



Anno 2021



n°4



il giornale lupopo

Siamo di uno stesso sangue tu ed io

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

A S S I S

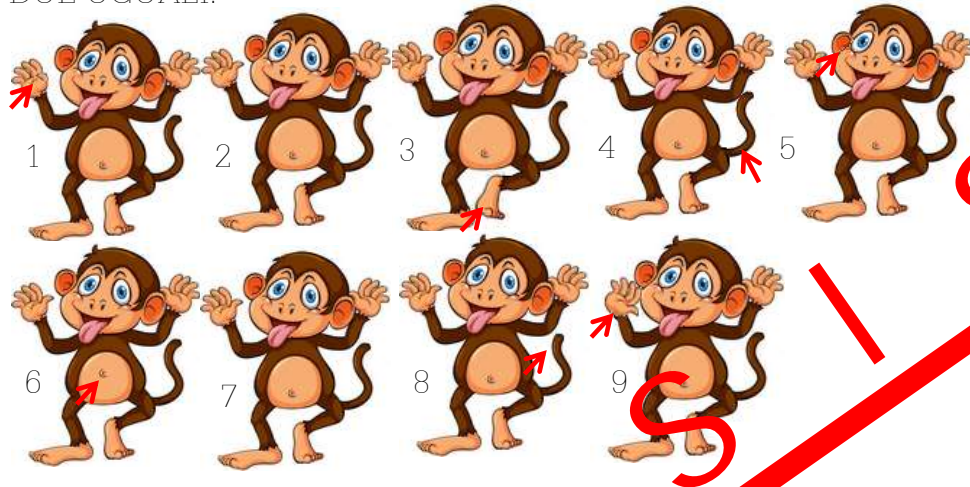


Prodotto, ideato e stampato da
Roberto Dusi
Assiscout 2021 Abano Terme (Pd)

Soluzioni del n° 3

GLI OCCHI DELLA MENTE: Infatti solo se la prima bandar-log vede davanti a sé due cappelli rossi ha la certezza di avere in testa un cappello bianco, negli altri casi non può avere la certezza se in testa ha un cappello bianco o rosso. La seconda bandar-log, quello di mezzo, potrebbe dire con assoluta certezza di avere in testa un cappello bianco se e soltanto se il cieco davanti a sé avesse il cappello rosso. Questo perché se la prima bandar-log avesse visto il cappello rosso sia in testa a lei che alla terza bandar-log avrebbe saputo dire il colore del proprio cappello. In base a queste la terza bandar-log può rispondere tranquillamente di avere il cappello bianco.

DUE UGUALI:



Le due Bandar-log uguali sono la n° 2 e la n° 7

INTELLIGENZA: basta versare il vino del n°2 nel bicchiere n° 5.

CRUCIPUZZLE: il Lupetto ascolta il vecchio dopo il Lupetto non ascolta se stesso.

PALLONIAMO: sommare il pallone n. 11 più il pallone n. 13 più il pallone n. 9 che rovesciato fa 6, quindi $11 + 13 + 6 = 30$

LO SPECCHIO: la farfalla che c'è tra le foglie e Baloo, nello specchio risulta capovolta. Osservate come il corpo della farfalla non sia rivolto verso le foglie bensì verso Baloo:

L'EDITORIALE

Cari fratellini, questo è il quarto numero de "IL GIORNALUPO", un giornalino studiato e pensato per tutti i lupetti in gamba. Anche 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. (sempre che me le mandate!)

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.

Giocini: ogni numero troverete un gioco diverso che, (dopo averlo ben appreso), potrete sperimentarlo 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

Cultura



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

Manualità



SIAMO ABILI

Occorrenti: un asse o un cartone largo 20/30 cm alto a piacere, ma che sia almeno della vostra altezza.

3 bicchieri di plastica (o altri contenitori come i barattoli) di tre colori diversi a piacere. Nel caso adoperiate i barattoli colorateli con i pennarelli.

10 palline da pingpong oppure 10 tappi di sughero. Caso mai fatevi le palline con carta ricoperta di nastro adesivo, oppure fate le palline con fogli di alluminio che la mamma avrà in casa.

