

# Terminsprogram hösten 2011



## **Äventyrarscouter 12-15 år**

**"Våga utvecklas!"**

# Välkommen till en ny termin!

Snart är det en ny termin och dags för mängder av barn och unga att ha roligt tillsammans, få möjlighet att utvecklas och bli redo för livet. Som ledare har du en nyckelroll och i det här terminsprogrammet hittar du tips och inspiration till vårterminens scoutmöten. Eftersom det ibland kan vara klurigt att börja terminen med ett blankt papper finns det här terminsprogrammet. Använd det som inspiration, fyll på med fler möten eller ta bort de som inte passar för er. Tanken är ni ska kunna använda det i den utsträckning, stor eller liten, som passar er bäst.

Låt också scouterna komma med egna idéer på vad de vill göra under sina scoutmöten. Använd deltagandemärkena eller intressemärkena som utgångsläge om det passar er.

## Terminsplaneringen

Vi använder stöd och begrepp från Scouternas program och aktiviteterna har vävts samman till en helhet. Programmet är helheten av vad vi gör i Scouterna, varför vi gör det (våra mål & syften) och hur vi gör det (Scoutmetoden, vår pedagogik). Scouternas program sätter fokus på vikten av att göra medvetna val när vi planerar och genomför våra aktiviteter. Ett stöd för detta är målspåren. Man kan se på målspåren som mål utlagda längs ett spår, som går från spårarscout till roverscout, där varje åldersgrupp får mål som är anpassade till deras nivå och förmåga.

I detta terminsprogram har vi utgått från de mål som finns för Äventyrare. Dessa hittar du i ”Ledaren - gör dig redo” sid 82-119 eller i ”Äventyrarnas Handbok” sid. 148-149. I mötesförslagen beskrivs målspåren under rubriken syfte.

Scouternas pedagogik, hur vi gör något, bygger på scoutmetoden som består av Scoutlag och scoutlöfte, Patrullsystem, Lära genom att göra, Symboler och ceremonier, Friluftsliv, Lokalt och globalt samhällsengagemang och Stödjande och lyssnande ledarskap.

Mer inspiration, tips om scoutmetoden, programplanering och målspåren hittar du i boken ”Ledaren – gör dig redo” och ”Äventyrarnas Handbok” som säljs via [www.scout.se/shop](http://www.scout.se/shop) Genom ett fantastiskt samarbete mellan Scouterna och studieförbunden Sensus och Bilda kan ni genom att göra en studiecirkel få dessa böcker gratis till ledare och scouter. Hur ni praktiskt går tillväga kan ni läsa mer om på [www.scout.se/program](http://www.scout.se/program)

# Äventyraravdelningen

Tanken är att det här programmet ska ge inspiration, tips och idéer till att skapa en bra verksamhet. Låt er inspireras av terminsprogrammet. Använd samma upplägg om det passar er, eller gör ett helt eget. Ta hjälp från ledarkollegor eller aktivitetsbanken, [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se) om ni vill byta ut och ändra delar av det här terminsprogrammet för att bättre passa det era scouter kommit fram till.

## Innan första mötet

I slutet av förra terminen enades vår fiktiva Äventyraravdelning om temat ”Våga utvecklas”. Scouterna ville utvecklas mer som personer och få prova saker de inte provat förut.

Det övergripande syftet med denna hösttermin är att scouterna ska utvecklas i den lilla gruppen – patrullen, och individuellt. Alla ska känna sig delaktiga och viktiga. Genom att lära sig om och förstå hur andra människor utvecklas samt hur detta skiljer sig från sin egen personliga utveckling arbetar scouten i huvudsak med målspåren: **Aktiv i gruppen, Ledarskap, Självsikt och självkänsla** och **Relationer**. Genom att möta ungdomar från andra scoutförbund och andra som inte är scouter arbetar vi med målspåren **Aktiv i samhället, Egna värderingar** och **Förståelse för omvärlden**. Scoutens personliga utveckling berör målspåren **Fysiska utmaningar** och **Ta hand om sin kropp**. Givetvis berörs även andra målspar under terminens olika möten. Vilka dessa är beskrivs under rubriken syfte på respektive möte.

## Scoutmötet

Varje scoutmöte är uppbyggt efter samma mall. Det börjar med en samling och en inledningsceremoni. Avdelningsmötet innehåller både lugnare och mer aktiva delar innan det avslutas med en lugnare stund för att samlas ihop kvällens intryck och reflektera. Den här formen skapar trygghet och ger utrymme för både lek och allvar. Efter det planerade programmet, som varar en och en halv timme, finns ledare och scouter kvar en halvtimme extra. Detta för att prata om tankar som kvällens program har väckt eller för att scouterna bara ska få tid att umgås och prata med varandra. Mer om hur ett scoutmöte bör vara upplagt finner du i ”Ledaren – gör dig redo” på sidorna 120-121.

