

# Terminsprogram hösten 2011



## **Spårarscouters 8-10 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 samt en hajk 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 spårare. Blanda gärna med egna idéer och anpassa efter era behov och förutsättningar. På [www.aktivitetsbanken.se](http://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 övningar till detta, t.ex. att man ska lära sig att surra för att kunna bygga saker på lägret.

Scoutprogrammet bygger på 14 ”målspar”. I det här terminsprogrammet har vi valt att fokusera på målsparen självinsikt och självkänsla, relationer, ta hand om din kropp och aktiv i gruppen.

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

## 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 samt en hajk 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 spårartermin

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

Fler tips och idéer på aktiviteter och möten finner du lätt på [www.aktivitetsbanken.se](http://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. Vi föreslår att ni skaffar en liten kista (IKEA säljer en modell i tyg) eller korg som ni kan förvara saker i. Det kan både vara roligt och pedagogiskt att ta fram ett föremål som kommer att användas på, eller har en tydlig koppling till innehållet på nästa möte. Berätta om mötet utifrån detta föremål. På så sätt introduceras nästa möte redan vid avslutningen på mötet innan. I slutet av varje möte tar ni fram kistan och låter scouterna välja en pryl som de tycker representerar kvällens möte. Prylen läggs i kistan och mot slutet av terminen finns det många minnen att tala om när ni tittar i kistan.

Se framförallt till att alla scouter vet vad de behöver ha med sig nästa gång och om de ska vara klädda för att vara ute.

## 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](mailto:program@scout.se), ange terminsprogram i ämnesraden.

**Lycka till!**

# Spårarnas hösttermin

Scoutmöte 1: Terminsstart: Spåra rävgrytet!

Scoutmöte 2: Våga hjälpa!

Scoutmöte 3: Våga elda!

Scoutmöte 4: Våga laga mat!

Scoutmöte 5: Våga mötas!

Scoutmöte 6: Våga röra dig!

Scoutmöte 7: Vi tillverkar personliga bestick!

Scoutmöte 8: Våga känna!

Scoutmöte 9: Våga ta ställning!

Scoutmöte 10: Våga hajka!

Hajk: Rävjakt på Danefjället

# Scoutmöte 1 – Spåra rävgrytet!

## Syfte

Scouterna träffas för första gången denna termin. Kanske är alla barn nya, eller så är det mest gamla scouter. Genom korta samarbetsövningar tränar scouterna sig i att jobba i patruller. Scouterna får också vara med och planera vad de ska göra under terminen. Målspar för kvällen är ”aktiv i gruppen” och ”problemlösning.”

## Genomförande

Mötet genomförs i och kring er scoutlokal.

## Startceremoni

Starta mötet med att samla alla scouter i en ring. Be någon tända lyktan och ropa sedan ropet. Beroende på om de flesta scouter är nya eller gamla får Ni anpassa startceremonin. Gå en runda i ringen och låt alla få säga något roligt som har hänt i dag. Ta närvaron och var noga med att se alla barn. Lek en namnlek om det finns nya barn eller nya ledare.

## Spåra rävgrytet

Scouterna ska gå på jakt efter det rävgryt där Tofs bor. Tofs är en symbol för åldergruppen spårarscouter. Visa gärna en bild på honom (se omslagsbilden till detta dokument) eller i programboken för Spårarscouter.

Berätta att scouterna nästa vecka ska få vara med och planera vad vi ska göra under terminen. Tofs skulle ha tagit med sig prylar för planeringen, men han har inte syns till. I stället har han lämnat efter sig tre stationer och ett gäng kartbitar. För att kunna pussla ihop kartan behöver scouterna klara av stationerna.

Planera tre stationer som tar ungefär tio minuter vardera att genomföra, men räkna med ytterligare fem minuter för redovisning och transport till nästa station. Ni får anpassa stationernas innehåll efter era förutsättningar på plats, men här kommer några förslag.

Station 1: Scouterna lär sig att hitta i och kring scoutlokalen. Exempelvis kan ni fota närbilder på vissa delar i omgivningen och scouternas uppgift är att hitta platserna i verkligheten.

Station 2: Scouterna får 40 sugrör och en tejprulle och ska bygga ett så högt torn som möjligt under tio minuter. Tornet får inte tejpas i marken/golvet.

Station 3: Om det medverkar nya scouter på kvällens möte kan ni här öva att ropa avdelningsrop och/eller patrullrop. Ni kan även tillverka enkla namnskyltar.

Efter varje avklarad station redovisar patrullen resultatet för en ledare och patrullen får då en kartbit per

station. När alla patruller är klara så samlas alla och pusslar ihop sina kartbitar. Det är alltså ingen tävling utan alla patrullers kartbitar behövs för att förstå var rävgrytet är. Tillsammans med ledarna går scouterna till platsen för rävgrytet, om det är ute eller inne är upp till er fantasi att avgöra. I rävgrytet finns inte Tofs, men han har lämnat en kista (se stycket ”Nästa gång”, tidigare i dokumentet). Låt scouterna öppna kistan och i den finns det ca fem anteckningslappar per scout, många pennor samt små klistermärken för att kunna klistra på lapparna.

Dela ut fem anteckningspapper och en penna per scout. Låt de skriva och/eller rita aktiviteter som de vill göra under terminen. Ge dem fem minuter att genomföra uppgiften. Sedan lägger ni ut alla pappersbitar på marken. Om samma aktivitet förekommer på flera lappar läggs de ihop och räknas som en aktivitet.

Ta fram klistermärken och ge varje scout fem märken. Nu får de gå runt och ”rösta” på vilka aktiviteter de allra helst vill göra. De kan välja att sätta ett klistermärke per lapp eller te x sätta flera märken på en och samma lapp för att verkligen visa att den aktiviteten är önskvärd.

Ovanstående förslag är ett enkelt sätt att låta scouterna vara delaktig i planeringen.

## Avslutningsceremoni

Vi samlas i en ring. Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte och be scouterna berätta vad de tyckte om aktiviteten. Ta fram kistan och låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte. Prylen läggs i kistan. Berätta att på nästa möte ska vi lära oss hjälpa varandra vid olyckor, och ta fram ett plåster som en symbol för nästa gång. Bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

- Kista
- Kartbitar som ska leda till rävgrytet
- Material till stationerna:
  - ca 40 sugrör per patrull
  - en tejpulle per patrull
  - en uppsättning närbilder på saker i och omkring er scoutlokal.
- Material att tillverka enkla namnbrickor
- Era rop nedskrivna
- ca fem anteckningslappar per scout
- pennor
- Klistermärken

# Scoutmöte 2 – Våga hjälpa! (sjukvård)

## Syfte

Scouterna lär sig om kroppen och hur vi gör för att må bra, men framförallt hur man gör om man inte mår bra. Att veta precis vad man ska göra om någon skadat sig är viktigt för att våga hjälpa en scoutkompis. Under det här mötet fokuserar vi främst på målsparerna ”ta hand om din kropp” och ”aktiv i gruppen”.

## Genomförande

Mötet genomförs i eller omkring er scoutlokal.

