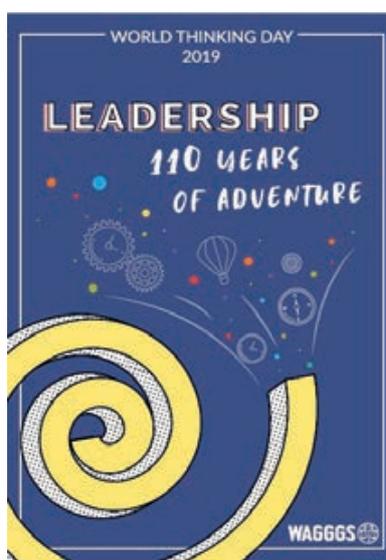




## Giornata del Pensiero 2019

“I muri ribaltati diventano ponti”

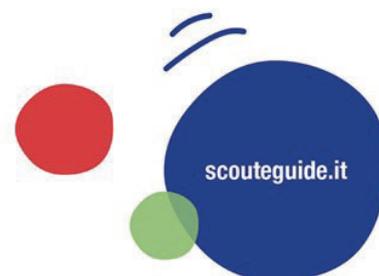


Il 22 febbraio nacquero i fondatori dello Scouting e del Guidismo/Scouting femminile, Sir Robert Baden-Powell nel 1857 e Lady Olave Baden-Powell nel 1889. Questa data rappresenta per noi Guide e Scout di tutto il mondo l'occasione di riflettere sul nostro Movimento di fratellanza internazionale ed agire per rafforzarlo e sostenerlo. Durante la Giornata del Pensiero, infatti, noi tutti ci impegniamo a raccogliere fondi a sostegno di programmi e progetti che interessano 10 milioni di ragazze e giovani donne in tutto il mondo.

Durante lo scorso triennio, WAGGGS ha proposto pacchetti di attività per la Giornata del Pensiero dedicati ai temi della connessione, della crescita e dell'impatto del nostro Movimento.

Quest'anno WAGGGS ha deciso di dedicare le attività per la Giornata del Pensiero alla leadership, intesa come “viaggio condiviso che ci consente di lavorare insieme e apportare un cambiamento positivo nelle nostre vite, nelle vite degli altri e nella società”.

WAGGGS, infatti, ha recentemente sviluppato un nuovo modello di leadership per il Guidismo e lo Scouting, strutturato in modo tale da consentire a tutti noi di lavorare in maniera consapevole e





costante sulla propria pratica della leadership. Attraverso l'utilizzo dei sei approcci mentali descritti, riusciremo a trarre un significato dalle nostre esperienze quotidiane, a metterci nei panni dell'altro e ad osservare il mondo. Sembra difficile, ma non lo è! Si tratta di un modello semplice, che consente a tutti noi di mettere in pratica la leadership secondo il proprio modo di essere e di pensare.

L'utilizzo degli approcci mentali è in grado, giorno dopo giorno, di ispirare il nostro comportamento come leader, non solo nel Guidismo e nello Scouting, ma anche nella nostra vita personale e lavorativa.

Il modello, descritto al sito [waggs.org/leadership](http://waggs.org/leadership), è stato lanciato in fase preliminare alla Conferenza Mondiale a Delhi nel 2017 e verrà ufficialmente pubblicato, insieme alla relativa offerta di attività sulla leadership, alla Conferenza Mondiale 2020.

Si tratta di un modello innovativo e interessante, in cui la FIS crede molto, tanto da essere entrata a far parte integrante del gruppo di lavoro WAGGGS sulla leadership con due referenti, una per il CNGEI e una per l'AGESCI. Grazie a questa collaborazione la nostra visione è e sarà costantemente integrata nell'offerta di WAGGGS sul tema della leadership.

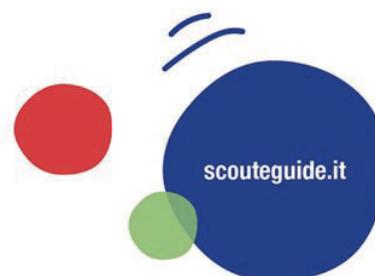
La Giornata del Pensiero 2019, quindi, rappresenta per tutti noi un'opportunità per iniziare a lavorare sulla leadership esplorando noi stessi e applicando quanto avremo appreso al nostro comportamento. Per noi Guide e Scout di tutto il mondo, questo significa poter lavorare al proprio ruolo di leader e determinare un cambiamento positivo nelle nostre vite, nel Guidismo e nello Scouting e nella nostra società.

Un percorso di crescita personale come quello proposto da WAGGGS assume oggi un'importanza fondamentale per il particolare momento storico che stiamo vivendo, in cui è necessario far sentire la propria voce ed essere leader, protagonisti attivi del cambiamento positivo.

Il 10 gennaio 2019, la Federazione Italiana dello Scouting ha raccolto il comune sentire di entrambe le Associazioni che ne fanno parte, CNGEI ed AGESCI, e ha fatto sentire la propria voce con un comunicato relativo alle drammatiche vicende che si stanno susseguendo nel Mar Mediterraneo.

Con dolore stiamo assistendo nelle nostre realtà locali a sempre più numerose e intense manifestazioni di violenza, verbale e non solo, nei confronti di chi, agli occhi dei più, è considerato diverso.

Anche noi, Guide e Scout della FIS, possiamo impegnarci ad alleviare "il sapore amaro del pianto eterno che hanno versato cento popoli" nel nostro splendido Mare (Mediterráneo, J.M. Serrat).





Anche noi possiamo, continuando il cammino intrapreso con la nascita del movimento Scout e facendo sentire la nostra voce sempre più forte, contribuire a fermare l'egoismo, l'odio, la paura e l'indifferenza che troppo spesso stanno guidando i pensieri e le azioni nella società italiana e mondiale.

Il nostro essere scout ci rende osservatori attenti ai bisogni di chi è in difficoltà. La costante pratica della leadership, tante volte inconsapevole ma sempre presente nel nostro operato, ci mette in condizione di impegnarci e far sentire la nostra voce.

Il servizio educativo che offriamo a ragazzi di ogni estrazione sociale, religione e provenienza geografica, insieme alla testimonianza della fratellanza internazionale che accomuna tutte le Guide e gli Scout, ci rende protagonisti di una possibile rinascita del mondo che ci circonda in chiave di accoglienza e di arricchimento attraverso la diversità.

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

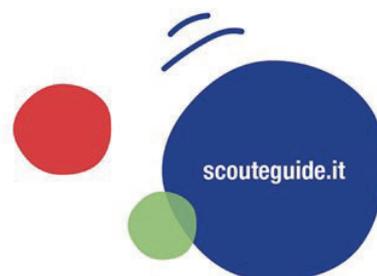
Il pacchetto è stato tradotto integralmente senza modifiche sostanziali. Nel leggerlo ed utilizzarlo, dobbiamo tener conto del fatto che questo, essendo promosso da WAGGGS, l'Organizzazione mondiale delle Guide e delle Scout, è indirizzato alle ragazze e alle giovani donne. Qualora lo riteniate opportuno, avrete la possibilità di riadattare le attività qui presentate nell'ottica coeducata che contraddistingue le nostre Associazioni e secondo le esigenze specifiche dei nostri giovani.

Il pacchetto di attività proposto da WAGGGS per la Giornata del Pensiero 2019 potrà servirvi da spunto anche nel caso in cui abbiate già organizzato i festeggiamenti il prossimo 22 febbraio. Esso, infatti, potrà essere utilizzato durante tutto l'anno, per dare ai nostri ragazzi nuovi spunti di crescita personale.

Il materiale proposto sarà, come di consueto, 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)).

Anche quest'anno, l'invito è di impegnarci tutti nella raccolta di fondi durante i festeggiamenti per la Giornata del Pensiero 2019. Le donazioni saranno impiegate per sostenere le campagne promosse da WAGGGS, numerosi progetti per permettere ai giovani di avvicinarsi al Guidismo e allo Scouting, e molto altro ancora!

Anche una sola moneta per ogni Guida e Scout, insieme a quelle raccolte da amici, parenti, conoscenti e passanti, possono far crescere il Guidismo e lo Scouting e generare un impatto positivo nel mondo intero!





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 Scpa - IBAN: IT89 P05 0180 3200 000015114804. Nel versamento, vi chiediamo di scrivere nella causale: AGESCI o CNGEI - Nome del Gruppo/Sezione - TD 2019.

L'augurio per la Giornata Mondiale del Pensiero è che tutti noi, che facciamo parte della grande famiglia delle Guide e degli Scout di tutto il Mondo, possiamo servire con sempre maggiore impegno e diffondere il senso vero di ciò che ci impegniamo a fare ogni giorno nelle nostre attività scout e nella nostra vita personale: fare di questo Mondo un posto migliore nell'accoglienza del prossimo e nella valorizzazione delle diversità.

Buona Giornata del Pensiero 2019!

Filomena Grasso

Commissaria Federale WAGGGS  
Commissaria Internazionale CNGEI

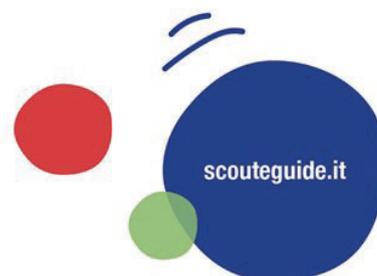
Elisabetta Fraracci

Incaricata Settore Rapporti  
Internazionali AGESCI

Matteo Spanò

Presidente FIS

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



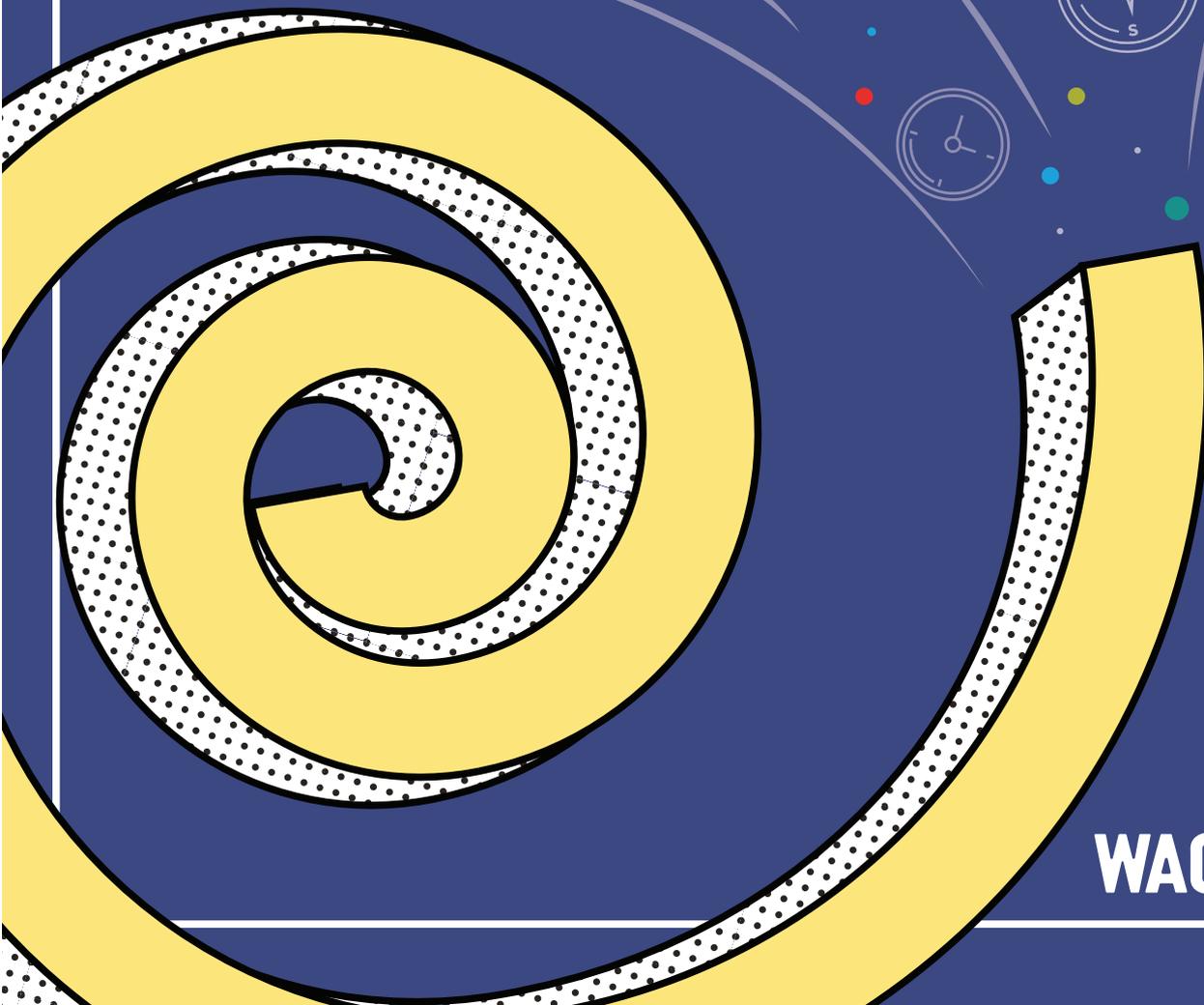
WORLD THINKING DAY

2019

# LEADERSHIP

110 ANNI

DI AVVENTURE



WAGGGS 

# "I MURI RIBALTATI DIVENTANO PONTI"

Angela Davis

Per tutti quei capi là fuori che praticano la  
collaborazione e il pensiero creativo, che  
costruiscono ponti, che connettono il nostro mondo.

