

# SCOUT

# GIOCHIAMO

n°3 - 2025

il giornalino dei 🧢 e delle 🍷

# MagicaMente

SCOUT - Anno LI - n. 9 - 12 giugno 2025 - 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

# Cosa c'è in questo numero?



12  
I salti  
di Rosa

## Pensare

- 4 Fra la Giungla e il Bosco
- 6 Fra il Bosco e la Giungla
- 12 I salti di Rosa
- 34 Il Consiglio degli Anziani



44  
Una Fanta-  
Esplorazione

## Giocare

- 10 Giochiamo a
- 41 I giochi dello Scovolino
- 44 Una Fanta-Esplorazione

## Scoprire

- 8 Bruco Bug
- 14 A spasso nell'arte
- 16 Interviste Impossibili
- 18 Woow
- 20 Che fisica!
- 24 Biblioteca di Branco e Cerchio
- 27 I viaggi di Gufo nel mondo
- 32 I viaggi di Calzino
- 46 Dottor Biz



8  
Spegni  
lo schermo  
e accendi  
la fantasia

## Fare

- 22 Mani abili
- 30 Specialità
- 36 Angolo del cuoco
- 38 Eureka!



30  
BADABUM!!!

*Care sorelline e cari fratellini, baffi e ali sono in fibrillazione, nell'aria già si percepisce l'odore di Vacanze di Branco o di Cerchio! Ricordiamo che il sito di Giochiamo piano piano si sta popolando con gli articoli, le foto e i disegni che avete inviato, andate a consultarlo a questo link:*

<https://giochiamo.agesci.it/>

*Auguriamo Buona caccia e buon volo a Papa Leone XIV ricordando le sue prime parole "La pace sia con tutti voi".*

N° 3 - 2025

MagicaMente

Hanno giocato con voi in redazione:  
Caporedattrice: Stefania Brandetti.

Redazione: Rita Antonietti, Francesco Calabrese, Filomena Cesaro, Lorenzo Cioni, Lorenzo Favier, Paolo Favotti, Barbara Giannini, Benedetta Macina, Martino Lamba, Pietro Mastantuoni, Giuseppe Mattia, Angela Paveggio, Vincenzo Pinto, Alessia Rolle, Alessandro Tozzi.

Impaginazione: Studio editoriale Giorgio Montolli, Emanuele Dall'Acqua

Illustrazioni: Manuel Bernabò, Francesco Bianchi, Giacomo Bossi, Brandetti Cristina, Emanuele Dall'Acqua, Filippo Ghetti, Giuseppe Sambataro.

SCOUT - Anno LI - n. 9 - 12 giugno 2025 - 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: Mediagraf spa Viale della Navigazione Interna, 89 Noventa Padovana (PD) - tiratura di questo numero: copie 58.000. Finito di stampare nel giugno 2025.



T O N I N O C A R T O N A T O



# La lotta nella nebbia

Il sentiero, avvolto nella nebbia, conduceva al rifugio di **Kaa**. Ancora una volta il grande pitone giallo aveva **cambiato pelle** e Mowgli veniva a rendergli omaggio.

LA LUNA  
FILTRAVA TRA  
LE ROCCE DELLA  
GIUNGLA MENTRE  
MOWGLI  
AVANZAVA.

«Grande **Testapiatta**», chiamò piano, sfiorando una lunga striscia di scaglie attorcigliata tra le pietre «Hai lasciato la tua vecchia pelle, **ma sei sempre tu?**» Dall'ombra, una forma sinuosa si mosse lenta. Kaa si avvolse intorno al ragazzo, offrendogli il dorso liscio. «Più che mai» sibilò il serpente «E tu, cucciolo d'uomo, sei sempre lo stesso?» Mowgli rise «**Solo se riesci a prendermi!**» E il gioco ebbe inizio. Kaa sollevò la testa ondeggiante come mosso dal vento.

Mowgli danzò intorno a lui come una mangusta che schiva il cobra, come un daino che scatta nella radura. «Non puoi afferrare ciò che cambia forma» lo stuzzicò, sfuggendo alle spire. Ma Kaa conosceva la giungla. **Un colpo improvviso** e lo fece rotolare tra le foglie.

QUANDO  
CI MUOVIAMO  
CAMBIAMO LA  
FORMA DEL NOSTRO CORPO,  
MA SIAMO SEMPRE NOI STESSI.  
ANCHE KAA SI MUOVE E LE  
SUE FORME SI SCOMPONGONO,  
MA A BEN GUARDARE RIMANE  
SEMPRE LO STESSO TESTAPIATTA DI  
SEMPRE. IN CHE MODO IMMAGINI  
CHE KAA SI SIA TRASFORMATO?  
MANDACI IL TUO DISEGNO ALL'INDIRIZZO  
POSTA@GIOCHIAMO.AGESCI.IT

«**Fratellino, balli come un cervo nella nebbia.** Ma se fosse stata una vera caccia?» Mowgli si rialzò, ancora ridente. «**Se fosse stata una vera caccia, non avresti giocato**» Kaa sibilò piano.

«E cosa avresti fatto?» Sorrise. «Non avrei seguito i tuoi movimenti, **avrei cercato di prevederli.** Non avrei atteso il tuo colpo, avrei attaccato» Kaa scivolò verso l'acqua. «**Saggia risposta... per un cucciolo d'uomo**» Mowgli lo seguì nella pozza, lasciando che l'acqua fredda spegnesse il calore della lotta.

