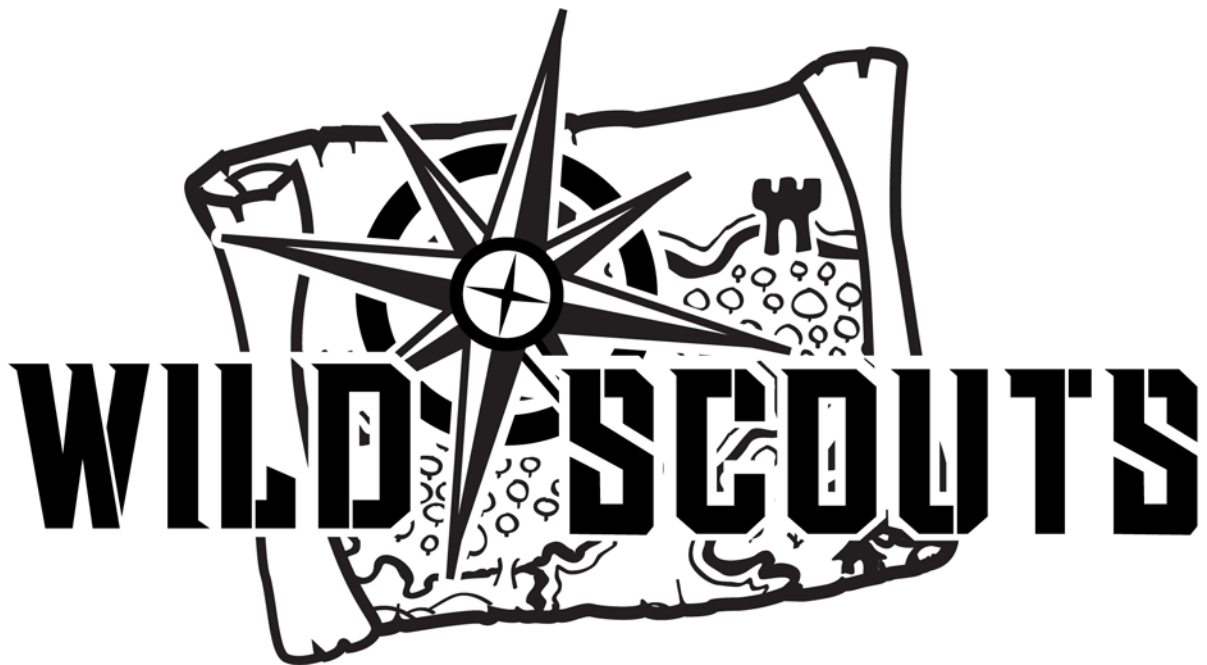


Terminsprogram hösten 2009

upptäckare



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 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

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
Lycka till!

Wild Scouts

Det här är terminsprogrammet för Upptäckarscouter 10-11(12). 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.

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.

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

Startceremoni 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.

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, ange terminsprogram i ämnesraden.

Wild Scouts termin för upptäckare

Scoutmöte 1	Uppstart Wild Scouts
Scoutmöte 2	Schyssta kompisar
Scoutmöte 3	Föräldrakamp
Scoutmöte 4	Primitiv matlagning
Scoutmöte 5	Kompismöte
Scoutmöte 6	Skattjakt
Scoutmöte 7	Hinderbana
Scoutmöte 8	Klimat
Scoutmöte 9	Safaritjänst
Scoutmöte 10	Hello Africa

Scoutmöte 1 - Uppstart Wild Scouts

Varför?

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

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)

Förklara de nya momenten, Scoutberget, loggboken och poängjakten.

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. Rösta om det behövs, det främjar den demokratiska processen. Det spelar egentligen ingen roll om alla patruller vill heta samma sak.

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. I poängjakten bedöms här samarbete som behövs för att man ska klara av att vara en Wild Scout.

? Vad?

Blinderbana som är en rolig och lite svår samarbetsövning.

🔧 Hur?

Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)

Inför föräldrakampen (ca 20 minuter)

Nästa gång är det föräldrakamp. Patrullerna ska tillsammans bestämma vilka grenar som man ska ha. Är ni många scouter kan ni välja att varje patrull bestämmer över en station var. De ska även förbereda och plocka fram material.

