

SCOUT

GIOCHIAMO

BALOO

*Il profumo
della Pasqua*

LA BIBLIOTECA

*di B/C Quo Vadis
II° parte*

VITA DI B/C

*Buona Azione,
buona abitudine*

A NOSTRA MISURA

*Caro Sindaco
ti scrivo...*

GIOCHIAMO



Anno XXV - n. 8
31 marzo 1999

Settimanale - Spedizione in
abbonamento postale -45%
art. 2 comma 20/b legge
662/96 - Taxe Perçue - Tassa
Riscossa - Roma (Italia)





MAI PIU' MINE



Dal 1° marzo 1999 le mine antiuomo sono fuorilegge. I governi di 134 Paesi del mondo si impegnano a non fabbricarne più e a non vendere più queste armi.

Dal primo marzo esiste, una legge comune, di riferimento e l'impegno di ciascuno degli Stati a rispettarla. Per molti bambini, nel mondo, giocare, correre o anche solo camminare in un prato è pericoloso perché c'è stata la guerra e gli adulti hanno distribuito e nascosto bombe un po' dovunque. Alcune assomigliano a pappagalli verdi con cui sembra si possa giocare. Allora l'impegno preso a non costruirne più è proprio importante per la pace e per la vita.

C'è una legge e c'è un impegno, quasi una promessa, a rispettarsi reciprocamente.

Anche per i lupetti e le coccinelle la Legge e la Promessa sono una scelta e un impegno personale, che fa diventare parte della Fraternità Mondiale degli Scout.





La Promessa e la Legge

Sono sicuro che sai benissimo cosa vuol dire fare una promessa: è come prendersi un impegno, e le persone a cui prometti hanno fiducia che tu mantenga la promessa data.

E' così anche per la Promessa del Lupetto e della Coccinella: cerca di capire bene cosa vogliono dire le parole della Promessa e della Legge; non sono difficili e, se farai sempre del tuo meglio per rispettarle, allora scoprirai di essere più felice, e i tuoi amici del Branco e del Cerchio ti apprezzeranno per questo.

E tu, che sei già "anziano", nel Branco e nel Cerchio, utilizza la cerimonia delle promesse dei "cuccioli" per rinnovare la tua e ripensare e rendere nuovo l'impegno che avevi preso allora.





La Promessa

Con l'aiuto e l'esempio di Gesù,

Prometto

Di fare del mio meglio

Nel migliorare me stesso,

Nell'aiutare gli altri

Nell'osservare la Legge

del Branco/Cerchio.

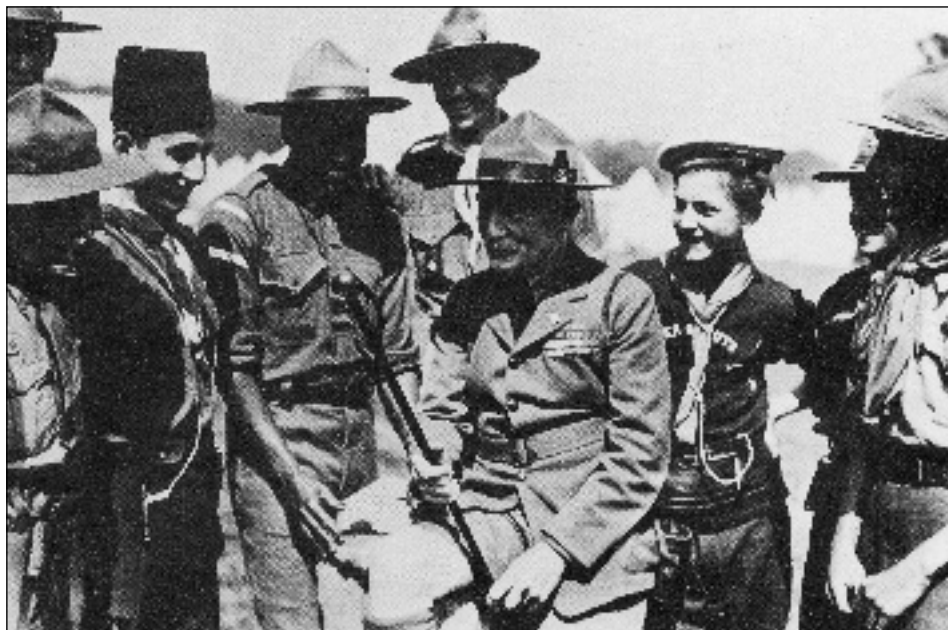
La Legge

*La Coccinella pensa agli altri
come a se stessa.*

*La Coccinella vive con gioia e
lealtà insieme al Cerchio.*

*Il Lupetto pensa agli altri come
a se stesso.*

*Il Lupetto vive con gioia e lealtà
insieme al Branco.*



Disegni di Mauro Guidi

testi di Camillo Acerbi & Emanuelle Caillat



"La Buona Azione,,



“La Buona Azione,,





Jubal, il Corno e l'Anno Cinquantesimo



In questi giorni Luisa, Claudia e Alessandra cercano i propri nomi sul calendario, per preparare i propri onomastici; altrettanto fanno Patrizio, Quinto e Isacco.

