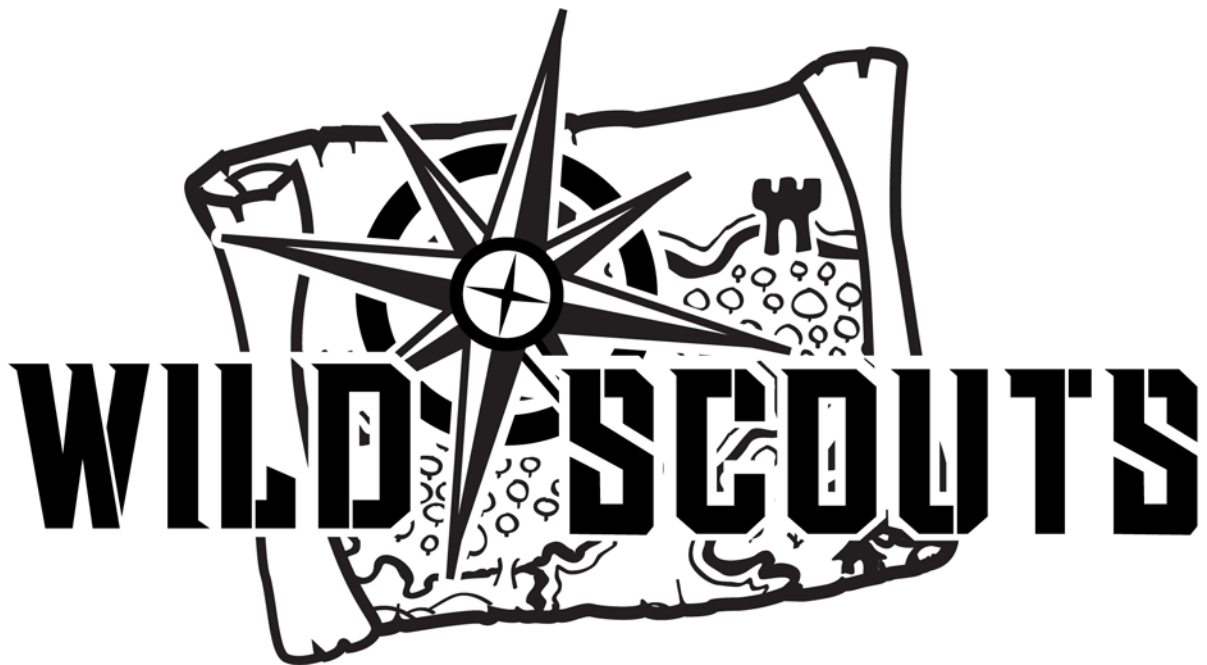


*Terminsprogram hösten 2009*

*äventyrare*



## Välkommen till ny termin!

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 (12)13-14 (15) år. Vi vill att du ser terminsprogrammet, som du nu håller i din hand, som exempel och inspiration. Vi vet att det kan vara klurigt för dig som ledare att börja terminsplaneringen med ett blankt papper. Det är dock viktigt 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 ansvarar för att era möten grundar sig på scoutmetoden och att alla dess olika delar kommer med i terminsplaneringen. ( Scoutmetoden består av sju delar: Scoutlag och scoutlöfte, Symboler och ceremonier, Friluftsliv, Lokalt och globalt samhällsengagemang, Stödjande och lyssnande ledarskap, Learning by doing.) Läs mer i Bit för Bit som du hittar på [scout.se/shop](http://scout.se/shop).

Inom Scouterna finns det olika inriktningar beroende på vilket förbund eller vilken kår du tillhör. Vi har försökt skapa ett program som passar alla oavsett tillhörighet, vilket betyder att du själv får anpassa programmet efter din kårs inriktning.

Programmet är tänkt för en vårtermin med tio möten och det fungerar att använda för både stadskårer och kårer på landsbygden. Alla aktiviteter är tänkta att utföras patrullvis vilket bygger på scoutmetoden, 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 så kan alla aktiviteter genomföras utomhus! 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 att åka på hajk som mål så är det förstäeligt varför man ska lära sig att surra vindskydd. 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 är ofta vara uppskattade inslag i terminsprogrammet och de är väldigt viktiga för sammanhållningen. De äldre scouterna kan ofta anordna sina hajker själva, med lite stöd från dig som ledare, och då kan man med fördel ha flera hajker per termin. Tänk på att alltid ha en bra dialog med föräldrarna innan övernattningar och hajker. 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!

