

SCOUT



AGESCI.ORG

associazione guide e scout cattolici italiani

Giochiamo

Il giornalino dei Lupetti e delle Coccinelle

1/2010

"Noi, Lupetti e Coccinelle"



GIOCHIAMO E'



Sapete, c'è qualcosa che raggiunge TUTTI, ma proprio TUTTI i Lupetti e le Coccinelle e li fa sentire più vicini...

Ecco, vedete cosa spunta dalla cassetta delle lettere? Sentite un sottile fruscio di carta?

È proprio Giochiamo! Il giornalino che avete tra le mani con i suoi colori, le sue parole, vi porta i messaggi,

la vita e lo spirito di tanti altri bambini e bambine che giocano nei **Branchi** e nei **Cerchi**.

Ci sono tra voi lupi che sono ormai veterani color del tasso e coccinelle con grande esperienza di volo, ma anche per i cuccioli e le cocci sicuramente è diventata familiare la gioia di giocare, lavorare, stare insieme, poter contare su un altro fratellino e sorellina del proprio Branco e Cerchio.

Giochiamo ci aiuta ad allargare i nostri orizzonti, perché fa incontrare tutti i **Lupetti** e le **Coccinelle** d'Italia: aprire le pagine del giornalino è come darsi un appuntamento, come fare parte di un Branco e di un Cerchio fatto da migliaia e migliaia di persone.

Siamo sicuri che tantissimi Lupetti e Coccinelle, con orgoglio, fanno sì che Giochiamo trovi sempre posto nei loro quaderni di caccia o di volo, per averlo a disposizione ogni volta che serve.

Arcanda, Akela e Baloo d'Italia, vi augurano di proseguire con entusiasmo le cacce e i voli con i vostri Branchi e Cerchi e, ovviamente, di fare buone e divertenti letture grazie a Giochiamo. Dai, forza! Incontriamoci su **GIOCHIAMO!**

*Arcanda, Akela
e Baloo d'Italia*





ECCOCI A VOI

Come? Chi sono io?
 Il mio nome è **Erik** e sono una talpa.
 I più vecchi fra voi si ricorderanno dei miei fantastici giringiro sottosopra la Giungla e il Bosco.

E anche nel mezzo!
 Ebbene sì, sono tornata e ho una voglia matta di rimettermi in giringiro! Provate un po' a starmi dietro, se ci riuscite! Insieme ne vedremo delle belle: il Cerchio e il Branco non avranno più segreti per noi...
 Scrivetemi all'indirizzo:
erik@agesci.it

ERIK



Chi non mi conosce alzi la mano: sono **Gufo**, sono sempre in viaggio. Gli anni passati ho portato le **Coccinelle** e i **Lupetti** a conoscere amici e luoghi in tutto il mondo, vicino e lontano, persino nel passato. Siete pronti a farvi raccontare i miei viaggi fantastici e a conoscere nuovi amici?
 Scrivetemi all'indirizzo:
gufo@agesci.it



Ciao ragazzi, sono **Raffa**, una giraffa curiosa, compagna e, modestamente, molto intelligente! Fin da piccola mi intrufolavo dovunque con il mio lungo collo per osservare tutto quello che mi circondava. Con il tempo sono diventata abilissima a inventare indovinelli e risolvere rebus, ma mi piace da matti anche giocare con i miei amici... mitiche le nostre corse dei sacchi!

Vi aspetto con **Ueppa**, **Scovolino** e **Grillo** per mettere alla prova la vostra abilità e il vostro intuito. Scriveteci all'indirizzo: raffa@agesci.it

Raffa



"CORRI, ABBIAMO UN APPUNTAMENTO!"
 "UN ATTIMO, ARRIVO, MA CHI DOBBIAMO INCONTRARE?!"
 CHI?! MA I NOSTRI AMICI... SSSSTTTT, È UNA SORPRESA!

ECCOCI! Siamo una **lupetta** e una **coccinella** proprio come voi, e come voi abbiamo un sacco di amici simpatici con cui ogni giorno impariamo cose nuove e divertenti. Volete accompagnarci nelle nostre avventure?
 Scriveteci all'indirizzo:
elleci@agesci.it

ElleCi





BUON VOLO!

Nel cerchio era tradizione raccontare le storie degli antenati e una in particolare si tramandava nel tempo perché nessuno la dimenticasse.



Era molto importante che tutte le cocci sapessero che un tempo si chiamavano Coccinelle e che la loro bellezza era data sì dal rosso brillante delle ali, ma anche da sette punti neri che lo rendevano ancora più vivo.

Quante volte Cocci aveva ascoltato quel racconto e quante volte lo aveva immaginato: **il buio della notte, la pioggia e il vento che rallentavano il volo** e il suo trisavolo che cercava di raggiungere l'ingresso dell'arca.

Vi ricordate, proprio il giorno del diluvio universale, quando il trisavolo di Cocci dimenticò nella fretta di rimettersi i punti neri?!



"Ecco perché sono così. Questa è anche la mia storia!".

Era proprio bello chiudere gli occhi e sognare di avere i sette punti neri sulle ali rosse.

"Come doveva essere bello il mio trisavolo", pensava Cocci. Più ascoltava quel racconto e più cresceva in lei il desiderio di chiamarsi Coccinella e di scoprire tutta la bellezza del suo passato.

"Se qualcosa viene smarrito, cercando è sempre possibile ritrovarlo!".

La curiosità per la sua storia aveva spinto Cocci a partire per ritrovare ciò che le apparteneva ma che nel tempo era andato perduto.

BUONA CACCIA!

Avete mai provato ad immaginare ad occhi chiusi tutti gli odori, i suoni e i colori della Giungla? Il profumo dei fiori, il fruscio delle foglie tra i rami, il bianco candido della luna piena... che meraviglia! Pensate che Mowgli visse tutte queste sensazioni, insieme ai suoi più cari amici!

Babbo Lupo gli insegnò tutto quello che sapeva e il **significato di ogni cosa nella Giungla**, e non c'era alito d'aria, terreno di caccia o linguaggio che non conoscesse!