# Sogno o REALTÀ

Cocci sentiva  
la **pioggia fredda**  
scendere e bagnare le  
sue piccole ali, si stringeva  
sempre più in sè stessa  
per **sentirsi sicura** e per  
**racimolare un pò di calore.**

Quel luogo così scuro, quei  
rumori prodotti dal vento e  
dalla pioggia, il ricordo di quella  
voce così terribile della civetta  
che le intimava che «**tutto  
era suo**», qualche dolore  
alle zampine per gli  
scontri contro i  
rami degli  
alberi;



Tutto  
questo non  
lasciava Cocci tranquilla.  
Aveva trovato rifugio sì, ma  
aveva ancora **timore che potesse  
succedere qualcosa.** Si costrinse a  
dormire **pensando solo a cosa belle.**  
Piano piano Cocci si addormentò e iniziò  
a sognare: quel posto tanto pauroso  
divenne **un bellissimo bosco attraversato  
dai raggi del sole,** la pioggia divenne  
un dolce canto degli uccellini.  
Cocci dormiva sognando di essere  
in quel bosco con le sue amiche,  
di condividere le avventure vissute fino  
ad allora, rideva ripensando alla sua amica  
rana, **si sentiva felice e leggera.**  
Nel sogno la paura di quella notte piano  
piano svaniva e faceva strada a **una nuova  
felicità** e un nuovo coraggio che sicuramente  
l'avrebbe accompagnata nei suoi voli futuri.  
Cocci sognò anche di posti nuovi e amici  
speciali da incontrare e... **davvero  
non vedeva l'ora che tutto ciò  
potesse prendere vita!**





# SPEGNI LO SCHERMO E ACCENDI LA FANTASIA

**Errore 404** e adesso come faccio?  
Ne approfitterò per spiegarvi una cosa importante: ogni tanto spegnere gli schermi fa bene! No, non sono impazzito... lo dicono gli esperti:



## I BENEFICI:

### 1. Stimola il cervello:

meno schermi aiutano il cervello a sviluppare creatività, memoria e pensiero critico.

### 2. Protegge la vista:

la luce blu degli schermi affatica gli occhi e può disturbare il sonno. Meno schermo = occhi più sani!

### 3. Migliora la postura:

meno tempo al computer significa meno rischio di mal di schiena e postura scorretta.

### 4. Aumenta la concentrazione:

troppe notifiche e schermi riducono l'attenzione. Staccare aiuta a concentrarsi meglio.



### 10. Protegge la natura:

più tempo all'aperto e meno su internet fa riscoprire l'importanza di rispettare l'ambiente.



**5. Favorisce l'attività fisica:** senza tecnologia, si gioca di più all'aria aperta, migliorando forza, equilibrio e salute.

**6. Riduce l'inquinamento:** spegnere dispositivi consuma meno energia elettrica, aiutando a ridurre l'impatto ambientale.

**7. Risparmia risorse:** meno uso di tecnologia significa meno richiesta di batterie e materiali rari come litio e cobalto.

**8. Diminuisce i rifiuti elettronici:** meno dispositivi accesi allungano la loro vita e riducono i rifiuti tecnologici dannosi.

**9. Meno emissioni di CO<sub>2</sub>:** usare meno energia aiuta a ridurre le emissioni di gas serra, migliorando la qualità dell'aria.





# I SALTI DI ROSA

## La mantide religiosa

Da un po' di tempo, non sono più da sola a seguire il Maestro... ci sono **12 uomini** che Lui stesso ha scelto e mi piace appoggiarmi, qua e là, fra le poche cose che essi portano come bagaglio. Ogni tanto li sento commentare fra loro la **meraviglia** che provano per quest'uomo che ha **rapito i loro cuori**.

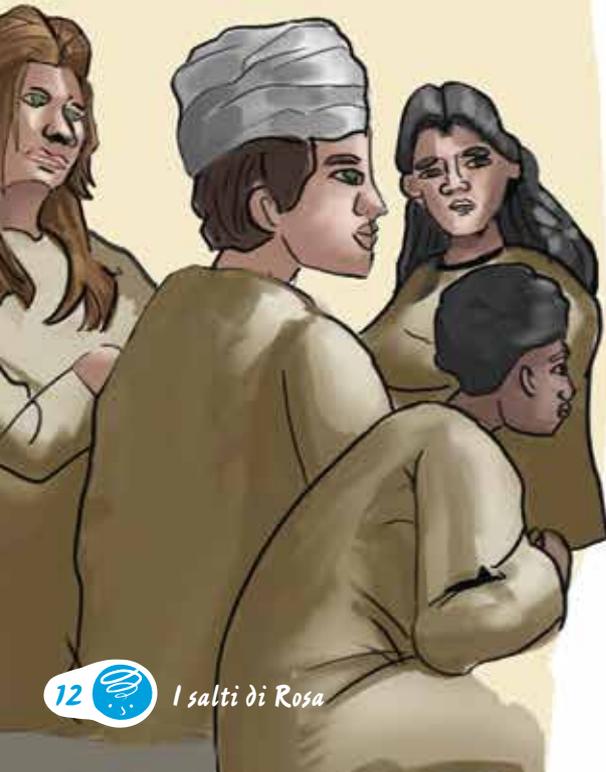
Da ieri, ci siamo accampati in un bel luogo pianeggiante. A tutte le ore, una gran folla si avvicina per **toccare** continuamente il Maestro... mi tengo a debita distanza, sono delicata io! Sono persone **malate**, bisognose di **consolazione** e **guarigione**.

**Gesù accoglie, tocca e si lascia toccare.** Opera gesti che io non comprendo

ma paiono straordinari... **guarisce**. In tutta questa confusione, il Maestro non smette di **osservare**... i suoi occhi vedono molto più dei miei: quel cieco in disparte, un carpentiere ferito ad un occhio, l'albero alla cui ombra ci siamo riposati e di cui Lui ha assaggiato i frutti.

Alla sera, calmatasi la folla, il Maestro ha ancora forza e Parole... per narrare ed insegnare come vivere bene. Scopro che Gesù, oltre alla vista ha una gran memoria. Con **fantasia**, trae spunto da ciò che ha osservato per **raccontarci le sue Verità in modo nuovo**: insegna a non giudicare... come un cieco che non può guidare un altro cieco, senza che prima o poi si schiantino; o come un carpentiere ferito nell'occhio che di certo non può vedere la pagliuzza nell'occhio di un altro; o come un albero cattivo che non può offrire buoni frutti.

