

SCOUT



AGESCI.ORG
associazione guide e scouts cattolici italiani

GIOCHIAMO

il giornalino dei  e delle 



03
2012

Partecipa al grande
SONDAGGIO
NAZIONALE!
Vai a pag. 10

È PIÙ BELLO
INSIEME!

GIULIA SACRAMOLA

SCOUT Anno XXXVIII - n. 10 - 9 luglio 2012 - Settimanale - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1 Aut. GIP/W C / PD



Scusatemi, vado di corsa, mi aspettano gli amici del CdA a pag.8 e devo ancora fare un salto in GIRINGIRO SOTTOSOPRA il Bosco e la Giungla!



Fra la Giungla e il Bosco

FRATELLO DI TANA

Ehi, cucciolo d'uomo, cosa fai sdraiato in mezzo all'erba? Il mio fratello di tana si è già stancato del branco degli uomini? Dai, svegliati, perché ti porto notizie dalla Giungla...

Puah! Odori di fumo di legno e di bestiame, proprio come un uomo. Bella ricompensa per aver seguito la tua traccia per tutta la notte!

Dici che il branco dei lupi ti ha cacciato l'altra notte dalla Rupe, la notte di **Shere Khan** e del **fiore rosso**? È vero, ma anche questo tuo nuovo branco potrebbe mandarti via, prima o poi...

Ricorda, fratellino, che gli uomini sono solo uomini e le loro chiacchiere sono come **le chiacchiere delle rane nello stagno...**

Non stai per caso dimenticando di essere un lupo? Che tutti noi della tana ti vogliamo bene, fin da quando i nostri genitori ti accolsero e poi ti presentarono al branco riunito? Gli uomini non ti faranno dimenticare che sei nostro fratello?

Io, tuo fratello, sono pronto a portarti ogni notizia, per metterti in guardia dagli agguati dei tuoi nemici, perché **la tua caccia è anche la mia caccia, la tua preda è anche la mia preda.**

La prossima volta che verrò a trovarti ti aspetterò là fra i bambù, ai margini dei pascoli.

E non dimenticare mai, cucciolo d'uomo, fratello mio di tana, che siamo d'uno stesso sangue, tu ed io.



NEL DI UN ALBERO

Avete mai provato a entrare nel cuore di un albero? No? Allora seguitemi!

Fatevi piccoli come le api che vi costruiscono il loro alveare o come gli insetti che vi trovano il loro cibo.

Rannicchiatevi come in un nido e immaginate una folta chioma di rami e foglie da cui potete ammirare la limpidezza del cielo.

Intrufolatevi col pensiero nella tana di uno scoiattolo e di una lepre e scoprirete la solidità del suo legno.



Ma soprattutto ascoltate... ascoltate quanto ogni foglia, ogni ramo e ogni animale che vi abita può raccontarvi: vi troverete la gentilezza dell'accoglienza, la fatica della lotta, la gioia dell'amicizia e la soddisfazione della pace.

Eh già, la **Grande Quercia** è proprio un'amica speciale, ma non sarebbe tale se insieme a lei non ci fossero gli amici del bosco. Com'è strano che proprio lei che aveva tanta voglia di conoscere il mondo e di imparare tutto c'è riuscita **imparando a stare ferma e calma.**

È la nostra storia che ci rende unici e speciali e se vuoi entrare nel cuore di qualcuno, ricorda: basta essergli amico.



La Compagnia di Dio



A COS'È SIMILE IL REGNO DI DIO?

Regno di Dio? Ma hai idea di quanta confusione crea ancora questa espressione? Sembra che Dio Padre non sia altro che un sovrano e... noi rischiamo di essere i suoi servi!

E se traducessimo "regno" con "amicizia", "compagnia"... Proviamo.

A COS'È SIMILE LA COMPAGNIA DI DIO? A COSA SI PUÒ PARAGONARE LA SUA AMICIZIA?

È simile a un granello di senape che un uomo ha preso e gettato nell'orto e... diventa un albero! Già, di questo è capace Dio Padre, questo è il suo desiderio nei nostri confronti!

Nel Vangelo di Luca troviamo due parabole vicine: questa del granello e quella della donna che mette il lievito nell'impasto (Lc 13,18-21).

Vangelo di Luca

13¹⁸ Diceva dunque: «A che cosa è simile il regno di Dio, e a che cosa lo rassomiglierò?
¹⁹ È simile a un granello di senapa, che un uomo ha preso e gettato nell'orto; poi è cresciuto e diventato un arbusto, e gli uccelli del cielo

si sono posati tra i suoi rami».
²⁰ E ancora: «A che cosa rassomiglierò il regno di Dio?
²¹ È simile al lievito che una donna ha preso e nascosto in tre staia di farina, finché sia tutta fermentata».

LC 13, 18-21



Entrambe ci dicono qualcosa sul desiderio che Dio ha nei nostri confronti: la sua amicizia diventa più speciale quando vedo le piccole cose che il Padre mette nella mia vita e quando io per primo divento capace di **impastare la mia vita** con queste piccole cose.

A scuola, con gli amici, in tutte le situazioni in cui incontro gli altri posso provare a essere come quel seme, come quel lievito: il lupetto e la coccinella si riconoscono proprio perché sanno **VIVERE CON GIOIA E LEALTÀ, SEMPRE.**

PENSA CHE BELLO!

Immagina quanto la tua B.A. potrebbe essere come quel seme, piccolissima ma capace di diventare un albero, come quel lievito, invisibile ma capace di far fermentare la pasta!

**A ME PIACEREBBE AVERE
DEGLI AMICI IN GRADO
DI FARE COSE COSÌ!**

PER TE



Amici di tutti..?



Accipicchia! Questa settimana ci sono tre nuovi contatti su Feisbuc!



Come "Feisbuc che"?

