

Giornata del Pensiero 2018

“Lascia il tuo segno in qualunque modo, ancora e ancora, sparisci nella generosità.”
Odysseas Elytis



In occasione del compleanno dei fondatori dello Scautismo e del Guidismo/Scautismo femminile, Sir Robert Baden-Powell e Lady Olave Baden-Powell, noi Guide e Scout di tutto il mondo abbiamo l'opportunità di riflettere ed agire per rafforzare il nostro Movimento e la fratellanza internazionale. La Giornata del Pensiero, inoltre, ci dà lo spunto per impegnarci a raccogliere fondi a sostegno di programmi e progetti che interessano 10 milioni di ragazze e giovani donne in tutto il mondo.

Nel 2017 abbiamo festeggiato la crescita dello scautismo attraverso “semi speciali”, i semi del cambiamento, dell'impegno a far crescere il nostro Movimento. Attraverso questi semi, sempre più giovani hanno avuto ed avranno l'occasione di essere più consapevoli e sviluppare le proprie potenzialità.

Proseguendo il percorso triennale - connessione, crescita e **impatto** - il tema e le attività proposte da WAGGGS per il 2018 sono pensate per riflettere sull'**impatto** che le nostre azioni e il nostro essere guide e scout hanno sul mondo.



Attraverso lo sviluppo di capacità quali la comunicazione, la collaborazione, il carattere, la creatività, l'impegno e la cittadinanza, i nostri giovani sperimentano in prima persona il cambiamento positivo e si fanno promotori del cambiamento positivo nella comunità e nel resto del mondo.

Quindi, la Giornata del Pensiero 2018 diventa un'occasione unica di vivere personalmente, generare e diffondere l'**impatto** positivo del Guidismo e dello Scautismo!

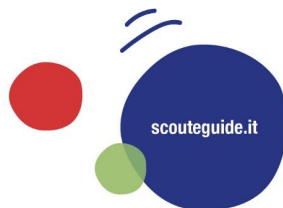
Per noi guide e scout della FIS, questo vuole essere anche un momento di riflessione su quanto l'**impatto** della nostra azione educativa sia caratterizzato dalla bellezza dell'incontro, dal sapersi mettere nei panni dell'altro, dall'importanza dell'inclusione, dalla riflessione sulla dimensione spirituale; così anche un semplice gesto può assumere forza propulsiva per costruire la pace facendo il bene.

La Giornata del Pensiero 2018 costituisce per tutti noi anche un momento di riflessione e di stimolo alla ricerca su temi molto attuali quali la salvaguardia dell'ambiente e gli Obiettivi delle Nazioni Unite per lo Sviluppo Sostenibile (SDGs). La consapevolezza dei nostri valori e di quelli del nostro Movimento, insieme alla percezione delle connessioni e del cambiamento che siamo in grado di creare attraverso il Guidismo e lo Scautismo, ci rendono forti e capaci di farci portavoce di molte importanti cause.

Anche quest'anno, la Federazione Italiana dello Scautismo (FIS) ha voluto tradurre in italiano il pacchetto di attività proposto da WAGGGS alle proprie Organizzazioni Membro (fra cui la FIS) per la Giornata del Pensiero, per renderlo ancora più accessibile.

La FIS ha deciso di riportarvi la traduzione letterale del kit WAGGGS, senza apportare modifiche al pacchetto originale. Questo, essendo promosso da WAGGGS, l'Organizzazione mondiale di guide e scout che lavora con e per le ragazze e giovani donne di tutto il Mondo, è indirizzato proprio alle ragazze e alle giovani donne. Voi educatori avete la possibilità di riadattare le attività qui presentate nell'ottica coeducata che contraddistingue le nostre Associazioni e secondo le esigenze specifiche dei vostri ragazzi e ragazze.

Allo stesso tempo, però, AGESCI e CNGEI hanno voluto lanciare alcuni spunti di attività, che seguono la traduzione del pacchetto di attività WAGGGS per la Giornata del Pensiero 2018. Ci auguriamo che questi spunti possano costituire materiale utile per tutti i Capi di entrambe le Associazioni e, perché no, anche nella realizzazione di attività locali condivise fra AGESCI e CNGEI per far crescere lo scautismo federale.





Qualora abbiate già organizzato i festeggiamenti del 22 febbraio 2018, il kit educativo proposto potrà comunque essere utilizzato durante tutto l'anno, per dare alle nostre ragazze e ai nostri ragazzi nuovi spunti di crescita personale.

Il materiale proposto sarà, come di consueto, diffuso attraverso il sito federale www.scouteguide.it e i siti di AGESCI e CNGEI (www.agesci.it; www.cngei.it).

Anche quest'anno, WAGGGS ci chiede, e noi chiediamo a voi, di impegnarvi nella raccolta di fondi durante i festeggiamenti per la Giornata del Pensiero. Più fondi riusciremo a raccogliere, più grande sarà l'**impatto** che riusciremo a generare! Infatti, tutte le donazioni che perverranno a WAGGGS saranno impiegate per sostenere: la campagna Stop the Violence, il programma per la Giornata Mondiale del Pensiero, borse di studio per la partecipazione di ragazze e giovani donne a workshop sullo sviluppo della leadership, nuovi progetti per permette a più giovani di avvicinarsi al Guidismo e allo Scautismo, e molto altro ancora!

La FIS, in quanto Associazione Nazionale, si occuperà di raccogliere le vostre donazioni ed inviarle a WAGGGS. Per questo vi chiediamo di versare i fondi raccolti sul conto corrente federale: Banca popolare Etica - IBAN: IT89 P05018 03200 000015114804. Nel versamento, vi chiediamo di scrivere nella causale: AGESCI o CNGEI - Nome del Gruppo/Sezione - TD 2018.

Prendendo spunto dall'invito di WAGGGS ad andare oltre, vi invitiamo a pensare anche ad altre cause per le quali raccogliere fondi (per il vostro gruppo, per un ente di beneficenza locale, ecc.) ed impegnarvi a raccogliere fondi anche per queste.

Il nostro augurio è che Giornata del Pensiero 2018 possa essere l'occasione per generare un forte **impatto** positivo in voi, nelle vostre famiglie, nelle nostre Associazioni, nella FIS, nel Movimento Mondiale e nella società! Soprattutto vi auguriamo di essere ogni giorno di più attori del cambiamento positivo!

Buona Giornata del Pensiero 2018!

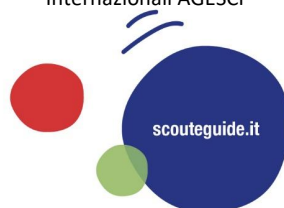
Filomena Grasso

Elisabetta Fraracci

Commissaria Federale WAGGGS
Commissaria Internazionale CNGEI

Incaricata Settore Rapporti
Internazionali AGESCI

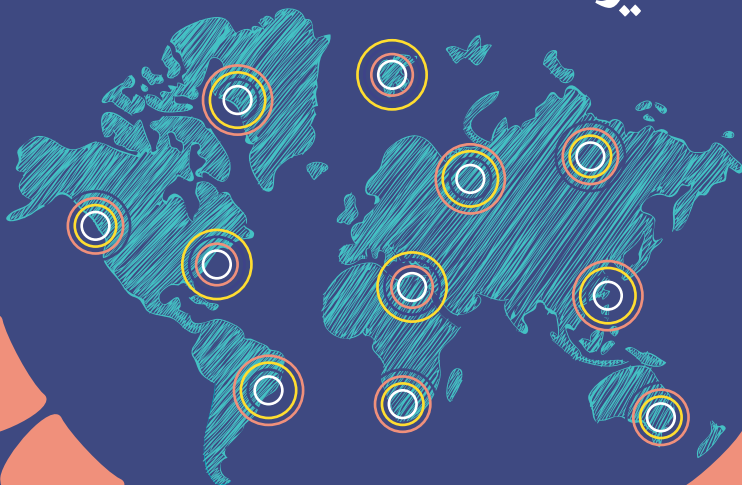
Federazione Italiana dello Scautismo - F.I.S.
Piazza Pasquale Paoli 18, 00186 Roma (RM), Italia
Tel./Fax +39 0668134716 - federazione@scouteguide.it





IMPACT

IMPACTER · IMPACTAR · التأثير



GIORNATA DEL PENSIERO 2018

CONTENUTI

Benvenuto alla Giornata Mondiale del Pensiero 2018!3

Scopri la sfida di quest'anno.....5

Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero

1. Partecipa.....7

2. Raccogli.....7

3. Invia.....8

Fiamma

1. Impatto su di me.....10

2. Impatto sugli altri.....12

3. Impatto sul messaggio di Lady Olave Baden-Powell.....14

4. Impatto sui nostri valori.....16

Due Stelle

1. L'impegno genera impatto.....19

2. La creatività genera impatto.....20

Il carattere genera impatto.....21

3. La cittadinanza genera impatto.....23

4. La comunicazione genera impatto.....25

La collaborazione genera impatto.....27

Bussola

1. Impatto sulla tua Impronta Ambientale.....29

2. Impatto con gli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile.....30

3. Impatto attraverso U-Report.....32

4. Impatto con i Programmi Mondiali di WAGGGS.....33

5. Impatto e WWF.....34

6. Impatto in tutto ciò che fai!.....35

Trifoglio.....36

Appendice

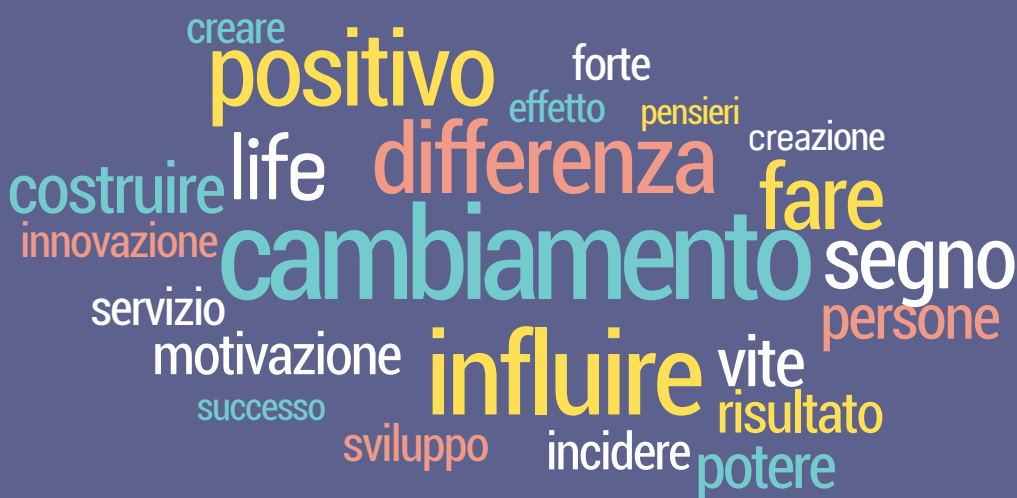
1. Gioco degli abbinamenti sui Programmi Mondiali di WAGGGS...39

2. Modello del Trifoglio Mondiale40

BENVENUTO ALLA GIORNATA MONDIALE DEL PENSIERO 2018!

Negli scorsi due anni, le celebrazioni per la Giornata Mondiale del Pensiero (GdP) si sono focalizzate sul tema strategico triennale della World Association of Girl Guides and Girl Scouts (WAGGGS): *Connessione – Crescita – Impatto*. Insieme abbiamo celebrato le importanti connessioni che il nostro Movimento genera e le abbiamo condivise in modo che più ragazze potessero sperimentare ciò che significa far parte del Guidismo e dello Scautismo femminile internazionali.

Quando vi abbiamo chiesto cosa significa impatto nel Guidismo e nello Scautismo femminile, voi ci avete detto:



***"Per guide e scout impatto significa
apportare un cambiamento positivo!"***

Questo cambiamento sta avvenendo in due modi:

- **Impatto Personale:** attraverso l'unico metodo del Guidismo e dello Scautismo femminile, possiamo portare il cambiamento nello sviluppo dell'individuo.
- **Impatto Più Ampio:** incidendo positivamente su molti giovani, le nostre Associazioni nazionali possono apportare un cambiamento positivo più grande nella società.

La Giornata Mondiale del Pensiero 2018 completa questo tema del triennio, celebrando l'Impatto che il Movimento ha sulle vite dei nostri membri e delle loro comunità. Per la prima volta in assoluto, la sfida della Giornata Mondiale del Pensiero diventerà un mosaico mondiale di ambasciatori del cambiamento!

Perché un mosaico? Quando piccoli pezzi (come i nostri cambiamenti individuali) sono posizionati nel modo corretto, creano un'unica immagine completa: l'impatto maggiore che creiamo insieme!

Il nostro mosaico della Giornata Mondiale del Pensiero 2018 si compone di 4 parti:

1. **La Fiamma** [pag 9-17] è la scintilla che ci ispira a portare il cambiamento.
2. **Due Stelle** [pag 18-27] splendono luminose e ci forniscono le capacità e la conoscenza di cui abbiamo bisogno.
3. **La Bussola** [pag 28-35] indica la strada perché avvenga il cambiamento.
4. **Il Trifoglio** [pag 36-38] dà la forma per marcare il nostro impatto

CONQUISTA IL TUO DISTINTIVO DELLA GIORNATA MONDIALE DEL PENSIERO 2018 IN TRE SEMPLICI MOSSE:



Esci! Fai le attività in qualche posto all'aria aperta nella tua zona o in mezzo alla natura.