## Startceremoni

Alla samlas i en ring. Låt en scout tända lyktan. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Gå en runda i ringen och låt alla säga något som har varit roligt för dem i dag. Berätta om syftet med dagens möte. Gå genom vad vi ska göra under mötet, i korta drag.

## Våga hjälpa

Börja mötet med en aktiv lek, som Plåsterkull. En del av rummet fungerar som sjukhus. Det kan pekas ut, men också markeras med tejprensor på golvet. En eller två scouter/ledare väljs ut som ”kullare” och försöker ”skada” de övriga genom att kulla dem. Blir man skadad/kullad måste man hålla handen på det ställe på kroppen där skadan skedde. Vid andra kullningen håller man båda händerna för ”såren” men vid tredje kullningen blir man så sjuk att man faller ihop och måste hjälpas av de övriga till sjukhuset. Väl där räknar man till 10. Då är man frisk igen och kan ge sig ut i rummet för att bli kullad igen.

Dela in scouterna i tre patruller. Tre stationer är förberedda och patrullerna går mellan dessa. Varje station beräknas ta knappt 10 min.

### 1. Sårvård

Rita ett sår på en scout som får bli demonstrationsobjekt. Fråga om någon vet vad man ska göra om man fått ett blödande sår. Skriv upp eller kom ihåg barnens förslag och hjälp scouterna genom att berätta vad man ska göra och varför:

- a. Sätt den skadade ner
- b. Tvätta dina egna händer
- c. Pilla/torka bort grus ur såret
- d. Tvätta såret, inifrån och ut om det är stort
- e. Torka torrt efter tvätten
- f. Sätt på ett plåster

### g. Trösta kompisen

Låt scouterna en och en utföra varsitt moment på ”den skadade” i takt med att du berättar.

#### 2. Stabilt sidoläge

Fråga om någon har någon erfarenhet av att ha blivit mycket skadad och svimmat. Berätta att då är det viktigt att hämta hjälp och/eller ringa 112. Men om man måste lämna sin kompis som är mycket skadad ensam för att hämta hjälp är det viktigt att kompisen inte ligger på rygg, Tungan kan åka bak och blockera i halsen så att man inte kan andas, och man kan kräkas vilket leder till samma sak. Låt scouterna känna efter genom att böja sitt eget huvud bakåt maximalt i sittande läge. Poängtera att detta inte kan hända när man är vaken eller bara sover, bara om man är jättesjuk och har svimmat. Öva på regeln ”ingen kompis på rygg”, dvs lämna alltid din kompis på mage och låt alla säga ”ingen kompis på rygg!”. I mån av tid: visa hur man vänder en person från rygg till stabilt sidoläge och låt alla öva två och två. Det viktiga är inte att scouterna vänder kamraterna ”precis rätt” utan att man får öva på att vända från rygg till mage/sida.

#### 3. Hämta hjälp

- a. Fråga om scouterna vet vilket nummer man ska slå om man måste ringa efter hjälp av t ex ambulans. Skriv upp numret 112 med stora siffror och fäst på en vägg i lokalen.
- b. Fråga om scouterna vet vad man måste kunna svara på när man ringer. Gå igenom punkterna ”var är du”, ”vad har hänt” och ”hur många skadade”. Fråga om någon vet varför det är viktigt att börja med att säga var du är (för om du inte kommer på vad du ska säga mer så kan Larmtjänst i alla fall skicka någon som kan komma och ta reda på vad som hänt). Förklara och skriv upp punkterna Vad, Var och Hur många på samma papper som 112.
- c. Låt scouterna öva på att ringa till varandra två och två med en urkopplad telefon. Den ena hittar på vad som har hänt och den andre ställer rätt frågor. Låt de övriga lyssna på varandra, men instruera de som lyssnar om att de just nu inte ska ”hjälpa till” genom att själva prata.

När alla patruller hunnit med alla tre stationer sätter sig alla tillsammans i lokalen. Ledarna spelar ett rollspel och gör allting fel. Scouterna räcker upp handen och kommer med förslag på hur ledarna ska göra annorlunda och så tas scenen om på rätt vis.

## Avslutningsceremoni

Vi samlas i en ring. Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte och be scouterna berätta vad de tyckte om aktiviteten. Vad var roligt? Var det något som var läskigt? Vad har de lärt sig? Ta fram kistan med minnessaker från terminen. Låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte (förslagsvis ett plåster el dyl). Prylen läggs i kistan. Tala om vad som händer på nästa möte och bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

- Röd tuschpenna
- Plåster
- Vattendunk
- Bunke
- Flytande tvål
- Handduk
- Kompresser
- Papper och penna
- Urkopplad telefon

# Scoutmöte 3 – Våga elda!

## Syfte

Kvällens program har i syfte att spårarscouterna ska få prova på hur man bygger en eld och håller den vid liv. Målsparen vi jobbar med i kväll 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

Alla samlas i en ring. Låt en scout tända lyktan. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Gå en runda i ringen och låt alla säga något som har varit roligt för dem i dag. Välj att genomföra 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](http://www.scout.se/shop). Ni kan också hitta en helt annan lek i aktivitetsbanken, [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Eldning

Vi förutsätter att ledarna vet hur man eldar. 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. Beroende på hur många scouter ni har är det bra om de delas in i patruller/mindre grupper så att alla har möjlighet att prova de olika momenten. 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. Ni bör ha klyft veden så att scouterna inte behöver använda någon yxa. Instruera i stället scouterna hur man späntar veden så att man gör vedklubbarna klenare och kan skapa stickor.

Spårarscouter 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. Om scouterna inte har lärt sig hantera kniv ännu måste ni ge dem en instruktion i hur man på ett säkert sätt hanterar kniven. Se alltid till så att en ledare övervakar när spårarscouterna använder kniven för att tälja eller spänta stickor.

När scouterna har tänt elden är det lämpligt att låta dem tälja en grillpinne. Detta är ett bra tidsfördriv medan elden tar sig. Märker ni att ni har mötestid till godo så kan ni överraska med att låta dem grilla korv, sojakorv eller pinnbröd eller något annat som ni tror att de uppskattar och som ni har förberett.

## Avslutningsceremoni

Vi samlas i en ring. Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte och be scouterna berätta vad de tyckte om aktiviteten.

Ta fram kistan med minnessaker från terminen. Låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte. Prylen läggs i kistan. Tala om vad som händer på nästa möte och bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

- Knivar
- Ved
- Pinnar till grillpinnar
- Tändstickor
- En hink med vatten till varje eld

# Scoutmöte 4 - Våga laga mat!

## Syfte

Kvällens möte syftar både till att scouterna får prova att laga mat utan ett vanligt kök, och att de får lära sig att mat och dryck är kroppens bränsle. Det handlar om att ta hand om sin kropp. Kvällens möte är därför en viktig förberedelse inför hajken. Det är inte så att spårarscouterna ska kunna laga mat på egen hand efter kvällens möte, men de ska ha fått bekanta sig med stormköket. De ska också få kunskap om hur viktig maten är för att kroppen och hjärnan ska må bra, vilket du som ledare kan återknyta till under hajken. Målsparerna vi främst fokuserar på detta möte är ”ta hand om din kropp” och ”självinsikt och självkänsla”.

