

SCOUT



AGESCI.ORG
associazione guide e scouts cattolici italiani

GIOCHIAMO

il giornalino dei  e delle 

A pag. 32
un incontro
molto speciale!

**Ben fatto
Amico!**

01
2014



Giocate con noi

Giocate

Eccomi, sono Erik la Talpa! Vivo da così tanti anni giringiro sottosopra il Bosco e la Giungla e a volte di qua e di là o nel mezzo, che ormai **ne conosco tutti i segreti** e mi piace essere sempre informato su ciò che succede.

Se volete saperne di più cercate il mio musetto in alto nella pagina, guardate che sguardo sveglio che ho!

Ehi, amici del Consiglio degli Anziani,

occhi aperti, ho anche dei messaggi solo per voi!

Se volete parlare con me, scrivetemi all'indirizzo: **erik@agesci.it**

Fratellini e sorelline, siamo pronti per giocare con voi!

Io sono una coccinella e mi chiamo Ci mentre lei è la mia amica lupetta, Elle.

Insieme partiremo per una caccia e un volo tra le pagine di Giochiamo.

È con noi ci saranno tanti amici:

il dott Biz, Din Don D'Art, Eureka, Millo & Cia, Tonino Cartonato e tanti altri. Con loro impareremo

tante cose utili in Branco e in Cerchio.

Cercate le rubriche con i nostri visi, siamo sempre in coppia!

Non dimenticate di raccontarci i vostri voli e le vostre cacce all'indirizzo: **elleci@agesci.it**



Con noi!

Giocate con noi



Indovinate chi sono? Ecco faccio un bel sorriso così mi riconoscete!

Ma certo, sono una giraffa e il mio nome è Raffa.

Vi ho già presentato i miei amici, vero?

Scovolino, Grillo e Ueppa. Venite con noi e impareremo **tanti nuovi giochi.**

Li trovate nelle rubriche con la mia bellissima faccia, ci divertiremo un mondo insieme!

Mandatemi i vostri giochi preferiti da insegnare ai fratellini e alle sorelline all'indirizzo: **raffa@agesci.it**

Sono appena atterrato con il mio biplano e il mio fido amico Lampo da un viaggio intorno al mondo.

Sì, sono proprio io, il vostro amico Gufo,

come sapete adoro viaggiare e imparare cose nuove e ho il taccuino pieno di

fantastiche storie da raccontarvi.

Non perdetevi le pagine di Giochiamo con il mio volto sorridente. Vi aspetto!

Raccontatemi le vostre avventure all'indirizzo: **gufo@agesci.it**



Ci sono anch'io! Sono un bruco, mi chiamo Jump e sono molto felice di avere dei nuovi amici. Ora potrò raccontarvi tutto ciò che mi succede. **Fate scorrere velocemente con il pollice le pagine del giornalino, guardando in basso a destra e... scoprirete cosa sto facendo in questo momento!**





Ogni Giorno Un nuovo Inizio



Che acquazzone, volavo a zig zag per schivare quelle enormi gocce di pioggia quando... splash! In un attimo mi sono ritrovata a pancia in su con le ali completamente bagnate; pensavo che non avrei più potuto volare leggera nel cielo e svolgere il mio bellissimo lavoro, consegnare messaggi agli animali del bosco. Che disperazione! In un attimo non sapevo più chi fossi, prima ero Ratha, la farfalla messaggera, ma ora...

Se non fosse stato per i miei nuovi amici, il lumacone Lunino e il Tasso, sarei ancora qui a rimpiangere quei giorni, quando volavo felice di portare gioia o consolazione agli abitanti del bosco. Pensavo di non essere capace di fare altro nella vita!

Grazie al Tasso sono riuscita a guardare di nuovo le mie ali e i magnifici colori che formano alla luce del sole ed è stato lui a insegnarmi a realizzarli con bacche e fiori e a usarli per disegnare.

Ho scoperto che dipingere mi piace tantissimo, proprio come volare, anche così posso rendermi utile e far felici gli altri. Per me ora vivere non vuol dire solo volare!

Ma come avrei fatto a scoprirlo senza Lunino e il Tasso?





Fra la Giungla e il Bosco

Una richiesta d' Aiuto

Il mio cucciolo d'uomo era stato rapito dal Bandar-log, il popolo delle scimmie senza legge, e io e Baloo sapevamo che da soli non saremmo mai riusciti a salvarlo...



E allora io, Bagheera, la pantera, temuta e rispettata da tutti gli animali della giungla, forte e astuta, insieme a Baloo sono dovuto andare a chiedere aiuto a Kaa, il pitone delle rocce. Infatti, come ha detto bene Baloo, "ciascuno ha la sua paura" e le scimmie hanno paura solamente di Kaa.



Fra la Giungla e il Bosco



Kaa non è come noi, è molto astuto ed è sempre affamato. Non è velenoso, ma ha una stretta che ucciderebbe anche l'animale più forte della giungla.



Ha accettato di venire con noi a liberare Mowgli. Sapevo benissimo che veniva solo perché aveva fame e perché le scimmie lo avevano preso in giro, ma a me non importava... volevo solo liberare Mowgli.

E grazie a lui siamo riusciti a salvarlo e a riportarlo nella sua tana. Per questa volta ho fatto bene a mettere da parte il mio orgoglio e a chiedere aiuto a Kaa... anche se alle Tane Fredde sono dovuto scappare via per non cadere anche io nella sua bocca con tutte le scimmiette!





Il Morso di Baloo



Il Morso di Baloo

Sulla strada con Gesù

Fratellini e sorelline,
con il saluto dei vostri fratelli
maggiori, vi auguro Buona Strada!
Mi chiamo Paolo, Saulo per gli amici
e i rover e le scolte mi hanno scelto
come loro Patrono.

Credo l'abbiano fatto perchè
sono un grande camminatore:
ho portato il Vangelo di Gesù in
tantissime città dalla Palestina
alla Turchia, alla Grecia fino ad
arrivare in Italia.

Forse penserete che io sia
una persona importante, perchè
ho fondato tante comunità. Niente
di più falso, quando ho incontrato
Gesù ho scoperto una cosa
bellissima: donare il proprio tempo
per gli altri è davvero stupendo!

Provate a leggere quanto ho
scritto alla comunità di Roma,
nella Lettera ai Romani.

Gareggiate nello stimarvi a vicenda.
Lettera ai Romani 12, 10

Abbiate i medesimi sentimenti gli uni verso
gli altri; non nutrite desideri di grandezza;
volgetevi piuttosto a ciò che è umile.
Lettera ai Romani 12, 16

Non rendete a nessuno
male per male. Cercate
di compiere il bene
davanti a tutti gli uomini.
Lettera ai Romani 12, 17

Se possibile, per quanto
dipende da voi,
vivete in pace con tutti.
Lettera ai Romani 12, 18

Vi lanciao una sfida: cercate nei
Vangeli gli episodi della vita di Gesù
dai quali ho imparato queste cose;
troppo difficile? Non per dei lupetti
e delle coccinelle come voi!

E poi, quando li avrete trovati,
scrivetemi una lettera...
Una Lettera a San Paolo...
Mica è da tutti!
E leggetela nei vostri
Branchi e Cerchi.