Crea un impatto! Comprendi il potere che hai di apportare un cambiamento positivo. Scegli e completa un'attività da ciascuna delle tre sezioni: fiamma, due stelle e bussola.



Lascia il tuo segno: #ThisIsImpact! In che modo il tuo gruppo sta lasciando un segno positivo nel tuo vicinato? Fotografa questo impatto e condividilo con WAGGGS per creare un mosaico dell'impatto mondiale.

Non dimenticare di acquistare i distintivi della Giornata Mondiale del Pensiero allo shop online di WAGGGS all'indirizzo www.wagggs.shop.org

Sai quale forma otteniamo se aggiungiamo i quattro elementi dalle sezioni del pacchetto della Giornata Mondiale del Pensiero di quest'anno? Il nostro Trifoglio mondiale! Puoi usare le parti come pezzi di un puzzle ed ogni volta che il gruppo completa una sezione guadagnano un pezzo. Una volta completate tutte e quattro le sezioni, possono creare il Trifoglio Mondiale! Scopri cosa simboleggiano gli elementi qui: <https://bit.ly/2Kv0rtf>

SCOPRI LA SFIDA DI QUEST'ANNO

COSA SIGNIFICA "IMPATTO"? Qualunque cosa facciamo nel Guidismo e nello Scautismo femminile ha un impatto sulle vite dei nostri membri e delle persone attorno a loro.

Fornendo un ambiente pertinente, entusiasmante, basato sull'autoapprendimento ed accessibile ai nostri giovani membri, essi sperimentano un cambiamento positivo dentro di loro. Poiché sviluppano diverse capacità, quali la comunicazione, la collaborazione, il carattere, la creatività, l'impegno e la cittadinanza, essi si motivano a creare un cambiamento positivo nella comunità e nel resto del mondo. Quindi, l'impatto nel Guidismo e nello Scautismo femminile avviene individualmente e collettivamente! Il pacchetto di quest'anno mira a cogliere entrambe le cose, ma abbiamo bisogno del tuo aiuto. Incoraggia il tuo gruppo a riflettere dopo ogni attività, sui cambiamenti positivi che stanno vivendo e per quelli che desiderano realizzare.

COME FUNZIONA IL PACCHETTO DI ATTIVITÀ?

Il pacchetto di quest'anno è una sfida in quattro parti. Il tuo gruppo sceglie un'attività per ciascuna delle prime tre sezioni: La Fiamma, Due Stelle e La Bussola. Ogni sezione comprende attività semplici e più complesse. Ogni gruppo deve poi completare l'attività finale: il Trifoglio. Per questo, potresti aver bisogno di una maggiore preparazione, a seconda di come il tuo gruppo decide di farlo. Assicurati di aver letto le opzioni di attività in anticipo [pagine 38-39], in modo da prepararti adeguatamente.

DOVE POSSO REALIZZARE IL PACCHETTO DI ATTIVITÀ?

Per la prima volta, vorremmo vedere tutti i gruppi svolgere le loro attività GdP all'aperto. Invece di farle nel vostro abituale punto di ritrovo, tenetele in uno spazio pubblico ed invitate i giovani delle scuole locali e della comunità più ampia ad unirsi a voi. Un'altra opzione è di realizzare le attività durante un hike o una passeggiata e svolgere le attività del pacchetto delle quattro sezioni ogni volta che vi fermate per una pausa.

DI QUANTO TEMPO NECESSITA? Questo pacchetto di attività è pensato perché il tuo gruppo possa giocarvi in un incontro. Non ha bisogno di molti preparativi o attrezzatura. Per completare le attività occorre un'ora e mezza circa, ma concedi tempo extra nel caso in cui dovessi avere un gruppo numeroso o volessi fare qualche attività aggiuntiva.

DI CHE COSA HO BISOGNO? Cerca di leggere questo pacchetto prima di fare le attività con il tuo gruppo. Anche se sei incoraggiato a scegliere le attività con i tuoi membri giovani, potresti evidenziare ed adattare le attività che sono più appropriate per loro. Ogni attività riporta all'inizio l'obiettivo per spiegare cosa cerca di ottenere e cosa la tua squadra imparerà e vivrà. Ci sono anche un'icona indicante il tempo necessario a completare l'attività e la fascia d'età consigliata.



Durata dell'attività
Età

**NON TI DIMENTICARE DI CONDIVIDERE LE TUE
STORIE, FOTO ED ESPERIENZE
CON IL PACCHETTO DI ATTIVITÀ!**



www.waggs.org | www.worldthinkingday.org



@waggs_world



waggs



wtd@waggs.org

FONDO PER LA GIORNATA MONDIALE DEL PENSIERO

1. Partecipa



Nel kit d'attività di quest'anno, puoi scegliere una delle tre attività per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero:

- Impatto nel messaggio di Lady Olave Baden-Powell - pagina 14
- L'Impegno genera Impatto - pagina 19
- Impatto sulla tua impronta ambientale - pagina 29

Queste attività hanno un doppio impatto. Le azioni che intraprenderete avranno un impatto positivo sull'ambiente e i fondi che raccoglierete avranno un impatto positivo sul nostro Movimento mondiale.

Non limitatevi a queste però; se avete una grande idea per raccogliere fondi, realizzatela.

2. Raccogli



In che modo le vostre donazioni impattano sul Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero?

Ogni penny o centesimo che mandate rende il nostro Movimento ancora più forte e permette a più ragazze in tutto il mondo di sperimentare il Guidismo e lo Scautismo femminile.

Leggete il nostro World Thinking Day 2017 Fund Impact Report per vedere come le vostre donazioni stanno cambiando le vite degli altri membri in tutto il mondo. http://bit.ly/World_Thinking_Day_Fund2017

WAGGGS conta sulle donazioni per svolgere il proprio lavoro responsabilizzando le ragazze in tutto il mondo.

Quest'anno abbiamo bisogno del tuo aiuto per raccogliere fondi per:

- La campagna Stop the Violence
- Il programma per la Giornata Mondiale del Pensiero
- Borse di studio per permettere alle ragazze e alle giovani donne di partecipare a workshop sullo sviluppo della leadership
- Nuovi progetti di Guidismo, in modo che ragazze come te possano unirsi al Guidismo nel loro paese per la prima volta
- E molto altro ancora!

3. Invialo



Hai raccolto dei fondi per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero. Dove devo inviare le mie donazioni?

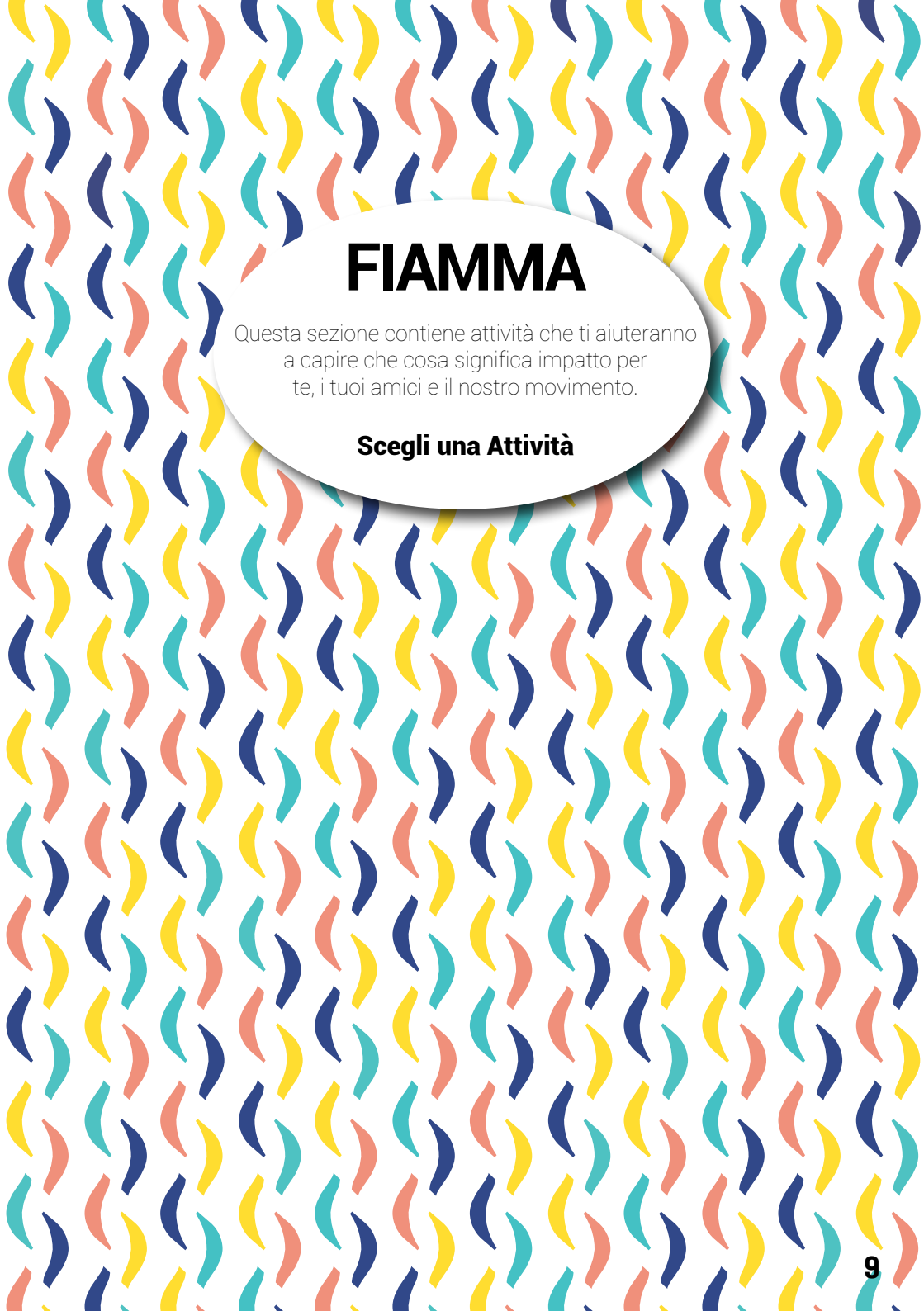
Hai due opzioni:

1. **La tua Associazione Nazionale** - Contattate loro per primi. Molte Associazioni Nazionali raccolgono le donazioni da inviare a WAGGGS.
2. **Direttamente a WAGGGS** - È possibile donare online all'indirizzo <http://bit.ly/WTDFund> Non dimenticate di richiedere il vostro certificato del Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero (disponibile al link qui sopra)

Non dimenticate di richiedere il vostro certificato del Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero (disponibile al link qui sopra)

Non fermarmi qui!

In questo modo avete raccolto dei fondi realmente vitali per WAGGGS. Ora prendi quell'esperienza e vedi per cos'altro puoi raccogliere fondi. Potrebbe essere per il tuo gruppo di Guide e Scout, per la vostra Associazione Nazionale o per un ente di beneficenza locale. Ci sono così tante cause importanti per le quali si possono raccogliere fondi e determinare un Impatto positivo!



FIAMMA

Questa sezione contiene attività che ti aiuteranno a capire che cosa significa impatto per te, i tuoi amici e il nostro movimento.

Scegli una Attività



1.IMPATTO SU DI ME

Obiettivo: Comprendere il significato di impatto, il potere e il cambiamento positivo che puoi apportare.

Preparazione: Matite colorate a sufficienza e carta o quaderni di caccia per tutti i partecipanti. Questa attività funziona meglio nel corso di una breve passeggiata nel tuo quartiere o un hike all'aria aperta.

Fase 1. Invita i partecipanti a portare i propri quaderni durante una passeggiata nel quartiere o un hike. Chiedigli di disegnare tutto ciò che gli fa pensare al 'potere': oggetti, animali o piante. Per esempio, qualcuno potrebbe disegnare una formica perché, pur essendo piccola, può trasportare oggetti molto più grandi rispetto alle sue dimensioni. Questa parte può durare da 10 minuti a un'ora a seconda dell'età dei partecipanti e la loro creatività.

Fase 2. Una volta che la passeggiata o l'hike sono finiti, chiedi ai partecipanti di prendere un pezzo di carta e disegnare il loro 'Simbolo di Potenza' prendendo spunto da uno qualsiasi dei loro disegni sul quaderno.

Spiega che ogni **simbolo** è importante ed unico; essi dovrebbero disegnare un 'Simbolo di Potenza' che è significativo per loro. Possono rappresentare:

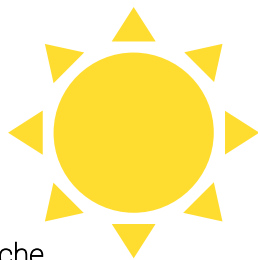
- cose che li fanno sentire forti e potenti, o
- cose che li ispirano a fare la differenza, o
- cose di cui sono appassionati.

Quando tutti hanno finito, invita i partecipanti a condividere il loro 'Simbolo di Potenza' con il resto del gruppo.





