

AGESCI BRANCA EG
DUEMILA
TRENTA
iMPRESE



ANNO 2: 2023

IL GIOCO

Il gioco proposto ai ragazzi anche per il 2023 consiste nel riuscire a introdurre nelle proprie imprese aspetti, situazioni, azioni che possano migliorarle in termini di sostenibilità. Non si tratta di realizzare imprese sulla sostenibilità ma di riempire le proprie imprese di azioni pensate per essere un po' più sostenibili della norma. Le chiamiamo **#GREENTURN**.

#GREENTURN è ogni singola azione sostenibile che i ragazzi inseriranno nelle loro imprese. Il nome vuole richiamare il **"good turn"** di B.-P., nome originario della **"Buona Azione"**, a ricordare che si può fare il bene attraverso "scherzetti" fatti con naturalezza, ogni giorno, senza enfasi; a sottolineare che anche i gesti più piccoli possono fare la differenza. Questa corrispondenza di termini mira a identificare nelle azioni sostenibili qualcosa di quotidiano, da far diventare una buona abitudine che nasce dalla capacità di osservazione di ciò che viviamo ogni giorno.

Ma c'è di più: "turn" è anche un verbo che significa svoltare, cambiare direzione, ciò che serve oggi, urgentemente e maggiormente, per portare un beneficio vero al pianeta.

L'esercizio quotidiano delle piccole cose e la rilettura degli effetti che hanno sul mondo può generare il circolo virtuoso capace di trasformarle ed elevarle a solida volontà, a scelta vera e propria, sostenuta dalla certezza di fare il bene. Da questa esperienza potrà nascere quella determinazione che, trasformandosi in azione costante, renderà la svolta davvero definitiva.

Questo è il **#GREENTURN**: un piccolo cambio di rotta con l'ambizione di generare una vera e propria direzione nuova su cui procedere per cambiare in meglio il mondo.

Idealmente, quindi, a partire dalla fase della progettazione, i ragazzi dovranno individuare aspetti che, attuati in un certo modo, rendono la propria impresa più sostenibile. Qualche abitudine magari è già consolidata ed è bene che sia comunque evidenziata nel suo essere a tutti gli effetti un **#GREENTURN**; altre saranno aggiunte osservando il progetto con uno sguardo nuovo.

Si tratta di piccole e grandi attenzioni applicate alla realizzazione in tutti quegli ambiti in cui una scelta o un'altra possono fare la differenza: acquisti di materiali, spostamenti, gestione degli scarti, attenzioni al territorio ecc.

Per raccogliere e divulgare le informazioni sono disponibili:

- la **landing page** su web: www.2030imprese.agesci.it, in cui trovare via via tutte le notizie
- una **pagina instagram dedicata all'evento** su cui verranno pubblicati gli aggiornamenti.

Le squadriglie entrano nel gioco compilando il **TEST** che serve ad associarle a un'area di "attenzione all'ambiente", come nel primo anno. **La compilazione del test è richiesta a tutti, anche a chi ha partecipato nel primo anno**, perché la squadriglia rinnovata potrebbe idealmente essere associata a un supereroe differente. Questo passaggio è molto importante dal punto di vista organizzativo: serve per poter registrare un indirizzo mail aggiornato rispetto all'anno precedente e per individuare esattamente le squadriglie che partecipano nel secondo anno del percorso (o che continuano dopo il primo).

Gli ambiti, come nel primo anno, sono sei e sono associati a **un supereroe e un simbolo**:



- **smaltimento dei rifiuti - Linda**
- **tutela del territorio - Verdiana**
- **spesa critica - Etika**
- **promozione di riciclo e riuso - Dottor Gadget**
- **riduzione dell'inquinamento - Captain Helm**
- **attenzione agli sprechi - Speed.**

Al termine del test, quindi, la squadriglia scarica la card del suo personaggio e viene associata al corrispondente ambito di azione di cui sarà considerata *specialista*, e di cui quindi dovrà farsi garante.

Pubblicando il risultato del proprio test, che la associa al personaggio/ambito sul canale instagram con opportuni hashtag, la squadriglia entra ufficialmente in gioco.

Le squadriglie **potranno iniziare in qualunque momento tra gennaio e agosto 2023**. La proposta del gioco consiste in una sfida a inserire nella loro prossima impresa elementi che la rendano più sostenibile, i **#GREENTURN**. La sfida è intuire dov'è possibile inserirli, individuarli, scoprirli osservando la propria impresa, la propria azione con uno sguardo nuovo e attento agli elementi possibili.

