

# Terminsprogram Våren 2011



## Spårarscouters 8-10 år



Svenska Scoutrådet  
Box 420 34, 126 12 Stockholm, Sweden, Besöksadress Instrumentvägen 19  
Telefon 08-555 065 00  
[www.scout.se](http://www.scout.se), [www.worldscoutjamboree.se](http://www.worldscoutjamboree.se)

*Det syns inte alltid utanpå, men vi är många som vet hur det känns. Att uppleva äventyr tillsammans med andra i en stor internationell gemenskap och samtidigt utvecklas som människa. Att vara scout. Det finns 38 miljoner scouter världen över, varav 90 000 i Sverige. Scouterna vill ge barn och vuxna i hela samhället möjlighet till en utvecklande och rolig fritid. Scouterna gör unga redo för livet!*

Hjälp scouterna hjälpa både lokalt och globalt pg 90 00 52-2 eller bg 900-05 22

# Välkommen till en ny termin!

Dags för en ny termin och många förväntansfulla scouter och ledare. I det här terminsprogrammet hittar du tips och inspiration till 10 möten under terminen. Det kan vara klurigt att börja terminen med ett blankt papper. Använd de förslag i terminsprogrammet som passar för er. Anpassa och ändra efter era behov och förutsättningar och glöm inte att göra scouterna delaktiga i utformningen av terminen.

Terminsprogrammet är anpassat för en termin för 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 Förståelse för omvärlden, Fantasi och kreativt uttryck, Egna värderingar, Självinsikt och självkänsla samt Problemlösning.

Mer inspiration, tips om scoutmetoden, programplanering och målsparen 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 [http://www.scout.se/index.php?option=com\\_content&view=article&id=10916&Itemid=836](http://www.scout.se/index.php?option=com_content&view=article&id=10916&Itemid=836)

## Gemenskap och trygghet

Inom Scouterna finns det olika inriktningar beroende på vilket förbund eller vilken kår du tillhör. Vi har försökt skapa ett program som passar alla oavsett tillhörighet, vilket betyder att du själv får anpassa programmet efter din kårs inriktning. Programmet är tänkt för tio möten under en vårtermin. 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 vårens spårartermin

Terminen har ett genomgående tema som är Resan runt jorden. Ambitionen är att det ska ge scouterna en bild av hur människor lever i olika delar av världen och få dem att fundera kring vad som skiljer oss åt och vad som är gemensamt oavsett var i världen vi bor. Temat bygger på att varje möte börjar med att avdelningen tillsammans reser någonstans i världen med hjälp av en fantastisk maskin som scouterna har byggt. Scouterna och ledarna kommer då till en ny del av världen och börjar mötet med att försöka ta reda på vart de har hamnat. Under mötet utforskar sedan scouterna landet de har hamnat i genom olika aktiviteter för att sedan resa tillbaka med den fantastiska maskinen. I terminsprogrammet finns också en hajk då scouterna får träffa scouter från andra länder.

I en del aktiviteter behöver man tillgång till sådant som det normalt kanske inte finns tillräckligt många av för att alla patruller ska kunna göra aktiviteten samtidigt (spis, eldstad mm). Då kan man ofta rotera den aktiviteten med några andra och låta patrullerna turas om med de olika sakerna.

Under terminen kommer scouterna att göra en insats för utsatta människor i världen genom att baka kakor eller bröd och sedan sälja dessa. I programmet ges förslag på organisationer som ni kan skänka pengarna till men låt gärna scouterna själva ta reda på om det finns någon lokal organisation som ni kan hjälpa.

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.

### Resa till ett främmande land

Den fantastiska maskinen plockas fram och scouterna samlas kring den. Låt alla scouterna eller en scout från varje patrull lägga händerna på maskinen för att starta den. Ha gärna någon återkommande ljudeffekt för att symbolisera att maskinen startar. Med hjälp av den fantastiska maskinen förflyttas ni till en annan del av världen. Låt scouterna ge sig ut och upptäcka var i världen ni har hamnat!

## 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.

### Tillbaka till Sverige

Samla scouterna runt den fantastiska maskinen och starta den. Maskinen tar er tillbaka till Sverige igen. Låt en av patrullerna markera på en karta ni har på väggen (eller en kartbok) med t.ex. en nål vilket land ni har varit i och prata sedan om vad ni har lärt er under mötet. Vad skiljde landet ni besökt ifrån Sverige?

### 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. Ibland är det lämpligt att läsa brevet från framtiden som introducerar nästa möte redan vid avslutningen på mötet innan. 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.

### **Tänk på detta!**

När man arbetar med temat att besöka olika länder och försöka ta reda på hur det är just i det landet är det viktigt att man inte fastnar i generaliseringar om landet och dess invånare. Tyvärr är det väldigt enkelt och vanligt att man kategoriserar människor och företeelser. Dessa kategoriseringar bidrar till att man lätt uppfattar människor från ett land på ett visst sätt. Det är av största vikt att hela tiden göra scouterna medvetna om denna kategoriseringsfälla. För att skapa en nyanserad bild över människors olikheter och likheter behöver vi hjälpas åt med att medvetandegöra generaliseringar. Det är viktigt att inte fastna i fördomar. Gör därför scouterna medvetna om att inte alla är på samma sätt och att olikheter är bra och något man kan lära sig mycket av.

## 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 vårtermin

Scoutmöte 1: Den fantastiska maskinen

Scoutmöte 2: Orättvisor

Scoutmöte 3: Sol och bad

Scoutmöte 4: Besök från ett annat land

Scoutmöte 5: Land i nöd 1

Scoutmöte 6: Land i nöd 2

Scoutmöte 7: En kort resa

Scoutmöte 8: Besök i djungeln

Scoutmöte 9: Sova utan tak

Scoutmöte 10: Olympiska spelen

Hajk: Jorden från ovan

# Möte 1: Den fantastiska maskinen

## Syfte

Scouterna får använda och träna sin fantasi och kreativitet genom att bygga en egen maskin som ska ta dem till andra länder varje scoutmöte. Målspar: Fantasi och kreativa uttryck samt Aktiv i gruppen.

