



GIOCHIAMO

Sul prossimo numero ci avventureremo per piste e sentieri poco conosciuti e pericolosi, dove metteremo a dura prova tutte le nostre abilità.

Dove? Ma per le nostre città, naturalmente, e sarà di certo una grande avventura!

Gufo



AGESCI.ORG
associazione guide e scouts cattolici italiani

GIOCHIAMO

IL GIORNALINO DEI
LUPETTE DELLE COCCINELLE



5

LO SPORT

2006



IN QUESTO NUMERO...

3. **Fra la giungla e il bosco**
Così per sport
6. **Morso di Baloo**
La corsa della vita
8. **Fratellini e sorelline nel tempo**
I giochi di Olimpia
10. **Gli enigmi dello Scovolino**
Forza Scovolino!
13. **Sorella Natura**
Naturali... sportivi
15. **Biblioteca di Branco e Cerchio**
"Scalata in discesa" di Jacqueline Wilson
18. **Giochiamo a...**
Le dodicifatiche di Ercole
20. **In caccia e volo coi Santi**
Il maratoneta di Gesù
22. **Giochiamo a...**
Giochiamo con i francobolli
26. **Specialità**
La cassetta dello sport
29. **Piccole Orme e altri eventi**
Camp' a cavallo
30. **Posta**
La posta di Giochiamo

LA REDAZIONE

Capo redattore: Marco Quattrini

Redattori: Camillo Acerbi, Maria Grazia Berli, don Andrea Budelacci, Emanuelle Caillat, Valentina Castelli, Anna Maria Guidi, Mauro Guidi, don Andrea Lotterio, Angelo Marzella, Vanna Merli, Maria Vittoria Perini, Fulvio Romanini, Gianni Spinelli
Hanno collaborato: Marco Ferrini Bronzoni, la Pattuglia Ambiente della Zona di Forlì

Illustrazioni e grafica: Vittorio Belli • **Impaginazione:** Simona Pasini

SCOUT - Anno XXXII - n. 18 - 7 agosto 2006 - 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 58, Ciampino (Roma) - tiratura di questo numero copie 62.500 - Finito di stampare nell'agosto 2006



Associato all'Unione
Stampa Periodica Italiana

Chiuso in redazione il:
21 luglio 2006

Ciao a tutti, Coccinelle e Lupetti! Come potete ben vedere, io sto **bene benissimo**; sono in forma smagliante, bello come non mai. E sapete come faccio?

Il merito è di un allenamento quasi quotidiano, con esercizi che mi tengono in forma nel corpo e nella mente, inquadra, sottosopra, prima piano, poi sempre più in fretta. Sto parlando di stretching, footing, nuoto, pesi, dieta e tabelle varie, senza un personal trainer, qualche brunch e uno o due briefing. Anche se l'attività in cui me la cavo meglio è il bed & breakfast!

So che siete esperti forse più di me in tutto questo, e voglio solo mettervi in mente un paio di cosette di cui mi sono accorto nei miei famosi giringiro sottosopra la Giungla e il Bosco.

In questo periodo abbiamo sentito parlare molto di sport e abbiamo visto prima le Olimpiadi invernali, il campionato di calcio, i Mondiali e altro ancora, fino quasi a fare una di quelle indigestioni che per un pezzo ti fanno passare la voglia di mangiare. Forse anche per gli scandali, le partite truccate e il doping, le retrocessioni e penalizzazioni, i festeggiamenti finiti a botte, gli eccessi di tifo e i gesti poco sportivi che con la lealtà e la correttezza hanno poco a che fare...

Fare sport per prima cosa vuol di-

COSÌ PER SPORT...

re cercare di essere in forma, mantenere curato il proprio fisico per il giusto uso che ne dobbiamo fare: se poi qualcuno riesce a far diventare la passione per una disciplina sportiva anche un mestiere, ben per lui o per lei.

Ma ... **c'è un ma!** Il successo e la realizzazione di un sogno non possono mai passare sopra al rispetto delle regole e alla lealtà, anche verso se stessi. E un Lupetto e una Coccinella questo lo hanno ben presente. Ne sono più che sicuro.

A proposito: siete **abbastanza** allenati per un giringiro fatto come si deve? Riuscite a starmi dietro? Provateci allora se vi riesce! Buon Volo e buona Caccia, sorelline e fratellini carissimi, dal vostro Erik





COSÌ PER SPORT... NELLA GIUNGLA

Non è un caso che Mowgli fosse diventato il signore della Giungla. Alla sua età, l'essere cresciuto all'aria aperta lo aveva portato a sembrare più grande, grazie al continuo esercizio fisico, alla scelta del miglior cibo possibile e ai frequenti bagni nelle acque della Waingunga, ogni qualvolta si sentiva un po' sudato o la polvere gli dava fastidio.

Sapete che, grazie al suo allenamento, era in grado di dondolarsi per mezz'ora appeso a un ramo, quando gli capitava di dare un'occhiata lungo le vie degli alberi?

Oppure che era capace da fermare la corsa di un giovane daino, prendendolo per la testa e gettandolo da un lato? O che era in grado di saltare addosso **addirittura**

al cinghiale azzurro che vive nelle grandi paludi del nord?

Così, a poco a poco, i popoli della giungla che prima lo rispettavano per la sua astuzia e la sua intelligenza, ora avevano imparato a temerlo anche per la sua forza.

Ma Mowgli non ne approfittava: **come dice la Legge della giungla**, non cacciava mai per puro divertimento, e la sua espressione era sempre gentile.

