

SCOUT



AGESCI.ORG

associazione guide e scouts cattolici italiani

# Giochiamo

Il giornalino dei Lupetti e delle Coccinelle

4/2008

"Ti do retta"





# per amore e con amore

"Ma perché, mamma, proprio adesso?"

Il piccolo scoiattolo si stava divertendo un sacco a lanciare le nocchie cadute durante la notte e poi a correre per riportarle indietro, ma la mamma ripeté l'ordine: "**Vieni subito su!**" e il figlio corse da lei con la coda dritta e il pelo arruffato per la rabbia.

"Ma non è ancora ora di mettere le nocchie nella nostra tana, l'inverno è lontano! Uffa, mamma, lo sai che mi diverto a portare su le provviste, ma adesso stavo facendo un altro gioco!". La mamma scoiattolo non disse niente, ma puntò lo sguardo sopra la grande quercia, dove un falco stava girando in tondo in attesa di piombare su qualunque animale.

Allora il piccolo scoiattolo si rifugiò tra le zampe amorose e protettive della sua mamma e disse tremante:

**"Allora tu mi hai sgridato per salvarmi, non per farmi smettere di giocare!"**. La mamma lo abbracciò stretto stretto e gli disse: **"Se ti do un ordine è per il tuo bene e per il bene che ti voglio!"**.





Obbedire significa semplicemente essere parte di un branco con le sue regole. Tuttavia anche chi è solo deve rispettare la Legge della giungla.

**Shere-Khan** non è amico di nessuno perché ha scelto di **NON** ubbidire alla Legge: può quindi uccidere l'uomo in qualsiasi momento.

**Fratel Bigio** invece obbedisce teneramente a Mowgli e soddisfa ogni desiderio di suo fratello: lo aspetta sempre, caccia sempre

con lui, condivide i momenti belli e quelli più difficili. Come lui, bisogna imparare a obbedire con amore e non "per forza" a una legge che è fatta per tutti i lupetti.

Anche il *cobra bianco* è fedelissimo nella sua missione al tesoro del Re nei sotterranei delle Tane fredde: non c'è più nessuno su in città, però il cobra è ancora lì, a fare la guardia.

Nelle loro scorribande pomeridiane, **Mowgli** e **Kaa** rispettano scrupolosamente i territori di caccia e le leggi della giungla: allo stesso modo i fratellini e le sorelline devono seguire la Legge ed essere ubbidienti mentre si gioca insieme.





# Abbiamo perso Gesù

Ogni anno **Maria** e **Giuseppe** vanno a **Gerusalemme** per celebrare la Pasqua e portano il piccolo **Gesù** con loro. A quel tempo si viaggiava in carovana: gli asinelli venivano caricati con i bagagli e tutti andavano a piedi. Per raggiungere un posto ci volevano diversi giorni e si partiva insieme a parenti e vicini.

Al ritorno la carovana parte all'alba e Gesù, senza dire niente, si ferma a Gerusalemme. I suoi genitori non se ne accorgono: quando arriva la sera la carovana si ferma, Maria e Giuseppe cominciano a cercarlo tra gli amici e i parenti e non lo trovano!

**Che spavento!**

Anche se ormai si sta facendo notte, tornano verso Gerusalemme. Cominciano a cercarlo preoccupatissimi, ma invano. Alla fine, sconfortati, provano a tornare al Tempio, e Gesù è proprio lì, seduto in mezzo ai saggi e dialoga con loro.

Maria lo rimprovera: "*Come ti è venuto in mente di restare qui senza dirci niente?*". Le parole di Maria sono proprio quelle che ci aspetteremmo da una mamma preoccupata.





Ma ci sorprende la risposta di Gesù: *"Perché mi cercavate? Non sapevate che io devo occuparmi delle cose del Padre mio?"*.