## Land

Detta möte kommer ni inte att resa någonstans eftersom maskinen måste vila några dagar efter att ha byggts.

## Genomförande

Mötet genomförs i er scoutlokal.

### Startceremoni

Eftersom det säkert är många nya scouter som inte har träffats förut börjar vi dagens möte med att sitta i ring. Varje scout får sedan presentera sig med sitt namn och sedan nämna ett land eller ett ställe som man gärna skulle vilja resa till. Gå laget runt! Även ledarna ska presentera sig med namn och land.

### Maskinbygge

Det är bra om ni har delat upp maskintillverkningen i olika stationer. Förslag:

*Station 1:* Här finns allt stort material som scouterna kan använda till sin maskin. T. ex. mjölkkartonger, skokartonger, filpaket, glasspaket, toalettrullar osv. Scouterna får välja, antingen en eller två delar, som de ansvarar för att dekorera och sedan fästa på maskinen.

*Station 2:* På denna station finns sax, färgat papper och klister för den som vill.

*Station 3:* Här får scouterna ta på sig ett förkläde och dekorera med hjälp av vattenfärg. TIPS! Använd gärna en färg som har en tjockare konsistens då vanlig vattenfärg inte fastnar så lätt på ex. mjölkpaket.

*Station 4:* För den som vill dekorera sina delar med paljetter, glitter och bokmärken, kan ta sig till station 4.

*Station 5:* Här byggs maskinen ihop. På denna station behövs ett bra lim som håller ihop delarna väl.

Under tiden som maskinen torkar samlas ni för att leka *Maskinen* som går till på följande sätt: Alla scouter får sätta sig i en stor rund ring. Ledaren berättar att det nu ska byggas en maskin och att maskinens delar är scouterna. En efter en får scouterna komma upp i mitten och ställa sig i någon ställning, göra en rörelse och låta på ett visst sätt. Scouterna väljer själva hur de ska stå, röra sig och hur de ska låta. När alla har kommit upp ska de ha bildat en egen, sammanhängande maskin. TIPS! För att öva scouternas samarbets- och koncentrationsförmåga kan ledaren höja och sänka tempot och volymen på maskinen. Då gäller det för scouterna att antingen bli tystare eller ljudligare, eller göra rörelserna fortare eller långsammare.

### Avslutningsceremoni

Ni samlas runt maskinen och beskådar ert mästerverk. Ledarna tar här fram kartan/kartboken och berättar vad den ska användas till. Låt scouterna dela med sig av sina tankar kring dagens möte. Låt dem gärna dela med sig av sina förväntningar av den här terminen. Berätta om vad som händer nästa möte!

## Material

Kartonger (mjölkkartonger, skokartonger, flingpaket, filkartong, glasspaket, petflaskor, burkar osv)

Paljetter

Klister

Saxar

Bokmärken

Färgade papper

Tejp

Glitter

Färg

Penslar

Förkläden

# Möte 2: Orättvisor

## Syfte

Kvällens program har i syfte att ge scouterna en förståelse för omvärlden. Har alla det som vi i Sverige? Scouterna utmanas i att stå för sina egna värderingar. Målspår: Förståelse för omvärlden och Egna värderingar.

## Land

Ikväll tar vår maskin oss till Moldavien ett väldigt fattigt land.

## Genomförande

Mötet genomförs inomhus.

### Startceremoni

Alla samlas kring maskinen för att resa till Moldavien. När vi kommer fram tar vi fram den magiska maskinpåsen för att se vad den har för ledtrådar denna gång. Denna gång hittar vi en trasig gammal t-shirt och en liten torr brödbit. Vart har maskinen fört oss denna gång? Är det ett rikt eller ett fattigt land?

### Fyrahörnsövning

Här utmanas scouterna att ta ställning i olika dilemman. Detta utförs i ett rum där varje hörn av rummet står för någon åsikt. När varje scout tagit ställning i frågan kan man låta alla i varje hörn diskutera om varför de ställde sig där. Efter detta får varje hörn berätta för de andra hörnen om varför de ställde sig just där. Låt de diskutera mellan hörnen. I denna övning är det bra att börja med en enkel fråga bara för att se att scouterna har förstått övningen. Här nedan följer tips på frågor/dilemman som ni kan ha med:

- En pojke går på gatan och hittar en hundralapp utanför en mataffär. Det går hela tiden människor ut och in i mataffären. Vem som helst kan ha tappat hundralappen. Vad ska pojken göra? Hörn 1: Han ska ta hundralappen och köpa något han vill ha för den, det var ju han som hittade den. Hörn 2: Han ska ta hundralappen och sätta upp en lapp om att han har hittat en hundralapp och om ingen hör av sig så får han den. Hörn 3: Han ska lämna in den till polisen. Hörn 4: Han ska ge den till välgörenhet.
- Du går på en gata i Moldavien. Plötsligt ser du en pojke i din egen ålder med trasiga kläder, han ser fattig ut. Han går förbi ett stånd med frukt och rätt som det är plockar pojken på sig två apelsiner. Vad ska du göra? Hörn 1: Ropa på polisen, ingen får ju stjäla. Hörn 2: Gå fram och stoppa pojken och ge honom pengar för apelsinerna så att han kan betala för dem. Hörn 3: Säger ingenting. Pojken är hungrig och har inga pengar och alla har rätt att få mat för dagen. Hörn 4: Gå och köpa egna apelsiner och ge extra mycket dricks så att det täcker för de två apelsinerna som pojken tog.
- Det är rast och du är ute på skolgården och sparkar fotboll. Lite längre bort ser du hur några stora och tuffa killar är elaka mot en annan kille. De har tagit hans mössa och försöker kast upp den i ett träd. Vad gör du? Hörn 1: Du går fram till killarna och säger till dem att sluta. Hörn 2: Du hämtar en rastvakt som får säga till killarna att sluta. Hörn 3: Efter att de tuffa killarna gått därifrån går du och hjälper killen att få ner mössan från trädet. Hörn 4: Du gör ingenting eftersom du är rädd för de tuffa killarna och orolig för att själv hamna i bråk.
- Du är med din pappa och handlar i mataffären. När ni står i kassorna och ska betala hör du hur en tjej framför er tjuvar på sin mamma att hon vill ha godis. Hon tjuvar mycket och trots att mamman säger nej flera gånger fortsätter hon tjata. Till slit tappar mamman tålmodet och tar flickan hårt i armen och skriker –Sluta tjata jag orkar inte med dig längre. Du ser att flickan blev ledsen och att det gjorde ont i armen. Vad gör du? Hörn 1: Du gör ingenting. Det är deras ensak. Hörn 2: Säger till din pappa så att han kan prata med mamman. Hörns 3: Du ser till att ni köper godis så att du kan ge lite till tjejen. Hörn 4: Du ringer polisen eftersom det är olagligt att skada barn!

