

# THINKING DAY

28 FEBBRAIO 2009

I ragazzi giocheranno divisi in 4 squadre miste (castorini, L/C, E/G, R/S).  
Le prove saranno quindi gestite dai capi.

PROGRAMMA	
15:00	- Ci si ritrova in unità. I capi di ciascuna unità dividono i propri ragazzi in <b>4 SQUADRE</b> dando a ciascuno di loro lo stemma di una università (stemma e nome sennò facciamo notte)
15:30	- Cerchio di apertura tutti insieme. - Arriva un dott. africano Maputo (Adelmo) con la sua assistente (Nadia) che chiede aiuto a tutti i ricercatori delle diverse Università per capire come poter prevenire e curare le malattie che affliggono il suo paese. I ricercatori delle diverse università dovranno pertanto andare alla ricerca di informazioni su quelle malattie da poter riportare al dottore africano. Le informazioni le troveranno ovviamente nelle diverse postazioni - Formati i gruppi (SAPIENZA- UN.DELLE MARCHE-CATTOLICA-BOCCONI) verrà consegnato a ciascuna squadra un libricino dove troveranno le indicazioni di dove si trovano le prove e dove potranno appuntare per ciascuna malattia quello che scopriranno di prova in prova. - Si ricorda a tutti che per le 17:30 devono tornare davanti alla sede.
16:00	- Le 4 squadre iniziano il percorso. Ogni volta che arrivano ad una postazione il capo lì presente illustra la problematica legata alla sua malattia e spiega la prova, dopodiché lascia i ragazzi un pochino di tempo per appuntare quello che hanno capito sulla loro scheda. In ogni postazione la prova dovrà durare 10-15 minuti.
17:30	- Le squadre si riuniscono in parrocchia e mentre i castorini fanno merenda gli altri provano i canti e tutti insieme andiamo a Messa .
18:00	- Messa
19:00	- Conclusione: le equipe riportano all'assistente del dottore africano i libretti
19:45	- Cena. Un paio di capi si sganciano e vanno a preparare fuoco al BP Park
20:30	- Appuntamento con i genitori. - Ci spostiamo al BP PARK per la cerimonia del penny

**CHI GESTIRA' LE POSTAZIONI DEVE RICORDARSI DI VEDERSI UN PO' DI INFORMAZIONI SULLA MALATTIA DELLA SUA PROVA DA DIRE POI AI RAGAZZI!!**

**CHIUNQUE Può PORTARE CAMICI BIANCHI SENZA DOVER RISCHIARE DI ANDARE IN GALERA PER FURTO LI PORTI**

**ALTRE COSE DA PREPARARE:**

stemmi università per ciascuno	<b>CHIARA</b>
RICORDINI A SEGNALIBRO	<b>MANFREDO, LI PORTA CHIARA</b>
LIBRICINO PROVE	<b>ADELMO – ATTILLIO- SILVIA stampa</b>
LIBRICINO CON CERIMONIA PENNY	<b>ATTILIO</b>
MICROFONO	<b>SERVE????</b>

## PROVE

<b>POSTAZIONE CAMPETTO DELLA CHIESA</b>		
MALATTIA	COLERA	
PROVA	<p><b>Filtrare l'acqua</b></p> <p>Ciascuna squadra dovrà costruire un sistema di filtraggio per l'acqua utilizzando una bottiglia d'acqua tagliata a metà, la parte con l'apertura del tappo verrà rigirata e messa tipo imbuto sull'altra, all'interno dell'imbuto dovranno essere messi una serie di strati filtranti di diversi materiali (ovatta – sabbia – cenere – ghiaia)</p> <p>I materiali per gli strati filtranti dovranno essere conquistati rispondendo esattamente a delle domande sul colera.</p>	<p><b>MATERIALE</b></p> <p>GHIAIA(SANDRO DI NADIA)</p> <p>SABBIA (SANDRO DI NADIA)</p> <p>OVATTA(NADIA)</p> <p>CENERE (ADELMO)</p> <p>BOTTIGLIE PLASTICA TAGLIATE (SILVIA)</p> <p>- schifezze per insozzare acqua (SILVIA)</p> <p>ACQUA</p> <p>BROCCHIE (IN PARROCCHIA)</p> <p>TANICA (IN SEDE)</p>
CAPI IN POSTAZIONE: <span style="float: right;"><b>SILVIA - SERENA</b></span>		

