

Terminsprogram hösten 2011



Upptäckarscouters 10-12 år

Välkommen till en ny termin!

Dags för en ny termin och många förväntansfulla scouter och ledare. I det här terminsprogrammet hittar du tips och inspiration till 10 möten under terminen. 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 **glöm inte att göra scouterna delaktiga i utformningen av terminen.**

Terminsprogrammet är anpassat för en termin för Upptäckare. Blanda gärna med egna idéer och anpassa efter era behov och förutsättningar. På www.aktivitetsbanken.se finner du fler tips på aktiviteter och möten, men också äldre terminsprogram samt för andra åldrar.

Scoutmetod och målspar

Verksamheten i Scouterna bygger på scoutmetoden som består av Scoutlag & scoutlöfte, Patrullsystemet, Learning by doing, Symboler & ceremonier, Friluftsliv, Lokalt & globalt samhällsengagemang och Stödjande och lyssnande ledarskap. Under terminen är det viktigt att alla olika delar kommer med. Se scoutmetoden just som en metod, inte mål eller aktivitet i sig.

Personlig utveckling är ett övergripande mål med scouting. Det är viktigt att scouterna får förutsättningar för att växa. Genom tydliga mål för terminen är det lättare att motivera för scouterna att lära sig sådant man behöver för att kunna nå terminens mål. Siktat ni t.ex. på att åka på läger i slutet av terminen är det bra att hänvisa övning till detta, t.ex. att man ska lära sig att surra för att kunna bygga saker på lägret. Scoutprogrammet bygger på 14 ”målspar”. Under rubriken syfte presenteras vilka målspar som är i fokus under mötet.

Mer inspiration, tips om scoutmetoden, programplanering och målspar hittar du i boken ”Ledaren – gör dig redo” och ”Den Stora Spårarboken” som säljs via 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

Gemenskap och trygghet

Inom Scouterna finns det olika inriktningar beroende på vilket förbund eller vilken kår du tillhör. Vi har försökt skapa ett program som passar alla oavsett tillhörighet, vilket betyder att du själv får anpassa programmet efter din kårs inriktning. Programmet är tänkt för tio möten under en hösttermin. Var gärna utomhus, det gynnar ofta scouternas lärande och utveckling. Om väder och ljus tillåter så kan de flesta aktiviteter genomföras utomhus!

Ceremonier är viktigt för gemenskap och trygghet. I Scouterna börjar och slutar vi ofta med en ceremoni. Om du under mötets gång upptäcker att ni inte kommer hinna med allt som var tänkt, spara en lek till en annan gång eller korta ner en aktivitet, men hoppa inte över avslutningsceremonin. Dra inte över utsatt sluttid, för föräldrarna är det mycket viktigt att ni håller tiden. Det finns inga tidsangivelser utsatta på de

olika aktiviteterna men vi har planerat för att hela mötet ska ta en och en halv timme. Ni får själva uppskatta tidsåtgången för de olika aktiviteterna då ni är de som har störst kännedom om scouterna på er avdelning och således bäst kan bedöma hur lång tid t.ex. en reflektionsrunda tar i er grupp.

Många scouter uppskattar hajker och övernattningar som också är viktiga för sammanhållningen. En eller två hajker per termin kan vara lagom för den här åldersgruppen. Tänk på att informera och skapa en dialog med föräldrarna innan hajker och övernattningar.

Tema för höstens Upptäckartermin

Det genomgående temat för terminens möten är **att våga**.

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

Startceremoni

Alla har ett behov av att bli sedd och hörd, liten som stor. Vad är det då som krävs för att vi skall känna oss sedda och hörda? Oftast är det väldigt enkla metoder som gör att varje person känner sig bekräftad. Att få höra sitt namn och få säga ”jag är här” är ett sätt. Försök att göra övningar och aktiviteter där alla behövs och se till att alla får vara med.

Upprop

Ha en närvarolista med alla barns namn ifyllda. Läs upp namnen och pricka för de närvarande. Fråga om någon 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 t.ex. en brand. Närvaroprotokoll är också viktiga vid redovisning för att få aktivitetsstöd från kommunen och/eller ditt scoutförbund.

Avslutningsceremoni

På samma sätt som det är viktigt att ha en återkommande start är det också viktigt att ha en avslutningsceremoni. Avslutningen ger en bra möjlighet för oss ledare att gemensamt med scouterna reflektera över vad som hänt under mötet och ge återkoppling till scoutlagen, tidigare möten, nästa möte osv.

