



Anno 2021



n° 1



il giornalupo

Siamo di uno stesso sangue tu ed io

Attività - Canti - Manualità
Cultura - Giochi - Informazioni
per Lupetti

ASSIS

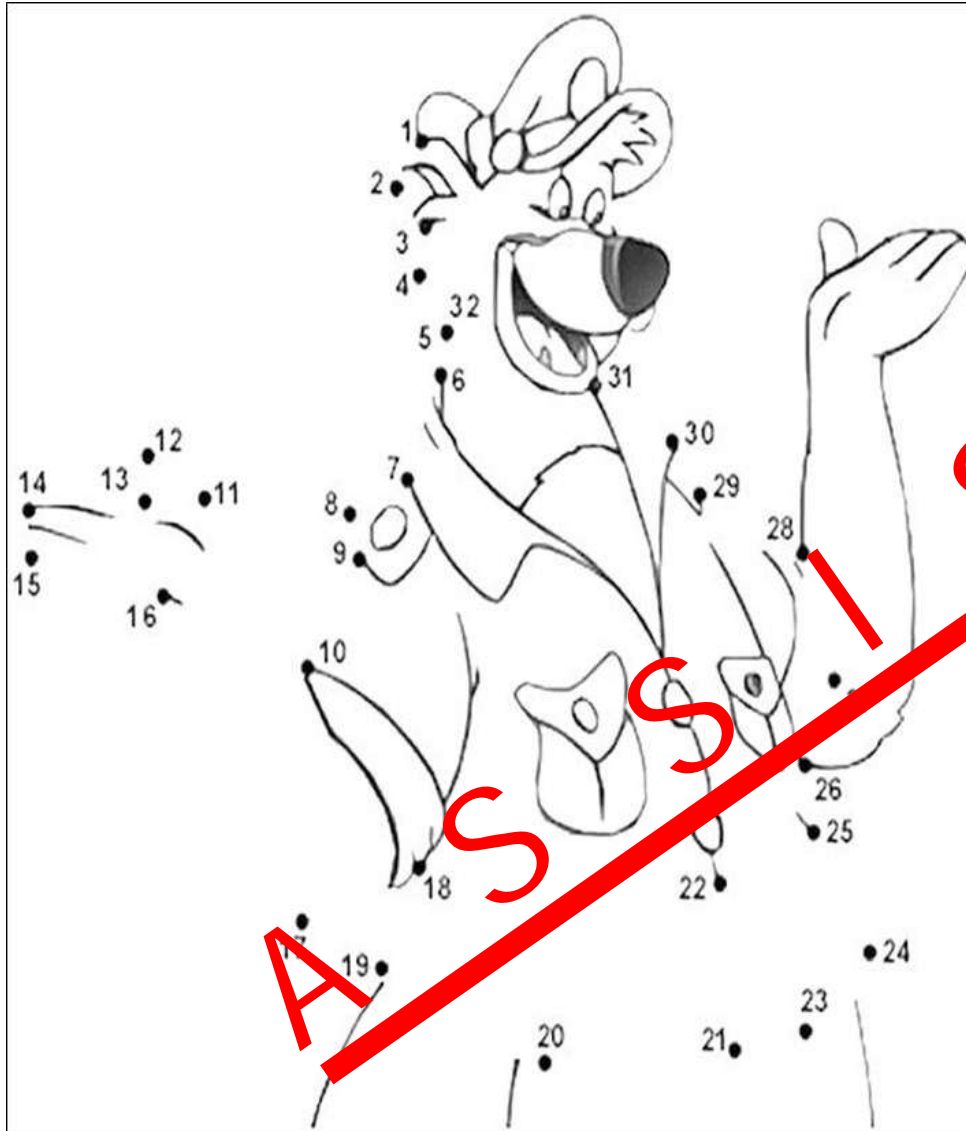


Prodotto, ideato e stampato da
Roberto Dusi
Assiscout 2021 Abano Terme (Pd)

Uniamo i Puntini



Unisci i puntini con una matita dal numero 1 al numero 31, poi colora a piacere.



L'EDITORIALE

Cari fratellini, questo è il primo numero del "IL GIORNALUPO", un giornalino studiato e pensato per tutti i lupetti in gamba.