È una frase misteriosa e il Vangelo dice molto chiaramente: **"Essi non compresero le sue parole"**. Anche Gesù se ne rende conto, ma senza dire niente ubbidisce e torna a casa con loro.

Pur essendo Figlio di Dio, Gesù cresceva *"in sapienza, età e grazia davanti a Dio e agli uomini"*, educato da Maria e Giuseppe che lo amavano ed erano amati da lui: l'obbedienza che nasce dall'amore può produrre solo altro amore.





Eccomi in Germania, vedo alberi giganteschi e  
persone piccole piccole. Ma dove mi trovo esattamente?

Lo chiederò a quella signora con il passeggino



# KINDERSTADT

"Buongiorno signora, sa dirmi dove... Ma come sei piccola... quanti anni hai?"

"Dieci appena compiuti!"

"Dieci? E non vai a scuola?"

"No, perché questa è Kinder-Stadt. Come vedi, non ci sono adulti in giro per la strada, loro sono a scuola o all'asilo.

Qui sono i bambini a occuparsi di tutto: possiamo guidare la macchina, lavorare i campi, preparare da mangiare per i nostri genitori.





Pensi che per pranzo oggi ho preparato LE CAROTE COL GELATO! È bello poter fare tutte le cose che nel resto del mondo fanno solo i grandi, anche se è un bel po' faticoso!

I miei genitori non riordinano mai la loro camera e "anche se li sgrido" continuano a giocare e si dimenticano di apparecchiare la tavola. Alla sera quando è ora di andare a dormire mi invento delle favole e gliele racconto finché non cominciano a russare.

Ora però sono proprio in ritardo, devo andare al lavoro".

Che strano vedere tutti questi bambini indaffarati.

È davvero divertente o alla fine è meglio obbedire ai genitori come facciamo noi?

**Perché non provare per gioco a vivere una giornata da grandi lasciando fare i bambini ai genitori? Fatemi sapere come è andata!**

*Gufo*





Ehilà, cari compagni di viaggio!  
Dall'Emilia-Romagna, scendendo  
lungo l'Appennino e il mare Adriatico,  
siamo arrivati in

# Abruzzo

I grandi viaggiatori dell'Ottocento dicevano tutti che questa è una terra forte e gentile. Non solo perché così sono i suoi abitanti, ma anche per il suo paesaggio: dalla forza delle sue montagne (il **Gran Sasso** e la **Majella**, dove vivono orsi e lupi) alla dolcezza dei suoi colli che guardano la costa, dove si possono trovare i famosi **trabocchi** usati tutt'ora dai pescatori del luogo



A proposito di lupi,  
in questa regione ci sono  
anche moltissimi lupetti  
(e coccinelle!):  
ben **51 Branchi** e **2 Cerchi**.



Questa terra è ricca anche di leggende. Eccone una legata alla Majella: si narra che in un lontano passato, sulle coste della riviera abruzzese, approdò Maja, una giovane regina, con il suo bambino. Entrambi sfiniti e ammalati, iniziarono a inoltrarsi verso l'entroterra.

Arrivati, caddero in un sonno profondo, ma al risveglio Maja si accorse che il giovane principe era morto. Triste, la madre avvolse il piccolo in fasce d'oro e si coricò al suo fianco.

La notte passò lentamente e serena e, alle prime ore dell'alba, tutti gli abitanti della montagna rimasero a bocca aperta nel vedere il piccolo principe trasformato in una maestosa montagna dalle sembianze di un grande uomo addormentato, e la dolce Maja appoggiata ai suoi piedi sempre sotto forma di una grande roccia. Ancora oggi la regina e il suo piccolo principe riposano tranquilli tra le terre d'Abruzzo.

Anche in cucina ci sono tanti piatti tradizionali, legati per lo più alle feste come le “**pallotte cacio e ov**” (polpette formaggio e uovo), gli “**arrosticini**” (spiedini) e, tra i dolci, le “**pizzelle**” che in base alla città cambiano nome (a L'Aquila sono le “**ferrattelle**”, a Chieti le “**cancellate**” ecc...).