## Genomförande

Mötet genomförs helst utomhus.

## Startceremoni

Starta mötet med att samla alla scouter i en ring. Be någon tända lyktan och ropa sedan ropet. Gå en runda i ringen och låt alla få säga något roligt som har hänt i dag. Ta närvaron och var noga med att se alla barn. Berätta om syftet med kvällens möte och om vad som ska hända.

## Matlagning

Vi börjar med att leka en lek som anknyter till mötets tema. Dela in scouterna i lämpligt antal patruller (som ni behåller hela mötet). Ge varje patrull en lista med ingredienser (text + bilder) som de ska få använda ikväll. Ingredienserna finns utspridda (uppdelade i påsar, varje ingrediens för sig, en sort av varje till respektive patrull) utspridda över ett avgränsat område inomhus eller utomhus. Scouternas uppgift är att hitta samtliga ingredienser som de behöver för kvällens matlagning. När samtliga patruller hittat alla sina ingredienser är leken slut.

Samla scouterna i sina patruller. Varje patrull får (om möjligt) två stormkök. Gå igenom stormkökets delar med hela avdelningen, hur man sätter ihop stormköket, hur man kokar och hur man ställer om till stekning. Gå särskilt igenom hur man gör med bränslet, vid tändning samt hur man använder handtaget. Se till att alla i patrullen deltar och får känna på ett stormkök. När alla bekantat sig med stormköken är det dags att börja laga mat.

Scouternas uppgift (enligt recepten de fått) är att koka snabbmakaroner, steka färdiga köttbullar, skiva/tärna tomat och/eller gurka samt att göra chokladbollar till efterrätt. Instruera samtliga scouter och gå sedan runt och hjälp scouterna. Se särskilt till att finnas till hands när stormköken ska tändas och när kastruller och stekpannor ska lyftas av och på!

När samtliga patruller är klara med sin matlagning är det dags att äta och reflektera. Servera vatten till maten. Sätt er i en ring så att alla syns. Ställ frågor till scouterna. Vad var roligast? Vad var svårast? Vad skulle de göra annorlunda om de fick laga samma mat igen? Var det lättare eller svårare än de trodde att laga mat utan spis och ugn?

Om tid finns, får scouterna diska sin disk.

## Avslutningsceremoni

Samlas återigen i ring, efter disken. Om ni inte hunnit diska, sitt kvar i ringen. Berätta för scouterna att maten och drycken är kroppens och hjärnans bränsle. Precis som en bil, så behöver människor "bensin" för att kunna gå. Om man inte äter och dricker ordentligt blir man först trött och ledsen, man får svårt att tänka ordentligt och till slut orkar man nästan ingenting. Ställ frågor till scouterna hur de tror att det blir på hajken, när all mat lagas utan vanligt kök? Hur gör man om det regnar? Poängtera att det är viktigt att äta ändå, för att kroppen ska orka. Berätta om scoutlagspunkten "en scout möter svårigheter med gott humör" och hänvisa till att det är lättare att ha gott humör om man har ätit och druckit.

Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte och be scouterna berätta vad de tyckte om aktiviteten. Ta fram kistan och låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte (förslagsvis torra makaroner el likn). Prylen läggs i kistan. Berätta vad som ska hända på nästa möte. Bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

- Stormkök, två till varje patrull om det finns
- Tändstickor
- Eldhink med vatten
- Vatten i dunk
- Kåsar att äta och dricka ur
- Bestick
- Hajkbrickor/skärbrädor, en till varje patrull
- Bunke, en till varje patrull
- Vass kniv, en till varje patrull
- Tallrik, en till varje patrull
- Hushållspapper
- Ingredienser i färdiguppmätta mängder i påsar (se recept)
- Recept med text och bild

## Recept

- Snabbmakaroner

- Salt
- Köttbullar
- Tomat/Gurka
- Ketchup
- Smör
- Havregryn
- Kakao
- Socker
- Pärlsocker

Häll vatten i en kastrull. Sätt kastrullen på det tända stormköket. Vänta tills vattnet kokar. Häll i salt och makaroner. Rör med en sked eller gaffel. Koka i 3 minuter.

Ställ stekpannan på det tända stormköket. Vänta tills pannan blivit varm. Lägg i köttbullarna. Vänd på köttbullarna då och då så att de blir varma runt om, men inte brända.

Skär gurka/tomat på en hajkbricka/skärbräda med en vass kniv. Lägg i en kåsa.

Lägg smör, havregryn, kakao och socker i en bunke. Rör ihop tills allt är blandat. Rulla bollar och vänd dem i pärlsocker på en tallrik. Ät efter maten!

# Scoutmöte 5 – Våga mötas!

## Syfte

Mötets syfte är att få spårarscouterna att reflektera över att det finns olika kulturer, det vill säga oskrivna regler om hur man gör, vad man säger och hur vi bedömer andra, i olika grupper av människor i samhället. Under mötet ska scouterna få en upplevelse av att vi alla är lika och olika varandra, samt att vi ofta tror att människor är på ett visst sätt eftersom de tillhör en viss grupp. Målsparerna för mötet är ”egna värderingar”, ”kritiskt tänkande” och ”aktiv i gruppen.”

## Genomförande

Mötet genomförs utomhus eller inomhus.

## Startceremoni

Alla samlas i en ring. Låt en scout tända lyktan. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Gå en runda i ringen och låt alla säga något som har varit roligt för dem i dag. Ta närvaron och var noga med att se alla barn. Berätta om syftet med kvällens möte och om vad som ska hända. Under mötet ska scouterna få en upplevelse av att vi alla är lika och olika varandra, samt att vi ofta tror att människor är på ett visst sätt eftersom de tillhör en viss grupp. Ge exempel: vilka grupper tillhör jag som ledare? Jag är scout, hur är scouten? Jag har ett visst yrke, hur är man då? Låt scouterna svara på frågorna och reflektera.

Vi börjar med en lek:

## Mej mä (jag också)

En övning om att vi är mer lika än olika. Denna övning är hämtat ur boken Vi och Dom, utgiven av Scouterna.

### *Material*

Stolar i ring, lika många som deltagarna

Sätt er på stolarna i en ring. Be deltagarna att tänka ut något som är unikt för dem. Något de tror att bara de kan, vet, har gjort eller ska göra, t.ex. varit tre gånger i Turkiet. En person börjar berätta sitt unika: ”jag har varit i Turkiet tre gånger!” Om någon, eller några, också har varit det, hoppar de personerna upp och säger ”Mej mä!”. Sedan sätter de sig igen och den första personen får nu försöka hitta på något nytt som är unikt. När ingen delar det unika går turen vidare till nästa person i ringen. Det första varvet slutar med att alla har sagt något om sig själva. Be nu deltagarna att tänka ut något de tror att de delar med alla i gruppen, ta bort en stol och be den som börjar stå i mitten. När den som börjar berättar t.ex. ”jag är scout”, ”jag bor i x-

staden” eller ”jag går i skolan”. De som delar denna erfarenhet, ropar ”mej mä!”, går och ställer sig i ringen och deras stolar tas bort. När alla hamnat inuti ringen är leken slut.

