

Terminsprogram Våren 2010



Upptäckarscouter 10–12 år



Svenska Scoutrådet

Box 420 34, 126 12 Stockholm, Sweden, Besöksadress Tellusborgsvägen 94

Telefon 08-555 065 00

www.scout.se, www.worldscoutjamboree.se

Det syns inte alltid utanpå, men vi är många som vet hur det känns. Att uppleva äventyr tillsammans med andra i en stor internationell gemenskap och samtidigt utvecklas som människa. Att vara scout. Det finns 38 miljoner scouter världen över, varav ca 90 000 i Sverige. Scouterna vill ge barn, ungdomar och vuxna i hela världen möjlighet till en utvecklande och rolig fritid. Scouterna gör unga redo för livet!

Hjälp Scouterna hjälpa både lokalt och globalt pg 90 00 52-2 eller bg 900-05 22

Terminsprogram upptäckarscouter

Snart är det en ny termin och dags för mängder barn och unga att ha roligt tillsammans, för möjlighet att utvecklas och bli redo för livet. Som ledare har du en nyckelroll och det här terminsprogrammet hittar du tips och inspiration till 10 scoutmöten. Det kan vara klurigt att börja terminen med ett blankt papper, använd de förslag i terminsprogrammet som passar för er. Anpassa och ändra efter era behov och förutsättningar och involvera scouterna så mycket som möjligt i planeringen av terminen.

Nyheter 2010

Du som använt de färdiga terminsprogrammen tidigare kommer att märka skillnad mot tidigare. Vi använder stöd och begrepp som tagits fram i det nya gemensamma programmet och aktiviteterna nedan har vävts samman till en helhet genom att vi får följa avdelningen Galaxerna. Vinter/våren 2010 lanseras Scouternas gemensamma program. Det är resultatet av ett samarbete mellan scoutförbunden för att ta fram ett tydligt och konkret programstöd som bygger på utmaningar och behov bland dagens barn och unga. Mer information finner du på www.scout.se/program.

Programmet är helheten av vad vi gör i Scouterna, varför vi gör det (våra mål & syften) och hur vi gör det (Scoutmetoden, vår pedagogik). Det gemensamma programmet sätter fokus på vikten av att göra medvetna val när vi planerar och genomför våra aktiviteter. Ett stöd för detta är målspåren. Det är mål för scouten i respektive åldersgrupp som stegras längs ett spår som till exempel aktiv i gruppen eller problemlösning utifrån scouternas ålder. I mötesförslagen nedan beskrivs dessa under rubriken syfte. Scouterna 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 och målspåren hittar du i den nya boken Ledaren – gör dig redo som säljs via www.scout.se/shop från 20 januari 2010 och i aktivitetsbanken.

Anpassa ert program

Våra förutsättningar för att bedriva verksamhet ser olika ut på olika håll. Vi har försökt skapa ett program för 10scoutmöten som passar alla, förbered, anpassa och justera så att programmet passar er och era scouter. Alla aktiviteter är tänkta att utföras patrullvis, men med lite justeringar kan de genomföras oavsett hur många ni är. Var gärna utomhus, om väder och ljus tillåter så kan alla aktiviteter genomföras utomhus!

Mer tips och idéer på aktiviteter och möten finner du lätt på www.aktivitetsbanken.se

Lycka till med terminen!

Upptäckaravdelningen Galaxerna

Det här terminsprogrammet är gjort med tanke på upptäckaravdelningen Galaxerna. Vare möte inleds med en beskrivning av vad scouterna och ledarna gjorde i den avdelningen. Därefter kommer en beskrivning av respektive aktivitet. Anledningen till detta är att vi velat illustrera hur en termin kan vara upplagd. Låt er inspireras av terminsprogrammet. Använda samma upplägg om det passar er, eller gör helt eget. Fler aktivitetstips hittar ni också i den nya Aktivitetsbanken på www.aktivitetsbanken.se. Där kan ni också hjälpa andra genom att tipsa om era bästa aktiviteter.

Avdelningen Galaxerna har tre ledare, som innan första mötet har träffats och planerat ramarna för terminen. De har satt datum för alla möten och kollat att det finns ledare till alla gånger. En inbjudan till scouterna har skickats inför första möte och alla har blivit uppmanade att ta med en kompis till Scouterna. I förberedelserna tog ledarna hjälp av programplaneringstipsen i den nya ledarboken Ledaren- gör dig redo som finns som bläddrex på www.scout.se/program redan nu och i scoutshopen från 20 januari.

Eftersom det är första terminen som scoutkåren jobbar utifrån det nya gemensamma programmet, har ledarteamet bestämt sig för att byta namn på avdelningen. Åldersgruppen kallas upptäckare i det gemensamma programmet. De spanar en lång stund kring vad som passar ihop med Upptäckarscouter och kommer fram till att rymden är ett bra tema. Utifrån de bestämmer de att Upptäckaravdelningen ska heta Galaxerna. I början av terminen kommer de jobba med att fylla namnet med ett innehåll och få temat att genomsyra terminen.

Vill du vara med inför nästa termin?

Vi söker efter scoutkårer, avdelningar och patruller som har lust att berätta om sin termin och dela med sig av sitt terminsprogram inför hösten. Är du intresserad? Hör av dig till program@scout.se.

Ceremonier

Som människor har vi ett mer eller mindre stort behov av rutiner. För mindre barn och barn med koncentrationssvårigheter är det nästan omöjligt att genomföra något utan att det är välorganiserat och att det finns tydligt återkommande ceremonier. Denna bakgrund är delvis anledningen till varför vi börjar varje möte med en startceremoni och att vi har en återkommande avslutning på våra scoutmöten.

Startceremoni ca 10 min

Avdelningen Galaxerna börjar alltid sina möten med att alla samlas i en ring. När alla är på plats tar de tag i varandras händer och skickar en gnista mellan sig. En person börjar och trycker grannens hand som sedan skickar gnistan vidare tills den har gått runt och alla har fått känna gnistan. Gnistan har då passerats alla, alla är inkluderade i gemenskapen och det är dags att sätta igång med scoutmötet genom att en ledare fyller i närvarolistan och sedan berättar vad som händer idag. Ha en närvarolista med alla barns namn ifyllda. Läs upp namnen och pricka för de närvarande. Fråga om de vet varför de frånvarande är borta. Syftet med uppropet är att alla ska känna sig sedda och att du ska ha koll på vilka barn som är där om något skulle hända, till exempel vid en brand.

Andra förslag på startceremonier:

Skicka runt eld med tändstickor för att slutligen tända en lykta.

Patrullerna får ropa sina patrullrop.

Vi står i en ring och skickar runt en ”gnista” – en handtryckning.

Runda när alla får berätta om något som hänt under dagen eller sedan ni sågs senast.

Avslutningsceremoni ca 15 min

I slutet av mötet samlas hela avdelningen Galaxerna utomhus runt en eld. Innan samlingen har alltid en av patrullerna hjälpt till att tända elden. När alla har samlats i en ring runt elden får de varsitt stearinljus och en av scouterna tänder sitt ljus från elden, sedan skickas lågan vidare runt genom att scouterna tänder sitt ljus från kompisen bredvid. Innan ljusen tänds har en av ledarna berättat att scouterna gärna får fundera på något eller be en tyst bön innan de skickar lågan vidare till nästa person. När alla ljus är tända är hela galaxen upplyst och en av ledarna läser ett avsnitt i boken Kalle och glashissen av författaren Roald Dahl (boken är en fristående fortsättning på Kalle och chokladfabriken).

Sedan ber en av ledarna alla att fundera på hur de känner efter dagens möte och sedan visa det med tummarna. Alla håller en hand bakom ryggen och bestämmer sig för vad de tycker. När ledaren har räknat till tre är det dags att hålla upp sin tumme framför sig. Känns allt bra ska tummen peka uppåt, känns det så där pekar tummen åt sidan, och känns det inte alls bra pekar tummen neråt. Sedan frågar ledaren en av scouterna som pekat uppåt vad som kändes bäst under dagens möte, sedan får alla visa tummen om de också tyckte så eller inte, sedan fortsätter ledaren att fråga om något annat. Avslutningsvis berättar ledaren lite om vad som ska hända nästa gång och sedan släcker man alla ljusen och går hem.