Scritto da Nefeli Themeli & Andii Verhoeven

Questo pacchetto di attività è stato creato con il prezioso contributo di:  
Elsa Cardona, Hanine Diari, Heather Goult, Mary-May Hubert, Victoria  
Illingworth, Adele Lynch, Folake Matuluko, Emily Meades, Ayowunmi  
Nuga & Nazira Roslee

Progettato da Andriana Nassou

© WAGGGS 2018

World Association of Girl Guides and Girl Scouts

World Bureau

12c Lyndhurst Road

London, NW3 5PQ, UK

Telefono: +44 (0)20 7794 1181

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

Sito: [www.wagggs.org](http://www.wagggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

Registered Charity No. 1159255

Scannerizza il QR code per scaricare una copia  
del libretto

Traduzione italiana a cura del CNGEI - GdL Traduttori  
del Settore Internazionale

Grafica a cura della Segreteria nazionale AGESCI

Revisione a cura di Filomena Grasso (Commissaria  
Internazionale per FIS e CNGEI)



# Contenuti

• Benvenuto alla Giornata Mondiale del Pensiero 2019	5
Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero	9
Inizia la tua avventura	11
Preparati al viaggio nel tempo	13
Regole del gioco Leadership: 110 anni di avventura	15
Sfide “Persi nel tempo”	25

## LE SFIDE DEL PASSATO

1. Qualcosa per le ragazze	29
2. Conquistare la fiducia	31
3. Hey, non è giusto!	33
4. Vero o falso	35
5. Balla con il tuo passato	37
6. Agita e impara	39

## LE SFIDE DEL PRESENTE

7. Trova il capo a Kusafiri	41
8. Accresci la consapevolezza del Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero	43
9. Viaggio attraverso l'oscurità	45
10. Posso essere un capo verde	47
11. Sangam ha bisogno del tuo aiuto	49
12. Problemi di pattuglia	51



# Contenuti

## LE SFIDE DEL FUTURO

13. Riesci a immaginare il 2119?	53
14. Curioso a Cabaña	55
15. In che tipo di mondo vogliamo vivere?	57
16. Offri alla pace una possibilità	59
17. Fai diventare realtà l'uguaglianza di genere	61
18. Problemi del viaggiatore	63

<b>È #TimeToLead</b>	65
----------------------	----

<b>GLOSSARIO</b>	67
------------------	----

## APPENDICE

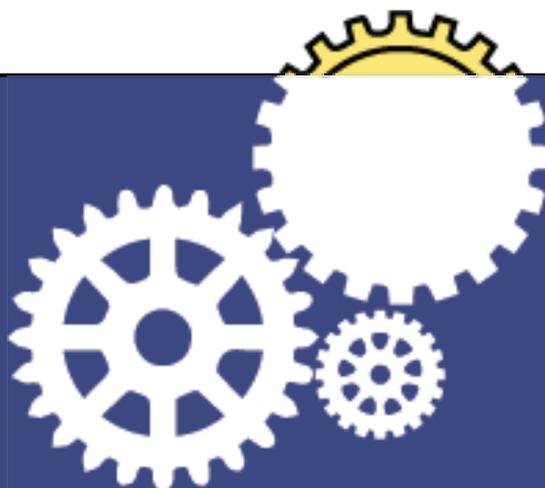
A. Carte Vero o Falso?	69
B. Programmi mondiali di WAGGGS	73
C. Informazioni sull'Obiettivo Globale 5	74
D. Modello di carte attività?	75

# Benvenuti alla Giornata Mondiale del Pensiero 2019!

## SAI COME È INIZIATO TUTTO?

**Lascia che ti dia un indizio:** Tutto cominciò con alcune ragazze che presero l'iniziativa e pretesero qualcosa per loro stesse. 110 anni fa un gruppo di ragazze assistette a un raduno di Boy Scout al Crystal Palace a Londra. Chiesero a Lord Baden-Powell di creare qualcosa per le ragazze. Furono le prime esponenti di un'organizzazione guidata da ragazze che divenne il nostro Movimento mondiale del Guidismo e dello Scautismo femminile con 10 milioni di membri in 150 stati.

Dedichiamo la Giornata Mondiale del Pensiero 2019 a quelle ragazze. Vogliamo rendere omaggio ai primi capi e a tutte le Guide e Scout che da allora hanno trovato spazio per esercitare la Leadership nel Movimento. Quando analizzi cosa significa essere un capo, realizzi che tutto quello che facciamo nel Guidismo e nello Scautismo femminile è accrescere la leadership.



Per l'Associazione Mondiale del Guidismo e dello Scautismo femminile (WAGGGS), la leadership è un viaggio condiviso che ci consente di lavorare insieme e apportare un cambiamento positivo nelle nostre vite, nelle vite degli altri e nella società. Tutti noi possiamo mettere in pratica la leadership scegliendo di esplorare i nostri **“modi di essere e di pensare relativi al mondo”** e utilizzando quello che impariamo su noi stessi per lavorare sul nostro comportamento come leader, ogni giorno.

Abbiamo sviluppato un nuovo modello di leadership per il Guidismo e lo Scautismo femminile, in modo che ognuno possa coscientemente lavorare sulla propria pratica della leadership. Questo modello impiega sei approcci mentali per aiutarci a trarre un significato dalle nostre esperienze, vedere attraverso gli occhi degli altri e capire il mondo che ci circonda. L'utilizzo degli approcci mentali ispira il nostro comportamento, le decisioni e le azioni come leader.

Per saperne di più sul nuovo modello di leadership di WAGGGS, visita il sito [waggs.org/leadership](https://waggs.org/leadership)



APPROCCIO MENTALE  
RIFLESSIVO



APPROCCIO MENTALE  
DELL'UGUAGLIANZA DI GENERE



APPROCCIO MENTALE DEL  
PENSIERO CREATIVO & CRITICO



APPROCCIO MENTALE  
DELL'AZIONE RESPONSABILE



APPROCCIO MENTALE  
COLLABORATIVO



APPROCCIO MENTALE  
RIVOLTO AL MONDO

Il materiale della Giornata Mondiale del Pensiero di quest'anno è pensato per creare uno spazio divertente in cui Guide e Scout possano utilizzare questi approcci mentali della leadership senza doverli imparare.

*Leadership: 110 anni di avventura* ti porterà in un viaggio attraverso il tempo, combinando esperienze del passato con occasioni e scelte del nostro presente e futuro. Questo gioco della Giornata Mondiale del Pensiero 2019 invita tutti voi, viaggiatori del tempo, a intraprendere un'emozionante avventura mentre pratichiamo la leadership insieme.

**SIETE  
PRONTI?**



# Conquista il tuo distintivo della Giornata Mondiale del Pensiero 2019 in tre semplici passaggi

**Fase 1:** Sii preparato a viaggiare nel tempo!

**Fase 2:** Gioca il gioco e lascia che l'avventura inizi! Assicurati di vivere alcune delle nostre sfide "Perso nel tempo": ti garantiamo che sarà divertente.

**Fase 3:** **#TimeToLead!** Esplora le pratiche di leadership che hai raccolto e costruisci il tuo leader ispiratore.



**Non dimenticare di acquistare i distintivi della Giornata Mondiale del Pensiero al negozio on line WAGGGS all'indirizzo:**  
[www.waggs.shop.org](http://www.waggs.shop.org)

CI SONO MOLTI MODI DI CONDIVIDERE  
LA TUA AVVENTURA DI LEADERSHIP CON:



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



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



[@waggs\\_world](https://www.instagram.com/waggs_world)



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

# Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero

Il Fondo per la Giornata Mondiale del pensiero offre opportunità di cambiare la propria vita per trasformare la tua comunità e il tuo mondo.

## Che differenza farà la tua donazione

Con 10 milioni di Guide e Scout in 150 paesi, c'è sempre un grande bisogno di supporto. Le tue donazioni al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero hanno un enorme impatto sul lavoro di WAGGGS.

### L'anno scorso, il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero:

- Ha dato l'opportunità alle giovani donne di essere parte di una piattaforma globale per guidare e sostenere il cambiamento per le ragazze e le donne al CSW.
- Ha supportato la nostra campagna mondiale Stop the Violence e per fermare la violenza contro le ragazze e le donne.
- Ha sviluppato il programma di formazione ed eventi di WAGGGS, ad esempio supportando la nostra Conferenza per i Capi delle Ragazze nelle Filippine.
- Ci ha permesso di sviluppare l'importante lavoro che facciamo per il programma della Giornata Mondiale del Pensiero.

Se vuoi saperne di più, scarica il Report 2018 sull'impatto del Fondo Giornata Mondiale del Pensiero, per vedere come le tue donazioni fanno una differenza vitale:

<http://bit.ly/WTDFund2018>

**Il tuo supporto ci permette di rendere le ragazze e le giovani donne in grado di far sentire la loro voce e diventare leader.**

# Raccolta fondi per la Giornata Mondiale del Pensiero

Nel gioco di quest'anno puoi prendere parte all'attività **“Accresci la Consapevolezza del Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero”**. Scopri com'è iniziato il Fondo, la sua importanza e quali programmi di WAGGGS supporta.

Ogni euro e centesimo donato al Fondo fa la differenza, aiutando a fornire occasioni per cambiare la vita a ragazze in tutto il mondo. Prima della Giornata Mondiale del Pensiero, perché non organizzare una giornata di raccolta fondi per il tuo gruppo e chiedere loro di portare quello che hanno raccolto al tuo evento per la Giornata Mondiale del Pensiero? Se hai delle tue idee di raccolta fondi, prendi l'iniziativa e mettile in pratica. Puoi trovare idee di raccolta fondi sul sito internet WAGGGS [waggs.org/fundraise](http://waggs.org/fundraise).

Perché non continuare il tuo viaggio di leadership e raccolta fondi fuori dal tuo gruppo di Guide e Scout? Puoi coinvolgere la tua comunità locale, gli amici e la famiglia. Guarda che meravigliosi risultati puoi raggiungere.

**Accettiamo Fondi per la Giornata Mondiale del Pensiero tutto l'anno!**

## Dove inviare le tue donazioni per la Giornata Mondiale del Pensiero

Una volta terminate le tue attività di raccolta fondi e raccolto il denaro, hai due opzioni:

- Mandare le donazioni alla tua Associazione nazionale. Contattala prima per dettagli, molte Associazioni nazionali raccolgono denaro da mandare a WAGGSS.
- Mandare le donazioni direttamente a WAGGSS. Puoi donare online, con assegno, carta di credito o bonifico bancario. Per dettagli, visita il sito [waggs.org/WTDFund](http://waggs.org/WTDFund).

Se hai domande sul Fondo della Giornata Mondiale del Pensiero, manda una email a:

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

Una volta ricevute le tue donazioni, ti verrà inviata una lettera di ringraziamento e un certificato della Giornata Mondiale del Pensiero come nostro modo di ringraziare per tutto il tuo duro lavoro.

# Inizia la tua Avventura

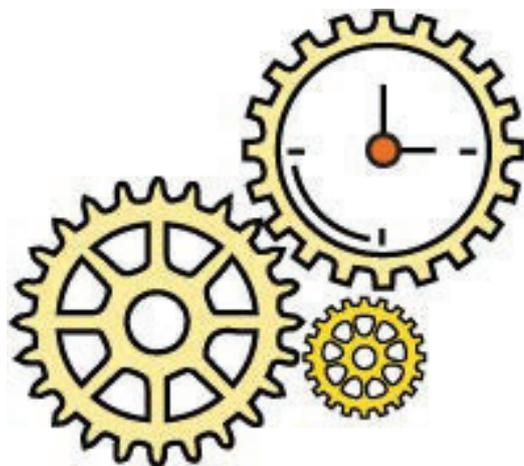
Come parte della preparazione della Giornata Mondiale del Pensiero, hai due opzioni per essere pronto per il gioco.

1

Se avete tempo prima della Giornata Mondiale del Pensiero, prendetevi 45 minuti per tenere una sessione di Preparazione al Viaggio nel Tempo (scheda pag. 13) con il vostro gruppo. Durante questa sessione si possono creare macchine del tempo e completare attività per iniziare ad esplorare la leadership. Poi usate il biglietto sotto per invitare il gruppo a giocare al gioco.

2

Se non c'è tempo per tenere una sessione di preparazione, date questo biglietto ai membri giovani e ai loro amici.



## Biglietto per i Festeggiamenti della Giornata Mondiale del Pensiero 2019

E se potessi tornare indietro nel tempo a quando nacquero il  
Guidismo e lo Scautismo femminile?

E se potessi visitare qualche Centro Mondiale WAGGGS?

E se potessi parlare con il te stesso del futuro?

Questa Giornata Mondiale del Pensiero sarà un viaggio stimolante  
attraverso il tempo, ma dovrete essere preparati. Preparate un piccolo  
zaino o una borsa con tre oggetti essenziali di piccola misura. Ogni  
oggetto che scegliete dovrebbe simboleggiare un'abilità o una  
caratteristica di cui hai bisogno per viaggiare nel tempo.

Per esempio, se pensate di aver bisogno di essere creativi, forse potreste  
mettere nello zaino una penna colorata.

Non dimenticate di portare del denaro per la vostra donazione per la  
Giornata Mondiale del Pensiero!

**LA TUA AVVENTURA INIZIA!**

[aggiungere data e luogo dell'appuntamento]

Non dimenticare di ricordare al gruppo di portare la loro donazione per la Giornata Mondiale del Pensiero.

Condividi le foto della tua  
macchina del tempo e usa  
**#TimeToLead** and **#WTD2019!**



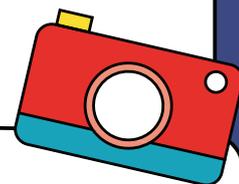
[www.waggs.org](http://www.waggs.org) |  
[www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)



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



[@waggs\\_world](https://www.instagram.com/waggs_world)



# Preparati al Viaggio nel Tempo



Materiali riciclati per costruire macchine del tempo

Potete condurre questa mini-sessione opzionale prima dei festeggiamenti o all'inizio del vostro evento. In questa sessione potete:

# 1

## Costruire la vostra macchina del tempo

**Preparazione:** portate abbastanza scatole di fiammiferi o piccoli oggetti riciclati per permettere alle squadre di realizzare le loro macchine del tempo. Potete usare qualsiasi materiale vogliate per le decorazioni, comprese carte colorate, adesivi, pennarelli e colla.

