

# WORLD THINKING DAY 2015



World Association  
of Girl Guides  
and Girl Scouts



**MDG8:**  
**coltivare una collaborazione globale per lo sviluppo.**

*'La creatività è contagiosa'* – Albert Einstein.

*Un grande ringraziamento a tutta WAGGGS, al personale ed ai volontari dei Centri Mondiali che permettono la diffusione della nostra creatività per le Guide e le Esploratrici di tutto il mondo.*

Scritto da Nefeli Themeli e Andii Verhoeven

Progettato da Andriana Nassou

© WAGGGS, 2014

World Association of Girl Guides and Girl Scouts  
World Bureau  
12c Lyndhurst Road  
London NW35PQ, England

Telefono: +44 (0)20 7794 1181

Fax: +44 (0)20 7431 3764

Email: [waggs@waggs.org](mailto:waggs@waggs.org)

[www.waggs.org](http://www.waggs.org)

Registered Charity No. 306125 in Inghilterra e Galles



# Contenuti

<b>Introduzione</b>	4
<b>WTD 2015: Regole del gioco</b>	6
<b>Domande ed Attività</b>	11
Centri Mondiali	12
WAGGGS e la Giornata Mondiale del Pensiero	16
Insieme possiamo cambiare il mondo - MDGs da 1 a 7	20
Agire insieme - MDG 8	26
<b>La Giornata Mondiale del Pensiero e gli Obiettivi del Millennio</b>	30
<b>Cos'è il MDG 8?</b>	32
<b>Risposte</b>	34
RISPOSTE: Centri Mondiali	35
RISPOSTE: WAGGGS e la Giornata Mondiale del Pensiero	35
RISPOSTE: la Giornata Mondiale del Pensiero – Mettiti alla prova!	36
RISPOSTE: insieme possiamo cambiare il mondo - MDGs da 1 a 7	36
RISPOSTE: agire insieme - MDG 8	37
<b>Incontra il mondo WAGGGS!</b>	40
<b>Modulo di donazione per la Giornata Mondiale del Pensiero</b>	42
<b>Fondo per la Giornata Mondiale</b>	45

# Introduzione

## Benvenuti alla Giornata Mondiale del Pensiero (WTD) 2015!

Con 10 milioni di Guide ed Esploratrici provenienti da 146 paesi, l'Associazione Mondiale delle Guide e delle Esploratrici (AMGE - WAGGGS) è il più grande movimento volontario al mondo dedicato a ragazze e a giovani donne.

**La nostra missione è: "consentire alle ragazze e alle giovani donne di sviluppare il loro pieno potenziale come cittadine responsabili del mondo".**

Per realizzare questa missione stiamo creando forti partnership a tutti i livelli, che consentano alle ragazze e alle giovani donne di intervenire e rendere il mondo un posto migliore.

**Il tema della Giornata Mondiale del Pensiero di quest'anno è l'Obiettivo del Millennio (Millennium Development Goals – da ora MDG) 8: coltivare una collaborazione globale per lo sviluppo.**

Questo è l'ultimo tema di una serie di Giornate Mondiali del Pensiero focalizzate sugli Obiettivi del Millennio, e l'ultimo elemento del nostro Tema ad Azione Globale (Global Action Theme – GAT) "insieme possiamo cambiare il mondo".

Attraverso il nostro GAT, i membri WAGGGS hanno agito sui MDGs dal 2009. Vivere la potenza delle partnership è un ottimo modo per celebrare il nostro Movimento Mondiale. I MDGs nel loro complesso rappresentano una partnership globale per lo sviluppo e la creazione di partenariati di successo, e non sono qualcosa di nuovo per WAGGGS. Ogni giorno le Guide e le Esploratrici di tutto il mondo lavorano in partnership a tutti i livelli. Queste partnership potrebbero essere:

**Locali:** tra i gruppi dello stesso movimento o con altri partner della comunità locale.

**Nazionali:** le Organizzazioni Membri formano partnership con le NGO e gli altri Membri Organizzatori a seconda delle competenze di ciascuno.

**Regionali:** squadre regionali condividono le proprie conoscenze, fornendo sostegno attraverso corsi di formazione e workshop.

**Globali:** partner WAGGGS insieme ad altre parti interessate a livello mondiale (ONU DONNE, Dove, UPS e molti altri) che condividono la nostra visione per le ragazze e le giovani donne.

*In una partnership con 10 milioni di persone, immaginate che risultati possiamo raggiungere!*

Il pacchetto di attività per la Giornata Mondiale del Pensiero 2015 è un ottimo modo per introdurre i MDG, in particolare il MDG 8, per le ragazze e le giovani donne. Partecipa!

- **Fatti ispirare** dalla storia e dall'impatto del nostro Movimento Globale;
- **Celebra** la Giornata Mondiale del Pensiero e sentiti una di quei dieci milioni;
- **Prendi parte** a partnership che cambiano la comunità;
- **Collegati** attraverso la sorellanza mondiale delle Guide e delle Esploratrici;
- **Fai la differenza** raccogliendo fondi per i progetti di WAGGGS nel mondo

**Guadagna il tuo distintivo della Giornata Mondiale del Pensiero 2015 attraverso tre semplici passaggi:**

- 1) Divertiti con il gioco della Giornata del Pensiero 2015! (tabellone lato A);
- 2) Sii il Cambiamento nella tua comunità (tabellone lato B);
- 3) Condividi la tua #guidinglight (tabellone lato B).

**Per saperne di più sull'apprendimento dei giovani in WAGGGS qui:**







[www.waggs.org/en/grab/25246/1/learning-to-thrive-waggs-approach-to-youth-learning.pdf](http://www.waggs.org/en/grab/25246/1/learning-to-thrive-waggs-approach-to-youth-learning.pdf)



# WTD 2015:

## Regole del gioco

Per la prima volta, WAGGGS ha creato un gioco da tavolo per permettere a Guide ed Esploratrici di celebrare la Giornata Mondiale del Pensiero. Il gioco è perfetto per giocare in gruppo durante un incontro, oppure come parte di una festa per la Giornata Mondiale del Pensiero o ancora durante un evento speciale.

 <b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere da 1 a 8 degli Obiettivo del Millennio</li> <li>• sentirsi una dei dieci milioni!</li> <li>• scoprire molto di più su WAGGGS e sulla Giornata Mondiale del Pensiero</li> <li>• divertirsi!</li> </ul>
 <b>Tempo Necessario:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• poco più di un'ora</li> </ul>
 <b>Materiale Necessario:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una copia cartacea del gioco da tavolo WTD</li> <li>• 1 pedina a giocatore o a squadra (scegliere un oggetto o crearne uno proprio. Perché non scegliere un piccolo simbolo delle Guide e delle Esploratrici, come un distintivo?)</li> <li>• Dadi o 6 pezzi di carta numerati da estrarre da una scatola o cappello</li> <li>• Orologio o cronometro</li> </ul>
 <b>Scatola Per Il Gioco:</b> <p><i>(raccolgere questi elementi e tenerli in una scatola o in una borsa vicino al gioco. Durante un'attività si potrebbe aver bisogno di qualcosa dalla cassetta)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• un gomitollo di spago o di lana;</li> <li>• un pezzo lungo di spago/corda per saltare (o simile) per squadra. Legare insieme gli estremi per creare un cerchio di corda per ciascuna squadra;</li> <li>• un foulard o una benda per ogni giocatore (il foulard di gruppo è perfetto);</li> <li>• carta, penna e colori (abbastanza per tutti i giocatori);</li> <li>• forbici;</li> <li>• conversione della valuta del dollaro statunitense (USD): alcune attività utilizzano il dollaro statunitense come esempio di moneta. Potrebbe essere utile conoscere in anticipo quanto vale 1 dollaro statunitense nella propria valuta;</li> <li>• una macchina fotografica o un cellulare a squadra per fare foto (opzionale)</li> </ul>
 <b>Età dei Giocatori</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dai 7 anni in su. Per giocatori più giovani sono necessarie alcune modifiche (vedi pagina 9).</li> </ul>
 <b>Numero di Giocatori</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dai 2 giocatori singoli o 2 squadre, in su. Non più di 6 giocatori per ogni squadra</li> </ul>

## Regole del gioco

Ogni squadra avrà il suo turno per poter giocare. Un turno è diviso in quattro parti:

1. **Dividi** i giocatori nelle squadre. Ogni squadra dovrebbe avere un numero massimo di giocatori pari a 6;
2. **Lancia i dadi** (o prendi un pezzo di carta numerato da 1 a 6, dalla scatola);
3. **Muovi** la pedina della tua squadra;
4. **Agisci!** Quando conquisti una casella, rispondi ad una domanda o fai un'attività!
  - Cerca sul manuale la categoria di domande corrispondente alla figura della tua casella;
  - Scegli un'attività presente sulla lista che non sia ancora stata fatta da un'altra squadra. Mettiti alla prova! Se è troppo difficile, puoi scegliere l'attività successiva.
  - Leggi la domanda ad alta voce o incarica, così ognuno sa cosa fare. E fatelo assieme!
  - Per alcune domande ottieni un tiro di dado extra nel caso si risponda correttamente. Quando arriva il turno successivo, non dimenticare di tirare il dado due volte, anziché una. Fai l'attività dell'ultima casella che hai raggiunto.

5. **Passa** il dado alla squadra successiva

### Cerca la luce "guida"!

Le domande e le attività segnate con una candela "guida" devono essere giocate insieme dall'intero gruppo. Fai attenzione al simbolo della candela vicino a queste sfide per l'intero gruppo!



### Tempo da condividere!

Prova ad immaginare tutti i 10 milioni di membri di WAGGGS che giocano tutti insieme al WTD! Partecipa condividendo una foto, un commento o un tweet attraverso i social network dove è visibile questo simbolo. Puoi anche scrivere qualcosa sulla tua esperienza con il gioco del WTD e condividerla con altri gruppi di Guide ed Esploratrici, o con la tua Associazione.







## Come vincere:

La prima squadra che raggiunge la casella “Fine”, con un tiro esatto di dadi, vince il gioco WTD 2015. La squadra vincitrice potrà aiutare le altre squadre in modo che così tutti possano raggiungere la fine.