Grazie a **Baloo**, Mowgli imparò ogni **parola maestra** per potersi rivolgere a tutti con la sua lingua cortese, ma sapeva anche che doveva avere sempre le orecchie ben tese e uno sguardo attento, perché **nella Giungla non c'è niente di tanto piccolo che non possa essere ucciso**. Soprattutto se di mezzo c'è un certo Shere Khan...

Ma più di ogni altra cosa, a **Mowgli** piaceva andare insieme a **Bagheera** nel cuore della foresta, di notte, per vedere come la pantera nera uccideva a destra e manca quando aveva fame. Sapete, infatti che nella Giungla, si caccia **per fame, non per divertimento!**

Senza dimenticare le cacce con i suoi fratelli di tana o con

Kaa il pitone, diventato suo grande amico, le incursioni alle Terre Arate o alle Tane Fredde, le notti passate alla Rupe del Consiglio insieme ad **Akela** e al Branco!

Non c'è quindi da aspettare ancora: tutti in caccia, a scoprire insieme al cucciolo d'uomo la magia della Giungla!





"Il cielo e la terra passeranno, ma le mie parole non passeranno!"

(Mc 13,31 – Mt 24,35 – Lc 21,33)

E quali sono queste **"parole"**? Sono parole bellissime, che in mille modi diversi Gesù ci ripete ogni domenica:

"Siete amati tutti, infinitamente!". Questa è la Bella Notizia!

Questa è la splendida certezza che ci deve accompagnare ogni giorno!

Sapere che il Padre ci ama in ogni momento, sapere che Gesù è sempre con noi, sapere che lo Spirito Santo guida i nostri passi, ci colma di fiducia e allontana ogni timore.

La vita dipende solo dalla nostra capacità di inserirci nel grande progetto di Dio che ha radici nel passato, cuore per il presente e ali per volare nel futuro...

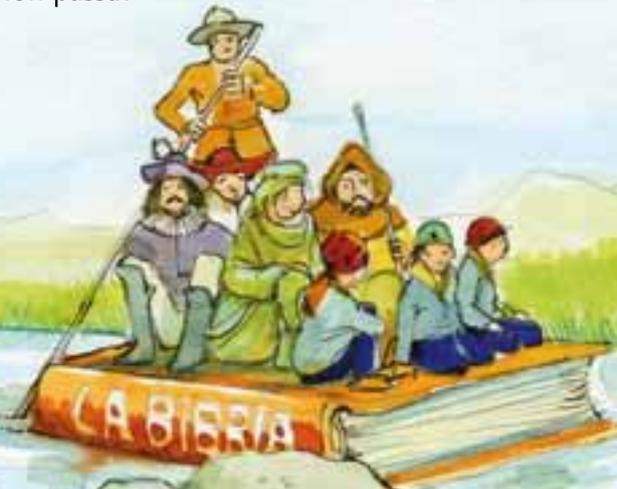


Quante volte siamo incapaci di distinguere le cose più importanti e quelle che non hanno valore; non sappiamo dividere le "cose" che passano da quelle che restano:

*"Il cielo e la terra passeranno,
ma la tua parola non passerà!"*

Solo Gesù sa proporci qualcosa che non conosce tempo e non invecchia, solo Gesù ci garantisce qualcosa che porta a un risultato sicuro, solo Gesù può portarci a quei frutti da tutti desiderati.

Dobbiamo solo armarci di fedeltà e pazienza perché solo la potenza dell'amore di Dio non passa!



Il Signore, attraverso la storia dei nostri Branchi e dei nostri Cerchi, ci aiuta a costruire il nostro domani da ciò che abbiamo imparato ieri e con l'amore di cui siamo capaci oggi: e tutto questo è possibile, perché **"solo chi ama, non passerà mai!"**.



A CACCIA DI

DINO-SCALPI



**SECONDO VOI ESISTEVANO LE COCCINELLE PREISTORICHE?
SENTITE CHE SCOPERTA!**

Il mio amico **ALBERTO** è un vero appassionato di uomini primitivi. L'altro giorno mi ha invitato nella sede del suo Cerchio e... **INCREDIBILE!**

Era una caverna rotonda (senza pipistrelli, per fortuna) decorata ovunque con pitture rupestri: sulle pareti piccoli uomini primitivi cacciavano con arco e frecce.

A ben guardare, quegli omini erano piuttosto bassi e con un fazzolettone al collo, intenti a giocare con la palla o a seguire tracce nel bosco. **BELLISSIMO!**



Alberto mi ha spiegato che con il suo Cerchio avevano scoperto tutto sulla loro storia e l'avevano disegnata.

Mi ha detto che ogni popolo della terra ha le sue tradizioni e attraverso storie raccontate, scritte o dipinte cerca di far capire agli altri da quali avventure sono nate.

E voi sapete quando è nato il vostro gruppo?
Chi sono stati i primi ad entrarvi?

Scoprite la vostra storia e raccontatecela!



Indovina indovinello: qual è la regione italiana chiamata... Italia?

Se non lo sapete, ve lo dico io: si tratta della

CALABRIA

Secondo una leggenda, 850 anni prima della guerra di Troia giunse su queste terre Enotrio, un re siriano; alla sua morte, il figlio **ITALO** diventò il primo sovrano della regione, la quale assunse il nome di **ITALIA**.

Poi, con il passare dei secoli, arrivarono qui i **Bruzi**, un antico popolo di pastori e guerrieri, e il nome della regione fu cambiato in **Brutium**, proprio come appare tuttora nel distintivo scout.



Infine, arrivò il nome attuale, derivato dal greco **KALON BRION** cioè "Faccio sorgere il bene", per la bellezza del suo territorio.



Come vedete, nella sua storia la Calabria ha conosciuto tanti popoli (oltre a quelli già citati, sono passati di qui anche romani, normanni, bizantini, arabi, aragonesi...), e tutti hanno lasciato una traccia ben visibile del loro passaggio: i famosissimi **BRONZI DI RIACE**, il centro storico di Cosenza,



la certosa di **SERRA SAN BRUNO**, il tempio di **ERA LACINIA**, e tanto altro ancora.



