

# Terminsprogram Hösten 2010



## Äventyrarscouter 12-15 år

**Svenska Scoutrådet**

Box 420 34, 126 12 Stockholm, Sweden, Besöksadress Intrumentvägen 19

Telefon 08-555 065 00

[www.scout.se](http://www.scout.se), [www.worldscoutjamboree.se](http://www.worldscoutjamboree.se)

# Välkommen till en ny termin!

Snart är det en ny termin och dags för mängder av barn och unga att ha roligt tillsammans, få möjlighet att utvecklas och bli redo för livet. Som ledare har du en nyckelroll och i det här terminsprogrammet hittar du tips och inspiration till 10 scoutmöten. Eftersom det ibland kan vara klurigt att börja terminen med ett blankt papper finns det här terminsprogrammet. Använd det som inspiration, fyll på med fler möten eller ta bort de som inte passar för er. Tanken är att ni ska kunna använda det i den utsträckning som passar er bäst.

Det är scouternas behov och vilja som ska styra verksamheten samtidigt som det är viktigt att programmet strävar mot de mål för verksamheten som finns och genomförs med hjälp av scoutmetoden. Ju äldre scouterna blir desto större ansvar för planering och genomförande ska de få och i äventyrarna är samspelet i planeringen mellan ledare och scouter extra tydligt. Detta kan tyckas som en motsättning, särskilt som det här "färdiga" terminsprogrammet skapats helt utan inblandning av just era scouter. Några sätt att kringgå detta kan vara att helt enkelt ta upp och prata om problemet med era scouter eller lämna utrymme för dem att granska det och komma med förslag på ändringar. Var också öppna och framställ programmet som förslag istället för beslut. Mer om programplanering finns att läsa i ledarboken "Ledaren – gör dig redo" i fokusavsnittet programplanering på sidan 120ff. (Ledarboken finns som blädderex på [www.scout.se/program](http://www.scout.se/program) och att köpa på Scouternas shop [www.scout.se/shop](http://www.scout.se/shop))

## Nyheter 2010

Du som använt de färdiga terminsprogrammen tidigare kommer till stor del känna igen dig. Vi använder stöd och begrepp som tagits fram i det nya gemensamma programmet som lanserades under våren 2010. En nyhet som ni kommer finna i detta terminsprogram är att vi använder scouternas egen bok "Äventyrarnas handbok" i programmet. Tanken är att varje scout får ett eget exemplar. Dessa böcker går att köpa på [www.scout.se/shop](http://www.scout.se/shop) Om ni vill kan ni ordna en studiecirkel tillsammans med något av våra studieföbund och på så sätt få böckerna gratis. Mer information om denna möjlighet hittar du på hemsidan [www.scout.se/program](http://www.scout.se/program)

Programmet är helheten av vad vi gör i Scouterna, varför vi gör det (våra mål & syften) och hur vi gör det (Scoutmetoden, vår pedagogik). Det gemensamma programmet sätter fokus på vikten av att göra medvetna val när vi planerar och genomför våra aktiviteter. Ett stöd för detta är målspåren. Det är mål för scouten i respektive åldersgrupp som stegras längs ett spår som till exempel aktiv i gruppen eller problemlösning utifrån scouternas ålder. I mötesförslagen nedan beskrivs dessa under rubriken syfte. Scouterna pedagogik, hur vi gör något, bygger på scoutmetoden som består av Scoutlag och scoutlöfte, patrullsystem, lära genom att göra, symboler och ceremonier, friluftsliv, lokalt och globalt samhällsengagemang och stödjande och lyssnande ledarskap

Mer inspiration, tips om scoutmetoden och målspåren hittar du i den nya boken Ledaren – gör dig redo som säljs via [www.scout.se/shop](http://www.scout.se/shop).

## Anpassa ert program

Våra förutsättningar för att bedriva verksamhet ser olika ut på olika håll. Vi har försökt skapa ett program för 10 scoutmöten som passar alla, förbered, anpassa och justera så att programmet passar er och era scouter. Alla aktiviteter är tänkta att utföras patrullvis, men med lite justeringar kan de genomföras oavsett hur många ni är. Var gärna utomhus, om väder och ljus tillåter så kan nästan alla aktiviteter genomföras utomhus!

**Lycka till med terminen!**

# Grundförutsättningar

Eftersom scoutprogrammet uppstår i mötet mellan scouter och ledare och formas av deras viljor, behov och förutsättningar är det svårt att presentera ett standardprogram som passar alla. Tanken är istället att det här programmet ska ge inspiration, tips och idéer till er att skapa en bra verksamhet. Låt er inspireras av terminsprogrammet. Använd samma upplägg om det passar er, eller gör helt eget. Fler aktivitetstips hittar ni också i Aktivitetsbanken på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se) Där kan ni också hjälpa andra genom att tipsa om era bästa aktiviteter.

Under terminen kommer många av aktiviteterna ske i patrullerna. Vi föreslår att varje patrull har en "fadderledare". En "fadderledare" har lite extra kontakt med just sin patrull. "Fadderledaren" är inte en medlem i patrullen.

## Det symboliska ramverket – intryck, avtryck

I den här åldern funderar många på vem jag är, vilken roll och uppgift jag har i världen. En persons värderingar och identitet stöts och blöts och börjar så sakteliga ta form. Detta är ofta en jobbig och påfrestande tid. Att ständigt fundera på vem man är eller vad man tycker är jobbigt och kan i många fall skapa osäkerhet. En viktig uppgift för oss i scouterna är att hjälpa och stötta ungdomar i detta arbete. Vi ska skapa en trygg och lugn miljö där det är naturligt och självklart att diskutera dessa frågor.

Tredje helgen i september är det val i Sverige. Demokratiska val är något stort och viktigt som också flitigt uppmärksammas i media. Det är en tid då åsikter, vallöften och påverkan står i centrum. Det ställs ofta tydliga krav på att du som individ ska tycka något, du ska göra ett val och välja en ståndpunkt. För en Äventyrarscout är det verkligen inte självklart vad han/hon tycker. I den här åldern är det viktigt vad kompisarna tycker, att passa in och att vara rätt. En Äventyrares åsikt kan bytas ut från den ena dagen till den andra.

Vi är medvetna om att det i skolan självklart arbetas en hel del med val och demokrati under denna period och därför är det viktigt att vi lyfter fram ett annat sätt att arbeta med dessa frågor. Vi vill lyfta fram scoutings perspektiv. Äventyrarna ska under terminen få möjlighet att fundera och ta ställning kring scouternas värdegrund. Vad tycker jag om scoutlagen? Ställer jag mig bakom den? Vad innebär det egentligen att vara scout? Vad betyder det att avlägga ett löfte? Vad förväntas jag göra och leva upp till? Kan och vill jag vara scout fullt ut?

### Handen samlar intryck

Med hjälp av händerna får vi en mängd intryck. Första intrycket av en annan människa får vi ofta när vi skakar hand med honom eller henne. Vi känner oss för, fångar, greppar, trevar med våra händer. Med fingrarnas hjälp kan vi slå telefonnummer och surfa på nätet. Med hjälp av händerna får vi alltså möjlighet att ta del av en mängd olika intryck, därför har vi valt handen som symbol för ordet intryck. Under terminen vill vi att scouterna ska få möjlighet att fundera och reflektera över vilka sorts intryck som påverkar dem. Vad tycker jag är vackert? Vilka intryck ger olika sorters musik? Vad gillar och ogillar jag hos andra? Hur är en bra kompis eller ledare?

### Foten ger avtryck

Alla lämnar vi ifrån oss olika avtryck. Utifrån vårt beteende sätter vi spår i vår omgivning. När vi går på stranden lämnar vi fotspår, våra kängor ger tydliga spår på de stigar vi trampar. Vilka avtryck vi lämnar efter oss beror på vilka värderingar och ställningstaganden vi gjort tidigare i livet. Om vi vet att Mountainbikens cykel sätter alltför djupa spår i stigarna och därmed förstör för andra människor som vill njuta av naturen är det självklart för oss att välja vägar och stigar som inte förstörs.

Sätt ner foten! Visa vad du går för, får vi ibland höra. Att göra avtryck handlar om att göra ett ställningstagande och visa det för sin omgivning. För en äventyrarscout kan det handla om att säga nej till alkohol på festen och därmed stå emot ett gruppträck. Det kan också handla om att våga stå för det man tycker om och gå klädd i scoutskjorta under en skoldag.

