



WORLD ASSOCIATION
OF GIRL GUIDES
AND GIRL SCOUTS



GIORNATA MONDIALE DEL PENSIERO 2023

IL NOSTRO MONDO, IL NOSTRO FUTURO DI PACE

L'Ambiente & la Pace





GIORNATA MONDIALE DEL PENSIERO 2023

IL NOSTRO MONDO, IL NOSTRO FUTURO DI PACE
L'Ambiente e la Pace

“Cosa ti preoccupa di più per il tuo futuro? Cosa vorresti cambiare nel mondo?”

Sono queste le due domande che sono state rivolte alle Guide e alle Scout di 100 paesi differenti in occasione della Giornata Internazionale della Ragazza 2020 (International Day of the Girl) e dalle risposte che sono state date è emerso il tema che ci sta guidando in questo triennio di attività per la Giornata Mondiale del Pensiero: **l'Ambiente**.

E così, il tema della Giornata Mondiale del Pensiero dal 2022 al 2024 sarà **Il Nostro Mondo, il Nostro Futuro**. Il viaggio per supportare le Guide e le Scout affinché diventino leader consapevoli dell'ambiente, è iniziato lo scorso anno con “Il Nostro Mondo, il Nostro Futuro Equo” che ci ha permesso di analizzare come le ragazze e le donne siano colpite in modo sproporzionato dalle questioni ambientali e dai cambiamenti climatici. Siamo stati guidati dall'esempio di sette changemakers femminili e abbiamo avuto l'opportunità di metterci nei loro panni per fare la differenza nel mondo e dare il nostro contributo alla mitigazione dei cambiamenti climatici.

Ogni anno aggiungeremo un'altra tappa di questo viaggio per analizzare i legami tra l'ambiente e le altre preoccupazioni globali emerse. Quest'anno ci concentreremo su come possiamo imparare dalla natura e lavorare con essa per creare un futuro più pacifico e sicuro per le ragazze di tutto il mondo.

La Giornata Mondiale del Pensiero è la giornata che ci fa assaporare l'amicizia internazionale e ci fa sentire più uniti alle Guide e agli Scout di tutto il mondo. Grazie a WAGGGS (World Association of Girl Guides and Girl Scouts), il movimento mondiale che rappresenta 10 milioni di Guide e Scout in 152 paesi, abbiamo l'occasione di unirvi e rimboccarci le maniche per un intento comune in occasione del 22 febbraio. È la data nella quale si celebrano il compleanno sia di Lord Baden-Powell, fondatore del Movimento Scout, sia di Olave Baden-Powell, la Capo Guida Mondiale. Dal 1926 Guide e Scout di tutto il mondo si incontrano per divertirsi, imparare, approfondire tematiche connesse ai problemi globali e locali e per raccogliere fondi destinati a programmi e progetti a sostegno delle ragazze e delle giovani donne.

È l'occasione anche nel nostro piccolo di sentirci membri della nostra comunità locale e di dare un contributo concreto al nostro futuro e a quello di coloro che ci circondano. Il pacchetto di attività proposto da WAGGGS per quest'anno è ricco di spunti di attività per comprendere meglio come il cambiamento climatico interferisce con la pace e la sicurezza globale. “Essere in pace con la natura” può significare molte cose e con le attività proposte potremo sperimentare diversi livelli di relazione con la natura: personale, comunitario e globale.

“La Pace non è solo l'assenza della guerra, significa dignità, sicurezza e benessere per tutti”. È un tema che ci sta a cuore perciò come Federazione Italiana dello Scouting (FIS) ci siamo impegnati a diffondere le proposte di WAGGGS per la Giornata del Pensiero e abbiamo tradotto il pacchetto in italiano per renderlo più fruibile. Inoltre, nella speranza di fornire ulteriori strumenti utili a supporto dei Capi nella preparazione e realizzazione dei festeggiamenti per la Giornata del Pensiero 2023, le Branche di CNGEI e AGESCI hanno svolto una ulteriore riflessione comune e preparato una integrazione che trovate alla fine del pacchetto di attività. Come federazione ci auguriamo che questi festeggiamenti possano essere l'occasione di incontro e scambio proficuo, di attività e piccole azioni locali condivise fra AGESCI e CNGEI!

Anche quest'anno si è deciso di mantenere una traduzione integrale, in modo da riportare fedelmente la proposta e lo spirito di WAGGGS nelle nostre realtà. Come ogni anno, è importante ricordare che WAGGGS, in quanto Associazione mondiale delle Guide e delle Scout, indirizza le proprie proposte alle ragazze e alle giovani donne. Sta a noi, scout e guide della FIS, nelle realtà associative di AGESCI e CNGEI, dare una prospettiva coeducata e adatta ai nostri giovani alle proposte di WAGGGS e alle azioni che si decideranno di intraprendere nell'ambito della Giornata del Pensiero.

Qualora abbiate già organizzato i festeggiamenti per il prossimo 22 febbraio, gli spunti di attività pubblicati per il 2023 potranno essere utilizzati anche durante il corso dell'anno scout e non solo.

Il pacchetto tradotto sarà pubblicato attraverso il sito federale www.scouteguide.it e i siti di AGESCI e CNGEI (www.agesci.it; www.cngei.it).

Come ogni anno, la FIS si impegnerà a raccogliere donazioni per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero di WAGGGS. Il piccolo o grande contributo che ciascuno di noi potrà donare durante i festeggiamenti contribuirà a far crescere il Guidismo e lo Scouting e a seminare tracce di consapevolezza nel mondo!

Benché sia possibile inviare il proprio contributo direttamente a WAGGGS, molte Organizzazioni Membro, come la Federazione Italiana dello Scouting, preferiscono raccogliere i fondi ed inviare l'importo raccolto a WAGGGS, in modo da poter avere un'idea del contributo e dell'impatto degli Scout e delle Guide della FIS. Per questo vi chiediamo di versare i fondi raccolti sul conto corrente intestato alla Federazione Italiana dello Scouting: 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 2023.

Vi auguriamo per la Giornata Mondiale del Pensiero 2023 di guardare lontano e di guardare al futuro di tutti noi! Coltiviamo l'armonia con l'ambiente e non perdiamo l'occasione di costruire ogni giorno la pace nelle nostre comunità.

Buona Giornata del Pensiero 2023!

Clara Vite
Commissaria Internazionale
Federale WAGGGS

Matteo Spanò
Presidente FIS



Introduzione

Benvenuti al pacchetto attività della Giornata Mondiale del Pensiero 2023: **Il Nostro Mondo, il Nostro Futuro di Pace**

Che cos'è la Giornata Mondiale del Pensiero?

La Giornata Mondiale del Pensiero è una giornata di amicizia internazionale. Sin dal 1926, ogni anno il 22 febbraio, Guide e Scout festeggiano il Movimento entrando in contatto tra loro e divertendosi insieme, imparando a conoscere e ad agire su questioni mondiali che riguardano le loro comunità locali e raccogliendo fondi per i 10 milioni di Guide e Scout in tutto il mondo.

L'idea della Giornata Mondiale del Pensiero è nata quando le Guide e le Scout si sono incontrate negli Stati Uniti per la quarta Conferenza Mondiale di WAGGGS.

La data del 22 febbraio è stata scelta perché era il compleanno sia di Lord Baden-Powell, fondatore del Movimento Scout, che di Olave Baden-Powell, la Capo Guida Mondiale. Nel 2020, in occasione della Giornata internazionale delle ragazze, abbiamo chiesto alle Guide e alle Scout minori di 18 anni di 100 paesi quali fossero le questioni che più le preoccupavano e cosa avrebbero voluto cambiare del mondo. Da questi dati, abbiamo appreso che la preoccupazione numero uno è l'ambiente e che quindi il tema della Giornata Mondiale del pensiero dal 2022 al 2024 sarebbe stato Il Nostro Mondo, il Nostro Futuro.

Da pag. 58 trovi le attività proposte dalle Branche per vivere insieme il TD2023

Nel 2023, proseguiremo il secondo anno del nostro percorso triennale per far sì che le Guide e le Scout diventino leader consapevoli dell'ambiente.

Ogni anno aggiungeremo un altro pezzo a questo tema ambientale ed analizzeremo i legami tra l'ambiente e le altre preoccupazioni globali. Quest'anno ci concentreremo su come possiamo imparare dalla natura e lavorare con essa per creare un futuro più pacifico e sicuro per le ragazze di tutto il mondo.

   @WAGGGSworld

2023: Il Nostro Mondo, Il Nostro Futuro Di Pace
L'ambiente e la pace

2024: Il Nostro Mondo, Il Nostro Futuro Migliore
L'ambiente e la povertà globale

2022: Il Nostro Mondo, Il Nostro Futuro Equo
Ambiente e parità di genere

Obiettivi

Il completamento di questo pacchetto di attività consentirà alle Guide e agli Scout di tutto il mondo di:

Connettersi con il mondo naturale nella propria vita

Riconoscere l'importanza dell'armonia naturale e la necessità di ecosistemi equilibrati

Esplorare ciò che possiamo imparare dal mondo naturale in termini di gestione, pace e costruzione di comunità

Agire nella propria vita, nella propria comunità e al di fuori di essa per portare la pace attraverso la natura



Per saperne di più sulla storia della Giornata Mondiale del Pensiero, [visita il sito](#)

Il Nostro Mondo, il Nostro Futuro di Pace

La Giornata Mondiale del Pensiero è sempre stata per le Guide e gli Scout un momento per connettersi e celebrare il nostro movimento globale. È anche un'opportunità per esplorare i problemi che sono importanti per le ragazze e le giovani donne e influenzare positivamente il nostro mondo.

Sfruttando le conoscenze acquisite negli anni precedenti, lavoreremo insieme per creare un futuro più pacifico e sicuro per le ragazze di tutto il mondo. Comprendere meglio come il cambiamento climatico interferisce con la pace e la sicurezza globale ci permetterà di focalizzarci su cosa possiamo imparare dall'ambiente per creare un mondo equo e pacifico. "Essere in pace con la natura" può significare molte

cose. In questo pacchetto esamineremo diversi livelli di relazione con la natura: personale, comunitario e globale. A livello personale ti invitiamo a riflettere su come puoi inserirti nel mondo naturale e sentirti in pace con l'ambiente. A livello comunitario, la pace si ottiene mediando tra le diverse esigenze e lavorando insieme per raggiungere un'armonia naturale che celebri e rispetti le differenze. A livello globale, dobbiamo esplorare modi di gestire il pianeta tenendo conto sia della natura sia degli altri esseri umani. Combinare i diversi aspetti che contribuiscono alla creazione di un ambiente pacifico può aiutarci a realizzare un futuro di pace per tutto il mondo.

Dal pacchetto per la Giornata Mondiale del Pensiero del 2021, Uniti per la Pace "La Pace non è solo l'assenza della guerra, significa dignità, sicurezza e benessere per tutti. La definizione di Pace è personale, e può spaziare dall'essere felici e circondati da una famiglia e da amici sorridenti, alla risoluzione delle dispute in una comunità e alla fine della violenza in tutto il mondo". Per approfondire il tema di quest'anno e imparare qualcosa sulla pace in un contesto più ampio, puoi rivedere il pacchetto del 2021 [qui](#).



Se non hai mai sentito parlare di cambiamento climatico o se semplicemente desideri approfondire la tua conoscenza sul tema, riguarda le attività della prima sezione del pacchetto per la Giornata Mondiale del Pensiero del 2022 "Il Nostro Mondo, il Nostro Futuro Equo". Lo trovi [qui](#).



Vocabolario

In questo kit ci sono alcuni termini relativi all'ambiente con cui ti conviene familiarizzare. Prenditi un momento per rivederli prima di cominciare.



Habitat

La casa degli animali o delle piante. Quasi tutti i posti sulla Terra – dal più caldo deserto alla più gelida banchisa – sono un habitat per qualche tipo di animale e pianta. La maggior parte degli habitat ospita una comunità di animali e piante insieme ad acqua, ossigeno, suolo o sabbia e rocce. (Britannica Kids)



Biodiversità

Tutti i diversi tipi di vita che si possono trovare in un'area, tra cui animali, piante, funghi e microrganismi che formano il nostro mondo naturale. Diversità ed equilibrio sono necessari perché queste specie possano collaborare all'interno del loro ecosistema. (World Wildlife Fund)



Ecosistema

Un'area geografica in cui piante, animali e altri organismi collaborano per formare una comunità di esseri viventi interagendo con il clima e il paesaggio. (National Geographic)



Salvaguardia

L'uso responsabile e la protezione dell'ambiente naturale.

Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero

Nel 1932, sei anni dopo la nascita della Giornata Mondiale del Pensiero, fu inaugurata la tradizione della raccolta fondi per il nostro Movimento internazionale. Alla settima Conferenza Mondiale, infatti, una delegata belga fece notare che per il compleanno di solito si fanno dei regali, e ancora oggi continuiamo a onorare questa tradizione di offrire un dono affinché sempre più ragazze in tutto il mondo abbiano la possibilità di partecipare al Guidismo e allo Scautismo femminile.