# Wild Scouts

Det här är terminsprogrammet för Äventyrarscouter (12)13-15(16). Temat för terminen är WildScouts. För vissa scoutgrupper kommer temat passa jättebra. Andra kommer att tycka att de är för gamla då TV-programmet med ett liknande namn framförallt vänder sig till yngre barn och ungdomar. Det går då utmärkt att byta ut inslagen från TV-programmet till inslag från till exempel Expedition Robinson eller något annat tema som passar ihop med äventyr, samarbete, friluftsliv och utmaningar. WildScouts utspelar sig ute i naturen. Ni kommer därför att öva på olika saker som kan vara bra att kunna. De flesta övningar i programmet kan anpassas till ett annat tema. Skapa gärna en röd tråd genom terminen med hjälp av ett tema – det blir roligare då!

## Startceremoni på Scoutberget

Alla har ett behov av att bli sedd och hörd, liten som stor. Vad är det då som krävs för att vi skall känna oss sedda och hörda? Oftast är det väldigt enkla metoder som gör att varje person känner sig bekräftad. Att få höra sitt namn och få säga ”jag är här” kan vara ett sätt. Försök att göra övningar och aktiviteter där alla behövs och se till att alla får vara med.

## Poängjakt

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

## Avslutningsceremoni på Scoutberget

På samma sätt som det är viktigt att ha en återkommande start är det också viktigt att ha en avslutningsceremoni. Avslutningen ger en bra möjlighet för oss ledare att gemensamt med scouterna reflektera över vad som hänt under mötet och ge återkoppling till scoutlagen, tidigare möten, nästa möte osv.

Ett mål med Scouterna är att barnen skall lära sig mer om sig själva, för att göra det behöver de lära sig att reflektera. Det kan vara ett bra sätt att göra detta i samband med avslutningen. Att fundera över hur jag betedde mig, hur vi samarbetade, varför resultatet blev som det blev, hur det kändes osv. En viktig del i reflektionen är att fundera över vad jag/vi skulle göra annorlunda om vi gjorde samma övning igen.

För att få barnen att lyssna på varandra och det skall bli tydligt vems tur det är att prata kan ni använda er av ett pratföremål t.ex. en fotogenlykta, pinne eller sten. Den som har föremålet i sin hand får prata okommenterat och skickar sedan vidare föremålet när hon/han har pratat klart. Tänk på att alla skall se och höra den som talar. En del kårer är vana vid att ha andakt någon gång under mötet och andakten går alldeles utmärkt att kombinera med reflektionen.

## Scoutberget

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

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

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

## Loggboken

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

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

## Idéer och kommentarer

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

## *Wild Scouts termin för äventyrare*

Scoutmöte 1	<b>Wild Scouts</b>
Scoutmöte 2	<b>Eld</b>
Scoutmöte 3	<b>Patrullmöte – planera patrullhjk</b>
Scoutmöte 4	<b>Skattjakt</b>
Scoutmöte 5	<b>Matlagning</b>
Scoutmöte 6	<b>Patrullmöte – planera patrullhjk</b>
Scoutmöte 7	<b>Jakt på Afrikas savann</b>
Scoutmöte 8	<b>Patrullhjk</b>
Scoutmöte 9	<b>Fotosafari</b>
Scoutmöte 10	<b>Upplösning Wild Scouts-poängjakt</b>
Scoutmöte 11	<b>Patrullmöte – planera julavslutning</b>
Scoutmöte 12	<b>Julavslutning för hela scoutkåren</b>

# Scoutmöte 1 - Wild Scouts

## Varför?

Gruppen ska få en bra start och introduktion till poängjakten.

## Vad?

Scouterna blir välkomnade tillbaka till en ny termin, blir indelade i lag (Björnar och Lejon), och får skapa häftiga prylar till sitt lag.

## Hur?

### Startceremoni (ca 15 minuter)

Börja med att låta alla leta sig upp till Scoutberget (se nedan), eller ceremoniplatsen som ni valt genom att gå ett ljusspår (om det är mörkt ute) eller en bana som ni snitslar. Gör gärna det hela lite mysiskt, placera ut udda föremål längs vägen, och rama in det av temat.

Ny termin, kanske det finns nya i gruppen. Se då till att alla får presentera sig innan ni börjar.

