

IN QUESTO NUMERO...

2. Editoriale
Arrivederci e... grazie!
3. Morso di Baloo
Chi è il più grande?
5. Giochiamo a...
Le piume del guerriero
7. Fra la giungla e il bosco
Vecchie pelli e fiori nuovi
10. Fratellini e sorelline del Mondo
Vita da bambini in Mongolia
12. Gli enigmi dello Scovolino
Finalmente sono grande!
15. Biblioteca di Branco e Cerchio
"Peter Pan e Wendy"
di J. M. Barrie
18. Fumetto
Grande concorso
"La storia la fate voi"
24. In caccia e volo coi Santi
I grandi Santi sconosciuti
26. Specialità
Per chi vuole crescere... in
altezza
30. Posta
La posta di Giochiamo

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



Un super-grazie ai giornalisti del Branco "Valle di Seeonee" Spoleto 1, che ci hanno raccontato le loro VdB!

SCOUT - Anno XXXI - n. 26 -
17 ottobre 2005 -
Settimanale - Poste italiane
s.p.a. - Spedizione periodico
in abbonamento postale L.
46/04 art. 1 comma 2, DCB
BOLOGNA - € 0,51 - Editore
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 co-
pie 60.900 - Finito di stampa-
re nell'ottobre 2005

Chiuso in redazione il:
23 settembre 2005



Associato all'Unione
Stampa Periodica Italiana



AGESCI.ORG
associazione guide e scouts cattolici italiani

GIOCHIAMO

IL GIORNALINO DEI
LUPETTI E DELLE COCCINELLE



7

2005

CRESCERE



ARRIVEDERCI E... GRAZIE!!

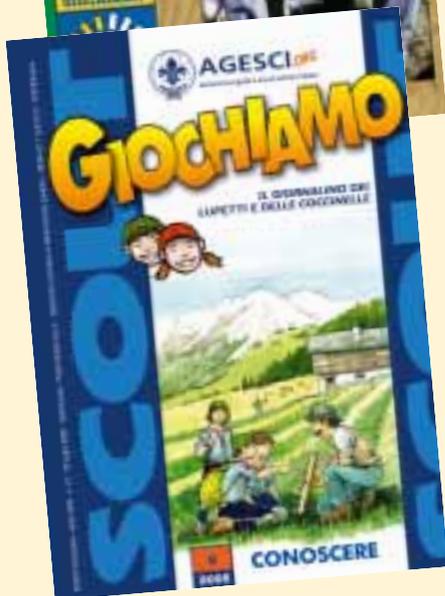
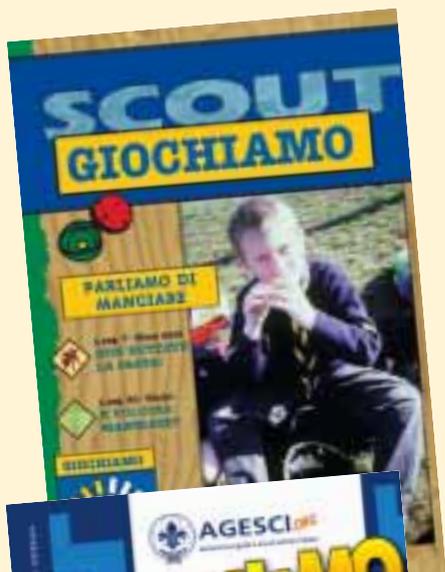
Con il numero di Giochiamo che state cominciando a sfogliare, si conclude il lavoro di questa Redazione, cominciato nel febbraio 2002. In questi tre anni e mezzo di attività, abbiamo preparato per voi (e con voi!) 30 numeri del giornalino, dal primo, dedicato al cibo, a quello di oggi che vi parla del "diventare grandi".

Anche Giochiamo, in questi anni, ha cercato di crescere un po': abbiamo creato delle nuove rubriche ("Fratellini e sorelline del Mondo", "Giochiamo a...", "In caccia e in volo coi Santi", "Piccole Orme e altri eventi"); siamo passati da sette a nove numeri all'anno; abbiamo introdotto l'idea di un tema che faccia da filo conduttore di tutto il numero; abbiamo cambiato la copertina e la grafica dell'interno; e altre cose ancora.

Vi saranno piaciute queste novità? Speriamo di sì! I molti di voi che hanno risposto al grande questionario dello scorso anno ci hanno incoraggiato a proseguire su questa strada.

Infatti, Giochiamo continua il suo cammino: la palla ora passa nelle mani di un nuovo caporedattore, Marco, e di una nuova redazione. Dopo un paio di numeri di passaggio, a partire dal nuovo anno ci saranno sicuramente delle altre - e migliori - novità. Aspettate e ne vedrete delle belle!

Noi, invece, ci salutiamo qui: grazie di cuore per questo Volo e questa Caccia che abbiamo fatto insieme!



CHI È IL PIÙ GRANDE?