Il compito è più facile per Giuseppe e per Maria Annunziata.

Luisa impara a suonare il flauto dolce.

Come l'acqua fluisce dalla fonte, così il suono fluisce dal flauto dolce.

Accanto a questo strumento a fiato immaginiamo altri strumenti a fiato: trombe, tromboni, bassi tuba, cornette, corni.

Poi immaginiamo trombe, trombette, cornamuse e flauti dei tempi antichi: Claudia li sa disegnare.

La Bibbia racconta la storia di Jubal, l'inventore della chitarra, del flauto e del corno: e di Jabal, il fratello



pastore di greggi.

Di solito vanno d'accordo, la musica e i pastori.

Jubal diventò il nome comune del corno, e il suono di questo "jobel", continuato a lungo, diventò il segnale dell'anno cinquantesimo: l'anno del "giubileo".

Suonano e disegnano, le Coccinelle in Cerchio, e anche in questo modo pensano all'onomastico, alla Pasqua e alla Pentecoste, al Giubileo, sempre con gioia, con esultanza: con "giubilo".

Patrizio e Alessandra, in sestiglia, cercano di capire, di comprendere l'acqua.

La vedono, ne odono il suono e l'odore, si bagnano e la bevono; essa precipita, evapora e defluisce in un ruscello. Ne parleranno in Branco, con competenza.

La rivedranno in chiesa: acqua santa, acqua benedetta, acqua del fonte battesimale. "Che tu sia lodato, Signore mio: a nome di sorella Acqua".

La Bibbia racconta che anche lei ascolta la Parola di Dio: e la mette in pratica.





Il profumo della Pasqua

I lupetti e le coccinelle sanno molte cose sulla grande festa della Pasqua. Ma forse non conoscono un racconto che a me è piaciuto tantissimo.

Immaginate una delle tante famiglie ebrae, riunite per celebrare la cena pasquale. Sulla tavola c'è la carne di agnello; c'è il vino e ci sono tanti pani non lievitati.

I bambini più piccoli chiedono il perché di questi cibi particolari.

I più grandi rispondono, raccontando di come il Signore si è mo-

strato buono e forte, liberando il suo popolo dalla lunga schiavitù in Egitto. A questo punto entra la storia, molto bella, che anch'io non conoscevo. L'ho trovata in un libro per bambini come voi.

L'agnello arrostito sul fuoco è pronto; il suo profumo si sparge per tutta la casa. Allora Dio chiama i quattro venti che soffiano nel giardino dell'Eden e ordina:

“Soffiate verso l'Occidente, verso l'Oriente, verso Mezzogiorno e verso il Settentrione”.





I venti obbediscono e il profumo della Pasqua si diffonde su tutta la Terra. I popoli, meravigliati, si domandano: “Che cos’ è questo profumo?” e gli angeli rispondono: “È Israele, il popolo eletto dal Signore, che prepara la salvezza per tutto il mondo!”. Ecco, viene il giorno in cui in tutto il mondo si celebra la Pasqua e si canta “Lodate il Signore, voi tutti popoli della Terra! perché forte è il suo amore per noi e la sua fedeltà dura in eterno! (Salmo 117).” Qui finisce la storia. Oppure no?!

Un grande amico di Gesù, l’apostolo Paolo, scrive in una sua lettera che i cristiani devono essere “il profumo di Cristo”. Pensate: quando Gesù morì si fece buio sulla Terra.

Ma poi, quando uscì vivo dalla tomba, una grande luce illuminò tutto il mondo, come una nuova primavera di gioia e di vita.

