



Anno 2021



n° 2



il giornalupo

Siamo di uno stesso sangue tu ed io

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

A S S I S

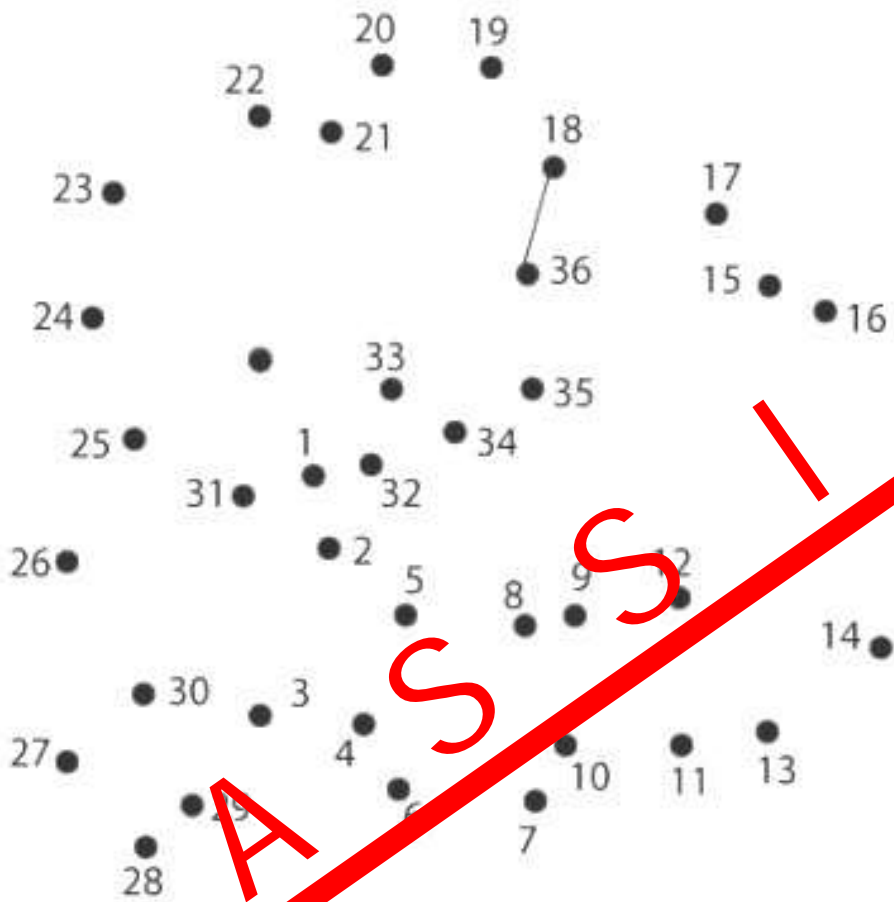


Prodotto, ideato e stampato da
Roberto Dusi
Assiscout 2021 Abano Terme (Pd)

Uniamo i Puntini



Unisci i puntini con una matita dal numero 1 al numero 36.



L'EDITORIALE

Cari fratellini, questo è il secondo numero de "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 fatta, 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

Quadrati magici



RISOLVIAMOLI

Nei quadrati proposti sono contenuti i numeri disposti in modo che sommati orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente, danno sempre lo stesso risultato chiamato "chiave".

Mettete i numeri mancanti in ogni quadrato.

Chiave 21

2		6
10		

Chiave 24

		7
	8	
	4	

Chiave 42

13	18	
	14	

Chiave 39

12		10
16		

Rebus



REBUS FACILI

Esempio di rebus. La frase è formata da: 2 - 5 - 3 - 3 - 7 lettere



IL  CON GLI  = il gatto con gli stivali

PRIMO REBUS: FRASE 7 - 3 - 3 - 5

GI  CON GLI A 

SCRIVI IL RISULTATO:

SECONDO REBUS: FRASE 6 - 5

ST  O 

SCRIVI IL RISULTATO:

TERZO REBUS: FRASE 8 - 2 - 4

 DA 

SCRIVI IL RISULTATO:

Canto per Lupetti



GUARDATI INTORNO O LUPO

Guardati intorno o lupo,
il bosco si ridesta,
ulula di lontano,
un cucciolo in festa.