Ett mål med Scouterna är att barnen skall lära sig mer om sig själva, för att göra det behöver de lära sig att reflektera. Det kan vara ett bra sätt att göra detta i samband med avslutningen. Att fundera över hur jag betedde mig, hur vi samarbetade, varför resultatet blev som det blev, hur det kändes osv. En viktig del i reflektionen är att fundera över vad jag/vi skulle göra annorlunda om vi gjorde samma övning 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.

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.

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.

Andakt/Scout's own

Många kårer är vana vid att ha andakt någon gång under mötet och andakten går alldeles utmärkt att kombinera med reflektionen. Ett stämningsfullt sätt att avsluta är att tända ett ljus eller en lykta och skicka runt. När man får ljuset behåller man det en stund och får tillfälle att tänka på saker som man är glad eller ledsen för eller som på något annat sätt ligger en nära. Vill man så gör man det i form av en bön och man kan sedan be till exempel scoutbönen tillsammans. Gör klart för scouterna att det är helt frivilligt både att be och att tänka på något särskilt när man håller ljuset, men att alla måste visa respekt för varandra och vara stilla och tysta medan ljuset skickas runt.

Idéer och kommentarer

Har ni kommentarer eller idéer för kommande terminsprogram, kanske vill du vara med och utforma nästa terminsprogram? Hör gärna av er till program@scout.se, ange terminsprogram i ämnesraden.

Lycka till!

Höstterminen 2011

Möte 1	Våga ta plats!
Möte 2	Våga elda!
Möte 3	Våga röra dig!
Möte 4	Vi tillverkar personliga bestick
Möte 5	Våga laga mat!
Möte 6	Våga synas!
Möte 7	Våga ta ställning!
Möte 8	Våga vara scout, dig själv....
Möte 9	Våga prova!
Möte 10	Avslutning och utvärdering
Hajk	Våga göra annorlunda!

Scoutmöte 1 - Våga ta plats

Syfte

Syftet med kvällens möte är att scouterna ska lära känna varandra och att alla ska få en viktig roll i avdelningen och i sin patrull. Målspår vi använder under det här mötet är **Aktiv i gruppen**, **Ledarskap** samt **Självinsikt** och **självkänsla**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Lekar

Då det är första mötet för terminen och en del kanske är nya på avdelningen passar det bra att leka några namnlekar samt lära känna lekar. Tips på lekar finner du i lekbilagan i slutet av detta dokument eller på aktivitetsbanken www.aktivitesbanken.se

Patrulluppdraget

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. Ledarna har i förväg delat in barnen i patruller. Varje patrull består av 5-8 personer.

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, fotograf 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.

Avsluta diskussionen med att låta scouterna göra en affisch där deras patrull och patrullmedlemmar presenteras. Låt sedan patrullerna berätta för varandra vad de kommit fram till. På så sätt får scouterna reda på om det finns någon annan på avdelningen som fått just den roll han/hon fått.

Lek

Gör gärna en stafettelek där patrullerna utgör de olika lagen. Genom leken stärker du patrullgemenskapen ytterligare. Tips på lekar finner du i lekbilagan i slutet av detta dokument eller på aktivitetsbanken

www.aktivitesbanken.se

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar.

Berätta vad som händer nästa möte och att scouterna ska ha oömma kläder på sig nästa gång.

Material

- Material till lekarna
- Bladderblock
- Pennor
- Krito
- Tejp

Scoutmöte 2 - Våga elda!

Syfte

Kvällens program har i syfte att Upptäckarcouterna ska få prova på hur man bygger en eld och håller den vid liv. Målsparerna vi jobbar med är "Känsla för naturen" och "Problemlösning"

Genomförande

Mötet genomförs utomhus. I en mindre omfattning går det mesta att göra inomhus om ni har tillgång till en öppen spis.

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Lek

Genomför en lek som gör att scouterna får springa och göra av med lite energi. Förslagsvis kan ni leka "Eldtriangeln" som finns förklarad på sidan 12 i Eldhäftet i Scouternas programmaterial Love Earth. Detta material går att beställa från Scouternas webbshop: www.scout.se/shop. Ni kan också hitta en helt annan lek i aktivitetsbanken, www.aktivitetsbanken.se

Eldning

Börja programpasset i helgrupp och fråga scouterna vad som krävs för att det ska bli en eld. (Syre + Värme + bränsle = eld) Illustrera gärna varje beståndsdel med ett föremål eller en gest så att scouterna minns och kan relatera till detta. Om de stöter på problem när de ska göra sin eld senare är det klokt att låta dem fungera på vilken/vilka beståndsdelar som kan orsaka problemet.

När ni känner att scouterna förstår vad som behövs för att göra en eld är det dags att låta dem prova. Låt scouterna arbeta i sina patruller. Scouterna gör samma saker på båda stationerna och en ledare behövs per station.