E i 12 ascoltano, ricordano anch'essi; **capiscono al volo**. È proprio forte, Gesù... **voglio osservare il mondo con i suoi occhi!**



# Il “dripping painting” di POLLOCK

**CONVERGENZA (1952)** Secondo l'artista, un pittore deve creare un linguaggio artistico che rifletta il proprio tempo. La tecnica a goccia divenne la modalità espressiva di Pollock, come in questo lavoro in cui ha steso i colori primari, bianchi e neri con il “dripping painting”

«Sul pavimento sono più a mio agio. Mi sento più vicino, più parte del dipinto, perché in questo modo posso camminarci attorno, lavorare dai quattro lati ed essere letteralmente nel dipinto.»

**Jackson Pollock (1912-1956)** è stato uno dei massimi artisti del XX secolo dell'ACTION PAINTING, una pittura d'azione dove il colore è fatto sgocciolare direttamente sulla tela.

Guardando le sue opere possiamo **immaginare** tantissime cose... possiamo prenderci tutto il **TEMPO** che ci piace e lasciare che la nostra **FANTASIA** crei ciò che vuole spaziando in infiniti mondi...

**Prova a dipingere come Pollock!**  
Diluisci con acqua le tempere in piccoli recipienti: è necessario che i colori siano liquidi, ma non trasparenti. Posiziona un foglio A3 a terra. Intingi il pennello nel recipiente con il colore diluito e fallo sgocciolare sul foglio: non ci sono regole da seguire! **Gira attorno alla tela, sperimenta e divertiti**; devi solo evitare di toccare il foglio con il pennello. Se resta qualche goccia di colore puoi versarlo sulla tela. Spedisci il tuo capolavoro a [posta@giochiamo.agesci.it](mailto:posta@giochiamo.agesci.it)

# il Custode dei sogni buffi

Avevo mangiato tre polpette, due porzioni di patatine ed un bignè. Ma avevo ancora voglia di dolce quando, sotto il barattolo della cioccolata, trovai un biglietto: "Fai tre passi, anzi due. Apri la porta con il corno del bue."

Mi guardai attorno e accanto al frigorifero c'era una porta che non avevo mai visto! Con la maniglia di un corno di bue! Sarà stata l'indigestione, ma decisi di aprirla. Dall'altra parte un tipo buffo con un mantello pieno

di tasche e un cappello a forma di cuscino mi salutò: «Sono Zzzonfolo, il custode dei Sogni Buffi! Tu sei quello che nuotava in una piscina di spaghetti?» «No!» protestai. «Allora chi sei?» chiese sbadigliando. «Mi chiamo Gufo... ma dove sono?» Vedevo solo nuvole colorate e alberi di bolle di sapone. «A Shadigliopoli! Qui raccolgo i sogni buffi con un retino e li metto nelle tasche del mio mantello. In quelle gialle ci sono quelli buffi buffi, come andare a scuola in pigiama.

Nelle blu quei sogni che partono normali e poi BOOM! cambiano all'improvviso. Nelle tasche bianche, invece, ci sono i sogni più strani di tutti!» «E perché li classifichi?» chiesi. «Per evitare il Caos Onirico! Se un bambino si sveglia presto e perde un sogno buffo a metà, la sera dopo deve continuarlo, non scambiarlo con un altro!» Poi mi guardò sorridendo: «Ora scegli il tuo: ballare il tango con un broccoletto o cantare in lingua pinguinese?»



«E se scegliesti tu per me?» domandai. Zzzonfolo si illuminò: «Ottima idea! Vai a dormire, stanotte ti farò un regalo!» Felice, mi infilai sotto le lenzuola... e mi addormentai subito.

Secondo te, che sogno avrà fatto Gufo? Prova a descriverlo, con un breve racconto o con un disegno ed invialo a [posta@giochiamo.agesci.it](mailto:posta@giochiamo.agesci.it)

# WOOW



Cari lupetti e coccinelle, vi ricordate di me?

Sono WOoW, la tartarughina giramondo pronta a raccontarvi le meraviglie che osservo nei miei viaggi!

Ma oggi parliamo di voi! Vi ricordate di quando eravate dei neonati? Scommetto di no: se scavate nella vostra memoria, i ricordi più vecchi risalgono a quando avevate 3 o 4 anni! Lo sapete perchè? Facile a dirsi! Quando noi esseri umani nasciamo, il nostro cervello non si è ancora completamente sviluppato: se lo fosse, la testa sarebbe troppo grande per uscire dalla pancia della mamma! WOoW! E così, ci vogliono molti mesi perchè il cervello sia in grado di conservare i ricordi.

Al contrario, alcuni animali nascono... pronti! I cuccioli del cavallo e quelli della giraffa, pochi minuti dopo il parto si alzano sulle zampe, e poche ore dopo muovono i primi passi! I cuccioli di tartaruga di mare invece, appena schiuso l'uovo, iniziano a dirigersi rapidamente verso il mare, affrontando pericoli e insidie a solo pochi minuti di vita!

Tuttavia, non pensiate che i cuccioli d'uomo siano meno intelligenti delle tartarughe marine, dei cavalli o delle giraffe: si tratta solamente di diverse soluzioni di adattamento! Ad esempio, il neonato, usando una parte del cervello chiamata "rete cerebrale sociale", è in grado di riconoscere voci e volti familiari e di reagire ad essi in modo più rapido rispetto agli estranei! WOoW! Qual è il vostro ricordo più vecchio? Scrivetecelo a [posta@giochiamo.agesci.it](mailto:posta@giochiamo.agesci.it)!



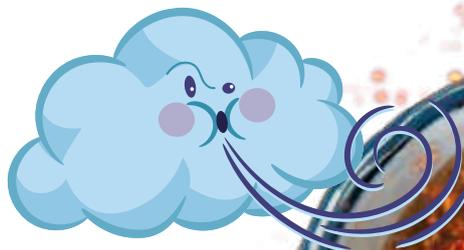
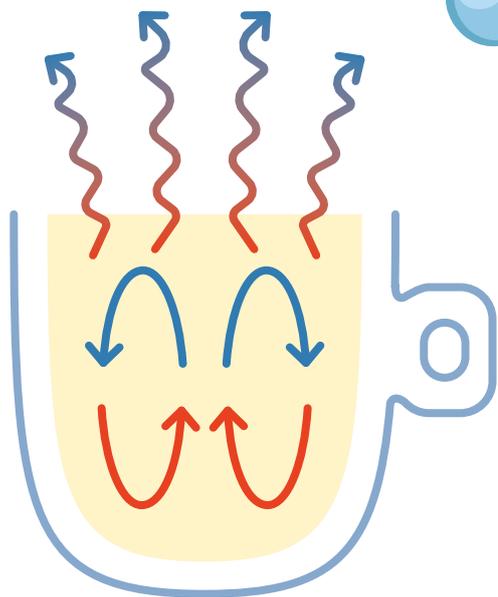
# TermodiCHE?

