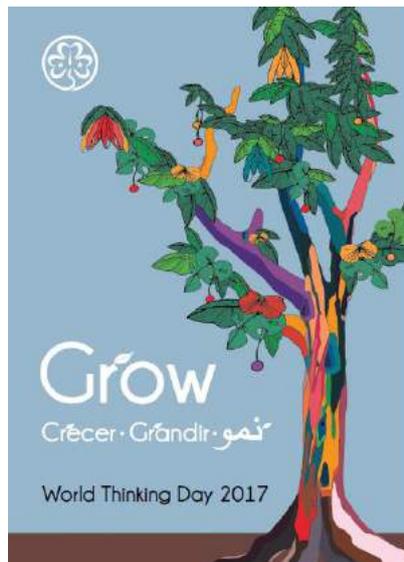




## Giornata del Pensiero 2017

“Da un piccolo seme può nascere un albero immenso”

Eschilo



La Giornata del Pensiero è la preziosa occasione che noi Guide e Scout di tutto il mondo abbiamo per festeggiare il compleanno dei fondatori dello Scouting e del Guidismo/Scouting femminile Sir Robert Baden-Powell e Lady Olave Baden-Powell, il Movimento mondiale femminile e l'amicizia internazionale, e raccogliere fondi per sostenere progetti che coinvolgono 10 milioni di ragazze e giovani donne in tutto il mondo.

Nel 2016, abbiamo festeggiato le connessioni che arricchiscono la nostra vita, fatte di persone, luoghi, scout e guide vicini e lontani e tanto altro.

Seguendo il percorso individuato da WAGGGS - connessione, crescita e impatto - il tema e le attività proposte per il 2017 sono pensate per crescere.

E dunque, la Giornata del Pensiero 2017 è un viaggio di crescita e di diffusione del Guidismo e dello Scouting nel mondo!

In occasione della Giornata del Pensiero 2017, guide, scout e potenziali nuovi membri di tutto il mondo hanno l'opportunità di cimentarsi in una grande caccia al tesoro per cercare i “semi del cambiamento”. Si tratta di semi speciali, che rappresentano l'impegno a far crescere il nostro Movimento, cosicché sempre più giovani abbiano l'occasione di sentirsi più forti e crescere nella piena consapevolezza delle proprie potenzialità.

Come ogni anno in occasione dei festeggiamenti per la Giornata del Pensiero, la Federazione Italiana dello Scouting (FIS) ha voluto facilitare la diffusione del pacchetto di attività proposto da WAGGGS alle proprie Organizzazioni Membro (fra cui la FIS), traducendolo in italiano.

Come sapete, WAGGGS è l'Organizzazione mondiale di guide e scout che lavora con e per le ragazze e giovani donne di tutto il Mondo. Essendo promosso da WAGGGS, il pacchetto di attività per la Giornata del Pensiero è indirizzato proprio alle ragazze ed alle giovani donne. La FIS, nel

tradurlo, ha voluto dare la possibilità a tutti gruppi e tutte le unità di usufruire di questo kit, senza però rielaborarlo nell'ottica coeducata che contraddistingue le Associazioni che ne fanno parte, AGESCI e CNGEI. Nel rispetto del vostro ruolo di educatori, del lavoro che svolgete con i vostri ragazzi e ragazze e delle relative programmazioni, abbiamo preferito non apportare modifiche al pacchetto originale e lasciare a voi il compito di riadattare le attività qui presentate in un'ottica coeducata, in modo da adattarlo alle esigenze dei vostri ragazzi e ragazze. Di seguito a questa lettera introduttiva, perciò, troverete la traduzione letterale di quando riportato nel kit WAGGGS.

Allo stesso tempo, però, abbiamo voluto lanciare alcuni spunti di attività, pensati in ambito AGESCI e CNGEI e allegati in calce alla traduzione del pacchetto di attività WAGGGS per la Giornata del Pensiero 2017.

Sebbene sia stato pensato per i festeggiamenti del 22 febbraio 2017, il kit educativo proposto è uno strumento che può essere utilizzato durante tutto l'anno dai nostri gruppi scout, per dare a guide e scout nuovi spunti di crescita personale e al Guidismo e allo Scouting nuove occasioni di crescita attraverso l'adesione di nuovi potenziali membri.

Con quanto proposto, la FIS ha voluto proseguire il cammino già intrapreso da alcuni anni verso una Giornata del Pensiero che sia sempre più occasione d'incontro fra i ragazzi e le ragazze delle Associazioni che ne fanno parte, AGESCI e CNGEI. Le proposte di attività e gli spunti educativi sono stati volutamente allegati alla traduzione, perché tutti i Capi di entrambe le Associazioni possano accedervi con semplicità e trovare spunti per condividere a livello locale il Guidismo e lo Scouting federali.

Il materiale proposto sarà, come sempre, diffuso attraverso il sito federale [www.scouteguide.it](http://www.scouteguide.it) e i siti di AGESCI e CNGEI ([www.agesci.it](http://www.agesci.it); [www.cngei.it](http://www.cngei.it)).

Come di consueto dal 1932, anno in cui Olave Baden-Powell scrisse una celebre lettera a tutte le guide e le scout del mondo, verrà mantenuta la tradizione di donare una moneta (penny) durante i festeggiamenti per la Giornata del Pensiero. Una moneta non è molto, ma una moneta per ogni guida e scout, insieme a quelle raccolte da amici, parenti, conoscenti e passanti, possono far crescere il Guidismo e lo Scouting nel mondo intero!

Quest'anno, le monete raccolte saranno destinate da WAGGGS per far crescere il Guidismo e lo Scouting in nuovi Paesi, come ad esempio Algeria, Albania, Etiopia, Laos, Mozambico e Tagikistan.

Una parte dei fondi che saranno raccolti dalla FIS in occasione della Giornata del Pensiero 2017, andrà a finanziare i gruppi di guide e scout italiani che hanno perso i materiali o le sedi a causa dei terremoti che da mesi stanno tristemente colpendo l'Italia centrale. Speriamo che questo possa rappresentare un incentivo a raccogliere con impegno quanti più "penny" possibile.

Il conto corrente federale sul quale versare i fondi raccolti è: Banca popolare Etica Scpa - IBAN: IT09 2050 1803 2000 0000 0511 480. Nella causale scrivete: Agesci/Cngei - Nome del Gruppo/Sezione - TD 2017.

Non ci resta che crescere! Buona Giornata del Pensiero 2017!

Filomena Grasso  
Commissaria federale WAGGGS  
Commissaria Internazionale CNGEI

Elisabetta Fraracci  
Incaricata nazionale al Settore Rapporti  
internazionali AGESCI



# Grow

Crécer · Grandir · نمو

Giornata del Pensiero 2017



# INDICE

Benvenuti alla Giornata del Pensiero 2017.....	1
Scopri l'albero di WAGGGS.....	3
Fai nuove amicizie.....	5
Condividi il divertimento.....	7
RADICI.....	11
1 Fai crescere la tua rete di contatti.....	12
2 Fai crescere Our Cabaña.....	13
3 Fai crescere la tua impronta.....	14
4 Fai crescere le tue mosse di danza!.....	15
5 Fai crescere la tua sfida.....	16
6 Fai crescere il giardino di Lady Olave Baden-Powell.....	17
7 Fai crescere il World Thinking Day Fund.....	18
TRONCO: Fai crescere la tua attività.....	19
RAMI.....	21
1 Fai crescere il tuo impegno civile.....	22
2 Fai crescere il tuo impegno.....	23
3 Fai crescere la tua collaborazione.....	24
4 Fai crescere il tuo carattere.....	24
5 Fai crescere la tua comunicazione.....	25
6 Fai crescere la tua creatività.....	26
FIORI E FRUTTI: #LetsGrow a tree.....	28



# BENVENUTI ALLA GIORNATA DEL PENSIERO 2017!

Nel 2017 vorremmo far crescere i festeggiamenti per la Giornata del Pensiero ed invitare più ragazzi, ragazze e giovani adulti di tutto il mondo a sperimentare cosa significa far parte del Guidismo e dello Scoutismo femminile.

La sfida per la Giornata del Pensiero del 2017 sarà un viaggio di crescita, di supporto ai gruppi scout nel proporre il nostro movimento a nuovi membri.

Il tema e il pacchetto di attività è strutturato in modo da adeguarsi alla strategia WAGGGS: Connessione – Crescita – Impatto. Nel 2016 abbiamo festeggiato le significative connessioni che condividiamo come Movimento ed ora è tempo di crescere.



Sapevi che ci sono più o meno 800 milioni di ragazze nel mondo e solo 10 milioni sono guide o scout? Questo significa che stiamo raggiungendo poco più dell'1% di loro. Diamo una svolta e arriviamo al 100%!

Vogliamo un mondo dove tutte le ragazze abbiano uno spazio sicuro in cui crescere e vivere molte esperienze entusiasmanti, adeguate, accessibili e formative!

*“Da un piccolo seme  
può crescere un tronco possente”*

Eschilo

Come parte della sfida della Giornata del Pensiero, le guide e scout di tutto il mondo, insieme a nuovi potenziali membri, parteciperanno ad una caccia al tesoro per trovare i “semi del cambiamento”. Questi semi sono il simbolo di tutti gli sforzi per accrescere il nostro Movimento, in modo che sempre più ragazze e giovani donne abbiano l'opportunità di sentirsi più forti e scoprire a pieno le proprie potenzialità.



## Ottieni il tuo distintivo per la Giornata del Pensiero 2017 in tre semplici passi:

**Passo 1** Fai nuove amicizie (pagine 5-6) individuando un gruppo nella tua comunità che non ha accesso al Guidismo e allo Scouting femminile, invitandoli a partecipare ai tuoi festeggiamenti per la Giornata del Pensiero. Insieme vivrete un'entusiasmante avventura e guadagnerai il distintivo della sfida.



**Passo 2** Condividi il divertimento (pagine 11-26) di ciò che significa essere parte del Guidismo e dello Scouting femminile con i tuoi nuovi amici, risolvendo il mistero dei "semi del cambiamento" perduti. Fate una caccia al tesoro scegliendo le attività da ogni parte dell'albero WAGGGS.

**Passo 3** Pianta un albero! (pagine 27-29) Una volta che hai individuato i "semi del cambiamento" perduti, festeggia la Giornata del Pensiero e segna l'inizio di una nuova amicizia piantando i semi!

Ci sono molti modi per far crescere le tue connessioni WAGGGS!

🌐 [www.waggs.org](http://www.waggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

🐦 @waggs\_world

📘 waggs

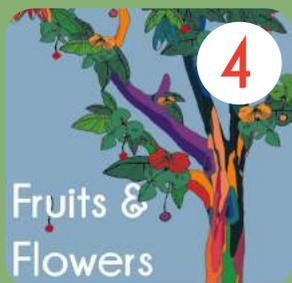
✉️ [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

#WTD2017 #LetsGrow

# SCOPRI L'ALBERO DI WAGGGS



*Puoi tagliare le parti dell'albero e mostrarle a tutti  
i partecipanti alla fine della caccia al tesoro.*



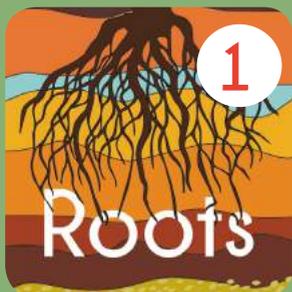
**Frutti & fiori** sono le ragazze e le giovani donne di tutto il mondo che valorizziamo e con cui operiamo affinché diventino cittadini del mondo responsabili. Quando sono pronti, diventano “semi del cambiamento”



**I rami** sono le competenze che i membri sviluppano facendo parte del nostro Movimento globale. Usando il metodo del Guidismo e dello Scautismo femminile, i giovani membri sviluppano competenze per affrontare il veloce ritmo del mondo nel quale viviamo. Queste sono: carattere, impegno, collaborazione, creatività, comunicazione e senso civico.



**Tronco:** Anche se condividiamo le radici, il tronco simbolizza come il Guidismo e lo Scautismo femminile debbano svilupparsi ed adattarsi ai bisogni di tutte le ragazze nei 146 Stati WAGGGS e oltre.



Le **radici** del nostro Movimento sono le due cose che collegano guide e scout di tutto il mondo: i nostri valori comuni che si riflettono nella nostra Promessa e Legge, e l'unicità del Metodo del Guidismo e dello Scautismo femminile.