Con questo numero troverete tantissime idee interessanti ed utili quali:

Attività: cioè una caccia che voi avete fatto, uscite per le promesse e tutto ciò che voi fate in tana.

Canti: ogni numero un canto diverso con gli accordi, così se qualche lupetto sta imparando a suonare la chitarra vi si può cimentare.

Manualità: ogni numero qualcosa di nuovo per stimolare la vostra creatività ed abilità.

Cultura: una piccola enciclopedia per sapere tante cose sul regno animale, vegetale e minerale.

Giochi: ogni numero troverete un gioco diverso che, (dopo averlo ben appreso), potrete sperimentare nel vostro Branco.

Informazioni: tante informazioni utili per la vostra vita sia in Branco sia in famiglia.

Questo giornalino vuole essere uno strumento per aumentare ed arricchire le vostre conoscenze e quindi vi può essere utile. Per farlo bene, però, serve molto l'aiuto di voi tutti, perciò mi rivolgo ai lupetti che hanno conquistato delle specialità: se avete del materiale che può essere pubblicato sul GIORNALUPO (anche uno scritto su ciò che avete fatto per conquistare la specialità) datelo al vostro Akela che me lo farà pervenire. Va bene tutto: disegni - fotografie - poesie

- barzellette - storia di una caccia - attività fatte - commenti - richiesta di consigli ecc.

Sono bene accetti anche i vostri consigli su come migliorare questo giornalino!

Buona caccia!

Roberto Dusi

Attività di Branco



PROMESSE A MONSELICE

Sabato 7 marzo alle ore nove circa, il Branco è partito per Monselice, dove ci sarebbe stata la cerimonia delle promesse. Tutti eravamo molto emozionati soprattutto i cuccioli, perché erano alla loro prima uscita di due giorni. In corriera abbiamo cantato tante canzoni per

Lupetti. Una volta arrivati, abbiamo subito incominciato ad esplorare il posto. Era un luogo incantevole, ricco di vegetazione, e,

fortunatamente, illuminato e scaldato da un bel sole. Poi Akela ha fatto chiamata. Noi siamo accorsi ed abbiamo giocato a lungo. In seguito abbiamo sistemato le nostre cose nelle camere. Dopo la cena al sacco abbiamo fatto il Cerchio di Gioia, finito il quale siamo andati a letto. La notte è trascorsa un po' agitata: c'era chi, non riuscendo a prender sonno, e disturbava quelli che invece già dormivano!

La mattina seguente, abbiamo fatto diversi giochi divertenti fino all'ora di pranzo sempre al sacco.

Ma il momento più emozionante è stato alle 14, quando arrivati i nostri familiari, ha preso il via la cerimonia delle Promesse per i Cuccioli: Michela, Giorgio e Antonio.

Tutti noi eravamo disposti in cerchio di parata.

Poi ogni Caposestiglia ha accompagnato, una per volta, i Cuccioli davanti ad Akela per la promessa. Erano tutti molto emozionati ma

felici. Qualche incertezza nella voce, ma nel cuore la convinzione di fare del proprio meglio e di mantenere sempre la promessa. Alla fine tutti i cuccioli che sono diventati Zampa Tenera hanno potuto partecipare al Grande Urlo. Al termine non mancarono applausi e congratulazioni, non solo: i genitori avevano portato dolci e bevande di tutti i tipi e per ogni palato!

Abbiamo proprio concluso in.... dolcezza!

Michele Rosta

I nostri riflessi



AVETE I RIFLESSI RAPIDI?

Ecco una piccola prova che rivelerà sommariamente la rapidità dei vostri riflessi. Si tratta di cancellare, messa alla mano, il più rapidamente possibile tutti i numeri di questa tavola, procedendo con ordine.

Cominciate dal numero 30 e proseguite: 31, 32, 33 ecc. non scoraggiatevi! Orologio alla mano: cronometrate con esattezza il tempo impiegato nel lavoro. Ricordate che un lupetto è leale.

69	57	72	35	41	60	48
39	50	43	66	76	32	54
75	33	78	52	63	46	71
61	45	67	30	56	74	39
40	36	73	49	59	53	62
31	55	47	70	65	37	44
58	64	42	77	34	68	51

Ed ecco a chi assomigliano i vostri riflessi in base al tempo impiegato a cancellare i numeri.