För att våga göra avtryck behöver vi vara trygga i oss själva, veta vad vi står för och vad vi klarar av. Under terminen vill vi att scouterna ska få möjlighet att sätta avtryck. Vi vill genom scoutarbetet ge scouterna verktyg som hjälper dem att sätta de avtryck de är mogna för. Vi har valt att använda foten som symbol för ordet avtryck.

## Scoutmötet

Varje scoutmöte är uppbyggt efter samma mall. Det börjar med en samling och en inledningsceremoni, innehåller både lugnare och mer aktiva delar innan det avslutas med en lugnare stund för att samla ihop kvällens intryck och reflektera. Den här formen skapar trygghet och ger utrymme för både lek och allvar och är särskilt viktig för de barn och ungdomar som lever med koncentrationssvårigheter i sina liv. Mer om hur ett scoutmöte bör vara upplagt finner du i ledarboken på sidorna 120-121.

För att få en genomgående tydlig koppling till temat intryck-avtryck under terminen väljer vi att starkt koppla inledning och avslutning till dessa två ord. Nedan kommer beskrivning på hur en inledning och avslutning kan gå till.

### Inledning (ca 10 min)

När scoutmötet ska börja samlas scouterna i sina olika patruller/hörnor. En ledare finns med hos varje patrull. Om ni något möte inte har en ledare till varje patrull kan ni låta patrullerna sköta inledningen själva medan du som ledare finns tillgänglig. Under terminens första möten håller ledaren i inledningen men när ni kommit längre in i terminen ber ni någon av scouterna leda inledningen.

Den som håller i inledningen berättar om något som gett honom/henne ett intryck. Någon kanske väljer att berätta om ett speciellt minne från sommaren eller om ett möte med någon. En annan bestämmer sig för att spela upp sin favoritlåt och en tredje visar en vacker bild. Man kan också läsa en fin text, dikt eller kanske en vacker psalm eller bön. Det viktigaste är att den som håller i inledningen får möjlighet att förmedla något som är viktigt och betydelsefullt för honom/henne.

Därefter tar alla och sätter sitt fingeravtryck på "patrulltryckaren". Patrulltryckaren är i själva verket ett stort papper där patrullens alla medlemmar samt mötesdatum står uppskrivna. När alla satt sitt avtryck på "patrulltryckaren" har patrullen checkat in och nästa del av mötet kan dra i gång.

### Avslutning(10 min)

När det är dags för avslutning samlas patrullen åter i sina lyor/hörnor. Varje scout och ledare får en utklippt hand och fot. Nu är det dags att reflektera över dagens möte. Scouterna får i uppgift att på handen skriva ner något intryck de fått under mötet. Det kan vara något som de tyckt varit bra eller dåligt, om de lärt sig något speciellt viktigt eller om de påverkats på något annat sätt.

På foten ber man scouterna skriva ner något av de avtryck de tror att de lämnat efter sig. Det kan t.ex. handla om att någon lånade ut en mössa, att någon blev glad när jag gav en positiv komplimang eller att vi inte lämnade eldplatsen så städad som vi borde. Det viktiga här är att skapa utrymme och möjlighet för scouterna att reflektera över vilka signaler de sänder ut med mitt beteende och att de faktiskt själv har möjlighet att välja vilka avtryck de vill skapa.

När alla har skrivit ner sina intryck och avtryck sätter var och en upp sin hand och fot på "patrulltryckaren". De första gångerna räcker det med att man låter scouterna gå runt och läsa varandras intryck och avtryck men när ni kommer längre in i terminen kan ni be någon att dela med sig av sina intryck och avtryck.

Det är viktigt att komma ihåg att alltid ge scouterna möjlighet att inte skriva något på sin hand eller fot. Ibland har man inte lust eller ork att dela med sig av sina intryck och avtryck. Försök att skapa ett sådant klimat att det är självklart för scouterna att våga göra som de själva vill eller känner för. Var noga med att tacka och uppmärksamma scouterna som väljer att dela med sig av sina intryck och avtryck. Glöm inte heller att berätta för scouterna vad som händer nästa gång!

## Innan första mötet

Innan första mötet är det bra om ni i ledarpatrullen samlas för att grovplanera höstterminen. Gör först ett schema över vilka datum ni ska träffas. Bestäm när hajken ska vara och fundera lite extra på när ni vill att scouterna ska få möjlighet att avlägga scoutlöftet. Tänk på att övningen "en värdefull gåva" (möte 8) är bra att genomföra innan scouterna får möjlighet att avlägga scoutlöftet. Pricka för de datum som det är t.ex. höstlov eller jullov. Det går givetvis bra att hålla scoutmöten även dessa veckor men var lite förberedda på att det kan vara färre scouter och ledare på plats. Se till att ni har tillräckligt med ledare på varje möte. Om ni redan nu märker att det något möte är svårt att få ihop tillräckligt med ledare kan ni fråga om det finns någon annan ledare, utmanare eller roverscout på kåren som kan rycka in. Även scouternas föräldrar är en resurs som ni kan be hjälpa till under scoutmötena.

Se till att alla ledare har ett exemplar av "Ledaren-gör dig redo" samt "Äventyrarnas handbok". Det är också bra om alla vet hur aktivitetsbanken fungerar samt vet vilken information man kan hämta på scouternas hemsida.

Avslutningsvis vill vi bara uppmuntra er att lägga in något/några avstämningsmöten där ni i ledarpatrullen kan stämma av hur ert arbete fungerar. Glöm inte bort att planera någon rolig aktivitet även för er!

# Program höstterminen 2010

Möte 1	Uppstart, Intryck-Avtryck
Möte 2	Våga Fråga, organisationstävling med gott intryck
Möte 3	Topp-partiet!
Möte 4	Du-Superscout?
Möte 5	De stora äventyren!
Möte 6	Patrullmöte, äventyren börjar
Möte 7	Alla ska höras! Är det så?
Möte 8	En värdefull gåva, äventyren fortsätter
Möte 9	Patrullmöte, äventyren fortsätter
Möte 10	Pepparkaksbak med intryck och avtryck
Hajk	Jag är den jag är

# Scoutmöte 1 – Intryck - avtryck

Scoutmötet är uppstarten för terminen med temat "intryck - avtryck" och ägnas till stor del åt att tillsammans med scouterna skapa en gemensam bild över höstterminens tema. Patrullerna bildas och de får arbeta med att skapa symboler och värden för patrullen.

## Syfte

Scoutmötet är uppstarten för terminen med temat "intryck - avtryck" och ägnas till stor del åt att tillsammans med scouterna skapa en gemensam bild över höstterminens tema. Patrullerna bildas och de får arbeta med att skapa symboler och värden för patrullen. Detta ger en inledning till terminen som kommer fokusera mycket på vilket sätt vi påverkar varandra och hur vi skapar utrymme för människor att påverka oss. Detta möte är kopplat till målspåren: Fantasi och kreativa uttryck, aktiv i gruppen, och egna värderingar.

## Genomförande

### **Inledning (20 min)**

Eftersom det är första mötet för terminen samlas alla i en ring. Ledarna presenterar sig själva och hälsar alla välkomna. Var extra uppmärksam om det kommit med någon ny. Hälsa då honom/henne lite extra välkommen. Berätta att ni varje möte kommer att ha en lite speciell inledning och avslutning och att dessa kommer att genomföras patrullvis. Dela sedan in scouterna i patruller och be dem gå till sina patrullyor/hörnor.

Varje patrull får om möjligt med sig minst en avdelningsledare. Patrullen sätter sig i en ring och ledaren tänder ett ljus som står i mitten. Därefter läses t.ex. texten "Fotspår" ur "boken "Varför växer gräset" skriven av Klas Hallbergg. Sedan visar ledaren patrulltryckaren och förklarar hur den fungerar. Varje scout får därefter trycka sitt tumavtryck på patrulltryckaren.

Lite kort berättar ledaren om terminens teman intryck-avtryck. Därefter återsamlas alla i den stora avdelningen.

### **Lek; Invecklaren(10 min)**

Eftersom alla scouter kanske inte varit med tidigare är det bra att leka en namnlek. Denna lek är också ett bra tillfälle för scouterna att dela med sig av något intryck från sommaren.