I Vangeli non ci dicono molto sugli anni della crescita di Gesù. Lo lasciamo neonato nella grotta di Betlemme, e lo ritroviamo quasi direttamente già adulto, al Battesimo nel fiume Giordano. L'unico episodio che conosciamo della fanciullezza del Signore è quello che ci viene raccontato dall'evangelista Luca: Gesù ha più o meno la vostra età, ed è andato con suo padre e sua madre a Gerusalemme. Durante il viaggio di ritorno, la Madonna e Giuseppe si accorgono che il bambino non è più con loro e, tornati indietro, lo trovano nel Tempio a discutere con i sacerdoti: "Non sapevate che io devo occuparmi delle cose del Padre mio?" (Lc 2,41-50).

Questo ci fa capire che, oltre a crescere nel corpo e nell'intelligenza, il piccolo Gesù si preoccupava anche dello spirito.

D'altra parte, sempre Luca annota per ben due volte: "Il bambino cresceva e si fortificava, pieno di sapienza, e la grazia di Dio era sopra di lui." (Lc 2,40) e "E Gesù cresceva in sapienza, età e grazia davanti a Dio e agli uomini." (Lc 2,52)





LE PIUME DEL GUERRIERO



Durante la sua predicazione, poi, Gesù stesso ci spiega chiaramente che cosa vuol dire “essere grandi”. Per gli uomini, spesso, diventare grandi vuol dire diventare più forti, potenti, scaltri: smettere di ubbidire e cominciare a comandare. Ma per Dio è il contrario: i grandi sono quelli che hanno imparato a essere umili, semplici, servizievoli. Gesù ci dice per esempio: *“Il più grande tra voi sia vostro servo.”* (Mt 23,11), e ancora: *“Chi osserverà i miei comandamenti sarà considerato grande nel Regno dei Cieli.”* (cfr. Mt 5,19). Insomma, in un certo senso per diventare grandi bisogna restare... piccoli: gentili, disponibili e puri come sono i bambini, come siete voi, carissimi fratellini e sorelline. Ricordatevene, all’inizio di questo nuovo anno scout, mentre accogliete i cuccioli e le cocci: il vostro essere i grandi del Branco e del Cerchio non sia un comandare, ma un essere al loro servizio.



Ciaooooo fratellini e sorelline come state? Bene? Fantastico!!! Sapete cosa sta accadendo in questo momento ai bambini della Tribù del Corvo? Noooo!?! Beh, intanto vi dico che la Tribù vive nelle foreste del Canada del nord e che si tratta di Indiani molto attaccati alle tradizioni. In questo periodo, in particolare, per alcuni loro bambini è giunto il momento di diventare P.C.G. (che vuol dire Piccoli Corvi Guerrieri!). Ormai quei bambini sono cresciuti e quindi devono prendersi più responsabilità per il bene della loro gente e per salvaguardare la foresta e le montagne in cui vivono. Non giocheranno più con i bambini piccoli, perché avranno dei nuovi compiti importanti, ma avranno ancora un sacco di tempo per divertirsi.



La cerimonia per diventare Piccoli Corvi Guerrieri è bellissima. Il Grande Prato viene trasformato in campo di gioco, e diviso in due; da una parte i P.C.G. e dall'altra tutti gli altri bambini del villaggio. Il Grande Sacem (è lo stregone della Tribù), stando al centro del campo, lascia andare una piuma. E' la Piuma della Forza!!! Le due squadre cercano, con il solo uso del soffio e senza superare la metà del campo, di far cadere la piuma nel campo avversario. Ogni volta che ci riescono guadagnano il punto.

La squadra che arriva a cinque punti riceve in premio la Piuma della Forza e ha diritto ad appendersela al Totem. E' un grande onore! E poi... festa!!!!!!

Ueppa, ma non è entusiasmante?!? Che ne dite di provare? Sarebbe una gara bellissima con il C.d.A. contro il resto del Branco / Cerchio!!!!

Mi raccomando, poi fatemi sapere chi ha vinto la Piuma.

E adesso parto per una nuova avventura. A presto!

Ah, dimenticavo:

UEPPAAAAAAA!!!!!!!



VECCHIE PELLI E FIORI NUOVI

Come state, Lupetti e Coccinelle carissimi? Io sono in splendida forma, come potere ben vedere. E anche voi non siete niente male: vi vedo belli e in gamba, come e più del solito. Proprio così: mi sembra che abbiate un nonsché di diverso dalla prima volta che vi ho incontrato.

Cerco di spiegarmi meglio: voi siete sempre voi, però siete anche cambiati (in meglio, s'intende!). Avete qualcosa di diverso, in più. Non so: non siete solo più alti, con una taglia in più di maglietta e una misura in più di scarpe. È qualcosa che vi si vede negli occhi, che vi frulla dentro, sottosopra lo stomaco e il cervello.

Capita spesso anche a me, sapete, di non stare più bene in un posto dove sono sempre stato alla grande; oppure di far fatica a sopportare le cose che fino a ieri mi facevano divertire un sacco. Beh, se c'è una cosa che ho imparato nei miei giringiro sottosopra la Giungla e il Bosco, è che - anche se non ce ne accorgiamo - qualcosa piano piano, giorno dopo

giorno, cambia dentro e fuori di noi. Poi, all'improvviso, ti svegli una mattina e le stesse cose di ieri ti sembrano totalmente diverse da prima, hanno un sapore nuovo. Se vi viene voglia di capire bene questa cosa, ho un consiglio da darvi: voltate pagina, e buttatevi in questi nuovi Volo & Caccia che ci propongono i nostri amici. Come solito, so che non tornerete delusi. Parola di **Erik**. Buon Volo e buona Caccia, sorelline e fratellini!!!





