

SOMMARIO



Il Lupetto Omar del gruppo Jesolo 1° ci ha scritto una lunga e bella relazione sulla Caccia delle Promesse che si è svolta a Onigo. Ecco una fotografia del Branco con i cuccioli.



IN QUESTO NUMERO...

2. Editoriale
Giochiamo a giocare
3. Morso di Baloo
Il girotondo di frate Masseo
5. Fra la Giungla e il Bosco
Giocare con impegno, impegnarsi con gioco
8. Consiglio di Akela e Arcanda
Il C.d.A. in prima fila
10. Fratellini e sorelline del Mondo
Vita da bambini in Congo
12. Natura
Giochiamo con i legnetti e il coltellino

15. Biblioteca di Branco e Cerchio
"Attraverso lo specchio e quello che Alice vi trovò"
di Lewis Carroll
18. Giochi
I giochi dello Scovolino
21. Saggezza di Hathi
La bellezza di una risata
23. Fumetto
Il quiz di Millo & Cia
25. Specialità
Passatempo a tappeto
29. Corrispondenti
Trent'anni di AGESCI
30. Posta
La posta di Giochiamo

LA REDAZIONE

Capo redattore: Camillo Acerbi

Redattori: Maria Grazia Berlini, Emanuelle Caillat, Valentina Castelli, Mons. Giovanni Catti, Anna Maria Guidi, Mauro Guidi, Vanna Merli, Fra' Luciano Pastorello, Vittoria Perini, Marco Quattrini, Gianfranco Zavalloni

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

SCOUT - Anno XXX - n. 22 - 2 agosto 2004 - Settimanale - Poste italiane s.p.a. - Spedizione periodica in abbonamento postale D.L. 353/03 (conv. 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 60.400 - Finito di stampare nel luglio 2004



Associato all'Unione
Stampa Periodica Italiana



La rivista è stampata su carta riciclata, sbiancata in assenza di cloro.

Chiuso in redazione il:
16 luglio 2004

SCOUT GIOCHIAMO



6 GIOCARE

a pag. 3 - **MORSO DI
BALOO
IL GIROTONDO DI
FRATE MASSEO**



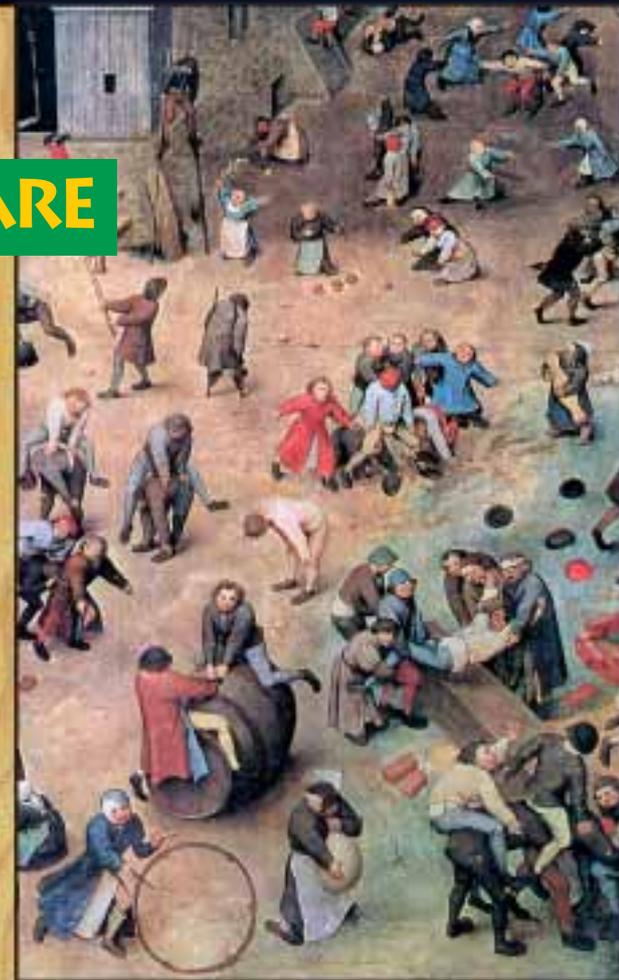
a pag. 25 -
**SPECIALITÀ
PASSATEMPO A
TAPPETO**



GIOCHIAMO



SCOUT Giochiamo
Anno XXX - n. 22 - 2 agosto 2004
Settimanale - Poste italiane s.p.a. -
Spedizione periodica in abbonamento
postale D.L. 353/03 (conv. L. 46/04) art. 1
comma 2, DCB BOLOGNA



Bruegel il Vecchio "Giochi di bambini" 1560 (particolare)



GIOCHIAMO

A GIOCARE

“Papà, mi annoio!”, piagnucolò il Principino, aggrappandosi ai pantaloni del Re, impegnatissimo in una riunione con i suoi consiglieri. “Ma se ti ho comprato tre casse piene di giocattoli!”, sbottò il Re, “per non parlare della nuova televisione computerizzata...”.

“Lo so, ma io mi annoio lo stesso...”, ripeté il Principino. “Allora va a fare i compiti con il tuo nuovo maestro!”, tagliò corto il Re e, suonando il campanello, chiamò l’insegnante privato del Principino.

Il maestro prese il bambino per mano, e lo portò con sé nella biblioteca. Il Principino era più triste che mai, e già si aspettava una lezione di ortografia, quand’ecco il maestro gli disse: “Facciamo che tu sei il Re e io sono il tuo consigliere?”. “Siiiiiii!!!”, rispose subito il Principino, “allora mi faccio una corona di carta!”. “E io dei baffi con il pennarello!”. “Costruiamoci un castello coi libri!”. “E poi facciamo che...”.