E nonostante che solo il sentirlo muovere da lontano rendeva liberi i sentieri del bosco, accadde che essere il più forte e in gamba della Giungla non gli bastò: fu quando, all'inizio della primavera, il suo stomaco dentro di lui si era cambiato e quei due giovani lupi, in lotta fra di loro per qualcosa, non si fecero sottomettere, continuando la loro sfida come se nulla fosse.

Mowgli pensò di aver mangiato del cibo poco buono, ma non era questo: fu così pronto per la sua corsa di primavera.



COSÌ PER SPORT... NEL BOSCO

Marzolina era veramente orgogliosa: le altre sette coccinelle avevano scelto proprio lei per partecipare alla gara di volo dell'annuale Coppa dello Stagno, e così ora si portava alla linea di partenza.

Purtroppo, durante la gara, tutti gli altri insetti la superarono: prima il calabrone, poi la farfalla e la libellula, tutti con le ali più grandi di lei ed i muscoli più potenti... All'arrivo era soltanto quarta e si sentì sconfitta. Che povera rappresentante del Popolo Felice era stata! Non aveva saputo vincere!

Ma le altre coccinelle la raggiunsero sul sasso dove si era posata tutta triste e le dissero: "Perché questa faccia disperata? Non ci hai deluso: hai gareggiato fino all'ultimo facendo del tuo meglio, volando con insetti molto più grandi e più forti di te! Lo sai che l'importante non è vincere! Siamo comunque fiere di te perché hai dimostrato il coraggio e il valore di noi coccinelle!"

Allora Marzolina si rincuorò e si sentì comunque felice di aver partecipato a una così bella gara, superando le sue incertezze ed avendo la conferma della stima e dell'affetto del Popolo Felice.





“Non sapete che nelle corse allo stadio tutti corrono, ma uno solo conquista il premio? Correte anche voi in modo da conquistarlo!”
(1 Cor 9,24).



LA CORSA DELLA VITA

Nella rubrica “In caccia e volo coi Santi” a pag. 20, puoi leggere la storia di queste parole di San Paolo, ispirate ai “giochi istmici” dell’antica Grecia, e il significato che l’Apostolo dava loro: il valore della vita, paragonata a un’importantissima corsa verso un traguardo non solo terreno e passeggero, ma eterno.



Ma queste parole sono anche l’occasione propizia per rendere grazie a Dio per il dono dello sport, in cui l’uomo esercita il corpo, l’intelligenza, la volontà, riconoscendo in queste sue capacità altrettanti doni del suo Creatore. Ed è così che lo sport si è diffuso in ogni angolo del mondo, superando diversità di culture e di nazioni.

Nelle grandi gare sportive ammiriamo le imprese di grandi atleti, che per giungere a quei risultati si sono sacrificati per anni, ogni giorno. Così funziona lo sport e così funziona la vita: senza sacrifici non si ottengono risultati importanti, e nemmeno autentiche soddisfazioni.



E’ bello per te correre con i tuoi amici, nella gioia e nella fatica, nella vittoria e nella sconfitta. Là, sul campo, ci metti tutto te stesso perché per te giocare è un po’ come vivere e vivere è un po’ come giocare. Se pensi alla tua vita come a un campo di gara, il Signore ti aiuta a viverla con lo stesso entusiasmo, con la stessa voglia di vincere e diventare grande: è Lui la tua guida, il tuo maestro e allenatore. Lui ti insegna a giocare la tua partita, ti indica il tuo ruolo in campo, ti incoraggia a dare sempre il meglio di te stesso. E quando sarai tentato di arrenderti e di non combattere più, Lui abbandona la panchina ed entra in campo con te!

Con Lui vicino puoi **sempre ricominciare** a giocare.

Grazie, Signore, per il corpo col quale possiamo muoverci, giocare e fare festa.

Grazie per la salute e la pace che ci fanno gustare la vita con gioia ed entusiasmo.

Grazie per il tempo libero che trascorriamo divertendoci in compagnia degli amici.

Grazie per le persone e gli spazi che ci consentono di fare sport, di allenarci e di gareggiare.

Grazie per le vittorie e le sconfitte che rivelano il cammino della vita e fanno maturare “dentro”.

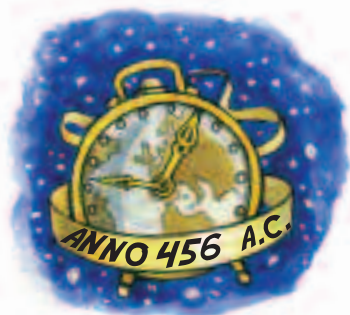
Grazie perché dopo il gioco possiamo affrontare più sereni gli impegni quotidiani.

Grazie per quanto impariamo dalla disciplina sportiva e dai campioni sul campo e nella vita.

Grazie per la domenica, giorno di riposo e di preghiera, di fraternità con tutti.

Grazie perché tu, Signore, sei il nostro allenatore e maestro e rimani con noi ogni giorno.





Un salto indietro, un altro giro su me stesso ed eccomi qua ad Olimpia... proprio la sera prima delle mitiche gare. Lui è un po' in disparte, silenzioso: che sia emozionato per la gara di domani?

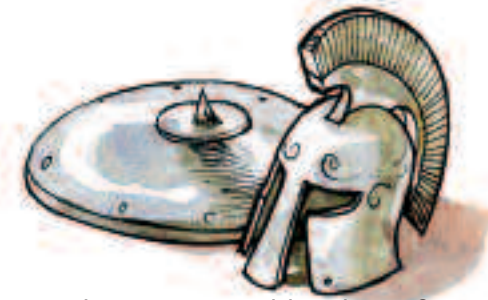
Provo a disturbarlo un po', così magari gli si allenta la tensione e mi racconta cosa sta per succedere...