Alla scouter sitter i en stor ring. En av scouterna börjar med att säga sitt namn och något han/hon gjort i sommar tex; hej jag heter Kalle och jag har spelat Tv-spel. Nästa scout på tur fortsätter genom att svara: hej Kalle som har spelat TV-spel. Jag heter Maria och jag har åkt vattenskidor. Sedan fortsätter tredje personen att säga, hej Kalle som spelat Tv-spel, hej Maria som åkt vattenskidor. Jag heter Camilla och jag har lagat min moped. Så här fortsätter det tills man gått laget runt.

Detta är en bra namnlek samtidigt som man låter scouterna förmedla något intryck från sommaren.

### **Lek; Handtryckaren (10 min)**

Alla scouter står upp och blir ombedda att gå och trycka varandras händer i en hälsning. När de skakar hand med varandra ska de också presentera sig för varandra. Första gången de hälsar på någon presenterar de sig med sitt riktiga namn men i och med att de hälsar på någon byter man namn med denna person. Om t.ex. Camilla och Kalle hälsar på varandra byter de namn. Nästa gång Camilla hälsar på någon presenterar hon sig därför som Kalle medans Kalle presenterar sig som Camilla. Då sker ytterligare ett byte och så går det vidare. När man till slut träffar på någon som presenterar sig med ens

riktiga namn får man gå och sätta sig på en stol. Det blir färre och färre kvar och förhoppningen är att alla till slut ska träffa på sitt eget namn (vilket inte alltid sker).

### **Presentation Intryck-avtryck (10 min)**

Efter lekarna sätter sig alla i en stor ring. Orden intryck och avtryck står uppskrivna på blädderblock/whiteboard. Brainstorma tillsammans kring orden. Här är några frågor som kan vara till hjälp under arbetet?

- Vad kan ett intryck vara?
- Vad är trevliga intryck?
- Vad är otrevliga intryck?
- Vilka intryck gillar du?
- Vilka avtryck kan du finna i din omgivning?
- Finns det avtryck som många gillar? Vilka?
- Finns det avtryck som många ogillar? Vilka?
- Kom på så många ord som möjligt som har ordet "tryck" i sig!

Tänk på att det går att ta med sig ett blädderblock ut i skogen. Om ni är ute kan ni dessutom be scouterna gå ut och leta avtryck i naturen. De avtryck som inte kan tas med kan scouterna istället fotografera.

Nu har ni fått scouterna att börja tänka kring terminens symboliska ramverk. Berätta nu att det är dags för patrullerna att bestämma vilka avtryck de vill att patrullen ska lämna efter sig, det är dags för patrullen att bestämma namn, göra en egen symbol och kanske skapa ett patrullrop.

### **Patrullens avtryck (30 min)**

Patrullens uppgift blir att bestämma namn för patrullen samt även skapa ett gemensamt patrullrop. Här kan ledaren hjälpa patrullen en bit på traven. Fråga patrullen hur de vill att andra ska uppfatta dem. Vilka "egenskaper" tycker patrullmedlemmarna bäst om? En patrull kanske kommer fram till att de vill kännetecknas av glädje, skratt, gemenskap och att det är högt i tak. De vill att människor som inte är med i patrullen ska bli glada när de ser dem och tänka att de nog gärna skulle vilja vara med där. Därför väljer de att döpa sin patrull till Manne, efter clownen Manne. Den röda clownnäsan är deras symbol och de bestämmer att alla i patrullen ska införskaffa clownnäsor.

Någon patrull har kanske lite svårt att komma fram till något bra patrullnamn. Då kan ni tipsa dem om att gå in på scouternas Shop på [www.scout.se/shop](http://www.scout.se/shop) och se om något av de befintliga tillhörighetsmärkena skulle tilltala dem.

Patrullerna arbetar i sina egna lyor. Här kan man släppa patrullerna relativt fria men var noga med att då och då titta till dem så att ni kan hjälpa dem att styra upp arbetet om de kommit snett. Se till att det finns tillgång till papper, pennor, färger och annat material som kan hjälpa dem i deras arbete.

Under detta arbete kommer scouterna förmodligen diskutera hur de vill att andra ska uppfatta dem och då handlar det egentligen också om hur de vill att det ska fungera i patrullen. Hur de vill bete sig mot varandra och vad som förväntas av dem som medlemmar i just denna patrull. I slutet av arbetspasset är det viktigt att du som ledare hjälper dem klargöra vilka gemensamma förhållningssätt och regler som gäller. Se till att de skrivs upp och placeras synligt i lokalen.

Om patrullen är mogen för att välja vem som ska ta hand om olika uppgifter inom patrullen passar det bra att ha en diskussion kring detta nu. Annars sparar ni detta till något möte längre fram under terminen.

Om ni vill och har tid över kan ni åter samlas i den stora gruppen och låta de olika patrullerna berätta vad de valt för namn och ropa deras patrullrop. Be dem också berätta vad namnet symboliserar för dem

och vilket intryck de vill förmedla till andra. Om det är knappt med tid kan ni spara detta till ett möte lite längre fram. Om patrullerna inte blir klara är det viktigt att ni avsätter mer tid för detta arbete under något kommande möte.

### **Avslutning (10 min)**

Scoutmötet avslutas med avslutningsceremonin. Berätta att ni nästa möte ska träffas på det lokala torget och att alla ska bära scoutdräkt samt ha penna med sig.

# Scoutmöte 2 – Våga fråga- organisationstävling med gott intryck

Scouterna är partipolitiskt obundna men vi vill att våra scouter ska vara medvetna och ha åsikter om olika samhällsfrågor. I Scouterna bedriver vi också ett lobbyarbete mot olika politiker i syfte att skapa bättre förutsättningar för ungdomars fritidsintressen. Därför är det viktigt att scouterna syns på de politiska arenorna. Tillsammans kan vi göra skillnad!

## Syfte

Under detta möte får scouterna träna på att ta kontakt med andra. De lär sig argumentera och tvingas även fundera på vad de själva tycker i olika frågor. De får kunskap om hur och vilka politiker som styr i Sverige och på den lokala orten. Genom organisationstävlingen får de träna sig i samarbete och ledarskap. Målspar som tas upp under detta möte: aktiv i samhället, egna värderingar, kritiskt tänkande, problemlösning och aktiv i gruppen.

## Genomförande

Hela avdelningen träffas på det lokala torget där de flesta valstugorna är uppställda.

### **Inledning (10 min)**

Börja med inledningsceremonin. Även denna gång är det bra om ledarna håller i inledningen. Då det är svårt att ha med hela patrulltryckaren kan scouterna få göra sitt avtryck på ett vanligt papper som ni sedan sätter upp på patrulltryckaren.

### **Lek; Grupptruckaren (15 min)**

Den här leken går ut på att scouterna ska hitta likasinnade och på så sätt para ihop sig i olika grupper. Den här leken passar bra vid detta tillfälle då ni kan koppla den till att politiska partier i grunden är en grupp människor med liknande värderingar och som bestämt sig för att göra skillnad.

Alla scouter går omkring utan att prata. Ledaren börjar nu ställa olika frågor till scouterna. En fråga kan t.ex. lyda: vilken är din favoritglass? Låt scouterna fundera några minuter och därefter gäller det för scouterna att hitta andra som har samma favoritglass. Så fort man hittar någon som har samma favoritglass hakar man ihop med denna person och sedan fortsätter jakten på fler med samma favorit. Det är fullt tillåtet att argumentera för sin ståndpunkt och "locka med" personer till sin grupp. Efter en stund när grupperna verkar ha formats ställer ledaren en ny fråga. Frågorna kan ha ett stort spann med alltifrån favoritfärg till om man ska tillåta Graffiti.

Givetvis kan det hända att någon blir utan grupp och då är det bra att föra en diskussion om hur det känns att vara ensam. Efter leken kan avdelningen åter samlas i en ring och fundera kring grupptruck och hur svårt det kan vara att säga nej till en stor och engagerad grupp. Här är exempel på några frågor ni kan ha med er i diskussionen efteråt:

- Var det svårt att veta vad ni tyckte i de olika frågorna?
- Hur kändes det innan du hittat några som tyckte likadant som dig?
- Var det någon gång som du ändrade din åsikt? Vad var det som fick dig att byta åsikt?
- Var det någon som inte hittade någon grupp? Hur kändes det?
- I vilka sammanhang stöter vi på grupptruck i det verkliga livet?
- Finns det tillfällen då grupptruck kan vara positivt?

