
ConsigliaMi

CdMRR 4 / Report Plenaria / 26.02.2025

A cura di Susanna Seghizzi



CAPOFILA: **ABCITTÀ**

PARTNER: **AMBIENTEACQUA APS / CELIM / FONDAZIONE AQUILONE ONLUS**

Report plenaria CdMRR 4

Municipio 4 - Sala Consigliare

26.02.2025

Presenti

COSTANZA

ALICE

RICCARDO

ELISA

AURORA (1^aD)

SIMONE (1^aD)

SILVIA

LISA

DIAMOND

GIOVANNI

NATHAN

MARIA VITTORIA

CAMILLA

CATERINA

ELDO

NINA

STELLA

ZENO

SUMAIA

TITO

JAYNARICE

ALESSANDRO

EMANUELE

GABRIELE

NAJOYA

MUMU

EDOARDO

MATTIA

TAKYIR

SUMAYA

MADELENE
MIA
SUSANNA
ALESSANDRO
MATTEO
GIADA
GIACOMO
JACOPO
FILIPPO
JACOPO L.
ELISA

Saluti iniziali

Dopo l'appello, sono stati comunicati alcuni avvisi relativi al progetto e agli eventi del municipio, in particolare:

- 15 aprile evento Buoniconsigli, con incontro tra consigli di municipio junior, ulteriori dettagli verranno successivamente comunicati
- Redazione AscoltaMijunior, rinnovato l'invito a candidarsi per partecipare alla radio del progetto.

Successivamente, i consiglieri si sono nuovamente divisi nei gruppi della scorsa seduta per completare il lavoro sui giochi e le attività da inserire nel Megagame. È stato istituito un nuovo gruppo misto, con un rappresentante per ogni plesso, con il compito di stilare il regolamento generale del gioco, prevedendo diverse opzioni e possibilità per le diverse scuole aderenti.

La bozza del regolamento è la seguente:

- Ogni scuola aderente deve segnare i punteggi ottenuti da ogni squadra partecipante su un cartellone o un segnapunti.
- Rispetto per avversari, compagni e adulti.
- Ogni squadra può essere composta da un massimo di 15 partecipanti misti o in alternativa da un gruppo classe.
- Devono poter partecipare tutti
- Il gioco è composto da 20 caselle (simil gioco dell'oca) e per avanzare nelle caselle si lancia un dado
- Ogni casella ha un punteggio diverso (a seconda dell'attività che bisogna svolgere) che si guadagna solo superando la sfida/gioco
- Ogni plesso scolastico che aderirà, riceverà un kit con il regolamento, lo schema delle caselle e un dado
- Il gioco si vince in base al punteggio più alto
- Nelle sfide di squadra la scuola può decidere di svolgere la partita tra le due squadre (se entrambe sulla casella) oppure sostituire la sfida con alcuni giochi

alternativi sempre a tema (esempio tot di tiri liberi a basket, tot di gol a palla mano etc.)

- Le squadre dovranno completare 3 giri sul tabellone, durante i quali accumuleranno punti. Alla fine vincerà la squadra con il punteggio più alto.
- Eventuali spareggi o casi particolari saranno valutati direttamente dalla scuola.

Il regolamento verrà revisionato e controllato anche dagli assessori e dal presidente così da evidenziare eventuali criticità e problematiche.

Tornati in plenaria i consiglieri hanno esposto il regolamento e risposto a diverse domande. Data la mancanza di ulteriore tempo i lavori degli altri gruppi sono stati ritirati e verranno presentati e votati durante la prossima seduta.

Chiusura della seduta 11.30