Fase 3. Chiedi a tutti di iniziare a raccogliere i loro simboli insieme per creare un'immagine unica. Possono esporre i propri simboli singolarmente, oppure possono creare un simbolo di gruppo. Spiega che questo simbolo unico rappresenta il cambiamento collettivo che le Guide e Scout sono in grado di creare nella comunità lavorando insieme. Questo potere delle Guide e Scout unito insieme può avere un grande impatto! La Giornata del Pensiero di quest'anno celebra questo impatto.



Discuti con il gruppo: Quale potrebbe essere il loro impatto collettivo sulla loro comunità?



Vai oltre: Puoi farti ispirare dai motivi dei singoli simboli o dall'immagine di gruppo per creare un murale per la tua comunità. Scatta una foto e condividila come parte dell'ultima sezione di questo pacchetto Condividi **#ThisIsImpact**.



Combina le attività: Puoi facilmente combinare questa attività con la Attività 1 della sezione Due Stelle (pagina 19).



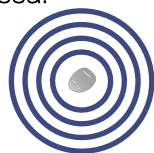
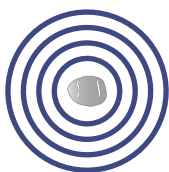
2. IMPATTO SUGLI ALTRI

Obiettivo: Capire come azioni semplici possono influenzare la vita di altre persone.

Preparazione: Grande ciotola poco profonda o bacinella piena di acqua e una collezione di almeno quattro diversi oggetti con le seguenti caratteristiche: piccolo, grande, leggero e pesante. Se avete un gruppo grande, devi dividerli in squadre più piccole. Avrai anche bisogno di una piccola pietra per ogni partecipante e un pennarello con il quale scrivere sulla pietra.

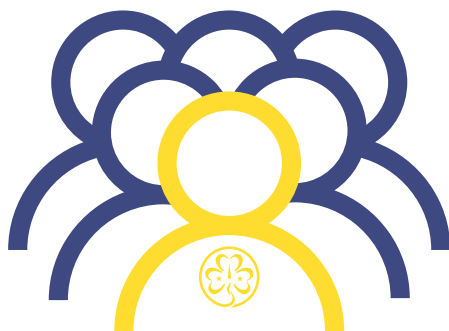
Questa attività dimostra che l'atto di far cadere un oggetto in acqua provoca un effetto a catena che può essere grande o piccolo proprio come i nostri atti di gentilezza e comprensione possono essere grandi o piccoli. Anche questi avranno un effetto nella vita degli altri. L'impatto di tale atto può rendere la giornata di qualcuno migliore o cambiarne il modo di trattare gli altri.

- Fai cadere un oggetto alla volta nella ciotola. Il gruppo osserva e discute su come l'acqua reagisce quando i diversi oggetti vengono fatti cadere nella bacinella. Ciascuno degli oggetti causerà un'increspatura unica nell'acqua quando cade.
- Ora mostra al gruppo una delle piccole pietre e chiedi loro che cosa pensano che rappresenti. Fagli capire che la roccia rappresenta ognuno di loro e i loro comportamenti individuali verso gli altri. Dai una piccola pietra a ciascun partecipante e chiedigli di scrivere il loro nome su di essa.



- 
- Chiedi al gruppo che cosa pensano che ciotola di acqua rappresenti. Aiutali a capire che la ciotola di acqua potrebbe essere il loro gruppo, l'aula, il parco giochi, la squadra sportiva, il loro gruppo di attività dopo scuola, la loro famiglia, la loro comunità, o qualsiasi luogo in cui si trovano in compagnia di altre persone. Guida la discussione su come le azioni di una persona possono influire su altre persone.
 - Invita un volontario del gruppo a far cadere la propria roccia nell'acqua per mostrare l'effetto che una persona può avere su un'altra. Puoi dire: "Nello stesso modo in cui questa pietra crea delle increspature quando cade nell'acqua, le vostre azioni possono avere un impatto. Quando dite 'buongiorno' a qualcuno, questo può creare increspature, o onde, di bontà che raggiungeranno molte altre persone quel giorno. La persona a cui avete detto 'buongiorno' potrebbe sorridere e dire 'buongiorno' a qualcun altro, e così via." Parlate di come la gentilezza e la comprensione si diffondono.
 - Chiedi ai partecipanti di far cadere le rocce una alla volta mentre condividono esempi personali di atti di gentilezza.

In gruppi più piccoli i partecipanti raccolgono idee su ciò che possono fare in quanto gruppo di Guide e Scout per far sì che le loro pietre creino un tonfo più grande nella loro comunità!





3. IMPATTO SUL MESSAGGIO DI LADY OLAVE BADEN-POWELL

Obiettivo: Capire l'impatto del Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero

Preparazione: Travesti uno dei capi da Lady Olave Baden-Powell (opzionale). In alternativa, puoi dire che Lady Baden-Powell ha inviato la lettera che segue al vostro gruppo e leggerla.

Fase 1. Dici al gruppo che avrà l'opportunità di incontrare un'ospite molto speciale e annuncia la presenza di della Capo Guida Mondiale. Lady Olave (interpretata da un capo) appare e saluta tutti. Lady Baden-Powell legge questa lettera

"Sono molto felice di festeggiare il mio compleanno con tutte le Guide e Scout del mondo. Voglio raccontarvi una storia. Si tratta di una storia molto speciale e quando dirò alcune frasi specifiche voi dovrete fare alcuni movimenti. Le frasi sono:

- 1. Guide e Scout: quando lo dirò, dovrete alzarvi, fare il saluto scout e dire: "Sii preparato/a".*
- 2. "Fondo per l'Amicizia": quando lo dirò, dovrete alzarvi, stringere la mano ai vostri vicini e dire "Sii mio amico/a".*

Siete pronti?

Tanto tempo fa scrissi una lettera a tutti le Guide e Scout del mondo. Chiesi chiesto loro di aiutarmi a creare il più grande Fondo per l'Amicizia che ci sia! Forse vi state chiedendo cosa sia un fondo? Un fondo o una raccolta di fondi consistono nel raccogliere donazioni per sostenere una causa speciale.

La causa del Fondo per l'Amicizia è quella di aiutare il nostro movimento a crescere e a diffondersi in molti posti diversi. Sapevate che 104 Organizzazioni Membro di WAGGGS contribuiscono al Fondo per l'Amicizia dal 2005?



Le donazioni dell'anno scorso al Fondo per l'Amicizia hanno aiutato tante Guide e Scout a partecipare al Juliette Low Seminar (che è un seminario internazionale sulla Leadership), hanno portato il Guidismo e lo Scautismo femminile in molti nuovi paesi, hanno sostenuto la campagna 16 Days of Activism contro la violenza sulle donne e le ragazze, oltre ovviamente ad aver supportato il programma della Giornata Mondiale del Pensiero – che è il giorno del mio compleanno! Anche il più piccolo aiuto è importante e potete determinare un impatto enorme sul nostro Fondo dell'Amicizia! Non tutti possono fare donazioni in denaro, ma tanti di noi conoscono qualcuno che potrebbe sostenerci. A chi chiedere? Dipende da voi e dal vostro contesto, ma le opzioni più comuni sono la famiglia, gli amici e i membri delle vostre comunità locali.

Molte Guide e Scout hanno donato qualche penny, centesimo o moneta di qualsiasi conio. Sapevate potete ottenere un certificato per la raccolta di fondi per il Fondo per l'Amicizia? Ho sentito che potete trovare maggiori informazioni sul sito di WAGGGS. Il Fondo per l'Amicizia ha anche un altro nome. Sapete qual è? [La risposta giusta è il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero] Esatto! Il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero! E voi, Guide e Scout, avete contribuito con le vostre donazioni quest'anno? Grazie!

Fase 2. Se i componenti del gruppo hanno portato il loro contributo, chiedete loro di creare un mosaico usando le monete.

Potete fare una foto al mosaico e condividerla con noi. Non dimenticate di inviare le vostre donazioni per la Giornata Mondiale del Pensiero qui: <http://bit.ly/WTDFund>



@waggs_world



waggs



wtd@waggs.org

#WTD2018 #ThisIsImpact

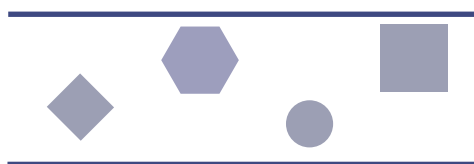


4. IMPATTO SUI NOSTRI VALORI

Obiettivo: Esplorare le tue convinzioni personali e le connessioni che hanno con i valori del nostro Movimento.

Preparazione: Prendi 19 oggetti riciclabili (bottiglie di plastica, giornali, lattine, ecc.) e scrivi i seguenti valori, uno per ogni oggetto: Ricchezza, Felicità, Successo, Spiritualità, Cittadinanza, Amicizia, Fama, Autenticità, Potere, Influenza, Integrità, Giustizia, Gioia, Amore, Riconoscimento, Famiglia, Verità, Saggezza e Status. Ti serviranno anche due borse riutilizzabili, due bende e un foglio di carta ed una matita per ogni persona del gruppo. Scegli uno spazio all'aperto o un'area spaziosa per svolgere quest'attività.

Fase 1. Il gruppo si divide in due squadre uguali (A e B) e forma due fila una di fronte all'altra, a distanza di 10 passi. Una persona è il facilitatore. Tra le due file, il facilitatore dispone in modo sparpagliato gli oggetti riciclabili nello spazio tra le due squadre. Una persona (il Raccoglitore) di ogni squadra si troverà all'inizio della fila, indossando una benda e tenendo in mano una borsa della spesa. Il facilitatore dà il via, ed il Raccoglitore della squadra A dovrà prendere più oggetti possibile. Dato che il Raccoglitore è bendato, il resto della squadra può dargli indicazioni e guidarlo verso gli oggetti riciclabili. Tuttavia, l'altra squadra può urlare istruzioni sbagliate per ingannare il Raccoglitore. Ogni squadra farà a turni e cambierà la persona che fa il Raccoglitore. La squadra che raccoglierà più oggetti riciclabili vince!



GRUPPO A

**OGGETTI
RICICLABILI**

GRUPPO B



Fase 2. Posiziona gli oggetti riciclabili lungo una linea e poni al gruppo le seguenti domande:

- Cosa pensi che rappresentino queste parole? Se serve puoi facilitare la discussione spiegando che questi sono valori.
- Perché i valori sono importanti? In che modo i valori sono connessi a quello che facciamo?
- Abbiamo bisogno di tutti questi valori nella nostra borsa (che rappresenta la nostra vita quotidiana)?
- Chiedi al gruppo: Se potessero avere solo tre valori nella loro borsa, quali di questi sceglierebbero? Chiedigli di scrivere individualmente i tre valori più importanti per loro.
- Chiedigli di condividere i tre valori scelti spiegandone il perché.
- Chiedigli se ricordano la loro Promessa e la loro Legge del Guidismo e dello Scautismo femminile.
- Chiedigli quali valori gli vengono in mente quando pensano alla Legge ed alla Promessa.
- Spiega che i valori del nostro Movimento si riflettono nella nostra Promessa e nella nostra Legge: integrità, spiritualità e cittadinanza.
- Qualcuno ha questi valori o valori connessi ad essi nella propria classifica?

Fase 3. Chiedete a ciascuno di scrivere i propri valori su tre diversi pezzi di carta e di mettersi in cerchio. Prendete gli oggetti riciclabili su cui sono scritti i seguenti valori del Guidismo e dello Scautismo femminile: integrità, spiritualità e cittadinanza e poneteli al centro del cerchio.

Ognuno prende i propri tre valori personali scritti sui pezzi di carta e li posiziona accanto ai valori del Guidismo e dello Scautismo femminile a cui pensano possano appartenere. Per esempio, se hai scritto come tuo valore personale "Amicizia", potresti posizionarlo assieme al valore "Integrità". Spiega loro che non ci sono risposte sbagliate.

Alla fine di questa attività, spiega che i nostri valori personali possono essere connessi ai valori del Guidismo e dello Scautismo femminile in molti modi diversi.

Se hai bisogno di più informazioni sui valori di WAGGGS visita i siti:

<http://bit.ly/P2LP2L> and <http://bit.ly/Learning2Thrive>



DUE STELLE

Portare un cambiamento positivo e un impatto significativo richiede aiuto e determinate abilità. Questa sezione può aiutare ad esercitarsi con tutte le abilità che ti servono.

Scegli un'attività.



1. L'IMPEGNO GENERA IMPATTO

Per ulteriori informazioni: <http://bit.ly/WTDFund>

Obiettivo: Scoprire un modo divertente per pulire il tuo territorio e raccogliere fondi per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero.

Preparazione: Grandi sacchetti della spazzatura, guanti da lavoro, raccogli-immondizia (opzionale)

Puoi fare questa attività da solo a scuola, alla tua riunione di Guide e Scout o, se il tuo gruppo decide di fare un'uscita, come parte della sfida della Giornata Mondiale del Pensiero. Cerca e raccogli più immondizia che puoi. Stai attento quando raccogli i rifiuti, e lascia perdere ogni cosa che sembra pericolosa. Se ci sono aree di riciclaggio nella tua zona, perché non vedere anche quante cose puoi riciclare!

Idea per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero - Raddoppia l'impatto:

Chiedi alle persone di farti da sponsor donandoti una moneta o una piccola offerta per ogni pezzo, chilo o borsa che riesci a raccogliere o riciclare!