2 minuti	AKELA	bravo!
3 minuti	BAGHEERA	bravo!
4 minuti	BALOO	bravo!
5 minuti	RAKSHA	bravo!
6 minuti	KAA	bravo!
7 minuti	FRATELBIGIO	bravo!

8 minuti	CHIL	bravo
9 minuti	IKKI	hai!
10 minuti	DHOLE	hai!
11 minuti	SHERE-KHAN	hai!
12 minuti	TABAQUI	hai!
13 minuti	BANDARLOG	hai!

Capire il Meteo



SARÀ BEL TEMPO SE:

Le nubi sono alte, di forma indecisa, bianche e leggere.
La luna è netta e chiara.
Le stelle sono brillanti e come immobili.
Il cielo è pallido e nebbioso al mattino e rosa al tramonto del sole.
La nebbia del mattino si dissipa rapidamente.
I suoni si odono male.
Il fumo sale verticalmente e si disperde.
Gli uccelli volano alti e cantano di buon'ora.
I cani e i gatti dormono senza muoversi.

IL TEMPO CAMBIERÀ SE:

La luna è contornata da una corona.
Le nubi sono disperse e a "balle di cotone".
Il gallo canta ad ogni momento.
Gli insetti sono fastidiosi e i gatti irritati.
Il vento soffia a raffiche intermittenti.

FARÀ BRUTTO TEMPO E PIOVERÀ SE:

Le nubi sono basse spesse e nere.
La luna è contornata da un alone.
Il cielo è rosso al mattino, giallo al tramonto.
Se non c'è rugiada dopo una notte chiara.
I suoni giungono molto lontani.
Le rondini volano a livello del terreno.
Le api non escono dai loro alveari.
I gatti si puliscono con cura.
Il fumo s'innalza diagonalmente e si dissipa lentamente.

Canto per Lupetti



BUONA CACCIA

Partiamo col branco in caccia buona caccia buona caccia.
Partiamo col branco in caccia buona caccia fratellin.

Cuo reale lingua cortese fanno strada nella giungla.
Cuo reale lingua cortese nella giungla strada fan.

Siamo d'uno stesso sangue fratellino tu e io.
Siamo d'uno stesso sangue fratellino io e te.

È la Legge della giungla vecchia e vera come il cielo.
Senza Legge non c'è vero, non c'è Lupo che vivrà.

Grande è il bosco e tenebroso ed il lupo è piccolino.
Baloo l'orso coraggioso viene a caccia insieme a me.

Partiamo col branco in caccia buona caccia buona caccia.
Partiamo col branco in caccia buona caccia fratellin.



COSTRUIAMO UN BOOMERANG SEMPLICE

Il boomerang è il tipico attrezzo preistorico che gli aborigeni australiani usavano per la caccia e per la guerra. La sua caratteristica è quella di ritornare presso il lanciatore, nel caso in cui non abbia colpito il bersaglio.

Staccate da una cassetta da frutta due listelli.

Con il seghetto e il coltello, (fatevi aiutare da qualcuno più grande), riduceteli alle seguenti dimensioni: cm 15x2,5x0,3.

Uniteli a forma di croce e bloccate provvisoriamente con un elastico.

In uno spazio aperto effettuate una serie di lanci, variando di volta in volta il punto di contatto in modo da ottenere l'ottimale rapporto fra bracci lunghi e bracci corti della croce.

