



Anno 2021



n° 3



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)

Soluzioni del n° 2

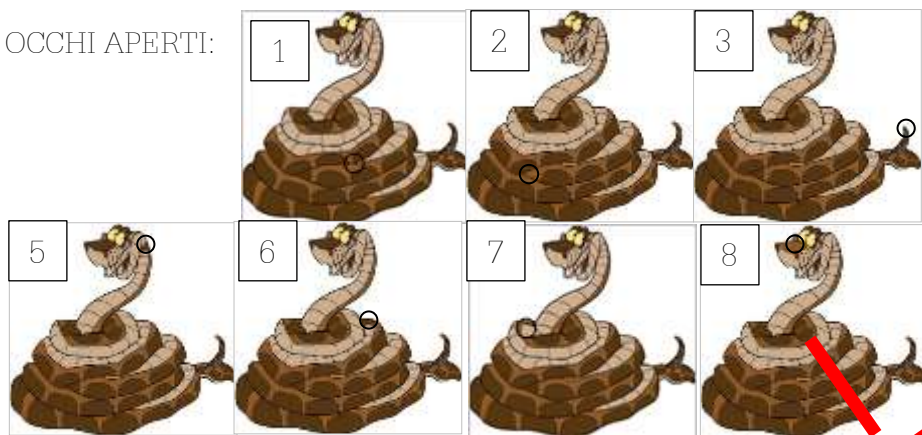
COME MI COMPORTO: dai 2 ai 4 SI: sei ancora chiuso nel tuo guscio: datti una scrollata! Dai 5 ai 7 SI: sei un lupetto normale, niente di speciale. Dagli 8 ai 10 SI: sei un lupetto in gamba!

CAVALIERI E ANIMALI: 1/6 - 2/2 - 3/5 - 4/3 - 5/4 - 6/1

CANCELLA LE PAROLE: BAGHEERA (attenzione: per errore invece di A T vanno messe le lettere B A (prima riga in alto)

LA GIUNGLA: Akela - Shere-Khan - Kaa - Hathi - Baloo - Apinere
Chil - Bagheera - Bandar-Log

OCCHI APERTI:



I due Kaa uguali sono il 4 e il 9 (le differenze sono indicate con un cerchietto nero)

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

MAGICI QUADRATI:

2	13	6	5	12	7	12	17	10	17	18	11
9	5	7	10	8	3	11	16	15	12	14	16
10	3	8	9	4	1	16	9	14	17	10	15

REBUS: giocare con gli amici - strane opere - occhiali da sole

L'EDITORIALE

Cari fratellini, questo è il terzo 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, usate 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.

Giocchi: 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

Lo specchio



L'ERRORE

I nostri amici si stanno specchiando nella pozza d'acqua. Ma c'è un errore nel disegno specchiato. Riuscite a trovarlo? Guardate con attenzione perché è un po' difficile!



L'errore è: _____

Sono fantasioso



INTELLIGENZA

In un altissimo grattacielo, proprio al ventesimo piano, viveva un nano dalle abitudini metodiche e molto legato al suo lavoro: alla mattina si alzava di buon'ora, si preparava, faceva colazione, saliva in ascensore e andava al lavoro. La sera, sempre alla stessa ora, tornava nel suo appartamento e si riposava della lunga e faticosa giornata.

Tutto apparentemente normale, ma c'era un particolare che lasciava un po' sconcertati: la sera, al rientro, salito in ascensore, si fermava al decimo piano e si faceva gli altri dieci piani a piedi.

Una bella fatica!

Perché il nano saliva fino al ventesimo piano? C'era una ragione secondo voi?

La risposta è molto semplice. Dai Lupetti, però, desidererei una risposta la più fantasiosa possibile. Le più fantasiose saranno pubblicate sul prossimo Giornalupo.

Scrivete le risposte su un foglietto e datele, con il vostro nome e cognome, al vostro Akela che me le farà pervenire.

Buona fantasia a tutti.