Chiedi al gruppo di dividersi in squadre più piccole, gli stessi gruppi che giocheranno insieme nel gioco della Giornata Mondiale del Pensiero. Spiegate che celebrerete la Giornata Mondiale del Pensiero al successivo incontro e che la sfida di quest'anno è un'avventura attraverso il tempo. Per fare questo viaggio, ogni squadra, ha bisogno della sua macchina del tempo. Sfidate ogni squadra a concordare le caratteristiche che una macchina del tempo dovrebbe avere e a disegnare e costruire un prototipo. Ogni squadra dovrebbe creare la sua macchina per il viaggio nel tempo esclusiva, usando una scatoletta e qualsiasi altro materiale extra fornito.

## SUGGERIMENTO

La macchina del tempo verrà utilizzata come pedina durante il gioco.

# 2

## Iniziare la conversazione

**Costruite la vostra squadra: cosa rende fantastico il viaggiatore nel tempo?**

Durante la Giornata Mondiale del Pensiero 2019, lavorerai in squadra per viaggiare attraverso il tempo. Ci saranno molte scelte da fare e avventure da condividere insieme. Come pensi che ogni membro della squadra possa aiutare la squadra al meglio?

**Inventate il vostro Manifesto del Viaggio nel Tempo!**

**Dovrebbe includere:**

- Cosa pensate serva per essere una meravigliosa squadra che viaggia nel tempo.
- Una sfida personale per ogni membro della squadra che aiuterà a supportare la squadra. Ogni membro della squadra dovrebbe escogitare questa sfida da sé. Per esempio, se di solito sei timido puoi sfidare te stesso a parlare di più. Se trovi difficile prendere decisioni, puoi sfidare te stesso a suggerire una decisione o una risposta durante il gioco. Se ti piace parlare molto, potresti sfidare te stesso ad ascoltare di più.

**Un manifesto è:**

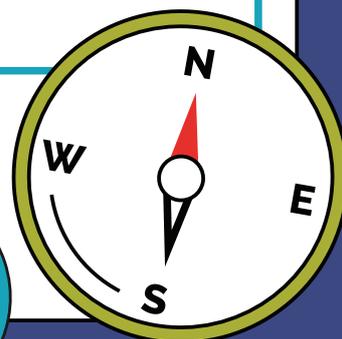
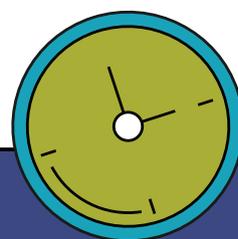
**una dichiarazione che descrive cosa rappresenta la tua squadra e come lavorate insieme. Crea il tuo manifesto in modo creativo.**

**Come vi aiuterete l'un l'altro per rendere concreto il vostro manifesto durante il gioco?**

# Regole del gioco Leadership: 110 Anni di Avventura

Quest'anno abbiamo creato un gioco di carte flessibile per le Guide e gli Scout per festeggiare la Giornata Mondiale del Pensiero. Giocateci durante un incontro di gruppo, una festa per la Giornata Mondiale del Pensiero o un evento speciale.

<b>Scopo del gioco</b>	<p>Vivete un'avventura attraverso il tempo e scoprite nuovi modi di praticare la leadership. Lavorate in squadra per recuperare quante più pratiche di leadership possibile completando le sfide nel passato, nel presente e nel futuro.</p> <p>Terminate l'avventura mettendo insieme le carte per creare il leader che volete diventare.</p>
<b>Risultati dell'Apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Riflettere su cosa significa per voi la leadership.</li><li>• Scoprire come potete esercitare la leadership ogni giorno di più.</li><li>• Imparare di più su WAGGGS e la storia del Guidismo e dello Scautismo femminile.</li><li>• Condividere le vostre idee riguardo la leadership con Guide e Scout di tutto il mondo.</li><li>• Divertirsi e festeggiare la Giornata Mondiale del Pensiero.</li></ul>
<b>Fascia d'età</b>	<p>Tutte le età. Alcune attività sono previste per alcune fasce d'età. Scegliete le carte adatte al vostro gruppo.</p>
<b>Dimensione del gruppo</b>	<p>Per più di due squadre. La condizione migliore è giocare a questo gioco in piccole squadre di 5-6 persone.</p>
<b>Vittoria del gioco</b>	<p>La squadra con più carte alla fine del tempo limite vince il gioco.</p>



## Tempo necessario

- Se avete tempo, completate le attività di preparazione dalla scheda a pag. 13 prima del vostro evento per la Giornata Mondiale del Pensiero.
- Decidete voi quanto volete che duri il gioco! Vi consigliamo circa 10 minuti di preparazione, 60 minuti per recuperare le carte e 20 minuti per completare le attività di chiusura.
- Ogni sfida dura in media 10 minuti, ma il tempo massimo è segnato sulla carta.
- Per rendere il gioco più breve, escludete le carte relative alle attività più complicate. Per rendere il gioco più lungo, perché non creare le vostre attività usando il modello della scheda a pag. 75?

## Elementi necessari

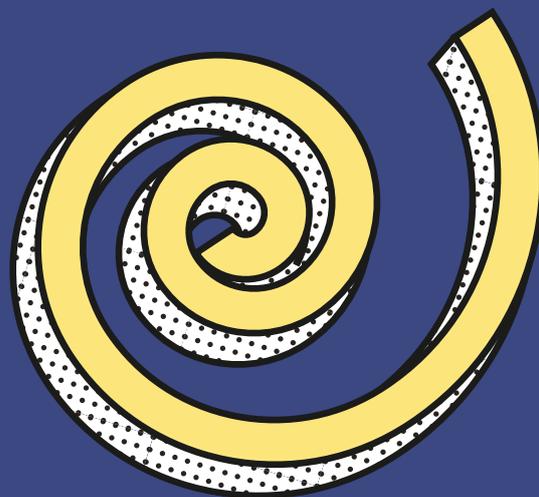
- Un responsabile per gestire il gioco. Può essere il capo di un gruppo o i membri delle squadre possono fare a turno.
- Una copia stampata delle carte, con ogni carta almeno della dimensione di un foglio A5.
- Se state stampando voi le carte, stampate su un SOLO LATO e piegate a metà ogni pagina per creare le carte.
- Se non potete stampare o creare le carte, usate fogli di tre colori differenti. Sistema questo aspetto come è mostrato in seguito, scrivendo il numero della carta su ogni foglio. Tenete a disposizione una copia del materiale (elettronica o stampata) come riferimento durante le attività.
- Ogni squadra ha bisogno di una pedina per il tabellone. Questa può essere la macchina del tempo creata durante l'attività di preparazione o un altro elemento scelto dalla squadra.
- Corda o filo lungo a sufficienza per creare una spirale o gesso per disegnare la spirale per terra.
- Sei piccole scatole o barattoli per le donazioni del Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero.

## Scatola con gli strumenti per il gioco della GdP

Recuperate questi elementi e teneteli, a portata di mano, così tutte le attività hanno i materiali necessari.

- Una selezione di 10 diversi oggetti riciclati che ogni squadra può usare
- Bende o sciarpe
- Penne o matite
- Fogli
- Gesso
- Una macchina fotografica o un cellulare che scatti fotografie
- Tabella SDGs nella scheda a pag. 57
- Istruzioni per la colomba di origami nella scheda a pag. 59

# Preparazione al gioco



# 1

Trovate le istruzioni e le carte della sfida Persi nel Tempo e giratele su un lato.

# 2

Usate un gessetto o una corda per creare una grande spirale di circa 1,5m x 1,5m per terra che funga da tabellone di gioco.

# 3

Organizzate il vostro gruppo in piccole squadre (di circa 5-6 membri).

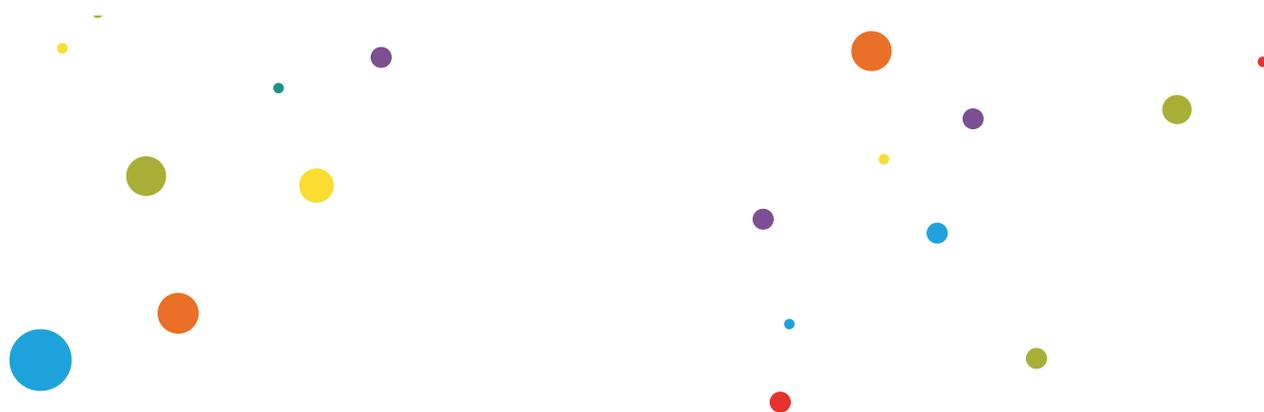
- Ogni squadra sceglie una pedina da usare come macchina del tempo. Potrebbe essere uno degli oggetti portati all'incontro o la macchina del tempo che hanno creato durante l'attività di Preparazione.

# 4

Concordate la durata del gioco e impostate un timer. Ricordate di tenere 20 minuti di tempo alla fine dell'incontro per l'attività di chiusura presa dalla scheda a pag. 65.

# 5

Inizia il gioco! Le squadre giocano a turno, iniziando dalla squadra con il membro più giovane.

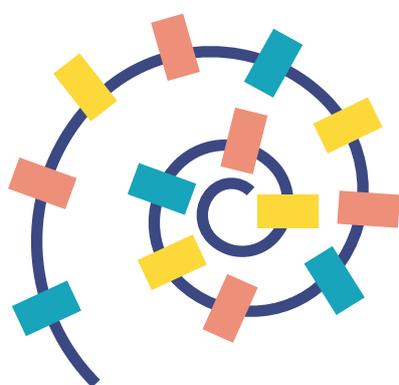


# 2 MODALITÀ DI GIOCO

## VERSIONE 1: SALTO NEL TEMPO

### Preparazione

- Mischia le carte e sistemale casualmente lungo la spirale, col retro rivolto verso l'alto in modo da mostrare la pratica di leadership.



PASSATO



PRESENTE



FUTURO



SFIDE PERSI  
NEL TEMPO

### Istruzioni

Le squadre giocano a turno. Durante il loro turno devono:

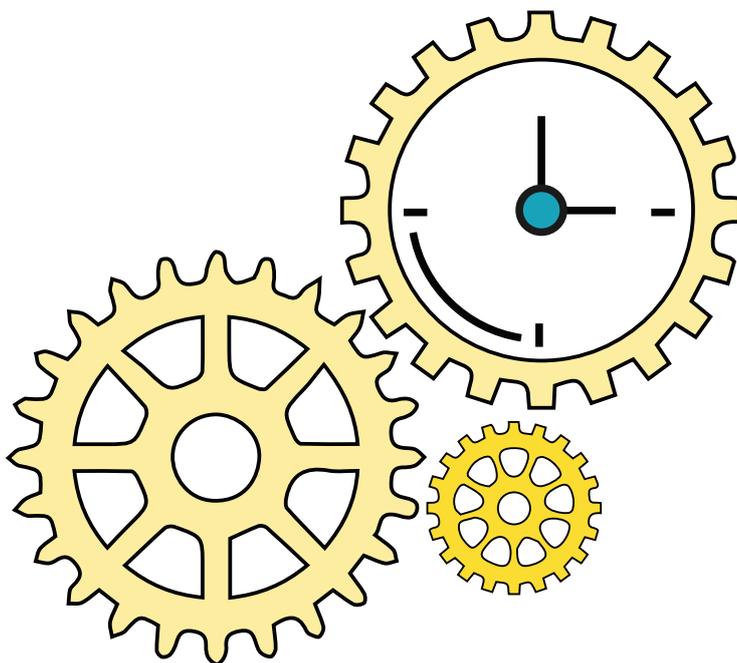
- Leggere le pratiche di leadership nelle carte e sceglierne una su cui puntare.
- Lanciare la loro macchina del tempo, cercando di farla atterrare sulla carta che hanno scelto.
  - Se atterrano su una carta (sia quella su cui avevano puntato che qualunque altra, perché il viaggio nel tempo è imprevedibile!), la prendono, completano l'attività scritta sul lato principale (lato A), e la tengono.
  - Se la loro macchina del tempo manca le carte e atterra su uno spazio vuoto interno o esterno alla spirale, il capo legge una sfida "Persi nel tempo" dall'elenco (sulla scheda a pag. 25). La squadra completa la sfida e segue le istruzioni date.

3. Il gioco passa alla squadra successiva.
4. Si continua fino allo scadere del tempo o finché non ci sono più carte. La squadra che ha raccolto più carte allo scadere del tempo, vince.
5. Tutte le squadre completano l'attività finale della scheda a pag. 65 per concludere il gioco.

**Nota:** Alcune attività coinvolgono nel gioco tutte le squadre; in questo caso, prende la carta la squadra che sta giocando il suo turno, a meno che nella carta non siano riportate istruzioni diverse.

## **Adattamento: Gara a tempo**

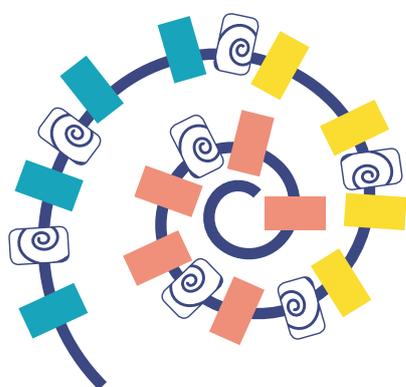
Seguite le istruzioni precedenti ma, invece che far giocare a turno le squadre che poi guardano le altre portare a termine le loro attività, fate proseguire tutte le squadre con la mossa successiva non appena finiscono l'attività precedente. Le squadre più organizzate avranno più possibilità di raccogliere carte e tutti saranno impegnati nello stesso momento, ma meno attenti a ciò che succede nell'intero gruppo. Quando tutte le carte sono state raccolte il gioco finisce e la squadra con più carte vince.