Oltre alle **bellezze artistiche**, ci sono poi quelle naturali; sapevate che la Calabria ha ben tre parchi nazionali?

Sono quelli del **POLLINO**, dell'**ASPROMONTE** e della **SILA**

(in cui troviamo il bellissimo lupo), mete di numerosi turisti proprio grazie al fresco delle montagne e alle bellezze delle coste.

E infine, per i golosoni come me, ci sono la famosa **'NDUJA** di Spilinga, la **CIPOLLA ROSSA** di Tropea, il **PECORINO** del Poro, e poi **AGRUMI**, **SPEZIE** (tra cui il rinomato peperoncino piccante calabrese), **POMODORI SECCHI**. Tante specie vegetali e animali, frutto di questo soleggiato e fertile lembo di terra, risultato di antiche tradizioni, tramandate di padre in figlio.



Gufo

Tutto questo e ancora di più lo trovate su www.agesci.org/it cliccando prima su **pagine regionali** e poi su **CALABRIA**



L'INTERVISTA IMPOSSIBILE



FORSE NON TUTTI SANNO CHE, ANNI FA, HO VIAGGIATO ALL'INDIETRO NEL TEMPO, GRAZIE A QUESTO PRODIGIOSO MARCHINGEGNO. VOGLIO VEDERE SE FUNZIONA ANCORA. SAPETE... MI PIACEREBBE PROPRIO INCONTRARE LUI...



... CERTO CHE SONO STATO UN BAMBINO FELICE - VOLEVO FARE IL MACCHINISTA, MA I MIEI FRATELLI MI FECERO SCOPRIRE IL PIACERE DELLA SCOPERTA E DELL'AVVENTURA

NON C'E' BISOGNO DI CHIAMARMI CON TUTTI QUEI NOMI. DA SEMPRE TUTTI GLI SCOUT MI CHIAMANO B.P. CHE SONO LE INIZIALI DEL MIO COGNOME E DEL MOTTO DEGLI SCOUT



POI, IN SEGUITO, HO PENSATO CHE CI FOSSE BISOGNO CHE QUALCHE ADULTO IN GAMBÀ SI OCCUPASSE DI FAR CRESCERE BENE I RAGAZZI. NON DA MAESTRO MA COME UN FRATELLO MAGGIORE CHE TI AIUTA FACENDO LE COSE ASSIEME A TE



NEL 1907 FECCI IL PRIMO ESPERIMENTO DI CAMPO ESTIVO CON 20 RAGAZZI. NEL 1910 FU LA VOLTA ANCHE DELLE RAGAZZE (QUEST'ANNO IL GUIDISMO COMPIE 100 ANNI: NON DIMENTICHIAMO DI FESTECCIARE!!) QUESTA DATA MEMORABILE!! NEL 1916 TOCCO AI LUPETTI E DUE ANNI DOPO VENNE IL MOMENTO DEI RAGAZZI PIU' GRANDI: I ROVER



CERTO SONO PASSATI CENTO ANNI E MOLTE COSE SONO RIMASTE LE STESS: PENSO AL BRANCO E AL CERCHIO CHE SONO UNA FAMIGLIA FELICE. AI LUPETTI E ALLE COCCINELLE CHE NON VEDDNO L'ORA DI CACCIARE NELLA GIUNGLA E NEL BOSCO. ALLE LORO DIVISE PERFETTE CHE MOSTRANO A TUTTI CHE SONO SEMPRE PRONTI A FARE DEL LORO MEGLIO E A RISPETTARE LA LEGGE



UN AUTOGRAFO AI LETTORI DI GIOCHIAMO? CERTAMENTE! BUON VOLO E BUONA CACCIA DA

Baden Powell e Gilwell

Se vuoi leggere il testo integrale della mia intervista impossibile a B.-P. vai su www.agesci.org/lc.

E, sempre se ti va, mandami le domande che avresti voluto fare tu al fondatore degli scout: le pubblicheremo insieme alle sue **im-possibili** risposte.

Ti ricordo che il mio indirizzo è gufo@agesci.it



LA GIORNATA DEL PENSIERO

L'idea della *Giornata del Pensiero* nacque negli Stati Uniti nel lontano 1926: c'era bisogno di ricordare agli scout di tutto il mondo che appartenevano alla stessa famiglia, per farli sentire uniti oltre il proprio Branco e il proprio Cerchio, oltre la propria città, la propria nazione, oltre il proprio continente.

Durante la *Giornata del Pensiero* ogni anno viene proposto un argomento su cui riflettere assieme, dal capo più anziano sino alle zampe tenere e alle cocci appena entrate. Nei miei viaggi per l'Italia ho visto Branchi e Cerchi mettere in scena spettacoli teatrali, organizzare cacce e voli, interi gruppi scout con tutti i genitori ritrovarsi per giocare e riflettere assieme.

Quest'anno il tema proposto è: "Insieme possiamo eliminare la povertà estrema e la fame".

La *Giornata del Pensiero* si festeggia il 22 febbraio, proprio il giorno del compleanno del nostro fondatore, Robert Baden-Powell, ma anche

di sua moglie Glave, nata il suo stesso giorno.

Come per ogni compleanno che si rispetti, occorre un regalo da offrire al festeggiato: nel 1932 una guida belga propose di regalare a B.P. un Penny, la moneta inglese usata ai suoi tempi.

Ma è un Penny particolare, perché ogni volta che ne doniamo uno, aiutiamo fratellini e sorelline di altre parti del mondo che non hanno una Tana o una sede dove stare, che non hanno i soldi neanche per costruire un quaderno di caccia o di volo, che invece di volare e cacciare con Arcanda e Akela sono costretti ad andare a lavorare.

Sarei proprio curioso di sapere come avete passato la vostra Giornata del Pensiero:
scrivetemelo a gufo@agesci.it e...

Buon compleanno, B.P.!