<b>POSTAZIONE PALAROZZI</b>		
MALATTIA	DISSENTERIA	
PROVA	<p><b>Disinfettare la frutta</b></p> <p>I componenti della squadra verranno divisi in due gruppi, una parte dovrà tirare la frutta (palline tennis) e l'altra parte bendata dovrà prenderli con dei secchi. La frutta che sarà stata raccolta nei secchi dovrà quindi essere disinfettata per poter essere mangiata. Come la disinfettano? Ci sarà una struttura di cartone con diverse aperture, solo su un'apertura ci sarà scritto disinfettante mentre in corrispondenza delle altre saranno scritti diversi sintomi della dissenteria. Le palline dovranno essere tirate una alla volta cercando di farle passare attraverso l'apertura con la scritta disinfettante. (spero di averlo capito bene!)</p>	<p><b>MATERIALE</b></p> <p>PALLINE DA TENNIS (ADELMO – ALESSANDRA)</p> <p>SECCHI (SEDE)</p> <p>STRUTTURA DI CARTONE CON BUCHI (ATTILIO)</p>
CAPI IN POSTAZIONE: <span style="float: right;"><b>BARBARA - ALESSANDRA</b></span>		

<b>POSTAZIONE GIOCHI VILLA PIGNA ALTA</b>		
MALATTIA	PESTE	
PROVA	<p><b>Uccidere i topi</b></p> <p>I componenti della squadra avranno attaccato tipo scalpo un filo abbastanza lungo alla cui estremità sarà legato un qualcosa che rappresenterà un topo. Camminando dovranno portare i topi dentro delle trappole posizionate a terra</p>	<p><b>MATERIALE</b></p> <p>TOIPINI (CHIARA)</p> <p>FILI (CHIARA)</p> <p>TRAPPOLE (CHIARA)</p>
CAPI IN POSTAZIONE: <span style="float: right;"><b>CHIARA – FRANCESCO - SONIA</b></span>		

<b>POSTAZIONE B.P. PARK</b>		
MALATTIA	MALARIA	
PROVA	<p><b>Uccidere le zanzare</b></p> <p>I componenti della squadra dovranno uccidere le zanzare portatrici della malaria, rappresentate da palloncini, con le cerbottane che dovranno costruire e sulla cui punta verrà inserito stuzzicadenti per scoppiare palloncino</p>	<p><b>MATERIALE</b></p> <p>RIVISTE CARTA PATINATA (TONINO)</p> <p>STUZZICADENTI (NADIA)</p> <p>PALLONCINI (NADIA)</p> <p>TUBI DI PLASTICA (SEDE EG)</p> <p>SPAGO (SEDE EG)</p>
CAPI IN POSTAZIONE: <span style="float: right;"><b>DANIELE - TONINO</b></span>		

**LE SQUADRE:** (se venissero tutti)

<b>SQUADRE</b>	<b>CAST</b>	<b>L/C</b>	<b>E/G</b>	<b>R/S</b>	<b>TOT</b>
<b>2- SAPIENZA</b>	3	7	8	3	21
<b>4- UN.DELLE MARCHE</b>	3	6	8	3	20
<b>5- CATTOLICA</b>	3	6	8	3	20
<b>7- BOCCONI</b>	2	6	9	3	20
	11	25	33	12	81

**PER UNA VOLTA SPERIAMO IN UNA MORIA DI RAGAZZI DEL 25%!**