Incollate i tre bicchieri come nel disegno, oppure fermateli con del nastro adesivo.

Guardate il disegno su come sono sistemati i bicchieri in base al colore.

Con un pennarello disegnete il punteggio in fianco ai bicchieri. Il punteggio, comunque, può essere a vostro piacere.

LA GARA: mettetevi ad una distanza di tre metri e lanciate una pallina, se il tiro è troppo difficile avvicinatevi ai bicchieri, quel tanto da riuscire a mettere la pallina in un bicchiere. Da quel punto, fate un segno per terra e cominciate a giocare.

Decidete prima quanti tiri potete fare. Io direi 10 tiri a testa. Fate tre gare. Vince chi in totale fa più punti. I perdenti pagano il gelato!



Ecologia



AMIAMO IL MONDO?

Mettete una crocetta su ogni risposta che ritenete sia quella giusta per essere un bravo ecologista.

<p>DI SOLITO DOVE LO METTI UN VASETTO DI VETRO VUOTO?</p> <p>Lo getto nell'immondizia Ci penserà la mamma. Lo porto nel contenitore. per la raccolta del vetro.</p>	<p>COSA FAI CON LA CARTA VUOTA DELLE MERENDINE?</p> <p>La semino, potrebbe crescere l'albero di merendine. La getto nel contenitore dei rifiuti. La mangio per non sporcare.</p>
<p>QUANDO FAI LA SPESA, SEGUI LA LISTA CHE TI PREPARA LA MAMMA?</p> <p>Di solito la dimentico. No, scelgo ciò che mi piace. Sempre.</p>	<p>PREFERISCI FARE IL BAGNO O LA DOCCIA?</p> <p>Io aspetto che piovga. Il bagno per giocare con le ochette. Una bella doccia.</p>
<p>COSA FAI QUANDO L'ARIA È MOLTO INQUINATA?</p> <p>Faccio una bella corsa a piedi. Cerco di respirare il meno possibile.. Evito le strade molto affollate.</p>	<p>PERCHÉ SEI UN VERO ECOLOGISTA?</p> <p>Sono iscritto ad una associazione ambientalista. Ho una macchinetta per riciclare la carta. Ho preparato, in casa, tanti cestini per la raccolta di carta, pile e vetro.</p>

Lo Scoutismo



ROBERT BADEN-POWELL (IL FONDATORE)

La fiamma sale dritta nell'aria leggera, e Baden-Powell racconta le storie della sua vita. Poi cantano: canzoni che Robert ha portato dalle notti tropicali e dalle boschie africane, come l'*Ingonyama*, maestoso e cadenzato come un salmo biblico.

Una breve preghiera chiude la giornata. Poi mentre le pattuglie raggiungono le loro tende, la quarta va a "montare di guardia" per la prima parte della notte.

9 agosto. Sul taccuino, Baden-Powell scrive "Levato il campo". I venti ragazzi partono. Portano con sé collezioni di piume di uccelli, conchiglie, foglie d'albero, ma portano specialmente un ricordo incancellabile di giorni felici, e la volontà di riviverli insieme ad altri ragazzi.

Senza perdere tempo, Baden-Powell torna nel piccolo albergo di Wimbledon e rivede i suoi appunti.

Ha capito la necessità di dare una uniforme ai ragazzi, e la disegna:

i calzoncini corti che non si strappano al ginocchio;

la camicia di tela a larghe maniche di color caki, così pratica per nascondersi;

il fazzolettone che serve a tante e imprevedibili cose;

il cappello a larga tesa, quello stesso cappello che lui portava a Mafeking.

(continua nel prossimo numero)

Le parole



IL SIGNIFICATO

Vi sarà capitato di sentire da Akela, durante il racconto del Libro della Giungla, delle parole difficili che, probabilmente, non avete mai sentito e delle quali non capite il significato.

In questo numero del Giornalupo ve ne spiego alcune.

Babbo Lupo si *destò* dal suo riposo diurno ecc.

DESTÒ: svegliò.

Noi la chiamiamo *idrofobia* ma essi la chiamano ecc.

IDROFOBIA: rabbia.