# FAI NUOVE AMICIZIE

## Consigli per i Capi prima di iniziare...

Il pacchetto di attività per la Giornata Mondiale del Pensiero di quest'anno ha due obiettivi:

- È una risorsa per festeggiare il nostro Movimento mondiale e la Giornata Mondiale del Pensiero 2017; un giorno in cui celebriamo la fratellanza internazionale e raccogliamo fondi per sostenere progetti che coinvolgono 10 milioni di guide e scout in tutto il mondo.
- È uno strumento pensato per essere usato durante l'anno dai vostri gruppi di guide e scout, attirare nuovi potenziali membri agli incontri e far crescere il nostro Movimento.

## Idee per crescere:

- **Porta un amico:** ogni guida e scout porta con sé un nuovo amico all'evento della Giornata Mondiale del Pensiero.
- **A scuola:** contatta la scuola più vicina e chiedi se puoi svolgere i festeggiamenti per la Giornata Mondiale del Pensiero durante un'attività di doposcuola.
- **Centro Giovanile:** ci sono delle attività che si stanno già svolgendo nel tuo centro giovanile locale che possano essere integrate nei vostri festeggiamenti per la Giornata Mondiale del Pensiero?
- **Organizzazione locale di beneficenza o non-governativa che opera con i giovani:** contattateli per una potenziale collaborazione.
- **Lingue:** quante lingue diverse sono parlate nel tuo Paese? Sono tutte rappresentate nel tuo gruppo o forse c'è il modo di includerne di più?
- **Un posto nuovo:** c'è una zona della tua città o regione dove non ci sono Guidismo e Scautismo femminile? Potresti contattare la tua associazione nazionale per avere maggiori informazioni
- **Portalo all'esterno:** perché non organizzare le attività per la Giornata Mondiale del Pensiero in un parco, un campo da gioco o in un luogo dove sai che ci sono giovani che potrebbero potenzialmente essere interessati?

**SUGGERIMENTO** Con qualunque gruppo tu decida di avvicinarti, è importante contattarli per capire se c'è la necessità di adattare le attività della Giornata Mondiale del Pensiero per incontrare i loro bisogni e lavorare insieme per offrire divertenti opportunità ai loro giovani. Coinvolgi il tuo Gruppo di guide e scout nel programma in modo che possano entusiasmarsi per gli imminenti festeggiamenti e accrescere la loro comprensione della diversità.

## La tua checklist di “Crescita”

- Coinvolgi le tue guide e scout in una discussione sui gruppi giovanili nella tua comunità locale con i quali potreste approcciarvi. Fai una ricerca prima e discuti le varie opzioni.
- Concorda un programma di comunicazione e tienine traccia.
- Conferma le date e invita i gruppi di giovani che avete scelto. Il tuo gruppo potrebbe preparare gli inviti e inviarli ai vostri ospiti!
- Analizza precedentemente il pacchetto di attività e individua tutti i materiali di cui avrai bisogno. Decidi se vuoi adattare le attività, quindi incontra il tuo gruppo per pianificarle.
- Una foto vale più di mille parole! Prepara cartelloni con le foto del tuo gruppo che mostrino la vita e le attività di guide e scout. È un modo formidabile per i potenziali nuovi soci di avere una percezione di che cosa sia il Movimento.
- Illustra il processo di iscrizione per i nuovi soci nella tua Associazione di guide e scout. Prepara un volantino informativo riguardante il Guidismo e lo Scoutismo femminile nella tua zona: ricordati di inserire tutte le informazioni utili.
- Prepara un foglio di iscrizione da far compilare agli ospiti quando arrivano.
- All'inizio dei festeggiamenti: fate un gioco introduttivo e per rompere il ghiaccio (in alternativa puoi utilizzare l'attività a pagina 12).
- Dopo i festeggiamenti: usa le informazioni dei fogli di iscrizione per contattare i tuoi ospiti e ringraziarli di essersi uniti a voi. Aggiungi delle foto dell'evento e le informazioni sugli incontri imminenti del tuo gruppo, nel caso vogliano partecipare ancora!

# CONDIVIDI IL DIVERTIMENTO:



## Cerca i “semi del cambiamento” perduti!

Per la prima volta, WAGGGS ha creato una caccia al tesoro per aiutare le guide, gli scout e i potenziali nuovi membri a celebrare la Giornata Mondiale del Pensiero. È perfetta per giocare insieme in un incontro o come parte di un evento per la Giornata Mondiale del Pensiero!

<b>Risultati dell'apprendimento</b>	Scoprire di più su WAGGGS e la Giornata Mondiale del Pensiero. Sentirsi uno su dieci milioni. Sviluppare le competenze del 21° secolo: comunicazione, collaborazione, impegno, creatività, carattere, senso civico. Divertirsi!
<b>Tempo necessario</b>	Circa un'ora e mezzo, con ogni attività che prende approssimativamente dai 5 ai 15 minuti. Verifica la durata dell'attività nei fiori.
<b>Aspetti fondamentali</b>	<b>Un capo o un socio giovane più grande per condurre il gioco</b> <b>Semi</b> da piantare anche quando completi la sfida della Giornata Mondiale del Pensiero (a seconda della tua area geografica e delle normative nazionali, assicurati di cercare o chiedere un'opinione esperta prima di scegliere i semi che userai) <b>Una mappa e gli indizi</b> per ogni squadra che partecipa al gioco <b>Un barattolo o una scatola</b> per raccogliere le donazioni alla Giornata Mondiale del Pensiero
<b>Fascia d'età</b>	Tutte le età, eccetto i casi in cui è indicato diversamente nell'attività
<b>Dimensione del gruppo</b>	Per più di due giocatori individuali o squadre



## Preparazione del gioco:

**1 Scegli** in anticipo (se possibile con il tuo Gruppo di guide e scout) le tue attività dalle seguenti parti dell'albero WAGGGS:

- **RADICI** (pagine 19-20): scegli un'attività
- **TRONCO** (pagine 19-20): c'è un gioco, un lavoretto o una canzone che il tuo Gruppo preferisce per la Giornata Mondiale del Pensiero? Questa è l'occasione per proporla ai nuovi membri e condividerla con il resto del mondo!
- **RAMI** (pagine 21-26): scegli un'attività

**Se avete più tempo, ti invitiamo a scoprire altre attività!**

**2 Decidi** come condurrà le attività: una base per attività, che le squadre dovranno fare a turno, o tutte le squadre fanno la stessa attività allo stesso tempo.

**3 Dividi** il gruppo in squadre. Se possibile, ogni squadra dovrebbe avere un numero equo di soci e non soci. Se hai un Gruppo piccolo, basta avere due squadre che si sfidano o lasciare che tutti giochino insieme.

**4 Nascondi** i semi dell'albero (cioè i "semi del cambiamento") nell'area, stanza o edificio in cui state giocando.

**5 Crea** la mappa e gli indizi riguardanti i nascondigli dei semi. Qui ci sono alcuni esempi di mappe:

- Disegna a mano una mappa dell'area o della stanza che stai usando e aggiungi una X che indichi dove i semi sono stati nascosti
- Se si sta giocando all'esterno, usare una mappa geografica della zona
- Scatta una foto del luogo in cui sono stati nascosti i semi e stampala
- Scrivi una parola che indichi dove sono stati nascosti i semi (per esempio: armadio) o scrivi la parola usando il codice Morse (per i soci giovani più grandi)
- Usa Google Maps o le altre applicazioni di mappe online
- Scegli la tua idea!

Una volta che hai la tua mappa pronta, crea gli indizi tagliando la mappa nello stesso numero di pezzi di quante sono le attività che hai intenzione di svolgere. Quando le squadre completano un'attività, guadagnano un pezzo della mappa - un indizio. Assicurati di avere abbastanza mappe per ogni squadra. Per esempio, se hai intenzione di avere tre attività e due squadre, avrai bisogno di due mappe identiche, di cui ognuna sia tagliata in tre pezzi diversi (indizi).

**6 Chiedi** ai membri della tua unità e ai nuovi amici di portare una moneta della loro valuta, in modo da iniziare la cassa di unità della Giornata Mondiale del Pensiero.

Numero di squadre = Numero di mappe

Numero di attività = Numero di pezzi (indizi) della mappa da tagliare

## Appunti per il facilitatore:

### • Inizio della caccia al tesoro:

Il facilitatore introduce il gioco e legge il seguente testo ad alta voce ai giovani partecipanti (sentitevi liberi di interpretarlo!):

*I magici "semi del cambiamento" sono scomparsi e abbiamo bisogno del vostro aiuto per trovarli e farli Crescere. Ogni squadra dovrà lavorare insieme e portare a termine tre sfide. Per ogni sfida completata ogni squadra vincerà un indizio che la porterà più vicina al luogo dei "semi del cambiamento".*

*C'è una regola:*

**Fate gioco di squadra e divertitevi!**

### • Alla fine della caccia al tesoro:

Quando tutti i giocatori avranno completato le attività delle tre sezioni dell'albero WAGGGS (radici, tronco e rami) riceveranno tutti gli indizi che li condurranno ai "semi del cambiamento". In base all'età dei partecipanti e alla dimensione del gruppo, potrete invitare le squadre a lavorare insieme per trovare la posizione segreta o a giocare l'una contro l'altra.

Quando il gruppo avrà trovato i "semi del cambiamento", il facilitatore leggerà il seguente testo:

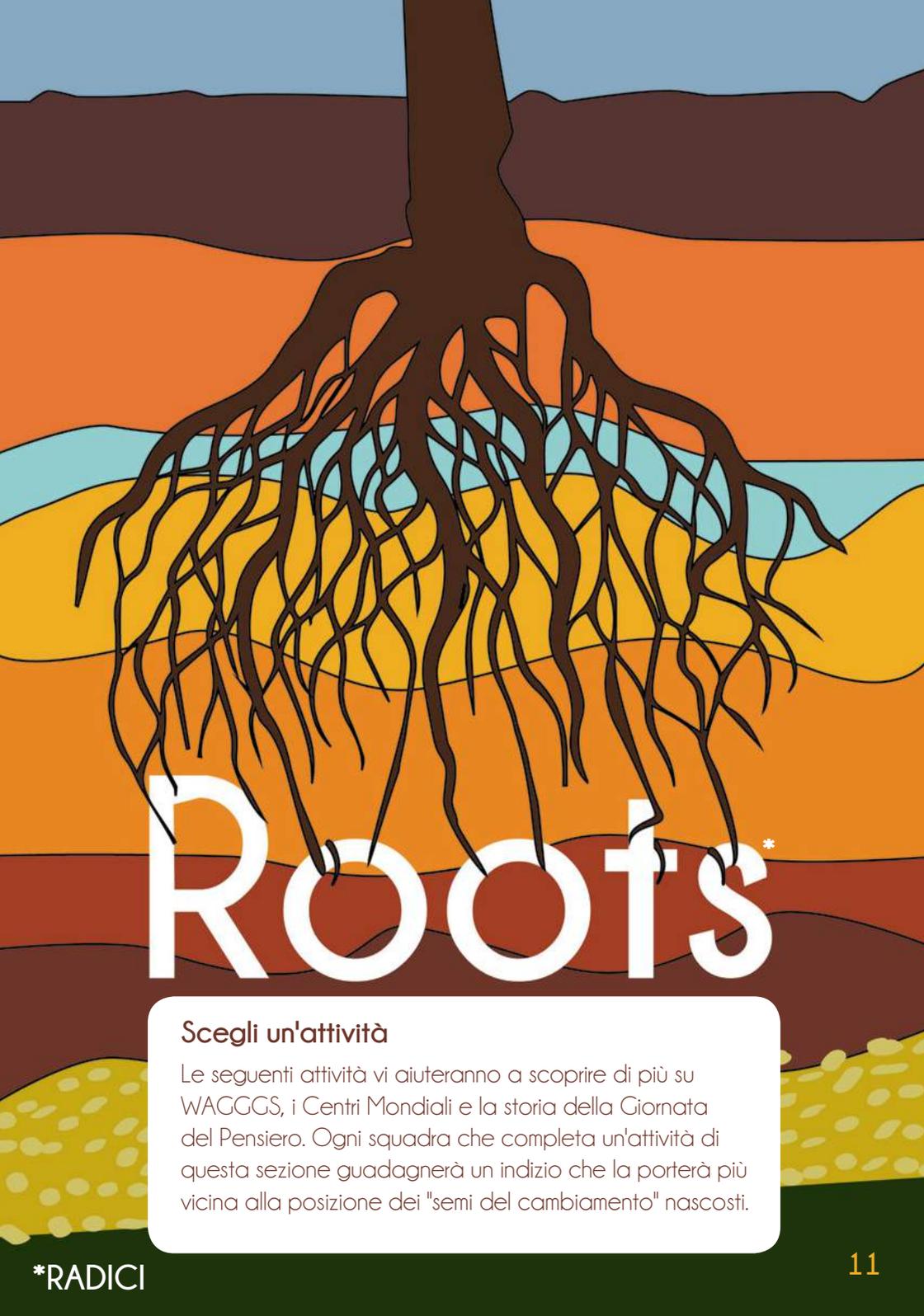
*CONGRATULAZIONI! Avete trovato i "semi del cambiamento"! Riuscite a indovinare chi sono i "semi del cambiamento" nel nostro Movimento? [Leggi le parti dell'albero WAGGGS alla pagina 4 partendo dalle radici]. Speriamo che tutti voi sarete "semi del cambiamento" e che renderete il mondo un posto migliore.*

## Linee guida per le attività, cosa significa:

Nuovi amici	sono i non-membri che avete invitato a partecipare alle attività.
Guide, Scout o membri	sono i membri del nostro Movimento.
Partecipanti o gruppo	significa tutti!
Squadra	i gruppi più piccoli in cui dividerete i giovani membri per la sfida della Giornata del Pensiero.