**Squadra:** le squadre delle Guide e delle Esploratrici divise per giocare;

**Gruppo:** l'intero gruppo o unità o pattuglia di Guide ed Esploratrici che giocano

Tessera	Descrizione	Domande
	punto di partenza! Posiziona la tua pedina sulla casella per iniziare	
	Centri Mondiali (5 minuti ciascuno) Divertiti nei Centri Mondiali, e scopri questi speciali posti di WAGGGS in giro per il mondo.	Page 12
	WAGGGS e la Giornata Mondiale del Pensiero (2 minuti ciascuno) Queste domande e attività riguardo WAGGGS e la Giornata Mondiale del Pensiero danno l'opportunità di vincere un lancio di dadi extra, e proseguire.	Page 16
	MDG 1-7 (5 minuti ciascuno). Impara di più sugli Obiettivi del Millennio con queste divertenti sfide. Alcune sono solo per una squadra, altre per l'intero gruppo.	Page 20
	MDG 8 (5 minuti ciascuno) Prova la differenza che ciascuna partnership può fare attraverso questo mix di attività, fatti e sfide di team building.	Page 26
	Fine! Devi lanciare il dado e fare l'esatto numero di mosse per raggiungere questa casella. La prima squadra che arriva qui, vince il gioco!	




## Suggerimenti per i capi:


Questo gioco da tavolo è disegnato per giocare con il tuo gruppo durante un incontro. Non ha bisogno di molti preparativi o attrezzatura. Per completare il gioco occorre un'ora circa, ma tieni conto del tempo extra nel caso in cui dovessi avere un gruppo numeroso o volessi fare qualche attività in aggiunta.

***Prova questi suggerimenti per aiutare il tuo gruppo ad avere l'esperienza educativa più divertente possibile!***


- ▶ Leggi **questo pacchetto** prima di giocare. Potresti **evidenziare le migliori attività** per il tuo gruppo.
- ▶ Prendi una **scatola** per tenere insieme il materiale necessario al gioco. La lista completa è a pagina 6. Non molte attività hanno bisogno di materiale, ma così facendo ogni cosa sarà a portata di mano quando ne avrai bisogno.
- ▶ Il gioco funziona meglio con un/a **facilitatore/trice**, una ragazza più grande o un/a leader che ha osservato il gioco in anticipo e conosce il funzionamento. Il/la facilitatore/trice può aiutare a mantenere la squadra in pista, leggere ad alta voce le domande, tenere il tempo per le attività e aiutare con il punteggio. Questo è molto utile per i gruppi più grandi o per gruppi costituiti da bambini piccoli.
- ▶ Un/a **facilitatore/trice** prova a responsabilizzare i principianti con cui sta lavorando. **Lasciare i giovani alla guida**, in modo che possano auto-dirigere il loro apprendimento, è parte del metodo educativo delle Guide e delle Esploratrici. Prova a **fare un passo indietro** dal tuo ruolo di leader, e **incoraggia** i giocatori a prendere l'iniziativa, prendere le proprie decisioni e supportarsi l'un l'altro. Anche i bambini e le bambine molto piccoli possono fare delle scelte sulle attività da fare e praticare lavoro di squadra.
- ▶ Le azioni e le domande nel gioco coprono una vasta gamma di difficoltà e di **livelli di conoscenza**. Le domande sulla Giornata Mondiale del Pensiero sono state divise in una sezione più semplice ed una più complessa, ma le altre categorie sono un mix di attività, fatti e domande. Se un'attività risulta troppo difficile per il tuo gruppo, **saltala** e prova la successiva.




Potrai **adattare** le attività di questo gioco per soddisfare le esigenze del gruppo. **Prova a mantenere** gli obiettivi presenti a pagina 6, ma se vuoi cambiare attività o aggiungerne di nuove, sarai libera di farlo! Sei tu a conoscere il gruppo e le sue esigenze!



Ogni attività di squadra dovrebbe richiedere pochi minuti. Le attività più lunghe o complesse sono generalmente da realizzare con l'intero gruppo. **Se le squadre si trovano senza far nulla**, cerca di incoraggiarle a supportare e incentivare la squadra impegnata nell'attività.



Queste attività potrebbero anche darti idee da usare durante altre riunioni con il tuo gruppo o per altre celebrazioni della Giornata Mondiale del Pensiero.



**Conosci poco i MDG?** Perché non utilizzi altre risorse WAGGGS per saperne di più prima di iniziare a giocare? Ci sono un sacco di pacchetti a riguardo i MDG sul sito di WAGGGS. **Prova i precedenti pacchetti WTD** ([www.worldthinkingday.org/en/activities10](http://www.worldthinkingday.org/en/activities10)) oppure il Curriculum sul Global Action Theme di WAGGGS ([www.waggs.org/en/resources/document/view/20082](http://www.waggs.org/en/resources/document/view/20082)).



Se hai **domande** o vuoi **condividere la tua esperienza di gioco**, puoi contattarci su [youthlearning@waggs.org](mailto:youthlearning@waggs.org)

***Pronte a divertirvi un po'?***  
***Che il gioco abbia inizio!***

**Sapevi che....**

**Le Guide più a nord  
del mondo vivono a Nuuk,  
in Groenlandia.**



# Domande & Attività

? !

# Centri Mondiali

Risposte a pagina 35

## Our Cabaña



Tu e il tuo gruppo siete appena arrivati in **Messico** e vi state dirigendo a Cuernavaca, la *città dell'eterna primavera* (col sole tutto l'anno!). State andando a visitare Our Cabaña, un centro mondiale WAGGGS.

Ad Our Cabaña potrete esplorare il Messico, con informazioni sulla cultura messicana, sull'amicizia internazionale, visitare parchi avventura, campi e partecipare ad un progetto di azione comunitaria.

**Lo sapevi che il tuo capo unità può organizzare un viaggio in uno qualsiasi dei centri mondiali?**

Visita il sito [www.ourcabana.org](http://www.ourcabana.org)



Il Messico è conosciuto per i suoi famosi murales, pareti dipinte con colori vivaci da artisti come Frida Kahlo e Diego Rivera. In due minuti, puoi creare un murales dal vivo di tutto il gruppo in posa con il maggior numero possibile di colori vivaci: sii creativo e usa ciò che c'è intorno a te!



Se puoi, fai una foto od un video di te mentre lo realizzi, poi condividilo con WAGGGS e Our Cabaña sui social media!

**Lo sapevi che...**

**Chiunque sopra i 16 anni può prendere parte ad un corso gratuito di apprendimento alla leadership su [glow.waggs.org](http://glow.waggs.org)!**

# Pax Lodge



Tu e il tuo gruppo siete appena arrivati nel **Regno Unito** e vi state dirigendo al Centro Mondiale! Pax Lodge si trova a Londra, vicino al centro di questa eccitante città e offre un ricco e divertente programma di eventi. Il nome Pax Lodge è stato selezionato in omaggio a Baden-Powell, che aveva usato la parola latina 'pax' per indicare la pace nei nomi delle sue due case, Pax Hill in Inghilterra e Paxtu in Kenya. Imparare a vivere

insieme in pace è una parte importante delle Guide e delle Esploratrici.

Lo sai che è possibile conoscere una nuova cultura e sviluppare nuove competenze come volontario nel Centro Mondiale? Ci sono diverse posizioni disponibili presso ogni Centro Mondiale!

Preparati per Londra su [www.paxlodge.org](http://www.paxlodge.org)



Prova a scrivere la parola PAX (o PAX LODGE se il vostro gruppo è numeroso) nel modo più creativo.



Se puoi, scatta una foto o un video di te mentre la realizzi e condividila con WAGGGS e Pax Lodge sui social media!

## Lo sapevi che...

**L'emisfero occidentale è la regione con il maggior numero di presidenti femminili e capi di Stato (tra cui Argentina, Cile, Bolivia, Brasile, Costa Rica, Nicaragua, Panama, Ecuador, Canada, St. Lucia, Barbados, Belize, St. Vincent e le Grenadine).**

## Our Chalet



Tu e il tuo gruppo siete appena arrivati in **Svizzera** e siete sulla buona strada per la città di Adelboden. Poi salirete una collina per visitare Our Chalet e sarete pronti per la vostra esperienza al Centro Mondiale! Our Chalet è stato il primo Centro Mondiale ad aprire nel 1932, ed è ora il luogo ideale per

vivere avventure e sfida all'aperto nelle Alpi svizzere. Our Chalet è situato in una splendida vallata circondata da montagne che raggiungono i 3244 metri!

Forse non sai che chiunque può visitare un Centro Mondiale, non c'è bisogno di essere una Guida o un'Esploratrice. Tutti sono i benvenuti: gruppi di un solo sesso o gruppi misti. Anche i vostri amici e familiari!

Organizza la tua avventura in montagna su [www.ourchalet.ch](http://www.ourchalet.ch)



Prova a costruire una montagna più alta possibile, usando solo i membri del gruppo!



Se è possibile, scatta una foto o un video di voi mentre la realizzate e condividila con WAGGGS e Our Chalet sui social media!

## Quinto Centro Mondiale

Tu e il tuo gruppo siete appena arrivati in Africa e state andando a fare un'esperienza al Quinto Centro Mondiale, che potrebbe aver luogo in qualsiasi paese del continente africano!

Il progetto "Quinto Centro Mondiale" WAGGGS vuole portare l'esperienza del Centro Mondiale in Africa, utilizzando le strutture esistenti WAGGGS nel continente, per ospitare ragazze e giovani donne provenienti dall'Africa e da tutto il mondo. Gli eventi potrebbero concentrarsi su vari temi come la leadership, il potenziamento economico, il rafforzamento della fiducia nel proprio corpo, il

porre fine alla violenza contro le ragazze e le giovani donne o qualsiasi altro argomento WAGGGS.

Scopri di più visitando [www.waggs.org](http://www.waggs.org)



Ogni squadra ha 3 minuti per scrivere le nazioni che appartengono alla regione Africana di WAGGGS. La squadra che ne individua di più si sposta di un'altra casella.  
Risposte a pagina 40

## Sangam



Tu e il tuo gruppo siete appena arrivati in India e vi state dirigendo verso il Centro Mondiale! Sangam significa 'Incontrarsi' nella vecchia lingua del sanscrito. A Sangam è possibile partecipare a un evento di leadership della comunità in cui si sottolinea l'apprendimento interculturale e la crescita personale attraverso l'interazione con le organizzazioni della comunità partner di Sangam.