Andra förslag på avslutningsceremonier:

- Släck den lykta som ni tände i början av mötet.
- Samla hela gruppen till ett avdelningsrop.
- Skicka runt en symbol och låt scouterna berätta hur de känner sig efter mötet.

Nästa gång:

Ha som vana att avsluta mötet med att berätta vad ni ska göra nästa gång, det skapar trygghet och lockar barnen att komma nästa gång också.

Reflektion

Ceremonier ger ofta en bra möjlighet till reflektion. Ett mål med Scouterna är att barnen skall lära sig mer om sig själva och för att göra det behöver de lära sig att reflektera. Att fundera över hur jag betedde mig, hur vi samarbetade, varför resultatet blev som det blev, hur det kändes etc. En viktig del i reflektionen är att fundera över vad jag/vi skulle göra annorlunda om vi hamnade i samma situation igen. För att få en bra reflektion behöver du som ledare ställa processfrågor. Det är inte några svåra frågor utan de baserar sig på att locka fram orsaken till varför barnen tänkte eller agerade som de gjorde. Typiska processfrågor är Vad och Hur frågor. Vad kände du när det hände? Vad skulle du vilja förändra till nästa gång? Vad har du för erfarenheter av det här? Hur kommer det här att påverka dig framöver?

Om du ställer frågor som; Varför gjorde du så? Är det inte säkert att scouten har något svar på det och enbart känner sig pressad och hotad, varför frågor har den effekten på människor. Försök också att få scouterna att använda jag istället för man när ni diskuterar, så att de tydligt utgår från sig själva.

För att få barnen att lyssna på varandra och det skall bli tydligt vems tur det är att prata kan ni använda er av ett pratföremål t.ex. en fotogenlykta, pinne eller sten. Den som har föremålet i sin hand får prata okommenterat och skickar sedan vidare föremålet när hon/han har pratat klart. Tänk på att alla skall se och höra den som talar. En del kårer är vana vid att ha andakt någon gång under mötet och andakten går alldeles utmärkt att kombinera med reflektionen. Som avslutning på scoutmötet passar det utmärkt att reflektera över vad som hänt under mötet och ge återkoppling till scoutlagen, tidigare möten, nästa möte och så vidare. Är ni en kristen scoutkår eller jobbar aktiv med scouternas tro passar det ofta bra att avsluta med en andakt som knyter an till mötets tema och sedan reflektera tillsammans.

Galaxernas vårtermin

Scoutmöte 1 – Äventyret börjar

Scoutmöte 2 – lära känna varandra

Scoutmöte 3 – stjärnor på scen

Scoutmöte 4 – stjärnkockarna

Scoutmöte 5 – vi förbereder oss

Scoutmöte 6 – rädda vår värld

Scoutmöte 7 – en galax med många planeter

Scoutmöte 8 – vill du se en stjärna, se på mig

Scoutmöte 9 – stjärnhelg

Scoutmöte 10 – terminsavslutning

Scoutmöte 1 – Äventyret börjar

Syfte

Avdelningen har precis bytt namn och scouterna behöver bekanta sig med det nya samtidigt som de lär känna varandra och de nya scouterna i åldersgruppen. Mötet strävar främst mot målsparen **aktiv i gruppen** och **Fantasi och kreativt uttryck**.

Genomförande

Inledning (10 min)

Mötet börjar med att en av ledarna hälsar hej och välkomna och Galaxernas startceremoni sätts igång innan de gör ett upprop och får koll på närvarolistan och vilka som är med i avdelningen den här terminen. Sedan berättar ledarna om terminens tema, om avdelningens nya namn och lite om vad som kommer att hända under terminen.

Namnlek (10 min)

Eftersom det är några nya börjar man med att leka en namnlek.

Vilka är vi? (15 min)

En av ledarna börjar berätta om det nya namnet upptäckarscout och att alla scouter i samma ålder i Sverige numera kallas för samma sak. För att fylla detta med värde och innehåll tillsammans så får scouterna spåna fritt tillsammans utifrån ett antal frågor. Här intill ser ni svaren som Galaxerna kom fram till.

Patrullindelning (5 min)

Efter den gemensamma diskussionen om upptäckare delas scouterna in i patruller på mellan fem och åtta personer i varje patrull. De som precis börjat i Scouterna får komma med i sina nya patruller och får en fadder. Faddern ska se till att hjälpa de nya scouterna tillrätta i patrullen.

Vilka patruller? (30 min)

En av ledarna har klätt ut sig i rymddräkt och kommer in och presenterar sig som Rymdkapten, och berättar att den här avdelningen ska ge sig ut på rymdfärd i galaxen. Nu är det dags för varje patrull att hitta på ett namn och en symbol för patrullen.

Scouterna får i uppgift att hitta på ett namn som passar bra ihop med avdelningsnamnet Galaxerna. Scouterna får papper och kriterier. De får spåna fritt, bläddra i tidningar, surfa på Internet och kolla i naturen för att hitta saker som passar ihop som symbol. Patrullen får också i uppgift att hitta på ett rop som de kan framföra på mötet om två veckor.

I avdelningen Galaxerna kom man fram till patrullnamnen Milkyway, Starfighters och Pluto.

Avslutningsceremoni (15 min)

Mötet avslutas med Galaxernas avslutningsceremoni och att en av ledarna berättar om vad som ska hända nästa gång.

Vad gör en upptäckare?

Åker ut i världen, reser i rymden, forskar, upptäcka botemedel för cancer och hiv/aids, är på skattjakt

Vilka kända upptäckare finns det?

Christer Fuglesang, Columbus, Nobelpristagare, Indiana Jones, Indianer, den som är först med allting, Jack Sparrow i Pirates of the Caribbean, Jordan Rättsläkare, Tintin, han som var först på månen, Marie Curie, Renata Chlumska.

Hur är en upptäckare?

Nyfiken, snäll, modig, upptäcktslysten, pionjär, föregångare, iderik, smart, vågar ta steget som ingen annan vågat, tuff

Vilka saker har en upptäckare alltid med sig?

Karta, kompass, anteckningsbok, penna, kamera, gps, mikroskop, fingeravtrycksprylar, kamera, hemlig skrift, skiffer, skiffernyckel, provrör, kanoter, segelbåtar, luftballong, rymdfärja, forskare – vita rockar, provrör, explosioner, Guinness Rekordbok,

Vilka djur är upptäckare?

Örn, albatross, björn, räv, kanin, hare – gräver gångar, apa, djur som byter päls. Orm.

Var hittar man en upptäckare?

Under vatten, båt, åker ut i världen, djungel, skogen, på olika ställen hela tiden, i rymden, höga berg

Vilka filmer och böcker finns det om upptäckare?

Harry Potter, Rymdserier, Kenny Starfighter, Pippi Långstrump, Fantomen, Tintin, High School musical (upptäcka grejer man inte trodde man kunde), Så funkar det, Hjärnkontoret, Guldkompassen, Femböckerna, Little Einsteins

Om upptäckaren var ett godis, vilket skulle det vara?

Kinderägg, godis med flera smaker i samma – surt, sött, salt, Harry Potter-godis

Aktiviteter möte 1

Namnlek

material: ballong (eller boll)

Alla deltagarna står i en ring. Börja med att låta alla säga sina namn. En ställer sig i mitt i ringen med en ballong. Leken börjar med att personen i mitten säger någon av de övriga deltagarnas namn och samtidigt kastar upp ballongen i luften och stiger in i ringen. Personen som blev uppropad rusar fram och slår upp ballongen i luften igen innan den landar på marken och säger någon annans namn. Så fortsätter man tills man inte orkar längre! Går givetvis även att utföras med en vanlig boll, då gäller det att vara snabb! Efter namnleken delas de nya scouterna i patruller. I varje patrull utses en fadder för de nya. Faddern ska se till att hjälpa de nya scouterna tillrätta i patrullen.