*E, come dite voi,
Buona Caccia e Buon Volo!*

Paolo





mettersi nelle scarpe degli altri



scoprire qualcosa di nuovo dell'altro e' un buon modo per capire chi abbiamo di fronte



Il saggio è colui che si fa sempre domande: alla fine di questo scambio delle parti e delle scarpe **cosa pensate di aver imparato dell'altro?**

È stato molto difficile indossare le scarpe di un tuo fratellino o di una tua sorellina? Perché?



Oh andiamo... lo so che state storcendo la bocca, strabuzzando gli occhi e chiudendo il naso! La mia frase è solo un modo di dire... ma vi permetterà di fare un bel gioco in Branco e in Cerchio!

Ascoltate attentamente, giovani allievi: **vi propongo di entrare veramente nelle scarpe del vostro vicino**

(basterà calzarne una sola) e interpretare per alcuni minuti il proprietario della scarpa.

La prima domanda che un vero esperto zen deve farsi è: **qual è lo scopo di questo mirabolante esercizio di equilibrio e di perizia piedosa ?**





Il Consiglio degli Anziani

Prima di inviare le vostre risposte sul successo ottenuto da questa esperienza mistica

ve ne propongo un'altra, da fare con i fratellini e sorelline del CdA: a turno guardate una persona negli occhi e ascoltate attentamente cosa vi racconterà per un minuto esatto.

Annotate una cosa nuova che avete imparato osservandola o ascoltandola.

È una prova da veri esperti:

sarete in grado di farcela?



*Il Maestro Erik attende le vostre osservazioni al suo indirizzo:
erik@agesci.it*



solo per il cda



I Giochi dello Scovolino



SCOVOLINO UMILE

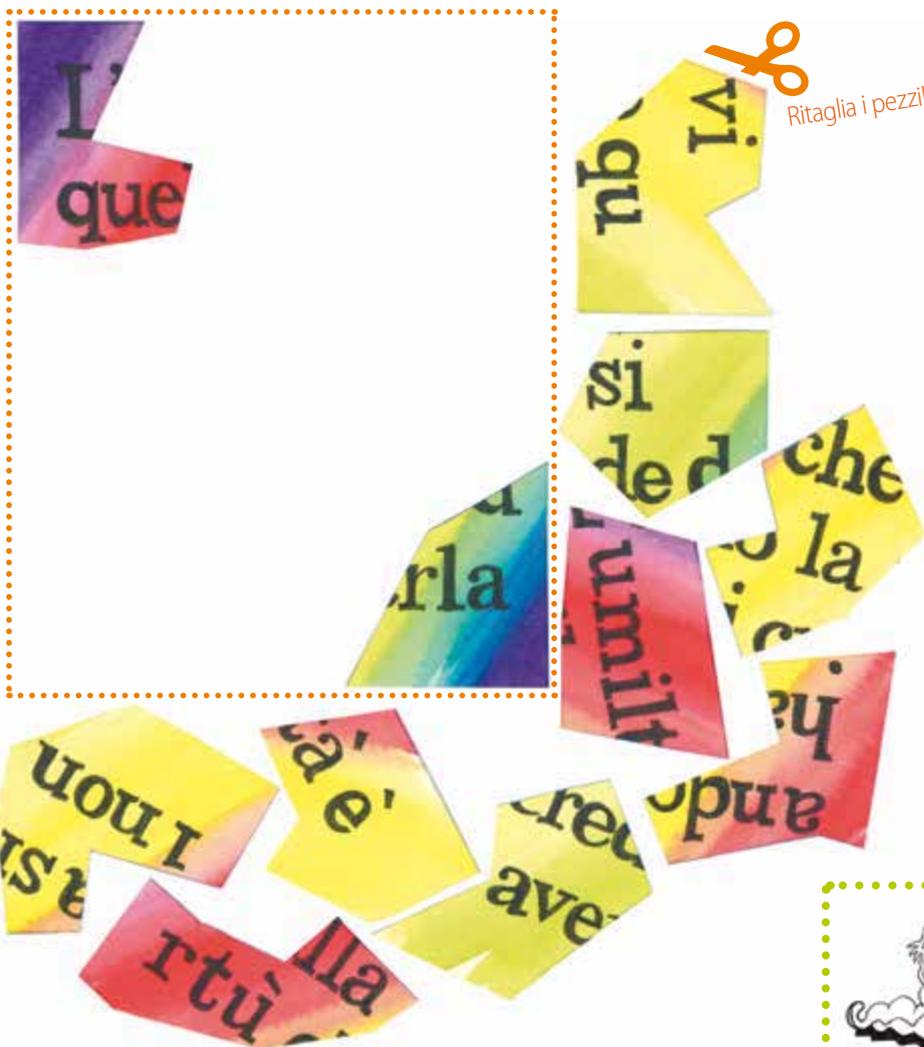


LETTERA STRAMPALATA!

Mamamia! Mi è arrivata una cartolina da molto lontano!

Mapperò è tutta rotta!

Mici aiuti a ricomporla riallineando i pezzetti come un puzzle?



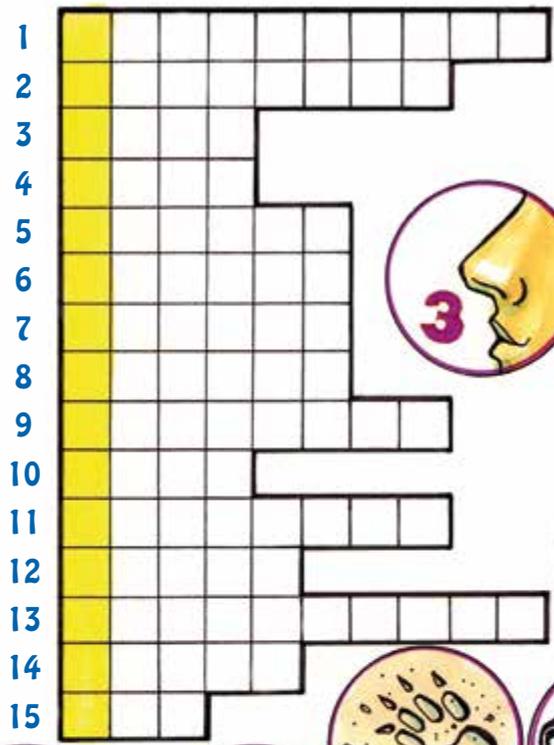
Ritaglia i pezzi!





