

SCOUT

AGESCI.IT

GIOCHIAMO

il giornalino dei  e delle 



Sono,
dunque
POSSO!

01
2019



Qualcosa di nuovo, qualcosa di bello... insieme!

Fu dolce il risveglio di Cocci, sebbene non vi nascondo che all'inizio ebbe un po' paura.

Mamma, Babbo e Figlio scoiattolo **attendevano da giorni** il risveglio della loro piccola nuova amica. Cocci aprendo gli occhi li vide lì, attorno a lei, felici di sapere che si era ripresa. **Subito Figlio scoiattolo le fece mille e mille feste.**

Mentre prendeva confidenza con la bella famiglia che l'aveva accolta Cocci pensava che **era stata davvero fortunata** e sperava di meritarsi davvero tutto quell'amorevole calore. Cocci raccontò del suo viaggio e delle sue avventure,

iniziando a conoscere anche chi l'aveva accolta. Dopo qualche giorno la famiglia scoiattolo **chiese a Cocci di rimanere con loro un po' e lei rispose subito di sì**, felicissima. Poi però iniziò a pensare che forse doveva andare, che forse quello non era il posto per lei. Iniziò a chiedersi cosa ci faceva lei lì e come poteva diventare parte di quella famiglia. Ma alla fine tutto fu più **semplice** di quanto lei pensasse. Tutti in quella famiglia **la accolsero per quella che era**, con la sua storia e le sue energie, con la sua allegria e la sua solarità. Cocci si sentì pienamente parte di quella famiglia quando vide che **anche lei poteva fare ogni giorno qualcosa per vivere insieme** (sistemare la tana, preparare da mangiare, aiutare a sistemare) e su questo credetemi, non si tirava mai indietro.





In piedi, quando parla un uomo...

«Ma perché qualcuno dovrebbe cercare di uccidermi?»...

... Chiese Mowgli alla pantera. Ed essa tentò di guardarlo fisso negli occhi, incrociando il suo sguardo, ma **dopo mezzo minuto dovette abbassare i suoi occhi** lucenti e girare la testa di lato. «Vedi? Neppure io riesco a guardarti. Anche se ci strappi le spine dalle zampe, nessuno può resisterti perché... sei un uomo!».

Già varie volte, Mamma Lupa l'aveva messo in guardia sul pericolo imminente e **fu saggio**, per Mowgli, **seguire il consiglio premuroso della pantera**. Giù alle capanne degli uomini, si procurò quel recipiente, foderata all'interno di argilla.



E dentro, quei **preziosi pezzi rossi e ardenti di carbone**, da portare con sé fino al Consiglio.

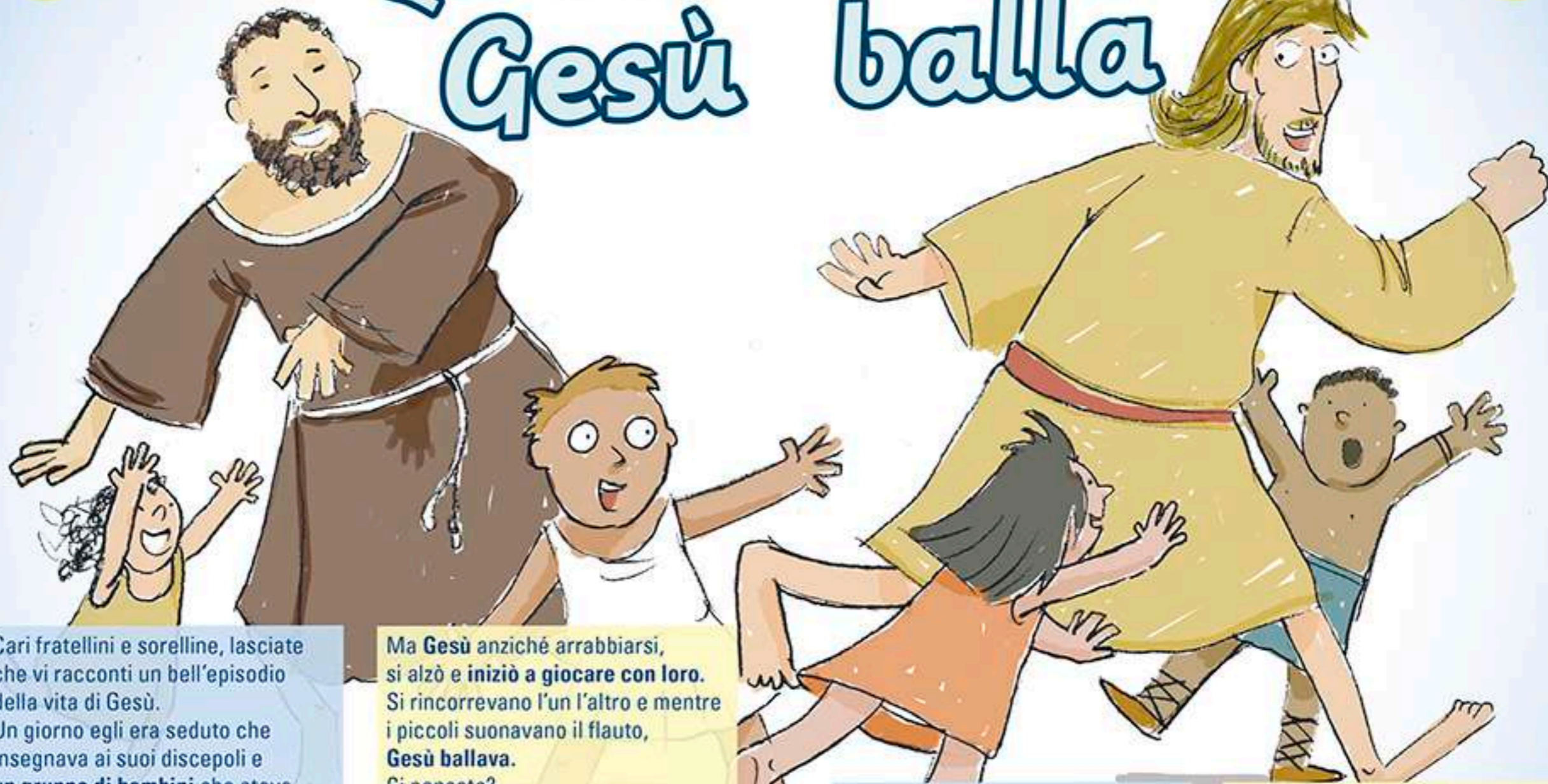
Quella sera, Akela stava sdraiato a fianco della rupe. Aveva ormai mancato la preda. Il comando era vacante e l'aria un po' cupa. Poi quella tigre che prese la parola; quel modo arrogante: **«Datelo a me!»** E il codazzo di lupi, ormai privi di legge, che la seguivano senza pensiero. Quel ringhio scomposto, da parte del branco: **«È un uomo, è un uomo; che c'entra con noi!»**.

Dov'è ora il tuo branco, cucciolo d'uomo? Quel toro riscattato ora è un mucchio di ossa. Nessuno ricorda, nessuno ti guarda, nessuno ti vuole! Scagliali a terra, quei carboni ardenti. **Tu sei un uomo... solo tu puoi!**





Quando Gesù balla



Cari fratellini e sorelline, lasciate che vi racconti un bell'episodio della vita di Gesù. Un giorno egli era seduto che insegnava ai suoi discepoli e un gruppo di bambini che stava giocando lì intorno, sentendolo parlare, gli si avvicinò. Correvano e giocavano intorno a lui.

I suoi discepoli al vederli così scatenati, iniziarono a sgridarli e a scacciarli.