VECCHIE PELLI ... E FIORI NUOVI

È incredibile quanto veloce passa il tempo! Mi ricordo quando Mowgli era solo un cucciolo d'uomo che giocava al chiarore della luna con dei ciottoli, e adesso il piccolo ranocchio uccide Shere Kan, vince sui Cani Rossi e nulla nella Giungla è in grado di fargli paura...



Ma per lui il tempo sta cambiando... Dovete sapere che per gli animali della giungla, la primavera è la stagione più bella, perché la terra torna a sentirsi nuova e giovane ancora una volta.

Tutti gli animali sono intenti a rincorrersi, a cantare, a rotolarsi sull'erba; tutti sono felici, tranne... Mowgli! Proprio lui, che di solito era sempre il primo a notare l'occhio di primavera, il fiore a trombetta che annuncia l'arrivo della bella stagione...

Questa volta, Mowgli avverte un senso di pura infelicità, come se fosse stato punto da una spina, e sente che deve andare altrove, a vedere, annusare e toccare. E' per questo che ha deciso di fare una lunga corsa fino al villaggio degli uomini.

Eh sì, aveva proprio ragione Akela nel dire che *l'uomo torna all'uomo prima o poi*. Lo disse proprio vicino al fiume, mentre anche Kaa pensava che *una volta liberatici della vecchia pelle, non possiamo tornare di nuovo a penetrarvi. È la Legge*.

Ormai Mowgli è cresciuto, è cambiato: è diventato il signore della giungla!!

Baloo



Le otto coccinelle stavano tornando al Cerchio dell'Erica dopo il loro viaggio da Arcanda, quand'ecco Anemone e Lucina si erano messe a volare più veloci, per essere le prime a rivedere i fratellini e le sorelline e a raccontare le avventure vissute durante il viaggio.

A un certo punto, però, Anemone andò quasi a sbattere contro un fiore molto alto, che svettava sul prato, e chiese: "Ma Lucina, ti ricordi di questo grande fiore!?" "No", rispose Lucina, "mi pare che lì ci fosse solo una piccola pianticella, ma nel frattempo sarà cresciuta, e adesso guarda com'è diventata grande e bella!"

"Deve essere proprio così!", riprese Anemone, "e mi ricordo an-

che che nel nido sul ramo più alto del pioppo, vicino allo stagno, c'erano tre piccole uova, mentre adesso vedo tre uccellini che sfrecciano sicuri lassù!"

Con il loro parlare, Anemone e Lucina avevano perso velocità e furono raggiunte dalle altre coccinelle, alle quali raccontarono le loro scoperte. "Ma che scoperte!", vennero allegramente prese in giro, "Credevate forse che tutto si sarebbe fermato mentre noi eravamo via? Noi siamo cresciute scoprendo tante cose nuove, facendo tante amicizie e imparando dalle nostre avventure, ma il tempo per fortuna non si ferma mai e la natura fa crescere le piante e gli animali con lo stesso ritmo antico dalla creazione del mondo!"



Molti popoli del mondo hanno una cerimonia particolare per celebrare il momento in cui un bambino o una bambina diventano un ragazzo o una ragazza. Leggete per esempio cosa succede in Mongolia, dove mi trovo in viaggio in questo momento...

A presto dal vostro *Gufu*

Vita da bambini in MONGOLIA



Quand'è che si diventa grandi, da voi, nel vostro Paese?

Quando si ha l'età per il motorino o per la patente? Quando si ha un lavoro o ci si sposa?

Oppure quando si è cresciuti abbastanza da guardare i piccoli dall'alto in basso?

Qui da noi, in Mongolia, si diventa grandi in occasione del *Naadam*, la festa nazionale che si svolge tutti gli anni all'inizio di luglio, nella nostra capitale *Ulaanbaatar* (che significa Città dell'Eroe Rosso).

E' una città grande ma non troppo, anche perché noi siamo ancora una popolazione in gran parte nomade, cioè che vive in tenda nella steppa, insieme ai suoi animali.

La tenda si chiama *gher*, è rotonda, fatta di feltro e legno di salice, grande fino a otto metri. Quando la montiamo, l'ingresso è sempre rivolto a sud, le donne stanno a est, noi uomini invece a ovest.

Durante il *Naadam* si svolgono le gare di lotta, di tiro e di corsa: i grandi si sfidano, non per vincere premi, ma per essere considerati i più bravi. Ma è per la grande cavalcata che sono qui quest'anno. Siamo circa in cinquecento, maschi e femmine, dagli otto agli undici anni. La cavalcata è lunga circa trenta chilometri e, come potrete immaginare, non è certo uno scherzo.

