

THINKING DAY 2007

Sabato 24 febbraio

PROGRAMMA

- Ore 15:00 appuntamento e divisione in squadre (classi)
- Ore 15:30 lancio attività
- Ore 17:30 sospensione attività
- Ore 18.00 S. Messa
- Ore 19:00 chiusura gioco e attività
- Ore 20:00 cena al sacco (solo con i ragazzi)
- Ore 21.00 testimonianza famiglia Bachetti (con le famiglie dei nostri ragazzi)
- Ore 22:00 cerimonia del penny con il fuoco

TEMA: “EDUCAZIONE PER TUTTI: CIBO PER LA MENTE. A pancia piena si studia meglio!”. Il nazionale ci invita a riflettere sul diritto all’educazione per tutti, che consente di accedere al reddito necessario per mangiare meglio e vivere meglio. Comporta il dovere di educare i ragazzi ad essere consapevoli della necessità di un impegno serio, perché proiettato verso il futuro e non tanto verso un immediato successo scolastico.

Vogliamo far riflettere i nostri ragazzi sull’importanza dell’educazione e sulla sua funzionalità e utilità per la costruzione del loro stesso futuro. Cercheremo di farli rendere conto di tutte le cose che ogni giorno li allontana dal loro diritto-dovere di studiare ed apprendere. Cercheremo di far capire loro che sono fortunati a poter andare a scuola.

LANCIO: Al loro arrivo i ragazzi verranno iscritti su dei registri per formare le classi. Ad ogni classe verrà assegnato un fiocco di colore diverso che ogni ragazzo avrà con sè. Le classi saranno miste, formate da lupetti ed esploratori e un capo avrà il compito di seguire la classe nei vari giochi e spostamenti e controllare i tempi delle prove per non sfiorare. Al cerchio arriva il Grande Dotto (Adelmo) che darà agli studenti il benvenuto e farà l’appello con il registro per formare le classi. Consegna ad ogni classe IL GRANDE LIBRO DEL SAPERE e raccomanda loro di studiare perché devono prepararsi ad un importante compito in classe. Nelle pagine del libro c’è un codice segreto necessario a decifrare un messaggio.

ATTIVITA’: Ogni squadra dovrà sostenere 4 prove così dislocate:

- 1- campo dietro la Chiesa (prova del CALCIO)
- 2- oratorio (prova della TELEVISIONE)
- 3- parco giochi (prova della PLAYSTATION)
- 4- piazza Simon Bolivar (prova del CENTRO COMMERCIALE)

In ogni postazione ci saranno due prove uguali in modo da poter giocare parallelamente come in due percorsi diversi. 8 classi divise in 2 percorsi. Al superamento di ogni prova alla classe verrà dato un simbolo della prova superata e la classe dovrà consegnare alcune pagine del GRANDE LIBRO DEL SAPERE, a simboleggiare che concedendosi quel particolare gioco o distrazione hanno perso un po’ di sapere.

PROVE: Le prove sono 4:

1- prova della PLAYSTATION

I ragazzi dovranno colpire dei bersagli mobili sparando con delle pistole ad acqua o lanciando delle palline

Simbolo: JOYSTICK

2- prova della TELEVISIONE

I ragazzi dovranno organizzarsi per sostenere una prova di canto, una di ballo e una di recitazione (poesie).

Simbolo: TELECOMANDO

3- prova del CENTRO COMMERCIALE

I ragazzi dovranno indovinare i prezzi di alcuni prodotti, tipo Ok il prezzo è giusto.

Simbolo: BUONO ACQUISTO OASI

4- prova del CALCIO

I ragazzi dovranno lanciare un pallone contro un cartellone con diversi buchi e centrarli.

Simbolo: SCUDETTO

Ogni prova deve durare circa 15 minuti!

Il gioco si sospende dopo che ogni squadra ha sostenuto tutte e 4 le prove. Dobbiamo stare attenti ai tempi perché alle 18:00 dobbiamo partecipare alla S.Messa.

Dopo la S:Messa si rifà un cerchio e torna il Grande Dotto che consegna loro un messaggio da decifrare. Nessuna classe, però, è in grado di decifrarlo perché nel libro a disposizione non ci sono più le pagine con il codice segreto. Il Grande Dotto li sgrida un po' per essersi distratti e aver trascurato lo studio e dà loro un'altra possibilità riconsegnando loro le pagine del libro. Il messaggio è "STUDIA PERCHE' TU PUOI".

Ricordino del Thinking Day: un SEGNALIBRO.