Gli ultimi anni sono stati più impegnativi del solito a causa del dilagare della pandemia di COVID-19 in tutto il globo. Questo ha avuto un enorme impatto sulla Giornata Mondiale del Pensiero e sui fondi che molte di voi sono state in grado di raccogliere come Guide e Scout in tutto il mondo. Con il calare delle donazioni, alcuni dei progetti che i fondi supportavano, come i laboratori sulla leadership per le giovani donne, il supporto alle Associazioni di Guide e Scout in tutto il mondo e lo sviluppo del Kit di Attività per la Giornata Mondiale del Pensiero, sono stati colpiti duramente.

Ora che il mondo si sta riprendendo e puoi incontrare di nuovo i tuoi gruppi, le tue unità e i tuoi amici per svolgere le attività del 2023, speriamo che tu possa riprendere a donare al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero. Le tue donazioni garantiranno a molte Guide e Scout la possibilità di sperimentare la dimensione internazionale tramite eventi, come il Seminario di Juliette Low, e di crescere come leader in grado di portare cambiamenti positivi nelle rispettive comu-

Raccogli

Contribuisci al fondo e completa le attività proposte come gli altri anni, visitando [questa pagina](#) o usando il modulo alla fine del kit! Così facendo promuoveremo un mondo in cui poter vivere in pace con la natura e con gli altri, perché la Giornata Mondiale del Pensiero ci unisce tutti e sostiene il Movimento mondiale del Guidismo e dello Scautismo femminile!

Quest'anno abbiamo anche creato un'opportunità speciale per supportare la tua raccolta fondi. Completa l'attività di questa Giornata Mondiale del Pensiero dal titolo "A Spasso per il Mondo" e trova benefattori, familiari o amici che donino in base a quanta strada farai. (Le istruzioni si trovano a [pag 54](#))

Invia

E ora che hai raccolto fondi, cosa devi fare? Hai due opzioni per inviare le donazioni a WAGGGS:

- 1 La tua associazione:** Contatta loro per primi. Molte associazioni nazionali raccolgono le donazioni da inviare a WAGGGS.
- 2 Direttamente a WAGGGS:** Puoi donare tramite assegno, carta di credito, bonifico oppure [online](#).

I donatori Nord Americani possono donare direttamente alla World Foundation for Girl Guides and Girl Scouts Inc.

Ricevuta la tua donazione, ti verrà inviata una lettera e un certificato speciale di ringraziamento della Giornata Mondiale del Pensiero, un nostro modo di ringraziarti per tutto il tuo duro lavoro.



WTD Fund



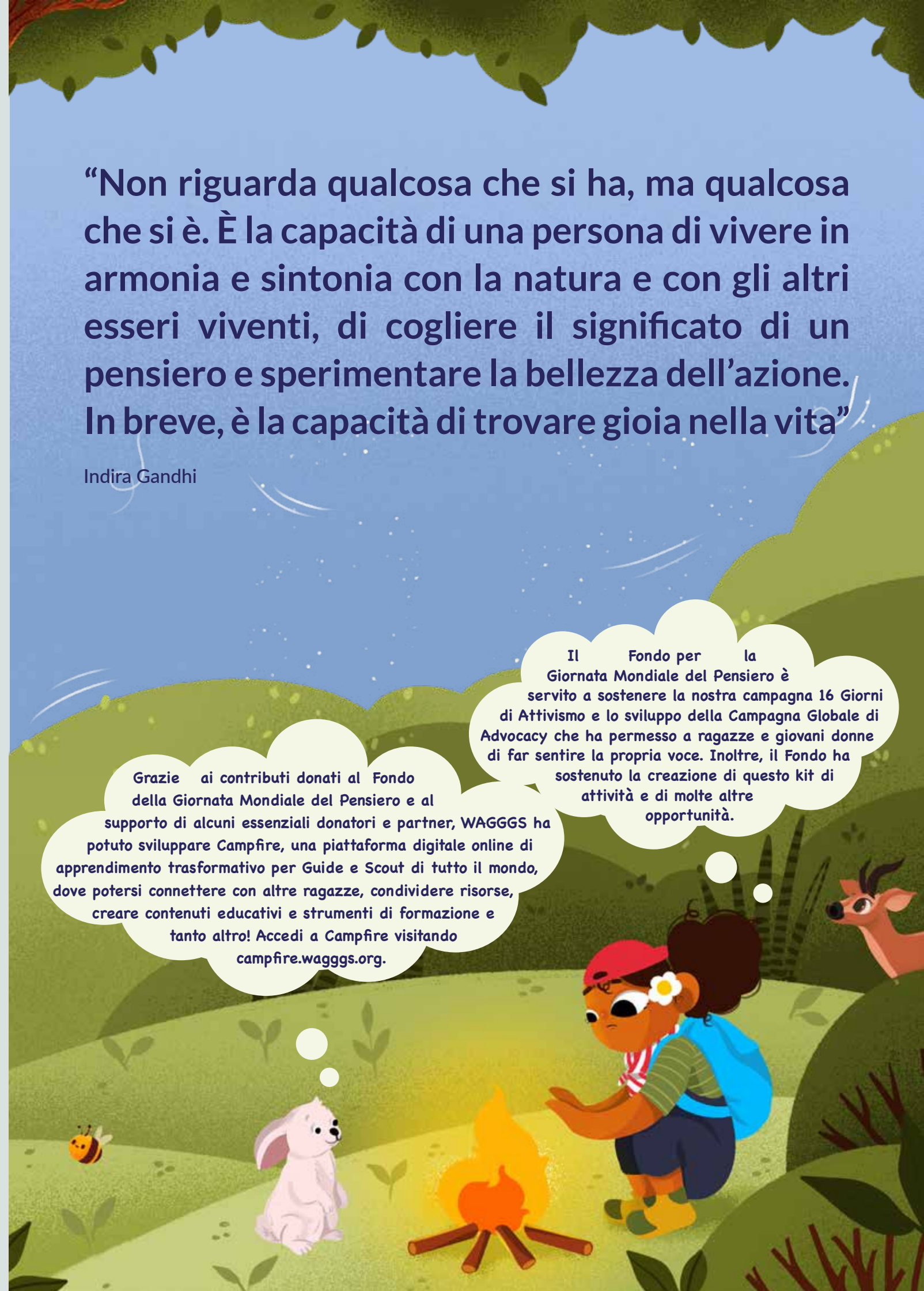
USA donors

“Non riguarda qualcosa che si ha, ma qualcosa che si è. È la capacità di una persona di vivere in armonia e sintonia con la natura e con gli altri esseri viventi, di cogliere il significato di un pensiero e sperimentare la bellezza dell'azione. In breve, è la capacità di trovare gioia nella vita”

Indira Gandhi

Grazie ai contributi donati al Fondo della Giornata Mondiale del Pensiero e al supporto di alcuni essenziali donatori e partner, WAGGGS ha potuto sviluppare Campfire, una piattaforma digitale online di apprendimento trasformativo per Guide e Scout di tutto il mondo, dove potersi connettere con altre ragazze, condividere risorse, creare contenuti educativi e strumenti di formazione e tanto altro! Accedi a Campfire visitando campfire.wagggs.org.

Il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero è servito a sostenere la nostra campagna 16 Giorni di Attivismo e lo sviluppo della Campagna Globale di Advocacy che ha permesso a ragazze e giovani donne di far sentire la propria voce. Inoltre, il Fondo ha sostenuto la creazione di questo kit di attività e di molte altre opportunità.



Come usare questo pacchetto?

Preparati

- ✓ Usa il metodo di educazione non-formale del Guidismo e dello Scouting femminile per creare esperienze stimolanti, emozionanti e istruttive!
- ✓ Decidi insieme al tuo gruppo quale attività svolgere per ogni sezione.
- ✓ Incoraggia e supporta ogni membro del tuo gruppo a prendere l'iniziativa per organizzare e condurre le attività ogni volta che lo ritieni opportuno.
- ✓ Valuta se svolgere qualche attività in piccoli gruppi o se invece tutto il gruppo può lavorare insieme sulla stessa attività.
- ✓ Lascia del tempo durante e alla fine delle attività per stimolare discussioni e riflessioni.
- ✓ Adatta le attività per venire incontro agli interessi e ai bisogni educativi di tutti i membri del gruppo.

Crea uno Spazio Sicuro

- ✓ Chiarisci a tutti i partecipanti che si trovano in uno spazio sicuro.
- ✓ Con il tuo gruppo, definite delle linee guida chiare per promuovere il rispetto e la sincerità verso tutti e trovate un accordo per fare in modo che vengano rispettate.
- ✓ Sottolinea l'importanza della riservatezza.
- ✓ Presta attenzione a quello che accade nella tua comunità e nel mondo, che potrebbe avere un impatto sui membri del tuo gruppo.
- ✓ Assicurati che il tuo modo di condurre l'attività permetta a ogni voce di essere ascoltata.
- ✓ Metti in conto la necessità di riadattare i piani. Se il gruppo è impegnato in una discussione profonda, puoi modificare il programma per dedicare più tempo all'argomento in questione.
- ✓ Evita le generalizzazioni quando parli delle varie questioni.
- ✓ Pensa a un modo per stimolare i membri del gruppo a dire la propria o a chiedere aiuto se non si sentono sicuri, e comunicalo al gruppo.

Step per Guadagnare il Distintivo

- ✓ **Crea uno spazio sicuro**
Segui i passaggi nella pagina precedente per creare un ambiente in cui ognuno si senta valorizzato e stimolato a partecipare. È importante che ognuno si senta coinvolto, rispettato e ascoltato nel momento in cui coraggiosamente difende quello in cui crede e affronta questioni difficili.
- ✓ Scegli un'attività da svolgere per ognuna delle tre sezioni.
- ✓ Leggi la storia e quando arrivi ad un punto d'azione completa le attività scelte.
- ✓ Completa il pacchetto creando un programma per partecipare all'attività finale, la sfida "Camminare per il Mondo".



CONGRATULAZIONI!

Ti sei guadagnata il tuo distintivo della Giornata Mondiale del Pensiero. Ordina il distintivo della Giornata Mondiale del Pensiero online.

[WAGGGS - World Thinking Day \(waggs-shop.org\)](https://waggs-shop.org)

Guida alle attività

Tutte le attività in questo pacchetto sono adattabili per lo svolgimento online

In tutto il mondo i gruppi di Guide e di Scout lavorano con giovani di diverse età, per questo abbiamo fornito delle indicazioni generali sull'età consigliata per ogni attività. Le attività sono state ideate per adattarsi a ogni fascia d'età.

Ti consigliamo di leggere le attività per tempo e valutare quali sono le più adatte per il tuo gruppo. Questo kit può essere concluso in un incontro di 90 minuti, ma si può anche decidere di prolungare le attività e dedicare più incontri al tema.

Attività	Tempo	Interno/Esterno	Adattabile per attività online	Adattabile per attività individuali
L'impresa di Miku - Introduzione alla storia per la Giornata Mondiale del Pensiero:	10 min	Entrambi	Si	Si
1A) Usa i tuoi sensi per connetterti al mondo	15 min	Esterno		Si
1B) Senza equilibrio, non c'è pace	15 min	Entrambi	Si	
2A) La musica intorno a noi	20 min	Entrambi	Si	Si
2B) Coloni per la pace	20 min	Entrambi		
3) Crea il tuo giardino	30+ min	Entrambi	Si	Si
4) Attività finale: A spasso per il mondo	Variabile	Esterno		Si

Attività Online

Se prevedi di condurre le attività della Giornata Mondiale del Pensiero online, abbiamo adattato e sviluppato una serie di proposte digitali per permettere agli allievi di connettersi con la natura e ai capi di usare la tecnologia per educarli e incoraggiarli. Per accedere alle attività, visita www.campfire.waggs.org/worldthinkingday.

Inoltre, abbiamo aggiunto alcuni suggerimenti per adattare le attività presentate nel kit. Molte attività pensate per essere svolte all'aperto non sono facilmente adattabili, ma puoi scatenare la creatività e trovare modi originali di proporle che funzionino nel tuo contesto. Se ti vengono in mente modi innovativi per realizzare il programma online, condividi pure i risultati con gli altri gruppi sulla nostra pagina di Campfire!



Consigli per la Sicurezza Online

- ✓ Controlla e segui sempre i consigli e le linee guida per la sicurezza più recenti della tua Associazione sulle attività in presenza o online per Guide e Scout.
- ✓ Assicurati di poter creare per il tuo gruppo uno spazio sicuro e privato e di avere il permesso di un genitore/tutore per connetterti online con il tuo gruppo.

- ✓ Scegli piattaforme online sicure e assicurati di conoscerle e saperle usare prima dello svolgimento delle attività. Se hai dubbi o insicurezze, chiedi aiuto e assistenza ad altri.
- ✓ Parla con le tue Guide e Scout di come navigare in sicurezza online prima di invitarle a svolgere le attività di questo kit che prevedono l'uso dei social.