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 på Scoutberget (ca 10 minuter)

Föräldrakampen (ca 45 minuter)

På patrullmötet gången innan så patrullerna enats om vilka grenar de skall ha med på Föräldrakampen. De har också förberett och plockat fram material.

Nu är det upp till bevis. Föräldrarna tävlar och scouterna fungerar som funktionärer och hejarklack. Man kan även ha en avslutande gren när föräldrarna tävlar med scouterna. Efter tävlingen samlas man och går igenom resultat och vad som gått bra och mindre bra.

Poäng: föräldrarnas resultat övergår till patrullens sammanlagda poängjakt.

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 - Primitiv matlagning

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)

Förbereda kompismöte (ca 10 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 60 minuter)

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

Hur: På patrullmötet gången innan så har patrullerna enats om vad de skall göra för mat på mötet. De har också fixat maten till det här mötet. Maten skall lagas över öppen eld. Ledarna på plats ser till så att patrullerna har tillgång till den utrustning de behöver i form av ved, eldstäder, knivar, yxor, matlagningsredskap osv. Ledaren har också gången innan kollat så att den mat patrullerna har bestämt sig för att göra är lagom avancerad och tidskrävande. Under kvällen rör sig ledarna runt i patrullerna och stöttar när det behövs utan att lägga sig i.

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

Scoutmöte 5 - Kompismöte

Varför?

Bjuda in kompisar till scouterna, visa vad de gör och förhoppningsvis få fler scouter. Scouterna kan hjälpa till innan 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/föräldrarna 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 (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 alla namn med tillhörande gester vilket blir svårt och framkallar mycket skratt.

Aktivitet (ca 50 minuter)

Aktivitet som Scouterna fått vara med och bestämt gången innan. Poäng kan här ges hur det går i övningen men även hur bra man tar hand om sin kompis.

Lek (ca 10 minuter)

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)

Rita karta (ca 30 minuter)

Material: Papper, pennor, hajkbrickor att skriva mot, kompasser och lyktor/lampor (om det är mörkt).

Hur: Varje patrull får varsitt papper att rita en karta på. Ledarna går runt med scouterna i området där skattjakten kommer vara så att scouterna vet vad de ska ha med. Är man tillräckligt med eldare tar man en patrull var, annars går man hela avdelningen. Håll koll på kartorna så de stämmer någotsånär med verkligheten.

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 - Miljö

! Varför?

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

? Vad?

Det här är en tipspromenad om klimat och rättvisa. Varje fråga innehåller lite information relaterat till frågan.

🔧 Hur?

Startceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)

Tipspromenad (ca 50 minuter)

Material: Utskrift av frågorna, tipskuponger, pennor och ev. priser.

Hur: Skriv ut frågorna (finns bifogat längst bak i terminsprogrammet). Självklart kan ni välja andra frågor. Sätt upp tipspromenaden utomhus. Låt dem gå i patrullen så att de kan samarbeta. Gå gärna igenom svaren i grupp så alla kan få del av de rätta svaren.

Värderingsövning (ca 15 minuter)

Gör en värderingsövning om våra handlingar och hur de påverkar miljön. Låt scouterna ta ställning och förklara varför de svarar som de gör. Ställ en fråga, låt scouterna svara på genom att ställa sig i en del av rummet och sedan förklara varför de ställt sig där de står.

Exempel på frågor:

Hur kommer du till skolan? Bil * buss * cykel/gå

Släcker du lampan när du lämnar rummet? Aldrig * ibland * alltid

Lämnar du tv:n i stand-by? Aldrig * ibland * alltid

Återvinner du? Aldrig * ibland * så mycket som möjligt

Hur ofta köper du nya saker? Mer än 1 gång/vecka * 1 gång/vecka * en gång i månaden

Har du någon gång planterat ett träd? Flera gånger * 1 gång * aldrig

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 anläggningen (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 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. Poängjakten avslutas och prisutdelning sker.

? 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)

Sista slutspurten av terminens poängjakt.