Fb è un social network, una piattaforma per il computer che permette a tante persone in tutto il mondo di conoscersi. Mia sorella, che **ha compiuto 13 anni e quindi si può iscrivere**, lo usa per tenersi in contatto con gli amici più lontani. Può scrivere messaggi personali e mettere sulla sua bacheca foto, canzoni o pensieri che vuole condividere con gli altri.

Oggi però, collegandosi, ha visto che tre ragazzi che non conosce hanno chiesto la sua amicizia. Se l'accetta potranno vedere le sue informazioni e quello che scrive! Secondo te, Erik, chi dovrebbe accettare?!?

Dai, dacci un consiglio!



➔1. Aggiungi agli amici



Alessandro Rossi - Data di nascita: 04/04/1999 - Nato a Roma

Amici: 98

Famiglia: Gianmario Rossi, Loredana Bianchi, Serena Rossi, Marco Rossi.

Attività e interessi: Tiramisù, Scout, Campeggio, Basket, Cioccolato... e 8 in più.

E-mail: alessandro.rossi@feisbuc.it



Fa Bio - Data di nascita ... - Nato a ...

Amici: 22

Attività e interessi: nessuno

E-mail: -



Luca Jack Gelsomini - Data di nascita 23/06/1998 - Nato a Milano

Amici: 1526

Famiglia: Snoopy, Dolce Katy, Simone

Attività e interessi: Playstation, Xbox, Assassin's Creed Revelations, arriverò a 3000 amici su Feisbuc, sposerò la mia Playstation... e 315 in più.

E-mail: lucljack@feisbuc.it



Consiglio degli Anziani



Vai all'ultima pagina per scoprire
chi ha scelto Erik!



Cari amici, vi piace leggere Giochiamo?

Se conoscete a memoria le storie di Ginger e Millo e Cia, vi divertite con i giochi di Raffa e amate viaggiare con Gufo. Se adorare andare con Erik giringiro sottosopra il Bosco e la Giungla, non vedete l'ora di imparare tante cose nuove con ElleCi e avreste un sacco di consigli da dare alla redazione, bene... **ALLORA QUESTO MESSAGGIO È PER VOI!**

Partecipate al nuovo grande sondaggio nazionale, che coinvolgerà tutti i Lupetti e le Coccinelle d'Italia.

Potrete dare tanti consigli alla redazione per rendere il nostro **GIOCHIAMO** il giornalino più divertente, interessante, superfantasmagorico che ci sia!!!

Compilate il questionario che trovate a fianco e inviatelo via posta ordinaria a **Paola Lori, viale Martiri della Libertà, 110, 62024 Matelica (MC)** o via email a **giochiamo@agesci.it**

Perché non fare il questionario con gli altri fratellini e sorelline, magari alle Vacanze di Branco e di Cerchio? Proponetelo alle Coccinelle anziane e ai Vecchi lupi. Sarà divertentissimo e potrete gridare tutti insieme...

SIAMO PAZZI PER GIOCHIAMO!



Cari fratellini e sorelline,

ci date una mano a rendere il nostro giornalino preferito sempre più bello e divertente? Per farlo rispondete a queste domande e alla fine date un voto alla rivista. Grazie amici! Buon Volo e Buona Caccia!

VOTO (da 1 a 10) _____

Quanti anni hai? _____

Sei maschio femmina

Sei coccinella lupetto/a

Qual è il tuo giornalino preferito (escluso Giochiamo)? _____

Ti piace leggere Giochiamo?

molto abbastanza poco per niente

Cosa leggi su Giochiamo?

tutto solo alcune rubriche lo sfoglio soltanto nulla

Quale rubrica leggi sempre? _____

Ti piacciono le copertine?

molto abbastanza poco per niente

Cosa cambieresti su Giochiamo?

più disegni meno parole più giochi più fumetti
 più foto più informazioni più attività pratiche
 più racconti più inserti formato più grande
 più spazio alle lettere più numeri durante l'anno più pagine
 più concorsi più interviste

Altro _____

E' facile o difficile leggere Giochiamo?

facile abbastanza facile
 difficile abbastanza difficile



Ti piacciono le rubriche che trovi su Giochiamo?

Fra la Giungla e il Bosco	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Il Morso di Baloo	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Le interviste impossibili	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
I viaggi di Gufo	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
I viaggi di Gufo nel mondo	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
La Biblioteca di B/C	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Ginger	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Le avventure di Millo & Cia	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
In Caccia e Volo con i Santi	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Le nostre interviste	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Specialità	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
La Posta del dott.Biz	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
L'angolo del cuoco	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Sorella Natura	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Mani abili	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Consiglio degli Anziani	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
I giochi dello Scovolino	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Gli enigmi del Grillo	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Giochiamo a...	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Striscia di Tonino cartonato	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Eureka!	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Parole per giocare	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Esprimiamoci	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
Din don d'Art	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco

Conosci il sito di Giochiamo www.agesci.org/lupetticoccinelle? sì no

Sei mai entrato nel sito di Giochiamo web? sì no

Quale home ti piace di più visitare?

Gufo Raffa Erik ElleCi

E' facile entrare e navigare nel sito di Giochiamo?

facile abbastanza facile difficile abbastanza difficile

Cosa ti piacerebbe trovare in Giochiamo web?

disegni giochi attività pratiche libri idee per le specialità
 canti danze la posta di Gufo foto parlare con altri L/C

Altro _____

Hai mai scritto a Giochiamo o a Giochiamo web? sì no

Per inviare cosa? articoli giochi richiesta di corrispondenza con altri L/C

libri preferiti lettere foto del Branco/Cerchio canti concorsi

I Giochi
dello
SCOVOLINO

Eh?! Scovolino, a volte per capirti ci vuole il vocabolario! Corri, dai, andiamo a giocare con gli oggetti a pag 16. Venite anche voi?



SCOVOLINO SCOLASTICO!