Ma Gesù anziché arrabbiarsi, si alzò e iniziò a giocare con loro. Si rincorrevano l'un l'altro e mentre i piccoli suonavano il flauto, Gesù ballava.

Ci pensate? Ma i suoi discepoli erano ingrigniti e lo guardavano con fare perplesso. Allora Gesù si fermò e fermò anche i bambini per un attimo e disse:

"Vedete, se non diventate come loro non potrete giocare nella squadra di Dio!"

E i discepoli allora capirono e ci fu un grande gioco: Gesù e i bambini da una parte e i discepoli dall'altra, poi tutti insieme, e poi ciascuno di loro contro tutti gli altri... in una infinità di giochi e scherzi, risate e danze, canti e suono di flauto. Giocarono tutto il giorno e alla fine si salutarono da amici.

Alla sera, Gesù chiese ai suoi: "Avete capito cosa abbiamo fatto oggi?" E i discepoli risposero: "Sì!"



Sui suoi passi... i miei



E voi, fratellini e sorelline?

A che gioco giochereste con Gesù? A quale danza lo invitereste a partecipare? Quale canto cantereste volentieri con il vostro branco e il vostro cerchio?

Vi lasciamo una pagina bianca per annotare, disegnare o inventare un gioco.



Il Consiglio degli Anziani



SCACCO MATTO!

Hai mai giocato a scacchi? Sai distinguere l'**Alfiere** dalla **Torre**? Quanti passi può fare una pedina? E la **Regina**? Judit non sapeva niente di tutto questo, ma grazie alla sua **passione per il disegno** e alla sua voglia di migliorarsi nel bianco e nero, si è piano piano avvicinata al mondo degli scacchi! Ignorava

però che questo fantastico gioco, oltre ad aiutarla a disegnare meglio, le avrebbe **permesso di conoscere il misterioso signor Aliat!**

Iraniano e vero campione di scacchi, non conoscendo la lingua, Alyat ha insegnato tutte le tecniche del gioco a Judit attraverso dei bigliettini.

In pochissimo tempo **è nata una splendida amicizia!**

È proprio in nome di questo legame che la nostra eroina, senza mai arrendersi, ha fatto tutto ciò che era nelle sue possibilità per **aiutare il suo amico in un momento di estrema difficoltà.**

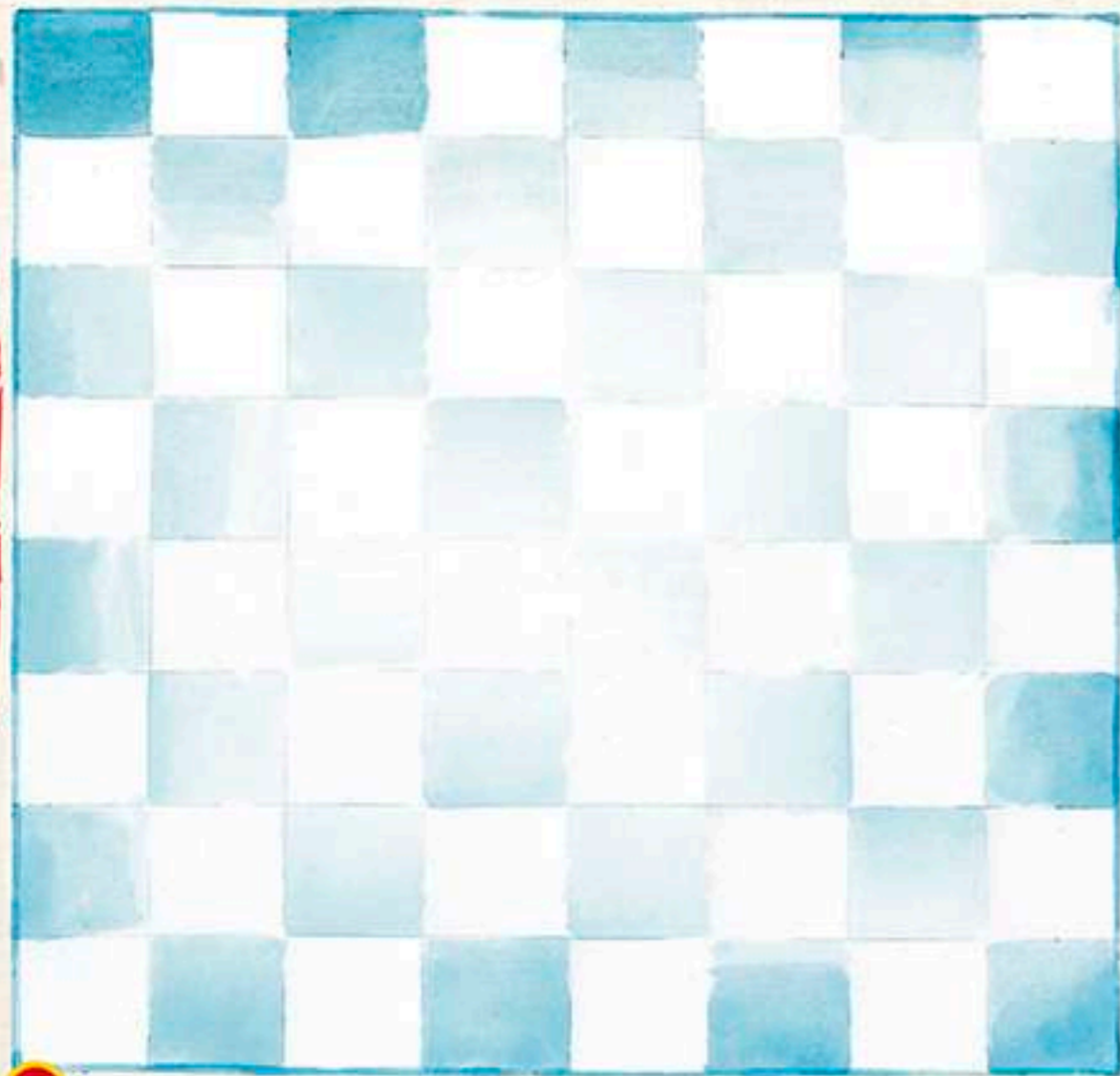




Cari Lupetti & Coccinelle del CdA, vi capita a volte di sentirvi **"piccoli di fronte a qualcosa"**? In quali circostanze? Avete mai pensato al fatto che anche nel vostro piccolo, dando il vostro meglio, potreste **migliorare la situazione?** Oppure pensate che **non ne valga neanche la pena di provarci?**

Nel riquadro sottostante parlateci di una vostra esperienza personale, di un episodio o anche di una storia di amicizia in cui siete riusciti a **rendere possibile ciò che sembrava impossibile!**

Raccontateci le eventuali difficoltà vissute e quali emozioni avete provato!



solo per il cda



Aspettiamo i vostri contributi!
Inviateci il vostro racconto,

esperienza, emozione all'indirizzo erik@agesci.it



solo per il cda

E la nostra Judit?

Se siete davvero così curiosi e desiderate scoprire la sua storia, allora non potete far altro che immergervi nella lettura del libro **L'IMMORTALE** di Ricard Ruiz Garzón, Editore Il battello a vapore.



SCOVOLINO CORAGG-IO!