Eccovi la ricetta:

- 1 uovo
- 1 cucchiaino di zucchero
- 1 cucchiaino di farina
- 1 cucchiaino di olio
- Buccia di limone grattugiato

Procedimento:

battere le uova con lo zucchero e, quando saranno ben gonfie, aggiungere l'olio, la farina, e il limone. Far scaldare il pentolino tipo per fare le crepes e BUON LAVORO E BUON APPETITO!

Tutto questo e ancora di più lo trovate su [www.agesci.org/lc](http://www.agesci.org/lc) cliccando prima su **pagine regionali** e poi su **Abruzzo**



# IL PRINCIPE E IL POLLO

di Moni Ovadia

*Obbedire non è sempre facile, sapere  
obbedire è segno di grandezza e saggezza  
e spesso serve per raggiungere un  
obiettivo.*



Nel lontano oriente viveva un principe  
che stava rinchiuso nella sua stanza  
tutto nudo, appollaiato,  
e si cibava solo di mais:  
credeva di essere un pollo.

Il sovrano, suo padre,  
era molto preoccupato e chiese l'aiuto  
di *medici, dotti, stregoni*.

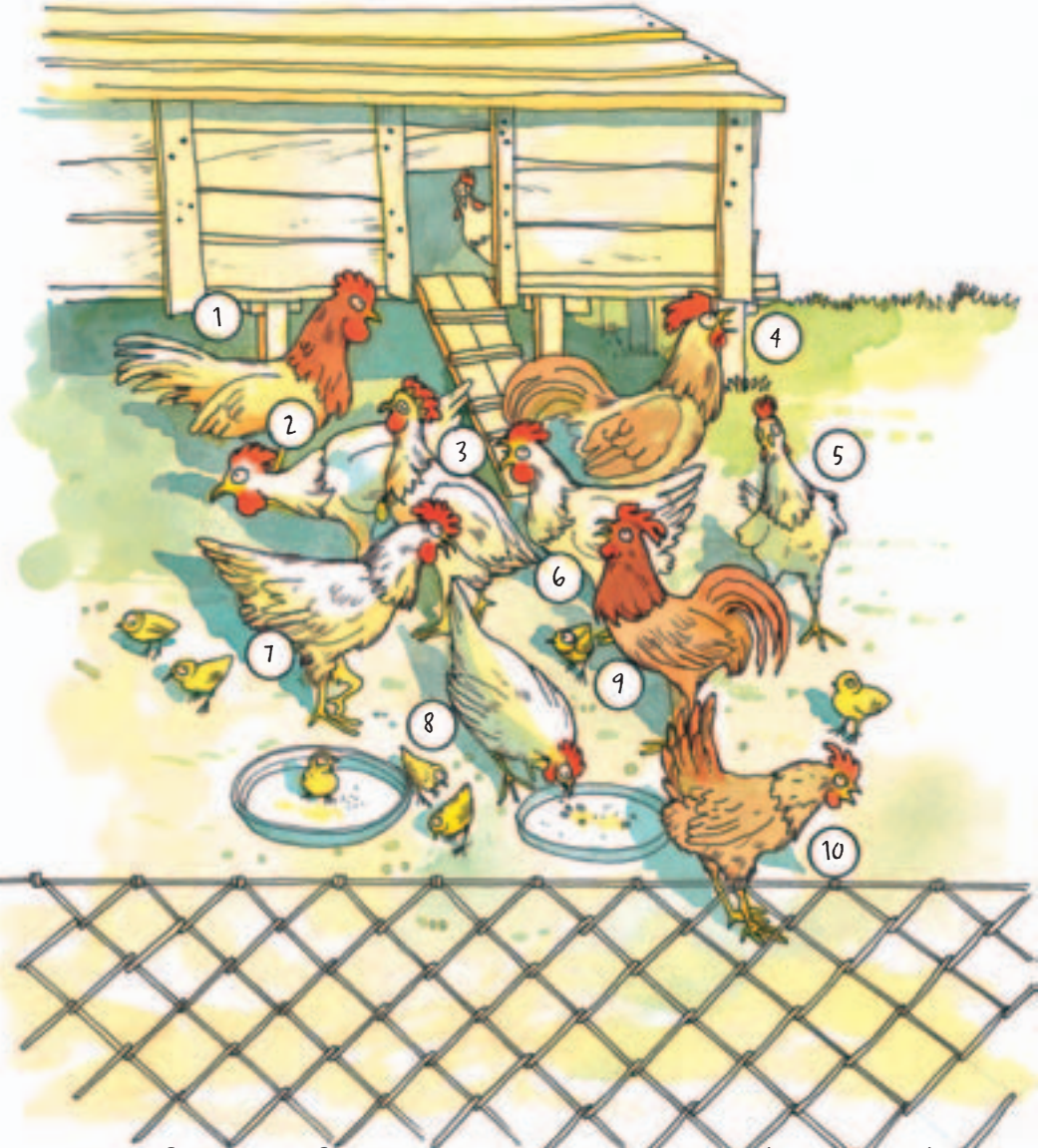
Solo un vecchio saggio con la sua  
obbedienza e con la sua grande capacità  
di assecondare  
il giovane riuscì a far tornare il sorriso  
sul volto del vecchio regnante.