### **Organisationstävling med gott intryck (30 min)**

Ledarna berättar för patrullerna att de kommer att få vara med om en organisationstävling och att de allra flesta uppgifterna kommer att ske i och runtomkring valstugorna. Gör scouterna uppmärksamma på att de nu är ambassadörer för scouterna och att det är viktigt hur man betar sig. Gå gemensamt igenom hur de tycker att man ska bete sig. Berätta också att ledarna under organisationstävlingen kommer att vara "trevlighetsspioner" som smyger runt och tittar lite extra på hur scouterna betar sig. Varje ledare har ett gäng extrapoäng (vilket är små biljetter med poängvalörer på). När en ledare ser att en scout förmedlar ett extra gott intryck kan dessa extrapoäng delas ut. Dessa extrapoäng är till för att scouterna under hela organisationstävlingen ska komma ihåg att vara trevliga, vänta på sin tur och ta sig tid att prata och diskutera med representanterna i valstugorna. Vi tjänar ju alla på att visa upp scouting från sin bästa sida!

Se till att alla patruller får tillgång till uppgifterna samtidigt. Exempel på uppgifter finner ni i bilagan.

### **Återsamling (15 min)**

Samla scouterna patrullvis. Börja med att ställa allmänna frågor om hur scouterna tyckte att det var att gå runt i valstugorna. Var det enkelt att få folk att prata? Förstod de vad politikerna menade? Blev de väl bemötta och tagna på allvar? Gå sedan gemensamt igenom frågorna och låt scouterna berätta vad de kommit fram till. Räkna ihop poängen och jämför med de andra patrullerna. Be någon i patrullen att samla in allt material de samlat på sig och var tydlig med att detta material måste tas med till nästa scoutmöte.

Det är också viktigt att prata lite om hur patrullens arbete fungerade. På vilket sätt valde patrullen att lösa uppgiften? Var det någon som bestämde mer? Kom alla till tals? Fick alla sådana uppgifter de klarade av att lösa?

### **Lek; Hitta politikern (15 min)**

Bilder på olika politiker läggs ut på ett avgränsat område. Scouterna står bakom en linje en bit därifrån. Ledaren säger namnet på en politiker och nu gäller det för scouterna att hämta rätt politiker. Man tävlar patrullvis. Att fånga rätt politiker ger t.ex. 5 poäng. Om man vill kan man också skapa följdfrågor som t.ex., vilket parti företräder denna person? Vilken roll i regeringen har denna politiker? Ni kan också skriva ut bilder på era lokala politiker så att scouterna får en uppfattning om vilka de är.

### **Avslutning (10 min)**

Samla scouterna i sina patruller och genomför avslutningen. Se till att ni har utklippta händer och fötter med er.

# Scoutmöte 3 – Topp-Partiet!

## Syfte

Under mötet kommer scouterna själva och gemensamt få ta ställning till vad de tycker i olika samhällsfrågor. De kommer också att få utlopp för sin kreativitet under sin gemensamma presentation. Målspar de arbetar med: aktiv i gruppen, kritiskt tänkande, fantasi och kreativitet och egna värderingar.

## Genomförande

### **Inledning (10 min)**

Börja mötet med inledningen.

### **Lek; Sjung min sång! (10 min)**

Börja med att berätta för scouterna att de under det här mötet kommer att arbeta med att påverka och påverkas. Därför ska ni börja med en lek som verkligen går ut på att påverka andra.

Börja med att be scouterna välja ut en enkel sång som de kan och tycker bra om. Leken går ut på att man ska få så många som möjligt att börja sjunga på just den sång du bestämt dig för. Genom att gå runt och påverka andra med sin sång får man personer att komma av sig i sin egen sång. Om man kommer av sig, tvekar eller tystnar måste man haka på den som fick en att tappa sin egen sång. Sedan är det bara att gå vidare och försöka "sångpåverka" någon annan. De flesta sätt, utöver att sjunga, är tillåtna. Man kan dansa, sjunga i någons öra osv. Förhoppningsvis blir det en sång som kommer vinnande ur leken.

### **Att forma Topp-partiet! (30 min)**

Samla scouterna i sina patruller för att ge dem instruktioner. Deras uppgift blir nu att skapa det perfekta partiet. Till sin hjälp har de allt material de fick med sig från förra mötet men också alla de intryck de samlade på sig i valstugorna. Be dem beskriva sitt Topp-parti. Vilka frågor tycker de är de viktigaste att ta upp? Vilken åsikt har de i dessa frågor? Vad heter det? Hur ser deras symbol ut? Hur ser de flesta medlemmarna ut? Vilka väljare riktar de sig till och varför?

Patrullens uppgift blir också att förbereda en presentation för de andra.

### **Rösta på oss! (25 min)**

De olika patrullernas presentation skiljer sig förmodligen en del åt. En patrull väljer kanske att göra en valaffisch, en annan iscensätter en intervju med en medlem ur partiet och en tredje skriver mängder med plakat och demonstrerar skrikandes genom scoutlokalen. Se till att det finns material så som stora papper, pennor, kriter, färger, och saxar som kan hjälpa scouterna i deras kreativa arbete.

Som avslutning kan ni ha ett litet minival. Låt varje scout få tre röstsedlar (precis som i riktiga valet). I det första valet ska de rösta på den patrull som de tycker hade de bästa åsikterna. I det andra valet röstar man på den patrull som presenterade sitt parti på bästa sätt och i det tredje valet slår man ihop detta och röstar till slut fram det parti som man tycker är det absoluta Topp-partiet!

Se till att de vinnande partierna i de olika valen får stora och långa applåder samt höga hurrarop!

### **Avslutning (15 min)**

Genomför avslutningen. Nu kan det vara dags att be någon av scouterna att dela med sig av sina intryck och avtryck. Fråga också om det är någon av scouterna som vill hålla i inledningen nästa gång.

# Scoutmöte 4 – Du-Superscout?

## Syfte

Under mötet får scouterna en tydligare bild över vad scouting är och vilka värderingar vår scoutverksamhet bygger på. Scouterna får också själva fundera på vad de tycker om dessa värderingar och på vilket sätt vi kan leva upp till dem i vårt dagliga liv. Målspar: egna värderingar, självinsikt och självkänsla, kritiskt tänkande och relationer.

## Genomförande

### **Inledning (10 min)**

Låt en av scouterna hålla i inledningen. Var noga med att tacka scouten för att han/hon valt att dela med sig av ett personligt intryck.

### **Lek; Här kommer vi! (10)**

Eftersom scouterna det här mötet ska dramatisera scoutlagen är detta en bra lek som låter scouterna börja agera och spela teater.

Dela in scouterna i två grupper och ställ dem i var sin del av rummet. Ge grupperna ett tema t.ex. en sagofigur, en känd person, ett yrke, ett djur, en plats, en film. I det här fallet fick scouterna temat en seriefigur. Grupp A bestämmer att de ska försöka gestalta Carl Alfred. Grupp B är nu den grupp som ska gissa vad grupp A gestaltar.

Båda grupperna står i en lång rad på varsin sida av rummet. Ena gruppen (A) håller armkrok och går mot de andra i gemensam takt sägandes: "Här kommer vi, här kommer vi...." Den andra gruppen (B) släpper fram "här kommer vi gruppen" så långt som möjligt. När det är ca 2 meter kvar sträcker de ut sina armar och ropar: "stopp! Inte ett steg längre förrän ni visar vilka ni är". A ska nu med kroppen visa att de är Carl Alfred. B gissar hej vilt och om de gissar rätt så ska A snabbt springa tillbaka medan B ska ta så många som möjligt. De tagna hamnar i B-gruppen. Sedan byter man så att B visar sin sagofigur. Byt sedan tema och låt dem göra leken några gånger.

### **Lek; Kaosteater (10 min)**

Var och en får en lapp där det står ett beteende. Visa inte lapparna för varandra. De ska göra eller vara det som står på lappen. Exempel på vad det kan stå på lapparna: Få alla att skingra sig, samla alla i mitten av rummet, tänd lampan i taket, släck lampan i taket, önska alla glad påsk, skrik i skräck så fort du hör ordet påsk osv. Skriv gärna motsatser på några lappar. När leken kommer i gång blir det ett stort kaos som är rätt roligt att befinna sig i.