Lo sapevate che ci sono borse di studio disponibili per partecipare a un evento o diventare un volontario presso i Centri Mondiali?

Connettiti con l'India su [www.sangamworldcentre.org](http://www.sangamworldcentre.org)



Il 16 ottobre 2015 Sangam compierà 49 anni. Ciò significa che il 2016 sarà un anno molto speciale: il 50° compleanno di Sangam! È tradizione a Sangam cantare "Buon Compleanno" agli ospiti, nel maggior numero di lingue possibile, facendo un sacco di rumore con degli strumenti e sbattendo pentole da cucina. Ora è il tuo turno per fare un sacco di rumore e augurare "Buon Compleanno" per Sangam.



Se è possibile, scatta una foto o un video di te mentre fai gli auguri e condividilo con WAGGGS e Sangam sui social media! Buon compleanno!


# WAGGGS & la Giornata Mondiale del Pensiero

*Risposte a pagina 35*

*Se la tua squadra risponde correttamente a una domanda, potete tirare due volte il dado all'inizio del prossimo turno.*






Le domande con l'icona #GuidingLight sono per l'intero gruppo e non ci sarà una squadra vincente.

1. Di squadra, scegliete un oggetto che per voi rappresenti il [Guidismo](#) e lo [Scoutismo femminile a livello internazionale](#). Spiegate al gruppo perché l'avete scelto.
2. Cosa significa la sigla “WAGGGS”? Se l'inglese non è la vostra lingua madre, come lo tradurreste?
3. [La Giornata Mondiale del Pensiero](#) in che data cade?
4. Vi ricordate la vostra [promessa](#)? Ditela ad alta voce, di squadra.
5. Che Paese ha ospitato la [Conferenza Mondiale di WAGGGS nel 2014](#)?
6. Sapete dire i nomi delle [cinque Regioni WAGGGS](#)?
7. Quale Paese ospita il [Centro Mondiale WAGGGS](#) chiamato “Our Cabaña”?
8.  Fare nuove amicizie tra Guide ed Esploratrici in altri Paesi tramite lettere e cartoline, è parte integrante della Giornata Mondiale del Pensiero. Con il tuo gruppo, scegli un Paese e scrivi una breve lettera o una cartolina per le Guide/Esploratrici di quel paese.
9. Quanti Paesi fanno parte di WAGGGS?
10. In che Paese sono nate le [Guide/Esploratrici](#)?
11. Le prime guide in assoluto hanno partecipato senza invito ad un evento per soli scout maschi e hanno richiesto che Baden Powell offrisse “qualco-



sa per le ragazze”. Sai dire dove si è svolto questo evento?

12. Sapete indovinare quale sia la più grande Regione in WAGGGS?
13. Di che Regione WAGGGS fai parte?
14. Quale era il nome della Capo Mondiale delle Guide?
15.  Proponi un'attività che vorresti fare di gruppo per la Giornata Mondiale del Pensiero.
16. Perché è stato scelto il 22 febbraio per la Giornata Mondiale del Pensiero?
17.  Ogni squadra scrive un pensiero che vorrebbe condividere riguardo al Guidismo e lo Scouting Femminile e lo condivide con il resto del gruppo.
18. Quanti milioni di Guide ed Esploratrici ci sono nel mondo?
19. Quale Centro Mondiale è stato fondato per primo, nel 1932?
20. In che anno è iniziato il Guidismo e lo Scouting femminile nel tuo Paese?
21. Sai dire quali sono le tre lingue ufficiali di WAGGGS?
22.  Ciascuna squadra pensa a un'idea per raccogliere fondi per la Giornata Mondiale del Pensiero!
23. Qual è il nome del Centro Mondiale WAGGGS in India?
24. Quando donate al fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero, il denaro è speso per supportare Guide ed Esploratrici in altri Paesi. Riuscite a pensare a una cosa per la quale possono essere spesi quei soldi?
25. Sapevate che nel mondo ci sono circa 6.500 lingue parlate? Nella vostra squadra, dite “ciao” nel maggior numero possibile di lingue. Se riuscite a dirlo in più di tre lingue, potete tirare ancora!



# Sfida te stesso!

Le risposte sono a pagina 36

Queste domande sono un po' più difficili, specialmente se stai conoscendo WAGGGS per la prima volta. Sfida te stesso e prendi il rischio di scegliere queste domande!

1. WAGGGS è retto da un "World Board", ovvero una commissione di membri WAGGGS attivi provenienti da diverse parti del mondo, che è eletta alla Conferenza Mondiale. Sai dire quanti membri compongono il "World Board"?
2. Il **trifoglio** è il simbolo di WAGGGS. Ogni parte del trifoglio ha un significato. Sai cosa rappresentano le due stelle del trifoglio?
3. Quale paese è il membro più recente di WAGGGS?
4. Che cos'è il **Fondo del World Thinking Day**?
5. Il nostro motto (in Inglese) riprende le iniziali del nostro fondatore ed è un promemoria pratico dello scopo educativo del guidismo e dello scoutismo femminile. Qual è?
6. Tutte le Guide e le Esploratrici hanno 3 cose in comune. Una è che facciamo tutte la **promessa**. Sai quali sono le altre due?
7. La **Mission di WAGGGS** è una dichiarazione che descrive le azioni che WAGGGS intende portare avanti per le ragazze e le giovani donne. Sai che cos'è?
8. Il **World Bureau** è il quartier generale di WAGGGS. Sai dove è collocato?
9. Sai qual è la regione che ha più **Organizzazioni Membri**?
10. Sapevi che **Guide ed Esploratrici** stanno portando avanti diversi temi importanti per loro in tutto il mondo? Sai nominare un argomento delle campagne WAGGGS?

# Storia del WORLD THINKING DAY

## Concetti chiave del WORLD THINKING DAY:

- Nel 1926, in occasione della 4a Conferenza Mondiale, venne deciso che Guide ed Esploratrici avrebbero avuto un giorno speciale all'anno in cui festeggiare. Lo chiamarono Thinking Day.
- La Giornata del Pensiero è stata creata per le Guide e le Esploratrici per condividere il loro ringraziamento e apprezzamento verso il nostro movimento globale.
- La data del 22 febbraio è stata scelta perché era il compleanno sia di Lord Baden-Powell, fondatore del Movimento Scout, che di sua moglie Olave, la Capo Guida Mondiale.
- Nel 1932, Olave Baden-Powell ha scritto una lettera a tutte le Guide e le Esploratrici per introdurre l'idea di raccolta fondi per il Thinking Day. Ha chiesto loro di risparmiare un penny per contribuire a sostenere il guidismo e lo scautismo in tutto il mondo.

*“Anche se non puoi visitare di persona le nostre sorelle guide in Francia o in Finlandia, in Austria o in Australia, in Italia o in Islanda, Canada e Cile, Ghana o Guatemala, Stati Uniti d'America o la Repubblica Araba Unita, puoi entrare in contatto con loro nella tua mente. E in questo modo spirituale e invisibile, si può dare loro il nostro pensiero edificante d'amicizia. Così noi Guide, di tutti i tipi e di tutte le età e di tutte le nazioni, ci impegnamo al massimo a divulgare nel mondo la pace vera e la bontà d'animo”.*

Window on my heart (1983),  
Lady Baden-Powell and Mary Drewery , p. 182

# Insieme possiamo cambiare il mondo - MDG da 1 a 7

*Le risposte a pagina 36*

1. **Immagine vivente:** prendi un minuto per leggere l'elenco dei MDG a pagina 30-31. Scegli il MDG che la tua squadra pensa sia più importante per loro. Fate un quadro plastico o una diapositiva di questo MDG. Chiedi alle altre squadre di indovinare il MDG che si è scelto e poi spiegate loro il motivo per cui l'avete scelto.
2. **Una foto vale più di mille parole:** Questa attività ha bisogno di una fotocamera. Se non ne avete una passate all'attività successiva. Quante foto delle seguenti tematiche potete fare in soli 3 minuti?
  - a. Qualcosa che ricordi la 'povertà'
  - b. Qualcosa che ricordi l' 'educazione'
  - c. Qualcosa che ricordi l' 'uguaglianza'
  - d. Qualcosa che ricordi una 'madre sana col suo bambino'
  - e. Qualcosa che ricordi l' 'ambiente'
  - f. Qualcosa che ricordi la 'collaborazione'



**Nota per gli educatori:** mentre questa squadra è a scattare foto chiedere al resto del gruppo di abbinare le parole ai diversi MDG.

Dopo aver fatto le fotografie, presentatele al resto del gruppo.

**Suggerimento per la raccolta fondi: perché non organizzare una mostra con le foto che avete scattato, con una piccola quota per l'entrata?**

3. **La mia idea di fame (Attività MDG 1 “Eliminare la povertà estrema e la fame”).**

Quanto ne sai di fame?

Quale di queste affermazioni sono vere e quali sono false?

- a. Non c'è abbastanza cibo per sfamare il mondo.
- b. Tutti quelli che hanno fame si trovano in Africa.
- c. La fame esiste quando il cibo non è disponibile nei negozi e nei mercati.
- d. Risolvere il problema della fame significa solo garantire che le persone abbiano abbastanza da mangiare.

#### 4. Esponi il fatto (attività MDG 2 “Ottenere l'educazione primaria universale”).

Scegli tra una delle seguenti affermazioni quella che trovi più interessante, quindi fai una scenetta per illustrarla al resto del gruppo.

- a. Più di **un bambino su quattro** che inizia la scuola primaria, nelle aree in via di sviluppo, rischia di lasciarla.
- b. **781 milioni di adulti e 126 milioni di giovani** in tutto il mondo non hanno un'alfabetizzazione di base. Oltre il 60% di questi sono donne.
- c. Tra il 2000 e il 2012 sono stati compiuti enormi progressi con quasi il **90% dei bambini iscritti alle scuole primarie**.

#### 5. Lavori di “genere”? (Attività MDG 3 “Promuovere l'uguaglianza di genere e il ruolo della donna”).

Pensate a 3 tipi di lavoro che sono svolti prevalentemente da uomini. Ora pensate a 3 tipi di lavoro che sono principalmente svolti da donne. Perché pensi che succeda questo? Pensate al motivo e condividete la vostra idea con il gruppo.