Un profumo meraviglioso! Da quel momento è iniziata per gli amici di Gesù la grande avventura di far scoprire a tutti la sorgente della gioia e della vita. I lupetti e le coccinelle, come gli angeli della nostra storia, sanno rispondere da dove viene il “profumo della Pasqua”: che “preda”! Chiedete ai vostri Vecchi Lupi e alle Coccinelle Anziane che vi aiutino ad inventare nuovi modi per spargere il “profumo di Gesù” attorno a voi.



lancio

dalla Calabria

Botteghe Artigiane 1999



Per voi che il prossimo anno vivrete l'ultimo momento della Progressione Personale in Branco/Cerchio

In una magica cittadella artigiana, avrete l'opportunità di vivere a stretto contatto con i **Maestri di Bottega**, imparando la loro arte, e confrontandovi con gli altri fratellini e sorelline, trascorrere momenti gioiosi di vita cittadina, come i Consigli Comunali, la Festa del Patrono e tante altre bellissime sorprese. Se vuoi vivere quest'esperienza, parlane con Akela o Arcanda: possono partecipare al massimo 5 lupetti/coccinelle dello stesso Branco/Cerchio.

Per informazioni:
BOTTEGHE ARTIGIANE 1999
c/o AGESCI CALABRIA
via Trento, 47 -
88046 Lamezia Terme
Antonio Scaramuzzino
tel. 096825246 - 0968461135
Daniela Serranò tel 096523681



CITTÀ ARTIGIANA

... Devi sapere, nipotino mio, che...

"Esiste una cittadella incantata, 4 giorni sveglia e 361 addormentata, che dal silenzio nessuno distoglie finché piace al Sindaco e alla sindachessa sua moglie. Soltanto un ometto, per caso strano è sfuggito all'incanto e può darvi una mano."



... In quanto a memoria è un vero disastro, ma bisogna trovarlo: è il Borgomastro. Poi, con le frasi ancora più strane, svegliare i mastri delle Botteghe Artigiane. E in 4 giorni trovare un tesoro che è certo l'arte che imparerete da loro.



Recatevi dunque alla borgata antica, seguendo i jolly in questa fatica. Sappiate, però, che per trovare il sentiero è necessario conoscere il trallallero.





UNA LUCE PER LA SPERANZA

• *A light for hope* •



Da più di un anno, oramai, su Giochiamo trovate alcune pagine dedicate a “Una luce per la speranza”, un progetto pensato per insegnare a tutti noi che la pace si costruisce con le piccole buone abitudini quotidiane.

Una di queste è quella di non dimenticare i nostri fratelli che vivono in Paesi dove c'è la guerra. Così vi abbiamo chiesto di accendere una candela l'ultima notte di ogni mese, osservarla, pregare, lanciare un messaggio di pace a chiunque lo possa ascoltare. Avete trovato anche un tagliando con una candela da colorare e spedire a Gerusalemme, dove, in un apposito ufficio, sono stati raccolti e consegnati a bambini

di laggiù. Abbiamo imparato che esistono modi diversi di calcolare il tempo; lingue diverse dalla nostra, religioni diverse e bambini che, pur appartenendo a popoli diversi, convivono vicini gli uni agli altri e sperano nella pace. Più di 50 Branchi e Cerchi hanno perseverato nell'accendere la candela e spedire i tagliandi. Tra pochi giorni riceveranno delle risposte dalla Palestina. Vi chiediamo di pazientare e di avere fiducia, perché, purtroppo, non è facile comunicare direttamente con i vostri coetanei di laggiù e non è facile per loro rispondere direttamente.

Grazie per il vostro impegno.





