

SCOUT



GIOCHIAMO



Anno XXIV - N. 4
8 Febbraio 1987
Settimanale - Spedizioni in
Abbonamento postale autorizz.
20 del 2 luglio 1964/56
Tutti i Paesi - Italia
Ricevitori - Roma (00187)

IN QUESTO NUMERO

2. Redazione - Indirizzo
3. Editoriale
4. La Sestiglia del Rossi
8. Notizie dal mondo...
10. Il fantasma di Canterville
14. Nessuno fuori dalla città
16. **Novità...** A scuola da Lupetti e Coccinelle
18. **SPECIALE SEDE...**
19. Realizziamo un attaccapanni
20. La cassetta delle lettere
22. Porta Totem
23. Porta Lanterna
24. Riprodurre in grande i disegni
25. Corrispondenti
- Posta
26. Le vostre foto
29. Missione gufo
32. Gufo

Redazione

Direttore: Stefano Pirovano

Redattore capo: Eugenio Farioli

Redattori: Mota, Giovanni Catti, Gianfranco Zavaloni, Ivana Lombardini Romana Boschini, Simona Pastini, Carlotta Neri, Maria Grazia Berlini, Anna Maria Guidi, Federico Taddia, Elena Crema, Lorenzo Garavaldi, Francesca Simonazzi, Tommaso Valdesalici

Illustratore e grafico: Vittorio Belli

Impaginazione: Simona Pastini

SCOUT - Anno XXIII - Numero 4 - 8 febbraio 1997
Settimanale - Spedizione in abbonamento postale
comma 26 art. 2 legge 549/95 - 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
Direttore: Stefano Pirovano - Registrato il 27 feb-
braio 1975 con il numero 15811 presso il tribunale di
Roma.

Stampa: So.Gra.Fo. - Via I. Pettinengo, 29 - Roma
Tiratura di questo numero 73.050
Finito di stampare nel febbraio '97

La rivista è stampata su carta riciclata, abbinata alla serietà di cura.

ogni promessa...

Un noto proverbio dice:
*"Ogni promessa è debito."
Cioè: quello che si promette
bisogna mantenerlo.
Ogni coccinella ed ogni
lupetto lo sa bene: quando
si promette di fare sempre
del proprio meglio, mica si
scherza! Un giorno Luigi,
un lupetto del Branco della
Rupe, mi disse: "Non è
sempre facile mantenere la*

Promessa!". Era scoraggiato, così gli ho insegnato un trucco. "Vedi - gli ho risposto - se ogni giorno ti impegni per compiere la tua buona azione, allora sei sulla buona strada per mantenere la Promessa di lupetto." Luigi è proprio in gamba. Chissà quante buone azioni ha fatto senza farsi scoprire!



Associato all'Unione
Stampa Periodica Italiana

La sestiglia dei ROSSI



HUM... VORREI TROVARE UN BEL LIBRO PER FARE SOGNI D'ORO...



POFFERDACCIO... ECCO DOVE ERA FINITO IL MIO QUADERNO DI CACCIA!...

CHE DEI GIORNI!... MI RICORDO IL GRANDE GIOCO...

... ERAVAMO PARTITI DI JESTIGLIA PER CERCARE LE TRACCE DI SHERE KHAN...



... CAPO... FORSE IL NOSTRO SPIRITO DI AVVENTURA CI HA PORTATI TROPPO LONTANO...

GUARDATE! DEV'ESSERE L'ENTRATA DI UNA GROTTA

... QUARDATE! DEI VESTITI!...

E RESTI DI UN FUOCO... CHE SIA UN COVO DI BANDITI?

FORSE SHERE KHAN S'È NASCOSTA LÌ... ENTRIAMO A VEDERE

ANDIAMO SUBITO AD AVVISARE AKELA!...



AKELA !! AKELA !!... SECONDO NOI C'È QUALCUNO CHE ABITA IN UNA GROTTA NEL BOSCO... FORSE DEI BANDITI...



... MA NON DOVEVATE CERCARE LE TRACCE DI SHERE KHAN ?!...



HEI GUARDA AKELA !

