

Terminsprogram Hösten 2010



Spårarscouter 8-10 år

Svenska Scoutrådet

Box 420 34, 126 12 Stockholm, Sweden

Besöksadress: Instrumentvägen 19

Telefon 08-555 065 00

www.scout.se

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 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, lära genom att göra, symboler & ceremonier, friluftsliv, lokalt & globalt samhällsengagemang och stödjande & stöttande 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 till exempel på att åka på läger i slutet av terminen är det bra att hänvisa övningar till detta, till exempel att man ska lära sig att surra för att kunna bygga saker på lägret. Scoutprogrammet bygger på 14 så kallade ”målspar”. I det här terminsprogrammet har vi valt att fokusera på målsparen Förståelse för omvärlden, Fantasi och kreativt uttryck, Egna värderingar, Känsla för naturen och Aktiv i gruppen. Mer om scoutmetoden och målen i programmet finns att läsa i den nya boken Ledaren – gör dig redo”, som från januari 2010 finns att köpa i scOUT webbshop www.scout.se/shop. Boken är en del av det nya förbundsgemensamma scoutprogrammet som tagits fram under de senaste åren, mer information om Scouternas program finner du på www.scout.se/program

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.

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 kring spåraren Tofs. Tanken är att det ska stimulera scouternas fantasi och samtidigt få dem att tänka på och bli medvetna om hur vi lever idag. Temat byggs upp av ledtrådar som patrullen eller avdelningen får under terminens gång. Vi har valt att utgå ifrån ”Den stora spårarboken”, boken för alla spårarscouter. Öppna boken och följ med när Tofs letar upp de bästa spårarna som finns. I boken har Tofs samlat allt som är värt att veta. Boken finns att köpa från SCOUT-shoppen (www.scout.se/shop) att bläddra i online på scout.se/program eller genom samarbetet med studieförbunden Bilda och Sensus. Läs mer om det på scout.se/program.

I boken får du få bland annat möta scoutonauten Klara uppe i sitt rymdskepp – Hon har full koll på hur man samarbetar. Vägvisaren Grindal berättar om naturens alla mysterier. Dessutom får du tips om hur man packar ryggsäcken, täljer, ger första hjälpen och mycket mycket mer som är bra att kunna. Välkommen att följa med på Tofs äventyr in i spårarnas magiska värld!

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.

Fler tips och idéer på aktiviteter och möten finner du lätt på www.aktivitetsbanken.se

Inledningsceremoni

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. Gå en runda

Sitt i en ring och låt scouterna få berätta om något som hänt under dagen Även du som ledare berättar något. Du kan variera genom att låta barnen berätta om sitt humör, en sak som de funderar mycket på etc.

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.

Dokumentation/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 pärm av trä, läder eller något annat häftigt. Loggboken spelar en viktig roll i mötenas reflektion.

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. 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.

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

Lycka till!

Spårarnas vårtermin

Scoutmöte 1 – Vem är Tofs?

Scoutmöte 2 – Var är Tofs?

Scoutmöte 3 – Vart leder spåret?

Scoutmöte 4 – Vad kan jag?

Scoutmöte 5 – Scoutonauterna

Scoutmöte 6 – Simning

Scoutmöte 7 – Ljus

Scoutmöte 8 – Karta

Scoutmöte 9 – Inför Lucia

Scoutmöte 10 – Lussefirande

Avslutningshajk – Hitta Tofs!

Möte 1: Vem är Tofs?

Syfte

För att presentera sig behöver scouterna genomföra aktiviteter inom målsparan ”aktiv i gruppen”. Det gör att de även lär känna varandra, vilket är bra särskilt om det har kommit nya scouter till den nya terminen.

Genomförande

Startceremoni (10 min)

Upprop, runda och läsa ett stycke ur boken ”den stora spårarboken”.

Lära känna varandra med ballonger (10 min)

Alla deltagare får en ballong som de blåser upp och skriver sitt namn på. Sedan startas musiken och då skall alla deltagare tillsammans försöka hålla ballongerna i luften. När musiken stannar så skall alla få tag på en ballong, finna ”ägaren” och rita av håret på den personen. Om någon fått tag på sin egen ballong så får man byta med någon annan. Sedan startas musiken igen och ballongerna skall hållas i luften igen. När musiken åter stannar så skall alla fatta en ballong och hitta ”ägaren” och nu måla ögonen på ägaren. Därefter näsa, mun.

Scouterna & Tofs (30 min)

Fråga barnen vad de tror att en scout gör? Berätta sedan om patrullen och hur en termin kan se ut. Då får Spårarna veta vad de kan förvänta sig av scoutterminen.

Berätta sedan att Spårarna måste hitta Tofs för att hon har blivit bortrövad. Tofs är en superfenomenal spårare och har vänner som heter Klara, Solfina, Grindal, Josefin och Mary-Ellen. Klara är scoutonaut ute i rymden och duktig på att samarbeta och jobba i patrull. Solfina är en älva som har mycket fantasi och är påhittig. Grindal är vägvisare och kan många saker om naturen. Josefin är äventyrarscout och har varit med i Scouterna under några år. Mary-Ellen är duktig på att lösa problem och ta hand om sin kropp.

Välj innan mötet ut ett stycke att läsa ur ”Den stora spårarboken” för spårarna.

Spårarna kommer under terminen att få ledtrådar att hitta Tofs med hjälp av hennes vänner.

Spåra (20 min)

”Tofs kanske har varit här? Tofs gillar att spana på spårare!” Scouterna går ut och letar spår efter Tofs (röda hår/garnbitar som ledarna placerat ut). Hjälps åt tillsammans i patrullerna, hitta så många hår som möjligt. Uppmana även scouterna att titta efter andra spår (djurspår, skräp mm.)