In questo secondo anno quindi prosegue la logica dei **#GREENTURN** con alcuni passi in più e modalità un po' differenti.

TRE ELEMENTI IN PARTICOLARE

1. I **#GREENTURN** saranno **individuali** e non più di Squadriglia, per ispirare ai ragazzi la necessità che diventino stile di vita quotidiano, attenzione continua in ogni momento e gesto. Nel prendere i loro impegni all'interno delle imprese, inviteremo i ragazzi a vivere i loro posti d'azione nel modo più sostenibile possibile e a scegliere anche precise azioni dedicate alla sostenibilità.

Ogni impegno di questo tipo, opportunità per fare passi avanti sul sentiero personale, costituirà un **#GREENTURN**. È importante quindi che ricadano in una reale progettualità e non siano esclusivamente iniziative occasionali o improvvisate.

2. Vorremmo che gli ambiti di applicazione dei **#GREENTURN** non fossero più limitati all'ecologia in senso stretto (salvaguardia della natura) ma **in senso integrale**, includendo quindi la sostenibilità umana e quella economica, con tutti gli obiettivi e gli ambiti di intervento ad esse connessi.

3. Verrà introdotta **la missione**, come sfida a compiere un'azione di concreta sostenibilità, per l'intera squadriglia, sulla base di un preciso obiettivo.

Proporremo quindi una duplice attenzione: da un lato alle azioni applicabili da ciascuno nella quotidianità, con i greenturn, dall'altra i veri e propri progetti dedicati a intervenire per la sostenibilità su mandato... di voi Capi, attraverso una specifica Missione di Squadriglia.

Su questo tema vi faremo alcune proposte per condividere a fondo il senso dello strumento, in particolare rispetto all'applicazione in quest'ambito, con suggerimenti e idee che potrete utilizzare o rielaborare secondo le vostre necessità ed esigenze educative.

COME SI PARTECIPA

Le Squadriglie scaricano, stampano e appendono nel loro angolo un **poster** in cui compare il simbolo di **#2030IMPRESE**, l'occhio con i colori degli obiettivi del millennio, da colorare per ciascun **#GREENTURN** che saranno capaci di compiere.

Uno degli spicchi del simbolo è dedicato alla missione, è quindi fondamentale che voi capi siate pronti ad affidarne una ad ogni squadriglia che partecipa al gioco.

Durante il percorso le squadriglie potranno condividere le loro imprese e i **#GREENTURN** attraverso l'hashtag **#2030impres** e quello di squadriglia (composto da **#NomesquadrigliaNomegruppo**). Possono usare l'account che preferiscono per pubblicare, l'importante è inserire gli hashtag corretti. Al termine del gioco chiederemo a ciascuna squadriglia di inviare **una foto di gruppo con il poster colorato e compilato**. Seguirà un piccolo dono a memoria di questo impegno e dei piccoli e grandi gesti che sicuramente avranno contribuito a migliorare un po' il mondo.

Il gioco inizierà all'inizio del 2023. La primavera del 2023, a partire dal giorno di S. Giorgio, potrebbe essere il momento più adatto a sfidare le squadriglie nelle missioni dedicate alla sostenibilità. In ogni caso il gioco andrà avanti per tutto l'anno scout, non ci sono regole rigide su come e quando iniziare, quale o quali imprese mettere in gioco, quando compiere la propria missione.

Durante la realizzazione devono scattare foto o registrare brevi video che raffigurino i **#GREENTURN** inseriti nell'impresa per renderla sostenibile. Potranno **pubblicare su instagram le foto e i video in forma di post o reel inserendo sempre i loro hashtag** (come minimo quello dell'evento, quello della squadriglia e ovviamente l'hashtag **#GREENTURN**). Sono disponibili, come sticker da utilizzare su Instagram, i simboli dei 6 ambiti per associare ciascun **#GREENTURN** all'ambito per cui è stato pensato.

La pubblicazione della foto finale dà diritto al riconoscimento di aver partecipato e di essere una squadriglia più sostenibile... e al gadget che lo simboleggerà.

Lo spirito del gioco è quello di essere replicabile in più imprese possibile, l'obiettivo è che **diventi un modo di pensare e di agire costante**.