### Popcornleken – en orättvis lek

Denna lek gör man bäst i sin patrull. Här behöver man en skål med popcorn och ett par vantar, en mössa, en halsduk, ett par glasögon (solglasögon funkar bra) och en tärning. Skålen med popcorn och alla klädesplagg ligger i mitten av ringen med scouter. Alla turas om att slå tärningen. Den som slår en 6:a får ta på sig kläderna och glasögonen och äta popcorn ända tills någon annan slår en 6:a. Då måste man ge över allt till näste man.

## Lekar om det finns tid

**Banan-kull** – Detta är en kullek där en är apa och väldigt hungrig. Alla andra är bananer. Om du blir tagen av apan ställer du dig med armarna ihop ovanför huvudet (som om man vore en banan) och säger ”banan, banan, banan” tills någon av de andra bananerna kommer fram. Då trycker den andra ner dina händer och säger ”Skala banan” och sedan är du ”fri”.

## Avslutningsceremoni

Vi samlas alla vid kartan. Vart hamnade vi idag? Markera på något sätt att ni hamnade i Moldavien. Vad har vi fått för lärdom av besöket i Moldavien?

## Material

Skål/skålar – att ha popcorn i.

Vantar

Halsduk

Mössa

Solglasögon

Tärning

# Möte 3: Sol och bad

## Syfte

Ledarna ska få en bild av scouternas simkunnighet inför terminen. Scouterna får en trevlig stund i badhuset. Målspar: Fysiska utmaningar och Ta hand om sin kropp.

## Land

Ni reser till Hawaii där solen skiner och vattnet är varmt.

## Genomförande

Mötet genomförs i ett badhus. Ring gärna och boka innan så kan ni oftast också få grupprabatt.

Bestäm om ni vill samlas vid scoutgården för att åka gemensamt till badhusen eller om ni ska träffas i entrén till badhuset.

### Startceremoni

Genomför uppropet innan ni går in i simhallen så att ni vet vilka scouter som är med och hur många ni är. Om ni har möjlighet att ta med den fantastiska maskinen samlas då kring den innan ni går och byter om. Låt sedan scouterna gå för att upptäcka vart ni har hamnat.

### Bad

När scouterna kommer ut i simhallen möts de av ledarna (eller Utmanarscouter) som är klädda i färgglada skjortor och blomsterkransar. Välkomna scouterna till Hawaii och berätta vad som gäller när man badar här. Låt scouterna leka och passa gärna på att låta dem göra simprov så att ni vet vilka av scouterna som kan simma.

När ni har badat halva tiden, bjud scouterna på färgglad fruktjuice och be gärna badhuset spela typisk söderhavsmusik. Glöm inte att fråga badhuset om ni får servera dryck i simhallen och använd plastmuggar.

### Avslutningsceremoni

Låt scouterna byta om och samlas ute i badhusets entré. Se till att alla scouterna är med och att ingen har glömt något. Ta gärna med kartan om ni har möjlighet och markera var ni har varit den här gången. Glöm inte berätta om nästa möte.

## Material

Hawaiiskjortor, blomsterkransar och liknande

Fruktjuice

Plastmuggar

Söderhavsmusik

# Möte 4: Gästen

## Syfte

Scouterna får ett personligt möte med någon från ett annat land, och ökar sin förståelse för att alla människor är lika även om vi lever under olika villkor. Mötet handlar framförallt om målspåren Förståelse för omvärlden och Relationer.

## Land

Det land där er gäst kommer ifrån. Ledarna förbereder mötet genom att bjuda in en gäst från ett annat land, kanske någon som kommit till Sverige som flykting?

Tips på hur man hittar en gäst att bjuda in:

- Tänk igenom era egna nätverk – kompisar, kollegor, facebook...
- Fråga scouterna några möten i förväg, någon av deras föräldrar, bekanta eller klasskompisar(s föräldrar) kanske skulle vilja komma som gäst?
- Fråga andra i kåren eller församlingen.
- Kolla med andra föreningar på er ort, exempelvis föreningar som samlar människor ifrån ett visst land (t.ex Turkiska ungdomsförbundet) och Röda korset.
- Fråga ert studieförbund om de har bra kontakter (Sensus erbjuder exempelvis multireligiösa guider.)

## Genomförande

### Startceremoni

Den fantastiska maskinen tar er till landet er gäst härstammar ifrån, och gästen stiger in och hälsar scouterna välkomna till hans/hennes land.

### På besök i landet

Till att börja med berättar gästen om landet han/hon kommer ifrån, t.ex. om hur det var att leva där, hur skolan var, hur klimatet var, vilka de viktigaste högtiderna var och hur de firades, och varför han/hon kom till Sverige. Gästen visar kanske också bilder från landet. Om gästen har flytt från landet, berätta gärna om vad det var som hände, varför det blev som det blev, och hur flykten gick till. Låt scouterna ställa frågor och dela med sig av tankar och reflektioner.