**Brrr, che freddo!**  
Ci vuole proprio una **bella  
cioccolata calda** per scaldarsi  
in questo gelido inverno.  
Prendiamone un bel cucchiaino...  
**Ahi! È bollente!**



Proviamo a soffiare: fiuh, fiuh! Sarà servito? Assaggiamo di nuovo... Ahia! Scotta ancora! Eppure, quella nella tazza sembra ancora più calda! Ma perché? Tutto questo succede per colpa (o grazie!) alla **termodinamica**, la scienza che studia il **calore** e come esso si **muove**.

Il calore si sposta sempre **dagli  
oggetti più caldi a quelli più freddi**, ma non all'istante... ci vuole tempo!



Soffiare aiuta, perché l'aria in movimento porta via il calore più velocemente dalla superficie,

facendo raffreddare lo strato superiore della cioccolata.

Ma attenzione! Il liquido dentro la tazza è ancora **caldissimo**, e il calore continua a **risalire!**

Ecco perché **una  
cucchiata si  
raffredda prima**: è piccola e perde calore più in fretta.

Invece, la cioccolata nella tazza è tanta e ci mette molto più tempo a raffreddarsi.

La prossima volta, aspettiamo qualche minuto... o soffiame ancora più forte!

**Fiuh, fiuh!**

# IL CIELO A CASA NOSTRA

Quante volte avreste voluto vedere **le stelle** nel cielo scuro della notte, ma le nuvole o l'inquinamento luminoso delle città ve lo hanno impedito? Con questo **STELLARIO** potrete imparare tutte le **costellazioni** che vorrete direttamente nella vostra camera... sarete in grado di **riconoscerle** anche quando alzerete gli occhi nella notte?

## Materiale:

- \* Cartoncini colorati, meglio se di un colore scuro (blu/nero)
- \* Una matita
- \* Forbici
- \* Fermacampioni
- \* Stuzzicadenti
- \* Torcia

1. Dividete ogni cartoncino a metà e tagliate ogni pezzo a forma di goccia d'acqua (o un cerchio con la punta). Aiutatevi con una forma già tagliata, in modo che le vostre "gocce" siano tutte uguali.



2. Su ogni cartoncino, disegnate con la matita una costellazione: prendete spunto da quelle esistenti oppure inventatene di nuove! Segnate molto bene i punti a cui corrispondono le stelle.



3. Bucate le stelle con lo stuzzicadenti: cercate di allargare ogni segno il più possibile, aiutandovi anche con la matita!

4. Sovrapponete i cartoncini tra di loro e legateli, con il fermacampione, vicino alla punta delle gocce.



Ecco fatto!



Appena avete finito il vostro stellario, prendete una torcia e sdriatevi in mezzo ad una stanza buia. Puntate la torcia verso il soffitto e metteteci davanti una qualsiasi pagina del vostro libricino. Vedrete la costellazione apparire nel "cielo" della vostra casa!

# UNIVERSO MANGA

Appassionato di manga?

Vorresti imparare a **disegnare** i personaggi della tua **fantasia**? Questo libro fa per te!



All'interno troverai le biografie di vari autori con i loro **consigli** e scoprirai i **trucchi** per progredire in questa arte.

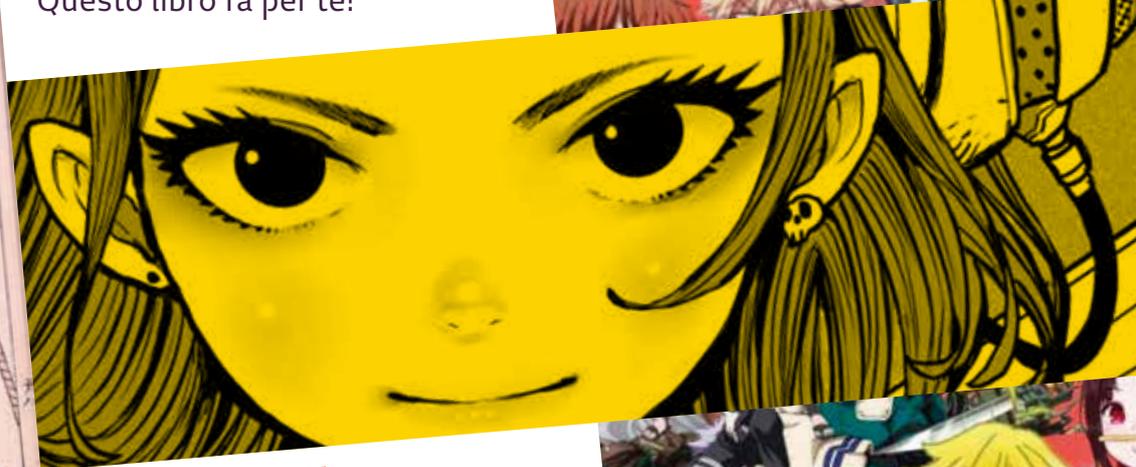
In alto illustrazione di Katsushika Hokusai (1850 circa)

Ma cosa è un **MANGA**? Con Manga si indicano i fumetti creati e sviluppati in **Giappone** o fumetti che utilizzano tecniche e linguaggi tipici del fumetto giapponese.

# 漫 画



Illustrazione di Acky Bright



In questo modo si scrive la parola "manga", il cui secondo carattere indica disegno, immagine.

Quando nasce il manga? Nel **1978** in Giappone ma si diffonde dal **1814**.

Curioso?