Una Storia fatta di PICCOLE ORME

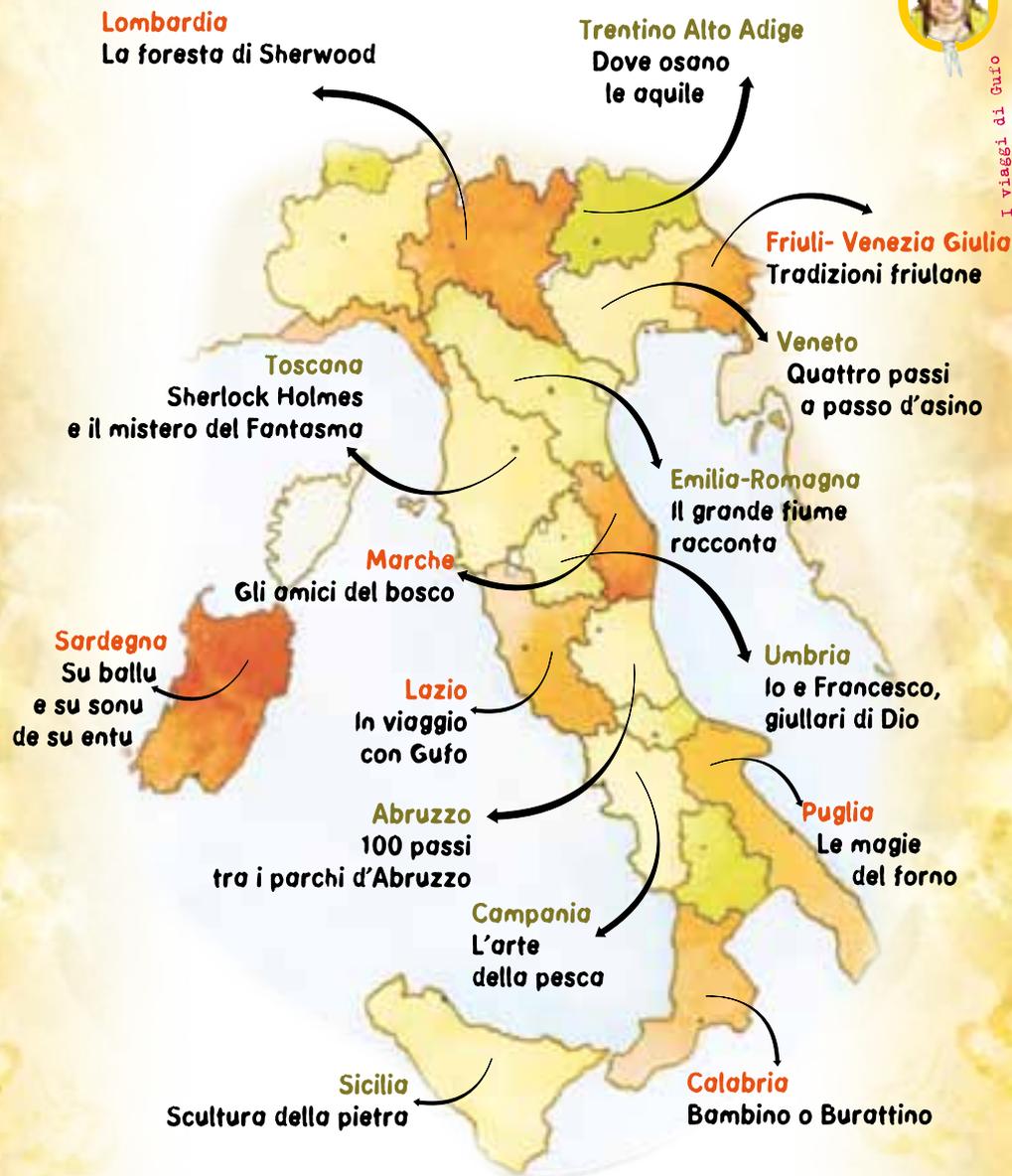
Ormai il 2010 è cominciato e tutti avete appeso in camera i vostri nuovi bei calendari, 365 spazi, uno per ciascun giorno di questo nuovo anno di cacce e voli da vivere intensamente.

Ma ATTENZIONE! Sul calendario dovete segnarvi i giorni in cui si svolgono i campetti di... **PICCOLE ORME.**

Di cosa si tratta? Le Piccole Orme sono campetti rivolti a chi di voi caccia per diventare Lupo Anziano o vola per essere Coccinella della Montagna.

Ai campetti, che si svolgono in tutta Italia, potrete scoprire tante cose belle e divertenti insieme a lupi e cocci di altri Branchi e Cerchi e sarà bellissimo anche ritornare a casa e condividere ciò che avrete vissuto con i vostri fratellini e sorelline.

Se i Vecchi Lupi o le Coccinelle Anziane vi inviteranno a partecipare a una **Piccola Orma**, non pensateci troppo... vi aspettano una nuova caccia e un nuovo volo davvero entusiasmanti!



Questi sono solo alcuni dei tantissimi campetti di **Piccole Orme** che si svolgono quest'anno. Chiedi alle tue Coccinelle Anziane o ai tuoi Vecchi Lupi maggiori informazioni.

E chissà se anche nella tua regione ci sarà uno dei fantastici campi di

GIOCHIAMO!



KIM

di Rudyard Kipling

India coloniale, alla fine dell'Ottocento.
KIM è il figlio di una governante e di un sergente irlandesi.

Purtroppo perde presto i genitori, ma il dolore non gli toglie il coraggio: spirito libero e ribelle, **KIM** fa di tutto per evitare gli orfanotrofi, preferendo vivere per le strade, senza regole né costrizioni.

Un giorno vede un tipo d'uomo che non aveva mai visto e che lo incuriosisce molto: è un lama tibetano che tutti onorano e rispettano e che vaga alla ricerca del fiume sacro della saggezza.

KIM non crede all'esistenza di quel fiume, ma ama viaggiare e conoscere. Perciò diventa "chela" cioè discepolo del lama, in un viaggio di scoperte, riflessioni, insegnamenti.

Il saggio infatti insegna a **KIM** come affinare tutti i suoi sensi, come osservare e ricordare ogni particolare, come non farsi vedere né sentire.



E queste doti torneranno utili quando **KIM** diventerà uno degli elementi più abili e scaltri del servizio segreto britannico...