1 Tra le due versioni di questo dipinto ci sono 5 differenze, sai trovarle?



Gira il giornalino ↷

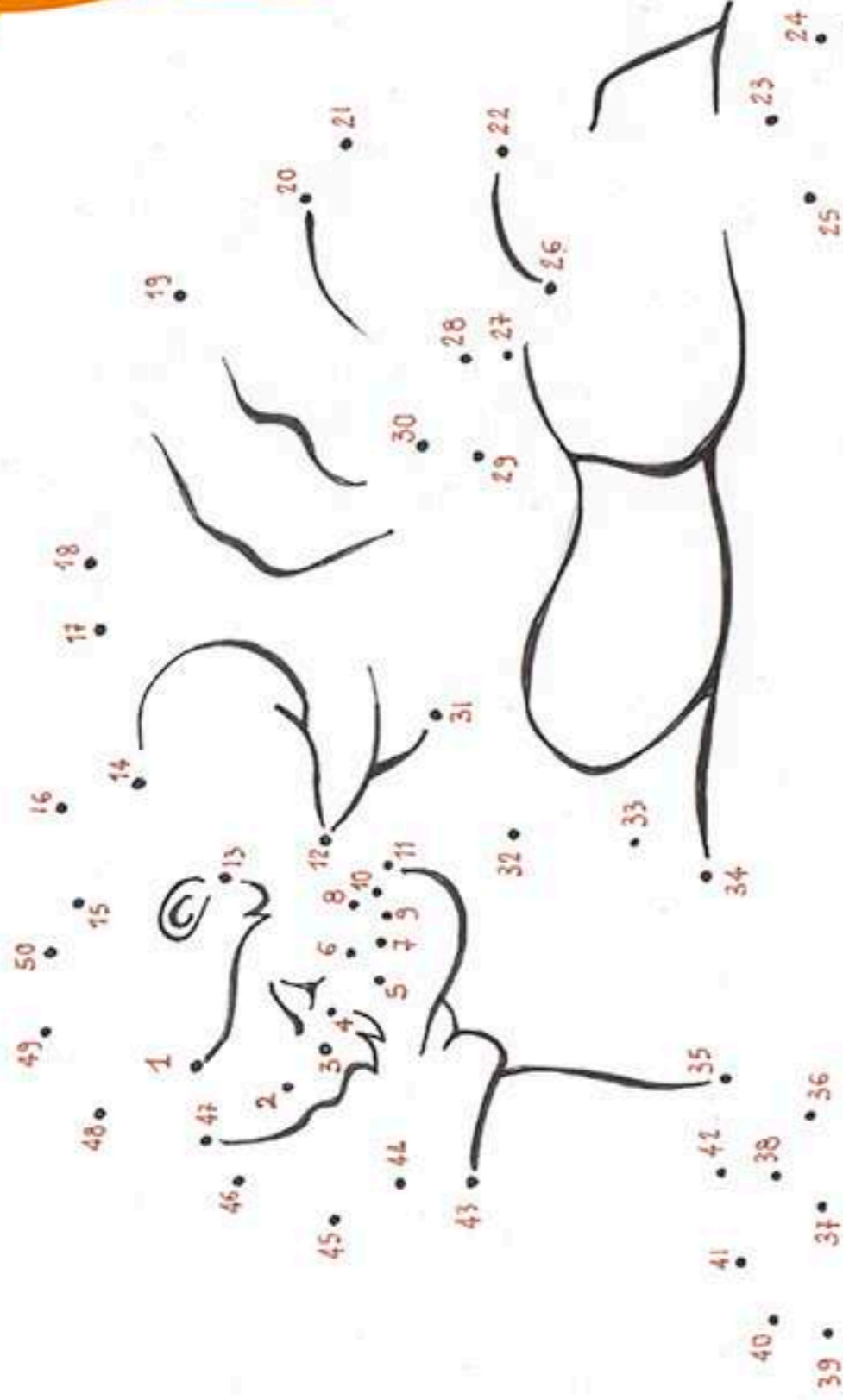


Eco e Narciso - Nicolas Poussin - 1630

Unisci i puntini dall'uno al sessantatre per ottenere il disegno, preso da un'opera dell'artista Caravaggio. Riconosci il personaggio? Piccolo indizio: si è innamorato del suo riflesso.



I Giochi dello Scovolino



Gira il giornalino



Usando la tua fantasia immagina come possa essere il riflesso di Narciso, che può essere completamente differente dal disegno originale.

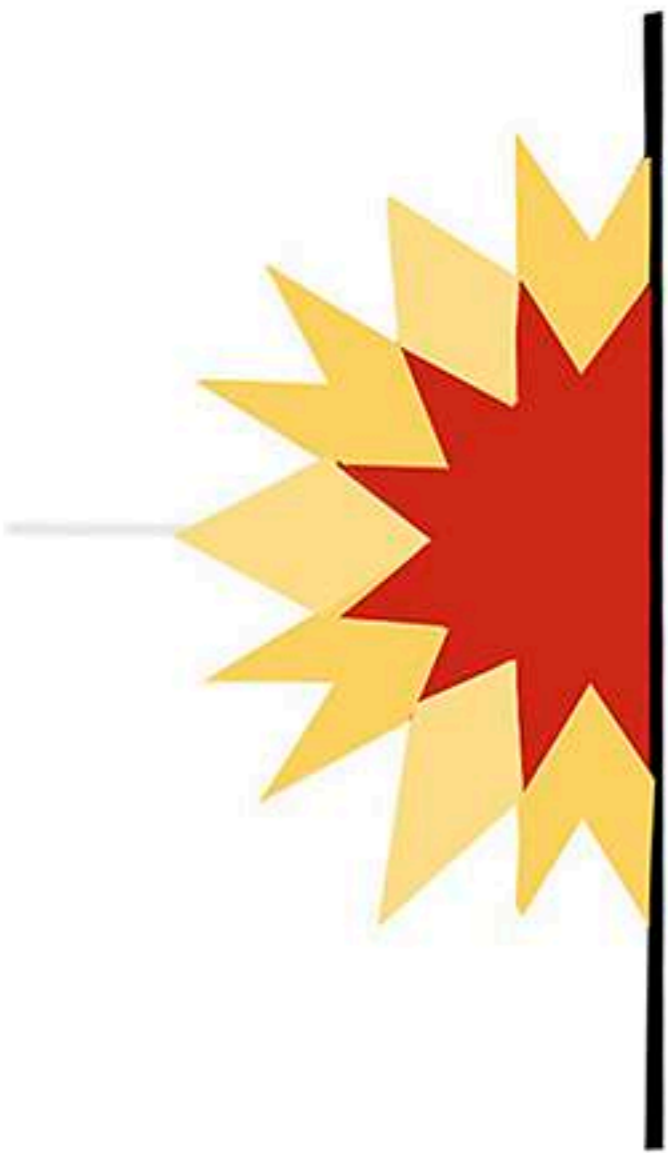
I Giochi dello Scovolino





5

Disegna a **destra** dell'asse di simmetria (quella linea che divide il foglio) la **parte mancante del disegno stilizzato**. Questo è il narciso, fiore in cui il giovane uomo **Narciso** si trasforma, dopo essersi innamorato del suo riflesso.



è possibile farne 20?



lo dico di sì!!!

Ma sì: è possibile fare 20 passaggi con la palla senza che la squadra avversaria **interrompi la "catena"**.

Vediamo come si gioca: occorrono **2 squadre** di almeno **5 componenti** ciascuna, **1 palla**, tanta corsa e voglia di divertirsi!

Obiettivo: effettuare una **"catena di 20 passaggi"**.



GIOCHIAMO A...

Le due squadre si dispongono in un campo da gioco (volendo anche al chiuso se non si raggiunge un numero elevato di partecipanti), posizionandosi in base ad una strategia che permetta di effettuare 20 passaggi della palla tra i componenti della stessa squadra.

Inizia il gioco, dopo un sorteggio, una delle due squadre, cercando di realizzare 20 passaggi del pallone tra i propri componenti.