- ✓ Assicurati di avere il permesso dalle tue Guide e Scout e dai loro genitori/tutori prima di pubblicare foto/video online.
- ✓ Non includere dati personali/sensibili in nessun contenuto che pubblichi online.
- ✓ Se ricevi contenuti offensivi o inappropriati, blocca e segnala il profilo.



Valuta se la condivisione delle attività online potrebbe escludere qualcuno e cerca soluzioni alternative per risolvere questa situazione. Per esempio, considera piattaforme più semplici o più accessibili, organizzate in modo da permettere ai membri esclusi di accedere alla tecnologia necessaria o fornisci loro risorse o materiali in modo che possano completare le attività.

La Storia della Giornata Mondiale del Pensiero: L'Impresa di Miku

Per il kit della Giornata Mondiale del Pensiero 2023, abbiamo scelto di affrontare il tema di quest'anno "Il Nostro Mondo, il Nostro Futuro di Pace" attraverso la lettura di una storia durante le attività. Molte culture in tutto il mondo hanno leggende popolari che usano la natura per presentare una morale o una conseguenza; quindi, abbiamo preso ispirazione da tutte e cinque le regioni WAGGGS per scrivere la nostra storia della Giornata Mondiale del Pensiero.

Seguendo la storia, troverai diversi problemi nella natura che il tuo gruppo dovrà risolvere completando una delle attività proposte in ciascuna sezione. Basta svolgerne una per sezione, quindi scegli quella più interessante per il tuo gruppo e che meglio si adatta alla vostra situazione. Dopo aver completato un'attività, leggi il capitolo successivo della storia per scoprire cosa succede dopo.

Troverai tre sezioni diverse con attività a scelta, seguite dall'attività finale "Cammina per il Mondo".

Inizia il tuo percorso per la Giornata Mondiale del Pensiero leggendo l'introduzione della storia e chiedendo ai partecipanti di presentarsi a vicenda!

Suggerimenti per approfondire

- ✓ Chiedi a diversi partecipanti di leggere al gruppo i vari capitoli della storia.
- ✓ Se c'è tempo, fai recitare ai partecipanti le diverse parti della storia.
- ✓ Chiedi ai partecipanti se conoscono storie della loro cultura legate al tema della pace nella natura.
- ✓ Incoraggia i partecipanti a esplorare ulteriormente il mondo cercando altri racconti popolari da tutto il mondo da condividere con il gruppo in una delle riunioni successive.
- ✓ Poiché queste storie sono basate su racconti provenienti da tutto il mondo, se trovi concetti che non rientrano nella vostra cultura spiega ai partecipanti cosa sta succedendo.

Collegamenti con i Centri Mondiali

I Centri Mondiali di WAGGGS promuovono l'importanza della pace all'interno del movimento del Guidismo e dello Scouting femminile e sono un luogo di amicizia e armonia internazionale; un luogo dove fare nuove esperienze ed esplorare il nostro mondo attraverso il Guidismo e lo Scouting.



Cerca queste icone in tutto il pacchetto per saperne di più sui Centri mondiali.

Introduzione: La foresta ci presenta Miku. La storia di Miku è ispirata a un racconto dell'Estonia. Tuttavia, il nome della protagonista è stato leggermente modificato, poiché Miku è un nome femminile giapponese che significa "bellissimo cielo" o "futuro" e il finale della storia è un riscatto per la natura e il suo futuro.



Prima Parte: le Fanciulle del Mais sono tratte da una storia del popolo Zuni del Nord America, mentre la storia del topo è ispirata a un racconto popolare nigeriano che mostra il potere dell'Ubuntu (il legame tra tutti gli esseri viventi).



Seconda parte: Bahamut appare nella mitologia araba come un pesce gigante che trasporta una mucca enorme, una pietra gigante, un angelo e il mondo intero sulla schiena.



Terza parte: il personaggio di Amrita viene da una storia del Rajasthan, nel nord dell'India. In origine era basato su una persona reale del 1300 che si era battuta per qualcosa in cui credeva.



La Foresta

Inizia la tua riunione per la Giornata Mondiale del Pensiero leggendo questa introduzione della storia!

Era una sera fredda e umida nella foresta, e Miku aveva fame. Era circondata da alberi alti, ricchi di canzoni e odori, mentre uccelli e animali correvano sull'erba e cantavano tra i rami. Ma lei si sentiva completamente sola.

Quella notte, la foresta se ne accorse. Disse a Miku di esprimere un desiderio: poteva chiedere qualsiasi cosa e sarebbe stata esaudita, purché il desiderio non infrangesse le regole della natura.

Miku ne fu entusiasta e iniziò a chiedere tutto ciò che voleva: cibo delizioso, un letto morbido, un fuoco scoppiettante che la tenesse al calduccio. In tutto il mondo, le persone videro la felicità di Miku e iniziarono anche loro a esprimere desideri. Nel tentativo disperato di fare tutti felici, la foresta divenne sempre più stanca, ma nessuno se ne accorse. Perché avrebbero dovuto prendersi cura della natura, quando la natura poteva prendersi cura di loro?

Un giorno, nel bel mezzo di un nevoso inverno, Miku decise che il freddo non le piaceva ed esclamò: "Foresta, fa' che tornino subito il sole e il caldo!".

Ma questo andava contro le leggi della natura! Sotto gli occhi inorriditi di Miku, l'intera foresta svanì nel nulla. Miku comprese il suo errore: aveva chiesto troppo e aveva dimenticato di prendersi cura della sua terra. Ora la terra era nuda e spoglia, gli animali erano rimasti senza casa e il mondo non aveva più nulla da offrire.

Per fortuna, siamo ancora in tempo per rimediare. La vostra unità partirà per un viaggio intorno al mondo e risolverà i problemi della terra di Miku. Scoprirete come funziona la natura, troverete modi per proteggerla e farete in modo che la Terra non si arrabbi troppo! Questa storia non finisce qui, ma serve che ciascuno faccia la sua parte: voi, la vostra unità e tutti gli Scout e le Guide del mondo insieme potrete scrivere un futuro migliore.



Pax Lodge

Pax Lodge è "un luogo dove gli sconosciuti diventano presto amici". Il centro è situato ad Hampstead, a nord di Londra, di fianco al quartier generale di WAGGGS. La parola latina "pax", che sta per "pace" ed era presente nei nomi delle case di Baden-Powell in Inghilterra (Pax Hill) ed in Kenya (Paxtu), per cui ha ispirato il nome per Pax Lodge.

Ma per prima cosa dobbiamo conoscere i nostri eroi! Ogni membro della tua unità dovrà rispondere a quattro domande... quali cose avete in comune?

NOME: _____

ANIMALE PREFERITO: _____

PARTE DELLA NATURA PREFERITA: _____

IL MOMENTO DEL TUO PERCORSO SCOUT CHE PIÙ TI RIEMPIE DI ORGOGLIO:

Prenditi un momento per conoscere gli altri eroi che si uniranno a te in questo viaggio prima di continuare con la sezione successiva. A seconda delle dimensioni dell'unità, è possibile suddividerla in gruppi più piccoli.

Ora che hai conosciuto i tuoi compagni e compagne di avventura, continua il tuo viaggio della Giornata Mondiale del Pensiero per salvare la foresta leggendo il prossimo capitolo della storia.



Prima Parte:

Le Fanciulle del Mais e il topo

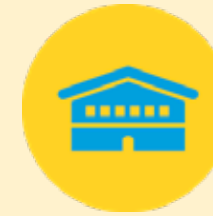
Le Fanciulle del Mais svolgono una funzione essenziale: ogni primavera, danzano per insegnare alle nuove piante come crescere e allungarsi, mantenendo tutto l'ecosistema connesso per consentire a tutte le creature di vivere insieme.

Intanto, un topo affamato aspettava le piante primaverili. Aveva dormito tutto l'inverno, sognando di mangiare. Non vedeva l'ora che il mais iniziasse a crescere per gustare quel cibo prelibato!

Ma poi, la foresta era scomparsa. Le Fanciulle cercavano disperatamente di mostrare a tutti che qualcosa non andava: non c'erano piante, non c'era acqua e tanti animali come il topo erano rimasti soli e affamati. Ma la gente rise delle loro preoccupazioni. Cosa c'entrava la danza con le piante? Alle persone non importava da dove arrivassero le loro cose, ne volevano solo di più, sempre di più!

Le Fanciulle si arresero e andarono a nascondersi in una grotta di montagna. Quando spuntarono, le nuove piante si sentirono perse e confuse: cosa dovevano fare per crescere? Anche il topo era confuso e annusava in giro disperato, in cerca di cibo. Ma quando chiese aiuto agli altri animali, quelli lo cacciarono in malo modo. Allora si intrufolò in una casa di umani, ma... orrore! Sul pavimento c'era una trappola per topi! Il topo continuò a cercare e ricercare, ma finché le piante non avessero ricominciato a crescere, non ci sarebbe stato nulla da mangiare.

Se riuscirete a trovare un modo per ristabilire la connessione con la natura o ricostruire i legami tra le diverse forme di vita dell'ecosistema, le Fanciulle si convinceranno a ballare di nuovo e a completare la catena, così che le piante possano crescere e il topo possa mangiare di nuovo!



Our Chalet

Situato tra le alte e belle Alpi svizzere, Our Chalet è stato centro di avventure, connessioni e amicizie fin dal 1932. Our Chalet ha una magnifica vista sulle montagne. Nei dintorni, ci sono molte cose da vedere o da fare, dove potrai sicuramente trovare qualcosa di speciale e connetterti con la natura.

Scegliete un'attività di questa sezione

da completare per mostrare la pace che può derivare da queste.

Dopo aver completato un'attività, proseguite con la sezione successiva della storia.

(Attività 1a) - un ecosistema fiorente

O

(Attività 1b) - mostrare come tutto in natura lavora insieme.



Usa i tuoi sensi per connetterti con il Mondo



In questa attività, esplora la tua connessione personale con l'ambiente e rifletti sulla pace interiore che può scaturire dal tempo trascorso all'aria aperta.

Preparazione & materiali



Matita



Carta

Usa i cinque sensi per connetterti con la natura. Aprendo la nostra mente e i nostri sensi alla natura che ci circonda, ampliamo la consapevolezza del ruolo che ricopriamo nell'ambiente. Entrare in connessione con l'ambiente e relazionarsi consapevolmente con il mondo naturale può dare molti benefici, come sentirsi meno stressati e maggiormente a proprio agio, sentire più calma e meno ansia, fare il pieno di energia.

- 1 Vai all'aperto. Puoi scegliere un giardino, un parco pubblico o un luogo remoto – va bene ovunque, purché sia all'aria aperta!
- 2 Rilassati, siediti in silenzio e concentrati sul mondo che ti circonda.
- 3 Scegli un senso, che sia la vista, l'olfatto, il tatto, l'udito o il gusto, e dedica qualche minuto a osservare la natura attraverso il senso che hai scelto.
- 4 Condividi con gli altri cosa hai osservato e le sensazioni che hai provato:
 - ✎ Hai notato le stesse cose degli altri, o cose diverse?
 - ✎ L'attività ti ha aiutato a provare un senso di calma e connessione con la natura? Se sì, in che modo?
- 5 Ripeti l'attività scegliendo diversi sensi per la tua osservazione.

8-12 anni

Per la fascia d'età 8 – 12 anni, usa un animale come ispirazione e guida per la fase di osservazione tramite i sensi. Puoi usare uno dei seguenti esempi o sceglierne uno tu:



Orecchie da cervo

(i cervi hanno un ottimo udito)



Occhi da aquila

(le aquile vedono molto bene, anche da lontano)



Naso da orso

(gli orsi hanno un olfatto fantastico)



Zampe da ragno

(i ragni hanno un senso del tatto molto sviluppato)



Bocca da topo

(i topi possono distinguere molti più sapori degli esseri umani)

Un suggerimento: ricorda ai partecipanti che non devono disturbare la Natura mentre la osservano. Vogliamo preservare le sue bellezze, in modo che anche gli altri possano goderne.

16-20 anni

Per la fascia d'età 16 – 20 anni, puoi includere una caccia al tesoro. Ciascuno cammina in silenzio muovendosi all'interno di una determinata area, osservandola con tutti e cinque i sensi. Crea una lista di cosa hai osservato e scambia la tua lista con un'altra persona. Poi ripeti la passeggiata usando la lista che hai ricevuto come guida per le tue osservazioni.

Esempi di possibili indizi per la caccia al tesoro:

👁 Usa la vista per trovare:

QUALCOSA DI BIANCO QUALCOSA CON UN MOTIVO QUALCOSA DI MINUSCOLO

QUALCOSA A FORMA DI CUORE CINQUE COSE SIMILI

👂 Usa l'udito per trovare:

QUALCOSA CHE SCHIOCCA UN VERSO DI ANIMALE

QUALCOSA CHE SCRICCHIOLA QUALCOSA DI RUMOROSO

QUALCOSA CON CUI POTER FARE DELLA MUSICA

👋 Usa il tatto per trovare:

QUALCOSA DI IRREGOLARE QUALCOSA DI BAGNATO QUALCOSA DI CALDO

QUALCOSA DI MOLLE QUALCOSA DI SPINOSO QUALCOSA DI LISCIO

🌿 Usa l'olfatto per trovare:

UN FIORE PROFUMATO UN ODORE CHE TI PIACE

👅 Pensa al tuo senso del gusto per trovare:

QUALCOSA DI COMMESTIBILE PER UN ESSERE UMANO QUALCOSA DI COMMESTIBILE PER UN ANIMALE

Senza Equilibrio non c'è Pace



8-12 anni

Grazie a questa attività puoi esplorare la diversità degli esseri viventi sulla Terra, scoprire cos'è un habitat e come gli esseri umani e gli animali sono uniti in un unico ecosistema.

