

URBAN SCOUT CAMP 1-2-3 MAGGIO 2015

Tematica : La terra.

1. Orma ecologica: ma noi quanto consumiamo?
2. Consumo del suolo
3. Biodiversità

Venerdì pomeriggio

14.00 ritrovo di sezione

Dalle 14.30 alle 16.30 Si monta il campo

Dalle 17.00 alle 19.00

Consumo del suolo (ATTIVITA' di GRUPPO)

→ **Obiettivo: Riflettere su quanto consumiamo come singoli e come sezione e che impatto ha sul mondo.**

Lancio di gruppo << *Il contadino Mario arriva dal futuro, con la sua amica pannocchia parlante, la sua mucca parlante e un ricercatore agrario un po' timido e imbranato. Sono venuti nel 2015 perché la terra del futuro è completamente spacciata!! Il suolo dove vivono è completamente morto, difficilissimo da utilizzare per coltivare! Riescono solo, in piccolissimi spazi, a coltivare del mais, ma nient'altro! Non esiste più la biodiversità!!! Non ci sono insetti e loro devono mettersi ad impollinare le piante! Inoltre l'unico animale che esiste sulla terra del futuro è la mucca, che ormai è stressata e isterica perché tutti vogliono solo lei, e non sa cosa mangiare perché non si trovano dei prati con l'erba!! Un disastro.*

Per questo motivo hanno deciso di venire nel 2015, perché la terra non è ancora spacciata e le tecnologie e le conoscenze delle piante sono piuttosto sviluppate.

"Abbiamo bisogno del vostro aiuto! Solo intervenendo sulla terra del passato possiamo aiutare la terra del futuro!!"

"come prima fase vorremmo sapere cosa consumate per i vostri bisogni primari, per capire come intervenire e se si riesce da qualche parte a risparmiare" >>

Attività impronta ecologica

Fase 1: Costruzione impronta ecologica

Modalità: attività da svolgere in gruppo divisi in fasce d'età: 1°-2° anno branco, 3°-4° anno branco, 1°-2° anno reparto, 3°-4° anno reparto, compagnia intera. La divisione in fasce d'età è pensata per semplificare la discussione tra ragazzi con stili di vita più simili.

Ogni ragazzo deve preparare la sua impronta ecologica rispondendo alle domande indicate nella tabella in allegato.

Una volta date le risposte i capi devono indicare i valori corrispondenti alle risposte date.

Per ogni domanda si fa la somma di tutti i ragazzi dei gruppetti in fascia d'età. Insieme devono costruire le diverse strutture per ogni tipo di consumo in modo che occupino un numero di caselle uguali alla somma dei valori di tutti.

Nella tabella 2 sono indicate le costruzioni dei consumi. L'impronta costruita sarà da portare nel quadrato serale.

Fase cena: piccola applicazione pratica nel quotidiano

Dalle 19.30 alle 21.00 Si cena al sacco di gruppo.

Finita la cena si raccolgono tutti gli avanzi e si fa una stima con loro su quanto hanno consumato per questa cena.

Quante caselline dovremmo aggiungere nella nostra impronta ecologica?

Un confronto veloce e informale.

Fase 2: Revisione dell'impronta ecologica

Tempi: venerdì sera dalle 21.30 alle 22.00

Modalità: attività da svolgere in gruppo divisi in fasce d'età (come Fase 1)

Attività:

In quadrato viene lanciato il tema del campo e la fase 2 dell'attività. L'impronta ecologica da loro costruita sfrutta uno spazio che in futuro non sarà sostenibile e che sarà solo la metà di quello di oggi. Si torna in gruppo e si divide lo spazio dell'impronta in due e i ragazzi devono decidere a quali consumi rinunciare. Si ricostruisce l'impronta con i nuovi consumi.

Fase 3: Perkotz

Tempi: venerdì sera dalle 22.00 alle 22.15

Si lascia un momento personale di riflessione in cui i ragazzi devono scrivere una riflessione alle seguenti domande:

- Che consumatore ti senti?
- Cosa farai per migliorare il tuo consumo?