E par che ti ripeta,
sei sulla giusta traccia,
prosegui il tuo cammino,
Lupetto Buona Caccia.

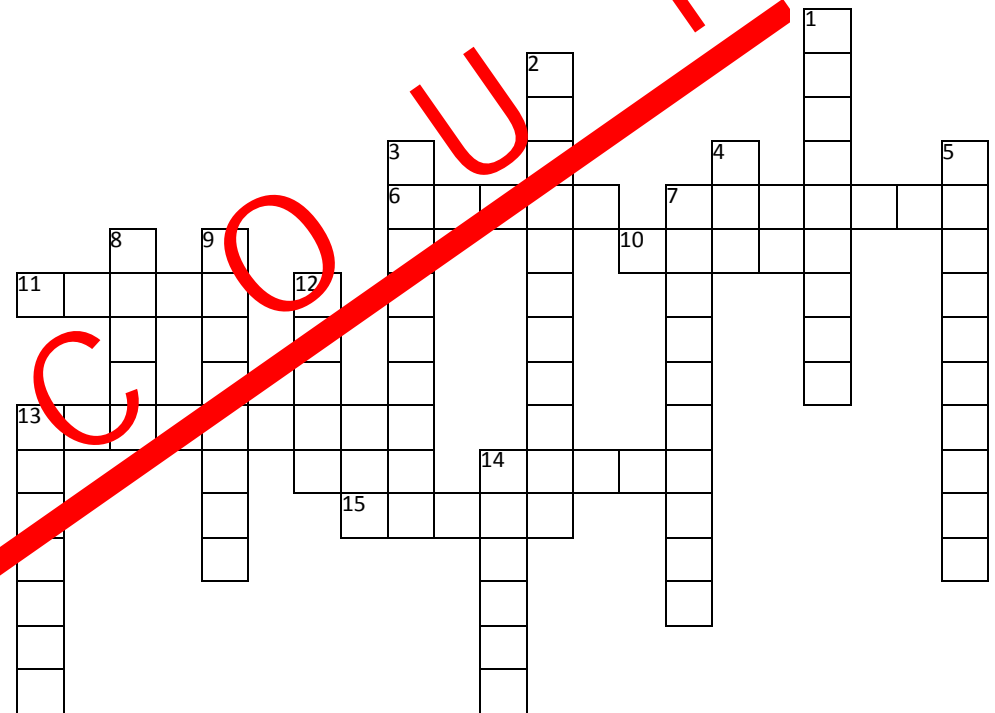
Il sol splende radioso
la nell'azzurro mare,
si libra in alto un'aquila
nell'aria senza velo.

E anch'esse par che dica:
sei sulla giusta traccia,
prosegui il tuo cammino,
Lupetto, Buona Caccia.

Parole crociate



LA GIUNGLA



ORIZZONTALI

- 6- Lo erano le terre degli uomini
- 7- Il nome dello sciacallo
- 10- Il grosso pitone delle rocce
- 11- Il lupo solitario
- 13- La tigre zoppa
- 14- Piace molto all'orso
- 15- Insegna la Legge della giungla