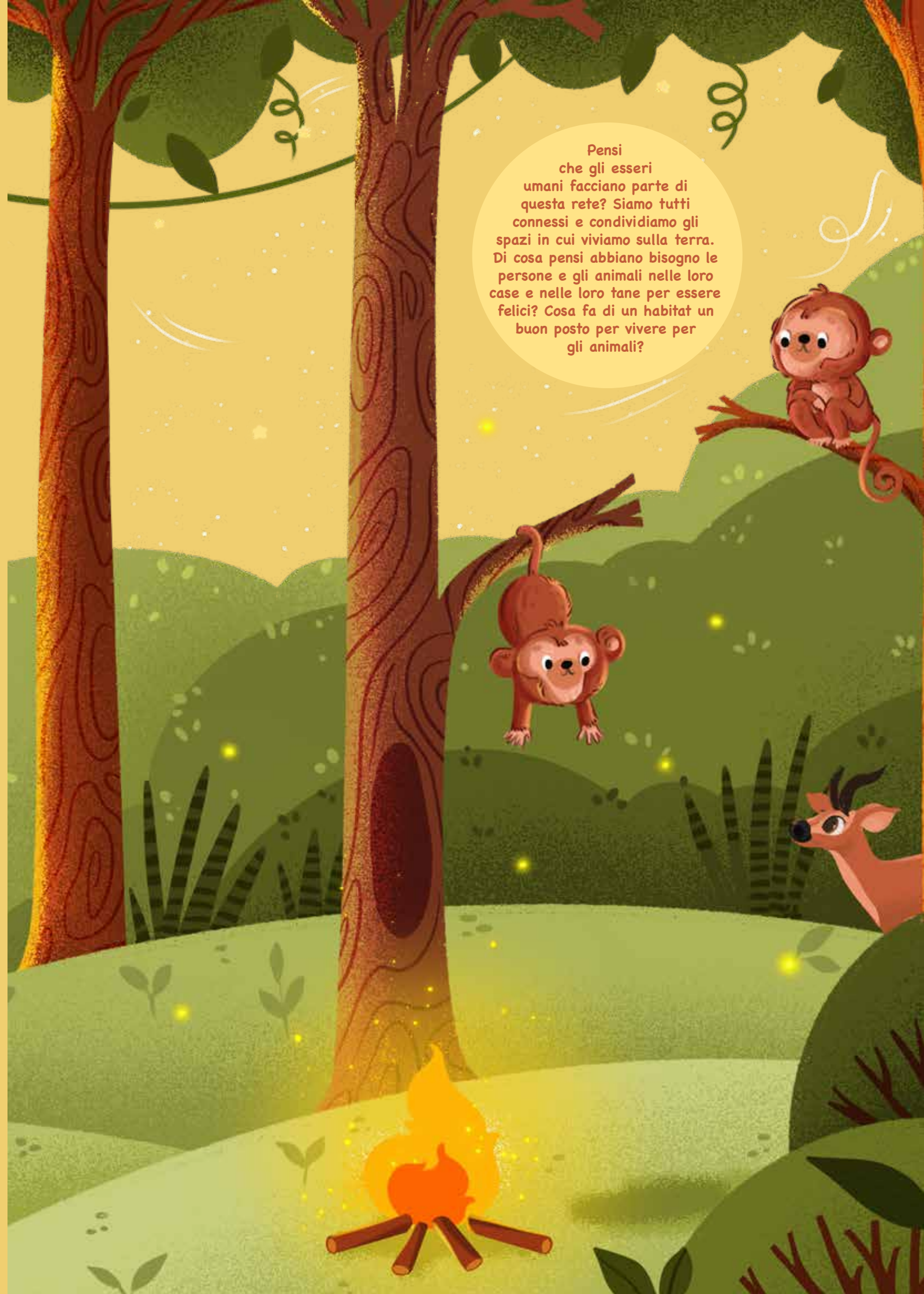
Preparazione & Materiali:



Gomitolo di lana

- 1 Sedetevi in cerchio, se necessario si può dividere un gruppo grande in due cerchi più piccoli.
- 2 Il pianeta Terra ospita tantissimi animali diversi, e il luogo in cui vivono viene chiamato habitat.
- 3 A turno, lanciate il gomitolo di lana nel cerchio verso un'altra persona. Quando afferrì il gomitolo dovrai dire ad alta voce il nome di un animale e l'habitat in cui credi che viva.
- 4 Tieni il filo di lana, e lancia il gomitolo a un'altra persona.
- 5 Ogni partecipante deve nominare un animale diverso e dire quale pensa che sia il suo habitat. Piano piano il filo di lana creerà una rete all'interno del cerchio.
- 6 Una volta che tutti i partecipanti avranno svolto almeno un turno, date un'occhiata alla rete formata dal filo di lana.
- 7 Continuate fino a quando non vi vengono più in mente nuovi animali, cercando di lanciare il gomitolo sempre a persone diverse, per creare una rete complessa.

Tutti chiamiamo questo pianeta "casa" e siamo tutti collegati gli uni agli altri.



Pensi che gli esseri umani facciano parte di questa rete? Siamo tutti connessi e condividiamo gli spazi in cui viviamo sulla terra. Di cosa pensi abbiano bisogno le persone e gli animali nelle loro case e nelle loro tane per essere felici? Cosa fa di un habitat un buon posto per vivere per gli animali?



Senza Equilibrio non c'è Pace



12-16 Anni e 16-20 Anni

Grazie a questa attività, potrai acquisire consapevolezza dell'importanza di tutti gli organismi in un ecosistema, apprendendo il concetto di rete alimentare e scoprendo l'equilibrio di un ecosistema naturale.



Preparazione & Materiali:



Un gomitolo di lana o spago



Foglietti di carta



Penna



Nastro adesivo



Forbici

Scrivi il nome dei seguenti tipi di organismi su fogli di carta separati. Per ogni categoria, puoi decidere di scegliere un animale comune nell'area in cui vivi. Avrai bisogno di una pianta, un insetto, un insettivoro, un erbivoro, un carnivoro, un onnivoro, un agricoltore e del sole. Per esempio, puoi utilizzare un grillo, un topo, una volpe, etc.

- 1 Prendi un foglietto con il nome di un essere vivente e attaccatelo addosso, in modo che tutti possano leggerlo.
- 2 Il tuo gruppo rappresenta un ecosistema, in cui esplorerai i modi in cui gli organismi sono legati gli uni agli altri. Disponetevi in un cerchio ampio. La persona che rappresenta il sole si metterà al centro del cerchio. Il "sole" inizierà lanciando il gomitolo di lana o spago, tenendo in mano l'estremità del filo di lana.
- 3 Senza lasciar andare l'estremità del filo, il sole lancerà il gomitolo ad uno degli organismi e dovrà dire come sono collegati l'uno all'altro nell'ecosistema. Per esempio, il sole potrebbe lanciare il gomitolo a una pianta, perché il sole aiuta le piante a crescere.
- 4 La persona che ha ricevuto il gomitolo terrà tra le mani un pezzo di filo e lancerà il gomitolo ad un'altra persona, dicendo come anche loro sono connessi.

- 5 Continuate a lanciare il gomitolo ad altre persone in tutto il cerchio, fino a creare una rete nel mezzo. Assicuratevi sempre di tenere in mano un pezzo di filo prima di lanciare il gomitolo a qualcun altro. Una volta che tutti sono interconnessi, provate a tirare il filo che avete in mano, per creare una connessione più stretta.
- 6 Prova a "pizzicare" uno dei fili: riesci a notare le vibrazioni lungo tutta la rete? Osserva come se anche una sola delle connessioni venisse a mancare, tutta la rete ne risentirebbe. Pensa alle ragioni per cui diverse parti del tuo ecosistema potrebbero esserne perturbate.
- 7 Confrontatevi e decidete quale potrebbe essere la parte più vulnerabile al cambiamento e, con un paio di forbici, taglia questa parte della rete. Con questa connessione allentata, cosa succede?
- 8 Rifletti su cosa è accaduto. Cosa succede quando un organismo viene rimosso dall'ecosistema? Ti è mai capitato di osservare nell'ambiente che ti circonda, nella vita reale, una situazione in cui l'ecosistema non era in equilibrio? In che modo un ecosistema variegato e florido può sostenere un pianeta pacifico?

Lessico:

INSETTIVORO:

è un animale che si nutre di insetti, vermi ed altri invertebrati.

Esempi:
ricci, vari tipi di uccelli, lucertole

ERBIVORO:

è un animale che si nutre di vegetali.

Esempi:
panda, elefanti, conigli, koala, cervi

CARNIVORO:

è un animale che si nutre di altri animali.

Esempi:
leoni, aquile, ragni, coccodrilli, lupi

ONNIVORO:

è un animale che si nutre sia di vegetali che di altri animali.

Esempi:
orsi, cani, maiali, sciacalli, ratti, scoiattoli, scimmie

Adattamento per attività online:

Mostra un'immagine con i vari organismi distribuiti su tutta la pagina. A turno, ogni partecipante dovrà collegare gli organismi utilizzando uno strumento per disegnare online e spiegare la motivazione dei collegamenti fatti. Confrontatevi su cosa accadrebbe se uno degli organismi dovesse scomparire.

Le persone hanno capito che avevate ragione: il mondo funziona solo quando l'ecosistema è in equilibrio, e spetta a loro ristabilirlo! Si sono riunite presso la montagna dove le Fanciulle del Mais si sono nascoste e hanno gridato forte le loro scuse, promettendo di ricordare sempre i vostri insegnamenti e di prendersi cura dell'ambiente in ogni suo aspetto.

Una alla volta, le Fanciulle sono apparse e hanno iniziato a danzare. La gente ha esultato, le piante sono cresciute alte e fiere, il topo, felice, si è riempito le guance di chicchi di mais e tutto l'ecosistema ha recuperato la forza di un tempo... ottimo lavoro!

Ma all'improvviso, la terra è stata scossa da un tremendo boato. Fareste meglio a scoprire di cosa si tratta...



I terremoti

In giro per il mondo esistono tante storie sui terremoti. Una è quella di Bahamut, un pesce gigantesco che regge la Terra sulla schiena, con una grossa mucca e un'enorme roccia per tenerla ferma. Ma quando qualcosa va storto, la mucca e la roccia sulla schiena di Bahamut cominciano a ondeggiare...

Da quando la foresta era scomparsa dalla terra di Miku, la Terra brontolava arrabbiata, facendo tremare e oscillare il suolo. Perché le piante non crescono? Perché il terreno è così secco? Dove sono i miei alberi ombrosi che offrono riparo dal sole? Sono perfetti come cappelli.

Ogni volta che il mondo brontola, la superficie sobbalza. Le piante non trovano un posto tranquillo dove crescere e nessuno può spostarsi! Se riuscirete a risolvere questo problema, potremo ricostruire la foresta in sicurezza e in un batter d'occhi.



Kusafiri

Nel 2010, alla Conferenza Regionale Africana, fu deciso all'unanimità che il Comitato Africano avrebbe esaminato le possibilità di far nascere un Centro Mondiale nella Regione. Ad Ottobre del 2015, fu istituito il 5° Centro Mondiale, chiamato Kusafiri, che significa "viaggiare" in lingua Swahili.

Aiuta il mondo a stabilizzarsi

Attività 2a - completando un'attività musicale in cui ti sintonizzerai sulle armonie naturali del mondo per calmare la Terra

O

Attività 2b - giocando a costruire una comunità e trovare un equilibrio tra le risorse del mondo



La musica intorno a noi



Con questa attività potrai connetterti con il mondo naturale ed esplorare le pacifiche armonie della natura producendo musica.

Preparazione & Materiali:



Oggetti naturali



Registratore



Forbici



Bicchieri di carta



Bottiglie di plastica



Corde o elastici

Può essere utile mostrare qualche esempio di strumenti musicali o schemi ritmici, specialmente per la fascia 8-12 anni. Se il luogo di incontro non è vicino a un ambiente naturale, bisognerebbe recuperare degli elementi naturali prima dell'attività. Cerca strumenti musicali riproducibili con risorse naturali per facilitare l'attività.

Ad esempio, puoi creare delle maracas versando semi, pietre o foglie in una bottiglia di plastica o in un bicchiere di carta, o ricavare un tamburo da un oggetto cavo e usare dei rametti come bacchette, oppure costruire un banjo con un ramo e degli elastici, o ancora utilizzare gusci di cocco o blocchi di legno come percussioni. Puoi usare tantissimi altri materiali naturali o di recupero per produrre suoni.