1 OM BRA...vo lupo..!

Il mio maestro è proprio un maestro! Quando ci spiega riesce a fare anche le ombre cinesi! Ma c'è qualcosa che non va?!
Aiiiiuuutaaaamiii!





2 COCCI NELLA

I miei compari di classe hanno degli stranerrimi nomi...
Mi ci dai una mano, o un piede, per capire chi sono?!



3 GLI AMICI MISTERIOSI

Che bella scrittura davanti alla porta della sede!
Mi ci aiuti a leggerla? Basta andare da una casella all'altra,
partendo dalla rossa fino alla gialla, senza passare due volte
dalla stessa casella.



1: Le 5 differenze sono: orecchino, ciffro a sinistra, sciarpa, pomello della sedia, la forma della mano destra.
2: Le coppie sono: A3; B4; C5; D2; E1.
3: La scritta misteriosa è: I fratelli e le sorelle formano una famiglia felice!

Oggetti per giocare

LEONARDO DA VINCI

Pittore, architetto, ingegnere, inventore del 1400 era molto curioso e, fin da piccolo, osservava tutte le cose del mondo per poi costruire “marchingegni” impensabili: vite aerea, paracadute, deltaplano, bicicletta, catapulta e macchine belliche. Tutto frutto dell'ingegno e della creatività!

**GIANNI RODARI
CI AVREBBE INVITATI
A SEGUIRE IL SUO
ESEMPIO COSÌ:**

- È una **macchina speciale**, ma in verità molto **normale**;
- se la guardi senza **fretta**, sembra proprio una **bicicletta**.
- Se la guardi da **lontano**, può sembrare un **catamarano**,
- se la guardi da **vicino**, senza dubbio è un **barchino**.
- Non c'è **inganno** e non c'è **trucco**, fa restar tutti di **stucco**
- ma se guardi **attentamente** allora non capisci più **niente...**



PROVIAMO ANCHE NOI?

Formiamo gruppetti di 8/10 amici e sfidiamoci a realizzare la macchina in movimento più spettacolare che esista...

Non serve nulla... ognuno di noi sarà un pezzo del meccanismo e farà funzionare perfettamente la macchina.

UN'IDEA? Proviamo con i comuni elettrodomestici: lavatrice, macchina del caffè, tostapane, ventilatore... poi passiamo a cose più impegnative.



VENDO TUTTO



Per allenare la fantasia, che ne dite di diventare venditori?

Procuratevi oggetti di uso comune (pettine, scolapasta, cucchiaio di legno ecc...).

Formate un cerchio. Da questo momento l'oggetto non avrà più il nome e l'uso che lo caratterizza, ma...

...il primo giocatore prenderà in mano lo strumento, avrà un minuto di tempo per pensare e, passandolo al vicino di destra, ne dirà il nome e l'uso.
Es: il cucchiaio di legno per me è un calzante per le scarpe dei giganti e si usa così...

POI TOCCHERÀ AL SECONDO CERCARE DI VENDERE AL TERZO QUELLO STRANO OGGETTO, E COSÌ FINO AL GIRO COMPLETO...

BUON DIVERTIMENTO!

LA SCIARADA



$$X + Y = XY$$

La sciarada è un gioco a indovinelli!



COME SI FA?

La soluzione del primo indovinello è una parola a cui va aggiunta la soluzione del secondo per formare una terza parola che è la soluzione del terzo indovinello. I tre indovinelli insieme rimandano al titolo della sciarada. I numeri tra parentesi indicano da quante lettere sono composte le tre parole.

UN ESEMPIO

IL CERVELLO?
(3+4=7)



TI ACCOMPAGNA OVUNQUE TU VOGLIA ANDARE...

+

=

CONTIENE COSE BUONE E LE CONSERVA PER TE



E TIENE LA TUA VITA SOTTO STRETTO CONTROLLO

Provate a creare una sciarada con parole come **PIANO+FORTE**, **PORTO+GALLO** e **PALLA+VOLO** e se vi va, inviatele all'indirizzo raffa@agesci.it.

Pallamano

Fratellini e sorelline mi trovo in Germania e siamo nell'anno 1919!

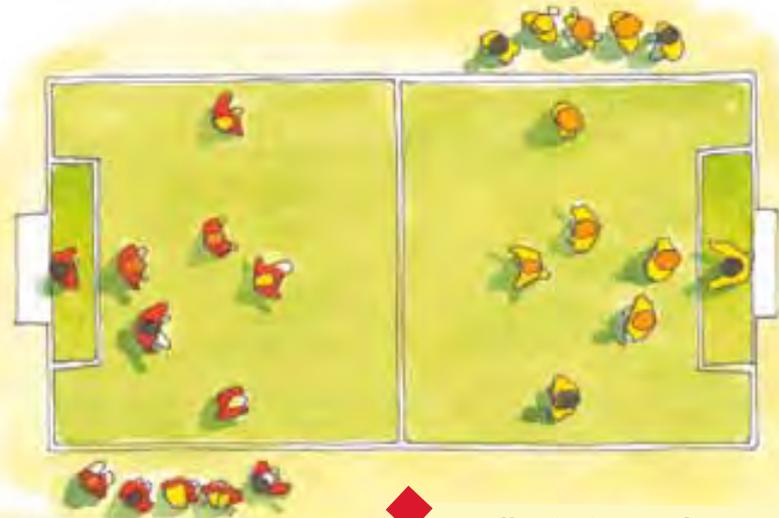
Sto scherzando... ma il gioco che voglio presentarvi ha proprio una lunga storia, si tratta della mitica **PALLAMANO!** La conoscete?

Le partite si svolgono in un campo rettangolare, al chiuso o all'aperto, di **40 m x 20 m**. Ci sono **due porte di 3 m x 2 m** e due aree di porta distanti 6 m dalla porta.



Ogni squadra è composta da dodici giocatori: sette in campo (un portiere e sei giocatori) e cinque in panchina. Le sostituzioni si possono effettuare in ogni momento della gara.