E LEI CHE ABITA IN QUESTA GROTTA?

SI... VEDE... NON HO SOLDI... SONO QUI CON MIA MOGLIE E MIO FIGLIO DA IERI... SE VOLETE ENTRARE ?!



VI PRESENTO MIA MOGLIE MESSURA E MIO FIGLIO KAREEM...



POTREMMO FARE UNA FESTA IN PAESE PER FARLI CONOSCERE ED AIUTARLI...

... SÌ!... MAGARI IN STILE AFRICANO

CIAO! CIAO



notizie dal mondo

**UN TRASLOCO ...
DA LEGGERE!**

Due anni e mezzo per spostare 12 milioni di libri. Il trasloco del secolo è quello della "British Library" di Londra: la nuova sede prevede 300 chilometri di scaffali distribuiti su quattro piani sotterranei. Nella nuova biblioteca troveranno posto l'originale della "Magna Charta", la prima Bibbia stampata da Gutenberg, un atlante alto più di due metri e un Nuovo Testamento delle dimensioni di un pollice. Manca solo il Topolino n.1...

**UN LAGO IN ...
CASCATA**

Un ghiacciolone di oltre 500 metri cubi in caduta libera dal cielo. E' successo in Tatarstan, nella Russia Centrale, dove il piccolo iceberg è precipitato in un bosco tra la sorpresa degli abitanti della zona. Ricco di ferro, cromo e azoto, per gli esperti potrebbe essere un laghetto portato in cielo da una tromba d'aria e poi completamente congelatosi nell'atmosfera, prima di piovare a terra sotto forma di ... granatina!

**SPOSI DI
GHIACCIO**

Un matrimonio con alti e bassi da ...brividi! E' quello celebrato tra Piotr Gorny e Agnieszka Dudek, due giovani polacchi che hanno deciso di sposarsi in mongolfiera a 150 metri d'altezza. Una scelta romantica, ma un po' troppo fuori ...stagione! Con un freddo polare di meno 20 gradi, il sindaco e i due sposini hanno rischiato di finire completamente congelati. E al lancio del riso parenti ed amici hanno preferito offrire coperte, maglioni e latte bollente...



Il fantasma di Canterville

di O. Wilde

Quando il signor Otis, ministro degli Stati Uniti, acquistò l'antica dimora di Canterville Chase, il proprietario, Lord Canterville, lo avvisò che il castello era infestato dal terribile fantasma di Sir Simone De Canterville. Ma la famiglia Otis non temeva i fantasmi, anzi: non credeva affatto che i fantasmi esistessero. Così quando il figlio maggiore, Washington, trovò una macchia di sangue - segno di un antico delitto - sul pavimento del salone, la cancellò col detersivo e i gemelli presero a fare al fantasma terribili scherzi. Solo la dolce Virginia era gentile col povero Sir Simone...

se vuoi puoi costruire Canterville Chase: ① fai delle fotocopie ingrandite delle pagine che seguono e incollale su fogli di cartoncino. Colorale e poi ritaglia le parti del castello e i personaggi lungo le linee tratteggiate



VIRGINIA



Sir SIMONE
DE CANTERVILLE



SIGNORA OTIS



WASHINGTON

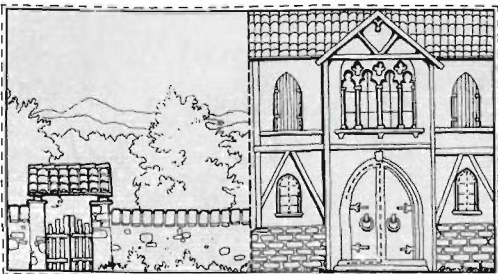


I GEMELLI

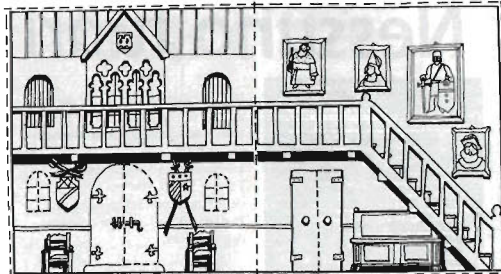


SIGNOR OTIS

② incolla le 4 parti del castello tra loro, in modo da formare una croce, come indica il disegno



