiuto di tutti di migliorare le cose.

Mi ha spiegato il mio maestro che grazie al mare c'è la vita sulla Terra: significherà pur qualcosa, questo? Ecco perché sono qui seduto davanti al mare: prego il nostro Dio che, grazie anche al mare, la vita di tutti noi possa essere sempre migliore!



MAROCCO

Dov'è: nel nord Africa

Quanto è lontano: la sua capitale, *Rabat*, dista da Roma circa 1.900 km

Quant'è grande: circa 450.000 km² (1 volta e mezza l'Italia)

Quanti abitanti ha: circa 32 milioni (come l'Italia centro-meridionale)

Che lingua si parla: l'arabo



Ma che sirena!

① CHE PESCI PIGLIARE!?

Mamamia che bei pesci!! Mi ci aiuti a scoprire come si chiamano



② MARE NOSTRUM

La maestra ci ha spiegato la geografia, ma io mi sono addormentato... Mi aiuti a rimettere in ordine le lettere?





3. TUTTI NELLA STESSA BARCA...?

Ridai a ognuno la sua imbarcazione!



Soluzioni

1. 1 Pesce gatto; 2 Pesce martello; 3 Pesce cane; 4 Pesce pilota; 5 Pesce siluro.
6. Pesce spada; 7 Pesce palla; Pesce sega
no; 2. 1 Ligure; 2 Adriatico; 3 Tirreno; 4 Tonio; 5 Mediterraneo
3. 1-E; 2-A; 3-B; 4-D; 5-C

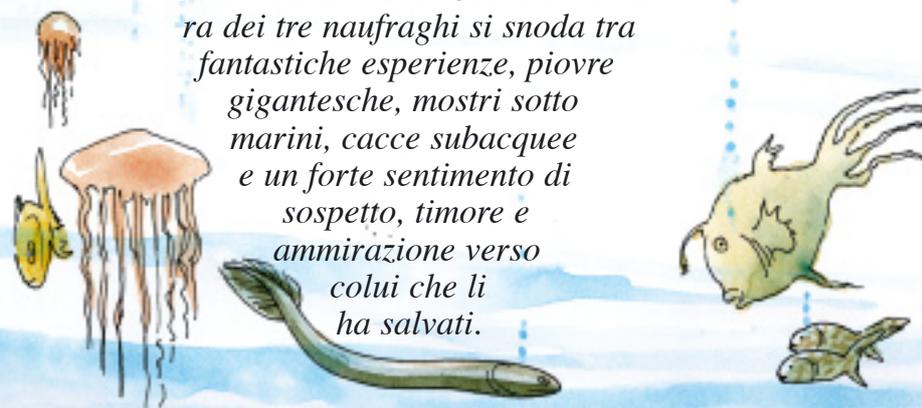


VENTIMILA LEGHE SOTTO I MARI

di Jules Verne

In alto mare è stato avvistato un misterioso mostro marino e la fregata americana "Abraham Lincoln" si è messa in caccia per scovarlo. Durante una tempesta, il naturalista francese Pierre Arronax, il suo domestico Conseil e il fiociniere Ned Land vengono sbalzati fuori bordo. È proprio il "mostro" a raccogliarli, ma in realtà si tratta di una nave sottomarina, il "Nautilus".

Il suo comandante e inventore, il Capitano Nemo, è un individuo enigmatico e cupo, geniale ma misteriosamente carico d'odio e desiderio di vendetta verso le navi britanniche. Così l'avventura dei tre naufraghi si snoda tra fantastiche esperienze, piovre gigantesche, mostri sotto marini, cacce subacquee e un forte sentimento di sospetto, timore e ammirazione verso colui che li ha salvati.





VENTIMILA LEGHE SOTTO I MARI



In questo romanzo, J. Verne immagina apparecchiature e dispositivi che ancora nessuno aveva inventato e che saranno creati solo molti anni dopo, alcuni (per esempio il primo sommergibile che si chiamerà proprio "Nautilus") proprio su ispirazione di questo libro: divertiti a scoprire quanto fosse premonitrice la fantasia di Verne!

Verne immaginò prima del tempo anche la conquista del Polo Sud, la scoperta di tesori d'arte e archeologia e molto altro. E il capitano Nemo? Quale mistero nasconde? Prova a scoprirlo leggendo "Ventimila leghe sotto i mari" di J. Verne



GIOCARE AL MARE

Al mare ci andiamo certamente per buttarci in acqua, ma a noi piace soprattutto giocare sulla spiaggia, vero?