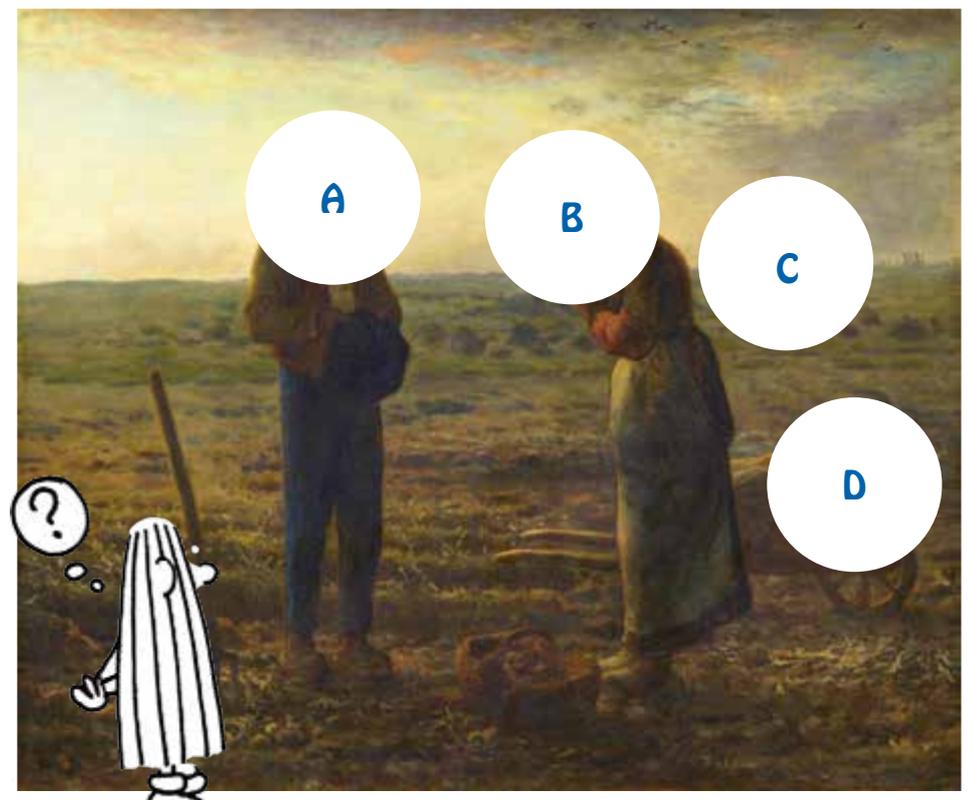
AIUTO! 2

Poveromè! Devo fare la promessa, ma chi **mici** aiuta? Se inserisci i nomi delle parole esatte, nella colonna verticale lo scoprirai...



3 OCIO!

Che **belo** questo quadro! Ma c'è qualcosa che non va, sapreste **aiutarmi** a rimettere tutto al posto giusto?



1

2

3

4

SOLUZIONE
1. L'umiltà è quella virtù che, quando la si ha, si crede di non averla.
2. Con l'aiuto di Gesù
3. L'Angelus di J.F. Millet





ARRIVA LA ZEPPA

PRONTI PER GIOCARE CON LA ZEPPA?

COME SI FA?

Prendiamo una parola, inseriamo all'interno una lettera e... ecco a voi una parola nuova!

Difficile? Noooo, è semplicissimo, proviamo:



LA **FELCE** DIVENTA... **FELICE**



L'**ORO** DIVENTA... **ORCO**

LA **CARNE** DIVENTA... **CARBONE**

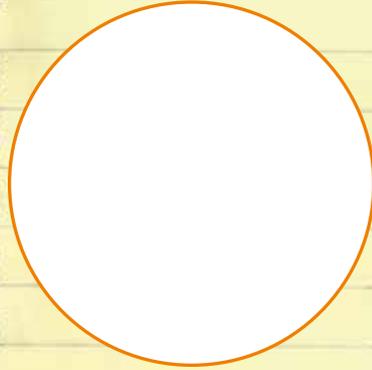
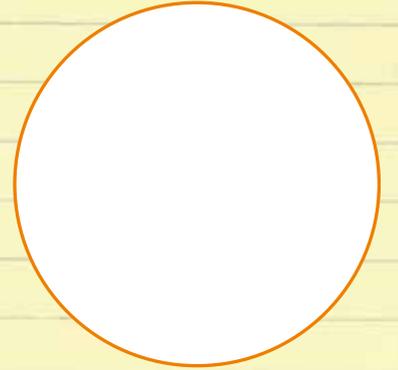


BO

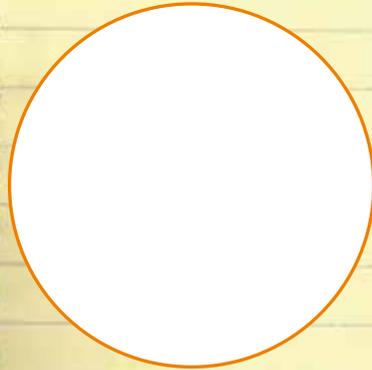


Ora prova tu!

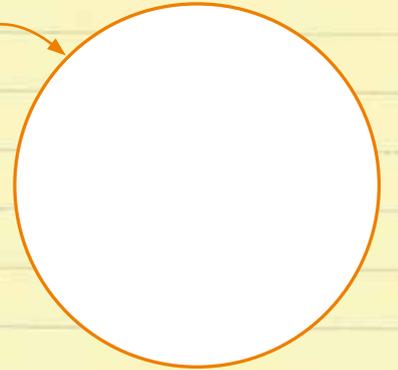
A **pag. 47** troverai delle immagini da ritagliare, incollare nell'ordine giusto!



Questa disegna tu!



A



Divertente vero? Ora, create voi delle belle zeppe e mandatele all'indirizzo raffa@agesci.it; la nostra amica pubblicherà i vostri lavori su Giochiamo o sul nostro sito www.agesci/lupetticcoccinelleorg.





Giochiamo A...

Maramiao

Ueppa fratellini e sorelline!

Dopo tanto viaggiare, finalmente sono tornato a casa. Ma che brutta sorpresa!

Zia Brunilde non ride più, se ne sta col broncio tutto il giorno. Non parla con nessuno e continua a cercare Maramiao, il suo gatto spelacchiato che adesso vive dall'altra parte del mondo.

Pensa e rifletti ho avuto un'idea!
Mi sono travestito da gatto, mi sono messo carponi e ho cominciato a fare le fusa e a miagolare ai piedi di zia Brunilde. Beh, dopo pochi minuti **è scoppiata a ridere** come non faceva da tempo.



Per fortuna che i vicini l'hanno fermata, altrimenti era ancora lì.

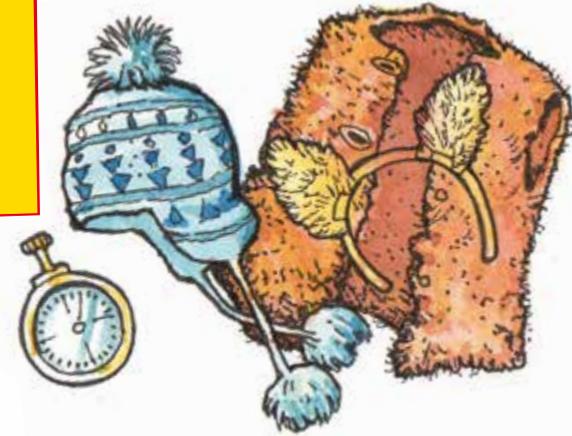
Così in un minuto ho vinto la tristezza della zia

e le ho ridato il buonumore. Voi sapreste fare altrettanto?

Materiale per giocare:

- Un cappellino di lana con il paraorecchie (o una coperta)
- Gilet di lana pesante
- Cerchietto per capelli
- Gommapiuma (per fare le orecchie)
- Cronometro

Giochiamo A...



Riuscireste a battere il mio record di un minuto e soprattutto a far ridere un amico col muso lungo? A voi la sfida!
Ueppaaaaaaaaaaaa





OPO PO MOZ



Questa non ci voleva, ragazzi!
Mi arriva un fratellino.

No, non mi sbaglio,
è già per strada, si sa già che
si chiama Francesco
e arriverà la notte del
25 dicembre.

Esatto: *proprio come Gesù*,
avrà anche un compleanno
speciale. E io non sarò più il
piccolo di casa.
È una tra-ge-dia.

Però ho conosciuto un tipo,
un certo *Angelo Caduto*,
che mi vuole convincere
a impedire che Maria e
Giuseppe raggiungano
Betlemme.