### *Diskussion*

- Hur kändes det att vara unik? Hur kändes det att ha något gemensamt med alla på scouterna?
- Vilka grupper har vi på scouterna? Åldersgrupper, ledargrupper, tjejer och killar... (Låt scouterna komma med förslag)

## **Bilden av världen**

Dela upp avdelningen i tre patruller. Låt varje patrull vara tillsammans med en ledare. Varje patrull får en aktuell bild, urklipp ur en dagstidning. Bilden ska föreställa en grupp människor, från Sverige eller en annan del av världen, gärna i en oväntad situation eller i ett icke-stereotypt sammanhang. Fråga scouterna vad de tror att bilden föreställer. Vilka är personerna? Vad gör de? När ni diskuterat en stund, ta fram artikeln som bilden hör till, och läs upp och förklara bilden. Diskutera: varför trodde ni som ni trodde om bilden? Vad berodde det på? Blev ni överraskade när ni fick höra vad bilden handlade om? Varför? Använd 2-3 bilder att diskutera kring.

### *Material*

Bilder och tidningsartiklar.

## **Högtider**

Berätta om tre olika högtider från andra länder/kulturer. Visa bilder (sök på Internet)

1. S:t Patricks Day, Irlands nationaldag 17 mars. Firas till minne av helgonet S:t Patrick som är Irlands skyddshelgon. På S:t Patricks Day ska man bära gröna kläder. Ser man någon som inte har gröna kläder på sig får man nypa honom eller henne.
2. Holi, hinduistisk/indisk högtid i mars för att fira våren, skörden och livet. Man skvätter färg på varandra för att fira att livet kommer tillbaka med våren.
3. Persiska nyåret. Firas i mars genom att man samlas utomhus, och tänder eldar på marken som man hoppar över, för att befria sig från det gamla som varit och börja om på nytt med det nya året.

Diskutera: Hur bestämde man att olika högtider skulle firas på olika sätt? Hur kan ett helt land eller en hel folkgrupp börja göra på samma sätt? Hur gör vi i Sverige på olika högtider och varför?

## Avslutningsceremoni

Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte och be scouterna berätta vad de tyckte om aktiviteten. Ta fram kistan och låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte. Prylen läggs i kistan. Berätta vad som ska hända på nästa möte. Bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

- Bilder från högtiderna

# Scoutmöte 6 – 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 ”självinsikt och självkänsla”, ”ta hand om din kropp” ”fysiska utmaningar” och ”aktiv i gruppen”.

## Genomförande

Mötet genomförs inomhus eller utomhus.

## Startceremoni

Alla samlas i en ring. Låt en scout tända lyktan. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Gå en runda i ringen och låt alla säga något som har varit roligt för dem i dag. Berätta om dagens möte och gå igen vad som ska hända.

## Fysiska utmaningar

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, myrsteg en stortålängd 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.

Dela in scouterna i tre 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?

Därefter 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

Samlas i en ring. Reflektera. 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."

Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte och be scouterna berätta vad de tyckte om aktiviteten. Ta fram kistan och låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte (förslagsvis ett måttband/en kåsa el likn). Prylen läggs i kistan. Berätta vad som ska hända på nästa möte. Bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

- Rockring
- Huggkubbe
- Måttband
- Snören
- Kåsor

# Scoutmöte 7 - 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. Målspar: 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.

## Startceremoni

Alla samlas i en ring. Låt en scout tända lyktan. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Gå en runda i ringen och låt alla säga något som de tycker har varit roligt under dagen. Välj att genomföra en lek som gör att scouterna får springa och göra av med lite energi.

## 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, eller dela in dem i grupper om ni saknar patruller. Materialet som används är cernitlera (se mer under fliken 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

Vi samlas i en ring. Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte och be scouterna berätta vad de tyckte om aktiviteten. Ta fram kistan med minnessaker från terminen. Låt scouterna välja en pryl som de tycker

representerar detta möte. Prylen läggs i kistan. Tala om vad som händer på nästa möte och bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## 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 8 – Våga känna!

## Syfte

Under detta möte får scouterna utforska och upptäcka sina egna sinnen. Vi provar sinnen ett och ett och ser hur det känns att bli av med ett sinne. Målspar i fokus är ”självinsikt och självkänsla” och ”existens”.

## Genomförande

Mötet utförs inomhus eller utomhus.

## Startceremoni

Alla samlas i en ring. Låt en scout tända lyktan. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Gå en runda i ringen och låt alla säga något som har varit roligt för dem i dag. Berätta om dagens möte och gå igen vad som ska hända. Vi har fem sinnen – syn, hörsel, känsel, smak och lukt. En del säger att vi har ett ”sjätte sinne” – vad är det? Hur skulle det kännas att bli av med ett av sinnen?

## Egna sinnen

Vi börjar med leken Gnistan. Alla sitter i ring och fattar varandras händer. Öva en stund på att hålla varandras händer lagom hårt. Förklara lekens regler. En utses att börja, förslagsvis en ledare första gången. Alla blundar. Ledaren skickar en “gnista” dvs en gör handtryckning till den scout som sitter till höger eller till vänster om ledaren. När man får gnistan i sin högra hand skickar man vidare i sin vänstra och tvärtom. När gnistan kommit tillbaka till den som började säger hon/han till och alla kan titta igen. Reflektera: hur gick det? Kom gnistan runt hela vägen? Hur kändes det att sitta och blunda och vänta? Var det spännande och/eller läskigt? Varför?

Dela in scouterna i fyra patruller. Patrullerna får genomföra fyra olika aktiviteter på olika stationer. Om ni är få ledare, slå ihop någon eller ett par av stationerna och patrullerna.

### 1. Syn

En hinderbana är utlagd i ett rum eller i ett avgränsat område utomhus. Lika många bollar/andra föremål som patrullmedlemmar är utlagda i rummet/området. Låt var och en i patrullen i tur och ordning få ögonen förbundna med en halsduk eller liknande. De övriga patrullmedlemmarna får sedan gå med den som inte ser runt i rummet/området och ska enbart med hjälp av att prata guida kamraten till att hitta en av bollarna/ett av föremålen. Patrullen får gå med kamraten med får inte röra vid honom/henne. Om kamraten tycker att det är läskigt får hon/han hållas i handen men inte styras på det viset. När en boll/ett föremål är hittat får nästa patrullmedlem få förbundna ögon.

## 2. Smak

Fråga scouterna vilka smaker som tungan kan känna. Gå igenom sött, surt, salt och beskt. Låt scouterna i tur och ordning smaka på socker, salt, grapefruktjuice och citronjuice. Vad var vad? Hur smakar det om man blandar? Prova olika kombinationer. Prova var på tungan olika smaker känns! Prova hur smakerna känns om man samtidigt håller för näsan!