Sapevi che Pitagora e altri filosofi di tutto il mondo credevano che tutti i pianeti fossero disposti in base a rapporti matematici e che ognuno emettesse un suono unico? L'intero cosmo esiste in armonia ed è in qualche modo un'entità musicale.

È possibile trovare armonia nella natura?

- 1 Fai una passeggiata nella natura e prenditi un momento per fermarti e ascoltare. Il fruscio delle foglie produce un suono dolce e rilassante che sembra quasi un sussurro. Cos'altro riesci a sentire? La musica è ovunque! Se non potete camminare all'aperto, chiedi al gruppo di pensare ai suoni della natura. Potreste prendere nota o registrare tutti i suoni interessanti che sentite.
- 2 Come ti fa sentire essere nella natura? Scrivi una sorta di messaggio/frase che esprima i tuoi pensieri e sentimenti.
- 3 Riesci a pensare al tuo suono preferito nella natura? È il rombo del tuono? O sono le gocce di pioggia che toccano dolcemente il suolo? Un ruscello che sgocciola? Lo scroscio delle onde?

- 4 Guardati intorno. Fin dall'antichità, le persone utilizzavano materiali naturali per creare strumenti musicali. Tu cosa puoi usare per produrre musica?
- 5 In piccoli gruppi, pensate a uno strumento musicale che potete creare usando le risorse naturali intorno a voi (rametti, ciottoli, foglie, ecc.) oppure corde o altri materiali riciclati. Ricordati che ogni cosa che crea suoni può produrre musica!
- 6 Costruisci il tuo strumento musicale. Ogni Guida/Scout deve avere il proprio strumento e in ogni gruppo tutti gli strumenti devono essere dello stesso tipo.
- 7 Con il tuo gruppo, trovate uno schema ritmico ispirato dalla natura e alla storia di Miku. Il vostro pezzo potrebbe rappresentare la foresta che scompare o i terremoti che brontolano o potreste creare suoni calmanti per aiutare la Terra a recuperare il suo equilibrio naturale.
- 8 Combinare tutti gli schemi ritmici per creare una composizione musicale più grande. Potete suonarli in sequenza o, meglio ancora, sovrapporli. Potete iniziare a suonare e interrompervi quando volete. Sentitevi liberi di sperimentare e cambiare le dinamiche di volume, tempo e struttura. Potete anche nominare un "direttore d'orchestra" che dia istruzioni al gruppo usando gesti delle mani.

Qui troverai una versione online su questa attività, dove potrai esplorare una foresta virtuale e creare la tua musica ispirata alla natura.

Ti piace cantare? Potresti aggiungere una melodia alla vostra composizione. Puoi sia improvvisare che comporre una melodia. Puoi cantare da sola o in gruppo! Sperimenta tutte le possibilità!

Se vi fa piacere, potete esibirvi con la vostra composizione davanti alla vostra unità, a un'altra unità oppure registrare la performance e condividerla con WAGGGS! Per la Giornata Mondiale del Pensiero 2023 esploriamo insieme la natura, in pace e armonia!

Coloni per la Pace



8-12 anni

Tramite questa attività scoprirai gli elementi di una comunità pacifica nella quale ci sono case dove le persone possono vivere, habitat per gli animali selvatici, e tecnologie che permettono di creare cose di cui il mondo ha bisogno per essere felice.

Si tratta di un gioco dinamico e divertente in cui si corre e ci si organizza in piccoli gruppi che rappresentano diversi tipi di comunità. Questo gioco funziona meglio in grandi gruppi e con un minimo di 6 giocatrici o giocatori.

Preparazione & Materiali:



Foglie



Rametti



Pietre

o oggetti alternativi

Dovrai raccogliere 3 diversi tipi di materiali naturali, abbastanza affinché ogni persona abbia almeno due oggetti. Possono essere rametti, pietre, foglie, o altre cose che potete trovare in giro. Questi oggetti possono essere reperiti dal gruppo all'inizio del gioco oppure preparati precedentemente. Se non sono disponibili materiali naturali, puoi usare altri oggetti che hai a disposizione.

Preparazione del gioco

- Ogni componente del gruppo raccoglie un oggetto a propria scelta: un rametto, o una pietra, o una foglia (o un oggetto alternativo trovato in giro).
- Come gruppo ora rappresentate parti diverse di una comunità. Ogni persona con una pietra è una casa nella quale le persone possono vivere. Ogni persona con una foglia è un habitat in cui gli animali possano crescere. E ogni persona con un rametto è uno strumento per creare qualcosa di speciale per la propria comunità.

Gesti e azioni

In questo gioco dovrete compiere alcune mosse per rappresentare i vari oggetti e i terremoti.

- Trovate una mossa per le pietre, una per i rametti e una per le foglie. Per esempio, le pietre potrebbero raggomitolarsi a palla, le foglie potrebbero oscillare al vento e i rametti allungare le braccia sopra la testa.
- Poi inventate una mossa per un piccolo terremoto, come dimenarsi sul posto, e una per un terremoto più grande, come correre verso una zona sicura della stanza.

Regole del gioco

- Quando c'è un piccolo terremoto, tutte e tutti devono compiere la propria mossa più velocemente possibile.
- Quando c'è un grande terremoto, tutte e tutti devono mettere le proprie risorse in una pila al centro e sceglierne una nuova.

La partita

Lo scopo del gioco è correre e organizzarsi in diversi gruppi più velocemente possibile. Quando vi verrà chiesto di creare una comunità, questa dovrà essere formata da almeno un rametto, una pietra, e una foglia. Una persona darà ad alta voce le istruzioni al resto del gruppo.

- Corri in giro fino a che qualcuno non grida 'stop'.
- Fai il gesto del tuo oggetto e guardati intorno per osservare che oggetto rappresentano le altre persone.
- Poi continua a correre in giro finché non senti istruzioni come: 'trova una persona con un oggetto uguale', 'trova una persona con un oggetto diverso' o 'piccolo terremoto!'
- Qualcuno urla una serie di combinazioni diverse a seconda della misura del gruppo e del numero delle risorse. Ad esempio:
 - Crea una comunità (che dev'essere formata da almeno un rametto, una pietra e una foglia)
 - Crea una comunità con un grande habitat (più foglie)
 - Crea una comunità con molte case (più pietre)
 - Crea un enorme habitat (con molte foglie)
 - Crea una grande città (con molte pietre)



Concludete il gioco ponendo al gruppo alcune domande su come costruire e mantenere una buona comunità:

- Ci sono altre cose che potremmo costruire con le pietre al posto delle case?
- Come potremmo usare la tecnologia per aiutare le persone e gli animali selvatici?
- Che cosa fornisce la natura per la gente e gli animali selvatici?
- Cos'altro vorresti avere nella tua comunità affinché tutte le persone possano vivere in pace?

Coloni per la Pace



12-16 anni

Con questa attività imparerai a gestire le risorse del tuo territorio e scoprirai come costruire comunità diverse con risorse limitate. Ma attenzione! I terremoti potrebbero portarti via le risorse che hai già raccolto. Se collabori con gli altri e scambi le risorse, raggiungerai il tuo obiettivo più velocemente.

Preparazione & Materiali



Foglie



Rametti



Pietre

o oggetti alternativi che fungono da risorse da raccogliere



Dadi o metodi alternativi per estrarre a caso i numeri da 1 a 6

Raccogli 3 tipi diversi di materiale naturale (pietre, rametti e foglie), 8 di ogni tipo per un totale di 24 oggetti. Questi oggetti possono essere reperiti dal gruppo all'inizio del gioco oppure preparati precedentemente. Se non sono disponibili materiali naturali, puoi usare altri oggetti che hai a disposizione.

Istruzioni

La foresta è scomparsa, ma per vivere nel nostro mondo servono delle risorse: per costruire case, habitat e per molte altre cose.

Lo scopo del gioco è raccogliere abbastanza risorse per costruire una comunità fatta di case per le persone (rappresentate dalle pietre), habitat per gli animali (rappresentati dalle foglie) e della tecnologia per rendere le persone e gli animali felici (rappresentata dai rametti).

Per questo gioco consigliamo di formare quattro squadre formate da massimo 4 persone, per un massimo di 16 persone in tutto. Se siete più di 16 persone, vi consigliamo di dividere il gruppo in due.

Regole del gioco

- Se l'altra squadra è d'accordo potete anche scambiare o regalare loro delle risorse quando è il vostro turno.
- Se esce un quattro e il vostro gruppo e un altro avete almeno una risorsa, e le risorse sono diverse, dovrete scambiarle. Se non ci sono abbastanza risorse in gioco o se ce ne sono solo due della stessa risorsa, la squadra salta un turno.
- Quando una squadra perde una risorsa questa torna nella pila centrale.
- Le risorse devono essere visibili a tutte le squadre.

Preparazione del gioco

- 1 Posiziona il set di risorse al centro del tuo spazio di gioco e forma quattro squadre di massimo 4 persone che si siederanno intorno alla pila di oggetti.
- 2 Lo scopo di ogni squadra è raccogliere risorse sufficienti a far prosperare la propria comunità. Per avere una comunità prospera bisogna raccogliere 2 pietre per costruire case per le persone, 2 foglie per creare un habitat per gli animali e 2 rametti per lo sviluppo della tecnologia che rende felici le persone e gli animali.
- 3 Prima di iniziare a giocare, discutete su come usare la tecnologia e perché. Per esempio, coltivare cibo, costruire un parco, creare musica o costruire una scuola. A turno presentate alla squadra la vostra tecnologia e il motivo per cui l'avete scelta.
- 4 Durante il gioco potranno verificarsi dei terremoti. Quando accadrà bisognerà fare una mossa concordata in precedenza, per esempio scuotere il corpo o imitare il suono di un boato.
- 5 Se volete accelerare il ritmo del gioco, dopo qualche turno potete aumentare il numero delle risorse raccolte a 2 per turno.

Il tuo turno

A turno ogni squadra estrae un numero a caso tra 1 e 6 ed esegue l'azione corrispondente:

1. Prendi una pietra
2. Prendi una foglia
3. Prendi un rametto
4. Scambia una risorsa con un altro gruppo
5. Piccolo terremoto: non raccogli nulla e il tuo gruppo esegue la mossa terremoto.
6. Grande terremoto: perdi una risorsa a tua scelta e tutti i gruppi eseguono la loro mossa terremoto contemporaneamente.

Come finisce il gioco

Giocate fino a quando una squadra non ha accumulato abbastanza risorse da poter costruire la propria comunità. A questo punto la squadra vincente potrebbe cambiare una regola o introdurre una nuova per aiutare le altre a raggiungere i loro obiettivi. Per esempio, potreste modificare l'azione 6 in modo che la risorsa venga ceduta a un'altra squadra invece di andare "persa" nella pila centrale. Anche le successive squadre vincenti potrebbero cambiare o aggiungere una regola.

Concludete l'attività discutendo su cosa possiamo imparare sul tema della pace e della costruzione delle comunità scegliendo 2-3 domande dal seguente elenco.

1. Abbiamo fatto un buon gioco di squadra?
2. Cosa abbiamo provato quando abbiamo perso risorse a causa dei terremoti o quando le risorse sono state "scambiate"?
3. Come possono comunità con diverse esigenze vivere pacificamente in un mondo con risorse limitate?
4. Cosa possiamo imparare dalla natura sulla pace e sulla costruzione di una comunità?
5. Perché era importante disporre di tecnologia e di che tipo di tecnologia abbiamo bisogno per un pianeta pacifico?

Nota: Una squadra potrebbe scoprire che la sua interpretazione delle regole è leggermente diversa da quella di un'altra squadra in gioco. Aggiungi questa considerazione alla discussione e chiedi come l'interpretazione delle regole potrebbe aver influenzato il gioco e se il risultato sarebbe cambiato giocando con regole diverse.

16-20 anni

Segui le stesse istruzioni e regole di cui sopra, ma introduci obiettivi diversi per ogni squadra.

SQUADRA 1

Costruisci un villaggio rurale con un ampio habitat per la fauna selvatica, un po' di tecnologia e una piccola popolazione.



3 FOGLIE



2 RAMETTI



1 PIETRA

SQUADRA 2

Costruisci una città con diverse abitazioni in cui le persone possano vivere, un ampio habitat e un po' di tecnologia.



3 FOGLIE



1 RAMETTO



2 PIETRE

SQUADRA 3

Costruisci un grande città industriale con molta tecnologia, alcune case per le persone e un piccolo habitat per la fauna selvatica



1 FOGLIA



3 RAMETTI



2 PIETRE

SQUADRA 3

Costruisci una grande città commerciale con molte abitazioni per le persone, un po' di tecnologia e un piccolo habitat.



1 FOGLIA



2 STICKS



3 ROCKS



I terremoti – continua...

Ora che avete completato la missione, con un sospiro felice, la Terra è tornata calma e immobile. Fantastico! Adesso le persone possono vivere in armonia con la natura, prendendosi cura di tutte le piante e gli animali che hanno bisogno del loro aiuto.