## Inledningsceremoni (ca 10 min)

Från möte två har patrullerna sina patrullkoner som tydligt visar om någon i patrullen saknas. Dessa koner byggs ihop vid kvällens inledningsceremoni och man går igenom kvällens program. Under terminens första möte tillverkar varje patrull sin egen ”patrullkon”. Hur detta går till beskrivs under möte ett.

## Avslutningsceremoni (ca 10 min)

Som avslutning av scoutmötet samlas hela avdelningen och plockar isär patrullernas koner. Vi har en reflektionstid där vi pratar om kvällens utmaning.

# Lekar

I slutet av dokumentet finns en lekbilaga med tips på olika lekar. Fler lekar finns på t ex Aktivitetsbanken, [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Höstterminen 2011

Möte 1	Våga ta plats
Möte 2	Våga må bra
Möte 3	Våga prova på något nytt
Möte 4	Våga synas
Möte 5	Våga ta ställning
Möte 6	Våga chansa
Hajk	Våga lita på dig själv
Möte 7	Våga säga nej
Möte 8	Våga beröra
Möte 9	Våga mötas
Möte 10	Våga förändra

*Lycka till med terminen!*

# Scoutmöte 1 – Våga ta plats

## Syfte

Syftet med kvällens möte är att alla scouter ska känna att de har en viktig roll i avdelningen och i sin patrull.

Målspar vi använder under det här mötet är **Aktiv i gruppen**, **Ledarskap** samt **Självsikt och självkänsla**.

## Genomförande

### Inledning (10 min):

Avdelningens inledningsceremoni ser lite annorlunda ut detta första möte. Alla scouter hälsas välkomna till en ny termin. De påminns om tankarna de hade i slutet av förra terminen då de valde att arbeta med Våga utvecklas som tema för terminen.

### Tillverkning av ceremoni-pussel (30 minuter)

Såga en träkon i bitar och fördela dessa till patrullens medlemmar. Använd konens övre delar så ser konen hel ut och det är enkelt att lägga till en bit underst om patrullen utökas under terminens gång. Scouterna får bränna in sina namn på sin bit. Under kommande möten så bygger man ihop patrullens kon och det blir då tydligt om någon patrullmedlem saknas. När mötet avslutas plockas konen ner. Avsluta övningen med att lämna konerna hopsatta.

### Lek (10 minuter)

### Patrulluppdraget (30 minuter)

När en ny termin startar är det på sin plats att patrullen har en diskussion kring vilka olika ansvarsområden som finns och som man behöver ha en ansvarig för. Låt varje patrull göra en lista på vilka roller som de tycker de har behov av. Det kan t.ex. vara patrulledare, kassör, webbansvarig, sjukvårdsansvarig osv. Låt dem också skriva ner vad varje roll har ansvar för. Vad man förväntas göra om man tar på sig den rollen. När listan är klar diskuterar scouterna vilken roll de skulle vilja ha och varför. Här kan du som ledare vara aktiv och hjälpa scouterna att våga ta nya roller och därmed också få nya utmaningar. Se till att alla får en roll som de känner sig trygga med och också kan finna utmaningar i. Diskutera tillsammans vad man förväntas göra när man tar på sig en viss roll och var också tydlig med att fråga vilket stöd man behöver för att klara av sin nya roll.

## **Avslutning (10 minuter)**

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Tydliggör hur synligt det blir om någon i gruppen saknas, dels rent visuellt i konerna och dels i patrullens uppdragsfördelning. Avsluta med att plocka isär konerna.

## **Efter mötet (30 minuter)**

Efter det planerade programmet har scouterna 30 minuter ”fri tid” där man som ledare finns till hands för frågor som har väckts under kvällen. Scouter i den här åldern har också ett stort socialt behov av att bara umgås och prata med sina kompisar.

# Scoutmöte 2 – Våga må bra

## Syfte

Syfte med detta möte är att scouterna ska bli medvetna om vad som är nyttigt och att lära sig att läsa på innehållsförteckningen. **Ta hand om sin kropp, Fantasi och kreativt uttryck** och **Problemlösning** är målspåren som är i fokus.

## Genomförande

### Inledning (10 minuter)

Scouterna samlas och sätter ihop sina koner. Det blir en närvarokontroll samtidigt som scouterna blir medvetna om någon i patrullen saknas.