Gästen har sedan (med hjälp av ledarna) förberett några aktiviteter som passar med landet. Det kan exempelvis vara

- Lekar som gästen brukade leka när han/hon var liten.
- Laga och äta mat som man brukar äta i landet.
- Testa en dans, sång eller musikinstrument från landet.
- Läs en saga eller berättelse från landet, och dramatisera den i patrullerna.

### Avslutningsceremoni

När ni har rest hem till Sverige igen och markerat på kartan var ni har varit, reflekterar ni över följande:

- Vad är den största skillnaden mellan gästens land och Sverige?
- Vad är den största likheten?
- Skulle ni vilja bo i gästens land? Varför/varför inte?

## Material

Beroende på aktiviteter.

# Möte 5: Land i nöd

## Syfte

Scouterna får tid att reflektera över andra länders livssituation. De får även lära sig mer om samhällsengagemang och vilken stor betydelse det har för länder i nöd.

## Land

Detta möte kommer ni inte att resa till ett land som är i behov av hjälp. Till exempel ett land som drabbats av en naturkatastrof eller ett land där svält råder. Förslag: Haiti, Filippinerna, Sudan, Somalia.

## Genomförande

Mötet genomförs i er scoutlokal.

### Startceremoni

Scouterna samlas kring maskinen för att resa till det nya, valda landet.

### Land i nöd

Scouterna kommer till ett land i behov av hjälp. Låt gärna någon av ledarna klä ut sig och komma inspringandes till scouterna, lagom till att ni anländer till det nya landet. Ledaren berättar då om deras land och vad det är som har hänt. Om landet till exempel är Haiti, berätta då vad en jordbävning är för något. Fråga sedan scouterna om de kan hjälpa dem att samla in pengar så att de kan bygga upp sitt land igen.

Låt scouterna samlas i sina patruller för att fundera över hur de kan hjälpa det nödställda landet. Om ni märker att scouterna behöver tips, ge dem det. T. ex: Sälja kakor, sälja lottor, ordna en miniloppis mm. Låt scouterna göra skyltar som de ska ha med sig.

När patrullerna, i samråd med ledare, har kommit fram till hur de ska hjälpa landet går det åter igen ut i samlingsrummet där de träffade den utklädde ledaren. Här får de inför de andra patrullerna och den utklädde ledaren berätta om sin idé.

### Lek; Magnet

Detta är en lek där som går till enligt följande. En är magnet dvs. "kullare" och springer och jagar de andra. Så fort han eller hon kullar någon dras de till varandra som en magnet. De springer sedan hand i hand och kullar vidare. Nästa person som de kullar dras också till magneten och fastnar. Så här fortsätter det tills alla sitter ihop i en och samma magnet.

### Avslutningsceremoni

När ni rest tillbaka till Sverige diskuterar och reflekterar ni över hur kvällen varit. Hur kändes det att höra om dessa människor som var i nöd? En kväll som denna kan skapa många känslor hos scouterna. Det är därför viktigt att ledarna är lyhörda och uppmärksamma, och kan ta hand om de situationer som kan uppstå. Prata om nästa möte, som är då patrullerna ska genomföra sin hjälporganisation, till exempel sälja kakor utanför mataffären.

## Material

Fakta om ett land i nöd  
En person som är utklädd

# Möte 6: Samhällsengagemang

## Syfte

Scouterna får chansen att skapa nya förutsättningar för människor i naturkatastrofdrabbade länder. Målsår: Aktiv i samhället, Egna värderingar

## Land

Detta möte kommer ni inte att resa någonstans.

## Genomförande

Mötet genomförs där patrullen bestämt att de ska genomföra pengainsamlingen, exempelvis utanför mataffären.

### Startceremoni

Scouterna samlas och förbereder för eventuell försäljning.

### Land i nöd

Scouterna säljer bakverk/samlar in pengar.

TIPS! Om ni har era scoutmöten sent på kvällen, kan ni i stället lägga detta möte en lördagförmiddag.

### Avslutningsceremoni

Ni avslutar med att samtala kring hur försäljningen/insamlingen har gått. Ni skriver, tillsammans med er ledare, ett brev som ni ska skicka med till den hjälporganisation som ni ska gå via med alla pengar.

## Material

### Insamling:

Insamlingsbössa  
Skyltar

### Försäljning:

Det som ska säljas  
Skyltar  
En kassa  
Växelpengar

# Möte 7: En kort resa

## Syfte

För att scouterna ska få se att det vi tycker är normalt kan uppfattas som konstigt av andra får scouterna arbete med uppgifter inom målspåret Problemlösning och Aktiv i gruppen.

## Land

Ni reser till Sverige och upptäcker vilket konstigt land det verkar vara.

## Genomförande

### Startceremoni

Efter dagens resa med den fantastiska maskinen verkar något ha gått fel. Ni vet inte riktigt vart ni har hamnat den här gången.

### Organisationstävling

För att ta reda på vart ni har hamnat och för att kunna komma tillbaka hem igen behöver patrullerna lösa uppgifter som ger ledtrådar till vart ni har hamnat. Gör gärna aktiviteterna patrullvis på olika stationer. Ni behöver inte göra alla aktiviteterna.

### Gamla traditioner

Landet ni besöker har många traditioner och firar många högtider på speciella sätt. En av scouterna i patrullen drar en lapp med en tradition. Sedan ska han eller hon med gester och rörelser beskriva traditionen medan de andra scouterna i patrullen gissar. Låt scouterna turas om att spela upp charaden så att alla får vara med.