La partita si svolge in due tempi di trenta minuti, se termina in parità ci saranno due tempi supplementari di cinque minuti l'uno.



Ci sono due arbitri. Il portiere è l'unico che può sostare nell'area di porta e toccare la palla con qualsiasi parte del corpo. Gli altri giocatori possono tenere la palla con le mani, compiendo non più di tre passi o non più di tre secondi.

La palla si gioca solo con le mani; è vietato giocarla più volte di seguito se nel frattempo non ha toccato il suolo, un altro giocatore, i pali o la traversa della porta. Ogni infrazione si paga con un tiro di punizione dai 9 m.

VINCE chi SEGNA più RETI!

Ah dimenticavo... la palla è più piccola di quella da calcio. Non vi sembra di conoscerlo già questo bellissimo gioco?

Ueppaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa



Che bella la mia gru,
l'ho fatta seguendo le istruzioni
a pag. 30, ma prima voglio
raccontarvi che tempo fa,
mentre mi trovavo
in un paese straniero...

Viaggi di Gufo nel mondo



Hopscotch

Paesi anglosassoni



Ekaria
Dukaria

India



Himmel und
Hölle

Germania



Campana

Italia

1, 2, 3... Campana!

C'erano tanti
bambini e non
sapevo come
rompere
il ghiaccio

Poi, ho avuto
un'illuminazione!
Mi è venuto in
mente il **gioco
della campana!**
Ho scoperto lì
che è un gioco
internazionale!

Pensate che
ci giocano
dall'Italia alla
Cina, dai paesi
scandinavi
ai paesi
sudamericani!

E così mi sono
fatto un sacco
di amici e
scommetto non
sarà difficile
neanche
per voi.
**Provare
credere!**

L'Impero
Romano
costruì
collegare
asiatici a
europei.

per

strade
per
i paesi
quelli

Un antico
schema della
campana è
sopravvissuto
su un
marciapiede
del Foro
romano nella
capitale.

Furono proprio
queste vie
dalla superficie
liscia
che ispirarono
il disegno
della campana,
il **Gioco del
Claudus.**

Si racconta anche
che furono gli stessi
soldati romani a far
conoscere il gioco ai
bambini dei paesi
che si trovavano
sotto il dominio
dell'impero.

**Sarete
d'accordo
con me nel
dire che
oltre che
internazionale
è un gioco
che ha
viaggiato
nel tempo!**



Marelles

Francia



Gat Fei Gei

Cina



Rayuela

Argentina



Aviòn

Panama



Amarelinha

Brasile



Sharita

Marocco



Ero atterrato nelle vicinanze del **lago Titicaca**, tra **Perù** e **Bolivia** quando lungo un canale di irrigazione vidi agitarsi le foglie di un canneto.



CHI TROVA UN AMICO...

credo di aver capito qual'era il tesoro...

una squadra perfetta! Sai, anche se non siamo ancora arrivati alla meta,

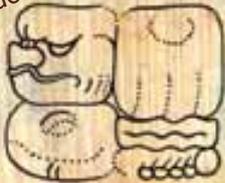
diventati uno dell'altra, così col tempo siamo diventati

fidarsi di lei sapeva farmi ridere.

perdevamo il sentiero lei sapeva farmi ridere.

perdevamo il sentiero lei sapeva farmi ridere.

perdevamo il sentiero lei sapeva farmi ridere.



Stiamo cercando un tesoro! Guarda, questa è pddau che mi

è la mia amica **Elune** (Dono del cielo).

Io sono **Calquin** (Aquila), e questa



Ben arrivato straniero! Io sono

perché



un leopardo perché **Chasca Coylluri**. Anche quando mi arrabbiavo come un leopardo perché la dea dei Fori **Chasca Coylluri**. Anche quando mi arrabbiavo come un leopardo perché

ha dato mio padre. Sai, nel mio paese non c'era molto da fare e lo mi annoiavo,

le mie energie per cercare di prezioso e mi diede questa mappa.



le rovine di **Machu Picchu** quando ho incontrato **Elune**.

mi trovavo tra le rovine di **Machu Picchu** quando ho incontrato **Elune**.

fi davo, perché credevo mi volesse rubare il tesoro.



orientarmi! lei sapeva ricognoscere ogni pianta, utile o pericolosa, come la dea dei Fori **Chasca Coylluri**. Anche quando mi arrabbiavo come un leopardo perché

ho imparato che, mentre io ero bravo ad





INTERVISTE IMPOSSIBILI

DISEGNI DI GIULIA SACRAMOLA



SE PARLIAMO DI SCUOLA, SIAMO DI SICURO A BARBIANA, FRA I RAGAZZI DI DON LORENZO. GIÀ L'AULA ALL'APERTO È DA INVIDIARE...

LA SCUOLA È ALL'APERTO

LA CARTA GEOGRAFICA È ATTACCATA AD UN GELSO COSTÌ IMPARIAMO DOVE SONO LE CITTÀ, I MONTI E I FIUMI

La nostra scuola dura 365 giorni l'anno e 12 ore al giorno; Non ci sono vacanze ma non ci pesa

SICURO DI INVIDIARCI?



Se vuoi leggere il testo completo dell'intervista impossibile ai ragazzi di don Lorenzo Milani puoi andare sul sito www.agesci.org/lupetticocchine.

Don Lorenzo Milani



CHI SA DI PIÙ AIUTA CHI SA DI MENO!

MA OGNUNO DEVE IMPARARE A USARE LA PROPRIA TESTA.