VERTICALI

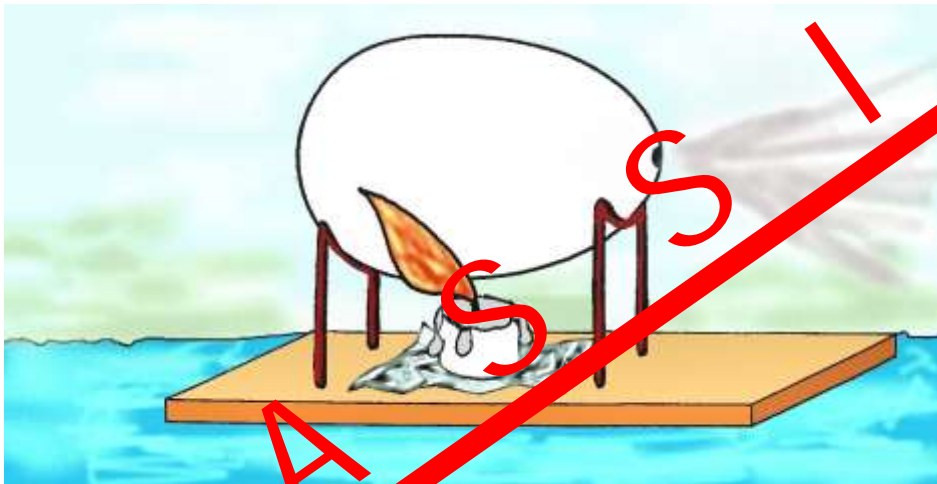
- 1- Le scimmie grigie
- 2- Fratello di tana di Mowgli
- 3- Il fiume della giungla
- 4- Il grosso pitone delle rocce
- 5- Il fuoco per gli abitanti della giungla
- 7- La città delle scimmie grigie
- 8- L'ora in cui si destò Babbo lupo
- 9- La pantera nera
- 12- Il vecchio elefante
- 13- Le colline della giungla
- 14- Lo adottò Mamma lupa

Manualità



L'UOVO A REAZIONE

Prendete un uovo fresco, foratelo con un ago sottile ad una estremità e praticategli un foro più grande dalla parte opposta. Succhiatene il contenuto (o trovate qualcuno che lo faccia per voi) e riempitelo completamente d'acqua con una siringa. Chiudete con una goccia di colla forte il foro grande e fissate l'uovo su due sostegni di filo di ferro infilati in una piccola zattera di legno di balsa. Incollate alla balsa un po' di stagnola e poggiatevi, proprio sotto l'uovo, un pezzetto di candela o di combustibile solido da campeggio. Posate la zattera sull'acqua e date fuoco al combustibile: dopo poco la vedrete schizzar via, sospinta dal getto di vapore che esce dall'ugello del suo "reattore".



Il vapore acqueo espulso dal forellino posteriore dell'uovo fa viaggiare a reazione la zattera di legno di balsa.

Cultura



VOLETE SAPERE CHI LO HA INVENTATO?

