

SCOUT



AGESCI.ORG

associazione guide e scouts cattolici italiani

Giochiamo

Il giornalino dei Lupetti e delle Coccinelle

3/2008

"Dimmi tutto"



CHI LO SA?

A chi chiedere?

Ecco una domanda che nel prato, nel bosco e sulla montagna molti si fanno.

"Chi può sapere cosa mangia una cocci?"

si chiede la famiglia degli scoiattoli;

«C'è qualcuno che mi può aiutare?»

chiedeva Scibà accecato e solo.

"Qual è il volo più sicuro e breve per arrivare alla montagna?"

si chiede Cocci;

"Chi sa dove abita la Signora dei suoni?" si chiede Anna;

«Chi conosce le storie del bosco chi le vuole raccontare?»

si chiedevano le coccinelle curiose;

Come per Cocci anche per noi è fondamentale avere qualcuno vicino che ci possa dare delle risposte, ma soprattutto è importante essere disposti e capaci a dare informazioni quando qualcuno ce le chiede.

Rispondere è una delle Buone Azioni che una coccinella può fare con facilità, solo se si sarà impegnata ad imparare tante cose attraverso l'impegno e lo studio!



Nella Giungla i modi per informarsi sono i più disparati.

Dalla **Legge** e le **Parole Maestre**, ai linguaggi più o meno evidenti: basta pensare al fiore della **Mowha**, che se non fiorisce significa siccità sicura, o a quante cose dicono gli aguzzi denti di **Bagheera**.

Pensate a **Won-tolla** lupo solitario che si trascina su tre zampe verso la Rupe, per annunciare l'arrivo del **Dhole**, il cane rosso del Dekkan.

Ed ancora a **Chil**, che dall'alto avvisa Bagheera e Baloo su cosa sta succedendo a Mowgli quando è rapito dalle scimmie.

Nella Giungla c'è una legge di giustizia, secondo cui alcune cose **DEVONO** esser fatte.

Essere ben informati ci aiuta a farle meglio, ci aiuta a capire il perché di questa legge.

Perché durante la "tregua dell'acqua" tutti gli abitanti della giungla possono abbeverarsi con l'obbligo di non cacciare, nei dintorni di quel che resta della Waingunga?





Il Morso di Baloo

Il Morso di Baloo

Re Magi o Re Mogi?

Nel Vangelo di Matteo appaiono misteriosi personaggi, i Re Magi, che vengono dall'oriente per conoscere Gesù, la manifestazione di Dio per tutti gli uomini della terra. Affrontano un difficile e lunghissimo viaggio pur di incontrare Gesù, la Buona Notizia di Dio per noi!

Sappiamo che "erano dei sapienti che studiando il cielo avevano notato qualcosa di speciale: una stella con una luce particolare: forse sta avvenendo qualcosa di unico!"

Quando arrivano domandano: "Dov'è colui che è nato? Abbiamo visto spuntare la sua stella e siamo venuti ad adorarlo", ma ad ascoltare la domanda dei Magi c'è anche re Erode. Teme che questa notizia possa significare la fine del suo regno, ha paura di perdere il suo potere e le sue ricchezze. Così organizza un piano terribile: vuole trovare il bambino di cui parlano i Magi per ucciderlo. Perciò si finge amico dei sapienti, si dimostra disposto ad aiutarli e, dopo aver consultato anche lui gli scribi, dice ai Magi di prendere la strada per Betlemme

raccomandando loro: "Andate e informatevi accuratamente sul Bambino e, quando l'avrete trovato, fatemelo sapere...".





Con il suo piano malvagio, Erode dà comunque l'indicazione giusta ai Magi: "informatevi e fate sapere...". Si crede furbo, pensa di usare i saggi venuti da lontano per raggiungere i suoi scopi malvagi. Sarà poi Dio a far ritornare i Magi per un'altra strada, così da non incontrare più Erode.

Dunque i Magi si rimettono in cammino e subito la stella riprende ad accompagnarli e si ferma proprio dove c'è Colui che cercano. Nel vedere la stella che finalmente si ferma, i Magi **"provarono una grandissima gioia"**.

Al ritorno, i Magi seguiranno una strada diversa: dopo che si è incontrata la Buona Notizia non si può più essere come prima, non si possono più percorrere le strade vecchie!

Come i tre Re Magi bisogna far conoscere la Notizia e percorrere strade nuove!

Ma noi vogliamo raccontare a tutti la gioia di incontrare Gesù e la buona notizia che ci ha portato? Insomma, vogliamo essere **"re magi"** oppure **"re mogi"**?