Börja med att lära scouterna hur man bygger en eld. Visa en pagodeld (byggs som ett timmerhus med tändved i mitten). Denna eld används vid matlagning och lägerbål då den snabbt flammnar och ger en fin glöd. Visa även en pyramideld, som är en typisk lägerbålseld. Den brinner länge och falnar långsamt. Ledarna kan ha klyft en del av veden men låt de scouter som är mogna själva få klyva ved. De som inte är mogna för att använda yxan kan istället hjälpa till att spänta stickor med en späntkniv. Instruera scouterna i dessa två moment.

Upptäckarscouter vill gärna fylla eldar med tidningspapper, gräs, kartonger och annat skräp de hittar i naturen. Lär dem att detta inte är bra. Framförallt så hjälper inte gräs till att skapa eld, utan det skapar bara rök. Låt scouterna även testa att tända med detta så förstår de varför det inte är till någon hjälp.

Scouterna gör varsin hajkbanan (skär en skåra i en banan, tryck i choklad och låt den sedan grillas i glöden). När alla ätit sin banan släcker ni eldarna samt ser till att platserna lämnas städade och snygga.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar. Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

- Knivar
 - Yxor
 - Ved
- Bananer och choklad till hajkbanan
- Tändstickor
 - En hink med vatten till varje eld

Scoutmöte 3 – Våga röra dig!

Syfte

Dagens möte går ut på att låta scouterna utmana sig själva fysiskt. Scouterna får chans att upptäcka vad de klarar, ensamma och tillsammans. De ska också få en känsla för att alla människor är lika och olika. Vi är alla bra på olika saker, vi ser olika ut och vi tänker olika men vi är alla människor. Fysiska utmaningar handlar också om att känna av gränser för sig själv och andra. Hur gör man om något tar för hårt i en, hur säger man ifrån? Och hur vet man om man tar för hårt i någon annan? Vad är okej och vad är inte okej? Målsparen vi främst fokuserar på är ”Självsikt och självkänsla”, ”Ta hand om din kropp”, Fysiska utmaningar och ”Aktiv i gruppen”.

Genomförande

Mötet genomförs inomhus eller utomhus.

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Lek

Börja med att leka en lek, förslagsvis Tomtesmyg. En utses till ”tomte” och ställer sig med ryggen mot de övriga mot en vägg/ett träd. Alla andra står på en linje mot motsatt vägg eller (om man är utomhus) en lagom bit ifrån. Tomten väljer vilken sorts steg scouterna ska gå (tomtesteg är med hälen mot tån, myrsteget är stortälängd i taget, jättesteg så lång steg du kan ta utan att hoppa och banansteget innebär att varje steg blir ett varvs snurrande). Tomten räknar sedan och vänder sig om mitt i räknandet. Då gäller det för de som närmar sig att stå absolut stilla. Den som tomten ser rör sig får byta uppgift med tomten. Leken är slut när ledaren bestämmer det.

Fysiska utmaningar

Låt scouterna arbeta i sina patruller. Varje patrull får sedan gå igenom tre stationer.

1. Rockring

Hela patrullen ska ta sig igenom en rockring på snabbast möjliga tid. Efter första försöket: reflektera - hur kan man göra för att det ska gå snabbare?

2. Huggkubbe

Prova att få alla i hela patrullen att samtidigt kunna stå på en huggkubbe. Ta tid hur länge det fungerar innan någon trillar av. Efter första försöket: reflektera - hur kan man göra för att det ska gå snabbare?

3. Ögonfärg

Ge patrullen i uppgift att ställa sig på en linje efter ögonfärg. Förslagsvis mörkast i ena änden och ljusast i den andra. När scouterna är klara: reflektera – hur var det att titta in i andras ögon? Var det svårt att veta vilken färg dina egna ögon hade i förhållande till de andras?

När alla gjort alla tre stationerna får scouterna i varje patrull i uppgift att mäta varandra, och att hitta svaren på följande frågor:

- Vem har längst överarm?
- Vem har kortast fötter?
- Vem har längst lillfinger?
- Vem har tjockast handled?
- Vem har kortast hår?
- Var på just din kropp finns 1 decimeter/10 centimeter?

Lek

Nu är det dags för att leka en lek igen. Varje scout i patrullen håller i en kåsa med 3 dl vatten i. Kåsorna är sammanbundna med ett snöre, ca 40 cm mellan varje kåsa. Hålen i kåsan längst fram och kåsan längst bak är iträdda i ett snöre som sitter uppspänd i en "hinderbana" i lokalen eller utomhus. Patrullens uppgift är att föra kåsorna genom hinderbanan samtidigt som de ska förlora så lite vatten som möjligt. Övriga patruller hejar på. När en patrull är klar, mät hur många deciliter vatten de har kvar.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar. Ha gärna gott om tid till denna reflektion. Förslag på diskussionsfrågor:

- Vad var roligt?
- Vad var svårt?
- Gjorde någon sig illa? Var det en olyckshändelse?
- Hur säger man till någon som tar för hårt i en eller tar på en på ett sätt som man inte gillar?