Opopomoz
Furio Scarpelli,
Einaudi ragazzi, 2003
Film d'animazione
Enzo D'Alò, 2003

Così, dice lui,
Gesù non potrà nascere,
con tutte le conseguenze
che ne possono seguire,
compreso che *non nascerà
nemmeno Francesco.*
Sto valutando la proposta:
si tratterebbe di pronunciare
una parola magica
e poi dovrei agire in base
a quello che succede...



Che faccio, provo?
In fondo non rischio niente e se
tutto va bene... niente fratellino!
Allora vediamo,
la parola magica è

OPOPOMOZ!

E adesso? Dove sono? Chi è
questa gente? Sembrano pastori,
ci sono delle pecore, quella
capanna la conosco, ma... AIUTO!

*Sono dentro
al mio presepio!*

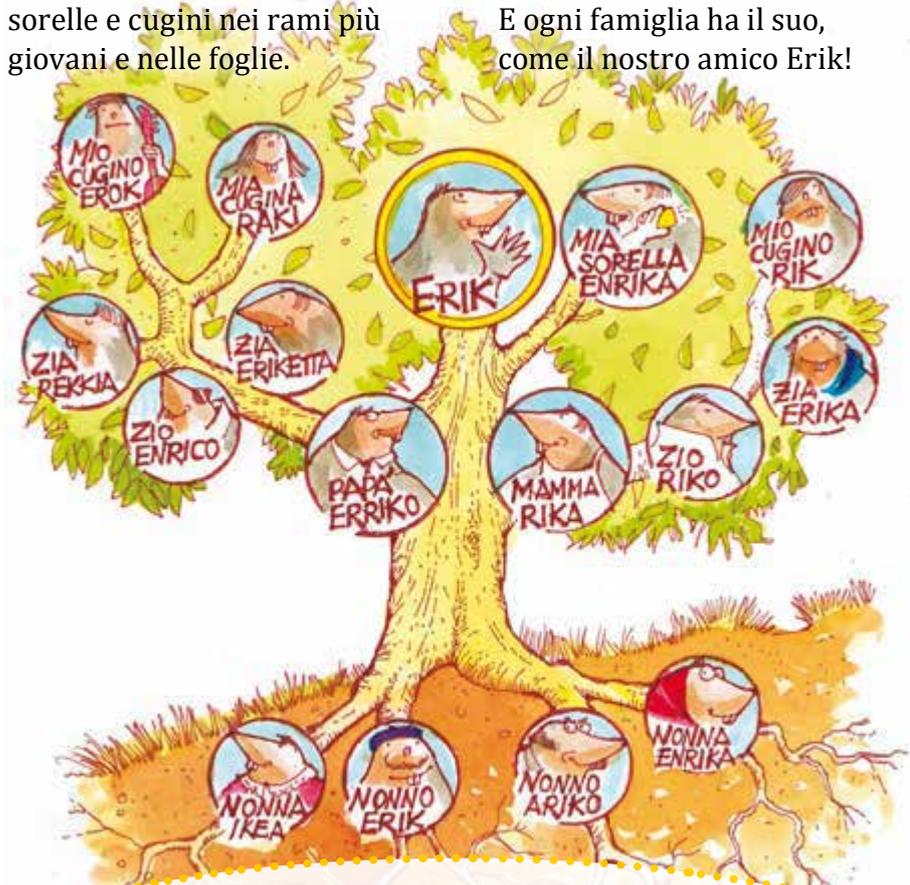




Un albero in famiglia

Provate a immaginare la vostra famiglia come un albero dove ognuno ha il proprio posto: i nonni nelle radici, i genitori e gli zii nel tronco e nei rami più grandi e voi, i vostri fratelli sorelle e cugini nei rami più giovani e nelle foglie.

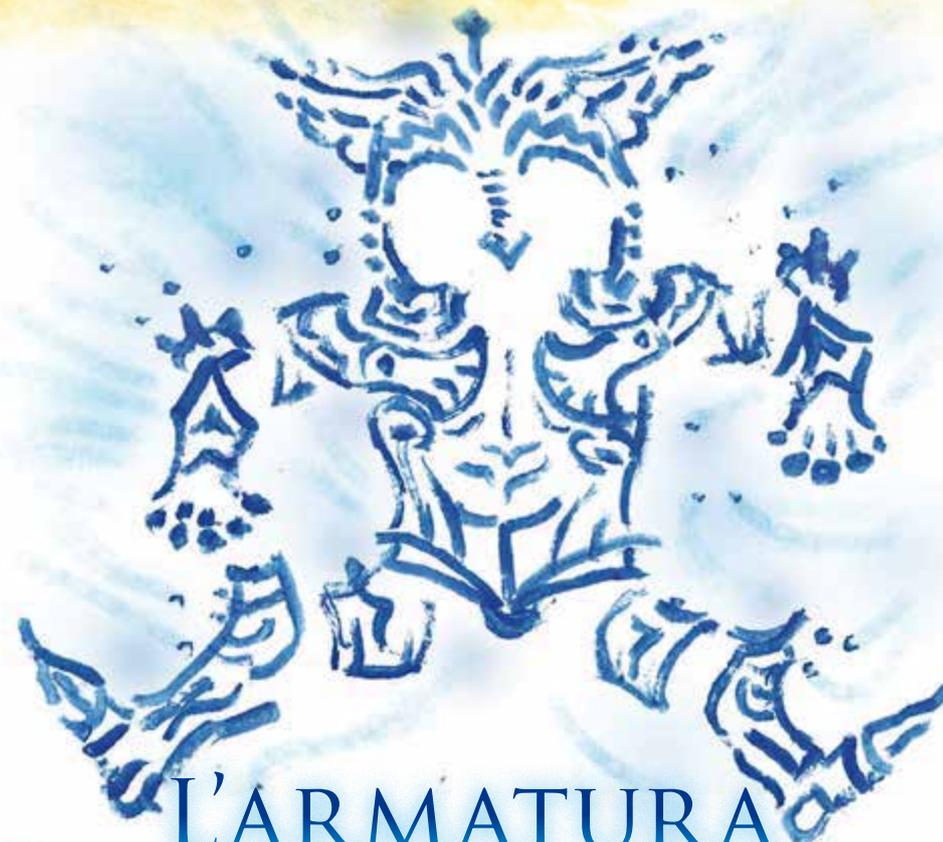
Ecco, la vostra famiglia ha una lunga storia e cresce proprio come un albero. Certo non uno qualsiasi, ma un **albero genealogico**. E ogni famiglia ha il suo, come il nostro amico Erik!



Realizzate il vostro albero disegnando o incollando le foto dei vostri parenti. E poi mostratelo agli altri fratellini e sorelline del Branco o del Cerchio, vedrete che divertimento!



Dopo un lungo volo sono approdato su una spiaggia dorata. Ehi! Ma sulla sabbia bagnata ci sono orme di zoccoli!



L'ARMATURA INVINCIBILE





“Mi perdoni Messere, posso sapere di grazia da dove proviene?”.

Di fronte a me un'ombra oscura il sole. È un cavaliere in sella al suo cavallo. Ha lo stendardo con un albero secolare dipinto sulla sella e sulla casacca.



“Salve.

Sono appena atterrato su questo continente. E voi cosa ci fate qui, nobile cavaliere?”.