#### 6. Lavalò! (Attività MDG 4 “Ridurre la mortalità infantile”)

Lo sapevate che il lavaggio delle mani è l'unico modo migliore per prevenire le malattie? In 5 minuti, pensate ad un **modo divertente** per presentare al resto del gruppo l'importanza di lavarsi le mani. Potrebbe essere una canzone, coreografia o danza, una pubblicità televisiva o una scenetta. Guardate anche le altre squadre.

#### 7. Ragazze, non Spose! (Attività MDG 5 “Migliorare la salute materna”). Battetevi contro il matrimonio precoce!

Lo sapevate che ogni anno, secondo le stime, **14 milioni di bambine di età inferiore a 18 anni** sono costrette a sposarsi in tutto il mondo, anche se è contro la loro volontà? **Alcune spose bambine sono giovanissime, hanno otto o nove anni d'età**. Il matrimonio precoce può davvero danneggiare la salute di una ragazza. Le ragazze giovani non sono pronte ad avere bambini, né a livello fisico né emotivamente. Hanno più probabilità di rimanere lese, o addirittura di morire, durante la gravidanza o il parto. Immaginate di essere parte di una campagna che si batte contro il matrimonio precoce.

Hai cinque minuti per creare una campagna di protesta. Si potrebbe fare un manifesto o un banner, inventare uno slogan o un canto che da usare per battersi contro il matrimonio precoce. **Condividi la tua campagna con le altre squadre**.

## 8. Il mimo della malaria (Attività MDG 6 “Combattere l'HIV/AIDS, la malaria e altre malattie”).

Dare ad ogni membro della squadra una parola associata con la malaria. Ogni membro della squadra deve mimare le loro parole in silenzio. Il resto del gruppo cerca di indovinare quali parole sono: **acqua pulita**, **zanzariera**, **repellente per insetti**, **tavolette anti-malaria** e **morsi di zanzara**. Con tutto il gruppo, discutere di come queste parole sono **collegate alla malaria**.

## 9. Risparmio energetico (Attività MDG 7 “Garantire la sostenibilità ambientale”).

Il risparmio di elettricità è una delle cose più semplici e più efficaci che si possa fare per **risparmiare energia**. Ogni squadra pensa al miglior modo per il risparmiare energia elettrica. Poi le squadre, a turno, condivideranno le loro idee. Ognuno vota per l'idea migliore, e la squadra che raccoglie più voti ottiene un altro lancio di dadi!

## 10. Breve quiz MDG: sai elencare tutti i MDG da 1 a 8 nell'ordine giusto? Sapete in che anno è il termine ultimo per i MDG?

## 11. Due verità e una bugia: questa è l'occasione per imparare come gli altri giocatori hanno fatto la differenza come Guide ed Esploratrici.

Ogni squadra deve pensare a **tre fatti riguardanti i MDG**, o su cose che hanno **portato avanti attivamente** nella loro comunità. Due fatti devono essere veri e uno deve essere una bugia. Ogni squadra condivide le loro dichiarazioni e il resto del gruppo vota quale di queste era la bugia. La squadra più convincente ottiene un altro lancio di dadi!

## 12. Il costo del mio pasto (Attività MDG 1 “Eliminare la povertà estrema e la fame”).

Ogni giocatore nella squadra deve annotare il pasto che ha mangiato oggi, quindi fare un'ipotesi su quanto è costato quel pasto. È più di **2,50 dollari**? Sapete che **uno su cinque persone nelle aree in via di sviluppo vive con meno di 1,25 dollari al giorno**?



### 13. **Educazione formale e non-formale (Attività MDG 2 “Raggiungere l'educazione primaria universale”). Si imparano molte cose a scuola, ma si imparano molte cose anche col Guidismo e lo Scautismo femminile. Qual è la differenza?**

**Fase 1:** In 5 minuti, ogni squadra scrive il maggior numero possibile di differenze tra l'apprendimento a scuola (educazione formale) e l'apprendimento in una organizzazione giovanile (educazione non formale).

**Fase 2:** confrontare la vostra lista con quella delle altre squadre.

**Fase 3:** Discussione: È meglio l'una o l'altra modalità?

Diverse persone imparano in modi diversi. Perché è importante mantenere le differenze? Ci sono cose che si possono imparare meglio con l'educazione formale o non formale?

Cosa ti piace di più di quello che si impara col Guidismo e lo Scautismo femminile?

**Suggerimento: se volete saperne di più sul singolare metodo educativo WAGGGS, leggete “Prepared to learn, prepared to lead”**  
[www.wagggs.org/en/resources/document/view/24907](http://www.wagggs.org/en/resources/document/view/24907)

### 14. **Wonder Woman! (Attività MDG 3 “Promuovere l'uguaglianza di genere e il ruolo della donna”).**

Lo sapevate che in 46 paesi, le donne oggi detengono più del 30% di posti in almeno una parte del loro parlamento nazionale? Ma c'è ancora un sacco di lavoro da fare per valorizzare il ruolo della donna. L'istruzione è uno dei più importanti strumenti per questo aspetto, e per aiutarle ad uscire dalla povertà. L'Educazione permette alle donne di essere parte attiva nella società, e le fa sentire responsabilizzate. Gioca a questo gioco per sperimentare il viaggio di una donna verso la valorizzazione di sé.

**Fase 1:** Scegli un'azione per rappresentare quattro concetti:

**POVERTÀ - ISTRUZIONE - PARTECIPAZIONE - WONDER WOMAN!**

**Fase 2:** I partecipanti devono muoversi per la stanza ripetendo l'azione concordata per la fase uno - la povertà. Trovate qualcuno che fa la tua stessa azione e formate una coppia.

**Fase 3:** Le coppie si sfidano a "sasso, carta, forbici" (ricordate che forbici batte carta, roccia batte forbici e carta batte roccia). Se c'è un pareggio, si gioca di nuovo fino a quando una persona vince.

**Fase 4:** Il vincitore sale di un step e inizia a fare la seconda azione - istruzione. Chi perde continuerà a ripetere l'azione "povertà".

**Fase 5:** Ancora una volta, quando i giocatori trovano qualcuno che fa la loro stessa azione, giocheranno a "sasso, carta, forbici". Se vincono, cominciano a mimare l'azione successiva nella catena (dalla povertà all'istruzione, alla partecipazione, a Wonder Woman!).

**Fase 6:** Quando un giocatore raggiunge "Wonder Woman" termina e attende a un lato della stanza, raggruppandosi man mano nelle squadre di partenza. **La prima squadra le cui membri per prime son diventate Wonder Woman vince la partita, e ottiene un altro lancio di dadi!**

### **15. Cambio di visione (Attività MDG 4 “Ridurre la mortalità infantile”).**

Fate un brainstorming delle cose di cui neonati e i bambini hanno bisogno per essere in buona salute e sopravvivere.

Provate a pensare al di là delle necessità biologiche, a cose che aiutano a sentirsi felici e che fan sì che la vita valga la pena di esser vissuta - per esempio, sentirsi amati, sensazione di essere valorizzati, far parte della comunità, e avere una forte identità culturale. **Al termine, condividi le tue idee con il resto del tuo gruppo.**

### **16. Web MDG (Attività MDG 5 “Migliorare la salute materna”).**

Mettetevi in piedi in cerchio con il vostro gruppo. Ogni individuo rappresenta un diverso MDG - Ci può essere più di un giocatore per ogni MDG. Il giocatore che rappresenta il **MDG 5** dovrebbe **stare nel mezzo**. Dare ad un giocatore nel cerchio un gomitolo di lana o di cordino. Questo giocatore dirà **un modo in cui il suo MDG** contribuisce alla mortalità materna, e poi passa il cordino al giocatore nel mezzo - ricordatevi di tenere teso il cordino. Il giocatore al centro passa il cordino a un altro giocatore del cerchio. Proseguite fino a che non siete a corto di idee.

Ora avete una rete di cordino che collega le morti materne agli altri MDG. Prendetevi un momento per pensare a come i cambiamenti positivi di ogni MDG potrebbero migliorare la salute materna. **Per ogni soluzione alla quale arrivate, l'educatore taglierà una delle corde tra voi e il giocatore nel mezzo.**



**Per questa attività avrete bisogno di un gomitolo di lana.**



## 17. **Gioco della stretta di mano malsana (Attività MDG 6 “Combattere l'HIV/AIDS, la malaria e altre malattie”).**

Dare a tre giocatori un piccolo pezzo di carta ad ognuno senza farvi vedere. Tutto il gruppo comincia a camminare per la stanza, stringendo la mano a tutti. Dite loro che se qualcuno gli dà una stretta di mano, devono poi passarla ad un altro. I giocatori con i pezzi di carta devono segretamente passare il pezzo di carta nelle mani della prima persona alla quale stringono la mano. Questo giocatore poi lo passerà al prossimo. Dopo due minuti, chiunque ha toccato un pezzo di carta deve sedersi. Spiegate che i pezzi di carta rappresentano un virus. Non si può realmente prendere virus semplicemente stringendo la mano a qualcuno, ma possono diffondersi rapidamente in altri modi.

Parlate di come si possono trasmettere i virus nella realtà tra le persone e come prevenirli.

*Se siete interessati ad altre attività su MDG 6, ordina “WAGGGS’ HIV and AIDS training toolkit” qui: [www.wagggs-shop.org/en/products/promotional-materials/hiv-and-aids-training-toolkit](http://www.wagggs-shop.org/en/products/promotional-materials/hiv-and-aids-training-toolkit)*

## 18. **Disegna il cambiamento (Attività MDG 7 “Assicurare la sostenibilità ambientale”).**

Una persona in ogni squadra pensa a una semplice azione che può fare per **risparmiare energia**. Senza parlare o scrivere parole, dovrebbe cercare di elaborare l'azione in modo che il resto della squadra possa indovinare. Poi qualcun'altro in squadra prende carta e penna e disegna un'altra azione da far indovinare al resto della squadra. Date a tutti tre minuti. La squadra che indovina più azioni vince un lancio di dadi in più.

