



in questo numero...



foto di M. Bergamini

2. Editoriale
Quei 4 elementi in vacanza

Speciale GiochiNatura

3. **ACQUA** Un mulino
4. **ACQUA** Barchetta a motore idraulico
5. **ACQUA** Battello ad elastico
6. **TERRA** Il pendolo di sabbia
8. **TERRA** Bigliodromi

Speciale GiochiNatura IL POSTER DELLE TROTTOLE

25. **FUOCO** Il vulcano
26. **FUOCO** Gli occhiali di Nerone
27. **FUOCO** La lanterna di carta
28. **ARIA** Il missile
29. **ARIA** Boomerang
30. **ARIA** Un mulinello che vola
31. Posta
Chi trova un amico...

La redazione

Redattrice capo: Maria Grazia Berlini

Redattori: Camillo Acerbi, Emanuelle Caillat, Mons. Giovanni Catti, Gianna Fabbri, Lorenzo Garavaldi, Anna Maria Guidi, Mauro Guidi, Ivana Lombardini, Frà Luciano Pastorello, Vittoria Perini, Marco Quattrini, Gianfranco Zavalloni

Collaboratori: Roberto Papetti

Illustratore e grafico: Vittorio Belli • **Impaginazione:** Simona Pasini

SCOUT - Anno XXVII - Numero 23 - 6 agosto 2001 - Settimanale
- Spedizione in abbonamento postale -45% - art. 2 comma 20/b legge 662/96 - L. 1000 - Edito da Nuova Fiordaliso S.c. a r.l. per i soci dell'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:** So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - Tiratura di questo numero 58.500
Finito di stampare nel luglio 2001

Chiuso in redazione il 21 luglio 2001



Associato all'Unione
Stampa Periodica Italiana



La rivista è stampata su carta riciclata,
sbiancata in assenza di cloro.

SCOUT GIOCHIAMO



GIOCHIAMO



Anno XXVII - n. 23 - 6 agosto 2001
Settimanale - Spedizione in
abbonamento postale -45% art. 2
comma 20/b legge 662/96
Taxe Perçues - Tassa
Riscossa - Roma (Italia)

QUEI QUATTRO ELEMENTI IN VACANZA

ACQUA

SPECIALE
GIOCHI
NATURA

AVVENTUROSA, ARDITA ANZI AUDACE, ACCATTIVANTE, AVVOLGE, AVVILUPPA ANCHE AFFOGA. Ruscelli, fiumi, laghi, mari, ti offrono l'occasione per sperimentare il funzionamento di:

UN MULINO

Estate, giochi, attività all'aperto, esperimenti con **I MAGNIFICI 4!** Infatti è ai quattro elementi della Natura che abbiamo dedicato questo numero estivo.