- Låt scouterna komma med förslag. Sammanfatta förslagen i den enkla regeln: ”Säg vad hon/han gjort, exempelvis ”du knuffar mig”. Säg att du vill att hon/han ska sluta med det... Hjälper inte det, säg till en ledare.”
- Diskutera också övningen när scouterna skulle mäta varandra. Gör tydligt att människor ser olika ut men att alla har samma värde.

Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

- Rockring
- Huggkubbe
- Måttband
- Snören
- Kåsor

Scoutmöte 4 - Vi tillverkar personliga bestick

Syfte

Scouterna skapar personliga bestick så att de får en gaffel, kniv och sked som är deras egen och inte kan blandas ihop med kompisarna när de är på hajker och läger. Scouterna tränar sitt kreativa skapande och väljer motiv som visar att besticken tillhör just dem. Målspår: Fantasi och kreativt uttryck samt Fysiska utmaningar.

Genomförande

Mötet utförs enklast inomhus med tillgång till bord och stolar, men om det är uppehåll kan mötet även göras utomhus. Det är bra att förse bordet med någon form av vaxduk som är enkel att torka av då hantverket kan vara kladdigt. Tänk på att vissa barn har svårt att sitta still länge och erbjud därför de som blir klara tidigt att gå ut och leka någon lek. Detta skapar också lugnt och ro för de som vill pyssla lite längre.

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Tillverka personliga bestick

Samla alla scouter och dela ut bestick så att varje scout har en gaffel, kniv och en sked. Låt scouterna sitta patrullvis. Materialet som används är cernitlera (se mer under rubriken Material) Fördela leran och dess olika färger och dela ut så att varje patrull har ungefär likvärdigt material.

Instruktionerna är enkla. Med hjälp av leran tillverkar de själva sin utsmyckning som pressas fast mot bestickens skaft.

Allt eftersom scouterna blir klara samlar ni ihop besticken på brickor. De är inte redo att användas ännu utan först måste besticken tillbringa en tid i ugnen. Exakt tid och gradantal framkommer på förpackningen till cernitleran.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas runt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar. Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

En gaffel, kniv och sked till varje scout. Detta går oftast att hitta billigt på en second hand-butik eller köpa till ett högre pris i varuhus. Besticken ska vara rostfria och inte ha några utsmyckade skaft.

Cernitlera eller motsvarande, finns att köpa på hobbyaffärer. Köp 4-5 olika färger. Hur många paket som går åt beror helt på hur många scouter ni har. Förklara för expediten vad ni ska göra så kan ni säkert enas om en lagom mängd. Ett tips är att köpa lite mer än vad man tror går åt och sedan lämna tillbaka förpackningar som inte blev öppnade.



Ugn (har ni ingen att tillgå i scoutlokalen blir det nog så att den scoutledare som bor närmast lokalen får den äran att ta hem besticken och grädda dem i ugnen enligt anvisningarna på förpackningen till cernitleran)

Scoutmöte 5 – Våga laga mat!

Syfte

Kvällens möte syftar till att scouterna får prova att laga mat över öppen eld utan kokkärl. Scouterna får också fundera på vilken miljöpåverkan olika sorters mat har. Målspåren vi främst fokuserar på detta möte är ”ta hand om din kropp” och ”känsla för naturen”

Genomförande

Mötet genomförs utomhus.

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Lek

Börja med en lek. Tips på lekar finner du i lekbilagan i slutet av detta dokument eller på aktivitetsbanken www.aktivitesbanken.se

Miljöspett

Börja med att låta varje patrull tända en eld. Håll elden vid liv tills det är dags att grilla.

När patrullen fått upp eld är det dags att börja med miljöspetten. För att scouterna ska få en känsla av på vilket sätt olika mat påverkar vår miljö får de laga miljöspett som de sedan grillar över öppen eld. Låt scouterna välja från ett antal olika ingredienser till sitt grillspett. Ingredienserna ska sedan placeras på grillspettet utifrån sin inbördes miljöordning, från det minst miljöpåverkande till det mest miljöpåverkande. Låt scouterna diskutera med varandra. Gör tydliga skyltar som informerar om var maten kommer ifrån samt hur den var förpackad. Detta är nödvändig information om man ska kunna miljögradera dem.