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

Palloniamo

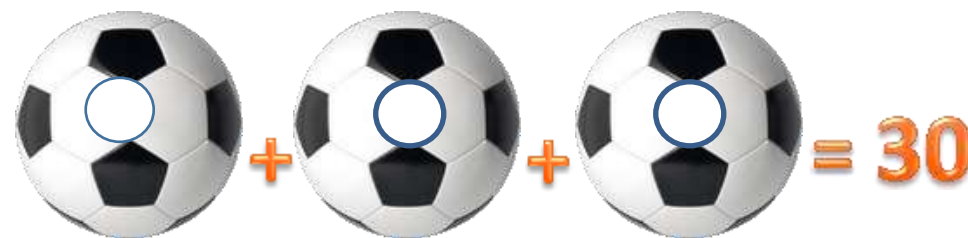


I PALLONI

In questo indovinello ci sono 8 palloni numerati. Bisogna trovare tre palloni che, sommandone insieme i numeri in totale facciano come somma 30.



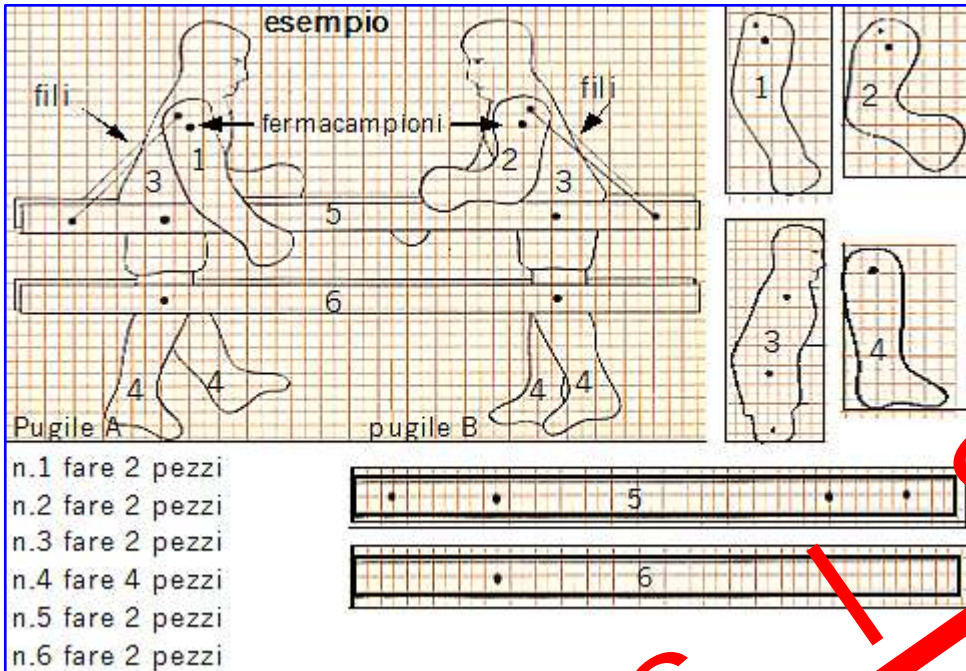
Scrivi il numero in ogni cerchietto azzurro.



Manualità



I PUGILI



Riproducete tutti i pezzi numerati su fogli a quadretti, ingrandendoli a piacere, colorateli a fantasia e incollateli su del cartoncino.

Dove ci sono i puntini praticate dei fori.

Cominciate dal pugile A: 2 pezzi del n. 5, 1 pezzo n. 1, 1 pezzo n. 2, 1 pezzo n. 3, 1 pezzo n. 4.

Nei fori superiori attaccate dei fili di cotone, mentre nelle parti che si muovono ci infilare dei fermacampioni.

Fate ora il pugile B tenendo presente d'invertire il pezzo n. 1 e n. 2.

Infine le due sbarrette n. 6.

Muovendo tali sbarrette i pugili si mettono in... azione.

Cultura



VOLETE SAPERE CHI LO HA INVENTATO?