Amrita

Per fortuna, non siete i soli a cercare di ricostruire l'ambiente. C'è ancora un'eroina da incontrare: Amrita! Finora la sua foresta è ricresciuta grazie alle vostre azioni, ma non è ancora sicura.

Come Miku, tante persone in tutto il mondo continuano a pretendere troppo dalla natura. Una di questa è il re che governa il Paese dove vive Amrita. Ha deciso di sostituire gli imponenti alberi della sua foresta con edifici giganteschi in cui alloggiare tutti i suoi sudditi. Così ha ordinato ai taglialegna di abbattere tutto il bosco. Amrita ha abbracciato stretto un albero per proteggerlo, ma i taglialegna hanno iniziato a fare a pezzi gli altri alberi! Amrita ha visto i suoi amici stringersi tra loro, spaventati, e gli animali e gli uccelli che vivevano nella foresta fuggire via terrorizzati.

Quando è calata la notte e i taglialegna si sono fermati, Amrita ha capito di avere solo poche ore per trovare una soluzione pacifica, altrimenti la loro casa sarebbe scomparsa per sempre! Doveva esserci un'altra soluzione, ed era determinata a trovarla. Forse poteva far crescere ancora più piante, per mostrare al re e ai suoi taglialegna la bellezza che stavano distruggendo, spinti dalla loro avidità.

Amrita ha bisogno del tuo aiuto per raggiungere il suo obiettivo in così poco tempo. Ora è il momento per te di agire per sostenere la natura - aiuta Amrita a ricostruire le parti mancanti della foresta creando un giardino in miniatura utilizzando piante, oggetti o persino il tuo computer. Quindi continua fino alla sezione finale della storia.



Sangam

All'assemblea dei Commissari Internazionali di WAGGGS del 1956 a Nuova Delhi, si decise di costruire Sangam. Il nome Sangam fu scelto per il suo significato nell'antica lingua sanscrita: "Incontrarsi".





Crea il tuo giardino

Ora che hai visto la pace che può nascere dall'armonia naturale e hai capito l'importanza dell'equilibrio nel mondo naturale, rendi il tuo mondo un po' più colorato creando un giardino. Il giardino può essere come lo desideri, concentrati sul creare qualcosa che aiuti te e gli altri ad apprezzare ciò che la natura ci dona. Puoi creare un giardino personale o costruirne uno insieme alla tua unità o a un gruppetto più piccolo.

Tempi e materiali:

Variabili a seconda delle opzioni che sceglierai per costruire il tuo giardino.

Scegli una di queste opzioni:

- Esci e trova un pezzo di terra dove poter piantare qualcosa
- Decora un davanzale o un vaso e pianta un semino
- Prenditi cura di un giardino esistente
- Ritaglia alcune immagini dall'appendice di questo kit e usale per creare il collage di un giardino
- Crea un giardino zen
- Disegna o dipingi il tuo giardino ideale
- Crea un diorama in 3D di un giardino usando materiali di recupero
- Crea degli origami di fiori e "piantali" nella tua sede
- Usa la tecnologia per creare un giardino digitale

Grazie ai magnifici giardini che avete creato insieme ad Amrita, la mattina dopo tutti – i taglialegna, la gente, il re – si sono svegliati e hanno trovato la foresta ancora più grande e più bella di prima!

I taglialegna si sono rifiutati di distruggere quelle piante pacifiche e quei paesaggi stupendi e di ostacolare le persone che si prendevano cura degli animali smarriti. Hanno messo giù le loro asce e hanno detto al re che era tutto inutile: non potevano impedire alla foresta di crescere, né volevano farlo.

Il re ha capito e ha deciso di condividere il suo palazzo con i suoi sudditi, invece di sottrarre terra alla foresta. Così tutti avrebbero potuto godersi la splendida vista degli alberi!

Condividi la tua attività con il resto del mondo! Fotografa il tuo giardino e usa l'hashtag #WTD2023 per condividerlo o manda le tue foto direttamente a WAGGGS a worldthinkingday@waggs.org

Trova
ispirazione o
informati sui giardini
di tutto il mondo al
sito
<https://campfire.waggs.org/worldthinkingday>

Se cerchi nuove idee di
attività, visita i siti <https://worldcentres.waggs.org/> dei Centri
Mondiali dove troverai alcune delle
nostre attività preferite da fare all'aria
aperta proposte da Kusafiri, Sangam, Pax
Lodge, Our Cabaña e Our Chalet.



Ricostruire la foresta

Dopo aver completato il vostro giardino, leggete il finale della storia per scoprire come potete contribuire a restituire la pace a tutti i nostri personaggi in giro per il mondo.

Finalmente il mondo è tornato a essere pieno di vita. Animali e uccelli scorrazzano in giro e la terra è coperta di piante di tutti i colori. Le Fanciulle del Mais hanno danzato, la terra ha canticchiato felice e la foresta di Amrita si è salvata, tutto grazie al vostro aiuto.

Nella vostra avventura in giro per il mondo avete scoperto come l'ecosistema fa funzionare tutto in armonia, come fare felice la Terra e come proteggere l'ambiente che vi circonda. Avete risolto quasi tutti i problemi, ma c'è ancora una persona in difficoltà...

Miku è seduta per terra, da sola. Si sente terribilmente in colpa per quello che ha fatto. Potrà mai rimediare ai suoi errori? Ma all'improvviso, qualcosa le fa ombra: sono gli alberi che stanno ricrescendo alti fino al cielo e le piante che sono ritornate alla vita! Quella vista la rende più felice di chiunque altro, ma ben presto si fa strada in lei un timore. E se qualcun altro iniziasse a chiedere troppo? E se tutta la storia si ripetesse? Non può lasciare tutto il lavoro a eroi come voi e Amrita!

Così Miku si mette in cammino e inizia a percorrere il mondo in lungo e in largo, raccontando storie incredibili su come le persone hanno protetto la natura e su come l'hanno messa in pericolo, nella speranza che, grazie a questi insegnamenti, l'ambiente possa essere sempre al sicuro.



Our Cabaña

Our Cabaña è situato nella "Città dell'Eterna Primavera", Cuernavaca, in Messico. Fin dall'apertura nel 1957, Our Cabaña ha accolto ospiti provenienti da tutto il mondo e offerto una grande gamma di attività e programmi sull'attivismo ambientale per ragazze.

Completa l'attività finale del pacchetto del Thinking Day per aiutare Miku a diffondere il messaggio di pace nella natura e a raccogliere fondi per il World Thinking Day Fund.



Cammina per il mondo

Tutti noi vogliamo proteggere un pianeta pacifico. Potete farlo unendovi alle Guide e Scout di tutto il Movimento, camminando insieme per il mondo e condividendo storie come quella di Miku lungo il percorso. Potete anche iscrivervi e chiedere ad amici, familiari e alle persone che conoscete di fare donazioni in base ai passi che farete, accumulando una somma da inviare al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero.



Vediamo quante volte riusciremo a fare il giro del mondo grazie alla collaborazione di 10 milioni di Guide e Scout! Ogni passo fatto insieme sarà un passo verso la salvaguardia del nostro pianeta e un futuro di pace.

Potete farlo in gruppo, per assicurarvi di raggiungere il vostro obiettivo.

Preparazione & Materiali

Questa sfida comincerà in occasione della Giornata Mondiale del Pensiero, il 22 Febbraio 2023, e si concluderà per la Giornata Mondiale della Terra, il 22 Aprile 2023. Avete esattamente due mesi per raggiungere i vostri obiettivi.

1 Stabilite quanto volete camminare ogni giorno. Un buon obiettivo individuale è 4000 passi, che corrispondono a circa 3 chilometri. Se deciderete di partecipare come unità fissate un obiettivo più sfidante! Oppure potreste fare un'escursione di gruppo prima della Giornata Mondiale della Terra, il 22 Aprile.

2 Una volta raggiunto l'obiettivo potreste chiedere una donazione per supportare il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero.

3 Lungo la strada, potreste imbattervi in zone che possono essere migliorate. Per esempio, potreste trovare rifiuti nei parchi o strade che hanno bisogno di più spazi verdi. Questo può ispirarvi ad agire per migliorare la vostra realtà locale: organizzare la pulizia di un parco per aiutarvi a totalizzare i passi stabiliti, piantare alberi e piante per migliorare la qualità dell'aria del luogo in cui vivete, o partecipare a un progetto scientifico cittadino per contare e registrare gli animali selvatici o le piante nella vostra area.

Ci sono molti modi per concludere questa sfida. Puoi fare una passeggiata nel tuo quartiere, correre in un parco locale, oppure fare un'escursione in montagna. Trova il modo che più ti si addice!

4 Calcola quanti chilometri hai percorso, da sola o con il tuo gruppo, e condividili con WAGGGS a <https://campfire.wagggs.org/worldthinkingday>. Qui puoi trovare altre informazioni sull'attività e scoprire quanto lontano siamo arrivati insieme con la nostra sfida "Cammina per il mondo".

5 Mentre camminiamo per il mondo, si sbloccheranno delle informazioni riguardanti le tappe intermedie del nostro viaggio, come il nostro Centro Mondiale itinerante, Kusafiri, e scoprirete come proteggere la Grande barriera corallina in Australia!

6 Osservate il vostro ambiente naturale e trovate la pace in ciò che vi circonda, fotografate gli scorci naturali che trovate belli. Potrete condividere le vostre foto per motivare altri a continuare a camminare, raccogliere fondi per il Guidismo e lo Scautismo femminile o aumentare la consapevolezza sull'ambiente, il tema di quest'anno.

Compiamo tutti insieme il prossimo passo per difendere il nostro pianeta e il nostro futuro!



FAI IN MODO CHE IL TUO DURO LAVORO VENGA PREMIATO: se puoi, chiedi a familiari e amici di fare una donazione per i 59 giorni in cui camminerai per il mondo.

La circonferenza della Terra è di 40.075,17 chilometri. Per percorrere l'intera superficie terrestre servirebbero 66 milioni di passi. Registra i chilometri percorsi e aiutaci a camminare per tutto il mondo facendo conoscere ovunque la Fondazione della Giornata Mondiale del Pensiero!



Non dimenticare di registrare la tua camminata **qui!** Puoi condividere le foto delle tue passeggiate e le storie dell'ambiente in cui vivi.



CONGRATULAZIONI!
Hai completato la sfida della Giornata del Pensiero 2022!

Puoi guadagnare il distintivo della Giornata Mondiale della Terra percorrendo più chilometri di tutti o raccogliendo più donazioni di tutti per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero. Le prime 100 distanze più lunghe e donazioni più alte riceveranno il distintivo della Giornata Mondiale della Terra.



Appendice

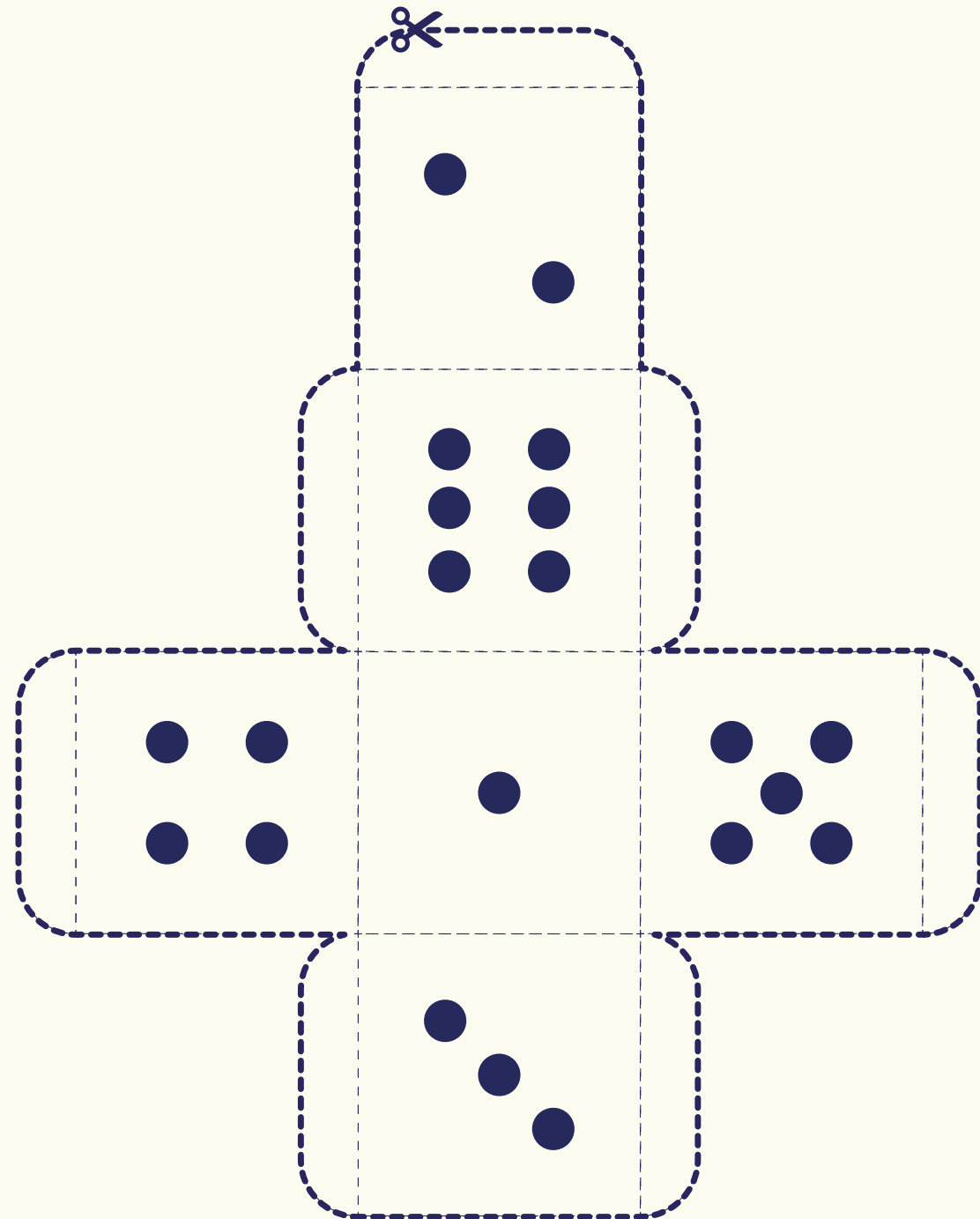
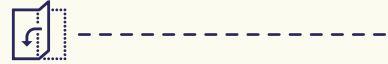
ATTIVITÀ 2B