## CHE POLLAIO!

Prova a scoprire quale fra questi polli è il Principe.



soluzione:  
Il Principe è il n. 3. Lo puoi riconoscere dalla corona e dal medaglione con il sigillo reale.

# Millo & Cia



*nessuno vuol dire nessuno*

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

EH! AMICI,  
ABBIAMO UN PO' DI  
TEMPO LIBERO,  
COSA NE DITE DI  
ANDARE IN ESPLO-  
RAZIONE ?

CHE BELLO!  
ANDIAMO A  
RACCOLGERE I  
FRUTTI DI  
BOSCO!

..BANANE,  
DATTERI,  
ANANAS ..

SI  
GIBO,  
E STAI  
ATTENTO  
AI LEONI!



MAGARI NON CI SARANNO  
I LEONI, MA E PIENO DI  
PERICOLI, IN PAESE HAN-  
NO DETTO CHE CI SONO  
GLI ORSI!



PER QUESTO NESSUNO DEVE  
ENTRARE NEL BOSCO E  
TANTO MENO AVVICINAR-  
SI ALLE GROTTE!



MI RACCOMANDO!



SONO ANDATI ?



SI

ANDIA-  
MO!

ORSO, SE  
INCONTRIAMO  
UN ORSO CI  
PARLI TU!



EH! RAGAZZI, NON CI  
SARANNO LE BANANE,  
MA C'E UN CESPUGLIO  
DI LAMPIONI!



LAMPIONI  
GIBO, SI  
CHIAMANO  
LAMPIONI!



FINE



# una ginnastica per LO SPIRITO?

Incontrammo **Ignazio** a Parigi nel 1528. Fu una sorpresa vedere questo uomo di trentasette anni frequentare i vari corsi di studi insieme a tanti studenti molto più giovani di lui. *Amava parlare di Dio e soprattutto della Sua misericordia.* Ma la nostra sorpresa più grande fu quando ci fece conoscere la sua storia.

Nel suo passato si nascondeva un ex soldato nato in una nobile famiglia di Loyola, in Spagna. Nulla traspariva del suo carattere spavaldo e coraggioso, della sua determinazione; ma ora con tutto sé stesso serviva il suo nuovo comandante: **Gesù**.

Tutto era cominciato con una cannonata: **Gesù** si era servito di una palla di cannone per riportarlo a sé. Con la gamba rotta, durante la convalescenza due libri lo avevano distratto nella sua solitudine: un romanzo di nobili cavalieri e una raccolta delle vite dei santi.

