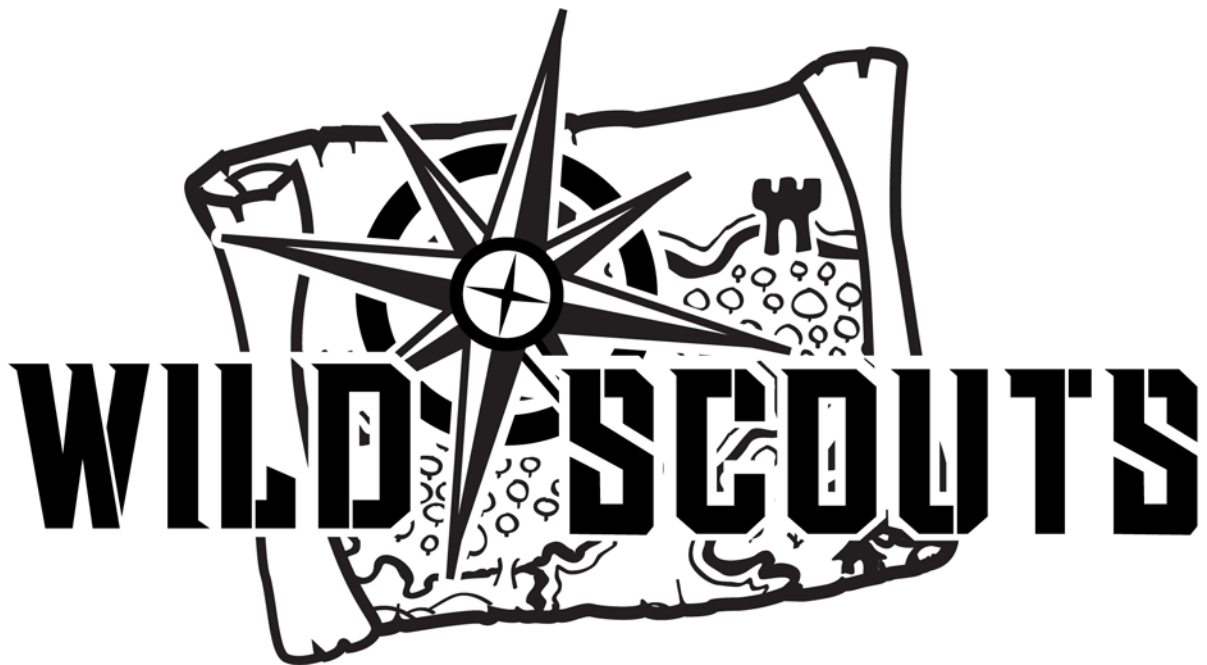


*Terminsprogram hösten 2009*

*spårare*



## Välkommen till 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 få 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.aktivitesbanken.se](http://www.aktivitesbanken.se) finner du fler tips på aktiviteter och möten, men också äldre terminsprogram samt för andra åldrar.

Terminen har ett genomgående Wild Scouts. Det har även tagits fram koncept för Wild Scouts läger, hajk och familjedag. Dessa finnas att ladda ner på [www.scout.se](http://www.scout.se)

Verksamheten i Scouterna bygger på scoutmetoden som består av *Scoutlag & scoutlöfte, patrullsystemet, lära genom att göra, symboler & ceremonier, friluftsliv, lokalt & globalt samhällsengagemang och stödjande & stöttande ledarskap* (Mer inspiration tips om metoden hittar du i boken Bit för Bit utgiven av Svenska Scoutrådet). Under terminen är det viktigt att alla olika delar kommer med, se det som en metod och 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. Siktar ni t.ex. på att åka på läger i slutet av terminen är det bra att hänvisa övningar till detta, t.ex. att man ska lära sig att surra för att kunna bygga saker på lägret.

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 en hösttermin med tio möten. Var gärna utomhus, om väder och ljus tillåter så kan alla 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 och hoppa inte över avslutningsceremonin. Dra inte över utsatt sluttid, för föräldrarna är det mycket viktigt att du håller tiden.