“Io sono **Messer Coraggioso dei Piedi Scalzi** e sono il guardiano della spiaggia. Sai, qui approdano orde di pirati e banditi, per non parlare dei giovani cavalieri che vengono fin quaggiù per sfidarmi!”. “Sfidarti?”. “Già, - dice gonfiando il petto - io sono il **Cavaliere dall'Armatura Invincibile**”.



“Scusa se te lo chiedo, ma...
come puoi combattere se **non hai neppure l'armatura?**”.

Infatti, il valoroso cavaliere è sceso da cavallo e ora posso osservare che, oltre ai suoi vestiti, non indossa né armatura né elmo.

Sorride.

“Tu non la vedi, ma la mia armatura non si può sconfiggere.

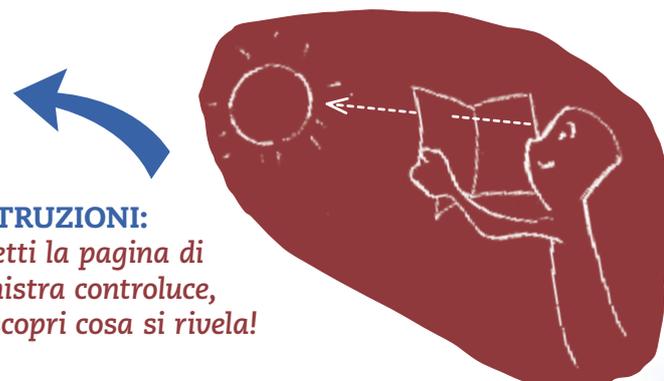
Essa nasce dal cuore.

È fatta di una **corazza di conoscenza dei miei limiti**; ha **gambali forgiati nella capacità di scegliere le giuste battaglie**. E infine, possiedo un **elmo indistruttibile di fiducia in me stesso**.

La mia armatura è parte di me, per questo nessun nemico riesce ad attaccarla...

E ha un nome speciale.

Si chiama Umiltà”.



ISTRUZIONI:

Metti la pagina di sinistra controluce, e scopri cosa si rivela!



1, 5, 10 case...

Haiti era molto distante dalla sua casa in Florida, ma quando, dopo il terremoto del 2010, Rachel ha scoperto che **tanti bambini vivevano senza una casa** perché il terremoto l'aveva distrutta, ha deciso di mettersi all'opera.

Una sera ha accompagnato la mamma a un incontro dell'organizzazione "Food for Poor" (Cibo per i poveri), ha ascoltato con attenzione le relazioni degli organizzatori e poi ha detto:

"Mamma, dobbiamo aiutare quei bambini". Detto fatto! Rachel ha iniziato a pubblicizzare la sua idea e a raccogliere soldi vendendo braccialetti e limonate fatte da lei.



1 villaggio!



Ciao! Sono Rachel Wheeler!

Ha raccolto, pensate, **250.000 dollari!** Che cifra enorme, vero?

Con questi soldi Rachel è riuscita a **ricostruite quasi venti case, una scuola e ora stanno ultimando un ospedale e un centro per la distribuzione di cibo.**

E Rachel non ha intenzione di fermarsi qui!
"Se hai un sogno, seguilo e non permettere a nessuno di impedirtelo. Insomma, puoi realizzare tutto quello che immagini".



INTERVISTE IMPOSSIBILI

DISEGNI DI GIULIA SACRAMOLA



Chi sono io per andare dal Faraone e dire... "

LASCIA USCIRE DALL'EGITTO IL MIO POPOLO, PERCHÉ COSÌ DICE IL MIO SIGNORE... "

Non so neanche parlare bene...



IO SONO ARNONE, IL FRATELLO CHE...

FORZA MOSÈ!



a Mosè



Due volte sono salito e sceso dal monte con le tavole della legge. Nonostante il loro peccato il signore li ha perdonati.



IO SONO IL SUO SUCCESSORE

GRAZIE A MOSÈ AD ISRAELE SONO STATI PERDONATI COLPE E PECCATI



Questa è un'intervista impossibile, ma che prende spunto al 100% dalle Sacre Scritture. Se vuoi sapere da quali libri della Bibbia è stata tratta vai al sito www.agesci.org/lupeccicocchinele e ne saprai di più.

Se invece vuoi fare tu qualche domanda a Mosè manda una mail a gufo@agesci.it che ti risponderà direttamente a casa.



Millo & Cia



Umi... dità!

Testi di Camillo Acerbi & Emanuelle Caillat.
Disegni di Mauro Guidi



ECCO, MILLO, QUESTO È IL TUO IMPEGNO PER LA SETTIMANA !!!



SCHERZI? SIETE UN BRANCO DI SCARPONI, IO INVECE SONO UN VERO CAMP...

DEVI ESSERE PIÙ UTILE OOPS!

UN CAMP...?



UN CAMPANILE !!!

GRAZIE MILLO!



DEVI ESSERE PIÙ UMILE



MILLO, MILLO! QUAL È IL TUO IMPEGNO? IL MIO È ESSERE MENO CURIOSA!

IL MIO È STRANO, CI DEVE ESSERE UN ERRORE...



TROPPO DIFFICILE, EH? PENSA CHE GIBO DEVE ESSERE MENO GOLOSO, LUNA INVECE DEVE STARE PIÙ MENTRE TRE ORSO EBBE NON ESSE...

BASTA!
PER ME NIENTE È DIFFICILE!
IO SONO IL PIÙ...



CAVOLO, IO NEL COMPITO DI MATEMATICA HO PRESO SOLO 17...

BRA...?

MA COME HAI FATTO? ERA FACILISSIMO. IO SONO STATO MOLTO PIÙ BRA...



...BRADIPO...



...E POI SONO RIUSCITO A TRATTENERMI TANTISSIME ALTRE VOLTE!



IL PIÙ?

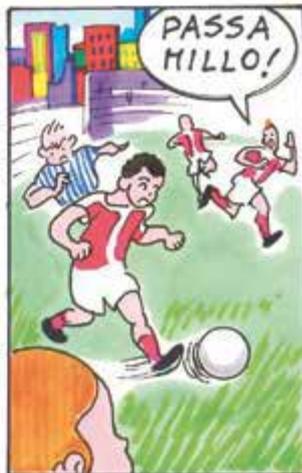
IL PIÙ...

IL PIUÙ?

IL PIÙ...NONE



PIÙNONE? BRAVA, RILEGGITI IL TUO IMPEGNO, PRIMA O POI LO SCOPRO! IO SONO SICURO CHE IL MIO LO RISPETERÒ!



PASSA MILLO!



NON MI SONO MA VANTATO, ANCHE QUANDO TUTTI ERANO PIÙ SCARSI DI ME, CIOÈ SEMPRE, PERCHÉ IO SONO SEMPRE IL MIGLIORE...

...ANCHE NELL'UMILTA' NON MI BATTE NESSUNO SONO DAVVERO IL PIÙ UM...



UN MOMENTO! TI HO SCRITTO L'IMPEGNO PER LA PROSSIMA SETTIMANA!...

SONO IL PIÙ UM...



SONO IL PIÙ UM...

CONTROLLA SUL VOCABOLARIO IL SIGNIFICATO DI "UMILTA'".

...SONO IL PIÙ UM...BECILLE!



A tu per tu con...