Eccomi nella città di Fandonia, appena sono atterrato mi hanno circondato i fotografi e quando sono arrivato in piazza tutti i giornali dicevano che in paese era sbarcato un alieno!



CHE CITTA BUGIARDA!

"È successo anche a lei viaggiatore?" mi chiede un bambino per strada. «In questa città ogni cosa che accade si ritrova sui giornali stravolta e contorta, e ancora meglio succede in TV e in Internet.

Vogliono solo fare spettacolo e vendere, non gli interessa informare!

E così io ho fatto uno scherzo, ho detto in giro che il sindaco ama andare a cavallo e guardi che titoli:

SINDACO E CAVALLO FUGGONO INSIEME!

IL SINDACO AMA UN CAVALLO!

CAVALLI IN COMUNE!



...il giorno dopo...



NEW

I viaggi di Guro



I viaggi di Guro

Edizione straordinaria

SI PUÒ DIRE SOLO LA VERITÀ

Il sindaco minaccia di mandare in prigione tutti i giornalisti che raccontano bugie.

F... ..



Ci pensate che bello se anche nella nostra città **si dicesse solo la verità**? Allora rimbocchiamoci le maniche!

... ..

“Un piatto di lasagne al tavolo 2!
Un piatto di tortellini al tavolo 4!”

Non vi preoccupate, non ho deciso di interrompere
i miei viaggi e aprire un ristorante! E' che
sono arrivato in una Regione in cui ci sono
tante cose buone da mangiare.



Emilia-Romagna

Ma qui non si pensa solo a mangiare: anche lo **scoutismo** va forte, con ben **172 gruppi e 235 Branchi e Cerchi**.

Parlando un po' con i lupi e le cocci incontrati in giro, ho saputo che a loro piace molto giocare a **rugby-lupetto** (volete sapere come funziona? guardate sul sito di Giochiamo!).

Inoltre, mi hanno spiegato che il distintivo scout regionale, ha una

Furono gli **Etruschi**, che abitavano nella città di Felsina (oggi, **Bologna**), i primi a usare il gallo come simbolo di combattività, di fierezza, e forse anche di... buona cucina!



“**galletto**”, il lunga storia.





Dopo gli **Etruschi** ci sono stati i **Romani**, che hanno dato il nome alla Regione come somma di Aemilia (la via Emilia, la grande, antica strada che va da Rimini a Piacenza) e Romania, ossia "appartenente ai romani". E poi ci sono stati i **Galli**, i **Longobardi** e altre popolazioni ancora, che hanno lasciato la loro traccia nei dialetti locali.

Marzabotto vaso funerario
ritrovato nella necropoli etrusca



Qui, ad esempio, "bambino" si dice "**burdel**" oppure "**cinno**" (e dalle vostre parti come si dice? fatemelo sapere con un'email!).

L'Emilia-Romagna è una regione **allegra** e **festosa**, e un po' in ogni città si organizzano feste per celebrare tradizioni contadine e storie medievali, come il **Palio di Ferrara** o la **Segavecchia di Forlimpopoli** (per i dettagli, ancora www.agesci.it/lc!).

E poi ci sono le sagre gastronomiche, dove è possibile assaggiare i prodotti tipici delle varie zone: forse avrete già sentito parlare della mitica "**piadina romagnola**" (volete prepararla anche voi? guardate sul sito!).

A proposito, sapete cosa vi dico? Prima di riprendere il mio volo, vado proprio a mangiarmi qualcosa. A presto!!

Gufo

Tutto questo e ancora di più lo trovate su www.agesci.org/lc cliccando prima su **pagine regionali** e poi su **Emilia-Romagna**



La biblioteca di Branco/Cerchio

La biblioteca di Branco/Cerchio

LO ZIO DIRITTO

di R. Piumini e E. Bussolati



Non tutti i bambini sono fortunati come noi.

Molti vivono la guerra; vengono maltrattati; altri invece di giocare lavorano tutto il giorno senza nemmeno andare a scuola.

Che cosa orribile!

Allora un giorno, vedendo che ciò non era giusto, alcuni adulti si sono riuniti e hanno scritto l'elenco delle cose più importanti che tutti i bambini del mondo, anche quelli

più sfortunati, devono potere avere o fare.

Sai quali sono questi diritti?

Per fortuna esiste un Signor Diritto che viene in aiuto ai nostri dieci amici ogni volta che qualcuno li tratta male!