CANTERVILLE CHASE

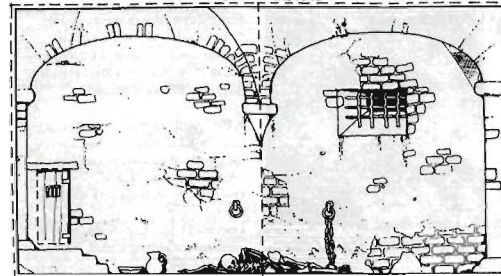


IL GRANDE SALONE



L'ANTICA BIBLIOTECA

Quando una fanciulla bionda strappava
La preghiera dalle labbra del peccato:
Quando il mendicello indugiato fioriva
E l'innocente creatura versava lacrime
Ritornava tranquillo la ginocchia
E la pace scendeva a Canterville



LA CELLA DEL FANTASMA

③ facendoti aiutare da un adulto, taglia porte e finestre lungo le linee tratteggiate

④ quando il Castello sarà ultimato fissa un piccolo piedistallo alle figurine dei personaggi. Potrai così dar vita alle scene del racconto di Oscar Wilde.

Nessuno fuori



In Europa esistono circa 80 specie diverse di Coccinelle e in tutto il mondo le specie di Coccinelle sono più di 4000.

Lo dicono Heiderose e Andreas Fischer-Nagel, studiosi e fotografi delle Coccinelle sul pianeta Terra. Parliamo delle Coccinelle studiate dagli zoologi.

Le Coccinelle lettrici di "Giochiamo" si stanno abituando a discorsi con frasi di questo genere: "...in Europa vivono...in tutto il mondo sono...". Anche i Lupetti lettori di "Giochiamo" stanno prendendo questa buona abitudine.

A Platì, sull'Aspromonte, su segnalazione del Corpo Forestale è stato recuperato il cadavere di un lupo adulto, chiamato "Lucy".

Oggi vivono in Italia 350/400 Lupi circa.

I ricercatori dei Lupi li studiano, si appostano, captano ululati, tracce, fruscii.

Poi un colpo di fucile, poi il ritrovamento del cadavere.

I Lupetti lettori di "Giochiamo" si stanno abituando a discorsi con frasi

dalla città

di questo genere: "...oggi vivono in Italia...".

Anche le Coccinelle lettrici di "Giochiamo" stanno prendendo questa buona abitudine.

Insomma, tutti siamo chiamati a scoprire l'esistenza, la vita di tutti gli altri esseri, di tutti gli altri esseri viventi: del sassolino entrato nella scarpa, del filo d'erba cresciuto in una fessura del palazzo antico, della coccinella in volo e del lupo in corsa nel bosco, della vicina e del vicino di banco, e non importa il loro nome. E' uno stupore, è una meraviglia.

Tutti? O tutti meno qualcuno?

In Assisi, ai tempi di Francesco, sembrava che tutti fossero d'accordo per accogliere tutti nella città. Però, nel momento di concludere il discorso, alcuni dissero: tutti, meno le persone lebbrose. Qui Francesco disse che non stava a questo gioco. "Tutti, meno...". Sulla Terra anche oggi qualcuno dice frasi di questo genere? E chi dovrebbe essere messo al margine? Chi dovrebbe essere escluso dalla città?





A scuola da Lupetti e Coccinelle

In questi mesi si parla molto di scuola e questo interessa anche noi Lupetti e Coccinelle. Il Ministro della Pubblica Istruzione, con i suoi collaboratori, ha proposto molte modifiche all'organizzazione della scuola e ha fatto una proposta su come dovrebbe essere nei prossimi anni. E così molti di noi, che frequentano le scuole elementari e pensano di frequentare nei prossimi anni le cosiddette "medie", può darsi che si trovino invece a frequentare la "scuola dell'orientamento". Insomma nella scuola sta bollendo qualcosa di nuovo in pentola. Ma quello che interessa a noi è capire prima di tutto come noi Lupetti e Coccinelle dell'Agesci stiamo e viviamo nella scuola.