Il mare e la spiaggia sono una miniera incredibile di giochi: legnetti riportati a riva dalle onde, pezzetti di vetro che diventano veri e propri gioielli, mattoni e mattonelle di ceramica dagli angoli levigati e smussati, conchiglie di tutte le forme e le misure...

Sono l'occasione per inventare paesaggi, sculture, piccole città dalle forme più bizzarre e fantasiose! E, in tutto questo, non mancano di certo i classici castelli di sabbia.

A completamento dei nostri giochi, naturalmente, c'è l'acqua! A proposito, sapete tutti perché l'acqua del mare è salata? In effetti è una cosa un po' strana, considerato che l'acqua dei fiumi e quella della pioggia, che si riversano nei mari, sono entrambe "dolci", cioè non salate... La risposta si trova nel passare del tempo: in origine infatti l'acqua dei mari era dolce e



la presenza del sale nelle concentrazioni che conosciamo oggi risale a circa un miliardo di anni fa. Col passare delle ere geologiche, i fiumi che si riversavano in continuazione negli oceani hanno trasportato e depositato "goccia dopo goccia" i minerali presenti nel terreno, riuscendo così ad accumularne abbastanza da far cambiare il sapore dell'acqua.



TOTI





...COCCOCICCA!

Ueppa!!! Ciaoooo!!! Sapete dove mi trovo? Sono in spiaggia, sotto l'ombrellone, e mi sto gustando un favoloso gelato. Che bello il mare e quante cose si possono fare!

Per la precisione, mi trovo in una spiaggia dell'isola di Makesol Asto Mar. C'è tantissima gente in attesa della gara! Coooosa, non sapete

quale gara sta per avere inizio??? Dai, non scherzate che poi ci credo!

Ci sono i Fuoriclasse di tutto il mondo pronti a sfidarsi a "coccocicca".

La pista è già stata preparata e si vedono lungo il percorso moltissimi ostacoli, trappole, trampolini e buche spaventose.

Urca, questa volta vincere sarà veramente un'impresa! I concorrenti preparano la loro piccola noce di cocco e riscaldano le dita della mano! Eh sì: dovranno "ciccare" la pallina con il semplice movimento a scatto del dito medio della mano.

Attenzione, perché il dito deve prima strisciare sul pollice della stessa mano.

Dalle mie parti lo chiamano "ciccotto". È davvero fantastico!!!!



Al segnale, uno ad uno colpisco la propria noce di cocco, cercando con la ciccata di mandarla più avanti possibile nella pista. Chi cade in una trappola salta un turno. Si devono fare tre giri delle pista e chi vince è il campionissimo "coccocicca"!

I concorrenti sono incitati dagli amici e il tifo è assordante! Cosaaaa? Non vi sento! Ah sì, certo che anche voi potete sfidarvi a "coccocicca"!

Per prima cosa bisogna trovare un luogo tranquillo sulla spiaggia per poter tracciare la pista. Più è grande e più il gioco è divertente. Uno di voi sarà il fortunato che verrà trascinato per i piedi: l'impronta che il suo ehm ehm sedere lascerà, sarà la pista. Poi lungo il tragitto scavate delle trappole, fate dei trampolini... Usate la fantasia per rendere la pista veramente stratosferica!!! Le noci di cocco, invece, possono essere fatte con delle palline da ping-pong e poi personalizzate con i disegni e colori che più vi piacciono!!!!

Buone vacanze e buon divertimento! Ueppaaaaa!!!!!!





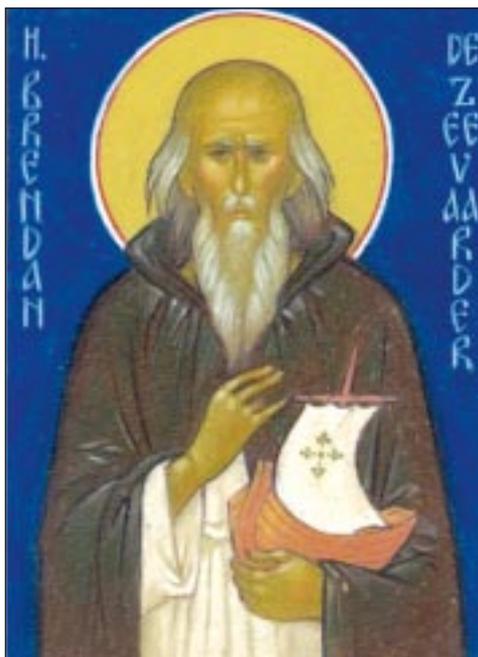
IL SANTO NAVIGATORE

In Irlanda, circa 1500 anni fa, è nato e vissuto San Brandano. La sua vita è un po' misteriosa, come è il mare per noi uomini; sappiamo solo che proveniva da una delle prime famiglie cristiane di quella nazione, e che aveva una sorella.

