

SCOUT



GIOCHIAMO



Anna XXIII - n. 29
21 Giugno 1997
Settimanale - Spettatore in
Abbonamento postale comma
26 art. 2 legge 549/96
Taxi Postale - Tassa
Riscossa - Roma (Italia)

IN QUESTO NUMERO

2. Redazione - Indirizzo
3. Editoriale
4. La Sestiglia dei Rossi
8. Gli aneddoti di Baloo ...
10. La scuola
12. Vita di B/C
15. La biblioteca di B/C...
18. Tanti giochi per l'estate
21. Espressione
24. Curioso mondo
Posta
27. Scambi
28. Corrispondenti
32. Gufo

Redazione

Direttore: Stefano Pirovano
Redattore capo: Eugenio Farioli
Redattori: Maria Grazia Berlini, Romana Boschini, Mons. Giovanni Catti, Elena Crema, Lorenzo Garavaldi, Anna Maria Guidi, Ivana Lombardini, Carlotta Neri, Simona Pasini, Francesca Simonazzi, Federico Taddia, Tommaso Valdesalici, Gianfranco Zavalloni
Illustratore e grafico: Vittorio Belli
Impaginazione: Simona Pasini

SCOUT - Anno XXIII - Numero 20 - 21 Giugno 1997
 Settimanale - Spedizione in abbonamento postale
 comma 26 art. 2 legge 549/95 - L. 1000 - Edito da
 Nuova Fiordaliso S.C. a r.l. per i soci dell'AGESCI -
Direzione e pubblicità: Piazza Pasquale Paoli, 18 -
 00186 Roma - **Direttore responsabile:** Sergio Gatti
Direttore: Stefano Pirovano - Registrato il 27 feb-
 braio 1975 con il numero 15811 presso il tribunale di
 Roma.

Stampa: So.Gra.Ro. - Via I. Pettinengo, 39 - Roma
 Tiratura di questo numero 62.500
 Finito di stampare nel Luglio '97

In copertina foto di A. Micconi

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



È arrivata l'Estate



Associato all'Unione
Stampa Periodica Italiana

Vacanze di Branco/Cerchio: ULTIMI PREPARATIVI!!

Tra qualche giorno, chi prima chi poi, tutti i Cerchi ed i Branchi di Italia partiranno per le loro "Vacanze".

Mi ricordo ancora le mie prime Vacanze di Branco, a Baselga di Pinè. Avevo un po' paura: non ero mai stato tanti giorni lontano dalla mia famiglia, ed in più dovevo arrangiarmi con il sacco a pelo e lo zaino! Però trovai un bel pezzo di cortecchia che diventò il ricordo di quelle vacanze e fu appeso in tana. Da quella prima volta, aspettavo con ansia che arrivasse l'estate per partire con il Branco: ero sicuro che mi attendevano nuove entusiasmati avventure! Ero curioso di

vedere la casa dove avrei dormito, di conoscere nuovi amici, di ascoltare le storie dei Vecchi Lupi intorno al fuoco la sera, di giocare nel bosco, oppure di imparare ad osservare gli animali o a riconoscere le piante, di realizzare costumi e trucarmi il viso, di fare festa insieme ai fratellini ed alle sorelline, di celebrare la Messa all'ombra di un grande albero...

Sapete cosa vi dico? Non me le sarei perse per tutto l'oro del mondo!



LA SESTIGLIA DEI ROSSI

AKELA... NOI DEI ROSSI VORREMMO PRENDERE LA SPECIALITÀ DI "MAESTRO DEI GIOCHI"...



BENE! DOBBIAMO GIUSTO PREPARARE UN GIOCO PER LA PROSSIMA RIUNIONE CHE NE DITE DI UN GIALLO?

HO... MA E' TROPPO DIFFICILE!...



FORSE BAGHEERA VI PUO' DARE QUALCHE IDEA...

CIAO BAGHY! CI AIUTI A INVENTARE UN GIALLO?



DOVETE PENSARE AD UNA STORIA CON I PERSONAGGI, GLI INDIZI, LE PROVE...

... I POLIZIOTTI POTREBBERO ESSERE GLI ALTRI LUPI... CI VEDIAMO DOMANI ALLE TRE IN SEDE PER PREPARARE LA STORIA



IO PORTO LA MACCHINA FOTOGRAFICA

GIUSTO! SI FANNO SEMPRE DELLE FOTO NELLE INDAGINI



IL GIORNO DOPO...

... ALLORA RICAPITOLIAMO IL LADRO SI E' INTRODOTTO NEL MUSEO HA ROTTO LA VETRINETTA E HA PORTATO VIA LA CORONA IMPERIALE...



COME VETRINETTA USIAMO QUESTA DEL NEGOZIO DI MIO NONNO



... POI ROMPIAMO IL VETRO PER FINGERE IL FURTO



QUESTO NON L'AVEVO DETTO A MIO NONNO...

... COME INDIZIO METTIAMO LO SCONTRINO DI UN BAR...



... DOVE IL LADRO HA PERFO LA CARTA D'IDENTITÀ

LA CARTA DI IDENTITÀ?



E' UN DOCUMENTO CHE SERVE PER IDENTIFICARE UNA PERSONA

VEDI... C'E' COGNOME, NOME IN DIRIZZO... FOTO...

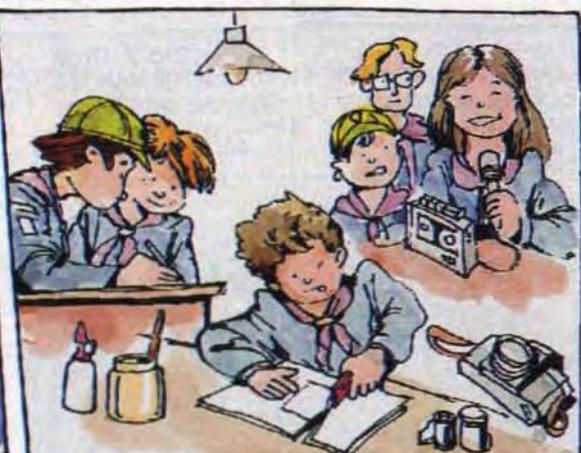


MA NOI LA FACCIAMO VERA?