Chiedilo la settimana prima dell'attività. Quando hai finito, comunica ai tuoi sponsor l'impatto che hai determinato, raccogli le donazioni e mandale al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero.



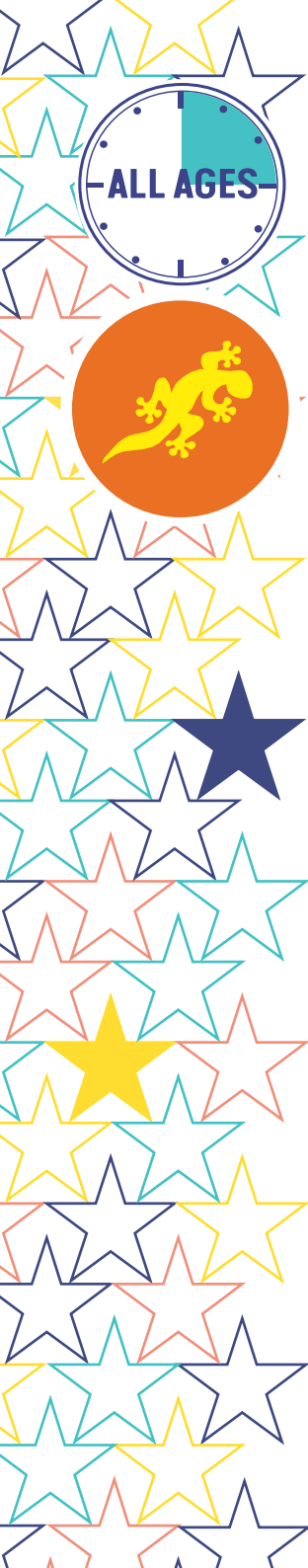
Vai oltre: Puoi pensare ad altre semplici azioni che puoi intraprendere per apportare piccole ma significative differenze nella tua comunità?



waggs

wtd@waggs.org

#WTD2018 #ThisIsImpact



2. LA CREATIVITÀ GENERA IMPATTO

Per ulteriori informazioni:

<http://bit.ly/NuestraCabanaMexico>

Obiettivo: Usare l'immaginazione per trasmettere il tuo messaggio.

Preparazione: Carta, penne o matite.

Chiedi al gruppo di stilare un elenco di più cose possibili riguardanti il Messico in 30 secondi.

Lo scopo dell'attività è di dimostrare ai partecipanti come possono usare la propria creatività per richiamare l'attenzione su un argomento.

Una volta che il gruppo ha creato la propria lista, chiedigli di scegliere una parola. Devono creare una piccola scenetta o un quadro plastico che rappresenti quella parola. Per esempio, se il gruppo sceglie cactus come parola, possono usare i propri corpi per creare un piccolo giardino di cactus. Oppure se il gruppo sceglie come parola piñata, possono creare una canzone sull'apertura della piñata.

Il gruppo può mostrare ciò ha creato, se possibile in pubblico. Se siete in un ambiente urbano come una città, dovrebbe essere piuttosto facile. Però, se avete deciso di realizzare il vostro evento per la GdP in una zona più rurale, potete sfidare i partecipanti a cantare o a recitare il più forte possibile, per provare a far sentire alle persone più vicine ciò che stanno facendo. In più, puoi fare un video o delle foto di quello che i partecipanti stanno facendo e condividerlo sui social, per provare a mostrare differenti modi con cui generare un impatto.



Vai oltre: Riesci a pensare ad un problema sul quale il tuo gruppo vorrebbe aumentare la consapevolezza utilizzando questo metodo?

Una volta che completata la tua canzone o la tua danza, puoi registrarla e condividerla con WAGGS e Our Cabaña attraverso i social.



@waggs_world | @nuestracabana



waggs | ourcabana

#OurCabana60 | #ThisIsImpact | #WTD2018



3. IL CARATTERE GENERA IMPATTO

Per ulteriori informazioni: www.waggs.org/kusafiri

Obiettivo: Imparare una nuova lingua ed apprezzare la diversità.

Lo sapevi? Kusafiri (situato nei paesi dell'Africa) è una parola Swahili che significa "viaggiare". Divertiamoci con le parole Swahili!

Preparazione: (Opzionale) Scrivete le parole Swahili sottostanti a caratteri grandi così che possano essere lette facilmente.

Fase 1. Chiedi al gruppo di sparpagliarsi e scegli un volontario per essere il 'Kusafiri' che leggerà le seguenti parole Swahili:

Tuungane: uniamoci

Tucheze: balliamo

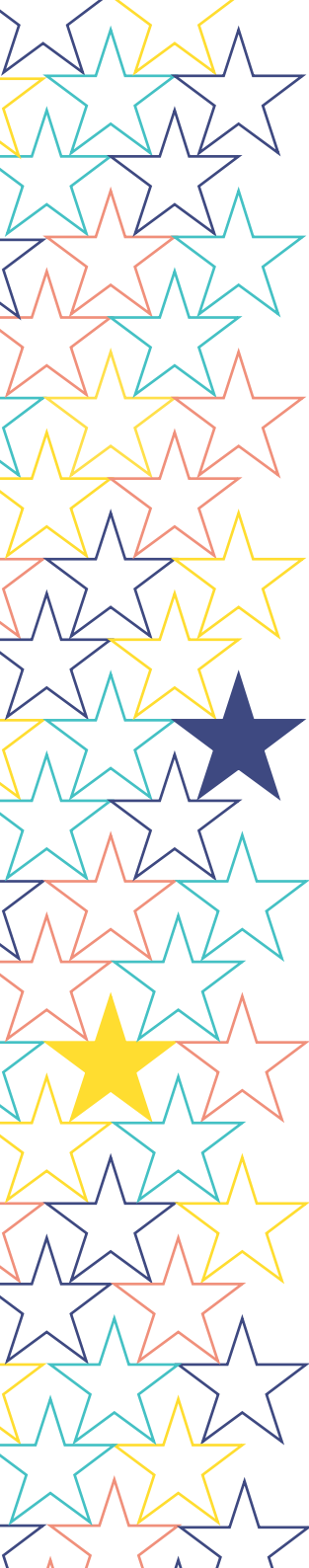
Tufurahi: siamo felici

Tusherehekehe:
festeggiamo

Nota per i facilitatori: non preoccupatevi se non riuscite a pronunciare le parole correttamente! Questa attività è sull'apprezzamento della diversità!

Concordate un movimento che possa rappresentare ciascuna parola. Quando il gruppo è pronto, il 'Kusafiri' inizia a chiamare ogni parola, una per volta. Quando ogni parola viene letta, il resto del gruppo deve rappresentarla con il movimento corrispondente. Ogni volta che qualcuno compie un errore, deve uscire dal gruppo. L'ultima persona che segue correttamente i comandi del 'Kusafiri' vince!

Per i membri più giovani: puoi provare prima con due o tre parole e poi puoi aggiungere le restanti.



Fase 2. Hai ragazzi del tuo gruppo di madrelingua diversa da quella del resto del gruppo? Chiedi loro di insegnarvi la traduzione delle parole Swahili nella loro lingua. Aggiungi queste parole ai comandi del Kusafiri e domanda ai membri del gruppo di ricordarsi quale movimento corrisponde ad ogni nuova parola.

Discuti con il gruppo:

- Quanto hai trovato facile o difficile imparare le parole?
- Quanto è stato facile ricordarsi i movimenti?

Spiega che linguaggi differenti hanno diversi modi per raggiungere gli stessi obiettivi funzionali. Questa attività vuole dimostrarlo dicendo 'tuungane' in una lingua diversa, ma creando lo stesso risultato.

- Chiedete al gruppo di se hanno apprezzato l'apprendimento delle nuove parole.
- Qualcuno sa cosa vuol dire diversità?

Discuti la definizione di diversità: comprendere che ogni individuo è unico e riconoscere le proprie differenze individuali. Per creare un più grande e significativo cambiamento, dobbiamo essere capaci di capire ed apprezzare ciò che è diverso da noi. Portare un impatto positivo significa apprezzare la diversità e che, anche se siamo diversi, vogliamo rimanere uniti.

Condividi foto del gioco di Kusafiri con WAGGGS e Kusafiri

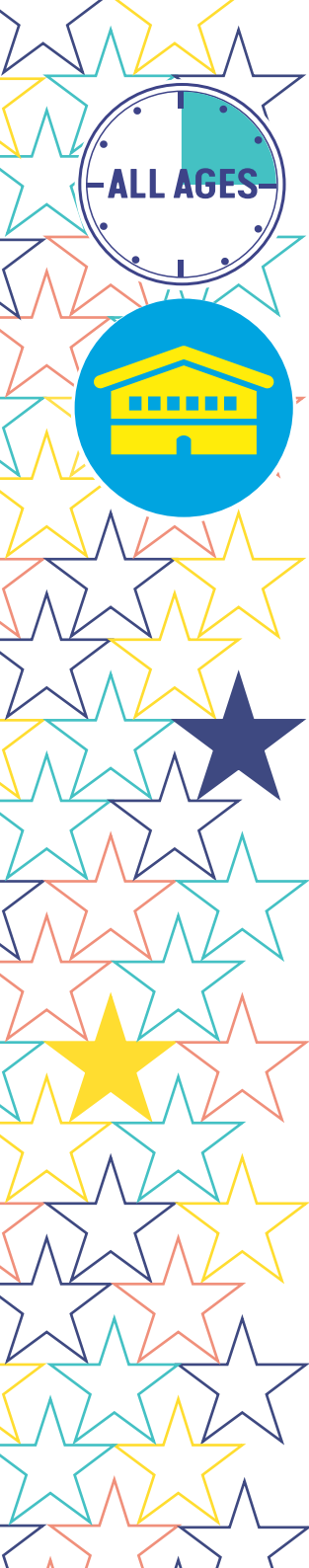


@waggs_world | @kusafiriwc



waggs | kusafiriworldcentre

#ThisIsImpact | #WTD2018



4. LA CITTADINANZA GENERA IMPATTO

Per ulteriori informazioni: www.ourchalet.ch

Obiettivo: Scoprire l'impatto che gli esseri umani hanno sull'ambiente.

Lo sapevi? Il nostro Chalet (che si trova in Svizzera) ha un Eco Rifugio ricco di giochi ambientali ed uno spazio di ritrovo.

Preparazione: matita e foglio.

Testa la tua conoscenza da cittadino del mondo e gioca all'ecosfida di Our Chalet. Dividi il tuo gruppo in due o più piccole squadre e confronta la loro conoscenza dell'ambiente. La squadra che ha il maggior numero di risposte corrette vince.

1. Il monitor di un PC lasciato acceso tutta la notte consuma...

- a. Abbastanza energia da stampare 800 pagine A4
- b. Usa un po' di energia per tenere lo schermo caldo, pronto per il giorno successivo
- c. Non usa poi tanta energia

2. Qual è il modo più efficace per risparmiare acqua nel fare il bucato?

- a. Asciuga i tuoi vestiti al sole invece che in asciugatrice
- b. Riempi la lavatrice al massimo della sua capienza
- c. Usa elettrodomestici efficienti dal punto di vista energetico
- d. Riusa l'acqua del risciacquo della lavatrice.

3. Quale dei seguenti prodotti richiede la maggior quantità di acqua per produrlo?

- a. Una maglietta di cotone
- b. Un hamburger
- c. Un microchip
- d. Una tazza di caffè

4. In bagno puoi risparmiare acqua:

- a. Facendoti una doccia più breve
- b. Chiudendo il rubinetto quando ti lavi i denti
- c. Usando il "bottoncino piccolo" quando tiri lo sciacquone
- d. tutte le precedenti

5. Qual è la quantità approssimativa di pagine che un impiegato stampa in media all'anno?

- a. 10.000 pagine
- b. 7.500 pagine
- c. 5.000 pagine
- d. 2.000 pagine

6. Quanto puoi risparmiare sulle bollette del riscaldamento abbassando la temperature del termostato di 1°C?

- a. 1%
- b. 7%
- c. 10%
- d. 50%

7. Quando si usano lampadine LED (Light Emitting Diode), quale percentuale dell'energia che consumano è usata per creare luce visibile?

- a. 80%; solo il 20% è calore sprecato
- b. 0%; le lampadine LED non sono molto efficienti
- c. 40%
- d. 100%

8. Cosa possono fare gli ospiti di Our Chalet e cosa puoi fare tu a casa per ridurre lo spreco energetico?

- a. Spegnerle le luci quando si esce da una stanza
- b. Tenere porte e finestre chiuse
- c. Staccare il caricatore del cellulare quando il telefono è carico
- d. Tutte le precedenti

Discuti con il gruppo: Gli esseri umani hanno un grande impatto sull'ambiente. Cosa state facendo come gruppo per essere cittadini del mondo più attenti all'ambiente?



Vai oltre: Se vuoi continuare sull'argomento ambientale, puoi anche svolgere l'attività a pagina 29 nella sezione Bussola.

Condividi con WAGGGS e con Our Chalet tramite i social media quello che fai per ridurre lo spreco energetico!