Così nel suo lungo viaggio tra spie, santoni, pericoli, segreti, eserciti in lotta, **KIM** si conquista un soprannome prezioso, che è come una medaglia:

"piccolo amico di tutto il mondo".

Vuoi giocare al **KIM-GAME**?

Prima di iniziare Kim ti ricorda di seguire alcune semplici regole:

- 1 Chiama almeno tre amici per giocare con te e scegliete i segnalini che vi piacciono di più
- 2 Prendete un bel dado da tirare a turno
- 3 Quando uno dei giocatori si ferma nella casella gialla, è chiamato a superare una prova che consiste nell'osservare venti oggetti per dieci secondi e nel ricordarne il maggior numero possibile
- 4 Chi si ferma nella casella 16 può tirare il dado una seconda volta
- 5 Chi si ferma nella casella 12 sta fermo un turno
- 6 Vince il Kim-game il primo tra i giocatori che raggiunge la casella **ARRIVO**

Bene, ora sei pronto, gira pagina e aguzza la vista... buon **KIM-GAME**!







Sorella allodola

Una tunica color terra, un cappuccio, una corda per cintura...

almeno un poco a Gesù. Felice di riconoscerlo in ogni volto.

Tutti i frati che incontro, tutti i fratelli di Francesco oggi si vestono così.

Felice di sentirne la presenza in ogni creatura. Tutto dava a Francesco l'occasione per imparare sempre di più a vivere il Vangelo.

Quando lasciò la ricchezza e la comodità della casa di suo padre, Francesco scelse il

vestito più

povero e

divenne

la

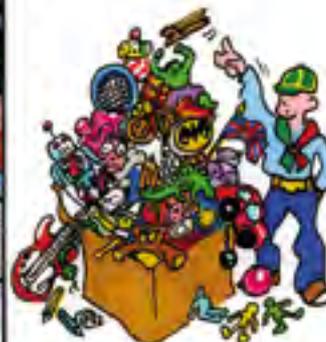
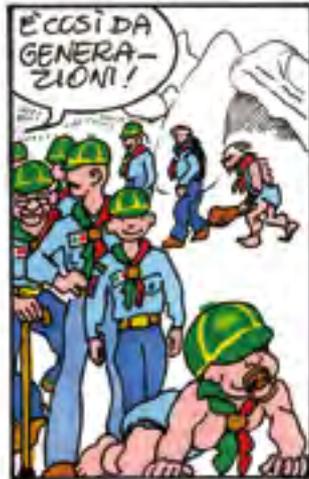
persona più

felice di Assisi.

Felice di poter assomigliare

In questo gli era particolarmente cara la piccola allodola, sorella allodola, e quando dovette dare indicazioni sull'abito per i suoi fratelli, la portò come esempio:

"perché sorella allodola porta il cappuccio come i religiosi e umilmente e volentieri va per strada a cercare qualche chicco di grano.



fine

E volando il suo trillo è una lode a Dio che sale fino al cielo. E anche lei non ama colori vivaci e ricchi ma si veste di umiltà e le sue piume sono del colore della terra".

Poche cose oggi hanno il semplice colore della terra, ma forse puoi trovare anche tu una piccola cordicella di spago.

Con un facile nodo a bocca di lupo puoi fissarla agli anelli del tuo quaderno di caccia o di volo.

Sì!... potrebbe essere un piccolo segnalibro per le pagine importanti. I fratelli di San Francesco oggi fanno alcuni nodi sulla loro corda per ricordare le loro promesse...

E tu, quanti nodi potresti fare per ricordare alcune cose veramente importanti?



Specialità

SPECIALITÀ' E' ...

A come **ATLETA**

B come **BOTANICO**

Potremmo continuare così per tutto l'alfabeto e sapete perché? Per essere lupetti e coccinelle davvero **SPECIALI** le possibilità di scelta sono tantissime, ben **39!**

C come **CUOCO**

D come **DISEGNATORE**



E come si fa a diventare un lupetto e una coccinella specialista?

Ci vogliono tre ingredienti fondamentali: intraprendenza, impegno e fantasia.

Intraprendenza per lanciarsi alla scoperta della nostra specialità preferita, **impegno** per impararne bene tutti i segreti, anche con l'aiuto di chi ne sa più di noi e **fantasia** nel trovare sempre la giusta occasione per rendersi utili in Branco e in Cerchio...

e non solo per una volta, ma per sempre.

Ci siamo, ora siete pronti a mettervi in caccia e in volo nel mondo meraviglioso delle specialità!



ATTORE

Domenica **Akela e Arcanda**

ci hanno raccontato la storia del movimento scout e alcuni aneddoti sulla nascita del nostro Branco e del nostro Cerchio...

Come sarebbe bello "**mettere in scena**" queste stupende e avvincenti storie!

Andiamo a prendere il baule con tutti i nostri travestimenti perché è

arrivato il momento di impegnarci per la specialità di "**Attore**"!





E poi...:

- ★ Insegnare alcune danze tipiche scout
- ★ Costruire una scenografia
- ★ Mostrare come ci si trucca per uno spettacolo

Infine...:

- ★ Preparare un baule in cui conservare tutti i materiali utili per mettere in scena piccoli spettacoli (vecchi vestiti, spago, pezzi di stoffa, aghi e cotone, berretti, parrucche, lana, bottoni...)



- ★ Insegnare un vecchio canto della tradizione scout
- ★ Mettere in scena, con l'aiuto della propria sestiglia, un piccolo spettacolo sulla storia dello scautismo.



Potremmo cominciare da...