Disse Babbo Lupo *brusco* ma non troverai ecc.

BRUSCO: severo.

Per fare gli *schizzinosi?* ecc.

SCHIZZINOSI: delicati.

Poi aggiunse *malignamente* ecc.

MALIGNAMENTE: con cattiveria.

Disse Babbo Lupo *inquieto* ecc.

INQUIETO: preoccupato.

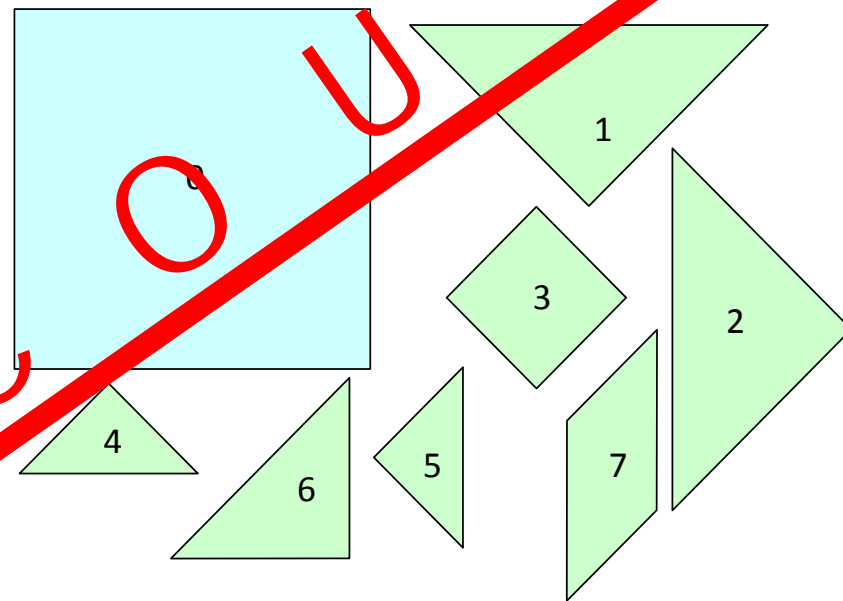
Come i suoi grassi *giovenchi* della W. giungla.

GIOVENCHI: vitelli.

Il tangram



IL QUADRATO



Fotocopiate il disegno, ritagliate quindi le figure colorate in verde e posatele dentro il quadrato azzurro. Potete girare le figure come volete. L'importante è ricostruire un quadrato, grande esattamente come quello azzurro adoperando tutte le figure.

Misure: (0)	cm. 7,20x7,20
(1)	cm. 5,10x5,10
(2)	cm. 5,10x5,10
(3)	cm. 2,56x2,56
(4)	cm. 2,54x2,54
(5)	cm. 2,54x2,54
(6)	cm. 3,60x3,60
(7)	cm. 5,40x1,82

Scopriamolo



LE LUMACHINE



In questo campo d'insalata ci sono delle lumachine. Sapete dire quante sono? Scrivetelo dentro il quadratino.

Le lumachine sono

Conosciamolo



IL LUPO



Il muso

Il lupo ha un muso molto allungato e un olfatto finissimo. Può fiutare una preda fino alla distanza di 3 km!

Denti e mandibola

Il lupo ha denti grandi e affilati che gli servono per spezzare meglio le prede. Le sue mandibole nella morsa delle sue possenti mascelle sono in grado di spezzare le ossa.

La pelliccia

Grigio, nero, rosso o bianco, il colore della pelliccia varia a seconda dei luoghi in cui vive. D'inverno, il suo pelame si infoltisce per meglio proteggerlo dal freddo.

La coda

La coda è lunga tra i 35 e i 56 cm. Esprime bene il suo umore: quando è aggressivo, è sicuro di sé, la coda è ritta. Quando si sottomette a un altro lupo dominante, la tiene bassa tra le zampe posteriori.

Le orecchie

Le sue orecchie corte e appuntite si drizzano se è inquieto o aggressivo e si appiattiscono all'indietro in segno di sottomissione. L'udito del lupo è eccellente: può sentire gli ululati dei suoi compagni a molti chilometri di distanza.