Nella storia dello Zio Diritto incontrerai **Agostino**, **Adamo**, **Marina** e i loro amici che saranno ben lieti di farti viaggiare con loro per scoprire il bellissimo mondo che fa felici i bambini.



1 DIRITTO ALL'IDENTITÀ



A



B

2 DIRITTO AD ESSERE DIFESI DALLA VIOLENZA

3 DIRITTO ALLA SALUTE E ALL'ESISTENZA



D

C



4 DIRITTO ALL'ISTRUZIONE

E



5 DIRITTO AL GIOCO E AL RIPOSO



F

7 DIRITTO ALL'EDUCAZIONE

6

DIRITTO ALL'INFORMAZIONE



G



H

8 DIRITTO ALLA VITA E ALLO SVILUPPO



I

9 DIRITTO ALLA LIBERTA' E ALLA PACE



L

10 DIRITTO ALLA LIBERTA' D'OPINIONE

Soluzioni
11 • 2-B • 3-C • 4-D • 5-E • 6-F • 7-G • 8-H • 9-I • 10-L



Impeesa

la vita di Baden-Powell a fumetti

Baden-Powell un secolo fa ha fondato gli scout, e questo lo sapete tutti. Ma cosa conoscete della sua vita prima che si dedicasse solo allo scoutismo??

Lo sapevate, per esempio, che aveva un sacco di fratelli e sorelle e ha fatto anche l'agente segreto? **B.-P.** a scuola andava malucio, ma sapeva sbrogliarsela in ogni situazione e sempre con il sorriso sulle labbra.

E quando fece il concorso per entrare nell'esercito, risultò così bravo che i vertici militari gli abbuonarono gli anni di addestramento e lo mandarono in India come sottotenente. Era bravissimo a disegnare, sapeva dipingere un quadro contemporaneamente con le due mani e si travestiva in modo tale che nessuno poteva riconoscerlo.

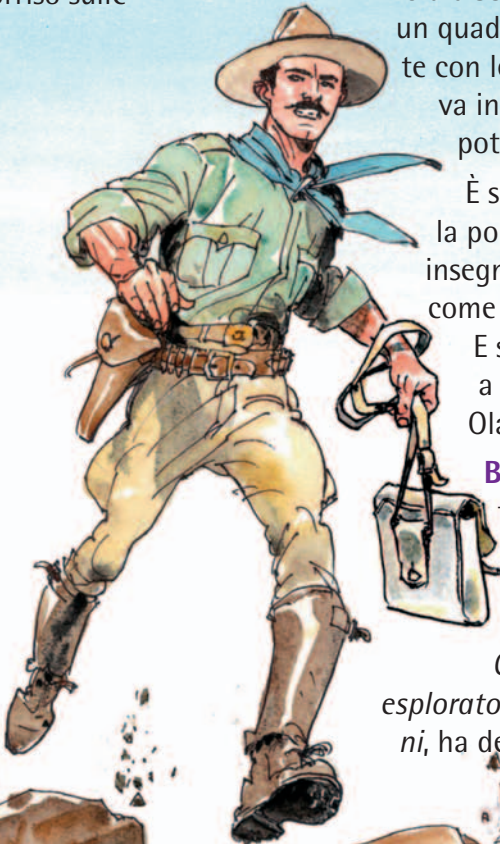
È stato lui ad inventare la polizia sudafricana, ad insegnare all'esercito inglese come si fanno le ricognizioni.

E sapete come ha fatto a conoscere sua moglie Olave?

B.-P. ha avuto una vita tanto avventurosa da sembrare incredibile. Per celebrare il centenario il Cngei, *Corpo nazionale giovani esploratori ed esploratrici italiani*, ha deciso di pubblicare un

libro a fumetti su

B.-P., che si intitola "**Impeesa**".





La biblioteca di Branco/Cerchio

La biblioteca di Branco/Cerchio

La storia è di Paolo Fizzarotti, i disegni sono invece di Ivo Milazzo, Milazzo, grande maestro del fumetto, inventore di Ken Parker, personaggio western fra i più amati in Italia. Cosa significa "Impeesa"?

Ma è facile:

"L'animale che non dorme mai, ma si aggira nella notte", il soprannome con cui gli zulu chiamavano **Baden-Powell**.

Quando? Se volete saperlo, leggete **IMPEESA!**



Titolo: **Impeesa; La grande avventura di Baden-Powell**

Autori: **Ivo Milazzo, Paolo Fizzarotti**

Prezzo: € **19,50**

Lo potete trovare presso le rivendite scout e le migliori librerie



CHI SONO GLI AMICI DI FRANCESCO?