Per i lupi alla prima domanda si richiede di colorare la vignetta del consumatore che pensano di essere e quali BA intendono fare per ridurre i loro consumi

Tutte le riflessioni vanno compilate sul retro della scheda di consumo della fase 1. Le riflessioni vanno poi raccolte e verranno attaccate ad un cartellone per tutta la sezione.

Sabato mattina

8.00 Sveglia, dalle 8.30 alle 9.30 colazione

Dalle 10.00 alle 12.30

Attività sul CONSUMO DEL SUOLO.

BRANCA L (8-12 anni):

Fase 1

Si lavora per bibranchi .

Ogni branco si divide in 4 squadre da più o meno 5 persone.

Al bibranco si da una lista di spazi che devono comporre (es. ospedale, parco, scuola, case, supermercato, ecc) aggiungendo anche cose stupidissime insieme agli spazi realmente utili. Alla fine di tutto ogni bibranco deve comporre un'intera città.

Fase 2

Successivamente ogni squadra dovrà comporre un quartiere della città che dovrà comprendere gli spazi utili che hanno scelto.

All'interno di ogni quartiere, quindi, devono esserci un tot di case e una strada (obbligatori) + degli spazi supplementari dalla lista. Questi quartieri devono essere costruiti in 3D su dei cartelloni con materiale fornito e materiale che trovano in giro.

Finiti i quartieri, si mettono insieme i cartelloni e si vede cosa manca nella composizione della città (es. parchi) e cosa c'è invece in eccesso (es. 300mila cinema e giostre).

Fase 3

Stacco con scenetta: "si immagina un'ipotetica strada che unisca le diverse città costruite dai vari Bibranchi e purtroppo questa strada separa le famiglie di animaletti che non possono più vivere insieme a causa dell'urbanizzazione delle aree verdi."

Attività su CORRIDOIO ECOLOGICO: gioco dei giornali - si costruisce un corridoio di giornali che piano piano viene accorciato (tipo piegando i giornali o togliendone dei pezzi) costringendo gli animali a stringersi in pezzi di terra sempre più piccoli...chi non ci sta viene eliminato.

BRANCA E (12-16 anni):

Fase 1: cos'è il suolo? Far capire che è una risorsa non - rinnovabile.

[tutto il coordinamento insieme]

- tempistica: max 10 minuti

- Scenetta ambientazione: *“4 frutti ai lati diversi del cerchio crescono. 4 persone affianco a loro aspettano che crescano fregandosi le mani nell'attesa. Appena i frutti crescono i frutti vengono raccolti incelofanati e portati al supermercato. Hanno paura di essere comprati e decidono di scappare. Una volta evasi dal supermercato provano a impiantarsi in uno spartitraffico ma non riescono a crescere. Arriva il contadino del futuro su un trattore-astronave e dice che non possono crescere lì perché il suolo non è adatto. Li prende e li carica sul trattore spiegandogli che per crescere serve il suolo adatto. Con l'ausilio di una boccia di vetro spiega com'è fatto il suolo per una coltivazione e che non si trova in città perché è stato consumato dal cemento.”*

Attività: Ogni pattuglia ha un piccolo cartellone tipo A2 che rappresenta il suo comune.

Su questo attaccheranno i bigliettini che saranno dei mini post it.

Questi cartelloni di biptg verranno attaccati con dello scotch a formare un cartellone di bireparto. I Cartelloni di bireparto vengono attaccati su un lenzuolone con dello scotch biadesivo potente sul lenzuolo a formare la lombardia.

Fase 2: Il suolo può avere tanti utilizzi: quali sono? Tutti vanno bene ma solo se c'è equilibrio. Un equilibrio che supporta sostenibilità.

[si dividono di bi-reparto]

- tempistica: 2h

- modalità: i bireparti sono divisi in bipattuglie. Ogni bireparto ha un lenzuolo con disegnata una macroprovincia (i 4 bireparti avranno in totale 4 macroprovincie lombarde che alla fine unite creeranno la lombardia). Ogni macroprovincia sarà suddivisa a sua volta in macro comuni. Ogni biptg avrà un macrocomune assegnato.