### Master chef of the scout (90 minuter)

Patrullerna får en mängd råvaror och olika tillbehör som de ska tillreda en så nyttig måltid som möjligt av. Till exempel finns juice, lättdryck och vatten som alternativ till dryck. De kan också välja mellan olika ”såser” grönsaker m.m.

Scouterna får på stormkök laga maten som sedan ska presenteras snyggt på tallrik och de ska tala om vilka tillbehör de har valt och varför. Ledarna är jury som bedömer presentationen.

### Avslutning (10 minuter)

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

### Efter mötet (10 minuter)

Efter det planerade programmet har scouterna 10 minuter ”fri tid” där man som ledare finns till hands för frågor som har väckts under kvällen. Scouter i den här åldern har också ett stort socialt behov av att bara umgås och prata med sina kompisar.

# Scoutmöte 3 – Våga prova på något nytt

## Syfte

Syfte med detta möte är att scouterna ska få lära sig ett gammalt hantverk som de kanske inte provat tidigare. Målspår denna kväll är **Fantasi och kreativt uttryck**, **Fysiska Utmaningar**.

## Genomförande

### Inledning (10 minuter)

Scouterna samlas och sätter ihop sina koner. Det blir en närvarokontroll samtidigt som scouterna blir medvetna om någon i patrullen saknas.

### Tälja en träsked (90 minuter)

Scouterna får ett vedträ som är någorlunda färskt. Hjälp de som behöver att grovhugga vedträet litegrann.

Gå igenom täljteknik med scouterna. Några länkar där ni kan få lite tips:

<http://www.djarv.se/verktygstips.asp>, <http://www.igelkottfilm.se/hant-f3.html>

### Avslutning (10 minuter)

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

### Efter mötet (10 minuter)

Efter det planerade programmet har scouterna 10 minuter ”fri tid” där man som ledare finns till hands för frågor som har väckts under kvällen. Scouter i den här åldern har också ett stort socialt behov av att bara umgås och prata med sina kompisar.

# Scoutmöte 4 – Våga synas

## Syfte

Syftet med att våga synas är att ge scouten möjlighet att visa upp sin tillhörighet inom scoutrörelsen, samtidigt som man syns ute i samhället. På köpet får kåren kanske några nya medlemmar. Målspåren som är i fokus är **Aktiv i gruppen** och **Problemlösning**.

## Genomförande

Rekryteringskampanjen 2011, som leds av Svenska Scoutrådet, genomförs i samarbete med ICA.

Tillsammans med ICA-handlare får Scouterna en ny, spännande möjlighet att synas och rekrytera. Målet är att skapa lokala samarbeten och aktiviteter som visar vad scouting och Scouterna handlar om, att berätta att vi finns och är aktiva just i detta område. Därför samlas Scouterna hos den lokala ICA-handlaren som blivit tillfrågad och informerad på förhand. Scouterna är scoutklädda. Detta möte är tidigarelagt för att det ska vara fler människor i butiken, kanske redan kl 17. Tanken är att veckans möte ska sammanfalla med 100% scout som är den 21 september. Vill du veta mer om 100% scout, rekryteringskampanjen och ICA-samarbetet kan du gå in på [www.scout.se](http://www.scout.se)

## Inledning (10 minuter)

Scouterna samlas och sätter ihop sina koner. Det blir en närvarokontroll samtidigt som scouterna blir medvetna om någon i patrullen saknas.

## Patrullvis poängjakt

*Förslag på uppgifter:*

Hämta någon som varit scout som barn/ung.	10 p
Hur många skyltfönster har butiken?	5 p
Hitta 4 barn/unga som vill komma och göra en nyckelring	15 p
Vad kostar en påse grillkol alt ICA:s egen cornflakes?	8 p
Hitta en person med en blå jacka och ta med den till stationen.	8 p
Bjud 10 vuxna på kaffe.	15 p
Lär 5 barn hur man grillar pinnbröd.	10 p
Hur många falukorvar av märket Scan får man för 100 kr på Ica?	10 p

Vad heter expediten som arbetar i kassan i kväll?

8 p

Dela ut 10 inbjudningar till prova-på-kvällen.

10 p

## **Avslutning (10 minuter)**

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

## **Efter mötet (30 minuter)**

Efter det planerade programmet har scouterna 30 minuter ”fri tid”. Denna kväll kan ni t.ex. ta en gemensam fika på något konditori och bara sitta och prata och umgås.

# Scoutmöte 5 – Våga ta ställning

## Syfte

Syftet med denna övning är att våga stå för något man faktiskt tycker. Samtidigt gäller det att lyssna på de andra och att kunna enas i gruppen. Målspar som används är **Egna värderingar, Problemlösning** och **Aktiv i gruppen**.