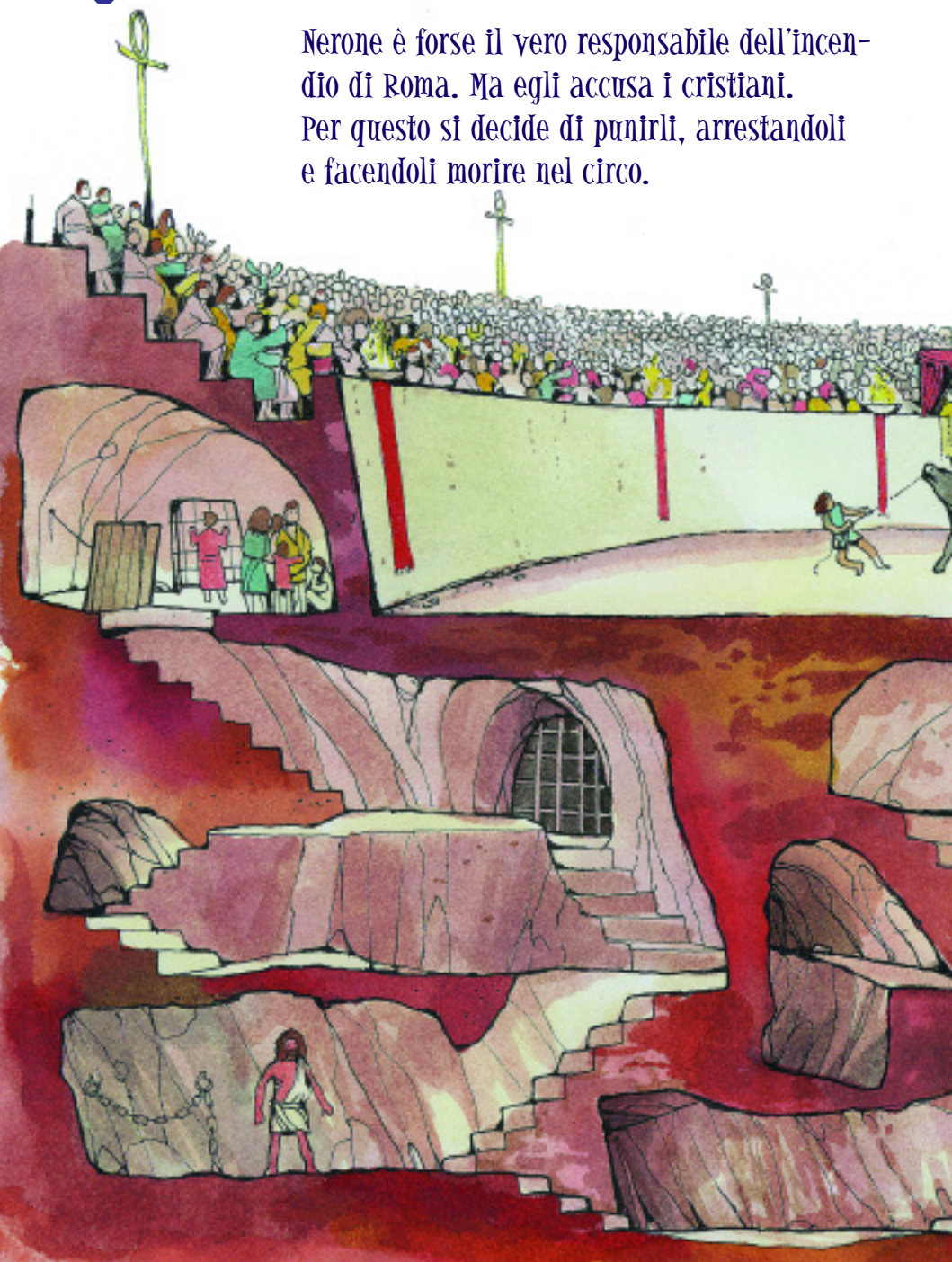
La tradizione racconta che, durante la persecuzione, i cristiani consigliarono a Pietro di fuggire da Roma, per paura che fosse catturato ed ucciso. Egli allora se ne andò, percorrendo la via Appia. Ma a 8Km dalla città gli apparve Gesù. Pietro, pieno di stupore, gli chiese: “Domine, quo vadis?” (Signore, dove vai?), “Venio iterum crucifigi” (vengo a farmi crocifiggere per la seconda volta), rispose Gesù. Allora Pietro capì che non doveva fuggire e che la Chiesa di Roma aveva bisogno di lui.

Questa ed altre appassionanti vicende, puoi trovarle tra le pagine di
“QUO VADIS” di H. Sienkiewicz



la biblioteca di B/C

Nerone è forse il vero responsabile dell'incendio di Roma. Ma egli accusa i cristiani. Per questo si decide di punirli, arrestandoli e facendoli morire nel circo.



la biblioteca di B/C



Per volontà di Poppea, Licia viene legata sulla schiena di un toro inferocito: riuscirà Ursus a trovare la strada, nel labirinto sotterraneo dell'arena, e a giungere in tempo per salvare Licia?





Galleggia



Vi siete mai chiesti perché certe cose galleggiano e altre vanno a fondo?

Facciamo qualche prova: mettete in un recipiente pieno d'acqua (o un bicchiere un po' capiente) un AGO da cucito. Cosa succede? Anche se l'ago è piccolino e leggero, va inesorabilmente a fondo, vero? Ora provate a prendere un grosso TAPPO DI SUGHERO, per esempio il tappo di una damigiana. È un oggetto di certo molto più grande e pesante dell'ago. Provate a riporlo sul fondo del recipiente. Che cosa accade? Il tappo risale in superficie e non c'è modo di farlo stare buono in fondo al vaso!

Ma come spiegare che l'oggetto piccolo cala a picco mentre quello molto più grande rimane a galla? Si potrebbe pensare: "Ma è ovvio! L'ago è di ferro e il tappo è di sughero! Il sughero galleggia e il ferro no!". E come mai le navi, che sono di





Galleggia

ferro, stanno a galla?!!