In questo libro Padre Luigi Moro, con l'aiuto degli splendidi disegni di Margherita Sgarlata e Riccardo Francaviglia, ci accompagna alla scoperta della vita di San Francesco attraverso il racconto di chi condivise con lui la gioia che dona l'incontro con Gesù.

Lo potete trovare presso le rivendite scout

Titolo: **FRANCESCO E I SUOI AMICI**

Autore: **Luigi Moro**

Illustrazioni: **Margherita Sgarlata, Riccardo Francaviglia**

Prezzo: € **16,00**



IL BUE MUTO

Il nostro Ordine si stava diffondendo in tutta Europa: i **Domenicani** erano presenti in tante città, fondavano scuole, e mandavano i loro studenti più promettenti, come me modestamente, a studiare a Colonia.

Qui, sotto la guida di saggi maestri come il Grande Alberto, cercavamo di diventare dei bravi predicatori per annunciare il Vangelo e far conoscere Gesù.

Un giorno si aggiunse al nostro gruppo un ragazzo italiano, **Tommaso**, originario di Roccaseca d'Aquino. Era l'anno 1248.

Dopo essere diventato domenicano, mentre era in viaggio verso Parigi, i suoi familiari lo avevano fatto arrestare ed era rimasto in carcere per più di un anno. La sua famiglia aveva per lui un altro progetto: se proprio voleva, Tommaso doveva diventare un monaco benedettino, con la speranza che un giorno diventasse Abate; per questo contrastarono la sua scelta.





La nostra vita era scandita dalla preghiera, dallo studio e da qualche scherzo. A turno ci veniva assegnato un tema, che dovevamo poi presentare agli altri studenti. Fu proprio durante una di queste esercitazioni che abbiamo capito chi era veramente Tommaso.

Alcuni studenti, per scherzo, avevano cominciato a chiamarlo "il bue muto", un po' per il suo aspetto, e sicuramente perché non parlava quasi mai. Tommaso era davvero buono, rispettoso, e particolarmente silenzioso.

Quando finalmente ci fece sentire la sua voce, lasciò tutti a bocca aperta. Davanti a noi non si presentò la persona timida che conoscevamo, ma il maestro che con voce ferma ci faceva gustare la sua sapienza, spiegando in modo semplice e chiaro anche le cose più difficili della nostra fede.

Il Grande Alberto era entusiasta e di lui disse:

«Noi lo chiamiamo il bue muto, ma egli con la sua dottrina emetterà un muggito tale, che tutto il mondo ne risuonerà».





LA NATURA... A CASA!

Tutti gli oggetti della nostra casa esistono grazie alle risorse dell'ambiente.

Prendiamo ad esempio un quaderno. I quaderni si comprano in cartoleria, che viene rifornita dal grossista; il grossista si rifornisce a sua volta dalla cartiera, che la produce continuamente.

Per produrre la carta c'è bisogno della cellulosa. Dunque gli alberi sono indispensabili per fare il quaderno! Visto?

la plastica: tutte le bottiglie d'acqua, i contenitori per i detersivi possono essere recuperati per generare altri oggetti o fibre in plastica;

Anche altri materiali che ci sono utili, sono costruiti con le risorse della natura (ferro, carbone, cotone, alberi) e quando li gettiamo tornano nell'ambiente e non si distruggono ma vengono trasformati!

Ecco perché vicino alle vostre case ci sono quei cassonetti tutti colorati, per il riciclo dei diversi materiali.

Se ricicliamo, avremo bisogno di meno risorse dalla natura! Invece di gettarli, perché non costruiamo qualcosa con questi materiali? Gira pagina e buon divertimento!

il vetro: con le bottiglie usate o rotte si possono fare nuove bottiglie!

l'alluminio: quasi tutte le lattine (di aranciata, cola, ecc.) sono fatte di alluminio e con queste si possono fare nuovi oggetti;

la carta: i giornali, i quaderni, le scatole e tutti gli altri oggetti di carta servono per fare nuovi giornali, nuove scatole e così via.





IL BARATTOLO LANTERNA

Prendi un barattolo di vetro (come quelli della marmellata), lavalo bene e lascialo asciugare completamente. Togli il tappo, non servirà.



Lungo la circonferenza dell'imboccatura del barattolo lega stretto un nastro resistente: sarà l'impugnatura della tua lanterna.



Con la carta velina colorata ritaglia i disegni e le sagome che preferisci e incollale sulla superficie esterna del barattolo. E' meglio non ricoprire di carta l'intera superficie del barattolo: lascia qualche spiraglio per la luce.