Typiska traditioner från landet är:

- Gå i luciatåg
- Dansa runt midsommarstången
- Äta semlor
- Måla påskägg
- Äta köttbullar
- Montera en bokhylla från IKEA

### Minnestetet

Invånarna i landet är kända för att ha väldigt bra minne, låt scouterna testa om de minns lika bra. Lägg bilden med dalahästen (se bilaga 1) en bit bort från patrullen. Låt sedan scouterna fylla i sin egen bild genom att en av scouterna i taget får springa bort till dalahästen, titta 15 sekunder och sedan springa tillbaka och måla. Låt scouterna turas om tills alla har ritat varsin gång. Jämför sedan scouternas dalahäst med den ursprungliga bilden.

### Kims spel

En av de som bor i landet ni är i har varit slarvig och glömt en del saker i närheten av er scoutstuga. Låt scouterna testa om de är mer noggranna! Placera ut 10-15 typiskt svenska saker i skogen eller på en annan lämplig plats. Låt scouterna gå runt och titta, utan att röra sakerna, i ett par minuter. Samla dem sedan en bit bort där de inte kan se sakerna och ge dem i uppgift att berätta vilka saker de såg. Ställ gärna också frågor om sakerna, till exempel vilken färg något hade.

Bra saker som ofta glöms i landet är: osthovel, sillburk, köttbullar, luciakrona, julgran, en liten midsommarstång, en liten svensk flagga, skiftnyckel, en CD med dansbandsmusik, en innebandyklubba, en bok om Pippi Långstrump, Emil eller någon annan figur, Ikea-pryl (insexnyckel, blå kasse etc)

## Musikundret

I landet ni besöker pratar man ofta om musikundret, det finns många artister som är kända i hela världen. En av scouterna får ta på sig ett par hörlurar med musik från en MP3-spelare. Scouten ska sedan nynna eller sjunga sången och de andra scouterna ska gissa vilken sång det är. Genomför gärna aktiviteten patrullvis så att även de scouter som är lite blygare vågar vara med. Växla vem som sjunger tills alla i patrullen har fått sjunga en sång. Välj svenska låtar som scouterna känner igen.

## Upptäck landet

Det gäller att vara uppmärksam när man kommer till ett nytt land. Ge scouterna tio frågor om omgivningen runt scoutstugan. Ge dem sedan 10 minuter för att gå runt och leta efter svaren på frågorna. Om ni har en karta över området kan ni markera tio punkter på kartan och anpassa frågorna till det, tänk på att det måste vara nära platsen där ni samlas så att scouterna hinner svara på frågorna.

Förslag på frågor:

- Vad har huset vid korsningen för färg?
- Hur många fönster finns det på framsidan av scoutstugan?
- Vad heter vägen som scoutstugan ligger på?
- Hur många träd finns det på baksidan av scoutstugan?
- Vilket djur bor i huset vid svängen?
- Hur många bilar har familjen som bor bredvid scoutstugan?

## Avslutningsceremoni

När ni har rest tillbaka till Sverige med den fantastiska maskinen diskutera följande med scouterna. Vad var det för konstigt land ni hade hamnat i? Kan personer från andra länder tycka att Sverige är konstigt? Vad är typiskt svenskt? Exemplifiera gärna med det vi tycker är typiskt svenska traditioner som julgran och lucia som egentligen kommer från andra delar av Europa.

## Material

### Gamla traditioner

Lappar med traditioner

### Minnestest

### Kims spel

### Musikundret

### Upptäck landet

# Möte 8: Besök i djungeln

## Syfte

Scouterna skapar en relation till naturen och till sin kropp och dess förmåga. Scouterna prövar sitt ledarskap. Målspar: Känsla för naturen, Fysiska utmaningar, samt Ledarskap

## Land

Ikväll tar vår maskin oss till Brasilien där vi skall trotsa den stora men fantastiska djungeln.

## Genomförande

Mötet genomförs utomhus. (Om tillgång till naturområde ej finns kan djungeln(hinderbanan) byggas upp inomhus). Aktiviteterna Hinderbanan och Djungelns konung utförs patrullvis.

### Startceremoni

Alla samlas kring maskinen för att resa till Brasilien. När vi kommer fram tar vi fram den magiska maskinpåsen för att se vad den har för ledtrådar denna gång. Ikväll är det bilder på en djungelapa, lianer, regnskog etc. och även ringar (t.ex. en sådan man använder till att hänga upp duschdraperi med, ringar av snöre) en till varje scout i patrullen. Dessa skall användas i kvällens aktivitet. Tillsammans kan ni försöka komma på vart maskinen fört er denna gång.

### Djungeln en stor hinderbana

Kvällens land är Brasilien och dess djungel. Nu skall vi tillsammans utforska djungeln tillsammans i våra patruller. Vi börjar med en hinderbana som prövar får fysiska styrka och vighet.

Förslag på hinderbana:

- Gör en hinderbana av ett snöre. Du fäster ena änden vid ett träd och sedan fortsätter du dra snöret runt träd, över stenar, under nedfallet träd etc. Varje scout tar nu sin ring som de har fått och fäster den runt hinderbanans snöre. Nu skall hela patrullen tillsammans gå samma väg som snöret går, runt träd, över stenar o.s.v.

Nästa aktivitet handlar dels om ledarskap och dels om att kännas sig trygg i att låta andra vägleda en fram.

Hinderbana – Blindbock

- Gör en bana (den behöver inte vara så lång) där ni sätter upp till exempel hinkar. Välj sedan ut en i patrullen som skall vara ”blind”, den personen får sedan en ögonbindel. Resterande scouter i patrullen skall nu med hjälp av sina röster vägleda sin blinda vän genom banan utan att gå på någon hink. (Detta fungerar även att göra inomhus, då kan man istället ställa fram stolarna).

### Avslutningsceremoni

Vi samlas alla vid kartan. Vart hamnade vi idag? (Brasiliens djungel). Markera på något sätt att ni hamnade i Brasilien. Nu har ni varit i många olika länder och lärt er en massa olika saker. Vad har vi fått för lärdom av besöket i Brasilien?

