

---

## ConsigliaMi

---

# CdMRR 8 / Report Plenaria / 28.10.2024

A cura di AmbienteAcqua APS



# Report plenaria CdMRR 8

Municipio 8 - Sala Consiliare

28.10.2024

---

## Presenti

Stefano Oldani AmbienteAcqua APS Coordinatore territoriale CdMRR8, Selene Brindisi AmbienteAcqua APS Facilitatrice CdMRR8, Serenella Calderara Assessora Politiche Giovanili Mun8, Rosanna Ghezzi Consigliera Mun8, Giacomo Marini Consigliere Mun8, Paola Pozzi Uffici Unità Coordinamento Municipio 8, Laura Marinotto Uffici Mun8.

Referenti plessi aderenti al progetto: Giovanni del Genio (I.C. Riccardo Massa - plesso primaria Brocchi), Nicoletta Pinna (I.C. Borsi - plesso secondaria Ojetti), Emanuela Carta (Primaria Paritaria Maria Consolatrice), Laura Ghirardelli (I.C. Via Linneo - secondaria Mamei).

Sono presenti 16 Consiglieri (vedi:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ub89ryHR41O8RCDbMoltmZc-z2i791HE/edit?usp=sharing&oid=103419229851229775607&rtpof=true&sd=true> ).

## Ordine Del Giorno

1. Saluti e presentazione dei Consiglieri
2. Inizio lavori
3. Prossimo incontro

### 1. Saluti e presentazione dei Consiglieri

I Consiglieri e le Consigliere vengono accolti all'interno della sala consiliare del Municipio 8, con un saluto speciale ai neo-eletti, che iniziano oggi il loro mandato, il quale terminerà a giugno 2025.

Seguono i saluti istituzionali dell'Assessora Calderara e dei Consiglieri Marini e Ghezzi.



Comune di  
Milano

ConsigliaMi - Un progetto finanziato con Fondi Legge 285/1997

In coprogettazione con ABCittà / AmbienteAcqua APS / Celim / Fondazione Aquilone Onlus

Successivamente, si procede con l'appello ufficiale, e si dichiara così aperta la prima seduta del Consiglio dei Ragazzi e delle Ragazze del Municipio 8 per l'anno scolastico in corso.

Infine, per favorire la conoscenza reciproca, i Consiglieri sono quindi invitati a presentarsi brevemente.

## 2. Inizio lavori

È stato ripreso quanto svolto l'anno precedente, analizzando i temi di interesse individuati dal CdMRR8. Lo scorso anno, infatti, erano emerse due tematiche di interesse: la tutela dell'ambiente e la parità di genere. Sul primo tema, relativo all'ambiente, il Consiglio ha lavorato attivamente, organizzando l'evento "Plogghiamo alla Pari", mentre il tema della parità di genere era stato solo accennato attraverso la creazione di magliette con un simbolo ideato dai Consiglieri stessi, da indossare durante il plogging. Tuttavia, questa tematica non è stata approfondita e sarà pertanto l'oggetto di lavoro di quest'anno.

Inizialmente, alcuni Consiglieri avevano proposto di realizzare una caccia al tesoro dedicata alla parità di genere. Tuttavia, durante il confronto con gli adulti, si è pensato di trasformare l'attività in un gioco da tavolo. Le ragioni di questo cambio di prospettiva sono varie e strategiche. Un gioco da tavolo risulterebbe infatti più replicabile nel tempo, potendo essere utilizzato non solo dai partecipanti all'evento ma anche da chi non può partecipare in presenza. Inoltre, a differenza della caccia al tesoro, che è vincolata al luogo e al momento dell'evento, il gioco in scatola potrebbe essere facilmente distribuito nelle scuole e negli uffici municipali, offrendo così uno strumento educativo accessibile e duraturo.

Alla luce di queste riflessioni, il lavoro della seduta si è concentrato sull'ideazione di un prototipo del gioco.

I Consiglieri sono stati suddivisi in quattro gruppi di lavoro, ognuno dei quali aveva il compito di sviluppare una propria versione del gioco da tavolo sulla parità di genere, tenendo conto di alcune domande di stimolo. In particolare, ogni gruppo ha approfondito la struttura del gioco, ma anche le possibili strategie per promuoverlo e l'eventuale organizzazione di un evento di lancio. Al termine del lavoro di gruppo, ogni gruppo ha condiviso in plenaria le proprie idee, rispondendo inoltre alle domande degli altri Consiglieri.