La "catena dei passaggi" si interrompe se la palla cade a terra prima di aver completato i 20 passaggi o se i componenti dell'altra squadra sono riusciti ad

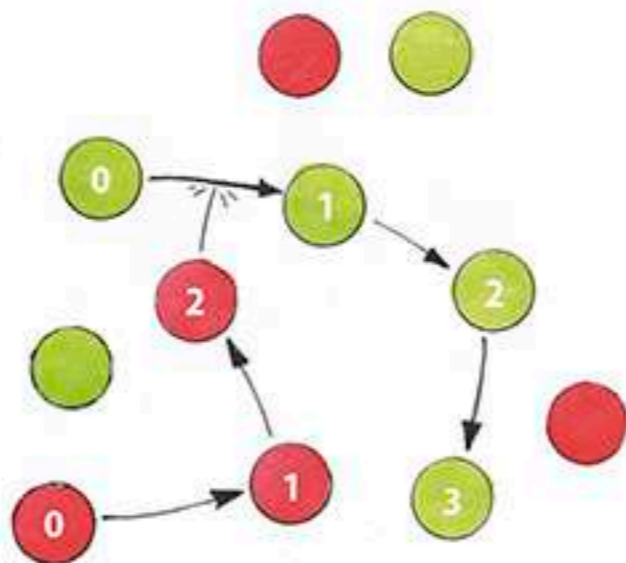
intercettare la palla durante il turno di gioco degli avversari.

In questi due casi, la palla passa all'altra squadra e quest'ultima cercherà di realizzare la "catena dei 20 passaggi".

Vince la squadra che per prima raggiunge l'obiettivo!

Allora... È possibile farne 20? A voi la risposta...

Buon Caccia e Buon Volo!



Aspettiamo nuovi giochi! Inviateci le vostre proposte "giocose" all'indirizzo raffa@agesci.it e noi le pubblicheremo...

UEPPAAAAAAAAA

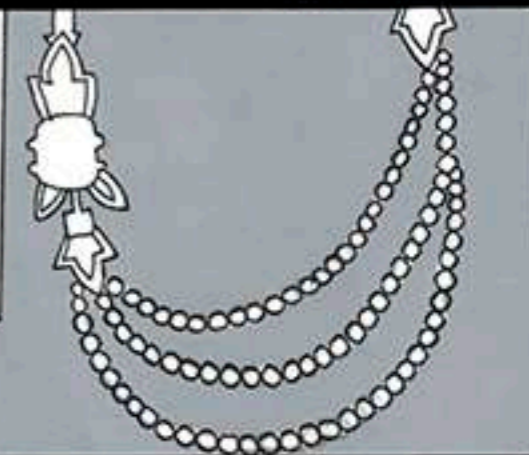
-CASO 147- L'INIZIO DI UN'INDAGINE



- CAPITOLO 1 -
La capo ispettrice del distretto centrale, Caterina, era già nel luogo del crimine: dal museo del tesoro era stata rubata una collana. Quello che ancora non sapeva, è che il caso d'indagine non sarebbe stato come gli altri.



Quell'evento l'avrebbe portata a lavorare affianco al suo ex collega e amico, Riccardo, contro un vecchio nemico: il giovane ladro di gioielli JD.



Tutto cambiò in una notte!

Ho un segreto. Io sono un soldato in missione.

Sono il Capitano Rosalie, io, e ho **cinque anni e mezzo**. Mi sono infiltrata in questo plotone, in una mattina d'autunno del 1917. So cosa devo fare. Un giorno riceverò una medaglia per questo. La sento già che brilla dentro di me.





Mio papà è al fronte e mia mamma si sfianca di lavoro;

io trascorro le mattine affidata ad un maestro gentile che ha accettato di accogliermi in classe: posso stare in fondo a disegnare, aspettando che finiscano il lavoro di mamma e la guerra. La sera, mia madre viene a prendermi nella scuola vuota. Il maestro e gli alunni se ne sono andati da tanto, ormai. Lei mi stringe fra le braccia

e strofina la fronte contro la mia. È molto stanca, e **io amo quella stanchezza**. Le **lettere di mio padre** dal fronte sono ricche di **pensieri** per me, di **desideri e progetti** di gite splendide che faremo insieme dopo la fine della guerra. **Stanotte tutto è cambiato:** un gendarme ha bussato al vetro di casa. Un grido lunghissimo e molto basso di mia mamma, nel disperato tentativo

di non farsi sentire. Nulla è come prima, ma perché?

Ho deciso di entrare in azione, i pianti hanno smosso il maestro e sono tornata nella mia casa, vuota e silenziosa nella pace del mattino.

La mia missione è precisa: la scatola di latta sulla mensola più in alto.

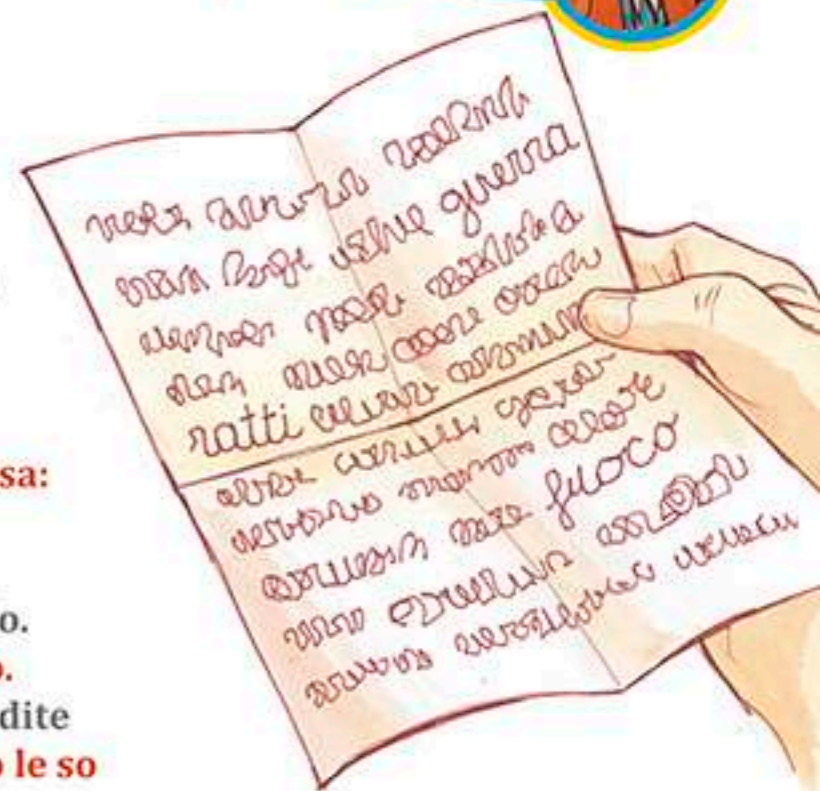
Ed è successo il miracolo.

La scatola mi ha parlato. Le lettere di papà custodite gelosamente parlano, **io le so leggere e nessuno lo sa.**

La parola ratti, la parola sangue, la parola paura. Mia madre non me le ha mai lette, quelle parole. C'è una frase sottolineata, che dice: qui piovono ferro



Capitano Rosalie
Timothée de Fombell
- Isabelle Arsenault
Mondadori editore



e fuoco. Cerco le parole trota e bicicletta che mia madre aveva pronunciato. Ma non c'è traccia di ruscelli, né di trote e nemmeno di una bicicletta. Niente.

Non ho trovato la lettera della notte, di quella notte in cui è cambiato tutto. **Come farò a trovarla? Qualcuno mi aiuterà?**



Sii messaggero di pace

Ciao, mi chiamo Niklas
e ho 10 anni, sono un lupetto
e arrivo dall'Austria.



Quest'anno sono stato
scelto per andare, come da
tradizione, nella **grotta della
Natività**, dove è nato Gesù,
a **Betlemme** per accendere
la **fiaccola dal fuoco** che arde
da **centinaia e centinaia**
di anni.