E si trovò a fare uno "strano esercizio": immaginava di essere ora un cavaliere e ora un santo. Improvvisamente si accorse di sentirsi più felice quando pensava ai santi; e questo gli fece cambiare vita.



La sua storia ci incuriosiva sempre di più: come aveva fatto a capire cosa gli chiedeva Gesù? come aveva fatto a superare i suoi dubbi?

Ignazio teneva un quaderno dove aveva annotato le cose importanti della sua esperienza e ne erano nati una sorta di esercizi per l'anima.

Sì, proprio una specie di **ginnastica per lo spirito**, che aiutava a individuare le proprie mancanze anche le più nascoste e a fare la scelta della volontà di Dio.

E così Ignazio ci aiutò a fare questa ginnastica, questi esercizi e anche molti di noi hanno trovato nella fedeltà a Gesù la propria felicità.

Gesù è il migliore dei comandanti: quando leggi il Vangelo chiediti cosa ti dice Gesù e cosa puoi fare per lui e con lui.







# GIOCANDO S'IMPARA

Parlando con i nonni o con mamma e papà è possibile scoprire quali giochi facevano quando erano piccoli: anche loro giocavano a ruba bandiera, a nascondino o ai quattro cantoni proprio come noi!

I grandi possono insegnarci un sacco di cose, una di queste è

## GIOCARÈ!



### Domande da fare ai grandi:

- Qual era il tuo gioco preferito?
- C'è un gioco della tua infanzia che esiste ancora oggi?
- Com'erano fatti i tuoi giocattoli?

Quando i genitori erano bambini non esistevano ancora i videogiochi, le carte da collezionare o il computer: per giocare bastavano delle cose semplici che si trovano in natura, ad esempio sassolini, legnetti, canne di bambù e foglie.

Girate pagina e... via al gioco!

## il Gioco DEI SASSOLINI

Dopo aver scelto cinque sassolini, se ne prende uno e lo si lancia in aria. Mentre il sassolino lanciato è ancora sospeso, si prende da terra un altro sassolino pronti però ad afferrare anche quello lanciato, e così via, per tante volte quanti sono i sassolini. Se un sassolino cade, il gioco passa all'altro giocatore.



## LA CERBOTTANA

La cerbottana rudimentale è facile da costruire. Si prende una sezione di canna o di tubo (lunga circa 40 cm, per 2 cm di diametro) nel quale

poi si introduce il "proiettile", cioè carta arrotolata a forma di cono. Per colpire il bersaglio basta soffiare forte!

## LIPPA

Servono due pezzi di LEGNO, anche ricavati da un manico di SCOPA: uno lungo circa 15 cm e con le estremità appuntite, l'altro di mezzo metro. Si traccia a terra un CERCHIO e, da una certa distanza, il giocatore cerca di lanciare il pezzo di legno piccolo all'interno del cerchio. Per riuscirci, batte con il bastone su un'estremità del legno piccolo per farlo saltare, quindi, prima che ricada al suolo, lo colpisce nuovamente in aria per lanciarlo nel cerchio.





# la LEGGE

La **legge** dei **lupetti** e delle **coccinelle**  
non è **difficile da rispettare**  
se tutti facciamo del **nostro meglio**.

A volte, però, è necessario specificare in cosa è bene impegnarsi, cosa possiamo migliorare:

Per esempio:

- durante il gioco, qualche fratellino non si ricorda di rispettare il più piccolo;
- non sempre si usa un linguaggio corretto e accettabile;
- piccole bugie o sotterfugi sono diventati una abitudine;
- e così via...