Vilka är vi?

material: blädderblock, whiteboard eller papper och penna

Ledaren berättar att man numera kommer att kallas för Upptäckarscouter i den här åldersgruppen. Scouterna får spåna fritt tillsammans utifrån frågorna

Vad gör en upptäckare?

Vilka kända upptäckare finns det?

Hur är en upptäckare?

Vilka saker har en upptäckare alltid med sig?

Vilka djur är upptäckare?

Vilket platser är en upptäckare på?

Om upptäckaren var ett godis, vilket skulle det vara?

Om det är någon som inte vill va med så är det okej. Hjälp till som ledare där du ser att det behövs. Om det är blött/kallt på marken hitta då på ett annat sätt att visa att man är skadad ex. sträck upp händerna.

Vilka patruller?

Material: utklädningskläder till en ledare, papper, kriter, tidningar, internet utifrån vad som finns till hands.

En av ledarna har klätt ut sig till något som passar bra in på avdelningens namn, i och berättar att den här avdelningen ska ge sig ut på äventyr och vad avdelningen ska heta. Nu är det dags för varje patrull att hitta på ett namn och en symbol för patrullen.

Scouterna delas in i sina nya patruller och får i uppgift att hitta på ett namn som passar bra ihop med avdelningsnamnet.

Scouterna får papper och kriter. De får spåna fritt, bläddra i tidningar, surfa på Internet och kolla i naturen för att hitta saker som passar ihop som symbol. Patrullen får också i uppgift att hitta på ett rop som de kan framföra på mötet om två veckor.

Möte 2 – lära känna varandra

Syfte

Under mötet får scouterna lära känna varandra bättre och bestämmer hur och med vad de vill jobba under terminen. Scouterna utvecklas främst inom målsparen **aktiv i gruppen, relationer** och **egna värderingar**.

Genomförande

Inledning (10 min)

Mötet börjar med Galaxernas startceremoni och att information om dagens möte.

Lek: Teamwork (10 min)

Efter inledning är det dags för en lek där scouterna måste samarbeta i sin patruller för att lyckas göra mål.

Galaktiska regler (20 min)

Ledaren som förra mötet var utklädd i rymddräkt har återigen svirat om till Rymdkapten. Han kommer inspringande och berättar att om man ska ge sig i väg på intergalaktiska äventyr måste man ha koll på vilka regler som gäller. Som scout har man en lag att följa, men den betyder inte så mycket om man inte har bestämt sig för vad den innebär för patrullen. Varje patrull får därför i uppgift att tillsammans med en ledare komma fram till ett antal regler att följa. Reglerna ska handla om hur man ska bete sig mot varandra när man är på scouterna.

Galaxerna börjar med att göra en ”tvärtom-övning”. De pratar om hur det sämsta scoutmötet skulle vara och kommer fram till att ett dåligt möte: *Alla slår varandra, Ingen scout lyssnar på någon, Scoutledarna skäller ut oss, En scout bränner ner skogen, En scout ljugar alltid, mobbas, skräpar ner, sen hjälps de åt att vända detta till något positivt: Man är en bra kompis, när någon pratar lyssnar de andra, man är ärlig, vi ser till att alla får vara med, vi ska sopsortera.*

Patrullerna får berätta för varandra vad de har kommit fram till. Ledaren i rymddräkt lovar att skriv ihop reglerna och sätt upp dem på väggen till nästa möte.

Planera terminen (25 min)

Ledarna berättar att upptäckarscouterna ska vara med på en stjärnhelg i slutet av terminen. Tillsammans spånar avdelningen fram vad en stjärnhelg egentligen skulle kunna vara och vad de behöver öva på för att hajken ska bli rolig. Detta blir sedan grunden till flera av mötena under terminen. Galaxernas stjärnhelg kommer att innehålla övernattnings utomhus, en musikal och en del utomhusaktiviteter, bland annat vill man bygga ett rymdskepp.

Lek: Dragkamp (10 min)

Innan avslutningen ordnar ledarna dragkamp mellan patrullerna och konstaterar att allt blir lättare om alla drar åt samma håll oavsett om det gäller att hålla i ett rep eller samarbeta för att lyckas med en annan aktivitet.

Avslutningsceremoni (15 min)

Mötet avslutas med Galaxernas avslutningsceremoni och att en av ledarna berättar om vad som ska hända nästa gång.

Aktiviteter möte 2

Lek: teamwork

Material: boll

Varje patrull är ett lag. En i varje lag ställer sig på en stol i var sin sida av spelplanen. Scouterna sprider ut sig. Ledaren kastar in en boll. Patrullen ska nu se till att få bollen till spelaren på stolen som tillhör den egna patrullen. Den som håller i bollen måste stå still. Övriga får röra sig. Den som kastar bollen till spelaren på stolen får byta plats och själv ställa sig på stolen om personen som står där fångar bollen.

Leken kan göras svårare genom att alla i patrullen måste röra bollen innan den kastas till personen på stolen, eller genom att ha flera bollar.

Gruppens regler

Varje patrull får i uppgift att tillsammans med en ledare komma fram till ett antal regler att följa. Reglerna ska handla om hur man ska bete sig mot varandra när man är på scouterna. Börja med att göra en tvärtom-övning genom att prata om hur det sämsta scoutmötet skulle vara (ex. alla slår varandra, ingen lyssnar på någon, ledarna skäller ut scouterna osv). Vänd sedan på detta till något positivt. Låt patrullerna berätta för varandra vad de har kommit fram till. Skriv ihop reglerna och sätt upp dem på väggen.

Planera terminen

Att planera med slutmål – tips

Material: papper och penna eller whiteboard eller blädderblock. Gör grunden till ett terminsprogram: Ni har bestämt er för att åka på hajk i slutet av terminen.

Börja med att skapa en gemensam mental bild av målet. Fråga scouterna hur de vill att hajken ska vara. Skriv, rita och berätta. Hur ser hajken ut? Matlagning, boende, vandring, organisation, transport, säkerhet?

Bestäm hur er gemensamma bild ser ut och gå vidare genom att fråga:

Vad behöver ni lära er/träna på för att ni ska nå målet? Om ni ska gå en vandring kanske ni exempelvis behöver lära er hur man packar en ryggsäck, använder ett stormkök eller orienterar med hjälp av kartor och kompass.

Läs igenom målformuleringarna för er upptäckarscouterna för de 14 målspar. Fundera på vilka målspar ni arbetar mycket respektive lite mot med de aktiviteter ni spånat fram. Täcker ni bara in hälften? Ingen fara – sätt en annan typ av målbild nästa termin, så att ni arbetar mot de andra målsparen då. Täcker ni bara in några få? Fundera på om ni kan genomföra aktiviteterna på något annat sätt. På www.aktivitetsbanken finns fler planeringstips.

Sortera aktiviteterna i en bra ordning. Kanske behöver vissa förberedelser göras medan det är barmark ute? Eller måste ni börja med något för att sedan kunna göra annat? Variera era scoutmöten så att inte alla liknande träffar kommer i en följd.

Skriv upp datumen för när ni tänker genomföra de olika aktiviteterna.

Nu har ni början till ett terminsprogram

Lek: Dragkamp

Material: Långt tjockt rep med färgglatt snöre/markering fastknutet på mitten. Dela upp scouterna i två lag och gör upp två linjer med en meters mellanrum mellan lagen. Lägg ut ett långt rep mellan lagen i mitten an mellanrummet mellan lagen fäster ni ett minde snöra eller markering. Varje lag tar tag i varsin ände av repet efter varandra; snöret på repet ska vara mitt emellan lagen. På startsignalen gäller det för lagen att dra så att snöret/markeringen på repet kommer över till sin sida av linjerna.

Gör gärna leken i bäst av tre omgångar så scouterna har möjlighet att prata i hop sig för att se vad de skulle kunna förbättra.

Möte 3 – stjärnor på scen

Syfte

Under mötet utmanas scouterna främst inom målsparen självinsikt och självkänsla, fantasi och kreativt uttryck och problemlösning.