**Per questa attività serve carta e penna.**



# Agire Insieme -

## MDG 8



*Le risposte a pagina 37*

- 1. Fatto: per \$1 ricevuto da un paese in via di sviluppo, devono pagare \$25 per saldare i debiti. Il paese in cui ti trovi ora sta vivendo una crisi economica e non è in grado di pagare il suo debito. Salti un turno.**
- 2. Trade or Fairtrade?** Commercio o Commercio equo-solidale? Il commercio equo-solidale è un modo per aiutare gli agricoltori e gli operai ad ottenere prezzi migliori per ciò che producono, assicurarsi che lavorino in buone condizioni, e verificare che l'ambiente in cui lavorano sia protetto. Se un prodotto è fairtrade (commercio equo e solidale), si potrà essere certi che sia stato prodotto e venduto nel rispetto di chi l'ha coltivato o prodotto. Riesci ad elencare tre prodotti fairtrade che si possono acquistare? Come si fa a sapere se quel che vogliamo acquistare è fairtrade? Se riesci a rispondere ad entrambe le domande, puoi tirare di nuovo il dado.
- 3. Fatto: quasi tre miliardi di persone (il 40% della popolazione mondiale) avranno accesso ad Internet entro la fine del 2014. Dove vivi è appena arrivato internet – ritira il dado!**

### 4. Creare la forma

Hai bisogno di:  
lunghi pezzi di corda/  
spago per ogni squadra,  
benda/sciarpa per  
ogni giocatore.


È arrivato il momento di testare le tue capacità di comunicazione!

- Ogni squadra crea un cerchio per terra usando la corda e si posiziona intorno al bordo del cerchio;
- Tutti i membri del team si bendano gli occhi, si abbassano e sollevano la corda fino all'altezza del petto.
- Il facilitatore dice una forma. Ogni squadra ha un minuto per creare la forma con la corda, coinvolgendo tutti.  
**Esempi: QUADRO - TRIANGOLO - ESAGONO - STELLA - CASA ecc**
- Dopo **1 minuto**, il facilitatore dice "**Stop!**". Ogni squadra abbassa la corda e lo dispone con attenzione per terra, facendo attenzione a mantenere la forma creata.
- Le squadre tolgono le bende e controllano la forma.

**La squadra con la migliore forma può ritirare il dado!**

**5. Fatto:** Le collaborazioni hanno bisogno di pace per riuscire. Tuttora 1 miliardo di bambini vive in zone colpite dalla guerra; 300 milioni di loro hanno meno di cinque anni. Tu e la tua squadra siete intrappolati in un paese che sta combattendo una guerra. Salti un turno.



**6.  La fotografia per il cambiamento sociale.**

Per questa attività hai bisogno di una fotocamera. Se non ne hai una a disposizione, passa all'attività successiva.

Molti enti di beneficenza e organizzazioni utilizzano la **fotografia** o **filmati** come uno strumento per aiutare le persone e le comunità a condividere il loro punto di vista e parlare delle loro esigenze. Ogni squadra ha 3 minuti per scattare una foto che rappresenti un problema importante per loro. A turni, si mostra la foto e si spiega il problema che rappresenta.

**Consiglio per la raccolta fondi:** perché non organizzare un'esposizione con le foto fatte, facendo pagare un piccolo contributo economico all'entrata?

**7. Fatto:** anche i pazienti nei paesi in via di sviluppo hanno bisogno di farmaci, ma alcune aziende non vendono medicinali a prezzi accessibili in questi paesi perché non guadagnerebbero abbastanza. La tua squadra ha bisogno di medicine, ma costano troppo. Salti un turno.

**8.  Seduti in cerchio:**

- tutto il gruppo si mette in un **cerchio stretto**, in modo che le spalle di tutti si tocchino tra di loro;
- girarsi di **90°** a destra in modo che ognuno si trovi a guardare la schiena della persona davanti a sé;
- mettere **entrambe le mani** sulle **spalle della persona davanti**;
- contando fino a tre, **sedersi lentamente**, appoggiandosi sulle ginocchia della persona dietro;
- se tutti si siedono allo stesso tempo, si dovrebbe riuscire a **creare un cerchio che si regge da solo**!
- se il cerchio è **bello forte**, provare a **fare qualche passo avanti**, **sempre seduti sulle ginocchia della persona dietro**! È importante spostare i piedi in tempo con gli altri.

**9. Fatto:** al mondo, le persone possiedono più telefoni cellulari che gabinetti. Se qualcuno nella tua squadra ha un telefono cellulare, rilancia il dado!

## 10. La linea più lunga (attività per l'intero gruppo in squadre):

L'obiettivo è di creare la linea più lunga con tutto quello che c'è a disposizione. L'unica regola che va data è "Create la linea più lunga possibile".

**Nota per i facilitatori:** *Le squadre cercheranno di competere tra di loro. Non intervenite! Quando hanno finito, basta dire: "No, questa non è la linea più lunga che potete fare". Le squadre si renderanno conto che solo se lavorano tutti insieme, e l'intero gruppo fa una linea unica, riusciranno a creare la linea più lunga possibile.*

## 11. Fatto: Nei paesi colpiti dalla guerra, i bambini devono affrontare maggiori ostacoli alla formazione. Nel 2013, 28,5 milioni bambini colpiti dalle guerre sono rimasti senza una scuola primaria. Al momento vivi in un paese che è molto pericoloso e i gruppi ribelli hanno chiuso tutte le strade della zona. Non puoi andare a scuola. Salti un turno.

## 12. Quanto costa questa banana?

Per questa attività, hai bisogno di forbici, carta e penna.

- dividere il gruppo in cinque squadre (a meno che non si dispone già di cinque squadre!);
- dare ad ogni squadra un ruolo, utilizzando le schede di lavoro che si trovano sulle pagine 37-38;
- disegnate una banana vuota da mostrare a tutti, dicendo che costa 30 centesimi;
- chiedete a ciascuna squadra di decidere quale 'percentuale' dei 30 centesimi dovrebbero guadagnare con il loro lavoro. Dovrebbero prendere in considerazione la quantità di lavoro, il tipo di lavoro che hanno fatto, e le spese che hanno;
- dopo cinque minuti chiedete ad ogni squadra di condividere la loro decisione. Scrivete gli importi sulla banana.
- se il totale arriva a più di 30 centesimi, le squadre devono negoziare fino a quando non corrisponderà con il prezzo finale della banana.
- avevano ragione? Rivela la risposta disegnando linee per dividere la banana, copiando il disegno a pagina 39.
- discussione:
  - è giusto?
  - come si sentono i coltivatori?
  - come potrebbero fare i produttori per guadagnare di più?

**13. Fatto: il 30% dei giovani di tutto il mondo sono nativi digitali. Ciò significa che utilizzano internet da almeno cinque anni. Riesci a ricordare la prima volta che hai usato internet? Se la maggior parte delle persone della tua squadra sono native digitali, puoi rilanciare il dado.**

**14. Fatto: lo sapevate che ci sono paesi che spendono sei volte di più sulle forze armate di quanto non spendano nell'aiutare altri paesi? Avete condotto una campagna di sensibilizzazione su quanto poco denaro venga speso per gli aiuti rispetto alle forze armate nel vostro paese, e siete stati invitati a parlarne in TV. Ritira il dado!**

### **15. Una collaborazione perfetta**

La vostra squadra potrebbe unirsi con qualsiasi organizzazione per agire e rendere il mondo un posto migliore. Raccontate al gruppo chi scegliereste, e perché.



**Condividi la tua esperienza WTD con le Guide e le Esploratrici di tutto il mondo! Se possibile, fate una foto di gruppo mentre vi divertite con il gioco della Giornata del Pensiero.**

Ci sono molti modi per connettersi con WAGGGS!

Visita [www.waggggs.org](http://www.waggggs.org) o il nostro sito speciale per WTD, [www.worldthinking-day.org](http://www.worldthinking-day.org), Twitter (@waggggs\_world) o Facebook ([www.facebook.com/waggggs](http://www.facebook.com/waggggs)) o mandaci un e-mail la tua storia a WTD [youthlearning@waggggs.org](mailto:youthlearning@waggggs.org)

**Non dimenticare di usare le hashtag! #WAGGGS, #guidinglight**

***Congratulazioni, hai appena completato  
una parte del World Thinking Day Challenge!***

Non dimenticare! Per guadagnare il distintivo WTD 2015 devi ancora completare gli altri due passi:

-  Condividi la tua #guidinglight (Poster lato B)
- Agire insieme sui MDG (Poster lato B)

# La Giornata Mondiale del Pensiero e gli Obiettivi del Millennio

A partire dal 2009, gli Obiettivi del Millennio delle Nazioni Unite (MDGs) sono stati i temi delle giornate del pensiero. Sono otto obiettivi che, insieme, si prefiggono di porre fine alla povertà entro il 2015.

## Lo sapevi?

Questi obiettivi sono tratti dalla Dichiarazione del Millennio, nata al Millennium Summit nel 2000. Si è trattato del più grande raduno della storia di personalità politiche da tutto il mondo!

La Dichiarazione del Millennio promette di *“liberare tutti gli uomini, donne e bambini dalla spregevole e disumana condizione della povertà estrema”* e fu accettata da 189 nazioni e firmata da 147 capi di stato.

## Gli otto Obiettivi del Millennio (MDGs) sono:



**Obiettivo 1.** Sconfiggere la povertà estrema e la fame. Dimezzare il numero delle persone che vivono in povertà con meno di un dollaro al giorno e di persone che soffrono la fame.



**Obiettivo 2.** Raggiungere l'educazione primaria universale: assicurare a tutti i ragazzi e le ragazze il completamento dell'intero corso di educazione primaria.



**Obiettivo 3.** Promuovere l'uguaglianza di genere e dare più valore alle donne; rimuovere le differenze di genere a tutti i livelli dell'educazione, primaria e secondaria.



**Obiettivo 4.** Ridurre la mortalità infantile: ridurre dei due terzi la mortalità infantile dei bambini sotto i cinque anni.



**Obiettivo 5.** Migliorare la salute delle mamme: la salute delle mamme comprende la pianificazione familiare, i pregiudizi, cure prenatali e postnatali. L'obiettivo si prefigge di ridurre di tre quarti la mortalità delle mamme.



**Obiettivo 6.** Combattere HIV/AIDS, malaria e altre malattie: fermare il diffondersi di HIV/AIDS e ridurre il numero di casi di malaria e altre malattie.



