
ConsigliaMi

CdMRR 8 / Report Plenaria / 26.04.2022

A cura di Ambiente Acqua Onlus



CAPOFILA: ABCITTÀ

PARTNER: AMBIENTE ACQUA ONLUS / CELIM / FONDAZIONE AQUILONE ONLUS

Report plenaria CdMRR 8

Municipio 8

26.04.2022

Presenti

Selene Brindisi APS AmbienteAcqua Onlus Facilitatrice CM8RR,
Susanna Seghizzi APS AmbienteAcqua Onlus Facilitatrice CM4RR,
Elda Farina Presidente Commissione Mun8 Scuola, Cultura e Sport,
Maddalena Marino Segreteria di Presidenza Mun8.

Presenti alcuni docenti referenti.

Sono presenti tra Consiglieri e sostituti 28 minori.

Ordine Del Giorno

1. Appello e cambiamenti in merito all'organizzazione della Giornata del Gioco
2. Inizio attività e restituzione in plenaria
3. Votazioni
4. Compiti

1. Appello e cambiamenti in merito all'organizzazione della Giornata del Gioco

I consiglieri e i vice consiglieri vengono accolti nell'aula consiliare di via Quarenghi 21.

Dopo l'appello e i saluti vengono spiegati ai consiglieri i cambiamenti in merito all'organizzazione della Giornata del Gioco.

A differenza di quanto indicato nell'incontro precedente, la Giornata del Gioco non verrà più organizzata nei 4 luoghi specificati nell'incontro precedente (3 CAM e il Parco Bertoli), ma i giochi si svolgeranno all'interno degli spazi scolastici (giardini, cortili e palestre). Per le scuole che non hanno uno spazio interno usufruibile per le attività è stato indicato il Parco Bertoli come luogo di incontro e svolgimento dei giochi.

Per mantenere però un filo conduttore generale e armoniosità tra le attività svolte nei diversi plessi scolastici è stato deciso di realizzare un gioco comune in ogni scuola. Sarà quindi compito dei consiglieri trovare una proposta di gioco da realizzare durante questa giornata. Le scuole potranno comunque decidere autonomamente se svolgere altre attività e giochi durante questa giornata.

2. Inizio attività e restituzione in plenaria

Spiegati i cambiamenti, ai consiglieri viene affidato il compito di scegliere il gioco comune che si svolgerà in tutte le scuole durante la Giornata del Gioco.

I consiglieri vengono divisi in 4 gruppi da 7; ogni gruppo deve scegliere un'attività o un gioco che verrà poi riferita agli altri gruppi in plenaria, specificando materiali, luoghi, tempistiche e regole.

Il primo gruppo ha pensato a due opzioni, una delle quali da realizzarsi in caso di brutto tempo. Il gioco proposto dal primo gruppo è "Castellone". In questo gioco, il campo viene diviso in due parti, alle cui estremità verrà posizionata una bandiera per ogni squadra. L'obiettivo è portare la propria bandiera, posizionata nel campo avversario, nel proprio campo. I materiali indicati dai consiglieri per lo svolgimento del gioco sono: 1 campo e 2 bandiere. Le squadre saranno composte da 10 persone ciascuna.

"Tableau vivant" è invece l'alternativa a "Castellone" che i consiglieri hanno pensato di realizzare in caso di brutto tempo. Si tratta di una competizione artistica, in cui le classi, divise in squadre, dovranno ricreare famosi dipinti. Il gruppo che ricrea meglio il dipinto vince un punto. Vince la squadra che accumula più punti.

Il secondo gruppo ha ideato un'attività divisa in due parti che si svolgeranno in contemporanea. Le classi infatti verranno divise in due gruppi e mentre un gruppo sfida un'altra classe al tiro alla fune, il secondo gruppo si dedicherà al tie dye, ovvero la tecnica utilizzata per tingere i vestiti con motivi a spirale o circolari. Una volta terminate le attività i due gruppi si danno il cambio. Per quanto riguarda il tiro alla fune, il gruppo ha rivisitato il gioco, proponendo di colorare parti della fune e assegnare ad ogni parte un punteggio. Alla squadra verrà quindi assegnato un punteggio in base al colore della fune che porta nella sua metà campo. Vince la squadra con un punteggio superiore. Infine, per quanto riguarda invece l'attività di tie dye, i consiglieri hanno indicato i materiali necessari per il suo svolgimento: acqua, spago, magliette bianche, colorante e sale grosso.

Il terzo gruppo propone come gioco "Off Ball", gioco inventato tra i ragazzi e che equivale a un mix tra palla prigioniera e pallavolo. Per lo svolgimento di questo gioco è fondamentale un campo da pallavolo con rete o con un filo che indichi l'altezza oltre la quale tirare la palla, e delle palle.

Infine, anche l'ultimo gruppo propone un gioco inventato da loro, ovvero "Zombie Lava". In questo caso si tratta di un mix tra il gioco Zombie e The floor is lava. Due classi giocano l'una contro l'altra, ogni classe sceglie il suo zombie, il cui compito è quello di prendere i membri dell'altra squadra e farli diventare zombie. All'inizio della partita lo zombie conta per 10 secondi, tempo che i componenti delle squadre hanno a disposizione per nascondersi o scappare. Inoltre, i componenti delle squadre possono anche utilizzare dei rialzi per riposare (per massimo 10 secondi), infatti nel momento in cui sono su questi rialzi lo zombie non può prenderli e non può neanche aspettare che scendano.

Le squadre si differenziano perché indossano fascette o magliette dello stesso colore, mentre lo zombie ha una fascetta nera a indicare il suo ruolo. Nel momento in cui le persone vengono prese, indossano anche loro la fascetta per indicare il loro nuovo ruolo. Vince la squadra che fa diventare tutti i componenti dell'altra squadra zombie.

3. Votazioni

Viene fatto un riepilogo delle proposte elaborate dai gruppi dei consiglieri e si procede con le votazioni. Si vota per alzata di mano, ogni consigliere può votare tutte le proposte che vorrebbe realizzare. Si ricorda però ai consiglieri di scegliere con coscienza quella che preferirebbero realizzare durante questa giornata. Nella tabella sottostante vi sono i risultati di ogni votazione.

Proposta	N° voti favorevoli
Tableau Vivant	12
Castellone	10
Tiro alla fune e Tie Dye	9
Off Ball	10
Zombie Lava	16

Il gioco comune scelto dai consiglieri è pertanto Zombie Lava. La proposta verrà portata all'attenzione dei referenti, del Municipio 8 e dell'associazione che si occuperà di organizzare la School Week.

4. Compiti

Concluse le votazioni, si riferisce ai consiglieri il compito da svolgere in classe. I consiglieri con l'aiuto dei referenti dovranno realizzare un cartellone, per il proprio istituto, con scritte le regole del gioco comune deciso durante il Consiglio. All'attività potranno partecipare anche i sostituti. Le regole generali saranno uguali, tuttavia le scuole potranno apportare leggere modifiche in base agli spazi e al materiale che hanno a disposizione.

Alle 18:45 si conclude la riunione del Consiglio dei Ragazzi e delle Ragazze del Municipio 8.