Non importa arrivare primo, quel che conta è far vedere che siamo capaci di arrivare fino in fondo. Prima berremo latte di giumenta e mangeremo cuore di agnello, che ci daranno la forza necessaria. E poi... via! Sapendo che tutti ci guardano, urleremo fin quando avremo fiato in gola, senza fermarci, orgogliosi di far vedere quello che sappiamo fare.

Il cavallo è molto importante per noi mongoli: per i popoli nomadi, imparare a cavalcare significa imparare a vivere.

E io, **Gesar**, di 10 anni, proveniente dalla zona del lago di *Khovsgol*, oggi faccio vedere a tutto il mio popolo, alla mia famiglia e a me stesso di saperlo fare bene.



Mongolia

Dov'è: al centro dell'Asia, fra Russia e Cina

Quanto è lontana: la sua capitale, *Ulaanbaatar*, dista da Roma circa 8.500 km

Quant'è grande: più di 1 milione e mezzo di km² (5 volte l'Italia)

Quanti abitanti ha: poco meno di 3 milioni (come Marche + Abruzzo)

Che lingua si parla: il Mongolo.





Finalmente sono grande!



① LE FOTO

Mamamia che bei ricordi!! Ma che confusione... Mi ci aiuti a rimetterle in ordine?



② LA PIÙ LUNGA

Che disastro!! Le mie piantine si sono tutte aggrovigliate!
Ma quale avrò piantato per prima?





③. A CIASCUNO IL SUO...

I miei vicini della famiglia Padellari hanno appena aperto le valigie: quanti vestiti grandi e piccoli! Ci prego, ci prego, aiutali tu a ritrovare ognuno il proprio...



Soluzioni

1. 1=C 2=D 3=B 4=E 5=A 6=F;
 2. 1=A 2=E 3=B 4=C 5=D;
 3. A=5 B=3 C=4 D=2 E=6 F=1;



Peter Pan e Wendy

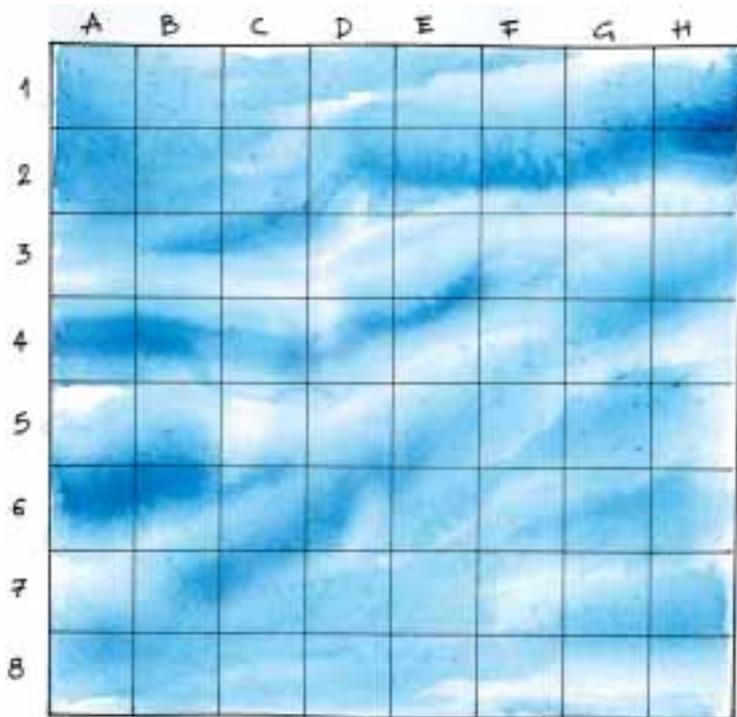
di James Matthew Barrie

I Darling sono una famiglia normale: padre, madre e tre figli: Wendy, Gianni e Michele. Solo la bambinaia Nana è un po' particolare: una cagna terranova, poichè una bambinaia vera costa troppo. Tutto va bene finché non compare Peter Pan, che di notte va a trovare Wendy e una sera la fa volare via con sé, insieme a Gianni e Michele, verso l'Isola-che-non-c'è.





Peter Pan e Wendy



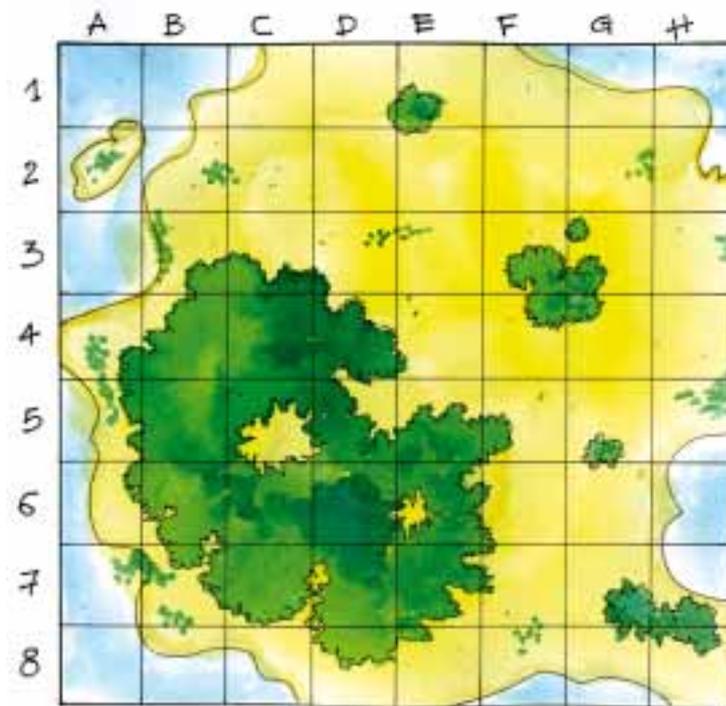
Peter è un ragazzo molto carino: vestito di foglie secche, vive una vita piena di avventure e fantasia in una casa in un albero sull'Isola-che-non-c'è, insieme ai ragazzi smarriti, quelli che cadono dalle carrozzine e si perdono nei parchi della città.