Genomförande

Inledning (10 min)

Mötet börjar med Galaxernas startceremoni och att information om dagens möte.

Lek: Planetkrock (10 min)

Efter inledningen blir det full fart i galaxen med planetkrock som är ett annat namn för leken pepparkaksgubbar.

Diggiloo (20 min)

Förra mötet bestämde scouterna att Stjärnhelgen ska bestå av friluftsäventyr och en musikal där alla patruller ska uppträda. För att komma i stämning börjar de med en musiktävling där ledarna har förberett ett antal låt-intron som de spelar upp. Så fort någon känner igen låten ställer de sig upp och börjar sjunga. Den patrull som kan flest låtar vinner.

Förberedelser (35 min)

Sen är det dags att komma på vad de ska uppträda med. Varje patrull väljer låt. De gör också en plan med hjälp av ledaren över vem i patrullen som ska ordna med musik, kostymer och instrument. Det finns en del material med för att bygga musikinstrument. En låda är full med gamla utklädningskläder.

Avslutningsceremoni (15 min)

Mötet avslutas med Galaxernas avslutningsceremoni och att en av ledarna berättar om vad som ska hända nästa gång.

Aktiviteter möte 3

Planetkrock/Pepparkaksgubbar

Material: inget

Scouterna delar in sig i par som ställer sig armkrok i en cirkel. Ett par tas ut och delas. Den ene utses till jagare och jagar den andra som skall springa ifrån jägaren och ställa sig bredvid någon i ringen. Den andra scouten i paret som scouten ställde sig bredvid släpper då och blir den som är jagad. Om jägaren fångar den andra så byter de roller.

Var uppmärksam på att alla tycker att det är roligt, om någon har varit jägare länge utan att kunnat ta ynken så kan det som ledare vara läge att få dem att byta rollerna. Se till att alla scouter som vill någon gång varit aktiv i leken innan ni slutar.

Diggiloo

Material: 10 låtar, något att spela upp musiken på

Välj ut 10 låtar som ni tror att scouterna känner igen. Det kan vara musik som spelas på radio, scoutsånger eller tex påsksånger om det är påsk. Låt scouterna dela in sig patrullvis. Spela upp en del av en låt. Sluta spela så fort någon ställer sig upp. Den som först känner igen låten ställer sig upp och börjar sjunga. Poäng för varje rätt låt.

Möte 4 - stjärnkockarna

Syfte

Under det här mötet får scouterna testa mat och bestämma mat på stjärnhelgen. De får främst tillfälle att jobba med målsparen **ta hand om sin kropp, problemlösning** och **förståelse för omvärlden**.

Genomförande

Inledning (10 min)

Mötet börjar med Galaxernas startceremoni och att information om dagens möte.

Lek: Jätteknuten (10 min)

Tillsammans leker man leken Jätteknuten.

Provsmakarna (40 min)

Rymdkapten kommer in och berättar att scouterna måste planera vad de ska äta när de är i rymden, det vet ju nämligen alla att man inte kan ta med sig hur mycket som helst! Till detta möte har scouterna fått i uppdrag att tänka ut en maträtt som de gillar. De börjar med att räkna upp alla rätter. Det blir en lång lista av hamburgare, spagetti, falafel och annat. Ledarna har förberett ett antal olika rätter som alla scouter får provsmaka. I patrullerna ska de sedan sätta poäng för rätterna utifrån om de tycker att de är goda, nyttiga, praktiska att ha med sig ut i skogen. Bland rätterna finns prinsesstårta, frystorkat gryta, nyponsoppa, spagetti. Vissa får höga poäng på gott men låga på praktiskt ...

Utifrån sin egen lista över favoriträtter och saker de kommit fram till att det är bra att ha med sig ut i skogen sätter Galaxerna sedan ihop sin meny för Stjärnhelgen. Den ser ut så här:

Frukostar

Rymdgröt (havregrynsgrot med pumpakärnor, russin och hallonsylt), Mirakeljuice (alla blandar sin egen blandning av äpple, apelsin och ananas), Tubost (lätt att ha med sig i rymden), Tunnbröd

Luncher

Dag 1: Planetpasta (Pasta med köttbullar).

Dag 2: Fryst soppa (Soppulver som blandas med vatten och förstärks med couscous) med smörgås.

Middagar

Dag 1: Korvkrypare med sallad (Grilla falukorvsbitar och servera med matig sallad). Dessert: Gömda planeter (Chokladpudding med silverkulor).

Dag 2: Intergalaktisk matbomb (alla får lägga de ingredienser de vill, till exempel potatis, kött, paprika och lök i en bit aluminiumfolie och gör det sedan till en paket som läggs i glöden), serveras med lite goda såser. Dessert: grillad banan fylld med choklad som har fått smälta.

Stormkök (15 min)

För att veta hur man kan tillaga maten ute får patrullerna testa att sätta upp och använda ett stormkök. Varje patrull får ett stormkök och får hjälpas åt att sätta upp det. De får också i uppgift att koka nyponsoppa som de dricker framöver elden under avslutningen.

Avslutningsceremoni (15 min)

Mötet avslutas med Galaxernas avslutningsceremoni och att en av ledarna berättar om vad som ska hända nästa gång.

Aktiviteter möte 4

Jätteknuten

Material: inget

Alla ställer sig i en ring och blundar. När ledaren säger till sträcker alla fram sina armar och går mot mitten. Uppgiften är att hitta två andra händer. När alla håller varandra hand i hand får man titta. Sen ska man försöka knyta upp den knut av armar och människor som har bildats utan att släppa taget om de andras händer.

Provsamakarna

Material: olika maträtter, bestick, papper/kort som patrullerna kan poängsätta rätterna på.

Se till att välja en bra blandning av rätter. Tänk också på om någon är allergisk.

Stormkök

Material: Ett stormkök per grupp, Bränsle och vatten, Diskutrustning, Nyponsoppa.

Om man aldrig satt upp ett stormkök förut är det en spännande uppgift att försöka sätta ihop det rätt utan hjälp! Gå igenom säkerhetsreglerna. Var alltid noga med säkerheten vid hantering och användning av brandfarliga vätskor: Använd flaska med säkerhetskork. Fyll aldrig på T-sprit förrän du känt med fingret i botten på brännaren. Ha ett säkert underlag för stormköket. Använd rätt bränsle.

Man kan också ha stafetter där man sätter upp och plockar isär stormköket, skattjakt på de olika delarna etc.

Möte 5 – vi förbereder oss

Syfte

Under mötet blir scouterna redo för äventyr ute genom att bekanta sig med bra kunskaper. Under mötet från scouterna främst utvecklas inom målsparen **fysiska utmaningar, problemlösning** och **förståelse för omvärlden**.

Genomförande

Inledning (10 min)

Mötet börjar med Galaxernas startceremoni och att information om dagens möte.

Lek: Dragkedjan (10 min)

Genom leken dragkedjan får alla som vill flyga upp i luften.

Tre saker som är bra att kunna (55 min)

Efter leken berättar ledarna att mötet ska ägnas åt att öva olika saker man kan behöva inför Stjärnhelgen. Tillexempel är det bra att veta hur man surrar om man ska kunna bygga sig ett rymdskepp. Det är också bra att veta vad man ska göra om någon slår sig eller hur man hittar rätt i rymden med sitt skepp.

Ledarna har byggt tre stationer som scouterna besöker. Några scouter har varit med i Scouterna längre och kan redan vissa av de saker som man ska öva på. De får i uppdrag att lära ut sina kunskaper till de andra.

På en station övar de sjukvård. Där får scouterna öva sig i att plåstra, förebygga skavsår, stabilt sidoläge. De får testa på varandra och pratar om hur man ringer efter hjälp om något har hänt.

På en annan plats står karta och kompass på programmet. Här får alla klämma och känna på kompassen. De tittar också på olika kartor – stadskarta, orienteringskarta och terrängkartan. De lär sig känna igen enklare symboler på kartan och får testa lite i omgivningen runt scoutlokalen.

På den tredje kontrollen är det surring som gäller. Scouterna lär sig bygga ihop två trädpinnar i en vinkelsurring. De funderar också en del över hur de vill göra sitt rymdskepp på Stjärnhelgen.

