

La bandiera della PACE del Sermig (<https://www.sermig.org/>) è nata come logo del movimento fondato da Ernesto Olivero e dell'Arsenale della Pace, rudere di un'antica fabbrica di armi delle guerre del Risorgimento Italiano e delle due Guerre Mondiali.



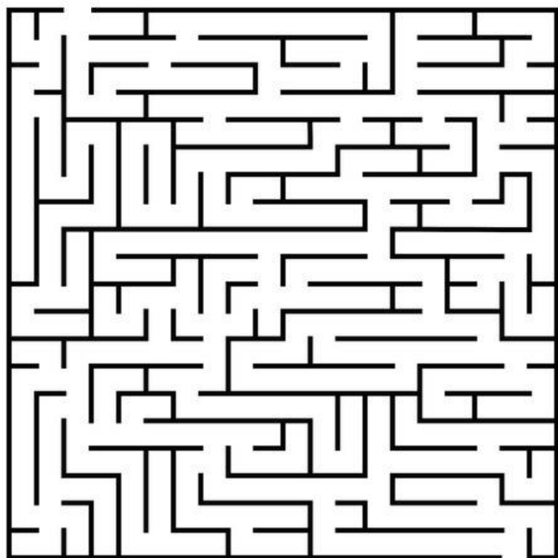
Del resto, dal 1983 al 1984 viene trasformato grazie alla disponibilità, al lavoro gratuito e al volontario di centinaia di migliaia di giovani e adulti da tutta Italia e dall'estero. Oggi l'Arsenale della Pace è il cuore di una realtà di solidarietà presente in ogni angolo del mondo. La bandiera è una grande scritta "PACE" di colore blu, avvolta e sostenuta da tante bandiere di tutto il mondo, che dà vita al sogno e al desiderio di "unire i popoli sotto un'unica bandiera per sconfiggere la fame e la guerra".

Questo simbolo è stato riconosciuto da tutte le ambasciate presenti in Italia e dai rappresentanti di tutte le religioni del mondo. A proposito di BANDIERE...sai quante ce ne sono in tutto il mondo? (<https://www.bandiere-mondo.it/>)



### Il labirinto

Aiuta il Lupetto a raggiungere la Promessa



### La bandiera norvegese

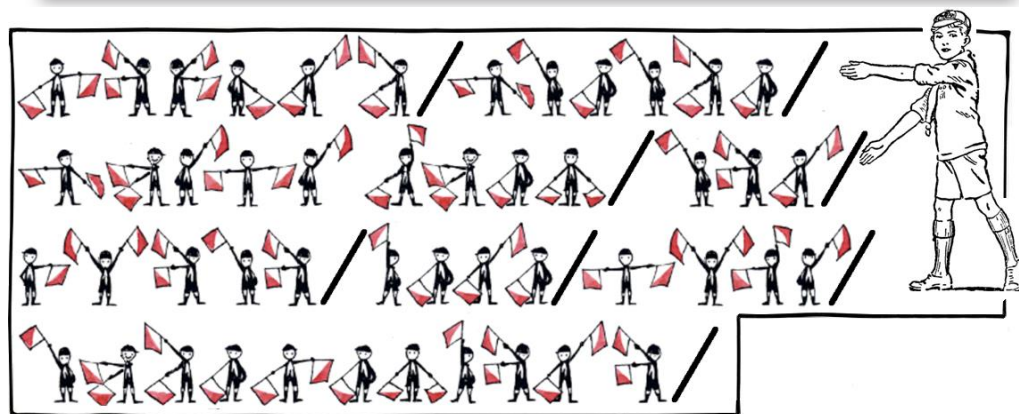


Il quiz della bandiera norvegese è un bel rompicapo, perché in essa si nascondono alcune bandiere di altri Paesi. Ma quante sono di preciso? Prova a cercarle...



Aspettando

**Famiglia Felice**  
marzo 2022  
SCOUT D'EUROPA



### B.-P. racconta ...

Quando i giovani cittadini, uomini e donne, in tutti i Paesi saranno educati a considerare i loro vicini come fratelli e sorelle nell'umana famiglia e saranno uniti dal comune obiettivo di servizio e di benevola disponibilità all'aiuto reciproco, essi non penseranno più, come hanno fatto finora, in termini di guerra contro rivali, ma in termini di pace e buona volontà degli uni verso gli altri.

*Naden Poverly e Gilwell*

Che numero si ottiene moltiplicando tra di loro tutte le cifre presenti sul tastierino del telefono?



# TRIS...da viaggio:

Gioco antichissimo, chiamato Triodo dai Romani. Si gioca in due, con un "campo di gioco" come quello in figura accanto.

**REGOLE DEL GIOCO** → Il gioco si svolge in tre fasi:

① **FASE DI POSIZIONAMENTO** → I giocatori posizionano a turno una pedina, in totale nove per ciascuno, sulle intersezioni o sui vertici del tavoliere. Quando il giocatore realizza una fila ininterrotta di tre pedine dello stesso colore, forma un cosiddetto «mulino». Dopo aver creato un mulino, può eliminare dal gioco una pedina a scelta dell'avversario, a condizione che tale pedina non faccia parte a sua volta di un mulino. Le pedine catturate non rientrano più in gioco. **Non è possibile alcuna mossa in diagonale.**

② **FASE DI MOVIMENTO** → Le pedine vengono mosse. A turno ciascun giocatore sposta una pedina su un punto libero adiacente. Se un giocatore non può muovere alcuna pedina, perde la partita.