## 3. Känsel

När använder vi känseln? Hur känns det när det kliar, kittlas, skaver, är varmt, är kallt? Låt scouterna reflektera och berätta. Låt scouterna stoppa handen i en hink/bunke med en handduk över och ett föremål i, en och en utan att säga något till någon annan i patrullen. När alla är klara, gå igenom vad de olika hinkarna innehåller. Reflektera: Låt scouterna beskriva hur de olika föremålen kändes. Varför var det läskigt? Var det svårt eller lätt att känna vad det var i hinken?

## 4. Lukt

Hur luktar olika saker? Vad luktar gott? Vad är en odör? Vad luktar starkt/svagt? Låt scouterna en och en lukta på olika saker, utan att säga något till varandra. Låt sedan scouterna beskriva de olika lukterna och gissa vad det var.

# Lek

Dela upp scouterna i patruller. Varje patrull får lappar (ca fem lappar per scout) där det står två kroppsdelar, t ex öra - hand. En ledare ropar upp vad som står på en av lapparna. Två av scouterna sätter lappen mellan den enas öra och den andras hand. Ledaren säger vad som står på en ny lapp. Leken fortsätter tills någon patrull inte kan hålla uppe flera lappar.

# Avslutningsceremoni

Vi samlas i en ring. Låt scouterna berätta något om mötet och om sinnena. Fråga igen hur det skulle vara att leva utan något sinne och reflektera över hur det skulle vara. Varför har vi olika sinnen? Varför har vi just de sinnen vi har? Om vi skulle få chansen att få ett extra sinne, vad skulle vi vilja känna/uppleva då?

Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte. Ta fram kistan med minnessaker från terminen. Låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte. Prylen läggs i kistan. Tala om vad som händer på nästa möte och bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

- Bollar/andra föremål
- Halsduk/annan ögonbindel
- Hinkar/bunkar med föremål som gosedjur, löv, havregryn, potatismjöl, modellera
- Handdukar/tygstycken att lägga över hinkarna
- Citron, grapefrukt, socker och salt samt kåsor att ha ”smakerna” i
- Vatten, t-röd, parfym, kanel, ketchup, såpa samt flaskor/kärl att ha lukterna i. Helst ska kärlen vara mörka eller omlindade med en påse/ett tygstycke så att innehållet inte syns
- 4 uppsättningar papperslappar (till 3 patruller), ungefär fem gånger fler lappar än det är scouter i en patrull. På varje lapp står skrivet två kroppsdelar, t ex öra – hand.

# Scoutmöte 9 – 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”, ”Självisikt 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 spårarscouter 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

Alla samlas i en ring. Låt en scout tända lyktan. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Gå en runda i ringen och låt alla säga något som de tycker har varit roligt under dagen. Välj att genomföra en lek som gör att scouterna får springa och göra av med lite energi.

## 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. T ex kan ni 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, mobbning, kamratskap osv. Ni avgör själva hur pass mogna era spårarscouter 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

Vi samlas i en ring. Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte och be scouterna berätta vad de tyckte om aktiviteten. Ta fram kistan med minnessaker från terminen. Låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte. Prylen läggs i kistan. Tala om vad som händer på nästa möte och bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

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

# Scoutmöte 10 - Våga hajka!

## Syfte

Scouterna får under mötet chansen att förbereda sig inför den kommande hajken. Både rent praktiska tips och scouternas egna funderingar/oro ska gås igenom. Vi fokuserar under detta möte mest på målsåret ”ta hand om sin kropp”.

## Genomförande

Mötet kan ske inomhus eller utomhus.

## Startceremoni

Alla samlas i en ring. Låt en scout tända lyktan. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Gå en runda i ringen och låt alla säga något som har varit roligt för dem i dag. Berätta om dagens möte och gå igen vad som ska hända. Fråga redan nu hur det känns inför hajken. Har någon sovit borta förut? Vad tror scouterna att man gör på en hajk?

## Inför hajken

Vi börjar med leken Hajken. Alla sitter i en ring. Var och en får i uppgift att ”vara” ett föremål som man kan ha med sig på hajk (se fetstilade föremål nedan). Om det är många scouter i avdelningen, låt flera vara samma föremål. Berätta sedan sagan nedan. Varje gång man hör sitt ”namn” (sitt föremål) nämnas ska man resa sig och gå ett varv runt ringen.

”Scoutavdelningen Spårhundarna skulle ut på hajk. Antonio hade varit noggrann med att packa med sig sitt **gosedjur**. Hans pappa hade sett till att han också hade **tandborste** och **tandkräm** med sig. Så fort alla möttes utanför scoutlokalen började det regna. Felicia var snabbast med att ta fram sina **regnkläder** ur ryggsäcken men ledaren Lussan hade glömt sina! Hon fick hålla sin **ryggsäck** över huvudet som skydd! Alla började vandra mot stället där de skulle sova. Felicia berättade för Antonio att hon hade en jättevarm **sovsäck** med sig. Det hade Antonio också men han var lite orolig att det skulle vara hårt att sova på det tunna **liggunderlaget**. När avdelningen hade gått en stund var det dags att stanna för att laga lunch. Alla tog fram sina **matsaker**, kåsor och bestick. Man fick också sätta på sig **extrakläder** för det var kallt att sitta och äta istället för att gå. Det tog lång tid att diska alla **matsaker** när alla hade ätit. Efter att ha lekt en massa lekar och gjort roliga saker och ätit middag och sjungit sånger kring lägerelden skulle alla gå och lägga sig. Alla tog fram sin **tandborste** och sin **tandkräm** och sitt **gosedjur** och sin **sovsäck** och sitt **liggunderlag**. **Ryggsäcken** blev nästan tom. Bara **regnkläderna** och **extrakläderna** låg kvar i botten.”

Alla samlas i en ring. Gå igenom muntligt det som är viktigt inför en hajk. Se till att scouterna får göra sig hörda och att de får ställa frågor om det de undrar över. Det som bör gås igenom är:

- att det är viktigt att packa själv så att man själv vet vad man har med sig och var i ryggsäcken det ligger, men att man mamma eller pappa ska vara med
- regler kring mobiltelefon och godis, som ni ledare kommit överens om
- att det är viktigt att veta var i ryggsäcken regnkläderna ligger så att man snabbt kan få upp dem om det skulle börja regna
- att man kommer att behöva äta ordentligt även om det regnar, även om man tycker att maten inte är så god och även om det är tråkigt och man hellre vill göra något annat, annars mår kroppen och knoppen inte bra
- att man kommer att behöva bajsas och kissa när man är på hajk och att man då kan be en ledare om hjälp, men att man också kan bestämma vem som är ens ”toakompis” som man kan gå tillsammans med. Gå igenom hur man går på toa dit ni ska, om man går i skogen eller på utedass eller om det är en vanlig toalett
- att det är viktigt att ha ett gosedjur med sig så att det känns lite som hemma, och vad man gör om man får hemlängtan (prata med en kompis och/eller en ledare)

Dela in scouterna i tre patruller. Varje patrull går tillsammans med en ledare igenom hur man packar en ryggsäck och vad som ska vara med. Visa och läs en packlista, visa packpåsar, och i vilken ordning det är bra att packa sakerna i ryggsäcken (det som man kommer att behöva först ligger högt upp och det som man kan behöva snabbt ligger ytterst)

Låt scouterna samlas i en ring. Två ledare spelar upp ett rollspel, där de går på hajk med varsin ryggsäck. En har inte packat sin ryggsäck själv, har allting huller om buller utan packpåsar och har glömt gosedjuret. Den andra har gjort allting rätt. Beskriv att det börjar regna, att de ska äta, att de ska gå och lägga sig. Låt scouterna skratta och fråga.