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.

Fler tips och idéer på aktiviteter och möten finner du lätt på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)  
Lycka till!

# Wild Scouts

Det här är terminsprogrammet för Spårarscouters 8-9. Temat för terminen är Wild Scouts som bygger på TV-programmet Wild Kids med äventyr, samarbete, friluftsliv och utmaningar. Wild Scouts utspelar sig ute i naturen och är till för att skapa en röd tråd genom terminen med hjälp av ett tema och de särskilda elementen.

## Startceremoni på Scoutberget

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" kan vara 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 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 t.ex. en brand. Närvaroprotokoll är också viktiga vid redovisning för att få aktivitetsstöd från kommunen.

### Gå en runda

Sitt i en ring och låt scouterna få berätta om något som hänt under dagen, även du som ledare berättar något. Du kan variera genom att låta barnen berätta om sitt humör, en sak som de funderar mycket på etc.

## Avslutningsceremoni på Scoutberget

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. En del kårer är vana vid att ha andakt någon gång under mötet och andakten går alldeles utmärkt att kombinera med reflektionen.

## Scoutberget

Start ceremoni är på en speciell plats som ni kallar Scoutberget. Börja med att ropa avdelningens rop tillsammans. Har patrullerna rop kan de sedan ropa dem var för sig. Sedan träder en ledare som under hela terminen är en guide, som ledar fram hela terminen och ger en röd tråd, fram och läser om förra veckans möte i loggboken. Berätta sedan vad som kommer hända under dagen. Är det mycket information så kan det vara bra att kalla fram patrulledarna och ge informationen bara till dem eftersom det är lättare att prata med få än många. Precis innan ni sätter igång så säger guiden: Nu fortsätter vi med DET STORA ÄVENTYRET.

Det ska framgå att guiden är den som leder det stora äventyret som terminen är. Scoutberget skall vara en lite mystisk plats, gärna lite avskilt. När scouterna kommer dit skall de fyllas av en spännande och mystisk känsla. Använd gärna med lite marschaller eller facklor. Skulle platsen verkligen inte passa med namnet Scoutberget så kan liknande ord som till exempel Scoutdalen, Scoutgropen, Scouthörnet eller liknande användas.

När ni avslutar mötet skall det också ske på Scoutberget. Guiden pratar lite kort om vad avdelningen gjort idag. Sitt gärna ner i en ring för lugnets skull. Guiden frågar sedan om någon vill skriva loggbok till nästa vecka. Alternativt kan man ha ett rullande schema mellan patrullerna om vem som skriver logg. Sedan frågar guiden avdelningen vad de tycker skall vara med i loggboken. Detta eftersom scouterna då får reflektera själva över vad de gjort under mötet. Avsluta med en stämningsfull sång.

### 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.

## Poängjakt

WildScouts-terminen bygger på att en eller flera patruller tävlar mot varandra och samlar poäng. Skaffa gärna en fysisk plats tex. skattkista för att samla poängen, så att patrullerna ser hur det har gått. Ledarna bedömer patrullerna under varje möte och delar ut poäng i samband med avslutningen. Tänk på att de kriterier ni använder innefattar patrullens samarbete, påhittighet och andra egenskaper ni vill uppmuntra och inte enbart fysisk styrka och snabbhet.

## Loggboken

Efter varje möte får en i patrullen uppdrag att skriva vad som hänt i loggboken. Vill man kan man även sätta i någon bild eller något som påminner om vad man gjort. Under startceremonin får den som skrivit nu läsa upp vad som hände förra gången.

Loggboken ska gärna vara en snygg bok med häftig pärm av trä, läder eller något annat häftigt. Loggboken spelar en viktig roll i mötenas reflektion.

## Idéer och kommentarer

Har du kommentarer eller idéer för kommande terminsprogram, kanske vill du vara med och utforma nästa terminsprogram? Hör gärna av dig till [info@scout.se](mailto:info@scout.se), ange terminsprogram i ämnesraden.