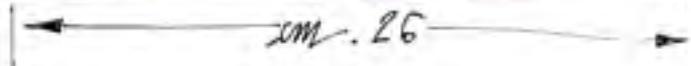
- ★ Raccontare una breve storiella utilizzando tonalità diverse della voce
- ★ Conoscere le principali tecniche espressive (mimo, canto, clownerie, ombre cinesi, recitazione...)
- ★ Saper imitare un personaggio famoso
- ★ Realizzare, con materiale semplice, un costume teatrale



Colorate Allegre Visiere

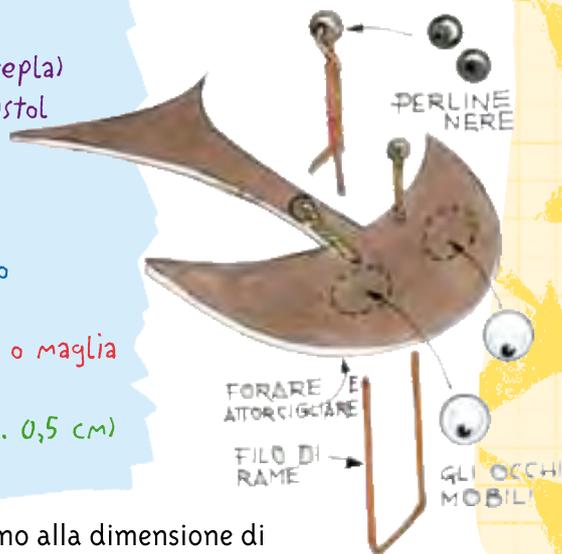


Il cappellino con i punti neri che Cocci ha conquistato lungo il sentiero fino alla montagna e il cappellino dei Lupetti in stile inglese con gli spicchi bordati di giallo fanno parte dell'uniforme nostra e di tante altre sorelline e fratellini del mondo scout. Possiamo ricordarcelo anche realizzando delle visiere con i personaggi della Giungla e del Bosco per quando fa caldo e il sole picchia forte.



Cosa serve:

- Fogli di gommina (gomma crepla) di vari colori/cartoncino bristol
- matita
- pennarelli indelebili
- forbici
- pinza perforatrice per cuoio
- colla a presa rapida
- elastico tubolare per stoffa o maglia
- filo di rame
- palline di legno nere (diam. 0,5 cm)
- occhi mobili



Fotocopiate i modelli in scala fino alla dimensione di 23 o 26 cm di ampiezza, disegnate il muso, le orecchie, i nasi... su carta e riportateli sulla gommina.

Ritagliate tutto e incollate le singole parti; fate due fori all'estremità laterali e inserite l'elastico annodandolo.

CONSIGLI

Per la coccinella, l'ape e la lucciola usate due fili di rame per fare le antenne, piegate un'estremità e inseritela tra la visiera e la faccia incollando due perline di legno alle altre estremità. In alternativa ai fili di rame si possono usare due pezzi di scovolino, tagliando con le forbici i peluzzi e lasciando il filo metallico.

Per **il lupo, l'orso, la pantera...** usate la visiera con le zampe, disegnate e ritagliate la faccia, le orecchie e l'interno di queste poi attaccate il tutto al centro della visiera in modo che sporga in fuori e faccia ombra al viso.

Se usate la gommina, fogli di 2 mm di spessore per la visiera e 1mm per le facce, cerchi, strisce, orecchie, occhi, nasi...

E da domani può splendere il sole nel Bosco e nella Giungla.



Come lupetti

San Francesco, il patrono dei lupetti e delle coccinelle d'Italia, amava così tanto gli animali da riuscire ad ammansire il feroce lupo di Gubbio. A quei tempi, tra il 1100 e il 1200, il lupo era un animale molto diffuso mentre oggi gli esemplari che vivono lungo l'intera catena appenninica e sulle Alpi occidentali sono circa mille. Come i lupetti, i lupi amano andare in caccia fra montagne, foreste, zone cespugliose o coltivate. La forza del Branco è nel lupo e la forza del lupo è nel Branco: il lupo vive esclusivamente in branchi ed è carnivoro, ma si nutre anche di bulbi e tuberì. Ecco perché si dice "avere una lame da lupi!". Il pelo del lupo varia dal marrone antracite al marrone chiaro, ma può essere anche nero, bianco o fulvo... proprio come le nostre sestiglie! Ogni caccia richiede sempre il massimo impegno, per questo il lupo tiene le orecchie sempre dritte: il lupetto è sempre attento!

... e Coccinelle

"Lasciatevi allora portare da quel vento, e dove sarete posate, senza timore siate portatrici di vera gioia": ecco l'esortazione dell'Aquila alle otto coccinelle sulla montagna.

La coccinella, col suo aspetto curioso e i colori vivaci, induce un **sentimento di gioia e simpatia**. E' sempre stata amata dall'uomo per l'aiuto nella lotta contro gli insetti inestanti di alcune specie di fiori e verdure.

Il fratellini e le sorelline sono orgogliosi di mostrare i loro **sette punti neri** sul berretto, così come la coccinella che porta sette punti neri sulle elitre rosse e ha una livrea riconoscibile: il torace è nero con due macchie bianche, le zampette sono nere e **le antenne sono corte ma sempre dritte e attente!**

Le coccinelle amano il bosco, e durante l'inverno si ritirano sotto le foglie morte o nelle spaccature delle cortecce, di certo meno accoglienti della **tana degli Scoiattoli nella Grande Quercia!** Agli inizi della primavera lasciano il loro rifugio per spiccare di nuovo il volo. **"Eccomi!"** è la risposta che Maria diede all'angelo Gabriele ed è il motto di ogni fratellino e sorellina del Cerchio: in alcune culture le coccinelle sono chiamate "coleotteri di Maria".



UN RICORDO SPECIALE



È l'ultimo anno in Branco e in Cerchio... Ormai siamo Lupetti e Coccinelle del Consiglio degli Anziani... Abbiamo già molti ricordi delle cacce e dei voli per-

chè per fortuna qualcuno ha scattato delle foto per poter rivivere i momenti più "storici"...

Sarebbe bello preparare per i nostri fratellini e le nostre sorelline un piccolo ricordo con una foto del momento più importante, divertente o emozionante della nostra vita scout.

Ecco come preparare una divertente cornice, in cui mettere la vostra foto 'speciale'...

1 Procuratevi un cartoncino pesante, stoffe colorate, forbici, colla e pinzatrice. Ritagliate una piccola sagoma di un soggetto che vi piace o che vi rappresenta (in questo caso una testa di lupo).