- Ci piace andare a scuola?
- Siamo bene con i nostri compagni di classe?
- I professori ci insegnano bene?
- Le cartelle pesano?
- I libri sono comprensibili?
- Quando non impariamo una cosa stiamo zitti o chiediamo al maestro di spiegarcela?
- E la ricreazione la facciamo dentro o nel cortile?

Queste sono solo alcune domande che sicuramente molti Lupetti e Coccinelle si sono posti andando a scuola. Vorremmo perciò aprire un dialogo con i lettori di **Giochiamo** proprio sulla scuola.

E lo facciamo aprendo una rubrica di lettere, indirizzate a Gianfranco, che negli anni scorsi è stato il caporedattore di **Giochiamo** e oggi fa il Direttore Didattico a Moena, in Val di Fassa. A voi la parola, anzi la penna!

Caro direttore didattico...

Indirizzo a cui inviare la posta

**Gianfranco
Zavalloni
Direzione Didattica
38035 MOENA
(Trento)**



SPECIALE SEDE

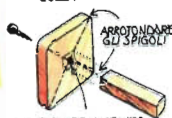
Anche se le Coccinelle la chiamano sede ed i Lupetti la chiamano tana, per tutti è il luogo in cui ci si ritrova con i propri fratellini e sorelline. Spesso, appesi alle pareti, ci sono cartelloni con scritte le parole della Legge e della Promessa. A volte è abbellita da disegni che raffigurano Akela od Arcanda o Baloo. In alcune sedi, poi, ogni sestiglia può crea-

re un proprio "angolo" secondo i gusti di ogni fratellino e sorellina. In queste pagine troverai alcune idee da realizzare per rendere più funzionale ed abbellire la tua sede. Puoi realizzarle da solo o in collaborazione con altri fratellini o sorelline: forse ti saranno utili per conquistare alcune specialità. Buon lavoro!



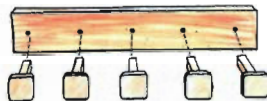
REALIZZIAMO UN ATTACCAPANNI

- ① FISSIAMO I LISTELLI DA cm. 10 AI QUADRATI CON UNA VITE E LA COLLA



PER TROVARE IL CENTRO DOVE FAR PASSARE LA VITA TRACCIAMO DUE DIAGONALI CON UNA MATITA

- ② ATTACCHIAMO I 5 PEZZI SU UNA DELLE DUE ASSI DA cm. 100 X 20 PONENDOLI ALLA STESSA DISTANZA TRA LORO



- ③ CON LO STESSO SISTEMA ATTACCHIAMO IL TETTO DELL'ATTACCAPANNI



- ④ FISSIAMO PER ULTIME LE DUE PARETI LATERALI

RICORDA CHE OCCORRONO QUATTRO O CINQUE ORE PERCHÉ LA COLLA FACCIÀ PRESA

- ⑤ INCHIODIAMO DUE OCCHIELLI DI FERRO PER APPENDERE L'ATTACCAPANNI AL MURO



COSÌ APPARE IL LAVORO FINITO...

la cassetta

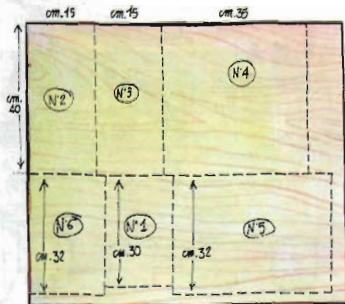
SPECIALE SEDE

Materiale occorrente:

- 1 pannello di compensato di cm.75 x 70 spessore 1 cm;
- 1 asta di legno a sezione triangolare di cm.200, si trova nei negozi di "fai da te" o di modellismo;
- chiodi;
- due piccole cerniere;
- colla da legno;
- sega, martello, vernici e pennelli.