# VERSIONE 2: DAL PASSATO AL FUTURO

## Preparazione

- Vi servirà un dado o una ruota con spicchi numerati e 27 piccoli pezzi di carta.
- Sistemate le carte-sfida in ordine lungo la spirale partendo dal centro e procedendo dal passato, al presente, al futuro. Le carte devono essere posizionate col retro rivolto verso l'alto (lato B, quello con la pratica di leadership).
- Posizionate un pezzo di carta tra ciascuna delle carte, oppure disegnatte un simbolo sul pavimento tra ogni carta-sfida, per rappresentare le sfide "Persi nel tempo".



PASSATO



PRESENTE



FUTURO



SFIDE PERSI  
NEL TEMPO

## Istruzioni

Le squadre cominciano posizionando le loro macchine del tempo al centro della spirale e giocano a turno. Durante il loro turno:

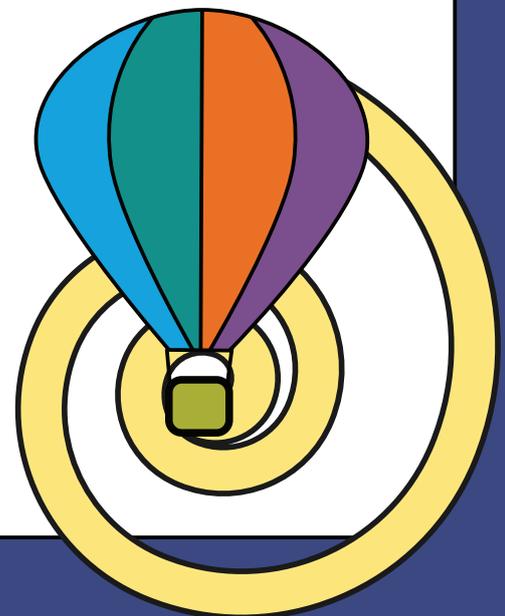
1. Lanciano il dado o fanno girare la ruota e muovono la loro macchina del tempo sulle carte secondo il punteggio ottenuto.

- Se finiscono su una carta sfida, la prendono, completano l'attività scritta sul lato principale (lato A) e tengono la carta.
  - Se atterrano sul simbolo o su un pezzo di carta che indica la sfida "Persi nel tempo", il capo legge una sfida dalla lista (scheda a pag. 25). La squadra completa la sfida e segue le istruzioni date.
2. Si passa al turno della squadra successiva.
  3. Quando una squadra raggiunge la fine della spirale, gioca un doppio turno e ritorna verso il centro per continuare il viaggio.
  4. Si continua fino allo scadere del tempo o finché non ci sono più carte. La squadra che ha raccolto più carte allo scadere del tempo, vince.

**Nota:** Alcune attività coinvolgono nel gioco tutte le squadre; in questo caso, prende la carta la squadra che sta giocando il suo turno, a meno che nella carta non siano riportate istruzioni diverse.

## **Adattamento: Bloccati nel passato**

Seguite le istruzioni scritte sopra, ma appena una squadra raggiunge la fine della spirale, il gioco termina e la squadra con più carte vince. In questa versione, però, per ogni sfida "Persi nel tempo" che indica di spostare la macchina del tempo su una carta, la si dovrà, invece, muovere all'inizio della spirale e ricominciare.



# Cambiare il gioco

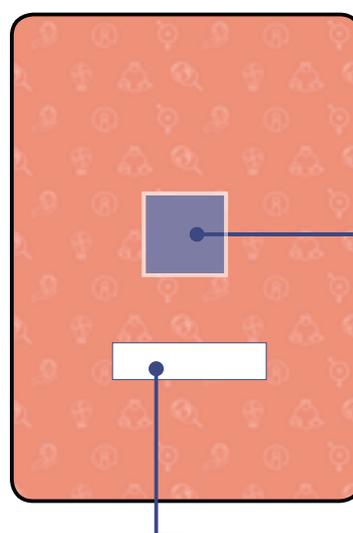
Potete utilizzare le carte anche in altri modi per festeggiare la Giornata del Pensiero, per esempio:

- Selezionate delle carte per creare delle basi per un gioco a basi o un grande gioco.
- Se giocate con un gruppo molto numeroso, invece di vincere le carte, ogni squadra scrive le attività di leadership che raccoglie quando completa una sfida. Lasciate le carte sulla spirale di gioco in modo che possano essere utilizzate dalle altre squadre.
- Date una copia delle carte a ogni gruppo e lasciateli giocare tra loro.
- Posizionate le carte creando una forma diversa o usando un altro tabellone, oppure usatele per creare un percorso o una caccia al tesoro.
- Mischiate le carte e sceglietene una dal mazzo in momenti casuali della Giornata del Pensiero; tutti dovranno interrompere le loro attività e completare la missione, poi si potrà ricominciare a festeggiare!

## LATO A



## LATO B



Il simbolo della tipologia di approccio mentale della leadership sulla quale si concentra l'attività

Obiettivo dell'attività



APPROCCIO MENTALE  
RIFLESSIVO



APPROCCIO MENTALE  
DEL PENSIERO  
CREATIVO & CRITICO



APPROCCIO MENTALE  
COLLABORATIVO



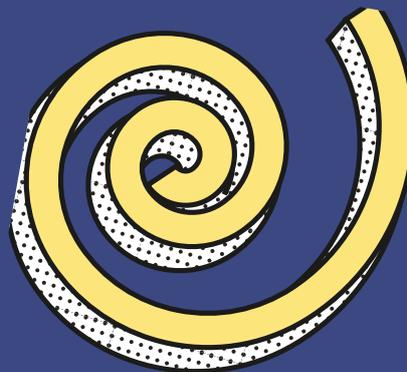
APPROCCIO MENTALE  
DELL'UGUAGLIANZA DI  
GENERE



APPROCCIO MENTALE  
DELL'AZIONE  
RESPONSABILE



APPROCCIO MENTALE  
RIVOLTO AL MONDO



## Sfide “Persi nel tempo” (1 / 2)

Usate queste carte quando la macchina del tempo di una squadra non atterra su una carta sfida passato, presente o futuro. Leggete una delle sfide Persi nel Tempo alla squadra e spuntate il riquadro, per sapere quali sono già completate. Procedete con la lista fino alla fine, poi si ricomincia.

- Oh no, la vostra macchina del tempo si è rotta! Saltate un turno per ripararla.
- Avete incontrato alcuni scout dal passato che stanno andando all'isola di Brownsea, insegnate loro una canzone per il fuoco di bivacco.
- Cadete in un portale che attraversa il tempo e vi trovate nel passato. Spostatevi su una carta passato a vostra scelta.
- Agnes Baden-Powell vi dà un passaggio verso il futuro. Spostate la vostra macchina del tempo su una carta futuro.
- CARTA SFIDA DI GRUPPO:** Prendete nota di questa sfida e usatela per chiedere ad un altro amico o gruppo di aiutarvi a completare una sfida più tardi durante il gioco.
- Se sapete elencare i nomi dei 5 Centri Mondiali vincete un turno extra.
- Sapete a cosa serve il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero? Se rispondete correttamente, vincete un turno extra, altrimenti saltate un turno. Per informazioni controllate la scheda a pag. 9
- Incontrate un gruppo di Guide e Scout dal futuro, che parlano una lingua che non riuscite a capire. Trovate un modo per augurare loro “Buona Giornata Mondiale del Pensiero” senza usare le parole.
- Pronunciate la vostra Promessa al contrario per vincere un turno extra.
- Create il simbolo mondiale (il trifoglio di WAGGGS) usando le persone del vostro gruppo, unità o pattuglia per guadagnare un turno extra.
- Incontrate Guide e Scout dal passato. Saltate il vostro turno al prossimo giro perché siete troppo felici di incontrarli e vi fermate a chiacchierare.
- Create un urlo di squadra o perdetevi il turno.
- Come squadra, nominate un leader che vi ispira. Spiegate al gruppo le motivazioni per poter rilanciare la vostra macchina del tempo.
- Se riuscite a nominare tre Paesi in cui si sono tenuti eventi del Centro



Sfide

“Persi nel tempo”

## Sfide “Persi nel tempo” (2 / 2)

Mondiale Kusafir potete prendere una carta passato a vostra scelta. (Risposta: Ghana, South Africa, Rwanda, Kenya, Nigeria, Benin, Madagascar, Uganda).

- Incontrate Guide e Scout dal futuro. Qual è la cosa che vorreste scoprire riguardo al Movimento del futuro?
- Cantate la vostra canzone scout preferita per rilanciare la macchina del tempo.
- Incontrate un gruppo di viaggiatori bloccati nel tempo che ha bisogno del vostro aiuto. Date una delle vostre carte alla squadra che ne possiede meno.
- La vostra macchina del tempo si fionda attraverso un portale. Spostatela su una sfida a vostra scelta.
- Vi state divertendo tantissimo a visitare uno dei Centri Mondiali, quindi perdetevi un turno.
- La vostra squadra ha portato una donazione per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero? Se sì, vincete un lancio extra, se no, saltate un turno.
- Nominate un paese su cui vorreste avere più informazioni e spiegate perché. Rilanciate la macchina del tempo.
- TUTTE LE SQUADRE IN GIOCO:** Fate un brainstorming per un'idea di raccolta fondi per aiutare a raccogliere donazioni per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero.
- Durante le vostre avventure nel tempo incontrate degli amici e vi mettete a parlare di leadership. Scambiate una carta con una squadra a vostra scelta.
- Dite uno scioglilingua o perdetevi un turno.
- Quando fate qualcosa che ispira altre persone, state praticando la leadership. Uno dei membri della vostra squadra può condividere un racconto su qualcosa che ha fatto nell'ultima settimana che ha ispirato qualcuno? Se sì, guadagnate un turno extra.
- TUTTE LE SQUADRE IN GIOCO:** Le squadre hanno un minuto per trovare un modo per migliorare la loro macchina del tempo. La squadra con l'idea più innovativa vince un viaggio gratis verso una carta futuro.
- Se poteste esaudire un vostro desiderio per cambiare in meglio la vostra comunità, quale sarebbe? Mettetevi d'accordo come squadra e condividete la vostra idea. Vincete un altro lancio per la vostra macchina del tempo.



Sfide  
"Persi nel tempo"

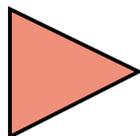
# 1. Qualcosa per le ragazze



**Preparazione:** Vi serviranno penne o matite e fogli - sufficienti per tutti i partecipanti

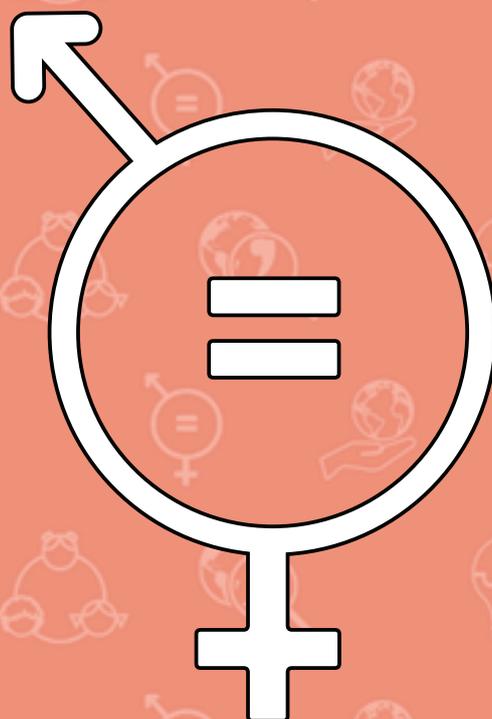
Nel 1909 un gruppo di ragazze si presentò al raduno dei Boy Scout al Crystal Palace, chiedendo di parteciparvi. Robert Baden-Powell e sua sorella, Agnes, fondarono allora il Guidismo come “qualcosa per le ragazze”.

È il momento di indossare i panni delle prime Guide! Pensate a un canto o un motto che le ragazze avrebbero potuto sfruttare al Crystal Palace per convincere Lord Baden-Powell a creare “qualcosa per le ragazze”. Ogni membro della squadra dovrà mettersi nei panni di quelle ragazze, mettendo i piedi sulle impronte che avete appena creato e condividendo il loro motto.



Presentate al gruppo ciò su cui pensate sia importante che l'organizzazione concentri la sua attenzione, nel modo che preferite (una poesia, una canzone, una scenetta, un discorso o un cartellone).

# CARTA PASSATO



**I/Le leader promuovono  
il valore di un Movimento  
guidato da ragazze**

Puoi scattare una foto o registrarlo  
e condividerlo con WAGGGS!

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

[f](#) [waggs](#)

[@waggs\\_world](#)

## 2. Conquistare la fiducia



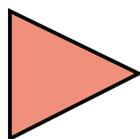
Baden-Powell creò il sistema delle pattuglie per incoraggiare i primi Scout e le prime Guide a collaborare in piccoli gruppi. Provate questa sfida di gruppo per rafforzare la vostra squadra.

Attività  
per tutto  
il gruppo

**Fase 1.** Ogni squadra sta in cerchio con un membro al centro. Gli altri creano un cerchio più esterno. Cercate di stare in una posizione che sia stabile ma flessibile, posizionando un piede più avanti e uno più indietro, con i piedi circa alla stessa larghezza delle spalle. Chi fa parte del cerchio rivolge le mani all'altezza delle spalle della persona al centro, pronto a riceverla.

**Fase 2.** La persona al centro ha tre possibilità per “cadere” sui membri del cerchio. La persona al centro fa partire il gioco dicendo “osservatori pronti”, i membri del cerchio rispondono “pronti”. La persona al centro dice “cado” e aspetta che chi sta nel cerchio esterno risponda “cadi”.

**Fase 3.** Se la persona al centro è abbastanza sicura, si può chiedere ai membri del gruppo di fare un passo indietro, allargando il cerchio e creando una distanza maggiore tra chi cade e gli osservatori. Senza preoccuparsi della direzione in cui va, tutti devono cercare di afferrarlo.