Intorno a questo lenzuolo ci saranno 4 basi (ogni birep ha 4 basi fatte dai capi dei birep). Ogni base ha assegnato un utilizzo del suolo.

I ragazzi girando di biptg andranno nelle basi nell'ordine a scelta e anche più di una volta per base secondo la loro volontà. In ogni base viene spiegato l'utilizzo del suolo di riferimento con mille sfaccettature, viene fatto fare un minigiocino e vengono date delle tesserine (1 colore per base) con cui i ragazzi creeranno il mosaico del loro macrocomune.

Utilizzi delle basi:

1. **Habitat e riserva genetica di flora e fauna;** [colore verde e azzurro per acqua]
2. **Supporto per la produzione di cibo e biomasse:** cibo per gli umani, cibo per gli animali non umani, legno per produzione di oggetti, legno da bruciare, altre biomasse per energia (biomasse) [colore marroncino o giallo]
3. **Urbanizzazione:** abitazione, uffici, centri commerciali, infrastrutture mobilità, parchi urbani, impianti sportivi [grigio]
4. **Fonte di materie prime, cave** [rosso]

Con questi tassellini tornano al centro e si costruiscono il loro comune ideale. Sarebbe bello se chi spiega l'urbanizzazione e gli habitat faccia notare come le città per esempio vanno unite tra di loro, anche ad altri comuni e così lo stesso per i parchi. In questo modo i ragazzi delle biptg si organizzeranno trasversalmente e passeremo anche il concetto che per raggiungere questi tipi di risultati ci vuole coordinazione tra tutti e che ci vogliono piani comuni di gestione delle aree verdi etc.

1.Habitat: fare capire cosa sono le isole eco, i corridoi eco e le stepping stone + perché gli animali hanno necessità di muoversi e come mai l'urbanizzazione è un pericolo per la continuità ecologica

tempo previsto 15 minuti

I ragazzi vengono divisi in squadre: ce ne devono essere almeno due composte da tre esploratori ciascuna.

Ci saranno un tot di specie e un tot di pollini a seconda del numero dei ragazzi:

Si prende per esempio la specie ape, il discorso vale identico per tutte le altre:

Specie Api: Ape maschio, ape femmina, ape figlio.

L'ape maschio si mette nell'isola A, l'ape femmina si mette nell'isola B, l'ape figlio nell'isola C.

In ogni viaggio il polline disponibile deve essere portato alla base successiva.

L'ape maschio parte dall'isola A, prende su eventualmente un polline (se c'è, se no niente), se lo carica in spalla e evitando i palazzi (le felpe, foulard) arriva alla isola B, dove scarica il polline e si accoppia con l'ape femmina (cioè l'ape maschio fa un otto a gattoni tra le gambe dell'ape femmina). Ora l'ape femmina prende a carriola il polline (se c'è, se non niente) e cercando un percorso tra i cordoni (strade) arriva all'isola C. Lì scarica il polline e fa una capriola (crea il figlio). A questo punto il figlio prende il polline, si abbracciano di spalle e saltando all'interno delle stepping stones arrivano all'isola C. Il percorso è finito, l'obiettivo averlo completato nel minor tempo possibile.

Al VIA ogni specie farà questo percorso in una gara in cui il primo che finisce viene premiato con 3 cartoncini, il secondo con 2 ecc.

Ad ogni giro vengono aggiunti degli ostacoli nei corridoi AB e BC (delineati da spago o nastro) e vengono tolte delle stepping stones nel corridoio CA (non delineato).

Ad un certo punto una specie non riuscirà a concludere il cerchio a causa dei troppi ostacoli (troppa urbanizzazione): il corridoio ecologico si è spezzato e una specie viene persa dall'ecosistema. Segue Spiegazione sui corridoi ecologici

2. Urbanizzazione

In questa base le BIPTG dovranno fare una staffetta/memory: Le squadre si posizionano in due file separate da un lato del campo, in fondo dall'altra parte ci sarà un capo per squadra con delle immagini stampate che raffigurano i vari tipi di edificazione urbana: ufficio, villetta, palazzo, negozio, centro commerciale, magazzino, scuola, ospedale, strada, parco urbano.