C'è un bellissimo momento in cui tutti i fratellini e le sorelline possono esprimere la loro opinione e riconfermare l'adesione alla legge del Branco e del Cerchio:

## il Consiglio della Rupe o della Grande Quercia



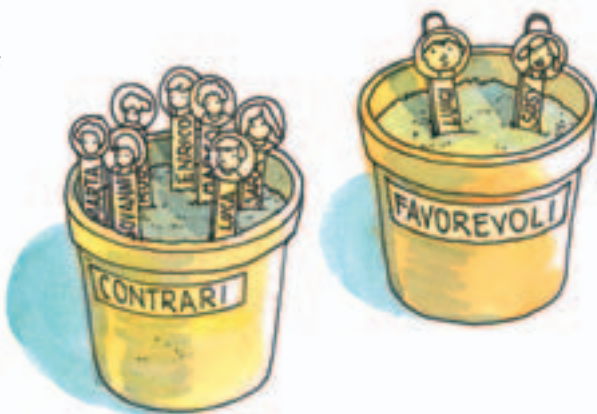
1 disegnamo su un lato del dischetto **la nostra faccia**, attacchiamolo sul bastoncino e scriviamo **il nostro nome** lungo la parte rimasta libera

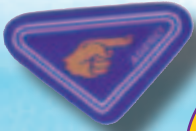


2

- scriviamo su una etichetta **favorevoli**,
- sull'altra **contrari** e attacchiamole sui
- due vasi

Al **Consiglio** vogliamo parlare di come è andato un gioco o un'attività che abbiamo fatto? Non sempre però c'è tempo o spazio per tutti e allora facciamo **vedere** la nostra opinione e **giudichiamo** se la legge è stata rispettata: a seconda dell'argomento affrontato, mettiamo il bastoncino con il nostro nome in un vaso o nell'altro, poi, se è necessario, spieghiamo le nostre ragioni.





# GUIDA

Sicuramente nella nostra vita abbiamo incontrato persone di cui ci si può fidare (basti pensare ai nostri genitori).

Nel Branco e nel Cerchio ci sono tanti amici con i quali ci sentiamo al sicuro e dai quali riceviamo tanti buoni consigli, compresi naturalmente le Coccinelle Anziane e i Vecchi Lupi.

Anche noi, nel nostro piccolo, possiamo essere Lupetti e Coccinelle **“di cui potersi fidare”**.





# Guida

è il lupetto e la coccinella che:

- Osserva tutto ciò che lo circonda e sa spiegare agli altri i cambiamenti avvenuti

- Conosce le più elementari regole di educazione stradale

- Sa dare informazioni e indicazioni sul luogo in cui vive

- Si orienta facilmente e conosce i mezzi di trasporto per muoversi nella propria città o paese

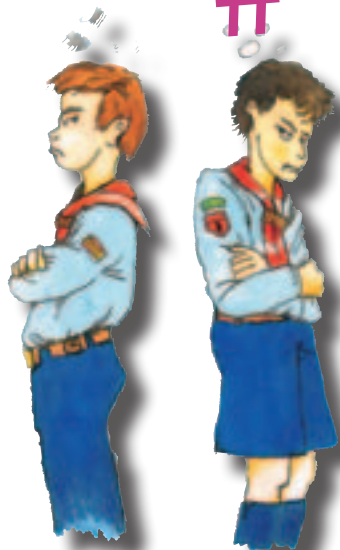
- Conosce bene le strade del proprio quartiere e sa accompagnare le persone

- È in grado di riprodurre, con piccoli disegni, le vie principali della propria città

- Si mantiene in buona forma fisica e riesce a camminare senza fare fatica

Diventeremo Lupetti e Coccinelle **“di cui ci si può fidare”**?  
Certamente! Cacciare o Volare per la **specialità di Guida** ci darà l’opportunità di renderci sempre più utili agli altri!

#!?!;💣☠️🕸️#? <sup>GdA</sup>  
# @ ☠️ ;



Non è facile andare d'accordo con le persone che ci circondano a casa, a scuola, nello sport, nei luoghi di divertimento.