Per prima cosa prepara i seguenti pezzi, che costituiranno le pareti ed il coperchio della cassetta, utilizzando la sega e facendoti aiutare da un adulto:

- 2 pezzi di cm.40 x 15
- 1 pezzo di cm.40 x 32
- 1 pezzo di cm.35 x 32
- 1 pezzo di cm.30 x 15
- 1 pezzo di cm.32 x 17

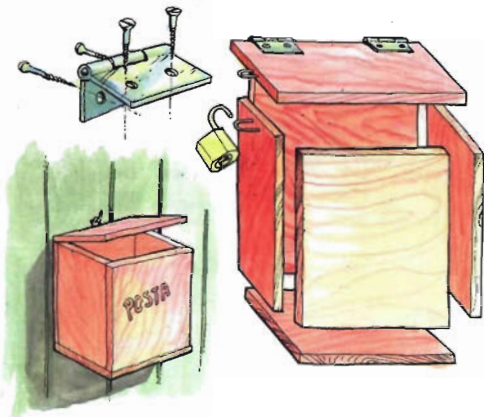


delle lettere

Ora uniscili tra di loro come mostra il disegno, utilizzando colla e chiodi. Per rinforzare gli spigoli inserisci le asticelle triangolari, che avrai tagliato della lunghezza giusta, incollandole.

Il coperchio dovrai fissarlo con le cerniere in modo che la cassetta si possa aprire.

Lo chiuderai su un lato con un lucchetto utilizzando due chiodi curvi.



PORTA TOTEM

SPECIALE SEDE



Materiale occorrente:

- 1 *asticella di legno di cm 25 x 25, spessore di almeno 2 cm;*
- *un paio di stecche di legno a sezione quadrata di cm.1 x 1: si trovano nei negozi di "fai da te" e sono lunghe 2 metri;*
- *colla da legno;*
- *chiodi;*
- *martello;*
- *sega da legno;*
- *vernice;*
- *diluente;*
- *pennelli.*

Prepara delle asticelle di legno, segandole dalle stecche, in modo che siano uguali a due a due ed accorciandole di mezzo centimetro per volta. In questo modo otterrai due asticelle di 20 cm.; due di 19,5 cm.; due di 19 cm.; due di 18,5 cm. ecc...

Incolla ed inchioda le prime due alla base di legno in modo che

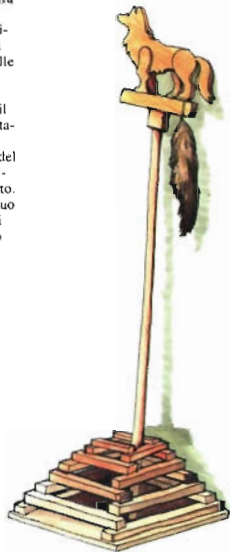
PORTA LANTERNA

siano parallele e ad una distanza tra loro pari alla loro lunghezza.

Ora sovrapponi in modo perpendicolare le due asticelle più corte di mezzo centimetro, incollandole alle precedenti.

Procedi in questo modo fino a lasciare lo spazio per far passare il bastone del porta-totem o del portalanterna.

Ora puoi verniciarlo con i colori del tuo Gruppo scout e collocarlo nell'angolo della sede che più è adatto. Puoi realizzare questo oggetto a tuo piacere, cambiando le dimensioni della base e delle asticelle; quello che è importante è che il bastone stia in piedi!



Come riprodurre in grande i disegni per la sede

**SPECIALE
SEDE**

Ti insegniamo come si fa a riprodurre in grande i disegni per le pareti della sede.



1) Esegui, sul disegno che intendi riprodurre, una quadrattatura abbastanza fitta; segna i quadretti in verticale con numeri e quelli in orizzontale con lettere (come nel gioco della battaglia navale);

2) prendi ora un foglio di carta grande e traccia su di esso una quadrattatura uguale a quella piccola; la differenza sarà che i quadretti saranno più grandi;

3) ora disegna, in ogni quadretto *grande* la *porzione di disegno* che si trova nel corrispondente quadretto piccolo.

Ora hai il disegno su un foglio di carta. Per trasportarlo sul muro trafora, con un grosso ago, tutto il contorno; appendi alla parete il foglio traforato; passa sui fori un pezzo di carbone o gesso e, infine spazzola per bene in modo da far passare sotto la polvere; ora hai sul muro una traccia leggera che dovrai ricalcare con vernice e pennello.