Brandano aveva fondato il grande monastero di Clonfert, di cui oggi sono ancora visibili i resti. Si dice che Clonfert raccogliesse addirittura tremila monaci! Ma a un certo punto, Brandano avrebbe sentito parlare di una "terra promessa" abitata da santi, al di là dell'Oceano. Il monaco, dunque, decise di lasciare il suo monastero, per partire alla ricerca di quella terra beata. Dopo avere costruito un vascello, s'imbarcò con diciassette compagni.

Nella "Navigazione", il racconto del viaggio favoloso di Brandano, si parla di una torre di cristallo che si eleva dal mare, e di un'isola che pare tutta di fuoco. Oggi capiamo che si trattava di un iceberg e di un'isola vulcanica, e da questo concludiamo che Brandano navigò probabilmente fino all'Islanda. La navigazione durò sette anni e si concluse con un felice ritorno al monastero, dove San Brandano, soprannominato "il Navigatore", visse fino a 94 anni.

La storia misteriosa di Brandano ci ricorda che ogni uomo nella sua vita terrena, dentro il "mare" della vita, è chiamato a vivere il Vangelo e a vedere Dio. La separazione tra il mondo visibile e quello invisibile non esiste più, è il desiderio dell'uomo di trovare ciò che conta di più, il meglio. "Il regno dei cieli è simile a un mercante che va in cerca di perle preziose; trovata una perla di grande valore, va, vende tutti i suoi averi e la compra." (Matteo 13,45-46)





IL MARE IN SCATOLA



Non tutti noi abbiamo la possibilità di scoprire il mare; magari perché abitiamo in città lontane dalla costa, o forse perché, dovendo scegliere, preferiamo andare in vacanza in montagna (anche se il mare, la spiaggia o la scogliera sono meravigliose come i prati, i boschi e le montagne...).

Tutti quelli di noi che non possono andare al mare (ma anche chi al mare ci va e vorrebbe portarselo a casa), possono accontentarsi di un'immagine. Un "fondale" marino, una spiaggia di sabbia bianca con il mare azzurro, una scogliera con un grande faro... sono tutte immagini che possiamo catturare con una macchina fotografica o fissare in un filmato. Noi, però, che amiamo utilizzare la nostra fantasia e costruire con le nostre mani, potremmo realizzare delle vere e proprie "miniaturre" del mare.

Procuriamoci:

- scatole rotonde di cartone (es. di formaggini)
- fogli robusti di acetato trasparente
- fogli di cartoncino (bristol) colorato
- plastilina o pasta modellabile (anche a cottura) di vari colori
- piccole conchiglie
- sabbia, sassolini
- piccoli cunei di legno
- colori acrilici
- colla extra forte per incollaggi a contatto
- matita, compasso, righello
- cutter o taglierina, forbici
- pennelli
- piccoli adesivi (sole, stelle, luna, barche...)

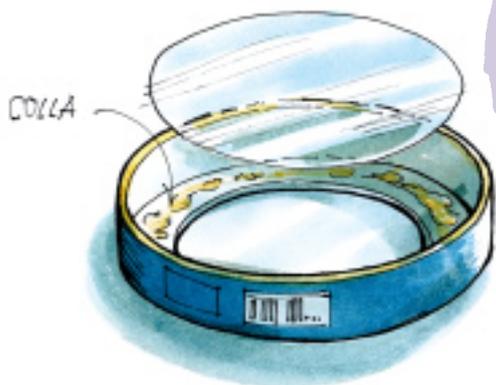


Prendiamo una scatola rotonda, apriamola attentamente lungo il taglio predisposto, togliamone

il contenuto (mangiamolo a merenda assieme agli amici!) e lasciamola asciugare se è umida perché appena uscita dal frigorifero. Coloriamo l'esterno delle due parti della scatola utilizzando poca vernice (asciutta) per non rischiare di "sfasarne" la chiusura. Puntiamo il compasso al centro del coperchio della scatola, e tracciamo un cerchio un po' più piccolo della scatola stessa (almeno 2 cm. in meno).