MA NO... E' UN GIOCO! FACCIAMO UNA COPIA CON DEI DATI INVENTATI!



CERCHIAMO UNA FOTO UN PO' STRANA!



SABATO POMERIGGIO PRIMA DELLA RIUNIONE...



LUPI... UN ATTIMO DI ATTENZIONE... STIAMO ASPETTANDO DUE SIGNORI DELLA POLIZIA...

I LUPI SI DOMANDANO COSA STA SUCCEDENDO...



E' PERMESSO?



...C'È STATO UN FURTO NEL MUSEO DELLA CITTÀ...

...CHIEDIAMO IL VOSTRO AIUTO PER RITROVARE LA CORONA IMPERIALE



QUESTA È LA VETRINETTA DA CUI È STATO ASPORTATA

...SUL PAVIMENTO ABBIAMO TROVATO QUESTO...



È LO SCONTRINO DI UN BAR

...MA È IL BAR DELLA PIAZZA! ... ANDIAMO SUBITO A PARLARE CON IL BARISTA!



...IL BARISTA È UN AMICO DEL MIO PAPA', QUESTA MATTINA GLI ABBIAMO PARLATO PER TELEFONO



...AL MUSEO È STATA RUBATA LA FAMOSA CORONA IMPERIALE

SUL PAVIMENTO LA POLIZIA HA TROVATO UNO SCONTRINO DEL SUO BAR DATA 10-4-97

SI RICORDA DI AVER VISTO QUALCHE TIPO SOSPETTO QUEL GIORNO?



SI... ORA CHE CI PENSO... C'ERA UN TIPO STRANO...



CREDO SIA SUA LA CARTA D'IDENTITÀ CHE HO TROVATO SU UNA JEDIA QUELLA NOTTE STESSA



DICE CHE ABITA IN VIA DELLA CROCE BIANCA AL NUMERO 6

È IL CASO DI MUOVERCI SUBITO



... ECCO LA STRADA CHE CERCHIAMO... IL NUMERO 6 DOVREBBE ESSERE A SINISTRA...

...MA... NON SAREBBE MEGLIO CHIAMARE LA POLIZIA?



GUARDATE... LA PORTA È APERTA!..



6 COSA DITE... SUONIAMO?

BRAVO...!! COS'È SCAPPA..



UNA SCATOLA CON UN ...REGISTRATORE?

PROVIAMO A SENTIRE COSA C'È REGISTRATO..



BRAVI LUPI!! SIETE RIUSCITI A RINTRACCIARMI!

MA... È LA VOCE DI BAGHEERA!!



ORA PERO' SEGUITE LE TRACCE CHE FORTANO IN... GELATERIA..

MA BAGHI... IL FINALE ERA DIVERSO... DOVEVAMO CATTURARE IL LADRO!..



...ALLORA LUPI... VI È PIACIUTO IL GIOCO PREPARATO DAI ROSSI?

SÌ... BELLISSIMO!

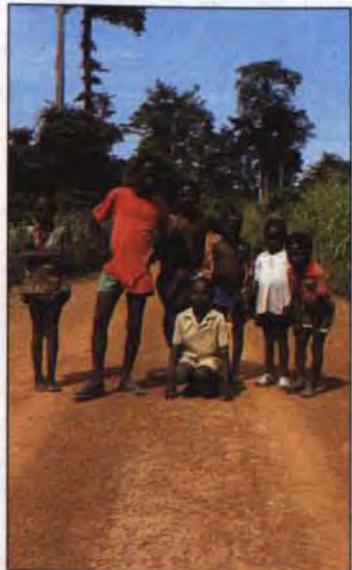
IO LO SAPEVO CHE NON ERA VERO..



DEH! DEVO AMMETTERE CHE È STATO MEGLIO! CATTURARE UN GELATO..

FINE

Poi, presto o tardi,



Ascolta molte notizie, dal mondo. Notizie di donne e di uomini, di persone anziane, di bimbe e di bimbi. Sono notizie di bimbe e di bimbi: soffrono la fame, sono colpiti da malattie, sono vittime della violenza.

Ascolta molte notizie, dal mondo, e vorrebbe fare, vorrebbe partire, vorrebbe andare, dare da mangiare agli affamati, visitare gli infermi, difendere gli indifesi.

Sa che è importante un desiderio buono. Nei Comandamenti di Iddio si dice di non desiderare il male.



viene il giorno, viene l'ora

Anche in questo modo impara a desiderare il bene.

Quindi fa un atto di amore, anche se sente la mancanza di un'automobile veloce, di un piroscavo di aiuti, di un aereo pronto ad arrivare nel luogo dove si soffre.

L'amore fa bene anche a distanza. Gesù lo insegna, quando va in croce per noi.

poi, presto o tardi, viene il giorno, viene l'ora, quando si accorge che non importano più l'automobile veloce, né il piroscavo carico di aiuti, né l'aereo pronto ad arrivare sul luogo dove si soffre.

Perché è lì, vicina, la persona affamata, o inferma, o indifesa.

Una lupetta, un lupetto, ascoltano molte notizie dal mondo.

Una coccinella ascolta molte notizie dal mondo.

sanno che è importante un desiderio buono.

Poi, presto o tardi, viene il giorno, viene l'ora..





Zainetto o cartella... purché leggero

A scuola noi ci andiamo con la cartella. Fra qualche settimana, prima di ritornare sui banchi, ci recheremo in libreria per acquistare i libri e qualcuno di noi, sicuramente comprerà una nuova cartella. I bimbi e le bimbe che entrano in prima elementare hanno già la loro cartella, i loro quaderni, le loro matite, le penne e le gomme.

La cartella è un po' come il simbolo della scuola. Oggi al posto delle cartelle si usano molto gli zainetti. La funzione è comunque la stessa. Una volta, e forse in tante parti del mondo ancora oggi, il peso della cartella esterna era la parte più importante. Mio nonno aveva costruito per mio padre una cartella con delle assicelle di legno. Confrontando la cartella e il suo contenuto, sicuramente questo era più leggero. Oggi siamo in una situazione opposta. quello che sta dentro la cartella pesa molto di più della cartella stessa.