A vibrant, stylized border of tropical flowers and leaves in shades of orange, purple, red, and green surrounds the central text. The flowers include hibiscus-like blooms and cherry-like fruits hanging from stems. The leaves are large and detailed with black outlines.

Divertiti!



# Roots\*

## Scegli un'attività

Le seguenti attività vi aiuteranno a scoprire di più su WAGGGS, i Centri Mondiali e la storia della Giornata del Pensiero. Ogni squadra che completa un'attività di questa sezione guadagnerà un indizio che la porterà più vicina alla posizione dei "semi del cambiamento" nascosti.

# 1

## Fai crescere la tua rete di contatti

### Per rompere il ghiaccio e presentare il Guidismo e lo Scouting femminile

**Preparazione:** Fate sedere tutti in cerchio, con le guide e scout seduti tra i loro nuovi amici.  
**Date a ogni partecipante un pezzo di carta.**

**Guide e Scout:** sul foglio disegnano cosa significano per loro il Guidismo e lo Scouting femminile, senza parlare a nessuno.

**Nuovi amici:** disegnano quello che preferiscono fare nel loro tempo libero, senza parlare a nessuno.

Ognuno passa il proprio foglio alla persona alla propria destra.

Ognuno guarda il disegno che ha adesso, piega il foglio in due e ci scrive sopra cosa pensa che rappresenti l'immagine.

Poi si passa di nuovo il foglio alla propria destra.

Ognuno legge la descrizione (in silenzio), ripiega il foglio in modo da nascondere le parole e disegna ciò che ha letto.

Si continua, alternando i passaggi in cui si interpreta l'immagine e quelli in cui si disegna ciò che è descritto, finché ogni foglio torna alla prima persona. A questo punto, ogni membro forma una coppia con un nuovo amico e rivela quello che c'è scritto e disegnato.

È importante che ad ogni passaggio si veda solo la descrizione o l'immagine del turno precedente. Si possono usare fogli separati o blocchetti di carta se risulta più semplice, rispetto ad un foglio unico, ma vanno passati tutti insieme.

**Chiedete al gruppo:** Riuscite a trovare alcune somiglianze nei vostri disegni?

Incoraggiate sia guide e scout che i nuovi amici a condividere le loro esperienze, quali sono le cose che preferiscono fare e come le ritrovano nel Movimento.

### Facoltativo:

Concludete l'attività insegnando al gruppo una canzone tradizionale, nella vostra lingua se la conoscete:

*"fatevi nuovi amici, ma tenete stretti i vecchi, gli uni sono d'argento gli altri d'oro"*



# 2

## Fai crescere Our Cabaña

Our Cabaña si trova a Cuernavaca, Messico  
Per maggiori informazioni: [www.ourcabana.org](http://www.ourcabana.org)



Sapevate che tanti anni fa Our Cabaña iniziò solo con poche capanne? Poi, con l'aiuto delle guide e scout di tutto il mondo, è cresciuta ed è diventata com'è adesso. Ogni anno continua a crescere così che i nostri ospiti possono realizzare i propri sogni in questo posto magico circondato da meravigliosi giardini e dalla magnifica vista di un vulcano.

Dividete i partecipanti in gruppi di tre, lasciando fuori solo una persona (LEADER). I gruppi devono essere formati in questo modo: due persone si tengono per mano disponendosi l'una di fronte all'altra per formare la CABAÑA (capanna). La terza persona si posizionerà al suo interno e sarà l'OSPITE.

Il **LEADER** inizia il gioco dicendo una di queste tre parole l'ordine:  
**CABAÑA, OSPITE o VULCANO**

- Se il leader urla **CABAÑA**: tutte le capanne, senza rompersi, dovranno andare a trovare un altro ospite. Gli ospiti dovranno restare al loro posto.
- Se il leader urla **OSPITE**: gli ospiti dovranno lasciare la loro "capanna" e trovarne un'altra. Le capanne dovranno restare al loro posto.
- Se il leader urla **VULCANO**: le cabine crolleranno e gli ospiti dovranno scappare, e tutti dovranno formare nuovi gruppi.

La logica del gioco è che il **LEADER** deve cercare di entrare in un **CABAÑA** nel momento in cui urla il comando, così da lasciare fuori qualcuno. Chi rimane fuori dovrà ballare sulle note di questa canzoncina:

*"Prendi la maraca, facci un buchino,  
Mettici i semi e un bastoncino.  
E riquiti riquiti, Riquiti cha".*

(Questa danza consiste nell'imitare una maraca con i movimenti del bacino)

Dopo la danza, la persona che ha ballato diventa il nuovo leader e deve gridare una delle parole d'ordine, e così via. Ogni volta che qualcuno resta fuori, deve ballare.

Man mano che il gioco va avanti, il **LEADER** potrà cambiare il numero di persone che forma ciascun gruppo, in modo da lasciare fuori più persone. Per esempio, se il numero di persone in un gruppo diventa 4, ci saranno due ospiti e due persone a formare la capanna. In questo modo, i gruppi possono essere tanto grandi quanto vuole il leader.



# 3

## Fai crescere la tua impronta

Kusafiri si trova in differenti paesi africani

Per maggiori informazioni: [www.waggs.org/kusafiri](http://www.waggs.org/kusafiri)

**Preparazione:** Vi serviranno un cartellone e degli acquerelli. Disegnate la sagoma del continente africano comprensiva dei vari Paesi sul cartellone. Un volontario per squadra metterà i piedi nella pittura e lascerà delle impronte sulla mappa, nei Paesi in cui è stato Kusafiri. In alternativa potete usare matite colorate per far tracciare ai partecipanti il contorno dei propri piedi. Se avete differenti squadre per questa attività, si consiglia di avere una mappa diversa per ogni squadra.

Il Centro Mondiale Kusafiri è un progetto che esplora come WAGGGS può fornire un'esperienza di Centro Mondiale usando strutture esistenti in Africa. Nell'ottobre del 2015, il "Quinto" Centro Mondiale ha cambiato nome, diventando il Centro Mondiale Kusafiri. Kusafiri significa 'viaggiare' in Swahili. Infatti, gli eventi Kusafiri si sono svolti in Ghana, Sud Africa, Ruanda, Kenya, Nigeria, Benin. Prossima fermata: Madagascar!

La squadra nomina un volontario che lascia le impronte dei propri piedi nei luoghi della mappa africana in cui Kusafiri ha viaggiato. I volontari (con l'aiuto del resto della squadra) dovranno indovinare il più accuratamente possibile dove si trovano questi paesi entro un tempo stabilito (per gruppi più giovani, suggeriamo 3-5 minuti, per i più grandi 1-2 minuti). Dovranno cercare di indovinare la posizione di quanti più paesi possibile e la squadra con più risposte corrette vince!



Condividi la tua mappa finale con WAGGGS attraverso i social media

 @waggs\_world

 waggs | kusafiri

 [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

#WTD2017 #LetsGrow



# 4

## Fai crescere le tue mosse di danza!

Sangam si trova a Pune, India

Per maggiori informazioni: [www.sangamworldcentre.org](http://www.sangamworldcentre.org)

**Preparazione:** Per questa attività vi servirà un laptop o uno smartphone con connessione internet e una telecamera o uno smartphone per fare riprese video.

Nel 2016, Sangam ha organizzato un evento unico chiamato Arts4Change. Durante questo evento i partecipanti hanno lavorato con i Partner della Comunità di Sangam su quattro Progetti di Azione Comunitaria incentrati sulle Arti – Teatro, Danza, Fotografia e Arti Visive, il tutto inserito in un progetto di musica, coordinato da Melinda Carroll ([www.mcm4g.com](http://www.mcm4g.com)). Durante questo evento, i partecipanti hanno scritto, registrato e prodotto una canzone dal titolo: When We Shine, che potete ascoltare e guardare al link: <http://bit.ly/whenweshine>

La sfida di questa attività è creare il vostro video usando la canzone “When we shine” e mostrare al mondo il Guidismo e lo Scoutismo femminile nel vostro Paese. Potete sbizzarrirvi la vostra fantasia creando una coreografia speciale, filmando scene in diverse parti della vostra città o coinvolgendo quante più persone possibili, come in un flashmob!

Se il vostro video sarà pronto entro il 22 marzo 2017,  
potrete presentarlo per l'incontro “When we shine”.

I video presentati saranno valutati per l'assegnazione di premi quali un finanziamento per partecipare ai prossimi eventi Arts4Change ospitati da Kusafiri in Madagascar e da Sangam in India. Per ogni video presentato saranno messi a disposizione download gratuiti dell'album.

Per maggiori informazioni visitate:

[www.whenweshine.org](http://www.whenweshine.org)

Una volta completato il video, potrete dividerlo con WAGGGS e Sangam tramite social media

 @waggs\_world | @Sangamwc

 waggs | sangamworldcentre

 [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

#WTD2017 #LetsGrow





**Preparazione:** Vedi lista dei materiali per ogni mini attività sotto

Questa attività è un assaggio del gioco *Missione Speciale Storrow*, a cui giocano i nostri ospiti durante gli eventi ad Our Chalet. Nel gioco completo, gli ospiti si sfidano per allenare o far aprire la propria mente per risolvere sfide con la propria squadra. Avete solo 10 minuti per completare quante più sfide possibili. Siete pronti?

**a. INONDAZIONE (materiali: minimo 5 rami, pali o manici di scopa robusti; 3-5 piccoli rotoli di corda):**

*Ad Our Chalet, la protezione dell'ambiente è molto importante, e lo staff e gli ospiti lavorano duramente per questo riciclando, spegnendo le luci, tenendo chiuse le porte, eccetera. Il cambiamento climatico sta portando sempre più inondazioni pericolose in tutto il mondo.*

Entro 5 minuti, comincerà un'inondazione che bagnerà i piedi di tutti! Dovete costruire una struttura autoportante usando tutto il materiale a disposizione per portare il facilitatore oltre il livello dell'acqua che sarà all'altezza delle ginocchia. Il vostro facilitatore giudicherà la sicurezza della struttura prima di salirci!

**b. TELONE CAPOVOLTO (materiali: un telone o un lenzuolo leggermente più grande di quanto serva perché tutto il gruppo ci possa stare in piedi - potete ripiegarlo se necessario per rimpicciolirlo):**

*Gli ospiti ad Our Chalet viaggiano spesso con la propria pattuglia/squadriglia o unità. Viaggiare lontano da casa con le stesse persone per periodi che vanno da una settimana a un mese significa che talvolta bisogna essere creativi nel cercare spazio per se stessi pur continuando a mantenere un forte spirito di gruppo.*

Fate stare tutti in piedi sul telo, senza che tocchino il pavimento attorno ad esso; capovolgetelo, così da fare stare in piedi tutti sull'altro lato. Se toccate il pavimento attorno al telo dovete ricominciare!

**c. ELEFANTE (materiali: nessuno):**

*Our Chalet ospita un seminario sulla leadership in cui si può imparare quali sono le componenti di una squadra e come guidarla. Questa attività sfiderà le vostre abilità di lavoro di squadra.*

Fate mettere tutti i componenti della squadra in fila l'uno dietro l'altro. Mettete la vostra mano sinistra tra le vostre gambe (verso dietro) e con la vostra mano destra stringete la mano che vi sta davanti e provate poi a sciogliere la fila. La catena si romperà se lasciate le mani o sollevate i piedi da terra. In questo caso si dovrà cominciare da capo!