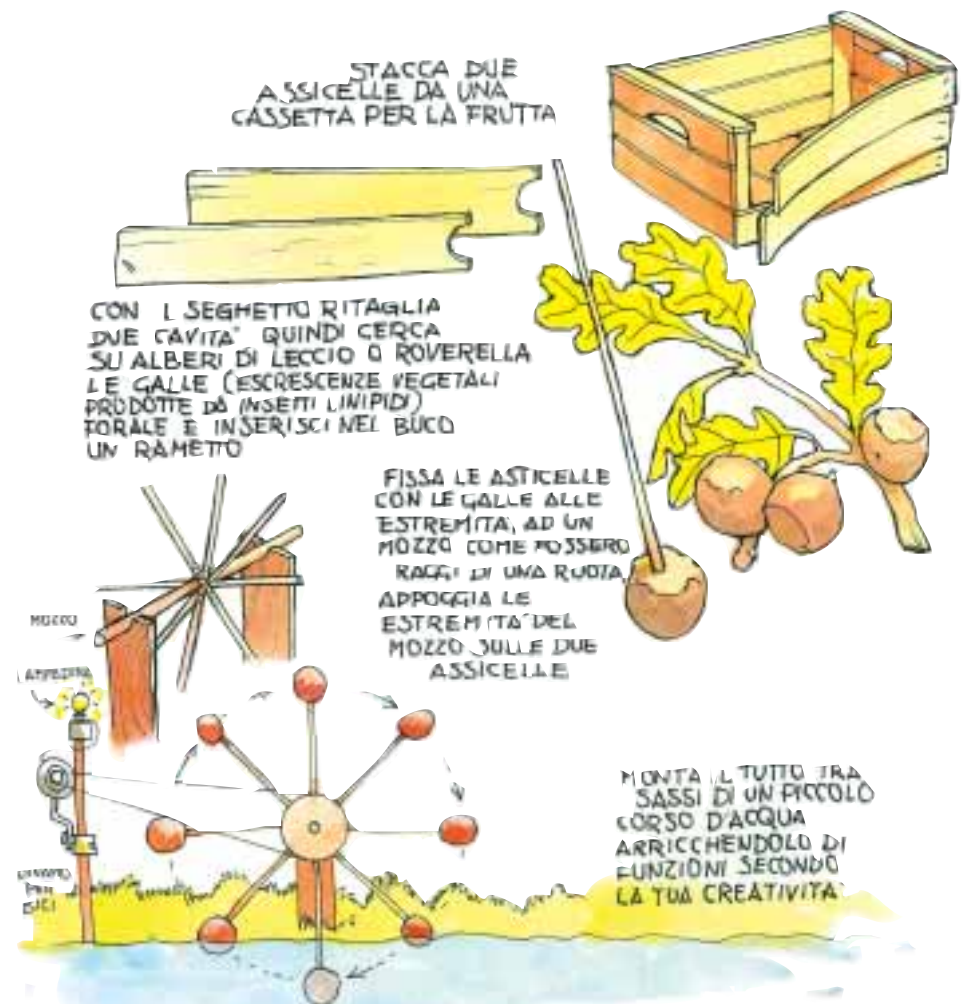
Ogni attività è rivolta singolarmente a te, lupetto o coccinella, perché ognuna di queste proposte può essere realizzata con amici, fratellini o sorelline, ma anche da solo in vacanza o nei luoghi dove andrai con la tua famiglia. Allora sgranchisciti le zampine, spiega le ali, occhi aperti e orecchie dritte, metti in moto la fantasia e parti alla ricerca di amici con cui giocare.

ACQUA

TERRA

FUOCO

ARIA



BARCETTA A MOTORE IDRAULICO



RECUPERA UNA VASCHETTA DI POLISTIROLO USATA E PRATICA UN FORO, AL CENTRO DI UNO DEI DUE BORDI PIÙ CORTI, DELLA MISURA DI UNA CANNUCCIA

FAI UN FORO ANCHE IN UN BICCHIERE DI PLASTICA A POCHI MILLIMETRI DALLA BASE E INTRODUCI LA CANNUCCIA



INTRODUCI L'ALTRA ESTREMITÀ NEL FORO DELLA VASCHETTA



TENENDO LA CANNUCCIA TAPPATA CON UN DITO RIEMPI IL BICCHIERE, QUINDI APPOGGIA LA VASCHETTA/BARCHETTA SULL'ACQUA E LASCIALA ANDARE

IL RISULTATO MIGLIORE LO OTTERRAI SE SIGILLI BENE I FORI CON MASTICE O NASTRO ADESIVO



BATTELLO AD ELASTICO

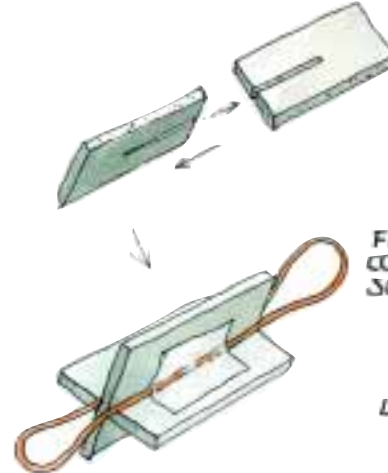


PROCURATI UN'ALTRA VASCHETTA DI POLISTIROLO E APRI UN TASSELLO IN UN LATO CORTO COME VEDI NEL DISEGNO

DA UN'ALTRO PEZZO DI POLISTIROLO RICAVA DUE PEZZI DI POCO PIÙ STRETI DEL TASSELLO IN OGNUNO DI ESSI PRATICA UN TAGLIO AL CENTRO LUNGO QUANTO LA META' DEL PEZZO



INCASTRA LE DUE PARTI IN MODO DA OTTENERE IL "ROTORE" DEL BATTELLO



FISSA UN ELASTICO CON NASTRO ADESIVO SUL ROTORE

FISSA LE ESTREMITÀ DELL'ELASTICO AI BORDI DEL BATTELLO TRAMITE DUE APPOSITI TAGLI

ORA IL ROTORE A ELASTICO ALL'INCONTRO DELLA DIREZIONE DI MARCIA FINO ALLA GIUSTA CARICA (CON DELICATEZZA) POI JENCA LASCIALO APPOGGIA IL BATTELLO SULL'ACQUA E POI... VIA!