# *Wild Scouts termin för spårare*

Scoutmöte 1	<b>Uppstart Wild Scouts</b>
Scoutmöte 2	<b>Schyssta kompisar</b>
Scoutmöte 3	<b>Föräldrakamp</b>
Scoutmöte 4	<b>Mat över eld</b>
Scoutmöte 5	<b>Kompiskul</b>
Scoutmöte 6	<b>Skattjakt</b>
Scoutmöte 7	<b>Hinderbana</b>
Scoutmöte 8	<b>Bota jorden</b>
Scoutmöte 9	<b>Safaritjänst</b>
Scoutmöte 10	<b>Hello Africa</b>

# Scoutmöte 1 - Wild Scouts

## ! Varför?

Gruppen ska få en bra start och introduktion till Wild Scouts-terminen.

## ? Vad?

Scouterna blir välkomnade tillbaka till en ny termin, blir indelade i Björnar och Lejon, och får göra en flagga till sin grupp.

## 🔧 Hur?

**Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)**

**Namntrassel (ca 15 minuter)**

En samarbetslek för att lära sig namnen på sina patrullmedlemmar.

**Material:** garnnystan eller snöre

**Hur:** Vi sitter i en ring och den person som börjar leken kastar eller rullar ett nystan till någon annan medan den säger sitt namn. Samtidigt håller förste personen kvar i änden av nystanet i handen. Så gör även nästa person och nästa, tills alla har fått säga sitt namn åtminstone en gång. Då har det bildats ett spindelnät i ringen eftersom alla håller en del av snöret. Då är det dags att få tillbaka det hela igen. Alltså måste man kasta och rulla och krångla nystanet samma väg igen samtidigt som man upprepar sina namn. Utveckla gärna leken genom att, förutom namn, även säga något man är bra på.

**Patrullindelning i Björnar och Lejon (10 minuter)**

Låt deltagarna bestämma tillsammans om de vill vara Lejon eller Björnar. Om ni är många kan ni dela in er i mindre grupper. Rösta om det behövs, det främjar den demokratiska processen. Det spelar egentligen ingen roll om alla patruller vill heta samma sak, ni kan variera det med grönbjörnar, rödbjörnar osv.

**Skapa en flagga (30 minuter)**

**Material:** säckväv, schabloner och färg.

**Hur:** Använd schabloner för att måla flaggan, och använd gärna säckväv, om ni kan få tag på det. Schablonerna laddar ni ner från scout.se

**Patrullrop**

Om det finns tid eller om gruppen är stor så att det kan vara svårt att sysselsätta alla med att göra en flagga, då kan man göra ett patrullrop i stället.

**Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)**

## Scoutmöte 2 - Schyssta kompisar

### ! Varför?

Vi ska träna på att samarbeta.

### ? Vad?

Blinderbana som är en rolig och lite svår samarbetsövning.

### 🔧 Hur?

Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)

**Lek:** Alla björnar/lejon byter plats (10 min)

Alla utom en sätter sig i en ring. En ledare säger ”alla björnar byter plats”. Då ska alla björnar byta plats och den som står upp i mitten ska försöka ta någons plats så att det är en annan som får stå i mitten. Använd namnen på de nya grupperna (björnar, lejon, grönbjörnar osv.)

**Blinderbana (ca 50 min)**

**Hur:** Patrullen eller laget ska med hjälp av muntliga instruktioner leda en lagmedlem med förbundna ögon genom en bana från start till mål. På vägen finns det olika hinder som lagmedlemmen ska passera utan att nudda. Om lagmedlemmen nuddar får laget börja om från början med en ny lagmedlem. Aktiviteten är slut när laget tagit sig genom banan eller ger upp. Som en extra krydda kan lagen göra lägga banor för varandra.

**Säkerhet:** Se till att inte några hinder är farliga och att lagmedlemmarna är schyssta när de leder sin ”blinde” lagkamrat.

**Tips:** Tips på hinder: Ställ upp en slingrande bana av tomburkar på båda sidorna. Sätt upp ett enkelt nät av tråd med bjällror i. Ställ ut en bred vickbräda.