Tips på ingredienser: äpple, banan, paprika, lök, olika korvar, majs, bacon, sojakorv, kyckling, köttbullar, ost mm

När alla gjort sina grillspett diskuterar ni hur ingredienserna placerats och varför. Hur hade placeringen blivit om man t.ex. skulle ta hänsyn till ingrediensernas nyttighet istället?

Efter diskussionen grillas spetten och avnjuts med besticken som tillverkades under förra mötet. Släck elden, diska och avsluta sedan mötet med den gemensamma ceremonin.

Avslutningsceremoni: Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar. Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

- Ved
- Hinkar att ha vatten i
- Knivar
- Yxor
- Tändstickor
- Grillpinnar
- Galler att placera på elden
- Ingredienser till grillspett
- Informationslappar om ingredienserna
- Besticken som tillverkades förra mötet
- Något att dricka

Scoutmöte 6 – Våga synas

Syfte

Syftet med mötet ”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

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Våga synas

Börja med att ha en diskussion om vad det innebär att synas. För en del är det helt naturligt att synas och sticka ut medan andra tycker det är obehagligt och påfrestande. Diskutera hur vi i scouterna vill synas. Vad står vi för och hur vill vi förmedla det? Kan man synas på ett negativt sätt?

I eller utanför ICA-butiken kanske man visar på scouting genom att låta barnen göra nyckelringar, laga pinnbröd, informerar föräldrar om var i området Scouterna håller till. Bjud gärna på kaffe och låt barnen testa olika utmaningar. Ta med lappar med info om kårens prova-på-kväll m.m. Det kan vara ett plus att ha en extra ledare till hands som ansvarar för stationen medan scouterna är på poängjakt.

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

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar. Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

- Pennor
- Poängjakt till Patrullerna
- Material som ni behöver till ”stationen” på ICA-butiken.
- Rekryteringsaffischer (finns på www.scout.se/rekrytering)
- Underlag för samarbete med ICA (finns på www.scout.se/rekrytering)

Scoutmöte 7 - Våga ta ställning!

Syfte

Scouterna ska så smått få börja känna på hur det är att ta ställning för något och reflektera över det.

Målspåren för mötet är ”Egna värderingar”, ”Kritiskt tänkande”, ”Självinsikt och självkänsla” och ”Aktiv i gruppen.”

Genomförande

Mötet kan genomföras utomhus eller inomhus.

Här ger vi några förslag på hur ni kan sätta ihop ett möte där ni genom värderingsövningar diskuterar olika ämnen. Att vi inte ger ut detaljerade frågeställningar beror på att det är ni som känner era scouter bäst. Vissa grupper av Upptäckarscouter klarar galant att diskutera alkoholfrågan medan andra inte har kommit lika långt i sin mentala medvetenhet. I Stockholm är t ex debutåldern för alkohol så låg som 11 år på sina håll, medan debuten sker längre fram i tonåren i andra delar av landet.

Det kan vara bra att ha ett par lekar i beredskap om ni märker att scouterna tappar fokus och behöver tänka på något annat en stund.

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Aktivitet

Icebreaker

Börja med en ”icebreaker”, en igångsättare som skapar en bra stämning och där scouterna får prata generellt innan ni kommer in på det tema ni väljer. Gör gärna en övning som är Jag-stärkande. Ni kan t.ex. använda en boll och passa den runt mellan scouterna. Den som börjar säger exempelvis något som den är bra på eller något roligt som har hänt den här veckan, sedan kastar scouten bollen vidare till en annan i ringen och så håller ni på till alla har haft bollen och möjligheten att säga sitt.

Temat för kvällens olika värderingsövningar kan t ex vara alkohol och andra droger, rökning, tobak, mobbing, kamratskap osv. Ni avgör själva hur pass mogna era upptäckarscouter är men underskatta dem inte.

Fyra hörn / träd

Fyra hörn är en beprövad värderingsövning som kan göras inomhus då man använder rummets hörn eller utomhus där man förslagsvis använder träd eller andra markeringar. Ledaren läser upp en liten fallbeskrivning och ger tre alternativ. Scouterna väljer vilket alternativ de bäst håller med om och går och ställer sig i det hörnet. Det fjärde hörnet är alltid ett ”eget alternativ” där de själva väljer hur de agerar i frågan.

Ett exempel: Ledaren frågar ”Under en rast i skolan blir jag retad av några elever i klassen. Jag väljer att”
1) Säga åt dem att sluta. 2) Jag berättar för läraren vad som har hänt. 3) Jag låtsas som ingenting har hänt. 4) Eget alternativ.