## Genomförande

### Inledning (10 minuter)

Scouterna samlas och sätter ihop sina koner. Det blir en närvarokontroll samtidigt som scouterna blir medvetna om någon i patrullen saknas.

### Skyddsrummet (70 minuter)

Aktiviteten genomförs patrullvis. Rekommenderat antal personer är 6-7/patrull. Ledaren läser följande historia för scouterna:

Ni i patrullen är forskare som leder ett forskningsprojekt. Ni arbetar på en experimentell bas som ligger långt från någon stad. Plötsligt och utan förvarning, bryter tredje världskriget ut. Bomber faller och världen förstörs mer och mer för varje dag som går. Världens befolkning söker desperat efter atombombskydd. Du tar emot ett nödsamtal från forskningscentret. De är desperata och behöver hjälp. Detta är meddelandet de lämnar:

”Vi är 10 personer som vill komma in i ett atombombskydd. Skyddet är bara byggt för 6 personer. Vi kan inte själva komma överens om vilka som kan stanna och vilka som måste lämna skyddet. Det är omöjligt för oss själva att bestämma, om det fortsätter såhär kommer det bara att sluta med att vi har ihjäl varandra. Vi tror att ni kan hjälpa oss att bestämma vem som får komma in i skyddet. Hur det än ser ut, kommer vi att följa ert beslut. SLUT PÅ MEDDELANDET.”

Tiden rinner iväg. Ni har bara 30 minuter på er att komma fram till ett beslut om vilka som får stanna kvar i atombombskyddet och vilka som måste lämna det. Det är inte en lätt uppgift eftersom ni bara har en yttlig beskrivning av de 10 personerna. Tänk efter noga då de 6 personer som får stanna i skyddet kan vara de enda personer som överlever kriget.

Här är en beskrivning av personerna:

\*En 30-årig revisor

\*Revisorns fru som är gravid i 6:e månaden

\*En student med rötter i Iran, läser andra året på läkarhögskolan

\*En 42-årig känd historiker

\*En biokemist

\*En ung popstjärna känd från TV

\*En 54-årig rabbin

\*En student

\*En beväpnad manlig polis

\*En 24-årig snickare

Patrullen väljer ut en tidskontrollant vars jobb är att berätta för patrullen när det är 15, 10, 5 och 1 minut kvar.

När tiden är ute samlas alla grupper för att diskutera sina resultat. Under diskussionen är det viktigt att scouterna lyssnar på vad de andra har att säga. Var noga med att man får tala till punkt.

#### *Diskussionsfrågor:*

\*Var det svårt att bestämma vilka 6 personer som skulle få stanna i atombombskyddet?

\*Var det någon person som var lättare att välja bort?

\*Vilka argument hade ni för att välja de personer ni valde?

\*Vad hade ni velat veta om personerna för att göra det lättare att välja?

\*Var det svårt att komma överens i gruppen?

\*Hur gjorde ni i gruppen för att komma överens?

\*Var alla i gruppen delaktiga?

## **Avslutning (10 minuter)**

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

## **Efter mötet (30 minuter)**

Efter det planerade programmet har scouterna 30 minuter ”fri tid” där man som ledare finns till hands för frågor som har väckts under kvällen. Scouter i den här åldern har också ett stort socialt behov av att bara umgås och prata med sina kompisar.

# Scoutmöte 6 – Våga chansa

## Syfte

Syftet med mötet ”våga chansa” är att scouten skall våga utmana sig själv. Genom att få prova på att klättra utmanar scouterna sig själva och tänjer sina gränser. Målspar vi använder oss av är **Fysiska utmaningar, problemlösning och självinsikt och självkänsla.**

## Genomförande

### Inledning (10 minuter)

Scouterna samlas och sätter ihop sina koner. Det blir en närvarokontroll samtidigt som scouterna blir medvetna om någon i patrullen saknas.

### Diskussion (10 min)

Att klättra innebära stora möjligheter att tänja sina gränser. Under klättringen utmanar scouten sig själv fysiskt. Klättringen innebär också att man litar på en annan person, man låter ju någon annan säkra.

Samla scouterna patrullvis och låt dem diskutera följande:

- Hur känns det inför klättringen? (Nervöst, roligt, läskigt osv.?)
- Hur högt vill du klättra? Hur mycket vill du utmana dig själv? Poängtera att det är väldigt olika från scout till scout vad utmaningen innebär.
- På vilket sätt vill du få stöd av de andra? (skrik och hejarop, tystnad, inte titta osv.)

### Klättring (90 min)

Kvällen genomförs vid en klättervägg. Scouterna får en genomgång i säkerhet vid klättring och det är viktigt att de känner sig trygga. Därefter får de prova på att klättra.