**Diventa un Mangaka** di Balthazar Pagani (autore) e Silvia Vanni (illustratrice)  
Collana Baloon Gallucci editore

## Allora buona lettura!

# Suggeriti per TE



Come creare un graphic novel  
di Balthazar Pagani (autore)  
e Silvia Vanni (illustratrice)  
Collana Baloon Gallucci editore



L'arte del fumetto  
di Will Eisner - Bur editore

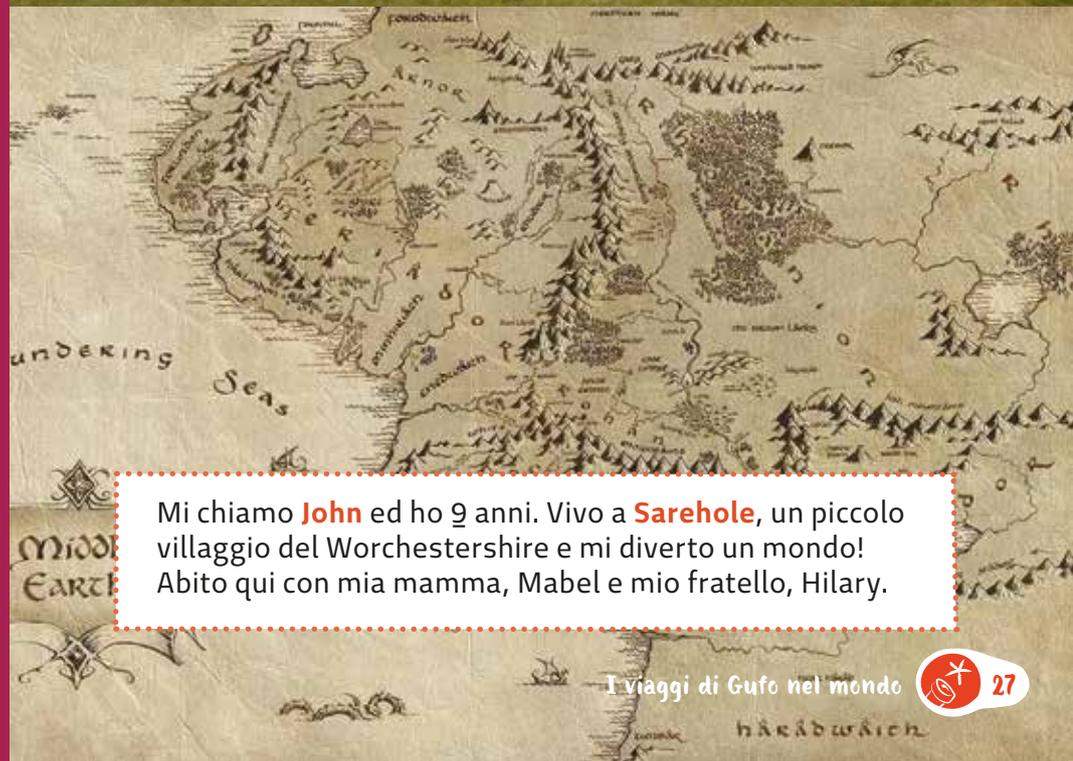


Le primule  
di Nina Sax - Gallucci Baloon editore

# L'INGHILTERRA LA PATRIA DEGLI HOBBIT!



Foto di Matthew Gilder



Mi chiamo **John** ed ho 9 anni. Vivo a **Sarehole**, un piccolo villaggio del Worchestershire e mi diverto un mondo! Abito qui con mia mamma, Mabel e mio fratello, Hilary.

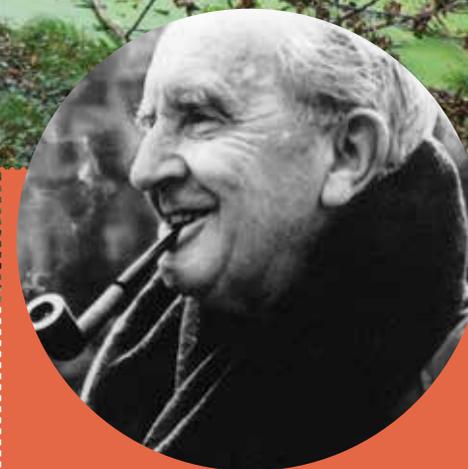
Ci siamo trasferiti quando ero piccolo dal **Sudafrica** e a tre anni questa è diventata la mia casa: l'**Inghilterra** occupa tutta la parte centro-meridionale dell'isola di Gran Bretagna e prende il nome dagli Anglosassoni, un antico popolo che veniva dalla Germania.



Il villaggio ha una bellissima fattoria ed **i suoi boschi mi fanno volare con la fantasia**: questa zona dell'Inghilterra è piena di verde e mi piace esplorare con calma il mulino, il parco di Moseley Bog e le colline di Clent, Lickey e Malvern.

ԿՇոն ԵՇպր ի ման ջն ի  
(Buon volo e buona caccia!)

Mamma mi ha insegnato molte cose sulle **piante**, che uso per fare tanti disegni di paesaggi ed alberi, inventando storie fantastiche come i miei libri preferiti, **"Le avventure di Alice nel paese, delle meraviglie"** e **"L'isola del Tesoro"**. Sono molto bravo anche con le lingue: ritaglio sempre lunghe ore in cui mi piace **inventare nuovi linguaggi** e far parlare i personaggi delle mie storie, gnomi e folletti, con le parole che ho inventato. Dovreste leggere qualcosa che ho scritto! Basta sedersi sotto il grande albero del prato e prendersi un po' di tempo...



**John Ronald Reuel Tolkien** fece volare la fantasia per bene: pensate, partendo da una frase che aveva scritto dietro un foglio ("In un buco nel terreno viveva uno hobbit.") inventò un nuovo, grande mondo, **La Terra di Mezzo**, pieno di avventure e scrisse "Lo Hobbit" e "Il Signore degli Anelli".  
Grazie John!



# BADABUM!!! UN CAOS CREATIVO

Che cos'è stato questo **rumore**? Correndo in tana vediamo che è caduto uno dei ripiani dell'armadio dove stanno tutti i materiali! Per fortuna nulla di grave, però che paura!