Immagine di un dado da ritagliare e incollare (se non hai un vero dado da usare)

Ritaglia lungo la linea tratteggiata più scura



Piega lungo le linee tratteggiate più chiare



ATTIVITÀ 3

Immagini da ritagliare e usare nel giardino dell'ultima attività (fiori vari, alberi e piante)

 Ritaglia lungo la linea tratteggiata più scura 



Ringraziamenti

Un ringraziamento speciale al team della Giornata Mondiale del Pensiero per le idee, la creatività e la dedizione con cui ha creato questo kit di attività:

Alyssa Meredith (USA)
Andrea Agapiou (Cipro)
Claire-Marie Pepper (Australia)
Verena Kunberger (Germania)
Lynn Lynn Htaik (Myanmar)
Madeleine Perham (UK)
Amoako Lynda (Ghana)
Aleksandra Polesek (Polonia)

Grazie anche a Mel Reoch e Elsa Cardona per il loro contributo e alle volontarie di Pax Lodge che hanno testato e corretto alcune attività: Katie Saxby, Anna Scott, Clare Paske, Sarah Sprigg, Catriona Duffield, Grace Haycocks, Andrea Torres, Jenna Heleen, Judie Ndhlovu.



A cura di:

Alyssa Meredith e Josephine Oates
(nata Davies)

Progettato da

Studio Ping Pong

World Association of Girl Guides and Girl Scouts

World Bureau,
12c Lyndhurst Road
London, NW3 5PQ
United Kingdom

Telefono +44 (0)20 7794 1181

Email: wtd@waggg.org

Website: www.waggg.org

www.worldthinkingday.org

Social Media

Per aggiornamenti e le opportunità nel mondo segui

@WAGGGSworld on [Instagram](#),
[Facebook](#) and, [Twitter](#).

Per ulteriori aggiornamenti e opportunità specifici nelle Regioni, segui:

@africaregionswaggg

@wagggswwho

@ArabRegionWAGGGS

@AsiaPcificRegionWAGGGS

@europeregionwaggg



Contributi della Federazione Italiana dello Scautismo



Branca L e Branca L/C

La leggenda del Salvanèl

C'era una volta in Val di Non, in Trentino, una splendida ragazza dai capelli lunghi e dorati.

La giovane fin da piccola era attratta dai boschi che circondavano la valle ed era solita passare intere giornate a passeggiare tra le fronde.

Un giorno la ragazza rimase incinta e da quel momento il richiamo della foresta divenne sempre più forte, aumentando quella che da tutti gli altri abitanti del paese era considerata una vera stranezza.

Stanca dei continui mormorii e sempre più attratta dalla natura più pura, la giovane decise di fuggire e trovò rifugio in una piccola grotta su un monte della valle.

Aiutata da alcune persone fidate che le portavano cibo e coperte, riuscì a sopravvivere in mezzo al bosco e dopo qualche mese diede alla luce il suo grazioso piccoletto: era in ottima salute e lo chiamò "Salvanèl".

Era un nome alquanto inusuale per un bambino, persino a quei tempi, ma la giovane decise di chiamarlo così per la somiglianza alle parole "salvàn" e "selvadeg", ovvero "selvatico": era proprio adatto a un pargoletto nato in mezzo alla natura.

Il Salvanèl imparò a riconoscere l'odore di ogni pianta ancora prima di iniziare a camminare.

Era informato su tutte le cose che riguardavano la natura e gli animali e prevedeva persino il tempo atmosferico!

Conosceva le proprietà curative delle erbe, distingueva i funghi velenosi da quelli commestibili e sapeva come rintracciare beni preziosi nascosti per i boschi.

Negli anni il Salvanèl crebbe forte e sano, con una folta barba nera e, anche se incuteva un po' di timore per il suo aspetto un po' particolare, era un uomo dall'animo buono.

Non amava farsi vedere dalla gente, si muoveva più che altro di notte, ma quando a un valligiano serviva una mano, era sempre pronto ad aiutare senza chiedere nessun favore in cambio.

Quando qualcuno osava tagliare qualche pianta, gettare rifiuti a terra o appiccare fuochi, il Salvanèl andava su tutte le furie e diventava dispettoso: era così abile nel fare scherzi che nessuno ne usciva impunito. Bisognava stare attenti a non commettere torti nei suoi confronti... e guai a chi toccava il suo amato bosco!

Un giorno, per ordine del governo austriaco, i boscaioli iniziarono ad abbattere alberi su alberi per costruire una strada comoda in mezzo ai boschi per il trasporto del legname fra Italia e Austria. Il Salvanèl si arrabbiò talmente tanto che orchestrò un'astuta vendetta.

Nella notte rubò tutte le asce e le seghe ai taglialegna, così il giorno successivo dovettero andare a comprarne di nuove.

L'uomo selvaggio, pronto a tutto per difendere i suoi amati boschi, la notte successiva rubò le ruote ai carri che trasportavano il legname. Così i boscaioli, sfiniti dai continui dispetti, decisero di interrompere definitivamente i lavori.

Era meglio non infastidire il Salvanèl: era tanto buono e gentile, quanto dispettoso e vendicativo.

Il suo scopo era quello di proteggere la natura e non tollerava che gli uomini non la rispettassero.

Nessuno sa di preciso quanti anni visse il Salvanèl, la leggenda narra che non invecchiò mai e c'è chi giura di vederlo ancora vagare per i boschi della Val di Non.

Noi siamo natura!

La natura come dimensione dell'inedito, dello sconosciuto, il bambino si sperimenta in un modo nuovo, si mette in discussione e si riscopre. L'ambiente naturale va a configurarsi come contesto educativo prezioso nel quale cogliere istanze e bisogni nuovi ed in cui scoprire sfumature e colori inaspettati di sé stessi e degli altri. È un ambiente da scoprire e da vivere, aiuta a percepire il tempo che scorre, esercita i sensi, è esperienza di alterità.

Osservare e scoprire il mondo aiuta a comprendere anche qualcosa di noi stessi: **Noi siamo natura!**

Obiettivo importante sarà ricercare e riscoprire, anche attraverso i sensi, tutti quegli elementi che in natura raccontano l'incontro e la relazione...l'ambiente naturale come opportunità e come esempio per costruire la pace nel (nostro) mondo.

Obiettivi

- 1 Educazione alla pace che passa per la disponibilità, l'ascolto e la comprensione del punto di vista altrui.
- 2 Attivarsi nella costruzione di rapporti interpersonali positivi.
- 3 Sperimentare con l'ambiente naturale un rapporto positivo e rispettoso, nella consapevolezza di essere parte attiva dell'ambiente stesso.

N.B. Invitiamo gli staff a svolgere questa attività all'aperto, in un parco o un giardino, che si presti ad un momento di riflessione e di condivisione per il proprio Branco.

Svolgimento attività

Entra in scena Salvanèl, che è venuto a farci visita. Salvanèl è un piccolo folletto vestito interamente di rosso molto dispettoso, che si diverte a fare scherzi per vendicarsi di chi rovina la foresta in maniera brutale; tuttavia, è gentile con i bisognosi.

Dice che molte volte l'uomo non rispetta la Natura anche perché non la conosce. Ma come può conoscere la Natura se non è capace neanche di conoscere le persone che gli stanno intorno?

Se non crede di essere parte di essa?

Proprio come ogni albero è parte del bosco che Salvanèl vive e protegge, ognuno di noi è parte di un qualcosa di più grande.

Per cui, a Salvanèl viene un'idea per un gioco: proviamo a raccontare chi siamo immaginando e progettando il nostro albero oppure - perché no?! - anche un intero giardino!

Lo scopo di questo gioco è conoscersi meglio, farsi conoscere meglio e educarci ad ascoltare attentamente gli altri, e quindi a conoscere i bisogni e le peculiarità degli uni e degli altri.

Come farlo? Ce lo spiega Salvanèl (lui sì che è un vero esperto di tutti gli elementi naturali, e vuole farceli conoscere così possiamo sfruttarli a nostro vantaggio!).

Ogni bambino e bambina dovrà costruire il proprio albero o il proprio giardino: esplorando liberamente l'ambiente circostante, mettendo in gioco tutti i sensi (vista, tatto, olfatto...), e dovranno scegliere con cura e recuperare da terra degli elementi naturali che gli consentiranno di creare la propria rappresentazione, più o meno come in questa figura



Consigliamo di realizzare i nostri giardini su dei supporti (fogli/cartoncini), ci servirà per dopo!

Ovviamente, la rappresentazione del nostro albero o del nostro giardino non sarà solo viviva, ma i L/C dovranno associare agli elementi che scelgono ciò che fa parte della loro vita: ad esempio, la corteccia raccolta (non strappata!) che potremmo utilizzare per rappresentare il tronco del nostro albero potrebbe simboleggiare la nostra famiglia in quanto elemento solido ed importante per noi, oppure il sassolino utilizzato per creare una roccia del nostro giardino potrebbe rappresentare il nostro sogno di diventare uno scienziato, perché per noi i sogni sono un punto fermo che ci consente di non perderci mai; ancora, le foglie potrebbero rappresentare ciò che fa parte della nostra vita in modo un po' più marginale.

Invitiamo gli staff ad accompagnare il Branco o il Cerchio nella scelta di questi elementi: voi conoscete i vostri L/C e i loro bisogni!

Finita la creazione, invitiamo i nostri L/C a spiegare la loro rappresentazione. Quindi, oltre a spiegare ciò che hanno creato, spiegheranno cosa simboleggia ogni elemento del loro albero/giardino. (N. B.= abbiamo cura, in ogni caso, di non mettere a disagio i bambini più timidi: è un momento di condivisione, per cui rispettiamo i tempi e le modalità di condivisione di ogni pupetto!).

Terminato il momento di condivisione, invitiamo i Lupetti/Coccinelle a mettere al centro del cerchio le loro rappresentazioni.

Come vediamo, i nostri alberi e i nostri giardini non sono soli ed isolati, ma sono parte di un insieme. Nessuno di noi è solo, ma è circondato da altri alberi e da altri giardini, ognuno con la propria storia e le proprie specificità.

Inoltre, ricordiamoci che nella Giungla gli alberi sono interconnessi dalle liane e il Bosco è il grande abbraccio degli alberi, immagini che rimandano alle nostre relazioni. Per cui chiediamo ai nostri Branchi/Cerchi di collegare visivamente con delle "liane/radici" il nostro albero/giardino a quello degli altri.

Ora che abbiamo creato la nostra Giungla e il nostro Bosco, invitiamo i L/C a fare attenzione ad un aspetto importante: ognuno di noi ha la propria storia, la propria tradizione, le proprie caratteristiche che sono importanti per noi. Ricordiamo di prenderci cura non solo delle nostre cose, ma anche di quelle degli altri, proprio come se fossero le nostre. Soddisfatto di averci conosciuto meglio, Salvanel ringrazia tutti e tutte e torna verso il suo Bosco, pronto a difenderlo da chi non ne avrà cura.

Ringrazia ancora una volta i suoi nuovi amici, conscio del fatto che insieme hanno scoperto un po' di più gli uni degli altri, e lo custodiranno come fosse una cosa propria.

Risultati attesi

I L/C avranno occasione di ascoltare gli altri e comprendere il loro punto di vista e il loro vissuto;
I L/C potranno sentirsi parte attiva dell'Ambiente (nella sua interezza).



Branca E e Branca E/G

Il giardino incantato

C'era una volta in mezzo al bosco, un giardino incantato pieno di fiori colorati, un posto speciale, la cui magia era racchiusa nelle piante che lo componevano. Un tappeto di profumi, colori e suoni che avvolgeva chiunque lo attraversava.