Qual è il mistero?

La risposta ce l'ha data, circa nel 200 a.C., il signor Archimede, uno scienziato greco molto famoso.

Mentre si stava immergendo nella sua vasca da bagno per darsi una lavata, capì perché certi oggetti stanno a galla e altri no.

E urlò: "Eureka! (ho trovato!)"

Adesso è tutto chiaro!"

E per poco non affogò dalla gioia!

Ora cerchiamo di capire anche noi.

Avete notato che quando immergiamo una cosa nell'acqua, l'acqua si sposta? Ebbene, l'acqua che si sposta spinge l'oggetto verso l'alto.

È come se ci fossero due persone



che si spingono una contro l'altra:

l'oggetto spinge verso il basso e

l'acqua spinge verso l'alto.

Chi vincerà dei due?

Se la spinta dell'acqua è più forte del peso dell'oggetto, vince l'acqua e quindi l'oggetto rimane a galla;

viceversa, se l'oggetto è più forte, cioè pesa di più della spinta dell'acqua, vince lui e va a fondo!

Ora vediamo se questa regola è valida anche per le prove che abbiamo fatto prima.



Galleggia

Galleggia

Prendiamo il caso del tappo di sughero. Il tappo è molto grosso e pesa abbastanza, quindi dovrebbe andare a fondo...

E invece no! Come mai?

La risposta è semplice. Sappiamo che l'acqua spostata dagli oggetti li spinge verso l'alto: il tappo sposta moltissima acqua e, di conseguenza, questa spinta è molto forte e lo mantiene a galla!



Nel caso dell'ago che cosa accade? L'ago pesa poco, ma è tanto piccolo che l'acqua si deve spostare appena, per fargli posto. Quindi la spinta, questa volta è molto debole, così l'ago vince e va a fondo!

Allora ritorniamo alla domanda che ci eravamo posti all'inizio: come mai le navi, anche se sono di ferro, stanno a galla? Perché quando entrano nel mare spostano tantissima acqua e quindi una spinta enorme che le tiene su! EUREKA!



Galleggia

Galleggia

Ecco un gioco di prestigio molto semplice che potete realizzare e che lascerà i vostri amici sbalorditi: riusciremo a fare galleggiare una cosa che di solito cola a picco! Per realizzare questa "magia" bisogna aumentare la forza dell'acqua.

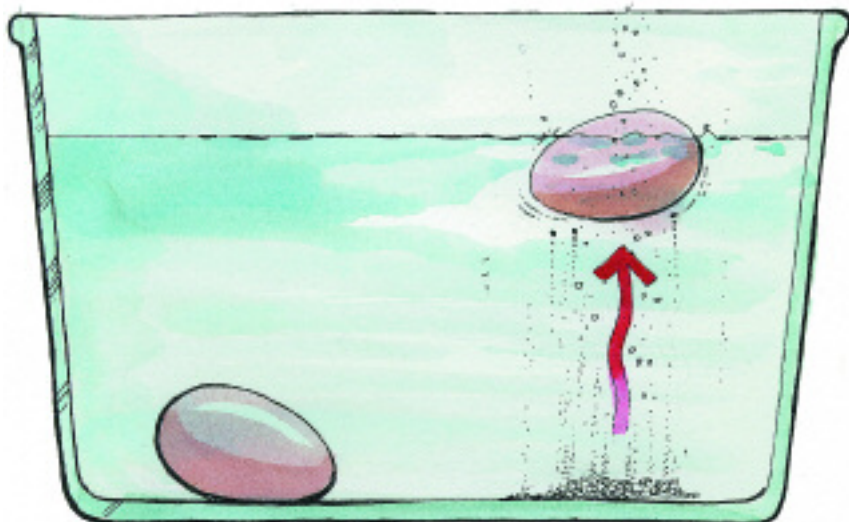
Prendete il recipiente di prima, pieno d'acqua, e un UOVO fresco. Immergete l'uovo nell'acqua.

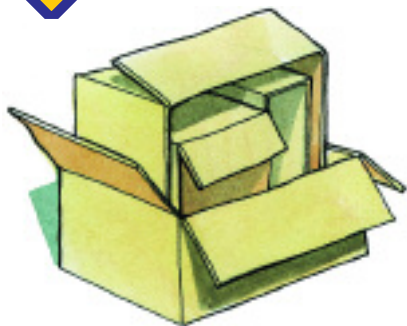
Cosa fa l'uovo, galleggia?