## Material

Snöre – att sätta upp hinderbana med.

Ringar – till aktivitet hinderbana

Ledtrådar – till påsen som skall ge ledtrådar om att vi befinner oss i Brasiliens djungel.

Ögonbindel – att använda i aktiviteten

Hinkar (eller något annat) – till hinderbana ”blindbock”.

# Möte 9: Sova utan tak

## Syfte

För att scouterna ska få lära sig mer om att vara och sova ute arbetar vi med målspåren Känsla för naturen, Fysiska utmaningar och Ledarskap.

## Land

Ni reser till Mongoliet och lär er mer om hur man kan äta och sova utomhus.

## Genomförande

### Startceremoni

Den fantastiska maskinen tar er till Mongoliet. Genomför gärna startceremonin utomhus.

Genomför gärna aktiviteterna nedan patrullvis och växla så att en eller flera patruller först gör Sova utan tak och sedan Laga mat utan spis och tvärtom.

### Sova utan tak

Låt scouterna sätta upp ett tält eller ett vindskydd i patrullen. Väl gärna ett tält som ni kommer använda på hajken eller ett läger. Det går bra att använda ett mindre tält om det ni normalt använder är stort och tungt. När tältet är uppsatt kan ni rulla ut ett liggunderlag och en sovsäck. Låt scouterna gå in i tältet och lägga sig ner och känna hur det känns. Visa att scouterna kan ha sina packningar ovanför huvudet eller bredvid sig (beroende på typ av tält) så att det blir ordning och reda i tältet. Visa gärna att det är viktigt att sätta upp tältet ordentligt om det inte ska bli blött när det börjar regna och blåsa.

### Laga mat utan spis

Låt scouterna sätta ihop ett trangiakök och tända det. Ha gärna en brännare som är fylld med sprit redan så att scouterna inte behöver hålla t-sprit. Forma tunna kakor av en bit av degen som ledarna eller scouterna har förberett innan. Stek kakorna utan smör eller olja i några minuter på varje sida. Tänk på att göra tunna kakor så att de blir färdiga i mitten. Smaka på brödet som ni har bakat och avsluta med att låta scouterna diska trangiaköket efter sig.

### Avslutningsceremoni

När ni har rest tillbaka till Sverige med den fantastiska maskinen diskutera vad ni upplevt under mötet med scouterna. Hur kändes det inne i tältet? Hur vore det att alltid bo i tält och inte ha någon säng inomhus att sova i? Var det lätt eller svårt att laga mat på trangiaköket? Hur gör scouterna och deras föräldrar hemma när de lagar mat, skulle de klara sig med bara ett trangiakök istället för en vanlig spis?

## Material

Mindre tält eller vindskydd

Sovsäck och liggunderlag

Trangiakök

Tändstickor

T-sprit eller annat bränsle till köket

### Deg till stekpannebröd

4 ½ dl vetemjöl

½ tsk salt

2 tsk bakpulver

50 gr margarin eller smör

2 dl mjölk

1. Blanda mjölet med bakpulvret och saltet. Tillsätt margarin eller smör och finfördela det till en smulig massa med hjälp av fingrarna.

2. Tillsätt mjölken och arbeta raskt ihop till en smidig deg.

# Möte 10: Olympiaden

## Syfte

Scouterna tränas i samarbete och laganda, och blir högtidligt uppmärksammade för att de deltagit i terminen som gått. Målspar: fysiska utmaningar, aktiv i gruppen och problemlösning.

## Land

Ni reser till Grekland och deltar i en äkta olympiad – era egna olympiska spel.

## Genomförande

### Startceremoni

Ni åker iväg med den fantastiska maskinen och hamnar i Grekland. Ni blir mötta av en ledare i toga med fackla (eller ljus) som berättar att han/hon är på väg till Olympia för att tända den olympiska elden och sätta igång årets olympiska spel. Sedan tävlar scouterna patrullvis i några grenar (välj så många ni hinner av dem som listas nedan).

### Slingerbulten

Här tävlar alla tillsammans (en ledare kan behöva stå utanför för att leda leken).

Ställ er i en ring och sträck ut armarna framför er. Blunda och gå sakta in mot mitten. Ta tag i de andras utsträckta händer så att ett stort trassel bildas i mitten. Ledaren som står utanför kan hjälpa till så att alla händer håller i en annan hand. När alla har två händer att hålla i öppnar ni ögonen, och försöker trassla ut er – utan att släppa händerna. Ofta går trasslet att lösa upp till att alla står i en stor ring, men ibland blir det flera små ringar eller en åtta.

Vinnare: hela avdelningen, när ni klarar av det.

### Strutfotboll

Stafett där patrullerna tävlar mot varandra.

Ställ upp patrullvis, och ge varje patrull en strut (t.ex. en kona med hål i toppen eller ett ihoprullat A3-papper med ca 3 cm öppning längst ned och ”ansiktsstor” öppning högst upp) och en fotboll. Ca 5 meter framför varje patrull finns en markering/kon/ledare utplacerad. Första personen i varje patrull ska sätta struten framför ansiktet och dribbla bollen framför sig, runda markeringen och komma tillbaka till patrullen. Därefter fortsätter man tills hela patrullen har fått spela. Om det är olika många scouter i varje patrull, kan de som är fler välja någon som står över (ledarna håller ett öga på att detta roterar i patrullen) eller de som är färre kan välja någon som spelar flera gånger.

Vinnare: patrullen som blir klar först.

### Bygga torn

Patrullerna tävlar mot varandra om att bygga ett så högt torn som möjligt på en viss tid (t.ex. 5 eller 10 minuter). Om ni är i naturen kan ni låta scouterna bygga av grenar, stenar och annat man kan hitta där, annars ser ni till att det finns byggmaterial att ta av – tvättsvampar, klossar, lego, gamla förpackningar, böcker, kuddar, vedträn eller något annat. Om scouterna själva ska hitta materialet kan ni ge dem lite längre tid (15 min).

