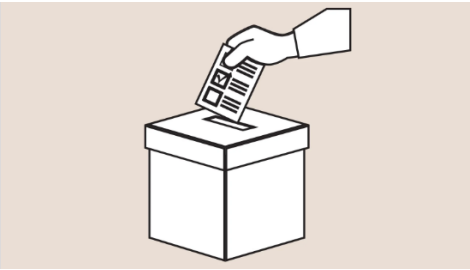


INVIATO DA
Ramba

ON
02/07/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Giornata della democrazia



Per un giorno, i partecipanti assumono la gestione del campo. Un "governo del campo" eletto da tutto il campo determina gli orari giornalieri, il programma, il menu...

Ora si può semplicemente far eleggere al campo un "leader del campo" per quel giorno, che formerà un "governo del campo". I preparativi per l'elezione: accordi elettorali, intrighi elettorali, combinazioni di liste e formazioni di partiti, accordi tra gruppi e scambi di cavalli dietro le quinte possono essere piuttosto eccitanti e rappresentano una buona occasione per sperimentare i lati positivi e negativi delle elezioni su un campo ben visibile.

Tuttavia, questo sistema elettorale presenta un grosso svantaggio:

Tutti gli sforzi di attenzione sono concentrati sul processo elettorale e sul risultato del giorno prima. C'è il rischio che nessuno pensi a cosa fare con la vittoria elettorale, cioè a cosa fare come leader del campo eletto. Il giorno stesso della Giornata della democrazia, il programma è quindi piuttosto monotono e noioso. Tuttavia, la Giornata della democrazia dovrebbe anche essere una buona esperienza e dare ai partecipanti al campo la conferma che possono organizzare qualcosa di significativo insieme, anche senza un leader.

Con questo sistema, è più probabile che il successo sia garantito. Non viene eletto un singolo, ma un gruppo di 3-5 partecipanti al campo. I gruppi candidati devono presentare in anticipo una "piattaforma elettorale", cioè proposte molto specifiche su come vorrebbero organizzare gli orari giornalieri, il programma, le ore del giorno, ecc... qualora venissero eletti come "governo del campo". Nella riunione elettorale non si eleggono in primo luogo persone specifiche, ma un programma.

Con questo tipo di elezione, anche i membri più giovani del campo hanno la possibilità di presentare una proposta convincente e di essere eletti. Nell'altro caso, i più giovani sono al massimo corteggiati come elettori, ma difficilmente possono diventare attivi come candidati proposti.

Solo dopo la metà del campo

La Giornata della Democrazia dovrebbe essere programmata solo dopo la metà del campo, perché solo allora i partecipanti al campo hanno i presupposti per fare le proprie proposte di programma: solo

allora conoscono le possibilità e le condizioni quadro dell'ambiente del campo (piscina, parco giochi, grotta, luoghi di escursione...). Solo durante il campo si conoscono così bene da sapere quali giochi e attività sono apprezzati dagli altri. In fondo, è solo durante il campo che si formano i gruppi che possono trovare e difendere insieme una proposta.

Preparazione

L'idea e le regole della Giornata della democrazia dovrebbero essere comunicate ai partecipanti già nel programma del campo. Nel campo stesso, da 2 a 3 giorni prima dell'elezione, dovrebbero essere nuovamente comunicate la procedura, le regole elettorali, le condizioni generali (ad esempio il budget per il cibo, le escursioni, i biglietti d'ingresso...) e le eventuali norme di sicurezza.

Il tempo che manca all'elezione non deve essere troppo lungo (altrimenti si perde l'entusiasmo), ma nemmeno troppo breve, in modo che i gruppi di candidati possano formarsi e poi valutare le proposte di programma.