Ma soprattutto a volte risulta difficile obbedire (verbo composto dalle parole OB=davanti e UDIRE=ascoltare).

In Branco e in Cerchio non sempre è semplice ascoltare Vecchi Lupi, Coccinelle Anziane, fratellini e sorelline, e anche nel CdA nonostante sia un piccolo gruppo non sempre ci si comporta da grandi dando il buon esempio agli altri.

Proprio con il gioco è possibile imparare l'obbedienza e l'ascolto: eccone uno da lanciare al resto dei fratellini e delle sorelline per dare il buon esempio giocando con lealtà!

# Facciamoci due risate!!

**Giocatori:** due o più sestiglie

**Luogo:** qualsiasi

**Materiale:** tanta allegria

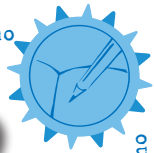
**Spiegazione:**

I giocatori sono seduti in cerchio. Il capo gioco consegna a un giocatore un fazzoletto per bendarsi gli occhi. Poi gli chiede di mimare un sentimento, con i gesti e senza dire nemmeno una parola. I sentimenti possono essere, ad esempio: la disperazione, la gioia, l'ira, l'allegria, il dolore, lo stupore, la fame.



**Chi indovina vince!**





# Scovolino OBBEDIENTE

## I. Signor Sì!

Mamamia quando si è piccoli bisogna ubbidire ai genitori, altrimenti grossi guai! Però anche quando si è grandi bisogna obbedire... ma a chi? Aiutamici a fare obbedire questi personaggi alla persona giusta!

1



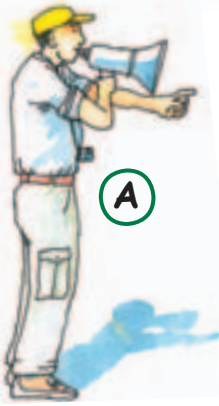
2



3



A



4



5



E



B



C



D

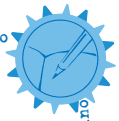




## 2. Cappuccetto Grosso!

Che storia strana stranera! Cappuccetto Grosso ha disubbidito alla mamma e si è fermata nel bosco a mangiare lamponi, more, porcini e porcellini! Aiutala a ritrovare la strada per andare dalla nonna, senza incontrare il lupo cattivo cattivo!





### 3. Vietato vietare

Quanti bei cartelli: ci sono scritte delle regole molto importanti. Ma, acciderboli! Alcuni sono sbagliateri! Mi ci aiuti a riconoscerli?



LE SOLUZIONI

1. A=5; B=3; C=2; D=4; E=1.  
3. Sono divieti sbagliati i numeri 3, 6, 8, 9, 10.



# L'OCCHIO DELLA LEGGE

**Ueppa!!!**

Benvenuti alla prima lezione di "Scuola di Polizia Aerea".

Sì, proprio così, si parte in elicottero!

Pronti? Indossate il casco, carta e penna e vviaaaaaaaaaaaaaa!!!!

All'inseguimento di un brutto ceffo, molto **Tabaqui**.

Per raggiungere il Sospettato Numero Uno un bravo seguio deve conoscere bene le coordinate dinamiche aeree, le correnti **123** e **765**

Eh?!? come? Non mi capite?:

## Allora fate così

Giochiamo a...



Giochiamo a...

**1** Tracciate un lungo percorso pieno di curve, ostacoli, "gallerie", buche.

**2** Dal punto di partenza si deve vedere bene tutto il tracciato e benissimo la linea d'arrivo.

**3** Cercate un adulto che vi faccia da **ISTRUTTORE** (vostro fratello, Papà, Mamma, lo zio, un vostro capo, purché sia un adulto) e consegnategli uno specchietto.

**4** Verrete bendati e dovrete percorrere tutto il tracciato ascoltando le indicazioni del vostro ISTRUTTORE.

**5** L'ISTRUTTORE è di spalle e vi può guidare solo guardando il tracciato attraverso lo specchio!!!! Gasp e doppio Gasp!!!