No di certo!! Il suo peso vince la spinta dell'acqua. Così l'uovo ha la meglio e rimane sul fondo.

Ora stupirete tutti facendolo venire a galla! Basterà mettere nell'acqua quattro o cinque manciate di sale grosso. Il sale, sciogliendosi, aumenta la densità dell'acqua, cioè

la sua forza. Anche se l'uovo sposta la stessa quantità d'acqua di prima, questa volta perde, perché l'acqua è molto più forte: l'uovo, più debole, risalirà lentamente in superficie! Semplice, vero?





Esistono tantissimi modi per riutilizzare le vecchie scatole. Ti insegno come realizzare un robot vagamente "umaniforme": è un travestimento che può tornarti utile per scenette o feste mascherate.

NON ROMPERE LE SCATOLE !

Materiale occorrente:

- scatoloni e scatole di cartone
- tubi di cartone piegato
- carta crespata
- pellicola di alluminio
- fettuccia
- colori a tempera e pennarelli a punta larga
- velcro e bottoni
- spillatrice a punti metallici e colla
- forbici e cutter





Esecuzione:

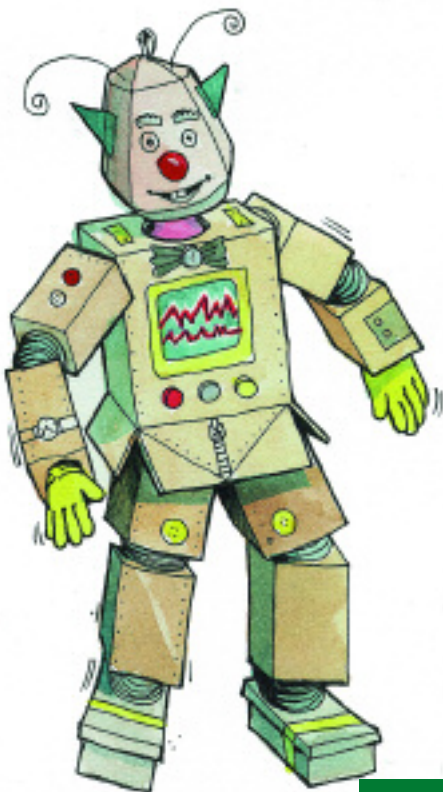
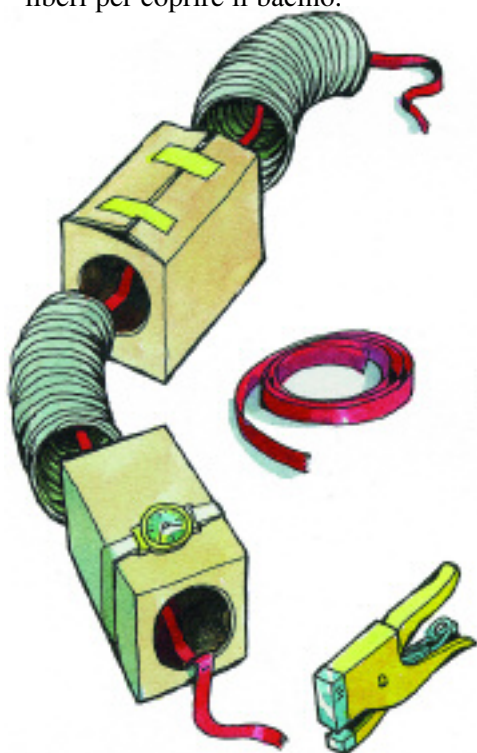
Scegli le scatole e gli scatoloni in modo che si adattino al tuo corpo. Ora prendi il tubo pieghettato e tagliane dei pezzi da applicare alle scatole, e in corrispondenza delle articolazioni delle braccia e delle gambe. Per unire il tubo alle scatole fai passare la fettuccia all'interno e fissala con i punti metallici procedendo pezzo per pezzo, oppure usa il velcro. Per il tronco dovrai usare uno scatolone grande, da lasciare aperto nella parte inferiore, con i lembi liberi per coprire il bacino.

Per fare in modo che le gambe non scendano, devi usare la fettuccia, da legarti in vita o da fissare a bottoni. Per i piedi usa delle scatole, a cui avrai tolto il fondo, che coprano le scarpe. Infine vernicia tutto con le tempere e disegna i dettagli con i pennarelli.

Un consiglio

Prima di unire i pezzi, fai molte prove per non essere costretto ad indossare un costume troppo grande o troppo piccolo.

Ricorda il proverbio dei sarti:
"Cento misure e un taglio solo!"





