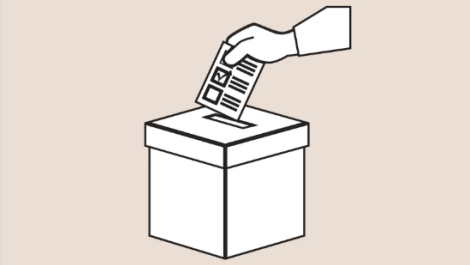


ENVIADO POR
Ramba

ON
02/07/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dia da Democracia



Durante um dia, os participantes assumem a administração do acampamento. Um "governo do acampamento" eleito por todo o acampamento determina a programação diária, o programa, o cardápio...

Agora você pode simplesmente fazer com que o acampamento eleja um "líder do acampamento" para aquele dia, que formará um "governo do acampamento". Os preparativos para a eleição: arranjos eleitorais, intrigas eleitorais, combinações de listas e formações de partidos, acordos entre grupos e negociações nos bastidores podem ser bastante empolgantes e são uma boa oportunidade de experimentar os lados positivos e negativos das eleições em um campo claramente visível.

Entretanto, esse sistema eleitoral tem uma grande desvantagem:

Todos os esforços de atenção são concentrados no processo eleitoral e no resultado do dia anterior. Há o perigo de ninguém sequer pensar no que fazer com a vitória eleitoral, ou seja, o que eles farão como líderes eleitos do campo. No próprio Dia da Democracia, o programa é bastante monótono e enfadonho. No entanto, o Dia da Democracia também deve ser uma boa experiência e dar aos participantes do acampamento a confirmação de que podem organizar algo significativo juntos, mesmo sem um líder.

Com esse sistema, é mais provável que o sucesso seja garantido. Não é um indivíduo que é eleito, mas um grupo de 3 a 5 participantes do acampamento. Os grupos candidatos devem enviar uma "plataforma eleitoral" com antecedência, ou seja, propostas bem específicas sobre como gostariam de organizar a programação diária, o programa, os horários do dia, etc. ... caso sejam eleitos como o "governo do acampamento". Na reunião de eleição, você não está elegendo principalmente pessoas específicas, mas um programa.

Com esse tipo de eleição, até mesmo os membros mais jovens do acampamento têm a chance de apresentar uma proposta convincente e serem eleitos. No outro caso, os mais jovens são, no máximo, cortejados como eleitores, mas dificilmente podem se tornar ativos como candidatos propostos.

Somente após a metade do acampamento

O Dia da Democracia deve ser programado somente após o meio do acampamento, pois só então os participantes do acampamento terão os pré-requisitos para fazer suas próprias sugestões de programa: só então eles conhecerão as possibilidades e as condições estruturais do ambiente do acampamento (piscina, playground, caverna, locais de excursão...). É somente durante o acampamento que eles se conhecem tão bem que sabem quais jogos e atividades são populares entre os outros. Afinal, é somente durante o acampamento que são formados grupos que podem encontrar e defender uma proposta juntos.

Preparativos

A ideia e as regras do Dia da Democracia já devem ser comunicadas aos participantes no programa do acampamento. No próprio acampamento, 2 a 3 dias antes da eleição, o procedimento, as regras da eleição, as condições gerais (por exemplo, orçamento para alimentação, excursões, taxas de entrada...) e quaisquer normas de segurança devem ser anunciados novamente.

O tempo até a eleição não deve ser muito longo (caso contrário, tudo perde a empolgação), mas também não deve ser muito curto, para que os grupos de candidatos possam se formar e depois considerar as propostas do programa.

Durante essa fase, a administração do acampamento se transforma em "escritório eleitoral" e registra as "plataformas eleitorais". Ela pode cortar promessas eleitorais injustas (por exemplo, a promessa de três sobremesas...) ou desaconselhar propostas de programas completamente inviáveis (geralmente irrealistas em termos de tempo). A experiência mostra, entretanto, que os participantes do acampamento geralmente apresentam sugestões muito úteis e sensatas.

Entretanto, é necessário cortar partes do programa que envolvam os líderes de alguma forma ou que exijam que eles sejam uma "parte contrária" (por exemplo, a declaração da liderança anterior do acampamento de que eles estão livres para sair...).

O Dia da Democracia não deve ser orientado para a administração do acampamento de nenhuma outra forma!

Os grupos candidatos mais jovens podem precisar de orientação sobre como apresentar sua proposta de forma adequada em termos de publicidade. A "assessoria orçamentária" ajuda a calcular e montar os cardápios, o "departamento de publicidade" fornece pôsteres (papel de embrulho), pincéis e cores para a propaganda da votação. É necessário reservar um tempo no programa para essa atividade.

Reunião de eleição:

Na reunião de eleição na noite anterior ao Dia da Democracia, há um "mercado de ideias" em que cada grupo apresenta sua plataforma de eleição com pôsteres, folhetos, teatro de sombras, "comerciais"... . A eleição é então realizada, com cada participante do acampamento depositando seu voto secretamente em uma urna. Depois que o resultado é anunciado, o novo "governo do acampamento" é, obviamente, instalado no cargo.

O "Mercado de Ideias" antes do Dia da Democracia é sempre uma espécie de parada de sucessos das atividades mais populares do acampamento

Cada grupo candidato espera que suas propostas sejam "bem aceitas" pelo maior número possível de participantes do acampamento. Por isso, eles perguntam para ver o que pode ser popular e pensam por si mesmos no que mais gostam no acampamento. O "mercado de ideias" antes do Dia da Democracia é um espetáculo divertido para os participantes do acampamento, mas para você, como líder do acampamento, é uma espécie de avaliação das necessidades. Aqui você pode ver o que foi

negligenciado no acampamento até o momento. Isso lhe dará ideias para o próximo programa do acampamento. Com as sugestões de cardápio, você receberá uma lista das refeições mais populares e também um enriquecimento para o próximo plano de cardápio.

Responsabilidade e posição dos líderes

Os líderes também são responsáveis por tudo o que acontece no acampamento no Dia da Democracia. Portanto, eles devem negociar o direito de veto e, se necessário, introduzir normas de segurança. Muitas vezes, é organizado para que os líderes de grupo e os líderes possam experimentar uma atividade por si mesmos nesse dia (por exemplo, uma caminhada mais desafiadora na montanha , um passeio de jangada etc.). Nesse caso, entretanto, dependendo do tamanho do acampamento, os líderes devem permanecer com os jovens. Suas tarefas e posição devem ser discutidas abertamente com o "governo do acampamento" com antecedência: Quando eles devem, podem ou precisam ajudar/intervir em caso de dificuldades? Não são apenas os acidentes que exigem ação imediata, mas também outras situações imprevistas em que um líder deve estar presente no acampamento: Os pais visitam o acampamento de passagem, um fazendeiro precisa de informações sobre o desmantelamento do acampamento, um proprietário de terras reclama de danos causados à terra... O "governo do acampamento", por sua vez, pode precisar de mais informações, material adicional ou instruções sobre como usar a impressora de transferência no decorrer do dia.

Uma boa solução é transformar a equipe de liderança na equipe de cozinha: dessa forma, eles beneficiam o acampamento, mantêm-se ocupados e podem ser chamados, se necessário.

Referência da fonte:

Imagem da capa: Fornecida por www.canva.com

Weitere Informationen

Tags
Armazém

Idade
13 a 16 anos

Número de participantes
30 – 100

Bíblia
Essa informação está faltando.

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/dia-da-democracia