Vinnare: patrullen som har det högsta tornet när tiden går ut.

### Grekisk klädstafett

Stafett där patrullerna tävlar mot varandra.

Ställ upp patrullvis, och ge varje patrull en uppsättning grekiska kläder – t.ex. en toga (lakan), en lagerkrans och ett par sandaler. Patrullmedlemmarna ska i tur och ordning ta på sig kläderna, springa fram några meter och runda en markering, och springa tillbaks och lämna över kläderna till nästa person.

Vinnare: patrullen som är klar först.

### Armkrökslöpning

Gör iordning en väldigt enkel hinderbana, där man t.ex. ska runda några markeringar, och ta sig över eller under fallna träd. Patrullerna springer igenom hinderbanan i tur och ordning, genom att hela patrullen krokas arm med varandra och tar sig igenom banan på led. Ta tid.

Vinnare: patrullen som kommer igenom fortast.

### Bäst i världen

Patrullerna står i ringar. Patrullmedlemmarna går en och en in i cirkeln och säger vad just han eller hon är bäst i världen på (en ledare kan börja för att visa hur man gör, och säger t.ex. ”jag är bäst i världen på att tända ljus”, ”jag är bäst i världen på att gå upp på morgonen”, ”jag är bäst i världen på att kramas”). Alla andra i patrullen jublar och applåderar för att hylla den som är bäst i världen. Fortsätt runt cirkeln tills alla har berättat vad de är bäst på.

Vinnare: patrullen som jublar högst åt sina världsmästare.

### Prisutdelning

När de olympiska spelen är slut är det dags för högtidlig prisutdelning. Man kan få pris för att man är olympiska mästare i de olika grenarna ovan, men också för att man är olympisk mästare i samarbete, att vara schyssta mot varandra, att ha den bästa peppningen i patrullen eller något annat. Se till att varje patrull får ett pris.

### Avslutningsceremoni

Res tillbaka till Sverige och prata med scouterna om att terminen nu är slut och allt ni har upplevt tillsammans. Titta på kartan igen – vilka länder har ni varit i? Hur var det där? Vad gjorde ni och lärde er? Vad var roligast och tråkigast på de olika ställena? Vilket land skulle ni helst vilja åka till i verkligheten?

Avsluta med en märkesutdelning, där alla scouterna får ta emot terminens deltagarmärke.

## Material

Strutar och bollar till strutfotbollen.

Byggmaterial till tornbyggandet.

Lakan, lagerkransar, och sandaler till klädstafetten.

Priser eller diplom att dela ut.

Deltagarmärken.

# Hajk Jordan sedd från ovan?

## Syfte

Denna hajk testar alla de nyvunna kunskaper som scouterna under terminen tagit till sig. Allt från att laga mat ute, leva ute i naturen, fysiska utmaningar, ledarskap i sin patrull, till att se världen från ett större perspektiv (rymden). Bor vi i olika länder eller bor vi på en planet, tillsammans?

## Land

Under denna hajk reser ni med maskinen till rymden och ser från ovan på jorden, på den planet som alla de människor som ni träffat bor.

## Genomförande

### Startceremoni

Alla samlas vid hajkplatsen där den fantastiska maskinen finns. Vart kan den föra oss denna gång? Denna gång tar ni fram den magiska påsen och där i finner ni en sol, en annan planet och ”rymdstenar”. Ni har färdats ut i rymden.

### Rymdspår med stationer

Här får scouterna gå en spårning där de kommer att möta olika slags uppgifter som utgår från varje scoutkväll i terminsprogrammet. Detta blir som en repetition av den gångna terminen. Här kan också vara kul med en del tipsfrågor, kanske om rymden? Här nedan följer tips på stationer som kan vara med i spåret:

- **Möte 1:** Här får scouterna med hjälp av naturmaterial skapa sina egna rymdgubbar. Här kan man använda kottar och pinnar för att skapa gubbar. I denna uppgift är det bra att inte styra för mycket utan låt scouternas fantasi och kreativitet flöda.
- **Möte 2:** Här möter scouterna ett dilemma som det inte finns något rätt svar på. De skall få dela upp tre olika påsar till tre olika familjer. Varje familj består av en mamma och en pappa och två barn. Familj ett kommer från Moldavien och är mycket fattiga och äter endast lite bröd och dricker lita vatten varje dag. Familj två kommer från Brasilien och där är mamman väldigt sjuk i Tuberkulos. Pappan i familjen har fått sluta jobba för att ta hand om sin sjuka fru och sina två barn. Detta gör att de inte får så mycket pengar att leva på. De har inte mycket mat för dagen. Men framför allt så behöver mamman medicin. Men medicinen är dyr, den kostar 120kr. Familj tre kommer från Sverige. Varken mamman eller pappan har något jobb så de har bara pengar till att köpa mat. Och snart fyller deras två barn år, men inga pengar har de att köpa presenter för. I de tre påsarna finns följande: Påse 1 – Tre bananer, en burk med soppa och två gosdjur. Påse 2 – Tre bananer, ett mjölpaket och 120kr. Påse 3 – En banan, 50kr och fyra frallor. Vilken familj ska få vilken påse? Hur tänker ni?
- **Möte 3:** Här får scouterna tid för lite avkopplande massage. Det är en massage-saga med rymdtema. Här får alla sätta sig i en ring så att alla har en kompis bakom sig och en kompis framför sig. Berätta för scouterna att de ska få massera varandra. Läs sagan nedan och låt scouterna få massera varandra. Visa först massagerörelserna. Läs gärna sagan två gånger.