Sätt er ner tillsammans efter aktiviteten och diskutera hur det gick. Hur kom det sig att det gick som det gjorde? Hur kändes det? Hur löste ni problem? Vilka roller intog ni i olika situationer?

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 3 - Föräldrakamp

### Varför?

Visa föräldrarna vad man gör på scouterna, hur ett möte är upplagt och tillfälle att få föräldrarna engagerade.

### Vad?

Tävling för föräldrar där ni visar vad man gör på scouterna.

### Hur?

**Startceremoni (ca 10 minuter)**

**Föräldrakampen (ca 45 minuter)**

Nu är det upp till bevis. Föräldrarna och scouterna ska tävla tillsammans eller så får föräldrarna tävla i scouternas ställe. Efter tävlingen samlas man och går igenom resultat och vad som gått bra och mindre bra.

**Fika och information (ca 25 minuter)**

När tävlingen är avslutad sätter ni er ner tillsammans, fikar och delger information. Eventuellt kan ni komplettera med en lek under tiden för scouterna.

**Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)**

## Scoutmöte 4 – mat över eld

### Varför?

Den ultimata samarbetsövningen är att tillsammans i patrullen tända en eld och laga mat på den.

### Vad?

Patrullen lagar en enklare måltid, som de planerat gången innan, tillsammans ute över öppen eld.

### Hur?

**Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)**

**Lek: Dansmemory (ca 10 minuter)**

Nu ska vi spela memory fast med våra kroppar som brickor. Två personer går iväg för att inte se vad de övriga gör. De övriga deltagarna ställer sig två och två och bestämmer tillsammans en dans, det kan ex. vara att klappa händerna, eller att hoppa två hopp, en kort men tydlig rörelse. När alla har valt dans så visar man för varandra så att inte fler par har likadana rörelser. Sedan sprider man ut sig över ett område, när det är gjort får de två som varit borta komma tillbaka. En av dem börjar nu att säga ett namn för att få se på den personens rörelse, sedan väljer den en till, gör personerna samma har det blivit ett par och den personen får fortsätta att välja brickor (scouter). Stämde inte danserna är det dags för nästa person att välja. När det är slut på par är leken slut, vem fick flest par? Låt två andra gå iväg och välj nya par och danser.

**Förbereda kompismöte (ca 20 minuter)**

Sätter ner med scouterna och förbered kommande kompismöte. Patrullerna får tillsammans bestämma vilka aktiviteter som ska göras. Fråga dem vad de tycker är roligast med scouterna, det är ju det som vi vill visa kompisarna. De kan även få göra egna inbjudningar som de delar ut till sina vänner.

**Elda och laga mat (ca 40 minuter)**

**Material:** Eldstäder, knivar, yxor, ved, matlagningsredskap.

**Hur:** Maten skall lagas över öppen eld. Gör tillsammans upp eld, visa hur man gör och låt scouterna hjälpa till. Laga sedan något gott, varför inte pinnbröd, glödpaj eller kanske våfflor?

**Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)**

## Scoutmöte 5 - Kompiskul

### Varför?

Bjuda in kompisar till scouterna, visa vad de gör och förhoppningsvis få fler scouter. Scouterna har innan fått hjälpa till och planera aktiviteter (de får önska) och göra inbjudningskort.

### Vad?

En prova på-kväll för kompisar med roliga aktiviteter som Scouterna är med och bestämmer.

### Hur?

#### Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)

Gör som ni brukar men glöm inte att låta kompisarna vara med. Förklara vad det är ni gör och varför ni gör det. Passa också på att berätta om scouting och er kår. Berätta vad ni ska göra idag och vad som förväntas av kompisar (att de ska delta aktivt)

#### Lek: Hej jag heter... (ca 15 minuter)

Gör en stor cirkel. Den första säger: "Hej, jag heter Berthe!" och gör en kul gest samtidigt. Nästa presenterar sig på samma sätt men först upprepar hon/han föregåendes namn med tillhörande gest. Den tredje upprepar först de förras namn och lägger till rätt gest till rätt namn och sen presenterar sig själv med en egen kul gest. Leken fortsätter på samma sätt tills alla har fått säga sitt namn. Det blir svårare och svårare för varje ny person som presenterar sig eftersom det blir fler och fler namn och gester att komma ihåg. Sen ska alla prova komma ihåg allas namn med tillhörande gester vilket blir svårt och framkallar mycket skratt.