Tonda-trottola talvolta tremante! Tu tocca, traccia trasforma. Acqua e vento sgretolano le rocce del mondo. Trasformandole lentamente in terra o meglio in sabbia. Grazie ai fenomeni di erosione possiamo giocare con questi materiali stupendi. Ecco alcune idee:

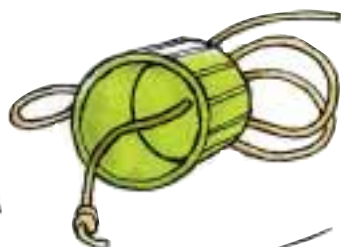
IL PENDOLO DI SABBIA

PRIMO FORO



PER FARE IL PENDOLO DI SABBIA PUOI PRENDERE UNA BOTTIGLIA VUOTA PER L'ACQUA MINERALE E PRATICARE, CON UN PUNTERUOLO, DUE FORI: UNO AL CENTRO DEL TAPPO E L'ALTRO IN MEZZO ALLA BASE DELLA BOTTIGLIA

A QUESTO PUNTO SI PRENDE UNO SPAGO E LO SI PASSA ATTRAVERSO IL FORO DEL TAPPO POI, CON UN NODO LO SI BLUCCA PER UN CAPO



SECONDO FORO



RIEMPI QUINDI LA BOTTIGLIA DI SABBIA AIUTANDOTI CON UN IMBUTO POI AVVITA IL TAPPO CON LO SPAGO



PRENDI ORA UNO SPAGO LUNGO CIRCA UN METRO E MEZZO E FISSANE LE ESTREMITA' A DUE SEDIE. CIRCA A META' FISSA LA BOTTIGLIA PIENA DI SABBIA TRAMITE LO SPAGO CHE FUORIESCE DAL TAPPO



LASCIA DONDOLARE LENTAMENTE LA BOTTIGLIA SOSSO A CIRCA UN METRO DAL PAVIMENTO.

SI FORMERANNO SPONTANEAMENTE SUL PAVIMENTO DEI BIZZARRI DI SEGNI DI SABBIA

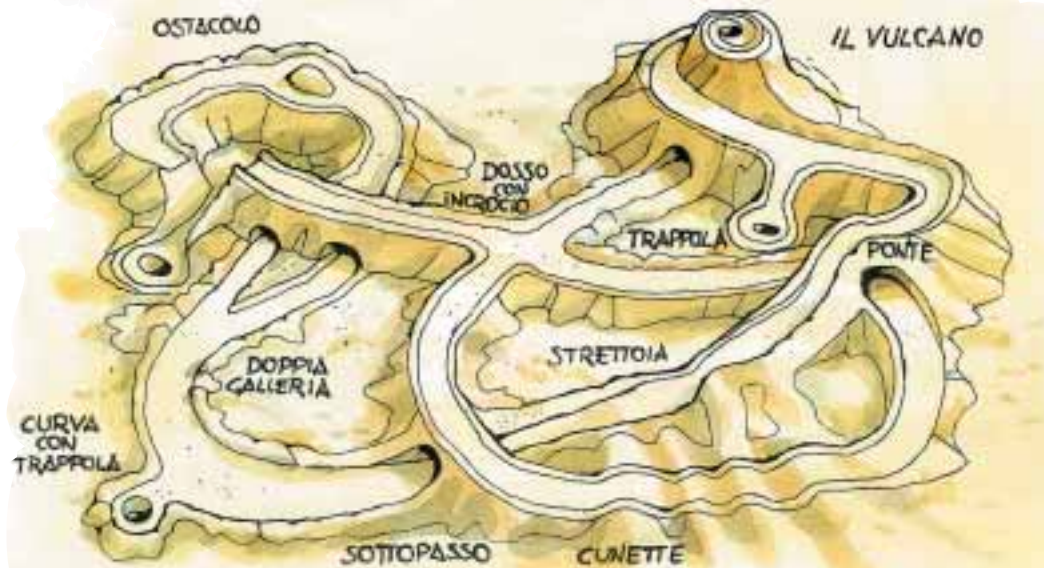
PER OTTENERE EFFETTI ANCORA PIU' PIACEVOLI PUOI SOSTITUIRE QUESTA CON BOTTIGLIE CON SABBIE O POLVERI DI DIVERSO COLORE - SE VUOI CONSERVARE I DISEGNI STENDI DELLA COLLA VINILICA SU UN CARTONE E APPUCCIALO SUL PAVIMENTO SOTTO LA BOTTIGLIA