### Scoutberget

Se till att börja varje möte med en kort ceremoni på en speciell plats som ni kallar Scoutberget. Börja med att låta patrullerna ropa sina patrullrop. Sedan träder en ledare utklädd till guide fram. Han eller hon kommer att guida under hela terminen skapa den röda tråden och sammanfatta det som hände förra mötet. De som har skrivit loggbok mötet innan kan annars ha uppgiften att sammanfatta förra mötet.

Guiden berättar sedan vad som kommer hända under dagen. Är det mycket information så kan det vara bra att kalla fram patrulledarna och ge informationen bara till dem eftersom det är lättare att prata med få än många. Precis innan ni sätter igång så säger guiden: Nu fortsätter vi med DET STORA ÄVENTYRET.

Det ska framgå att guiden är den som leder det stora äventyret som terminen är.

Scoutberget skall vara en lite mystisk plats, gärna lite avskilt. När scouterna kommer dit skall de fyllas av en spännande och mystisk känsla. Använd gärna med lite marschaller eller facklor. Skulle platsen verkligen inte passa med namnet Scoutberget så kan liknande ord som till exempel Scoutdalen, Scoutgropen, Scouthörnet eller liknande användas.

### Namntrassel (ca 10 minuter)

En samarbetslek för att lära sig namnen på sina patrullmedlemmar.

**Material:** garnnystan eller snöre

**Hur:** Vi sitter i en ring och den person som börjar leken kastar eller rullar ett nystan till någon annan medan den säger sitt namn. Samtidigt håller förste personen kvar i änden av nystanet i handen. Så gör även nästa person och nästa, tills alla har fått säga sitt namn åtminstone en gång.

Då har det bildats ett spindelnät i ringen eftersom alla håller en del av snöret. Då är det dags att få tillbaka det hela igen. Alltså måste man kasta och rulla och krångla nystanet samma väg igen samtidigt som man upprepar sina namn. Utveckla gärna leken genom att, förutom namn, även säga något man är bra på.

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

Om ni har många nya som inte redan ingår i patruller, dela in dem i patrullerna. Om ni bara har en patrull men den är stor, gör två lag.

Låt deltagarna bestämma tillsammans om de vill vara Lejon eller Björnar, eller om de vill ha ett speciellt tävlingsnamn. Rösta om det behövs, det främjar den demokratiska processen. Det går naturligtvis också bra att använda de ordinarie patrullnamnen men det kan vara kul att göra något speciellt för tävlingen som kommer att pågå under hela terminen.

### **Patrulltid (30 minuter)**

#### **Skapa symboler och rekvisita**

Material: säckväv, schabloner och färg.

Survival-kit: karta, kompass, tändstickor, godis osv.

Eftersom hela terminen är en lång tävling mot de andra lagen måste patrullerna skapa rekvisita – tillverka en tävlingsflagga, bygg ihop ett survival-kit (bra grejer att ha under terminen ex. saker att elda med, russin och nötter om energin tar slut, plåster, karta, kompass osv.) Vissa grejer kanske man vill komplettera med till nästa gång. Survival-kittet ska vara med på alla möten.

Använd schabloner för att måla flaggan, och använd gärna säckväv, om ni kan få tag på det. Om ni använder Lejon och Björnar kan schabloner laddas ner från scout.se

#### **Patrullrop**

Om patrullen inte redan har ett patrullrop eller om alla i patrullen inte kan det är det bra att öva på detta. Patrullen kan också hitta på nya hejramsor och liknande.

#### **Inventera kunskap**

Under denna tid kan patrullerna också gå igenom vad de är bra på och vad de tror att de behöver öva mer på inför utmaningarna – elda, surra, karta & kompass, samarbete osv. Alla i gruppen är bra på något speciellt och kan säkert lära ut något till de andra. Detta är sådant som kan ligga till grund för vad ni gör under terminen och för patrullernas egna patrullmöten.

### **Samarbetsövning (ca 10 minuter)**

Spänn upp en snöre mellan två träd ungefär i midjehöjd. Be patrullen ställa sig riktigt nära varandra på ena sida repet. Berätta sedan att uppgiften är att ta sig över repet utan att röra vid det samtidigt som hela patrullen håller i varandra. Man får inte tappa kontakten med varandra.

Reflektera efteråt över hur det gick.

## Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

Introducera Loggboken, läs mer om det i början av terminsprogrammet.