#### Aktivitet (ca 50 minuter)

Aktivitet som Scouterna fått vara med och planera gången innan.

#### Lek: Flyga, simma, gå!

En person utses till "lekledare". Denna person säger "Den flyger!". Då ska alla deltagarna flaxa med armarna, och fortsätta flaxa ända tills någon av dem kommer på ett namn på ett djur som kan flyga. Då ropar denna person ut djurnamnet högt inför gruppen, och då kan deltagarna sluta flaxa med armarna. Sedan säger ledaren "Den simmar!", och då gör man likadant fast gör simrörelser med armarna, och då ska man alltså istället komma på namnet på en fisk. Därefter säger ledaren "Den går!", varpå deltagarna ska "gå på stället" ända tills någon säger namnet på ett djur som kan gå. Man fortsätter så och varierar mellan "Den flyger!", "Den simmar!" och "Den går!"

#### Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 6 - Skattjakt

### Varför?

Patrullen stärks av att tillsammans klara av en uppgift.

### Vad?

Patrulerna börjar med att rita en karta över närområdet för att sedan med hjälp av den leta reda på skatten.

### Hur?

Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)

Lek: i vilken hink (ca 10 min)

**Material:** två hinkar per lag, samt ett antal olika saker som dock finns i varje lag, dvs varje lag har en penna, en kåsa, en klädnypa o.s.v.

**Hur:** Scouterna delas upp i lag som får ställa sig mellan sina två hinkar, vilka är placerade i vardera ände av lokalen. I en av hinkarna ligger alla saker, ledaren säger till exempel penna och då ska en person ur varje lag hämta pennan ur ena hinken och lägga den i den andra. Detta kommer till slut att resultera i att alla saker ligger huller om buller och det blir svårare och svårare att som lag att hålla koll på vad som ligger i vilken hink!

Skattjakten (ca 40 minuter)

**Material:** Sex ledtrådar per patrull skrivna på papper och en skatt.

**Hur:** Börja med att ge varje patrull en ledtråd. Till exempel ”i västra hörnet av trädgården” eller ”andra gatkorsningen”. Ge patrullerna olika ledtrådar. På platsen som angavs på första ledtråden hittar de nästa ledtråd som består av ett chiffer. När de löst chiffret så leder det vidare till ytterligare en punkt med en ny ledtråd och så vidare. Lägg ut ungefär 6 ledtrådar per patrull. Märkt gärna ledtrådarna med patrullens namn eller färg ifall ni lägger fler än en patrulls ledtråd på samma plats. Den sjätte ledtråden leder fram till skatten som kan vara godis, kex, kåsor eller vad som helst.

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 7 - Hinderbana

### ! Varför?

Patrullsystemet är en del av scoutmetoden. I denna övning får man öva sig på vad som krävs för att arbeta tillsammans med andra. Scouterna i patrullen lär sig att ensam inte alltid är stark.

### ? Vad?

En fartfylld och varierad samarbetsövning där det gäller att ta sig fram över en spelplan. Hela patrullen måste göra uppdrag tillsammans.

### 🔧 Hur?

Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)

#### Hinderbana

Patrullen ska tillsammans ta sig fram över en spelplan.

Lägg ut 60 stycken papperstallrikar över en begränsad yta. På ovasidan av varje tallrik ska det stå en siffra, på undersidan ett ord som är en ledtråd på uppdraget patrullen ska utföra.

Varje patrull blir tilldelade en kontrollant.

**Så här går det till:** Patrullen slår en tärning hos sin kontrollant, får patrullen 2 på tärningen ska patrullen leta efter tallrik nummer 2. När dom hittat tallriken så läser de ordet och går tillbaka till sin kontrollant med ordet för att få ett uppdrag. Om det står på tallriken t.ex "hus" så kanske uppdraget är att "hela patrullen ska springa 2 varv runt huset" eller "bygg ett hus pinnar".