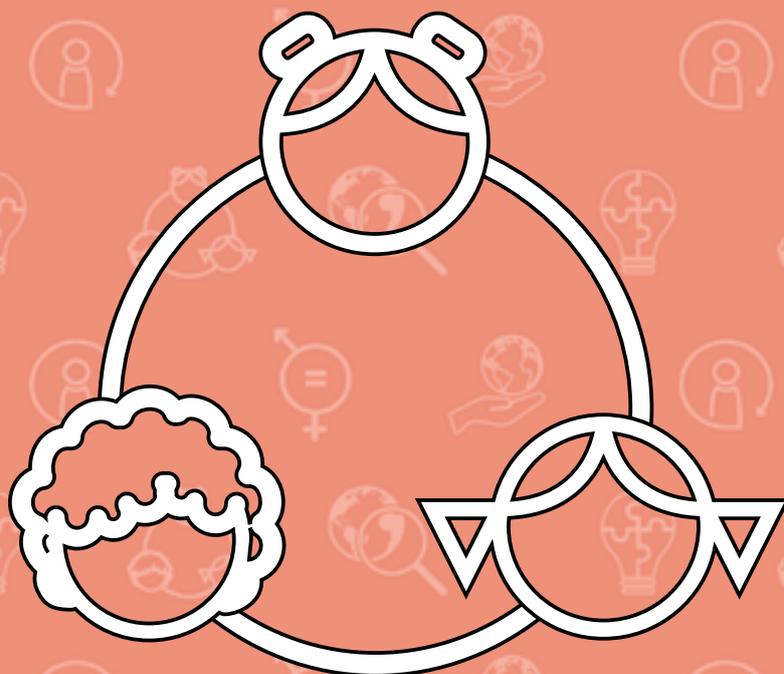


Discutete con la squadra: com'è stato riuscire a conquistare la fiducia? Perché la fiducia è importante per un gruppo forte?

# *CARTA PASSATO*

---

---



**I/Le leader  
costruiscono la fiducia  
nella loro squadra**

## 3 . Hey, non è giusto!



È il 1908 e vostro fratello ha appena ricevuto per il compleanno un nuovo libro chiamato Scouting per Ragazzi. Parla dell'acquisire competenze per la vita, il campeggio e farsi nuovi amici. Sembra davvero divertente e volete partecipare, ma le persone dicono che lo Scouting non è una cosa da ragazze.

Attività  
per tutto  
il gruppo

### Cosa fate e perché?

- Vi unite comunque al gruppo di vostro fratello. È tempo che si capisca che le ragazze sono capaci quanto i ragazzi.
- Decidete di creare il tuo gruppo di ragazze. Voi e le vostre amiche sarete scout comunque.
- Pianificate di spingere affinché le ragazze possano unirsi a loro. Tutte le ragazze dovrebbero poter essere Scout.

► Cosa dice questo della vostra leadership:

- **Risposta A:**

Pensate che cambiare gli atteggiamenti e le opinioni delle persone sia il modo migliore per agire per l'uguaglianza. Pensate alle persone che vedete ogni giorno, come famiglia e amici. Avete mai sentito qualcuno di loro parlare male delle ragazze? Trovate soluzioni che potrebbero aiutarvi a fargli cambiare idea.

- **Risposta B:**

Non siete persone che perdono tempo. Quando vedete ingiustizie, agite immediatamente. Pensate a tutto ciò che nella vostra vita vi sembra ingiusto per le ragazze. Ci sono modi in cui potete agire nella vostra comunità per contrastare le barriere di genere?

- **Risposta C:**

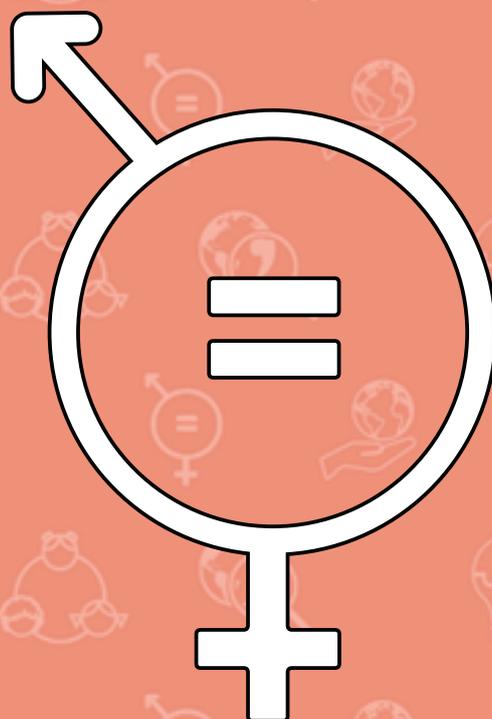
Guardate al quadro generale. Le ragazze dovrebbero essere trattate allo stesso modo. Pensate ai diritti delle ragazze nel vostro Paese. Che cosa potreste fare per garantire che le ragazze abbiano gli stessi diritti e opportunità dei ragazzi?

# *CARTA PASSATO*

---

---

---



**I/Le leader trovano  
soluzioni alla  
disuguaglianza di genere.**

## 4. Vero o falso?



Per questa attività sono necessarie le schede “Curiosità sul Guidismo e sullo Scautismo femminile” (p. 69-72). La vostra squadra è quella che parla. Le altre squadre devono indovinare e non possono vedere ciò che è scritto sulla carta.

Attività  
per tutto  
il gruppo

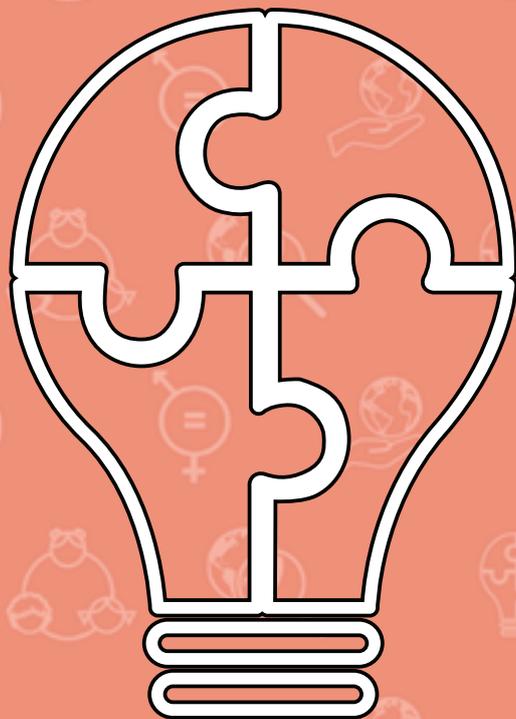
Quelli che parlano pronunciano tre affermazioni sulla storia del Guidismo e dello Scautismo femminile. Due sono vere (lette dalle carte curiosità) e una è una bugia inventata dalla squadra. Provate a pensarla il più credibile possibile. Il vostro obiettivo è confondere chi deve indovinare.

Una volta che le squadre hanno provato a indovinare viene rivelata la bugia.



Se chi parla ha convinto più di metà di coloro che dovevano indovinare, vince la carta attività. Altrimenti la carta viene rimessa in gioco.

# **CARTA PASSATO**



**I/Le leader ricercano  
costantemente la  
verità**

## 5. Balla col tuo passato



Attività  
per tutto  
il gruppo

**Fase 1.** Tutti i membri della squadra pensano alla loro canzone o pezzo musicale preferito e cominciano a cantarlo nella loro testa, senza fare alcun suono.

**Fase 2.** Quando siete pronti, cominciate a ballare al ritmo della musica nella vostra testa, come se foste in una silent disco!

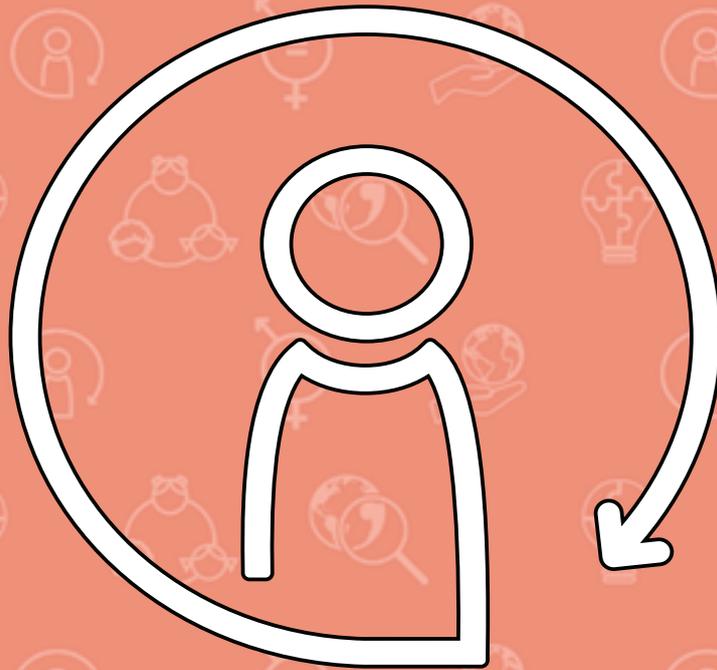
**Fase 3.** Ballate per due minuti con la vostra musica!

► Quando il ballo finisce, mettetevi in coppia e condividete:

- Com'è stato ballare in silenzio una musica che solo voi potevate "sentire"?
- È stato facile o difficile? Perché
- Due anni fa, avreste ballato nello stesso modo? Avreste trovato più semplice o più difficile partecipare a quest'attività? Perché?
- Trovereste più facile o più difficile rifarlo in un ambiente non scout? Perché?

*Se per il gruppo l'attività risulta troppo difficile, potrebbe essere d'aiuto riprodurre della musica da ballare.*

# *CARTA PASSATO*



**I/Le leader continuano ad imparare ad essere onesti con se stessi**

## 6. Agita e impara



Siamo nel \_\_\_\_\_<sup>1</sup>, il Guidismo o lo Scautismo femminile sono appena arrivati nel vostro Paese e voi siete tra i primi membri. Volete coinvolgere più persone da varie parti del Paese. È emozionante ma dovete anche essere attenti, non sapete come il Guidismo o lo Scautismo femminile potrebbero inserirsi in altre comunità.

Attività  
per tutto  
il gruppo

**Dividetevi in coppie.** Ogni coppia deve inventare una speciale stretta di mano. Una volta stabilita, le coppie si dividono e ognuno trova un nuovo partner.

**Quando le nuove coppie si formano,** chiedete loro di presentarsi, poi di insegnare a vicenda le strette di mano d'origine. La nuova coppia crea una nuova stretta di mano combinando le loro due precedenti.

**Fatelo una terza volta,** chiedendo ai partecipanti di condividere tutte le strette di mano che hanno imparato in precedenza

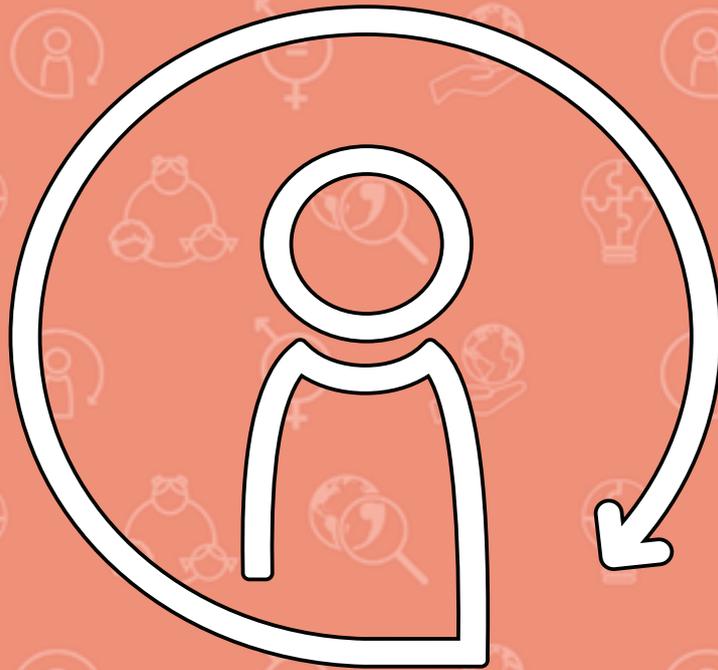
**Rimettetevi in cerchio.** Chiedete ai partecipanti di condividere tutte le strette di mano che hanno imparato.

Discussione :

- Come sono cambiate le strette di mano rispetto alle prime?
- Avete sperimentato metodi diversi per raggiungere l'obiettivo?
- Com'è andata? Che cosa ha funzionato meglio?
- Riuscite a pensare a situazioni in cui avete bisogno di lavorare con persone o in ambienti diversi dal vostro?
- Come avete "modificato la vostra stretta di mano"?

<sup>1</sup> Aggiungete l'anno in cui il Guidismo o lo Scautismo femminile sono arrivati nel vostro Paese.

# *CARTA PASSATO*



**I/Le leader riflettono  
sulle esperienze passate  
per superare le sfide**

## 7. Trova il capo a Kusafiri



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

Nel 2017 si è tenuto presso il Centro Mondiale Kusafiri un evento chiamato Arts4Change, in Madagascar. Abbiamo esplorato modi di usare la creatività per accrescere la nostra leadership.



**Fase 1.** Disponete il vostro gruppo in piedi in cerchio.

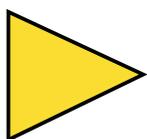
**Fase 2.** Una persona esce dalla stanza. Quelli che rimangono scelgono un capo.

**Fase 3.** Il capo inizia a fare un'azione, suono o movimento e tutti gli altri in cerchio devono copiarlo. Il capo può cambiare i movimenti in qualsiasi momento e il resto del gruppo deve seguirlo.

**Fase 4.** La persona che stava fuori torna dentro al centro del cerchio. Ha tre possibilità per indovinare il capo. Fino a quando la persona non indovina, il resto del gruppo continua a giocare e il capo può continuare a cambiare i movimenti.