@waggs_world | @OurChalet



waggs | ourchalet

#ThisIsImpact | #WTD2018

5. LA COMUNICAZIONE GENERA IMPATTO

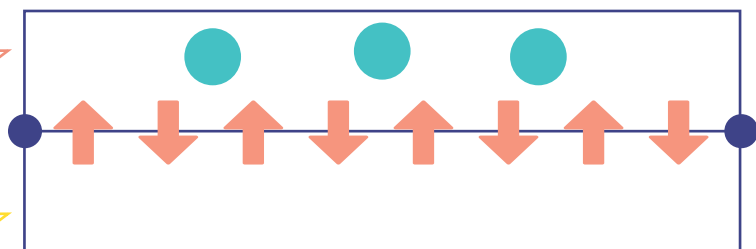
Per ulteriori informazioni:

www.sangamworldcentre.org

Obiettivo: Migliorare la comunicazione con i membri del tuo gruppo e le abilità strategiche
Lo sapevi? Sangam (situato in India) sta svolgendo un Programma Comunitario ed i partecipanti sono chiamati "Tare", che vuol dire "stella" in Hindi. Per ulteriori info: <http://bit.ly/SangamTare>

Preparazione: una vasta area o campo di circa 30x15 metri. Segna l'area rettangolare con una linea al centro e due pali (o altri oggetti come grandi sassi o sedie).

I Tare sono stelle di Sangam, generano un impatto nella loro comunità lavorando a stretto contatto con partner locali. Amano giocare a questo gioco tradizionale indiano, chiamato Kho-Kho, con i bambini del loro quartiere. Kho-Kho si gioca in due squadre da 12 persone, ma solo nove giocatori scendono in campo per una partita o una sfida. Se hai un gruppo più piccolo, puoi adattare il numero. Ci sono due squadre, con nove giocatori ciascuna. Le squadre sono chiamate squadra di **"attacco"** e squadra di **"difesa"**



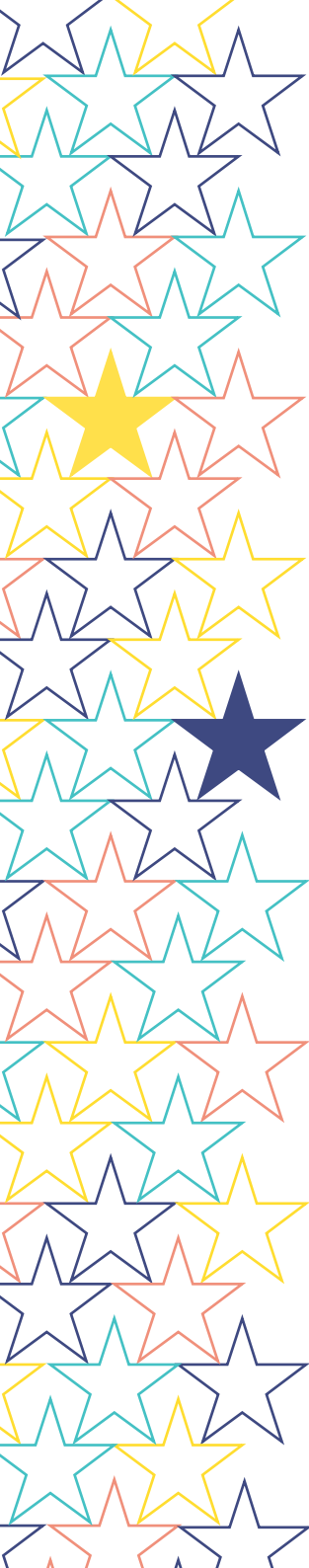
Pali delimitatori



Squadra di attacco di fronte in direzioni opposte



Tre della squadra dei difensori



- La squadra di attacco entra in campo. Otto dei nove giocatori si siedono sulla linea centrale, tutti uniformemente distanziati. I giocatori si trovano in direzioni opposte rispetto alla linea centrale. Il nono giocatore, che è l'attaccante, sta vicino al palo.
- Tre difensori della squadra di difesa entrano in campo. L'attaccante prova a catturarli etichettandoli.
- I difensori possono attraversare la linea centrale per scappare dall'attaccante, anche se l'attaccante non può. L'attaccante può correre solo in una direzione. Una volta che hanno iniziato a correre, non possono girarsi. Per poter cambiare direzione, devono correre fino ad un palo e correre attorno ad esso. L'attaccante può cambiare posizione con un compagno di squadra toccandone sulla schiena uno seduto ed urlando KHO! Il nuovo attaccante insegue il difensore nella metà campo in cui si stavano affrontando. Quando tutti e tre i difensori vengono catturati, tre nuovi difensori entrano in campo.
- Il gioco finisce quando tutti e nove i difensori sono stati catturati. Poi i ruoli delle squadre sono invertiti. Bisogna tenere il tempo per ogni round perché la squadra che cattura più velocemente tutti i difensori vince.
- Chiedi prima alla squadra vincitrice: cos'ha funzionato bene nella tua squadra? La risposta è di solito il lavoro di squadra e la comunicazione. Chiedi al gruppo come la comunicazione possa avere un impatto. Spiega che quando lavoriamo insieme come un gruppo e comunichiamo bene l'obiettivo ed i ruoli di ciascuno sono chiari, e questo determina un risultato positivo.
- Guarda questo video, per aiutarti con le regole del gioco: <http://bit.ly/KhoKhoGameWTD>

Condividi con WAGGGS e Sangam tramite i social media le foto del tuo gruppo mentre gioca a Kho-Kho.



@waggs_world | @sangamwc



waggs | sangamworldcentre

#ThisIsImpact | #WTD2018

6. LA COLLABORAZIONE GENERA IMPATTO

Per ulteriori informazioni: www.paxlodge.org

Obiettivo: Capire come lavorare positivamente con gli altri. Lo sapevi? Pax Lodge (situato in Gran Bretagna) è stata costruita grazie alle generose donazioni delle Guide e Scout di tutto il mondo. Essi hanno collaborato per una causa comune ed il loro impatto è stato enorme: un nuovo Centro Mondiale è stato istituito a Londra.

Preparazione: due monete o piccoli sassolini, uno per squadra.

Questo gioco richiede concentrazione, comunicazione, strategia e spirito di osservazione. Dividi il tuo gruppo in due squadre. Posiziona le due squadre sedute in due linee parallele una di fronte all'altra a circa un metro di distanza. Ogni linea riceve una moneta che viene passata o sembra essere passata lungo la linea. Ogni persona può passare la moneta o solo far finta di passarla. Le mani devono essere tenute davanti al corpo. Entrambe le linee fanno passare la moneta contemporaneamente. I partecipanti dovrebbero guardare l'altra squadra, non la propria, per vedere se riescono a capire dove si ferma la moneta. Quando i passaggi raggiungono la fine della linea, ogni gruppo si riunisce per decidere chi dell'altra squadra abbia la moneta. Poi chiedi alle squadre di tornare seduti nelle linee originali. Il primo della fila si alza e va alla fine della fila e questo si ripete finché ognuno non ha la possibilità di essere il primo della linea. Se hai un gruppo numeroso, fai più linee e ruota ad ogni round.

Discuti con il gruppo:

- In che modo la tua squadra ha deciso chi aveva la moneta?
- Cos'avrebbe potuto fare meglio la tua squadra per capire chi dell'altra squadra aveva la moneta?
- Come la comunicazione ed il lavoro di squadra influenzano l'impatto?

Condividi le foto del tuo gruppo mentre gioca a questo gioco con WAGGGS e Pax Lodge tramite i social media.



@waggs_world | @PaxLodge



waggs | PaxLodge

#ThisIsImpact | #WTD2018 **27**

The background of the entire page is a repeating pattern of small triangles in four colors: dark blue, teal, yellow, and coral. These triangles are arranged in a grid-like fashion, pointing in various directions. A large, white, semi-transparent circle is centered on the page, containing the main text.

BUSSOLA

Comincia a pianificare il cambiamento che vorresti creare nella tua comunità che può essere aggiunto al nostro Mosaico dell'Impatto. Le prossime attività aiutano ad implementare ed a registrare il cambiamento. Speriamo che possano ispirarti per il murale che devi realizzare nell'ultima parte di questo pacchetto di attività.

Scegli un'attività



1. IMPATTO SULLA TUA IMPRONTA AMBIENTALE

Obiettivo: Scoprire le attività di tutti i giorni che possono salvare l'ambiente.

Uno dei migliori modi per proteggere il pianeta è quello di utilizzare meno risorse. Questo produce meno spreco e richiede meno energie, aiutando l'ambiente ed il pianeta nel processo.

idea per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero – Raddoppia l'impatto:

chiedi alla gente di farti da sponsor per smettere di fare qualcosa che ha un impatto negativo sull'ambiente e prendere una buona abitudine. Puoi farlo per una settimana, un mese o più.

Registra quello che hai ottenuto per mostrarlo ai tuoi sponsor, raccogli donazioni e mandale al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero!

Smetti di:

- Usare il tuo telefono, TV o computer per un'ora al giorno. Spegnilo e risparmia energia a magari impiega il tempo facendo qualche attività di Guidismo/Scoutismo.
- Sprecare cibo. Tieni un registro di quanto ne butti via e cerca di comprarne o cucinarne meno. Se ne produci troppo, prova a donare il cibo extra a chi può servirsene nella tua comunità o mettilo nel compost se è possibile.
- Sprecare acqua. Chiudi il rubinetto mentre ti spazzoli i denti o dimezza il tempo passato sotto la doccia.

Inizia a:

- Usare una bottiglia riutilizzabile, invece di comprare una bottiglia o un sacchetto di acqua ogni volta che hai sete. Meno bottiglie = meno spreco.
- Usare un sacchetto riciclabile. Compra o fai da te una sportina e tienila con te ogni volta che vai a far compere. Meno sacchetti di plastica aiutano a mantenere l'ambiente pulito e bello.
- Convertire i rifiuti in arte. Invece di buttare i contenitori di plastica, gli imballaggi di polistirolo o le bottiglie di plastica, sii creativo e trasformali in qualcosa di utile o bello.
- Coltivare da te il tuo cibo. Forse produrre tutto il tuo cibo è una sfida, ma guarda quali ortaggi, erbe aromatiche o anche frutti crescono nel tuo ambiente locale. Il cibo del supermercato deve essere trasportato e coperto d'imballaggi. Il cibo del giardino arriva direttamente nel tuo stomaco.
- Riparare ed indossare. Buchi nei tuoi vestiti o uno strappo nei tuoi jeans? Invece di comprarne un nuovo paio, perché non li ripari semplicemente? Risparmierai energie, risorse e denaro.

Condividi i tuoi progressi nella "Campagna Smetti ed Inizia" con il tuo gruppo agli incontri preparatori o successivi alla Giornata del Pensiero.



2. IMPATTO CON GLI OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

Obiettivo: Scopri gli Obiettivi delle Nazioni Unite per lo Sviluppo Sostenibile (SDGs) e guarda come le attività del tuo gruppo sono connesse ad essi.

Preparazione: Smartphone, tablet o computer con una connessione ad internet (per l'opzione 1).
Il tuo piano annuale che include le attività che il tuo gruppo ha svolto nei trascorsi 6-9 mesi, filo, mollette, i 17 obiettivi SDG ritagliati (puoi scaricare i quadrati qui: <http://bit.ly/SDGtemplates>), post-it e pennarelli (per l'opzione 2).

More than 40 per cent of the global population are between the ages of 10 and 24 – the largest youth population ever². To solve the world's problems, the next generation needs to know what those problems are. Hundreds of millions of people don't have enough food to eat; women still earn less than men and have fewer rights; plant and animal species are rapidly vanishing; and the gap between rich and poor is indeed getting wider. The United Nations' Sustainable Development Goals (SDGs) form a useful lens through which to look at the most pressing global issues.



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



² <http://www.globalgoals.org/>

Opzione 1.

Se non sai cosa sono gli SDGs, qui ci sono utili link e risorse con attività che puoi fare con il tuo gruppo:

- La più Grande Lezione del Mondo con attività sugli SDGs: <http://worldslargestlesson.globalgoals.org/>
- Un portale globale gratuito di educazione ed apprendimento sulle soluzioni per lo sviluppo sostenibile www.thegoals.org
- Il lavoro di WAGGGS sugli SDGs: <http://bit.ly/SDGsWAGGGS>
- Pacchetti di attività di WAGGGS per il Giorno internazionale delle Ragazze incentrati sugli SDGs: <http://bit.ly/IDG2017TeamGirl>

Opzione 2.

Se gli SDGs non sono nuovi per il tuo gruppo, prova a capire quanto avete contribuito agli obiettivi.

- Metti un filo attraverso la stanza, come quelli per stendere il bucato, abbastanza alto da essere raggiungibile per i più giovani. Appendi i 17 obiettivi lungo il filo.
- Riguarda le attività del tuo gruppo nei precedenti 6-9 mesi e collega ogni attività con l'SDG che pensi sia collegato, usando foglietti adesivi.
- Il gruppo ha cinque minuti per collegare le loro attività agli obiettivi sul filo. Tutti stanno in riga ed uno alla volta procedono. Alcune attività potrebbero collegarsi a più di un obiettivo. Quante ne vengono trovate?
- Guarda quali obiettivi hanno più foglietti. Discuti con il tuo gruppo se l'obiettivo rappresenta un problema su cui vorreste lavorare di più. Per esempio, se avete scelto SDG 2: zero fame, fate un brainstorming di idee su cosa potreste fare di più.