Finito il tracciato invertite i ruoli.



Quando sarete bravissimi, **SFIDATE** i vostri amici e i loro istruttori.

Tutto chiaro? BENE! Allora torre di controllo, chiedo il permesso di decollare! 3, 2, 1, DECOLLO **Ueppaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!!!**



La Posta

Caro Gufo,

sono Federico e ti scrivo da Agrigento. Sono entrato negli scout a settembre. A me è arrivato il giornalino ma io non so che cosa fai tu nel giornalino, e perchè ti chiami Gufo. Io aspetto la tua risposta.

ciao Federico

Carissimo Federico,

rispondo volentieri alla tua lettera anche perché immagino che siano tanti i fratellini e le sorelline che, ricevendo per la prima volta il nostro giornalino, si saranno fatti le stesse tue domande.

Il mio nome è **Gufo** perché volo di notte, perché mi muovo da solo proprio come un Gufo!

In realtà non sono solo. Con me c'è sempre **Lampo** che tante volte mi ha tirato fuori dai guai. Io sono un fotoreporter, cioè un **giornalista viaggiante**.

Il mio compito è andare in giro per il mondo, fotografare, documentare e, una volta tornato in redazione, preparare gli articoli assieme agli altri amici di Giochiamo.

Cerco di rispondere alle lettere che mi spedite anche se di tempo me ne rimane poco.

Infatti sono sempre in viaggio, fra curiose città e le regioni d'Italia. Presto sorvolerò anche la tua.

Tu ogni tanto dai un'occhiata in alto...

Un caro saluto da

*Gufo*



se vuoi scrivere a **Gufo** e avere una risposta su **Giochiamo**, manda una mail a [gufo@agesci.it](mailto:gufo@agesci.it) e aspettati sorprese



Caro **Giochiamo**,  
 sono una lupetta del branco  
 Fiore Rosso **mi chiamo Valérie**  
 e vengo dal **Burkina Faso**  
 Mi è piaciuto molto il nume-  
 ro uno del giornale perché  
 c'erano i segni dei sordi e...  
**io sono sorda!!!**

Così tutti i miei fratellini e  
 le sorelline scout possono  
 imparare a parlare con me.  
 Io vado in una scuola dove ci  
 sono tanti ragazzi sordi,  
 e mi insegnano anche la  
 L.I.S., cioè il linguaggio  
 dei segni.  
 Buona caccia a tutti  
 (soprattutto al mio CdA).

*Vale*



**LA POSTA DI  
 GIOCHIAMO**

c/o Marco Quattrini  
 via MARCIANÒ, 23  
 47100 FORLÌ

**Comitato di redazione:** Camillo Acerbi,  
Emanuelle 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'Abruzzo

**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. 17 - 7 luglio  
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 luglio 2008



## SOMMARIO

pag. 2 Fra la giungla e il bosco  
Per amore e con amore

pag. 4 Morso di Baloo  
Abbiamo perso Gesù



In viaggio con Gufo  
pag. 6 Kinderstadt!  
pag. 8 Gufo in...  
Abruzzo

pag. 10 La biblioteca di Branco-Cerchio  
Il Principe e il Pollo  
di M. Ovidia



pag. 13 Le avventure di Millo & Cia  
Nessuno vuol dire nessuno

pag. 15 In caccia e volo con i Santi  
Una ginnastica per lo spirito?

pag. 17 Sorella Natura  
Giocando s'impara

Specialità

pag. 19 La Legge

pag. 21 Guida

CdA

pag. 23 #!?!?☀️☠️🕸️#?# @☠️;



pag. 25 Gli enigmi dello Scovolino  
Scovolino obbediente

pag. 28 Giochiamo a...  
L'occhio della legge

pag. 30 Posta  
La posta di Giochiamo