Gufo

I GIOCHI DI OLIMPIA

Certo che sono **emozionato**: lo sareste anche voi se domani fosse il gran giorno. Stanotte c'è il plenilunio e, com'è tradizione, domani iniziano i giochi, con il giuramento degli atleti e i sacrifici agli dei. I mercanti, i giocatori d'azzardo, gli acrobati e i giocolieri sono già arrivati, pronti per tutta la gente che dai quattro angoli della Grecia e dalle colonie d'oltremare sta arrivando per assistere allo spettacolo, che durerà **sette giorni**.

Dopodomani inizieranno le sfide di corsa, che sono quattro di diversa lunghezza: lo **stadio**, il doppio stadio, la corsa lunga che si chiama **dolicos** (e dura sei stadi) e quella con lo scudo e l'elmo



per quattrocento metri. Poi ci saranno le gare di lotta e il pugilato, le corse a cavallo e con le quadrighe e, soprattutto, il **pentathlon** cioè le cinque gare per eccellenza (la corsa, il lancio del disco e del giavellotto, il salto in lungo e la lotta).

Ogni città greca invia i propri rappresentanti, che non sono atleti di mestiere, ma che sono stati scelti con cura e dopo molte prove e allenamenti.

Anche **noi ragazzi** gareggiamo e disputeremo la corsa di uno stadio, il pugilato e la lotta. È per questo che sono così teso che mi **tremano le gambe**, ma non solo: il settimo giorno vorrei essere io ad essere premiato, con la corona di alloro e con il mio nome proclamato a gran voce assieme al nome della mia città e a quello di mio padre. Qui ad Olimpia non si vince nient'altro se non la fama e l'onore.

Anche me piacerebbe che ci fosse una moneta con il mio profilo per ricordare il mio trionfo o che la mia città abbattesse una parte delle sue mura per rendermi onore e festeggiare il mio ritorno per farmi entrare da una porta attraverso cui nessun altro prima è mai passato (non mi ricordo quale città lo ha fatto per davvero!!!).

E se non vinco? E se non sarò il più forte o il più abile? Di certo a casa mi vorranno bene lo stesso e, se mi sarò impegnato al massimo, tutti saranno contenti di me e verrò trattato da grande. Finalmente!!





Forza Scovolino!



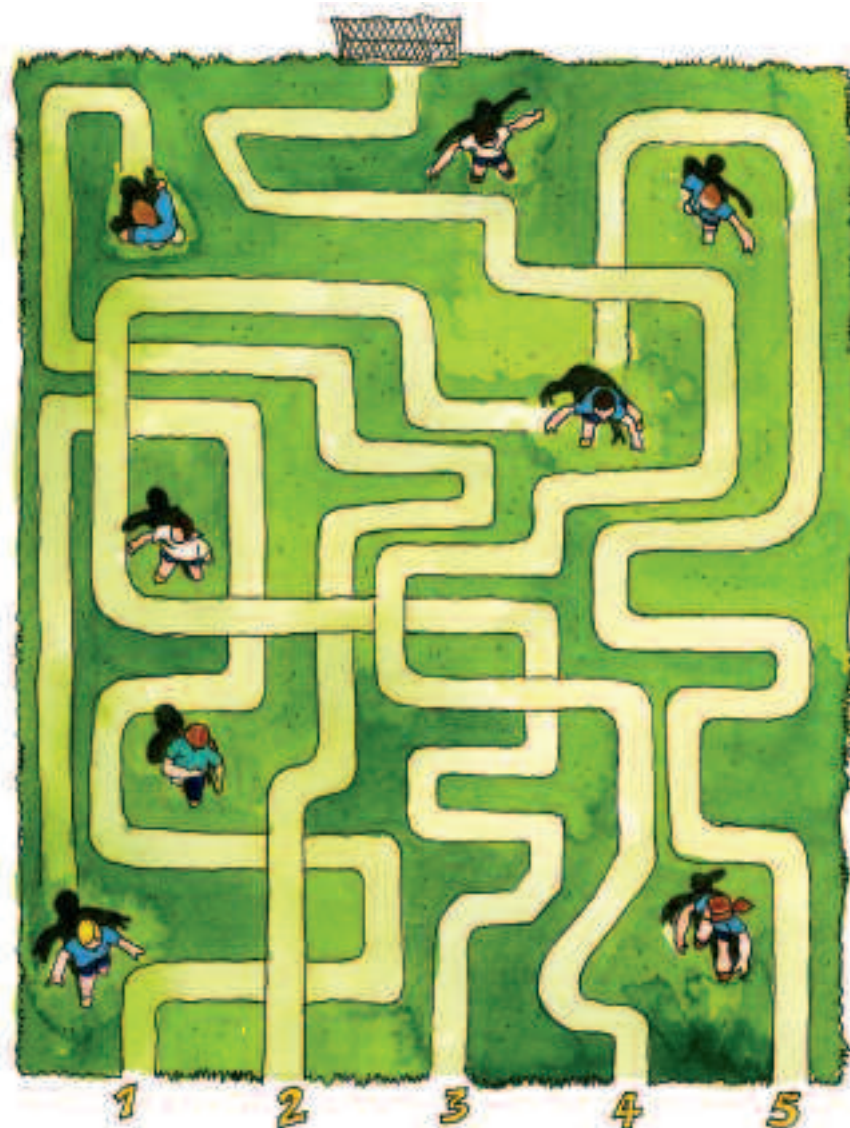
① A OGNUNO LA SUA

Vicino a casa mia ci sono tanti campi sportivi, e ogni tanto mi piovono nel cortile delle cose strane... Ci prego, aiutami a ridare a ogni giocatore la palla giusta!