Soluzione: <http://bit.ly/ElephantAnswer>

**d. EQUILIBRIO (materiali: nessuno):**

*Our Chalet ha molti programmi dove si può sfidare se stessi svolgendo attività all'aria aperta. Rimanere in equilibrio su un ponte di corda sospeso è una di queste.*

Tutta la squadra deve rimanere in equilibrio su una gamba sola, con gli occhi chiusi per tutta la durata del tempo stabilito! Avete solo una possibilità quindi attenti a non appoggiare i piedi per terra! Avrete punti bonus se cantate una canzone da fuoco di bivacco!

**e. CONTA (materiali: nessuno; possibilmente alcuni libri in lingua straniera se vi servono per reperire le informazioni):**

*Sono 4 le lingue parlate in Svizzera: tedesco svizzero, francese, italiano e romancio.*

Di gruppo, contate fino a 10 in un'altra lingua - diversa dalla lingua natale della maggioranza del gruppo. Se sapete contare in 2 lingue avete altri 3 minuti per completare la sfida!

**f. MIXER DI MONETE (materiali: 10 monete).**

*La valuta nazionale in Svizzera è il Franco Svizzero!*

Spostando solo 3 monete, fate in modo che il triangolo (formato con le 10 monete) punti nella direzione opposta.

Soluzione: <http://bit.ly/TriangleAnswer>



# 6

## Fai crescere il giardino di Lady Olave Baden-Powell

Pax Lodge si trova a Londra, Regno Unito

Per maggiori informazioni: [www.paxlodge.org](http://www.paxlodge.org)

**Preparazione:** Per questa attività avrete bisogno di carta e matite colorate o gessetti colorati per disegnare per terra.

Olave Baden-Powell fu la prima Capo Guida donna e aiutò a portare all'attenzione del pubblico il Guidismo e lo Scautismo femminile. Amava così tanto l'organizzazione che suo nipote una volta disse che sua nonna non si toglieva mai le spille delle Guide - "nemmeno mentre faceva giardinaggio!" Qui al Pax Lodge abbiamo un bel giardino che ci piace molto, soprattutto d'estate. Ora è il vostro turno di progettare uno!

Ogni giardino comincia con un po' di terra, o tanta. È da qui che il giardino riceve i nutrienti di cui necessita per crescere. Disegnate una linea che rappresenta il vostro terreno, e scrivete il nome o il numero della vostra pattuglia/squadriglia/unità all'interno dello spazio creato. Vi aiuteranno dandovi il sostegno che vi serve per crescere.

Poi creeremo un appezzamento di fiori. Disegnate un fiore per ogni membro del vostro gruppo. Scrivete una parola positiva sullo stelo per descrivere l'interessato.

A questo punto disegnate un albero con 5 rami. Su ogni ramo scrivete il nome di una delle regioni di WAGGGS (Asia Pacifica, Africa, Europa, Araba, ed Emisfero Occidentale). Dopodiché disegnate il sole e scriveteci sopra WAGGGS. WAGGGS dà l'opportunità a tutti i suoi membri di crescere al massimo delle loro potenzialità.

In seguito, disegnate una nuvola e scriveteci il nome della vostra Organizzazione Membro.

Ogni giardino ha bisogno di un po' di pioggia per fiorire, che è quello che le singole Organizzazioni/Associazioni fanno per le singole unità per aiutarle a crescere.

Infine, disegnate voi stessi con indosso la vostra uniforme mentre godete del vostro bel giardino. Come potete vedere, servono molti elementi diversi per far crescere un giardino.

Allo stesso modo, molti elementi diversi vi hanno aiutato a diventare come siete ora, e continueranno a sostenervi per il resto della vostra esperienza di Guidismo e Scautismo femminile.

**Condividete con noi i vostri giardini! Una volta finito il giardino, potete dividerlo con WAGGGS e Pax Lodge attraverso i social network**

 @waggggs\_world | @PaxLodge

 waggggs | PaxLodgeFriends

 [wtd@waggggs.org](mailto:wtd@waggggs.org)

#WTD2017 #LetsGrow



# 7

## Fai crescere il Fondo per la Giornata del Pensiero

**Preparazione:** un barattolo che i giovani possano usare per raccogliere monete per il fondo GdP. Una macchina fotografica o un telefono per fare foto (facoltativi).

Il Fondo per la Giornata del Pensiero (GdP) permette a WAGGGS di offrire supporto e opportunità a ragazze, giovani donne e Organizzazioni Membro in tutto il mondo, così come di far crescere il nostro Movimento in nuovi paesi come Algeria, Albania, Etiopia, Laos, Mozambico e Tagikistan.

Nel 1932, Olave Baden-Powell scrisse una lettera a tutte le guide e scout chiedendo loro di risparmiare un centesimo per aiutare a supportare il Guidismo e lo Scautismo femminile in tutto il mondo. L'idea è semplice: una moneta non sembrerà molto, ma 10 milioni di monetine possono far crescere il nostro Movimento e le potenzialità del Guidismo e dello Scautismo femminile in tutto il mondo.

Chiedete a tutti di mettere la propria moneta nel barattolo della Giornata del Pensiero e contate quante ne avete già raccolte. Questo è il vostro fondo per la Giornata del Pensiero, e ora la vostra sfida sta nel farlo crescere! Fate un albero con le monete e fotografatelo. Pensate a un messaggio che possa accompagnare la foto e usatelo come parte della vostra campagna di raccolta fondi. Durante il prossimo mese, verificate quante monete riuscite a raccogliere da amici e parenti e aggiungetele al barattolo. Alla fine del mese, contate quando avete raccolto e pensate a cosa WAGGGS può fare con il vostro aiuto.

In alternativa, se svolgete le attività all'aria aperta o in un luogo pubblico chiedete ai partecipanti di parlare dei festeggiamenti per la Giornata del Pensiero e invitate la loro comunità a donare.

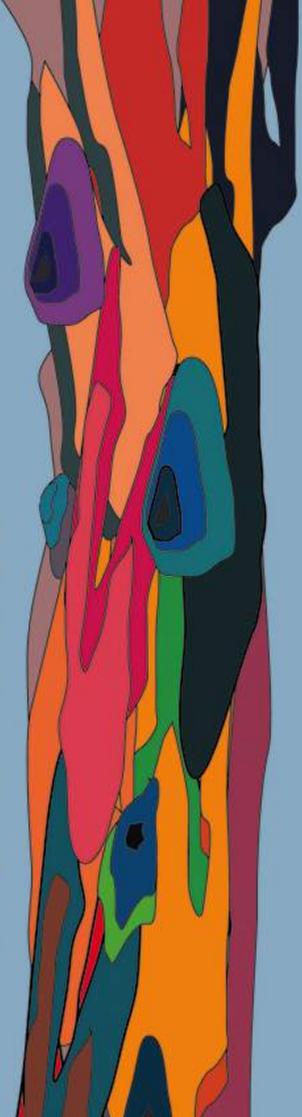
Per informazioni su come donare al Fondo per la Giornata del Pensiero, visitate: [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

### Vision 2020

Sapevate che WAGGGS supporta le 146 Organizzazioni Membro nella loro crescita e lavora con nuovi Paesi per diffondervi il Guidismo e lo Scautismo femminile? La nostra Vision per il 2020 è che WAGGGS avrà 12 milioni di membri in 154 paesi.

Siete pronti ad aiutare?





# Trunk\*

**È ora di creare la vostra attività della Giornata del Pensiero!**

Per la prima volta nella storia del distintivo per la Giornata del Pensiero, una delle attività che dovete completare per ottenere il badge sarà una che creerete voi!

Avete una canzone, un gioco o un'attività preferita che volete condividere con i vostri nuovi amici che si uniranno ai festeggiamenti? Ora è il momento di condividere!

## Per questa parte della sfida avete due opzioni:

Svolgere con il gruppo un'attività che avete deciso in precedenza in preparazione all'incontro per la Giornata del Pensiero.

**oppure**

Chiedete alle guide e scout di insegnare una canzone o un gioco ai loro nuovi amici, e poi i loro nuovi amici potranno insegnare qualcosa di nuovo al gruppo.

Ogni squadra che completerà questa attività guadagnerà un indizio che li porterà più vicini al luogo in cui sono nascosti i "semi del cambiamento".

## Volete condividere la vostra attività?

WAGGGS vorrebbe raccogliere tutte queste belle idee e creare una biblioteca online di attività per la Giornata del Pensiero da tutto il mondo. Visitate il sito [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org) per trovare il modulo online e aggiungete tutte le informazioni necessarie per la vostra attività come mostrato nella tabella di seguito. Vogliamo condividere più attività possibili, così che altri gruppi possano trovare ispirazione e magari scegliere la vostra attività per i loro festeggiamenti per la Giornata del Pensiero.

Nome dell'attività	
Paese	
Risultato	
Tempo	
Preparazione	
Età	
Cosa succede	
Gruppo, pattuglia/Squadriglia o Unità	
Volete condividere l'e-mail del capo dell'Unità/Gruppo così che altri gruppi di guide e scout possano contattarvi (facoltativo)?	
Fonte	

Sapevate che completando la sfida della Giornata del Pensiero 2017 e facendo conoscere il Guidismo e lo Scouting femminile a nuove ragazze potreste vincere un premio?

**Il tema per gli Olave Awards 2017 è**

**"REAL Experience for more girls" - "Esperienza REALE per più ragazze"**

Per maggiori informazioni visitate il nostro sito: [www.wagggs.org/OlaveAwards](http://www.wagggs.org/OlaveAwards)

# Branches\*



## Scegli un'attività

Le seguenti attività sono state pensate per sviluppare il carattere, l'impegno, la collaborazione, la creatività, e l'impegno civile dei giovani. Dovrete scegliere un'attività che risponda al meglio ai loro bisogni e ai loro interessi. Tutte le squadre che porteranno a termine un'attività di questa sezione vinceranno un indizio che li farà avvicinare al luogo in cui sono nascosti i "semi del cambiamento".

**Preparazione:** Ricercate uno stile pittorico tradizionale o tribale importante per la vostra cultura oppure cercate di approfondire le vostre conoscenze in questo campo e impiegate l'arte di un'altra cultura. Forse i vostri nuovi amici provengono da una regione o da un Paese con un'arte molto particolare che potreste usare. Altrimenti, potreste usare l'esempio dell'arte Warli dall'India.

Questa attività avvicina il gruppo al processo di facilitazione grafica durante il quale vi sarà possibile chiedere loro di riflettere e discutere degli argomenti che più stanno loro a cuore. Potrebbe trattarsi di qualcosa che sta succedendo a scuola, a casa o nella loro comunità.

Possono aggiungere i loro pensieri usando simboli e unendoli alle immagini già esistenti. È facile fare questo usando l'arte Warli perché si impara a disegnare figure singole che si possono combinare poi in modo da esprimere i propri pensieri, il proprio modo di vedere, ecc. Di solito l'arte Warli usa ritratti di persone che lavorano, ballano, cantano e festeggiano insieme. I partecipanti potrebbero visivamente far crescere il proprio cerchio e visualizzare il cambiamento che vogliono apportare. Il quadro finale potrebbe essere usato anche per promuovere cambiamento o motivare alla "crescita" condividendolo sui social media oppure con altri gruppi.



**Preparazione:** Avrete bisogno di un pacchetto di materiale da costruzione (ad esempio cartoni, stuzzicadenti, elastici e post-it) per ogni squadra, bende o foulard (uno per ciascun componente della squadra), un ventilatore elettrico, e un orologio o un cellulare per cronometrare il tempo.

Chiedete al gruppo di immaginare di essere degli esploratori del Circolo Polare Artico in cammino attraverso la tundra ghiacciata. Chiedete al gruppo di scegliere un capo per guidare la spedizione. Quando scoppia un'improvvisa tempesta, il gruppo deve costruire un riparo di emergenza per sopravvivere. Tuttavia il vostro capo ha le mani congelate, e così non riesce fisicamente ad aiutare nella costruzione del rifugio, e il resto della squadra è accecato dalla neve e non riesce a vedere.

**Turno 1:** Date ad ogni squadra un kit con il materiale per la costruzione e chiedete a tutti, ad eccezione del capo squadra, di bendarsi. Il capo dovrà dare istruzioni e la squadra dovrà eseguirle ad occhi bendati. Hanno a disposizione soltanto 7 minuti per portare a termine la sfida!

Se il gruppo è particolarmente giovane non occorre che usino le bende e potete dar loro un po' più di tempo. Potete anche adattare la difficoltà facendo usare materiale più solido, per esempio fornendo bastoni di legno anziché stuzzicadenti.

Allo scadere del tempo, accendete il ventilatore - il vento artico! - per vedere fino a che punto il rifugio che hanno costruito è in grado di metterli al sicuro.