Vorrei, allora, dare a tutti i Lupetti e Coccinelle qualche piccolo consiglio per ridurre il peso della cartella.

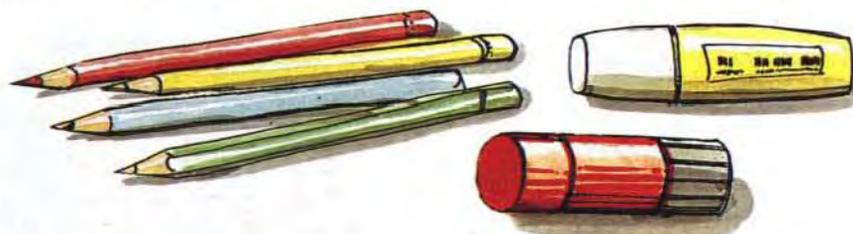
- Compriamo un diario di formato piccolo, senza enormi copertine. da evitare sono sicuramente i diari ad anelli che nel corso dei mesi perdono poi le pagine.

- Proponiamo agli insegnanti di



adottare due soli quaderni (uno a righe e uno a quadretti) di formato piccolo. quando uno finisce ne acquisteremo poi un altro. sono da sconsigliare, comunque, i quaderni ad anelli, per lo stesso motivo detto sopra.

- Riduciamo il contenuto dell'astuccio: 12 pastelli, 1 matita, 2 penne, 1 gomma, e 1 temperino sono spesso più che sufficienti.
 - Atlanti e dizionari teniamoli a casa. a scuola c'è la biblioteca di classe che ne possiede certamente alcuni.
 - Proponiamo ai nostri insegnanti di fare direttamente sui quaderni i disegni piuttosto che colorare delle schede che vengono poi incollate.
 - Evitiamo nel modo più assoluto i "bianchetti".
- ... chi ha delle idee comunque ce le scriva.



Cogliamo l'occasione per salutare *Martina Signorini* di Verona, *Anna Bianchi* di Oltona di Como, *Giulia Connuoruario* di Latina, *Benedetta Spadazzi* di Savignano sul Rubicone, *Martina, Cristina e Vincenzo* di Folignano di Ascoli Piceno, *Simona De Gennaro* di Molfetta, *Alessandro Alborghetti* di Alzano Lombardo (BG), la 1° A della scuola media "Silvio Pellico" di Arese (MI), *Marta Cambriaghi* di Cernusco sul Naviglio (MI). Un saluto particolare alla 2° elementare del plesso "Collodi" di Ceggia in provincia di Venezia.

*A tutti scriveremo personalmente
Ciao, ciao!!!
Potete scrivermi anche durante l'estate. Aspetto le vostre lettere.*



GIANFRANCO ZAVALLONI
DIREZIONE DIDATTICA
38035 MOENA (TRENTO)

DENTRO LO ZAINO

Si avvicinano le Vacanze di Branco e di Cerchio. Sono sicuro che sapete perfettamente ciò che vi serve, ma, tanto per rinfrescarvi la memoria, ho pensato che vi può servire un breve elenco di abbigliamento ed attrezzatura che deve trovare posto nello zaino. Ricordatevi che Baden Powell, fondatore dello scautismo, sosteneva che ...
 "non esiste buono o cattivo tempo; esiste buono o cattivo equipaggiamento!"



Oltre all'uniforme che indosserai alla partenza, devi portare con te le seguenti cose, suddivise ordinatamente in sacchetti:

Sacchetto "notte": pigiama o tuta da ginnastica, calzini da notte.

Sacchetto "biancheria personale": 3 paia di calze di cotone; 1 paio di calzettoni di lana; canottiere, mutande, fazzoletti da naso, costume da bagno.

Sacchetto "indumenti": 1 paio di calzoni lunghi e 1 paio di calzoni corti (se le sorelline lo preferiscono possono portare la gonna);

2 magliette di cotone;
 1 maglione di lana;
 giacca a vento;

Sacchetto "pulizia personale": sapone nella sua scatola; spazzolino da denti e dentifricio; shampoo; pettine o spazzola; asciugamano; telo da bagno.

Sacchetto "vasellame": gavetta, bicchiere o tazza, posate, tovagliolo, strofinaccio.

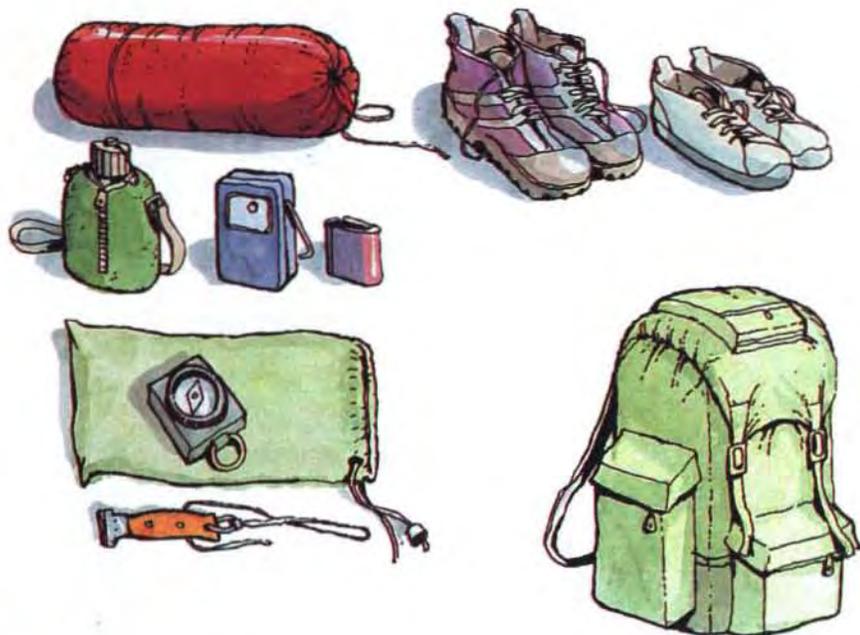
Sacchetto "varie": Quaderno di Caccia o di Volo con relative penne e matite; Vangelo; torcia elettrica con pile di ricambio; borraccia; coltellino (se avete l'autorizzazione).