Con il cutter, tagliamo il tondo centrale, formando una specie di oblò.





Tagliamo un cerchio di acetato del diametro uguale a quello del coperchio, e incolliamolo all'interno, stando attenti a farlo aderire bene e a non sporcarlo.

Poi prendiamo il fondo della scatola e con colori acrilici facciamo un disegno al suo interno (es: in alto una striscia di cielo con il sole e qualche nuvoletta; in basso una striscia di mare su cui attaccheremo conchiglie, sabbia, sassi ecc.).



Con la plastilina o la pasta da modellare formiamo gli oggetti che dovranno apparire in rilievo sullo sfondo (es. un promontorio che dividerà il mare e conterrà la sabbia, il faro ecc.).



Dopo che saranno bene asciutti, attacchiamo questi pezzi con la colla, facendo attenzione che non fuoriescano dalla scatola e non sollevino il coperchio.

Riempiamo con la sabbia la parte di spiaggia e chiudiamo per un attimo con il coperchio, per vedere se è necessario aggiungere altra sabbia.

Incolliamo insieme il coperchio e il fondo della scatola (tenendola appoggiata al tavolo) e attacchiamo al bordo esterno una striscia di cartoncino.

Prendiamo due piccoli cunei di legno (coloriamoli della stessa tinta della scatola) o formiamone due con il cartoncino in modo che possano tenere la nostra scatola sempre in piedi quando sarà finita.

Il nostro mare in miniatura è pronto!



Possiamo anche farne altri, utilizzando come soggetti il fondo del mare, un'isola tropicale, ma anche un lago, uno stagno, un ruscello... tanto, sempre d'acqua si tratta!



A TAVOLA CON FRANCESCO



Siamo a **Gubbio** (Perugia) per la Piccola Orma "A tavola con Francesco. Ricette di Perfetta Letizia" della Regione Umbria. Cosa succede? Ce lo racconta S. Francesco

Ciao! Sono il vostro amico Francesco!
Giorni fa, con la mia famiglia mi sono spostato dalla mia città, Assisi, per andare verso Gubbio. Con grande meraviglia, ho visto accorrere presso la nostra dimora tanti simpatici abitanti dei borghi circostanti, che si sono trattieneuti per tre giorni come nostri ospiti, popolando e ravvivando la casa. Nella residenza di Gubbio non c'era servitù a sufficienza, perciò ci siamo imbiancati fino ai gomiti con la farina per preparare gli umbricelli, una pasta locale che abbiamo mangiato insieme a cena. Poi con le nostre mani abbiamo impastato il miele, la cioccolata e tanti altri ingredienti per fare dei mostaccioli, di cui vado proprio

ghiotto. E ci hanno fatto visita anche due monaci che ci hanno insegnato l'antica arte delle icone! Siamo stati così bene che il prossimo anno saremo di nuovo qui! E voi? Spero proprio di sì!

P.S. Per maggiori informazioni e notizie aggiornate, tenete d'occhio il sito www.lcumbria.too.it



In aggiunta ai campetti segnalati nel numero 1 di Giochiamo, ecco un nuovo elenco di fantastiche Piccole Orme cui potete partecipare nella seconda metà dell'anno:

Piemonte
Camp'a cavallo
6-9 luglio

Puglia
Danza e musica
26-28 agosto

Puglia
La pietra Leccese
26-28 agosto

Puglia
Cucina tradizionale pugliese
2-4 settembre

Puglia
Il mare
2-4 settembre

Puglia
Fischia che ti passa!
2-4 set. o 30 ott. - 1 nov.

Puglia
Dall'uva al vino
9-11 settembre

Sardegna
Il giocattolaio magico
fine dicembre

Toscana
"Forza venite gente": sulle tracce di S. Francesco
7-10 luglio



AGGIORNAMENTO CALENDARIO CAMPETTI PICCOLE ORME 2005

Come sapete, questo calendario potrebbe subire delle modifiche o aggiunte. Pertanto, per avere conferma delle date e dei luoghi dei campetti, o per vedere se ce ne sono altri oltre a quelli che abbiamo pubblicato su Giochiamo, ricordatevi di chiedere sempre ai vostri Vecchi Lupi e Coccinelle Anziane.