Caro Gufo,
sono Angela, capo sestiglia dei
Fulvi e ti scrivo da Taranto.
Voglio insegnare ai lettori di
Giochiamo come preparare i



Sali minerali colorati

Vi occorrono:

- Sale fino o grosso
- un bicchiere
- colori a spirito

Come procedere:

Prendete il sale (fino o grosso a piacere) e mescolatelo in un bicchiere con i colori a spirito, fino a formare la tinta che preferite. Potete anche preparare tanti colori diversi, in momenti successivi. In questo modo sarà poi possibile combinare i sali colorati in un vaso, creando delle belle composizioni. Seguendo il mio consiglio potrete così divertirvi e preparare un bel regalo da offrire a chi volete: state sicuri che rimarrà contento!



Angela Gentile
Taranto 15



le vostre foto...



del Branco del Fortino Verona 3



quella dei Bologna 7...



e quella di Luca Gregoris - Branco Seeonee S. Vito 1° (Pn)



Caro **Giochiamo**,
il mio nome è **Nicola** e ti
scrivo per insegnare a tutti

come si costruisce un'Icona

L'icona è un'immagine religiosa orientale, dipinta su tavola di legno o su metallo ed esposta al culto pubblico.

Può rappresentare il Cristo, la Madonna, o dei santi e viene spesso arricchita con oro, argento e pietre preziose.

Vi spiegherò ora come costruiamo una simile a quelle vere.

Materiale occorrente:

- Tavoletta di legno compensato dello spessore di circa 15 mm.
- Immagini religiose (cartoline o riproduzioni su riviste)
- Colla
- Tinta nera da falegname
- Vernice trasparente

Procedimento:

- Scegliete un'immagine a piacere e procuratevi una tavoletta delle stesse dimensioni.
- Con la tinta da falegname colorate la tavoletta.
- Quando la tinta si è asciugata incollate l'immagine sul legno
- Una volta seccata la colla rivestite l'icona con la vernice trasparente.

- Se volete che l'icona sembri più antica potete, prima di verniciarla, incidere con un coltello i bordi della tavoletta e colorare i tagli con la tinta

Nicola Centomo
Branco Seeonee
Marano 1° (VI)





L'angolo del Baratto

<i>Indirizzo</i>	<i>offro</i>	<i>cerco</i>
Massimo Massimiani v. del Colle, 13 18032 Bussana (IM)	Figurine dei Power Rangers	Fermafazzolettoni
Valerio Nicolai v. Alessandria, 27 63040 Folignano (AP)	Fazzolettoni di vari Gruppi	Altri fazzolettoni
Flavia Olivieri v. Aldo Moro, 4 61042 Apecchio (PS)	Esemplari di "Rosso Ammonitico"	Francobolli stranieri
Andrea Baldassari v. Fonti, 41 62010 Morrovalle (MC)	Fazzolettone Macerata 3 Biglie Varie	Fazzolettone di Milano Pog 2° serie
Marcello Salemmi v. Lamarora, 350 97019 Vittoria (RG)	Monete straniere e italiane	Schede telefoniche
Antonella Mura v. Nazionale, 31 08040 Ussassai (NU)	Fossili	Quarzo nero
Marina Gerenzani v. Giovane Italia, 21 20056 Trezzo sull'Adda (MI)	Schede telefoniche usate	Schede telefoniche usate
Chiara Russo Krauss v. Ribera, 1 80128 Napoli	Fazzolettone Napoli 10	Altri Fazzolettoni



Ultime notizie da



Situazione aggiornata al
15/1/97

Sono già partite per
Missione Gufo

286 squadre
20 regioni
86 province
2551 giocatori

Regione con più squadre partecipanti: **Veneto** (43 sq.)
Regione con meno squadre: **Val d'Aosta** (1 squadra)
Città con più squadre in gioco: **Torino** (17 squadre)

La redazione di Giochiamo ha ricevuto **2,700 KG.** di adesioni ed ha spedito **4,300 KG.** di lettere top secret

Le lettere di adesione, distese per terra, occupano una superficie pari a quella del vostro salotto (**9 mq.**)

Le lettere top-secret, invece, riempirebbero circa metà della vostra casa (**35 mq.**)

Nelle prossime pagine la **MISSIONE N.4**

MISSIONE n.