Chiedi al tuo gruppo:

- Chi altro potresti coinvolgere in questa iniziativa: i tuoi amici, la tua famiglia, la tua scuola?
- Che cosa stanno facendo le autorità della tua comunità locale, o anche quelle regionali e nazionali, per affrontare questo problema?
- C'è qualcosa che puoi fare per aumentare la consapevolezza o parlare in favore di questo problema?



Vai oltre: metti in pratica la tua idea e rendi la tua comunità un luogo migliore! Usa il nostro toolkit di progetti di azione comunitaria: Sii il Cambiamento (<http://bit.ly/BTCResource>), per aiutarti!



U-report
VOICE MATTERS

3. IMPATTO ATTRAVERSO U-REPORT

Obiettivo: Scoprire U-report ed il potere della tua voce.

Preparazione: Smartphone, tablet o computer con connessione ad internet.



Ricorda che il sondaggio U-Report per la Giornata del Pensiero sarà aperto dal 1 Febbraio al 15 Marzo 2018.

- U-report è l'ultimo progetto globale di WAGGGS in collaborazione con UNICEF. È una piattaforma di messaggistica social dove chiunque può parlare in favore ed essere ascoltato su temi che stanno loro a cuore. Più di tre milioni di giovani si sono già registrati come U-Reporter, compresi migliaia di Guide e Scout.

Come U-Reporter puoi condividere le tue esperienze e raccomandazioni sui problemi che ti coinvolgono con i leader mondiali e gli organi decisionali nazionali e locali, rispondendo a sondaggi settimanali attraverso il tuo cellulare. Noi ti risponderemo per tenerti aggiornato su come la tua voce è stata ascoltata, cosicché tu possa vedere la differenza che stai facendo.

Ti chiederemo di condividere le tue opinioni con WAGGGS e la tua Associazione nazionale di Guide e Scout. In questo modo possiamo migliorare il lavoro che facciamo ed assicurarci che il Guidismo e lo Scautismo femminile siano sempre guidati da ragazze.

Per la Giornata Mondiale del Pensiero di quest'anno abbiamo creato un sondaggio U-report per misurare l'impatto delle Guide e Scout nella vita delle ragazze di tutto il mondo. Puoi partecipare individualmente al sondaggio o come gruppo. Tutto quello di cui hai bisogno è di effettuare l'accesso al tuo account Facebook o Twitter e:

- **Per Facebook:** visita la pagina U-report www.facebook.com/ureportglobal/ e manda un messaggio istantaneo con la parola WDT.
- **Per Twitter:** visita www.twitter.com/ureportglobal e manda un messaggio diretto con la parola WDT.

Mandando la parola WDT il sondaggio sarà attivato e incomincerai a ricevere le domande.

Dopo aver completato il sondaggio, condividi la pagina Facebook o Twitter di U-report attraverso i tuoi account sui social media ed invita i tuoi amici ad unirsi usando gli hashtag: #GirlsVoicesMatter e #WTD2018



4. IMPATTO CON I PROGRAMMI MONDIALI DI WAGGGS

Obiettivo: Scopri i Programmi Mondiali di WAGGGS e decidi quale puoi sperimentare con il tuo gruppo.

Preparazione: Su un cartellone o una flipchart disegna un albero, il suo tronco e i rami ma non le foglie. Se puoi, ritaglia dei pezzi di carta di 8cmx4cm a forma di foglia, oppure usa semplicemente dei post-it. Devono essere abbastanza per tutti i partecipanti. Ritaglia le carte per il gioco degli abbinamenti sui Programmi Mondiali di WAGGGS a pagina 39.

Facoltativo: Stampa alcune copie delle risorse a pagina 39 o usa un pc o tablet con connessione internet per mostrarle.

Fase 1. Mostra l'albero al tuo gruppo e spiega che è un albero dei desideri. Ogni ragazzo deve prendere una foglia o post-it e scriverci cosa vorrebbe fare insieme al gruppo di Guide e Scout nei mesi successivi. Possono essere creativi quanto vogliono. Poi attaccano le foglie/post-it sull'albero.

Fase 2. E' il momento del gioco degli abbinamenti! Mostra le carte con le immagini delle risorse e chiedi ai tuoi partecipanti di scoprire a quale descrizione corrisponde ciascuna risorsa.

Fase 3. Incoraggia il gruppo a guardare i loro desideri sull'albero. C'è qualche desiderio sull'albero che ha lo stesso tema o si collega più in generale con i Programmi Mondiali di WAGGGS visti nella fase 2? Per esempio, se qualcuno ha scritto "Partecipare a un hike", perché non scegliere di conquistare il Brevetto Foreste YUNGA? In questa fase, dividi il gruppo in sottogruppi e chiedigli di scegliere un'attività dall'albero dei desideri che si colleghi con un programma di WAGGGS.

Fase 4. Ogni squadra presenta il programma scelto e il desiderio dell'albero che vi è connesso. Un capo o un membro giovane scrive tutte le scelte e il gruppo intero vota l'opzione preferita.

Fase 5. Decidi con il gruppo quando ti piacerebbe sperimentare il programma e aggiungilo al calendario degli incontri del tuo gruppo.



5. IMPATTO E WWF

Obiettivo: Capire l'importanza degli alberi per un ambiente sostenibile.

Preparazione: Ti servirà un pezzo di corda lungo circa tre metri o un gessetto. Disegna un cerchio con la corda o il gesso (grande abbastanza perché il gruppo possa corrervi dentro), e chiedi a tutti di sedersi all'interno.

Chiedi al gruppo

- Che cosa usano le automobili per generare l'energia di cui hanno bisogno per andare da A a B? (la risposta è il petrolio)
- Che cosa viene rilasciato dalle auto con la combustione del petrolio? (la risposta è anidride carbonica).

Spiega:

Il petrolio è composto dal carbonio intrappolato nell'olio. Noi non usiamo i combustibili fossili solo per alimentare le nostre auto o gli aerei ma anche per le nostre case, fabbriche, imprese e scuole. Gli alberi assorbono il carbonio ma, se tagliamo o bruciamo le foreste, gli alberi non riescono più ad assorbirlo abbastanza rapidamente. Quindi, si crea uno strato sotto l'atmosfera che intrappola il calore del sole, e favorisce il cambiamento climatico della terra.

Spiega al gruppo che il cerchio rappresenta l'atmosfera e loro sono particelle di carbonio. Scegli un ragazzo che faccia l'albero e provi a catturare le particelle di carbonio che si muovono nell'atmosfera. Quando una particella viene catturata, diventa parte dell'albero e parte di una foresta e aiuta a catturare altre particelle di carbonio. Il gioco continua finché la maggior parte, ma non tutte, le particelle sono state catturate (gli alberi non possono rimuovere tutto il carbonio dalla nostra atmosfera).

Chiedi al gruppo:

- È più semplice catturare le particelle di carbonio quando ci sono più alberi?
- Quale effetto pensano che abbia la deforestazione sulla quantità di carbonio nell'atmosfera?

Oltre a piantare più alberi, discutete su quali azioni positive e cambiamenti pensano si possano attuare per dare una mano a ridurre la quantità di carbonio rilasciata nell'atmosfera. (Chiedi loro di ripensare ai mezzi con cui si spostano!)

Quest'attività è stata fornita dal WWF. Ispira e motiva il tuo gruppo a cambiare in meglio con il fantastico badge WWF, "Green Ambassadors 4 Youth", che offre una serie di attività creative e divertenti che renderanno il tuo gruppo in grado di esplorare i collegamenti tra il mondo selvatico, l'ambiente e i nostri stili di vita. Scopri di più e registra il tuo gruppo: bit.ly/WWFandWTD



6. IMPATTO IN TUTTO CIÒ CHE FAI!

Obiettivo: Comprendere e valutare il cambiamento che creiamo attraverso l'esperienza del Guidismo e dello Scautismo femminile, e cosa offriamo ai nostri membri e alla comunità.

Preparazione: Pennarelli e un cartellone.

Si tratta di uno strumento molto semplice che sia i membri più giovani che quelli più anziani possono usare per analizzare l'impatto di un programma o di un progetto svolti in gruppo, e valutare come migliorarlo. Puoi svolgere quest'attività alla fine della Giornata del Pensiero per vedere l'impatto che avete generato!

Disegna una H nel mezzo del cartellone (vedi lo schema in basso), e scrivi questi titoli:

Nome del programma/progetto



Cambiamento positivo creato dal programma/progetto



Sfide affrontate



Suggerimenti su come migliorare



Cambiamento
positivo creato
dal programma/
progetto

Nome del
programma/progetto

★ Suggerimenti su
come migliorare



Sfide affrontate

- Chiedi al gruppo di scrivere il nome del programma/progetto che state valutando nel riquadro in alto al centro. Sotto il simbolo della faccina sorridente, chiedi al gruppo di considerare i cambiamenti positivi che hanno sperimentato prendendo parte al programma e di farne una lista. Hanno imparato qualcosa di nuovo? Incoraggiarli a discutere e a condividere esempi di successo e il perché questi esempi indichino un cambiamento.
- Sotto il simbolo della faccina triste, chiedigli di elencare le sfide che hanno affrontato nello svolgere il programma.
- Sotto il simbolo della stella, chiedigli di condividere ed elencare i loro suggerimenti su come migliorare questo programma.
- Discutete in gruppo di ciò che hanno scritto.

Puoi scattare una foto del cartellone e condividerla con WAGGGS!



www.wagggs.org | www.worldthinkingday.org



@wagggs_world



wagggs



wtd@wagggs.org



TRIFOGLIO

Completa quest'attività finale della sfida
della Giornata del Pensiero 2018
e ottieni il tuo distintivo.

Puoi scegliere tra due opzioni:

Opzione 1.

In questa Giornata del Pensiero vogliamo lasciare il nostro segno e usare un murale per mostrare alle nostre comunità, in maniera creativa e visibile, come il Guidismo e lo Scautismo femminile lascino un impatto positivo.

Trova uno spazio nel tuo quartiere e crea il tuo murale del cambiamento che verrà aggiunto al nostro mosaico dell'impatto globale. Assicurati di parlare con le autorità competenti e di avere il permesso per dipingere qualunque muro o spazio pubblico.

Che cosa deve esserci nel tuo murale del cambiamento?



- ☐ Rappresentazione visiva del cambiamento che il Guidismo e lo Scautismo femminile apportano nella comunità.
- ☐ Potrebbe mettere in evidenza una questione specifica su cui il tuo gruppo si sta concentrando, per esempio l'essere ecofriendly.
- ☐ Il Trifoglio Mondiale a pagina 40.
- ☐ Il nome del tuo gruppo o della tua Associazione Nazionale.

Perché un murale? L'impatto ha bisogno di essere qualcosa che rimanga sostenibile attraverso il tempo. Il murale aiuterà il tuo gruppo a mostrare il cambiamento positivo che il Guidismo e lo Scautismo femminile hanno avuto nella tua comunità.

Una volta completato il tuo murale dell'Impatto, scatta una foto di gruppo davanti ad esso e condividila con WAGGGS.

Opzione 2.

Se non puoi realizzare un murale, scatta una foto del tuo gruppo che mostra un cambiamento positivo realizzato nella vostra comunità locale o quartiere. Ci piacerebbe vedere cosa siete in grado di fare!

Se avete accesso ad internet, condividete la foto e il vostro messaggio sui social media usando gli hashtags: **#ThisIsImpact** e **#WTD2018**

Date un'occhiata a cosa hanno realizzato altri gruppi di Guide e Scout!

Raccoglieremo tutte le vostre foto e le uniremo in un collage globale dei portatori di cambiamento per festeggiare la Giornata del Pensiero 2018!

CONGRATULAZIONI!

