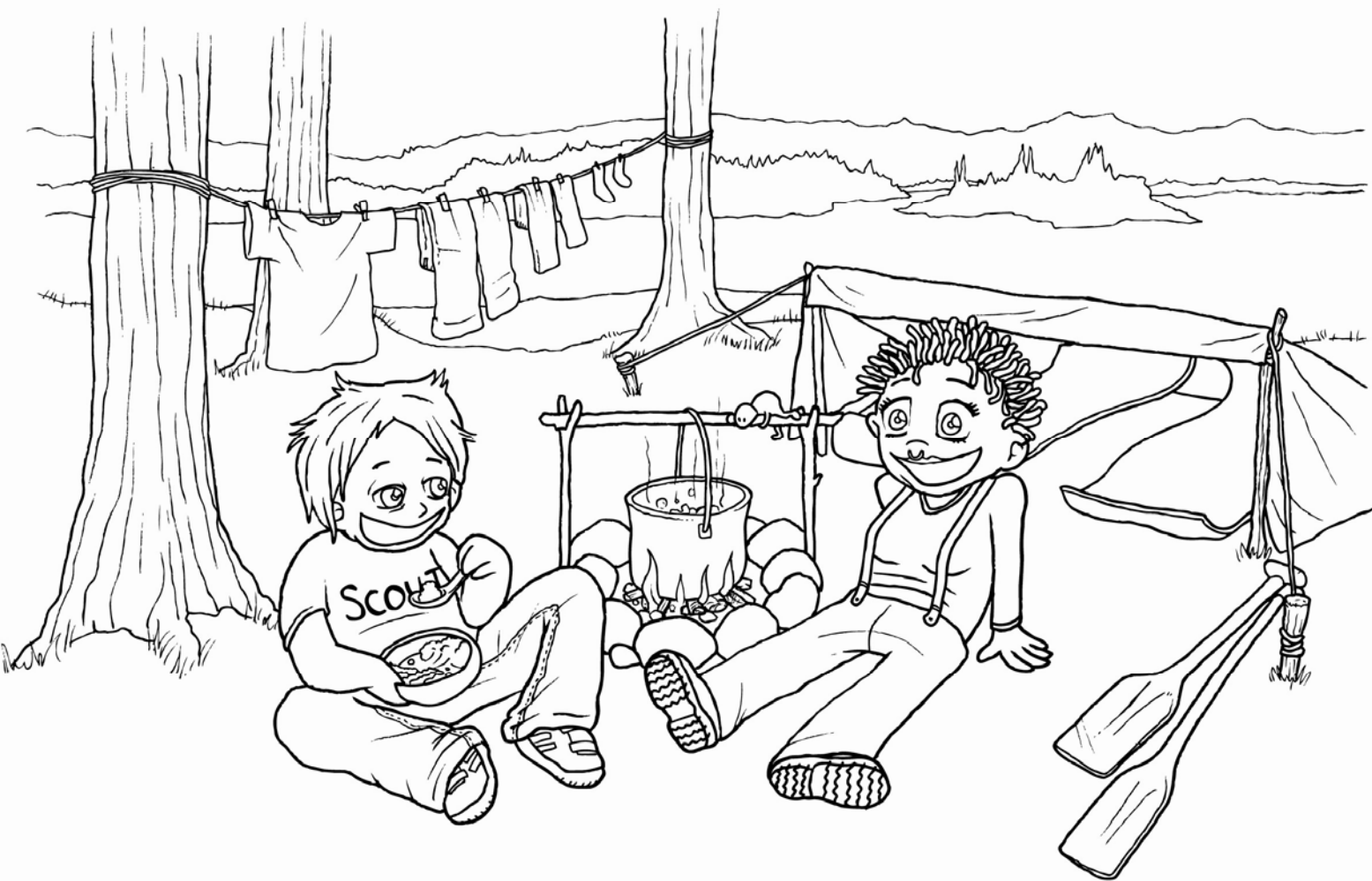


# Terminsprogram 10-12 år

Våren 2009



**Terminsprogrammet framtaget av:**  
Svenska Scoutrådet i samarbete med de fem svenska  
scoutförbunden 2008

**Illustration:** Magnus Fredriksen och Charlotta  
Lindqvist



Scouterna

# Välkommen till Scouterna!

För att du ska få en enklare start i ditt nya uppdrag som scoutledare får du här förslag på hur ett terminsprogram kan se ut i åldersgruppen 10-12 år.

Vi vill att du ser terminsprogrammet, som du nu håller i din hand, som *exempel* och *inspiration*. Vi vet nämligen att det kan vara klurigt för dig som ledare att börja terminsplaneringen med ett blankt papper. Men det är också jätteviktigt att ni anpassar verksamheten efter era förutsättningar och att scouterna själva är delaktiga i planeringen. Scoutprogrammet syftar till att utveckla scouterna och måste därför bygga på deras behov och önskemål och inte bara på vad vi som ledare tycker är roligt. Du som ledare är ansvarig för att era möten grundar sig på scoutmetoden och att alla olika delar kommer med i terminsplaneringen.

Inom Scouterna finns det olika inriktningar beroende på vilket förbund eller vilken kår man 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 vårtermin med tio möten och det fungerar förhoppningsvis att använda för både kårer i staden på landsbygden. Alla aktiviteter är tänkta att utföras patrullvis, men med lite justeringar kan de genomföras oavsett hur många ni är. Tänk på att vara utomhus så mycket som möjligt, om väder och ljus tillåter kan alla aktiviteter genomföras ute!

Terminsprogrammet har ett tema och leder fram till ett tydligt mål. Meningen med det är att skapa en helhet där de olika mötena kommer i naturlig följd. Om man har ett tydligt mål för terminen är det lättare att motivera för scouterna varför de ska lära sig vissa saker t.ex. om ni har som mål att åka på läger är det förståeligt varför man ska lära sig att surra ett diskställ. Allt ni gör ska ha ett klart syfte och leda fram till ert mål.

För att skapa trygghet i gruppen är det väldigt bra att börja och avsluta mötena på samma sätt varje gång. Inlednings- och avslutningsceremonierna kan se olika ut, se exempel på nästa sida.

Ibland kan det vara svårt att hinna med allting som man har tänkt sig på ett möte. Om du under mötets gång upptäcker att allting inte kommer att hinnas med så får du inte ta bort avslutningsceremonin, det är bättre att plocka bort eller korta ner någon lek eller aktivitet. Dra inte över utsatt sluttid, för föräldrarna är det mycket viktigt att ni håller tiden.

Hajker och övernattningar brukar vara uppskattade inslag i terminsprogrammet och de är väldigt viktiga för sammanhållningen. För åldersgrupperna 10-12 räcker det kanske med en per termin. Tänk på att alltid ha en bra dialog med föräldrarna innan övernattningar.

För ytterligare tips om aktiviteter rekommenderar vi scouternas aktivitetsbank som är full av roliga, spännande, kluriga, eftertänksamma, praktiska möten. [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se) är adressen!

Hoppas du kommer att ha nytta av det här materialet när du och dina scouter planerar den kommande terminen.

Lycka till!