Avslutningsceremoni (15min)

Mötet avslutas med Galaxernas avslutningsceremoni och att en av ledarna berättar om vad som ska hända nästa gång.

Aktiviteter möte 5

Lek: Dragkedjan

Material: inget

Hälften av avdelningen lägger sig i en lång rad på marken. Axel mot axel. Den andra hälften lägger sig på samma sätt men åt andra hållet så att de har sina huvuden emellan den första hälftens huvuden. Som en dragkedja. Alla sträcker därefter upp sina händer så att dessa bildar en lång kedja. En scout i taget placeras sedan ovanpå de uppsträckta händerna och de liggande på marken för den liggande ovanpå händerna längst kedjan. Det är ingen fara att man tappar eftersom man tillsammans blir väldigt starka.

Tre saker som är bra att kunna

Sjukvård

Material: sjukvårdsväska, plåster.

Man kan göra sjukvårdsövningar på flera sätt. En variant är att patrullen när man har gått igenom praktiska saker som plåster, hur man larmar osv. får ett problem som de måste lösa. Här är två exempel:

Scen 1 Brännskada

Ni är på ute i skogen och går en runda med olika kontroller. På en del av dem finns det en ledare men en del skall ni klara av

själva. Ni har allt i era ryggsäckar utom vatten. Ni får en dunk med 3 liter vatten som ni tar med er. På en kontroll ska ni slå upp stormköket och laga mat. När ni har hittat ett bra ställe slår ni upp ert stormkök, håller på t-röd, och kokar upp vatten till makaronerna. Ett par av er springer runt och leker, men ett par/någon sitter kvar och håller koll på vattnet. Precis när det kokat upp springer en av er förbi och råkar sparka till stormköket så att det kokheta vattnet hamnar på kompisens ben.
Svar: Att tänka på: kyla ner, hämta hjälp, lugna ner.

Scen 2 Skärsår

Ni har alla tagit knivbeviset och får lov att hantera kniv. Nu är ni på hajk och tre av er har fått i uppdrag att gå bort till lägerplatsen en bit in i skogen och fixa till eldstaden inför kvällens lägerbål. En av er börjar tälja. Plötsligt missar scouten och skär sig djupt i fingret. Vad gör ni?

Svar: att stoppa blödningen med plåster eller förband

Karta och kompass

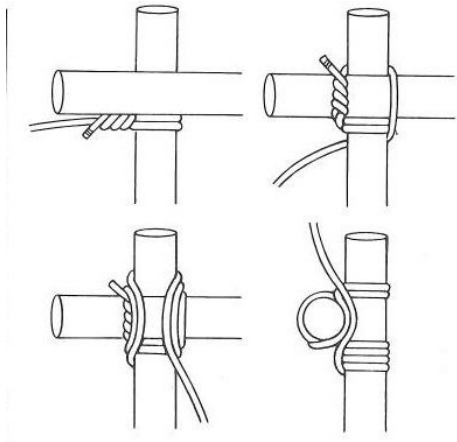
Material: kartor över området – minst en stadskarta, en orienteringskarta och en terrängkarta.

Gå igenom hur kartorna fungerar och hur man använder kompassen. Om scouterna bor i närheten kan de få i uppgift att ta ut riktningen till sitt hem, eller leta upp det på stadskartan. Ni kan också göra ett domino av olika karttecken eller lägga ut en liten bana som man ska hitta runt med hjälp av orienteringskartan.

Surra vinkelsurrning

material: surrgarn/snöre, slanor/pinnar

Vinkelsurrning används för att foga ihop två slanor i 90-gradiga vinklar. Fäst ena sisaländen med ett dubbelt halvslag i den ena slanan, och lägg sedan den andra slanan över den andra. Se till att spänna hårt när du sedan börjar surrningen. Du låter snöret gå runt på utsidan av slanorna i en cirkel. Gör ett par sådana varv, och när det börjar kännas stadigare spänner du åt genom att dra sisalet runt i mellan de två slanorna ett par gånger. Fäst änden, och knyt fast med tex dubbelt halvslag.



Möte 6 – rädda vår värld

Syfte

Under det här mötet samarbetar scouterna i patrullerna utanför scoutlokalen och utmanas främst inom målspåren problemlösning, ledarskap, och förståelse för omvärlden.

Genomförande

När scouterna kommer till scoutlokalen denna kväll blir ingen insläppt. Rymdkaptenen kommer in i sin rymddräkt och ber scouterna att samlas i sina patruller. När alla är på plats får patrull ett meddelande om att de måste ge sig ut på jakten efter en hemsk rymdvarelse som har kidnappat en av deras ledare. Jakten går i omgivningarna runt scoutlokalen. Patrullerna får sina ledtrådar med hjälp av SMS, MMS och lappar som ledarna har satt upp. Jakten och avslutas med att ledaren hittas i närheten av den plats där man vanligtvis har sin avslutning.

Aktiviteter möte 6

Här följer skattjakten. Den är uppdelad i två delar där patrullerna börjar från olika håll. *Just den här jakten är gjord för att genomföras på Södermalm i Stockholm.* Gör en liknande jakt utifrån de förutsättningar som finns där er scoutkår håller till och svårighetsgrad som passar er! Låt er inspireras av denna.

Skattjakt patrull 1

meddelande till patrullen

Slemmiga scoutungar!

Vi är invånare från planeten B1sX. Vi hatar barn och tycker att det vore bättre om jorden gick under. Varje gång ni skrattar gör det ont i våra öron. Som hämnd för att ni skrattar har vi nu tagit era ledare och gömt dem! Det enda sätter för er att få tillbaka era ledare är att bevisa att ni kan lösa en massa jättesvåra uppgifter. Följ instruktionerna och gör ert bästa så kanske ni får se era ledare i livet.

Uppdrag 1:

På Södermalms västligaste udde finns en fråga till er. Skicka svaret till 070-xxxxxx. (Vi har stulit era ledares mobiler också.) Invänta svar.

Text (Söders västligaste punkt)

Hur fortsätter meningen: En scout känner ansvar...?

Sms (rätt svar: för sig själv och andra)

Hm, ja det stämmer ju. Längst ner på Hornsgatan kan man köpa onyttig snabbmat. Vad kostar en 150 grams hamburgare med pomes och läsk?

Mms (rätt svar.....)

Visst är det för billigt! Här sitter nästa ledtråd (bild på en adress)

Text (Bergsunds Strand)

Det finns en mataffär och ett träningsställe på denna gata. Ett med orange logga och ett med röd logga. Vad är summan av deras gatunummer?

Sms (rätt svar 89)

Godkänt. Kolla på anslagstavlan på Coop.

Text (Anslagstavlan på Coop)

Skogsfåglar se hit.

Priset för ett kg lösgodis gånger numret på tunnelbanelinjen som går till Akalla?

Sms (rätt svar)

Nästa fråga sitter på en stolpe i korsningen Pålsundsgatan – Heleneborgsgatan.

Text (högt upp på stolpen)

Vad är det som sitter högst upp på Högalidskyrkans norra torn?

Sms (rätt svar: en tupp)

Vad är summan av de bussnummer som stannar vid hållplatsen Höglidsgatan? Gånga med antalet trappsteg till scoutlokalen (utomhus)

Sms (rätt svar:.....)

På baksidan av Brofiket (Långholmen) sitter nästa lapp

Text (Brofiket)

Grattis ni har klarat det. Era ledare finns under Västerbron på öns norra sida!

Skattjakt patrull 2

meddelande till patrullen

Slemmiga scoutungar!

Vi är invånare från planeten B1sX. Vi hatar barn och tycker att det vore bättre om jorden gick under. Varje gång ni skrattar gör det ont i våra öron. Som hämnd för att ni skrattar har vi nu tagit era ledare och gömt dem. Hahahahiho!!

Det enda sättet för er att få tillbaka era ledare är att bevisa att ni kan lösa en massa jättesvåra uppgifter. Följ instruktionerna och gör ert bästa så kanske ni får se era ledare i livet.