SU QUESTO ABBIAMO ANCHE SCRITTO UN LIBRO TUTTI INSIEME

"LETTERA A UNA PROFESSORISSA"

DON LORENZO VUOLE RENDERE VIVO IL VANGELO IN OGNI SUO GESTO, SENZA METTERE MISURE

PER QUESTO HA SCELTO I POVERI, GLI ULTIMI, QUELLI CHE NON SANNO

IL VOTO O IL DIPLOMA NON SONO LA COSA PIÙ IMPORTANTE

DON LORENZO CI HA DETTO CHE NON SIAMO TUTTI UGUALI E I VOTI NON POSSONO ESSERE GLI STESSI PER CHI SA MOLTO E PER CHI STA IMPARANDO

Don Lorenzo ci ha detto che a volte può essere giusto non obbedire. E ci dice di imparare le lingue perché le frontiere non hanno più senso

L'INFERNO NUNÈ PIÙ UNA RETÀ

E se hai qualche curiosità su di lui, manda le tue domande a gufo@agesci.it e ti risponderò direttamente a casa!



**Il meraviglioso
mago di Oz**
Lyman Frank Baum
Ed. Mondadori



IL MERAVIGLIOSO MAGO DI OZ

di Lyman Frank Baum

Prima di tutto, diffidate dei cicloni. Quando ne vedete uno all'orizzonte, scappate, rifugiatevi in un rifugio sotto terra. Io, infatti, ce l'avevo quando arrivò quel famoso ciclone, solo che per colpa di Toto non sono riuscita a raggiungerlo e così la casa è volata via con dentro Toto e me. Non ci state capendo niente? Non sapete chi è Toto?! Ma è il mio cane! E io sono Dorothy. Vivo con gli zii nel Kansas, in una casa in mezzo alla prateria e un giorno è arrivato un ciclone. Si sa che i cicloni possono sconvolgere tutto, ma vi assicuro che io non mi sarei mai aspettata di esserne così sciolta.

Ha sollevato la casa e l'ha portata in un posto stranissimo, la **Terra Blu dei Munchkin**, e l'ha depositata a terra. Solo che, in quel momento, proprio lì sotto la casa c'era la Strega Cattiva dell'Est, che così

è rimasta schiacciata. Uscivano fuori solo le gambe con le calze a righe bianche e rosse e delle magnifiche scarpette d'argento. Non ci crederete ma quelle scarpe le ho ereditate io: me le ha date la Strega Buona del Nord, come premio per avere tolto di mezzo la Strega dell'Est. Io però volevo tornare a casa e la Strega del Nord mi ha detto di andare dal Mago di Oz, nella **Città di Smeraldo**. Per trovarla mi bastava seguire la **Strada di Mattoni Gialli** e poi il Mago mi avrebbe dato ciò che gli avrei chiesto. Lungo il cammino ho incontrato degli amici che volevano chiedere al Mago dei doni speciali: lo Spaventapasseri voleva un **cervello**, il Boscaiolo di latta voleva un **cuore** e il Leone Codardo voleva il **coraggio**.

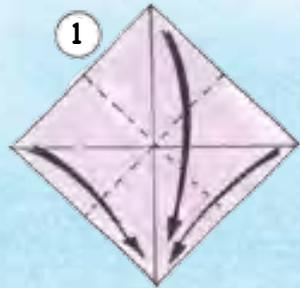
Quante avventure vissute insieme e quante difficoltà superate grazie all'aiuto di tutti! Davvero: se non avessi avuto i miei amici, chissà cosa mi sarebbe accaduto? E cosa sarebbe accaduto a loro se non avessero avuto me? Come dite? Se sono riuscita tornare in Kansas? La storia è ancora molto, molto lunga...



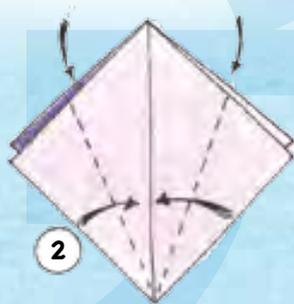
Dorothy ha raggiunto
il Mago grazie all'aiuto
dei suoi amici!

Sai che in Giappone ai veri amici si regala
un **ORIGAMI** a forma di **GRU**, realizzato
con la più bella carta che si possiede.

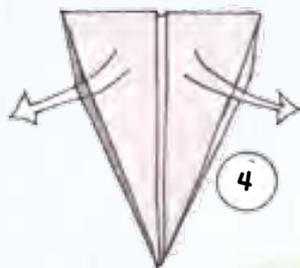
**Provaci anche tu, seguendo le istruzioni
e regala la gru al tuo più caro amico.**



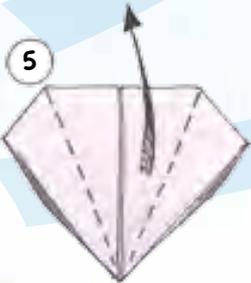
Si parte da una base
quadrata. Piega a valle
le diagonali del foglio
e riapri. Gira il foglio
e fai la stessa cosa.
Seguendo le pieghe
appena eseguite, chiudi
progressivamente
il foglio.



Assicurati che i punti
combacino e ripassa
con cura le pieghe.
La base è pronta.
Piega i lati verso il centro
del modello e riapri.
Ripeti anche dal lato
posteriore.



Riapri i due lati.



Solleva in alto
la punta inferiore
piegando le alette
verso il centro.



Piega a valle
il triangolo
superiore.



Ecco il risultato.



Piega all'interno i due lati.
Piega le alette verso
il centro, gira la sagoma
e ripeti dall'altro lato.

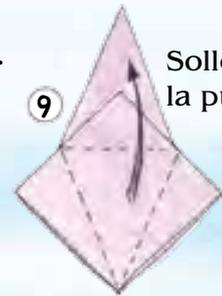


Piega le ali verso
il basso e appiattisci
la gobba centrale.

Ora gira il modello
e piega il triangolo
verso l'alto.



Riapri
i due lati.



Solleva in alto
la punta inferiore.



Solleva e ripiega
verso l'interno
le due punte.



Ripiega
verso l'interno
una punta.



Ecco la GRU!