**Fase 5.** Se la persona al centro indovina, applauditela. Se non indovina, è il capo che riceve l'applauso.

Scegliete qualcun altro che esca e un nuovo capo per giocare ancora.



Una volta che avete giocato un certo numero di volte, riflettete su cosa ha funzionato e cosa non ha funzionato per scoprire il capo.

- Cosa rende un capo un buon capo in questo gioco?
- Qualcuna di quelle qualità potrebbe essere applicata alla vostra vita di tutti i giorni?

# CARTA PRESENTE



**I/Le leader condividono  
la leadership  
nei loro gruppi**

**Condividi le foto del gioco di Kusafri  
con WAGGGS e Kusafri sui  
social media!**

 [waggs | kusafriworldcentre](#)

  [@waggs\\_world](#) | [@kusafriwc](#)

[#TimeToLead](#) | [#WTD2019](#)

## 8. Accresci la consapevolezza del Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero



**Preparazione:** Matite colorate e fogli a sufficienza per squadra. Sei barattoli o piccole scatole e etichette con la frase “Le ragazze di tutto il mondo possono” scritto sotto. Le ragazze avranno bisogno delle loro monete.

Attività  
per tutto  
il gruppo

**Fase 1.** Esponete le sei piccole scatole o barattoli, etichettate per poter collegare le sei frasi che seguono.

**Fase 2.** Raccontate al gruppo che ogni anno il fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero supporta WAGGGS per dare opportunità ad un numero sempre maggiore di ragazze di fare cose meravigliose. Leggete la lista di frasi che seguono (le ragazze in tutto il mondo possono...) a tutto il gruppo e assicuratevi che tutti ne comprendano il significato.

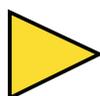
**Fase 3.** Ogni giocatore sceglie la frase che rispecchia quello che più vuole che le ragazze siano capaci di fare e fa cadere le sue monete del Fondo per la giornata Mondiale del Pensiero nella scatola o barattolo corrispondente alla frase.

### Le donne di tutto il mondo possono...

1. Prevenire in primo luogo la violenza contro le ragazze e le giovani donne
2. Fare scelte salutari per loro stesse e gli altri
3. Sentirsi più sicure di sé
4. Esprimere le proprie idee e sfidare il mito dell'immagine
5. Essere sicure online
6. Far sentire la loro voce ed essere ascoltate.

**Fase 4.** Controllate quale frase riceve più voti e cercatela sulla scheda a pag. 73 per vedere quale programma WAGGGS dà alle ragazze l'opportunità di realizzarlo. Invitate il gruppo ad approfondire il programma che ha ricevuto più voti.

Ricordate di raccogliere le monete di questa attività così che possano essere inviate a WAGGGS e aggiunte al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero!



# CARTA PRESENTE



**I/Le leader agiscono per un  
Movimento del  
Guidismo e dello Scautismo  
femminile più forte**

## 9. Viaggio nell'oscurità



**MATERIALE :** Bende

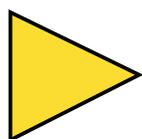
**Preparazione:** Avrete bisogno di uno spazio aperto e di oggetti come sciarpe per bendare i partecipanti. Se necessario, evitate la benda per i gruppi dei più giovani.

Il Juliette Low Seminar (JLS) è il principale evento WAGGGS di sviluppo della leadership per le giovani donne. Nel 2019 ci sarà il più grande JLS di sempre, per un massimo di 1000 Guide e Scout tra i 20 e i 30 anni.

Per maggiori informazioni, visita il sito <http://bit.ly/JLS2019>

Immaginate di essere al Juliette Low Seminar nel bel mezzo della notte. Avete appena incontrato la vostra pattuglia per questo seminario internazionale. Non potete comunicare con le parole perché nessuno parla la stessa lingua. Dovete lavorare insieme come gruppo per raggiungere il luogo del campo il prima possibile.

**Fase 1.** Individuate due punti nello spazio aperto, che rappresenteranno l'inizio e la fine del percorso.



**Fase 2.** Il gruppo è bendato e i partecipanti non possono parlare l'uno con l'altro. Una sola persona può vedere, e sarà il leader di questa attività. Deve guidare silenziosamente il gruppo dal punto d'inizio alla fine.

**Fase 3.** Alla fine dell'attività, il gruppo discute su com'è andata. Come si è sentito il leader? Il gruppo ha sperimentato la comunicazione con altri che prima non capivano? Come ci sono riusciti? Come possono i membri bendati della squadra aiutare a raggiungere l'obiettivo?

Il fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero supporta anche la partecipazione delle giovani donne agli eventi internazionali WAGGGS. Hai fatto la tua donazione?



**I/Le leader adattano  
il loro comportamento  
al loro ambiente**

# 10. Posso essere un capo verde



Per maggiori informazioni: [www.ourchalet.ch](http://www.ourchalet.ch)

Preparazione: un telefono cellulare che scatta foto o una macchina fotografica

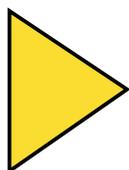


Attività  
per tutto  
il gruppo

Ogni anno Guide e Scout tra i 18 e i 25 anni prendono parte all' Helen Storrow Seminar di WAGGGS. Esso si tiene presso Our Chalet, il Centro Mondiale WAGGGS in Svizzera.

Il seminario esplora le possibilità che abbiamo per assumere un ruolo guida per proteggere il nostro ambiente.

Allo stesso tempo i gruppi in tutto il mondo possono connettersi al seminario online. Nel 2018, 700 Guide e Scout vi hanno preso parte.



**Fase 1.** In gruppi, dedicate cinque minuti a scattare una foto creativa e divertente per mostrare come il vostro gruppo può assumere un ruolo guida per proteggere l'ambiente.

**Fase 2.** Condividete le immagini con il vostro capo. La più creativa vince questa carta.

**Vai oltre:** Discutete con il vostro gruppo su come potete implementare le vostre idee.

# CARTA PRESENTE



**I/Le leader apprezzano  
i piccoli cambiamenti  
che hanno un grande impatto**

Condividi le tue foto con WAGGGS  
e Our Chalet tramite social media!

 waggs | ourchalet

  @waggs\_world | @our\_chalet

#TimeToLead | #WTD2019

# 11. Sangam ha bisogno del tuo aiuto



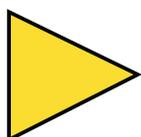
Per altre informazioni visita il sito :  
[www.sangamworldcentre.org](http://www.sangamworldcentre.org)



**Preparazione:** Una selezione di 10 diversi oggetti riciclati che ogni pattuglia può usare.

Attività  
per tutto  
il gruppo

I Volontari di Sangam sono responsabili della gestione del programma di eventi per le Guide e Scout che visitano il centro. Le abilità di facilitazione sono una delle aree chiave della leadership che essi sviluppano durante il tempo trascorso a Sangam. I volontari devono essere creativi e sapersi adattare ai bisogni dei partecipanti in ogni situazione.

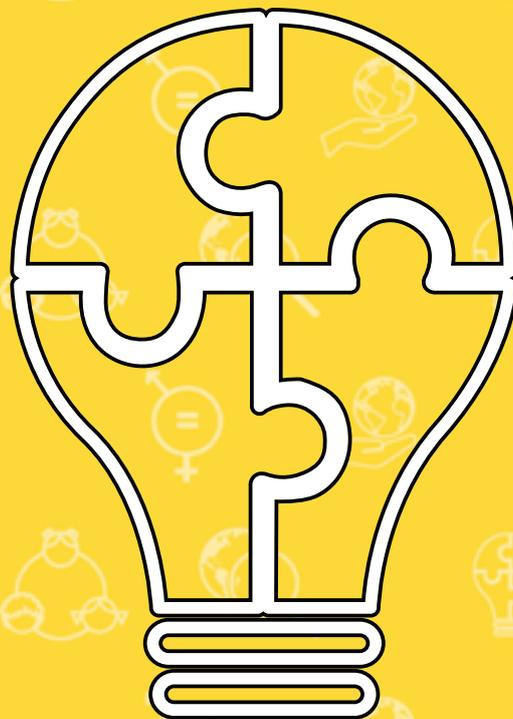


**Fase 1.** Lavorate in gruppo per creare una semplice attività per gli altri gruppi, usando alcuni degli oggetti riciclati messi a disposizione.

**Step 2.** Una volta deciso il gioco, il gruppo condurrà la nuova attività per gli altri gruppi.

**SUGGERIMENTO:** I ragazzi più giovani possono condurre un gioco o una canzone che già conoscono.

# CARTA PRESENTE



**I/Le leader danno spazio  
alla creatività**

Condividi le tue foto in attività con WAGGGS  
e Sangram tramite i social media

 wagggs | sangamworldcentre

  @wagggs\_world | @sangamwc |  
@sangamworldcentre

#TimeToLead | #WTD2019

## 12. Problemi di pattuglia



Voi siete il capo pattuglia ed una ragazza è entrata nel vostro gruppo. Non è solamente nuova per la vostra pattuglia, ma si è anche appena trasferita da un'altra parte del Paese. Non va d'accordo con il resto della pattuglia e a loro piacerebbe che si trasferisse.

Attività  
per tutto  
il gruppo

### Cosa fareste?

- A. Indite una riunione di pattuglia e organizzate un'attività per aiutare tutti a riflettere sulle differenti culture e atteggiamenti.
- B. Parlate con il nuovo membro e con la pattuglia separatamente per capire meglio quali sono i problemi.
- C. Chiedete alla vostra pattuglia di condurre un'attività per l'intero reparto. Questa dovrà riguardare la consapevolezza culturale e i benefici di lavorare con persone diverse. Poi chiederete loro di riflettere su quello che hanno imparato.

### Questo fa di voi un leader?

- **Risposta A:**

Sicuro. Capire perché le persone pensano e agiscono diversamente ci aiuta a lavorare insieme e ad adattare il nostro comportamento. Ricordate di riflettere e di mettervi nei panni degli altri.

- **Risposta B:**

Certo. È importante raccogliere più informazioni possibili. Capendo cosa sta succedendo, potete decidere quale approccio può funzionare meglio.

- **Risposta C:**

Sì. Lavorare con persone che non hanno le nostre stesse esperienze ci aiuta a crescere. È su questo che il Guidismo e lo Scautismo femminile si basano. È di aiuto riflettere su come le esperienze degli altri influenzano i loro comportamenti.

# CARTA PRESENTE



**I/Le leader entrano nel mondo degli altri**

# 13. Riesci a immaginare il 2119?



**Preparazione:** Penne e carta a sufficienza per ogni persona.

**Come sarà essere una Guida o uno Scout fra 100 anni, cioè nel 2119?**

Attività  
per tutto  
il gruppo

**Fase 1.** Ogni partecipante disegna una testa per raffigurare la/il loro Guida o Scout del 2119 nella parte superiore del proprio foglio di carta. Si può aggiungere ciò che si vuole intorno alla testa per rappresentare il 2119.

**Fase 2.** Piegare il foglio lasciando solo l'ultimo centimetro del disegno visibile. Ognuno passa il suo foglio a sinistra.

**Fase 3.** Tutti aggiungono un corpo al collo. Piegano nuovamente il foglio per nascondere il disegno.

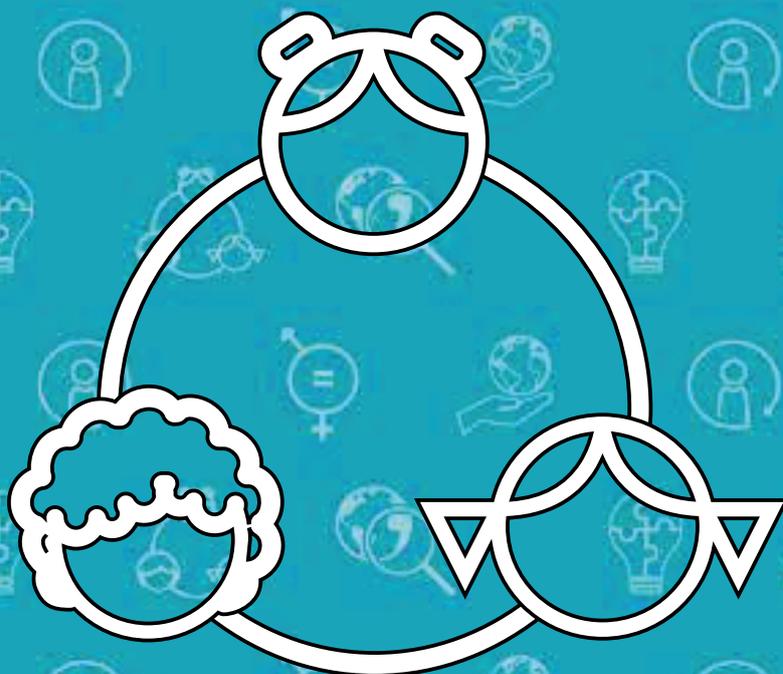
**Fase 4.** I fogli vengono di nuovo passati a sinistra. Questa volta i partecipanti aggiungono gambe e piedi.

**Fase 5.** I fogli vengono passati a sinistra un'ultima volta. Ogni persona apre un disegno per vedere e confrontare le Guide e Scout del 2119.

**Discutete:** Cos'altro potrebbe essere diverso nel Guidismo e nello Scautismo femminile fra 100 anni?

Condividete le vostre idee e le foto attraverso i social media utilizzando **#TimetoLead** and **#WTD2019**.

# CARTA FUTURO



**I/Le leader riuniscono  
prospettive diverse**

## 14. Curioso a Cabaña



Avete 24 anni e state facendo il volontario estivo presso Our Cabaña. È la prima volta che andate in Messico e la prima volta in un Centro Mondiale. Non siete mai stati circondati da tante Guide e Scout di tanti Paesi diversi prima d'ora.