4



OBIETTIVO:

Preparare e realizzare un'intervista ad un personaggio del vostro paese o della vostra città che svolge un'attività particolarmente curiosa o antica

ATTENZIONE!

- a - Il personaggio che intervisterete non deve necessariamente essere pubblico o famoso.
- b - Sono fondamentali soltanto due requisiti:
 1. Il suo mestiere vi deve incuriosire molto;
 2. Deve conoscere molto bene gli aneddoti e le curiosità del vostro paese, che volete scoprire
- c - Anche il risultato di questa missione servirà per realizzare la missione principale (la numero 1). Perciò conservate tutto il materiale e non spedite nulla.

La prossima missione (numero 5) sarà svelata sul prossimo numero di **Giochiamo**, che arriverà a casa vostra a fine Marzo

CONSIGLI DI GUFU:

1. Prima di scegliere chi intervistare potete fare un sondaggio tra le vostre famiglie per scoprire la persona più adatta; riceverete senz'altro consigli utili.
2. Concordate in anticipo con il vostro personaggio il momento migliore per parlare con lui.
3. Una buona intervista deve prima essere preparata con cura, scegliendo domande semplici e "furbe".
4. Date un ordine logico alle vostre domande, per evitare di saltare da un argomento all'altro.
5. Vi capiterà senz'altro, durante l'intervista, di voler modificare o aggiungere qualche domanda; non abbiate paura di farlo.
6. Se vi è possibile usate un registratore: sarete più liberi di parlare e non perderete nessun particolare del colloquio.
7. Nel trascrivere le risposte cercate di eliminare ciò che non è importante: renderete più agile la lettura.
8. Se volete potete arricchire la trascrizione dell'intervista con fotografie di gruppo o dell'intervista.

Messaggio in codice per gli equipaggi di Missione Gufu:

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒
 → ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿
 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ !

GUFO



STIAMO ATTRAVERSANDO IL TÈNERÉ,
UNA TRA LE ZONE PIÙ ARIDE DEL SAHARA'.
HO LASCIATO IL BIPLANO A TAMANRASSET
E MI SONO UNITO AD UNA CAROVANA DI
TUAREGH CHE TRASPORTANO SALE. DOBBIAMO
RAGGIUNGERE LE ESTREMITÀ MERIDIONALI DEL
DESERTO DOVE LI ATTENDONO I MERCATI PER
GLI SCAMBI: DEVONO PROCURARSI CIBO E MERCI
PER LA LORO SOPRAVVIVENZA. AVRETE DI CERTO
SENTITO PARLARE O VISTO IMMAGINI DI TUAREGH,
UN POPOLO IN CUI SOLO GLI UOMINI SI COPRONO IL
CAPO E IL VISO CON UN TURBANTE DI PANO
COLOR INDACO CHE CHIAMANO LITHAM...

...SIAMO IN VIAGGIO DA 10 GIORNI ED HO
VISTO E IMPARATO MOLTE COSE: LE BELLEZZE
SCONVOLGENTI E MISTERIOSE DEL
DESERTO, LA STRAORDINARIA CAPACITÀ
DI ADATTAMENTO A QUESTO AMBIENTE
APPARENTEMENTE INVIVIBILE.
L'IMPORTANZA CHE HANNO I DRSHEDARI
PER LA VITA NOMADE. QUESTE "NAVI
DEL DESERTO" ANCHE SE PUZZANO E
NON SONO PROPRIO COMODE, SONO
INDISPENSABILI; SAPETE BENE CHE
RESTANO ANCHE UNA SETTIMANA
SENZA BERE, PORTANO CARICHI
MOLTO PESANTI E CAMMINANO
INSTANCABILI.
AMICI.. STIAMO RAGGIUNGENDO
UNA DELLE RARE OASI...
.. A PRESTO!

CIAO

Gufo