# Ceremoni

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

I Scouterna vill vi att barn och unga ska lära sig mer om sig själva, för att göra det behöver de lära sig att reflektera. Att fundera över hur jag betedde mig, hur vi samarbetade, varför resultat blev som det blev, hur det kändes osv. En viktig del i reflektionen är att fundera över vad jag eller 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. Typiska processfrågor är Vad och Hur frågor. Vad kände du när det hände? Vad skulle du vilja förändra till nästa gång? Vad har du för erfarenheter av det här? Hur kommer det här att påverka dig framöver?

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

För att få barnen att lyssna på varandra och det skall bli tydligt vems tur det är att prata kan ni använda er av ett prاتفöremål 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.

## Startceremoni cirka 10 min

Varje människa 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, till exempel, 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 eller liknande.

Andra förslag på startceremoni kan vara:

- Skicka runt eld med tändstickor för att slutligen tända en lykta.
- Patrullerna får ropa sina patrullrop.
- Vi står i en ring och skickar runt en "gnista" –en handtryckning.

## Avslutningsceremoni med reflektion (Andakt) ca 15 min

Precis 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 osv.

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

### **.Avslutningsceremoini**

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

För inspiration till start- och avslutningsceremonier kan du läsa Lys vår led, utgiven av Scoutförlaget. Inför er terminsplanering är det även bra att läsa boken Bit för bit, utgiven av Svenska Scoutrådet. I Scoutbibeln som du hittar på [www.scoutvaror.se](http://www.scoutvaror.se) finns tips på hur man kan göra en andakt.

### **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

## Goda gärningar

Temat för den här terminen är Kompisar. Att vara en bra kompis mot sig själv, mot andra och mot miljön. Terminens scoutmöten är planerade utifrån temat och scoutlagspunkten ”En visar hänsyn och är en god kamrat”.

Ge gärna scouterna i uppgift att under terminen göra goda gärningar. Prata om vad en god gärning kan vara. Exempelvis att gå hem med skolböcker till en kompis som är sjuk, hjälpa till hemma genom att damsuga vardagsrummet eller att hålla upp dörren åt någon som har händerna fulla av saker. Låt scouterna berätta om vad de gjort sedan förra veckan under inledningsceremonin eller avslutningen på varje scoutmöte.

## Hemliga kompisar

Ett sätt att hålla temat Kompisar aktuellt är genom att dela ut en ”hemlig kompis”. Dela ut var sitt namn på patrullkompisarna till scouterna. Personen som står på lappen ska man vara extra snäll mot under terminen. I mitten av terminen kan ni låta scouterna gissa vem som varit deras hemliga kompis och dela ut nya.

# Rubrikförklaring

## Varför?

Under den här rubriken står det varför man ska göra dagens aktiviteter, vad de har för syfte. Texten riktar sig både till dig som ledare och till barnen. Du kan alltså med fördel låta barnen läsa själva, för att få dem mer delaktiga.

## Vad?

Under den här rubriken står det vad vi ska göra under dagens möte, alltså en kortfattad beskrivning av vad som kommer att hända. Texten riktar sig både till dig som ledare och till barnen. Du kan alltså med fördel låta barnen läsa själva, för att få dem mer delaktiga.

## Hur?

Under den här rubriken står det hur vi ska genomföra dagens aktiviteter, alltså själva instruktionerna. Texten riktar sig både till dig som ledare och till barnen. Låt gärna barnen läsa instruktionerna och själva förbereda aktiviteterna.

## Säkerhet

Under den här rubriken står det vad du som ledare bör tänka på för att undvika eventuella riskmoment under dagens möte. Självklart gäller det att använda sig av sunt förnuft.

## Tänk på:

Under den här rubriken står det vad du som ledare bör tänka på före, under och efter mötet. Här står det också instruktioner som det är meningen att barnen inte ska läsa.

## Reflektera

Under den här rubriken står det vad man bör tänka igenom efter mötet. Läs också avsnittet om reflektion och processfrågor på föregående sida under rubriken avslutningsceremoni.

## Veta mer?

Under den här rubriken får du som ledare tips på var du kan hitta fördjupningsmaterial till dagens möte.

# Terminsprogram 10-12 år

Terminsprogrammet är anpassat för en vårtermin som 10-12 åring i Scouterna

## Terminsprogram 10-12 år är skapat i syfte att:

- Scouterna ska lära sig att samarbeta, ta ansvar och visa hänsyn för varandra.
- Scouterna ska få en ökad kunskap vad det innebär att vara en bra kompis
- Scouterna ska få delta i planeringen och genomförande av en övernattnig

## Mål

- Alla scouter har fått ta knivbeviset
- Alla scouter har fått lära sig att hugga ved och elda
- Alla scouter har fått vara med och planera ett möte
- Alla scouter har haft möjlighet att åka på övernattnig
- Alla scouter har fått öva samarbete i patrullen
- Alla scouter har fått möjlighet att reflektera över vad det innebär att vara en bra kompis

## Varje möte är upplagt med följande huvudstruktur:

- Startceremoni
- Lek
- Aktivitet
- (Lek om det finns tid)
- Avslutningsceremoni/Andakt med reflektion



# *Terminsöversikt 10-12 år*

## **Tema: Kompisar**

Scoutmöte 1	<b>Schysta kompisar</b>
Scoutmöte 2	<b>Mörkerjakt</b>
Scoutmöte 3	<b>Du, jag, vi och dom</b>
Scoutmöte 4	<b>Vad håller måttet</b>
Scoutmöte 5	<b>Vad ska vi äta</b>
	<b>Övernattning</b>
Scoutmöte 6	<b>Kompiskår i ett annat land</b>
Scoutmöte 7	<b>Du vet väl om att du är värdefull</b>
Scoutmöte 8	<b>Kompismöte</b>
Scoutmöte 9	<b>Respekt!</b>
Scoutmöte 10	<b>Terminsavslutning</b>

# Schyssta kompisar

- Scoutmöte 1 -

## ! Varför?

Gruppen ska få en bra start och lära känna varandra lite bättre inför den kommande terminen.

## ? Vad?

Scouterna blir välkomnande tillbaka till en ny termin. Vi leker en rolig samarbetslek och så får scouterna reda på vad som ska hända under terminen.

## 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 minuter)**

- **Ny termin!**

Hälsa alla scouter välkomna till en ny termin. Finns det några nya scouter i gruppen? Se då till att alla får presentera sig innan leken börjar.

- **Lek - Namnbingo (ca 15 min)**

**Ni behöver:** Förbered ett A4-blad med ett rutnät på. I varje ruta står ett påstående till exempel Har ett syskon, gillar glass. Fyll på med påståenden som du tror passar scouterna i gruppen.

**Hur:** Ta varsitt bingo-kort och leta rätt på personer som stämmer överrens med de påståenden som finns. Be den som stämmer in på påståendet att skriva sitt namn i rutan. Ni kan göra detta i två steg: få först ihop fem namn i en rad. Vem får bingo först? Fyll sedan på och försök att få hela kortet fullt.

- **Samarbetsövningar – (ca 30 min)**

Gör några olika samarbetsövningar. Nedan finns några exempel. Anpassa dem efter gruppen och om ni kommer att vara utomhus eller inomhus.

### **Mänsklig pyramid**

Patrullen ska tillsammans göra en så hög pyramid som möjligt.

**Ni behöver:** Måttband eller liknande att mäta med.

### **Magnetsnöre**

Krok med fem snören fastknutna, sedan ska man från avgränsat område fiska upp grytlock med poängglappar på undersidan, alla ska stå utanför området.