È stata un'emozione fortissima,
infatti, una volta tornato in
Austria, in particolare nella
Cattedrale di Linz,
mi stavano aspettando
scouts da tutto il mondo
per accendere le lanterne
che a loro volta avrebbero
portato nei propri paesi
di appartenenza



in ogni maniera



C'erano scout americani, italiani,
francesi, ucraini, spagnoli, russi ecc...
è stato bello vedere altri lupetti
come me con uniformi e stili
diversi dal mio.

C'era chi aveva la camicia
azzurra, chi verde, chi rossa e
chi marrone, alcune ragazze
avevano la gonna al posto
dei pantaloncini e alcuni
avevano dei cappelli molto
buffi. Durante la cerimonia
c'erano tanti fotografi che
immortalavano il momento
e anche la televisione
austriaca.



Ciao, sono
Niklas!

È stata una bellissima
avventura che auguro
di fare a tutti e spero che
il prossimo anno venga data
la possibilità anche ad altri
fratellini come me.



A tu per tu con...

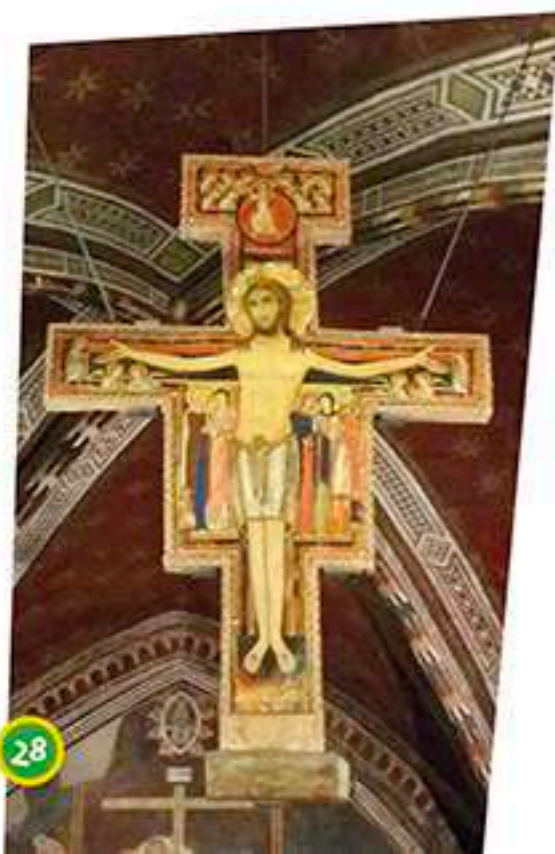
La nostra esperienza ad Assisi



Noi lupi del CDA del Branco Fiore Rosso del Gruppo Scout Torre del Greco 2, abbiamo avuto l'opportunità di realizzare il nostro sogno, ovvero quello di andare a visitare la città di Assisi e San Francesco, il nostro santo patrono.



Durante una riunione di CDA in tana i nostri VVLL ci hanno proposto di pensare ad **un sogno** che noi volevamo realizzare insieme, e dopo un po' ci è venuto in mente questo. Ci siamo subito dati da fare **per realizzare il nostro sogno**. Abbiamo cominciato con delle attività di **autofinanziamento** pensate da noi. La prima era vendere dei **pysla fatti da noi** come calamite a forma di stelle, fette di torta, panda e gufetti. Nella seconda attività abbiamo venduto in parrocchia dei **dolcetti fatti in casa** e questo ci ha permesso di raggiungere la cifra per partire. Durante la partenza da Napoli eravamo tutti emozionati. Durante il viaggio c'è stato il momento di quiete e il momento di mettere in moto il cervello con degli **indovinelli**



fatti dai nostri VVLL. Arrivati ad Assisi ci siamo sistemati e abbiamo mangiato. Siamo stati ospitati dalle **Suore Francescane Missionarie** in una struttura molto bella. Prima di visitare la città e le sue bellezze, abbiamo cominciato con un momento di preghiera sulla vita di San Francesco e alcune domande alla quale dovevamo rispondere. **Non sono mancati di certo i momenti di divertimento tra di noi**. Dopo abbiamo visitato la Basilica Maggiore e Inferiore e ci siamo trovati davanti alla **tomba di Francesco, un'emozione unica**. Il giorno seguente abbiamo visitato la Porziuncola nella Basilica di Santa Maria degli Angeli, la Basilica di Santa Chiara e la sua tomba e il convento di San Damiano, dove i nostri VVLL ci hanno chiesto di scrivere una preghiera. La sera, dopo mangiato, abbiamo vissuto **un momento di preghiera molto forte, camminando sulle orme di Francesco**: ad ognuno di noi è stato consegnato un piede con un passo del Vangelo e i nostri VVLL ci hanno messo un cordino intorno alla vita come simbolo del cordone francescano. La domenica mattina abbiamo



A tu per tu con...



risistemato tutto e siamo ripartiti per Napoli dopo la verifica. **Il nostro sogno si era realizzato**. Quest'esperienza mi ha insegnato a fare sempre **del mio meglio** e ad aiutarsi l'un l'altro, con i miei fratellini e sorelline del CDA. **Mi sono sentita onorata** di camminare sui passi che ha percorso san Francesco, ho imparato a guadagnare le cose e non averle gratuitamente. Se hai un sogno che vuoi realizzare **con la collaborazione di tutti si può fare**.

Giuseppina Andrea Montella



A tu per tu con...

Ciurma Andiamo all' Arrembaggio



Quest'anno dalla Regione Campania si è alzato il grido "Ciurma Andiamo all'Arrembaggio", diversi CdA si sono infatti imbarcati in un'avventura pazzesca alla scoperta del fantastico *One Piece*, un tesoro dal valore inestimabile.



Per trovarlo i nostri impavidi pirati hanno dovuto affrontare **diverse avventure** e incontrare personalità del nostro tempo che hanno **combattuto contro il male, l'ingiustizia e la criminalità**, come **Antonio Esposito Ferraioli, Domenico Beneventano e Don Peppe Diana**.

Tante ciurme sono partite, ma tra queste una si è distinta per coraggio e spirito di avventura: Il CdA del gruppo scout **Afragola 3**, paese in provincia di Napoli.

La ciurma composta da Christian, Anna, Vincenzo D., Anna Laura, Maria Rita, Antonio, Martina, Vincenzo F., Melissa, Francesco, Davide e Teresa, insieme con i loro Vecchi Lupi, salpando su una vera nave, **è giunta fin sulle sponde**

A tu per tu con...



Non importa quanti buchi farete, in quanti saremo a chiuderli!

della Sicilia, per trovare il fantomatico tesoro.

Ecco quello che ci hanno raccontato: Il nostro viaggio è partito da lontano, grazie alla **bussola d'oro** siamo arrivati alla Masseria "**Antonio Ferraioli**" dove abbiamo conosciuto la storia di Antonio Ferraioli, Mimmo Beneventano e Don Diana, **uomini pieni di coraggio** che hanno lottato contro le ingiustizie. Poi abbiamo conosciuto la storia del Maresciallo **Gerardo D'Arminio**, un uomo di Afragola che ha lottato contro la criminalità.

Ma la nostra voglia di avventura era tantissima e **volevamo trovare il tesoro**, per questo abbiamo deciso

di salpare verso la Sicilia, per conoscere la storia di **Giovanni Falcone e Paolo Borsellino**.

A Palermo abbiamo finalmente trovato il nostro tesoro: **l'Albero di Falcone**, un albero enorme piantato dopo la morte del giudice e abbiamo capito che noi possiamo lottare contro le ingiustizie, perché "Non importa quanti buchi farete, importa in quanti saremo a chiuderli".

Per noi questa è stata un'avventura unica!