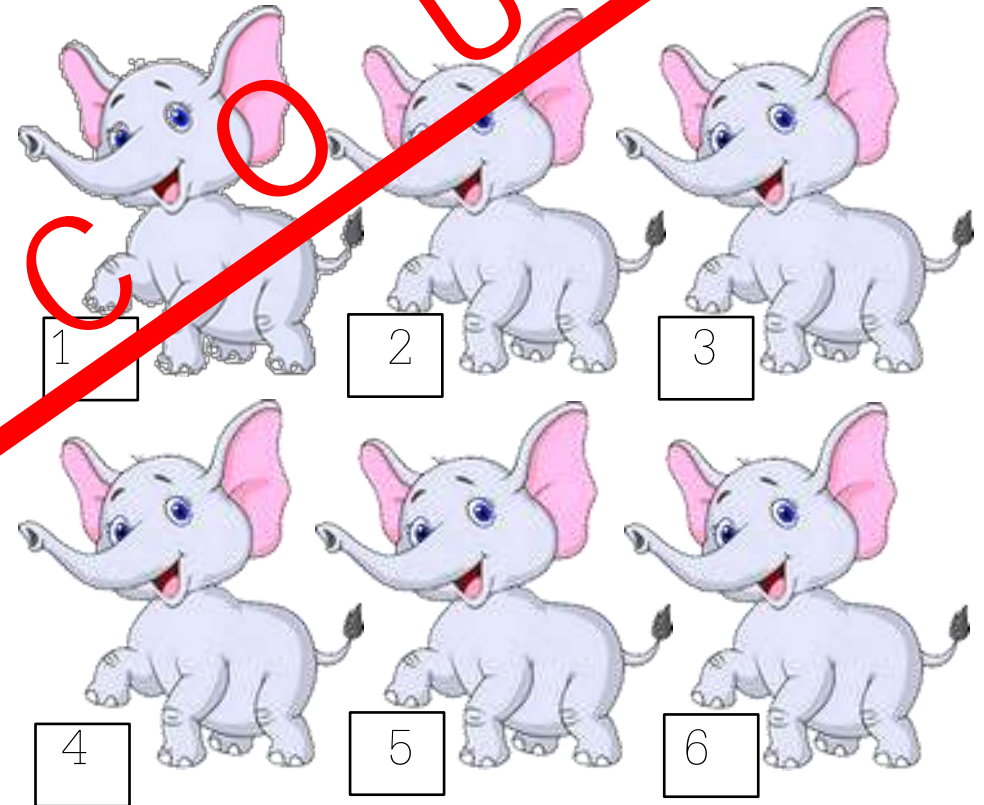
Quando il modello vi sembrerà perfezionato, bloccate con la colla i due listelli.

Lisciate e smussate i profili e gli spigoli con la carta vetrata in modo che il boomerang faccia meno resistenza all'aria.



DUE HATHI NELLA GIUNGLA

Ci sono due elefanti uguali quali



Scrivi nelle caselle i numeri dei due elefanti uguali.

L'elefante n°

L'elefante n°

Giochiamo

DALLA PARTE DEGLI ANIMALI

Si tratta di indovinare qual è l'animale e quale oggetto costruito dall'uomo sta adoperando quell'animale.

Ogni Sestiglia si riunisce e decide quale animale e quale oggetto ogni lupetto dovrà fare. Quando tutti sono pronti, un lupetto, a turno, si mette in mezzo alla tana rivolto verso le altre Sestiglie e cercherà di far indovinare qual è l'animale e qual è l'oggetto in questione. Attenzione perché ogni lupetto non può dare più di quattro risposte: due per l'animale e due per l'oggetto, inoltre, dopo aver dato due risposte, deve aspettare che tutti gli altri abbiano dato le loro.

Vince la Sestiglia che ottiene più punti.

I punti che si ottengono sono i seguenti:

2 punti alla Sestiglia del lupetto se l'animale è indovinato entro le 12 risposte, 1 punto oltre la 12a,