**Ni behöver:** 2 krokar, sisalgarn, grytlock, papper, sax o tejp.

### **Bårstafett**

Bygga en bår och förflytta en patrullmedlem en viss sträcka.

**Ni behöver:** filt och bårslanor

### **Flytta vatten med fastbundna kåsor**

Patrullen ska langa vattnet med kåsor fastbundna i rep.

**Ni behöver:** Kåsor, Spann, snöre, petflaska, vatten

### **Rep i träd**

Patrullen ska tillsammans försöka sätta ett rep så högt upp i ett träd som de kan.

**Ni behöver:** träd, rep

### **• Avslutningsceremoni (ca 15 min)**

Temat för scouterna är under terminen Kompisar. Terminens scoutmöten är planerade utifrån temat och scoutlagen En visar hänsyn och är en god kamrat. Ett sätt att hålla temat aktuellt är genom att dela ut en ”hemlig kompis”. Dela under avslutningsceremonin ut var sitt namn på patrullkompisarna till scouterna, som ska hållas hemlig. Under terminen ska scouten vara lite extra snäll mot sin hemliga kompis.

Ge även scouterna i uppgift att under terminen göra goda gärningar. Prata om vad en god gärning kan vara. Exempelvis att gå hem med skolböcker till en kompis som är sjuk, hjälpa till hemma genom att damsuga vardagsrummet eller att hålla upp dörren åt någon som har händerna fulla av saker. Låt scouterna berätta om vad de gjort sedan förra veckan under inledningsceremonin på varje scoutmöte.



## **Tänk på:**

### **• Innan mötet**

Vem gör vad?

Hur välkomnar vi eventuella nya scouter?

### **• Efter mötet**

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?



## **Reflektera**

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



# Mörkerjakt

- Scoutmöte 2 -

## ! Varför?

Scouterna ska lära sig att inte vara rädda för mörkret. Genom äventyr, samarbete, problemlösning och reflektion.

## ? Vad?

Scouterna ska ta sin del av skatten som ligger under ett träd och bevakas av väktare.

## 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 minuter)**

Läs gärna en bit ur Robin Hood, det passar bra in på kvällens mörkerjakt.

- **Mörkerjakt ca 60 minuter**

**Vi behöver:** Ficklampor (en stor + små till vakterna), Eld , Portionsförpackat skatt: Choklad, bananer, folie, skedar eller Maschmallows, mariekex, pinnar

Hur; Det sitter en lampa i ett träd, vid trädets fot ligger skatten (Banan eller maschmallows).

Ca en fjärdedel av barnen är vakter som med var sin ficklampa vaktar skatten minst tre meter från trädets fot. De andra smyger runt och med mörkret som skydd försöker de nå skatten. Om man blir tagen av en vakt via en ”klapp på axeln” får man gå tillbaka och börja om att smyga (förslagsvis till en eld där en ledare sitter). Efterhand byts vakterna ut så att alla får smyga (Förslagsvis de tre första som når skatten blir nya väktare). När alla fått tag på sin skatt samlas man runt elden, äter och reflekterar;

- **Reflektion ca 30 minuter**

Hur kändes det?

Mörkerseendet hur fungerar det?

Hade ni några taktiker?

Var mörkret läskigt eller ett skydd?

- **Scout i Topp.**

Vinnarsången från föregående vecka utmanas med en ny sång. Vinnaren går vidare till nästa vecka.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**



## Tänk på:

- **Innan mötet**

Se till att material finns

Köpa in skatt

Förbereda sång

Vem gör vad?

- **Efter mötet**

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?



## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



# Du, jag, vi, dom

- Scoutmöte 3 -

## ! Varför?

Scouterna får fundera över sin egen åsikt för att ha lättare att stå emot gruppträck.

## ? Vad?

Gruppkontrakt – hur ska scouterna bete sig mot varandra - vad är en bra kompis.  
Samarbetsövningar.  
ANT - Värderingsövningar,

## 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**
- **Lek –Monster och ynk (ca 10 min)**

**Hur:** Scouterna står två och två i armkrok med ca två meter mellan varje par. Alla står i en stor ring. En scout börjar som Ynk och en annan som Monster. Monstret jagar Ynken samtidigt som det låter som ett monster ”AAhhhg”. Ynken som blir jagad låter pippig ”ynk, ynk..”. Blir Ynken tagen blir denna Monster. Om ynken ställer sig armkrok men en scout som står armkrok blir scouten på andra sidan om den scout som ynken krokade i Ynk. Monstret får alltså en ny Ynk att jaga.

Variant: När Ynken krokas i en scout bli den scouten på andra sidan Monster!  
Scouten som nyss var monster och jagade en Ynk blir då själv Ynk.

- **Gruppkontrakt (20 min)**

**Vi behöver:** Papper, penna.

**Hur:** Patrullerna ska patrullvis skriva upp regler om hur man är mot varandra.

*Ex. Låta alla prata till punkt, Lyssna när andra pratar, sluta när någon säger sluta, bara säga snälla saker.*

Skriv på en stor in lapp, dekorera denna och låt patrullerna sätta upp i sin

Patrullya/Väggen/Loggbok.

Sätt upp scoutlagen bredvid och se om scouterna kan se några likheter.

Avsluta med att patrullerna får berätta för de andra grupperna vad de kommit fram till och återkoppla till scoutmetoden.

**Tips:** Hjälpt patrullerna att formulera sig positivt. Ex. ”låta alla prata till punkt” istället för ”Inte avbryta”.

### • LEK – Het Potatis (5 min)

**Vi behöver:** ”Potatis” eller en boll

**Hur:** Scouterna står i en ring och skickar en ”potatis” runt, runt, runt. En person som inte ser ringen räknar till ett tal mellan 1-20 och ropar sedan ”Het potatis”. Den scout som höll i potatisen när ”Het potatis” ropades får gå och ställa sig tillsammans med den som räknar. Leken fortsätter tills det bara är en scout kvar.

### • Heta stolen (ca 20 min)

**Vi behöver:** Stolar/sittunderlag, en mer än deltagare.

**Hur:** Alla sitter på varsin stol/sittunderlag. Det finns en tom plats. Ledaren läser påståenden. Håller scouterna med ska de byta plats, håller de inte med ska de sitta kvar. Ledaren kan fråga scouterna varför de flyttade på sig/ varför de satt kvar. Om en scout inte vill bli tillfrågad kan den sitta med armarna kors.

En bra kompis lyssnar alltid  
En bra kompis är alltid glad  
En bra kompis säger aldrig emot  
En bra kompis tröstar när man är ledsen  
En bra kompis är rolig att vara med

### Fortsätt sedan med andra påståenden

Blå är den bästa färgen.  
Sommaren är den bästa årstiden.  
De som röker är häftiga  
När man dricker alkohol blir man en trevlig kompis  
Många dricker alkohol fast de inte vill.  
Alla kan bli alkoholister.  
De som langar alkohol till ungdomar borde få långa straff.  
En bra idrottare dricker aldrig alkohol.  
Alkohol är inblandat i de flesta brotten.  
Att dricka öl är farligt.  
Det är gruppträck som gör att man börjar dricka alkohol.