Al fischio parte il primo di ogni fila che dovrà correre dal capo di riferimento, il quale rivelerà la prima foto. L'esplo deve tornare indietro e passare l'informazione al secondo della fila, questo corre, va a vedere la seconda immagine e comunica al terzo sia l'immagine vista da lui che quella del primo e così via. L'ultimo dovrà ricordarsi tutte le parole che sono state dette e dirle al capo nel giusto ordine, per ogni parola esatta viene dato un tassello grigio segnato col tipo di edificio indovinato (in questo modo i loro comuni ideali saranno ancora più diversificati). I tasselli grigi dati in premio andranno contrassegnati come segue: Ufficio → U Villetta → V Palazzo → SK Negozio → N Centro commerciale → CC Magazzino → M Scuola → SQ Ospedale → H Strada → X Parco urbano → Quadrato (Ovviamente si possono unire i tasselli "Strada" per fare collegamenti e per esempio i tasselli "Parco urbano" per fare grandi parchi).

Ci sono degli elenchi da seguire durante la staffetta; potete sceglierne uno e rivelare le immagini a seconda dell'ordine. Una volta finito il giro sarà più facile controllare se l'esploratore si ricorda tutto nell'ordine corretto. Gli elenchi sono da 10 per non farlo diventare un gioco impossibile; rifate le staffette più volte in base al tempo che avete.

3. Supporto per la produzione di cibo e biomasse

Quizzone: Risposta giusta, cartoncino colorato.

4. Estrazione materie prime

Castellone molto semplificato con più basi.

Di base in base diventerà sempre più difficile rubare i bigliettini, fino a non riuscire a prenderne nessuno (simula la cava che si consuma del tutto).

Fase 3: Conclusione facendo capire la necessità di coordinarci e far vedere la differenza tra la loro Lombardia ideale e la realtà.

[si torna di coordinamento]

Tempistica: 15min

Si ricrea il cerchione e si uniscono i lenzuoli formando la Lombardia, si tirano le somme, facendo notare tutte le riflessioni che sono state fatte fino ad adesso.

BRANCA R (16-19 anni):

Scenetta: "I 4 personaggi chiacchierano, poi decidono di tornare ai loro vecchi comuni del passato per vedere come stanno e a salutare la giunta del passato. Trovano i loro 4 comuni fatti da tre rover ciascuno."

Fase 1: Smistamento in compagnie di formazione.

Le quattro giunte comunali vengono divise in questo modo:

Giunta1: 2normali+1costruttore

giunta2: 2costruttori+1contadino

giunta3: 2ambientalisti+1normale

giunta4: 1rivoluzionario+1costruttore+1prete

Ruoli: il costruttore è completamente coinvolto dal guadagno dell'edilizia e vuole costruire per guadagnare, l'ambientalista porta avanti le sue ragioni etiche e cerca di avere più verde possibile.

Gli altri rover vengono smistati in vari tipi di suoli e segnati con ditacolor:

20 suoli umidi, devono parlare in bresciano
16 suoli agricoli, parlano in pugliese
12 suoli antropizzati, non possono toccare per terra
12 suoli boschivi, aiutano nella costruzione restandone all'esterno
4 suoli idrici, sono le punte delle costruzioni.

Fase 2: Scelta dei personaggi.

Le giunte devono scegliersi massimo 17 pezzi di suolo per costruirsi la propria città, sanno solo che tipo di suolo sono ma non le proprietà.

Nel frattempo i CC che saranno vestiti da animale e potranno impedire la scelta del suolo da parte di alcune giunte.

Fase 3 Obiettivo

Le giunte devono costruire delle piramidi umane, di base 5, poi 4, poi 3, poi 1 con 3 persone esterne che aiutano a tenere in piedi la piramide

a seconda dei suoli scelti devono cercare di arrivare alla costruzione.

Fase 4: Morale

Di coordinamento si spiega che è importante l'equilibrio tra i vari tipi di suolo. Né troppo né troppo poco.