Le zampe

Il lupo ha zampe lunghe e robuste e piedi grandi adatti alla corsa. Senza il minimo rumore, cammina sulle dita del piede: è un digitigrado. Grazie ai morbidi cuscinetti carnosì nella parte inferiore, può coprire lunghe distanze su terreni gelati, innevati o sassosi.

Gli occhi

I suoi occhi a mandorla sono dorati e la pupilla è rotonda. Il lupo ha buona vista, ma nella caccia la utilizza poco.

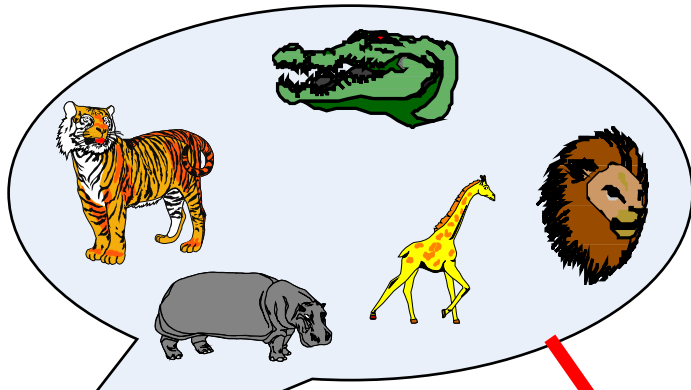
Sappiamolo



CHI LO SA?

Mowgli si è addormentato sulla rupe. Sta sognando di essere nella giungla africana. Ma nel suo sogno c'è qualcosa che non va!

Sapete dire cosa c'è di sbagliato nel suo sogno?



A

S
S
S

Di sbagliato c'è:

.....

L'intruso



TROVIAMOLO

In base alle risposte, che ritieni siano giuste, scrivi i numeri corrispondenti: il totale deve dare 17. Scrivi nei puntini l'intruso e perché.

1NERO - 2ROSSO - 3GIALLO - 4BLU - 5BIANCO.
Qual è l'intruso?

Intruso..... perché.....

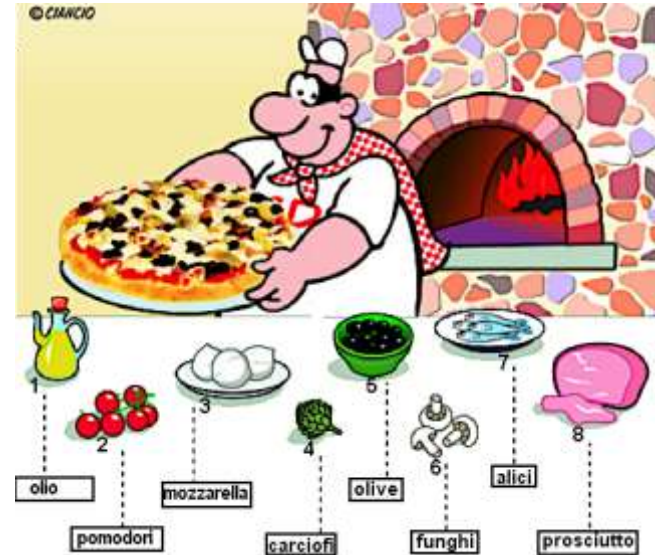
1ORSO - 2SERPENTE - 3BUCCA - 4CANE - 5TIGRE
Qual è l'intruso sapendo che il serpente è l'unico a non avere zampe?

Intruso..... perché.....

1RAMPA - 2FERRO - 3TOTTONE - 4STAGNO - 5PIOMBO
Qual è l'intruso?

Intruso..... perché.....