HAI COMPLETATO LA SFIDA

DELLA GIORNATA DEL PENSIERO 2018!



www.waggs.org | www.worldthinkingday.org



@waggs_world



waggs



wtd@waggs.org

APPENDICE

Gioco degli abbinamenti sui Programmi Mondiali di WAGGGS



Be the Change - Impara le abilità sociali essenziali pianificando e realizzando un progetto che generi un cambiamento positivo per i luoghi e le persone a cui tieni – per giovani dai 14 anni in su. Per ulteriori informazioni:

<http://bit.ly/BTCResource>

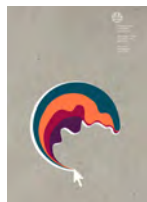


Free Being Me - Sviluppa la capacità di essere a proprio agio con il tuo corpo e l'autostima delle ragazze! Per ulteriori informazioni:

www.free-being-me.com/



Action on Body Confidence - Sviluppa le capacità di advocacy ed esponiti contro il Mito dell'Immagine! Per ulteriori informazioni: www.free-being-me.com/



Surf Smart - Imparare ad essere al sicuro in rete è un'abilità essenziale per i giovani d'oggi. Ottieni il massimo da internet navigando con intelligenza. Per ulteriori informazioni:

<http://bit.ly/SurfSmartResource> www.wagggs.org/surf-smart



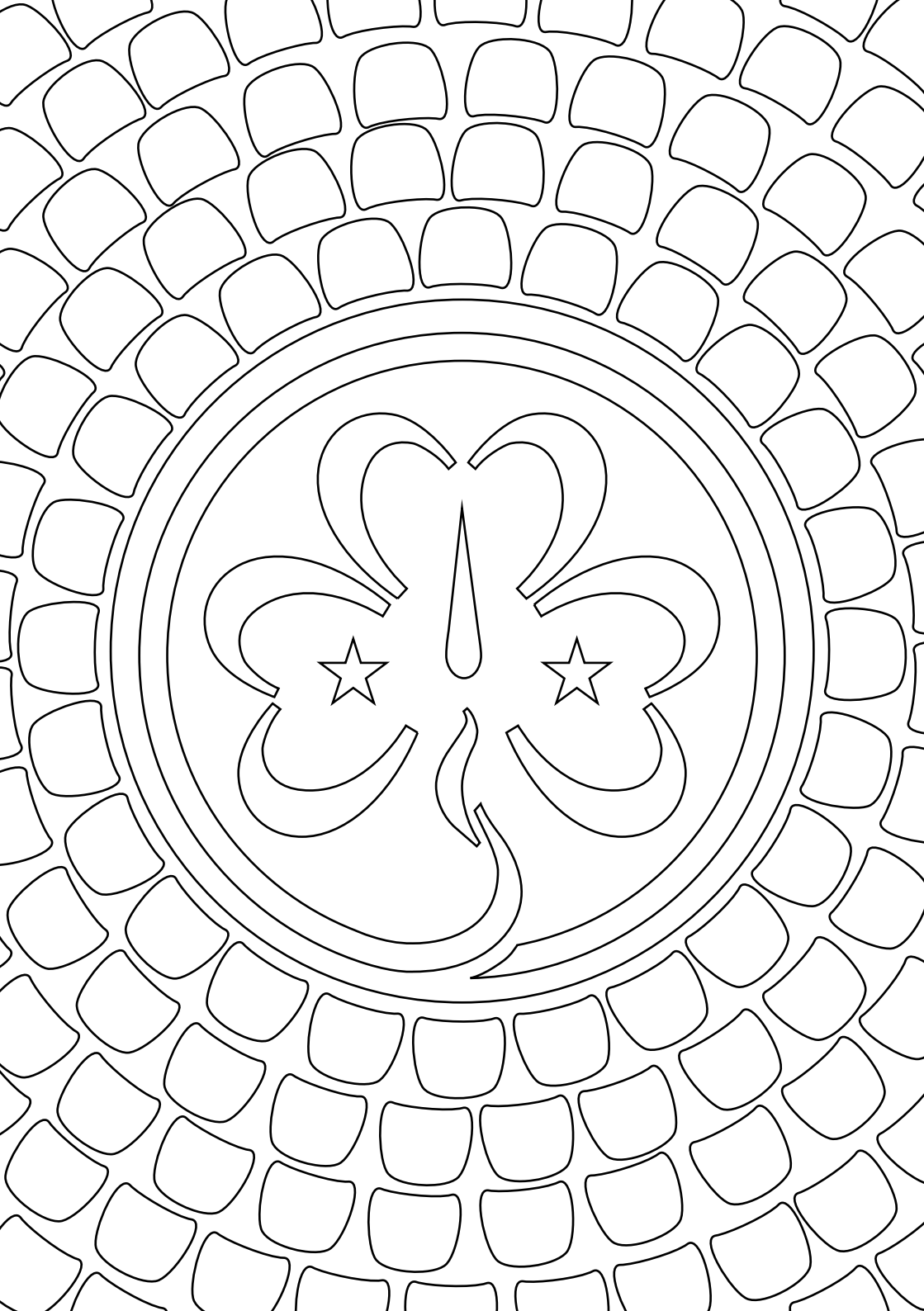
Voices against Violence - Responsabilizza i giovani ad identificare diverse forme di violenza, comprendere i loro diritti e sentirsi autorizzati ad accedere a tali diritti. Per ulteriori informazioni:

<http://bit.ly/VaVLeadersHandbook>



YUNGA Badges - Sviluppati in collaborazione con l'ONU, la società civile e altre organizzazioni, i Brevetti YUNGA si concentrano su: biodiversità, acqua, oceani, cambiamento climatico, foreste, terre e porre fine alla fame. Per ulteriori informazioni: <http://bit.ly/YUNGABadges>







“Lascia il tuo segno in qualunque modo, ancora e ancora, sparisci nella generosità.”

Odysseas Elytis

Vorremmo ringraziare tutti i volontari e gli staff di WAGGGS e dei nostri Centri Mondiali, che lasciano un segno positivo in maniera estremamente generosa nelle vite delle Guide e Scout di tutto il mondo.

Scritto da Nefeli Themeli
Progettato da Rebecca Sawyer
© WAGGGS 2017

World Association of Girl Guides and Girl Scouts World Bureau
12c Lyndhurst Road
London, NW5 3PQ, UK

Telephone: +44 (0)20 7794 1181
Email: wtd@wagggs.org
Website: www.wagggs.org | www.worldthinkingday.org

Registered Charity No. 1159255

Scansiona il QR code per scaricare una copia di questo libro.



Traduzione italiana a cura di:
CNGEI – GdL Traduttori del Settore Internazionale
Grafica a cura di Anna Marchetto – AGESCI
Revisione a cura di:
Filomena Grasso (Commissaria Internazionale per FIS e CNGEI) e Elisabetta Fraracci (Incaricata Nazionale ai Rapporti Internazionali AGESCI)

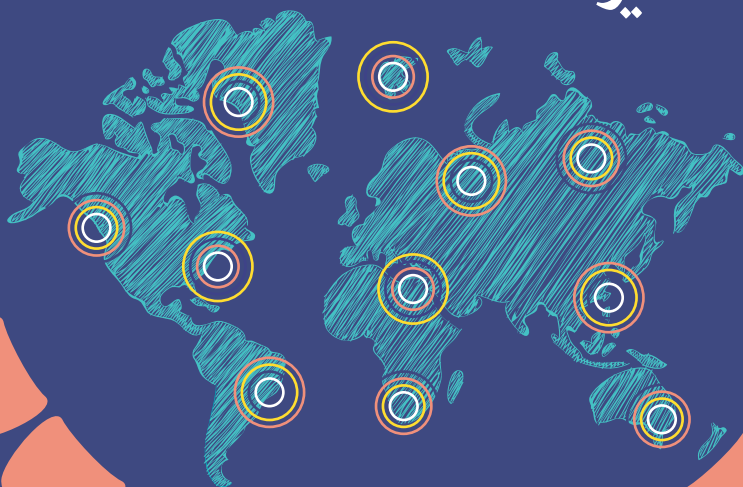


GIORNATA DEL PENSIERO 2018



IMPACT

IMPACTER · IMPACTAR · التأثير



AGESCI - Attività proposte



Il nostro IMPATTO SUL MONDO: scambiamoci un gesto di Pace!

Obiettivo:

Vogliamo che questo WTD2018 sia occasione per disseminare innumerevoli gesti di pace, per scambiarsi la pace, per costruire pace, perché il gesto lascia un segno e il segno contribuisce a costruire il bene.

Vogliamo **“fare pace” nella nostra vita di ogni giorno**, con la consapevolezza che andare incontro all'altro, costruire ponti nel nostro servizio e con il nostro stile ci aiutano ad agire nel bene e per il bene.

L'**impatto** della nostra azione educativa è caratterizzato dalla bellezza dell'incontro, dal sapersi mettere nei panni dell'altro, dall'importanza dell'inclusione, dal dialogo interculturale e interreligioso; così anche un semplice gesto può assumere forza propulsiva per costruire la pace facendo il bene. In questo nostro tempo vogliamo unire ciò che è diviso, avvicinare ciò che è distante, ricucire ciò che è strappato: vogliamo far fiorire i nostri **GESTI DI PACE**.

Che cosa intendiamo per gesti di pace?

Azioni che lasciano il segno, nell'ambiente di vita, nel cuore delle persone, nella propria unità, che lanciano un messaggio di accoglienza, di giustizia, di tenerezza e di perdono.

Fare qualcosa per l'altro e con l'altro fa crescere il bene, riempie il cuore di chi dona e di chi riceve, in uno scambio reciproco in cui si crea un legame di pace.

SCAMBIAMOCI #UNGESTODIPACE

I Gesti possono essere piccoli o grandi, individuali o comunitari, l'importante è che siano legati al proprio contesto di tempo e di luogo

I Gesti

- sono "azioni di coraggio" nel quotidiano (fedeltà che richiama l'idea concreta della Buona Azione)
- consentono di costruire ponti
- sono generativi nel senso che lo scambio del gesto di pace consente di far nascere qualcosa di nuovo ("una storia più un'altra storia non fanno due storie, ma una storia nuova e diversa")
- possiamo immaginare di raccogliere i gesti di pace secondo questi ambiti...

GIUSTIZIA SOCIALE E DIRITTI UMANI
ACCOGLIENZA E INCONTRO
MONDIALITÀ
NONVIOLENZA
CORRUZIONE
ECONOMIE RESPONSABILI- AMBIENTE

- mappatura: per visualizzare i gesti di pace online

GIORNATA DEL PENSIERO 2018

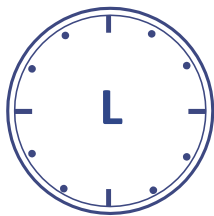


IMPACT

IMPACTER · IMPACTAR · التأثير



CNGEI - Attività proposte



BRANCA L

Attività WDT 2018 – IMPACT

Simbolismo:

Fiamma: sta alla base dello stelo del trifoglio, indica la scintilla, l'amore per l'umanità, l'ardore che ci porta a fare qualcosa di buono nel modo.

Stelle: sono 2 e si trovano al centro del trifoglio, ricordano la Legge e la Promessa. Ogni stella ha cinque punte, che simboleggiano i dieci punti della Legge.

Bussola: la venatura della foglia centrale, che ricorda l'ago di una bussola che punta verso Nord, richiama i valori scout che ci orientano nel nostro percorso.

Trifoglio: composto dalle tre foglie, corrispondono ai tre doveri Scout (doveri verso Dio, doveri verso gli altri, doveri verso se stessi).

1) Fiamma

Fase 1

Ai Lupetti verranno dati degli scenari di problemi del Mondo a cui dare una soluzione (3-4 a squadra).

Nello scegliere gli scenari, fate riferimento agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite. L'argomento viene approfondito nell'Attività n.3.

Fatto ciò, i Lupetti si troveranno davanti un campo con ostacoli vari (birilli per slalom, cerchi dentro cui saltare, telone sotto cui passare) e sparsi in questo campo ci sono dei valori positivi o negativi, ognuno attaccato su un cerchio, che rappresenta una moneta. I valori sono vari: Ricchezza, Felicità, Successo, Spiritualità, Cittadinanza Attiva, Amicizia, Fama, Autenticità, Potere, Influenza, Integrità, Giustizia, Gioia, Amore, Riconoscimento, Famiglia, Verità, Diversità, Saggezza.

NB: Il VL leggerà e spiegherà i valori prima del gioco, qualora i Lupetti non sapessero il significato di qualche parola.

Quindi ogni squadra si posiziona a trenino con la prima, la terza, la quinta, persona bendata. L'ultimo (La guida) non sarà bendato e terrà una borsa dentro cui posizionare le monete. Compito dell'ultimo è indicare la strada alla squadra e soprattutto al primo (Il collezionista), che invece dovrà prendere la moneta e passarla al compagno dietro di lui fino ad arrivare in mano all'ultimo. Lo scopo delle squadre è quello di raccogliere il valore che secondo loro potrebbe risolvere il problema che hanno sul foglietto.

NB: Sarebbe consigliato che ad ogni valore preso, i componenti della squadra cambiassero posizione.

Al termine di questo gioco ogni squadra mimerà o farà una scenetta che illustri i problemi dei foglietti e le loro soluzioni.

<https://www.savethechildren.it/blog-notizie/i-17-obiettivi-di-sviluppo-sostenibile>

Fase 2

I Lupetti formeranno un Cerchio, al cui centro i VVLL posizioneranno un salvadanaio gigante, chiedendo ad ogni squadra quali siano i valori in cui credono. Chiedono loro di scriverli su una moneta vuota se manca rispetto a quelli conquistati nel gioco precedente.

Verranno poi posizionati in Cerchio 2 cartelloni: quello del testo Promessa e della Carta d'Identità dei Lupetti e chiede ad ogni squadra di vedere se è possibile trovare i valori che loro hanno in mano nella nostra Associazione, facendo riferimento ai due testi (o alle Parole Chiave del Testo della Promessa). Trovato l'abbinamento tra il valore e Promessa/Carta di Identità, dovranno posizionare la moneta nel salvadanaio.

Al termine Akela consegna ai Lupetti il simbolo Fiamma.

2) Stelle

Fase 1

Gioco stile Dixit.

Un VL legge un valore tradotto in una lingua del mondo (es: diversity).

Ogni coppia o trio di lupi dovrà disegnare, con tempera o pastelli a cera o colori a matita, su un cartoncino bianco a forma di carta da gioco il significato che questa parola secondo loro ha. Prima di disegnare, ogni coppia o trio potrà fare una/due domanda/e al VL, che potrà rispondere solo dicendo una parola. Dopo il giro di domande ogni squadra avrà 3 minuti di tempo per disegnare la carta. Al termine ogni squadra mostra l'immagine e la spiega. La squadra che più si è avvicinata vince un punto.