E noi non potevamo che premiare lo spirito ed il coraggio di questa ciurma che è aggiudicata **la vittoria al concorso regionale!**



Cari Lupetti e Coccinelle, oggi vi proponiamo una ricetta sfiziosa, che potete offrire a tutti! Sono i grissini saporiti fatti in casa ...

Grissini Saporiti



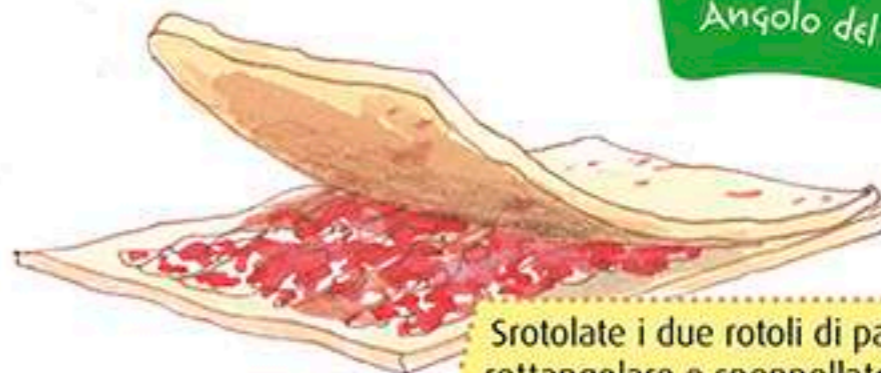
Latte

2 rotoli Pasta Sfoglia

50 g. Parmigiano reggiano

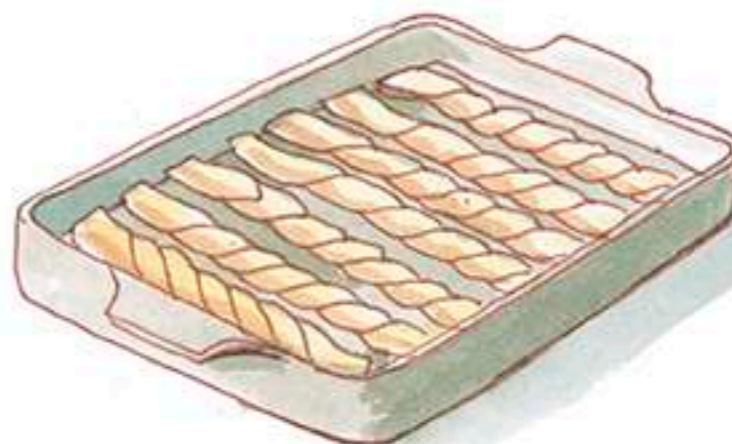
100 g. salumi

1 uovo



1 Srotolate i due rotoli di pasta sfoglia rettangolare e spennellatene uno con l'albume dell'uovo leggermente sbattuto. Tritate il salume che avete scelto e distribuitelo completamente sopra alla pasta sfoglia spennellata di albume uniformemente.

2 Spolverizzate tutta la pasta sfoglia con parmigiano grattugiato. Mettete il secondo rotolo di pasta sfoglia sopra al primo e premete bene con le mani e stendeteli con il matterello in modo da assotigliarli bene. Tagliate tante strisce nel senso corto della pasta sfoglia e poi arrotolatele con le mani, come se voleste formare delle spirali.



3 Mettete tutti i grissini ripieni su un tegame con carta forno e spennellateli con il latte o anche con il tuorlo dell'uovo. Cuocete i grissini ripieni in forno preriscaldato a 180° per 15 minuti circa fino a che la pasta sfoglia sarà cotta e dorata.

Buon appetito!



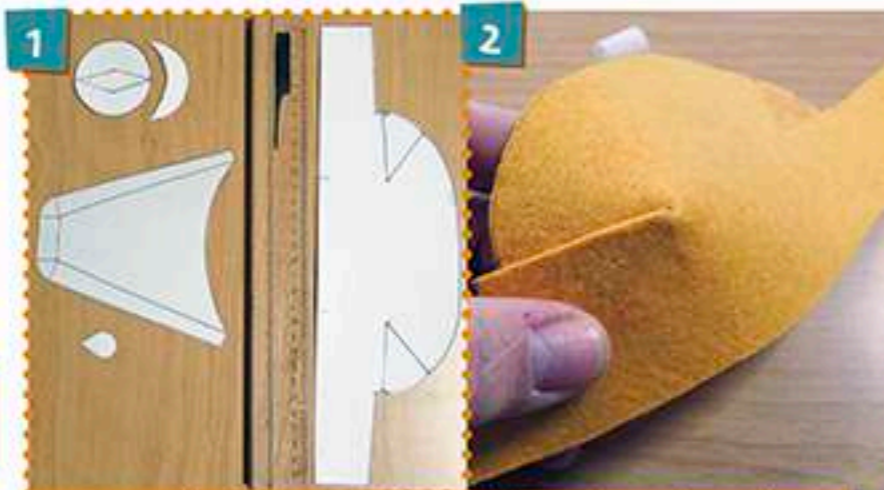
Mani Abili

Incontra i PROTAGONISTI 4 KAA & SHIBA

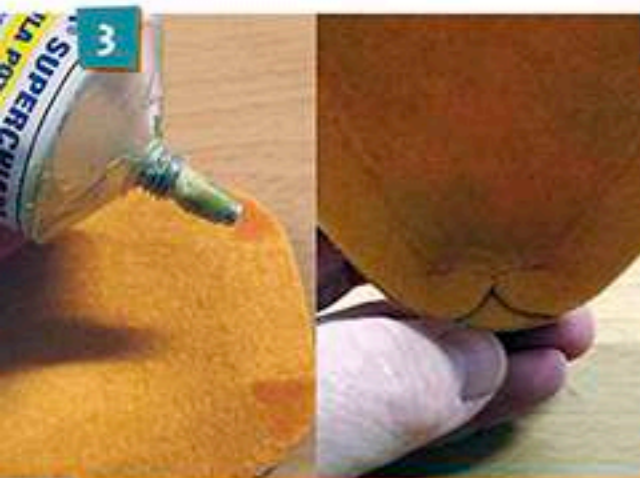
Entrambi i protagonisti sono serpenti: sostituisci il feltro giallo con quello verde per passare da Kaa a Shiba

COSA SERVE

- Feltri di colori diversi (marroncino, giallo e verde)
- un pezzetto di gomma piuma sottile per fare gli occhi
- Colla attacca tutto rapida
- Forbici



Ingrandisci le sagome fino a farle corrispondere alla misura. Ritaglia tutte le parti col feltro giallo disegnandole con una matita. Le sopracciglia e le scaglie le farai con il feltro marroncino, gli occhi, su cui disegnerai le pupille, con la gomma piuma. Comincia ad incollare la parte della maschera che si appoggia alla fronte.



Il muso riceve profondità e forma incollando il risvolto del naso;



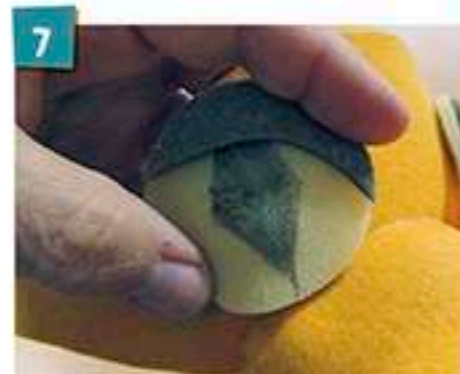
prima di incollare l'attaccatura del muso alla fronte insisti nel piegare e dare forma al muso. Incolla la base del muso alla fronte avendo cura di passare la colla su entrambe le parti;



dopo avere aspettato qualche minuto incolla e premi forte.