När ni avslutar mötet skall det också ske på Scoutberget. Guiden pratar lite kort om vad avdelningen gjort idag. Sitt gärna ner i en ring för lugnets skull. Patrullerna bestämmer sedan vem som ska skriva loggbok till nästa vecka. Patrullen kan också skriva logg tillsammans. Alternativt kan man ha ett rullande schema inom patrullerna om vem som skriver logg. Avsluta med en stämningsfull sång. Sluta med valspråk och lösen; Scouter – Var redo. Alltid Redo.

## Scoutmöte 2 - ELD

### Varför?

Scouterna lär sig att klara sig i naturen genom att lära sig mer om eld

### Hur?

**Startceremoni (ca 10 minuter)**

**Eldar (ca 30 minuter)**

Gå igenom olika typer av eldar med scouterna. Berätta om vilken typ av ved som brinner länge och snabbt. Om ni vill kan ni ge scouterna i uppgift att ta reda på detta till detta mötet.

Prata också om säkerhet i samband med eld. Låt alla testa på att spenta stickor och tända en liten eld. Alla kanske inte kan göra detta samtidigt. Låt några scouter tillverka en fackla per patrull, som sedan används i nästa tävling.

**Tävling (ca 40 min)**

- a) Varje patrull får en eldplats. Första deltävling är att varje patrull utrustas med en använd konservburk med vatten och lite såpa i. Uppdraget är att få vattnet att koka över så snabbt som möjligt. När detta är klart går de över till nästa uppdrag.
- b) Uppdraget är att göra upp eld (eller använda den gamla). När man fått fyr på sin eld ska patrullen tända sin fackla på elden och sedan springa en sträcka för att tända en stor eld som ledarna har förberett. Beroende på förutsättningarna kan uppgiften byggas ut. Är ni vid en sjö kan den större elden som ska tändas vara på en flotte ute på sjön som man får paddla till osv.

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

Avsluta med en ceremoni eller en andakt.

Läs gärna en text om eld i samband med avslutningen. En bok som enbart handlar om just eld är "Eld : flammor och glöd - samisk eldkonst" av Yngve Ryd. Men du hittar betraktelser om eld i alla kulturer över världen.

## Scoutmöte 3 - Patrullmöte

### Varför?

Patrullen får i uppgift att självständigt planera och genomföra en hajk, utan ledare. Om gruppen inte känner sig trygg i detta går det bra med en dagsutflykt. Det viktiga är att gruppen får förtroendet att testa sina egna förmågor och klara sig själva!

### Vad?

Planering av en hajk.

### Hur?

Startceremoni (ca 10 minuter)

Patrulltid (ca 70 minuter)

Patrullen ska planera en egen hajk. Mötet ägnas åt att bestämma detaljerna kring utfärden. Patrulledaren har i förväg fått hjälp att formulera ett antal frågor som patrullen går igenom. Till exempel:

- Vart ska vi
- När ska vi åka
- Hur tar vi oss dit
- Vad behöver vi ha med oss
- Vad ska vi äta
- Vem handlar

Det här är också tillfället att gå igenom om det är något patrullen vill öva på inför hajken och fördela ev arbetsuppgifter inför kommande patrullmöte.

Patrullen kan även välja ut någon maträtt de ska äta på sin hajk som de vill öva på att lag under möte 5 där temat är primitiv matlagning.

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 minuter)

## Scoutmöte 4 - Skattjakt

### Varför?

Patrullen stärks av att tillsammans klara av en uppgift.

### Vad?

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

### Hur?

**Startceremoni (ca 10 min)**

**Skattjakten (ca 65 min)**

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

**Elda och laga mat (ca 60 min)**

**Hur:** Börja med att ge varje patrull en ledtråd. Ledtråden leder fram till en plats i närområdet eller på orten. Om ni vill kan skattjakten gå genom orten. Använd platser som stadens torg, kyrkogården, ICA-butiken. Om ni är många ledare kan ni placera ut funktionärer längs vägen.

Märkt gärna ledtrådarna med patrullens namn eller färg ifall ni lägger fler än en patrulls ledtråd på samma plats. Den sista ledtråden leder fram till skatten som kan vara godis, kex, kåsor eller vad som helst.

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

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

## Scoutmöte 5 - Matlagning

### Varför?

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

### Vad?

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

### Hur?

Startceremoni (ca 10 minuter)

Valfri lek ur aktivitetsbanken (ca 10 minuter)

Elda och laga mat (ca 60 minuter)

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

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

Ledarna får gärna förbereda en överraskning i form av en efterrätt eller liknande.