Al termine il VL sottolinea come lingue diverse hanno modi diversi per indicare la stessa cosa, così allo stesso modo noi che siamo tutti diversi possiamo riflettere con i nostri comportamenti e trasmettere valori uguali.

Fase 2

L'unione delle nostre diversità e quindi dei nostri punti di forza ci permette di essere più forti e di poter attuare un cambiamento più grande.

Ogni lupo dovrà creare un simbolo che rappresenti lui e i suoi punti di forza. Al termine, tutti questi simboli verranno attaccati in uno più grande che rappresenta la Forza del Branco.

Al termine Akela consegna ai Lupi il simbolo Stelle.

3) Bussola

A settembre 2015, 193 leader mondiali hanno accettato 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile. Realizzare questi obiettivi significherebbe porre fine alla povertà estrema, alla disuguaglianza e al cambiamento climatico entro il 2030.

Sapete quali sono i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile? Ve li riassumiamo di seguito, ma potete approfondire maggiormente l'argomento sul sito ufficiale: <http://www.globalgoals.org/>.

1. porre fine alla povertà in tutte le sue forme, ovunque;
2. porre fine alla fame, garantire la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile;
3. garantire una vita sana e promuovere il benessere di tutti a tutte le età
4. garantire a tutti un'istruzione inclusiva e promuovere opportunità di apprendimento permanente eque e di qualità;

5. raggiungere la parità di genere attraverso l'emancipazione delle donne e delle ragazze;
6. garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile di acqua e servizi igienico-sanitari;
7. assicurare la disponibilità di servizi energetici accessibili, affidabili, sostenibili e moderni per tutti;
8. promuovere una crescita economica inclusiva, sostenuta e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva e un lavoro dignitoso per tutti;
9. costruire infrastrutture solide, promuovere l'industrializzazione inclusiva e sostenibile e favorire l'innovazione;
10. ridurre le disuguaglianze all'interno e tra i paesi;
11. creare città sostenibili e insediamenti umani che siano inclusivi, sicuri e solidi;
12. garantire modelli di consumo e produzione sostenibili;
13. adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze;
14. conservare e utilizzare in modo sostenibile gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile;
15. proteggere, ristabilire e promuovere l'utilizzo sostenibile degli ecosistemi terrestri, gestire le foreste in modo sostenibile, combattere la desertificazione, bloccare e invertire il degrado del suolo e arrestare la perdita di biodiversità;
16. promuovere lo sviluppo sostenibile; rafforzare gli strumenti di attuazione e rivitalizzare la partnership globale per lo sviluppo sostenibile;
17. rafforzare le modalità di attuazione e rilanciare il partenariato globale per lo sviluppo sostenibile.

Fase 1:

Per far conoscere ai Lupetti i 17 SDG, potreste proporli un memory, in cui le carte altro non sono che le immagini degli SDG. Man mano che si riusciranno a ricomporre le coppie del memory, spiegate ai Lupetti qual è l'obiettivo relativo. Potete scaricare le immagini per le carte del Memory al seguente link: <https://goo.gl/xSZGPo>.

Fase 2:

Una volta che i Lupetti avranno conosciuto gli SDG, potrete fargli costruire un mappamondo, lasciando una fessura in alto, in modo che possano inserire dei bigliettini in cui scrivere in che modo e con quali azioni hanno contribuito al raggiungimento degli SDG (se personalmente, con la famiglia, con il Branco, con la scuola...) (ecco un link di esempio su come realizzare il mappamondo: <http://www.ideebambini.it/mappamondo-fai-da-te/>).

Al termine i VVLL consegnano ai Lupetti il simbolo Bussola

4) Trifoglio

Il Branco sceglie un'azione utile su cui investire le loro forze, per attuare un cambiamento legato ad uno degli SDG.

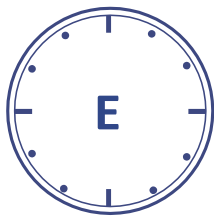
Es.: Raccolta firme, o progetti con altre Associazioni: Libera, WWF, Legambiente, Telefono Azzurro, etc...

Fatto questo, scattate le foto al cambiamento messo in atto e condividete poi la foto e la descrizione sui social media (sul gruppo Branca L CNGEI, ma non solo!) utilizzando gli hashtag #ThisIsImpact e # WTD2018.

Scopri cosa hanno fatto tutti gli altri Scout e Guide nel Mondo! WAGGGS poi raccoglierà tutte le tue foto e creerà un mosaico con tutte le attività svolte per avere un impatto positivo sul Mondo, in occasione della celebrazione della Giornata Mondiale del Pensiero!

Al termine i VVLL consegnano ai Lupetti l'ultimo simbolo Trifoglio, che insieme al simbolo Fiamma, Stelle e Bussola, compongono il simbolo di WAGGGS.

In questa fase è importante che i VVLL spieghino il significato dei simboli che compongono WAGGGS.



BRANCA E

Un pianeta alieno ha rubato i 4 elementi presenti sulla terra, questi sono indispensabili per la vita sulla terra. Per ritornare ad essere florida e bella, la terra deve essere aiutata. Chi più di noi amanti della natura e della vita all'aria aperta desidera che tutto sia ristabilito? Agiamo, creiamo, facciamo in modo che la terra ritorni a vivere rigogliosa, con le nostre azioni possiamo cambiare le cose.”



TITOLO ATTIVITÀ: LA CONQUISTA DEI 4 ELEMENTI SMARRITI

Obiettivi

1. Impegnarsi in progetti di solidarietà e di partecipazione, con particolare attenzione alle aree di emarginazione più vicine alla propria realtà quotidiana.
2. Cominciare a essere consapevoli di rappresentare, come individui appartenenti a un contesto culturale, un insieme di valori che possono e devono collegarsi con altri valori, di cui sono portatori individui appartenenti a altri contesti culturali

Svolgimento attività

Si tratta di un gioco a tappe, ognuna delle quali di durata 30/45 minuti.

L'attività può essere svolta da tutte le Ptg/Eqp di un Reparto oppure da una Ptg/Eqp con un gruppo di ragazzi di un'associazione, di cui si sta cercando di fare una conoscenza approfondita attraverso una serie di attività. Possono essere attività anche proposte a più Reparti magari in attività regionali o di gemellaggio.

1. 45 minuti (30 + 15) Chi: tutto il Reparto, suddiviso per Pattuglie/Equipaggi.

Materiali: Gesso, corda, lenzuoli/teli, fogli con parole.

Battaglia navale: si gioca almeno 2 Ptg/Eqp alla volta. Viene creato un grosso campo da battaglia navale, disegnando con il gesso sul terreno e separando i due campi di gioco con lenzuoli/teli per impedire la vista tra un campo e l'altro. Ogni squadra posiziona le proprie navi sul campo: le navi sono coppie e/o terzetti di esplo della stessa squadra. A ogni esplo, inoltre, verrà consegnato un foglio con scritta una delle seguenti caratteristiche, frutto del sondaggio condotto da WAGGGS sul tema dell'impatto: "creare, positivo, forte, sforzo, vita, pensieri, effetti, creazione, potente, differenza, innovazione, cambiamento, segno, servizio, risultato, persone, vite, motivazioni, creare risultati, completamento, influenza, impatto, potere, sviluppo".

Obiettivo del gioco è di “affondare” come in battaglia navale, più parole possibili. Ogni nave avrà quindi almeno due parole o massimo tre.

Alla fine dello svolgimento del gioco si crea un momento di condivisione tra le squadre sulle parole che sono state trovate (ovvero colpite) nella battaglia e si chiede loro da quali di queste parole si sentono più rappresentati dalle Ptg/Eqp riguardo il significato di impatto (IMPATTO IN ME).

2. 30 minuti. Materiali: Foglietti che incastrati uno all'altro formano un puzzle, pennarelli, contenitore. Chi: tutto il Reparto, suddiviso per Pattuglie/Equipaggi.

Tutti i partecipanti hanno a disposizione dei foglietti precedentemente tagliati, che incastrati uno all'altro costituiscono un puzzle. Ognuno può scrivere sul suo biglietto qual è la qualità migliore che pensa di possedere e quale pensa di possedere ma vorrebbe migliorare. Tutti i foglietti vengono raccolti e mescolati in un contenitore, dal quale ognuno pescherà un bigliettino e attraverso il mimo cercherà di far capire la caratteristica “pescata” agli altri. Successivamente, tutti insieme i partecipanti cercheranno di comporre il puzzle e leggeranno le caratteristiche fuoriuscite. Ognuno dice agli altri qual è la sua caratteristica e se pensa di aver messo a servizio degli altri tale caratteristica in modo concreto (IMPATTO IN ME/SUGLI ALTRI).

3. 45 minuti. Materiali: quattro secchi/quattro recipienti grandi in plastica, taglierino, pennarello indelebile nero, quattro borse/buste in plastica, barra di legno, due chiodi.

Chi: tutto il Reparto, suddiviso per Pattuglie/Equipaggi oppure attività di Ptg/Eqp.

I ragazzi creeranno dei cestini con materiali di recupero/riciclati per la raccolta di immondizia da porre poi nel proprio comune. Si prendono 3-4 vecchi secchi in plastica o bidoni dell'acqua distillata o di latta (es. quelli dell'olio). Si elimina la parte superiore ove necessario con il taglierino. Si crea un'apertura ampia e larga. Poi con il pennarello indelebile nero, scriviamo sopra ogni secchio il materiale che il secchio andrà a contenere e magari scriviamo #WTD2018 #ThisIsImpact. Dopo mettiamo all'interno una borsa/busta di plastica dove mettere la spazzatura.

tura. Infine, fissiamo poi al bidone una barra di legno con un chiodo (per poterlo poi fissare in città). (CREATIVITÀ PORTA UN IMPATTO)

4. 30 minuti. Materiali: Foglietti parole chiave gioco.

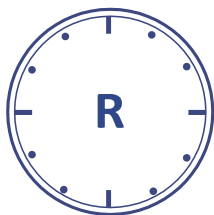
Chi: tutto il Reparto, suddiviso per Pattuglie/Equipaggi oppure attività di Ptg/Eqp.

I ragazzi dovranno rispondere alla domanda “per me l'impatto è” scegliendo tra le parole proposte nel gioco 1 o proporre una se ne hanno una personale. Successivamente, formeranno con i loro corpi la parola scelta, facendosi aiutare da chi sta intorno a loro in quel momento, oppure usando oggetti trovati in giro. Dovranno poi fare una foto e condividerla sui social con la dicitura #WTD2018 #ThisIsImpact (IMPATTO VERSO L'ESTERNO).

Risultati attesi

Tutti i partecipanti riescano a svolgere tutte e 4 le attività e quindi riconquistare i 4 elementi:

1. IL FUOCO, che racchiude in sé il principio della vita e scaturisce dalla sua energia, proprio come noi dobbiamo trovare la voglia e l'energia per agire (IMPATTO IN ME).
2. L'ARIA, che è l'energia vitale che respiriamo, indispensabile per la vita. Tutti insieme dobbiamo essere portatori di cambiamento per vivere meglio (IMPATTO IN ME/SUGLI ALTRI).
3. L'ACQUA, che è fonte della vita, dalla sorgente diventa torrente, poi fiume fino a giungere nel mare, oltrepassando gli ostacoli che incontra nel suo cammino. Allo stesso modo noi dobbiamo contagiare gli altri, la realtà in cui viviamo con le nostre azioni (CREATIVITÀ PORTA UN IMPATTO).
4. LA TERRA, solida e rigogliosa, accoglie la vita e la nutre, così noi dobbiamo essere d'esempio agli altri per far crescere anche in loro, lo stesso desiderio e poter essere testimonianza dell'impatto positivo nel mondo (IMPATTO VERSO L'ESTERNO)



BRANCA R

Obiettivo

Scoprire e Conoscere i 17 Sustainable Development Goals (SDGs); scegliere uno dei 17 SDGs e approfondirne la tematica

Preparazione

Utilizza tutti gli strumenti che WAGGGS mette a disposizione (vedi la proposta di attività 1) per scoprire e conoscere i SDGs.

Realizzate una riunione di Compagnia che preveda un'attività di Confronto e discussione sulla tematica scelta, che poi possa stimolare la progettazione di un'azione concreta all'interno del vostro Gruppo o all'interno del vostro territorio o semplicemente programmare un'Inchiesta per poi riportare i risultati all'interno del vostro Gruppo, per sensibilizzare poi in un futuro un'azione concreta.

Vi ricordiamo le fasi per la costruzione di un "RoverPro":

Vedere: osservare, conoscere, interessarsi, fare delle attività di conoscenza/discussione; chiedere a chi conosce questo argomento ed è esperto, imparare a leggere una realtà;

Criticare ed Interiorizzare: discutere e prendere una posizione in base a quello che si è appreso, prendere coscienza dell'importanza di influenzare una situazione;

Agire: fare un'azione, farla realmente; questa azione dovrà avere una ricaduta positiva all'esterno della compagnia.

Verificare e "Ripensare": rielaborare il tutto, dopo aver vissuto l'azione.