Durante questa fase, la direzione del campo si trasforma in "ufficio elettorale" e registra le "piattaforme elettorali". Può tagliare le promesse elettorali ingiuste (ad esempio, la promessa di tre dessert...) o sconsigliare proposte di programma del tutto irrealizzabili (di solito irrealistiche in termini di tempo). L'esperienza dimostra, tuttavia, che i partecipanti al campo in genere propongono suggerimenti molto utili e sensati.

Tuttavia, è necessario tagliare le parti del programma che coinvolgono in qualche modo i leader o che li richiedono come "parte avversa" (ad esempio, la dichiarazione della precedente leadership del campo di essere libera di andarsene...).

La Giornata della democrazia non deve essere orientata in nessun altro modo verso la gestione del campo!

I gruppi candidati più giovani potrebbero aver bisogno di consigli su come presentare la loro proposta in modo adeguato in termini di pubblicità. La "consulenza sul budget" aiuta a calcolare e ad allestire i menu, il "reparto pubblicità" fornisce manifesti (carta da pacchi), pennelli e colori per la pubblicità delle votazioni. Nel programma è necessario prevedere un tempo per questa attività.

Riunione elettorale:

Durante l'incontro elettorale, la sera prima della Giornata della Democrazia, si svolge un "mercato delle idee" in cui ogni gruppo presenta la propria piattaforma elettorale con manifesti, volantini, giochi di ombre, "spot"... . Si procede quindi all'elezione: ogni partecipante al campo esprime il proprio voto in segreto in un'urna. Dopo l'annuncio dei risultati, il nuovo "governo dell'accampamento" viene naturalmente insediato.

Il "mercato delle idee" che precede la Giornata della democrazia è sempre una sorta di hit parade delle attività più popolari del campo

Ogni gruppo candidato spera che le sue proposte "colpiscano nel segno" il maggior numero possibile di partecipanti al campo. Per questo motivo chiedono in giro cosa potrebbe essere apprezzato e pensano da soli a cosa piace di più del campo. Il "mercato delle idee" prima della Giornata della democrazia è uno spettacolo divertente per i partecipanti al campo, ma per voi, in quanto responsabili del campo, è una sorta di valutazione dei bisogni. Qui potete vedere cosa è stato trascurato nel campo fino ad ora. Questo vi darà idee per il programma del prossimo campo. Dai suggerimenti per il menu riceverete una hit parade dei pasti più popolari e anche un arricchimento per il prossimo piano del menu.

Responsabilità e posizione dei leader

I leader sono anche responsabili di tutto ciò che accade nel campo durante la Giornata della Democrazia. Devono quindi negoziare un diritto di veto e, se necessario, introdurre norme di sicurezza. Spesso viene organizzato in modo che i capigruppo e gli animatori possano sperimentare in prima persona un'attività in questo giorno (ad esempio un'escursione in montagna più impegnativa, una gita in zattera, ecc.) In questo caso, tuttavia, a seconda delle dimensioni del campo, gli animatori devono rimanere con i ragazzi. I loro compiti e la loro posizione devono essere discussi apertamente con il "governo del campo": Quando dovrebbero, possono, devono aiutare/intervenire in caso di difficoltà? Non sono solo gli incidenti a richiedere un intervento immediato, ma anche altre situazioni impreviste in cui un leader deve essere presente al campo: I genitori visitano il campo di sfuggita, un agricoltore ha bisogno di informazioni sullo smantellamento del campo, un proprietario terriero si lamenta dei danni arrecati al terreno... Il "governo del campo", da parte sua, potrebbe aver bisogno di ulteriori informazioni, di materiale aggiuntivo o di istruzioni su come utilizzare la stampante di trasferimento nel corso della giornata.

Una buona soluzione è quella di trasformare il team di leadership nel team di cucina: in questo modo si avvantaggiano del campo, si tengono occupati a vicenda e possono essere chiamati in causa in caso di necessità.

Fonte di riferimento:

Immagine di copertina: fornita da www.canva.com

Weitere Informationen

Tag
Magazzino

Età
13–16 anni

Numero di partecipanti
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/giornata-della-democrazia