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 6 - Patrullmöte

### Varför?

Patrullen får i uppgift att självständigt planera och genomföra en hajk, utan ledare. Om gruppen inte känner sig trygg i detta går det bra med en dagsutflykt. Det viktiga är att gruppen får förtroendet att testa sina egna förmågor och klara sig själva!

### Vad?

Planering och förberedelse inför hajken

### Hur?

Startceremoni (ca 10 minuter)

Patrulltid (ca 70 minuter)

Mötet ägnas åt att öva på saker som patrullen behöver kunna inför hajken. Patrullen får också presentera sitt upplägg för en ledare. Tiden kan också ägnas åt att packa ihop material mm.

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 7 - Hinderbana

### Varför?

Patrullen får öva på att gemensamt lösa ett problem. De måste använda sin kreativitet och klarighet när de gör ritningar och sina fysiska och fingerfärdiga förmågor när det bygger.

### Vad?

Surra ett torn.

### Hur?

Startceremoni (ca 10 minuter)

Valfri lek (ca 10 minuter)

Jakt på Afrikas savann (ca 55 minuter)

**Material:** slanor, sisalgarn,

I alla tider har människor byggt torn. Antingen för att spana, försvara sig eller för att jaga. Nästa tävlingsgren är att varje patrull får i uppgift att surra ett torn med hjälp av slanor och sisalgarn. Patrullen har 1 timme på sig. Endast tillgången på material och fantasin sätter gränserna.

En av ledarna finns tillgänglig för att kunna gå igenom olika typer av surringar som man kan använda sig av.

I tornets topp ska patrullens flagga hängas upp. Tornbygget bedöms utifrån a) hur väl patrullen samarbetar b) utformning och c) hållbarhet.

Prickskytte (15 min)

**Material:** tennisbollar, vilda djur = sopsäckar, pappskivor och färg eller dyl.

När tornet är färdigt ska alla patrullmedlemmar klättra upp och skjuta prick på de vilda afrikanska djur som ledarna under tiden har skapat en bit bort från tornen (ex genom fyllda sopsäckar eller pappskivor). Prickskyttet sker med hjälp av tennisbollar. Varje träff ger poäng.

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 8 - Patrullhajk

### Varför?

Patrullen får öva sig i att självständigt planera och genomföra en hajk, utan ledare. Om gruppen inte känner sig trygg i detta går det bra med en dagsutflykt. Det viktiga är att gruppen får förtroendet att testa sina egna förmågor och klara sig själva!

### Vad?

Hajk med övernattning eller en-dags-utflykt

### Hur?

Startceremoni (ca 10 minuter)

Patrulltid Tipspromenad (ca 70 minuter)

Patrullerna har på de tidigare patrullmötena fått chansen att planera sin hajk. Ledaren finns med som ett stöd i planeringen men kommer inte att delta i hajken. Frågor som är bra att ställa sig:

- Vart ska vi
- När ska vi åka
- Hur tar vi oss dit
- Vad behöver vi ha med oss

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 9 - Fotosafari

### ! Varför?

Patrullen får en uppgift att lösa gemensamt. De får öva sin förmåga till problemlösning och sin kreativitet.

### ? Vad?

Ni ska till Afrika. Innan dess måste ni ha övat er på att ta bilder på alla vilda djur ni ska få se - fotosafari i området.

### 🔧 Hur?

Startceremoni (ca 10 min)

Lek: Bilda djurpar (ca 10 min)

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

**Hur:** Dela ut alla djur när deltagarna kommer. När det är dags att leka så härmar alla det djur de fått. De två som fått samma djur försöker hitta varandra. När de hittat varandra går de "in i Afrika" eller sätter sig till bords.

Fotosafari (55 min)

Varje patrull utrustas med en digitalkamera (även mobilkamera fungerar bra). Patrullen får också 10-20 teman som de ska fotografera. Patrullen ger sig sedan ut. När de kommer tillbaka lämnas bilderna till ledaren som poängsätter dem utifrån a) hur väl de stämmer överens med temat b) kreativitet. Om möjligt laddar ledaren över alla bilder på en dator och gör ett bildspel, så att alla får titta på varandras bilder.