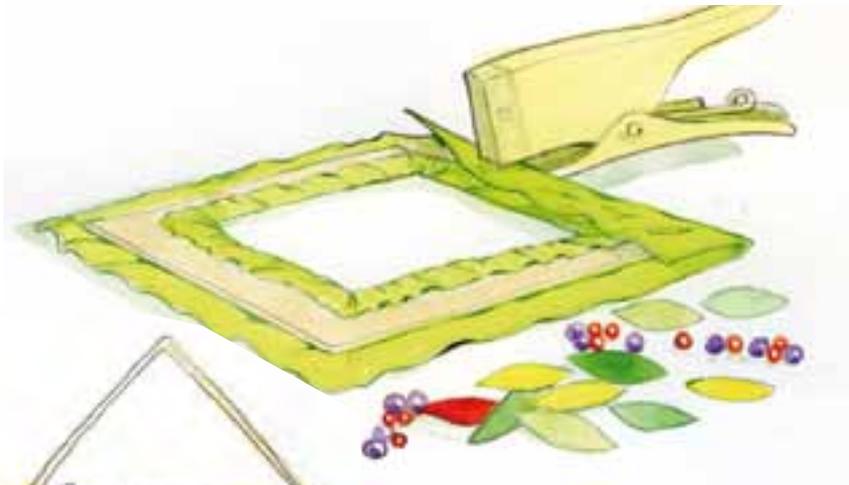
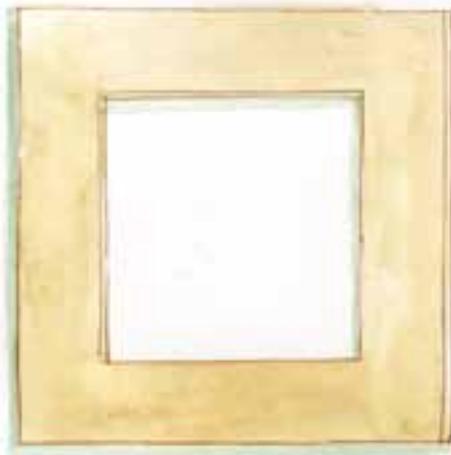


2 Prendete il cartoncino e praticate al centro un'apertura, della forma che preferite, quadrata, a cuore, etc.; è importante che sia leggermente più piccola della foto che volete incorniciare.



3 Rivestite il cartoncino sagomato con la stoffa e rifinite bene l'apertura con la pinzatrice.

Decorate con bottoncini, brillantini e ritagli di tessuto a contrasto. E non dimenticate di attaccare la sagoma del lupo nella parte superiore della cornice!



4 La vostra creazione è quasi pronta, ora prendete la foto ricordo e incollatela in corrispondenza dell'apertura. Sul retro attaccherete, con l'aiuto della pinzatrice, un cordoncino, per appendere la foto alla parete, in modo che tutti possano ammirarla.



Scovolino TRADIZIONALE

1. CHE STILE!

Per carnevale le sorelline si sono travestite con vestiti vecchi! Che eleganza. Ma mi ci aiuti ad associare a ognuno un'epoca?

1 RAGAZZA HIPPIE

2 SIGNORA DEGLI ANNI '20

3 DAMIGELLA MEDIEVALE

4 REGINA D'INGHILTERRA

5 DAMA DEL '700



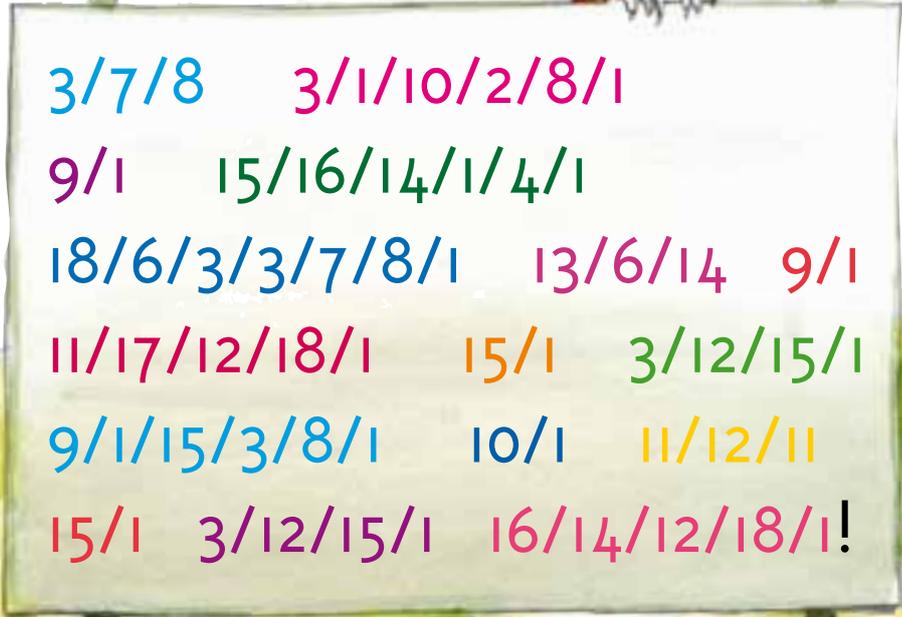
2. RICORDI DI SCUOLA

Ecco una vecchia aula di quando mio nonno andava a scuola.
Ma ci sono degli errori! **7 oggetti** non esistevano allora! Riesci a trovarli?



3. A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

MAMAMIA! C'è un cartello stradale un po' complicato...
Mi aiuti a decifrarlo?



A:1	E:6	M:10	R:14	V:18
B:2	H:7	N:11	S:15	
C:3	I:8	O:12	T:16	
D:4	L:9	P:13	U:17	



- 1-1= Dama del '700 - 2= Damiarella medievale - 3= Regina d'Inghilterra - 4= Signora degli anni '20 - 5= Ragazza hippie.
2. Skateboard - Calcolatrice - Bibita in lattina - Telefonino - Zainetto - Scarpe da ginnastica moderne - Ipod.
3 Chi lascia la strada vecchia per la nuova sa cosa lascia ma non sa cosa trova

INIZIOS TI



È un vero enigma

Ma cosa sarà mai un **enigma**?!

Un enigma è un indovinello un po' difficile ma quando lo hai risolto dici:
«Ma certo! È ovvio! Come ho fatto a non pensarci prima!»