Metti un lumino acceso all'interno del barattolo:
la tua lanterna è pronta!





CHE C'È DI NUOVO?

Nei nostri **gruppi** ci sono fratellini e sorelline che provengono da **zone diverse** della città, frequentano **scuole** lontane dal quartiere e non sempre leggono i **quotidiani** o i **manifesti appesi**.

Come possiamo essere sempre informati sulle cose che succedono e gli avvenimenti importanti?

ASSOCIAZIONE AMICI IN BICI

Tutti in bici

Pedalata ecologica lungo il fiume, nella riserva naturale.
Domenica 25 maggio. Ritrovo per famiglie e amici alle ore 9,30 davanti al giardino pubblico.

Fiaccolata per le vie del centro

In occasione della festa del **Patrono**, si svolgerà una fiaccolata partendo dalla Parrocchia di Santa Maria fino alla Cattedrale.
Venerdì 23 giugno alle ore 20,30

APERTURA PARCO GIOCHI

Tutta la cittadinanza è invitata per discutere sull'apertura di un parco giochi che sorgerà nell'area del vecchio zuccherificio.
Giovedì 18 febbraio presso la sala pubblica del quartiere, ore 21.
Non mancate!

ecco cosa vi occorre

- lastra di ferro leggero (cm. 50x70)
- plastica adesiva coprente colorata
- magneti tondi di varie misure
- pasta sintetica da cuocere di colori diversi
- pennarelli indelebili (rosso, nero, blu, verde...)
- attaccatutto



1 Fate tagliare da un fabbro una lastra di ferro sottile. Applicate sulla sua superficie la plastica adesiva coprendo anche i bordi e appendete il pannello in tana o in sede.



2 Da un pezzetto di pasta ricavate un fiore o un albero (una chiesa, un libro, un berretto lupetto o uno zucchetto...). Prendete un magnete, appoggiatelo sulla parte inferiore dell'oggetto e, facendo pressione con le dita, lasciate un'impronta.

3 Togliete il magnete e cuocete le varie formine. Lasciate raffreddare, inserite il magnete nell'impronta rimasta, saldatelo con l'attaccatutto e usate le forme per appendere al pannello le notizie trovate e che si vogliono far sapere a tutti.

Sicuramente non mancherete a nessun appuntamento!



Ah, se ci fosse un modo per riuscire a raccogliere tante notizie... ma il modo c'è! Basta chiedere ai Vecchi Lupi e alle Coccinelle Anziane di cacciare o volare per raggiungere la specialità di...

GIORNALISTA





Giornalisti in gamba sono quei **lupetti** e quelle **coccinelle** che si interessano a tutto ciò che li circonda e mettono a disposizione degli altri le loro conoscenze.

Un "Giornalista" davvero in gamba potrebbe:

-
- Seguire un telegiornale al giorno (magari il GT ragazzi)
 - Fare una ricerca su un argomento di attualità e presentarla al Branco e al Cerchio
 - Realizzare un'intervista ai propri nonni (oppure a qualche persona anziana del proprio quartiere) per scoprire come si viveva 50 anni fa
 - Realizzare un bel Giornalino di Branco e di Cerchio in cui riportare notizie, interviste, giochi, curiosità, racconti, foto
 - Mettere in scena, con l'aiuto della propria sestiglia, un piccolo TG con tanto di conduttore, inviati speciali, rubriche, notizie, meteo, ecc.
 - Fare visita alla redazione di un giornale della città e farsi spiegare tutte le fasi attraverso le quali si arriva a stampare un quotidiano
 - Diventare amico di Giochiamo mandando alla redazione il frutto del nostro lavoro

Insomma, prendiamo il Quaderno, una penna, la macchina fotografica e mettiamoci all'opera.

Ecco a voi un gioco da preparare e proporre al Cda.

CdA



CdA

il giuoca TV

Qualche idea da cui partire:



- 1 Indovinello: è un elettrodomestico, una compagna di giochi o un mezzo di informazione, potete saperlo saltando alla casella 8
- 2 Occorrente: un dado gigante. Tira ancora.
- 3 Occorrente: un tabellone formato... bambino. Avanza di due caselle.
- 4 Disegnate sul tabellone un percorso con almeno 30 caselle.
- 5 Scrivete su alcune caselle delle domande sul tema della televisione. State fermi un turno a pensarci
- 6 Dividetevi in squadre, il più piccolo della squadra sarà la 'pedina', ma le risposte/prove dovranno essere superate da tutta la squadra.
- 7 Mimare il vostro programma TV preferito: se gli avversari lo indovinano tirate ancora il dado, altrimenti fermi un turno