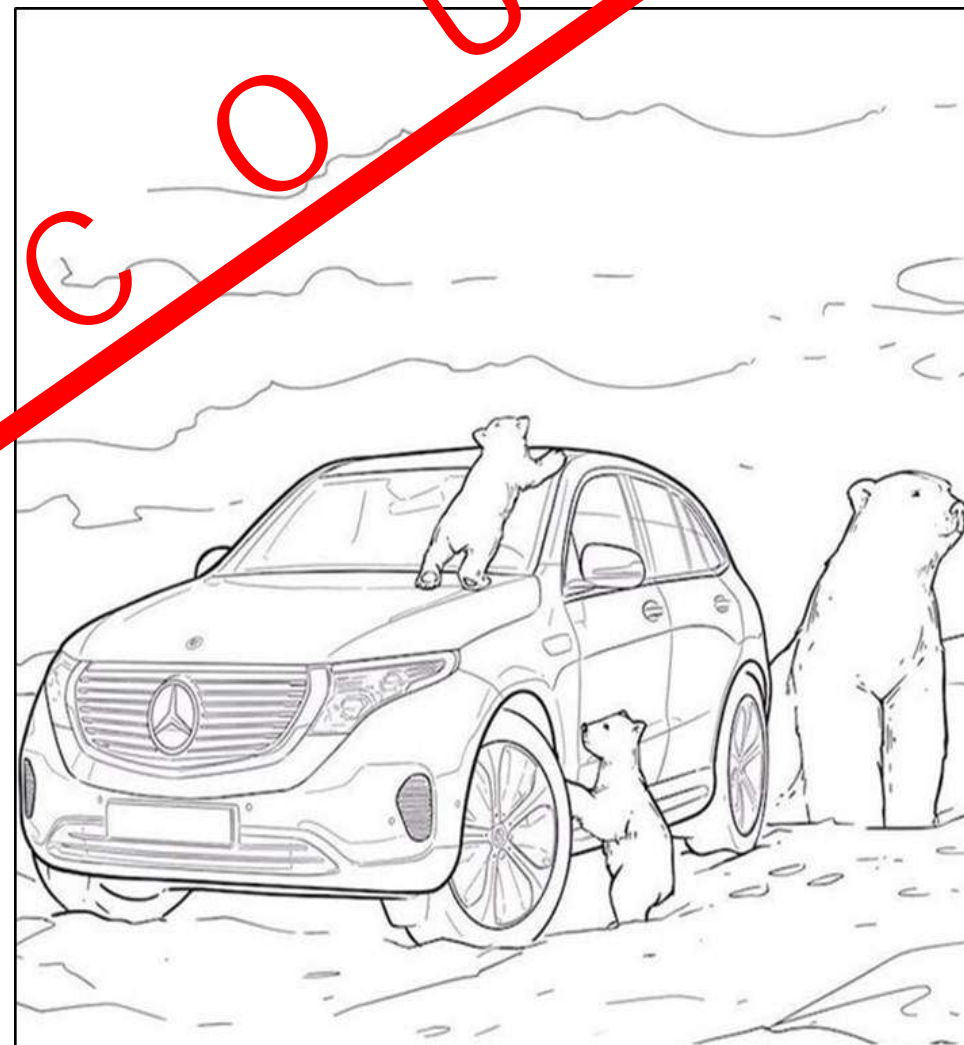
2 punti alla Sestiglia del lupetto che indovina l'animale entro la 12a risposta, 1 punto oltre la 12a, nessun punto oltre il limite stabilito (che dipende dal numero dei lupetti).

Regole: non è consentito usare la parola (quindi bisogna mimare), è consentito fare dei rumori particolari ma solo dell'oggetto, è consentito usare le braccia e qualsiasi altro mezzo espressivo.

esempi: un verme con un martello – una rana con un aquilone – una zanzara con una bicicletta – un pesce con una lavatrice e così via)

Coloriamo

COLORA L'IMMAGINE



Scioglilingua



PROVATE A DIRE

Un bravo lupetto sa tacere quando bisogna stare in silenzio, e sa parlare quando gli viene rivolta la parola. Per tacere basta tenere chiusa la bocca, ma per parlare bene è necessario esercitare la parola, la si esercita studiando bene l'italiano, leggendo e parlando tanto con i genitori, i maestri, i compagni di classe, gli amici, i parenti ecc. Un altro modo è quello di esercitarsi imparando a memoria dei facili scioglilingua come quelli qui sotto elencati:

- 1 Sotto l'alare del pivòvano
quattro gatti grossi stanno
sotto quattro rami grossi
quattro gatti grassi e grossi.
- 2 Ti ci stizzisci e stizzisciti pure.
- 3 Una rana nera e rara
sulla rena errò una sera.
- 4 Chi seme di senapa secca semina
sempre seme di senapa secca raccoglie.
- 5 Treno troppo stretto e troppo stracco
stracca troppi storpi e storpiòia troppo.
- 6 Tre strette tazze entro tre strette tazze.
- 7 Antonio Tentoni d'ottanta anni
fece un Sant'Antonio cant'alto
di tinta turchina tutt'unto.

Vero o Falso?



QUAL È QUELLA VERA?

Scrivi il numero corrispondente alla risposta nella casella di destra.

È il nome della parte dello scheletro umano che protegge il nostro cervello?

- 1 Cranio – 2 Teschio – 3 Cervice

Come è chiamato lo strato esterno della pelle del corpo umano?