All’ora di cena, il maestro e il Principino tornarono nella sala del trono. Il Re, vedendo suo figlio finalmente contento, gli chiese: “Cosa avete imparato di bello, oggi?”.

“Oggi ho imparato di nuovo a giocare”, rispose il Principino, “e non me lo voglio scordare più!”.

Per un bambino, giocare è la cosa più bella e naturale del mondo. Eppure, può succedere di non saper più giocare, soprattutto quando si è soli, magari perché non si sa più usare il giocattolo più bello, che è la fantasia.

Ma niente paura! Gli amici di “Giochiamo” sono qua: per esempio, **Grazia** (pag. 8) ci dà dei consigli per far i giochi di gruppo, **Pippi** (pag. 12) ci spiega come giocare con il coltellino, **Tota** (pag. 25) ci presenta dei passatempi per l’estate...

Foto di Attilio C. - Paternò 2 (CT)

IL GIROTONDO DI FRATE MASSEO

Francesco d’Assisi e il suo compagno frate Masseo si mettono in viaggio per andare ad annunciare il Vangelo di Gesù. Giungono a un punto dove la strada si divide in tre direzioni: quale prendere? Francesco pensa al gioco del girotondo. Chiede a frate Masseo di girare su stesso, come fanno i bambini, sempre più velocemente: si deve fermare solo a un suo cenno.

Masseo cade più volte a terra, si rialza, gira ancora, finché Francesco lo ferma. La direzione del loro viaggio è quella verso la quale guarda Masseo.

Dei bambini stanno giocando sulla piazza: imitano a turno un corteo di nozze e un funerale. Gesù li osserva e prende occasione dal loro gioco per insegnare qualcosa di importante anche ai grandi che lo seguono (cfr Lc 7,31-35).





IL GIROTONDO DI FRATE MASSEO

Che cosa fanno i Lupetti e le Coccinelle? Giocano, semplicemente. Cioè, vivono con gioia e lealtà insieme al Branco e al Cerchio. Vogliono essere felici e fare felici gli altri, come in una grande famiglia, imparando a donare e a ricevere gioia.

Quando un bambino gioca, è come se fosse padrone del mondo: gli basta divertirsi con tutte le forze, superando con la sua fantasia i confini del tempo dello spazio. Proprio come frate Masseo che accetta di giocare al girotondo per aiutare frate Francesco a scoprire quello che il Signore vuole da loro. Anche i bambini giocano per mettere alla prova se stessi: chissà quante energie sono lì pronte a saltar fuori! Allora vale la pena non perder tempo, perché la gioia, quella vera, non può aspettare.

Buona caccia e buon volo!

Baloo



Foto di Martina M. - Cologna V. (VR)
"Scatta al campo"



GIOCARE CON IMPEGNO IMPEGNARSI CON GIOCO

Un saluto grandissimo a tutti i fratellini e le sorelline dal vostro amico Erik! Scusate se oggi vado di fretta, ma ho un sacco di cose da fare e non posso lasciarne indietro neanche una. Che cosa mai avrà da fare di così importante una talpa come me, direte voi...

Per prima cosa devo fare uno dei miei leggendari girigiuro sottosopra il Bosco e la Giungla. Mi diverto molto, perché incontro un sacco di amici con cui passo piacevolissimi momenti a parlare, chiacchierare, giocare...

Anche giocare, sissignori! Perfino le talpe più indaffarate come me si prendono qualche momento di divertimento durante le loro giornate piene di impegni. E io, pur essendo una talpa molto indaffarata, cerco di giocare il più possibile. Anzi, credo proprio che il mio daffare principale sia andare in girigiuro a giocare.

Sono convinto che è la cosa più bella da fare: ma non da solo, bensì insieme ai mille amici che

incontro, proprio come succede a voi nel Bosco e nella Giungla. E non mi venite a dire che non vi succede mai, o che non avete il tempo di farlo, perché sono sicuro che non è vero, non ci credo. Leggete le prossime pagine, e capirete subito che siamo d'accordo come al solito. Buona Caccia e buon Volo, fratellini e sorelline... e soprattutto buon (e molto) gioco.

Il vostro Erik





GIOCARE CON IMPEGNO...

Sapete qual è il gioco che adorava fare Mowgli, il piccolo ranocchietto? Era stare sulla mia groppa, correre da una parte all'altra della Giungla quando mi addentravo nel caldo cuore oscuro della foresta. Gli piaceva assistere alla mia caccia per vedere come facevo. Era finito il tempo in cui era ancora un piccolo cucciolo, il tempo in cui venne presentato a tutto il Branco e ad Akela. Raksha, la sua mamma, era molto preoccupata, tanto che aveva tutto il pelo irto dietro il collo mentre lui, il piccolo ranocchietto, era accovacciato a giocare con dei ciottoli al chiaro di luna.

Spesso si divertiva a saltare da un ramo all'altro con la stessa audacia della scimmia grigia, oppure ormai stanco, si tuffava in una pozza d'acqua.



Gli piaceva tanto andare a stuzzicare i bufali, oppure inseguire i suoi fratelli di tana e fingere una lotta!!!

Certo, poi è cresciuto e ha fatto conoscenza con le scimmie. Vi ricordate? Quelle stupide, vanitose, pettegole scimmie che non sanno fare altro che schiamazzi, balzi e schianti!!

E, anche se voleva giocare a fare il loro capo, capì perché il popolo delle scimmie è vietato al popolo della giungla: non hanno la legge!! Non hanno un capo né un richiamo... null'altro che sciocche parole e piccole mani rapaci da ladri!