### Cosa fate e perché?

- A. Fate tantissime domande a tutti. Volete capirli meglio, ad esempio: come sono il Guidismo e lo Scautismo nei loro Paesi? Che cosa si prova ad essere una donna o una ragazza nel luogo in cui vivono?
- B. Decidete di imparare il più possibile sul Messico e sulle Guide e Scout messicani. Volete fare un'esperienza il più locale possibile.
- C. Cogliete questa opportunità per capire di più sulla storia di Our Cabaña e del Movimento internazionale. State scoprendo che quello del Guidismo e dello Scautismo è un movimento veramente globale!

### Cosa ci dice questo sulla vostra leadership:

- **Risposta A:**

Siete molto curiosi. Utilizzate le informazioni raccolte per mettervi nei panni altrui. Com'è la loro vita quotidiana? Se hanno opinioni diverse da voi, da dove potrebbero provenire?

- **Risposta B:**

Appreziate ogni occasione per capire il vostro contesto e l'ambiente. Usate quest'attitudine per adattare il vostro comportamento. Alcune cose che dite o fate a casa potrebbero essere considerate insensibili o insolite da qualche altra parte.

- **Risposta C:**

Vi piace collegare le vostre azioni al quadro complessivo. Pensate a quale impatto ha il vostro gruppo di Guide e Scout sulla vostra comunità e come si collega al Movimento globale.



## I/Le leader continuano a scoprire il mondo che li circonda

Condividi la tua risposta sulla leadership con WAGGGS e Our Cabaña attraverso i social media!

#TimeToLead | #WTD2019

 wagggs | ourcabana

  @wagggs\_world | @ourcabana | @nuestra\_cabana

# 15. In che tipo di mondo vogliamo vivere?



**Preparazione:** Una matita o una penna per ogni squadra e una copia della tabella degli Obiettivi Globali. In alternativa è possibile utilizzare la tabella nella scheda di attività.

Nel 2015 i leader mondiali hanno stabilito 17 obiettivi da raggiungere entro il 2030. Lo scopo è quello di creare un mondo migliore:

1. Ponendo fine alla povertà
2. Combattendo le disuguaglianze
3. Fermando i cambiamenti climatici.



Guidati dagli obiettivi, spetta ora a tutti noi lavorare insieme e costruire un futuro migliore per tutti. Guide e Scout di tutto il mondo stanno già lavorando su questi obiettivi, scopri di più qui: [www.waggs.org/SDGs](http://www.waggs.org/SDGs)

**Fase 1.** Nella vostra squadra fate un brainstorming su quali obiettivi globali sono più importanti per i bambini e i giovani della vostra comunità. Cerchia i cinque obiettivi nella tabella sopra.

**Fase 2.** Comunicate i cinque obiettivi scelti alle altre squadre. Ogni persona può votare l'obiettivo che ha più a cuore. La vostra squadra annuncia l'obiettivo con il punteggio più alto.

**Fase 3.** Tutte le squadre hanno un minuto per pensare ad un modo in cui potrebbero aiutare a raggiungere questo obiettivo nella loro vita quotidiana.

**Fase 4.** Girate fra le squadre e chiedete ad ognuno di dire la propria idea.



**I/Le leader scelgono  
le loro azioni per creare  
un impatto positivo**

Non dimenticare di condividere le tue idee con altre Guide e Scout.

Visita [thegoals.org](https://thegoals.org) per saperne di più.

# 16. Offri alla pace una possibilità



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

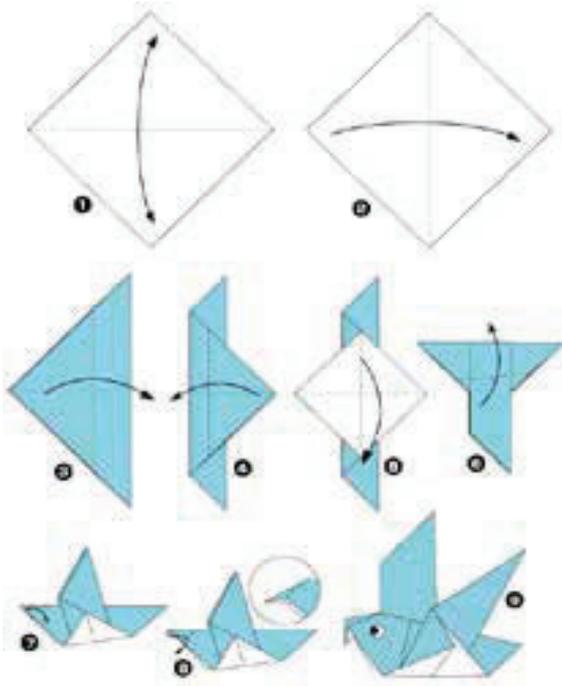
Preparazione: Quadrati di carta, istruzioni per costruire una colomba



Il nome Pax Lodge significa "Pace" e la sua mascotte è il simbolo universale della pace, una colomba che si chiama Olave. Come Guide e Scout ci piace trovare il tempo per riflettere e prenderci cura di noi stessi, così siamo pronti a rendere il mondo migliore per gli altri.

**Fase 1.** Seguite le istruzioni per costruire la vostra colomba della pace.

**Fase 2.** In quale modo cambierete la vostra vita per avere più tempo per sentirvi in pace? Scrivete le vostre idee sulle ali della vostra colomba

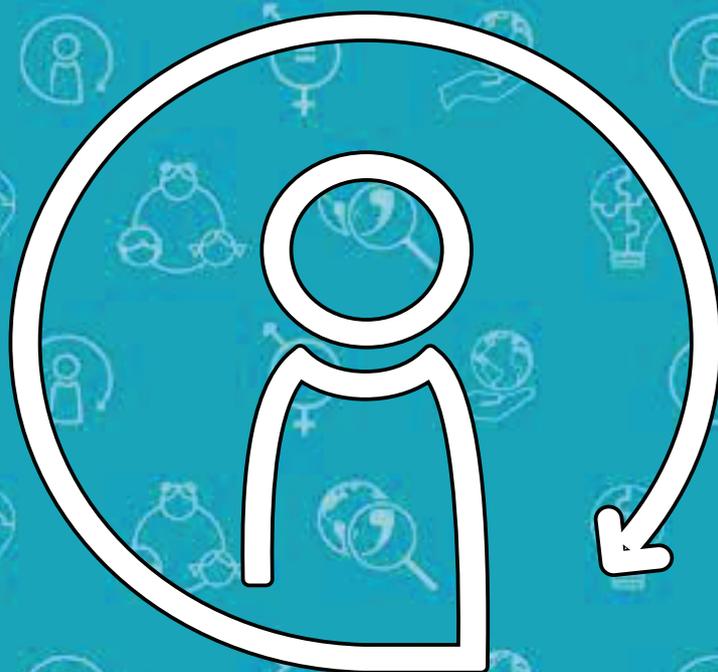


1. Piegare il vostro foglio a metà per formare una piega e poi riapirlo
2. Piegare di nuovo a metà
3. Piegare seguendo la linea tratteggiata
4. Piegare seguendo la linea tratteggiata
5. Piegare a metà
6. Piegare lungo la linea tratteggiata e ripetere dal lato opposto
7. Piegare per formare una piega e riaprire
8. Creare una piega a tasca lungo la linea tratteggiata
9. Finite disegnando gli occhi sulla vostra colomba



Condividete le foto del vostro gruppo durante la creazione delle colombe con WAGGGS e Pax Lodge tramite i social media.

# CARTA FUTURO



**I/Le leader sono gentili  
con se stessi**

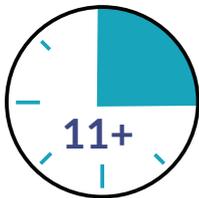
Condividi le foto del tuo gruppo mentre crea le colombe origami con WAGGGS e Pax Lodge tramite i social media.

#TimeToLead | #WTD2019

 @waggs | @PaxLodge

  @waggs\_world | @PaxLodge

# 17. Fai diventare realtà l'uguaglianza di genere



**Preparazione:** Vi serviranno le informazioni sull'Obiettivo Globale N.5 in Appendice (scheda a pag. 73).

## Come puoi sostenere la causa?

Influenza la gente	parlando, facendo ed educando
a prendere decisioni	ad esempio modificare politiche o regolamenti, stanziare fondi, fornire supporto.
che miglioreranno la nostra vita e la vita degli altri	questo è il risultato a cui cerchiamo di arrivare

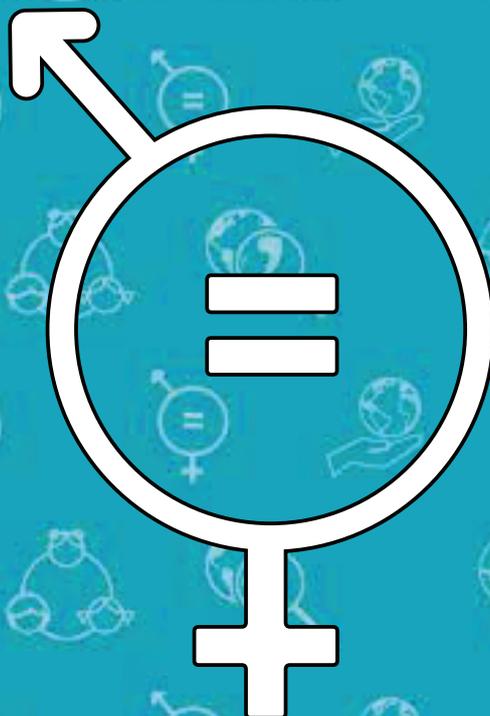
Guide e Scout sostengono la parità di genere. Ogni anno WAGGGS fa parte della Commissione delle Nazioni Unite sullo Status delle Donne (CSW). WAGGGS porta un gruppo di Guide e Scout da tutto il mondo per dire la propria sui diritti delle ragazze. Per maggiori informazioni visita il sito: [http://bit.ly/WAGGGS\\_CSW](http://bit.ly/WAGGGS_CSW)

**Fase 1.** L'Obiettivo Globale 5 mira a raggiungere la parità di genere e a rafforzare il potere delle donne e delle ragazze. Guardate la vostra comunità locale o la situazione attuale nel vostro Paese. Essere un ragazzo o una ragazza fa la differenza su quanto vi sentite sicuri? Oppure sugli amici che avete o i posti dove potete andare? Come pensate che l'Obiettivo Globale 5 possa essere raggiunto nei prossimi cinque anni? Parlatene con la vostra squadra e scrivete le vostre idee.

**Fase 2.** Immaginate di essere al CSW. Fate finta che le altre squadre siano rappresentanti del governo (organi decisionali). Fate un discorso della durata di 3 minuti su come potrebbero raggiungere l'Obiettivo Globale 5 usando le vostre idee raccolte durante la fase 1.

**Fase 3.** Il pubblico (tutte le altre squadre) votano se si sentono convinti dal discorso. Se la vostra squadra ottiene più della metà dei voti, guadagnate questa carta. In caso contrario, rimettete la carta nel mazzo.

# CARTA FUTURO



## I/Le leader sostengono un mondo equo

**SUGGERIMENTO:** I membri più giovani possono scattare una foto che simboleggia ciò che è importante per le ragazze nella vostra comunità. Ad esempio, possono scattare una foto di una sedia, a simboleggiare un numero maggiore di donne giovani che dovrebbero avere un posto nel governo.

## 18. Problemi del viaggiatore



È l'anno 2300. Voi siete il capo pattuglia. La pattuglia ha appena conquistato il distintivo di 'viaggiatore del tempo'. Avete una macchina del tempo per la cui costruzione avete lavorato duramente. L'avete appena testata e vi siete trovati nel decennio sbagliato. La macchina non sembra funzionare.

### Che cosa fate?

- A. Pensate a come ripararla e quali conoscenze vi potrebbero mancare. Poi cercate qualcuno che può colmare queste lacune.
- B. Tutti nella vostra pattuglia sono creativi. Dopotutto avete già costruito la macchina del tempo una volta. Tutti iniziano ad attivarsi per vedere se è possibile farla funzionare di nuovo, vi piace imparare facendo.
- C. La macchina non funzionerà e va bene. Ma volete veramente tornare a casa, quindi iniziate a pianificare come tornare senza usare la macchina del tempo.

### Questo fa di voi un leader?

- **Risposta A:**

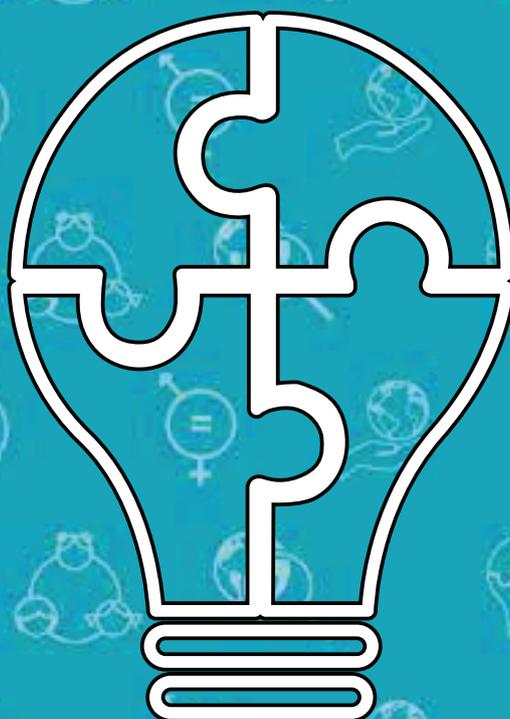
Certo che sì. Leadership significa anche cercare di capire quello che non si sa. Nessuno ha tutte le risposte. Finché siete consapevoli delle lacune nella vostra conoscenza potete chiedere aiuto ad altri e utilizzare le abilità della vostra squadra.

- **Risposta B:**

Sì, la creatività è una caratteristica incredibile. Imparare facendo e divertirsi lungo il cammino è il miglior modo di imparare per alcuni di noi. Può anche dare la possibilità di scoprire cose nuove.

- **Risposta C:**

Certo. A volte le cose non vanno come le avevamo pianificate. Pensare a tutte le opzioni, comprese le risorse esterne alla squadra, può aiutarvi ad avere successo.



**I/Le leader esplorano  
a fondo le situazioni per  
prendere buone decisioni**

# È

# #TimeToLead

Se avete raggiunto questa sezione vuol dire che avete completato con successo la vostra avventura nel tempo.