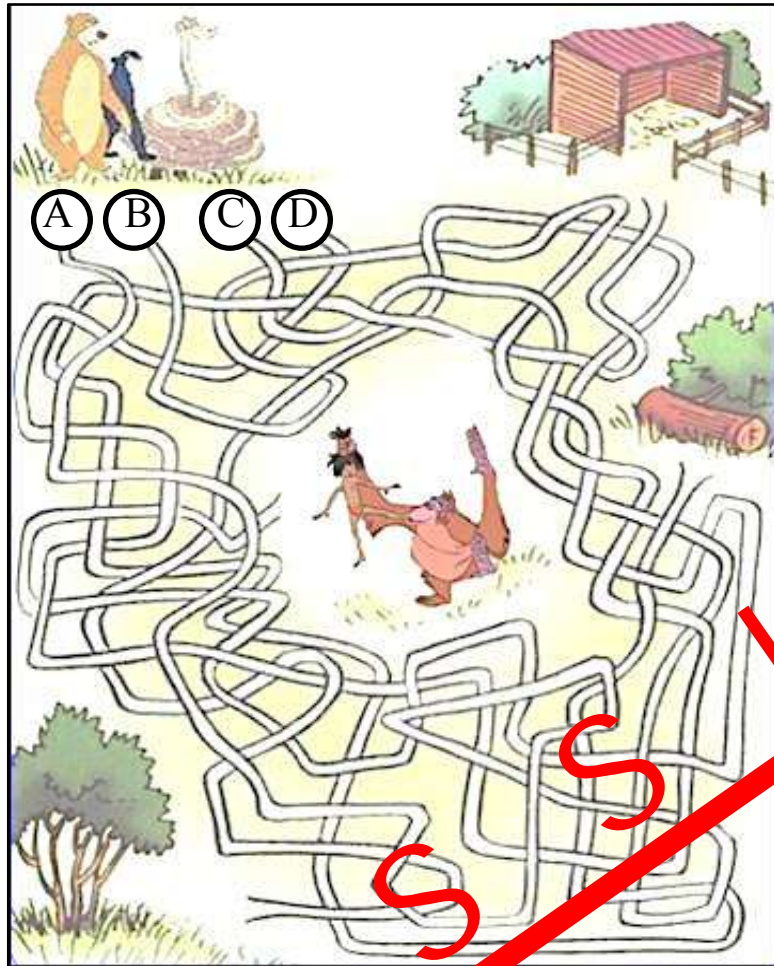
4) Tra questi otto ingredienti c'è un intruso. Qual è?



Intruso..... perché.....

Labirinto

LE STRADE DELLA GIUNGLA



Gli amici di Mowgli devono andare alle tane fredde per liberarlo dalle bandar-log. Ma quale strada dovranno prendere? Aiutateli voi!

LA STRADA DA SEGUIRE È LA

A	B	C	D
---	---	---	---

Segna con una crocetta quella giusta

Indoviniamo



LE PALLINE BIANCHE E GIALLE

Mettiamo in una scatola 13 palline bianche e 15 gialle. (oppure altri due colori diversi)
 Abbiamo anche fuori dalla scatola 28 palline gialle a disposizione (oppure del colore con più palline)
 Togliamo due palline dalla scatola.
 Se hanno colori diversi, rimettiamo la pallina bianca nella scatola. L'altra pallina la gettiamo via.
 Se hanno lo stesso colore, la gettiamo via e mettiamo una pallina gialla nella scatola.
 Continuiamo, fino a quando rimane una sola pallina nella scatola.
 Quale sarà il suo colore?



L'ultima pallina sarà:

BIANCA	GIALLA
--------	--------

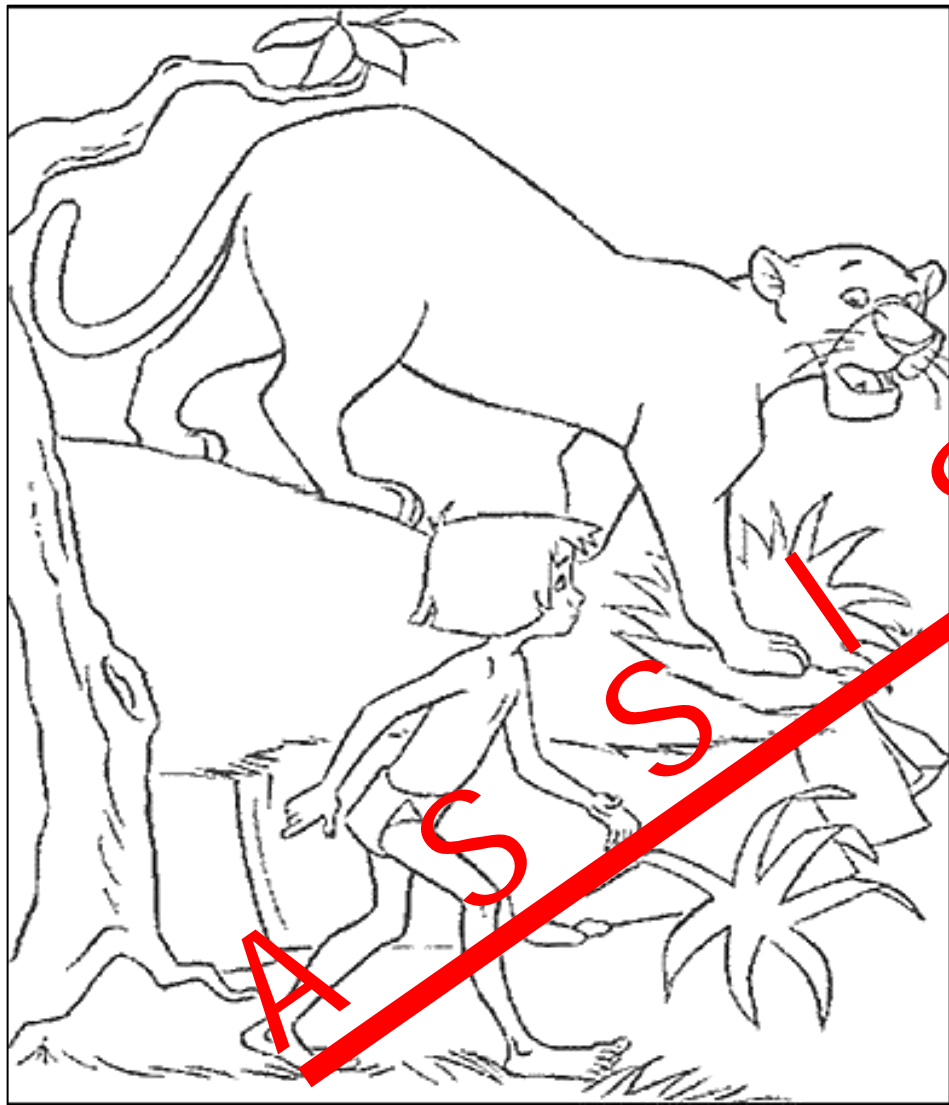
Segna con una crocetta il risultato ottenuto.

Per provare a fare questo indovinello tagliate 13 cartoncini bianchi e 15 gialli. Mescolateli e metteteli in una scatola.

Tagliate 28 cartoncini gialli e teneteli a disposizione. A voi fare le prove!

Coloriamo

COLORA A PIACERE IL DISEGNO



Risolviamolo

L'INDOVINELLO DEI POLLI



Sei polli sono numerati da 1 a 6 e disposti in cerchio. Stanno per essere uccisi e cotti tutti tranne l'ultimo, unico pollastro fortunato, che sopravvivrà.

Per decidere l'ordine in cui saranno uccisi, si fa una conta speciale: partendo dal numero 1 e contando i vivi in senso orario, se ne uccide uno sì e uno no.

I polli morti sono immediatamente cotti e non sono più contati. Solo l'ultimo sopravvissuto sarà lasciato libero e si salverà. Un pollo fortunato e intelligente, appena sa quale numero gli è stato assegnato, tira un sospiro di sollievo. Infatti, ha capito che sarà salvo.

Quale numero ha quel pollo?

Scrivilo dentro il quadratino.

IL POLLO HA IL NUMERO:

Il puzzle



RISOLVIAMOLO

Le parole da cancellare cominciano tutte con la lettera A.

E	R	A	M	A	T	A	D	N	A
R	A	T	T	O	R	I	A	A	N
E	U	L	N	O	L	B	C	R	C
I	I	I	O	A	L	N	I	T	O
V	C	N	M	N	E	L	M	I	R
A	R	I	E	T	E	O	O	S	A
E	N	O	I	Z	A	I	T	T	A
A	M	E	T	I	S	T	A	A	A

Acino - acne - alone - amata - ametista - ancora -
 andata - animali - ariete - artista - atollo - atollo -
 atomica - atti - attori - avere - azione

Le lettere rimaste formeranno una parola scrivete qui sotto.