### **Rollspel om scoutings ideal och scoutlagen (30 min)**

Under terminens tidigare möten har scouterna fått kunskap om att politiska partier har värderingar, syften och mål med vad de gör. Det har vi ju även i scouterna och nu är det dags att arbeta mer ingående med dem !

Ni behöver: Anteckningspapper, tejp eller knappnålar, en scout ritad på några hopsatta blädderblocksblad eller bygg en docka av en scoutskjorta och lite andra kläder.

1. Börja med att läsa scoutlagen. Låt några berätta vad de direkt tänker på när de hör texten läsas upp.
2. Dela upp gruppen efter de olika punkterna, om ni är många.
3. Formulera en scen för varje punkt, där ni beskriver vad det kan innebära att leva såsom scoutlagen beskriver eller situationer där man borde leva så. Spela upp scenen för de andra.

4. Avsluta varje scen med att sätta upp en lapp med ett eller flera egna ord som beskriver de ideal som ni just illustrerat.
5. Till slut kommer idealscouten att vara täckt av ord som beskriver hur en typisk scout är- eller?
6. Diskutera med scouterna:
  - Känner ni igen er själva i den beskrivning som ni gjort?
  - På vilket sätt?
  - Varför känner du inte igen dig?

### **Jag-superscout? (20 min)**

Efter denna övning samlas patrullerna i sina lyor/hörn. Nu är det dags att låta scouterna reflektera över om de själva är en superscout och om de vill vara det? Till den här övningen är det bra att alla har ett exemplar av "Äventyrarnas Handbok". Be alla slå upp sidan 97 i boken. Se till att det finns kopior av sidan till de som inte har boken. Be scouterna göra övningarna. Be dem vara ärliga och verkligen fundera på vad de tycker. Ge dem gott om tid.

När alla är färdiga kan ni gemensamt samtala kring övningarna. Här kommer några frågor ni kan lyfta.

Frågor till övningen: Är det här du?

- På vilket sätt är du tex ärlig och pålitlig?
- Vad gör du för att vårda naturen?
- Hur är man när man är en god kamrat?
- Ska man alltid vara ärlig? Är det okej med vita lögner?
- Hur söker du din tro? Vacklar du någon gång i din tro? Varför?
- Är det någon punkt i scoutlagen som du känner att du vill eller behöver arbeta mer med? I så fall vilken och varför?

Frågor till övningen: Vad tycker du?

- Vilka påståenden har ni ringat in?
- Har ni ringat in samma påståenden?
- Är det några påståenden som ni tycker var svårare att ta ställning kring? Vilka och varför?
- Om scouterna tycker olika kan ni be dem att förklara varför de tycker på ett eller annat sätt. Låt dem få argumentera för sin sak och släpp diskussionen fri.

### **Avslutning (10 min)**

Gör avslutningen. Glömt inte att be en av scouterna att förbereda nästa mötes inledning.

# Scoutmöte 5 – De stora äventyren

## Syfte

Under det här mötet introduceras scouterna i projektarbete genom att de själva får välja ut ett av de åtta äventyren som presenteras i scouternas bok "Äventyrarnas Handbok". Scouterna får också möjlighet att fundera kring vilken kunskap och färdigheter de uppnår genom arbete i de olika målspar. Stor vikt läggs på att scouterna själva ska få välja vad de vill arbeta med. Målspar: ledarskap, aktiv i gruppen.

## Genomförande

### Inledning (10 min)

Gör inledningen som vanligt. Glöm inte att tacka den som delade med dig av sitt intryck.

### Äventyr vad är det? (10 min)

Samla alla scouterna i en ring och låt dem brainstorma kring ordet Äventyr. Vad är ett äventyr? Vad gör man på ett äventyr? Vad är äventyr för mig?

När ni gjort detta är det på sin plats att berätta att det nu är dags för patrullerna att få ta del av egna äventyr. Eftersom patrullerna förmodligen inte arbetat så mycket i projekt tidigare är det viktigt att de får inblick och kunskap om hur arbetet i ett projekt bedrivs. Börja med att presentera vilka åtta olika äventyr de kan välja på; hajken, bygget, rösten, miljön, scenen, mötet, förebilden och världen. Varje äventyr presenteras i boken "Äventyrarnas Handbok" (se sid 25).

### Nu går vi på äventyrsjakt! (20 min)

Gör ett stationssystem där de olika äventyren presenteras. Var noga med att förklara vilka målspar som man arbetar lite extra med i de olika äventyren. För att scouterna ska förstå vad målspar är kan ni läsa upp äventyrarnas mål för de olika målspar. Dessa finns beskrivna i "Äventyrarnas Handbok" på sid 148-149. Låt scouterna vara med och fundera kring vad de olika äventyren kan handla om.

### Vilket blir vårt äventyr?(20 min)

Nu är det dags för patrullerna att välja vilket äventyr de vill arbeta med. Du som ledare är med och ger dem stöd i denna process. Om de inte vet vad de vill arbeta med eller om de blir oense är det viktigt att du som ledare hjälper dem vidare. Att låta scouterna arbeta i projekt innebär inte att du som ledare får mindre att göra men du får förmodligen leda på ett litet annorlunda sätt. Att finnas med och stötta är viktigt men också se till att inte lägga sig i och styra för mycket. Detta är ofta en svår och fin balansgång som kräver mycket träning av dig som ledare.

### Projektplan

För de patruller som enkelt bestämmer sig för vilket äventyr de vill göra är det dags att börja skriva en projektplan. Gå gemensamt igenom ett projekts olika faser. Dessa finner du i "Äventyrarnas Handbok" på sid 21. Hjälpt sedan patrullen att börja skriva sin projektplan. Om patrullen hellre t.ex. vill måla eller rita sin projektplan går det givetvis också bra så länge all information som behövs i en projektplan finns med.

# Scoutmöte 6 – Äventyren fortsätter

## Syfte

Scouterna får hela mötet till att arbeta med sitt äventyr. De fördjupar sina kunskaper i projektplanering. De börjar fördela vem som gör vad under projektet. Målsår: aktiv i gruppen, ledarskap och problemlösning.

## Genomförande

### **Inledning (10 min)**

Någon av scouterna håller i inledningen.

### **Lek; Annorlundaland(10 min)**

Alla rör sig fritt till musik. När musiken tystnar ropar ledaren ett land, tex kramlandet, hopplandet, skriklandet, skrattlandet, kräl-landet, upprörda landet osv. I kramlandet börjar alla krama varandra, i hopplandet börjar alla hoppa och så fortsätter det. Om ni vill kan ni låta scouterna skrika ut vilken sorts land som gäller.

### **Lek; Godistroll och skumtomtar (10 min)**

Alla står och blundar i en ring medan ledaren går runt och i tysthet väljer ut en som ska vara godistroll, de övriga blir skumtomtar. Alla går nu blundandes omkring i rummet (använd ögonbindel om ni tror att de fuskar). Den som är godistroll viskar godistroll i de andras öron. Den som får godistroll viskat i sitt öra faller skrikandes "död" ner på marken. Skumtomtarna går omkring och viskar skumtomte och så länge man får höra skumtomte är man vid liv. De som blivit dödade sätter sig vid väggen och varnar kvarvarande skumtomtar med ljudvågor, högt för fara och lägre för mindre fara.

### **Äventyren fortsätter (50 min)**

Låt patrullerna arbeta resten av mötet med sina olika äventyr. Ni som ledare kan gå in och stämma av ibland. Fråga scouterna vad de ska göra, be dem ge konkreta exempel. Se till att deras tidsplan blir realistisk och att det finns en ansvarig på varje uppgift. Om patrullerna är ivriga att komma igång ordentligt med sitt arbete kan ni tipsa dem om att de kan ha ett eget extra patrullmöte under den kommande veckan.

### **Avslutning (10 min)**

Gör avslutningen.

# Scoutmöte 7 – Alla ska höras! Är det så?

## Syfte

Att få komma till tals och säga vad man tycker och tänker är viktigt. För äventyrarscouters som befinner sig i en period när åsikterna är många och väldigt ofta oklara är det extra viktigt att få berätta för någon vad man tycker och tänker. Under detta möte får scouterna öva sig på att lyssna på varandra men också förstå hur olika åsikter och föreställningar kan uppkomma. Målspår: egna värderingar, aktiv i gruppen, ledarskap och kritiskt tänkande.