Quando si è tavola si guarda la TV?
Se sì, fermi due turni
per digerire meglio **15**

Per andare avanti
cantate la sigla del
vostro programma
preferito **14**

I vostri amici
vi invitano a giocare in
cortile o a fare un giro in bici
al parco: se preferite stare in casa
tornate alla casella 9, se invece
accettate andate alla casella 20 **13**

Preparate una breve scenetta su un
programma visto recentemente in TV che
vi ha colpito **12**

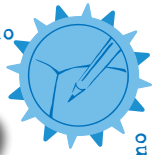
Per andare avanti rispondete alla domanda:
quando guardate la tv? **11**

Cantate il ritornello della vostra
pubblicità preferita: poi state fermi due
turni a pensare se saperla a memoria è
un bene **10**

Tornate indietro di tante
caselle quante sono le ore che
trascorrete di fronte alla TV
ogni giorno **9**

Per andare avanti rispondete
alla domanda: con chi
guardate la TV? **8**

Finito
il gioco,
fermatevi a
commentare
con i Vecchi
Lupi o con
le Coccinelle
Anziane, le cose
che sono emerse:
forse ne vale la pena.



Scovolino informato

I. Notizie dal MONDO!

Mamamia quanti giornali, ma da dove provengono? Aiutami a metterli nel paese giusto!

(A) CORRIERE DELLA SERA

(B) ПРАВДА

(C) EL PAÍS

(D) Le Monde

(E) INTERNATIONAL Herald Tribune

(F) DIE WELT



2. Un salto in edicola!

Acciderboli! Riesci a trovare il giornale adatto a queste persone?

A



D



2



I

C



E



3



4

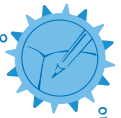


5



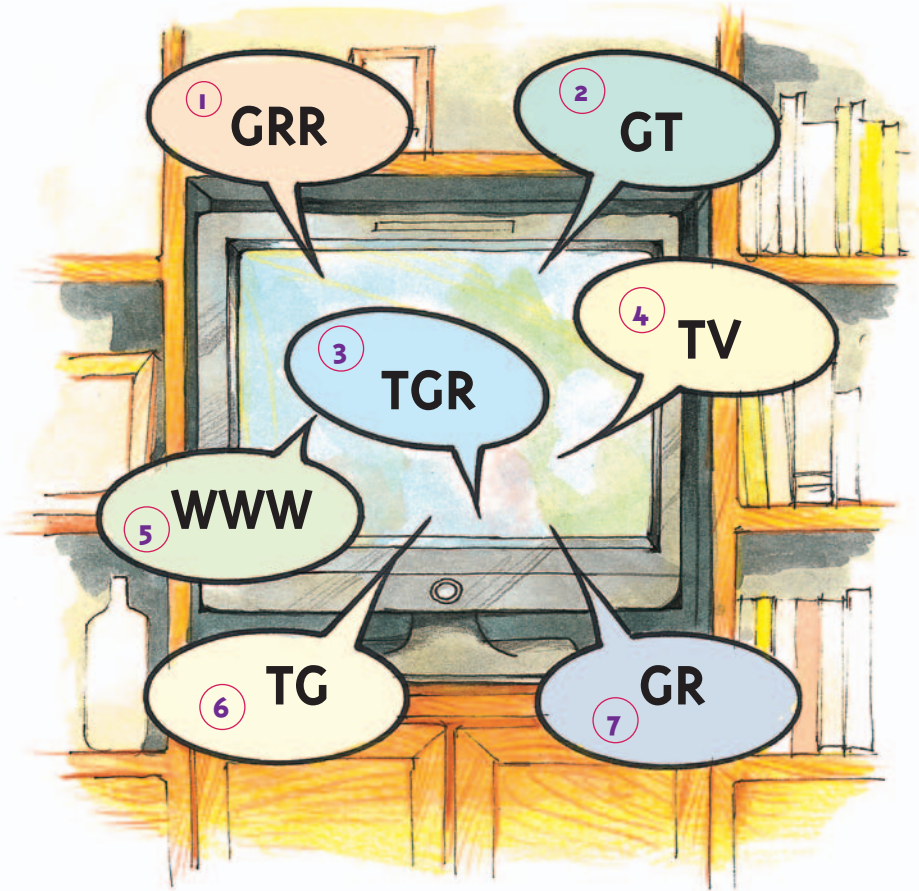
B





3. MA KE DC?

Ma che dicono in televisione? **Non ci capisco niente!** Sai cosa vogliono dire queste sigle? E poi dicono che fanno informazione...