ARIANNA & GINEVRA

Nome: Arianna
Cognome: Tombolini
Curiosità: Disegna su qualsiasi cosa e da grande vuole fare la stilista



Nome: Ginevra
Cognome: Angelini
Curiosità: Frequenta l'ultimo anno di ragioneria e fa l'arbitro di calcio



Ciao a tutti, siamo il Consiglio degli Anziani del Branco del Porto San Giorgio 1 e abbiamo intervistato per voi Arianna e Ginevra, due sorelline del Clan del nostro Gruppo perché sta succedendo qualcosa di molto importante...

Akela ci ha raccontato che presto farete un campo con tutti i rover e le scolte d'Italia, dove andrete?

Dall'1 al 10 agosto vivremo una route con altri 30.000 scout provenienti da tutta Italia nel Parco di San Rossore, a Pisa.

Siete emozionati?

Sì! L'ultima route nazionale è stata realizzata nel 1986 e adesso, 28 anni dopo, ci saremo anche noi!

Ma alla route che farete?

Cercheremo di capire cosa vuol dire essere "persone coraggiose". I primi giorni noi di Porto San Giorgio ospiteremo qui nelle Marche altri 4 o 5 clan, gli mostreremo quanto è bella la nostra terra e condivideremo il lavoro sul "coraggio di farsi ultimi", cioè parleremo di quanto è importante anche da grandi continuare a fare le B.A. come le fate voi.

Il 6 agosto poi c'incontreremo con gli altri clan d'Italia a Pisa, planteremo lì le nostre tende e metteremo insieme le diverse idee di coraggio tra laboratori, attività e... alcune cose saranno una sorpresa anche per noi!

Come vi state preparando? Cosa porterete con voi?

A Pisa porteremo tutte le esperienze che faremo in questi mesi che ci dividono dalla route. Stiamo cercando di scoprire cos'è il coraggio per noi, così saremo pronti a raccontare la nostra idea quando incontreremo gli altri.



Arianna, Ginevra e noi del Cda!



A tu per tu con...

Poi per non chiedere troppi soldi a mamma e papà, per partecipare alla route stiamo vendendo dolci e allestiremo un mercatino dell'antiquariato.

Avete pensato anche a un ban da proporre al grande cerchio?

Sì, il nostro ban preferito: cinturone El Charro. L'abbiamo imparato quando eravamo lupette come voi... e adesso lo insegneremo a tutti!

Buona route sorelline!

Strade di coraggio... Diritti al futuro!

Grazie fratellini e sorelline! Ora sappiamo che il 2014 è un anno molto importante per la nostra Associazione, ad agosto si svolgerà questo grande evento nazionale al quale i rover e le scolte si stanno preparando percorrendo delle "strade di coraggio".

Vi va di saperne di più?

Contattate il vostro clan, fatevi raccontare tutte le curiosità della route e poi inviateci la vostra intervista all'indirizzo elleci@agesci.it.

Anche noi ci saremo!!!



Ragazzi, mi è venuta un'idea! Venite a scoprirla a pag. 46!





Specialità

Alla ricerca delle TRACCE PERDUTE

Domenica scorsa con il Branco e il Cerchio siamo stati in caccia e in volo **in un bosco** alle porte della città e ci siamo davvero divertiti tanto.

Ho anche potuto mostrare la mia **abilità nel cercare le tracce** e, così, ho aiutato i cuccioli e le cocci a seguire un percorso preparato dai vecchi lupi e dalle coccinelle anziane.

Eravamo proprio dei detective, ma molto più bravi di quelli che si vedono in televisione!

Provate anche voi a conquistare la specialità di

CERCATORE DI TRACCE!



Specialità

Potreste cominciare da:

- ▶ Riconoscere i versi degli animali.
- ▶ Riprendere con un calco in gesso la traccia di un animale.
- ▶ Classificare le tracce di diversi animali.

E poi:

- ▶ Realizzare il kit di osservazione del perfetto "cercatore di tracce".
- ▶ Conoscere i segni di pista.
- ▶ Preparare giochi di osservazione per il Branco e il Cerchio.

Infine:

- ▶ Descrivere un insetto osservandolo nel suo ambiente naturale.
- ▶ Insegnare a fare calchi in gesso di foglie, sassi e cortecce.
- ▶ Saper seguire il sistema segnaletico di un sentiero.

Se ci pensate bene, siamo circondati ovunque da tracce... E allora aguzzate la vista, drizzate le antenne e... Osserviamo il meraviglioso mondo che ci circonda.

Buona Caccia e Buon Volo!





Amici, quest'anno impareremo delle nuove ricette. Per realizzarle però vi servirà l'aiuto di un adulto. Sarà divertente preparare questi piatti con mamma, papà, nonni, zii o chi preferite!

Torrette di Patate

I protagonisti della nostra ricetta sono degli ingredienti semplici, che troverete di sicuro in casa, e che sono buonissimi...

SAPETE COS'È UN ANTIPASTO?

È una specialità che si prepara per stuzzicare l'appetito e si mangia all'inizio del pasto.

INGREDIENTI

- 2 patate medie
- 1 spicchio di zucca
- 150 gr. di formaggio dolce a pasta morbida
- olio extravergine d'oliva
- sale, rosmarino e timo.



1 Tagliate le patate a fette di 1 cm e ponetele su una teglia con la carta da forno, senza sovrapporle tra loro.

2 Tagliate anche la zucca a fette di 1 cm e posizionatele sulla stessa teglia delle patate.

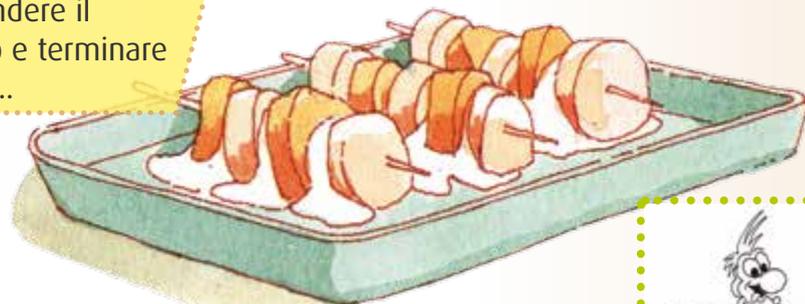
3 Ungete tutte le fette con l'olio e salatele, quindi aggiungete gli aromi, infornando a 200° per circa 10 minuti.

4 Nel frattempo tagliate il formaggio a fette non troppo spesse.

5 Tirate fuori dal forno le patate e montate le torrette: formando degli strati con la fetta di patata, il formaggio, la zucca, ancora il formaggio e per finire la patata.

6 Tenete ferma ogni torretta con uno stuzzicadenti, quindi rimettete sulla placca da forno e infornate per altri 10 minuti alla stessa temperatura (200°), per far fondere il formaggio e terminare la cottura...

Buon appetito!





Eureka!

Ieri mio zio mi ha detto:
quanto sei alto,
ti sei alzato di **una spanna!**

La spanna è un'unità di
misura antica, e si calcola
misurando la larghezza
della mano.

**ALLORA POSSO USARE
LE PARTI DEL MIO CORPO
PER MISURARE
OGNI COSA.**

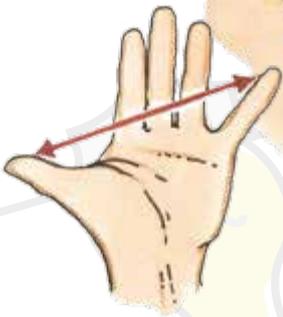
EUREKA!

Non ci avevo mai pensato, e tu?