Mowgli se ne ricordò sempre fino a quando, da piccolo ranocchietto nudo e senza peli che era, divenne il signore della giungla.

... IMPEGNARSI CON GIOCO

Cocci, dormendo, sognò la civetta e la sua caduta dall'albero, e si agitò. Il figlio scoiattolo, che con la sua coda la stava riscaldando nel sonno, sobbalzò e andò a sbattere contro il mucchio di ghiande e noci appoggiato alla parete della tana, facendolo cadere a terra. Subito, i tre scoiattoli si svegliarono e cominciarono a saltare, a ridere e a lanciarsi i frutti per rifare il mucchio meglio di prima.

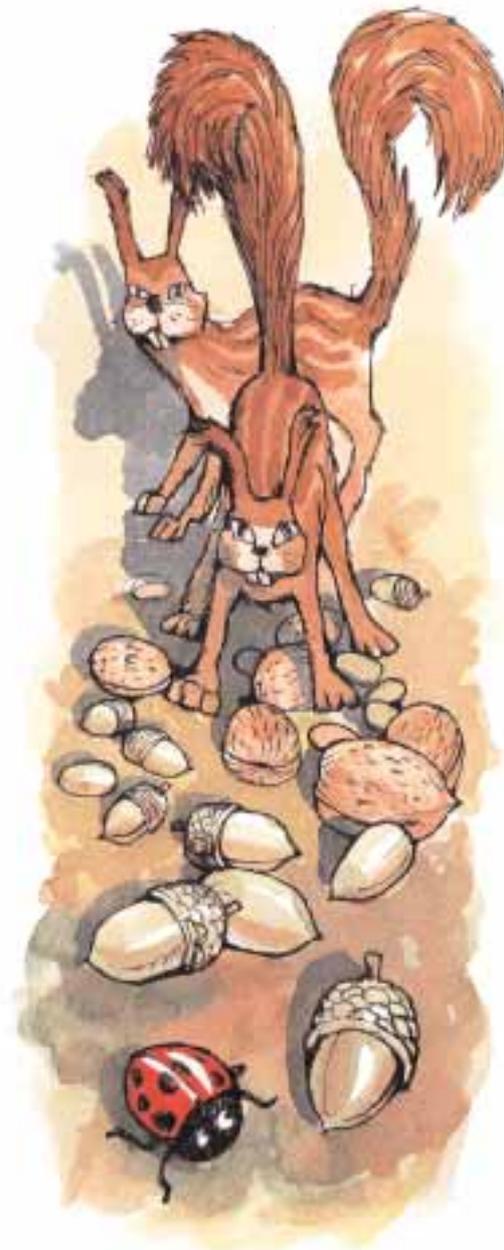
Cocci era rimasta da una parte, triste perché aveva ricambiato l'ospitalità della famigliola con quel disastro: li aveva addirittura costretti a lavorare durante il loro periodo di letargo!

Il figlio scoiattolo, rincorrendo allegro una ghianda, le disse: "Non vuoi venire a giocare anche tu con noi? Vedi com'è divertente!".

Cocci rispose meravigliata: "Giocare?! Ma se state lavorando... E io sono dispiaciuta di aver causato questo guaio!".

Babbo scoiattolo scosse la testa: "Lavorare o giocare, per noi è la stessa cosa! Quando fai qualcosa insieme agli altri, con gioia, tutto diventa divertente come un vero gioco!".

Cocci ci pensò un momento e poi si mise anche lei a fare il gioco di rimettere tutto a posto.





IL C.d.A. IN PRIMA FILA



Hai per te una nuova estate per giocare più a lungo, all'aperto e nei grandi spazi.

È divertente giocare assieme agli amici e, grazie al gioco, puoi vivere con i fratellini e le sorelline come in una Famiglia Felice.

Tuttavia, perché qualsiasi gioco possa funzionare bene, bisogna avere alcune attenzioni. Te le ricordo di modo che tu, assieme a tutto il C.d.A., possiate aiutare i fratellini e le sorelline più piccoli a giocare e a divertirsi.

Per un buon gioco è necessario:

- 1 Conoscere bene le regole; quando presenti il gioco, spiegale cercando di esporle in modo semplice e chiaro.
- 2 Definire i tempi di gioco e farli rispettare (max. 20 minuti è un buon tempo!).
- 3 Se fai l'arbitro, comportati in modo imparziale, giusto e inflessibile.
- 4 Fai un elenco del materiale necessario per il gioco e verifica che sia pronto prima che il gioco inizi.



• 5 Tieni pronto un gioco alternativo se è brutto tempo oppure se ci sono molti assenti.

• 6 Il luogo dove si svolge il gioco non deve essere pericoloso o non adatto.

E adesso ti propongo le regole di un classico gioco scout per divertirti quest'estate e durante tutto l'anno con i tuoi amici: lo scalpo. Materiale occorrente: un fazzoletto grande per ciascun giocatore. Il fazzoletto va infilato dietro la schiena, nella cinghia dei pantaloni e deve pendere in fuori per tre quarti della sua lunghezza. Il braccio destro o sinistro serve per combattere, mentre l'altro è ripie-

gato dietro la schiena e non deve mai essere usato. Il gioco si svolge sempre uno contro uno, i giocatori si fronteggiano e devono sfilare lo scalpo all'avversario senza perdere il proprio. Sono vietati urti, spintoni, o buttarsi per terra per non perdere lo scalpo. Chi perde lo scalpo esce dal gioco. Continuano a giocare tutti i giocatori delle squadre che non sono ancora stati eliminati e vince la squadra che ha più sopravvissuti.