**Turno 2:** Il capo può scambiarsi con qualcuno della squadra. Date al gruppo ancora cinque minuti e lasciate in funzione il ventilatore finché la squadra costruisce i ripari.

Chiedete ai partecipanti come hanno trovato questa sfida per ciascuno dei due turni. Invitateli a riflettere su come il capo li ha guidati e quanto si sono sentiti impegnati nel portare a termine il compito.

Spiegate che talvolta, sebbene siamo determinati e impegnati in una causa, ci sono delle difficoltà. Riescono a pensare a qualche aspetto della loro vita nel quale si sentono particolarmente impegnati?

State cercando di allargare la vostra rete di amicizie internazionali con altri gruppi di guide e scout? Visitate il Penpal Forum su GLOW e scrivete la vostra richiesta!

[glow.waggs.org](http://glow.waggs.org)

**GLOW**

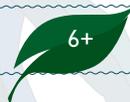


# 3

## Fai crescere la tua collaborazione

**Preparazione:** Avrete bisogno di nastro adesivo e di spago. Se siete all'interno, fissate due pezzi di spago da una parte all'altra di una porta; uno a circa un metro e l'altro a circa un metro e mezzo d'altezza. Se il gioco si svolge all'esterno, potete legare lo spago tra due alberi o sostegni.

Chiedete al gruppo di immaginare che lo spago sia la ragnatela di un ragno velenoso. Le squadre devono aiutare tutti i membri ad attraversare la ragnatela senza toccarla. Potete aumentare la difficoltà fissando più pezzi di cordino attraverso la porta.



# 4

## Fai crescere il tuo carattere

**Preparazione:** Carta e matite per tutti.

I componenti del gruppo devono scrivere su pezzi di carta diversi la loro qualità migliore e una qualità che desiderano migliorare, quindi accartocciare questi pezzi di carta per farne delle "palle da neve".

Al segnale di via del facilitatore, inizia una battaglia di "palle di neve" dove ciascuno si diverte a buttare queste palle di carta in giro per la stanza.

Dopo un paio di minuti il gioco si ferma e ognuno raccoglie una manciata di "palle di neve". Quindi a turno le aprono e cercano di indovinare chi ha scritto le varie qualità sui pezzi di carta.

Chiedete al gruppo: qualcuno ha trovato come qualità migliore qualcosa che lui/lei vorrebbe migliorare?

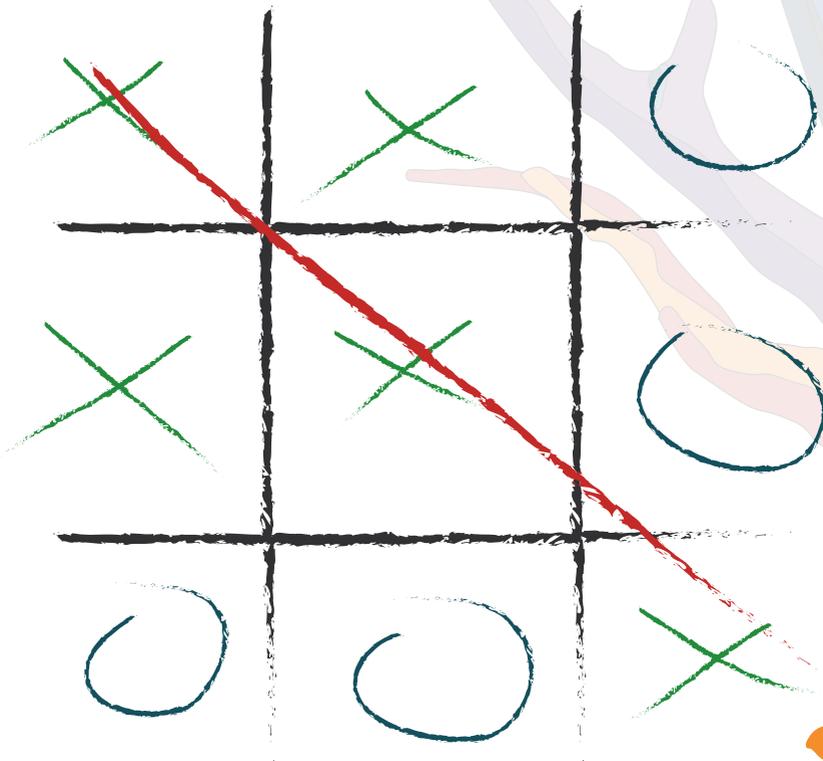
Chiedete ai partecipanti di formare delle coppie o piccoli gruppi per abbinare le qualità migliori con le qualità che vorrebbero migliorare; quindi proponete un brainstorming tutti insieme per dire tre cose che vorrebbero migliorare nel prossimo mese.



**Preparazione:** Disegnate una griglia 3 per 3 come nell'esempio di seguito, potete usare un blocco di carta come lavagna oppure disegnarne una col gesso sul pavimento.

Dividete la squadra in due gruppi. Mettete il cartellone ad un'estremità della stanza e invitate le due squadre a posizionarsi sul lato opposto. Una squadra sarà la squadra delle X e l'altra sarà la squadra delle O. Se avete abbastanza persone nella squadra (9 in tutto), potete chiedere che siano i giocatori stessi a rappresentare le X e O con il corpo. Altrimenti usate semplicemente una matita o un gesso.

I componenti delle squadre devono correre verso il cartellone, segnare (o posizionarsi nella forma di) X oppure O, nel posto in cui essi pensano sia meglio per la loro squadra. Vince la squadra che riesce per prima ad occupare tre caselle in fila in qualsiasi direzione. È importante per il gruppo comunicare in maniera efficace durante la staffetta. Si possono fare più partite per stabilire la squadra vincente.



**Preparazione:** Una matita o una penna e cinque foglietti di carta o post-it per ciascun partecipante; una piccola scatola o un cappello per raccogliere i foglietti di carta.

Ogni partecipante scrive su un pezzo di carta la prima parola che gli viene in mente. Tutti dovrebbero ripetere questo passaggio almeno 5 volte e, se possibile, anche di più - l'attività funziona meglio se ci sono più parole. Tutte le parole devono essere messe nella scatola, ripiegando il foglio.

Chiedete ai giocatori di sedersi in cerchio con la scatola al centro. Lo scopo è quello di creare una storia usando le parole pescate dalla scatola. Il facilitatore inizia la storia dicendo: "Era una meravigliosa giornata, e da lontano udii una voce che diceva: "Mi piacerebbe far crescere un albero. . ."

A questo punto ogni partecipante a turno contribuisce alla creazione della storia! A turno devono prendere un foglietto di carta e continuare la storia usando la parola scritta nel foglietto che hanno pescato. Il gruppo deve usare quanti più foglietti possibile! L'attività ha termine quando tutti i foglietti sono stati usati.

Se vuoi saperne di più sul metodo del Guidismo e dello Scautismo, leggi "Prepared to Learn, Prepared to Lead!" - "Pronti ad imparare, pronti a servire"

[www.waggs.org/p2lp2l](http://www.waggs.org/p2lp2l)



# Fiori & Frutti



**#LetsGrow, festeggiamo & condividiamo!**

È tempo di invitare tutte le Guide e Scout del mondo e i loro nuovi amici a piantare i loro “semi del cambiamento”

# #LetsGrow a tree!

Se sei arrivato fino a questa sezione, significa che hai trovato i “semi del cambiamento” perduti.

Ben fatto! Speriamo che tu ti sia divertita durante questa sfida della Giornata del Pensiero e che tu abbia fatto nuove amicizie. L'ultima parte di questa sfida riguarda appunto come festeggiare queste nuove amicizie.

Usa i “semi del cambiamento” (o un alberello) e piantali.

**Utili suggerimenti per piantare un albero, se stai usando...**

## Semi

- I semi possono essere sparsi in contenitori singoli o in vassoi da semina. È importante assicurarsi che i semi siano piantati alla giusta profondità. Seguire le indicazioni riportate su ciascun pacchetto di semi per la giusta profondità e il tipo di terriccio da usare.
- Per la semina, riempire il contenitore o il vassoio fino a circa un centimetro dal bordo con il terriccio umido. Livellare il terreno scuotendo dolcemente o picchiettando sul contenitore.
- Dopo aver piantato i semi, annaffiare delicatamente, avendo cura di mantenere il terreno umido, ma non bagnato.
- Questo processo può durare alcuni giorni come alcuni mesi, a seconda della specie e delle condizioni ambientali. Una volta che i semi sono pronti, spostare le piantine in un posto più luminoso. Può essere necessario tenere al chiuso le piantine per alcuni mesi prima di trapiantarle all'esterno. Cercare di dare alle giovani piantine più luce possibile.

## Alberelli

- Individuare il posto adatto e chiedere il permesso.
- Scavare una buca profonda quanto le radici e larga il doppio.
- Controllare che il terreno attorno alla buca non sia troppo duro – in tal caso renderlo più morbido con un badile.
- Togliere l'alberello dal suo contenitore. (Le radici sono come i vasi sanguigni dell'albero e funzionano meglio se non sono attorcigliate e contorte. Se crescendo nel contenitore si saranno attorcigliate, sarà necessario scioglierle e distenderle leggermente).
- Sistemare l'alberello nella buca, assicurandosi che il terriccio che ricopre l'alberello sia allo stesso livello di quando era nel contenitore.
- Riempire di terra la buca attorno alle radici e comprimere con le mani e con i piedi assicurandosi che non rimangano tasche di aria.
- Con il terriccio avanzato o con le zolle di erba creare un piccolo argine intorno alla base dell'albero della stessa ampiezza della buca, per trattenere l'acqua.
- Annaffiare abbondantemente il vostro nuovo alberello per aiutarlo ad ambientarsi nella sua nuova dimora.

# Festeggiate e condividete con il resto del mondo ciò che avete fatto alla Giornata del Pensiero!

Una volta piantato il vostro albero, fate una bella foto di gruppo e per la vostra foto pensate ad una didascalia che contenga le parole "Lets Grow".

Se avete un accesso internet condividete la vostra foto e il vostro messaggio sui social media usando l'hashtag: **#LetsGrow** e **#WTD2017**

Guardate quello che hanno fatto gli altri gruppi di guide e scout!



***Congratulazioni! Avete completato la sfida della Giornata Mondiale del Pensiero 2017!***

🌐 [www.waggs.org](http://www.waggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

🐦 [@waggs\\_world](https://twitter.com/waggs_world)

📍 [waggs](https://www.facebook.com/waggs)

✉ [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

**#WTD2017 #LetsGrow**



*“Quando piantiamo alberi,  
piantiamo i semi della pace  
e i semi della speranza.”*

**Wangari Maathai**

Vogliamo ringraziare tutti i volontari e gli staff di WAGGGS e dei Centri Mondiali per l'impegno con il quale coltivano i semi del Guidismo e dello Scouting femminile, ovunque siano piantati nel mondo. Essi sono come l'acqua e la luce, che fanno crescere ogni giorno il nostro Movimento e fanno in modo che un numero sempre maggiore di ragazze sia valorizzato e possa agire per cambiare il mondo

Scritto da Nefeli Themeli

Progettato da Andriana Nassou

© WAGGGS, 2016

World Association of Girl Guides and Girl Scouts

World Bureau

12c Lyndhurst Road

London, NW3 5PQ, UK

Telephone: +44 (0)20 7794 1181

Email: [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

Website: [www.waggs.org](http://www.waggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

Registered Charity No. 1159255

Traduzione italiana a cura di:

AGESCI - Maria Concetta Achille

CNGEI - GdL Traduttori del Settore Internazionale

Grafica a cura di Mattia Marcianò per il Settore Comunicazione CNGEI

Revisione a cura di:

Filomena Grasso (Commissaria Internazionale per FIS e CNGEI)

e Elisabetta Fraracci (Incaricata Nazionale ai Rapporti Internazionali AGESCI)



# Giornata del Pensiero 2017

## Proposte di attività

### AGESCI

A cura di Rossana Maglione e Giada Martin

# Branca L/C

*'La giungla ha molte lingue ed io le conosco tutte': Legge e Promessa nel mondo!*

## ***"Il lupetto e la coccinella pensano agli altri come a se stessi"***

*"La vita di Mowgli è strettamente legata al rapporto con i suoi amici e con la comunità, perché la sua storia è sostanzialmente la continua ricerca di un equilibrio fra tre dimensioni della responsabilità: quella nei confronti di se stesso, quella nei confronti degli affetti (amici, famiglia) e quella nei confronti della comunità (società). Diventare "buoni cittadini", significa questo, ma i sentieri e le piste (della giungla e della vita) richiedono una disponibilità alla prova, all'esperimento dell'incontro con ogni altro, alla fiducia in una guida".<sup>1</sup>*