Sista aktiviteten på mötet är att leka en stafettlek. Dela in scouterna i tre patruller. Varje patrull ställer sig på ett led, där scouterna i patrullen står bakom varandra. En bit bort har varje patrull en korrekt packad ryggsäck som ska innehålla regnkläder, matsaker, sovsäck, gosedjur, plåster, ficklampa och tandborste. Är ni fler än 7 stycken i en patrull måste en sak läggas till! En ledare ger signaler om att den första i varje patrull-led ska springa och hämta en sak ur ryggsäcken. Signalerna är: Det regnar (spruta med en blomspruta, scouterna ska hämta regnkläder), Det är mat (”matklockan”/ringsignal på mobilen ringer och scouten ska hämta matsaker), Det är sovdags (lyset släcks och scouterna ska hämta sovsäck, tandborste godkänns också), Någon har fått ett sår (ropa ”jag ramlade” och scouterna ska hämta plåster), Tandtrollen kommer (prassla med en godispåse och scouterna ska hämta tandborste). Eftersom varje steg i stafetten avslutas för sig så är det inget lag som riktigt ”vinner”.

## Avslutningsceremoni

Låt scouterna samlas i en ring. Låt scouterna berätta hur det känns inför hajken. Låt scouterna ställa frågor, och fråga själv om det är spännande, läskigt, roligt med hajk? Sammanfatta syftet med dagens scoutmöte. Ta fram kistan med minnessaker från terminen. Låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar detta möte. Prylen läggs i kistan. Tala om vad som händer på nästa möte och bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop och släck lyktan.

## Material

- 3 ryggsäckar samt innehåll till 3 ryggsäckar (extrakläder, sovkläder, regnkläder, matsaker, gosedjur, tandborste, plåster, packpåsar, sovsäck, liggunderlag, handduk, följ den packlista ni använder på hajken!)
- Mobiltelefon, för ringsignal
- Blomspruta med vatten
- Plåster
- Tom godispåse

# Hajk - Rävjakt på Danefjället

## Syfte

Spårarscouterna får utmana sig själva i att gå en sträcka med packning, lösa problem tillsammans i patruller, laga sin egen mat och våga sova borta, allt med stöd av ledarna. Samtliga målspår är fokus under hajken.

## Genomförande

Planeringen utgår från att scouterna tillsammans med ledarna tar sig med lokaltrafik till och från hajkområdet (som bör ligga i någon typ av skogsterräng) och sover i en stuga. Förslagsvis sker hajken lördag till söndag. Hajken är planerad så att den går att genomföra med 3 ledare. Tidsangivelserna får givetvis anpassas efter lokala förutsättningar.

## Startceremoni

Scouterna samlas på bestämd plats, med hajkpackning, och möts av en ledare. Alla samlas i en ring. Ledarna tar närvaron och ser till att alla barn blir sedda. Berätta om hajkens första dag och gå igen vad som ska hända. Låt barnen säga hejdå till sina föräldrar.

## Lördag ca kl 11.00

Dela in scouterna i hajkpatrullerna. Ge varje patrull en mindre sjukvårdslåda inkl plåster. Varje patrull får ett brev, som visar sig vara från örnen Gustav (se bilaga 1). Se till att ni ritat en enkel karta över området på brevet. Hjälpa scouterna att läsa och att tyda brevet. Diskutera med scouterna hur ni ska ta er till Danefjället. Ta er till hajkområdet med hjälp av lokaltrafik.

## Lördag ca kl 12.00

Scouterna kommer fram till hajkområdet. De möts av ett brev från räven Tofs (se bilaga 2) samt ett spår snitslat med fjädrar som ryckts ur örnen Gustavs fjäderskrud (påskfjädrar). Scoutpatrullerna sänds iväg längs spåret en och en. När sista patrullen gått, tar den medföljande ledaren en genväg till lunchplatsen.

## Lördag ca kl 12.30

Efter en kortare vandring längs ett spår av fjädrar kommer scouterna fram till en lunchplats. 2 ledare har där förberett lunchen (förslagsvis korv stroganoff med ris och grönsaker) på trangiakök eller murikka. Scouterna äter i sina patruller. Vid behov, hjälpa scouterna att hitta sina matsaker, att samsas på liggunderlag, att klä på sig varma och torra kläder och att gå på toaletten i skogen.

När patrullerna börjar bli klara går 2 ledare iväg till sina respektive platser på spåret och byter om till kanin respektive grävling. När alla ätit klart fortsätter spåret av örnfjädrar. Den kvarvarande ledaren skickar iväg patrullerna en och en med en stunds mellanrum, och tar sedan en genväg till den sista kontrollen längs spåret. Längs spåret möter patrullerna först en kanin, sedan en grävling och sedan en ledare.

#### *Kontroll Kanin*

Scouterna möter en förtvivlad kanin som har ett sår på tassan. Kaninen berättar att han för en stund sedan mötte örnen Gustav som hade tillfångatagit räven Tofs. Kaninen försökte stoppa Gustav och hjälpa Tofs, men Gustav slet sig och flydde. I tumultet som uppstod ramlade kaninen och fick ett skrubbsår på tassan. Kaninen är ledsen och vill ha hjälp med att få plåster på såret. När scouterna hjälpt kaninen med det, berättar kaninen att han tror att örnen Gustav egentligen inte alls vill ha någon lösensumma utan att han mest är hungrig och innerst inne skulle vilja ha ett mål lagad mat. Kaninen tackar scouterna för hjälpen och skickar dem vidare längs spåret. När alla patruller gått förbi, plockar ledaren i ordning, byter om och tar sig till stugan.

#### *Kontroll Grävling*

Scouterna möter en förtvivlad grävling. Grävlingen berättar att hon för en stund sedan mötte örnen Gustav som hade tillfångatagit räven Tofs. Kaninen försökte stoppa Gustav och hjälpa Tofs, men då tog örnen Gustav grävlingens lykta och slängde i marken så att delarna flög åt alla håll. Grävlingen som inte ser så bra behöver sin lykta för att hitta rätt i skogen och i sitt gryt. Grävlingen är ledsen och vill ha hjälp med att sätta ihop och tända lyktan igen. När scouterna hjälpt grävlingen med det, berättar grävlingen att hon tror att örnen Gustav egentligen inte alls vill ha någon lösensumma utan att han mest är ensam och innerst inne skulle vilja ha vänner att sitta runt en brasa och värma sig tillsammans med. Grävlingen tackar scouterna för hjälpen och skickar dem vidare längs spåret. När alla patruller gått förbi, plockar ledaren i ordning, byter om och tar sig till stugan.