Ora puoi preparare gli occhi incollando le sopracciglia,



poi li posizionerai sulla fronte.



Infine potrai inserire le scaglie ai lati del musetto e sulla fronte.



Se avrai usato la base di colore giallo ti troverai di fronte il pitone giallo delle rocce Kaa; se avrai usato come base il colore verde sarai di fronte a Shiba.

Ecco fatto!



LA PRIMAVERA!



Fratellini e sorelline, si riparte! **È di nuovo primavera!** Tutto esplode di colori, di suoni e l'aria ha un nuovo profumo e fa venire meno prurito al naso! Certo non potete starvene chiusi in casa a guardare dalla finestra cosa succede. **Uscire** è il verbo di questa nuova stagione. **Aprite** gli occhi e le orecchie, **dilatate** le narici e **scrocchiate** le dita e gustiamoci nuovamente e in prima persona il **risveglio** della natura.

Prima di partire in volo alla caccia delle novità che la natura ci ha preparato, **sapete come e perché arriva la Primavera?** Sicuramente sì! Arriva puntuale l'equinozio di primavera e possiamo spiegare tutto in modo scientificamente e astronomicamente ineccepibile! **MA A NOI PIACCONO I RACCONTI.** E adesso vi raccontiamo una vecchia storia di come gli antichi si spiegavano l'arrivo della Primavera.

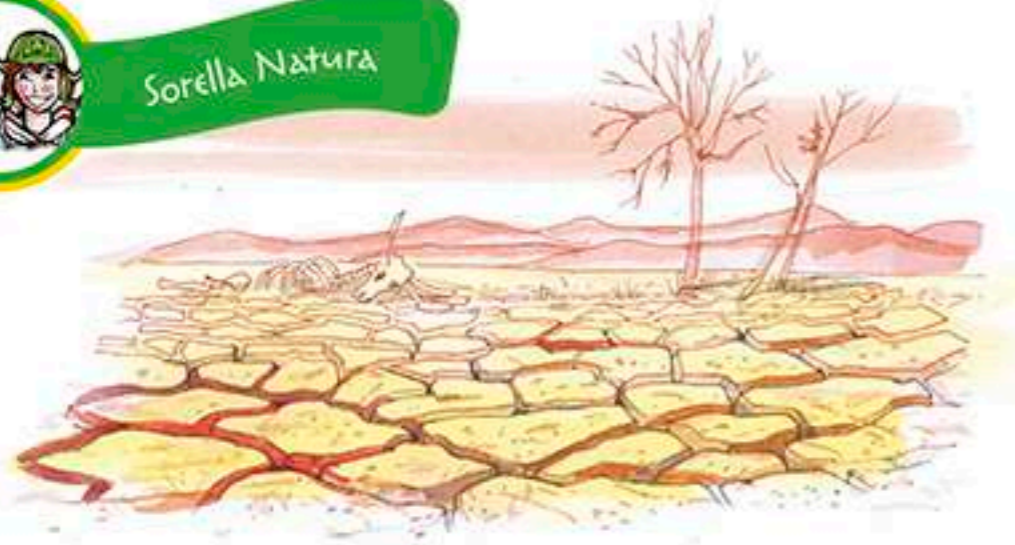


Ora immaginatevi campi verdi e fioriti. Siamo nella pianura di **Nisa**, un luogo mitico, molto simile a quello che si può vedere in Sicilia, in particolare vicino al lago di Pergusa, a pochi chilometri da Enna.

Ed è proprio qui che la giovane **Persefone** accompagnata dalle sue amiche si diverte a intrecciare ghirlande. Improvvisamente **la terra inizia a scuotersi e si apre una voragine dalla quale compare Ade, il dio degli inferi, la rapisce per fare**

della povera fanciulla la sua sposa. Per nove giorni la madre **Demetra**, ignara dell'accaduto, va alla ricerca di sua figlia senza mangiare e lavarsi, finché **Elios**, dio del sole, non solo le rivela il rapimento, ma le spiega come **il fattaccio fosse avvenuto con il consenso di Zeus,**





dio sovrano dell'Olimpo e padre di Persefone.

L'ira della madre divampa. Sopravviene la siccità, si bloccano i raccolti, la terra, prima feconda, diviene arida. Un cataclisma. Le prime vittime della rabbia della Madre sono le ancelle della figlia, che vengono trasformate in Sirene, come punizione per non averla tratto



in salvo. Dopodiché, accolta in sé la tristezza, parte per un viaggio che le farà fare esperienze stravaganti e stravolgenti. Intanto la carestia causata dall'assenza di Demetra inizia a far seriamente preoccupare le divinità dell'Olimpo, obbligando quel perdigiorno di Zeus ad un'unica alternativa: trovare un accordo per restituire Persefone a sua madre. Ma Ade è astuto ed offre dei chicchi di melagrana alla fanciulla; subito questa si fionda a mangiarli senza sapere che chi consuma il cibo dei morti, sarà per sempre legato a quel mondo.

Demetra non si dà per vinta. Chi può testimoniare che sua

figlia ha effettivamente mangiato i chicchi di melagrana? Ascalafo, figlio di Acheronte. Egli dice di aver visto la giovane mangiare i famosi chicchi funesti,

condannando la ragazza al regno dei morti. Allora Zeus decide che Persefone avrebbe passato due terzi dell'anno con la madre sulla terra dei vivi e il rimanente con Ade in qualità di regina degli Inferi.



La fanciulla avrebbe rappresentato il seme che riposa per un periodo dell'anno e germoglia nell'altro attraverso un ciclo immutabile.



Come ve la immaginate
PERSEFONE diventata **PRIMAVERA?**

(potete fare un bel disegno da appendere
in camera vostra o in sede scout)

Ce la siamo raccontata
abbastanza!

E la natura non va solo
raccontata e disegnata,
ma soprattutto vissuta.

È, quindi, ora di giocare un po'!

Vi propongo allora tre
attività straordinariamente
naturalistico-primaverili che
potete fare insieme ai vostri
amici e amiche di Branco
e Cerchio, coinvolgendo
anche i Vecchi Lupi e le
Coccinelle Anziane.

1. LA CACCIA AI COLORI

Preparate un foglio o una
tavola di legno sottile e non
troppo più grande di un
foglio da quaderno grande
e appiccicategli sopra,
dall'alto al basso, i colori
dell'arcobaleno.

Provate ora ad andare a
caccia degli elementi naturali
che hanno quei colori.
Chi li trova tutti e ne trova
di più, vince!





2. CANTI DEGLI ANIMALI INNAMORATI - Prima parte
A ciascun partecipante viene assegnato un verso di animale. Quando tutti conoscono l'animale da interpretare, ad un segnale prestabilito, tutti contemporaneamente devono muoversi con i gesti ed emettendo il verso del proprio animale. Ognuno deve cercare di individuare gli altri animali simili a lui o appartenenti alla sua famiglia animalesca. Quando li si trova, ci si tiene sotto braccio finché la famiglia è completa. Allora ci si siede e ogni famiglia si presenta

con movenze e versi propri a tutti gli altri animali.
Seconda parte
Ora ci si mette a coppie di animali diversi (anche per sesso) e ciascuno dovrà, sempre attraverso movenze e versi, far innamorare l'altro di sé. Se si è d'accordo sulla reciproca dichiarazione d'amore, allora ci si siede. Gli ultimi a unirsi saranno eliminati. Quando tutti sono seduti si può condividere che cosa ci ha convinti dell'altro nel suo modo di fare e di esprimere l'amore nei propri confronti. Se non lo si sa spiegare, si viene eliminati.