E adesso... buon gioco e buon divertimento!





Dopo la lunga sosta in America Centrale, ho ripreso il volo e sono atterrato in quella terra meravigliosa e piena di problemi che è l'Africa equatoriale. Laggiù ho incontrato un bambino che giocava con un gran impegno e con lo sguardo già da grande, e gli ho chiesto di raccontarmi la sua storia. Sentite cosa mi ha detto...

Buona estate dal vostro
Gufo

CONGO



Scusate se non mi presento; non so ancora se vi dirò come mi chiamo. Vorrei che tutti mi ricordassero così: una faccia, e una storia da raccontare. Una storia non bella. Dove abito, però, ve lo posso dire: la mia città è Babonde, e ho quasi 11 anni. Babonde è una città della Repubblica Democratica del Congo, il Paese africano che una volta si chiamava Zaire. La mia città è una città come tante, ci sono altri bambini come me, con la faccia come la mia, e molti di loro come me vogliono dimenticare il proprio nome.

Vi chiederete il perché. Prima però vi racconto come passo le mie giornate: faccio i compiti, lavoro e gioco, come penso che facciano molti di voi. Gioco tutte le volte che posso, da solo e con gli amici, con la palla o solo con la

fantasia. Non perdo mai l'occasione e spero di non dimenticare mai come si fa a giocare.

Fino a due anni fa io ero un soldato. E, come me, tanti altri bambini, più grandi e anche più piccoli. Ho combattuto sul serio, con un fucile in mano; non era una guerra finta, per gioco. Le case che bruciavamo, bruciavano sul serio, e le pallottole che sparavamo erano vere.

Poi, due anni fa sono venuti dei grandi, neri e bianchi, anche dall'Europa e dall'America, a dire che non era giusto che in Congo e nell'Africa ci fossero dei bambini che combattono. Hanno detto che ogni bambino ha il diritto di crescere in pace, di studiare, di giocare. Non di fare la guerra. Sono proprio d'accordo, anche se sono stati proprio degli adulti a voler fare la guerra e a portarci via dalle nostre famiglie.

Così, io e molti altri bambini stiamo imparando a dimenticare di aver fatto la guerra. È per questo che quando possiamo giocare non giochiamo mai con le cerbottane, o le palle di creta, o con armi finte. Ne abbiamo avuto abbastanza. Sappiamo cosa vuol dire sul serio. Non la vogliamo più vedere, la guerra. Neanche per gioco, o per scherzo.

A proposito: il mio nome è Kalami, e spero che, se capiterà l'occasione, abbiate voglia di giocare con me.



REPUBBLICA DEMOCRATICA DEL CONGO

Dov'è: in Africa centrale

Quanto è lontana: la sua capitale, **Kinshasa**, dista da Roma **5.130 km**

Quanto è grande: **2.300.000 km²** (quasi 8 volte più dell'Italia)

Quanti abitanti ha: **58 milioni** (come l'Italia)

Che lingua si parla: il francese e varie lingue locali



GIOCHIAMO CON I LEGNETTI E CON IL COLTELLINO

Noi scout siamo conosciuti da tutti coloro che non hanno fatto o non fanno questa esperienza per essere “quelli del coltellino”.

Eh sì. Uno scout, un lupetto o una coccinella ha sempre con sé un coltellino. Lo usiamo in cucina, per sbucciare un frutto, ma ancor più spesso per giocare.

E i materiali adatti per giocare col coltellino sono sicuramente i legnetti che la natura ci offre, come i ributti di nocciolo, di castagno, il sanguinello, le canne.

Ma quando usiamo il coltellino è importante saperlo usare bene.



Ecco alcune regole da imparare e rispettare sempre:

- apriamo e chiudiamo il coltellino sempre in questa maniera, senza avere mai la lama verso le mani;

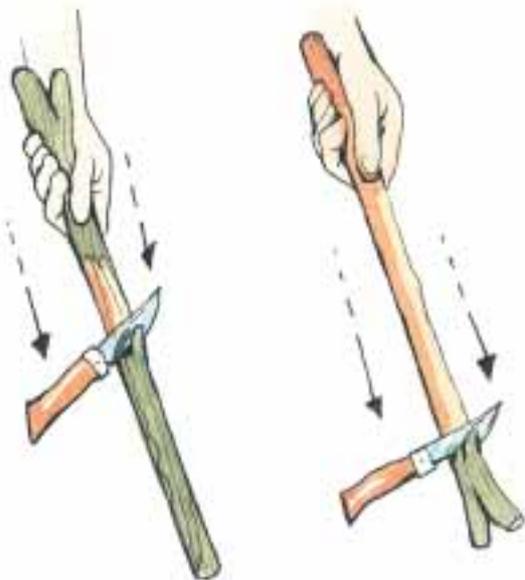


- per usare il coltellino, questa è la posizione migliore.

Attenzione: non usiamolo mai con la presenza ravvicinata di un amico!



GIOCHIAMO CON I LEGNETTI E CON IL COLTELLINO



- la lama del coltellino deve essere posizionata sempre verso l'esterno, mai verso di noi. Quando sbucciamo un rametto e arriviamo alla fine, giriamo il rametto e non il coltellino;

- quando porghiamo il coltellino a un amico, teniamolo dalla parte della lama, con la lama rivolta verso l'esterno. È questa la maniera per non farsi male.