Wendy, Gianni e Michele incontreranno i bambini smarriti, fate, sirene, pellerossa e poi i pirati, guidati dal terribile Capitano Uncino e imbarcati sul brigantino Jolly Roger. Conosceranno Campanellino, la fata-lucciola innamorata di Peter Pan.



Un giorno, però, Wendy sente nostalgia di casa e invita anche Peter a tornare con lei e a lasciare per sempre l'Isola-che-non-c'è. Cosa risponderà Peter Pan? Per scoprirlo leggi "Peter Pan e Wendy" di J. M. Barrie.

Potrebbe essere divertente immaginare una battaglia tra Peter Pan e Capitano Uncino, da giocare con un tuo amico secondo le regole della Battaglia Navale.



"LA STORIA LA FATE VOI"



Impossibile, infattibile, INCREDIBILE!! I lettori di Giochiamo sono tutti dei FUMETTISTI, e sono pure BRAVISSIMI!!! Alla nostra richiesta di scrivere una storia per aiutare quegli sbadati di Mauro & Co. che se ne erano dimenticati, hanno risposto un sacco di fratellini e sorelline di tutta Italia!

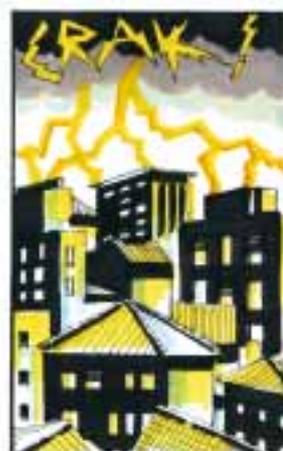
Pensate un po': ha deciso di darci una mano perfino un intero **Campetto di Piccole Orme**, quello svoltosi a **S. Benedetto (Cuneo)** all'inizio di luglio. I Vecchi Lupi / Coccinelle Anziane hanno contattato i fumettisti e li hanno ospitati al campo dove hanno realizzato la bellissima storia che trovate qui di seguito, grazie a questi bravissimi autori: *Alberto e Piergiuseppe* (Alba 9), *Ester* (Biella 1), *Andrea e Gabriele* (Casale 1), *Alessandro, Davide, Luca, e Mattia* (Cuneo 3), *Davide e Luca* (Ivrea 3), *Maren e Raissa* (Novara 6),

Emanuele, Gabriele e Mattia (Racconigi 1), *Alessandro e Marco* (Rivarolo 1), *Maria Francesca* (Savona 8), *Francesca e Marta* (Torino 9), *Camilla e Eleonora* (Torino 48).

E che dire di tutte le altre decine di storie che sono arrivate? Sono tutte bellissime, ed è un vero peccato che non si possano pubblicare tutte...

Fra tutte, ne abbiamo scelte due, quelle di XXX e YYY, che trovate a partire da pag. 21.

Comunque, davvero complimenti a tutti!