Il materasso in lattice

Risposta: John Boyd Dunlop

La bicicletta

Risposta: Karl von Drais

La pizza margherita

Risposta: Raffaele Esposito

Il nastro adesivo

Risposta: Richard Drew

Il basket

Risposta: James Naismith

Il termometro a liquidi

Risposta: Daniel Gabriel Fahrenheit

Lo spazzolino da denti

Risposta: William Addis

Il cerotto

Risposta: Earle Dickinson

Il bancomat

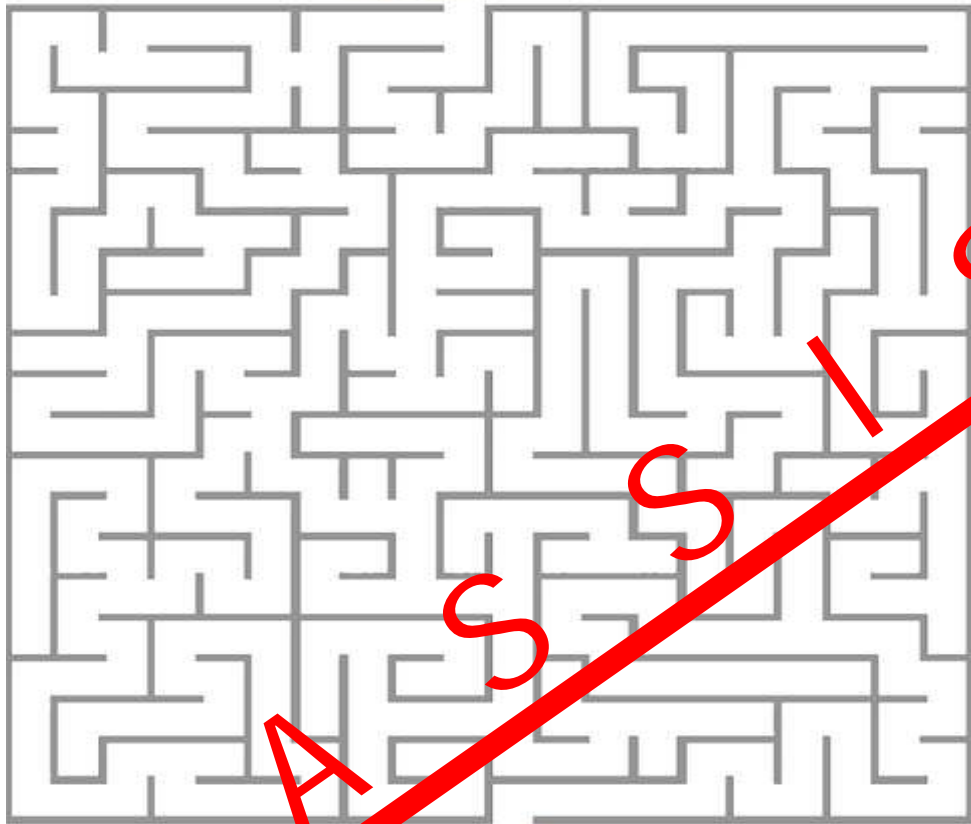
Risposta: Luther George Simjian

Labirinto



MOWGLI E BALOO

Mowgli ha impiegato poco tempo per andare da Baloo, e voi quanto tempo ci mettete?



Occhi Aperti



Due Bandar-log

Di queste Bandar-log due sono uguali. Gli altri sette hanno tutti una differenza. Quali sono le due Bandar-log uguali?



Le due bandar-log uguali sono la n° e la n°

Giochiamo Insieme



IL PIÙ FURBO

Il gioco si svolge fra sestiglie:

Voi dovete dire una parola e il fratellino che vi sta di fronte dirà il contrario.

Si inizia a bassa voce e si alza man mano il tono, poi si ritorna piano piano alla voce bassa. Esempio: se voi dite **SI** il vostro amico dovrà dire **NO**, iniziate sottovoce e così farà altrettanto il vostro amico, poi alzate il tono e via di seguito fino a tornare sottovoce. Quando siete ritornati al **SI** e **NO** sottovoce, dovete cambiare parola ad esempio potete dire **BIANCO** e il vostro amico dovrà dire **NERO**. Ogni due parole complete inizierà il gioco il vostro amico con altre parole. Non si possono dire parolacce per non rovinare il gioco. Potete accompagnare la parola con il gesto, ad esempio se voi dite **SU** alzerete il braccio verso l'alto indicando il cielo con il dito, e il vostro amico che dirà **GIÙ** abbasserà il braccio e con il dito indicherà la terra. Per rendere maggiormente interessante il gioco variate la parola che dite ad esempio: potete dire **SI** e dopo due o tre colpi cambiare in **NO** cercando d'ingannare l'avversario, così se dite **SU** potete abbassare il braccio, in ogni caso l'avversario dovrà fare il contrario di voi. Vince chi alla fine sbaglia di meno.