A parte dovranno trovare posto il sacco a pelo e le scarpe di ricambio idonee per la località dove vi reche-
rete (es. se andate in montagna,
occorrono degli scarponcini adatti
per camminare sui sentieri).

*Non dimenticare di portare con te
un sacchetto vuoto: servirà per
raccogliere gli indumenti sporchi e
non mischiarli con quelli puliti.*



La tigre della Malesia

di E. Salgari

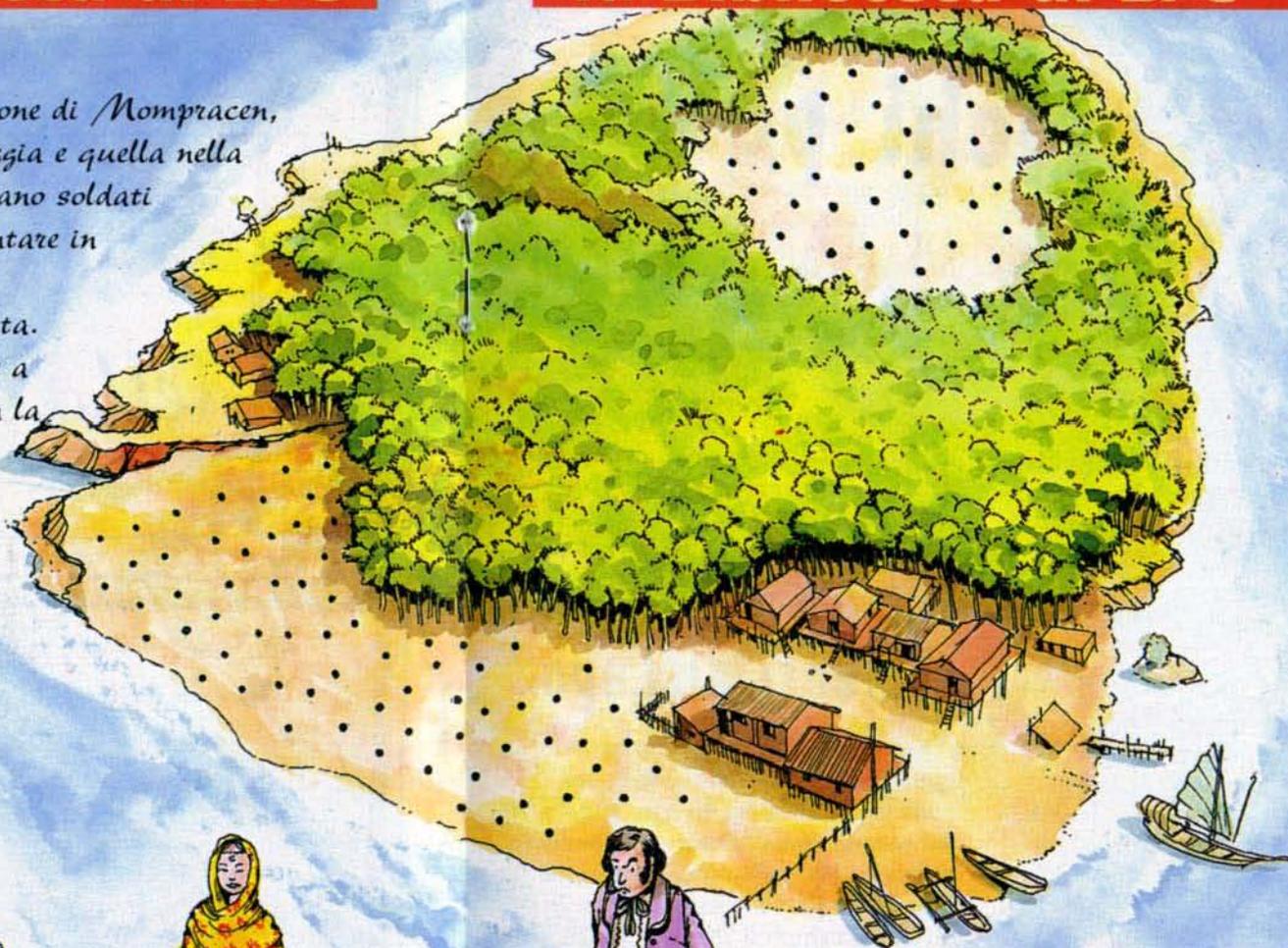
*Alla fine del 1800, la Malesia è quasi tutta sottomessa
al dominio Inglese. I soldati inglesi, alleati di lord
Brooke, raja di Saravak, tentano di impadronirsi di
tutto il territorio, ma trovano un terribile avversario in
Sandokan, la Tigre della Malesia..*

*Egli è il re di Mompracen, un'isola in cui trova rifugio
insieme ai suoi uomini, i tigrotti, e al suo fedele amico
Yanez. Insieme combattono per liberare la Malesia dal-
l'ingiusto dominio inglese. La difficile situazione si com-
plica quando il nobile e valoroso Sandokan incontra la
giovane e bella Marianna, la "Perla di Labuan", nipote
dell' inglese Lord Guillonk...*



Con un amico puoi giocare l'invasione di Mompracen, combattendo la battaglia sulla spiaggia e quella nella foresta: immaginate che i puntini siano soldati inglesi e tigrotti che si devono affrontare in duello.

A turno, unite due puntini alla volta. Quando tu o un tuo amico riuscite a chiudere un triangolo, marcatelo con la vostra iniziale: avrete battuto tre nemici. Vince chi riesce a chiudere più triangoli.



Sandokan, la tigre della Malesia, combatte gli inglesi per liberare il suo paese



Yanex, portoghese astuto e coraggioso, aiuta il suo amico Sandokan.



Marianna, la "Perla di Labuan", diventerà regina di Mompracen.