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
- Bokstäver mage/rygg
Se aktivitetsbanken. Utveckla gärna med afrikainspirerade ord.
- Packa snabbt!
När man åker till afrika behöver man kunna packa ordentligt. Se aktivitetsbanken.
- Gissa bajset!
- Vilket djur har gått här?
- Charader
- Kasta spjut
- Kolla aktivitetsbanken för fler förslag.

Lek: Djungeltelegrafan (20 min)

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

Tipspromenadfrågor

Rätt svar är fetstil. Efter tipspromenaden är det bra om ni tillsammans går igenom frågorna och pratar om det.

Fråga 1.

De växthusgaser vi släpper ut bidrar till att temperaturen på jorden stiger. Uppvärmningen i sin tur leder bland annat till att isar smälter och haven stiger och öknar bereder ut sig.

Vilken global temperaturökning talar man om att vi måste hålla oss under för att fortfarande kunna hantera ökningen (räknat från 1990)?

- 1. 2°C
- X. 5°C
- 2. 8°C

Fråga 2.

Att äta vegetariskt är inte bara bra för djuren utan också för miljön. Det går åt ca 30 gånger mer energi att producera kött jämfört med potatis. Där djuren betar skulle man kunna odla betydligt mer mat än vad djuren ger.

Kor bidrar till miljöförstöring på fler sätt än detta. Vilket av dessa alternativ är felaktigt?

- 1. Kor fiser ut metangas som bidrar till växthuseffekten
- X. De som äter nötkött (kokött) fiser ut metangas vilket bidrar till växthuseffekten
- 2. Kobajs innehåller kväve som kan förorena närliggande vatten

Fråga 3.

Klimatförändringen påverkar naturen men även oss människor. De som drabbas hårdast är fattiga människor som redan lever på marginalen. Det är rika personer och länder som släpper ut mest växthusgaser och det är fattiga människor och länder som drabbas hårdast och först.

Vilket av följande länder släpper ut mest växthusgaser per person?

- 1. Kina
- X. USA
- 2. Ryssland

Fråga 4.

Ett stort problem med den ökade temperaturen i världen är att isar och glaciärer smälter. Detta kan drabba fattiga länder och fattiga människor hårt eftersom de har svårt att anpassa sig till de konsekvenser som följs av detta. Issmältningen för med sig många konsekvenser.

Ett av dessa alternativ är inte korrekt, vilket?

- 1. Havsytan höjs så pass mycket att städer och till och med länder riskerar att hamna under vatten.
- X. Havet som blir så högt att saltvattnet kan komma upp i grundvattnet vilket gör vattnet på vissa platser odrickbart.

2. Det blir mer vatten vilket kommer att hjälpa länder med vattenbrist. De kan få både tillräckligt med dricksvatten och till att bevattna sina odlingar med.

Fråga 5.

Klimatförändring är ingenting som bara händer i framtiden, det händer här och nu. Man kan idag se att Kebnekaise inte längre är lika högt över vattenytan eftersom stora isar smälter och höjer havsytan. Tidigare mätte Sveriges högsta berg 2114 m öh.

Hur högt är Kebnekaise idag?

- 1. 2105 m öh
- X. 2015 m öh**
- 2. 1915 m öh

Fråga 6.

Ekologiskt fotavtryck visar hur mycket naturresurser en människa använder. För att vi ska ha så att det räcker kan varje person använda 1,8 ha.

Hur stort var Sveriges fotavtryck per person 2003?

- 1. 6,2 ha**
- X. 9,2 ha
- 2. 11,2 ha

Fråga 7.

Det krävs ca 25 liter vatten om dagen för att man ska klara det nödvändigaste när det gäller mat, dryck, personlighygien, disk, städning och tvätt. Många har inte så mycket och behöver gå långa sträckor för att hitta drickbart vatten.

Ungefär hur mycket vatten använder en svensk per dag?

- 1. 100 liter
- X. 300 liter**
- 2. 1000 liter

Fråga 8.

År 2007 trodde ca 6 av 10 svenskar att de kunde göra någonting åt klimatförändringen.

Hur många svenskar tror att de kan göra någonting åt klimatförändringen 2008?

- 1. 4 av 10
- X. 6 av 10
- 2. 8 av 10**