Gli occhi della mente



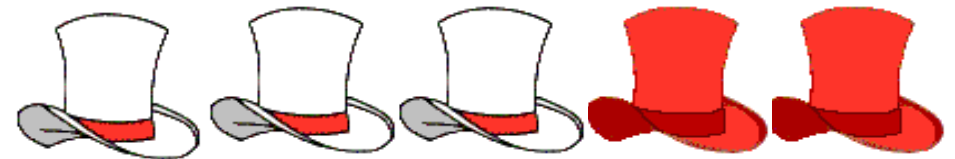
I CINQUE CAPPELLI

Siccome è abbastanza difficile fatevi aiutare dai genitori.
Una volta Kaa volle essere di animo gentile come le bandar-log, ne chiamo tre, una ci vedeva bene, una ci vedeva da un occhio solo e la terza era completamente cieca. Le proposero loro un quesito:
Ho qui cinque cappelli, tre bianchi e due rossi. Metterò sulla testa di ciascuna di voi un cappello rosso oppure bianco. Voi non potrete vedere il colore del cappello che viene messo in testa a voi, ma potrete vedere quello degli altri!

Chi mi risponde esattamente avrà salva la vita!
Kaa chiamò una alla volta le scimmie. Alla prima gli chiese se era in grado di dire di che colore fosse il suo cappello. Questa rispose di no se la mangiò. Fece allora la medesima domanda alla seconda. Anche la seconda scimmia ammise di non saperlo! La mangiò in un sol boccone. A questo punto Kaa, non pensando minimamente di rivolgere la stessa domanda alla cieca, stava per mangiarsela, quando proprio essa chiese di essere ammessa, al pari delle altre, nella condizione di rispondere alla domanda. Quindi sorridendo disse:

Non ho bisogno di avere gli occhi: dalle risposte che hanno dato le mie due compagne, con gli occhi della mente posso vedere chiaramente che il mio cappello è bianco!

Ciò era effettivamente vero e Kaa, come promesso, la mise in libertà. Come ha fatto la scimmia cieca ad indovinare?



(La risposta nel prossimo numero)

Nodi



NODO DI RETE O SCOTTA O BANDIERA



Si può realizzare in più modi, ma è importante eseguire l'asola sempre con il cavo più grosso; vi entra con quello più sottile, che avvolge poi l'occhio del cavo grosso, terminando in nodo sotto di sé.

Il Nodo deriva i propri nomi dall'impiego a cui è destinato. È il nodo comunque da usare quando si devono congiungere cavi di grossezza diversa. È un nodo di facile scioglimento e che offre una tenuta via via maggiore all'aumentare della trazione sui cavi.

Con cavi molto dritti, si può dare maggiore sicurezza al nodo eseguendo con il cavo sottile due o più giri attorno a quello grosso: avremo in questo caso il Bandiera doppio o triplo. Anche il nodo rete si può ganciare, qualora sia necessario scioglierlo prontamente.

Imparatelo bene per quando farete gli alzabandiera.