E fra poco avrete anche uno strumento in più per essere sempre informati sulle Piccole Orme:

Il nuovo, mitico sito Internet dei Lupetti e delle Coccinelle d'Italia!!!!

Lo potrete trovare partendo dall'indirizzo Internet della nostra associazione scout AGESCI:

www.agesci.org

Oltre al calendario sempre aggiornato dei campetti, troverete tutti i numeri di Giochiamo, la pagina di Millo & Cia, la posta di Gufo e tante altre bellissime cose! Mi raccomando, venite presto a trovarci sulla rete!



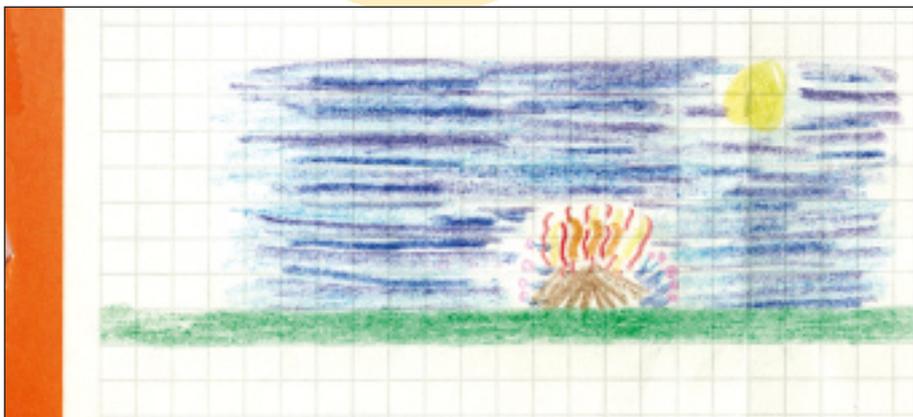
Essere scout a volte richiede qualche sacrificio, ma ne vale davvero la pena. Leggete per esempio queste due lettere, che dicono come è bella la vita di Branco e Cerchio!

Caro Giochiamo,
mi chiamo Carlo Maria e sono del C.d.A. del gruppo Guidonia 2 (Roma).
Sono entrato nel Branco due anni fa. A quel tempo ero solo una Zampa tenera, e non capivo bene l'importanza di essere uno scout. Poi, un giorno, stringendo la mano ad Akela e con il cuore rivolto al Signore, ho recitato la mia promessa di Lupetto. Da quel giorno sono cambiato.
Ho conosciuto meglio me stesso, ho provato nuove emozioni: ero diventato uno scout! Con la Promessa e la Legge nella mente, e con il fazzolettone intorno al



collo, ho fatto nuove amicizie, ho seguito cacce strabilianti e ho conosciuto meglio Gesù.
Per questo, avvicinandosi la fine della mia vita di Branco, a tutti i lupetti e le coccinelle appena entrati/e in Branco e Cerchio voglio augurare di vivere la mia stessa bella esperienza e, soprattutto: un ottimo volo e una splendida caccia!

**Ciao da Carlo Maria
gruppo Guidonia 2
(Roma)**



Ciao a tutti!
Per l'uscita di fine aprile, noi del Branco del Girasole, siamo stati ospitati nella Parrocchia "S. Giovanni Bosco", a Ferrazzano. Il tragitto non è stato molto lungo. Siamo partiti dal boschetto parrocchiale, ma a un certo punto la salita si è fatta più ripida e il sentiero più stretto.
Poi il vialetto si è aperto in un grande marciapiede, vicino alla strada illuminata dal sole, e camminando, cantando e parlando, siamo arrivati alla meta!
Abbiamo posato gli zaini nella sede in cui il Reparto scout di quella Parrocchia tiene le riunioni.

Ci siamo seduti, e i Vecchi Lupi ci hanno raccontato la storia del Fiore Rosso, dopo la quale abbiamo fatto un gioco in cui ogni Lupetto, bendato, doveva fare un percorso portando il fuoco senza scottarsi.
A fine mattinata, abbiamo partecipato alla S. Messa, e poi abbiamo mangiato tutti insieme. Lungo la strada del ritorno abbiamo trovato, nell'erba, uno splendido riccio e lo abbiamo fotografato. Eccolo: non è bellissimo?

**Buona caccia a tutti!
Marco - gruppo
Campobasso 6**

e-mail: giochiamo@agesci.it

La Posta di Giochiamo
via Tiberti, 21
47023 Cesena