Som ledare är det viktigt att påpeka att det inte finns några rätt och fel och heller inte värdera de svar som scouterna väljer. När scouterna sedan ställt sig vid sina hörn ska de grupper som där bildas diskutera varför de valde att ställa sig där. Sedan ber ledaren att någon från varje hörn berättar varför de valde att ställa sig där. Det kan vara lagom att ställa fyra frågor i denna övning.

Oavslutade meningar

Den här värderingsövningen går ut på att ledaren läser en oavslutad mening som scouterna avslutar. Sätt själv ihop meningar som passar dina scouter. Exempelvis ”Det roligaste med att vara scout är...”, ”En bästa vän är någon som...”, ”Jag blir arg när...” Det kan vara lagom att ställa tio meningar under övningen.

Stå på linje

Den här värderingsövningen går ut på att ledaren läser ett påstående och ger sedan två påstående. Två föremål markerar början och slutet på linjen. Början av linjen får kanske påståendet ”Jag håller med” och slutet av linjen får ”Jag håller inte med”. Scouterna ska nu ställa sig längs linjen beroende på vad de själva tycker. Hela linjen kan användas för att markera om man nästan håller med eller om man ställer sig mera i mitten och är osäker i frågan. Ett exempel på en fråga kan vara ”Det är okej att komma försent till lektionerna.”

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar. Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

- Boll till icebreaker
- Något som markerar en linje i övningen ”Stå på linje”

Scoutmöte 8 – Våga vara Scout, dig själv....

Syfte

Under kvällen får scouterna öva sig i att lyssna till varandras känslor och tankar. Att hitta och kunna prata om sina känslor är en förutsättning för att respektera sig själv och andra. Scouterna får också fundera på vad det innebär att vara scout. Målspår: Självinsikt och självkänsla, Relationer, Egna värderingar och Aktiv i gruppen.

Genomförande

Mötet genomförs ute.

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Scoutlagscharader

Dela in scouterna i sju grupper. Varje grupp får varsin lapp med en punkt i scoutlagen på. Gruppens uppgift är att göra en liten charad som visar vilken punkt i scoutlagen de fått. Efter en kort förberedelse spelar grupperna upp sina charader. Efter varje charad gissar de övriga vilken punkt i scoutlagen det är. Tänk på att låta gruppen spela upp hela charaden innan någon får gissa, annars har de ju förberett sig i onödan!

Diskutera kort vad varje punkt betyder. För gärna en diskussion med scouterna om när de försöker följa scoutlagen. Är det bara på scouterna eller försöker de följa den även i skolan osv? Är det någon punkt i scoutlagen som är svårare/lättare att följa?

Jag är som en.....

Alla sätter sig i en ring. Ledaren ber nu scouterna hämta en sak från naturen som beskriver ett påstående t.ex. ”Mitt humör är just nu”, ”Jag är en person som” eller ”Varför jag är scout” Scouterna får nu ca 5 minuter på sig att hämta ett föremål från naturen (som man får plocka). Berätta också att föremålet ska användas i ett collage och att det därför inte bör vara så stort. Begränsa gärna området och ge mer tid om så behövs.

När alla hämtat ett föremål samlas ni i ringen igen. Det är nu dags att visa för de andra vilket föremål man valt och berätta varför. För att få igång pratat är det bra om någon av ledarna börjar berätta om sitt föremål. Under denna del av övningen är det viktigt att tänka på att:

- alla ska få prata till punkt utan att bli avbrutna

- man får fråga hur någon menar, men att man inte får ifrågasätta svaret
- det är okej att inte kunna förklara helt och hållet.

När alla berättat om sina föremål går ni vidare till nästa steg.

Scouterna arbetar patrullvis och får i uppgift att göra en ram med hjälp av fyra skogspinnar. Ramen ska vara ungefär lika stor som ett A4-papper. De fyra pinnarna surras ihop med vinkelsurning och makramégarn. Sedan spänns makramégarn som strängar tvärs över ramen. Till sist gör patrullen ett skogscollage genom att fästa/fläta in sina saker som de plockat in i strängarna på ramen.

Samlas i stor ring igen och låt scouterna visa sina collage igen. Titta om det är många olika skogsföremål i patrullernas collage. Diskutera med scouterna:

- Skulle de ha valt samma föremål igen om ni genomfört övningen nu?
- Är det lätt att se på patrullkamraterna hur de tänker och känner?
- Vad kan man göra för att någon som inte mår bra ska känna sig bättre?