Lord Brooke, un avventuriero inglese divenuto re di Sarawak, è il grande nemico di Sandokan.

Se vuoi conoscere le avventure di *Sandokan* e dei suoi tigrotti, segui "*La Tigre della Malesia*" tra le pagine del libro di E. Salgari.



Tanti giochi per l'ESTATE

In estate si vive soprattutto all'aria aperta, perciò è più facile incontrare gli amici e farsene di nuovi. In vacanza o per le strade del quartiere, in parrocchia o alle Vacanze di Branco o di Cerchio, lascia correre la fantasia nell'inventare giochi nuovi. Te ne suggerisco alcuni, ma sono sicuro che tu sarai più bravo di me nel trovare il modo di divertirti.

Attenti al Lupo

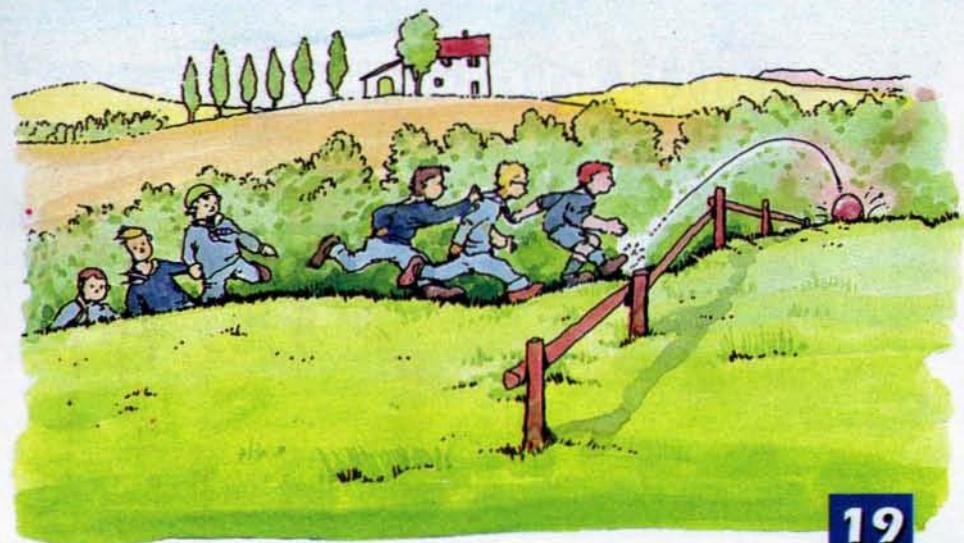
Il campo di gioco è un rettangolo di grandezza variabile a seconda del numero di giocatori. In ogni angolo del rettangolo è collocato un "ovile" in cui le "pecore" sono al sicuro dal lupo e non possono essere prese. In mezzo al campo il "lupo" è in agguato. All'inizio del gioco le pecore sono dentro agli ovili. Al via devono spostarsi in un altro ovile ma, nel tragitto, possono essere preda del lupo. Infatti, le pecore che vengono toccate dal lupo al di fuori degli ovili si prendono per mano e formano una catena. Le due estremità della catena possono catturare altre pecore toccandole, mentre il lupo caccia liberamente. L'ultima pecora rimasta vince il gioco.



SPAZZOLA

E' una versione elaborata di "Rubabandiera". Ci si divide in due squadre e ad ogni concorrente viene assegnato un numero. Alle due estremità del campo di gioco si schierano le squadre; nel mezzo viene posto un fazzoletto. E' necessario un "comandante" del gioco che chiamerà un numero. I giocatori corrispondenti accorrono per prendere il fazzoletto e portarlo oltre la linea della propria squadra. Chi riesce nell'intento segna un punto. Ma le regole più importanti sono queste: toccare l'avversario non ha

nessun valore; si può strappare di mano il fazzoletto all'avversario; il comandante può chiamare più numeri contemporaneamente oppure un numero dopo l'altro; se il comandante grida "spazzola!" tutta la squadra accorre per impossessarsi del fazzoletto; infine i componenti di una squadra non possono lanciarsi il fazzoletto, ma possono solo passarselo di mano in mano.





Tarahumaras

E' un tipo di calcio giocato dal popolo Tarahumaras, in Messico. Ci si divide in due squadre che si sfidano a condurre la palla da una linea di partenza al traguardo attraverso un percorso tortuoso e con ostacoli. Occorre una palla per ciascuna squadra.

Le regole sono due e semplicissime.

1) *la palla deve essere colpita sempre con lo stesso piede (decide*

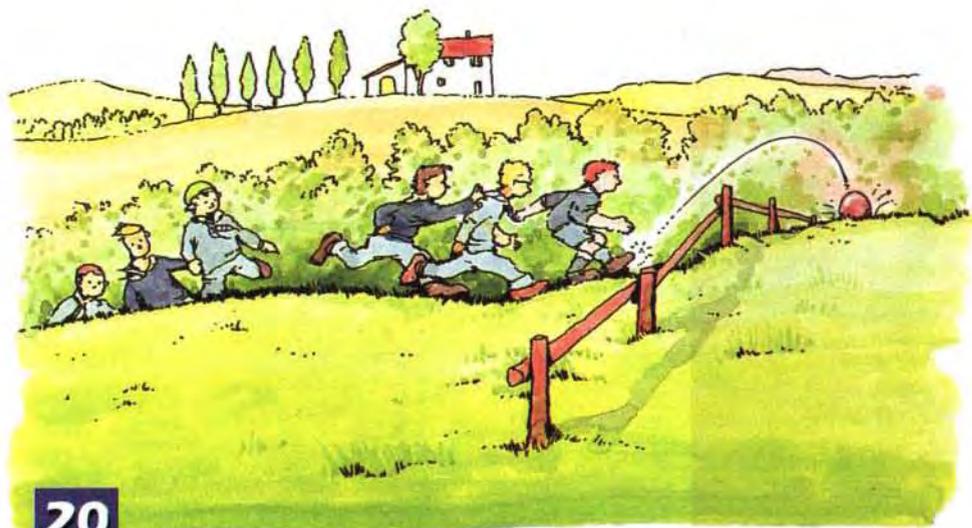
te voi se con il destro o con il sinistro prima di iniziare il gioco);

2) *ogni giocatore non può colpire la palla due volte consecutivamente.*

Ovviamente vince chi completa il percorso per primo.