Fase 5: Mostra

I rover hanno le basi del fatto che dobbiamo cercare di mantenere e riportare all'equilibrio il suolo che abbiamo per capire meglio in che situazione siamo iniziano dei percorsi visivi, tipo mostra, con racconti, foto e dati di Legambiente sul consumo del suolo in Lombardia.

Fase 6: Discussione

Finita la mostra si discuterà di compagnie di formazione: per iniziare la discussione e stimolare il confronto costruttivo, si userà il metodo del dibattito con due fazioni opposte.

Discussioni: terreno come proprietà privata o come bene pubblico, terreno come creazione di ricchezza o come distruzione.

Sabato pomeriggio

Dalle 16.00 alle 18.30

Attività sulla BIODIVERSITA'

BRANCA L:

Si gioca sempre per bibranchi. Ogni branco si divide in due squadre da 10 (quindi in tutto 4 squadre da 10 per bibranco) e a ogni squadra vengono dati 4\5 ruoli.

Fase 1: Caccia al tesoro

I lupi avranno una lista di cose da fotografare\cercare\disegnare nel parco.

Fase 2: Mostra

Mostra di Eugenio\Alice con foto macro delle cose del parco per mostrargli la vera natura delle cose che vedono.

Fase 3: Gioco a squadre

Ogni lupetto sceglie\gli viene affidato un animale\pianta\fiore e, durante il gioco (Castellone + Alce rossa), ogni tot escono dei personaggi della stessa specie in modo tale che capiscano quanto siano importanti le altre specie nel contesto dell'insieme naturale.

Cose da rubare: foglietti con caratteristiche di alcune cose della natura. Prima di definire le caratteristiche e i ruoli dei lupi dobbiamo però vedere cosa c'è nel parco. Non cose a caso.

Essendoci 4 squadre ci saranno 4 tipi di cartoncini di caratteristiche. Ogni squadra proteggerà un solo tipo di cartoncino (es. cartoncini verdi, rossi, gialli e blu. Ogni squadra protegge un solo colore). Alla fine tutti però devono avere tutti i colori dei cartoncini.

BRANCA E:

Il gioco comincia con 6 basi a bireparto.

In ogni base c'è una cassetta con una zolla di terra e un prato normale. Ogni cassetta è divisa in 4 parti: ogni biptg che passa di là può modificare la propria parte della cassetta e guardare cosa succede.

In ogni base arriva una biptg: facciamo avvenire un cataclisma sul loro quadrante nella cassetta; subito dopo gli leggiamo di un avvenimento davvero accaduto in Lombardia o in Italia che ha comportato quel cataclisma. Loro hanno tre opzioni per base e in base a quale scelgono possono ottenere un miglioramento della situazione o peggiorarla.

Se peggiora noi capi glielo facciamo capire gettando sabbia sul quadrante che hanno modificato (importante è spiegarli che la desertificazione avviene in tempi molto diversi a seconda di quanto grave è la scelta compiuta).

1. Disboscamento

- foresta costituita da legnetti con foglie sopra e foglie sul suolo (importanza della copertura del suolo che è molto nutriente). Noi togliamo gli alberi dal quadratino della ptg e le foglie dal suolo.
- Tre opzioni: 1) ripianto solo un tipo di albero (di castagni); 2) ripianto diversi tipi di alberi (castagno, betulla, faggio, pioppo); 3) pianto un campo di grano così il terreno torna ad essere fertile più in fretta.
- L'opzione giusta è la 1 (mettiamo altri legnetti): le altre due opzioni riportano sul lungo periodo alla desertificazione => noi capi gettiamo sabbia sul quadrante che la ptg ha modificato (tanta se scelgono l'opzione tre, poca per la due e in tempi più lunghi).

2. Riscaldamento globale

- Prato coperto da vari strati di pellicola
- Tre possibilità: 1) usare i camini al posto dei caloriferi; 2) andare in bicicletta al posto che in macchina; 3) pianto molti alberi per riassorbire la CO2 e produrre O2.
- Opzione 2 toglie tutta la pellicola; opzione 3 toglie solo uno strato di pellicola; opzione 1 butta sabbia => desertificazione.