Una parte del giardino infatti era coperto da mille fiorellini colorati di colore azzurro-violetto e il nome di questa pianta era Vinca minor. Un'altra parte del giardino era invece coperto da un tappeto rosa, profumato di Thymus serpyllum, il cui profumo avvolgente conquistava chiunque. Giallo era invece il terzo ed ultimo spicchio di giardino coperto da Sedum acre, i suoi graziosi fiori gialli a forma di stella erano il piatto prediletto delle api.

Ogni pianta aveva la particolarità di poter emettere un diverso suono, di per sé particolare e unico, ma quello che rendeva davvero speciale il giardino era la sinfonia che si sprigionava dall'insieme di questi suoni magici, perfettamente armonica e in grado di modularsi sull'umore di chi lo attraversava, accettando e includendo ogni curioso ospite. E non solo!

Così i voli degli insetti, andandosi a comporre con il fruscio delle foglie degli alberi, apparivano tutt'altro che fastidiosi, suoni di archi sembravano le foglie dell'erba strofinata dal vento, e tutti i pistilli dei fiori campanelli che insieme creavano armonie mai ascoltate.

Un giorno però qualcosa di strano e malefico avvolse quel posto: non si sa chi o cosa passo da lì, ma doveva emettere un odio profondo che rifletten-

dosi nei suoni delle piante magiche, produsse un tremendo stridio che crebbe fino a diventare tuono, la terra cominciò a tremare e sembrò spaccarsi, tagliando il giardino a metà. Gli insetti impazziti non sapevano che fare così volarono via e su tutto calò l'ombra.

Quel posto una volta incantato stava diventando terra di nessuno, fino a quando qualcuno non si accorse di ciò che stava accadendo. Una rondine ballerina che svolazzava da quelle parti e che ogni stagione amava ritornare in quel posto rimase colpita da tutto ciò, iniziò così a volare velocissima alla ricerca di una soluzione. Affannata arrivò davanti alla grande quercia per chiedere consiglio al più anziano albero del bosco, che così le rispose "Porta la luce e ricorda tutto ciò che è bello è vero". All'inizio la rondine non capì quelle parole come avrebbe potuto lei da sola riportare la luce nel giardino? Avrebbe dovuto improvvisare una danza del sole? Fino a quando una lucciola non le illuminò il volto. Era bellissimo quel piccolo fragile esserino che con la sua luce illuminava il cielo e sembrava una stella volante. Allora capì non serviva il sole bastava la lucciola, così avrebbe potuto illuminare il giardino.

Così, portata la lucciola nel giardino, la fece risplendere fino a diventare incandescente. La luce che sprigionò richiamò tutti gli animali del bosco che iniziarono ad unirsi in gruppi per ricucire la ferita. Quel giardino era infatti una preziosa casa per tutti loro, nella sua diversità di piante e di suoni riusciva a capirli ed accoglierli, ed in quella moltitudine anche donne e uomini accorsero. I segnali della rondine e dalla lucciola erano stati sufficienti per capire che soltanto unendo le forze a tutti quelli che abitavano quel luogo magico avrebbero potuto ridargli vita.

Tutti insieme iniziarono ad annodare le radici che si erano separate ad una ad una, e come per magia tutto sembrò tornare al suo posto, e il giardino apparve più bello che mai. Anche i suoni ritornarono, una melodia d'orchestra forte quanto gli animi di chi ora osservava la natura rinascere, e la rondine per ringraziare chi aveva partecipato a quella magia, volò alta fino a toccare i rami degli alberi che lasciarono cadere gocce di rugiada sui fiori che le insaporirono creando cibi deliziosi, un piccolo dono per tutti gli esseri che avevano ricucito la ferita del giardino.

Gettiamo semi di pace!

- Nel **vivere all'aria aperta** è implicito lo stretto rapporto dei ragazzi con l'ambiente che li circonda, dove **la conoscenza e il rispetto** espressi anche dalla Legge Scout sono imprescindibili dalle occasioni di avventura che vi colgono, alla ricerca di un equilibrio da raggiungere e fare proprio.
- L'educazione alla collaborazione e condivisione per cui ciascuno ha la sua funzione e vive interconnesso agli altri, è elemento fondante di Squadriglie e Pattuglie e guida al concetto di **pace** nella pratica di ogni giorno. Nella vita di squadriglia/pattuglia e di reparto/compagnia si instaurano relazioni sincere e leali e anche tramite la coeducazione i ragazzi cercano di instaurare con l'altro un dialogo volto a conoscere l'individuo in quanto tale, prevenire differenze di genere e rendere le interazioni e le collaborazioni tra i ragazzi serene e positive.
- **“Lasciare il mondo migliore di come si è trovato”** ha una valenza sicuramente ambientale, ma diventa sempre più importante porre l'attenzione anche sul mondo sociale e gli equilibri ad esso connesso.
- Ognuno svolge un **ruolo** fondamentale e irrinunciabile sia in campo ambientale sia in campo sociale: è per questo che ognuno/a può e deve fare la sua parte sentendosi protagonista e artefice nei progetti realizzati. (legge scout, coeducazione, missione, squadriglia/pattuglia, vita all'aria aperta, percorso di sostenibilità civile e ambientale)

Svolgimento attività

Utilizzate nella modalità che ritenete essere la più opportuna per voi e le vostre squadriglie/pattuglie il racconto che vi proponiamo di seguito. Potrete sfruttare l'occasione del TD per spronare le squadriglie/pattuglie e lanciare le attività di Missioni, chiedendo loro di riflettere sul testo fornito e adoperarsi per gettare il loro seme di pace nel loro territorio tramite un'azione concreta. L'equilibrio tra uomini è fondamentale e coltivarlo è pratica importante e dà miglior frutto coltivandolo con cura. Tramite la Missione chiedete loro di interagire concretamente con il quartiere o la zona in cui vivono per sensibilizzare o migliorarne



la sostenibilità in uno o più ambiti - economico, sociale, ambientale, ...- di cui riconoscono maggiore esigenza intorno a loro.

Se noi Capi “coltiviamo” i nostri ragazzi, proponendo la Missione adatta a ogni squadriglia in base al loro percorso e alle loro propensioni, avendo la consueta cura nel progettare e nel condividere e rileggere l'esperienza fatta, sicuramente i semi gettati attecchiranno per dare un giorno buon frutto.

Vi chiediamo ancora oggi in questo giorno di fratellanza mondiale di gettare semi intorno a voi e insieme alle persone che vi circondano. Alcuni semi porteranno frutti immediati, alcuni germoglieranno nelle primavere future. Così sta a noi: gettiamoci nel mondo e cerchiamo di seminare pace, gioia, amicizia, rispetto verso il prossimo, consapevolezza e responsabilità del pianeta e di chi lo abita. Solo così potranno sbocciare fiori.

Al termine del momento di racconto e condivisione, lasciare a ogni singolo un seme di pianta, da poter piantare dove vorrà quando penserà di aver fatto qualcosa, anche di piccolo ma importante, per il pianeta e la sua comunità.

Obiettivi

- 1 Ispirare una riflessione di gruppo sul concetto di equilibrio nel mondo che ci circonda, su esserne parte attiva con piccole azioni quotidiane.
- 2 Dare esempio e testimonianza.
- 3 Scoprire la possibilità di interagire con il proprio quartiere/città e conoscerne le realtà sociali presenti.
- 4 Spronare capi e ragazzi a essere buoni cittadini.
- 5 Incoraggiare lo strumento Missione (di Squadriglia/Pattuglia/Equipaggio).

Risultati attesi

- Prendere coscienza dello stretto legame tra natura e uomo e dell'equilibrio che si deve mantenere per vivere in armonia;
- favorire una riflessione e consapevolezza del territorio circostante e delle potenzialità celate;
- spronare a un'azione a carattere sociale sul territorio;
- rendere i ragazzi protagonisti di azioni concrete di cambiamento attraverso lo strumento Missione.

Branca R e Branca R/S

Essere bene per avere benessere

- comunità (nasce da regolamento del metodo legato alla partecipazione e rappresentanza; scelta politica; processo di delega; percorso bene è possibile; cantiere legato al consiglio generale > documento per impegni: comunità aperte = uscire dal mondo clan e mettersi in rete anche per rivalutazione parchi)
- coinvolgimento della comunità, impatto (percorso di preparazione all'Estate Rover 2023)

Dai punti evidenziati per creare il percorso comune, si è individuata la seguente proposta:

1. Io Rover/Scolta mi interrogo sullo stato di salute e benessere mio personale in relazione con il territorio e ambiente circostante.
2. Deduco le aree di miglioramento/intervento e considero la possibilità di non agire da solo mettendo a frutto competenze diverse, fare rete e poter amplificare l'impatto che desidero.

3. Mi metto all'opera insieme agli altri impegnandomi nel "lasciare" (generare invito) un posto migliore di come l'abbiamo trovato e condivido per diffondere consapevolezza.

4. Rifletto su quanto io e le persone con cui ho agito ne abbiamo beneficiato e di quali ricadute sul mio benessere individuale e sulle relazioni instaurate.

Obiettivi

1. Comprendere che lo "star bene" è strettamente connesso con lo stato di salute dell'ambiente che ci circonda e i rischi derivanti dall'incuria e dalla mancata partecipazione rispetto alla problematica.
2. Comprendere l'opportunità di creare maggior e migliore impatto insieme ad altri.
3. Comprendere quando un impegno lo posso sostenere da solo e quando ho necessità di chiedere intervento/sostegno di altre realtà e favorire lo stimolo e la spinta a creare collaborazioni.
4. Creare coscienza collettiva su benessere e responsabilità condivisa e sulla necessità di cura dell'ambiente e dei territori e dell'impegno che richiede a tutti, in quanto comunità del pianeta Terra.

Svolgimento attività

[Racconto](#) di partenza.

Radar di Salvanel

Costruzione di un grafico radar a partire dalla fase di assessment iniziando a registrare l'output su

- benessere personale
- benessere dell'ambiente
- benessere degli altri
- uso equilibrato delle risorse

In concreto, faccio l'assessment sugli assi identificati con una scala di valori e collego i vari punti che dovrebbero portare ad una figura non perfettamente geometrica. Identifico le azioni per tendere ad una quasi circonferenza. Concludo con verifica, sondaggio, inchiesta finale per capire quanto l'impatto abbia avvicinato alla circonferenza ideale.

Assessment

Questioni da porsi e porre, valutazione del benessere dell'ambiente sia come territorio circostante e abitato nel quotidiano, sia in termini di tematiche globali, primi stimoli per identificare le aree di impatto.

Domande guida

- Sto bene? se sì in che modo l'ambiente e il territorio vi contribuisce?
- Non sto bene? cosa manca in ciò che mi circonda che potrebbe farmi stare meglio?
- Il mio benessere è in equilibrio con l'ambiente?
- Utilizzo le risorse in maniera equilibrata e pacifica con l'ambiente e gli altri?
- Il mio benessere danneggia quello di qualcun altro?

Fare rete, confronto e ideazione

Coinvolgere altri significa rendere tutti parte attiva delle scelte e allo stesso tempo sentirsi parte di qualcosa di ampio per condividere azioni e responsabilità.

Attività:

- Trovo un gruppo AGESCI/CNGEI o comunque mi interfaccio con un'altra Compagnia o un altro Clan del territorio.
- Ricerco una realtà locale o un'altra associazione per mettere a frutto competenze diverse.
- Riconosco quali sono i bisogni dell'ambiente.

- Ragiono sulle risorse già presenti e attive che possono rispondere ai bisogni dell'ambiente.
- Ragiono su quali risorse è necessario attivare per rispondere ai bisogni dell'ambiente.

L'importante non è essere da soli > sentirsi parte di una comunità che agisce per un fine comune.

Identifico le possibili aree di intervento.

Impatto

Esempi:

- Serata tematica di dibattito pubblico.
- Incontro informativo su cause ed effetti della crisi climatica.
- Analisi su un territorio con alta densità abitativa la presenza di poche realtà/associazioni che si occupano di ambiente - invito/progetto/ricieste da indirizzare al Comune.

- Predisporre nei luoghi che si vivono nel quotidiano (condominio, quartiere, scuola, ufficio, sede scout, oratorio, palestra, biblioteca...) cartelli/volantini/depliant/manifesti per favorire la sensibilizzazione.
- Diffondere e comunicare attraverso podcast, articoli giornale (riviste locali e associative), post social coinvolgendo diverse generazioni.

Verifica e ricaduta

Valutare l'impatto in sé, come ha cambiato il benessere mio e quello dei miei compagni di avventura. In che modo l'azione intrapresa ha portato benefici ad altri e alla collettività? Come garantisco la permanenza del benessere che ho contribuito a costruire?

Risultati attesi

- Azioni concrete sul territorio
- Riscoperta della non banalità di azioni quotidiane, non dare nulla per scontato: anche il mio piccolo ha un valore
- Proposte di Capitolo - ampliamento dell'area di esperienza (aria aperta)
- Incontri tra Compagnie e Clan
- Coinvolgimento dei cittadini e delle altre realtà del territorio