Scioglilingua

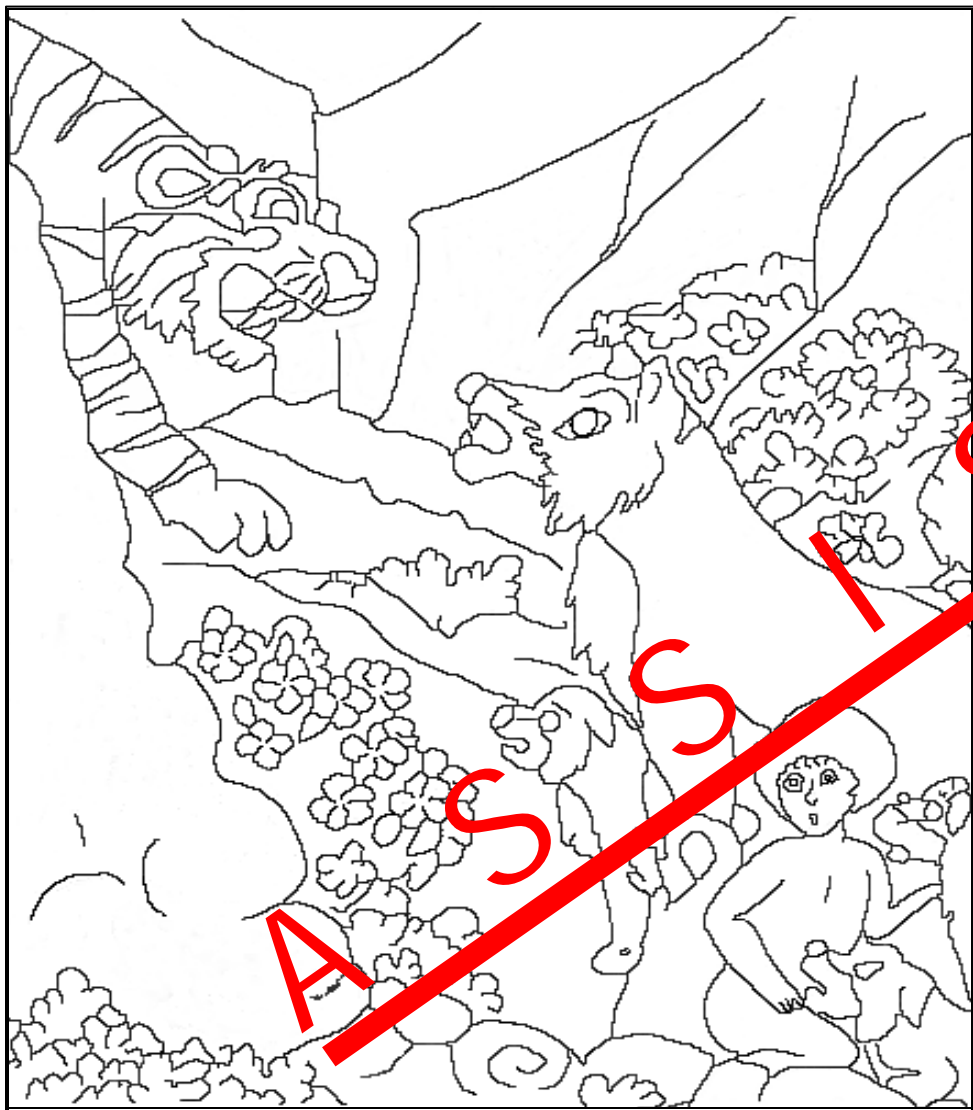


PROVATE A DIRE

- 1) Francesco dal frascame frache toglie
per mescolarle con le fresche foglie.
- 2) Guglielmo coglie ghiaia dagli scogli,
scagliandola fa, in mar, mille gorgogli.
- 3) Chi sa che non sa sa.
Non sa chi non sa che non sa.
- 4) Porta aperta per chi porta,
chi non porta, parta pur,
che non importa aprir la porta.
- 5) Ci ho un sacchettino d'anici,
va al mulino e macinali.
Macinali bene,
finché farina d'anici non viene.
- 6) Chi troppo in alto va, cade sovente
precipitevolissimevolmente.
- 7) Sereno è, sereno sarà
se non sarà sereno si rasserenerà.

Coloriamo

COLORA L'IMMAGINE GIUNGLA



Crucipuzzle



IL BRANCO

Cancella tutte le parole sottolineate. Le lettere rimaste, lette di seguito, formeranno una frase che i Lupetti devono sapere.

AKELA - ATTIVITA - BALOC - BRANCO - CACCIA - CANTI - CUCCIOLA - GIOCARE - LUPETTO - LUPETTI - MANUALITA - MOWGLI - NODI - PISTALUPETTO - PRIMAVERA - RIUNIONE - SCOUT - SPECIALITA - STELLA - TANA - UNIFORME - USCITE - VACANZEDIBRANCO - ZAFLETTO

I	S	I	C	I	L	U	C	Z	P	B	R	A	N	C	O	U	B
P	T	E	A	T	T	U	O	A	A	S	C	O	L	A	N	A	
I	E	S	A	C	I	C	L	V	I	L	U	P	I	K	I	L	
M	L	E	C	G	N	C	C	R	I	U	N	I	O	N	E	F	O
A	L	L	I	I	O	C	I	C	T	H	I	E	O	L	L	O	
V	A	U	T	O	D	U	O	A	P	A	O	I	T	L	A	R	L
E	S	P	E	C	I	A	L	I	T	A	N	U	P	T	E	M	C
R	C	E	T	A	T	M	O	W	G	L	I	A	O	N	O	E	A
A	O	T	O	R	N	A	S	M	A	N	U	A	L	I	T	A	N
C	U	T	O	L	P	I	S	T	A	L	U	P	E	T	T	O	T
T	T	I	A	A	T	T	I	V	I	T	A	S	E	S	T	E	I
S	V	A	C	A	N	Z	E	D	I	B	R	A	N	C	O	S	O

La frase è _____

Lo Scoutismo



ROBERT BADEN-POWELL (IL FONDATORE)

La sveglia al suono del corno, la corsa al torrente per la rinfrescata mattutina, l'appetitoso odore delle uova fritte dal cuoco.