Pensate che nella realtà il percorso stabilito dai concorrenti

Tarahumaras è lungo parecchi chilometri!



Eccoci sempre più vicini alle vacanze di Branco/Cerchio. Per impostare le scenette da presentare durante il Fuoco di Famiglia Felice è importante immedesimarsi e capire

IL PERSONAGGIO da interpretare.

Ogni personaggio ha delle caratteristiche particolari che a te e al pubblico (per merito tuo) non devono assolutamente sfuggire:

- **presenza fisica**
- **età**
- **costume**
- **accessori**
- **fuoco**
- **carattere**
- **stato d'animo**
- **mentalità**
- **precedenti dell'azione**

Prima di interpretare qualsiasi personaggio, anche il più semplice, classificalo con l'aiuto di questa scheda e trovanne i particolari che lo rendono subito caratteristico. Dopo che avrai fatto questo puoi passare al

COSTUME

Vi sono due possibilità di interpretare un personaggio in costume.

La **prima** consiste nel riprodurre tutto il costume del personaggio in ogni particolare e con estrema fedeltà al periodo storico, al momento e al luogo dell'azione.

La **seconda** consiste nel rappresentare il personaggio soltanto attraverso le sue caratteristiche più salienti; esso, così, è più facile da costruire ma è più difficile da indovinare: si tratta di scoprire la parte essenziale di tutto l'abbigliamento e di caratterizzarla a tal punto da permettere al pubblico di riconoscere senza indugi il personaggio che rappresenti.



COSTUME COMPLETO



COSTUME ESSENZIALE



ANCHE NELLE OMBRE CINESI SI OTTENGONO OTTIMI RISULTATI CON POCCHISSIMO MATERIALE. AD ESEMPIO PER FARE UN INDIANO BASTA UNA SACOMA A FORMA DI CAVALLO E DUE FINTE PENNE IN TESTA

PONTE DI LUCE



ALCUNI ESEMPI DI COSTUMI SEMPLICI



UN CAMERIERE

LA FATA

IL SOLDATO

L'AVIATORE



Anche nella natura, durante le uscite o vicino al campo puoi trovare molti oggetti che ti possono essere utili. Come?

Pensa alle foglie, ai sassi, ai rami (già trovati per terra, e non spezzati per l'occasione!) alle piume, ai fili d'erba, ai fiori, e a quanto la tua fantasia può inventare.

Come valorizzare il tuo lavoro? Al posto della scenetta, costruisci su di una trama che ti piace una storia in

QUADRI VIVENTI

Parti da una trama che ti piace (favola, racconto, barzelletta, proverbio...) e individua i momenti più importanti che si possono rappresentare (es. Cappuccetto Rosso). Dopo averli scelti, con l'aiuto della tua sestiglia individua i particolari dei personaggi presenti. Alla fine fai una prova: uno legge il racconto e due reggono un lenzuolo; quando arriva la scena clou, calate il telo e dietro si potranno vedere gli altri immobili in posizione e con le espressioni del viso adeguate alla situazione (paura, ect.). Per questo vai a riguardare il mimo facciale di **Giochiamo.**

AD ESEMPIO: CAPPUCETTO ROSSO



1° QUADRO

LETTORE



CAMMINA CAMMINA, E ARRIVO NEL BOSCO

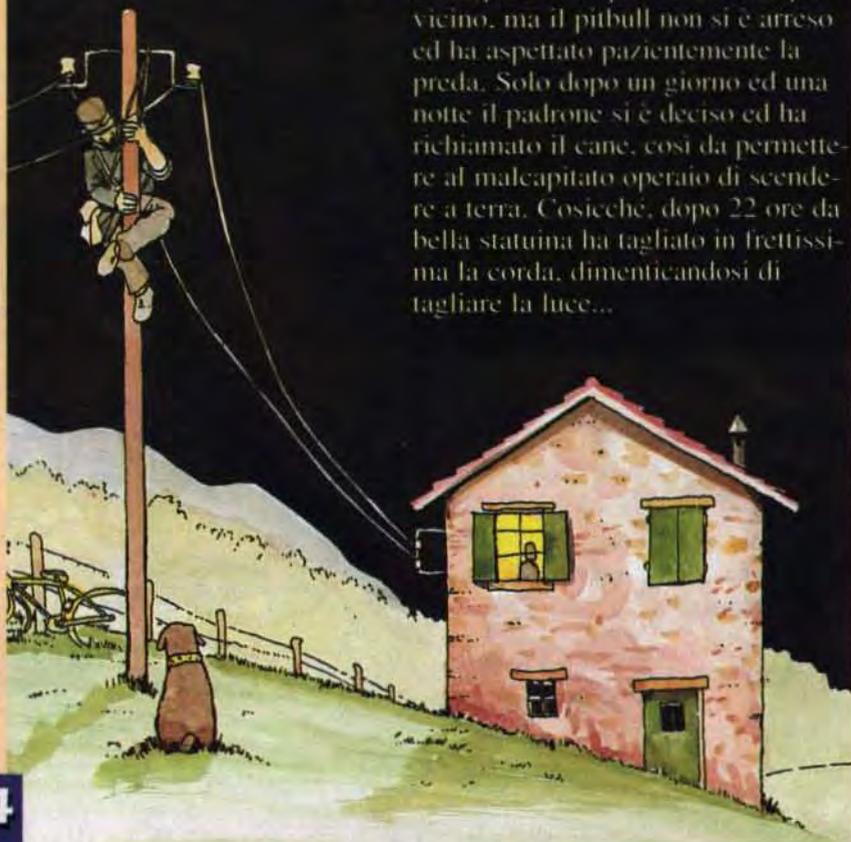


MA IL LUPO CATTIVO LA STAVA SEGUENDO...