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar. Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

- Scoutlagslappar, obs gör flera lappar med varje punkt, då blir det inte så lätt att gissa på slutet.
- Makramégarn
- Knivar

Scoutmöte 9 – Våga prova

Syfte

Under kvällen får scouterna prova olika ”tävlingslekar” som är hämtade ur TV-programmet ”På Minuten”. Genom att låta alla få möjlighet att prova de olika utmaningarna lär sig scouterna att man genom att prova och träna om och om igen lär sig saker. Då patrullen tillsammans diskuterar hur utmaningarna kan genomföras snabbare tränar scouterna också på samarbete och problemlösning. Scouterna tränas också i att följa regler och instruktioner samt att vara en god vinnare/förlorare. Målspår: Problemlösning, Aktiv i gruppen, Fysiska utmaningar

Genomförande

Kvällens möte genomförs enklast inomhus och ni behöver ha tillgång till ett lite större rum.

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

På Minuten

På Minuten är ett underhållningsprogram som sänts på SVT under året. Tävlingen går ut på att en person får olika utmaningar som han/hon ska klara av under en minut. Utmaningarna är av sådan karaktär att de med lite och simpelt material går att genomföra hemma. Gå in på <http://svt.se/svt/jsp/Crosslink.jsp?d=146848> där finns 70 utmaningar beskrivna.

Samla scouterna och berätta att de under kvällen ska få prova på ett antal utmaningar från TV programmet ”På Minuten”. I slutet av kvällen genomförs den stora TV-inspelningen och patrullerna kommer att få tävla mot varandra. Alla i patrullen ska få möjlighet att tävla i en utmaning och därför finns det lika många utmaningar som det finns medlemmar i patrullerna. Om någon patrull saknar medlemmar denna kväll får man välja ut någon/några som gör två utmaningar.

Börja med att ni som ledare visar vilka utmaningarna är. Gå igenom reglerna för varje utmaning och låt scouterna ställa frågor.

Varje patrull får en sammanställning över kvällens utmaningar där också reglerna finns nedskrivna. Nu är det dags för patrullerna att förbereda sig. Varje patrull ska ha utrustning så att de kan öva på de olika utmaningarna. Gå gärna runt bland patrullerna och se till att alla får prova alla utmaningar samt att patrullen gemensamt diskuterar hur utmaningarna kan lösas snabbare. Ge ganska lång tid till att öva så att alla verkligen känner att de hinner prova flera gånger.

Innan ni börjar den avslutande tävlingen samlar ni scouterna och diskuterar följande:

- Hur kan vi heja på varandra på ett bra sätt?
- Hur betar man sig om man förlorar en utmaning?
- Hur betar man sig om man vinner en utmaning?

Tävlingen börjar. Genomför alla utmaningar. Låt dem få två chanser per utmaning. Om utmaningen genomförs under 1 minut får patrullen ett poäng. När tävlingen är avslutad tackar ni alla för att de varit med och genomfört utmaningarna.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar. Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

- Det material ni behöver till de olika utmaningarna
- Tidtagarur

Scoutmöte 10 - Avslutning och utvärdering

Syfte

Kvällens möte går ut på att avsluta terminen på ett mysigt och trevligt sätt samt att utvärdera vad vi gjort och lärt under terminen. Målspar: Fantasi och Kreativa uttryck, Aktiv i gruppen, Självisikt och Självkänsla

Genomförande

Mötet genomförs inne.

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort, det kan t.ex. vara att tända en lykta som skickas runt. Den som håller i lyktan får säga något roligt som hänt under dagen. Det är viktigt att alla blir sedda och hörda. När ceremonin är klar berättar ni vad som händer under kvällens möte.

Lek

Börja med en lek. Tips på lekar finner du i lekbilagan i slutet av detta dokument eller på aktivitetsbanken www.aktivitesbanken.se

Tårta med strul

Det finns många varianter på tårtbakaktiviteter, gör det som passar bäst i er grupp. Här kommer en idé som gör att scouterna får lite klurigheter inbyggda.

Varje patrull får välja ett grundkit, alla innehåller tårtbotten, grädde och en bunke. Något innehåller en visp (använd gärna olika sorters vispar), ett annat en påse (för att vispa grädden genom att skaka påsen). Sedan får patrullerna resten av ingredienserna genom att en i taget hämta från en påse/säck genom att försiktigt känna sig fram så att de inte vet säkert vad de tar. När alla ingredienserna är slut är det dags att göra det bästa möjliga tårtor. Patrullerna får förhandla med varandra för att kunna komponera bästa möjliga tårta med givna förutsättningar.

Patrullerna presenterar sina verk för varandra och smakar på varandras tårtor. Njut tillsammans av tårta och något gott att dricka.

Terminen som gått

När alla fått en ordentlig tårtbit är det dags att prata om terminen som gått och terminen som ska komma. Gör detta på ett sätt som passar er. Diskutera patrullvis eller i storgrupp vad som varit roligt/tråkigt och varför. Be scouterna fundera en stund om de själva lärt sig något speciellt, något som de inte kunde när terminen började.