Välj teman som passar bra in på terminens tema. Gärna några enklare och några lite klurigare:

- Turist på safari
- Kärleksfulla zebbor
- Björnar och vargar i närkamp
- Giraffen har slagit en knut på sin långa hals
- Slug elefant gråter krokodiltårar

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

# Scoutmöte 10 - Upplösningen

## Varför?

Det avslutande mötet på WildScout-tema kan vara en gemensam hajk/utfärd med alla scouter som varit med, eller ett möte i scoutlokalen. Genom att åka på en hajk eller utfärd tillsammans lär alla scouter känna varandra och får chans att öva en del av de saker de lärt under terminen.

Upplösningen kan också genomföras tillsammans med scouter från andra scoutkårer som har haft ett liknande terminsprogram.

## Hur?

**Startceremoni (ca 10 minuter)**

**Pristävling (1 – 3 h)**

Beroende på hur många scouter och ledare ni är kan patrullerna följas åt och göra en station i taget, eller så kan varje patrull ha en ledare med sig och gå runt banan. Alla stationerna kan också göras i direkt följd och den som löst alla stationer först kommer snabbast fram till mål och vinner. Den extra tiden den patrull som fått flest poäng under terminen fått, reglerar då vem som startar först.

**Kluringar**

Lös en enklare Suduko, ett par rebusar eller ett chiffer.

**Klossar**

Häng upp klossar i ett träd som det går att klättra i. Häng dem på olika höjd. En deltagare från varje lag ska klättra upp och hämta klossarna medan en annan har förbundna ögon. Denne har i uppgift att bygga något av klossarna. Resten av laget ser en form av klossar som ska kopieras. De har i uppgift att förklara så bra som möjligt för personen med förbundna ögon var han eller hon ska lägga klossarna.

**Memory**

Den här gången ska man memorera så många siffror som möjligt. Uppställt i skogen finns en lång rad med siffror eller symboler. En bit bort har patrullen samma uppsättning siffror eller symboler. Varje patrull får välja ut två personer som får springa bort och titta på raden under 30 sekunder. När de kommer tillbaka ska de återskapa den ur minnet.

**Ta dig över floden**

Låt patrullen ställa upp sig på en sida av en ”stor flod”. Patrullen ska ta sig över floden som är full av krokodiler genom att kliva på stenar. Använd sittunderlag eller liknande som stenar. Det ska vara färre sittunderlag än antalet deltagare. De får bara stå på sittunderlagen, och släpper de taget om ett sittunderlag försvinner det med floden. Alltså måste alla färdas över floden tillsammans.

### **Hinderbana**

Tävlingen är en hinderbana patrullerna emellan. Bygg en hinderbana som patrullen ska ta sig fram genom. Ni kan öka svårighetsgraden genom att alla måste hålla varandra i handen, hela patrullen är sammanknuten av ett stort rep eller genom att några har ögonbindel. I slutet av banan finns en flaggstång eller ett träd där patrullens flagga ska hissas.

### **Skatten**

”Bakbind” armarna på varje patrullmedlem – de får bara använda munnen. Tävlingen går ut på att samla så mycket choklad -guldpengar som möjligt. Varje patrull ska plocka så många pengar (eller annat ätbart) som möjligt från en tunna. De ska sedan bära tillbaka dem till sin startplats. Flest guldpengar vinner. Men varje patrull får behålla det de har samlat ihop. (Det går också bra att texempel ha non-stop eller liknande godisar som skatt. Då utrustas varje deltagare med en sked som de bär skatten på till sin startplats).

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

## Scoutmöte 11 - Patrullmöte

### Varför?

Patrullen får öva sitt ledarskap och sin organisationsförmåga genom att planera en aktivitet för andra.

### Vad?

Patrullmöte med tema att planera julavslutning.

### Hur?

Startceremoni (ca 10 min)

Patrulltid (65 min)

Patrullen/patrullerna får i uppgift att planera nästa veckas julavslutning för hela scoutkåren. Ledarna avgör hur stora uppdrag scouterna får. Det kan vara allt från att planera lekar och uppträdanden till att genomföra hela avslutningen.

Avslutningsceremoni på Scoutberget (ca 10 min)

## Scoutmöte 12 - Julavslutning

### Varför?

Patrullen får öva sitt ledarskap och sin organisationsförmåga genom att planera och genomföra en aktivitet för andra.

### Vad?

Julavslutning med fika och tävlingar för scoutkåren.

### Hur?

Ett upplägg på mötet skulle kunna vara:

Inledning (10 min)

Lekar och utmaningar i blandade grupper (30 min)

Fika med uppträdanden (30 min)

Avslutning (20 min)