Di seguito sono riportate le proposte dei gruppi:

**Gruppo 1:** Il primo gruppo ha progettato un gioco dell'oca inclusivo, adatto a tutte le età, in cui le caselle speciali sono pensate per sensibilizzare sul tema della parità di genere. Alcune caselle includono domande a scelta multipla con quattro opzioni di risposta, mentre altre caselle prevedono un avanzamento o arretramento sul tabellone, ma sempre in collegamento con il tema della parità. Le caselle speciali colorate formano simbolicamente l'immagine della parità di genere, conferendo al tabellone una chiara identità visiva legata al tema.

Per definire i temi specifici da trattare nel gioco, il gruppo ha considerato di consultare un adulto esperto. Hanno inoltre pensato di sviluppare un regolamento unico, che permette modalità di gioco diverse, adatte sia a gruppi piccoli che a gruppi numerosi. Le pedine avranno forme astratte per risultare neutrali e rappresentative, e il gioco sarà disponibile sia in versione cartacea che online, per garantire un accesso più ampio.

In termini di promozione, il gruppo ha proposto di realizzare delle locandine da distribuire nelle scuole e in vari punti del territorio. Inoltre, per rendere il gioco più avvincente, hanno pensato di inserire una ricompensa per chi vince, rendendo l'esperienza ancora più coinvolgente per i giocatori.

**Gruppo 2:** Il secondo gruppo ha ideato un gioco da tavolo ispirato al Monopoly, con elementi tratti anche dal gioco Cranium, che comprende pedine e dadi. Il tabellone è composto da diverse caselle, ciascuna appartenente a categorie specifiche come curiosità e indovinelli, tutte pensate per sensibilizzare sul tema della parità di genere in modo interattivo e divertente.

Per la diffusione del gioco, il gruppo ha proposto di utilizzare i social media, pubblicando post e link che ne illustrino le caratteristiche e ne facilitino la condivisione. Il gioco sarà prodotto in formato scatola, realizzato in cartone,

**Gruppo 3:** Il terzo gruppo ha progettato un gioco di carte composto da 30 carte, ognuna delle quali rappresenta una situazione difficile o pericolosa che può coinvolgere sia uomini che donne. L'obiettivo del giocatore è trovare una soluzione efficace per affrontare ciascuna situazione; se tutti gli altri giocatori concordano che la soluzione proposta è valida, il giocatore guadagna un punto e aggiunge la carta al proprio mazzo vincente. In caso di disaccordo, anche da parte di un solo giocatore, il punto non viene assegnato. Vince chi riesce ad accumulare il maggior

numero di carte nel proprio mazzo vincente; in caso di parità, si valutano le risposte considerate non corrette.

Per la promozione, il gruppo ha suggerito di utilizzare i social media, con post su Facebook e Instagram, oltre alla distribuzione di volantini nelle vicinanze delle scuole.

**Gruppo 4:** Il quarto gruppo ha ideato un gioco, disponibile in versione cartacea o digitale, adatto a tutte le età e progettato con una sezione introduttiva dedicata alla presentazione e alle istruzioni. Il gioco può essere giocato sia a tempo sia in squadre, rendendolo versatile e adatto a diverse modalità di partecipazione. Sul tabellone sono presenti numerose caselle numerate, ciascuna delle quali corrisponde a una carta contenente domande e quiz sul tema della parità di genere. Se la risposta è corretta, la casella viene aperta; in caso di errore, rimane chiusa. Vince il giocatore o la squadra che apre più caselle nel tempo stabilito oppure chi riesce a completare tutte le caselle per primo.

Per la promozione, il gruppo ha proposto la creazione di un podcast dedicato al gioco, che verrà pubblicizzato sia sul sito della scuola che su quello del municipio.

### 3. Prossimo incontro

Alle 18:30 termina la seduta e si ricorda ai Consiglieri la data della prossima seduta.

Il Consiglio si riunirà **giovedì 21 novembre 2024**, dalle 18 alle 19:30, presso la sala consiliare di Municipio 8.

La prossima seduta sarà una commissione congiunta, parteciperanno infatti all'incontro i Consiglieri del Municipio 8, con cui i giovani Consiglieri potranno confrontarsi sul tema della parità di genere, sul progetto in fase di elaborazione dei giovani Consiglieri e su cosa hanno fatto o stanno facendo gli adulti in merito a questa tematica.