Ni kan också sätta upp stora papper på väggen där det står vad ni gjort på terminens möten. På pappret får varje scout skriva/rita vad han/hon tyckte om mötet. Tänk också på att blicka framåt och fråga vad scouterna vill göra nästa termin.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där t.ex. lyktan skickas tunt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar.

Berätta vad som händer nästa möte och om scouterna ska ha med sig något särskilt.

Material

- Ingredienser och material till tårtbakningen (tänk på olika allergier när ni köper ingredienser)
- Dricka
- Blädderblock och pennor till utvärderingen

Hajk: Våga göra annorlunda!

Syfte

Syftet med denna övernattningsövning är att scouterna ska få möjlighet att drömma sig bort till sol och värme och därmed stimulera sin kreativitet och fantasi. Genom moment i de olika aktiviteterna övar scouterna på en mängd olika saker. För många i den här åldern är det också en utmaning att sova hemifrån. Målspår: vilka målspår som används under hajken beror till stor del på hur ni väljer att genomföra aktiviteterna.

Problemlösning, Aktiv i gruppen, Fantasi och Kreativa uttryck och Känsla för naturen är några målspår som är enkelt att fokusera på utifrån övernattningsövnings tema.

Genomförande

Lördag

Scouterna samlas lördag morgon vid övernattningsstugan. Låt Scouterna bekanta sig med området, visa var de ska sova, var toaletten finns och ge övrig trygghetsinformation kring mattider osv.

När alla installerat sig samlar ni scouterna och berättar att det ska bli en annorlunda övernattningsövning då de faktiskt under denna övernattningsövning ska få uppleva sommaren och allt vad det innebär igen. Börja med att tillsammans försöka minnas årets sommar. Be scouterna berätta vad de gjorde under sommaren. Vad de åt? Vad de lyssnade på för musik? Hur naturen såg ut osv.

Midsommarfirande

När ni återfunnit sommarkänslan berättar ni att det idag är midsommar och att ni tillsammans ska fira årets ljusaste dag. Under dagen kommer ni att göra och klä en midsommarstång, binda kransar, dansa runt stängen samt även ha grillparty ute. Dagen kommer också bjuda på sommarsporter/lekar så som snövolleyboll, snöfotboll, frisbeegolf och krocket i djup snö. Kvällens avslutas med traditionell midsommarmiddag där alla klär sig sommarfina (scouterna har fått instruktion om att ha med sig en uppsättning sommarkläder). Spela också gärna sommarmusik eller titta på något program från ”Allsång på Skansen” tillsammans.

Ägna dagen åt att fira midsommar och njuta av sommaren tillsammans. Tänk på att det är kul att plocka med typiska sommarprylar så som t.ex. solstolar, parasoll, baddjur, frisbee mm. Välj också sådan mat som förknippas med sommaren. Låt scouterna äta glass ute, gör jordgubbstårter och drick kall läsk (eftersom det är så varmt).

När ni under dagen gör de olika aktiviteterna kan ni enkelt lära scouterna olika saker. Ta t.ex. tillfället i akt att prata om varför det på vintern inte finns så mycket gröna växter när ni ska klä er midsommarstång. Lär ut enkla surringar och knopar som scouterna får använda när de gör stommen till midsommarstången. Prata också t.ex. om varför det är varmt på sommaren och kallt på vintern och varför vi i Sverige har fyra

årstider. När det är dags för grillparty kan patrullerna träna på att tända eld och grilla t.ex. hamburgare. Låt scouterna vara aktiva i att förbereda kvällens midsommarmiddag då lär de sig samarbeta och ta ansvar för olika saker.

Söndagen

Efter den sena midsommarfesten får scouterna lite sovmorgon. När alla vaknat äter ni mysig frukost tillsammans. Ha gärna en skiva med fågelkvitter på i bakgrunden (de är ju som mest aktiva på morgonen). Om ni vill, kan ni efter frukosten, lära er mer om olika fåglar och deras läten. Förmiddagen ägnas åt att packa och städa stugan. Efter en enkel lunch beger ni er av till badhuset. Det är bra om föräldrar och andra syskon ansluter, dels för att hjälpa till med skjuts men också för att de ska få uppleva lite av den fantastiska sommaren!

Eftermiddagen ägnas åt bus och bad på badhuset. Ordna gärna lite olika aktiviteter så som t.ex. vattenstafetter eller möjlighet att ta bevismärket ”simning”, se www.aktivitetsbanken.se för kriterier. Se till att ta med fika som ni bjuder scouter och föräldrar på.

Övernattningen avslutas i badhuset efter att ni gjort en gemensam utvärdering av helgen.

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 krockar 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 vinnas 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.