LE SOLUZIONI

1. Die Welt; Germania, Le Monde; Francia, El País; Spagna, Herald Tribune; Gran Bretagna, Il Corriere della Sera; Italia: La Pravda; Russia

2. 1-B; 2-E; 3-C; 4-A; 5-D

3. 1-GRR; Giornale Radio Regionale); 2-GT; Giornale Tivu; 3=TGR; Telegiornale Regionale; 4=TV; Televisione; 5=WWW; World Wide Web (Internet); 6=TG; Telegiornale; 7=GR; Giornale Radio;



la pozione magica

In un posto lontano lontano, in **Gallia**,
abitano ancora i discendenti di **Asterix!**
Sono passati tanti secoli, ma continuano a
difendere la formula segreta della pozione
magica del vecchio **Druido Panoramix.**

Sfortunatamente orde di
**giornalisti e cuochi, agenti
segreti e affaristi** senza scrupoli
ogni giorno sferrano attacchi al
paesino dove è custodita
l'antica ricetta della forza di Asterix.

I Galli resistono bene, ma i nemici si fanno
sempre più furbi. Chissà per quanto anco-
ra resisteranno? Beh, dipende da voi!

Sì, certo, proprio da voi:

i Galli hanno bisogno di gente in
gamba ed entusiasta.

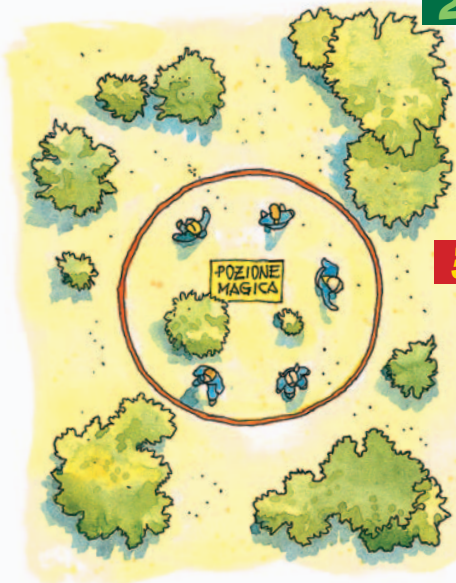
Allenatevi e quando
sarete pronti chiamate
Panoramix!!



Ecco come allenarvi:

1 Cercate più amici possibile, almeno **20** belli e brutti, grandi e piccoli (ma non troppo).

2 Cercate un luogo sicuro da pericoli. Deve essere grande e avere molti nascondigli, come un bosco



3 5 di voi saranno i **Galli**. Scriverranno la formula segreta e con del nastro colorato delimiterranno un'area neutra. Nell'area verrà sistemata la formula. I Galli devono rimanere all'interno di questa area a difendere la formula. Ma come?

4 Tutti gli altri saranno "i nemici": avranno sulla fronte un cartoncino bianco legato con un elastico sul quale è scritto un numero di 3 cifre.

5 I nemici devono riuscire a entrare nell'area senza farsi leggere il numero sulla fronte. Attenzione: è vietato coprirlo! **Usate l'astuzia!**



6 I Galli eliminano i nemici leggendo loro il numero in fronte.

Dal fischio d'inizio i nemici avranno 20 minuti per copiare la formula

Che vinca il migliore! Bim Bum Ueppaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa



La Posta

La Posta

Caro Gufo, sono una Lupetta di nome Anna e ho nove anni.

Ho in sestiglia un cucciolo che vorrebbe fare la Promessa e tutto il Branco, al Consiglio della Rupe, ha acconsentito, ma qualcuno no!

Il cucciolo sta migliorando, ma come posso farlo capire agli altri che non hanno acconsentito?

Fammi sapere!

Cara Anna, mi sento di dirti che sei proprio in gamba, una vera lupetta grintosa!

Ti fa onore avere notato che il cucciolo sta migliorando ed è certo che hai bene in mente quale bella avventura sia la pista che parte dalla promessa.

Di sicuro ricordi quando Mowgli viene presentato per la prima volta alla Rupe del Consiglio: molti non lo vogliono perché non lo conoscono e per di più è un cucciolo d'uomo.

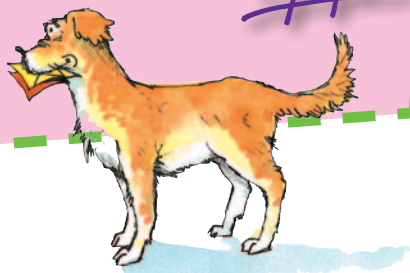
Però qualcuno usa buone parole per convincere che vale la pena farlo provare... e alla fine resta!