Uppdrag 1:

Vad är summan av de bussnummer som stannar vid hållplatsen Höglidsgatan? Gånga med antalet trappsteg till scoutlokalen (utomhus) och skicka svaret till 070-XXX XXX.(Vi har stulit era ledares mobiler också.)

Invänta svar.

Sms (rätt svar:.....)

Hm, ja det stämmer ju.

Nästa fråga sitter på en stolpe i korsningen Pålsundsgatan – Heleneborgsgatan.

Text (högt upp på stolpen)

Vad är det som sitter högst upp på Högalidskyrkans norra torn?

Sms (rätt svar: en tupp)

Godkänt. Kolla på anslagstavlan på Coop.

Text (Coop)

Skogsfåglar se hit.

Priset för ett kg lösgodis gånger gånger numret på tunnelbanelinjen som går till Akalla?

Mms (rätt svar:.....)

Här sitter nästa ledtråd (bild på en adress)

Text (Bergsunds Strand)

Det finns en mataffär och ett träningsställe på denna gatan. Ett med orange logga och ett med röd logga. Vad är summan av deras gatunummer?

Sms (rätt svar:.....)

Bra. Längst ner på Hornsgatan kan man köpa onyttig snabbmat. Vad kostar en 150g hamburgare med pommes och läsk?

Sms (rätt svar:.....)

Visst är det för billigt! På Söders västligaste punkt finns nästa ledtråd.

Text (Söders västligaste punkt)

Hur fortsätter meningen: En scout känner ansvar...?

Sms (rätt svar: för sig själv och andra)

På baksidan av brofiket (Långholmen) sitter nästa lapp

Text (Brofiket)

Grattis ni har klarat det. Era ledare finns under Västerbron på öns norra sida!

Möte 7 - en galax med många planeter

Syfte

Mötet fokuserar på internationella kontakter och olika kulturer, scouterna utmanas främst inom målspåren förståelse för omvärlden, kritiskt tänkande och relationer

Genomförande

Inledning (10 min)

Mötet börjar med Galaxernas startceremoni och att information om dagens möte.

Lek: Omloppsbanan (10 min)

Mötets första lek är Omloppsbanan eller Hinkleken som den också kallas

Galaxen är stor (15 min)

En av ledarna berättar att man på mötet idag ska utforska andra delar av Galaxen. Galaxen är stor och det bor mängder av olika folk, varelser, djur och arter. Det finns många som är väldigt lika oss men som vi kanske inte vet så mycket om. Därför är det här mötet tänkt att handla om kontakter med andra länder. Men först ska vi höra en berättelse. Ledaren inleder med att läsa:

Det var en gång en ung man som under ett år levde med ett folk i den nordligaste delen av världen. Han börjar sin berättelse med: det var ett härligt år i ett exotiskt land som var väldigt annorlunda mot vad jag var van vid. Folket var ett vänligt men enkelt folk, de dyrkade djuren och vädret. Jag kom dit under en årstid som de kallade vår, det var ungefär som vinter i mitt land. Kallt och mörkt var det men folket sa att det var början på solperioden.

Ganska snart efter att jag kom dit firade de den första djuriska högtiden, firandet av en vanlig gul fågel. De pyntade husen inomhus med bilder på fågeln och på grenar som de tog in i husen satte de fågelns fjädrar. Några dagar innan den stora högtiden klädde barnen ut sig med stora hucklen på huvudena och i stora färgglada kläder. De målade kinderna röda och näsan satte de prickar på. Sen tog de en kvast i ena handen och en kaffepanna i den andra och gick runt i byarna, från hus till hus. När högtidsdagarna väl kom åts det ägg i olika former från den firade fågeln. Man åt även en speciell typ av fisk som luktar illa. I vissa delar av landet tände folket eldar och smällde av raketer, det gjorde de för att försöka skrämman bort någon slags ond gud.

Efter våren kom det som de kallade sommar, då solen stod som högst på himlen. Så speciellt varmt var det inte men däremot var det ljust nästan hela dygnet. Då klädde de en stång med blad och blommor som de sedan reste mot skyn. Runt stången dansade de sen danser och sjöng sitt hemlands vemodiga sånger.

Jag hade aldrig sett något liknande, vuxna människor som sprang runt ett träd! Men de verkade ha roligt. Jag minns speciellt hur de härmade grodornas rörelser och ljud. Efter dansen åt de återigen sin speciella fisk, den här gången med sur grädde och många små potatisar till. Mot slutet av deras solperiod, alltså det som de kallade sommar, när kvällarna blev mörkare firade de två högtider till vattendjurens ära. Den ena högtiden firades mest i den norra delen av landet genom att äta en typ av fisk som var ruttens tillsammans med ett tunt röd. Den andra högtiden firades mer i de södra delarna. Folket använde sig då av konstiga hattar och haklappar och åt ett krabblignande rött skaldjur. När solperioden var slut kom deras regnperiod. Det blev kallt och mörkt även för det här folket.

Jag förstår inte hur de klarar av kylan och den svarta natten som varar långt in på dagen. Men folket gick upp som vanligt för att gå till sina arbeten. Jag tror att många av dem aldrig såg ljuset under dagen, kanske var det därför alla var så bleka. Det allra hemskaste som hände mig under året jag var borta, hände när nätterna var som längst. Mitt i den mörkaste tiden firar folket en ljushögtid till minne av ett helgon. En natt öppnades min dörr och en lång rad med kvinnor i fotsida klänningar kom in. Den första kvinnan hade ljus uppe på huvudet. De andra hade lampor av eld i sina händer. Allihop sjöng, lika långsamt som de gick, om hästar och bjöd på katter.

Jag fick vara med och se när de firade den stora grisfesten. Många tillagade en stor bit av grisen, några tillagade nästan hela grisen. Sen åt de grisen tillsammans med sin traditionella fisk. Efter att de ätit så kom deras gud. Ja, fast det sa de ju aldrig att det var. Det förstod jag alldeles själv. I landet var det nämligen inte ofta någon talade om sin gud. Guden likande vår gamla medicinman. Han hade en mask framför ansiktet och hade på sig stora röda kläder och mycket hår i ansiktet. Han hade med sig gåvor inslagna i papper till folket som blev glada och lyckliga. Folket sa att han brukade komma till dem en gång om året.

Det var ett mycket underligt och exotiskt folk jag besökte. Tyvärr hann jag inte utforska det i mer än ett år eftersom mina pengar tog slut och jag var tvungen att åka hem. Men om du har pengar över och inte vet vart du ska åka på semester så tycker jag att du ska resa dit!

Efter berättelsen diskuterar scouterna utifrån frågorna nedan:

- Kände ni igen folket och landet, vad var det ni kände igen?
- Vilka högtider var det som mannen hade upplevt?
- Tyckte ni att mannen hade fått en bra bild över folket?
- Vad tyckte ni stämde och varför?
- Tror ni att ni kan missförstå andra människors kultur på liknande sätt?

Internationella kontakter (35 min)

Scoutledarna har kommit i kontakt med en grupp scouter i Nigeria genom Scouternas postbox. Några av dem hoppas kunna komma till Sverige under World Scout Jamboreen 2011 och de är så klart nyfikna på hur det är i Sverige.

Galaxerna ska därför under det här mötet beskriva hur det är att bo i Sverige för sina scoutvänner i Nigeria. Patrullerna får i uppgift att rita, skriva och med hjälp av filmklipp svara på frågorna:

Vad är det bästa med Sverige?

vad gör ni på Scouterna?

Vad gör ni på fritiden?

Filmklippen laddas upp på YouTube och på scoutkårens hemsida och allt material och länkar skickas till scoutgruppen i Nigeria. Sen är det bara att invänta svar.

Avslutningsceremoni (15 min)

Mötet avslutas med Galaxernas avslutningsceremoni och att en av ledarna berättar om vad som ska hända nästa gång.