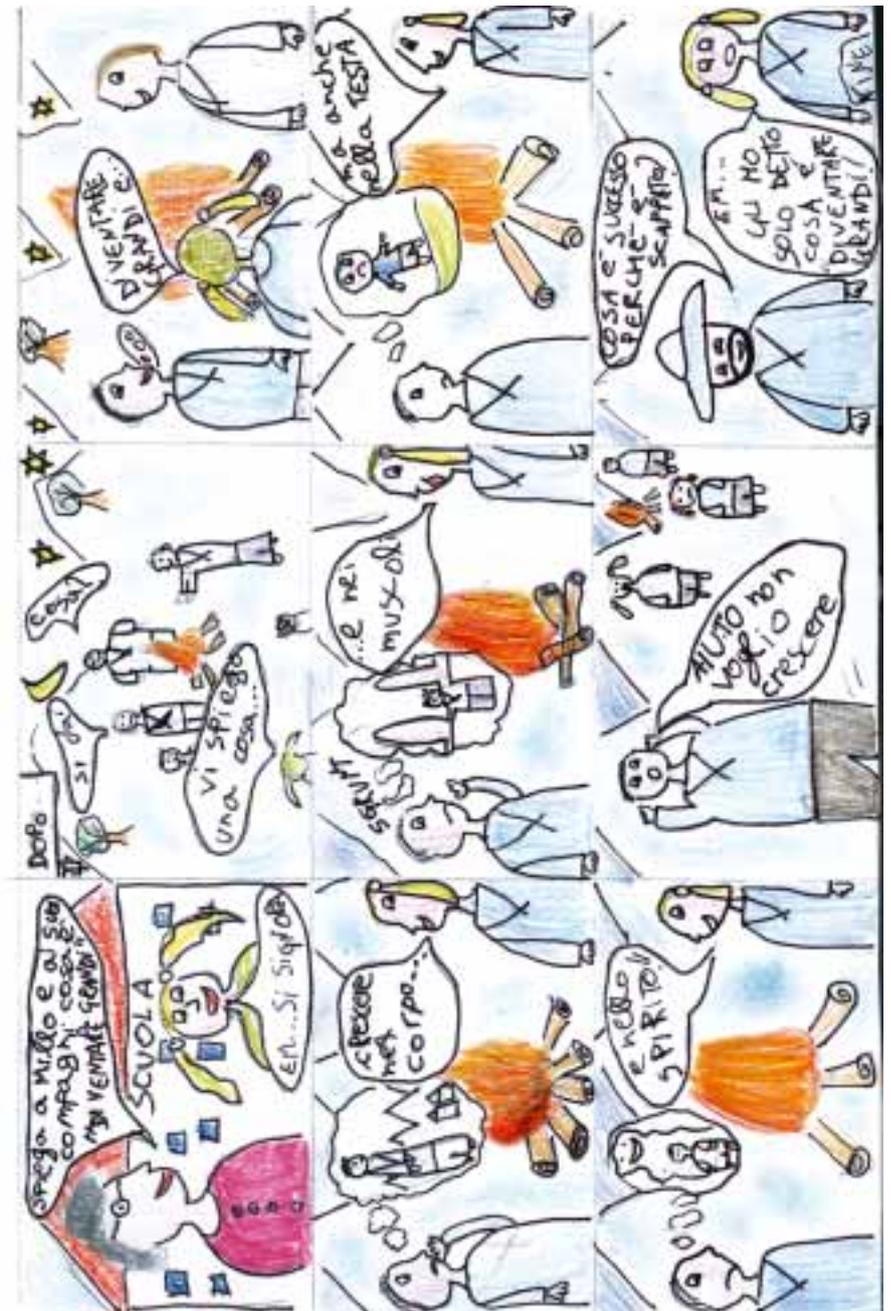
FINE



Tania D. - S.Giustina in Colle 1 (Padova)



Martina L. - Padova 5



Benedetta e Maddalena F. - Como 1



I GRANDI SANTI SCONOSCIUTI

Qualche settimana fa, padre Gabriele, un missionario di ritorno dall’Africa, mi ha raccontato la storia di Wanjiku. Ve la voglio far conoscere, perché è davvero una bella storia.

Nei suoi viaggi intorno alla sua Missione, padre Gabriele ogni tanto capitava in un villaggio dove abitavano due fratellini disabili con la loro mamma. Quei bambini vivevano nella miseria più nera, in una casa malsana, senza cibo, abbandonati dal loro papà e, soprattutto, esclusi dalla comunità che vedeva nella disabilità una maledizione.

Ma l’ultima volta che padre

Gabriele è passato dal villaggio, sorprendentemente ha trovato i fratellini felici e sorridenti, ben nutriti e in compagnia degli altri bambini. Che cosa era accaduto?!?

Era successo che Wanjiku, una delle volontarie locali della Missione, aveva lavorato molto per aiutare quei due fratellini, cercando una strada per fare del bene a loro, ma anche una strada per fare del bene ai membri della comunità che li rifiutava.

Wanjiku aveva avuto più fiducia nel cuore della sua gente che nel conto in banca di potenti donatori internazionali. Sapeva bene che