ORIGAMI è una parola
che deriva dal giapponese
ORI (piegare) e **KAMI** (carta).
È un'arte orientale antichissima
che consiste nel piegare
la carta dando vita a tante
forme diverse.

Se vuoi saperne di più
ecco alcuni testi:

Origami per bambini Mari Ono
e Roshin Ono Ed. Feltrinelli, 2010
Origami semplici Ursula Ritter
Ed. del Borgo, 2002



INSIEME, si può!

Cari fratellini e sorelline,
immaginate che tutto tremi
e che i muri cadano.

Immaginate di vivere fuori
dalle vostre case, con quel tremore

che ogni tanto riprende e fa saltare un battito di cuore.

Negli ultimi anni questo è accaduto molte volte, sia in Italia
che nel mondo, ora sta succedendo alle tante sorelline
e ai tanti fratellini dell'Emilia-Romagna.

Siamo sicuri che ognuno di loro sta facendo del proprio meglio
e risponde sempre con l'eccomi forte e sicuro nell'aiutare i propri
familiari e tutti quelli che stanno loro intorno.

Siamo sicuri che tutti i lupetti e le coccinelle d'Italia, così come
tutti i Vecchi Lupi e le Coccinelle Anziane, sono loro vicini,
con le preghiere, con il pensiero, perché quell'**eccomi** e quel **del mio meglio** si alzino in una sola voce per dare coraggio e conforto.

Arcanda, Akela e Baloo d'Italia





In Caccia e Volo con i Santi



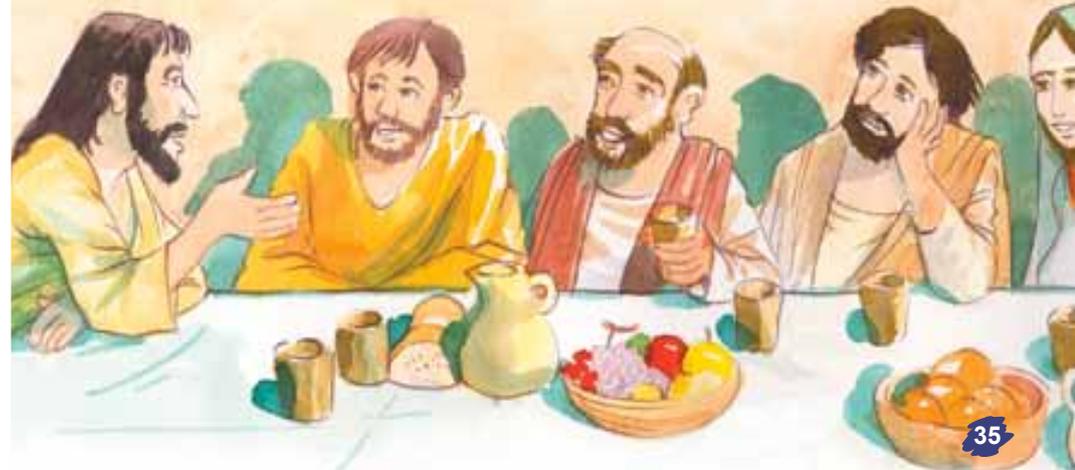
IL NOSTRO GRANDE FRATELLO

Elle, hai visto la specialità a pag.37? Stavo pensando di conquistarla anch'io! Ma prima andiamo a vedere gli strani animali a pag.44.

La fede cristiana è **CREDERE IN UNA PERSONA**, e non in un'idea o in un pensiero astratto. Il **CREDO** ci parla infatti di Gesù Cristo, unico Figlio di Dio e si parla a lungo di Gesù perché è molto più facile parlare di lui che non del Padre o dello Spirito Santo.

Gesù ha voluto condividere la vita degli uomini, diventando uomo egli stesso; vivendo con noi, ci ha spiegato chi è Dio e quale progetto ha sugli uomini, chi è l'uomo e come possiamo comportarci nella vita.

La figura di Gesù è tra le più affascinanti della storia: papa Benedetto ha scritto due libri bellissimi su di lui ma sono interessate alla sua figura anche persone appartenenti ad altre religioni, o addirittura non credenti.



La nostra fede ci chiede qualcosa in più del semplice ammirarlo come modello, chiede di non fermarsi alle sue parole. Gesù è colui che può liberarci dal peccato, può renderci creature nuove:
È IL NOSTRO GRANDE FRATELLO che ci insegna la via da seguire.

Questo è l'annuncio che i primi discepoli di Gesù hanno cominciato a trasmettere: "Noi non possiamo tacere quello che abbiamo visto ed ascoltato" (At 4,20).

È la sua risurrezione il fatto che ha permesso ai discepoli di capire che Gesù non era solo un uomo: in lui Dio stesso è presente e opera.

LA CHIESA ANNUNCIA DA SEMPRE CHE GESÙ È "DELLA STESSA SOSTANZA DEL PADRE": UN DIO CHE SI È FATTO CARNE, UOMO, NELLA STORIA, "VERO UOMO E VERO DIO".



Nuovi artisti cercansi!

DISEGNARE È SEMPRE STATA LA MIA PASSIONE!

Il mese scorso ho organizzato una piccola mostra e ho illustrato tutte le mie OPERE D'ARTE agli amici e ai compagni di scuola.

E' stato fantastico, mi sono sentito come un grande artista con i suoi ammiratori... forse ho un po' esagerato, vero?