Alternativ till klättring kan vara kajakpaddling, höghöjdsbana, karaokekväll...

### Avslutning (10 minuter)

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

# Scoutmöte 7 – Våga säga nej

## Syfte

Syftet med kvällens möte är att alla scouter skall känna att de vågar säga nej genom att ta upp svåra frågor via det som ligger ungdomarna nära – kontakter via Internet. De skall få känslan av att bli sedda och att vuxna tar dem på fullaste allvar och finns där som stötta. Genom att diskutera dessa frågor arbetar vi med målspåren **Relationer** och **Egna värderingar**.

## Genomförande

### Inledning (10 minuter)

Scouterna samlas och sätter ihop sina koner. Det blir en närvarokontroll samtidigt som scouterna blir medvetna om någon i patrullen saknas.

### Ses Offline? (70 min)

Det är ett material som Ungdomsstyrelsen har tagit fram och som man kan beställa gratis på [www.ungdomsstyrelsen.se](http://www.ungdomsstyrelsen.se). Lektion 2 i materialet handlar om unga och sexualitet och om att det kan vara svårt att säga nej om man inte vill. Till materialet hör en cd med några filmer och det finns också några ”case” – berättelser. Dessa är bra att utgå ifrån för att få igång bra diskussioner.

Kan man publicera vad som helst online? Vad kan det leda till? Varför vågar jag inte säga nej? Här kan det komma upp sådana saker som ställer saker på sin spets... Varför är du så trevlig mot mig på scouterna men så elak på internet! Därför bör du som ledare vara extra uppmärksam på att du kan få förtroenden som innebär att du bör veta hur du skall agera, du bör ha gått den webbaserade kursen ”Trygga möten” som finns på <http://tm.ledarskapsakademi.scout.se>.

I materialet finns också några andra övningar; Heta stolen, diskussionsövningar och en 4-hörnsövning med samma tema.

### Avslutning (10 minuter)

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

### Efter mötet (30 minuter)

Efter det planerade programmet har scouterna 30 minuter ”fri tid” där man som ledare finns till hands för frågor som har väckts under kvällen. Scouter i den här åldern har också ett stort socialt behov av att bara umgås och prata med sina kompisar. Ikväll kan den här tiden vara extra värdefull om någon inte vågat uttala sig i stora gruppen. Som ledare kan du söka upp de som inte pratat så mycket i den stora gruppen och höra om det är något som de vill dela med sig av i en mindre grupp.

# Scoutmöte 8 – Våga beröra

## Syfte

Syftet med kvällens aktiviteter är att deltagarna ska ge och få kroppskontakt på ett positivt sätt. Vi gör detta så pass långt in på terminen att deltagarna känner varandra väl. Bra är om man går igenom vad scouterna tänker om massage innan kvällens möte och kan erbjuda de som inte vill ett alternativt program. Är det många som inte vill bör aktiviteten helt göras om. Målsparen är **Fysiska utmaningar**, **Ta hand om sin kropp** och **Självinsikt och självkänsla**.

## Genomförande

### Inledning (10 minuter)

Scouterna samlas och sätter ihop sina koner. Det blir en närvarokontroll samtidigt som scouterna blir medvetna om någon i patrullen saknas. Berätta om att kvällens möte handlar om att ge och få massage. Var tydlig med att man inte behöver delta om man inte vill och att det i så fall finns andra aktiviteter planerade. Fotbad och ansiktsmasker kan vara ett annat alternativ.

### Lek (15 minuter)

För att värma upp leker vi en lek där deltagarna rör vid varandra. T ex Kortleken (se lekbilagan sist i dokumentet).

### Massage (45 min)

Bjud gärna in en instruktör i massage eller använd er av kunskaper inom kåren. Antingen sitter man bakvänt på stolar eller så använder man sig av liggunderlag.

Instruktören styr!

Prata först igenom vad som gäller vi beröring. Börja inte massagen förrän ni diskuterat följande områden:

- Får jag beröra hur som helst?
- Hur säger du till din massör att han/hon masserar på ett obehagligt sätt?
- Hur säger man till någon i en vardagssituation att man känner obehag av att personen berör en?
- När man får lära sig massera innebär det även att man inte får massera hur som helst. Det är viktigt att prata igenom att man har sin fulla rätt att säga nej detta är min kropp och jag vill inte! Och det skall accepteras av alla!

## **Lek (10 minuter)**

## **Avslutning (10 minuter)**

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

## **Efter mötet (30 minuter)**

Efter det planerade programmet har scouterna 30 minuter ”fri tid” där man som ledare finns till hands för frågor som har väckts under kvällen. Scouter i den här åldern har också ett stort socialt behov av att bara umgås och prata med sina kompisar.