E poi il bosco, con i suoi splendidi misteri tutti da scoprire: i nidi d'uccello, gli insetti silenziosi, gli scoiattoli che balzano di ramo in ramo, le erbe rare e i fiori delicati.

E le spiagge dell'isola, con le conchiglie, i pesci che guizzano vicini, le zattere da costruire con rami d'albero.

Per dieci giorni, Baden-Powell insegna loro ad andare in esplorazione, seguire una pista, organizzare «grandi giochi», affrontarsi in movimentate e cavalleresche gare sportive.

Li guida nell'esplorazione accurata, nell'organizzazione d'imboscate, nella scienza misteriosa dei nodi. Imparano a legare le tende, accendere il fuoco, cucinare all'aperto.

Per ogni «abilità» conquistata, ricevono un nastro colorato che va ad ornare le maniche della camicia.

A sera, dopo la cena (Baden-Powell esige una certa eleganza per la cena), il corpo avvolto in una coperta variopinta, si dirigono verso la riva del mare: è l'ora suggestiva del «fuoco di campo».

(continua nel prossimo numero)

Intelligenza



LE LEZIONI DI BALOO

Baloo un giorno rivolse a Mowgli due domande alle quali, egli rispose quasi subito. Le domande erano:

1) disponi in fila 6 bicchieri, di cui tre vuoti e tre semipieni, alternandone uno vuoto e uno semipieno.

Poi cerca di disporre i bicchieri in modo che i tre vuoti siano vicini ai tre semipieni, muovendo soltanto un bicchiere. Come si fa?

PRIMA



DOPO



Scrivi qui come si dovrebbe fare:

La Specialità



SOCCORRITORE



Questa è un'utile specialità che tutti i lupetti dovrebbero avere. Sapere cosa fare per aiutare immediatamente una persona che si è ferita o che, per qualsiasi altro motivo si senta male può, talvolta, portare sollievo alla persona e magari evitarne l'aggravamento.

Per conquistare questa specialità devi;

- Conoscere a memoria i numeri di telefono di: *Croce Verde *Vigili Urbani *Carabinieri e dimostrare di saper riconoscere le situazioni in cui è necessario fare tali telefonate e saperle effettuare con competenza.
- Essere in grado di: medicare una piccola ferita, fermare il sangue dal naso, intervenire in caso di piccola scottatura.
- Saper riconoscere i pericoli più comuni e evitarli (per esempio: la strada trafficata è un pericolo; per evitare questo pericolo è importante guardare sempre a destra e sinistra, che non arrivino macchine, prima di attraversare; è importante attraversare sempre sulle strisce pedonali);
- Tenere sempre in ordine la cassetta del Primo Soccorso che hai a casa.

Aiutiamolo



COSA FACCIO?

Come medicare una piccola ferita:
lavare sotto l'acqua corrente la ferita per togliere eventuali tracce di polvere e sporcizia, disinfettare con l'apposito disinfettante (non deve mai mancare nella cassetta del primo soccorso), proteggere la ferita con garza e cerotto adesivo.

Come fermare il sangue dal naso (epistassi):
se la temperatura dell'ambiente è alta, portare in luogo fresco il paziente. Mettetelo seduto con la testa piegata in avanti (per evitare che il sangue defluisca in gola). Comprimate con un fazzoletto e della stoffa entrambe le narici per una decina di minuti.



Come intervenire in caso di piccole scottature alle mani:

- 1) raffreddare la pelle con acqua corrente fredda a lungo (per almeno 10 minuti),
- 2) togliere dalla pelle tutti gli oggetti metallici (anelli, orologio ecc.),
- 3) applicare pomata antiinfiammatoria o antistaminica e proteggere la zona con fasciatura.