## CONGRATULAZIONI!

Quindi, come siete migliorati come leader durante la vostra avventura? Mettete per terra le carte che ogni squadra ha raccolto. Posizionatele con il lato B rivolto verso l'alto.

Ogni carta indica una pratica di leadership. La leadership non riguarda solo il vostro ruolo o la vostra posizione, ma anche il modo in cui rafforzate consapevolmente voi stessi e gli altri, ogni giorno, sviluppando la vostra pratica della leadership.

Condividi con WAGGGS come immagini le Guide e gli Scout nel 2119!



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



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



[@waggs\\_world](https://www.instagram.com/waggs_world)



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

## Crea il tuo leader ispiratore

1

Riflettete sulle pratiche di leadership che trovi su ogni carta

2

Discutete su quali pratiche secondo voi servono ad un leader ispiratore. Ogni membro della squadra sceglie la carta che ritiene più importante.

3

Impiegate le carte da gioco e tutti i membri della vostra squadra per creare una foto 'quadro plastico' o un breve video. Esso dovrebbe mostrare il vostro leader ispiratore in azione, utilizzando le pratiche di cui avete parlato. Pensate a come si presenta questo leader ispiratore. Come mette in pratica la leadership?

4

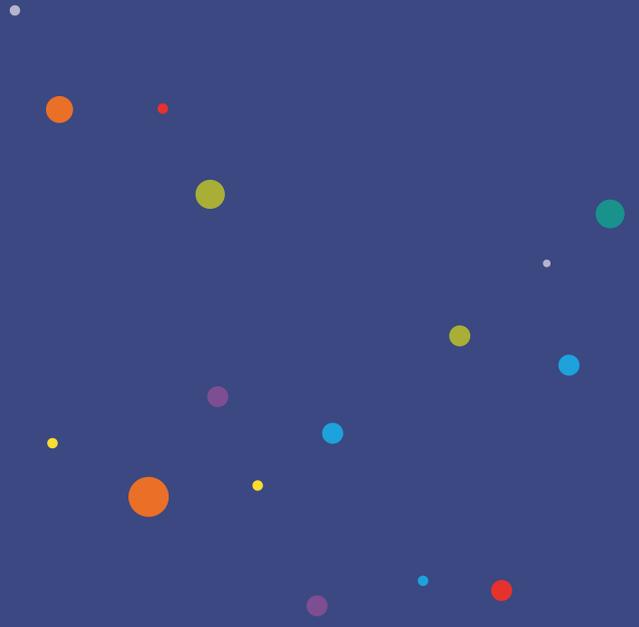
Condividete il vostro leader ispiratore con il resto del mondo. Caricarlo sui social media utilizzando **#TimeToLead** and **#WTD2019**.

**Riflessione finale:** Dopo il gioco, i giovani scrivono una lettera al loro 'io futuro'. Chiedete loro di scrivere la loro pratica di leadership preferita scelta fra le carte e scrivere una lettera su come lavoreranno su quella pratica di leadership durante il prossimo anno da aprire alla Giornata del Pensiero 2020.

Raccogliete le lettere e mettetele in una capsula del tempo, da seppellire o tenere al sicuro fino alla prossima Giornata Mondiale del Pensiero.

**CONGRATULAZIONI!**

**AVETE COMPLETATO LA SFIDA DELLA  
GIORNATA DEL PENSIERO 2019!**



# GLOSSARIO



Ci sono alcune parole o termini che potrebbe essere necessario spiegare al vostro gruppo. Queste parole sono elencate di seguito. Quando il vostro gruppo trova uno di questi termini, leggete, se gli altri non capiscono, la definizione.

<b>La leadership per WAGGGS</b>	WAGGGS ha un nuovo modello di leadership, basato sulla pratica della leadership. Si tratta del comportamento da scegliere ogni giorno per sviluppare la vostra leadership. Immaginatela come l'insieme dei vostri "modi di essere e di pensare il mondo", come fondamento di chi siete come leader. Il modo migliore per lavorare su questo è praticando attivamente la leadership.
<b>Uguaglianza di genere</b>	Si riferisce alla parità di diritti, responsabilità e opportunità tra donne, uomini, ragazze e ragazzi. Uguaglianza non significa che le donne e gli uomini diventeranno uguali. Al contrario, i diritti delle donne e degli uomini, le loro responsabilità e opportunità non dipenderanno dal fatto di essere nati maschi o femmine.
<b>Organo decisionale</b>	Una persona che detiene il potere e può utilizzarlo per apportare un cambiamento. Ad esempio, i funzionari del governo.
<b>Commissione sullo Status delle Donne (CSW)</b>	La CSW lavora all'interno delle Nazioni Unite (ONU) sulla parità di genere e l'empowerment delle donne e delle ragazze. È una commissione funzionale del Consiglio Economico e Sociale (ECOSOC) dell'ONU. Questo significa che svolge compiti su suo conto e si pronuncia su problemi legati al genere?
<b>Sustainable Development Goals</b>	Gli SDG, altrimenti detti Obiettivi Globali, sono stati concordati dai leader mondiali nel settembre 2015 durante l'Assemblea Generale dell'ONU. Essi rappresentano un accordo storico per affrontare le sfide a cui deve far fronte il nostro mondo, tra cui povertà, salute, cambiamento climatico e varie forme di disuguaglianza. Ci sono 17 obiettivi (chiamati anche gli Obiettivi Globali) da raggiungere entro il 2030.
<b>Squadra</b>	Le squadre più piccole create dalle pattuglie di Guide e Scout in cui il gruppo è diviso per giocare.
<b>Gruppo</b>	L'intero gruppo o unità o pattuglia di Guide e Scout e i loro amici coinvolti nel gioco.

**APPENDICE**

# **Curiosità sul Guidismo e Scautismo**

## Curiosità sul Guidismo e lo Scouting

1. Il Centro Mondiale alla maggiore altitudine è Our Cabaña, a 1.542 metri sopra il livello del mare.
2. Kusafiri ha acquisito ufficialmente questo nome durante un live streaming online nel mese di ottobre del 2015.
3. L'idea per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero proviene da una ragazza belga, che scrisse a Lady Baden-Powell. Disse che se la Giornata del Pensiero era il giorno del compleanno dei fondatori, sicuramente doveva essere anche l'occasione per fare regali.
4. Il primissimo campo mondiale si svolse in Inghilterra nel 1924. Parteciparono 1100 persone provenienti da più di 42 Paesi. Le notti furono più fredde di quanto i partecipanti si aspettassero e non c'erano sufficienti coperte. Alle ore 22.00 della prima notte, le Guide chiesero le coperte agli abitanti della zona, alberghi e ospedali. In mezz'ora, le ragazze ne raccolsero più di quante ne servissero.
5. La prima Bandiera Mondiale, con un trifoglio oro su uno sfondo blu chiaro, fu progettata da una Guida norvegese e adottata nel 1930.
6. Una delle sotto-Regioni dell'Emisfero Occidentale è quella dei Caraibi. I Caraibi sono molto variegati perché vi si parlano più lingue e hanno influenze culturali provenienti da diverse parti del mondo. Nel 1958 fu fondato il Caribbean Link of Guiding per aiutare a rafforzare le organizzazioni di Guide, concentrandosi soprattutto sul rafforzamento della capacità di formazione.

## Curiosità sul Guidismo e lo Scautismo

7. Negli anni '50, si formarono gruppi di Guide nei campi profughi in Libano, Giordania e Siria. Le ragazze non avevano soldi così realizzavano i loro trifogli usando scatolette di sardine.
8. In Ciad, negli anni '60, dato che le Guide non avevano soldi per pagare le quote di iscrizione, iniziarono a portare come contributo beni quali riso o arachidi. Tali contributi venivano poi rivenduti così che l'Associazione potesse raccogliere il denaro corrispondente.
9. Negli anni '70 le Guide in Nuova Zelanda raccoglievano fondi vendendo uova. Le ragazze andavano porta a porta il sabato mattina, chiedendo ad ogni casa o di donare o di acquistare un uovo.
10. La copertina del secondo manuale delle Guide, pubblicato nel 1918, mostrava un leader e due ragazze che ballavano. Fu illustrato dallo stesso Lord Baden-Powell. Si creò molto scalpore perché la gente la trovò "inappropriata".
11. La Regione Africa di WAGGGS rappresenta 33 Organizzazioni Membro. Il numero di iscritti è cresciuto negli ultimi 10 anni molto più che in qualsiasi altra regione di WAGGGS.
12. Nel 2017, ben 115 Paesi donarono al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero, un record assoluto per il nostro fondo.
13. Quando il Guidismo e lo Scautismo femminile presero avvio in Russia, le autorità erano sospettose verso l'organizzazione che nel 1911 fu chiusa. Se si scopriva la loro appartenenza all'Associazione, gli Scout e le Guide venivano mandati in prigione. Le ragazze continuarono a riunirsi di nascosto e nel 1914 si potevano contare 8000 Guide in Russia.

## Curiosità sul Guidismo e lo Scouting

14. Nell'agosto del 1939, alla vigilia della Seconda Guerra Mondiale, Our Chalet fu svuotato e reso disponibile per servizio in caso di bisogno. Pochi giorni dopo, due Guide svedesi arrivarono ad Our Chalet. Rimasero piuttosto stupite che nessuno fosse alla stazione degli autobus per accoglierle. Avevano viaggiato attraverso tutta la Germania e non avevano mai realizzato che il Paese fosse in guerra.
15. Our Ark, l'ex Centro Mondiale di Londra, rimase operativo durante la Seconda Guerra Mondiale. Gli ospiti dormivano nel rifugio della sede centrale delle Guide.
16. Il primo Paese della regione araba WAGGGS ad iniziare l'attività di Guidismo fu il Sudan nel 1928.
17. Nel 1986 la ciotola e la paletta d'argento presentate a Dame Leslie Whateley per la posa della prima pietra di Sangam nel 1964, furono trovate presso un argentiere di Londra. Furono acquistati da una Guida attenta e restituiti a Sangam.
18. La fondatrice dell'Associazione delle Guide delle Filippine, Josefa Lanes Escoda, è l'immagine dell'attuale banconota dei 1000 pesos.
19. L'idea di un Centro Mondiale nell'Emisfero Occidentale nacque durante un evento di formazione a Cuba nel 1947. La fondazione di Our Cabaña è stata celebrata nel 1956, quando Lady Baden-Powell donò l'iconica porta blu che saluta ogni Guida e Scout all'arrivo ad Our Cabaña. Si chiama The Chief's Door e accoglie chi entra all'inizio di una meravigliosa avventura.
20. Durante la Seconda Guerra Mondiale, le Guide diedero vita al "Guide International Service", un fondo che permette a Coccinelle e Guide di raccogliere soldi per opere di soccorso. Fu la prima opera di soccorso internazionale quasi interamente finanziata da bambini.

## Programmi Mondiali WAGGGS

*Attività per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero, carta a pag. 43*

- 1. Voci contro la violenza:** Consentire ai giovani di identificare diverse forme di violenza, comprendere i loro diritti e sentirsi autorizzati ad accedere a tali diritti.  
Per ulteriori informazioni: <http://bit.ly/Vay/VaVLeadersHandbook>
- 2. Alimentazione potenziata:** WAGGGS sta lavorando in partnership con Nutrition International per garantire che ogni ragazza possa avere accesso ad una buona alimentazione. Per ulteriori informazioni: <http://bit.ly/NutritionProgramme>
- 3. Liberi di essere se stessi:** Sviluppa l'essere a proprio agio con il proprio corpo e l'autostima!  
Per maggiori informazioni: [www.free-being-me.com](http://www.free-being-me.com)
- 4. Azione sulla fiducia verso il proprio corpo:** Sviluppa le abilità di advocacy e la capacità dichiararsi contrario al mito dell'immagine!  
Per ulteriori informazioni: [www.free-beingme.com](http://www.free-beingme.com)
- 5. Navigazione intelligente:** 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> e [www.waggs.org/surf-smart](http://www.waggs.org/surf-smart)
- 6. Obiettivi Globali:** Il focus di WAGGGS fino al 2030 è di sostenere il lavoro che le Guide e gli Scout fanno in tutto il mondo per raggiungere gli Obiettivi Globali. Agiamo come intermediari, facilitatori e curatori per facilitare la condivisione e le partnership per gli Obiettivi.  
Per maggiori informazioni: <http://bit.ly/SDGsWAGGGS>

**Se vuoi conoscere gli SDG, perché non realizzare i pacchetti di attività #TeamGirl & Be the Change?**

Li puoi trovare sul sito di WAGGGS:  
<http://bit.ly/WAGGGSResources>

## Informazioni sull'Obiettivo Globale 5



*Fai diventare realtà l'uguaglianza di genere, Carta a pag. 61*

L'Obiettivo Globale 5 mira a raggiungere la parità di genere e l'empowerment delle donne e delle ragazze. Questo è uno dei 17 Obiettivi Globali delle Nazioni Unite. Si tratta di un'azione universale condivisa da 193 Paesi che mirano a porre fine alla povertà, proteggere il pianeta e garantire a tutte le persone pace e prosperità.

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

Per conseguire l'obiettivo 5, ogni Paese deve accettare di:

- Porre fine a tutte le forme di discriminazione e violenza contro le donne e le ragazze.
- Porre fine a tutte le forme di violenza contro donne e ragazze, tra cui il traffico sessuale e altre forme di sfruttamento.
- Porre fine a tutte le pratiche e tradizioni che alterano la salute fisica, mentale e sessuale di donne e ragazze.
- Riconoscere e valorizzare il lavoro delle donne a casa. Assicurare che donne e ragazze abbiano pari opportunità di essere ascoltate e di partecipare in tutti gli ambiti politici, economici e pubblici.
- Proteggere i diritti delle donne alla salute sessuale e riproduttiva.
- Promuovere politiche e leggi per garantire l'uguaglianza di genere. Questo include le riforme necessarie a dare alle donne parità di accesso alla titolarità e al controllo dei terreni ad altre forme di proprietà, a servizi finanziari, eredità e risorse naturali.