# Scoutmöte 9 – Våga mötas

## Syfte

Syftet med mötet ”att våga mötas” är att scouten skall tänka igenom olika sorters möten. Vad är ett möte? Att våga möta andra scouter från andra förbund innebär att scouten får insikt i hur scoutverksamheten fungerar och tankarna runt scouting inom andra förbund. De ges möjligheter att jämföra föreningarnas och sina egna värderingar. Scouterna får också en träning i att visa vad scouting står för och reflektera över varför de själva är scouter. **Egna värderingar, Förståelse för omvärlden, Självsikt och självkänsla och Relationer** är målsparerna som används.

## Genomförande

Till kvällens möte är en annan ungdomsgrupp inbjudna. Det är bra om de är i ungefär samma ålder som Äventyrarscouterna. De kan t ex vara från någon idrottsförening, kyrkan, eller ett annat scoutförbund.

## Inledning (10 minuter)

Gör gärna en lite annorlunda ceremoni detta möte så att alla känner sig välkomna. Om ni fortfarande vill sätta ihop konerna kan ni göra några ”gästkoner” så att alla känner sig delaktiga.

## Lära-känna-lek (15 minuter)

Se förslag i lekbilagan sist i dokumentet.

## Aktivitet (75 minuter)

Deltagarna delas in i mixade grupper och får lösa olika uppgifter under kvällen.

*T ex:*

- Gör en aktivitet som man ofta gör inom respektive förening.
- Hitta likheter/skillnader i era respektive föreningar.
- Berätta för varandra vad som är bäst respektive sämst med att vara t.ex. scout, fotbollsspelare, skatöre. (beroende på vilken förening ni bjudit in)
- Om ni skulle slå ihop era föreningar hur skulle den då se ut? Vad skulle man göra osv.?
- Fixa en del av fiket till hela gruppen, (duka fint/dryck/dekorera bakelser)
- Samarbetsövningar, (några exempel på samarbetslekar finns i slutet av dokumentet).

Kvällen avslutas med gemensamt fika.

## **Avslutning (10 minuter)**

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna och gästerna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

## **Efter mötet (10 minuter)**

Efter det planerade programmet har scouterna och gästerna 10 minuter ”fri tid” där man som ledare finns till hands för frågor som har väckts under kvällen.

# Scoutmöte 10 – Våga förändra

## Syfte

Syftet med kvällens möte är att försöka få scouterna att förstå att man ofta har en möjlighet att påverka och förändra saker i sitt liv och i sin omgivning. Målspar som tas upp under mötet är **Problemlösning**, **Självinsikt och Självkänsla**, **Aktiv i samhället** och **Förståelse för omvärlden**.

## Genomförande

### Inledning (10 minuter)

Scouterna samlas och sätter ihop sina koner. Det blir en närvarokontroll samtidigt som scouterna blir medvetna om någon i patrullen saknas.

### Lek (10 minuter)

En livligare lek passar bra eftersom det blir mycket stillasittande resten av kvällen.

### Våga förändra, från idé till handling (60 minuter)

Samla scouterna patrullvis och låt dem fundera och diskutera följande:

- Vilka områden i ditt liv har du möjlighet att påverka och förändra?
- Vad har du inga eller små möjligheter att förändra?

Skriv ner på ett blädderblock vad ni kommer fram till. Gör gärna två spalter ”kan förändra” och ”kan inte förändra”

Låt nu scouterna enskilt fundera på om det är något som de vill förändra. Det kan handla om att förändra något hos sig själv, något som är fel i skolan eller i samhället eller kanske något på scouterna. Be dem sedan berätta för varandra. Här är det viktigt att tydliggöra att det är helt okej att inte berätta vad man vill förändra.

När alla som vill fått berätta om vad de vill förändra är det dags att fundera på hur man kan göra denna förändring. Gör en handlingsplan och skriv ner vilka steg som behöver göras. Om någon t.ex. tycker att toaletterna på skolan är smutsiga och otrevliga kan en handlingsplan se ut enligt följande:

1. Undersök om det är fler än jag som tycker att toaletterna är smutsiga. Fråga mina kompisar och andra elever på skolan.
2. Skriva ner hur jag vill att toaletterna ska vara, t.ex. ny färg, städas oftare osv.
3. Ta reda på vad det skulle kosta att måla om, fundera på hur alla kan hjälpas åt att få toaletterna rena.