②. SCOVOGOOOOL!

Argh! È la mia centesima partita a scoutball, e non ce l'ho ancora fatta a fare goal. Dai, indicamici la strada giusta per arrivare a rete...





3. LO SPORT PER LA MENTE

Ma voi ce lo sapete che io gioco sempre a scacchi per allenare l'intelligenza e la memoria? Ehm, pulltroppo non mi ricordo più come si muovono i pezzi...



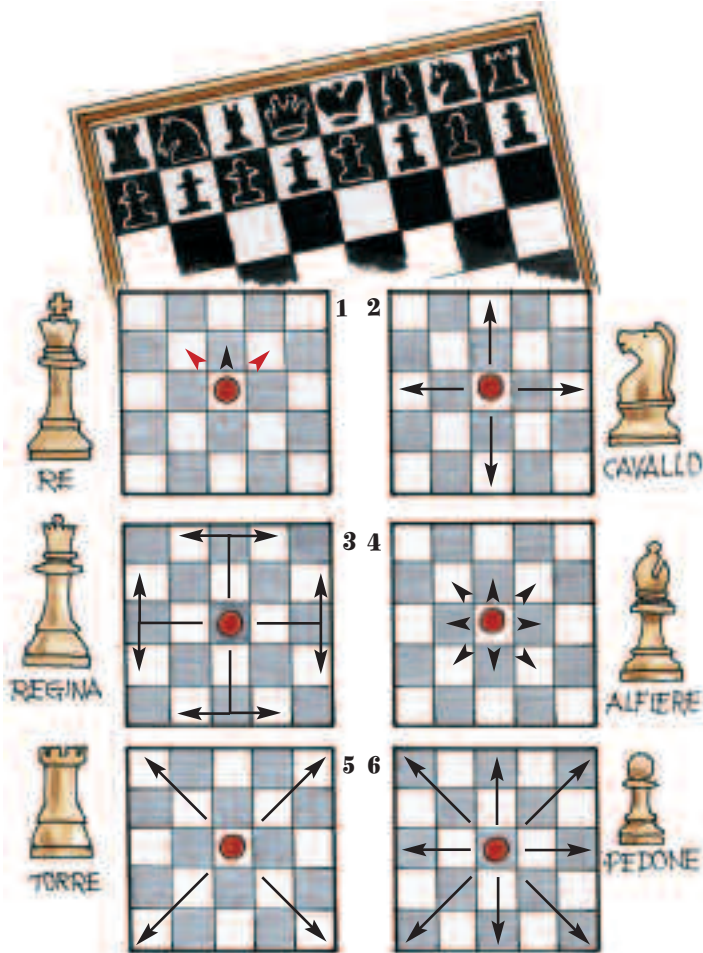
SORELLA NATURA



NATURALI... SPORTIVI



Spesso abbiamo visto, in qualche documentario o letto su giornali naturalistici, paragonare prestazioni animali a quelle di atleti mondiali o olimpici. Vediamo sempre lo scatto fulminante del *Ghepardo*, che con i suoi 110 km all'ora è il mammifero più veloce della terra, o il salto lunghissimo dell'Antilope, fino a 15 mt, o la velocità in aria del *Rondone Indiano* che, insieme al *Falco Pellegrino*, raggiunge la velocità di una Formula 1 con i suoi 300 e più km all'ora.