### • LEK- Fruksallad (ca 10 min)

**Vi behöver:** Stolar, en stol mindre än det finns scouter.

**Hur:** Varje scout får en frukt som de är (Äpple, banan, kiwi). En scout står i mitten och säger en frukt. Ex banan. Alla bananer ska då byta plats och scouten i mitten ska försöka sno åt sig en plats. En ny scout i mitten, säger en frukt eller fruktsallad.

Variant: Blir det en tom plats till vänster om dig ska du sätta dig på den. Ex. Scouten i mitten säger ”banan”. Scouten till vänster om dig var banan och reser sig upp. Du är apelsin men ska ändå flytta till vänster. Då bli din plats tom och scouten till höger om dig flyttar efter o.s.v.

### • Oavslutade meningar (ca 15 min)

**Vi behöver:** Pennor, Papper.

**Hur:** Börja med att alla skriver ett eget slut på meningarna nedan. Läs sedan upp dem för varandra, en i taget, och jämför era slut. Tänk på att inget svar är rätt eller fel! Skriv det ni först kommer att tänka på.

Om jag fick 1000 kr skulle jag...  
På helgerna tycker jag om att...  
Jag skulle vilja resa till...  
Alla människor borde få...  
Ingen människa borde tvingas till...  
Jag ångrar att...  
På de flesta fester...  
Jag hoppas jag aldrig...  
Många dricker sig fulla för att...  
Ett bra sätt att komma i feststämning är...  
Människor som är fulla...  
Jag tror att en del ungdomar dricker sprit, därför att...  
Min inställning till alkohol är...

### • Avslutningsceremoni (ca 15 min)

#### Tänk på:

##### • Under mötet

Låt alla prata till punkt. Alla har rätt att säga vad de tycker, inget är rätt eller fel.

##### • Efter mötet

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?

#### Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



# Vad håller måttet?

- Scoutmöte 4 -

## ! Varför?

Scouterna övar kritiskt tänkande och kreativitet.

## ? Vad?

Scouterna planerar en övernattningsövning och provar olika utrustning för att se skillnader på material.

## 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

Prata om vilka goda gärningar scouterna har gjort sen förra veckan.

- **Lek –lagcharad (ca 15 min)**

Dela gruppen i två lag. Det ena laget väljer ut en person som får gå över till det andra laget, där han/hon får en person som ska gestaltas. Det kan vara en verklig person eller en rollkaraktär ur en film. Personen ska sedan på en minut försöka få sitt lag att gissa vad han/hon föreställer. Nästa gång är det andra lagets tur att få en person att gestalta.

- **Vad håller måttet? (ca 40 min)**

**Vi behöver:** Utrustning i olika varianter

Inför den övernattningsövning ni planerar att göra är det bra att förbereda sig på vilken utrustning man kan behöva. Det är även viktigt att den utrustning man har håller för de utmaningar som scouterna kan hamna inför. Testa hur man håller värmen bäst. Dunjacka, lager på lager eller vårjackan? Hur stor skillnad är det? Jämför tajta jeans, luftiga jeans och täckbyxor. Jämför hur det känns att gå en viss sträcka med gummistövlar, gympaskor och med kängor. Ha olika typer av regnjackor och håll en hink med vatten över. Vilken fungerade bäst? Ni kan göra detta antingen genom att scouterna får ta med sig olika typer av kläder och vara ”provkonsumenter” a lå Sverker Olofsson. Eller så tar ledarna med sig olika saker och demonstrerar. Det är dock viktigt att ingen får göra något mot sin vilja! Prata om olika för- och nackdelar med kläderna. Sammanställ en utrustningslista inför övernattningsövningen på vad ni tror att ni kommer att behöva. Se till att låna ut saker om det är scouter som inte har tillräckligt med utrustning.

- **Eld (ca 20 min)**

Visa olika sätt att göra upp eld. Låt scouterna prova om de kan tända en eld med bara en tändsticka eller med ett tändstål. Uppmuntra dem att samarbeta och hjälpas åt för att få ihop tillräckligt med flisor/kvistar som lätt tar eld. Sjung en lågerbålssång eller rörelsesång då ni har lyckats tända en eld.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**



## Tänk på:

- **Under mötet**

Trygghet är viktig. Va noga med att ingen känner sig tvingar att ha kläder på sig som de inte är bekväma med.

- **Efter mötet**

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?



## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



# Vad ska vi äta?

- Scoutmöte 5 -

## ! Varför?

För att förbättra scouters och ledares kunskap om vilka val vi som konsumenter kan göra när vi köper varor i affären. Scouterna övar kritiskt tänkande.

## ? Vad?

Gör världen lite bättre genom att köpa rättvisemärkta produkter. Scouterna planerar matinköpen till en hajk.

## 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

Prata om vilka goda gärningar scouterna har gjort sen förra veckan.

- **Lek – köttbullskrig (ca 10 min)**

Det är krig på köttbullsfabriken. Hälften av köttbullarna vill att de ska heta ”mamma” och hälften vill heta ”scan”. Dela upp er i två grupper, en ”mamma”-grupp och en ”scan”-grupp. Alla ska hoppa runt på huk med armarna runt benen och säga det namnet man håller på. Ett lag ska alltså säga ”mamma” och ett ”scan”. Sen ska man försöka putta omkull sina motspelare. Den sista köttbullen på fötter vinner!

- **Schysst mat - lek och planering (ca 50 min)**

Vi behöver: Laminerade memorybrickor. 40 brickor behövs, vilket innebär 20 konsumentmärkningar. Färdiga memorybrickor finns att ladda ner på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

Förbered genom att köpa olika produkter med olika konsumentmärkningar, eller ta med scouterna till en matvarubutik och titta bland hyllorna vad som finns. Ge scouterna i uppgift att leta efter konsumentmärkningar och ta reda på vad de betyder.

Förslag på märkningar, Rättvisemärkt, Rena Kläder, Svanen, KRAV, Svenskt sigill, Returpack, Nyckelhålet, Bra Miljöval, EU-märkning för ekologiska livsmedel, Demeter osv. Färdiga memorybrickor finns att ladda ner på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

När ni hittat 20 märkningar behöver ni laminera två av varje märkning. Ni kommer nu ha totalt 40 brickor. Leken fungerar precis som ett vanligt memoryspel. Börja med att blanda brickorna. Lägg sedan ut dem upp-och-ner på marken. Låt två patruller spela memory mot varandra eller dela in patrullen i två lag. Alla i patrullerna måste få vara med och bestämma under lekens gång.

Diskutera följande:

Vad var syftet med leken?

Kände ni igen några märkningar? I vilka sammanhang stöter ni på dessa?

Vad fanns det för olika slags märkningar? Vilka områden hör de till?

Har ni lärt er något nytt om märkningarna? Vad?  
Finns det märkningar som ni känner mer förtroende för än andra?  
Vilka märkningar har du själv mest nytta av?  
Var detta ett bra sätt att lära på?

Utgå från de produkter och märkningar som ni hittat och planera vilken mat scouterna vill laga på övernattningen.

- **Några delar i marken (15 min)**

Patrullen ska tillsammans ställa sig på ett sätt så att de bara har ett visst antal kroppsdelar i marken. Förbered genom att skriva lappar där det står vilka kroppsdelar som ska vara i marken. Anpassa det så att det är möjligt för gruppen att klara av.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**

## **Tänk på:**

- **Innan mötet**

Förbered genom att ladda ner färdiga memorybrickor på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

- **Under mötet**

Försök se till så att alla scouter är engagerade i att ge förslag på vilka aktiviteter som ska ske under kompismötet.