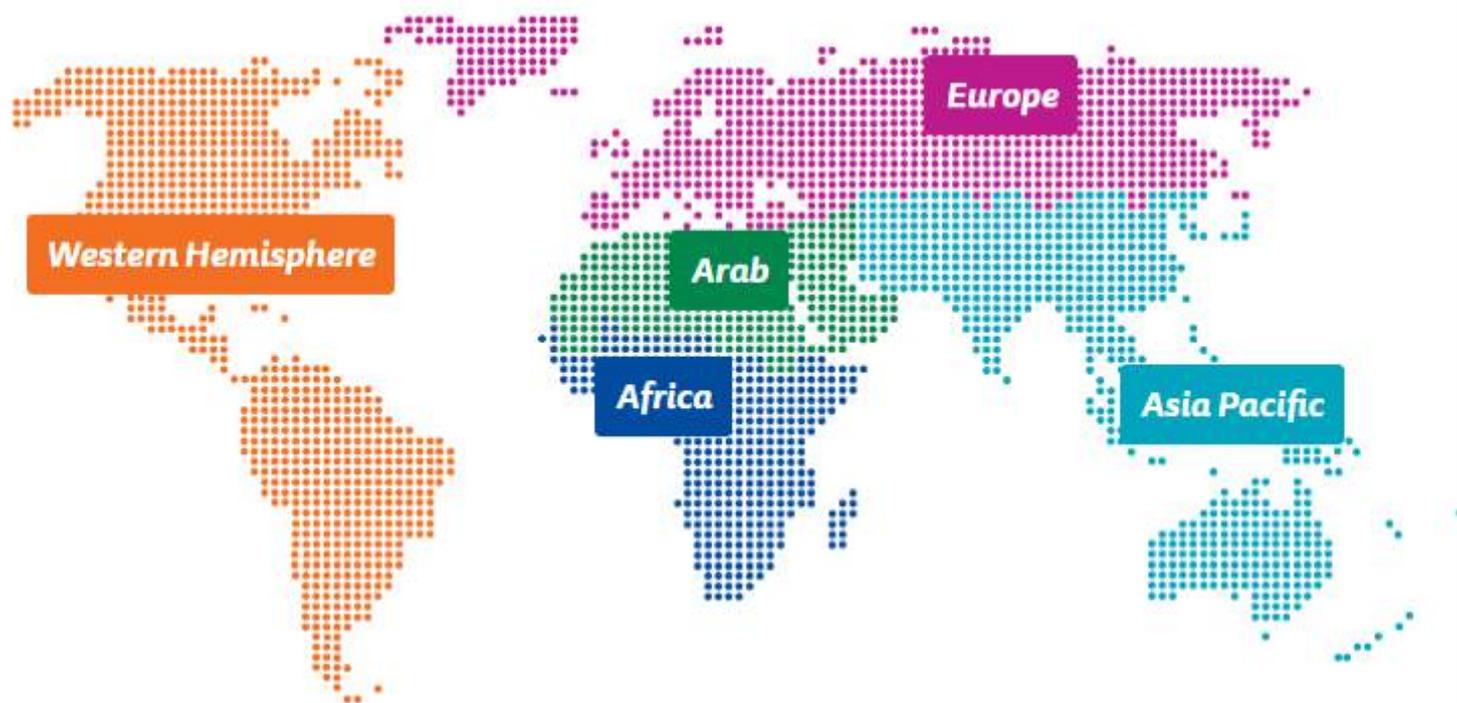
Curiosità n.1: Fratellini e sorelline, lo sapevate che condividiamo Legge e Promessa con tantissimi altri Lupetti e Coccinelle, Esploratori e Guide, Rover e Scolte e Capi in tutto il

---

1 Da 'La Giungla ha molte lingue' redatto da Mario Turci - AGESCI Emilia Romagna

mondo? Questa fratellanza internazionale ci permette di condividere valori ed ideali al di là dei confini geografici.

Siete curiosi di scoprire quali sono i paesi in cui WAGGGS è presente? Sapreste indovinare quanti sono?



Questa mappa riporta le cinque diverse regioni dove WAGGGS è presente, per un totale di 146 paesi rappresentati:

Europa (magenta) — a cui appartengono Armenia, Austria, Bielorussia, Belgio, Cipro, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Grecia, Irlanda, Islanda, Israele, Italia, Lettonia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Malta, Monaco, Paesi Bassi, Norvegia, Polonia, Portogallo, Regno Unito, Repubblica Ceca, Repubblica Slovacca, Romania, Russia, San Marino, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia, Ucraina, Ungheria.

Emisfero Ovest (arancione) — Antigua & Barbuda, Argentina, Aruba, Bahamas, Barbados, Belize, Bolivia, Brasile, Canada, Cile, Colombia, Costa Rica, Curaçao, Dominica, Ecuador, El Salvador, Grenada, Guatemala, Guyana, Haiti, Honduras, Jamaica, Messico, Nicaragua, Panama, Paraguay, Perù, Repubblica Dominicana, Saint Kitts & Nevis, Saint Lucia, Saint Vincent and The Grenadines, Stati Uniti, Surinam, Trinidad & Tobago, Venezuela.

Araba (verde) → Bahrain, Egitto, Emirati Arabi Uniti, Giordania, Kuwait, Libano, Libia, Mauritania, Oman, Qatar, Sudan, Siria, Tunisia, Yemen.

Africa (blu) → Burundi, Cameroon, Ciad, Congo, Costa d'Avorio, Gambia, Ghana, Guinea, Kenia, Lesotho, Liberia, Madagascar, Malawi, Mauritius, Namibia, Nigeria, Repubblica Centrafricana, Rwanda, Senegal, Sierra Leone, Sudafrica, Sudan del Sud, Swaziland, Tanzania, Togo, Uganda, Zambia, Zimbabwe

Asia Pacifico (azzurro) → Australia, Bangladesh, Brunei Darussalam, Cambogia, Corea del Sud, Fiji, Filippine, Giappone, Hong Kong, India, Isole Cook, Isole Solomon, Kiribati, Malesia, Maldive, Mongolia, Myanmar, Nepal, Nuova Zelanda, Pakistan, Papua Nuova Guinea, Singapore, Sri Lanka, Taiwan, Thailandia, Tonga.

Accendendo a questa pagina (<https://www.wagggg.org/en/our-world/>), c'è la possibilità di leggere Legge e Promessa (in inglese) oltre a scoprire l'anno di nascita del Guidismo e Scautismo femminile in quel territorio.

In occasione della Giornata del Pensiero, vi proponiamo una attività di Branco: ogni Sestiglia sceglie un Paese - meglio se appartenenti a continenti diversi - e, con l'aiuto dei VLL, ne traduce Legge e/o Promessa che presenterà al resto dei Fratellini e delle Sorelline.

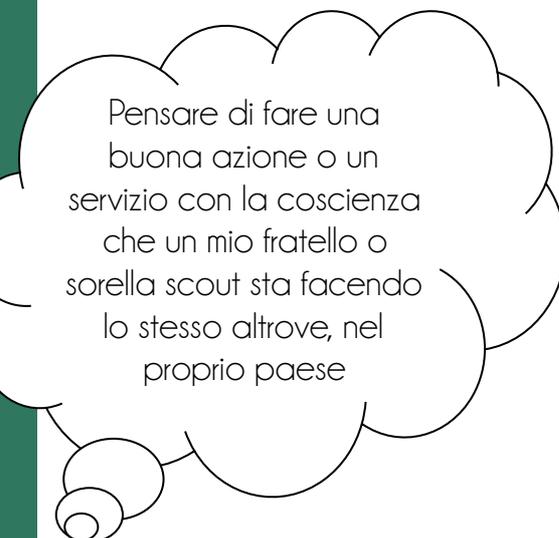
Curiosità n.2: Come si chiameranno i VLL nei Branchi CNGEI della vostra Zona? E nelle altre Associazioni internazionali? Provate a scoprirlo!

*Buona Giornata del Pensiero e Buona Caccia a voi che rispettate la Legge della Giungla!*

# Branca E/G

## *Alla scoperta del Guidismo e dello Scautismo femminile nelle altre realtà*

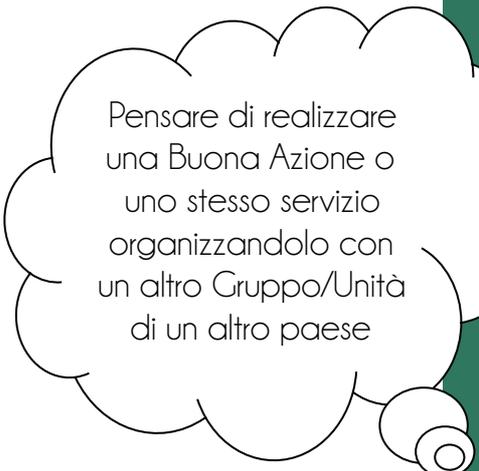
La vita comunitaria scout in Squadriglia e Reparto, di per sé ci insegna a collaborare con gli altri, a cominciare dai fratelli e dalle sorelle della nostra unità. Si tratta qui di allargare le nostre collaborazioni al di fuori del nostro ambiente abituale, come cittadini attivi, cittadini del mondo.



Pensare di fare una buona azione o un servizio con la coscienza che un mio fratello o sorella scout sta facendo lo stesso altrove, nel proprio paese



Sviluppare la coscienza di agire nel mondo come Movimento unico con la stessa Legge e Promessa



Pensare di realizzare una Buona Azione o uno stesso servizio organizzandolo con un altro Gruppo/Unità di un altro paese

Grazie alla formazione e alle amicizie internazionali rese possibili dal Guidismo e Scautismo femminile, la futura generazione di ogni Paese è oggi educata a guardare al civismo in un modo nuovo.

Ci spinge a porci in relazione con altri mettendo in comune idee e risorse, scoprendo che ognuno può portare un contributo diverso, ma altrettanto valido al **raggiungimento del bene comune**".

Ecco che allora viene il bello: considerare idee e capacità diverse non più come un ostacolo, ma come una meravigliosa potenzialità, ognuno ha talenti da far fruttare, punti di forza da mettere a disposizione di tutti: *"Avverrà come di un uomo che, partendo per un viaggio, chiamò i suoi servi e consegnò loro i suoi beni. A uno diede cinque talenti, a un altro due, a un altro uno, a ciascuno secondo la sua capacità"* (Matteo 25,14-15).



In occasione della GdP perché non creare connessioni con altri Reparti?

- A livello federale organizzando un'attività con un'Unità CNGEI della stessa area;
- a livello europeo (ed internazionale) seguendo le pagine Facebook e Twitter di altre Associazioni e gruppi locali!

Grazie agli hashtag ufficiali **#LetsGrow** e **#WTD2017** con un click potrete visualizzare i contenuti prodotti da Guide e Scout di ogni angolo del pianeta. Non dimenticate di condividere le vostre foto, video, ecc.!



# Branca R/S

Carissimi Rover e Scolte come voi stessi avete scritto nella bellissima **Carta del Coraggio** del 2014, ciò che desiderate è **“una terra da abitare”**.

*Avete inteso per territorio, il nostro paese, la nostra regione, la nostra nazione, il nostro continente, il mondo intero che è la nostra casa. E avete affermato che per saper vivere in una dimensione sia locale che globale, imprescindibili l'una dall'altra, volete guardare all'orizzonte, ricordando e conservando le nostre radici.*

Ebbene l'occasione della **Giornata del Pensiero** è ideale per operare una osservazione e riflessione che portano ad un miglioramento attivo e che c'insegnano ad apprezzare le piccole cose della vita.

Siamo ben intesi che per cambiare il Mondo è indispensabile cambiare noi stessi e chi lo abita<sup>2</sup>.



<sup>2</sup> da *Strade di Coraggio... Diritti al Futuro*, AGESCI, Route Nazionale Branca RS, 2014, San Rossore (PI).



Il tema della diversità culturale e sociale è diventato un'emergenza di riflessione e di intervento da parte delle Istituzioni e della società civile tutta. Noi scout che abbiamo l'ambizione di agire da buoni cittadini sappiamo che possiamo e dobbiamo fare la nostra parte per compiere il nostro impegno.

Ragionare su questo tema, inteso come capacità di accogliere ma anche di farsi accogliere, significa innanzitutto valorizzare la propria cultura, cercando l'incontro con altri popoli portatori di valori, storia, tradizioni, usanze. Infatti l'incontro, per essere veramente tale, deve avvenire fra persone con pari dignità, in un contesto dove il confronto aiuti a percepire le altrui ma anche le nostre contraddizioni, perciò è importante che ognuno, si metta nello stato d'animo di ascoltare per imparare, oltre che testimoniare la sua verità. Vedere le cose da diversi punti di vista, comprendere, interpretare e accettare le azioni dell'altro, inserite all'interno di un contesto e di un sistema, diviene allora determinante<sup>3</sup>.