**Obiettivo 7.** Assicurare la sostenibilità ambientale. Gli obiettivi sono:

- a. Aggiungere il valore di sviluppo sostenibile alle politiche e ai programmi dei paesi;
- b. Dimezzare il numero di persone che non hanno accesso all'acqua potabile e migliorare le condizioni di vita di 100 milioni di persone che abitano negli slum.



**Obiettivo 8.** Sviluppare partnership globali per lo sviluppo: per tutti i paesi, lavorare insieme al fine di offrire il supporto necessario al raggiungimento degli obiettivi di cui sopra.

Le Guide e le Esploratrici ci hanno detto che è davvero molto importante partecipare al raggiungimento dei MDGs, perché riguardano argomenti che toccano le vite delle ragazze e delle giovani donne di tutto il mondo. Questo è il motivo per cui abbiamo lanciato il nostro Global Action Theme (tema ad azione globale), *“Insieme possiamo cambiare il mondo”*, con un messaggio chiave per ciascun MDGs.

WAGGGS crede che ciascuno di noi possa usare i MDGs per fare la differenza. In ogni paese e in ogni comunità ci sono diverse sfide e opportunità per le Guide e le Esploratrici di passare all'azione!

Il Global Action Theme Activity Pack di WAGGGS ha raggiunto più di **70,000 gruppi di Guide ed Esploratrici!** Il **41%** di coloro che hanno completato le attività offerte dal pacchetto, ha continuato a dar vita a progetti locali **adatti alla realtà delle loro comunità.**

**Per la fine del 2015 speriamo di riuscire a fare una differenza ancor più grande!**

# Che cos'è il MDG 8?



**MDG 8: “Sviluppare una partnership globale per lo sviluppo”** incoraggia ciascuno, inclusi i governi, il mondo degli affari (le imprese), le NGOs, a costruire partnership come mezzo per raggiungere gli Obiettivi del Millennio.

Il MDG 8 confida su paesi, compagnie, organizzazioni e su individui che investono uno sull'altro, e che condividono le loro risorse. Queste risorse possono essere finanziarie, ma anche abilità, conoscenze oppure esperienze. Per i paesi in via di sviluppo, una gran parte della soluzione al problema della povertà è affrontare il debito, migliorare le regole del commercio ed ottenere aiuti più efficaci dai paesi sviluppati. **Se i paesi sviluppati non passano presto all'azione, questi grandi problemi non potranno cambiare.**

## Quattro strade verso le partnership globali!

Le partnership globali possono fare la vera differenza, in particolare quando rientrano in queste aree:

- **AIUTO:** aiutare o supportare altre persone, comunità o paesi, a raggiungere i loro obiettivi. Per esempio, lavorare insieme per assicurare ai paesi in via di sviluppo l'accesso alle medicine di cui hanno bisogno a prezzi accessibili.
- **DEBITO:** una somma di denaro che è dovuta. Molti paesi hanno “debiti impagabili” che semplicemente li spingono sempre più verso la povertà.
- **COMMERCIO:** l'azione di comprare e vendere merci e servizi. Per il MDG 8 il commercio deve essere giusto e sostenibile, supportato da sistemi finanziari trasparenti.
- **TECNOLOGIA:** Il beneficio delle nuove tecnologie per lo sviluppo, in particolare le tecnologie di informazione e comunicazione (Internet, reti wireless, telefoni cellulari, ecc)

Tutti i paesi traggono benefici da forti partnership. I paesi sviluppati offrono buone condizioni di vita e affrontano sfide come la creazione di forti comunità, proteggere l'ambiente o contrastare il divario tra ricchi e poveri. I paesi in via di sviluppo stanno trovando modi innovativi per affrontare la povertà, diffondere la tecnologia e costruire economie locali che tengano insieme le comunità.





## Tutti i paesi possono imparare tantissimo mettendo in comune le loro abilità e le loro esperienze. In che modo interessa i giovani?

Gli adolescenti e i giovani di oggi sono una forza di 1.8 miliardi e costituiscono un quarto dell'intera popolazione mondiale. Circa 215 milioni di bambini lavorano a tempo pieno o parziale, mentre 75 milioni di giovani tra i 15 e i 24 anni non riescono a trovare un lavoro e circa il 45% vive con meno di 2 dollari al giorno. Spesso i giovani non hanno accesso alle informazioni ed all'educazione, hanno minore influenza nelle loro comunità e possono essere scarsamente considerati nei programmi di sviluppo nazionali ed internazionali.

Quando i giovani ricevono un'educazione, hanno accesso all'impiego e sono autorizzati a fare la differenza, possono offrire nuove soluzioni a vecchi problemi. Sempre più consapevoli di ciò che li circonda, il 60 % dei giovani oggi vuole avere un impatto sul mondo; quasi due volte di più rispetto la precedente generazione.

I giovani sono motivati a fare la differenza e possono adattarsi e imparare velocemente, in particolare nel comprendere le nuove tecnologie – 30% dei giovani nel mondo sono nativi digitali, ciò significa che essi sono stati on line per almeno cinque anni.

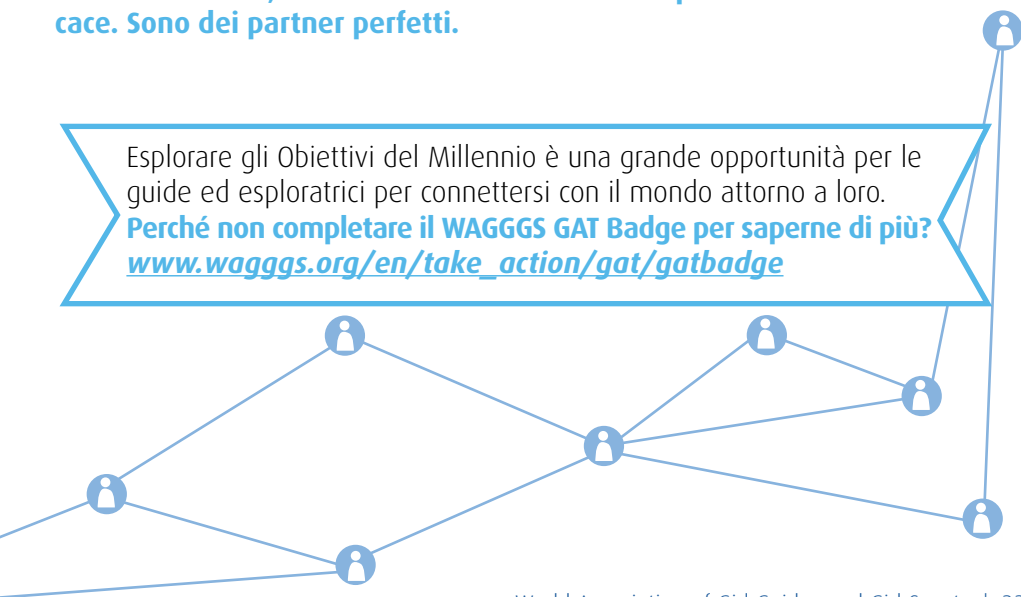
**Come consumatori possono alimentare l'economia e sfidare le ingiuste regole del commercio.**

**Come innovatori, sanno che lavorare insieme è più creativo ed efficace. Sono dei partner perfetti.**

Esplorare gli Obiettivi del Millennio è una grande opportunità per le guide ed esploratrici per connettersi con il mondo attorno a loro.

**Perché non completare il WAGGGS GAT Badge per saperne di più?**

[www.wagggs.org/en/take\\_action/gat/gatbadge](http://www.wagggs.org/en/take_action/gat/gatbadge)





# Risposte

? !

## RISPOSTE: Centri Mondiali

1. non c'è una risposta corretta
2. il Quinto Centro Mondiale: guarda a pagina 40
- 3-5. non c'è una risposta corretta

## RISPOSTE: WAGGGS e la Giornata Mondiale del Pensiero

1. attività di squadra: non c'è una risposta corretta
2. World Association of Girl Guides and Girl Scouts; Associazione Mondiale delle Guide e delle Esploratrici
3. 22 febbraio
4. non c'è una risposta corretta
5. Hong Kong
6. Regione Africa, Araba, Asia-Pacifico, Europa, Emisfero occidentale
7. Messico
8. attività di gruppo: non c'è una risposta corretta
9. 146
10. Regno Unito
11. Cristal Palace Park a Londra
12. l'emisfero occidentale con quasi 3,3 milioni di membri (fonte Census, 2012)
13. dipende dal Paese in cui vivi: guarda a pagina 40
14. Lady Olave Baden-Powell
15. attività di gruppo: non c'è una risposta corretta
16. era il compleanno sia di Lord Baden-Powell, fondatore del Movimento Scout, sia di sua moglie Olave, che era la Capo Guida Mondiale
17. attività di gruppo: non c'è una risposta corretta
18. 10 milioni
19. Our Chalet
20. dipende dal Paese in cui vivi
21. inglese, francese e spagnolo
22. attività di gruppo: non c'è una risposta corretta
23. Sangam
24. alcuni esempi sono: formazione dei capi, risorse per i programmi educativi, rappresentanza agli eventi globali, etc.
25. attività di squadra: non c'è una risposta corretta

## RISPOSTE: WAGGGS e la Giornata Mondiale del Pensiero

### *Mettiti alla prova!*

1. 17
2. le due stelle rappresentano la Promessa e la Legge
3. Myanmar;
4. è la tradizione, stabilita nel 1932, che le Guide/Esploratrici dessero sostegno economico alle loro sorelle in tutto il mondo. Il denaro è usato per progetti che rafforzano e fanno crescere il Movimento così che più ragazze possano sperimentare il Guidismo e lo Scautismo femminile;
5. "Be Prepared"; sii preparato/a;
6. la legge del Guidismo e dello Scautismo femminile e i nostri metodi educativi;
7. per permettere alle ragazze di sviluppare completamente il loro potenziale come cittadine responsabili del mondo;
8. a Londra (Regno Unito) vicino al Pax Lodge, uno dei cinque Centri Mondiali WAGGGS;
9. la Regione Europa con 39 Organizzazioni Membri;
10. violenza contro le ragazze e le giovani donne, l'ambiente, gli obiettivi di sviluppo del millennio dell'ONU, la consapevolezza del corpo e molto altro;

## RISPOSTE: insieme possiamo cambiare il mondo

### - MGDs da 1 a 7

- 1-2. non c'è una risposta corretta;
3. tutte le affermazioni sono false. Ci sono alcuni miti riguardo la fame a cui le persone spesso credono. Di fatto...
  - a. oggi giorno nel mondo c'è cibo abbastanza per tutti. Ma perché il cibo possa raggiungere tutti dobbiamo migliorare il modo in cui cresciamo e trasportiamo il cibo per il mondo, per esempio potremmo supportare i piccoli contadini.
  - b. del quasi miliardo di persone affamate nel mondo, più della metà vive in Asia e nella zona del Pacifico. Negli USA, 50 milioni di americani non hanno abbastanza cibo da vivere in modo sano.
  - c. le persone possono essere affamate anche quando c'è molto cibo attorno a loro, se non possono averne accesso. Magari non possono permetterselo, o non riescono ad arrivare ai mercati locali.
  - d. ciascuno necessita anche del giusto tipo di cibo. Una buona nutrizione significa avere la giusta combinazione di nutrienti e calorie per uno sviluppo sano. È importantissimo per i neonati, per i bambini e per le donne incinte.