«Forse abbiamo **un po' troppo materiale**, dovremmo trovare un modo di **usarlo o buttarlo via**» dice qualcuno dei nostri Capi. «Ma perché non **costruiamo qualcosa** per i bambini dell'asilo? Mamma diceva che a scuola del mio fratellino i giocattoli ormai sono pochi» esclama una sorellina... e subito tutti

cominciano a parlare di questa idea e a prendere il materiale per costruire qualche cosa. Al termine, **tutti mostrano cosa hanno**



**realizzato**: alcuni bambini hanno realizzato un **biliardino** con una **scatola di cartone**, per fare i giocatori hanno utilizzato delle **mollette** attaccate a **cannucce**.

**E tu invece che giocattolo hai realizzato?** Facciamolo vedere a tutti gli altri fratellini e sorelline.

Con **poco materiale** e in **poco tempo** è possibile costruire giocattoli divertenti! Si possono realizzare dei **burattini** in legno, oppure delle **macchine** utilizzando lattine di bibite... Ci vuole fantasia! Potresti allora parlare con i tuoi Vecchi Lupi e le tue Coccinelle Anziane per lavorare sulla

## SPECIALITÀ DI GIOCATTOLOIAIO



Potresti mostrarci cosa hai realizzato, inviando le indicazioni sui materiali e il procedimento a [posta@giochiamo.agesci.it](mailto:posta@giochiamo.agesci.it)

# i viaggi di CALZINO

Sogno o son desto? Son calzino o calzoncino? Il mio amico fantasmino mi ha spaventato a morte, mi sta facendo venire dei veri e propri incubi! Ho bisogno di un aiuto caro lupo, sii tu la luce che illumina la mia strada in questa avventura a dir poco...  
**SPAVENTOSAMENTE TERRIFICANTEEEEE.**



Facciamoci coraggio, inizia il nostro viaggio! Zaino in spalla e si parte per il lago più famoso della Scozia, dove celebri leggende narrano le gesta del temibile mostro di Loosoch Nessssss. Mi avvicino al drago... non pare avere un'aria poi così malvagia... ma in men che non si dica già me ne son andato a gambe levate!



Ho preso un aereo per viaggiare alla velocità della luce ma sorvolando l'Oceano Atlantico son caduto nelle tenebre del fatidico Triangolo delle Bermuda! Come farò mai a tornare a galla? Mostri marini, calamari giganti, creature extraterrestri, mi vien da piangere lupetto... ma ricordo male o eri tu che avevi promesso di fare del tuo meglio per aiutare gli altri? Fa tutto ciò che puoi lupo e portami via con te.

Non so come né perché ma dopo aver navigato per abissi sono giunto sulla vetta dell'Himalaya ed ecco lui, il temibile Yeti. Leggendaria creatura che popola le più famose storie ambientate in questa gelida terra... guardandolo noto qualche somiglianza con il nostro caro amico Baloo, ma... aspetta... ha i piedi al contrario! In che direzione sta andando??? Mi chiedo se sia vegetariano o carnivoro e per non sbagliare decido di scappareeeee più veloce del vento.



Partendo da oltre 8000m è stato più facile raggiungere quelle creature misteriose che comunemente chiamano alieni... Verdi, arancioni o rosa loro sono vicini alla luna e alle stelle. Ti ricordi tutte quelle serate alle VdB in cui abbiamo contemplato insieme costellazioni e stelle cadenti? Lupo se mi canti un Ula Ula son talmente stanco che mi addormenterò senza nemmeno accorgermene. Il branco dorme già? Grazie per questo viaggio, ora mi sento coraggioso e non ho più paura di tutti questi tizi misteriosi che solo pochi giorni fa mi facevano rabbrivire. Sono stato fortunato ad averti vicino!



# Facciamo che io ero...

Tutti noi possediamo una grande abilità: quella di **viaggiare con la nostra mente** e realizzare immagini, cose o situazioni, molto spesso

*Per un giorno ti ritrovi al posto di qualcuno della tua famiglia o di un tuo animale domestico... come ti vedi? Cosa faresti? Emozioni?*



*Formica Mi oppure Bagheera incontrano un personaggio sconosciuto... CHI È? Mostraci la sua storia e l'esperienza che vivranno insieme!*

non corrispondenti alla realtà! Ma le coccinelle e i lupetti, attraverso la loro fantasia e immaginazione, sanno **"vedere di più"**, riescono ad andare **oltre l'apparenza delle cose**. Esercitiamo questo "talento" sin da quando siamo "cocci" e "cuccioli", vero? Mettiamoci alla prova...

*Se non fossi andato a conoscere quei tipi strani che mi avevano invitato a scoprire il Cerchio/Branco... come sarei adesso?*

*Assieme alle altre sorelline e fratellini del CDA scrivete una storia/ racconto/diario... in cui presentate voi stessi tra... 20 ANNI!*

*Ci piace immaginare che condividerete con noi i vostri riquadri... e il titolo da*

*voi scelto! Inviare tutto all'indirizzo [posta@giochiamo.agesci.it](mailto:posta@giochiamo.agesci.it)*

# Torta di ROSE

## Ingredienti

Cari lupetti e coccinelle, sapete che anche in cucina serve tanta **fantasia**? Proprio come quella che potete mettere nella preparazione della **torta di rose**! Infatti una volta realizzato l'impasto si potrà farcire con **ripieno dolce** o **salato** a seconda dei gusti e lasciare libera la vostra fantasia!!!

1

Amalgamate tutti gli ingredienti e realizzate un panetto da far lievitare in una ciotola ricoperta da pellicola per circa 2 h. Prendete l'impasto e stendetelo con un mattarello fino ad ottenere un rettangolo grande circa 50x30cm. Utilizzando una spatolina trasferite il composto per la farcia (dolce o salato) al centro e spalmatelo su tutta la superficie.