Quest'anno Papa Francesco nella Giornata Mondiale del Migrante e del Rifugiato del 15 Gennaio ha soffermato la sua attenzione sui "Migranti minorenni, vulnerabili e senza voce". "Il fenomeno delle migrazioni espone infatti nostri piccoli fratelli, specialmente se non accompagnati, a tanti pericoli. È necessario adottare ogni possibile misura per garantire ai minori migranti la protezione e la difesa, come anche la loro integrazione".

Un'attività di dimensione internazionale del Guidismo e Scouting femminile può essere pensata anche per diffondere i suoi principi e fondamenti a tanti immigrati che vivono ormai nelle nostre comunità ospitati da Centri di prima accoglienza, Caritas, Associazioni e SPRAR. È altamente probabile che alcuni immigrati possano essere stati scout nel proprio paese di

<sup>3</sup> ESPLORATORI DELL'INVISIBILE, Documento AGESCI sul Dialogo interculturale e interreligioso, redatto dalla commissione "Dialogo interculturale e interreligioso" istituita dal Consiglio Generale AGESCI 2014.

provenienza e la possibilità di vivere ancora il sapore della fratellanza scout non potrà che attrarli a passare una giornata con noi. Quella giornata per noi però non è solo un momento celebrativo e di memoria, ma soprattutto di creazione di comunità e percorsi di integrazione.

Attraverso l'esperienza scout abbiamo la possibilità di far leva sugli stessi valori condivisi ed elaborare progetti di collaborazione con i tanti giovani come noi che hanno voglia di guardare e costruire il futuro.

Coinvolgiamoli anche nell'organizzazione delle attività della Giornata del Pensiero in modo da farli sentire partecipi e protagonisti provando a fargli esprimere la loro cultura e le loro conoscenze sulle tematiche che si vogliono trattare.

Tantissime poi sono le opportunità di servizio da organizzare in collaborazione con Istituzioni e associazioni territoriali: assistenza sanitaria; assistenza sociale; attività multiculturali; inserimento scolastico dei minori; mediazione linguistica e interculturale; orientamento e informazione legale; servizi per l'alloggio; servizi per l'inserimento lavorativo; servizi per la formazione.

***Una personale amicizia tra cittadini di diverse nazioni è la migliore garanzia contro la guerra, per il futuro.  
Solo mediante la mutua buona volontà e cooperazione il mondo può prosperare ed essere felice.***

*Robert Baden-Powell*



# Giornata del Pensiero 2017

## Proposte di attività

### CNGEI

A cura delle CoCon di Branca L,  
Branca E e Branca R

# Branca L

## Introduzione

Sulla base del documento WAGGGS per la Giornata del Pensiero 2017, la Branca Lupetti ha elaborato questa proposta di attività da svolgersi in occasione della celebrazione della Giornata del Pensiero.

L'attività rientra in un'offerta FIS, è dunque possibile, e anzi consigliato, che le attività per la Giornata del Pensiero siano svolte assieme a Branchi/Cerchi AGESCI con cui si possa svolgere un gemellaggio.

## Obiettivi educativi/Contenuto

L'importanza della collaborazione e della valorizzazione del contributo individuale nella realizzazione di piccoli progetti comuni.

## Durata

2 ore

## Ambientazione e Lancio

Alberelf è un folletto, ha 473 anni e vive nella cavità di un tronco di un grosso albero nella radura di Jointly.

Fischietta sempre un motivetto: "Per fare un albero ci vuole il bosco..." e se gli parli ti racconta un sacco di storie su tutti gli alberi del suo bosco.

È però un po' preoccupato: è un po' di tempo che il suo albero e tutti gli alberi del bosco sembrano soffrire un pochino e hanno bisogno di aiuto per tornare a splendere rigogliosi.

Per far sì che l'albero cresca e sia carico di frutti servono luce, acqua, concime, cura e attenzione; solo così il profumo dei suoi fiori si potrà diffondere nell'aria e i frutti saranno gustosi.

Alberelf decide così, insieme ai suoi amici folletti, di organizzare una festa per il bosco per far tornare gli alberi forti e pieni di fiori e frutti.

## Materiali

Cartoncini

Materiale di recupero

Cancelleria

Ingredienti per stuzzichini

## Descrizione attività

### Parte 1 (30 minuti):

Il Branco viene diviso in gruppi e ad ogni gruppo viene consegnato un cartoncino:

- goccia d'acqua: giochi per la festa;
- sole: angolo foto booth;

- sacchetto di terra: stuzzichini per la festa;
- cuore: decorazioni.

Sul cartoncino ogni gruppo troverà l'indicazione di un'attività che, insieme a tutte le altre, farà crescere il nostro albero e sarà fondamentale per la riuscita della festa.

In base ai numeri del Branco (o Branchi), si potrà scegliere di creare più gruppi per ogni settore.

Quando il gruppo ha completato il proprio compito, torna dai VLL che gli consegnano il pezzo di albero (radici - tronco - rami).

## **Goccia d'acqua**

I lupetti dovranno, utilizzando materiali di recupero, organizzare dei giochi per la festa del bosco.

Alcuni giochi di esempio:

- attacca la coda all'asino;
- buttar giù i birilli con le latte;
- pignatta.

## **Sole**

I lupetti dovranno realizzare con cartoncino e materiale vario una cornice e dei travestimenti (occhiali, baffi, ecc.) per allestire l'angolo delle foto per la festa.

Usate la vostra creatività e lasciate che i lupi utilizzino la loro. Il risultato è garantito!

## **Sacchetto di terra**

I lupetti dovranno preparare gli stuzzichini per la festa. Scegliete qualcosa di semplice e veloce, in base al posto in cui farete attività (presenza o meno di un forno o cucina).

- salatini;
- biscotti di pasta frolla;
- salame di cioccolato;
- pizzette.

Sbizzarritevi con la fantasia!

## **Cuore**

Che festa sarebbe senza decorazioni!

I lupi dovranno realizzare i festoni per la festa, sistemare i tavoli, le sedie, allestire la sala.

## **Parte 2 (60 minuti):**

Tutto è pronto, Alberelf è molto contento perché i lupi hanno ricostruito l'albero più grande di tutto il bosco e lo hanno aiutato a far star meglio il suo albero ed ora il bosco è in festa.

Invita tutti i lupi a partecipare alla festa che hanno realizzato e preparato tutti insieme.

## **Parte 3 - Conclusione e Sedimentazione (30 minuti):**

La festa è finita, tutto il bosco si è divertito e Alberelf vede che il suo albero è più in forma che mai.

Per questo motivo vuol fare un regalo a tutti i lupi che lo hanno aiutato. Legato alla sua cintura ha un sacchettino pieno di semi e decide di regalare un sacchettino ad ognuno dei

lupetti.

Il sacchettino però è vuoto, saranno i lupi a doverlo riempire, lui ci ha messo una vita intera a riempire il suo e i lupi iniziano ora a riempire il loro.

Alberelf lascia così ai vecchi lupi un grosso seme di Baobab contenente tanti piccoli semi.

Ogni lupetto dovrà prendere un pochino di questi semi per riempire il proprio sacchetto.

Prenderà più o meno semi in base a quanto pensa di aver collaborato per aiutare Alberelf:

ne prenderà pochi se ha preferito stare un po' in disparte, ne prenderà molti se ha dato il meglio per realizzare la festa per il bosco.

# Branca E

## **Obiettivi educativi/Contenuto**

Scambio culturale

## **Anno di reparto**

Per tutte le pattuglie/equipaggi

## **Numero di partecipanti**

Per ptg/eqp

## **Ambiente**

Indifferente

## **Durata**

2 ore

## **Materiali**

In base alla tecnica scelta

## **Descrizione attività**

Prendere contatti con una realtà culturale presente sul territorio (associazioni culturali estere, associazioni che si occupano di migranti, ecc.) proponendo loro un'attività di conoscenza e scambio di particolarità della propria cultura, possibilmente coinvolgendo minori in età di Reparto.

Successivamente le ptg/eqp dovranno rappresentare con una tecnica a scelta (scenetta, canzone, disegni, fotoromanzi, ecc.) un aspetto proprio del folklore o della cultura di appartenenza.

Una modalità potrebbe essere di creare dei gruppi misti ptg/eqp con ragazzi/e coinvolti per preparare insieme la rappresentazione.

Potete decidere di incentrarlo su canzoni tipiche, ricette, sport, leggende, canzoni, filastrocche, ecc.

Sarebbe auspicabile che le ptg/eqp riportassero in Gruppo l'esperienza vissuta.

# Branca R

## Proposta 1 - Caccia al tesoro

### Area d'esperienza

Sociale, Culturale, Aria Aperta

Per Ronde affiancate se si tratta di due Compagnie/Clan/Fuochi numerosi; meglio se prima dell'attività si entra in contatto non solo con l'Unità AGESCI della città, ma anche con altre associazioni giovanili o cooperative che lavorano con i migranti presenti in città, e se il gruppo di attività è realmente misto, in maniera tale da poter creare già un primo confronto sulle tematiche che si affronteranno.

### Durata

3 ore, di cui 2 ore di caccia al tesoro e raccolta informazioni e 1 ora di confronto sul ruolo attivo che lo scautismo può avere nella comunità per migliorare almeno 2 degli aspetti osservati.

### Obiettivo dell'attività

capire come la propria comunità vive determinate tematiche e quel che noi possiamo far per migliorare la nostra comunità.

### Descrizione Attività

Caccia al tesoro: attività da fare in città, divisi per ronde affiancate. Le rover e le scolte visitano la città secondo uno schema proposto in una lettera, in cui i loro CC propongono di visitare/osservare in maniera critica il posto, coinvolgendo la cittadinanza (cittadini di varia età ma anche di diversa etnica) su argomenti di vario genere. Per ogni argomento da affrontare, è opportuno posizionare una base nelle vicinanze di un luogo significativo per quell'argomento, in maniera tale da interrogarsi anche su come la città/comunità vive quello specifico aspetto. Va bene qualsiasi argomento si ritenga opportuno affrontare; il numero di argomenti dipende da quante postazioni si decide di avere.

Di seguito alcuni esempi di basi per alcune categorie di argomenti.

Sociali: nei pressi del tribunale dei minori;

Culturali: vicino ad un museo/biblioteca/cinema/presidio culturale;

Cucina: ristorante etnico;

Condizione della donna: nei pressi di un centro d'ascolto e/o un consultorio familiare;

Parità di genere: centro d'ascolto o sede ARCI;

Religione: una sede religiosa (chiesa, moschea, regno, ecc.);

Integrazione: vicino la sede di una cooperativa che lavora con gli extracomunitari;

Associazioni giovanili: Comune, affrontando il tema della politiche giovanili in città.

Si può prevedere di fare video e foto.

Dopo le 2 ore di caccia al tesoro, hanno un'ora per confrontarsi e presentare alle altre ronde quello che hanno scoperto sulla città e come pensano di poter migliorare almeno 2 degli argomenti trattati.

## Proposta 2 - Viaggio nel Tempo

### Area d'esperienza

Spirituale

### Descrizione Attività

#### Attività d'espressione:

È suddivisa in 6 parti. Le prime quattro sul corpo e le ultime due di riflessione/sedimentazione. Preparare uno spazio rettangolare delimitato, in base al numero di rover che partecipano all'attività (max 30 rover; è stata già testata su grandi numeri).

Lo spazio deve essere tale da consentire ai rover di camminare liberamente senza incontrare continuamente altri rover, ma non troppo da risultare dispersivo. È importante che ogni rover faccia questa attività senza essere influenzato dagli altri rover. Leggete ai rover il racconto (le parti in corsivo) e le istruzioni sotto scritte. All'interno del quadrato delimitato fate il cerchio e iniziate leggendo il racconto:

#### Prima parte (Tutta la Compagnia, 15-20 minuti)

*“Prima del ferro, prima del bronzo, prima ancora di qualsiasi forma di parola, l'uomo ha avuto un suo corpo, braccia, gambe, collo, tronco, testa... Ha dovuto imparare ad usarlo e a muoverlo con coordinazione in modo da potersi affrancare dall'andatura a 4 zampe e iniziare a camminare eretto, vedere dritto davanti a sé, non più solo il suolo, alzare lo sguardo verso il cielo. Questo grande retaggio, questi 2 milioni di anni di evoluzione, fanno parte di tutti noi, ognuno di noi ha dovuto imparare a stare in equilibrio sulle due gambe, a coordinare i propri movimenti, a camminare... Stasera torneremo a 2 milioni di anni fa e ripercorreremo le tappe dell'uomo”.*

Camminate liberamente senza uscire dallo spazio. Osservate i/le rover camminare fino a quando non vi sembra che tutti abbiano raggiunto un atteggiamento naturale nella camminata e nel movimento all'interno dello spazio dato (tempo previsto 2-3 minuti).