Il primo computer

Risposta: Alan Turing

Il microscopio elettronico

Risposta: Manfred von Ardenne e Ernst Ruska

Whatsapp

Risposta: Jan Koum

L'ascensore

Risposta: Elisha Otis

Il wc

Risposta: John Harlington

Il gelato

Risposta: Bernardo Buontalenti

Lo pneumatico

Risposta: Edward Brice Killen

Il cellulare

Risposta: Martin Cooper

Il toast

Risposta: Alan Mc Masters

La caffettiera moka

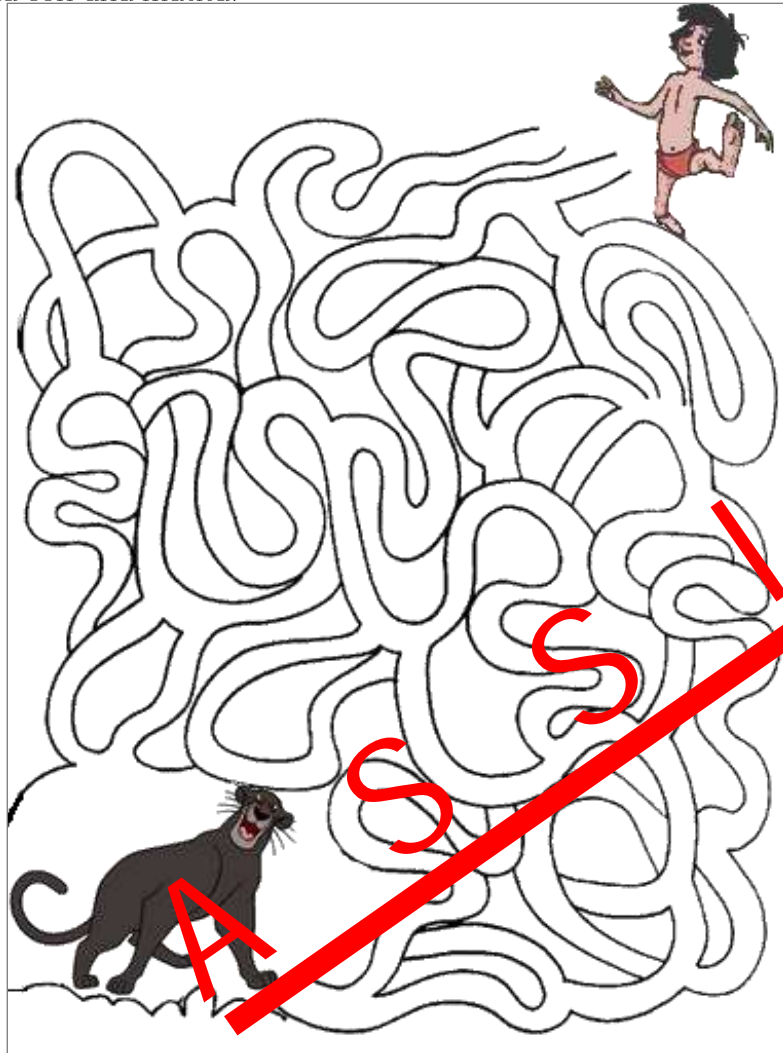
Risposta: Alfonso Bialetti

Labirinto



MOWGLI E BAGHEERA

Mowgli deve andare dall'amico Bagheera. Quale strada prenderà?
Segnala con una matita.



Metti una crocetta sulla casella giusta.

Il percorso che deve seguire è la via:

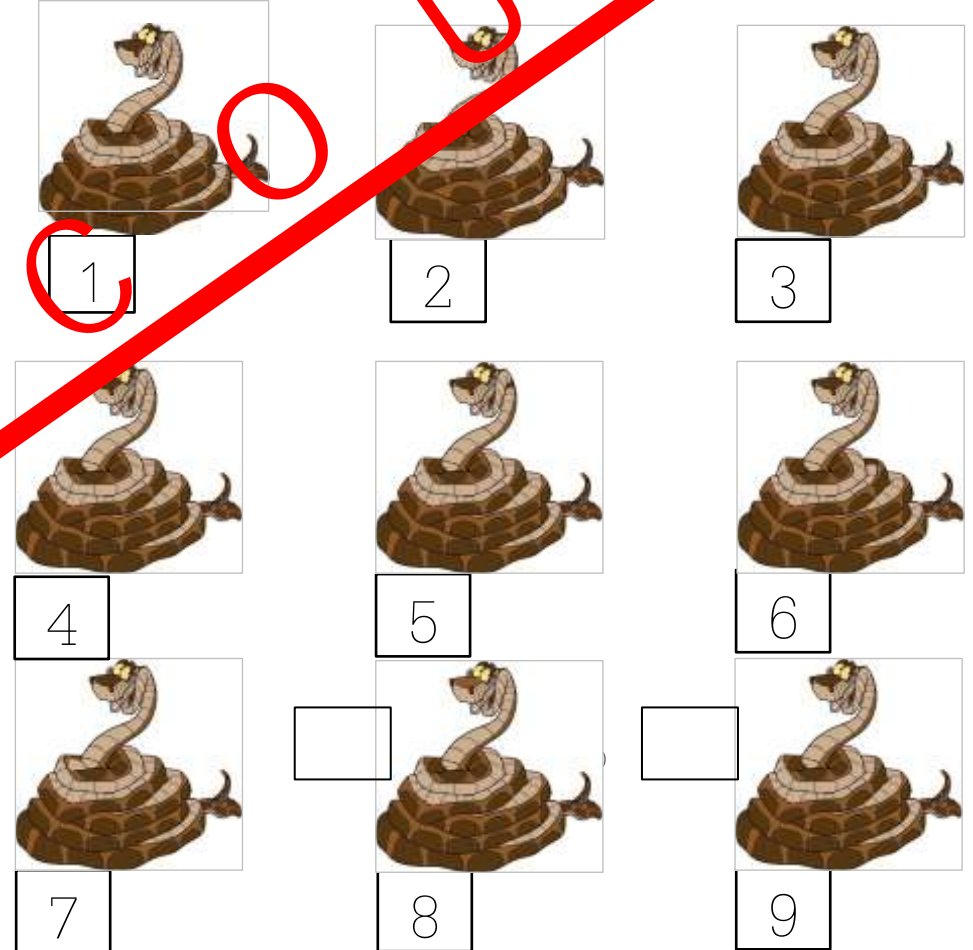
A B

Occhi Aperti



Due Kaa nella giungla

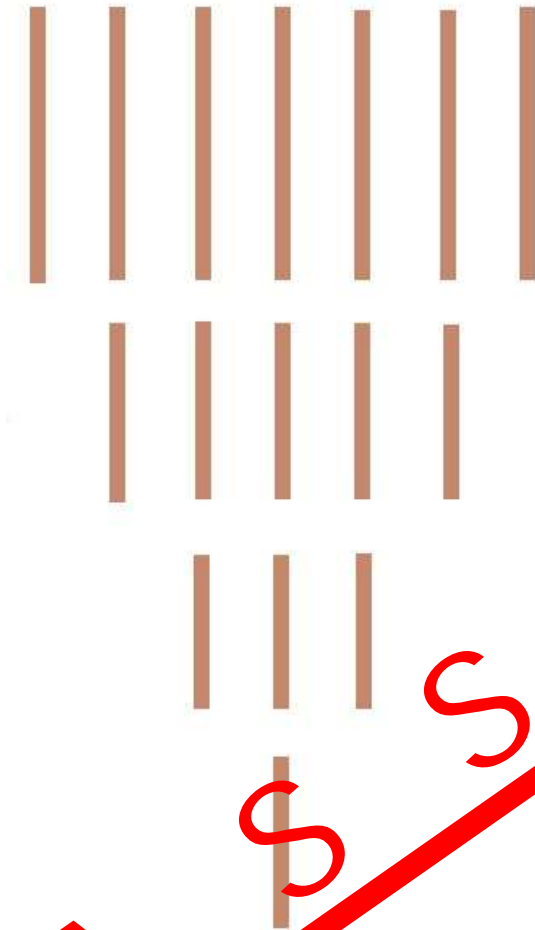
Di questi 9 Kaa due sono uguali.
Gli altri sette hanno tutti una differenza. Quali sono le due Kaa uguali?



Giochiamo



IL PIÙ FURBO



Questo è un gioco che può essere eseguito in Sestiglia. Preparate 16 bastoncini e sistemateeli come lo schema. Si gioca tra due giocatori: alternativamente si tolgono, (per ogni riga orizzontale) uno o più bastoncini per volta o anche tutti, incominciando da dove si vuole. Chi prende l'ultimo vince.

Le Misure



EQUIVALENZE

Quando Akela vi racconta le avventure di Mowgli nella giungla, vi capita spesso di sentir parlare di misure che noi in Italia non usiamo ma che sono usate nei paesi anglosassoni.

1 pollice	= 2,54 centimetri
1 piede	= 30,48 centimetri
1 miglio	= 1609,3 metri
1 oncia	= 28,350 grammi
1 iarda	= 0,9144 metri.
1 gallone	= 4,5461 litri

(1 gallone americano, a differenza di quello inglese, è diverso ed è uguale a 3,7854 litri).

Così quando Mowgli fa un salto di ben 15 piedi, salta esattamente: $\text{cm } 30,48 \times 15 \text{ volte} = 4 \text{ metri e } 57 \text{ centimetri}$.

Se le bandar-log (le scimmie grigie) si arrampicano sugli alberi raggiungendo anche un'altezza di 100 piedi significa che si arrampicano fino a 30 metri.

E se Kaa è lungo 30 piedi vuol dire che misura 9 metri e 14 centimetri.

E se Babbo Lupo (quando sente che Shere-khan (la perfida tigre) ha cambiato il suo terreno di caccia) dice: spaventerà ogni capo di selvaggina per 10 miglia all'intorno vuol dire che per almeno 16 chilometri non ci sarà nessun animale da cacciare perché fuggiti dalla paura.

La Giungla

ANIMALI DELLA GIUNGLA: CHI SONO?