A

La Specialità



ATLETA



1. Se fai uno sport dovrai conoscerne le regole principali e applicarle sempre con correttezza e lealtà; nel caso che tu facessi nuoto, dovrai aver conseguito almeno un brevetto;
2. Dovrai conoscere le regole di questi giochi Scout (baseball Lupetto, rugby Lupetto).
3. Dovrai effettuare un percorso giungla nel minor tempo possibile.

Da aggiungere tutte le prove di giocatore di squadra (qualora le specialità siano terminate).

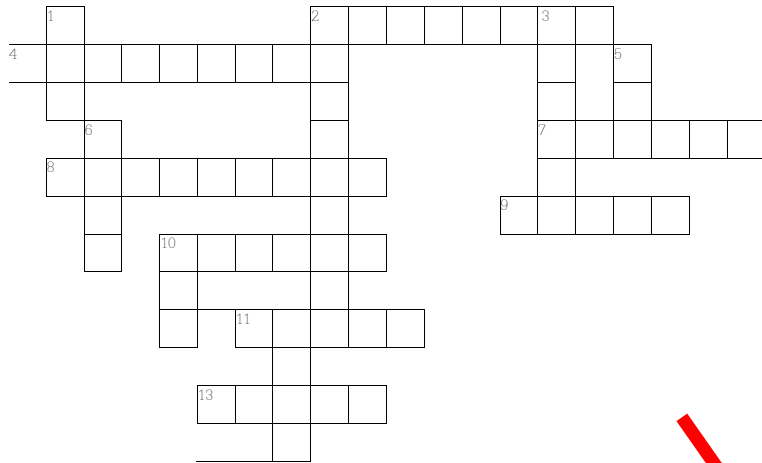
Durante i giochi ti comporterai sempre con lealtà e rispetto delle regole;
 Se ti comporterai con rispetto nei confronti dell'avversario sconfitto;
 Se manterrai sempre un linguaggio corretto sia nei confronti dell'arbitro
 sia degli altri giocatori.

Parole crociate

TUTTO LUPETTO



Completate le parole crociate. Per facilitarvi il compito in fondo alla pagina ci sono le parole da inserire.



ORIZZONTALI

2. La pantera nera.
4. Il fiume della giungla.
7. Le colline della giungla.
8. La tigre zoppa.
9. Insegna la legge.
10. Significa ranocchio.
11. Fratello di tana di Mowgli.
13. Terminava con un uncino.

VERTICALI

1. Il pitone delle rocce.
2. La stupida scimmia.
3. Mania lupi.
5. Il cobra disseccato.
6. L'avvoltoio.
10. Il pavone.
12. Il porcospino vanitoso.

bagheera – waingunga – seonee – sherekhan – baloo – mowgli – bigio – ankus – kaa – bandarlog – raksha – too – chil – mor – ikki

Dolciamo



TORTA ALLA NUTELLA

Fatevi fare questa ricetta sentirete che buona!

Ingredienti: Nutella: 150 gr, cacao: 2 cucchiaini, farina: 200 gr, burro: 125 gr, zucchero: 100 gr, uova: 2, latte: 100 ml, bicarbonato di sodio: 1 pizzico, lievito: 1 bustina.

Preparazione:

Prendete una ciotola e sbattete insieme uova e zucchero, battetele ad alta velocità e poi aggiungete il burro, mescolate e unite anche la nutella, il cacao e la farina setacciati insieme.

Unite il bicarbonato e poi versate il latte a filo, infine aggiungete il lievito e mescolate bene.

Versate il composto in una tortiera imburrata e infarinata e cuocete la torta in forno preriscaldato a 180°C per 30 minuti.

Consigli

Potete decorare la torta con la nutella e sopra con noccioline e pistacchi tritati.

Aiutate anche voi a fare questa torta, e poi portatene una fetta ad Akela. Avrà già l'acquolina in bocca!