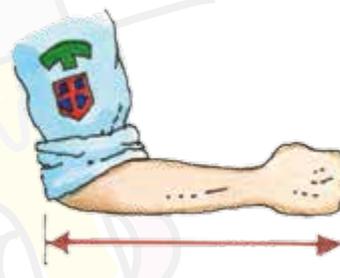
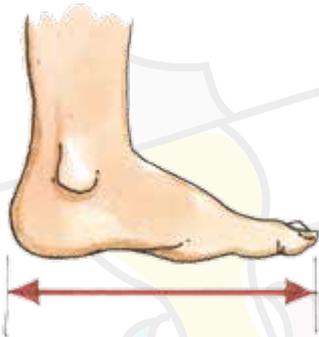
IL PALMO
(circa 8 cm)
usato già
nell'antico
Egitto, era
equivalente
alla larghezza
del palmo di
una mano.



LA SPANNA
(circa 20 cm)
corrisponde
alla distanza
tra le punte
del pollice e
del mignolo
in una mano
aperta.



IL PIEDE
(30,4 cm), è uguale alla sua lunghezza
e viene generalmente utilizzato per
indicare le quote in aeronautica.



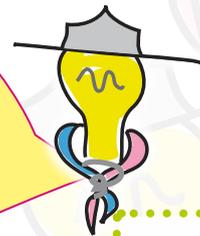
IL CUBITO
(44,5 cm) era la misura
di lunghezza più comune
dell'antichità e corrisponde
alla lunghezza dell'avambraccio.



IL PASSO
(circa 74 cm) è un'antica unità
di lunghezza romana e
corrisponde alla distanza
percorsa con un passo.



Secondo
una tradizione inglese,
la iarda (91,44 cm), venne
inventata da Re Enrico I
d'Inghilterra e corrisponde
alla distanza tra la punta
del suo naso e la punta del
pollice con il braccio aperto
orizzontalmente.



Eureka!

QUANTO MISURA
Usa il tuo corpo per misurare
distanze e oggetti e chiedi
a un amico di fare lo stesso.
Ti accorgerai che queste misure,
anche se variano di poco,
cambiano da persona a persona.
Per effettuare una misurazione
corretta è necessario avere un
campione di misura uguale per
tutti, una grandezza-campione
come il **metro** o il **centimetro**.
Ma puoi comunque usare il tuo
corpo come metro, perché se
misuri esattamente il tuo passo
e conti quanti passi fai per
arrivare da un posto all'altro,
saprà esattamente quanti metri
hai percorso, magari durante un
volo o una caccia.

QUANTO MISURO
Forza allora, prendi il metro,
"misurati" e crea una tabella nel
tuo quaderno di volo o di caccia.

EUREKA!
Non ci avevo mai pensato, e tu?



Un mondo di sensazioni



Vi siete mai chiesti come fate a riconoscere che davanti a voi c'è un albero? O che dietro la roccia c'è una cascata? O addirittura che la pelliccia dell'istrice è pericolosa o che più avanti ci potrebbe essere un incendio?

Come fate a ottenere informazioni dal mondo che vi circonda? Bravissimi! Tramite i sensi.

Sì, sto parlando proprio della vista, dell'olfatto, del tatto, dell'udito e del gusto.

Qual è secondo voi il senso più importante? Usando i sensi potete capire cosa avete intorno a voi, ma riuscite a conoscere tutte le caratteristiche di un oggetto con SOLO UNO dei vostri sensi?

Dott. Carl Biz
Redazione di Giochiamo

Prendiamo una crostata: con l'udito sapreste che la mamma vi sta chiamando per la merenda, ma solo con la vista capireste che la crostata è con la marmellata, con l'olfatto riconoscereste il suo profumo, mentre toccandola vi accorgeteste che è appena uscita dal forno perché scotta e infine con il gusto scoprireste che è alle fragole.

Come avete visto, non c'è un senso migliore di altri, sono tutti importanti e vanno usati insieme.

La Terapia

E ora vi do una missione: perché non provate ad allenare i vostri sensi e a sfidare i fratellini e sorelline del Branco e del Cerchio o i vostri amici?

Preparate con i vecchi lupi e le coccinelle anziane dei giochi di Kim; potrebbe essere l'inizio per conquistare una nuova specialità.

Mi raccomando, fatemi sapere chi vince la sfida.

Se avete domande o curiosità, scrivete al mio indirizzo
dott.carlbiz@agesci.it
Buona salute!





C'era una volta nel BOSCO...



Ma cos'è questo rumore?

Una ghianda sta sbarrando l'uscita, bisogna portarla fuori subito, altrimenti, crescendo, le radici distruggeranno il formicaio!

COSA SERVE

- Guanto di cotone bianco;
- lana;
- velluto verde per il prato, marrone per il formicaio;
- colla vinilica e mastice;
- imbottitura per cuscini;
- scovolino per pipa nero e marrone;
- forbici;
- puntatrice;
- ghianda.



1 Taglia due forme quasi circolari di stoffa marrone (la più piccola per l'interno del formicaio).



2 Fai un buco al centro (deve passarci la tua mano) e riduci la circonferenza per fare un cono.



3 Incolla fra loro i bordi dei due buchi e pinzali con la puntatrice. Rivolta il tutto per avere la cucitura all'interno e cuci anche la circonferenza.



4 Ora posiziona il cono minore sul quadrato di stoffa verde e incolla direttamente il bordo tranne la parte che servirà a far passare la mano.



5 Su quell'apertura incolla anche il bordo del cono esterno e poi, prima di incollare il resto, inserisci nello spazio vuoto che si sta formando un'imbottitura da cuscino, per dare volume al cono del formicaio.



6 Prendi uno scovolino e avvolgici la lana lasciando 5 cm liberi in fondo. Raggiunto un certo spessore, ripiega l'estremità libera dello scovolino e avvolgi la lana per ottenere il volume dell'addome della formica.



7 Nella parte centrale dello scovolino forma una pallina e al centro inserisci tre spezzoni di scovolino nero ripiegato a metà, avvolgi la lana alcune volte e lascia sporgere nella parte anteriore le due estremità.



8 Forma una pallina per la testa, poi inserisci nella parte superiore un altro scovolino nero ripiegato a metà, avvolgi la lana alcune volte e lascia sporgere nella parte anteriore le due estremità.



9 Incolla la formica a un dito del guanto e colloca la ghianda fra le zampe.



Ecco fatto!

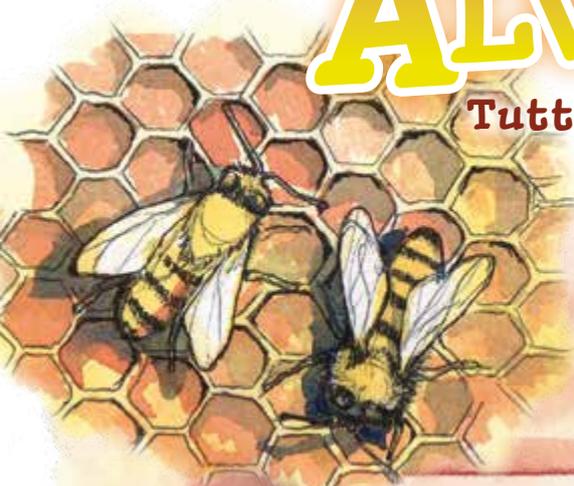




Una **CASA**
chiamata

ALVEARE:

Tutte ai propri posti!