- **Efter mötet**

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?

## **Reflektera**

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?

# Övernattning Guldkompassen

## ! Varför?

Att ha övernattningar, hajker och läger är ofta något av det mest uppskattade bland scouterna. Aktiviteterna och övningarna under övernattningen bygger vidare på temat kompisskap och samarbete.

## ? Vad?

En övernattning tillsammans på temat Guldkompassen. Här nedan följer ett antal förslag på aktiviteter att genomföra under övernattningen. Ni får själva välja i vilken ordning ni vill göra dem, samt vilken dag de passar bäst in på.

## 🔧 Hur?

Guldkompassen är den första boken i trilogin "Den mörka materian" av Phillip Pullman. Berättelsen har nyligen filmatiserats. Vi har byggt upp övernattningen kring Guldkompassen. Ni kan självklart spinna vidare på temat och hitta fler kopplingar mellan berättelsen och till det ni ska göra under övernattningen. Om ni inte tycker att temat passar går det bra att byta tema. Att jobba med teman och sagor är en del av scoutmetoden (symboler och ceremonier) och ger möjlighet att rama in en aktivitet, skapa en röd tråd och uppmuntra till lek och fantasi.

*Filmen Guldkompassen bygger på Philip Pullmans bok-trilogi "Den mörka materian". Huvudpersonen är den tolvåriga flickan Lyra som lever i en parallellvärld. I Lyras värld, som är mycket lik vår egen men ändå annorlunda, lever människors själar i form av djur som följer människor överallt. De kallas daimoner. Du och din daimon är ett, allt som drabbar dig drabbar din själ, den smärta du känner upplever även din daimon. När du är barn har din daimon förmågan att ständigt ändra skepnad, men när du blir vuxen antar daimonen sin slutgiltiga form, en form som återspeglar din personlighet.*

*Lyra är föräldralös, ett önskat barn vars enda anhörig är hennes farbror Asriel. Asriel är vetenskapsman i ämnet experimentell teologi. Han har en teori om att det finns andra världar och att alla världar binds samman av det mystiska ämnet stoff. Vad detta stoff är har inte Lyra helt klart för sig, och inte heller vad stoff betyder för människornas fria vilja.*

*Efter att Lyras farbror berättat om en märklig plats nära Nordpolen där man kan ana en annan värld, ger sig Lyra ut på en spännande resa och dras in i ett äventyr fyllt av onda och goda häxor, pansarbjörnar, daimoner, intelligenta talande isbjörnar och Magisteriet och dess Undersökningskommission – ledd av den begåvade och karismatiska Mrs Coulter. Lyra inser till slut att utgången av hennes äventyr kan innebära mer än både liv eller död för henne själv.*

- **Startceremoni (ca 10 min)**

Börja övernattningen med samma ceremoni som ni brukar göra på veckomöten. Berätta om platsen ni är på och vad ni ska göra under dagarna. Hälsa alla välkomna till Guldkompassen-världen.

- **Skapa en daimon (30 min)**

**Ni behöver:** naturmaterial ev. såg, yxa, ved, linolja

**Hur:** Låt varje scout tillverka sin egen daimon. Daimonen är något som scouten ska bära med sig under hela övernattningen!

Be scouterna fundera över vilket djur som bäst representerar dem och tillverka dem sedan av till exempel naturmaterial.

En variant är att skala av barken på en bit av en ca 10 cm lång bit av en kvist och sedan låta varje scout tälja in ett mönster på sin bit. Det är viktigt att kvisten är färsk. Biten läggs sedan i glöden för att sotas. När kvisten är svart och mönster framträder oljas pinnen in med linolja för att inte sota av sig. OBS att denna variant bör göras *efter* knivbeviset.

- **Knivbevis (60 min)**

**Ni behöver:** knivar med parerstång, bryne.

**Hur:** Öva er på hur man hanterar kniv så att alla scouter kan få ta knivbeviset. Kniven är först och främst ett verktyg som måste användas på rätt sätt för att inte skada sig själv eller andra. För att ta knivbeviset ska scouterna känna till:

- Jag använder min kniv som ett redskap och inte som en leksak.
- Jag håller min kniv ren och skarp.
- Jag är varsam om andras egendom och allt levande.

För att scouten skall få knivbeviset krävs följande:

- Redogöra för knivens olika delar
- Visa hur man på korrekt sätt överräcker kniven
- Praktiskt visa hur man använder kniven på ett säkert sätt
- Redogöra för knivens användningsområden
- Praktiskt visa hur kniven används genom att utföra följande: Tälja av en pinne, tälja en spets, skära av ett rep.

- **Ved, eld och mat (2 timmar)**

**Ni behöver:** ved, såg, yxa, mat

**Hur:** Låt alla scouter prova på att hugga och såga ved. Berätta vad som är tillåtet och inte när det gäller att hantera såg och yxa.

När ni är klara med veden kan ni öva er på olika eldar. Låt scouterna få testa olika träslag och material (tyg, plats osv) och se vilka som brinner bäst respektive sämst. Låt alla få prova att tända.

När ni väl har en eld är det dags att laga mat. Scouterna har själva planerat vad ni ska äta (möte 4). Ni kan välja om ni vill göra all mat över öppen eld eller om ni gör vissa saker på spritkök, eller inomhus. Oavsett är det scouterna som ska få chansen att ta ansvar för matlagningen.

- **Planera kompismöte (60 min)**

Två möten efter övernattningen är det inplanerat ett kompismöte. Vi föreslår en aktivitet som men låt scouterna själva bestämma vad ni ska göra på mötet när deras kompisar

följer med. Vad har ni gjort som är roligt under terminen? Gör också en inbjudan (ledaren kan ha förberett delar av inbjudan).

### • **Jakten på Guldkompassen (2-3 timmar)**

**Ni behöver:** läs under varje övning + ledtrådar, kuvert och en guldfärgad kompass. Gör gärna en tydlig koppling till Temat Guldkompassen på varje station. Den som leder får gärna vara utklädd till karaktären.

**Hur:** Snitsla en längre bana och gör ett antal kontroll. På varje kontroll finns en ledare som är utklädd till karaktären på kontrollen. Det går också bra att en ledare följer med och byter roll utifrån vilken station ni hamnar på.

Berätta för scouterna att någon har stulit Lyras guldkompass och att deras uppdrag är att leta upp den. På varje kontroll de lyckas med får de en ledtråd i ett kuvert. Ledtrådarna öppnas först på slutet när alla gjort alla stationer. Ledtrådarna leder fram till en plats i närheten där ni gömt kompassen.

**1. Smålla ballonger på uppspänt snöre** Ballongerna är uppsatta så högt så scouterna inte når dem utan att sitta på varandras axlar eller på annat sätt lyfta varandra. Det gäller att smålla flest ballonger på angiven tid. Laget får var sin knappnål (modell längre). På given signal jobbar alla lag samtidigt. Tappar man nålen är man ute ur tävlingen.

**2. Gungbräda** En planka per lag och i varje ända på plankan finns en hink. I de ena hinken ligger det saker. Uppgiften är att laget ska fylla den andra hinken, så fort som möjligt, så plankan lyfter från marken.