Sagan: 1 – Astronauten Teodor startar sin rymdraket, det brummar. Hela Teodor skakar. (Banka med handflatorna på varandras ryggar upp och ner på ryggen.) 2 – Upp i himlen, genom atmosfären och ut i den fridfulla rymden där allt är tyst... (Dra lätt med handflatorna på varandras ryggar upp och ner.) 3 – Teodor svänger runt sin rymdraket och skådar ditt hem, jorden. Så fin den är med sitt hav, sin djungel, sina berg och dalar och sina sjöar. Teodor tänker på hur glad han är som får bo där. Han ryser. (Trippa lätt med fingertopparna över hela ryggen.) 4 - Teodor åker vidare och ser sedan den stjärna som värmer upp jorden – solen. Det är solen med sina varma strålar. (Dra med fingrarna från mitten ut åt sidorna på ryggen som solstrålar.) 5 – Teodor vänder om och kör tillbaka till jorden, det är ändå där han hör hemma. Han närmar sig jordens atmosfär och det börjar brumma och Teodor skakar åter igen. (Banka med handflatorna på varandras ryggar.) 6 – Han landar och stiger ut och lägger sig ner i det gröna gräset. Då kommer Teodors katt fram och välkomnar honom. Katten Findus smyger upp på Teodors rygg och smyger och omkring. (Använd ditt pekfinger och långfinger och smyg runt på ryggen som en liten kattunge.)

- **Möte 4:** Här skall de para ihop rätt bild med rätt Landsnamn. Pyramider – Egypten. Djungel – Brasilien. Dalahäst – Sverige. Eiffeltornet – Frankrike. Isbjörn – Nordpolen. Danska flaggan – Danmark.
- **Möte 5:** Ni är i nöd. Ni är på planeten Mars och måste ta er över ett ställe med kvicksand. Till er hjälp har ni tre plankbitar ca. 40cm långa. Dessa kan ni gå över kvicksanden med. Här får scouterna, med hjälp av dessa tre plankor, ta sig över kvicksanden som är cirka 6 meter. Om någon ramlar ner i kvicksanden måste hela patrullen börja om.
- **Möte 6:** Hur gör man när man hälsar på någon i ett annat land? I vissa länder så pussar man på kinden. I vissa länder sätter man ihop sina handflator som om man vore en Lucia och bugar sig. Undra hur rymdvarelserna skulle hälsa på oss? Kanske hålla ett finger i örat eller vifta med armarna utåt sidorna? I Sverige brukar vi ta i hand. Och det ska vi göra nu. Vi ska hälsa på varandra och säga vårt namn. Till exempel: Kalle och Linda skall hälsa på varandra, så säger de såhär: **Kalle:** Hej, Kalle. **Linda:** Hej, Linda. I detta ögonblick får Kalle Lindas namn och Linda får Kalles namn. De fortsätter hälsa på de andra i gruppen och hela tiden får de ett annat namn som de presenterar sig med. De har klarat av uppgiften när alla fått tillbaka sitt eget namn.

### Laga mat utan spis

Under tiden på hajken kommer vi att behöva äta något. Och här får scouterna i sina patruller samarbeta för att laga sin middag på stormkök. Under tiden som de lagar maten kan de få i uppgift att komma på ett eget sätt att säga hej på i sin patrull. Vem vet, kanske kommer det utomjordingar på besök under kvällens lägerbål.

### Kvällsaktivitet – Lägerbål – Besök av utomjordingar

Ni kan börja lägerbålet som ni brukar. Kanske med sånger eller lekar som ni planerat in. Men någonstans mitt i så avbryts hela lägerbålet av att en eller flera utomjordingar kommer på besök. De kan vara inklädda aluminiumfolie eller annat som ser ”utomjordiskt” ut. Alla patruller får hälsa på sitt patrullsätt och utomjordingarna har också ett eget hälsningsätt. Sedan börjar utomjordingarna berätta att de har tittat på deras planet – jorden. Och att de har lite frågor som de gärna skulle vilja fråga scouterna. Fråga: Hur kom ni hit? Fråga: Vi har sett att ni scouter är väldigt duktiga på att samarbeta, men vi undrar varför hela jorden är uppdelade i olika länder? Är ni arga på varandra? Här kan ni låta scouterna fundera en stund och sedan tala om vad de kommer fram till. Fråga: Varför smutsar ni ner på er planet så mycket? Vi hittade en massa skräp när vi var där och hälsade på. Vi vet att ni är duktiga på att hålla rent, men hur kan ni göra så att andra är lika duktiga? Fråga: Kan ni lära oss en sång som ni sjunger på er planet?

Efter detta så kommer utomjordingen med en idé. Kan de inte, i morgon, ta och åka med scouternas magiska maskin tillbaka till jorden och gå på skräpjakt? Så blir det.

### Andra dagen – Skräpjakt på jorden

Nästa dag kommer utomjordingen/utomjordingarna tillbaka och alla samlas vid den fantastiska maskinen. Scouterna får visa hur man skall göra för att åka med maskinen. De reser till jorden och väl framme tar de fram den magiska påsen. I den magiska påsen finns det en påse/sopsäck till varje patrull som de kan samla skräp i. Dags att gå på skräpjakt.

### Lekar

Förbered gärna ett antal lekar som ni kan leka om det blir tid över under hajken. Lekar och andra aktiviteter hittar ni lätt på aktivitetsbanken [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

### Avslutningsceremoni

Efter att ni varit på skräpjakt sätter ni er tillsammans med utomjordingarna och funderar över hur dagen varit. Vad har vi lärt oss? Fundera kring följande frågor:

- Vilket land var roligast att åka till? Varför?
- Om du fick välja, vilket land skulle du vilja åka till och lära dig mer om? Varför?
- Vad har du lärt dig av att vara i alla dessa länder?
- Vad kan du lära andra efter denna termin/hajk?

## Material

Bilder på familj och påsar med innehåll i. (uppgift till spåret).

Bilder på olika platser i olika land + landsnamn.

Påsar att samla skräp i.

Hajkutrustning.