Metti i nomi giungla di questi nove animali nelle rispettive caselle.
Un aiuto: nella figura 5 ci sono le APINERE



N°1	N°2
N°3	N°4
N°5	N°6
N°7	N°8
N°9	

Cancella le parole



LE CASTAGNE

I	O	O	G	B	A	A	O
N	C	F	F	U	R	G	I
V	O	R	A	R	S	H	C
E	U	E	O	R	O	C	C
R	F	S	C	T	I	F	I
N	T	C	C	R	S	N	R
O	E	H	A	R	A	E	A
P	A	E	S	A	N	E	C

ARROSTO - CESTO - FARINA - FORNO - FRESCHE - FUOCO - GUSCI
- INVERNO - PAESANE - RICCIO - SACCO.

Trova e cancella le parole in rosso (dall'alto al basso e viceversa, da destra a sinistra e viceversa, diagonalmente dal basso all'alto e viceversa) e cancellale. Quelle rimaste, lette di seguito daranno il nome di un personaggio della giungla. Scrivilo qui sotto.

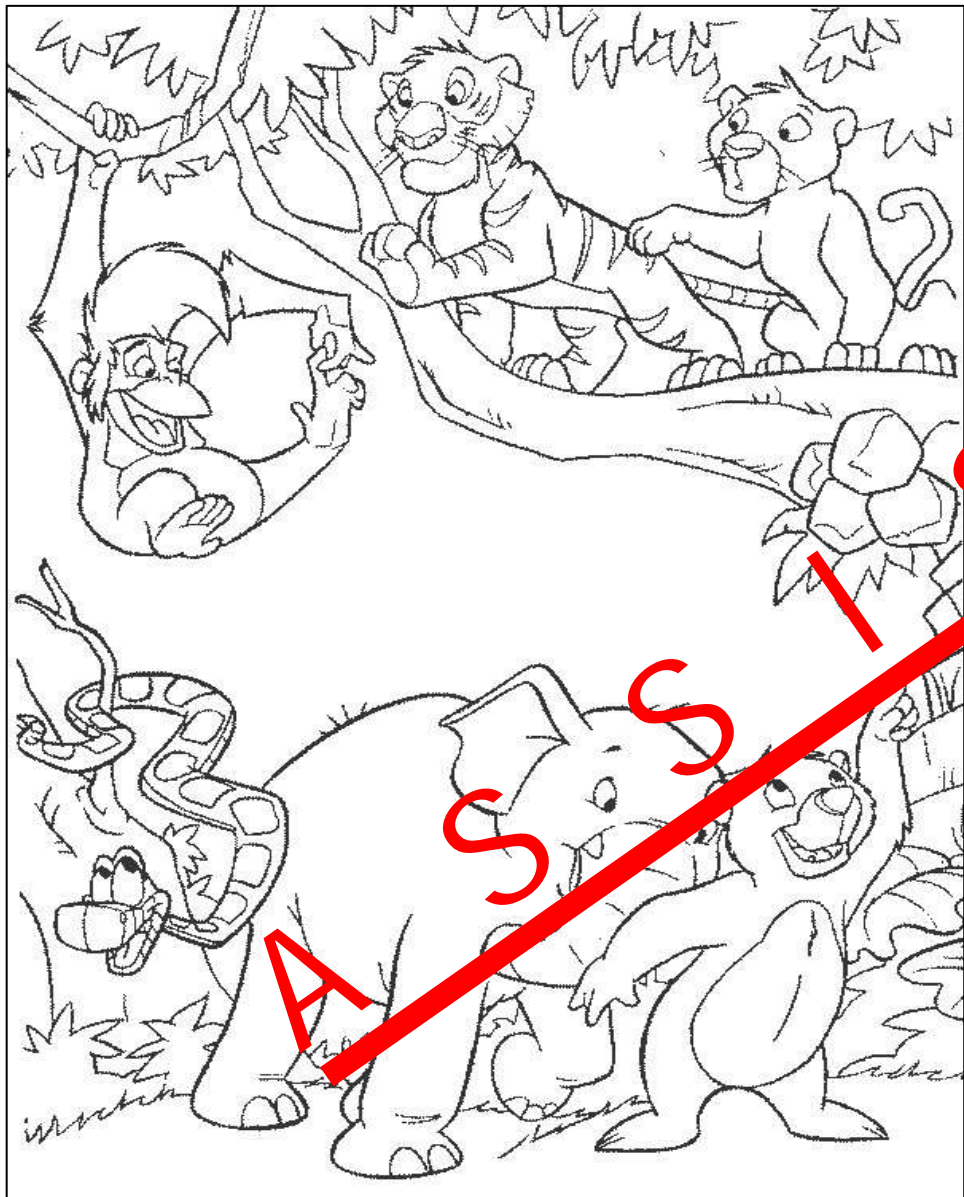
IL PERSONAGGIO È :