3. Urbanizzazione

- Copriamo il praticello con alluminio. Effetto schiacciamento del suolo e morte della vegetazione.
- Opzione 1) pianto alberi in città e faccio parchi in città più grossi; 2) eliminare i parcheggi e i centri commerciali; 3) obbligatorio avere molte piante sui balconi e curarle.
- Opzione 1 apro piccoli spiragli di verde nel foglio di alluminio (=> sostanzialmente inutile); opzione 2 liberiamo un bel pezzo di prato dall'alluminio; opzione 3 sabbia su tutto.

4. Agricoltura intensiva / monoculture estensive / allevamenti intensivi

- Cassetta di terra: rappresenta la terra sotto la monocultura => terra coperta da un foglio con su scritto solo mais. Gli facciamo vedere nel loro quadrante che sollevando il foglio togliamo manciate di terra => il livello si abbassa (facciamo vedere con una tacca ai lati della cassetta), cosa che significa che la terra si è depauperata.
- Opzioni: 1) rotazione quadriennale delle colture con un anno a maggese; 2) diminuiamo il numero di piante di mais ma non cambiamo il tipo; 3) sostituisco il tutto mais con tutto grano.
- Opzione 1 rimettiamo la terra al livello iniziale sotto il foglio mais; opzione 2 ci mettiamo un po' di sabbia; opzione 3 ci mettiamo sabbia lo stesso ma gli spieghiamo che ci vuole più tempo perché abbiamo variato le colture.

5. Inquinamento dell'aria e delle acque

- Buttiamo sul nostro praticello deodorante spray e acqua con sapone.
- Opzioni: 1) depuratori; 2) usare detersivi, saponi e shampoo ecologici; 3) chiudere le industrie idroelettriche.

- Opzione 1 dà un po' di pulizia acqua (=> versiamo acqua pulita), ma inquina l'aria (spruzziamo altro spray) e gettiamo sabbia; opzione 2 versiamo acqua pulita e soffiame per togliere spray; opzione 3 gettiamo sabbia. In questa base è importante fargli capire che la sabbia la gettiamo perché con aria e acque inquinate si ha morte della flora => desertificazione.

6. Incendio

- Mettiamo in ogni quadrante della cassetta un pezzettino di diavolina che bruci. Spieghiamo che la terra bruciata si arricchisce di minerali => è più fertile ma la sua fertilità si esaurisce molto più in fretta perché non c'è più nulla di vivo sotto che possa rinnovare la produzione di minerali e rendere la terra fertile di nuovo.
- Opzioni: 1) innaffio; 2) smuovo la terra tirando fuori quella non bruciata; 3) pianto una coltivazione di grano.
- Opzione 1 completamente inutile, il terreno muore => sabbia; opzione 2 è l'unica giusta => ci mettiamo un po' di erba; opzione 3 all'inizio la terra sembra più fertile, ma dopo pochi anni si depaupera => sabbia di nuovo ma spiegargli che ci vuole di più.

Alla fine di tutto facciamo un banchetto con un po' di tipologie di semi e una descrizione di ogni pianta: i ragazzi passano e riempiono dei sacchetti con tipologie diverse di semi; il loro sacchettino rappresenta in questo modo il loro personale ecosistema.

BRANCA R:

Messaggio: la monocoltura può sembrare economica e vantaggiosa, ma alla lunga è deleteria. Un sistema complesso è più forte e resistente di un sistema senza varietà.

I ragazzi vengono divisi in 7 squadre: una squadra da 10 e 6 squadre da 1-2 persone.

La squadra da 10 è la MAIS e si dipinge la faccia con segni tribali gialli. Le mini squadre avranno nomi di piccoli frutti e cose del genere, e si dipingeranno la faccia con segni tribali di vari colori. La MAIS può usare una sola mano nelle 4 sfide che seguiranno.