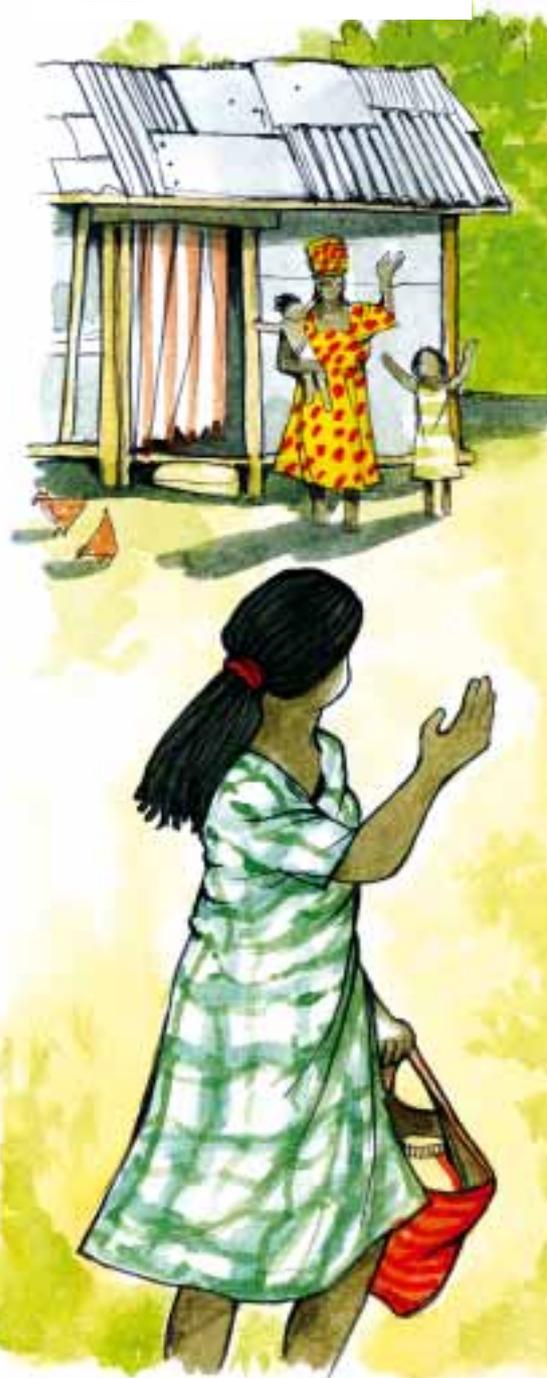
un donatore disposto ad aiutare questa famiglia povera avrebbe risolto il problema della loro miseria, ma non quello del loro isolamento. E così, ha organizzato tanti incontri con la comunità, fino a che i cuori si sono smossi e l’impegno è fiorito. Alla fine, prendersi cura dei fratellini è diventata una gioia che ha trasformato tutto il villaggio.

Questa è stata una grande opera di pace della quale bisognerà ringraziare i due fratellini disabili: potrebbe sembrare che loro hanno ricevuto la nostra carità, invece sono soprattutto loro che hanno dato pace e vita al villaggio. Viene in mente la pietra di scarto, quella pietra che valeva meno di tutte e tuttavia è diventata pietra angolare, la più importante e la più solida.

Se vogliamo costruire una Chiesa come la sogna Dio, ogni pietra è preziosa, anche quella di scarto; anzi, scopriremo che *“le parti che sembrano più deboli sono le più necessarie”* per crescere.

Wanjiku non è una santa di quelle che il mondo conosce o che trovate sul calendario, ma è certamente una ragazza che ha saputo rispondere all’invito dell’amato Giovanni Paolo II:

“Giovani di ogni continente, non abbiate paura di essere i santi del nuovo millennio!”





MANI ABILI

PER CHI VUOLE CRESCERE... IN ALTEZZA...



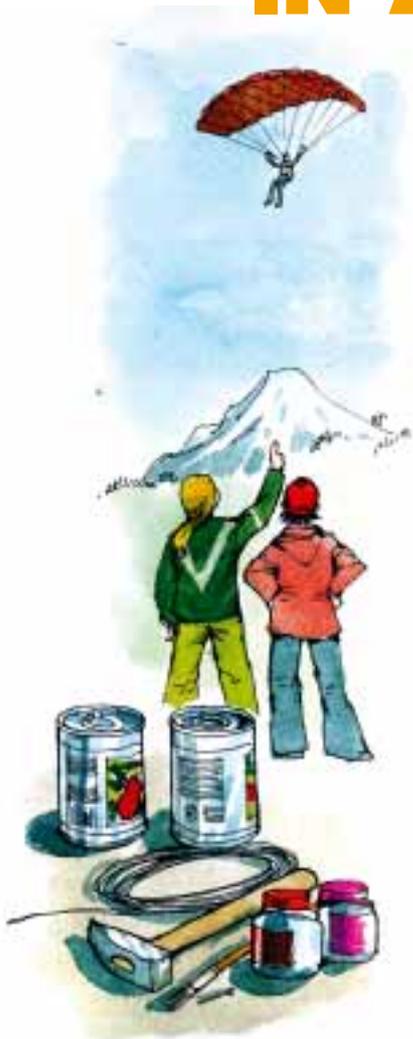
A chi non piacerebbe, ogni tanto, essere più alto? Riuscire a guardare il terreno da un'altezza diversa?

Potremmo provare a volare con il parapendio, oppure scalare una montagna altissima, ma sarebbe un po' pericoloso e bisognerebbe seguire dei corsi in una scuola speciale...

Noi non vogliamo esagerare! Proviamo allora a costruire dei **trampoli**: poca fatica, poca spesa e... divertimento assicurato! Per iniziare, alleniamoci con dei **trampoli bassi**.

Prendiamo:

- 2 barattoli di latta con l'apertura a strappo (tipo quelli dei pelati o dei fagioli...)
- 3 o 4 metri di spago robusto
- 1 chiodo, martello
- tempere di vario colore, pennelli



Vuotiamo i barattoli (prepariamo un buon sughetto e condiamoci la pasta!), accertiamoci che il bordo superiore sia ben levigato per non tagliarci, immergiamoli in acqua calda e stacciamo le etichette. Lasciamoli asciugare, poi coloriamo con le tempere l'esterno, con disegni geometrici o con facce di persone o di animali (ricordiamoci che useremo i barattoli capovolti!).