4. Skriv ett förslag till Elevrådet som tar upp frågan med ledningen på skolan.

Om det finns scouter som vill förändra samma sak är det bra om de arbetar tillsammans i en grupp. När mötet är slut ska alla ha en handlingsplan där man steg för steg kan följa hur man kan få till stånd en förändring. Uppmuntra scouterna att följa sin handlingsplan och fråga dem gärna vid ett senare tillfälle hur det går med deras förändringsarbete.

## **Avslutning (10 minuter)**

Gemensam samling vid patrullkonerna. Scouterna funderar över kvällens övningar. Avsluta med att plocka isär konerna.

## **Efter mötet (30 minuter)**

Efter det planerade programmet har scouterna 10 minuter ”fri tid” där man som ledare finns till hands för frågor som har väckts under kvällen. Scouter i den här åldern har också ett stort socialt behov av att bara umgås och prata med sina kompisar.

# Hajk – Våga lita på dig själv

## Syfte

Under hajken övas många olika färdigheter. Då scouterna genomför större delen av hajken i patrullen där de måste hjälpas åt, samarbeta och kompromissa arbetar de med målsparen **Aktiv i gruppen**, **Ledarskap** och **Relationer**, **Fysiska utmaningar**, **Känsla för naturen**.

## Genomförande

Denna hajk är en två-nätters hajk som börjar på fredagskvällen. Innan hajken börjar har patrullerna fått i uppgift att tillsammans planera och handla den mat de ska ha under hajken. Varje patrull får också ansvar för en del av lördagens middag(t.ex. förrätt, varmrätt, efterrätt) som ska lagas och ätas tillsammans.

## Fredag eftermiddag/kväll

Det ultimata är om man har ett område som är naturligt med naturupplevelser. Scouterna har innan starten fått en samlingsplats för patrullen (olika platser) och där möts de av ett chiffer (se aktivitetsbanken) som ger dem vidare upplysningar. Patrullen vandrar tillsammans och löser olika små uppdrag efter vägen. Steg för steg närmar de sig första hajkplatsen som de själva får bygga upp när de kommer fram. Här sover de ensamma (patrullvis) och scouterna har själva ansvar för att bygga upp en enkel hajplats. Hajkplatsen bör innehålla:

- Väl vald plats för tält/vindskydd
- Eldstad eller matlagningsplats med vattenhink
- Toarullehållare
- Hugg- eller täljring

Under kvällen kommer ledarna och hälsar på för att se att scouterna mår bra och installerat sig. Det är då extra uppskattat om ledarna har med något lite extra till scouterna. Det kan vara bananer och choklad så att de kan göra hajkbanan eller något annat mumsigt. Innan ledarna går får de också information om var och när de ska mötas följande morgon.

## Lördag

Patrullerna ansvarar själva för att stiga upp, äta frukost, packa ihop och ta sig till samlingsplatsen till utsatt tid. På samlingsplatsen får scouterna reda på att de ska byta färdmedel till kanoter. Nu består utmaningen i att ta sig fram på vattnet. Innan scouterna ger sig iväg är det viktigt att ni går igenom grundläggande paddlingsteknik, hur man tar sig i och ut kanoten samt hur man svänger. Gå igenom hur man gör om man skulle välta. Låt också scouterna packa sin packning vattentätt samt knyta fast sin packning i kanoten innan

ni ger er iväg. På Svenska Kanotförbundets hemsida kan du läsa mer om grundläggande paddlingsteknik:

[http://www.kanot.com/radochtipstillnykanotist\\_463.aspx](http://www.kanot.com/radochtipstillnykanotist_463.aspx)

Under dagen görs paus för matlagning. Om ni vill kan ni under lunchen låta de som vill prova att välta med kanoterna. Sen eftermiddag kommer scouterna fram till vår nya hajkplats och där sover alla tillsammans.

Under kvällen ordnar alla med den gemensamma middagen. Kvällen avslutas med en lugnare lägereld och ett ljusspår som scouterna går en och en (två och två för de som inte vågar).

## Söndagen

Denna morgon får scouterna sovmorgon och möjlighet att ta det lite lugnt. När alla fått frukost och packat fortsätter paddlingen. Det är nu dags att paddla hemåt och väl tillbaka hjälps alla åt med att rengöra kanoter och annan utrustning som använts under hajken.

Innan alla går hem samlas ni för att utvärdera hajken. Låt denna utvärdering ta lite tid och ställ inte bara praktiska frågor om t.ex. vandringens längd osv. Det är viktigt att ställa frågor som handlar om hur patrullen fungerat, om alla känt dig delaktiga och trygga samt även om de utmanat sig själv på något sätt.