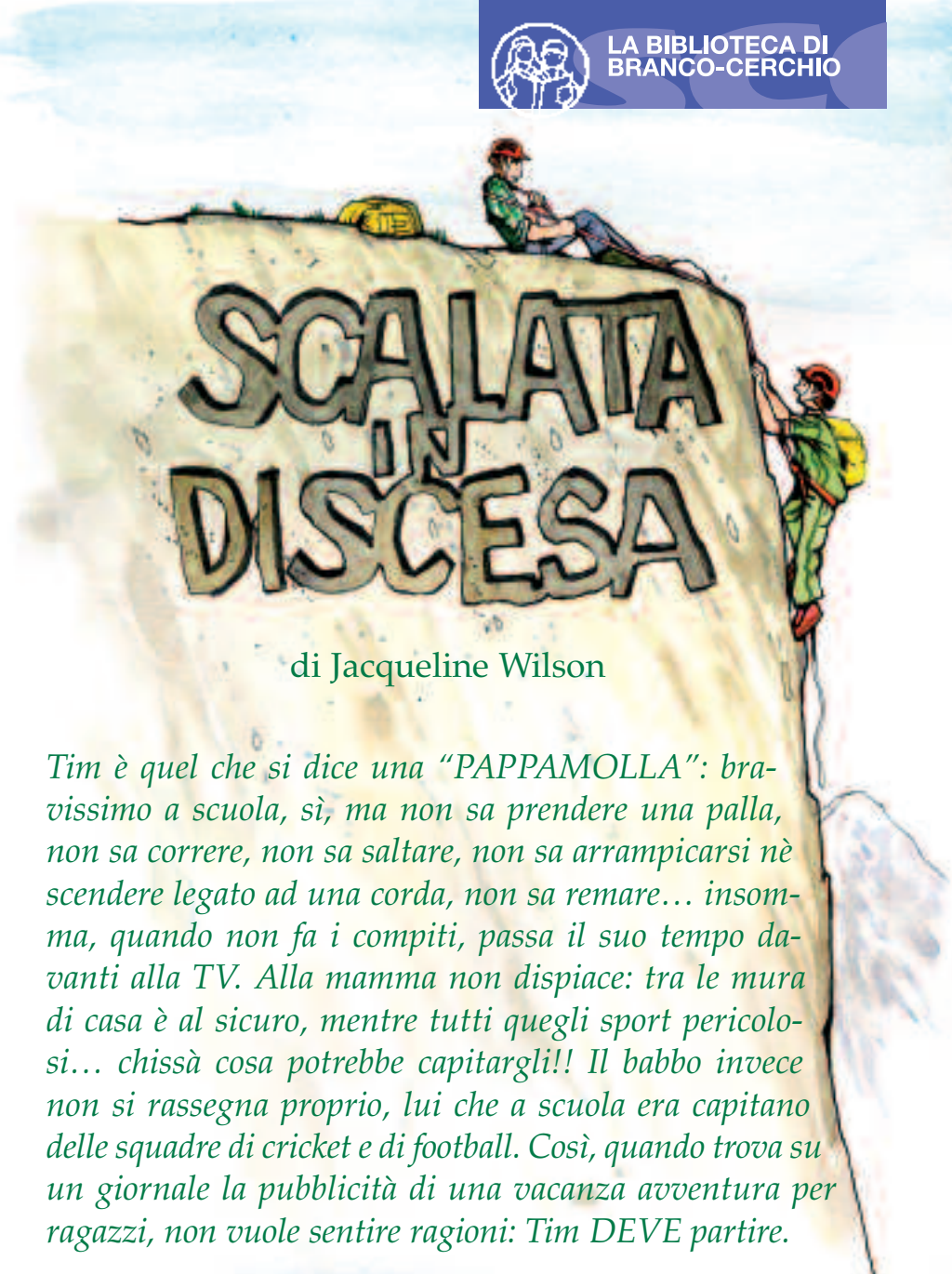
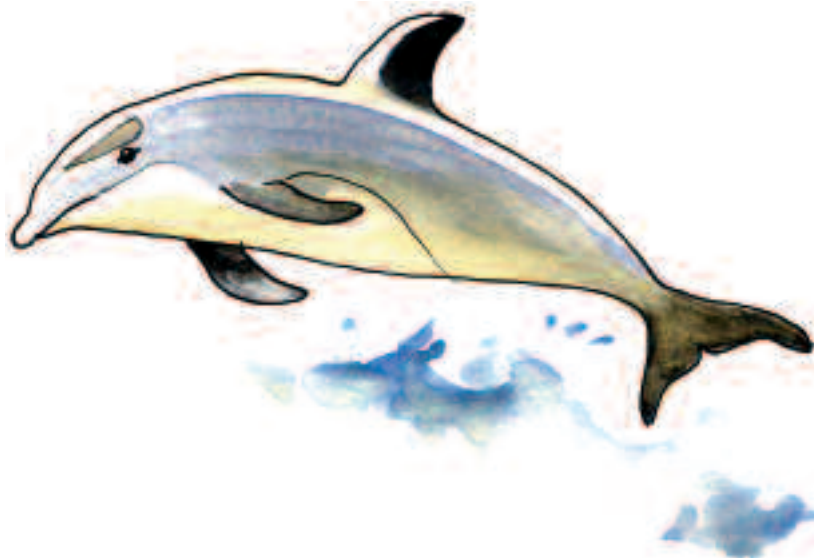
Soluzioni

1. A=2; B=3; C=1; D=4; E=5;
 2. La strada giusta è la N. 4.
 3.

RE	REGINA	TORRE	CAVALLO	ALFIERE	PEDONE
4	6	2	3	5	1



Ma dei nostri animali... sì quelli del nostro Paese ne conosciamo le "prestazioni"? Anche in Italia abbiamo **campioni dell'aria** come il Falco Pellegrino o il Gipeto che può raggiungere quasi gli aerei a 8000 mt d'alta quota, **grandi nuotatori**, come il velocissimo Pesce Spada quasi 100 km all'ora o il Tonno 80 km all'ora, **tuffatori** come i Delfini, **maratoneti** come il Lupo, che in una notte di caccia può percorrere fino a 100 km di strada o animali che pensiamo **lenti e goffi** come il Cinghiale e l'Orso che, nello scatto raggiungono i 40 km all'ora. Adesso... sta ad ognuno di voi scoprire le particolarità degli animali che potete incontrare nelle vostre escursioni.



di Jacqueline Wilson

Tim è quel che si dice una "PAPPAMOLLA": bravissimo a scuola, sì, ma non sa prendere una palla, non sa correre, non sa saltare, non sa arrampicarsi nè scendere legato ad una corda, non sa remare... insomma, quando non fa i compiti, passa il suo tempo davanti alla TV. Alla mamma non dispiace: tra le mura di casa è al sicuro, mentre tutti quegli sport pericolosi... chissà cosa potrebbe capitargli!! Il babbo invece non si rassegna proprio, lui che a scuola era capitano delle squadre di cricket e di football. Così, quando trova su un giornale la pubblicità di una vacanza avventura per ragazzi, non vuole sentire ragioni: Tim DEVE partire.



SCALATA IN DISCESA



E Tim parte, anche se odia giochi e sport, a scuola, a casa, in giardino, figuriamoci alle vacanze avventura!