*“Le sue gambe sono state da subito il suo sostegno e il suo mezzo di locomozione, gli hanno permesso di correre, camminare lentamente, saltare, arrampicarsi in luoghi alti per scrutare da altri punti di vista il suo territorio. Ma se tutti o quasi possono fare queste cose, il come farle ha da sempre distinto gli individui”.* Cercate una camminata che vi caratterizzi.

Lasciate che i rover sperimentino un po' di camminate differenti. Provate a cambiare camminata fino a quando non ne trovate una che vi soddisfi. Osservate i/le rover e aspettate che ognuno trovi la propria camminata. Cercate un modo alternativo di muovervi all'interno dello spazio. Se i/le rover non riescono a trovare metodi abbastanza creativi dategli dei suggerimenti. Provate a saltare, strisciare, volare, usate tutta l'immaginazione che avete per trovare un modo alternativo di muovervi. Attendete che ogni rover abbia trovato un suo modo di muoversi.

*“L’appropriarsi del proprio movimento ha permesso all’uomo di sopravvivere ma anche di incontrare e riconoscersi nei suoi simili”.*

Adesso, sempre muovendovi come state facendo, inventate un saluto, può essere un gesto, un suono o una parola. (Attendete che ogni rover abbia trovato il proprio saluto). Quando incontrate un altro rover salutatelo. (Lasciate che i rover familiarizzino con questa nuova fase del gioco, quando si sono incontrati un po’ di volte tra loro passate alla fase successiva).

*“In qualche modo il contatto con l’altro l’ha trasformato, l’incontro ha fatto sì che l’uomo potesse assorbire l’influenza dei suoi simili conoscendo il diverso”.*

Adesso, quando vi incontrate, salutatevi e scambiatevi il modo di muoversi e di salutarsi.

(Fate fare questo gioco ai rover evitando che si crei troppo pasticcio; se i rover fanno fatica a ricordare il saluto e il modo di camminare di chi hanno incontrato non importa, l’importante è che avvenga lo scambio. Fate durare questa fase almeno un paio di minuti; se vi serve allungare, allungate questa fase. Quando tutti i rover hanno sperimentato almeno altri 3-4 modi di muoversi e salutare passate alla fase successiva). *“Senza per questo perdere la propria identità”.*

Riprendete a camminare con la camminata che vi caratterizzava.

(Lasciate il tempo ai rover di riprendere la loro camminata e, quando tutti hanno il loro passo, passate subito alla fase successiva.)

(Questa è la fase conclusiva di questa parte, è importante che i rover smaltiscano l’eventuale euforia acquisita durante il gioco, fate in modo che si rilassino e che prima di sedersi abbiano recuperato la “consapevolezza di sé”).

Camminate normalmente. Cominciate a rilassarvi, sciogliete i muscoli se vi sentite rigidi, e quando ve la sentite sedetevi in terra.

## **MATERIALE**

Quattro oggetti per delimitare il campo (benissimo il nastro segnaletico).

### **Seconda parte (Ronde, 20 minuti)**

*“Da quando l’uomo è entrato in contatto con il corpo dell’altro e la sua diversità, ha scoperto specchiandosi nel vicino cosa in lui lo rendeva potente e cosa invece non apprezzava; allora ha iniziato ad adornarsi di pelli e tatuaggi, di orecchini e anelli, per accentuare ciò che per lui aveva valore e celare le proprie debolezze; ha cercato e trovato un modo per essere unico in mezzo a tanti simili; ha scelto il suo stile; ha definito l’appartenenza alla propria tribù... Gli stili hanno avuto una loro evoluzione; le pelli sono diventate tuniche, poi stoffe e broccati e ora jeans e microfibra; ma in tutto questo tempo hanno sempre svolto la loro duplice funzione di valorizzazione del corpo e manifestazione di appartenenza: ricchi e poveri, monaci e laici, uomini e donne, nobili e volgo. L’abbigliamento ha sempre identificato, unito e diviso... E noi? C’è sempre qualcosa che non ci piace del nostro aspetto, cosa facciamo per valorizzarci? Come accentuiamo le nostre qualità? Perché scegliamo di essere dark o punkabbestia o classici? Cosa dice di noi il nostro apparire?”.*

Disegnate 2 sagome; decidete uno stile condiviso; ricreatelo sulle sagome che saranno indossate da 2 di voi.

(Fate condividere ai gruppi le idee sugli stili, fateli disegnare e poi fategli presentare i

modelli, dopo i dovuti applausi rimetteteli in cerchio e fate scendere la tensione, poi continuate con il racconto).

## MATERIALE

Cancelleria mista, cartelloni, costumi, stoffa varia.

### **Terza parte (Tutta la Compagnia/Clan/Fuoco oppure numeri di una Compagnia ma misti se ci sono rover CNGEI, AGESCI ed extra scout, 20 minuti)**

*“E poi venne l’era della parola, da pochi suoni gutturali gli uomini impararono ad articolare parole e svilupparono complessi linguaggi che iniziarono a dividere le tribù; la comunicazione basata sull’universale linguaggio del corpo andò diminuendo con il crescere dell’uso della parola che garantiva una comunicazione molto più immediata ed efficace ma solo all’interno della propria tribù, della propria classe sociale, della propria nazione. Oggi la parola ha costruito intorno a sé grosse mura; nell’era di internet non serve più il corpo per incontrarci, basta digitare su una tastiera; ma siamo sicuri di non stare rinunciando a qualcosa? Basta davvero solo la parola per comunicarci tristezza o entusiasmo?”.*

Ora 2 di voi proveranno a farvi indovinare una parola solo descrivendola in dialetto o in lingua straniera (se ci sono ragazzi/e di altra lingua madre, nella loro lingua madre; se non si conosce il dialetto o una lingua straniera, potrebbe esser un’idea trovare la traduzione della parola in 4-5 lingue: spagnolo, finlandese, arabo, cinese, bulgaro, ecc.), poi altri 2 faranno la stessa cosa solo con i gesti. Tenete a mente le soluzioni perché le direte tutti alla fine.

Chiamate 4 rover a caso: quelli che descrivono dovranno stare immobili e parlare in dialetto o in lingua straniera; quelli che mimano non dovranno invece emettere suoni. In realtà la parola sarà una sola e verrà sia mimata che descritta (scegliete voi la parola da utilizzare). I 4 rover non devono spiegare che diranno e mimeranno la stessa parola).

Quali sono le parole che abbiamo descritto e mimato? Fate indovinare ai rover le parole, ma cercate di aiutarli se non hanno indovinato.

*“Le parole sono fonte di malintesi scriveva Antoine de Saint-Exupéry, le parole unite ai gesti, rafforzate dal corpo, sono invece comunicazione diretta e immediata ... Inequivocabile. Ora proviamo a riappropriarci delle sensazioni che il nostro corpo, il nostro viso può veicolare per sfruttare a pieno le sue capacità...”.*

### **Quarta parte (Tutta la Compagnia/Clan/Fuoco, 10 minuti)**

Leggete lentamente le istruzioni che seguono, fate delle pause in modo che i rover si rilassino e percepiscano le loro sensazioni. Ora sdraiatevi a terra, cercate una posizione comoda e chiudete gli occhi. Fate respiri lunghi e profondi, ispirate con il naso, espirate con la bocca.

Provate ad ascoltare. Visualizzate le particelle di ossigeno. Ispirate.

Aspettate che i rover abbiano ispirato ed espirato.

Cercate di leggere le parti che seguono adeguando il vostro ritmo alla respirazione dei rover, è importante che il ciclo inspirazione-espirazione sia lento e profondo.

Immaginate l’ossigeno che entra nel naso e scende lungo la trachea, poi vira e scende lungo i bronchi fino a gonfiare gli alveoli.

Adesso i polmoni sono pieni e l'ossigeno passa nel sangue, i globuli rossi lo traghettano all'interno delle vene fino al cuore, ora il flusso sanguigno lo porta in tutto il corpo.

Sentite l'ossigeno che rivitalizza i vostri tessuti: il tronco, le braccia, il bacino, le gambe, fino alle vostre estremità, le mani e i piedi, fino alla punta delle dita. State riossigenando i vostri tessuti, i vostri muscoli.

Ora il sangue torna verso il cuore, lascia la punta delle vostre dita dei piedi, scorre nella pianta e nel calcagno, percorre la caviglia e risale lungo la gamba, il vostro polpaccio è morbido e rilassato, appoggia sul terreno in abbandono.

Il flusso sanguigno risale lungo i muscoli della coscia, i glutei, la schiena.

Siete rilassati e sentite la tensione che abbandona ogni vostra fibra, sentite le spalle, si sciolgono e diventano fluide, le braccia sono molli, le dita delle mani rilassate. I vostri muscoli si adattano al terreno a cui sono appoggiati.

Lasciateli morbidi, la testa è libera da pensieri, siete una bolla di ossigeno che percorre il vostro corpo, concentratevi sul respiro.

Ora ascoltate di nuovo i rumori che vi circondano, i grilli, il vento che vi accarezza la pelle, il viso, le braccia, l'umidità del terreno che vi accoglie, ascoltate il vostro respiro, quello dei vostri compagni. Visualizzate il vostro intero corpo lì, sdraiato pronto a registrare le sensazioni.

Ora, sempre in silenzio, aprite gli occhi, alzatevi (si alzano) e avvicinatevi formando un cerchio

(si rimettono in cerchio).

*“Non basta la parola, impariamo ad usare le nostre espressioni, il nostro viso, i nostri occhi nella loro interezza per evolverci, adattarci, definirci, apprezzarci e infine incontrare l'altro... Sì, all'uomo primitivo non è più bastato il piccolo pezzo di Terra in cui si è sviluppato, ad un tratto le tribù hanno avuto il bisogno di volgere verso altri luoghi, conoscere il nuovo, incontrare l'altro; allora si sono strette in cerchio, si sono abbracciate per poi dividersi ed andare ad incontrare il resto del mondo, consapevoli che nella Torre di Babele delle diverse lingue sarebbe stato l'universale linguaggio del corpo a guidarli nella scoperta dell'altro. Buon viaggio a tutti”.*

A questo punto il cerchio si spezza e si formano delle coppie (utili per la prossima parte).

### **Quinta parte (Rover a coppie, 30 minuti)**

Le rover si trovano a coppie e seguendo una traccia (lettera che segue), ogni coppia deve avere il suo foglio con la traccia.

“Dopo aver giocato con il vostro corpo, ora vi incontrate con l'altro, prendetevi 30 minuti per pensare e parlare tra voi due lasciandovi ispirare da ciò che c'è scritto qui sotto:

Quando vedo qualcuno completamente diverso da me, cosa esprimo con il mio volto?

Riesco a controllare le mie espressioni?

Mi sento a mio agio con i miei pensieri verso la diversità?

Come valorizzo la diversità con il mio linguaggio non verbale?

Come entro in contatto con gli altri? E quanto permetto agli altri di avvicinarsi a me?”

Dopo aver finito, leggete la parte che segue:

“E ora, quali ambasciatori delle vostre tribù, accostatevi ai vostri vicini e mettetevi in cerchio”. Alla fine dell'attività ci si rimette tutti in cerchio.

## Materiali

Un foglietto con lettura per ogni coppia.

### **Sesta parte, conclusioni (Tutta la Compagnia/Clan/Fuoco)**

Tutti in un unico cerchio. Il CC legge la seguente frase:

*“...La storia dell'uomo è un vortice cui anche noi apparteniamo... E decidiamo noi se fare la differenza!”.*

Il cerchio si spezza all'altezza del CC, formando un serpentone. Il CC fa avvolgere il serpentone su se stesso come a creare una spirale, un po' di calore tra rover.

Sciolta la spirale, ogni rover riceve un biglietto dove dovrà scrivere cosa farebbe lui/lei personalmente per incontrare l'altro, come conoscere e rispettare le peculiarità dell'altro rispettando se stesso/a. Il bigliettino andrà poi appeso a un albero. Loro sono i rami di quell'albero, che tendono verso il cielo, la congiunzione fra la terra e il cielo, fra due mondi.