3. TRASMETTERE I PARTICOLARI

Si prende posizione uno dietro l'altro, divisi in squadre, di fronte a chi conduce il gioco. Ciascun primo della fila va dal conduttore del gioco che per pochi istanti mostra loro un'immagine complessa

sull'ambiente, ritornando al loro posto, comunicano, a bassa voce in un orecchio, un solo particolare del disegno osservato al compagno di testa. Questi lo comunica al compagno successivo fino all'ultimo che lo rappresenta su un foglio di carta. Senza interruzione, i capofila continuano ad andare a raccogliere i particolari e a trasmetterli, fino a che non hanno finito. Vince la squadra che ha rappresentato meglio i particolari del disegno originario.





Eureka!

EUREKA!

... e gli strumenti per annotare i tuoi pensieri



Sappiamo quanto sia importante avere un quaderno di caccia e di volo in ordine, pieno dei ricordi delle cacce e dei voli. Ma... non tutti sappiamo come evitare che fogli svolazzanti partano di loro iniziativa in giro per i boschi!

OCCORRENTE

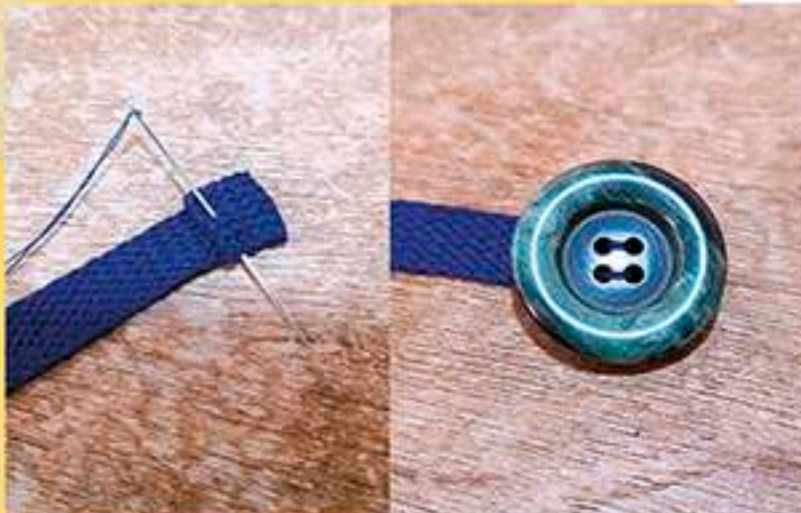
- ✓ Bottoni a piacere
- ✓ Nastrino di stoffa di spessore a piacere
- ✓ un ago e filo dello stesso colore della stoffa
- ✓ Elastico per capelli
- ✓ Forbici



Passa una estremità del nastro attorno all'elastico per capelli e bloccala con uno spillo. Ripiega metà del nastro su se stesso come in figura e cuci il lato più vicino all'elastico. Una volta fatto, cuci anche gli altri tre lati del rettangolo che si è formato sovrapponendo gli strati del nastro.



Ripiega due volte su se stessa l'altra estremità, cucendo sui lati il quadratino che si forma dalla piegatura. Cuci poi su questa parte di nastro con spessore maggiore il bottone che hai scelto.



Misura la lunghezza del nastro avvolgendolo attorno al quaderno e scegliendo a che altezza mettere il bottone.



Ed ecco pronto un sistema di chiusura pratico e bello che renderà il quaderno di Caccia-Volo il taccuino più sicuro per i tuoi scritti!

Il cucito è l'arte tessile più diffusa nel mondo ed esiste dal Paleolitico: già nell'età della pietra in Europa ed in Asia venivano cuciti il cuoio e le pelli degli animali, per essere utilizzati come abbigliamento. Tutti i tessuti sono stati cuciti a mano fino al 1800, secolo in cui è stata inventata la macchina per cucire.





Possibile che tu sia come me?

Carissimi fratellini e sorelline, come state? Eccomi qui anche quest'anno, pronto a soddisfare le vostre curiosità, raccontandovi le mie nuove scoperte!



Qualche giorno fa, mentre ero nel mio laboratorio, immerso in dei complicati esperimenti, **sono venuti a trovarmi alcuni amici**, provenienti da diverse parti del mondo: alcuni dall'America, altri dall'Africa, e altri ancora dall'Asia e dall'Oceania! Sono sicuro che anche voi, nelle vostre scuole, avete degli amici e delle amiche che **provengono**



da diverse parti del mondo! Cosa notiamo immediatamente? Certamente, dirà qualcuno di voi, le differenze tra noi: **il colore della pelle, la forma degli occhi, e così via...** Ma chi è che decide il colore degli occhi, dei capelli, della pelle? Cos'è che ci fa essere alti o bassi, castani o biondi, con i capelli lisci o ricci?



Si tratta di **un minuscolo codice**, contenuto in ogni cellula (i mattoncini che compongono tutto il nostro corpo), in cui sono scritte **tutte le informazioni necessarie** per la crescita del nostro organismo: noi lo chiamiamo **DNA**. Grazie a questo codice, fin dalla pancia della mamma, noi cresciamo e **diventiamo**

quelli che siamo oggi!

Pensate però che solo una piccolissima parte di questo DNA è diversa tra di noi, mentre **la maggior parte è uguale**: quella che fa sviluppare tutte le cose che abbiamo in comune. Tutti abbiamo un naso, una bocca, due orecchie, due occhi, e potremmo continuare all'infinito! Insomma, cari lupetti e coccinelle, è il DNA che ci rende **tutti meravigliosamente diversi**, ma è sempre lui che ci fa essere **simili**, fratellini e sorelline di tutti gli uomini e le donne che abitano la terra!





Cari fratellini e sorelline, eccoci entrati appieno nel **nuovo anno**. L'inverno sta lasciando il posto alla **primavera** e le vostre cacce e voli diventeranno sempre più entusiasmanti.

Ricordatevi che se ciascuno farà la sua parte,

Branco e Cerchio saranno **sempre più una famiglia felice**. Questo è l'incoraggiamento che

vi vogliamo trasmettere con le tante storie, i giochi, le ricette e i migliori consigli di questo numero di Giochiamo .

Quindi **giocate, danzate, leggete, ascoltate, gustate, guardate bene** come solo ciascuno di voi sa fare e può fare... perché se non lo fate voi, **nessun altro potrà farlo al posto vostro!** E sarebbe un vero peccato per tutti!
Buona caccia e buon volo. Erik, Raffa, Gufo, Elleci



Hanno giocato con voi in redazione

Capo redattore: Francesco Belluzzi **Redattori:** Camillo Acerbi, Stefania Brandetti, don Andrea Budelacci, Emanuelle Caillat, Don Andrea Della Bianca, Paolo Favotti, Barbara Giannini, Pietro Mastantuoni, Cristina Memmo, Angela Paveggio, Ilaria Quero, Alessia Rolle, Alessandro Tozzi **Impaginazione:** Studio editoriale Giorgio Montolli, Emanuele Dall'Acqua (progetto grafico Emanuele Dall'acqua) **Illustrazioni:** Adriano Bassetti, Vittorio Belli, Riccardo Francaviglia **Per i fumetti grazie a:** Carlotta Canfora, Emanuele Dall'Acqua, Mauro Guidi.

SCOUT - Anno XLV - n. 3 del 25 febbraio 2019 - Settimanale - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1 Aut. GIPA/ C / PD - euro 0,51 Edito dall'Agesci - **Direzione:** 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: Mediagrat spa Viale della Navigazione Interna, 89 Noventa Padovana (PD) - tiratura di questo numero copie 60.000 Finito di stampare nel febbraio 2019

Tonino cartonato

Quei biscotti...
Sono... Così... ugh...
Lontani!



Ma... ah... posso farcela...
posso



Tonino
cosa stai
facendo?



- NON posso!
NON posso! NON posso!