## Genomförande

### **Inledning (10 min)**

En av scouterna håller i inledningen.

### **Lek; Samarbetspussel (15 min)**

Till denna övning behövs ett pussel med stora bitar till varje patrull. Detta kan ni enkelt göra själva genom att t.ex. laminera en scoutaffisch som ni sedan klipper sönder i olika bitar. Se till att varje medlem i patrullen får en egen pusselbit. Om det blir pusselbitar över blir dessa allmänna bitar som patrullen har gemensamt ansvar för. Patrullens uppgift blir nu att lägga pusslet på så kort tid som möjligt. För att göra leken svårare kan ni t.ex. bestämma att det bara är en som får prata eller att pusslandet sker helt i tysthet. Ni kan med fördel göra leken några gånger och se om patrullen blir snabbare och snabbare. Efteråt kan ni föra en diskussion om hur patrullen lyckades samarbeta och hur det t.ex. kändes att inte få prata.

### **Lek; Vem vinner?(15 min)**

Låt scouterna para ihop sig två och två. De lägger sig mitt för varandra på golvet och intar armbrystställning. Ledaren förklarar att "målet är att få sin partners hand att nudda golvet så många gånger som möjligt under 45 sekunder". Klara färdiga gå!

När 45 sekunder gått frågar ni hur många gånger de olika paren lyckats nudda golvet. De allra flesta har nog hamnat i ett "dödläge" där båda tryckt på från varsitt håll. Be scouterna att fundera på om det finns något annat, enklare sätt att få sin partners handflata i golvet. Ett annat sätt är ju att båda hjälps åt och faktiskt gemensamt trycker ner varandras handflator i golvet. Då blir båda vinnare.

### **Vad ser ni? (10 min)**

Syfte: Att förstå att människor kan ha olika synpunkter och åsikter om samma händelse.

Material: Kopior av bilden ung kvinna/gammal gumma (finns i bilagan)

1. Börja med att visa bilden. Be scouterna att snabbt titta på bilden utan att diskutera vad de ser.
2. Be scouterna beskriva vad de såg på bilden. Para ihop de scouter som ser den unga kvinnan med de som ser den gamla kvinnan. Be dem beskriva för varandra hur de ser den ena eller den andra. Se till att alla ser båda kvinnorna.
3. Låt patrullen diskutera vad som händer när man ser saker på olika sätt. Hur kändes det att inte se samma bild? Var du beredd att ändra din uppfattning? Finns det någon gång ni i patrullen sett på en händelse på olika sätt? Förklara situationen och vad som hände. Vad kan ni göra nästa gång ni hamnar i en situation då ni ser på något med olika perspektiv.

### **Legobygg! (30 min)**

Den här övningen går ut på att scouterna ska få uppleva hur det kan kännas när man inte får tillräckligt med information och hur svårt det kan vara att lyssna. Den påvisar också svårigheten av att leda en grupp människor som du inte har möjlighet att kommunicera med och förtydliga information för. Material: Duploklossar, byggklossar eller lego.

Genomförande: En av patrullens medlemmar sätter sig en bit bort med ryggen mot övriga. Han/hon får en figur byggd av t.ex. duploklossar. Det är viktigt att de övriga i patrullen inte ser figuren. Uppgiften är nu att beskriva denna kloss för de andra medlemmarna i patrullen som ska bygga en likadan figur. Den som beskriver figuren får inte prata eller titta på sina patrullkompisar och de får inte heller prata med den som beskriver.

Om ni vill variera: Låt två scouter få i uppgift att beskriva figuren. Låt de som bygger få ställa ja och nej frågor. Låt kommunikationen vara helt fri.

Det är ofta roligt att låta scouterna få prova på några olika varianter på leken. Diskutera efter leken hur det kändes att ta emot och ge instruktion? Hur fungerade det när kommunikationen var fri osv. Samtalet kan sedan glida in på hur kommunikationen i patrullen fungerar. Är det någon som pratar mer än andra? Har någon fått rollen som den tysta? Är ni duktiga på att lyssna på varandra? Varför/Varför inte? Är det något rörande kommunikation som patrullen vill förändra i framtiden?

### **Är ni på Äventyr? (10 min)**

Eftersom scouterna förmodligen haft ett eget patrullmöte för att arbeta med sitt äventyr är det bra om ni låter patrullen berätta vad de gjort och stämna av hur långt de kommit i sitt arbete. Använd den ursprungliga projektplanen. Bocka av det som gjorts, justera planen om det behövs. Uppmuntra patrullen att fortsätta sitt arbete. Fråga om de behöver något stöd.

### **Avslutning (10 min)**

# Scoutmöte 8 – En värdefull gåva, äventyren fortsätter

## Syfte

Scouterna får själva fundera kring scoutings värderingar och på vilket sätt de är viktiga för honom/henne. Stor tid för egen reflektions ges och scouten får möjlighet att, inför sig själv, sätta upp ett eget utvecklingsmål. Målspar: egna värderingar, självinsikt och självkänsla.

## Genomförande

### **Inledning (10 min)**

Någon av scouterna håller i inledningen.

### **Ett värdefullt paket! (30 min)**

Under den här övningen låter ni scouterna själva fundera kring scoutings värderingar och vad de tycker och tänker kring scoutlag och löfte. De får också möjlighet att finna en egen personlig utmaning.

Ni behöver ett paket till varje scout som innehåller följande:

- Scoutlagen, varje punkt ska vara skriven på en egen lapp.
- Scoutlöftet, fint skriver på ett kort.
- Ett litet brev där scouten får instruktion över vad han hon ska göra. (Se bilaga)
- En penna
- En liten anteckningsbok
- Ett värmeljus och en tändsticksask

Ge varje scout ett paket. Se till att scoutens namn står på paketet. Berätta för scouterna att de ska gå till en egen plats där de kan känna lugn och ro. När de väl funnit sin plats öppnar de gåvan. Gör tydligt att allt de behöver veta finns i paketet. Berätta att de har ca 30 min på sig och att ledarna kommer att ge en signal när det är dags att komma tillbaka. När alla åter är på plats är det viktigt att ni som ledare är lite extra lyhörda över om det finns någon av scouterna som vill ha ett eget samtal med någon av er.

### **Äventyren fortsätter (40 min)**

Nu är det åter dags för patrullerna att arbeta med sina respektive äventyr. Om ni känner att det i någon patrull går lite segt är det viktigt att du är där och stöttar dem. Ibland kan det vara bra att för en kort stund bryta arbetet helt för att sedan åter komma tillbaka med fulla krafter. Se därför till att ni har en del lekar på lager.

### **Avslutning (10 min)**

# Scoutmöte 9 – Äventyren fortsätter

## Syfte

Patrullen arbetar med sina respektive äventyr. Vilka målspar som används beror till stor del på vilket äventyr de valt. I och med att det arbetar i projektform arbetar dock alla med målsparen: aktiv i gruppen, våra relationer, ledarskap och kritiskt tänkande.

## Genomförande

### **Inledning (10 min)**

### **Lek; Stolarna (10 min)**

Halva gruppen på ena sidan av rummet, den andra halvan på andra sidan. "Lagen" står på stolar och de ska ta sig över till andra sidan av rummet med hjälp av stolarna. Det är förbjudet att nudda golvet och att prata. Varje "lag" har också en eller ett par stolar färre än antalet deltagare. Det är ingen tävlan mellan lagen, utan samarbete är det viktigaste. Om det finns plats är det extra kul om leken kan göras inom patrullen.

### **Patrullarbete (50 min)**

Patrullerna har med all säkerhet kommit olika långt i sina projekt. Någon patrull kanske inte alls är närvarande på detta möte utan i stället är ute och "genomför" sitt äventyr. Alla patruller borde dock ha kommit en bra bit på väg. Nu är det också dags att tillsammans med patrullerna fundera kring hur de vill berätta för andra om sina projekt. Kanske kan ni ordna en stor fest och bjuda in föräldrar och kompisar eller berätta om projekten på kårens julavslutning. Oavsett vad ni väljer är det viktigt att ni skapar utrymme för eftertanke och reflektion. Vad har gått bra/dåligt? Vad har de lärt sig? Vad kunde de göra annorlunda?