Perciò non perderti d'animo: prima di tutto, se non l'hai già fatto, parlane ai Vecchi Lupi, perché è importante che anche loro sentano il tuo interesse per il cucciolo.

Poi, dato che pensi che sia pronto per la Promessa, usa tutte le buone parole che ti vengono in mente per ricordare a tutto il Consiglio che anche lui merita fiducia, per poter iniziare le sue cacce con voi!

Saluti "spennacchiati"

Gufo



se vuoi scrivere a Gufo e avere una risposta su **Giociamo**, manda una mail a gufo@agesci.it e aspettati sorprese



Volo regionale 2008 delle Marche

*Sono una lupetta di Verona: mi chiamo **Anna** e volevo raccontare questa semplice storia.*

Alcuni anni fa il nostro gruppo era un po' in crisi perché non c'erano più capi. Così, ad una riunione dei genitori, quando i miei fratelli più grandi erano in reparto (noi siamo in cinque!) un capo scout ha chiesto a tutti i genitori di dare la loro disponibilità ad aiutare, altrimenti tutto il gruppo rischiava di chiudere, come era già successo in passato.

Mio papà, che era stato uno scout fin da bambino, ha risposto ed ha iniziato a fare il capo nei lupetti. È stato generoso perché aveva già altri impegni, oltre al lavoro e a noi cinque fratelli, di cui uno piccolo di un anno.

Dopo tre anni sono entrata io nel branco ed ho trovato mio papà,

che è stato il mio meraviglioso Bagheera per due anni.

Quest'anno purtroppo lui se ne è andato a fare il capo in reparto perché mancano capi là. Credo che il mio papà abbia fatto qualcosa di importante per tutto il gruppo scout. Voglio salutarlo e dirgli un grande grazie. Penso anche che sia un esempio per tutti. **A proposito: si chiama Graziano.**

**LA POSTA DI
GIOCHIAMO**

c/o Marco Quattrini
via **MARCIANÒ, 23**
47100 FORLÌ

AGESCI.ORG

associazione guide e scouts cattolici italiani

n. 03/2008

DIMMI TUTTO

Comitato di redazione: Camillo Acerbi, Emanuele Caillat, Lucia Calfapietra, Emanuele Dall'Acqua, Maria Vittoria Perini, Marco Quattrini (capo redattore)

Redazione: Maria Grazia Berlini, Stefania Brandetti, don Andrea Budelacci, Silvia Fichera, Mauro Guidi, Francesco Lecca, don Andrea Lotterio, Elisa Mariani, Pietro Mastantuoni, Vanna Merli, Marco Modena, Alfredo Morresi, Gianni Spinelli, Alessandra Tedeschi

Hanno collaborato a questo numero: la branca L/C dell'Emilia-Romagna, Paolo Fizzarotti, Alberto Leonardi

Grafica e impaginazione: Simona Pasini
illustrazioni: Vittorio Belli

Redazione WEB: Marco Cirillo (vicecapo redattore), Cristina Colombo, Barbara Della Porta, Luca Frisone, Angelo Marzella, Francesco Rulli,

SCOUT - Anno xxxviii - n. 13 - 6 giugno 2008 - 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: Omnimedia, via Lucrezia Romana 38, Ciampino (Roma) - tiratura di questo numero copie 62.000 - Finito di stampare nel giugno 2008



Associato all'Unione Stampa Periodica Italiana



SOMMARIO

pag. 2 **Fra la giungla e il bosco**
Chi lo sa?

pag. 4 **Morso di Baloo**
Re Magi o Re Mogi?



In viaggio con Gufo
pag. 6 **Che città bugiarda!**

pag. 8 **Gufo in...**
EmiliaRomagna



pag. 10 **La biblioteca di Branco-Cerchio**
Lo zio Diritto
di R. Piumini e E. Bussolati

pag. 13
Impeesa

pag. 14
Gli amici di Francesco

pag. 15 **In caccia e volo con i Santi**
Il bue muto

pag. 17 **Sorella Natura**
La Natura a casa...

Specialità

pag. 19 **Che c'è di nuovo?**

pag. 21 **Giornalista**
CdA

pag. 23 **Il gioca TV**

pag. 25 **Gli enigmi dello Scovolino**
Scovolino informato



pag. 28 **Giochiamo a...**
La pozione magica

pag. 30 **Posta**
La posta di Giochiamo