IN SOSTITUZIONE DELLA BOTTIGLIA PUOI UTILIZZARE UN BICCHIERE DI PLASTICA A CUI PRATICHERAI UN FORO SUL FONDO, AL CENTRO E DUE VICINO AL BORDO, UNO DI FRONTE ALL'ALTRO PER FISSARLO ALLA CORONA TESSI TRA LE DUE SEDIE SI PUO' REALIZZARE UN "MANICO" CON SPAGO O CON FILO DI FERRO PIEGATO



Con la sabbia, ma anche con la terra puoi realizzare bigliodromi per giocare con gli amici. Indispensabili sono terra o sabbia e acqua, utile una paletta. Traccia il circuito a tuo piacimento movimentandolo con buche, tunnel, collinette. E' necessario lisciare e compattare la pista e le sponde anche con l'ausilio dell'acqua.

BIGLIODROMI



1) TIRO CLASSICO: si sistema la biglia nell'incavo che si forma tra pollice e indice. Tenendo la mano appoggiata a terra, si libera con un colpo secco il pollice che fa da cappa e lancia la biglia.

2) "A PIFETTO": la biglia è a terra e la si colpisce con l'unghia dell'indice, che sta appoggiato al polpastrello del pollice e viene liberato con uno schiocco secco.



FAVOLOSE, FANTASTICHE FIAMMELLE FAVILLE
FIOCCANO FACENDO FUMO

IL VULCANO



PER COSTRUIRE IL VULCANO CI SONO
VARIE TECNICHE LA COSA INDISPENSABILE
E' OTTENERE IL FORNO E IL CAMINO

AFFINCHE LA STRUTTURA NON CROLLI E
NECESSARIO USARE SABBIA BAGNATA

PER OTTENERE IL CAMINO PUOI
USARE UN TUBO QUALSIASI
PER DARE LA FORMA MA
RICORDATI DI ESTRARLO
PRIMA DI ACCENDERE IL FUOCO

NEL VULCANO PUOI BRUCIARE
CARTA E RAMETTI TROVATI IN ZONA
MA EVITA ATTENTAMENTE LA PIASTICA
MEGLIO SE IL VULCANO VIENE REALIZZATO
LONTANO DA STERPAGLIE E PIANTE

A GIOCHI FINITI E'
BUONA COSA LASCIARE
IL LUOGO COME LO SI
E' TROVATO



GLI OCCHIALI DI NERONE

IL FUOCO SPRIGIONA ANCHE ENERGIA LUMINOSA CHE I NOSTRI OCCHI SONO IN GRADO DI PERCEPIRE SECONDO UNO "SPETTRO" DI COLORI CHE VANNO DAL VIOLETTO AL ROSSO SCURO. UN OGGETTO APPARE VERDE QUANDO ASSORBE TUTTI I COLORI DELLO SPETTRO E RIFLETTE SOLO LA LUCE VERDE. MA SE PROVIAMO AD OSSERVARLO ATTRAVERSO UNA PELLICOLA ROSSA IL VERDE VERRÀ FILTRATO E L'OGGETTO CI APPARIRÀ GRIGIO-NERO.



PER FARE LA MONTATURA DEGLI OCCHIALI RITAGLIA UN CARTONCINO NEL MODO ILLUSTRATO NEL DISEGNO, PIEGA A METÀ LA SAGOMA E ADATTA AL SUO INTERNO ALCUNE PELLICOLE COLORATE COME QUELLE CHE SI USANO PER LE COPERTINE. FERMA LE "LENTI" COLORATE ALLA MONTATURA DEGLI OCCHIALI CON DUE FERMACAMPIONI DOPO AVER PASSATO ALL'INTERNO LE DUE ESTREMITÀ DI UN ELASTICO CHE SOSTITUIRÀ LE STANCHETTE.

LA LANTERNA DI CARTA

Cosa occorre:

- cartoncino colorato (tipo Bristol)
- carta velina colorata
- colla in stick, forbici, matita, cordicella colorata, lumino di cera.

La lanterna è composta da tre parti: due uguali, a forma di animale, che formeranno i fianchi della lanterna; una di forma rettangolare, che terrà uniti i due fianchi.