- 4-9. non c'è una risposta corretta;
- 10. guarda a pagina 30-31;
- 11-18 non c'è una risposta corretta;

## RISPOSTE: Agire insieme – MDG 8



- 1. non c'è una risposta corretta;
- 2. prodotti del commercio equo: banane, cacao, caffè, tè, cotone, fiori, oro, zucchero. I prodotti devono avere il logo commercio equo-solidale sulla confezione;
- 3-11. non c'è una risposta corretta;
- 12. guarda a pagina 37-39;
- 13-15. non c'è una risposta corretta;

### Carte dei lavori per l'attività: quanto cosa una banana? (pag. 28)

#### **Società che spedisce, importa e confeziona**

La tua società trasporta le scatole di banane in navi frigorifere. Il viaggio dai Caraibi al Regno Unito dura circa sei giorni. Una volta che le banane sono arrivate nel Regno Unito, tu organizzi il trasporto, l'assicurazione, le tasse e lo sdoganamento.

Le banane devono stagionare in stanze speciali e devono essere tenute a temperatura costante per circa una settimana. Vengono quindi ordinate in base alla dimensione.

Alcune sono pesate e prezzate per essere vendute direttamente nei supermercati. Altre vengono nuovamente impacchettate in scatole per essere vendute ai grossisti.

#### **Grossista**

Tu ricevi scatole di banane stagionate dalle società di confezionamento e le vendi ai fruttivendoli, bancarelle del mercato e supermercati.

#### **Rivenditore al dettaglio**

Tu vendi le banane stagionate tramite i tuoi negozi o le bancarelle del mercato. Devi venderle velocemente, prima che stagionino troppo e diventino marroni.

#### **Coltivatore**

Sei un piccolo contadino che coltiva banane. Dopo la semina ci vogliono nove mesi prima che i caschi di banane siano pronti per essere tagliati. In questo tempo devi proteggerle dai danneggiamenti del tempo, dai parassiti e dalle malattie. Per fare questo devi coprire i caschi di banane con dei teli cerati che devi pagare, così come devi pagare per fertilizzanti e pesticidi. Quando le banane sono pronte per essere colte, le tagli con dei grandi machete (coltelli) e le confezioni in scatole. Quindi le trasporti al porto nel tuo pickup.

#### **Società di sviluppo delle banane nelle Isole Windward**

Sei una nuova società, posseduta per un quarto dal governo delle Isole Windward e metà dalle associazioni dei coltivatori delle isole. Sei l'anello vitale tra i contadini e il mondo esterno. Lavori perché le banane abbiano un buon prezzo per i contadini e allo stesso tempo perché ci siano prezzi convenienti per il trasporto. Compri pesticidi, fertilizzanti, scatole e teli cerati in grandi quantità, in modo che i coltivatori possano poi comprarli da te. Offri consigli sulla crescita delle banane e puoi aiutare nell'organizzare un'assicurazione. Le Isole Windward sono un arcipelago nel sud dei Caraibi.



**Società  
che spedisce,  
importa  
& confeziona.**

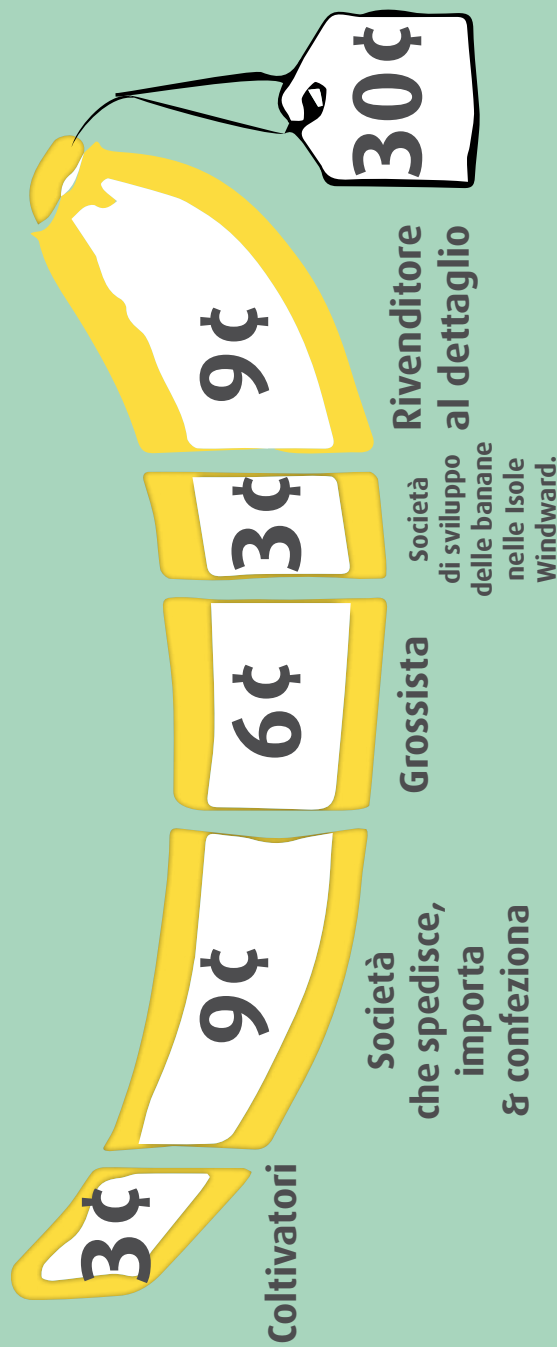
**Grossista**

**Rivenditore  
al dettaglio**

**Coltivatore**

**Società di sviluppo  
delle banane  
nelle Isole  
Windward**

# Effettiva divisione del ricavo



# Incontra il mondo di WAGGGS!

## **La Regione Africana conta 32 organizzazioni iscritte:**

Benin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Camerun, Repubblica Centro Africana, Chad, Congo, Repubblica Democratica del Congo, Gambia, Ghana, Guinea, Costa D'Avorio, Kenya, Lesotho, Liberia, Madagascar, Malawi, Mauritius, Namibia, Nigeria, Ruanda, Senegal, Sierra Leone, Sud Africa, Sud Sudan, Swaziland, Tanzania, Togo, Uganda, Zambia, Zimbabwe.

## **La Regione Araba conta 14 organizzazioni iscritte:**

Bahrain, Egitto, Giordania, Kuwait, Libano, Libia, Mauritania, Oman, Qatar, Sudan, Siria, Tunisia, Emirati Arabi Uniti, Repubblica dello Yemen.

## **La Regione Asia Pacifico conta 26 organizzazioni:**

Australia, Bangladesh, Brunei, Cambogia, Isole Cook, Isole Fiji, Hong Kong, India, Giappone, Kiribati, Corea, Malesia, Maldive, Myanmar, Mongolia, Nepal, Nuova Zelanda, Pakistan, Papua Nuova Guinea, Filippine, Singapore, Isole di Salomone, Sri Lanka, Taiwan, Tailandia, Tonga.

## **La Regione Europa conta 39 organizzazioni iscritte:**

Armenia, Austria, Bielorussia, Belgio, Cipro, Repubblica Ceca, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Grecia, Ungheria, Islanda, Irlanda, Israele, Italia, Lettonia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Malta, Monaco, Olanda, Norvegia, Polonia, Portogallo, Romania, Federazione Russa, San Marino, Repubblica Slovacca, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia, Ucraina, Gran Bretagna.

## **La Regione dell'Emisfero Occidentale conta 35 organizzazioni iscritte:**

Antigua e Barbuda, Argentina, Aruba, Bahamas, Barbados, Belize, Bolivia, Brasile, Canada, Cile, Colombia, Costa Rica, Dominica, Repubblica Dominicana, Ecuador, El Salvador, Grenada, Guatemala, Guyana, Haiti, Honduras, Jamaica, Messico, Antille Olandesi, Nicaragua, Panama, Paraguay, Perù, Santi Kitts & Nevis, Santa Lucia, San Vincenzo e Le Grenadine, Suriname, Trinidad e Tobago, Stati Uniti d'America, Venezuela.



La Siria è stato l'ultimo paese ad entrare a far parte della Regione Araba, nel 2008.

Nella Regione Africana, il numero di organizzazioni iscritte è triplicato negli ultimi dieci anni.

L'ultimo paese entrato a far parte di WAGGGS è il Myanmar, entrato nella Regione dell'Asia Pacifica nel 2014.

Il Brasile è stato il primo paese Sud Americano ad entrare a far parte di WAGGGS.

La più antica Compagnia di Guide è quella delle Guide del Beckenham 1. Le due ragazze che la fondarono, nell'aprile del 1910, erano tra le giovani donne che parteciparono, senza essere state invitate, al Raduno Scout tenutosi nel Crystal Palace nel 1909. (Regno Unito, Regione Europea).