### IMPASTO:

- Farina Manitoba 450g
- Zucchero 80g (solo in caso di farcitura dolce)
- Burro freddo 100g
- Lievito di birra fresco 15g
- Uova (2 medie) 120g
- Latte intero 190g
- Sale fino 5g
- Lievito di birra fresco 5g

### FARCIA DOLCE:

- Burro 70g
- Zucchero 150g

### FARCIA SALATA:

- Prosciutto cotto 200g
- Formaggio grattugiato 200g

Torta di rose salata



2

Sollevare la pasta sul lato più lungo dal lato verso di voi e arrotolatela. Una volta ottenuto il rotolo, tagliate una prima rondella dello spessore di 8 cm. Tagliatene altre 6 leggermente più piccole, di circa 6-7 cm. Disponetele in una teglia a cerniera di diametro 22cm, precedentemente imburrata, mettendole con il taglio rivolto verso l'alto. La rondella da 8 cm andrà sistemata al centro dello stampo, mentre le altre 6 potrete sistemarle accanto. Non preoccupatevi dello spazio vuoto tra le rose perchè si riempiranno con la lievitazione.

Torta di rose dolce



3

Coprite con pellicola e lasciate lievitare ancora un'ora. Quando riprendete la vostra torta non ci saranno più spazi tra le rose, che saranno raddoppiate. Spennellate il dolce con il composto di tuorlo e latte, fino a ricoprirlo interamente. Cuocete in forno statico preriscaldato a 180° per 10 min. Abbassate poi il forno a 160 gradi e continuate la cottura per 30 minuti. La torta sarà pronta quando le rose risulteranno ben dorate.



# L'UOVO GALLEGGIA?



## OCCORRENTE

- ✓ 2 Bicchieri grandi
- ✓ 2 uova
- ✓ Acqua
- ✓ 1 cucchiaino
- ✓ Sale fino

Cosa succede se metti un **uovo** in un bicchiere d'acqua? Affonda... Ma **con un semplice trucco può anche galleggiare!** Scopriamo come con questo esperimento!



- 1 Riempi entrambi i bicchieri a metà con dell'acqua.
- 2 Se metti un uovo in uno dei due bicchieri, esso affonda.
- 3 Aggiungi 10 cucchiaini di sale nell'altro bicchiere e mescola bene.



4

Inserisci l'altro uovo nel bicchiere con acqua salata e osserva! Nel bicchiere con acqua e sale, l'uovo galleggia.



**Eureka!!!** Prova a ripetere l'esperimento usando anche altri oggetti al posto dell'uovo. Raccontaci com'è andata con delle foto, scrivendo a [posta@giochiamo.agesci.it](mailto:posta@giochiamo.agesci.it)



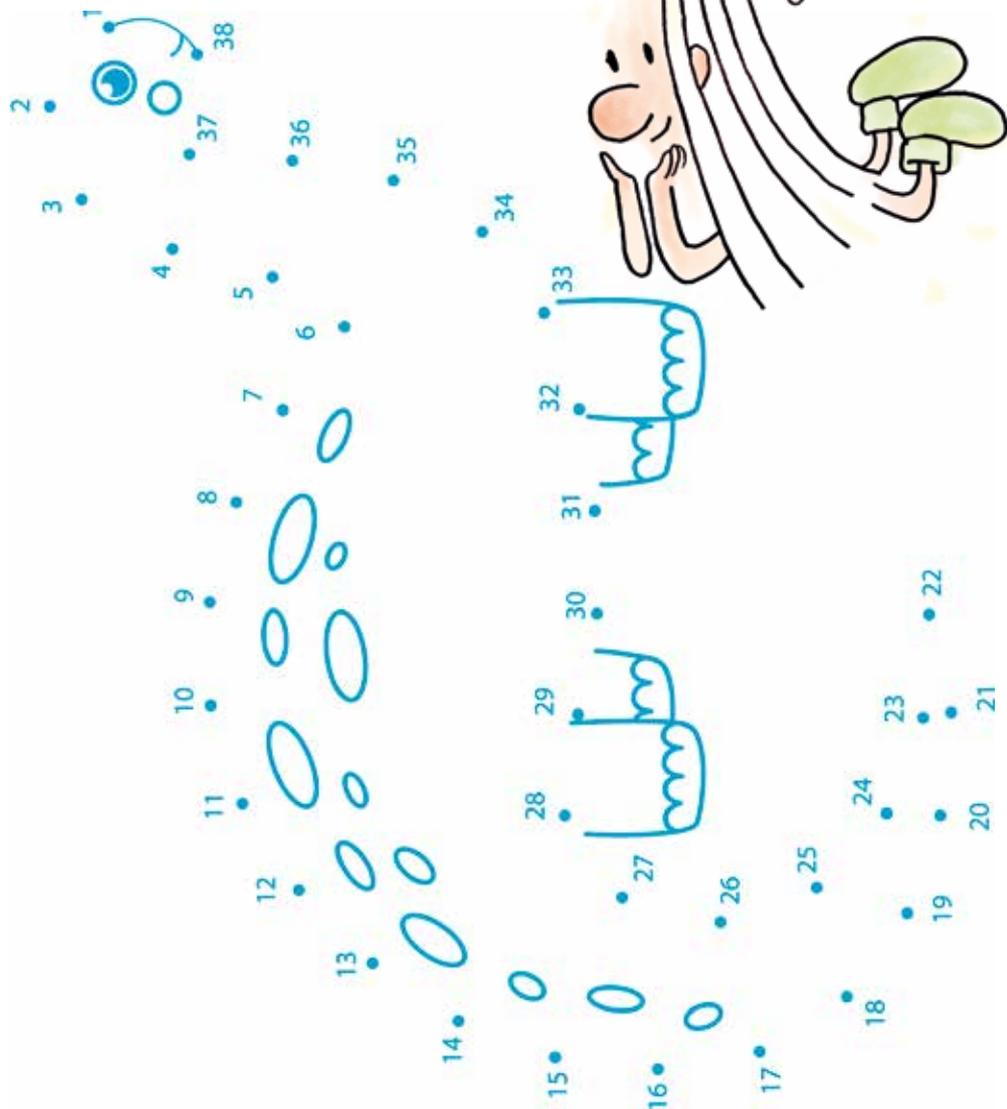
L'uovo ha una **densità maggiore** di quella dell'acqua, cioè è più compatto e **pesa di più** rispetto allo **spazio che occupa**. Per questo affonda nel bicchiere pieno d'acqua. Il sale disciolto nell'acqua ne **augmenta la densità**: infatti la soluzione di acqua e sale che otteniamo è abbastanza densa da sostenere l'uovo, facendolo galleggiare anziché affondare!