När uppdraget är godkänt av kontrollanten så slår patrullen igen på tärningen. Det nya slaget läggs till det gamla numret så att patrullen kommer "framåt". Om Patrullen får till exempel 3 så kommer de nu till  $2+3=5$ . Patrullen ska leta efter tallrik nummer 5 och göra ett nytt uppdrag.

Den patrull som först har klarat av den 60:e tallrikens uppdrag vinner.

**Material:** 60 st papperstallrikar med siffror och ord (spara och återanvänd gärna, uppdragen kan ju varieras mellan olika omgångar), papper med uppdragen och rutor att fylla i hur det går för patrullen, penna, en vanlig tärning.

Välj uppdrag som kräver att alla hjälps åt eller att alla gör saken tillsammans.

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 8 – Bota jorden

### ! Varför?

Scouterna får lära sig klimatet och hur vi kan påverka miljön.

### ? Vad?

Drama där scouterna är aktiva.

### 🔧 Hur?

**Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)**

**Lek: Allting hör ihop (ca 10 minuter)**

När en art i näringskedjan dör påverkar det många fler än bara den egna arten.

**Hur:** Gruppen sitter i en ring med en ledare. Leken börjar med att någon får säga en växt som finns i närheten av lokalen. Personen som svarar först får ett garnnystan av ledaren.

Nästa fråga är vem som lever av växten som nyss nämndes. Den som svarar först får nystanet kastat till sig. Den första behåller garnändan hos sig. Så fortsätter man frågandet så långt det går. Till slut har nystanet blivit ett nät mellan deltagarna. Man kan ha med i reglerna att man bara får svara en gång så får man ett mer spritt nät.

När man har ett stort nät diskuterar man vad som händer om en art i kedjan försvinner från platsen. Visa de symboliskt med att en får släppa snöret och se om nätet går att få ihop. Vad händer med de djur som lever av just den arten? Avsluta med att säga att vi måste ta hand om naturen för att allt ska fungera.

### Bota jorden

Ett drama som spelas av två personer om att jorden är sjuk och har kommit till doktorn. På slutet ska barnen tillsammans med doktorn skapa ett recept på vad som kan göra jorden frisk igen.

**Material:** Blädderblock och penna. Ev. kostym till rollerna.

**Roller:** doktor, patient/jorden

**Drama:** doktorn kallar in nästa patient. Patienten är i uselt skick och vill ha en snabbverkande medicin. Doktorn frågar vad patienten heter och han svarar Jorden. Doktorn undersöker och frågar om hur patienten lever, matvanor, motion, etc. Patienten visar sig vara en riktig soffliggare med dåliga vanor. Doktorn förklarar att det är viktigt med motion och vad man äter och föreslår motion och frisk luft. Patienten är skeptisk och förstår inte hur det hör ihop med feber och huvudvärk. Han vill ha medicin. Doktorn förklarar att hela kroppen hänger ihop. Om man äter bra mår både tänder, magen och hjärtat bra. Doktorn skriver ett recept på promenader, grönsaker och frisk luft. Patienten tar besviket receptet och går. Det här var inte vad han hade tänkt sig. Två veckor senare kommer patienten tillbaka och klagar på att receptet inte funkade. Men det visar sig att patienten bara har gjort som doktorn skrivit en enda gång. Då förklarar doktorn att

det inte räcker. Man måste göra det ofta tills det blir en vana. Patienten tycker det är jobbigt och vill hellre ha medicin, men doktorn säger att man måste bota orsaken till sjukdomen genom att ändra livsstil. Det är jobbigt i början men när det blivit en vana är det lätt och roligt. Patienten lovar att försöka. Patienten går åt sidan och vilar och är sjuk.