Qui i ragazzi sono divisi in quattro squadre: Leoni, Ghepardi, Pantere e Tigri, il gruppo in cui Tim si ritrova con Laura e Lesley, patite di trucco e capelli, Kelly, sportivissima ed entusiasta, Giles, spilungone antipatico che vuole sempre vincere, e Biscotto, simpatico mangione che diventa subito un grande amico.



Così le avventure iniziano: base-ball, canoa, arrampicata e discesa, corse e gare di abilità. Per Tim altrettante occasioni... per fare brutta figura ed irritare Giles che detesta non essere primo.



Eppure Tim tenta e ritenta, anche se non ha voglia, e alla fine scoprirà insieme agli altri che non si vince solo con la forza e la velocità, ma anche con la tenacia, la lealtà, lo spirito di sacrificio e l'intelligenza.



E se vuoi conoscere tutti i particolari delle avventure di Tim, leggi "Scalata in discesa" di J. Wilson.

Gioca con i tuoi amici seguendo le regole del gioco dell'oca e scegliendo ciascuno una pista (ci vogliono 1 dado e 4 segnalini). Chi raggiungerà per primo il traguardo?

-  Sei caduto in una buca: resti fermo 1 turno
-  Sei caduto nel fiume: torna indietro di 1 casella

-  Hai passato il ponte tibetano: tira il dado un'altra volta
-  Sei salito su un albero per vedere meglio la pista: avanza di una casella



LE DODICIFATICHE DI ERCOLINO

Psst psst... ehi, dico a te! Sì, sì, proprio a te!! Sei pronto a diventare un mega fantastico e strepitoso atleta? Sì???. Allora puoi cominciare la Grande prova delle **Dodificatiche di Ercolino!** Cosa???. non sai chi è Ercolino?!? Ma dai che lo conosci!!! È il figlio dell'eroe leggendario Ercole (quello che superò le dodici fatiche) e di sua moglie Dursban (quella che ha inventato il sistema per mettere il dentifricio nei tubetti).



Certo che dovremo adattare le prove ai nostri tempi, ma ti assicuro che saranno divertenti e massacranti!!!!

Per prima cosa devi tracciare un grande percorso ad ostacoli in un prato. Più il prato è grande e più sarà divertente. Poi procurati una bicicletta magari piccola (sarà il tuo cavallo) e il materiale che punto per punto troverai leggendo questa strepitosa "ricetta dell'atleta". Ricordati di trovare anche un giudice che controlla il tempo e degli amici da sfidare... così è ancora più appassionante! Ok?

Bene eccoci alla partenza! Al via in sella al tuo cavallo dovrai superare:

- 1) una gincana di barattoli
- 2) sempre in sella dovrai colpire un pallone e fare gol (non devi scendere dalla bici altrimenti due punti di penalità)
- 3) sempre in sella, infilare un anello in un palo piantato nel terreno
- 4) scendere dalla bici e mettere quattro barattoli uno sopra all'altro

5) adesso non serve più la bici ma devi correre e saltare a ranocchia fino al punto seguente

6) gonfiare un palloncino (con un adulto vicino a te)

7) fai tre capriole

8) devi passare dentro a due vecchi copertoni di automobile (chiedili ad Akela e/o Arcanda)

9) corri fino al punto successivo con in mano un cucchiaino che trasporta una pallina da ping-pong

10) devi passare sotto a una grande coperta distesa sul prato

11) devi ridere per due minuti (pensa magari ad una barzelletta!!!) e, infine,

12) pescare tutti gli oggetti (quelli più strani e in numero che vuoi tu) dentro ad uno scatolone gigante senza rovesciarlo.



E poi di filato corri al traguardo! Faticoso vero? Però ti assicuro che sarà divertentissimo!!! Ricorda che tra una prova e l'altra è necessario che ci siano almeno dieci metri, e che se sbagli una prova avrai due punti di penalità. Vince chi impiega il minor tempo e commette meno errori.

Bene; sei pronto? Che inizi la sfida!!!

Veppaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa



IL MARATONETA DI GESÙ



Instancabile! San Paolo, dopo aver incontrato Gesù sulla strada che andava da Gerusalemme a Damasco, è stato davvero un missionario e un apostolo instancabile.

Ha viaggiato tantissimo, per terra e per mare, spinto dal desiderio di annunciare a tutti il Vangelo. Quanti paesi, quante città ha visitato, facendo sempre il possibile per dare vita a una comunità, a una Chiesa locale. Si rivolgeva agli ebrei suoi connazionali presentando Gesù, il Messia promesso. Ma San Paolo è stato soprattutto l'apostolo dei pagani perché aveva compreso più di ogni altra cosa che Gesù è morto e risorto per donare a **tutti** gli uomini la salvezza e la vita eterna.

Per diversi anni, San Paolo è vissuto anche in alcune città della Grecia, adeguando il linguaggio e lo stile della sua predicazione alla cultura greca. Così, quando si è trovato nella necessità di scrivere ai fratelli della comunità di Corinto per richiamarli alla fedeltà al Vangelo, usa anche immagini sportive.



Paolo stesso si presenta come un atleta che corre allo stadio per conquistare il premio; e, come ogni atleta serio, sa che per vincere è necessaria la disciplina ferrea dell'allenamento. Il premio, però, non sarà la corona (quella di alloro: noi oggi diremmo "la medaglia"), ma la vita eterna promessa da Gesù.

La vita di ogni discepolo di Gesù, la fedeltà alla Sua parola, la fedeltà alla propria vocazione, è come una corsa allo stadio, dove l'atleta non risparmia nulla delle sue energie e dà tutto se stesso per meritare il premio raggiungendo la meta.