#### *Kontroll Ledare*

Vid den sista kontrollen (där en ledare finns för att hjälpa scouterna vid behov och för att lägga ut spårtecken) hittar patrullen ett till nödbrev från räven Tofs (se bilaga 3). I brevet skriver Tofs att han kommit på att örnen Gustav lagt ut spårtecken runt om Danefjället för att själv kunna hitta hem. När örnen Gustav gjorde en kisspaus på kontrollplatsen passade räven Tofs på att lägga ut spårtecken och skriva brevet så att en eventuell räddningspatrull lättare skulle kunna hitta honom. Scouterna får läsa brevet och leta efter

spårtecknen som ledaren lagt ut runtomkring kontrollplatsen, och lära sig dem. När alla patruller gått förbi, plockar ledaren i ordning och tar sig till stugan.

## Lördag ca kl 15.00

Scouterna har nu kommit fram till stugan där de ska sova. De möts där av en ledare (förslagsvis den som tidigare var kanin). De övriga två ledarna ansluter när de är klara med sina kontroller. Låt scouterna bekanta sig med stugan och omgivningarna, visa var de ska lägga sina packningar och sova. Berätta hur mycket de ska packa upp ur sina packningar och ge övrig trygghetsinformation, som var man går på toaletten, var man tvättar händerna, när det är middag etc.

## Lördag ca kl 15.30

Mellanmål i eller vid stugan (förslag: lättdryck, kex och frukt).

## Lördag ca kl 16.00

Samla scouterna i en ring. Berätta att ni ledare upptäckt att området är fullt av guldörnar (örnars valuta). Det vore dock för enkelt om scouterna bara fick guldörnarna, så ni ska leka leken Smuggel. Förberedelser: sprid ut guldsprejade småstenar i massor över ett begränsat men stort skogsområde. Märk ut områdets ”utgång” dvs gränsen mellan området och världen utanför. Scouternas uppgift är att plocka så många guldörnar som möjligt och ta sig genom ”utgången”, dvs över gränsen, utan att bli kullad av en ledare. Blir man kullad gör ledaren och den kullade ”sten, sax och påse”. Vinner ledaren får hon/han scoutens alla guldörnar men vinner scouten får scouten alla guldörnar som ledaren hittills plockat på sig. Lyckas scouten ta sig genom ”utgången” är guldörnarna scouternas och läggs i en hög. Leken är slut när man tröttnat.

Samla scouterna på nytt i en ring. Låt scouterna visa varandra alla guldörnar de ”tjänat”. Räkna så att det är mer än 100 st. Då räcker det till en lösensumma till örnen Gustav! Fråga scouterna om de tror att örnen Gustav blir nöjd med lösensumman. Ställ ledande frågor så att scouterna kommer på att de också fått höra av kaninen och grävlingen att örnen Gustav nog också är ensam, hungrig och kall. Fråga om scouterna har några idéer om vad de kan göra åt det. Låt scouterna komma på att de kan bjuda in örnen Gustav till kvällens middag och lägereld, om de hittar honom och Tofs.

Ta en paus med fritid för barnen. Under tiden går 2 ledare iväg och lägger spårtecken en kortare sträcka i skogen, som leder fram till örnen Gustavs bo på ”Danefjället”. De två ledarna byter om till att föreställa örnen Gustav respektive räven Tofs. Örnen håller räven i ett hundkoppel.

Den ledare som stannat vid stugan samlar scouterna på nytt. Berätta att du hittat ett spårtecken som kan leda till Danefjället! Låt scouterna ta med guldörnarna och led en expedition för att frita Tofs. Låt scouterna hitta och tolka spårtecknen längs vägen och försök att inte låta någon springa i förväg. När scouterna hittar örnen Gustav ger de honom lösensumman. Han släpper Tofs fri, men är lite sur och grinig och säger saker som

”jasså, ni lyckades med uppdraget, det var ju typiskt, nu får jag ingen rävsstek till middag i alla fall”. Om scouterna spontant bjuder in örnen Gustav till middag och lägereld så blir han jätteglad. Om de inte gör det får räven Tofs säga att han kommit på att örnen Gustav faktiskt är snäll och inte elak, men att han är hemskt ensam och hungrig och ledsen och kall, och räven Tofs föreslår att örnen ska bjudas in. Alla går tillbaka till stugan.

## **Lördag ca kl 17.15**

Middagsmatlagning. Förslagsvis lagas hajkbomber (foliepaket i glöd) som varje scout får fylla med det som passar (grönsaker, köttbullar, korv, svamp, rotfrukter, kryddor). Låt scouterna hacka och dela. Gör en lägereld där maten sedan lagas. Förbered även för efterrätt i form av hajkbananer (bananer fyllda med choklad i foliepaket i glöden) samt marshmallows.

## **Lördag ca kl 18.00 – 19.30**

Middag runt lägerelden. Se till att alla har kläder efter väder och sitter bra. Låt scouterna berätta om dagen och vad de upplevt. Vad var roligast? Var det något som var svårt? Var det något som var läskigt? När alla ätit klart, håll gärna ett mindre lägerbål runt elden med sånger. Tofs berättar att han lagt ett ljusspår som tack för att scouterna räddade honom. Berätta vad ett ljusspår är och hur det går till. Efter att scouterna diskat, gått på toa etc ska de återsamlas vid elden för att gå ljusspåret.

## **Lördag ca kl 20.00**

Ljusspår som scouterna går två och två. Lägg ut de minnessaker ur avdelningens kista som scouterna hittills samlat på sig under terminens möten längs spåret. När alla kommit tillbaka, samlas i ring. Låt scouterna berätta och reflektera över ljusspåret, hur det var att gå i mörka skogen, vad de såg längs spåret och kring sakerna, vad de minns att de gjort under terminen. Örnen Gustav är sentimental och lycklig över att ha träffat så många snälla nya vänner att han berättar att han har en överraskning till alla. Han bjuder in scouterna att komma till Danefjället under söndagsförmiddagen.

## **Lördag ca kl 21.00**

Dags att förbereda för att gå och lägga sig. När alla gått på toa, borstat tänderna etc, läs gärna en saga för scouterna.

## **Söndag ca kl 7.00-9.00**

Frukost och ihoppackning. Fritid för de som är klara först. Den ledare som föreställer örnen Gustav förbereder aktiviteten på Danefjället och byter om till örnläder.