Colora la giungla



COLORA L'IMMAGINE



Cavalieri e animali

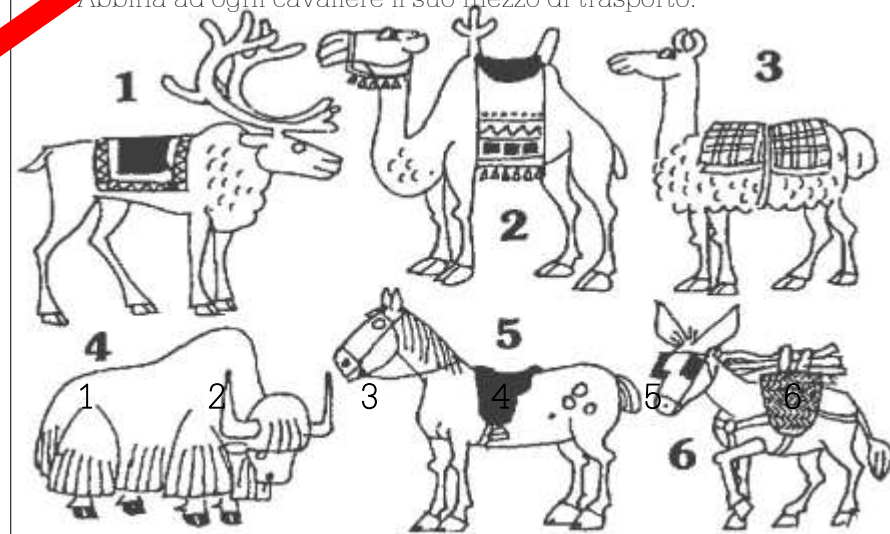


A CIASCUNO IL SUO



ABBINAMENTI

Abbina ad ogni cavaliere il suo mezzo di trasporto:



1 con

2 con

3 con

4 con

5 con

6 con

Le Specialità



ARTISTA

Per guadagnare questa specialità bisogna:

- 1 Conoscere le principali tecniche di utilizzo dei colori a tempera, pennarelli, pastelli, cere, ecc... e illustrare: una storia, un animale, una natura morta, un paesaggio, una persona;
- 2 Realizzare un piccolo lavoro di scultura ed un collage;
- 3 Tenere in ordine il proprio Quaderno di Caccia e illustrarlo con disegni;
- 4 Conoscere le note musicali e leggerle correttamente;
- 5 Se sai suonare uno strumento devi essere in grado di eseguire una canzoncina Scout;
- 6 Conoscere e cantare le canzoni del canzoniere scout.

Il Comportamento



SONO UN BRAVO LUPETTO?

<i>Rispondi da bravo Lupetto</i>	SI	NO
Quando sei di cattivo umore, riesci ad accettare l'allegria degli altri?		
Hai già dato liberamente e senza gridarlo sui tetti qualche soldo per aiutare un povero?		
Quando vedi un oggetto lasciato cadere, lo raccogli senza aspettare che lo faccia un altro?		
Quando incontri qualcuno arrabbiato, il tuo sguardo è affettuoso e incoraggiante?		
Da 15 giorni ad oggi ti sei preoccupato dello studio o del lavoro dei tuoi fratelli, sorelle o amici?		
Nella settimana scorsa hai chiesto, almeno una volta, a tua madre che cosa potevi fare per aiutarla?		
Sai se i tuoi genitori sono contenti che tu sia un lupetto in questo momento?		
Cerchi di non prendere sempre i migliori bocconi a tavola?		
Fai attenzione ad ascoltare gli altri, invece di parlare sempre tu?		
Cedi volentieri il tuo posto a sedere agli anziani o alle persone in difficoltà?		
TOTALE		

Metti una crocetta sulla risposta che ti senti di dare, poi fai il totale delle crocette.