Con un chiodo e un martello, pratichiamo due fori diametralmente opposti vicino al bordo inferiore dei barattoli, a circa 2 cm. dalla base.

Infiliamo lo spago facendolo passare in entrambi i buchi e chiudendolo ad anello all'interno del barattolo.

Appoggiamo i barattoli a terra, saliamoci sopra con i piedi, tratteniamo con le mani gli spaghetti e... via, un piede dopo l'altro! Possiamo adesso sperimentare i **trampoli alti**. Ecco cosa occorre:

- 3 aste di legno alte 170 / 180 cm e con base di 4 cm
- alcune assicelle di compensato spesse 1 cm
- una sega da legno
- martello
- viti da legno
- colla per il legno





CALENDARIO SCOUT 2006

DIRITTO AL CIBO E ALLA SICUREZZA ALIMENTARE

E questo il tema del Calendario scout 2006

Di mese in mese potrete fare il giro del mondo... mangiando e conoscendo aspetti insoliti di alcuni cibi che abitualmente consumate. Una **sana e corretta alimentazione** costituisce per gli scout la premessa per una **vita spesa al servizio per gli altri**.

Con il Calendario 2006 desideriamo offrire alcuni spunti per **riflettere su un rapporto sano e consapevole con il cibo**, conoscere alcune questioni alimentari del nostro tempo, **far crescere l'attenzione per la "cultura" alimentare**, espressione delle varie civiltà del mondo. Attraverso i gesti della vita quotidiana **allunghiamo lo sguardo un po' oltre il nostro orizzonte**.

DA METÀ SETTEMBRE IL CALENDARIO È DISPONIBILE PER L'ACQUISTO PRESSO GLI SCOUT SHOP

Una ghiotta occasione per promuovere **attività di autofinanziamento** per le nostre Unità e **farci conoscere all'esterno**. Anche quest'anno viene riproposto il **CONCORSO A PREMI** a vantaggio dei Gruppi che distribuiscono il maggior numero di calendari in assoluto. Per notizie più dettagliate collegarsi al sito Fiordaliso www.fiordaliso.it



Prendiamo due aste e, con la sega, facciamo in ognuna una tacca profonda circa 1,5 / 2 cm e alta 3 cm che termini a cuneo, all'altezza di circa 50 / 60 cm da una delle due estremità dell'asta.

Dalla terza asta, invece, tagliamo due pezzi di circa 10 / 12 cm e che da una parte abbiano la stessa forma a cuneo, formando così i poggiapiedi.

Inseriamo questi pezzi nelle tacche delle aste lunghe e fissiamoli lateralmente con le assicelle di compensato e con le viti.

Proviamo a salire sui trampoli, mettendo i poggiapiedi all'interno. All'inizio, per salire sui trampoli conviene appoggiarli a un muro, paralleli, e poi fare lo stesso con la nostra schiena. Per camminare, tenerli saldi sotto le braccia, dietro le scapole. Poi, una volta imparato, sarà tutto più semplice!

Proviamo a sfidare qualche fratellino o sorellina facendo un percorso con ostacoli (barattoli e bottiglie a formare una strada obbligatoria) e... buon divertimento!





Vania, Rossella, Carmen, Federica, Noemi, e tanti altri ancora...

In moltissimi ci avete scritto per raccontarci le Vacanze di Branco o di Cerchio, che devono essere state proprio bellissime, a giudicare dalle vostre lettere!

Fra le tante arrivate, ne abbiamo sorteggiata una che le rappresenta tutte: ce l'ha inviata un lupetto romagnolo...

Caro **GIOCHIAMO**, sono Giacomo, un lupetto del Branco "Fiore Rosso" - Cervia 1 (Ravenna).

Sono entrato negli scout quest'an-

no, e queste sono state le mie prime VdB. Mi sono divertito molto, soprattutto quando i Vecchi Lupi ci hanno portato alle Grotte di Onferno, in un paesino delle Marche.

Lì abbiamo visto le mamme pipistrello che accudivano i loro piccoli: volavano velocissimi, senza mai strisciare la roccia. Abbiamo anche scoperto che il calcare cresce di un millimetro ogni trenta anni!

Al campo ho anche conquistato la mia specialità di attore, con una recita serale. Insomma, le mie prime VdB sono state bellissime, e spero anche le prossime!

• **Ciao da Giacomo**



Abbiamo detto che diventare grandi vuol dire anche darsi sempre più da fare per aiutare il prossimo. E un bel modo per fare questo è anche quello di donare sangue per le persone che ne hanno bisogno. Certo, per voi è ancora troppo presto, ma fra qualche anno potrete anche voi pensare di fare questa stupenda Buona Azione. Nel frattempo, perché non proporlo a mamma e papà? La coccinella Francesca Flavia del gruppo scout Mogliano 1 (Treviso) ci spiega come e perché!



@ e-mail: @
giochiAMO@agesci.it

La Posta di GiochiAMO
via Tiberti, 21
47023 Cesena