Comunque ho un discreto successo; provateci anche voi, magari potreste conquistare la specialità di **DISEGNATORE!**





Specialità

Potremmo iniziare da:

- ✓ Realizzare lo stesso disegno utilizzando tecniche differenti (colori a cera, gessetti, tempera, pastelli, carboncino, ...)
- ✓ Preparare un cartellone con i personaggi del Bosco o della Giungla
- ✓ Conoscere i più famosi pittori italiani e raggrupparli in base al tipo di tecnica da loro utilizzata

E poi:

- ✓ Realizzare una cartellina in cui raccogliere i propri disegni
- ✓ Fare il ritratto a un amico con la tecnica preferita
- ✓ Conoscere le più famose opere d'arte italiane

Infine:

- ✓ Costruire una piccola cassetta in cui raccogliere il materiale di cancelleria del Branco o Cerchio
- ✓ Realizzare una storia a fumetti da inviare a Giochiamo
- ✓ Organizzare, con l'aiuto dei capi, una visita a una mostra d'arte

Ora possiamo cominciare!
Chissà che un giorno non si diventi disegnatori ufficiali del mitico

GIOCHIAMO

Buona Caccia e Buon Volo

Siesta alle vacanze di Branco o di Cerchio: fuori è troppo caldo per andare a giocare. Non mi dite che avete nostalgia dei videogiochi? Ma secondo voi come facevano i nostri nonni senza videogame? Loro i giochi se li costruivano da soli! E allora?

BASTA POCO PER REALIZZARE UN LABIRINTO E, COME AL SOLITO, LA NATURA CI AIUTA!



Raccogliete **legnetti, sassolini e foglie secche**, tutto ciò che stuzzica il vostro ingegno. Procuratevi anche della colla vinilica e una **scatola di cartone**.

Ora divertitevi a **creare un percorso**. Definite la partenza e l'arrivo, incollate tutti gli elementi e decorate il vostro labirinto con scritte e frecce. Così!



Bagnate in acqua e colla della carta e appallottolatela. Una volta asciutta sarà una **biglia** perfetta!

Inclinando e muovendo la scatola dovete condurre la pallina dalla partenza all'arrivo, senza farla uscire. Vince chi termina per primo il percorso.

VIA ALLA SFIDA!

vedrete che divertimento!
E appena è possibile, tutti fuori a realizzare una vera pista per le biglie sul terreno.



Non lo sapevo!

Il **GIOCO DELLE BIGLIE** era già noto in Egitto e nell'antica Roma. Ora le biglie sono di vetro, una volta invece si usavano delle palline di terracotta, colorate con tinte vivaci. Molti bambini le costruivano da soli, cuocendo la creta nel forno di casa.



Con le biglie si possono fare tantissimi giochi ma il più famoso è **LA PISTA CON LE BIGLIE** in inglese *cheecoting*. In estate, in spiaggia, vengono organizzati veri e propri campionati di *cheecoting*.

CHIEDI QUALCHE CONSIGLIO AI TUOI NONNI, MAGARI CON IL LORO AIUTO POTRESTI ESSERE TU IL PROSSIMO CAMPIONE DI BIGLIE!

EUREKA!

Non ci avevo mai pensato, eh tu?

AMICI DI CUORE



Il **SANGUE** è il tessuto liquido attraverso il quale il nostro corpo riceve tutti gli elementi indispensabili per la vita e nel quale scarica le sostanze da eliminare.

Nel sangue vengono trasportati anche l'**ossigeno** e l'**anidride carbonica** (che è per noi un prodotto di scarto).

Noi abbiamo parecchi litri di sangue e spingerlo avanti e indietro è una gran fatica per il cuore.



FRATELLINI E SORELLINE,
 ABBIAMO DA POCO FESTEGGIATO
 I 150 ANNI DELL'UNITÀ D'ITALIA E
 PER RICORDARCI DI FESTEGGIARLA
 OGNI ANNO VI PROPONIAMO
 UNA RICETTA "TRICOLORE"!

SPIEDINI TRICOLORE

INGREDIENTI

- 5 spiedini di bambù
- 10 ciliegine di mozzarella
- 5 pomodorini pachino
- 10 olive snocciolate
- 2 cucchiaini di olio
- olio di oliva



Infiliamo nello spiedino un mezzo pomodorino, poi una ciliegina di mozzarella, un'oliva e ripetiamo di nuovo con un altro mezzo pomodorino, una mozzarellina e un'oliva. Completiamo con un filo di olio d'oliva.

Vedrete che, oltre a essere molto buoni e freschi, questi **SPIEDINI TRICOLORE** risulteranno davvero molto... patriottici!

Inviateci le vostre ricette preferite, soprattutto quelle più caratteristiche della vostra regione, all'indirizzo elleci@agesci.it



BUON APPETTO!

Il **cuore** è composto da muscoli che, contraendosi e lasciandosi andare, riempiono e vuotano le quattro cavità in cui è diviso. La parte destra riceve il sangue con l'anidride carbonica e lo manda verso i polmoni, la parte sinistra riceve sangue arricchito di ossigeno dai polmoni e lo rispedisce prontamente in circolo. Nelle due parti l'atrio, serve da pre-carica per l'altra cavità, il ventricolo, più grande, che "lancia" il sangue via dal cuore.

Il cuore è un gran ballerino, sa stare molto bene a ritmo e lo aumenta quando c'è più bisogno di ossigeno, come quando si corre.

Per sentire il battito del cuore si possono mettere due dita (l'indice e il medio) sulla gola, sotto la mandibola, dove c'è l'arteria carotide, vicino a un muscolo che ha un nome buffissimo: sternocleidomastoideo.

Dobbiamo tenere da conto questo organo così importante. È necessario fare dello sport e del movimento per tenerlo bene allenato (è un muscolo!), controllare il nostro peso (se pesiamo troppo lui fa più fatica), e mangiare pochi grassi (che incrostano le arterie e richiedono più lavoro al cuore): così sarà sempre al meglio e in salute!

Se avete domande o curiosità, scrivete al mio indirizzo dott.carlbiz@agesci.it
 Carl Biz



Hakuna Matata!

Cosa vi ricorda?
Due inseparabili amici,
Pumbaa e Timon!
Un facocero e
un suricata!