Aktiviteter möte 7

Omloppsbanan/Hinkleken

Material: 2 eller flera hinkar

Man placerar 2 eller 3 (beroende på storlek, man bör inte kunna grensla tornet) hinkar ovanpå varandra så att de bildar ett torn. Alla deltagare ställer sig i en cirkel kring hinktornet och tar varandras händer varpå någon, kanske en ledare, säger att nu börjar vi. Nu gäller det för alla att: Inte vara den som med sin kropp välter hinkarna, Inte tappa greppet om kompisarnas händer

Genom att dra och släppa efter i kompisarnas händer se till att de eller någon annan i ringen välter hinkarna Om man är den som välter hinkarna åker man ut och de som stod på ömse sida om en själv får nu ta varandras händer. Om man tappar greppet om kompisens hand åker både man själv och kompiserna ut och personerna i den uppkomna luckan tar nu tag i varandras händer. Det gäller alltså att vara sist (alternativt de två sista) kvar i leken.

Kontakt med annat land

Vill ni komma i kontakt med scouter i andra länder hör av er till postbox@scout.se med följande uppgifter:

namn på kår/avdelning/patrull

namn på kontaktperson

Adress till kontaktperson

e-postadress till kontaktperson

ålder på scouterna

antal scouter i gruppen

önskat land 1

önskat land 2

vilka språk ni kan skriva på

Mer information finner du på www.scout.se

Med hjälp av internet, filmkamera eller mobilkamera kan ni gemensamt göra filmklipp om hur det är att leva i Sverige, presentera er själva och era intressen osv. och skicka till era vänner i andra länder.

Möte 8 – vill du se en stjärna, se på mig!

Syfte

Målet med mötet är att scouterna ska stärka sig själva och scouterna utmanas främst inom målspåren **självinsikt och självkänsla, egna värderingar och relationer**

Genomförande

Inledning (10 min)

Mötet börjar med Galaxernas startceremoni och att information om dagens möte.

Lek: Byta träd (10 min)

leken Byta träd för att få springa av sig lite.

Kroppskänslor (15 min)

Genom att rita och leka konstaterar scouterna var ilska sitter och om ensamhet sitter i magen eller huvudet.

Förbereda showen

Scouterna får sedan en stund på sig att öva inför nästa vecka och packa ihop alla saker de behöver ta med sig från scoutlokalen.

Idoler (15 min)

Innan det är dags att öva inför uppträdandet på Stjärnhelgen som är nästa helg pratar gruppen om Idoler. Alla har fått i uppgift att fundera ut vilka idoler och förebilder man har. Vissa har tagit med sig bilder på sina förebilder. Det är många artister och idrottsstjärnor på bilderna.

Ledaren ställer frågor som: Vilka idoler finns det? Varför är det ens idoler? Vad har idolerna för egenskaper och kunskaper som jag vill bli bättre på under det kommande året. Varje scout får en guldstjärna från ledarna. På baksidan av varje stjärna ska man skriva något man vill bli riktigt bra på. Det kan vara en grej man gör i scouterna eller något i skolan. Sen får var och en sätta upp dem i taket runt om i scoutlokalen.

Lek: Här kommer vi (10 min)

Innan avslutning blir det lite støj och stim med leken Här kommer vi.

Avslutningsceremoni (15 min)

Mötet avslutas med Galaxernas avslutningsceremoni och att en av ledarna berättar om vad som ska hända nästa gång.

Bra-bok

I samband med avslutningsceremonin får scouterna varsin bok som kallas Bra-bok. Tanken är att de ska ta med den hem och skriva i den varje dag. I slutet av scoutmötena fortsättningen kan man få berätta något man har skrivit i sin bok under veckan. Men det är inget som man måste göra utan man skriver för sin egen skull.

Aktiviteter möte 8

Lek: Byta träd

Material: Ett träd per deltagare (förutom den som är tagare)-

Alla utom en person väljer var sitt träd. Dessa träd blir de enda träd som används i leken. Den utan träd ska stå i mitten och ropa: "Alla byter träd". När de andra ska byta träd, ska den som ropade försöka hinna ställa sig vid ett av träden. Den som blir utan träd får då överta rollen att ropa och försöka sno tillbaka ett träd nästa omgång. Leken bli roligare ju mer vi vågar chansa.

Kroppskänslor

Material: Rullpapper, pennor, klossar (eller mindre papperslappar)

Varje patrull får i uppgift att rita av konturerna en person på ett stort rullpapper. Klipp ut figuren Ge scouterna i uppgift att

på personen placera känsloloklossar, dvs var/hur olika fenomen känns: förkylning, kärlek, sorg, trötthet, glädje (känslor uttridade på tråklossar). Diskutera under utläggning, fråga varför den känslan finns just där, kan samma känsla finnas på olika ställen, finns den på olika ställen för olika personer?

Det finns en poäng med att göra denna övning i enkönade grupper så att ungdomarna känner att de kan prata mer fritt.

Idoler

Material: bilder på kända personer, utklippta stjärnor

Lek: Här kommer vi

Material: inget

Gruppen lär sig fundera över och uttrycka känslor och attityder. Leken fungerar också som en slags värderingsövning där vi indirekt funderar över vilken syn vi har på olika grupper i samhället, t.ex. poliser, scouter, riksdagsmän, homosexuella och kristna.

Patrullerna ställer sig i varsin ända av ett rum eller en plan, på varsin rad. Det lag som ska börja får av lektedaren en bild/text med vad patrullen ska föreställa. Patrullen marscherar över till den andra patrullen ropandes "Här kommer vi, här kommer vi, här kommer vi!" När patrullen kommer fram till andra sidan sträcker medlemmarna i den andra patrullen ut armen och säger i kör: "Stopp, stanna, inte ett steg till förrän ni visar vad ni är". Den första patrullen visar med gester och rörelser, utan att prata, vad de är för något, medan den andra patrullen ropar ut sina gissningar. När de gissat rätt ska första patrullen försöka springa tillbaka till sitt "bo" medan det andra laget jagar dem. Blir någon patrullmedlem tagen får man gå över till andra laget. Efter ett par omgångar stannar leken och ledarna diskuterar kort med deltagarna om varför de valde att gestalta olika grupper på ett visst sätt och vilka värderingar som ligger bakom. T.ex. "Varför valde ni att visa scouter genom att låtsas leda någon över gatan?"

Om tid finns kan gruppen sedan leka några omgångar till, även dessa avslutas med frågor. Börja med att använda de förslag nedan som innehåller konkreta saker att gestalta, till exempel serie/filmfigurer eller yrken. Gå sedan över till lite svårare saker så som känslor eller personligheter.

Förslag på saker att föreställa; Bamse, Musse Pigg, brandmän, dagisfröknar, scoutledare, turister, muslimer, Kristna

Bra-bok

Material: en bok/häfte per scout samt pennor

Mia Törnblom författare, föreläsare och vägledare i personlig utveckling har utvecklat den här metoden. Hon menar att precis som att vi måste träna för att hålla uppe konditionen måste vi öva och öva för att hålla uppe självkänslan. Ett sätt att göra det på är att varje dag skriva Bra-bok. Om du ska skriva Bra-bok behöver du en tom bok eller anteckningsbok. Dela in sidan i 3 delar med rubrikerna BRA, TACK och HJÄLP.

Bra

Under Bra skriver du 3 saker som du gjort som varit bra med dig under under dagen ex. Den här uppgiften är viktigast och många som inte har övat tycker att den är svår. Skriv inte saker som innehåller *Inte*, utan vänd det till något positivt ex "bra att jag inte blev arg på Anna när..." blir "bra att jag hade tålamod med Anna..."

Om ni är flera som börjar skriva samtidigt kan ni börja med att lista en massa bra egenskaper exempelvis modig, glad, generös, aktiv, självständig, schyst kompis, ärlig osv. Det ska vara saker som är bra för just DIG. För vissa är det bra att ha gjort läxan eller en viss uppgift på jobbet, andra har behov av det motsatta.

Tack

Under Tack skriver du 3 saker du är tacksam för idag. Att vara tacksam gör att du reflekterar över din omgivning och stannar upp. Tacksamhet gör dig mer ödmjuk. Det gör också att du inte så lätt hamnar i självömkan och tycker synd om dig själv. Tack för att solen sken idag, tack för att jag mår bra, tack för att jag har bra kompisar, tack för ett roligt scoutmöte, tack för att den här dagen är över...