Ormai al termine della sua vita, scrivendo al suo carissimo discepolo Timoteo, Paolo si volge indietro a guardare la sua vita, e ancora una volta si sofferma su una immagine sportiva:

“Ho terminato la mia corsa, ho conservato la fede.

Ora mi resta solo la corona di giustizia che il Signore, giusto giudice, mi consegnerà”.

Fedele al Vangelo e al suo Signore, come un atleta che corre instancabilmente senza che nulla lo distolga dall'impegno per raggiungere la meta e il premio desiderato.



GIOCHIAMO CON I FRANCOBOLLI

I francobolli possono essere un gioco?

Sì, e anche divertente e istruttivo! E poi può essere l'occasione per prendere la Specialità di Collezionista.

Perché non pensare a quei francobolli e timbri postali che riproducono immagini o simboli dei Lupetti e delle Coccinelle, o, più in generale, degli scout, delle guide e di B.-P.?



Partiamo dal lupetto collezionista di francobolli di Grenada (scoprite dove sono queste isolette non europee) per passare al “foglietto” sempre di Grenada, con il “Grande Cerchio”: scopriremo nella dicitura che un raduno internazionale di Lupetti si chiama “Cuboree” (Cub = Lupetto in inglese), mentre la parola richiama volutamente il termine Jamboree.





Dal Dahomey (ora chiamato Benin), in Africa, arriva un bel Totem di Branco con la testa di lupo; dalle Maldive un lupetto segnalatore e da Cipro un saluto da lupetto (notare il colore dell'uniforme: varia spesso da Paese a Paese). Anche il lupetto giapponese saluta il suo capo.



Nel francobollo turco notiamo la differenza tra il saluto, sempre con due dita, del lupetto e della coccinella. In Belgio, lupetti e coccinelle giocano a pallone insieme, e il lupetto del Nicaragua sorride.



In chiusura tre timbri postali: una testa di lupo dal Belgio per gli 80 anni di Lupettismo; dal Portogallo le due dita aperte nel saluto, in occasione della “Giornata dello Scout” nel 1975.

E dall'Italia (finalmente!) la bella testa di lupo per il Convegno Nazionale Giungla dello scorso anno a Filo di Argenta.



Naturalmente, di francobolli e timbri che riproducono lupetti e loro simboli ce ne sono ancora tanti altri. Se ve ne capita qualcuno, conservatelo da bravi collezionisti, e fatecelo sapere. Buona... caccia!



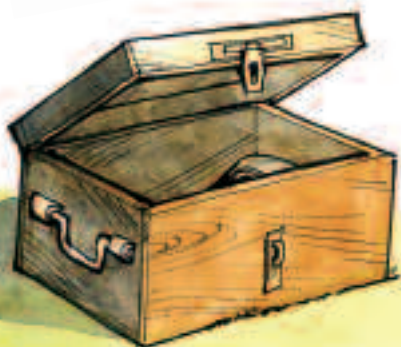


LA CASSETTA... DELLO SPORT!

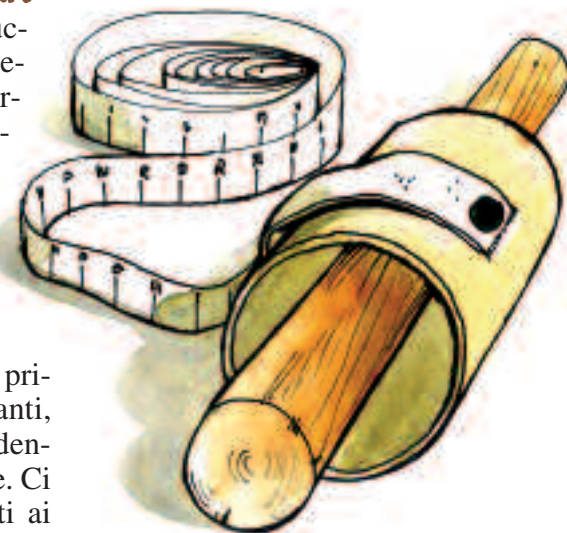
Bisogna organizzare una partita di baseball, c'è una staffetta da fare, è necessario segnare le linee del campo da gioco... Dove troviamo quello che occorre senza mettere sottosopra tutta la sede o la tana?

Niente paura! Basta prendere la borsa di Mary Poppins e... A parte gli scherzi: andiamo a cercare una cassetta di legno (con il coperchio, tipo cassapanca) nei negozi o mercatini dell'usato, o dal Reparto quando rinnova le casse di squadriglia e, quando l'abbiamo trovata, in base alle dimensioni, decidiamo cosa metterci dentro. Iniziamo con:

Strisce per delimitare il campo: cordino e carta crespa di colore rosso a pezzetti fissata con la puntatrice in modo che sia ben visibile. Facciamone una bella quantità e arrotoliamolo attorno ad un rocchetto fatto dal cilindro della carta per alimenti, con all'estremità due dischetti per evitare che il cordino si srotoli.



Rotella metrica per misurare le distanze: 20 metri di fettuccia di cotone bianco (in merceria, si usa per fare orli, rinforzi...). Usiamo sempre il cilindro di cartone, questa volta di dimensioni più piccole. Annodiamo l'inizio della fettuccia perché non si sfilacci. Lasciamo uno spazio di 5/6 cm. poi, con un pennarello indelebile, facciamo la prima tacca -0-, andiamo avanti, misurando i centimetri evidenziandoli con tacche successive. Ci vuole molta pazienza: arrivati ai 20 metri,



fissiamo l'ultimo pezzo di fettuccia con colla e puntine al cilindro di cartone, e cominciamo ad avvolgerla in modo da finire con l'inizio della stessa.