Attraverso
lo specchio
e quello che
Alice vi trovò

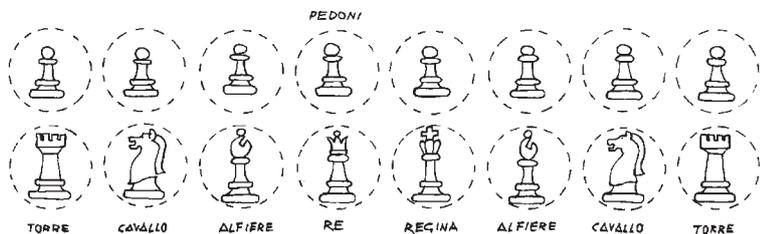
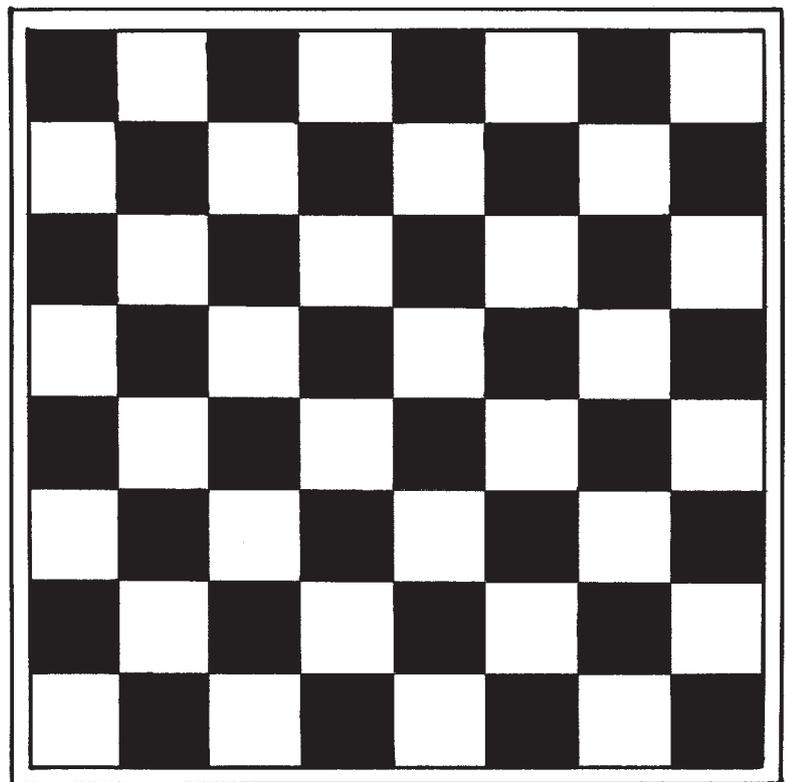
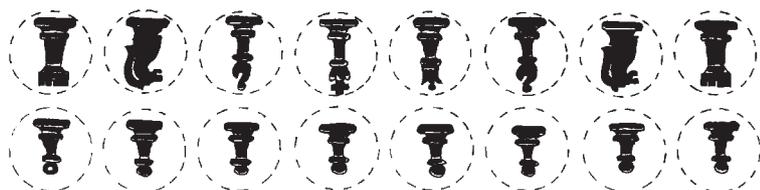
*Alice, in un caldo pomeriggio estivo,
ha compiuto uno strano viaggio nel
Paese delle Meraviglie.*

*Ora è inverno e Alice, con la sua gattina in braccio,
si ferma davanti ad uno specchio.*

*Si avvicina... c'è qualcosa di strano:
lo specchio sembra fatto di nebbia. Alice lo attraversa e
si ritrova in un giardino fatto come una scacchiera su
cui Alice diventa una pedina della Regina Bianca.
Ora deve giocare, muoversi sulla scacchiera, vincere
contro la Regina Rossa seguendo le regole del gioco.
Passando da una casella all'altra farà tanti incontri:
i Fiori Parlanti,
Humpty Dumpty,
il Cavaliere Bianco e il Cavaliere Rosso,
e alla fine della partita...*



Fotocopia e ingradisci questa pagina e ritaglia i pezzi degli scacchi; conservali in una busta e quando avrai voglia di giocare, basterà aprire "Giochiamo!"



Se vuoi imparare a giocare a scacchi come Alice prova a seguire queste regole:

Scopo del gioco: dare "SCACCOMATTO" al RE cioè ridurlo sotto il tiro di 1 o più pezzi in modo che non si possa spostare.

Come si muovono i pezzi: se nella casella su cui termina il movimento c'è un pezzo avversario, viene "mangiato".

RE: è il pezzo più importante, perderlo vuol dire perdere; si muove di 1 casella alla volta in ogni direzione.

REGINA: il pezzo più forte; si muove in ogni direzione, in linea retta e senza limite di caselle.

TORRE: senza limiti di caselle ma solo in verticale e orizzontale, non in diagonale.

ALFIERE: senza limiti di caselle, solo lungo le diagonali.

CAVALLO: ad "ELLE", 2 caselle in orizzontale e 1 in verticale o viceversa.

PEDONE: solo in avanti e solo di 1 casella (alla partenza anche 2); però per "mangiare" si muove in diagonale sempre di 1 casella. Quando raggiunge il fondo della scacchiera può essere "promosso", cioè sostituito con 1 altro pezzo più potente tranne che col RE.

Buon divertimento! e se vuoi sapere come finisce la partita di Alice, leggi "Attraverso lo specchio" di Lewis Carroll.



Sono un vero giocoliere!!



I giochi dello Scovolino

① A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Ho già giocato a questi giochi, ma non riesco a riconoscerli...
Mi ci aiuti per favore?,



② PALLA PALLINA...