## Söndag ca kl 9.00

Örnen Gustav kommer till stugan och möter scouterna. Han tar dem med till Danefjället där han berättar att han har köpt presenter för guldörnarna han fick i lösensumma. Presenterna består av blyertspennor och olikfärgat snöre samt fjädrar ryckta ur örnen Gustavs skrud. Av detta får scouterna tillverka ett hajkminne i form av en fjäderpenna (fäst fjädrar i valfri mängd och färg med lim i änden på en blyertspenna. Linda makramégarn i olika färger runt den limmade delen av fjäderpennan och fäst med dubbelt halvslag). Låt scouterna tillverka varsin egen penna. När alla är klara berättar örnen Gustav att han inte gjort av med alla guldörnar på presenter. Han har också köpt en tågbiljett söderut, där det är varmt och skönt. Örnen Gustav är nämligen höjdrädd, berättar han, och har aldrig tyckt om att flyga. I södern hoppas örnen på att få nya vänner och slippa känna sig så ensam och kall som han gjort på Danfjället. Örnen Gustav tar farväl och tackar scouterna för allt de gjort för honom. Diskutera med scouterna vad de tycker om allt som hittills hänt på hajken, med örnen Gustav och räven Tofs. Efter en stunds samtal är det dags att gå tillbaka till stugan.

## Söndag ca kl 10.30

Fritid. Förbered större lekar, som Burken och liknande, som scouterna kan leka tillsammans. Ihoppackning för dem som inte blev helt klara tidigare. Städning av stugan, om scouterna ska vara med och hjälpa till med detta. Börja förbereda en eld för att kunna grilla korv till lunch. Den som vill kan tälja en grillpinne att ha sin korv på.

## Söndag ca kl 11.30

Lunch i form av korvgrillning.

## Söndag ca kl 12.30

Vandring och färd tillbaka till samlingsplatsen där föräldrarna möter scouterna.

## Avslutningsceremoni

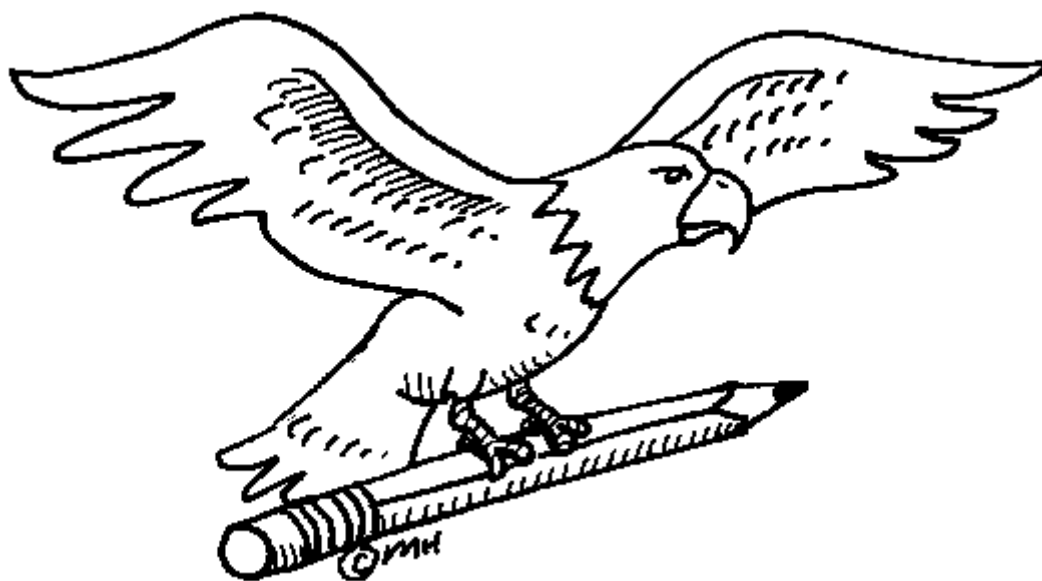
Låt scouterna samlas i en ring. Låt scouterna berätta hur det känns nu efter hajken. Ta fram kistan med minnessaker från terminen. Låt scouterna välja en pryl som de tycker representerar hajken (kanske en örnfjäder?). Prylen läggs i kistan. Tala om vad som händer på nästa möte och bygg en förväntan. Avsluta med att ropa era rop.

## Material

- Mindre sjukvårdslåda inkl plåster

- Brev från örnen Gustav inkl karta (ett till varje patrull)
- Brev 1 från räven Tofs (ett till varje patrull)
- Påskfjädrar
- Kaninkläder
- Grävlingsskläder
- Lykta
- Brev 2 från räven Tofs (ett till varje patrull)
- Småsten sprejad med guldfärg ("gulldörnar")
- Örnläder
- Rävkläder
- Hundkoppel
- Kistan med minnessaker från de möten som hittills hållits under terminen, till ljusspåret
- Gravljus och glasburkar samt lyktor, för att kunna lägga ljusspår
- Blyertspennor
- Lim
- Påskfjädrar
- Olikfärgade makramégarn

# Bilaga 1 (brev från örnen Gustav)



## Scouter!

Jag har kidnappat den fäniga lilla räven Tofs som brukar springa omkring utanför er lokal.

Ge mig en lösensumma (100 guldörnar) så släpper jag Tofs. Annars kanske jag äter upp honom!

Jag har tagit med mig Tofs till mitt hem på Danefjället. På kartan ser ni var Danefjället ligger.

Får jag inte lösensumman innan kvällen, så är det slut med räven Tofs...

/ Örnen Gustav

Karta över hajkområdet inkl "Danefjället" (rita in):

## Bilaga 2 (brev 1 från räven Tofs):



### Till dem som hjälper mig!

Jag är räven Tofs och jag är kidnappad!

En hemskt stor örn som heter Gustav tog mig i näbben och flög iväg med mig. Jag skriver det här när jag flyger. Om ni ser örnfjädrar i skogen är det jag som ryckt dem ur örnen Gustavs skrud. Följ fjädrarna och ni hittar mig.

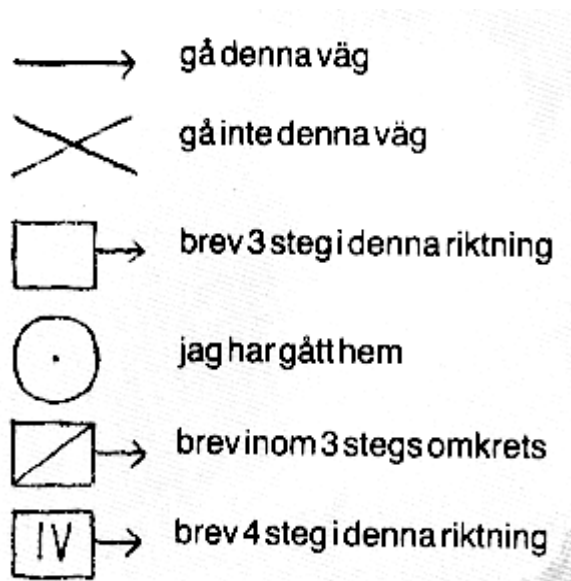
Snälla hjälp mig! Hitta mig innan örnen Gustav äter upp mig!

/Räven Tofs

## Bilaga 3 (brev 2 från räven Tofs):

### Till dem som hjälper mig!

Örnen Gustav har lagt ut spårtecken runt sitt bo på Danfjället, så att han ska hitta hem igen när han har varit ute och flugit. Lär er dessa tecken så hittar ni lättare till Danefjället.



/ Rävén Tofs