Disegna, su un foglio delle dimensioni di 30 x 20 cm, la sagoma di un animale (es. coccinella, testa di lupo); riproducila su due cartoncini colorati, ritagliane l'esterno e l'interno lasciando un margine di 2 cm. Ritaglia la carta velina e incollala sulla sagoma. Taglia un rettangolo di cartoncino di 43 x 12 cm.

Nei lati lunghi tratteggiare uno spazio di 1 cm che dovrà essere tagliato a triangolini che saranno piegati all'interno. Suddividi ancora (senza tagliare) il rettangolo in 3 parti. Le linee tratteggiate saranno solo da piegare, quelle intere tagliate e ricoperte di carta velina.

Incolla un lato a "triangoli" del rettangolo alla parte interna di una sagoma in modo che l'attaccatura della carta velina non si veda all'esterno; lascia asciugare e poi attacca anche l'altra sagoma. Ritaglia dal cartoncino gli occhi, la bocca, i punti... e incollali sulla carta velina. Fissa una cordicella colorata ai due buchi che sono nel rettangolo e appendi la lanterna dopo aver messo all'interno, nella base, un lumino di cera acceso.



Cerca di definire, di spiegare con parole che abbiano la stessa iniziale il termine Aria così come abbiamo provato a fare per gli altri elementi. Metti in moto fantasia e parole e invia a Giochiamo la frase che sei riuscito a comporre...

IL MISSILE

CON UN FOGLIETTO DI CARTA REALIZZA UN IMBUTO CHE ABBA LA BASE PIU LARGA DELLA IMBOCCATURA DELLA BOTTIGLIA

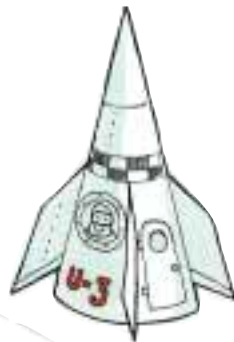
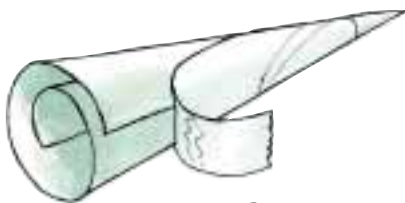
INCOLLA O BLOCCA IL CONO CON NASTRO ADESIVO SE PUOI PUOI DECORARLO COME UN MISSILE, UN PUPAZZO O UN UCCELLO

CONTROLLA CHE LA BASE DEL MISSILE SI ADATTI ALL'IMBOCCATURA DELLA BOTTIGLIA



SE LA BOCCA DELLA BOTTIGLIA E' TROPPO PICCOLA, METTI DEL NASTRO ADESIVO

ORA TUTTO E' PRONTO! INFILA IL MISSILE SULLA "RAMPA DI LANCIO" - DAI UN COLPO SECCO ALLA BOTTIGLIA, PREMENDO IL CENTRO DI ESSA, E IL MISSILE DECOLLERA.



BOOMERANG

DA UN FOGLIO DI COMPENSATO RITAGLIA LA FORMA CHE VEDI QUI RISPETTANDO FEDELMENTE LE MISURE

CON RASPA E CARTA VETRATA SACOHA OGNUNA DELLE TRE PALE COME VEDI NEL DISEGNO IN SEZIONE

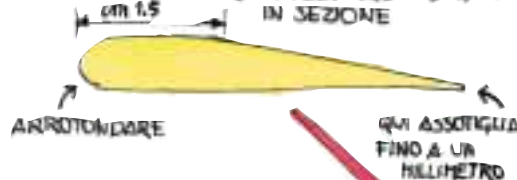
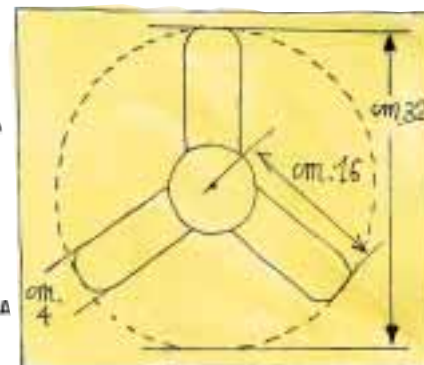
ARROTONDARE
QUI ASSOTTIGLIA FINO A UN MILLIMETRO