Questi giocatori hanno perso la loro palla... Riesci a ridar-
gliela? Ci prego ci prego che io non son capace





3. SOLO PER I PIÙ BRAVI

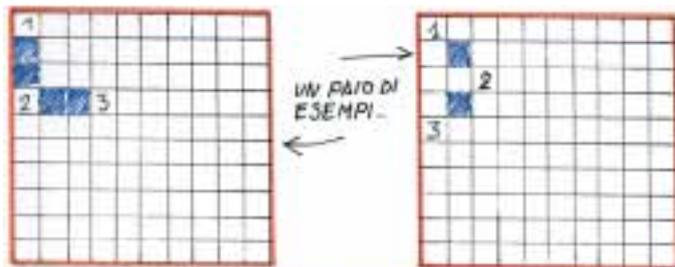
Ecco un gioco difficile difficilero, che io non ce la faccio mai!!! Sai contare fino a 100? Bene. Bisogna inserire nella griglia tutti i numeri da 1 a 100. Ma attenzione ci sono

alcune regole importantissime:

- 1) Comincia dall'angolo in alto a sinistra
- 2) Se procedi in VERTICALE o in ORIZZONTALE devi lasciare vuote 2 caselle.
- 3) Se procedi in OBLIQUO devi lasciare vuota una sola casella.

Se riesci a riempire in questo modo tutta la griglia con i numeri da 1 a 100, SPEDISCI LA ALLA REDAZIONE DI Giochiamo!

C'è una piccola sorpresa per te! Buon Lavoro!



Soluzioni

1. 1- Mosca-cieca; 2- Palla avvelenata; 3- Dama; 4- Scacchi 5- Ombre cinesi.
 2. A=3 B=2 C=5 D=1 E=4.
 3. Io non sono capace



LA BELLEZZA DI UNA RISATA

C'è chi sorride appena, con le labbra strette; c'è chi si lascia andare alla risata, con la bocca aperta. Poi c'è chi ride nel cuore, e questo riso si riflette nei suoi occhi.

Quando si tratta del volto di una mamma, allora più che mai si vede questa bellezza.

Il poeta Dante racconta la bellezza del volto della Mamma di Gesù, e quindi il riso dei suoi occhi; e questo suo riso si diffonde nei cuori e negli occhi di tutti intorno a lei.

Si può sapere perché ridono in questo modo? Che cosa o chi li fa ridere?





LA BELLEZZA DI UNA RISATA

Sono stati loro, gli Angeli, a farli ridere; con il loro giochi e i loro canti.

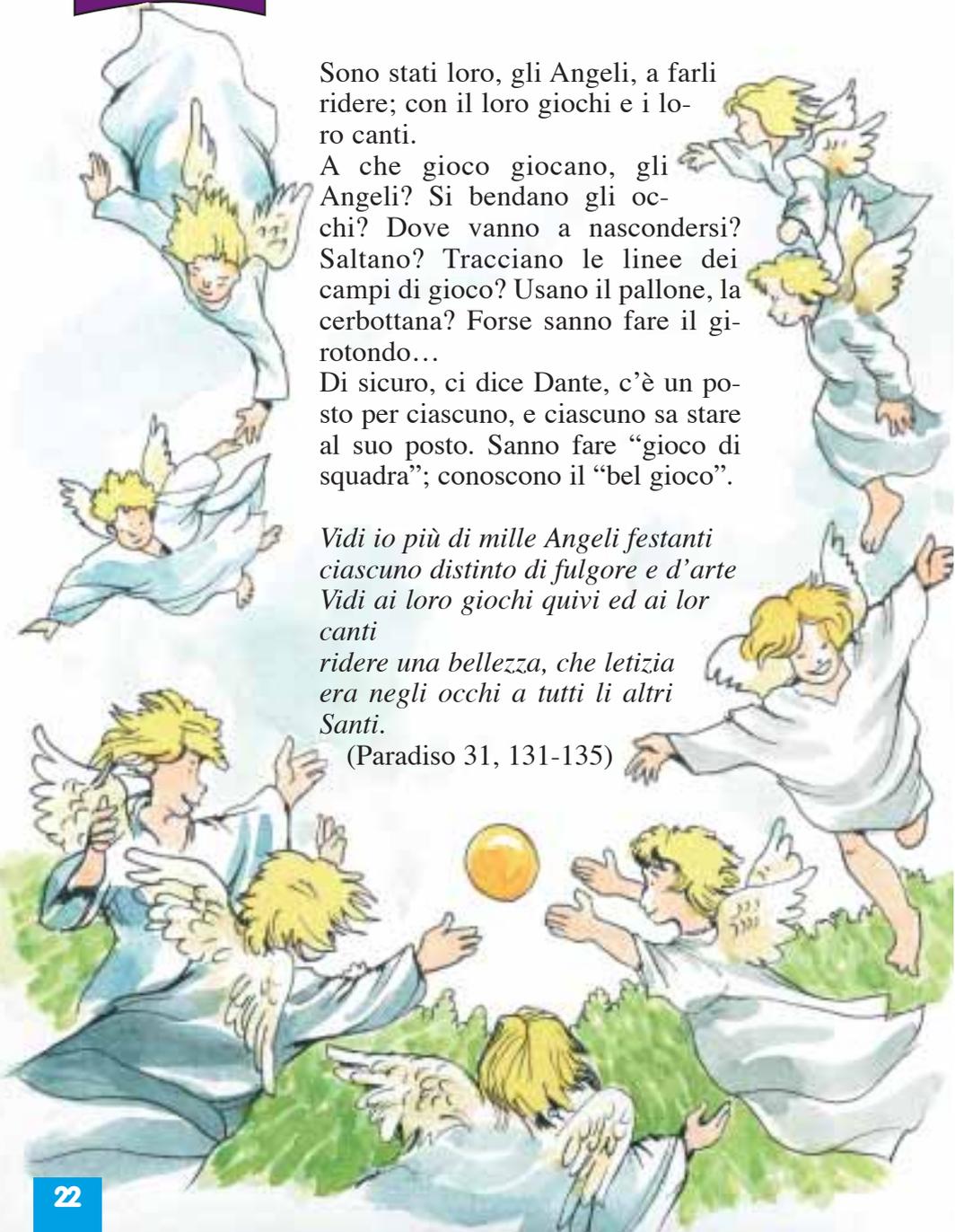
A che gioco giocano, gli Angeli? Si bendano gli occhi? Dove vanno a nascondersi? Saltano? Tracciano le linee dei campi di gioco? Usano il pallone, la cerbottana? Forse sanno fare il girotondo...