- 1 Cute – 2 Derma – 3 Epidermide

Qual è il nome del più grande oceano sulla terra?

- 1 Indiano – 2 Pacifico – 3 Atlantico

Quanti polmoni ha un corpo umano?

- 1 Due – 2 Tre – 3 Uno

Come si chiamano i due buchi del naso?

- 1 Narici – 2 Pertugi – 3 Cavità

Quante gambe ha un ragno?

- 1 Sei – 2 Dieci – 3 Otto

Da quante ossa è composto lo scheletro umano?

- 1206 – 2208 – 3204

Nodi d'arresto



FACCIAMO UN NODO

I nodi d'arresto servono per evitare che la fune esca da un foro.



Per imparare bene questi nodi è necessaria molta pratica, disfate i nodi fino a che riuscite a farli velocemente. Poi, quando siete sicuri della vostra abilità, cimentatevi a fare i nodi al buio, vi renderete conto che non è poi così facile.

Ridiamoci su



INVIATE ALLA DIREZIONE DEL GIORNALE LUPO

- 1) Ci sono due gemelli: uno si chiama "Chetenefrega" e l'altro "Cervello".
Chetenefrega entra in un bar ed il barista chiede: come ti chiami?
Chetenefrega, allora il barista gli domanda di nuovo: come ti chiami?
Chetenefrega.
Allora il barista dice: ma dove hai lasciato il cervello? È in macchina che mi aspetta!
(Giovanni Minello)
- 2) È vero che i pesci grossi mangiano le sardine?
Ma come faranno ad aprire le scatolette!
(Stefano Bellini)
- 3) Sai qual è il colmo per una lavatrice ed un pugile?
La lavatrice lava ed il pugile stende!
(Stefano Bellini)
- 4) Sai qual è il colmo tra una fragola e un elefante?
La fragola ha il morbillo e l'elefante gli orecchioni!
(Alberto Paveso)
- 5) Il colmo dei colmi! C'è un muto che dice ad un sordo che c'è un cieco che lo sta guardando!
(Giuseppe Costero)

La Buona Azione

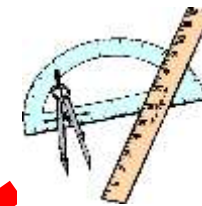


Prometto di fare una buona azione al giorno a vantaggio degli altri.

Ci sono mille occasioni al giorno per fare una buona azione.

- **In casa:** aiutare la mamma in alcune faccende domestiche quali: preparare la tavola, sparecchiare, pulire, farsi il letto, mettere in ordine la propria camera da letto, in questo modo farete felici i vostri genitori e gli dimostrerete quanto sia importante essere un lupetto.
- **A scuola:** comportarsi bene a scuola è molto importante, fate capire ai vostri maestri che siete un lupetto, fate bene i compiti a casa, dedicate un po' più di tempo allo studio e ripassate tante volte ciò che dovete imparare, in questo modo vi resterà tutto in mente e farete un figurone di fronte al maestro e ai vostri compagni di classe. Non abbiate fretta di andare a giocare, giocherete meglio e volentieri sapendo che avete già fatto i compiti ed imparato la storia e la geografia ecc.
- **Per strada:** un Lupetto si differenzia dagli altri bambini perché è più educato, composto e fiero nel portamento. Non lascia tracce del suo passaggio, non getta cartacce per terra, non rende della gente in difficoltà anzi, cerca di aiutarle. Un Lupetto è sempre sorridente non ha mai il broncio.
- **In Branco:** il Lupetto non litiga mai con nessuno, partecipa alle cacce con serietà e competenza, ubbidisce ai suoi capi ed esegue gli ordini che gli sono impartiti. Accetta i consigli senza brontolare, partecipa ad ogni attività con entusiasmo anche se non ne ha voglia.

Calcoliamo

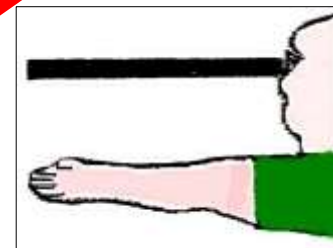


QUANTO È ALTO UN ALBERO.