1. Scalpo: 10 contro 2: usare una mano sola non è un handicap e vinceranno subito tutte le sfide "umiliando" le piccole squadre. Dopo la sfida le squadrette si accorpano in 3 squadre da 3-4 persone e aggiungono colori tribali

2. Pittura: 10 contro 4: un capitano si mette un saccone di plastica trasparente addosso. Vince la squadra che sporca di più di vernice il capitano in 2 minuti. Usare una mano sola non è un handicap e vinceranno subito tutte le sfide "umiliando" le piccole squadre.

Dopo la sfida le squadrette si accorpano in 2 squadre da 5-6 persone e aggiungono colori tribali

3. Figure: 10 contro 6: in giro per il campo ci sono pezzi di puzzle da comporre. Quelli blu sono della squadra MAIS, quelli rossi delle altre. Una volta ricomposto il puzzle devono raffigurare con i corpi le figure disegnate. Figure MAIS: un quadrato e un triangolo / Figure della altre 2 squadre: cavatappi e tour eiffel. Usare una mano sola non è un handicap e vinceranno subito tutte le sfide "umiliando" le piccole squadre.

Dopo la sfida le squadrette si accorpano in 1 squadra da 12 persone e aggiungono colori tribali

4. Pallascout: 10 contro 12: parte una partita in cui il mais è in inferiorità numerica rispetto alle squadrette unite. Usare una mano sola è un handicap.

Alla fine si presume che la partita venga vinta dai piccoli. Segue spiegone con cartelloni sulla biodiversità.

Sabato sera

Dalle 19.30 alle 21.00 Cena

Dalle 21.30 alle 23.00

Fuoco di bivacco Clan + GNA.

Tema del fuoco *“Un alieno sta girando tutta la galassia in cerca dei materiali giusti per costruirsi un palloncino adatto per sedersi su. Va in tutti i pianeti della galassia, cerca di usare i materiali che trova nella natura ma non riesce a produrre niente.. continua solo a distruggere tutte le terre su cui passa!!”*

Ma adesso è sulla terra ed è pronto a cercare da noi i materiali giusti, sfruttando le nostre risorse naturali. Incontra il contadino Mario e gli racconta quello che farà. Durante il suo tour sulla terra incontra diversi animali che gli fanno capire l'importanza della salvaguardia della natura!”

Tutto ciò con strumenti di animazione divertentissima!!!

Dalle 23.15 alle 00.30

CONCERTO Per i rover e i capi che si possono staccare a baluardo, con Bannydj!!!

DOMENICA 3 MAGGIO 2015

La giornata è dedicata al lavoro nel e con il quartiere.

Dalle 10.00 alle 13.00 ci sarà una “fiera di paese” con diverse associazioni che lavorano a Quarto Oggiaro.

Sarà un'occasione per aprirci e collaborare con le realtà della città.

13 stand degli scout CNGEI:

- Milano 2: * anti stress con i palloncini e la farina
- Milano 3: *costruzioni
- Milano 5: * palla scout e * balletto cheerleader, bolas e stancil
- Milano 6: * gioco tipo roverino inventato dai marmocchi del branco, * stand di pionerismo * stand della compagnia sulla gestione non violenta dei conflitti (?)
- Milano 7: *Bolas, *Mini ph (?)
- Milano 8: * Sopraelevata con tenda * Cartonati x farsi le foto vestiti da scout *Mostra di foto delle attività
- Milano 9: * ninja, * calcio seduti * gli acchiappasogni (?)
- Milano 10: * gioco delle bottigliette e lo spago tirato da elastici, *face painting con ditacolors

Stand info cngei + sostenitori (cos)

- Stand con web radio gestito dallo ste (coobra) e Marta
- Stand di quarto gas: banchetto dove venderanno prodotti bio del loro giro
- Stand di baluardo
- Stand di croce rosa celeste
- Stand nostrale
- Stand anpi di Quarto: Giovanni (partigiano) racconterà come dovevano arrangiarsi con il cibo durante la resistenza

Deve essere un momento aperto ai nostri sostenitori CNGEI, a tutti i genitori dei ragazzi, agli adulti CNGEI, ai bambini, ragazzi della zona e a tutte le famiglie del quartiere. E in più deve essere un momento per tutti gli ex soci CNGEI, per rivedersi e per festeggiare insieme i nostri primi 100 anni!!