**3. Förflytta vatten** Stafett, där lagen ska fylla en 2 liters flaska med hjälp av var sin kåsa. Vattnet förflyttas mellan lagmedlemmarna. Första man tar vattnet ur en hink och sista man fyller på flaskan.

**4. Elda av snöre** Sida vid sida ska lagen så fort som möjligt elda av ett snöre. Det finns fnöske och spantade stickor till varje lag men det är tillåtet att hämta egen tändved också.

### **5. Flytta patrullen**

Hela laget ska förflytta sig från en punkt till en annan genom att gå på hajkbrickor. Man får inte trampa utanför. Laget får en hajkbricka mer än antalet medlemmar i laget.

### **6. Flytta saker i hinkar**

Lagen på stafettled. Framför och bakom varje lag finns en hink. När tävlingen börjar ligger det 15 saker i hinken framför laget. Ledaren säger t ex visp och då gäller det för laget att så fort som möjligt flytta vispen från ena hinken till den andra. Svårigheten blir när inte alla saker ligger i den främre hinken.

### • **Lägerbål (30 min)**

Genomför ett lägerbål där ni sjunger sånger som alla kan. Ni kan också lära ut nya sånger (Tänk på att om ni har scouter med som aldrig varit på ett lägerbål kan det vara svårt att förstå vissa delar så var noggrann med att berätta vad ni gör). Avluta lägerbålet med lite lugnare sånger och låt sedan scouterna gå ett ljusspår.

- **Ljusspår- du och jag (10-20 min)**

**Ni behöver:** ljus i glasburkar/lykter/marschaller samt bilder eller figurer till varje punkt

**Hur:** Hitta en bra sträcka som är lagom lång och inte har för många svåra passager där man kan göra illa sig. Lägg ut ledljus och lägg sedan sakerna ni vill att scouterna ska titta på längs vägen. Lys upp de ni vill att scouterna ska se med lykter, marschaller, värmeljus eller vad som passar. Låt sedan scouterna gå en och en eller flera beroende på vad som är lämpligt. Berätta gärna innan spåret vad som kommer att hända och att scouterna kan passa på att fundera och reflektera lite. Berätta för deltagarna innan att man går tyst funderar och inte går ikapp den framför. Se till att ha vatten i närheten ifall ni måste släcka. Ibland är det mer effektivt att använda föremål och symboler när man lägger ett ljusspår. Det här ljusspåret är tänkt att stimulera tankar runt olika situationer och relationer mellan personer. För visualisera personer används legofigurer eller dockor. Har ni inga figurer kan ni rita och klippa ut pappfigurer som fästs vid något tungt så att de inte blåser iväg. Här kommer några förslag på ”stoppunkter” i spåret, självklart går det bra att ändra och tillföra efter egna tankar.

- En ensam person
- Utropstecken av ljuslykter, eller målat utropstecken på ljuslykta
- En hel grupp personer
- Hjärta av ljuslykter, eller målat hjärta på ljuslykta
- En grupp med en person som står utanför
- Droppe av ljuslykter, eller målat droppe på ljuslykta
- Två som står en bit ifrån varandra
- Frågetecken av ljuslykter, eller målat frågetecken på ljuslykta
- En stor och en liten person som håller hand
- Och två lika stora personer som håller hand
- Och flera lika stora personer som sitter/står i en grupp
- Hjärta av ljuslykter, eller målat hjärta på ljuslykta

Avsluta gärna det här ljusspåret med att samlas kring en eld för att genomföra aktiviteten ”egenskapslappar”.

- **Egenskapslappar (5 min)**

**Ni behöver:** papper, pennor, kuvert

**Hur:** En övning där scouterna övar sig på att uttrycka uppskattning och att ta emot uppskattning. Gör ett antal lappar med egenskaper –god vän, bra på att lyssna, hjälpsam, ärlig, osv.. Gör också ett kuvert med varje scouts namn på. Ge varje scout som går i mål från ljusspåret ett antal lappar var och låt dem lägga lapparna i kuveret. Viktigt att se till att alla får någon lapp! Kuverten lämnas över vid morgonsamlingen, eller vid hemfärd dagen efter.

- **Avslutningsceremoni (ca 10 min)**

Tacka för besöket i Guldkompassvärlden. Kanske kan varje patrull få en guldfärgad kompass som ett minne efter övernattningen. Avsluta övernattningen på samma sätt som ni brukar avsluta era möten och berätta om nästa möte.



## Tänk på:

### Innan övernattningen

- Dela ut inbjudan och utrustningslista i god tid så att både scouter och föräldrar vet vad som gäller.
- Titta på filmen Guldkompassen tillsammans i ledargänget.
- Bestäm var ni ska vara och vem som ska ordna med material.

### Efter övernattningen

Avsätt tid för er ledare efter övernattningen, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring övernattningen (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?



## Reflektera

Reflektera kring

- Blev övernattningen som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



# Kompiskår i annat land

- Scoutmöte 6 -

## ! Varför?

Syftet med mötet är att lära sig mer om sin omvärld och lära känna scouter i andra länder.

## ? Vad?

Terminen handlar om att vara en bra kompis. Det handlar både om att vara en bra kompis i patrullen och mot andra runt omkring oss. Ett sätt att få fler kompisar är att lära känna andra scouter i världen.

## 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 minuter)**
- **Kompiskår (ca 50 min)**

Innan det här mötet ska du som ledare ha ordnat en vänkår, eller en kompispatrull i ett annat land. Det kan du göra genom den internationella postboxen eller genom Svenska Scoutrådets kansli. Information om hur du ska gå till väga hittar du på [www.scout.se/internationellt](http://www.scout.se/internationellt). Det går också bra att välja ett land dit ni ska åka på läger i sommar. Ägna mötet åt att laga mat från landet, lära er mer om hur det funkar i det landet, leka lekar från landet och skriva brev till er nya vänkår.

- **Samarbetsövning (20 min)**

Ta fram lika många A4 papper som det finns antal patruller. Dela A4 arken på precis samma sätt. Mönstret ska vara enkelt så att det är svårt att se vilka bitar som passar ihop. Låt scouterna sätta sig patrullvis. Ge varje patrull en uppsättning pusselbitar i ett kuvert så att det inte ser bitarna. Ge dem instruktionen att när du säger till ska de ta varsin bit från kuveret (någon kan få flera bitar) och från och med då får de inte prata med varandra. En person i taget får börja lägga ut sin eller sina bitar i ett mönster. Uppgiften är att bitarna ska passas ihop. De ska inte veta vilket mönster de ska blida Om man inte vet var ens bit passar in får man skicka den vidare till den som sitter till vänster. Tävlingen är slut då alla bitarna passas ihop i ett mönster.

Reflektera efter övningen kring hur det är att samarbeta när man inte får prata med varandra.

- **Avslutningsceremoni (ca 10 min)**





## Tänk på:

- **Innan mötet**

Ordna en vänkår till er grupp via [www.scout.se/internationellt](http://www.scout.se/internationellt)

- **Efter mötet**

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?



## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



## Veta mer?

För inspiration till start- och avslutningsceremonier kan du läsa Lys vår led, utgiven av Scoutförlaget. Inför er terminsplanering är det även bra att läsa boken Bit för bit, utgiven av Svenska Scoutrådet.



