

PROGRAMMA THINKING DAY- domenica 24 febbraio 2013

Ore 8.30 ritrovo
Ore 9.00 inizio attività
Ore 10.45 chiusura attività
Ore 11.15 S. Messa
Ore 12.30 Cerimonia Penny
Ore 13.00 Pranzo comunitario
Ore 15.00 tutti a casa!

Al loro arrivo i ragazzi vengono divisi in 6 squadre con la modalità di sempre, ogni capo unità assegna ai propri ragazzi cartoncini colorati (li prepara Daniele) in modo da dividere scalmanati e bisognosi nel modo più equo possibile.

I ragazzi saranno divisi in 6 squadre miste (castorini, lupetti, esploratori e rover) composte da circa 10 ragazzi ciascuna. Dato che i rover e le scolte saranno pochissimi, avremo premura di inserirli nelle squadre in cui è presente qualche handicap o bambino segnalato come "da vigilare".

LANCIO

In cerchio arriva uno scienziato piuttosto stravagante (Guido) che comincia a fare un discorso un po' strampalato sul futuro della nostra specie *"Dove andremo a finire...Se continuiamo così la nostra specie rischia l'estinzione...Darwin ce l'aveva detto...I nostri bambini hanno abitudini troppo sballate...dall'altra parte del mondo migliaia di bambini non hanno cibo a sufficienza...qui da noi ne abbiamo troppo e lo usiamo anche male...dobbiamo trovare una soluzione!...Dobbiamo scoprire quali sono le caratteristiche più funzionali alla sopravvivenza della nostra specie! Mi aiutate? Dobbiamo trovare le parti del corpo per creare il ragazzo perfetto....il ragazzo del futuro!"*.

Le squadre, accoppiate a due a due, verranno assegnate a due capi e guidati da loro si recheranno nelle **tre postazioni di gioco**.

1. Chiara e Barbara (campetto dietro la Chiesa): a loro verrà assegnata la squadra con Ale Marcucci
2. Serena e Attilio (giochi di Villa Pigna alta, quelli accanto al campo da calcio)
3. Roberta e Daniele (Palazzetto)

Per ricapitolare, in ogni punto di ritrovo si trovano 2 squadre. In definitiva ci sono 3 postazioni, in ognuna delle quali si ritrovano 2 squadre che non devono più spostarsi fino al gioco finale. I ragazzi trovano un "Paolo Bonolis" che propone loro 6 prove in cui ogni squadra gioca contro l'altra. Le prove servono ad aggiudicare le caratteristiche dell'uomo del futuro.

Le **6 prove** sono:

1. Sportivo – Non Sportivo (Attilio)
2. Elegante-Sciatto (Chiara)
3. Grasso-Magro (Giulia)
4. Pulito-Sporco (Daniele)
5. Vizioso-Virtuoso (Serena)
6. Pigro-Attivo (Sonia)

Ogni prova deve durare all'incirca 10 minuti e il capo che prepara la prova deve prevedere materiale per far svolgere la prova contemporaneamente in 3 diverse postazioni.

Ogni capo deve pensare e far sapere a Nadia i simboli della loro prova, perchè Nadia deve preparare i contrassegni per costruire la sagoma dell'uomo del futuro, che si costruirà man mano che vengono superati i singoli giochi.

GIOCO FINALE

I ragazzi si ritroveranno tutti insieme al BP park portando i loro 3 prototipi di uomo del futuro allo scienziato del lancio, che sbroccherà dicendo che questi non possono essere gli uomini del futuro perché hanno anche caratteristiche negative, che sicuramente ne comprometterà la sopravvivenza!

A questo punto i ragazzi faranno un grande gioco finale per conquistare il decalogo della VITA SANA.

Abbiamo pensato ad un percorso Herbert a cui parteciperanno, però, solo i castorini delle singole squadre, o al massimo qualche lupetto, che sono sicuramente quelli che nelle altre prove hanno avuto meno modo di giocare.

Al termine del percorso troveranno dieci cartoncini riportanti 10 regole per una vita sana. I cartoncini saranno coperti di farina, che i castorini dovranno soffiare. Potranno prendere solo il pezzo pulito dalla farina. Al termine i 10 pezzi recuperati con il decalogo comporranno la sagoma di un omino che porteremo poi alla cerimonia del Penny, in cui verrà letto di nuovo anche il decalogo per una vita sana.

La **Cerimonia del Penny** si svolgerà davanti alla cappellina dove metteremo il braciere e accenderemo il fuoco come da tradizione.

CHI FA COSA?

- **DANIELE**
 - Cartoncini colorati per divisione in squadre
 - Materiale per la sua prova (per 3)
 - Decalogo vita sana
- **GUIDO**
 - costume scienziato
- **ATTILIO**
 - Materiale per la sua prova (per 3)
- **CHIARA**
 - Materiale per la sua prova (per 3)
- **GIULIA**
 - Materiale per la sua prova (per 3)
- **SONIA**
 - Materiale per la sua prova (per 3)
- **SERENA**
 - Materiale per la sua prova (per 3)
- **NADIA**
 - sagome e simboli (per 3)
 - omino finale con decalogo
 - farina
 - Lumini