Vivono nella savana
sudafricana e per quanto
diversi **condividono più
dell'80% della propria vita.**

Ogni giorno i piccoli seguono gli adulti
nella ricerca del cibo; per i piccoli
di facocero la prima lezione è imparare
a nutrirsi in ginocchio, poiché da adulti
il loro cortissimo collo non gli permetterà
di piegarsi troppo.

Poi devono imparare
come usare le loro
piccole zanne, che da
grandi saranno molto
lunghe; allenarsi nella
corsa e a scavare
grandi buche.

Hakuna Matata

Ogni gruppo familiare
possiede diverse tane che
usa per ripararsi dal calore
o dai predatori come leoni,
leopardi e aquile.

Invece per i giovani suricata
il primo dovere è cercare larve
e termiti e per tutta la colonia.
Per questo ogni giorno partono
per esplorare nuovi tronchi
abbattuti, termitai o boscaglie.

Il **tempo del gioco è comune per
tutti e due** e non conosce orario,
sotto lo sguardo vigile delle sentinelle.
A turno gli adulti di suricata si
"alzano" sulle zampe posteriori
per controllare e scongiurare
ogni pericolo.

Un acutissimo fischio e tutti fuggono
al riparo nelle tane. Scampato il pericolo,
i giovani amici facocero e suricata
ritornano a giocare e a imparare
l'arte della vita nella savana.
Conoscete altri esempi di amicizia
simile a questo?

DOMANDA
Sapete perchè
i facoceri amano
fare i bagni
di fango?

Soluzione: Per proteggersi dal caldo
e dalle punture degli insetti.



SEI PROPRIO UN BELL' AMICO

Oggi Antonio a scuola mi ha sibilato:

SEI PROPRIO UN BELL'AMICO! Le parole sono belle (chi non vorrebbe essere sempre un bell'amico?), ma il tono non era certo quello che si usa per fare un complimento...



Perché **LA VOCE CI RACCONTA TANTE COSE:** se siamo arrabbiati magari strilliamo, se siamo contenti abbiamo un tono allegro, se siamo tristi la nostra voce lo è altrettanto.



Ma è anche uno strumento utile per realizzare dei **BEI GIOCHI:** a una festa o durante una caccia o un volo dividiamoci in due gruppi, che di volta in volta imiteranno degli ambienti, che l'altro gruppo dovrà indovinare.

VI SEMBRA DIFFICILE?

Basta pensare alla ricreazione a scuola o al mercato o... ma vi lascio liberi di immaginare di tutto, da un canile al momento del pasto ai tifosi durante una partita di calcio!



SU, CORAGGIO, USIAMO LA VOCE PER GIOCARE, È DIVERTENTISSIMO!

E poi si possono imitare i versi degli animali, il modo di parlare di diverse persone, da un neonato a una vecchietta senza denti, o fare discorsi senza parole (magari dicendo solo lallalla) e gli altri devono capire, da come lo dite, cosa stavate dicendo.



Chi trova un amico, trova un tesoro!
 Vi ho già parlato del mio **amico** Ernesto, vero?
 Ci conosciamo dai tempi della scuola
 e fin da quando eravamo giovani talpe,
 abbiamo condiviso tutto, sia i momenti di felicità,
 quando hai voglia di urlare la tua gioia a qualcuno,
 sia quelli più tristi, quando vorresti solo
 essere ascoltato e ricevere un buon consiglio.
 Non che sia facile dare consigli, ma in giringiro
 di qua e di là il Bosco e la Giungla ho imparato che
 l'importante è dire quello che si pensa, con sincerità...
 un vero amico **sa apprezzarlo** e ti ringrazierà per questo!
 Ma sapete che abbiamo un amico in comune, vero?
 Certo, è il nostro

Per me dovrebbe scegliere **Alessandro** perché hanno delle cose in comune, può vedere chi è e sicuramente non la sta aggiungendo solo per arrivare a 3000 amici su feisbuc.

GIOCHIAMO
 il giornale dei e delle

Mi piace



**È PIÙ BELLO
 INSIEME!**

Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana **n.03/2012**



Redazione: Camillo Acerbi, Mauro Bonomini, Stefania Brandetti, don Andrea Budellacci, Emanuelle Caillat, Laura Curzi, Emanuele Dall'Acqua (art director), don Andrea Della Bianca, Silvia Fichera, Barbara Giannini, Cristian Giovannini, Anna Guidi, Paola Lori (capo redattore), don Andrea Lotterio, Elisa Mariani, Pietro Mastantuoni, Cristina Memmo, Vanna Merli, Maria Vittoria Perini, Alessandra Porrà, Marco Quattrini, Alessia Rolle, Pietro Romanelli, Gaetano Russo, Gianni Spinelli, Paola Tonin, Alessandro Tozzi
Grafica e impaginazione: ideArt comunicazione **Illustrazioni:** Alessandra Baldi, Adriano Bassetti, Vittorio Belli, Annamaria Bognandi, Emanuele Dall'Acqua **Per i fumetti grazie a** Mauro Guidi, Jacopo Mutti, Giulia Sagramola **La copertina è di** Giulia

Sagramola **Redazione WEB:** Elisena Bartolucci, Marco Colonna, Angelica Di Giorgio, Paolo Favotti, Matteo Petrella
SCOUT - Anno XXXVIII - n. 10 - 9 Luglio 2012 - Settimanale registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1 Aut. GIPAV C / PD - euro 0,51 - Edito dall'AGESCI - Direzione e pubblicità Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma - Direttore responsabile Sergio Gatti - Stampa Mediagraf spa, viale della Navigazione Interna, 89 Noventa Padovana (Padova) - Tiratura di questo numero copie 60.000 - Finito di stampare nel Luglio 2012

Tonino Cartonato

Guardate,
 lui è il più famoso
 della scuola, anch'io
 voglio diventare
 suo amico!



Ehi Jonny!
 Come batte?!



Oppalala!
 Vuca dire che
 era tutta scova?