Di sicuro, ci dice Dante, c'è un posto per ciascuno, e ciascuno sa stare al suo posto. Sanno fare "gioco di squadra"; conoscono il "bel gioco".

*Vidi io più di mille Angeli festanti
ciascuno distinto di fulgore e d'arte
Vidi ai loro giochi quivi ed ai lor
canti*

*ridere una bellezza, che letizia
era negli occhi a tutti li altri
Santi.*

(Paradiso 31, 131-135)



IL SUPER QUIZ di Millo & Cia



CARI FRATELLINI E SORELLINE, ECCO A VOI IL NOSTRO **SUPER QUIZ!** PROVATE A RISPONDERE A QUESTE 5 DOMANDE, MA PRIMA RILEGGETE BENE LE NOSTRE ULTIME 3 AVVENTURE:

- PIOGGIA DI NOVITÀ (N°2)
- STRADA FACENDO (N°3)
- LA CASA PIÙ BELLA (N°4)



1 IN QUALI STORIE SONO FINITE LA MIA , LA MIA , E LA MIA  ?



2 "HO SENTITO UNA GOCCIA DI PIOGGIA". CHI HA DETTO QUESTA FRASE ?

QUALI ANIMALI CI SONO NELL'EPISODIO "UNA PIOGGIA DI NOVITÀ" ?

3





PASSATEMPO A TAPPETO

È arrivata l'estate, siamo in vacanza da scuola, ci attendono giornate da trascorrere al mare, in campagna, ai monti, alle vacanze di Branco e Cerchio e, perché no, anche nel giardino di casa o nel

fresco della nostra stanza. Per fare cosa? Giocare, trascorrere il tempo (da qui la parola passa-tempo) rilassandoci, divertendoci, sfidando gli amici in giochi e veri e propri tornei.

4

QUESTA VIGNETTA È UN PO' CAMBIATA RISPETTO ALL'ORIGINALE. QUALI SONO LE 5 DIFFERENZE?

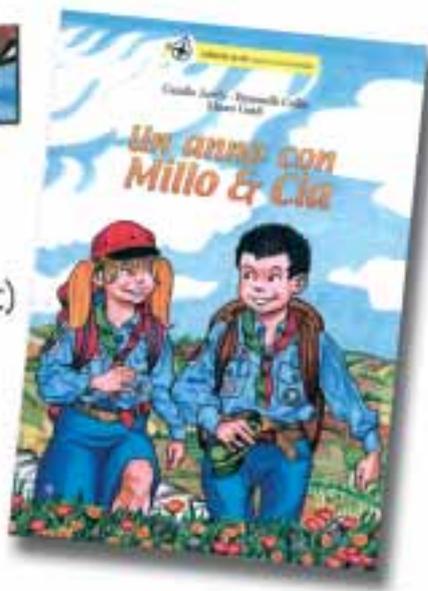


GUARDA COM'È BELLA QUELLA DI CORSO!

È PROPRIO UNA REGGIA!

5

E QUESTO PARTICOLARE, DA QUALE VIGNETTA VIENE?



SCRIVETE LE VOSTRE RISPOSTE
A: "LA POSTA DI GIOCHIAMO"
VIA TIBERTI 21 - 47023 CESENA (FC)
TRA I VINCITORI
SORTEGGEREMO
3 COPIE DEL NOSTRO
FANTASTICO LIBRO!





PASSATEMPO A TAPPETO

Non occorre molto materiale; bastano:

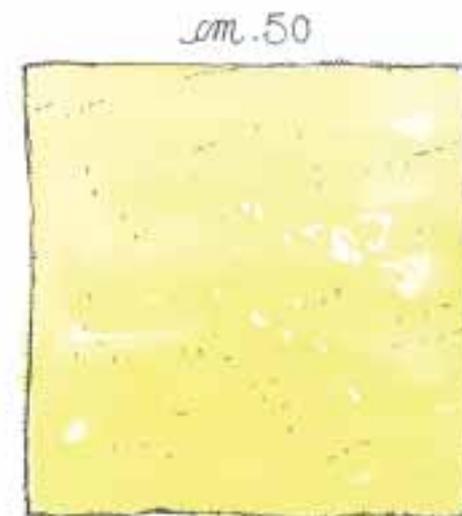
- forbici,
- matite,
- pennelli,
- tempere,
- pennarelli indelebili,
- righe e squadre,
- disegni e schemi di giochi da tavolo,
- pedine, dadi, segnaposto - presi da giochi vecchi o costruiti con vari materiali (pasta da modellare, sughero, sassolini dipinti, tappi di bottiglia, fagioli...).

Possiamo “riciclare” pedane, tappeti vecchi, piccole stuoie da mare o usare pezzi di iuta (stoffa utilizzata per i sacchi del caffè, del grano....) che si acquista nei negozi di stoffa.