# Lekbilaga

## Beröringslekar

### Kortleken

Alla sitter på stolar i en ring. Ledaren delar ut ett kort (från en vanlig kortlek) till var och en. Man ska nu komma ihåg vilken färg man har (ruter, spader, hjärter eller klöver). Korten samlas in igen och blandas.

Ledaren drar ett kort och säger vilken färg, t ex spader. Alla som har spader flyttar då ett steg åt vänster. Om den som sitter där inte också hade spader sätter man sig i knäet på den personen. Ledaren drar ett nytt kort och säger färgen högt. De som har den färgen flyttar ett steg åt vänster. Bara den som sitter överst får flytta.

Vinnare blir den som först kommer tillbaka till sin ursprungliga plats och sitter på stolen, alltså inte i någons knä.

### Kramkull

En utses till kullare och utrustas med en kudde. Med kudden ska kullaren kulla folk i magen. Den som träffas blir ny kullare. För att skydda sig kan deltagarna kramas - då är magen skyddad.

## Lära-känna-lekar

### Hemmet brinner

Deltagarna krokas arm två och två. De bildar pensionärspår som inte under några omständigheter får släppa varandra. De blir sedan tilldelade olika efternamn, två-tre namn räcker. Stolar står parvis i en ring.

Man leker på samma sätt som i ”fruktsallad”, ett par (som är utan stolar) står i mitten och ropar efternamn på de som ska byta plats. Paret ska försöka hinna sätta sig på ett par stolar och då hamnar ett nytt par i mitten. Om man vill att alla ska byta plats ropar man ”hemmet brinner”.

### Rulltrappan

Lika många stolar som antalet deltagare ställs i en ring. En person står i mitten och ska försöka sätta sig på den tomma stolen. Personerna i ringen ska förhindra detta genom att flytta sig till den tomma stolen medsols. Detta ger upphov till en ”vågeffekt”. Personen i mitten får klappa i händerna och då måste vågen byta riktning. Lyckas personen sätta sig får den som var på tur att flytta sig ställa sig i mitten.

### Molekyler

Alla minglar runt i rummet och är atomer. Om ledaren ropar ”Grupper om fem!” måste atomerna snabbt bilda molekyler med fem atomer i varje genom att ställa sig i täta ringar. Ledaren räknar baklänges från tio

till noll, och efter noll får ingen röra sig. Nu åker alla överblivna atomer ut liksom alla molekyler som består av för många eller för få atomer.

Under de sekunder då ledaren räknar kan en ensam atom försöka dra bort en atom ur en molekyl för att själv få plats. Alternativt kan en atom som ändå är på väg att åka ut, bryta sig in i en molekyl för att på så sätt dra med sig fler i fallet. Man kan också plötsligt omgruppera sig med några andra atomer.

## Samarbetslekar

### Djurparken

Den här leken leks patrullvis. Varje patrull tilldelas ett djur, vars läte de ska härma. Ett antal gula ärtor slängs ut på golvet, och sedan gäller det för alla (utom patrulledarna) att ge sig ut på golvet och leta reda på de gula ärtorna. När de hittat en ställer de foten på den och låter som "sitt djur" varpå patrulledaren, som är den ende som får ta ärtorna med händerna, kommer och plockar upp ärtan. Det gäller att samla in så många ärtor som möjligt. Den här leken går även bra att leka i mörker.

### Stratego

Dela in gruppen i två stridande lag. Genom lottning utses i varje lag rangordningen på soldaterna, med siffror från 1 och uppåt. Den som får högsta siffran blir general, den som får nummer ett blir spion. Lagen väljer också var sin Strategisk lagkapten.

Lagen ska nu försöka kulla varandra. Det är dock alltid den med högre siffra som tar den andre som fånge. När någon blir kullad visar båda sina lotter. Generalen vinner över alla utom spionen. Hela leken vinnns av det lag vars spion tre gånger lyckats fånga motståndarlagets general. Varje gång generalen blivit fångad lottar båda lagen om rangordningen så att någon annan blir general och spion.

Lagen försöker kulla varandra under 15 sekunder, sedan blåser ledaren av för taktiksnack som lagkaptenerna leder. Nu gäller det att kartlägga motståndarlaget. Vem har vilken siffra? Vem är general och vem är spion? Matchen igenom varvas kullningsperioder med taktiksnack. Variera längden på kullningsperioder mellan 10 och 30 sekunder och taktiksnacken mellan 30 sekunder och 1 minut.

Taktiksnacken sker i de egna högkvarteren (planens kortsidor), där fångarna också sitter i fångelse. På så vis kan fångarna försöka hjälpa till att kartlägga motståndarlaget, så blir det inte så tråkigt att vara soldat med låg rang.