### **Lek; Tappa inte andan (10 min)**

Detta är en stafett då patrullerna tävlar mot varandra. Alla får varsitt sugrör. Varje patrull får en ganska liten bild på något ni tycker passar. Uppgiften blir nu att genom att suga fast bilden med hjälp av sugröret förflytta bilden. Den första i varje lag suger fast bilden och springer en bestämd sträcka. Därefter återvänder han/hon till sin patrull och nästa tar över. Om någon skulle tappa bilden får den personen springa tillbaka till start och börja om.

### **Avslutning (10 min)**

# Scoutmöte 10 - Pepparkaksbak

## Syfte

Genom att baka pepparkakor som ser lite annorlunda ut får scouterna utlopp för sin kreativitet och vi skapar möjlighet för reflektion och eftertanke. Målsår: Fantasi och kreativt uttryck.

## Genomförande

### **Inledning (10 min)**

#### **Lek; Pepparkaksgubbar! (10 min)**

Denna traditionella lek passar så klart en kväll som denna.

Alla står i en ring två och två, arm i arm. Två är utanför vi kallar dem A och B. A börjar jaga B. För att rädda sig tar B tag i en "pepparkaka" (ett par som står arm i arm). Den som står på andra sidan av den som B tog tag i blir nu jagad. Blir man tagen får man jaga. Alternativ: att "pepparkakan" börjar jaga, alltså bakvänt.

#### **Pepparkaksbak (60 min)**

Samla scouterna runt ett antal bord där någon av er ledare förberett pepparkaksbaket. Se till att det finns många kavlar, knivar, pepparkaksformar, kristyr osv. Berätta för scouterna att var och en först av allt får i uppgift att göra sin hand och fot i pepparkaksdeg. Uppgiften blir att på dessa pepparkakor med hjälp av t.ex. kristyr eller annat förmedla sitt intryck och avtryck från hela terminen. Eftersom scouterna arbetet med detta under varje möte bör det inte vara något främmande för dem.

Efter att alla gjort detta kan ni låta dem baka pepparkakor som talar om vad de vill göra nästa termin eller pepparkakor med snälla budskap som de kan ge bort till någon de gillar. Några scouter kanske vill göra en lägerplats i pepparkaksdeg. I det här skedet är det bara fantasin som sätter stopp.

Om ni vill kan ni avsluta kvällen ute vid en eld. Där kan ni dricka varm choklad och mumsa pepparkakor. Nu kan det också vara ett bra tillfälle att göra en ceremoni där de som vill får avlägga scoutlöftet.

#### **Avslutning (10 min)**

Låt alla i patrullen visa sin pepparkaksfot och pepparkakshand. Prata om hur de tycker att terminen varit och vad de lärt sig. För att komma ihåg vad som hänt under terminen kan ni gå runt och titta på alla de händer och fötter som redan sitter uppe på patrulltryckaren. Pepparkaksfoten och handen får de givetvis ta med hem.

Innan alla går hem berättar ni när scouterna börjar efter jullovet.

# Hajk – Jag är den jag är

Hajken genomförs någon gång under terminen. Tanken är att även hajken ska kopplas till temat intryck - avtryck. Under terminen arbetar scouterna mycket med åsikter, värderingar, förhållningssätt och identitetsfrågor. Därför behandlas dessa frågor även under hajken men med en större tyngdpunkt på vad den enskilda scouten tycker och känner.

## Syfte

Under denna hajk undviker vi all form av tävling och stress. Scouterna ska få uppleva en lugn och behaglig hajk ute i naturen. Genom en avkopplande vandringshajk med kontroller får scouterna möjlighet att slappna av och känna stillhet. De får möjlighet att fundera över och känna efter vem de är. Målspar: existens, egna värderingar, självinsikt och självkänsla, relationer, känsla för naturen, fysiska utmaningar.

## Genomförande

Det här är en vandringshajk med kontroller. Den stora skillnaden på den här hajken och andra hajker är att den sker i ett större lugn och i en större tystnad än vanligt. Skillnaden är också att scouterna inte går hela hajken i sin patrull utan att de vandrar en bit ensamma. Om ni använder orientering med karta och kompass under hajken tänk då på att anpassa orienteringens svårighet så att alla scouter klarar av den. Kanske kan man hjälpa till med spårning eller markering på de svåraste partierna eller lägga kontroller där stigar eller vägar korsas. Tänk på att ha tillräckligt många kartor och kompasser. Se till att alla samlas för att göra och äta lunch tillsammans.

### Kontroll 1, Avslappning

Till den första kontrollen går scouterna patrullvis. På denna kontroll får scouterna ta del av en avslappningsövning. Övningen "progressiv avspänning" hittar ni på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se). Scouterna får sedan gå vidare i patrullerna. Helst ska det vara ett jämnt antal personer i patrullerna. Släpp iväg patrullerna med 15 minuters mellanrum.

### Kontroll 2, Lägerliv

Vid denna kontroll får patrullen sätta sig ner och höra eller läsa texten:

#### Lägerliv

*Du och dina scoutkompisar ska ut och tälta en vecka. Ni ska åka till en plats mitt ute i skogen, vid en liten sjö. Det bor inga människor i närheten. Ni skaffar den utrustning som behövs: ett stort tält, sovsäckar, liggunderlag, mat med mera. Ni sticker iväg tidigt en morgon. Först åker ni buss långt utanför staden. Bussen släpper av er vid en skog. Ni går ett par timmar in i skogen innan ni kommer fram till sjön. Solen skiner och fåglarna kvittrar. Ni sätter upp tältet, lagar mat och äter tillsammans. Redan på kvällen första dagen har det blivit bråk ett par gånger om hur saker ska vara i ert läger. Alla inser ni att det varit bättre om ni kunde komma överens och slippa en massa onödigt bråk. Ni sätter er ner för att prata och för att komma överens om hur ni ska göra "framöver".*

Patrullen ska nu diskutera frågorna:

- Någon måste sova närmast den trasiga tältöppningen. På morgonen har den personens saker åkt utanför tältet och blivit blöta. Han eller hon klagar över att sakerna blir förstörda. Vad gör ni?
- Många av er har med sig en mobiltelefon. Det ringer ofta i de olika telefonerna och ibland mitt under en samling eller genomgång. Några i patrullen tycker att det börjar bli tråkigt eftersom det är så många som väljer att prata i sin telefon istället för att vara med patrullen. Vad gör ni?

- Några tycker att man ska torka av fötterna innan man går in i tältet, andra menar att det väl inte spelar någon roll. Irritationen mellan de ordningssamma och de slarviga växer. Vad gör ni?
- Efter att ni kommit överens om vilka regler som gäller är det en av er som inte följer överenskommelserna. Vad gör ni?

Scouterna får nu gå vidare två och två.

### Kontroll 3, Självporträtt

När scouterna kommer till kontrollen får de reda på att de ska intervjua varandra utifrån några frågor. Frågorna finns på lappar som man drar ur en burk eller påse.

- Vad brukar du äta till frukost?
- Vad är din favoritfilm?
- Vilken är din favoritlåt?
- Vilken är din favoritårstid?
- Vad tror du att du gör om exakt en vecka?
- Vad skulle du vilja göra när du blir vuxen?
- Vilken är din favoritpryl?
- Vilken bok läste du senast i?
- Vad önskar du dig till din födelsedag?
- Vilken är din favoritmat?

När frågorna är besvarade får scouterna en bit trolldeg (recept kan du enkelt hitta på nätet). Nu ska scouterna forma en sak om sin kompis i trolldegen. Idén är att man ska knåda något som har association till intervjun, något som representerar kompisens insida - ett självporträtt. När figurerna är klara får scouterna förklara för varandra vad de gjort och varför.

Nu får scouterna reda på att de ska fortsätta vandringen ensamma. En del scouter kan tycka att det är lite skrämmande eller "tråkigt" att behöva gå ensam. Be scouterna att ge det en chans och försäkra dem om att de inte kommer att vara ensamma hela dagen eller hajken. Förklara för scouterna att man inte får vänta in varandra eller ringa till varandra. Släpp iväg scouterna en och en med mellanrum.

### Kontroll 4, Pärlor

Kontroll 4 kan vara en obemannad kontroll. Kontrollen märks ut med en orienteringsskärm eller liknande. Vid kontrollen finns en låda med material: en text, snören, färgade pärlor, lappar med färgernas betydelse och säkerhetsnålar.