# Du vet väl om att du är värdefull

- Scoutmöte 7 -

## ! Varför?

Syftet med mötet är att scouterna ska få chansen att reflektera över vad de värdesätter. De får också öva sig i samarbete.

## ? Vad?

Terminen handlar om att vara en bra kompis. En viktig fråga när det gäller att vara en bra kompis är vad man värdesätter. Är vänskap värt något?

## 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 minuter)**

- **Auktionen (ca 50 minuter)**

En lekfull auktion om hur vi värdesätter saker . Vad behöver vi för att överleva och hur ska vi samsas i gruppen? Är vatten lika mycket värt som godis när du befinner dig på en öde ö?

### Instruktion

Dela in gruppen i smågrupper om 4-6 personer. Berätta att de nu befinner sig på en öde ö. Grupperna får 10 minuter på sig att komma på tio saker som de skulle behöva för att överleva på den öde ön. Ledaren skriver upp alla sakerna på ett stort papper för alla att se. Grupperna får nu en budget på 1000 kronor (gör egna låtsaspengar). Varje grupp ska nu under 10 minuter försöka komma överens om vilka saker på pappret de vill satsa sina pengar på och hur

mycket pengar de är villiga att spendera på varje sak. Efter att alla är färdiga hålls en auktion på de olika sakerna. Man börjar t.ex. med godis. Auktionshållaren bestämmer utgångspriset, kanske 10 kronor. (Det är enklast

om buden är 10, 20, 30 kronor osv.) Grupperna har nu fritt fram att bjuda på sakerna så länge de vill och har pengar kvar. Den som bjuder högst får saken. Auktionshållaren bör på förhand bestämma med grupperna om vad som gäller när de lägger bud.

(kanske räcker det med att lyfta ena handen, eller ska buden sägas högt?)

Auktionshållaren bör börja med oväsentliga saker som godis och tidningar och sluta med saker som sötvatten och kärlek. Ledaren bör också hålla koll på hur mycket pengar de olika grupperna har kvar, så att de inte bjuder över sina tillgångar. När alla saker är slut går ledaren igenom listan över vad de olika grupperna köpte och ber dem berätta hur de kommer att klara sig med de saker de köpt eller kanske till och med skriva en berättelse om det.

- **Mandala – (ca 30 min)**

**Varför** Scouterna får på ett stillsamt sätt lär sig uttrycka sina känslor och tankar på andra sätt än med ord. Scouterna får fundera på viktiga frågor.

**Vad?** Mandala är ett gammalt ord på sanskrit som betyder cirkel eller centrum, och i hinduiska och buddhistiska ritualer syftar det på en figur som ritas på marken eller målas på ett bord och som symboliserar de kosmiska och himmelska regionerna. Inom buddhismen symboliserar också mandalan alltings förgänglighet. Efter det tidskrävande arbetet att bygga en mandala sopas bilden bort för att illustrera detta.

Instruktion En mandala börjar man att göra utifrån och inåt mitten i ett symmetriskt mönster bestående av tex. cirklar, fyrkanter, trianglar, djur och symboler.

2-3 scouter får göra en cirkel på ett papper eller på marken genom att använda ett snöre och en penna, och uppgifter att göra sin Mandala på temat vänskap. Under tiden som man gör mandalan ska scouterna tala så lite som möjligt med varandra, och när det sker ska man tala med låg röst. När det är grupper som gör mandalan kan de få lite tid först att prata om hur de vill göra. Ha gärna instrumental musik på i bakgrunden.

Mandalan skapas genom att naturföremål: frön, ärtor, blad, sand, stenar, snäckskal, osv. placeras ut. Antingen limmar ni fast föremålen eller så gör ni som buddhisterna och ”städar undan” Mandalan när ni är klara.

- **Avslutningsceremoni (ca 10 min)**



## Tänk på:

- **Efter mötet**

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?



## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



## Veta mer?

För inspiration till start- och avslutningsceremonier kan du läsa Lys vår led, utgiven av Scoutförlaget. Inför er terminsplanering är det även bra att läsa boken Bit för bit, utgiven av Svenska Scoutrådet.



## Kompismöte - Scoutmöte 8 -

### ! Varför?

Scouterna visar sina kompisar vad de gör på scouterna.

### ? Vad?

Vi genomför mötet som scouterna planerade förra vecka. Vi får testa att rena vatten.

### 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

Gör som ni brukar men se till att förklara för scouternas kompisar vad ni gör så att ingen känner sig utanför.

- **Lek (ca 10 min)**

Lek den lek som scouterna bestämde då de planerade mötet.

- **Kompishinderbana (ca 60 min)**

Scouterna planerar vad de vill göra under kompismötet. Gör även en hinderbana där scouterna får gå tillsammans med sin kompis och klara av olika hinder. Exempelvis kan ni dra en lina utomhus som de ska följa genom att dra en nyckelring eller något stort, som ett mjölkpaket, runt en bana.

- **Lek (ca 10 min)**

Lek den lek som scouterna bestämde då de planerade mötet.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**

Tänk på att förklara för besökarna vad som händer. Skicka med en lapp där det står hur de kan börja scouterna, när ni har möte och en kontaktperson.





## Tänk på:

- **Innan mötet**

Förbered kompisbänken och de aktiviteter som scouterna har planerat.

- **Under mötet**

Låt ”kompisarna” vara i samma patrull som sin scoutkompis. Var noga med att förklara vad ni gör så att kompisarna inte känner sig utanför.



## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



# Respekt!

- Scoutmöte 9 -

## ! Varför?

Att scouterna får uppleva hur det är när man inte blir behandlad rättvist och får möjlighet att reflektera över vad som är viktigt för henne eller honom.

## ? Vad?

Terminen handlar om att vara en bra kompis. Det här mötet handlar om respekt mot sig själv och andra.

## 🔧 Hur?

På det här mötet kan ni välja att spela spelet Respekt som ni kan köpa på [www.scoutvaror.se](http://www.scoutvaror.se) istället för övningen som presenteras nedan. Detta är också ett bra möte att göra tillsammans med patruller från grannkåren eller andra patruller i kåren.

- **Startceremoni (ca 10 minuter)**

- **Lek – Häxa, troll, vätt (ca 15 min)**

Den här leken fungerar ungefär som sten, sax och påse. Dela in scouterna i lag och be dem ställa upp sig på varsitt led, mitt emot varandra. Den ena patrullen får uppgiften att börja. De väljer vilken av figurerna de vill vara och räknar till tre. På tre gör de rörelserna och ljudet till sin figur. Om figuren kan bli tagen av andra laget gäller det att skynda sig tillbaka till sin sida, om det är omvänt gäller det att fånga personer ur andra laget. De som blir tagna byter lag. Låt scouterna hitta på egna figurer och vem som tar vem. Gärna på tema respekt.  
Häxa – rörelse: håller en kittel – blir tagen av trollet  
Troll – rörelse: ser stor ut – blir tagen av vädden  
Vätt – rörelse: krymp ihop – blir tagen av häxan

- **Hinderbana med olika regler (ca 30 min)**

**Ni behöver:** material att bygga en enklare hinderbana av rep,

### Vad

En enkel hinderbana där (max) 4 lag tävlar samtidigt mot varandra. Lagen vet inte om de har fått olika regler och förutsättningar. Avslutas med en diskussion om hur det är att ha olika förutsättningar.