2° QUADRO

la bella statuina

Tagliare la corda invece che la corrente elettrica. E rischiare anche di entrare nel Guinness dei primati per il maggior numero di ore passate appollaiato sopra un palo della luce. L'incredibile avventura è capitata a Vranje, nel sud della Serbia, ad un operaio dell'azienda elettrica che aveva il compito di tagliare la luce ad un pensionato in perenne debito. Ma il pensionato non si è mostrato molto contento della visita, ed ha squinzagliato dietro al povero operaio il suo fedele amico: un pitbull tutt'altro che simpatico. Per fuggire ai denti del cane, l'operaio si è così arrampicato sul palo della luce più vicino, ma il pitbull non si è arreso ed ha aspettato pazientemente la preda. Solo dopo un giorno ed una notte il padrone si è deciso ed ha richiamato il cane, così da permettere al malcapitato operaio di scendere a terra. Cosicché, dopo 22 ore da bella statuina ha tagliato in frettissima la corda, dimenticandosi di tagliare la luce...



Razzi da pazzi...

Missili "fai da te", con un premio miliardario per chi riesce a lanciarli in orbita e riportarli a terra. L'incredibile concorso è stato lanciato dalla fondazione americana "Prix X", che ha messo in palio la bellezza di 16 miliardi di lire per il primo privato che riuscirà a costruire un vero missile, perfettamente funzionante e in grado di fare un' "andata e ritorno" dalla terra allo spazio. Visto l'importo del premio, non è difficile prevedere che centinaia di cantine saranno presto trasformate in improvvisate stazioni aerospaziali, con gli amanti del bricolage impegnati tra reattori, razzi, forza di gravità e mille altri "piccoli" problemini. E se il conto alla rovescia prima della partenza, per tutti questi novelli scienziati sarà il momento più emozionante, per i loro vicini di casa i veri dolori arriveranno al momento dell'atterraggio, con il rischio di vedersi piovere sul tetto o nel giardino di casa un missile. Ma si sa, a volte con i vicini bisogna avere una pazienza... stellare!



sempre più giù



Non ha ancora toccato il fondo, ma di questo passo rischia proprio di farlo. Stiamo parlando di Pechino, la grande capitale cinese. I risultati di una recente ricerca sono a dir poco allarmanti: negli ultimi 40 anni la metropoli è sprofondata di ben 70 centimetri. E la corsa verso il basso sembra che aumenti di anno in anno. La causa principale dell'abbassamento non è il peso degli oltre 12 milioni di abitanti, bensì lo sfruttamento incontrollato delle acque sotterranee. Diminuendo le falde acquifere sotto la città, vengono così a mancare le fondamenta e, al ritmo di un paio di centimetri all'anno, Pechino rischia veramente di trovarsi con l'acqua... alla gola!

il canarino discende ...dal cane

Meglio una vita da cani o da ...canarini? Bisognerebbe chiederlo al simpatico uccellino, che ha proprio il cane come ...antenato. I canarini prendono infatti il nome dal loro paese di origine: le isole Canarie. Ma le Canarie sono chiamate così perché abitate da grossi cani. Se quindi i canarini derivano dalle Canarie e le Canarie dal cane, i canarini non possono che discendere dal cane. Logico, no? Ma sarà poi vero?



Offro 26 tappi da collezione e vari Topolini
Cerco carte telefoniche italiane e straniere

Enrico Bevilacqua
v. Borgone, 2 10139 Torino

Vorrei conoscere strane storie capitate al vostro Branco; in cambio offro la mia simpatia attraverso le mie lettere

Monica Pivetti
v. Cerretti, 60
41100 Modena

Siamo le coccinelle del gruppo Sassari 2 e vorremmo ricevere cartoline da lupetti e coccinelle di tutta Italia.
Potete aiutarci spedendone una a questo indirizzo:
Gruppo scout Sassari 2
Convento di S. Maria di Betlem

Collezione tessere telefoniche estere o italiane non troppo recenti.
In cambio posso offrirvi Pog, bustine di zucchero e figurine della collezione di Guerre Stellari.

Matteo Pozzi
v. Triachini, 10 40138 Bologna

Cerco una sveglia ed il libro "La casa stregata" del Battello a Vapore.
In cambio offro una Barbie originale ed il minilibro "L'elefante Matteo"
Chiara Marcellini
fraz. Piandiporto, 52
06059 Todi (Perugia)

Offro carte raffiguranti auto, moto ed aerei ed alcuni polsini da tennis
Cerco qualsiasi materiale sulla Juventus e monete straniere
Francesco Maiello
v. Carlo Alberto Dalla Chiesa
40026 Imola (BO)

Cerco tessere telefoniche italiane e francobolli stranieri
Offro in cambio i libri "Aladino", "Il richiamo della foresta" e la "Sacra Bibbia"
Francesco Panuccio
v. Benedetto Marcello 28/a
40141 Bologna



Caro Giochiamo,
sono Diana, una lupetta di quasi 11 anni, ed ho conquistato la specialità di Massaia con questa squisita ricetta::

I biscotti della festa

Ingredienti:

- 200 gr. di farina bianca
- 150 gr. di zucchero
- 150 gr. di burro o margarina (prendetelo dal frigo una mezz'ora prima e lasciatelo ammorbidire)
- 2 cucchiaini di latte
- 1 cucchiaino di spezie varie in polvere (cannella, vanillina e noce moscata)

Come si prepara:

In una ciotola versate la farina, lo zucchero, il burro già ammorbidito e le spezie impastando a lungo con le mani. Lasciate riposare per 15 minuti: nel frattempo fate accendere ad un adulto il forno a 150 gradi ed imburrate la superficie di una teglia da forno.

Con l'impasto preparate, poi, delle palline grandi come quelle da ping-pong e schiacciatele col palmo della mano.

Disponete i biscotti così ottenuti sulla teglia e cuoceteli in forno per circa 20 minuti: diventeranno un po' duri ma molto buoni!

*Diana Sponza
Branco Rest
Ronchi dei Legionari (Gorizia)*



La Befana e i suoi folletti

Caro Giochiamo,

sono un lupetto del San Vito 1° e quest'inverno, per la prima volta, ho partecipato alle Piccole Orme sulla Befana che si sono svolte a Fusine. Eravamo 26 lupetti e lupette di diversi paesi del Friuli Venezia Giulia, del Veneto e del Trentino-Alto Adige.