Text på instruktionen till scouterna:

*Framför dig finns det ett antal pärlor i olika färger. Trä en pärla av varje färg på ett snöre och fäst det sedan på dig med hjälp av säkerhetsnålen. Varje färg representerar något. Vad representerar pärlorna för dig? Ta med dig en lapp med färgernas betydelse och fundera över detta på din fortsatta vandring.*

Blå – denna pärla representerar lugn och harmoni. När känner du dig lugn och fri från bekymmer?

Grön – den gröna pärlan representerar drömmar. Vilka är dina drömmar?

Rött – den röda pärlan representerar livet och kärleken. Vem har plats i ditt hjärta?

Gul – den gula pärlan representerar glädje. Vad gör dig lycklig?

Svart – Den svarta pärlan representerar död och sorg, men också att lägga det förflutna bakom sig. Finns det något du skulle vilja lägga bakom dig?

Vit – den vita pärlan representerar gudomlighet och livskraft. Vad tror du på?

## Kontroll 5, Lappar

På kontroll 5 får scouten en möjlighet att uttrycka vad han/hon funderat över sedan kontroll 4. Scouten ges en papperslapp och en penna. På lappen ska scouten skriva ner vad pärlorna har för innebörd för honom eller henne. Lappen vikts ihop, tejpas igen och läggs i en skål. Glöm inte att skriva namn på lappen.

Scouten går vidare till övernattningsstället där alla återförenas.

## Kvällsaktivitet

När kvällen börjar gå mot natt samlar ni scouterna runt en eld. Ni sjunger några sånger och har en mysig stund tillsammans. En av ledarna har förberett en "talking stick" som kan vara vilket föremål som helst. Förklara att det bara är den som håller i föremålet som får prata och alla andra måste vara tysta och lyssna. Ni ber scouterna säga en känsla som de haft under dagen och vilken känsla de har just nu. Om man vill får man säga pass istället och skicka ordet vidare. När ni gått hela varvet runt tar en ledare fram skålen med papperslapparna från kontroll 5. Skålen skickas runt och scouterna får ta sin lapp men de får inte öppna den. Be scouterna att ta några sekunder och försöka komma ihåg vad de skrev på lappen och vad pärlorna betyder för dem. En och en får scouterna sedan lägga lappen i elden. Sjung några lugna sånger och låt sedan de som vill droppa av. Om några vill sitta kvar och mysa vid elden får de självklart göra det.

## Morgonsamling med Yoga

Yoga är ett bra sätt att öka kännedomen om sin egen kropp, balans och styrka. Det är också ett bra sätt att starta dagen när man är stel från att ha sovit på liggunderlag. Kanske kan någon av er ledare redan grunderna i yoga, om inte går det enkelt att hitta lätta övningar på nätet. Patrullen går gemensamt under resten av dagen.

## Kontroll 6, Förebilder

Vilka förebilder och idoler har du? Be gruppen tänka ut fem till tio tjejer/tjejfigurer samt fem till tio killar/killfigurer som de ser som förebilder. Det kan vara verkliga personer eller personer från filmer och böcker. Gör en gemensam lista i gruppen.

- Vilka egenskaper har dessa förebilder som du skulle vilja ha?
- Vad är det som är bra med dessa förebilder?
- Finns det skillnader mellan kill- och tjejförebilder?

Fråga scouterna om de tycker att någon i patrullen skulle kunna vara en förebild för någon annan och i så fall på vilket sätt? Kanske kan alla vara förebilder på något sätt?

## Kontroll 7, Mitt ansikte

På den här kontrollen får scouterna göra ansiktsavtryck i gips. Under hajken har scouterna fått möjlighet att fundera kring olika frågor som förhoppningsvis gett dem större inblick i vem de är och vem de vill vara. Under terminen har scouterna också arbetat med handen dvs. intrycken och foten dvs. avtrycken. Att göra sitt ansikte i gips kan symbolisera att jag nu kommit ett steg närmare i att veta vem jag är.

Dela in scouterna två och två och låt dem hjälpas åt med maskerna. Om ni får tid kan scouterna få dekorera sin mask. Maskerna kan ni sedan använda längre fram i den ceremoni då scouterna får möjlighet att avlägga sitt scoutlöfte.

## Avslutning

Gör precis som ni brukar men låt nu scouterna skriva ner flera intryck och avtryck från hajken. Berätta för varandra.

# Bilaga

## Möte 2

### Organisationstävling

Här kommer förslag på frågor ni kan använda er av. Fyll gärna på med egna!

Hämta tre valsedlar till landstinget (obs från olika partier)

Ta reda på vilket parti som har flest pensionärer på sin valsedel

Vad har socialdemokraterna för blomsymbol? Viken färg har denna blomma?

Vilka partier har inte en blomma som symbol?

Fråga en kristdemokrat vad de tycker om aborter. Be dem förklara varför?

Försök hitta en representant från Feministiskt Initiativ och fråga varför det ska finnas ett parti bara för feministiska frågor.

Fråga tre män om de kan tänka sig att rösta på Feministiskt Initiativ.

Fråga tre kvinnor om de kan tänka sig att rösta på Feministiskt Initiativ.

Hitta en politiker som varit scout och fråga vad detta betytt för hans/hennes politiska arbetet.

Uppsök alla valstugor ni kan hitta och hämta information om aktuellt parti.

Få en godis från de partier som har det.

Bjud era ledare på en kopp kaffe.

Hitta något parti som har en ungdom under 25 på sin valsedel.

Be någon förklara vad "RUT-avdraget" är och fråga vad de själva tycker.

Hela patrullen springer tio varv runt en valstuga.

Ange tre partier som är för RUT-avdraget.

Be två representanter från olika partier förklara ordet demokrati. Fråga dem också varför det är så viktigt med demokrati.

Be en politiker berätta varför han/hon började engagera sig inom politiken.

Fråga en politiker om de vet vad scouting står för. Om de inte vet, förklara!

Be tre partiföreträdare ge exempel på konkreta satsningar de gör på ideella verksamheter.

Hur många valstugor finns det på torget?

Är det något parti som inte har en valstuga? Varför?

Skriv namnen på sex stadsministrar Sverige haft.

Be någon att förklara varför Kungen inte får rösta?

Hur många riksdagsplatser finns det i riksdagen?

Möte 7



## Möte 8

### Instruktion till scouten

Hej!

Du har nu varit med i scouterna en tid och vi hoppas att du tycker det är roligt. Vi tycker det är väldigt kul att du är med och vi hoppas att du fortsätter med scouting länge, länge.

Inom snar framtid kommer du att få möjlighet att avlägga scoutlöftet. Att lova något är stort och därför behöver du veta vad just detta löfte betyder. Vi vill nu att du i ensamhet funderar kring vad det innebär att avlägga scoutlöftet. Scoutlöftet har du förresten uppskrivet på det fina kortet i ditt paket.

1. Börja med att tända ljuset. Sitt därefter bara tyst en stund. Låt tankarna sväva som de vill.
2. När du känner dig lugn är det dags att öppna kuvertet. I kuvertet hittar du scoutlagens alla punkter. En punkt på varje lapp. Din uppgift blir nu att rangordna dessa punkter. Lägg den punkt du tycker är viktigast högst upp och den du tycker är minst viktig längst ner.
3. Fundera nu på vad det innebär att efter bästa förmåga följa scoutlagen. Hur ser det ut under scouterna? Hur ser det ut utanför scouterna?
4. Fundera på vilken av punkterna i scoutlagen du tycker är knepigast att följa. Vilken punkt skulle du vilja jobba mer med?
5. Skriv upp denna punkt i den lilla anteckningsboken. Skriv varför du vill jobba mer med denna punkt och också på vilket sätt du ska jobba med den. Om du t.ex. väljer att jobba mer med punkten "En scout möter svårigheter med gott humör" kan du bestämma att du varje dag ska tänka på att vara mer positiv och inte ge upp så fort ett problem dyker upp.
6. Stoppa ner anteckningsboken i din ficka. Boken kan du använda som din personliga loggbok som bara är till för dig. Ta för vana att skriv en stund varje dag. Fundera på den punkt du valt och på vilket sätt du blir bättre på att följa den.
7. När ledarna ger signal går du tillbaka till de andra.

Vi hoppas att du hittar något som just du vill arbeta med. Om du funderar över något eller vill prata med någon av oss ledare finns det tid till det efter denna övning. Förresten ska du veta att vi alltid har tid för att prata om du vill det!

Lycka till!/ Ledarna