Se conosciamo qualche commerciante di tessuti, possiamo chiedere quel “canapone” grezzo che si utilizza anche per i pannelli delle “fiere” o altro che possa essere disegnato e pitturato.

Se usiamo la stoffa, tagliamo dei pezzi adeguati al gioco che vogliamo raffigurare. Es.: vogliamo disegnare una scacchiera...solo due persone si affrontano nel gioco degli scacchi o a dama perciò tagliamo dalla iuta (o dalla stoffa) un quadrato di 50cm. di lato, lasciamo 5cm. per parte e disegniamo al centro la scacchiera con tutti i quadrati. Saranno del colore della stoffa e neri o marroni a seconda di come armonizzano meglio. “Sfrangiamo” i lati in modo che con il tempo e l’uso il quadrato mantenga le proprie dimensioni.





PASSATEMPO A TAPPETO

Usiamo le stesse misure se giochiamo a dama cinese, filetto, forza quattro, ecc.....

Vogliamo giocare in più persone, usiamo più stoffa, aumentiamo i centimetri in modo che tutti possano stare attorno allo schema.

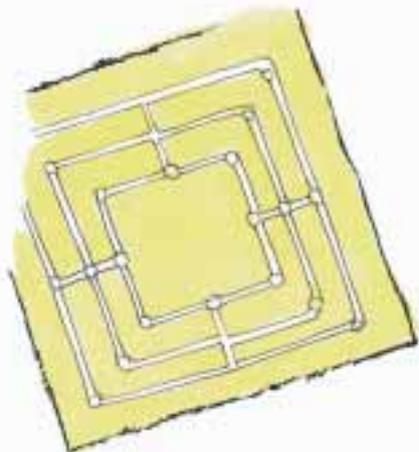
Se abbiamo trovato delle vecchie pedane possiamo fare in questo modo:

- se sono di colore chiaro (bianco, giallo, grigio chiaro...) e a tinta unita, disegniamo sulla parte superiore,
- se sono di colore scuro o a più tinte, disegniamo sulla parte inferiore.

Utilizziamo le pedane per i giochi con più partecipanti e stendiamo il "tappeto da gioco" (grande o piccolo che sia) dove ci capita: sull'erba di un prato o sulla sabbia; sul tavolino da picnic o sul pavimento di una stanza.

E adesso via alla fantasia e ai giochi che preferiamo.

Buon lavoro!



1974 inizia l'avventura da progettare insieme

Inizia la grande avventura tutta da progettare e da vivere insieme: i bambini e le bambine, gli adulti uomini e donne si educano a vicenda e si danno un metodo comune per procedere, partecipando tutti alla Chiesa di Dio.



3. Il Progetto
I lupetti, le coccinelle,
i capi: bambini e adulti
insieme si impegnano
all' interno della
Chiesa.



30

1974.2004

progetti per crescere





la posta di Giochiamo

Caro Giochiamo, siamo il C.d.A. del Branco "Greccio" del Roma 121, e vogliamo raccontarti una nostra attività.

La mattina del primo giorno di primavera, il nostro Branco è partito per un nuovo avventuroso viaggio, che ci ha condotto alla scoperta di una fattoria a Tragliatella, vicino a Fiumicino (Roma).

Siamo stati accolti dalla signora Laura e da suo marito Giovanni, e dai loro animali: galline, maiali, mucche, pecore e conigli. Nella foto, si vede una parte del nostro Branco insieme all'agnello Rosina.

Siamo andati a mungere una mucca, e Giovanni ci ha insegnato che i nostri nonni bevevano il latte appena munto, anche se oggi è meglio evitarlo. Poi abbiamo fatto la cagliata, dalla quale abbiamo ricavato il formaggio che ognuno di noi ha mangiato la sera a casa propria.

Nel pomeriggio ci siamo sottoposti alla prova del coniglio: eravamo tutti in cerchio seduti a terra, e c'era un coniglio al centro che si muoveva e andava dalla persona più calma. Siamo tornati a casa felici e contenti, cantando "*Nella vecchia fattoria, ia ia oh!*"

Ciao a tutti!

- Il C.d.A. Roma 121



la posta di Giochiamo

Caro Giochiamo, mi chiamo Marta, ho nove anni e sono una lupetta del Branco "Fiore rosso" di Augusta (Siracusa).

Il 5 e 6 giugno nel mio paese si è tenuto il "Festival della cicala", che è stato organizzato in onore del compleanno del re Tritone, il padre di Ariel.

Gabibbo, uno dei presentatori, ci ha insegnato l'inno degli ippocampi, e poi abbiamo iniziato a cantare le nostre canzoni che venivano votate con delle palette verdi o rosse, a seconda se era piaciuta o meno.

A mezzanotte i presentatori hanno proclamato gli otto finalisti. Anche se il nostro Branco non aveva superato questa prima selezione, eravamo lo stesso supercontenti. Poi abbiamo attraversato il lungo ponte sul mare che lega il centro di Augusta alla periferia, per raggiungere la scuola in cui abbiamo dormito.

La mattina seguente siamo tornati ancora ai giardini pubblici della mia città, luogo di riunione dei quasi mille Lupetti provenienti da tutta la Sicilia: qui si sono esibiti i finalisti, e per ciascuno è stata fatta una votazione con l'applausometro.

Alla fine è stato premiato il Branco vincitore del Festival: era l'Agrigento 2.

Questi due giorni sono stati fantastici!

- Ciao da Marta.



e-mail: giochiamo@agesci.it

La Posta di Giochiamo
via Tiberti, 21
47023 Cesena