# World Association of Girl Guides and Girl Scouts

## I would like to make a World Thinking Day donation

(Please tick ✓ currency and amount and then select your method of payment below) ☐ £ ☐ \$ ☐ €

☐ 1,000 ☐ 500 ☐ 100 ☐ 50 ☐ 25 ☐ other amount

☐ **Cheque/Draft** Please find enclosed my cheque payable to **WAGGGS**

☐ **Credit Card** Please fill in the details required at the bottom of this form

☐ **Bank Transfer** I made a Bank Transfer on [dd/mm/yy] \_\_\_\_\_

Bank:	National Westminster Bank Plc	Sort Code / Bank Number:	60-07-29
	Belgravia Branch	Payee / Credit:	WAGGGS
	PO Box 3043	Account Number:	39872947
	141 Ebury Street	IBAN Code:	GB47NWBK60072939872947
	London SW1W 9QP, England	IBAN BIC:	NWBKGB2L

**AFTER MAKING YOUR BANK TRANSFER PLEASE REMEMBER TO FORWARD THIS COMPLETED FORM TO WAGGGS AT THE ADDRESS SHOWN BELOW.**

**Personal Details** Please complete this section in full for all donations

First Name \_\_\_\_\_ Last Name \_\_\_\_\_

Name of association \_\_\_\_\_ Name of group (if applicable) \_\_\_\_\_

Address \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Postcode \_\_\_\_\_

Country \_\_\_\_\_ Email Address \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_ Date [dd/mm/yy] \_\_\_\_\_

☐ **Please treat this gift as a Gift Aid donation**  
I confirm I am a UK tax payer. I have paid or will pay an amount of Income Tax and/or Capital Gains Tax for the current tax year that is at least equal to the amount of tax that all the charities and CASCs that I donate to will reclaim on my gifts for the current year. I understand that other taxes such as VAT and Council Tax do not qualify. I understand that the charity will reclaim 25p of tax on every £1 that I give. *giftaid it*

☐ **Credit Card**

Please debit my: ☐ Switch/Maestro [Issue Number \_\_\_\_\_] ☐ Delta ☐ Visa ☐ Mastercard

☐ AmEx ☐ Eurocard ☐ JCB ☐ Electron ☐ Solo

Card No

Start Date [dd/mm/yy] \_\_\_\_\_ Expiry Date [dd/mm/yy] \_\_\_\_\_

Card security code (Last 3 or 4 digits on signature strip) \_\_\_\_\_

Name of bank/financial institution issuing card \_\_\_\_\_

Name on card \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

Our bank will only take credit card transactions in sterling. We will therefore convert your \$ or € donation into £ at the current rate of exchange and debit your card with this amount. This may result in a very small discrepancy from your original donation amount when your credit card statement is received.

Please return completed form to:

**WAGGGS Fund Development**, World Bureau, Olave Centre, 12c Lyndhurst Rd, London, NW3 5PQ England  
Tel: +44 (0) 20 7794 1181 | Fax: +44 (0) 20 7431 3764 | Email: [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org) Registered Charity No. 306125

The information you give will be treated as confidential and it is WAGGGS policy not to give private information away to third parties.

## COME FARE UNA DONAZIONE A WAGGGS IN OCCASIONE DELLA GIORNATA MONDIALE DEL PENSIERO

Bisogna segnare con una v il tipo di valuta e l'importo che si desidera donare, poi selezionare il tipo di pagamento che si preferisce tra quelli disponibili sotto. Le valute possibili sono sterline, dollari o euro, riconoscibili dai simboli accanto alle caselle.

Gli importi possibili sono 1000, 500, 100, 25, o un altro importo a scelta.

I metodi di pagamento possibili sono:

- **Assegno/vaglia** (che va intestato a WAGGGS e inviato in allegato al modulo che trovate in questa pagina, dopo le coordinate bancarie)
- **Carta di credito** (bisogna compilare il modulo con i dati richiesti che si trova in fondo a questa pagina)
- **Bonifico bancario** (bisogna indicare la data in cui si è effettuato con il modulo [gg/mm/aa]; seguono le coordinate bancarie:)

**Banca:** National Westminster Bank, Plc Belgravia Branch, PO Box 3043, 141 Ebury Street London SW1W 9QP, England.

**Sort Code / Bank Number:** 60-07-29 (Ndt: Il "sort code" è un codice locale che ha un significato solo in Irlanda e in Gran Bretagna, è l'analogo di ABI+-CAB in Italia; in teoria non è necessario per fare bonifici all'interno dell'Unione Europea)

Beneficiario: WAGGGS

Numero di conto: 39872947

Codice IBAN: GB47NWBK60072939872947

IBAN BIC: NWBKGB2L

Qualunque tipo di pagamento si scelga, bisogna anche compilare il modulo posto subito sotto le coordinate bancarie e inviarlo a WAGGGS all'indirizzo scritto in fondo alla pagina.

I dati richiesti sono: nome, cognome, nome dell'associazione, nome del gruppo (quando possibile), indirizzo, codice di avviamento postale, paese e indirizzo mail. Sono richieste inoltre la firma e la data.

**NB:** il riquadro sottostante, intitolato "Please treat this gift as a Gift Aid donation", è riservato ai contribuenti del Regno Unito.

Sotto al riquadro trovate un ulteriore modulo da compilare in caso abbiate scelto di pagare con carta di credito.

**I dati** richiesti sono tipo di carta (disponibili: maestro, delta, visa, mastercard, america express, eurocard, JCB, electron e solo), il numero di carta, data di rilascio e data di scadenza, il codice di sicurezza di 3/4 cifre che trovate sul retro della carta, il nome della banca che ha rilasciato la carta, il nome dell'intestatario della carta e la sua firma.

Dal momento che la banca di WAGGGS accetta solo sterline, ogni donazione in un'altra valuta sarà convertita con i tassi di cambio correnti al momento della donazione. Questo potrebbe comportare delle lievi discrepanze tra l'importo donato e l'importo indicato sull'estratto conto della carta.

*L'indirizzo di WAGGGS a cui vanno mandati i vari modulo compilati è:*

WAGGGS Fund Development, World Bureau, Olave Centre,  
12c Lyndhurst Rd, London, NW3 5PQ England.

Tel: +44 (0) 20 7794 1181

Fax: +44 (0) 20 7431 3764

Email: [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

Registered Charity No. 306125

I dati personali comunicati a WAGGGS rimarranno confidenziali;  
WAGGGS non fornirà alcun dato personale a terzi.

# Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero

## Come donare

### *Hai raccolto dei fondi per la Giornata Mondiale del pensiero?*

Puoi donare al Fondo i soldi che hai raccolto in uno dei seguenti modi.

**Gruppi di Guide ed Esploratrici o singoli membri possono donare attraverso le loro Associazioni.**

Verifica se la tua Associazione sta raccogliendo soldi da mandare al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero di WAGGGS. Scopri che tipo di donazioni accetta la tua Associazione.

**Gruppi di Guide ed Esploratrici o singoli membri possono fare una donazione diretta.**

Se la tua Associazione non sta raccogliendo donazioni per il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero di WAGGGS, o se desideri fare una donazione a titolo personale, devi scegliere tra i seguenti metodi di pagamento:

- **Online** sul sito [www.worldthinkingday.org/en/donatenow](http://www.worldthinkingday.org/en/donatenow)

Donare online è semplice, veloce e sicuro. Assicurati di avere a portata di mano i dati della tua carta di credito o i tuoi dati bancari.

- **Assegno**

Puoi utilizzare il modulo della pagina precedente; altrimenti puoi scaricarlo sul sito: [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

Compila il modulo ed invialo per posta insieme all'assegno al seguente indirizzo: WTD Fund, The World Association, Olave Centre, 12 c Lyndhurst Road, London, NW3 5PQ, England

- **Altri modi per donare**

Se non ti è possibile effettuare nessuno dei tipi di pagamento elencati, per favore contattaci e troveremo il modo di aiutarti a fare la tua donazione. Mettiti in contatto con lo staff del Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero con una mail a: [wtd@wagggs.org](mailto:wtd@wagggs.org) or phone +44 (0) 2077941181



World Association  
of Girl Guides  
and Girl Scouts

Association mondiale  
des Guides et des  
Eclaireuses

Asociación  
Mundial de las  
Guías Scouts

## **SUPPORTA LA NOSTRA MISSIONE ATTORNO AL MONDO...**

L'Associazione Mondiale delle Guide e delle Esploratrici si impegna per assicurare alle Guide e alle Esploratrici di tutto il mondo la possibilità di essere portatrici di cambiamento all'interno delle loro comunità, di sviluppare strategie per affrontare le questioni per loro più importanti. Crediamo nel dare più potere alle ragazze attraverso un processo che si sviluppa in tre fasi: belonging (senso di appartenenza), leadership (capacità di guidare gli altri) e advocacy (essere in grado di rappresentare la propria comunità). Il Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero è usato per promuovere in tutto il mondo lo sviluppo del Movimento delle Guide e delle Esploratrici, e rendere tutto questo possibile.

Con le vostre donazioni, e attraverso il Guidismo e lo Scautismo femminile, darete più possibilità a tutte queste ragazze. Donando al Fondo per la Giornata Mondiale del Pensiero state investendo sul Guidismo e sullo Scautismo femminile in tutto il mondo- aiutando le Associazioni a sviluppare i loro programmi di educazione non formale, a portare a termine i loro progetti ed ad aumentare il numero di iscritte.

## **INSIEME POSSIAMO CAMBIARE IL MONDO.**

Potete donare i soldi che avete raccolto mandando un assegno intestato a WAGGGS all'indirizzo indicato sulla copertina di questo libretto, oppure donare online sul sito:

[www.worldthinkingday.org/en/donatenow](http://www.worldthinkingday.org/en/donatenow).

Per maggiori informazioni, contattaci all'indirizzo mail [international@cngai.it](mailto:international@cngai.it).  
Il Settore Internazionale sarà a tua disposizione!

**Impaginazione grafica** a cura di  
Sergio Caruso ([www.sergiocaruso.it](http://www.sergiocaruso.it))

**Revisione** a cura di Valeria Comacchio

**Traduzione** a cura di:

Nicolò Marchesini, Leanna Ernesto, Stefano Damonte,  
Salvo Nicotra, Rosa Maria Da Campo, Valeria Togni,  
Mirella Biagi, Flavia Morganti.

**Si ringrazia per il supporto**

Nicolò Marchesini, Riccardo De Gonda, Stefania Affatato  
e Antonella Azzilonna.