**Ecco perché è più facile galleggiare in mare**, dove l'acqua è salata, rispetto a una piscina con acqua dolce!

Alcune turiste galleggiano senza fatica nel Mar Morto, uno dei bacini più salati al mondo.

# SCOVOLINO FANTASIOSO

Nel tempo ho **viaggiato** e visto animali bellissimi, ma ce ne sono alcuni che ancora devo immaginare... E dietro questo disegno sicuramente ce n'è uno... Mi **aiutisci**?





# UNA FANTA-ESPLORAZIONE



Ti sei mai chiesta, ti sei mai chiesto cosa provava **Mowgli** mentre **esplorava** tutti i corridoi e le tenebrose gallerie del palazzo e le centinaia di piccole stanze buie alle **Tane Fredde**, nel saltare tra un albero e l'altro tra le immense fronde della vastità della giungla? E **Cocci**, quando si divertiva ad andare ad **esplorare** ogni angolo, ogni filo d'erba del **grande Prato**; imparare a distinguere il cibo buono da quello cattivo; aiutare le formiche nei trasporti più impegnativi?

Cosa avranno fantasticato durante questa esplorazione? Cosa avranno trovato e trasformato?

Se pensi di non essere capace di usare la tua immaginazione passa pure all'articolo successivo. Se invece

sei interessato, sei interessato ad osservare il mondo con occhi diversi, seguici in questa **FANTA-ESPLORAZIONE!!!**

## ESPLORAZIONE #1 SUONI TROVATI



Ascolta... senti tutti i suoni correre insieme, misti, fusi, che si inseguono, suoni della città e di fuori città, suoni del giorno e della notte... Poi, raccogli oggetti in base ai suoni che puoi ottenere da essi (per esempio tubi, metallo, plastica). Puoi sperimentare aggiungendo o cambiando elementi diversi (come acqua) per creare nuovi suoni.

## ESPLORAZIONE #2 MONDO MAGICO



Raccogli oggetti in base al loro potenziale magico. Inventa una storia su di loro o delle istruzioni fittizie. Come, ad esempio, la Pigna Magica che, se piantata, dà origine a un albero che fa addormentare e fare sogni vividissimi a chiunque vi si sieda sotto.

## ESPLORAZIONE #3 GLI OGGETTI INANIMATI



Scopri la vita segreta degli oggetti inanimati che trovi nel mondo. Cosa fanno quando non c'è nessuno intorno? Segui le loro attività e le loro intenzioni sociali. Potresti, per questa esplorazione, aver bisogno di operare sotto copertura.

## ESPLORAZIONE #4 IL LINGUAGGIO DEGLI ALBERI



Raccogli tutte le parti di albero che riesci a trovare (utilizza ciò che è caduto naturalmente, non danneggiare le piante!). Sistema la tua raccolta. Giocaci. Appendila da qualche parte. Studiane le diverse forme. Fai dei disegni. Appendi ai rami degli oggetti. Celebra la bellezza degli alberi.

## ESPLORAZIONE #5 LE FORME DELLE MACCHIE E DELLE CHIAZZE



Ricalca i contorni di macchie e chiazze che riesci a trovare. Prendi nota di dove le hai trovate. Lavora con colori differenti. Prova a ritagliare dal foglio e poi a sovrapporre per creare un collage.

## ESPLORAZIONE #6 PASSEGGIATA QUOTIDIANA



Raccogli solamente oggetti che trovi tutti i giorni mentre vai a scuola, a fare sport, dagli amici, ai lupetti e alle coccinelle. Prova a metterne insieme trenta.

*Sorellina, fratellino, se vuoi proseguire con nuove esplorazioni ti consigliamo il libro "Come diventare un esploratore del mondo" di Keri Smith*

## ESPLORAZIONE #7 MUSEO DELLA MINIATURA

Collezione solamente cose piccolissime. Conservale in una scatola di mentine o in una piccola scatola di latta.

## ESPLORAZIONE #8 DIFFERENZE

Raccogli molti esemplari di una singola cosa (per esempio foglie, pietre, conchiglie, semi, ecc.) disponibile davanti a te. Osservale attentamente. Annota le differenze che trovi. Prova a documentare almeno 25 oggetti.

*Buon Volo e Buona Caccia Arcanda, Akela e Baloo d'Italia*



# RIDERE... A CREPAPELLE!



HA HA HA  
HA HA  
HA HA HA  
HA!



Da quando il mio nipotino Alberto ha trovato quella piuma di pavone non fa altro che **farmi il solletico!** Non ne posso più, che **risate!**

Lo sapete perché scoppiamo a ridere in modo così **irresistibile** quando ci stuzzicano i **piedi o la pancia** con una piuma

o con le dita? Il meccanismo **non è ancora chiaro**, ma sembra che, in risposta a un leggero stimolo meccanico, le terminazioni

nervose della pelle mandino **segnali a una parte profonda e antica del cervello** chiamata **ipotalamo**, che a sua volta attiva diverse aree dell'encefalo, tra cui quelle che ci fanno provare dolore e quelle che ci fanno ridere.



È però necessario un altro elemento: la **sorpresa!** è infatti impossibile farsi il solletico da soli, perché si sa già cosa sta per accadere!



Secondo gli esperti esistono due tipi di solletico: **KNISMESI**, indotto da un leggerissimo tocco (ad esempio un insetto che ci cammina sul braccio), e talvolta si accompagna al **prurito**; sembra che sia un meccanismo di difesa sviluppato dai mammiferi contro i parassiti.



**GARGALESI** al contrario è scatenato dal tocco ripetuto delle mani: anche i **primati** lo considerano come un vero e proprio **gioco!**

Però, cari lupetti e coccinelle, **vi sconsiglio di fare il solletico a un gorilla!**

## BUONE RISATE!





Illustrazioni di **Federico G.** - Branco **Popolo Libero** - Ravenna 3