Un grande tronco cavo, un buco in un muro, l'angolo di un tetto: sono tanti i luoghi in cui le api scelgono di costruire la propria casa. Un alveare è un posto interessante e anche un po' misterioso: non è facile infatti vedere cosa vi accade all'interno.

L'alveare è fatto di cera ed è composto da tante piccole celle tutte uguali e al suo interno possono vivere anche cinquantamila api. Spesso l'ingresso brulica di api ronzanti, entrano ed escono e sembrano davvero affaccendate. E in effetti lo sono!



Sono infatti api operaie, ciascuna ha un proprio compito da portare a termine, fondamentale per il buon funzionamento dell'intero alveare.

A dirigere la casa ci pensa l'ape regina: è la più grossa e la più importante e a lei spetta anche il compito di deporre le

uova, fino a duemila al giorno! Le api maschio, i fuchi, sono in netta minoranza (da cinquecento a duemila) e si occupano solo della riproduzione.



GIOCOQUIZ

Un alveare è come una casa, una scuola, un negozio: ciascuno ha un suo ruolo ed è importante che vi si impegni al meglio. Le api operaie sono divise in gruppi, indovina dal loro nome che compito svolgono.

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 - Guardiane 2 - Bottinatrici 3 - Ventilatrici 4 - Nutrici 5 - Magazziniere 6 - Ancelle 7 - Costruttrici 8 - Spazzine | <ul style="list-style-type: none"> A - Nutrono le larve B - Costruiscono i favi C - Controllano che nessun intruso entri nell'alveare D - Battendo le ali creano un flusso d'aria per mantenere la giusta temperatura nell'alveare E - Tengono pulito l'alveare e portano fuori le scorie F - Trasformano il nettare in miele e lo depositano nei favi G - Nutrono e puliscono l'ape regina H - Escono dall'alveare per procurare il necessario: acqua, nettare, polline |
|---|--|



Mr. Branco JUMP

EHI!!! AMICI,

Dopo aver letto il nostro giornalino ho avuto un'idea che sono certo vi piacerà molto!

Ho scoperto che i rover e le scolte si confronteranno sul tema del coraggio, ma anche noi **SAPPIAMO COSA VUOL DIRE ESSERE CORAGGIOSI VERO?** In famiglia, a scuola, nel Branco e nel Cerchio ...

Ad esempio le persone umili sono molto coraggiose perché conoscono le loro capacità, hanno fiducia negli altri e sanno riconoscere quando sbagliano.

Essere coraggiosi vuol dire rispondere **"ECCOMI!"** quando si deve affrontare qualcosa che ci preoccupa e fare sempre **"DEL NOSTRO MEGLIO!"** se qualcuno ha bisogno di noi.

Cosa ne dite d'impegnarci con tutto il Branco e il Cerchio in una **CACCIA** e un **VOLO CORAGGIOSO**, nel quale realizzare qualcosa d'importante per gli altri e il mondo che ci circonda?

Poi raccontiamo il nostro impegno ai rover e alle scolte del Gruppo, con una **LETTERA** o un **CARTELLONE CON FOTO E DISEGNI**, così lo porteranno con loro alla **route nazionale**.

Sarà un bel modo per accompagnarli e per dimostrare di essere davvero **LUPETTI E COCCINELLE CORAGGIOSI!**

WOW!

Forza, parlate subito con i vecchi lupi e le coccinelle anziane e non dimenticate di raccontare la vostra caccia o il vostro volo alla Redazione, che lo pubblicherà qui su **GIOCHIAMO**.

A tutto Game



Ecco tutto il necessario per completare il gioco a pag. 17.



Ritaglia i cerchi e le lettere, e incollali nella posizione giusta!

i T



Se vuoi scrivere alla redazione, i nostri indirizzi sono:
 Redazione di Giochiamo c/o Paola Lori,
 viale Martiri della Libertà, 110 62024 Matelica (MC)

Email: giochiamo@agesci.it.

Giochiamo è anche **GIOCHIAMO** il sito del cerchio e della route
 ci trovi alla pagina www.agesci.org/lupetticcocinelle





Cari fratellini e sorelline,
abbiamo un nuovo amico, il bruco Jump, e Raffa
ha voluto subito essere ritratta con lui in copertina!
È sempre pronto a farti un favore, non l'ho mai sentito
lamentarsi di nessuno e non fa mai pesare il suo aiuto,
anche quando gli costa fatica. Pensate che una volta che
avevamo litigato, mi ha chiesto subito scusa perché la
nostra amicizia era più importante di qualsiasi cosa. Spero di stare con
lui ancora a lungo anche se mi ha raccontato una cosa strana,
dice che i bruchi crescono più velocemente degli altri animali
e che lui non sarà sempre così... cosa vorrà dire?

Non ho ben capito ma nel frattempo godiamoci la sua compagnia,
leggendo insieme questo nuovo numero di Giochiamo.

Se vi va, raccontatemi quando vi siete comportati come il bruco Jump
all'indirizzo erik@agesci.it.

Grazie agli amici che ci hanno già scritto, Elisa del Torlupara 1, Aurora
del Ceglie Messapica 1, Simone del Tuglie 1, il CdA del Grottamare 3,
Catello dello Stabia 2, Francesca del Genova 23, Sara del Marghera 1
ed Evelin del Padova 5.

Buona lettura!



Hanno giocato con voi in redazione

Capo redattore: Paola Lori. **Redattori:** Camillo Acerbi, Stefania Brandetti, don Andrea Budelacci, Emanuelle Caillat, Laura Curzi, don Andrea Della Bianca, Barbara Giannini, Cristian Giovannini, Anna Guidi, Valeria Leone, Elisa Mariani, Pietro Mastantuoni, Cristina Memmo, Vanna Merli, Maria Vittoria Perini, Alessandra Porrà, Marco Quattrini, Diego Ramazzotti, Alessia Rolle, Gianni Spinelli, Paola Tonin, Alessandro Tozzi. **Progetto grafico e impaginazione:** Emanuele Dall'Acqua. **Illustrazioni:** Adriano Bassetti, Vittorio Belli, Emanuele Dall'Acqua, Riccardo Francaviglia. **Per i fumetti grazie a:** Manuel Bernabò, Mauro Guidi, Giulia Sagramola. **Copertina:** Emanuele Dall'Acqua. **Reporter in missione:** Il Consiglio degli Anziani del Porto San Giorgio 1. **Con la partecipazione straordinaria di:**

Arianna e Ginevra del Clan Porto San Giorgio 1.

Responsabile redazione web: Marco Colonna.

SCOUT - Anno XXXX - n. 1 - 10 febbraio 2014 - 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. GIPA/ C / PD - Settimanale registrato il 27 febbraio 1975
con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - euro 0,51
- Edito dall'AGESCI - **Direzione e pubblicità:** Piazza Pasquale
Paoli, 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile:** Sergio Gatti.
Stampa: Mediagrap spa, viale della Navigazione Interna, 89
Noventa Padovana (Padova) - Tiratura di questo numero copie
60.000 - Finito di stampare nel novembre 2013.

Tonino Cartonato di Emanuele Dall'Acqua

*Vi capita mai di incantarvi
a guardare le formiche?*



*Le guarderei per ore,
sembrano sempre
così indaffarate!*



*Ehi Frank! Ti capita mai di
guardare gli umani? Sembrano
avere un sacco di tempo libero!*