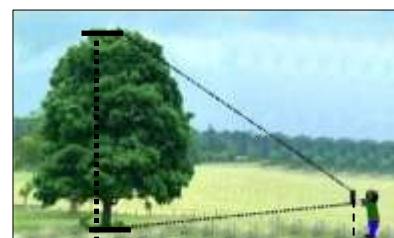
Vi occorre un bastoncino diritto della stessa lunghezza della distanza che corre tra il vostro occhio e la vostra mano tesa. Tenete il bastone diritto a braccio teso, e spostatevi in avanti o all'indietro finché il bastone non coinciderà esattamente con l'albero.

La distanza in metri tra i vostri piedi e la base dell'albero esprime anche l'altezza dell'albero.

Misurate coi passi e con il metro questa distanza.



Il bastoncino deve essere lungo quanto il vostro braccio teso.



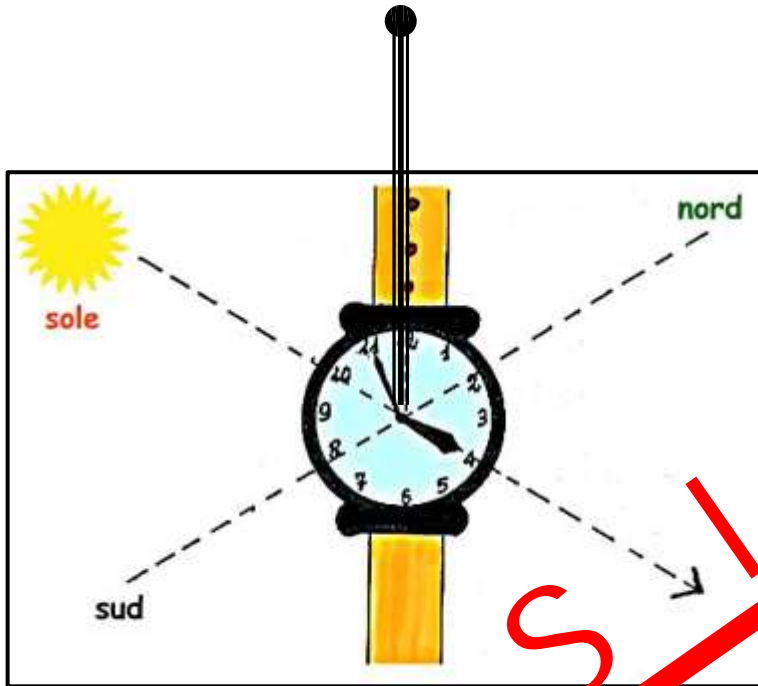
Quando il bastoncino vi appare alto quanto l'albero, la distanza tra voi e l'albero corrisponde all'altezza di questo.

Questa distanza corrisponde all'altezza dell'albero.

Orientiamoci



CON L'OROLOGIO PER SAPERE DOVE SIAMO



Mettere l'orologio in piano (a piatto) e far coincidere l'ombra della lancetta delle ore sul quadrante della lancetta stessa.

Trova la linea (si chiama bisbettrice) ove passa la metà esatta dell'angolo fra la lancetta delle ore e le 12.

Segna questa linea con un fuscello, continuando a tenere l'orologio nella posizione indicata sopra, il fuscello segnerà la linea NORD-SUD

Le Specialità



Mani Abili



Per guadagnare questa specialità devi innanzitutto avere passione per fare le cose con le proprie mani.

Devi essere in grado di costruire un oggetto che possa servire in tana (ad esempio un appendiabiti, una scatola porta tutto ecc.).

Devi saper usare le mani per creare diversi oggetti, essere fantasioso ed usare diversi tipi di materiale (carta – sughero – cartone – legno – fil di ferro – lana – creta - das ecc.)

Ma non basta!

Devi anche essere molto ordinato.

Quando hai intenzione di costruire qualcosa, preparati tutto il necessario sul tavolo dove lavorerai, così non interromperai il lavoro sul più bello per andare a cercare qualche arnese dimenticato, e quando hai finito rimetti gli arnesi al loro posto.

Un bravo - mani abili – deve avere il pallino dell'ordine e un buon colpo d'occhio nell'individuare le cose fuori posto per rimetterle in ordine.

E ricordati bene! L'importante è avere la gioia di sentirsi capaci di donare qualcosa di proprio agli altri.