Låt scouterna bygga en hinderbana med 4 parallella banor. Den behöver inte vara så komplicerad. Alla (2-4 lag) ska tävla samtidigt. Ge varje lag ett kort med sina instruktioner (bifogat dokument). Var noga med att lagen inte ser de andras regler. En ledare ser till att de har förstått sina regler. Scouterna genomför hinderbanan. Scouterna springer en i taget och när alla har sprungit vars ett eller två varv så är de klara.

Så här kan de olika instruktionerna se ut. Instruktionen finns att ladda ner i Aktivitetsbanken [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

**Varje person ska:**

- hoppa över bänken
- nudda väggen
- hoppa över bänken
- hoppa över repet
- lämna över till nästa person

**Varje person ska:**

- hoppa över repet
- spring två varv runt bänken
- nudda väggen
- spring två varv runt bänken
- hoppa över repet
- lämna över till nästa person

**Varje person ska:**

- hoppa över repet
- spring ett varv runt bänken
- nudda väggen
- spring ett varv runt bänken
- hoppa över repet
- lämna över till nästa person

**Varje person ska:**

- lyft repet och gå under det
- spring tre varv runt bänken
- nudda väggen
- spring 3 varv runt bänken
- hoppa över repet
- lyft repet och gå under det
- lämna över till nästa person

**Reflektera efteråt**

Samla hela gruppen och prata om vad som hände

- vilket lag var snabbast och varför?
- vilket lag kom sist och varför?
- Var det en rättvis tävling? –varför inte?
- Vad är en rättvis tävling? Finns det mer än ett sätt?
- Hur kändes det att vara i en grupp som hade det lättare?
- Hur kändes det att vara i en grupp som hade det svårare?
- Hur kändes det att se att andra hade det lättare eller svårare?
- Finns det tillfällen som ni kan tänka på då människor inte har samma förutsättningar?
- Kan man ändra på det och i så fall hur?

- **Avslutningsceremoni (ca 30 min)**

Som avslutningsceremoni kan ni göra ett effektfullt ljusspår. Ljusspår är ett effektfullt sätt att skapa lugn och ger scouterna en möjlighet att reflektera. Detta ljusspår är tänkt att stimulera tankar runt vem man är, vad man gillar och vad man drömmer om.

Märk ut en lagom lång runda och sätt ut ljus och lyktor så att scouterna kan följa spåret och läsa de meddelanden som placerats ut längs vägen. Nedan finns förslag på meddelanden. Ändra gärna eller lägg gärna till egna förslag.

**Förslag på meddelanden:**

- Min bästa kroppsdel är ...
- Min bästa egenskap är ...
- Jag är mest stolt över att ...
- Det bästa jag har gjort i mitt liv är ...
- Jag är duktig på ...
- Jag skulle vilja bli bättre på ...
- Jag önskar att jag ...
- Mitt bästa minne är...
- Jag blir glad när...
- Jag gillar när andra...

**Material**

ljus  
lyktor  
papper och plastfickor

Avsluta ljusspåret vid en eld där ni avslutar mötet, eller låt ljusspåret leda er tillbaka till platsen där ni vanligtvis avslutar era möten.



**Tänk på:**

- **Innan mötet**

Beställ Respektspelet och förbered aktiviteterna

*eller*

Gör instruktioner till hinderbanan

Ta fram material till hinderbanan

Förbered ljusspåret.

- **Efter mötet**

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?





## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?



## Veta mer?

För inspiration till start- och avslutningsceremonier kan du läsa *Lys vår led*, utgiven av Scoutförlaget. Inför er terminsplanering är det även bra att läsa boken *Bit för bit*, utgiven av Svenska Scoutrådet.



## ! Varför?

Scouterna ska avsluta terminen på ett trevligt sätt. Gärna med föräldrar.

## ? Vad?

Grilla, Spela variant av brännboll, information om sommarens läger och höststarten.

## 🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

- **Lek – Namn (ca 10 min)**

Har man föräldrar med är det bra med en namn lek:

Varje familj kommer på en gemensam rörelse. Sedan går man individuellt runt till andra och hälsar. Ex. en förälder går fram till en scout och säger ”Hej jag heter Maria,” och gör sedan sin rörelse. Scouten säger ”Hej Maria” och härmar rörelsen. Nu är det scoutens tur att säga sitt namn samt göra rörelsen och sedan för föräldern att svara och härma. Sedan går de vidare och hälsar på andra.

- **Göra upp eld.**

**Vi behöver:** Ved, tändstickor, vatten, kniv.

**Hur:** Scouterna visar föräldrarna hur man gör upp eld.

- **Special brännboll (ca 40 min)**

**Vi behöver:** Minst fyra koner att märka ut planen med, fyra brännplattor, brännbollsträ och tennisboll, fotboll, innebandyklubba och innebandyboll, liten boll att kasta, Penna, papper

**Hur:** Scouterna och föräldrarna delas upp i blandade lag. Ett lag börjar ute; de sprider ut sig på planen och placerar fyra ”brännare” på varsin brännplatta.

Laget som börjar inne ställer sig i kö, två och två. De två första sparkar, kastar, skjuter iväg de fyra bollarna och springer runt planen. ”ute-laget” Fångar bollarna och kastar till sina brännare. När alla bollar är inne måste de som springer runt planen stanna.

Poäng: 1 poäng för inkommen person. 5 p för varvning.

1 poäng för bränd person, 3 p för lyra med två händer, 5 p för lyra med en hand.

- **Grilla korb, pinnbröd. marshmallows (20 min)**

**Vi behöver:** ved, tändstickor, korb, pinnbröd, marschmallow.

**Hur:** Se till att eldarna hålls igång, en förälder kanske kan få det uppdraget.

- **LEK- Korb med bröd - kull**

Två scouter jagar. Blir du tagen ställer du dig med änderna på höfterna och ropar ”korv, korv korv,,,” För att bli fri kommer det två scouter och tar armkrog med dig, Ni säger i kör ”Korv med bröd” och får sedan springa igen.

- **Vernissage (hela tiden)**

**Vi behöver:** Vernissage av året, bilder, flyers, teckningar, ha papper, kriter och tejp. Vill ni spara så låt scouterna rita på ett vitt tyg. Skriv/rita ”detta har vi lärt oss”.

**Hur:** Låt gärna vernissagen fortsätta växa under mötet.

Scouterna tar själva med sig sina föräldrar och visar vad de gjort under året.

- **Patrulltid (10 min)**

**Vi behöver:** Papper, pennor, tejp

**Hur:** Scouterna tar varsin lapp och sätter på ryggen. Sedan ska de andra i patrullen skriva något snällt på varje kompis lapp.

- **Info till föräldrarna (10 min) samtidigt som patrulltiden**

**Hur:** Berätta om terminen som gått, vad som händer i sommar, vad som händer i höst.

Berätta att de alltid är välkomna som ledare( Om de är det såklart)

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**



## Tänk på:

- **Innan mötet**

Förbered så allt material finns.

Se till att föräldrar blir inbjudna

- **Under mötet**

Försök se till så att alla scouter och även föräldrar blir engagerade på något sätt.

- **Efter mötet**

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?



## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?