Buona Azione, buona abitudine

Michele ha sei anni e frequenta la prima elementare.

L'altro ieri, Michele aveva bisogno della colla per poter eseguire un compito, però non si era accorto che il barattolo era completamente vuoto. Non sapeva come fare, perché

non è ancora capace di orientarsi per le vie del quartiere ed ha un po' paura di recarsi in cartoleria.

Poi non sa ancora maneggiare i soldi. Andrea, suo fratello, che ha undici anni ed è già un ragazzino di prima media, aveva ascoltato tutto. Non ci ha pensato sopra un momento: inforcata la bicicletta con uno scatto degno di Pantani, è volato al negozio "Cartoleria Mirella", in fondo alla strada, e, in un batter d'occhio, è tornato con la colla.

L'ha pagata con i suoi soldi e non ha preteso nulla in cambio. Nel suo Branco, Andrea ha imparato come sia utile e bello fare agli altri piccoli favori. Non è importante quanto siano grandi. L'importante è farli ogni qual volta se ne presenti l'occasione. La cosa più difficile, infatti, è prendere la decisione di compiere un gesto buono, a vantaggio di qualcuno, ogni giorno.

Solo tu puoi decidere di acquistare questa "buona abitudine."

Io ti posso solo confermare che ad Andrea brillavano gli occhi dalla gioia mentre guardava Michele che, con la lingua tra i denti, incollava il suo disegno.





1999, anno di elezioni.

In questi primi mesi del 1999 si sente molto parlare di elezioni. Ci sarà un cosiddetto "referendum" e poi ci saranno le elezioni dei consigli provinciali e comunali. Cosa significa questo?

Vuol dire che tutti i cittadini che hanno compiuto 18 anni andranno a scegliere chi saranno il sindaco e i consiglieri comunali della città in cui vivono. Tutto questo avverrà attraverso le elezioni e quindi attraverso un voto. Votare, cioè scegliere, è una forma democratica di partecipare alla vita della propria città. Non sempre e non in tutti i paesi succede così. Ci sono ancora paesi in cui, a decidere, sono in pochi o addirittura uno solo. Sono i paesi dove esistono le cosiddette "dittature", oppure dove esiste ancora la "monarchia".



Anche i bambini nella città contano





Ma torniamo a noi. Perché anche noi siamo interessati alle elezioni. È semplice: perchè anche noi viviamo nella nostra città o nel nostro paese. E così, anche se non possiamo votare, possiamo però dire la nostra.

Caro sindaco ti scrivo....

Noi di Giochiamo proponiamo a tutti i lettori di scrivere a colui che sarà il Sindaco del Vostro comune nei prossimi 4 anni. Le lettere che ci giungeranno in redazione, saranno poi spedite ai sindaci delle città interessate. Ci stiamo? Parliamone in casa, nella nostra famiglia, oppure in Branco/Cerchio e poi, mano alla penna!

Cosa scrivere? Beh, quello che vogliamo. O meglio: noi crediamo che sia importante mettere a conoscenza il Sindaco dei problemi e delle esigenze di noi bambini e di noi bambine, che viviamo tutti giorni nella nostra città. Insomma, far notare che in città esiste anche il punto di vista di noi bambini e bambine.

Possiamo ritagliare la pagina che troviamo qui di seguito e poi, una volta scritta la lettera, possiamo spedirla a:

Giochiamo
casella postale 11
40100 Reggio Emilia



Caro Sindaco ti scrivo...



SCOUT
GIOCHIAMO



Cari fratellini e sorelline, in questo periodo ho ricevuto così tante lettere che non sono riuscito a scegliere quelle da pubblicare. Così ho pensato di prendere qua e là alcune frasi scritte da voi, ed è nata una



Lettera-frullato

Caro Gufo ti scrivo perché solo tu puoi aiutarmi ... (Daniele da Taranto)

visto che tu voli ti volevo chiedere una cosa: (Giulia da Creazzo)

Che vuol dire in italiano "A Light for Hope" ? (Barbara da Firenze)

Io ho raccolto in branco delle voci ed abbiamo concluso: (Sara da Nuoro)

non necessito del giornalino Giochiamo ma di qualche giornale adatto alla mia condizione di "Piede tenero - futuro esploratore" ... (Giuseppe da Venafro)

Io ho cercato sui libri questo nome ma non l'ho trovato e allora ho provato a fantasticare... (Giacomo da Cori, Latina LT)

e per far capire ai miei fratellini e sorelline quanto è importante, ho preparato una piccola ricerca sulla carta. (Ilaria da Lamezia Terme)