Coni per delimitare le basi di baseball: rettangoli di cartone o di plastica robusta, arrotolati a cono e fermati con nastro adesivo colorato, che si possano poi riporre impilati uno sull'altro.

Testimoni per la staffetta: pezzi di manici di scopa di legno tagliati con una sega nella misura di 30 cm. poi colorati o disegnati.

Scalpi per scoutball: fettucce di stoffa ricavate tagliando con forbici dentellate un pezzo di stoffa colorata (almeno due colori per due squadre diverse).



**MAESTRO DEI GIOCHI**

Numeri per "alce rossa": strisce di stoffa da annodare al capo con numeri e lettere scritte in due colori diversi o cartoncini fissati con elastico.

Poi, se rimane del posto:

Un contenitore, che si chiuda, per il gesso da segnare l'area della porta o le linee di gioco.

Rettangoli di stoffa per scrivere il numero di pettorale dei giocatori.

Scatola con spille di sicurezza.

Un fischietto (o più) per l'arbitro.

Blocco e penne per segnare punteggi e classifiche.

Bandierine di segnalazione per partenze e segnalinee.

Pallone, palla ovale e palline da tennis.

Corda per tiro alla fune.

Cronometro.

e... mamma mia!

Sarà meglio fermarci, altrimenti ci vuole una cassa enorme e poi non si sa dove metterla!

Certamente ci rimane il posto per... sapete voi cosa vi occorre: lealtà e rispetto delle regole.

Buona caccia e buon volo!



Siamo a **Lungimala**
per la Piccola Orma:

CAMP A CAVALLO

della Regione **PIEMONTE**

Cosa succede?

Ce lo racconta **Frà Brunet**



Anni fa, dei cavalli in fuga da una cascina incendiata a causa di un fulmine si rifugiarono in un posto alpino un po' nascosto. Si trovarono talmente bene che i padroni non riuscirono più a spostarli da lì: nacque così Lungimala (lontano dai mali).

Ed è qui che si vive accanto ai cavalli, si puliscono con brusca e striglia, si impara a sellare e poi anche a stare a cavallo, non come chi comanda una bestia, ma come si sta con un amico. Certo, bisogna imparare a sopportare anche gli odori del cavallo! Ogni notte si prepara

la stalla, spalando la "melma" e ricoprendo il pavimento di foglie secche (non è mica vero che i cavalli dormono in piedi!).

E se è vero che i cavalli si notano di più perché sono grossi, altri animali sono altrettanto belli e intelligenti, ma bisogna cercarli poiché sono talmente piccoli che non ci si fa caso.

A Lungimala gli umani sono ospiti, e pure mentre si gioca ci si accorge che non è tutto lì, che c'è sempre qualcos'altro che non si vede, ma è presente, quasi come se dietro ad un albero spuntasse Francesco d'Assisi sorridente a farti l'occholino...





Caro Gufo ti scrivo...

**Ciao belli, come va?
Sono una lupetta in difficoltà
perché non so cosa fare!
Gli scout mi piacciono molto,
ma mi prendono quasi tutti i
weekend, che sono i giorni in
cui potrei stare con i miei amici
non scout, coi quali mi diverto
un sacco...
Che devo fare?????
AIUTATEMI VI PREGO!!!**

Ciao da Asia

Carissima Asia, hai proprio un bel dilemma: scegliere gli amici oppure i fratellini e le sorelline del tuo Branco? Ma la risposta è semplice: perché metterli in alternativa? Invece di scegliere tra gli uni e gli altri, decidi come far stare nella tua vita entrambe le cose!

E' vero che con gli amici non scout ti diverti molto, ma è anche vero che pure in Branco si sta bene. E, soprattutto, non credo che il tuo gruppo di amici ti possa dare le stesse cose che ti dà il Branco...



Nei weekend in cui sei occupata con gli scout, prova a riorganizzare gli appuntamenti con gli amici: vedrai che, anche se ridotti o spostati ad altri orari, saranno sempre molto belli e attesi. E se i tuoi amici sono veramente tali, si daranno da fare anche loro per venirti incontro.

E se sei un po' stanca del Branco e ti sta diventando un peso, devi farti una domanda più profonda; hai fatto una scelta e una Promessa: di queste sei ancora convinta? Se la risposta è sì (come a me sembra di capire, visto che dici che gli scout ti piacciono), allora troverai certamente la forza di riuscire. Un abbraccio!



Caro Giochiamo,
sono una lupetta di nove anni, mi chiamo Giulia e faccio parte del gruppo scout Costa Belenae (Imperia).
Ti scrivo perché voglio prendere la specialità di fotografa; per questo, ti mando una mia foto del Branco, scattata alle VdB. Il giorno in cui ho scattato la foto, il mio gruppo festeggiava il venticinquennale della sua nascita! Spero tanto che la mia "opera" vi piaccia e venga pubblicata sul giornalino...

Buona caccia da
Giulia



*E voi, sorelline e fratellini, avete fatto delle belle foto delle vostre Vacanze di Branco/Cerchio?
Inviatetele alla redazione e potrete vederle pubblicate su Giochiamo!*

e-mail: giochiamo@agesci.it

La Posta di Giochiamo
c/o Marco Quattrini
via Marciandò, 23
47100 Forlì