Nel prossimo numero, in base alla somma ottenuta, ti dirò chi sei.

Lo Scoutismo



ROBERT BADEN-POWELL (IL FONDATORE)

Nel 1907 Robert incontra una persona che cambierà la sua vita. Si chiama Arthur Pearson, è editore di libri e giornali. Anche per lui i «due milioni di giovani» costituiscono un problema di coscienza. Sarà lui a spingere Baden-Powell sulla strada del «Movimento scoutistico».

Un giorno gli dice:

- Voi avete delle splendide idee sui giovani, Generale. E avete scritto delle belle parole. Ma idee e parole non hanno mai risolto un bel niente. Dovete passare ai fatti.

- E come?

- Radunate dei ragazzi, provate a mettere in pratica il vostro metodo. Se i risultati saranno buoni, metterò a vostra disposizione i miei giornali, i miei soldi, le mie amicizie. Lanceremo le vostre idee e i vostri «fatti» su scala nazionale.

Luglio 1907. L'isola di Bronwnsea (un chilometro per tre), tra le bianche scogliere della baia di Poole, attende il primo «CAMPO SCOUT».

Dall'esercito Baden-Powell ha preso a prestito sei tende circolari ampie e pesanti, una quantità spaventosa di corde, bussola, carte topografiche e un cuoco professionista.

Si è chiuso per quindici giorni in un piccolo albergo di Wimbledon, e ha gettato giù appunti, schemi, ricordi, tracce da chiacchierate da fare con i ragazzi. Il materiale gli si è gonfiato tra le mani, fino a raggiungere le dimensioni di un libro.

Tra il resto ha trascritto meticolosamente il programma del primo «CAMPO SCOUT».

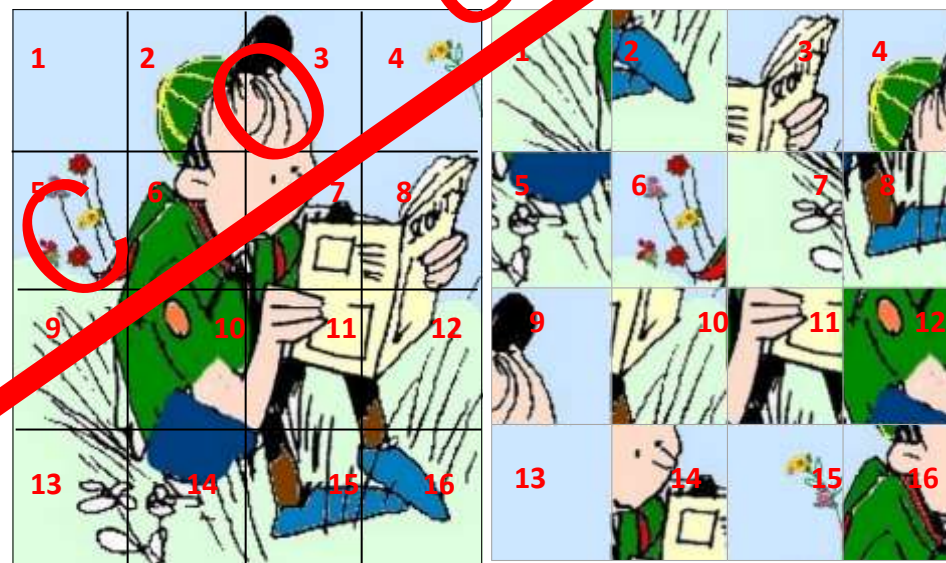
(continua nel prossimo numero)

Il Puzzle



PUZZLE LUPETTO

Questa figura è stata tagliata in 16 pezzi. Sapresti ricomporla?



1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14 5	15	16

Metti in ordine i numeri. Per facilitarti ho messo la figura 5 che va nella casella 14