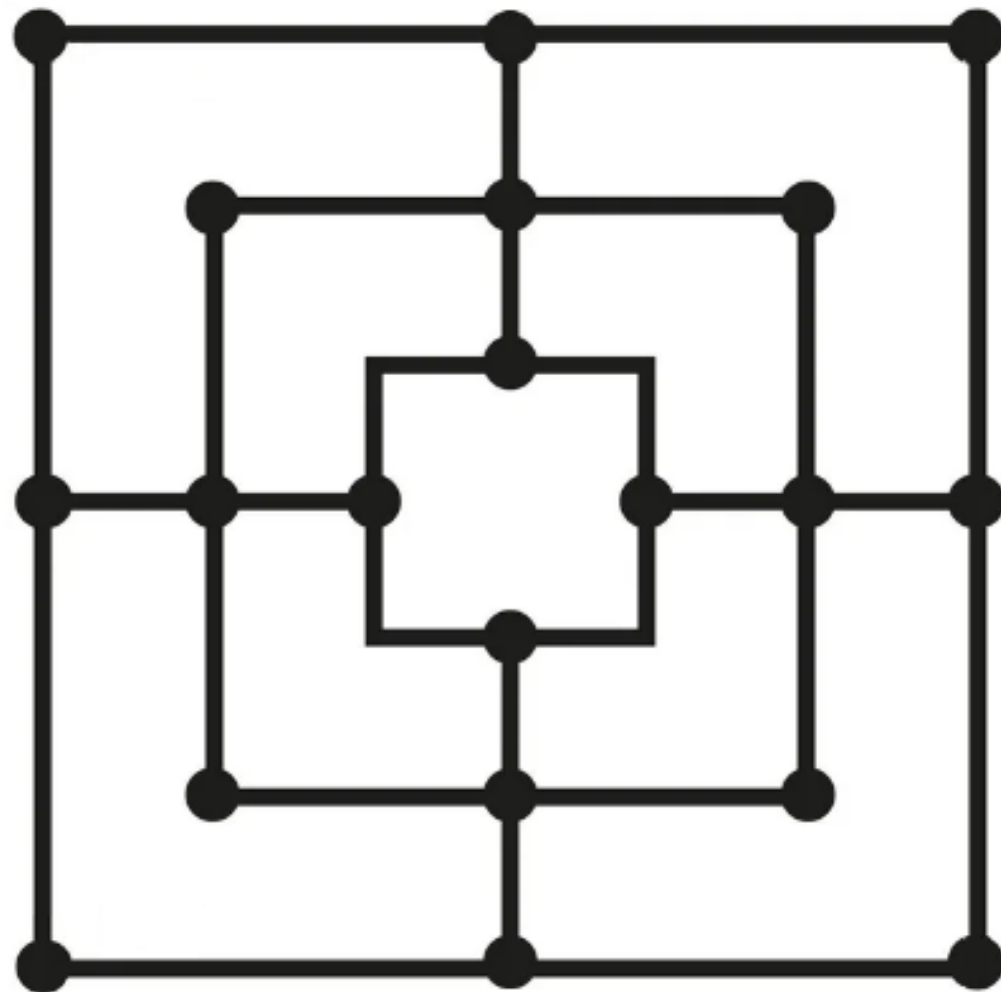
③ **FASE FINALE** → quando un giocatore rimane con sole tre pedine, può farle saltare, ossia, a ogni turno può spostare la pedina su qualsiasi punto libero. Non appena gli viene tolta un'altra pedina perde.

Dal 2010 le regole di gioco ufficiali consentono di mangiare anche la pedina di un mulino, se tutte le pedine dell'avversario formano dei mulini.

**MATERIALE** → procuratevi dei 9 bottoni per giocatore, di due colori diversi o di due tipi diversi. Fotocopiate lo schema del MOLINO, ritagliatelo e incollatelo su un cartoncino, che poi potete piegare e metterlo in una scatolina di plastica, insieme ai 18 bottoni, così potrete portarvi il gioco quando andate in vacanza e magari giocarci in macchina insieme al fratello o sorella, amica o amico.

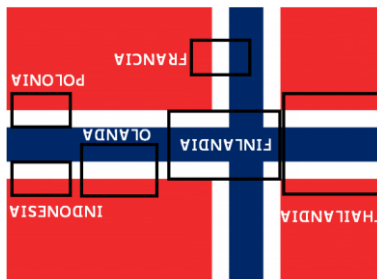


Le **SOLUZIONI:** SEMAFORICO: gatto abbrustolito  
TELEFONO: zero

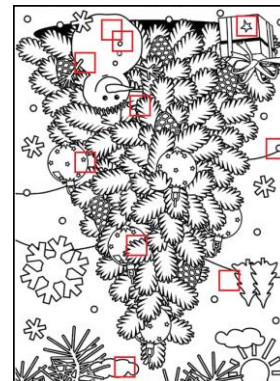


## SOLUZIONI:

### LA BANDIERA NORVEGESE



## LE DIECI DIFFERENZE



## IL LABIRINTO