CON PENNELLO E COLORI PUOI DECORARE IN MODO VIVACE IL TUO BOOMERANG

QUESTA E' LA GIUSTA ANGOLOZIONE DI LANCIO

SE ADOPERI LA MANO DESTRA LANCIA IL BOOMERANG A DESTRA DELLA DIREZIONE DEL VENTO, I MANCINI AL LATO OPPOSTO

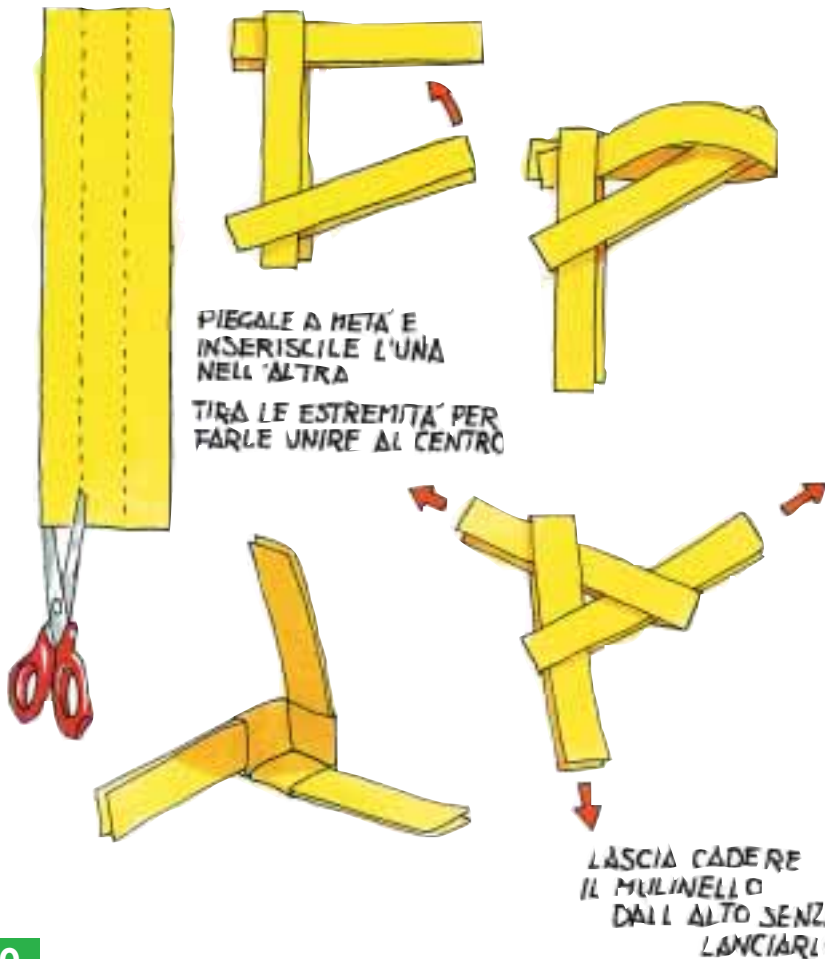
LANCIA IL BOOMERANG A CIRCA 15 GRADI SOPRA LA LINEA DELL'ORIZZONTE DOPO ESSERTI ASSICURATO CHE NON CI SIANO PERSONE NELL'AREA DI LANCIO



Non hai a disposizione gli strumenti per costruire un boomerang?. Ecco allora qualche cosa di simile per giocare da solo o con gli amici.

UN MULINELLO CHE VOLA

RITAGLIA TRE STRISCIE DI CARTA LUNGHE cm 22 E LARGHE cm 2



CHI TROVA UN AMICO...



Io sono Ambra, ho 11 anni e faccio parte del gruppo Agesci del Moncalieri 5.

Ho scritto, perché sono contro tutte quelle persone che dicono di amare gli animali, ma poi l'estate successiva non sanno dove lasciarli; durante il viaggio aprono la portiera e li lasciano lì.

Io non trovo giusto questo, per una volta provate a mettervi nei loro panni, vi assicuro che non è una cosa molto bella!

Questi animali, per tutto il resto della loro vita, sono abbandonati al loro destino.

Di questi tempi "l'uomo" ha preso il sopravvento su tutto: piante, ma soprattutto animali; questi subiscono tutti i suoi cambiamenti.

Se avete bisogno di una compagnia o di un amico in più per giocare, andate in un negozio d'animali, o ancora meglio se incontrate un cagnolino che ha bisogno di compagnia, adottatelo. Se non potete, sono sicura che una piccola carezza basterà a tirare su il morale dei nostri piccoli amici.



La Posta di Giochiamo
C.P. 11
42100 Reggio Emilia

@ e-mail: @ @
giochiamo_scout@libero.it