Appena siamo arrivati, abbiamo incontrato cinque folletti specializzati in cucina e nella costruzione di mosaici, piccole giostre e bambole; dopo esserci divisi in varie specie di folletti, abbiamo conosciuto anche Nonna Mariutta. Purtroppo non ricordava assolutamente nulla perché aveva perso la memoria in seguito alla sparizione della sua scopa, rubata da alcuni bimbi birbantelli.

Abbiamo anche unito i nostri fazzolettoni in modo da formare una lunga catena da appendere al soffitto: al loro posto abbiamo ricevuto tutti un fazzolettone bianco, quello delle Piccole Orme.

Nei tre giorni trascorsi insieme abbiamo imparato tanti modi per aiutare i lupetti del nostro Branco e per dare il buon esempio: il giorno più bello è stato quello in cui, aiutati dai cinque folletti, abbiamo costruito con le nostre mani oggetti belli e divertenti!

Daniele Coassin San Vito al Tagliamento 1°





l' aquilone

Caro Giociamo, costruire un aquilone è facile e divertente. Ecco il materiale necessario:

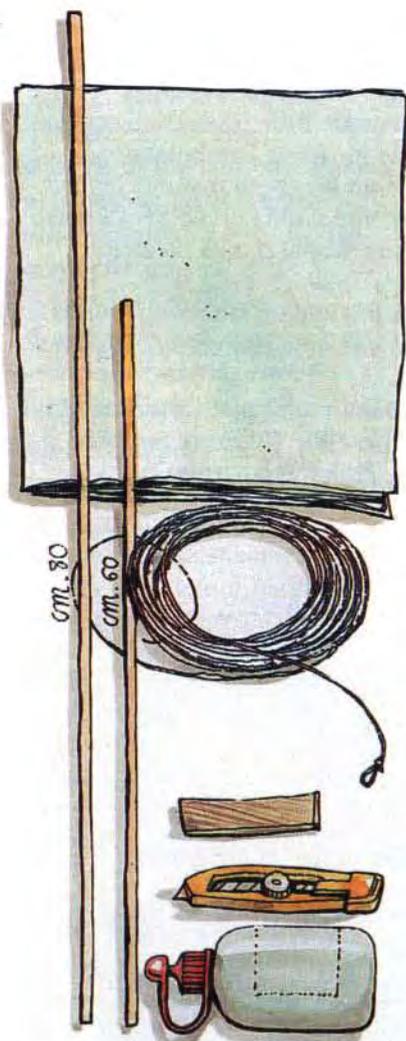
- Due listelli di balsa (un legno leggero che si trova nei negozi di modellismo) a sezione quadrata, lunghi rispettivamente 80 e 60 cm.
- Un foglio di carta colorata il più possibile sottile e leggero.
- Diversi metri di spago e nastro colorato
- Una piccolo pezzo di legno (grande circa come un accendino) che servirà da mulinello.

Procedimento:

Con la matita fate un segno sul listello più lungo, a 28 cm. dall'estremità. Su questo punto incollate l'altro listello e fissatelo con lo spago stringendo bene.

Praticate una incisione orizzontale alle estremità dei listelli e fate passare al suo interno uno spago ben teso: si formerà così l'intelaiatura dell'aquilone.

Appoggiate l'intelaiatura sul foglio di carta, disegnate la sagoma lasciando un margine



esterno di 5 cm. e tagliate. Mettete un po' di colla lungo il margine e ripiegate lo sopra l'intelaiatura dell'aquilone. Fissate una corda sul listello più lungo: una estremità dovrà essere legata circa a metà distanza tra l'incrocio dei listelli e la punta dell'aquilone, l'altra estremità a pochi centimetri dalla coda. A questa corda dovrà poi essere fissato lo spago che sarà arrotolato al mulinello. Non dovrà mancare una bella coda di anelli o strisce di carta colorata!

*Paola Faloria
Giorgilorio (Lecce)*



CARO GIOCHIAMO
CASELLA POSTALE 11
42100 REGGIO EMILIA

GUGFO



CARISSIMI AMICI,
SU QUEL FRAMMENTO DI
GIORNALE DI CUI VI HO
PARLATO NEL NUMERO
PRECEDENTE DI "GIOCHIAMO";
HO RIFLETTUTO A LUNGO
SENZA VENIRNE A CAPO.
FORTUNATAMENTE SONO
ARRIVATE IN AIUTO LE VOSTRE
LETTERE CHE MI HANNO
PORTATO SULLA STRADA
GIUSTA! INFATTI, QUALCUNO
DI VOI HA INTUITO CHE SI
POTESSE TRATTARE DEGLI
ZINGARI, UN POPOLO
ANTICHISSIMO ORIGINARIO
DELL'INDIA CHE SI E' DIF-
FUSO, NEI SECOLI, IN TANTI
PAESI EUROPEI E NORD-
AFRICANI. ANCORA OGGI
QUESTO POPOLO PRATICA IL
NOMADISMO MA NON SI SERVE
PIU' DEI CAVALLI. AL LORO
POSTO USANO MODERNE AUTO
E CARAVAN. PER INCONTRARLI
NON E' STATO NECESSARIO
COMPIERE LUNGI VIAGGI. MI
E' BASTATO USCIRE DI CASA E
FARE QUATTRO PASSI VERSO
LA PERIFERIA. PARLARE CON
LORO PERO' E' STATO MENO
FACILE. ANCHE SE VIVIAMO
NELLA STESSA CITTA' LE NOSTRE
CULTURE SONO MOLTO DISTANTI.
-TORNANDO A CASA SENTIVO
CHE LA MIA CURIOSITA' ERA
RIMASTA INAPPAGATA ...
A VOI E' CAPITO DI
INCONTRARLI E CHE IMPRES-
SIONE NE AVETE RIPORTATO?

Ciao e.. SCRIVETEMI!!

Gugfo