Doktorn vänder sig till gruppen/ publiken. För att jorden ska bli bra igen måste vi få stopp på febern! Förklara att du måste skriva ett recept på en medicin som tar bort det som gör jorden sjuk. Vi måste se till att det blir mindre avgaser och renare vatten, och att vi inte använder så mycket energi. Säg att du behöver barnens hjälp att komma med förslag på hur man kan göra. Skriv upp efter hand på blädderblocket vad barnen säger. Led dem in på rätt spår så att det blir relevanta saker som kommer på pappret. Ha gärna några förslag på lut om de har svårt att komma igång.

När ni har en lista berättar du att det är toppen om man kan göra detta och få in det som en vana. Tänk på att det blir mer än dubbelt så stor verkan på medicinen om var och en kan få fler personer att följa receptet. Patienten kvicknar då till och säger att han mår bättre efter det nya receptet som barnen har gjort.

Vill man så kan man fortsätta genom att låta barnen rita egna receptlappar. De får helt enkelt måla bilder på det de kom på att man kan göra. Bilderna kan de sedan ta hem och sätta upp på kylskåpet, så att man kommer ihåg vad man ska göra.

**Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)**

## Scoutmöte 9 - Safaritjänst

### Varför?

Scouterna får lära sig om djur och natur på ett handfast och roligt sätt.

### Vad?

Avdelningen besöker en bondgård, zooaffär eller annan anläggning med djur.

### Hur?

Startceremoni (ca 10 minuter)

Besök djuren (ca 70 minuter)

**Material:** En bondgård, zooaffär eller annan anläggning med djur att besöka.

**Hur:** Tag kontakt med en zooaffär eller bondgård eller liknande i närheten av ert område. Fråga om ni får komma på besök. Kolla i telefonkatalogen eller sök på internet. Be att få hjälpa till lite på anläggningen och inte bara titta på den.

Tips på länkar: [www.milko.se](http://www.milko.se) [www.4h.se](http://www.4h.se)

Börja mötet på anläggningen. Gången innan skall patrullerna ha kommit överens med varandra om hur de tar sig till anläggningen.

Avslutningsceremoni (ca 10 min)

# Scoutmöte 10 - Hello Africa

## ! Varför?

Scouterna ska avsluta terminen på ett trevligt sätt. Gärna med föräldrar. Detta avslutar terminens poängjakt och det blir prisutdelning.

## ? Vad?

Julavslutning med fika och tävlingar.

## 🔧 Hur?

Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)

**Lek: Bilda djurpar (10 min)**

**Material:** Små lappar med afrikanska djur som går att härma. Minst hälften så många djur som deltagare.

**Hur:** Dela ut alla djur när deltagarna kommer. Bestäm innan om man håller ihop familjerna, eller om man vill dela upp alla. När det är dags att leka så härmar alla det djur de fått. De två som fått samma djur försöker hitta varandra. När de hittat varandra går de "in i Afrika" eller sätter sig till bords.

**Fika (15 min)**

Julfika, men byt gärna bort några saker till något mer afrikainspirerat.

**Prisjakt (30 min)**

Det är inte nödvändigt att alla hinner med allt. Dela in aktiviteterna så att man får 1-5 poäng för varje uppdrag. Laget med mest poäng vinner.

Förslag på aktiviteter:

- Forsla vatten  
Få vatten från en hink till en annan på bestämd tid.
- Ta dig över floden  
Använd sittunderlag eller liknande. Ett färre än antalet deltagare. De får bara stå på sittunderlagen, och släpper de taget om ett sittunderlag försvinner det med floden.
- Minröjning  
Gör ett stort MS-Röj som de får lösa i grupp.
- Kims lek  
Visa saker under en handduk i 10 sekunder och se hur många de kommer ihåg på 30 sekunder.
- Chiffer

- Packa snabbt!  
När man åker till Afrika behöver man kunna packa ordentligt.
- Gissa bajset!
- Vilket djur har gått här? Gissa fotsteg
- Kasta spjut

Lek: Djungeltelegrafan (20 min)

Avslutningsceremoni på Scoutberget med redovisning av terminens poängjakt och prisutdelning (ca 10 min)