Hjälp (eller längtar efter)

Många av oss har väldigt svårt att be om hjälp. När vi skriver under Hjälp-rubriken ber du dig själv om hjälp att fokusera på något. Om du skriver på kvällen kan det vara ett sätt att släppa en oro inför morgondagen. Om du tror på en Gud kan du använda den här rubriken som en bön. Även här bör du undvika ordet *Inte*. Här kommer några exempel: Hjälp mig att känna att jag duger som jag är, Hjälp mig klara mitt matteprov imorgon, Hjälp mig att komma ihåg att säga grattis till Anders imorgon, Hjälp mig att våra prata med Fati osv.

I en scoutgrupp kan man jobba på lite olika sätt med bra-boken. Man kan ge alla varsin bok och uppmana dem att skriva hemma varje dag. Man kan också göra det en gång i veckan på mötet. Om man vill kan man be den som vill att berätta om

något som varit bra, som de varit tacksamma för eller bett om hjälp om under veckan. Tänk då på att Bra-boken är personlig och att ingen ska behöva berätta för andra vad de skrivit.

Möte 9 - stjärnhelg

Syfte

Under helgen utmanas scouterna på många olika sätt. Tanken med stjärnhelgen är att de främst utmanas inom målspåren **existens, problemlösning, fysiska utmaningar, känsla för naturen och ledarskap**

Genomförande

Äntligen är det dags för Galaxernas stjärnhelg. Förväntansfulla åker scouterna iväg tillsammans på lördagsmorgonen. De vet lite av vad som kommer hända eftersom de själva varit med och bestämt vad de ska göra under helgen. Men samtidigt är de nyfikna på vad ledarna hittar på för tokigheter och de vet långt ifrån allt som kommer att hända ...

Under helgen träffar scouterna olika rympersoner som ger dem uppdrag av olika slag. För att hitta rätt måste de använda en karta. Dagen börjar med lite repetition från scoutmötet när de gick igenom kartan tillsammans och får scouterna lära sig ännu fler kartsymboler för att kunna hitta rätt. Hela tiden håller scouterna ihop i sina patruller och flera gånger under upptäcktsfärden måste de ta sig över något fysiskt hinder tillsammans. På en plats får de inte ens använda alla delar av kroppen. Någon får inte använda armarna, någon får en bindel för ögonen och någon får bara använda ett ben.

Sen byggs det rymdskepp med hjälp av slator, surrgarn, en gammal ratt, sprayfärg och lite gamla prylar och förpackningar.

När rymdskeppen nästan är klara sätter de också igång och bygger och dekorerar en stjärnscen inför kvällens melodifestival och uppträdanden. Innan lägebålet tänds får scouterna lära sig mer om eldning och säkerhet.

På en stjärnhelg ska det såklart också skådas mot himlen och tillsammans funderar scouterna över olika stjärnbilder och på vad som finns i rymden egentligen. Kvällen avslutas med samma ceremoni som de brukar avsluta sina möten med. Men den här gången pratar de extra mycket om scoutlagen.

På söndagsmorgonen är många lite förvirrade, det är nämligen inte tiden som en vanlig jordklocka kan visa som gäller. Ständigt ändras tiden eftersom de kommit in i någon ny tidszon. En timma kan gå jättefort och 10 minuter kan ta evigheter. På söndagen hjälps alla åt att städa upp efter stjärnkvällen och allt sorteras efter hur de kan användas igen i rymden. Mitt i allt ger ledarna någon konstig signal och några i varje patrull låtsas att de har skadat sig och kompisarna tar hand om dem med hjälp av sjukvårdslådorna som är nära till hands. När allt lugnat ner sig igen tar ledarna fram knivar. Man vet ju aldrig när man behöver fixa något på ett rymdskepp och tillsammans får scouterna prata om hur de tycker att man ska göra med en kniv och vad som kan vara bra att tänka på för att inte skada sig eller andra. Sedan får alla testa att tälja ett rymdmonster innan det blir lunch och tid att åka hem.

Möte 10 - terminsavslutning

Syfte

Terminen avslutas genom att få tillfälle att vara tillsammans, mysa och äta gott. Scouterna utvecklas främst inom målspåren **aktiv i gruppen, fysiska utmaningar** och **fantasi och kreativt uttryck**

Genomförande

Inledning (10 min)

Mötet börjar med Galaxernas startceremoni och att information om dagens möte. Eftersom det är terminens sista möte kommer det att handla om att utvärdera och planera inför framtiden.

Lek: Gissa rymdpiloten (10 min)

Galaxerna leker en variant av leken gissa hövdingen.

Galaxutvärdering (15 min)

Scouterna utvärderar terminen genom en övning där de får fästa guldstjärnor på en lista över allt de gjort under terminen. Sedan samlas alla i en ring och pratar om vad de gjort under terminen och vad varje person lärt sig av det.

Lek: Blåsstafett (10 min)

Samtidigt som blåsstafetten är i full gång förbereder några av ledarna för en tårtbakartävling

Tårtbakartävling (30 min)

Patrullerna får lägga ihop och dekorera varsin tårta med massor av rymdiga tillbehör. Sedan smakar alla av alla tårtor som bedöms utifrån smak, utseende och namn. Alla patruller vinner någon kategori.

Avslutningsceremoni (15 min)

Mötet avslutas med Galaxernas avslutningsceremoni och att en av ledarna berättar om nästa termin. Eftersom det är vårens sista möte får scouterna också märken som ett minne från den galaktiska upptäcktsfärden.

Aktiviteter möte 10

Gissa hövding

material: inget

Alla deltagarna står i en ring utom en person som går ut ur rummet och blir automatiskt detektiv. Ledaren pekar på en person i ringen som blir hövding. Hövdingen bestämmer sedan en rörelse som alla de andra ska följa t.ex. sträcka upp händerna i luften. Detektiven kommer in och ställer sig mitt i ringen. Nu gäller det för honom/henne att avslöja vem som är hövding. Hövdingen byter rörelse och alla andra följer efter, utan att avslöja med t ex blickar vem det är som är hövding. Fortsätt byt rörelse tills detektiven gissat rätt.

Galaxutvärdering

Sätt upp stora papper där ni har listat allt ni gjort under terminen eller foton från varje aktivitet. Dela ut 10 klistermärke, till exempel guldstjärnor till varje scout. Dessa placeras ut efter de saker man tyckt varit roligast. Sedan samlas alla i en ring och pratar om vad de gjort under terminen och vad varje person lärt sig av det. Låt alla spåna fritt kring vad de skulle vilja göra nästa termin.

Blåsstafett

Material: en bänk per patrull eventuellt ett ljus och tändstickor.

Placera en bänk per patrull med ena änden mot "mitten", om det till exempel är fyra patruller bildar de fyra bänkarna ett + tecken. (Om man inte har tillgång till bänkar kan man sitta på liggunderlag eller rakt på marken.) Patrullerna sätter sig gränsle på respektive bänk med ansiktena mot mitten. När leken ska börja blundar alla och på en given signal blåser den patrullmedlem som sitter längst bak på respektive bänk framförvarande patrullmedlem i nacken, blåsningen skickas vidare till den som sitter längst fram på bänken. När förste man känner blåsningen springer han/hon runt alla bänkarna samtidigt som övriga patrullen kasar fram en bit på bänken och ger plats längst bak där den som springer sätter sig och blåser framför-

varande person i nacken. Blåsningen skickas framåt i patrullen och så fortsätter man tills alla i patrullen sprungit varsitt varv. Den patrull som först har fått runt alla sina medlemmar vinner.
Om man vill kan man ha ett ljus i mitten och det lag som kommer runt först och blåser ut ljuset vinner (kanske lämpligare för äldre åldrar).

Tårtbakningstävling

material: tårtbottnar, sylt, grädde, andra ätbara saker för att dekorera med, vispar, bunkar, tallrikar, skedar.