Mentre vi scrivo mi manca il mio gruppo perché ci incontriamo una volta alla settimana;

(Massimo, non si sa da dove) ho un bisogno primario, quello di fare corrispondenza con amici ed amiche della mia età. (Eric da Alpignano, Torino)

Vi ricordo inoltre per maggiore sicurezza: (sempre Giuseppe da Venafro)





Lettera-frullato

un Grande Urlo alla nostra nuova Arcanda. (Chiara e Chiara da Villanova)

Le scenette sono finite e nella stanza cala un misterioso clima brioso... (Giovanna da Ponte di Piave)



Beh, cari Daniele, Giulia, Barbara, e tutti gli altri: non saprei davvero come rispondervi. È vero che volo, ma... cosa c'entra questo con "A Light for Hope"? E poi, cosa sono queste voci che girano per il branco: spiriti, fantasmi? Fatemi sapere. Messaggio per il Piede- tenero- futuro- esploratore: fra pochi mesi riceverai senz'altro un giornalino più "adatto alla tua condizione", ma non smettere mai di fantasticare!

In ogni caso, avete proprio ragione, Chiara e Chiara: per maggior sicurezza è sempre meglio fare un Grande Urlo per Arcanda. Non si sa mai!

Come avete capito ho scherzato un po', una lettera scritta in questo modo è davvero incomprensibile. A proposito: vi interessa conoscere alcune regole d'oro per scrivere a Giochiamo?

DIECI REGOLE D'ORO PER SCRIVERE A GUFO

1. Tutti possono scrivermi una lettera: lupetti, coccinelle, sestiglie, interi Branchi, genitori, Vecchi Lupi, nonni....
2. Usate pure biro, matita, disegni, macchine da scrivere o addirittura il computer: l'importante è scrivere cose interessanti!



DIECI REGOLE D'ORO PER SCRIVERE A GUFO

3. Potete scrivere per raccontarmi le avventure più divertenti del vostro Branco o Cerchio: parteciperò anch'io con la fantasia...
4. È bello rispondere alle vostre lettere, ma se non scrivete il vostro indirizzo sulla lettera, come faccio ad indovinarlo?
5. Potete chiedermi un consiglio o spiegarmi un vostro problema: le lettere possono essere allegre, ma anche tristi...
6. Potete descrivere le prede che state cacciando oppure le prove che state realizzando per le vostre specialità...
7. Le storie possono essere vere oppure di fantasia: è da tanto tempo che non ricevo vostri racconti!
8. Occhio all'ortografia e alla grammatica: non vorrete fare brutta figura davanti a migliaia di lupetti e coccinelle che leggono Giochiamo?
9. Mi fa molto piacere imparare qualcosa dalle vostre lettere: nuovi giochi, oggetti da costruire, ricette da realizzare...
10. Un'ultima richiesta: ricordate di mettere il francobollo, sennò il postino mi sgrida!

Gufo



LA POSTA DI GUFO
C.P. 11
42100 Reggio Emilia



“Nel Bosco le Coccinelle volano sui sentieri”

Redazione

Redattore capo: Maria Grazia Berlini,

Redattori: Camillo Acerbi, Romana Boschini, Emanuelle Caillat, Mons. Giovanni Catti, Elena Crema, Eugenio Farioli, Lorenzo Garavaldi, Anna Maria Guidi, Mauro Guidi, Roberto Papetti, Frà Luciano Pastorello, Gianfranco Zavalloni

Illustratore e grafico: Vittorio Belli

Impaginazione: Simona Pasini

SCOUT - Anno XXV - Numero 8 - 31 marzo 1999
- 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: Omnimedia, via Calabria 12, Roma - Tiratura di questo numero 61.400 - Finito di stampare nel mar-

in questo numero...

2. Editoriale
Mai più mine
3. Vita di Branco/Cerchio
La Promessa e la Legge
5. Fumetto
**Millo & Cia in:
“La Buona Azione”**
8. I Racconti di Hathi
**Jubal, il Corno e
l'anno Cinquantesimo**
10. Baloo
Il Profumo di Pasqua
12. Lancio
Botteghe Artigiane
14. Una luce per la speranza
15. La Biblioteca Branco/Cerchio
Quo Vadis (2° parte)
18. Dire, fare... giocare
**Galleggia... galleggia
Non rompere le scatole**
24. Vita di Branco/Cerchio
**Buona Azione,
buona Abitudine**
25. A nostra misura
**Anche i bambini
nella città contano**
29. Posta
**Lettera-Frullato
Dieci regole d'oro per
scrivere a Gufo**



Associato all'Unione
Stampa Periodica Italiana



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