Il primo indovinello lo ha fatto nientepodimenoche... la **SFINGE**!
Sì, proprio quella con la testa da donna e il corpo da leone.

Se non riuscivi a risolvere il suo enigma, lei ti **uccideva**!



Ecco l'indovinello difficilissimo che dopo tanto tempo è stato risolto da **EDIPO**:

Qual è l'animale che al mattino ha 4 gambe, a mezzogiorno 2 e alla sera 3?

La risposta è L'UOMO che al mattino della sua vita gattona, nella pienezza della vita cammina con due gambe e alla fine si appoggia a un bastone!

Alcuni indovinelli sono scritti in rima, come questo di Prati che ha come soluzione... **il mio nome!**

Son piccin, cornuto e bruno;
me ne sto fra l'erbe e i fior:
sotto un giunco o sotto un pruno,
la mia casa è da signor.

Non è d'oro e non d'argento,
Ma rotonda e fonda ell'è:
Terra è il tetto e il pavimento,
E vi albergo come un re.



Avete indovinato il mio nome?
Sono il **GRILLO**
e, per le mie conoscenze,
mi chiamano
GRILLO SAPIENTE.

Si può anche mettere un titolo che imbrogli un po' e faccia pensare a un'altra cosa per rendere l'indovinello più difficile:

Un quadro moderno:

È una vera esplosione di colori!

Sapete qual è la soluzione? Il fuoco d'artificio!

Bene, mandatemi qualche vostro enigma inventato da voi e io pubblicherò i più... **indovinati!**

Scrivete a raffa@agesci.it





sa fasi? BENI BURDNEI?

CIAO
IO SONO
UEPPA!



Ciaooooo? Sono nell'affascinante e misteriosa India, sulle tracce dei figli di Hathi.

Pare che questa notte gli elefanti siano passati molto vicini a me ma russavo così forte che non li ho sentiti.

I miei compagni di viaggio

Ratha e Reia sono

stanchissimi
e io più di loro.

Ieri sera al villaggio
abbiamo

partecipato a cinque giri
di **GUIDONE!**

Era da tempo che non mi
divertivo così tanto a
giocare!

A pensarci bene anche
voi potreste mettere alla
prova le vostre abilità
in forza e astuzia!

Avete un bel prato
vicino a casa?
Conoscete tanti
bambini che vogliono
divertirsi
veramente?



1 Beh, procuratevi un **GUIDONE!** Ah, dimenticavo che non siete in India e quindi al posto del GUIDONE sarà sufficiente un bel manico di scopa piantato nel terreno al centro del prato.

2 Quando ci sarete tutti, più siete e più divertente sarà, prendetevi per mano e formate un grande cerchio attorno al bastone. Cominciate a girare verso destra tenendo ben al centro del cerchio il vostro **GUIDONE.**

3 Al **Bim Bum** e dopo aver gridato fortissimo **Crack** si **TIRA!!!!** Sì! dovete tirare verso l'esterno fino a quando il cerchio si spezza o fino a che uno di voi non **TOCCA** il **GUIDONE.**

Chi ha toccato o si è spezzato è eliminato dal gioco! Solo pochi si salveranno... forse voi?

4 Prima di salutarvi vi lascio con il primo enigma (sono più di uno) del vecchio BI. Mettendo in ordine le soluzioni scoprirete il suo grande **SEGRETO!**



PRONTI:

“io ho giocato
la mia carta.
Adesso tocca a te
..... la tua!”

La parola mancante è nascosta nella storia.

Ciao ciao anzi...

Ueppaaaa



Pronti ad andare in caccia e in volo?
Certamente sì...

DEL MIO MEGLIO



ma non dimenticate di controllare la vostra uniforme, perché
ogni cosa ha il proprio posto...

eccomi!



n. 01/2010 "Noi, Lupetti e Coccinelle!"

Comitato di redazione: Camillo Acerbi, Emanuele Caillat, Emanuele Dall'Acqua, Barbara Giannini, Paola Lori (capo redattore), Vanna Merli, Maria Vittoria Perini, Marco Quattrini

Redazione: Maria Grazia Berlini, Stefania Brandetti, don Andrea Budelacci, Laura Curzi, Silvia Fichera, Anna Guidi, Francesco Lecca, don Andrea Lotterio, Elisa Mariani, Pietro Mastantuoni, Cristina Memmo, Marco Modena, Alfredo Morresi, Gianni Spinelli, Alessandra Tedeschi

Grafica e impaginazione: Simona Pasini
Illustrazioni: Adriano Bassetti, Vittorio Belli, Emanuele Dell'Acqua, Mauro Guidi

Redazione WEB: Marco Cirillo, Cristina Colombo, Maria Laura Di Benedetto, Angelica Di Giorgio, Luca Frisone, Angelo Marzella

Hanno collaborato:
Arcanda, Akela e Baloo d'Italia,
la pattuglia nazionale L/C,
la Branca L/C della Calabria

SCOUT - Anno xxxvi - n. 3 - 8 marzo 2010 - Settimanale - Poste italiane s.p.a.
- Spedizione periodico in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2, DCB BOLOGNA - euro 0,51 - Edito dall'Agesci
- **Direzione e pubblicità:** Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile:** Sergio Gatti - registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - Stampa: Mediagrap spa - viale della Navigazione Interna, 89 - Noventa Padovana (PD)
Tiratura di questo numero copie 62.000
Finito di stampare nel marzo 2010



"Quante pagine in più in questo numero! Tutti in **giringiro sottosopra** il Bosco e la Giungla! E spero che il vostro Thinking Day sia stato favoloso..."



"Vola con me a scoprire tutte le novità di quest'anno: c'è una intervista veramente im-possibile a pag. 16"

"Non perdiamoci le pagine 37 e 38 tutte dedicate al Consiglio degli Anziani!"



"Se volete **giocare** a più non posso, vi aspetto da pagina 39 in poi con lo Scovolino, Ueppa e gli enigmi di Grillo!"

Ciao sono Tomino Carbonato e parlo un sacco! Oggi andrò al museo per scoprire da dove vengono i lupetti e le coccinelle!