Avslutningsceremoni (20 min)

När alla åter är samlade frågar ni vilka spår scouterna hittade. Låt alla visa upp sina fynd. Diskutera kring var ifrån alla spåren kommer.

”Spåret” från Tofs ska sättas på en linje enligt följande: Rita ett spår/linje som slingrar sig över flera blädderblockspapper (eller ännu större papper) som sitter på väggen hela terminen. I slutet på mötet pratar man lite om vad som har hänt under mötet, och sen får en av scouterna sätta fast lite röda hår vid den första punkten på linjen.

Tips

Använda tuschpennor som inte färgar av sig när ni ritar på ballongerna. Observera att övningen är känslig för vindar samt för underlag som kan riskera att ballongerna går sönder.

Använd baksidan på en gammal tapet för att rita ett långt spår på.

Material

Ballonger, tuschpennor, blädderblockspapper eller större papper, rött hår/garnbitar.

Referenser

Lära känna varandra med ballonger kommer från Aktivitetsbanken.

Möte 2: Var är Tofs?

Syfte

För att lösa mötets uppdrag behöver scouterna använda sig av målsparen: problemlösning, fantasi och kreativt uttryck.

Genomförande

Inledningsceremoni (20 min)

En lite kortare samling där ni frågar scouterna om det är någon som har sett Tofs eller vet var hon kan vara?

Skicka sedan iväg scouterna för att leta spår efter Tofs.

Scouterna hittar snart ett brev från kidnappare, som har tagit Tofs och begär en hög lösensumma för att släppa henne. De skriver också att scouterna kan få ihop guldmynt/knappar/något som kåren har tillgängligt för att lösa ut Tofs genom att göra olika små uppdrag i patrullerna (Organisationstävling).

Organisationstävling (40 min)

Dela in scouterna i respektive patrull och dela ut ett A4 med uppgifter att lösa.

Exempel på uppgifter:

- Vad är det för telefonnummer till scoutlokalen?
- Hämta 5 saker som börjar på bokstaven "S"
- På vilken sida i boken "Den stora spårarboken" står det "Tofs spårar spårare"?
- Rita av någon i partullen och låt en ledare gissa vem det är.

Skriv hur många guldmynt/knappar /annat varje uppgift ger.

När scouterna har avslutat organisationstävlingen så ge varje patrull sina guldmynt el. dyl. Scouterna får ihop jättemånga guldmynt, men lösensumman är så vansinnigt hög att det inte är tillräckligt många. Ni ledare får berätta att scouterna måste vara smarta som en räv för att spåra upp Tofs ändå!

Händer och fötter (15 min)

Dela upp scouterna i lika stora patruller. Leken går ut på att patrullen ska vidröra marken med det antal fötter och händer som lekledaren har önskat. Patrullen som är först färdig får poäng. Till exempel: "inga händer och fyra fötter". Om då patrullen har fem medlemmar kan fyra i laget ställa sig på en fot och lyfta den femte i laget.

Tips

Börja med enklare kombinationer och gör det svårare allt eftersom. Huvud, rygg och andra delar av kroppen kan också användas i kombination med händer och fötterna. För äventyrarscouter och äldre går det att göra det svårare genom att förbjuda deltagarna att prata med varandra eller ge dem ögonbindlar.

Avslutningsceremoni (15 min)

Dagens "Spår" från Tofs (kidnappningsbrevet) ska sättas på linjen. I slutet på mötet pratar man lite om vad som har hänt under mötet, och sen får en av scouterna sätta fast kidnappningsbrevet på linjen. Se till att det inte blir samma scout som sätter fast ledtråden varje gång.

Material

Ett brev från kidnapparen, organisationstävlingen, pennor, guldmynt/knappar eller liknande som finns i scoutlokalen.

Referenser

Leken Händer och fötter kommer från Aktivitetsbanken.

Möte 3: Vart leder spåret?

Syfte

Scouterna lär sig om naturen och blir högtidligt utsedda till riktiga spårare. Målspår: känsla för naturen och symboler och ceremonier.

Story

För att kunna hitta och befria Tofs måste vi lära oss massor om spår och bli riktigt grymma spårare!

Genomförande

Inledningsceremoni (15 min)

Efter upprop och läsning ur boken "Den stora spårarboken" börjar ni berätta om spårtecken.

Spårtecken (30)

Gå igenom spårtecknen tillsammans med scouterna. En gammal god spårningstradition i scouting är att markera spåret med hjälp av (helst lagom diskreta) spårtecken i form av pilar, brevpilar, kryss m.m. av pinnar eller liknande.

Berätta om varför det är bra att använda spårtecken och när det är bra att använda dem. Gå igenom olika spårtecken och med vilket material man kan lägga dem, t ex kottar, stenar och pinnar. Ett bra alternativ är att markera pilarna, brevpilarna, kryssen etc. med smala strängar av vanligt sågspån istället för med pinnar. Sågspån är liksom pinnarna äkta naturmaterial, ganska lätt att få tag på, oftast kostnadsfritt, och spårtecknen är dessutom ganska svåra att förstöra, ens om man skulle råka försöka sabba för efterföljande patruller. Dessutom syns spårtecknen ganska bra i skymning och behöver inte heller tas bort efteråt; det sköter regn och vind om.

Låt scouterna själva hämta kottar och pinnar så att de kan prova att lägga de olika spårtecknen.

Träna på att spåra (30 min)

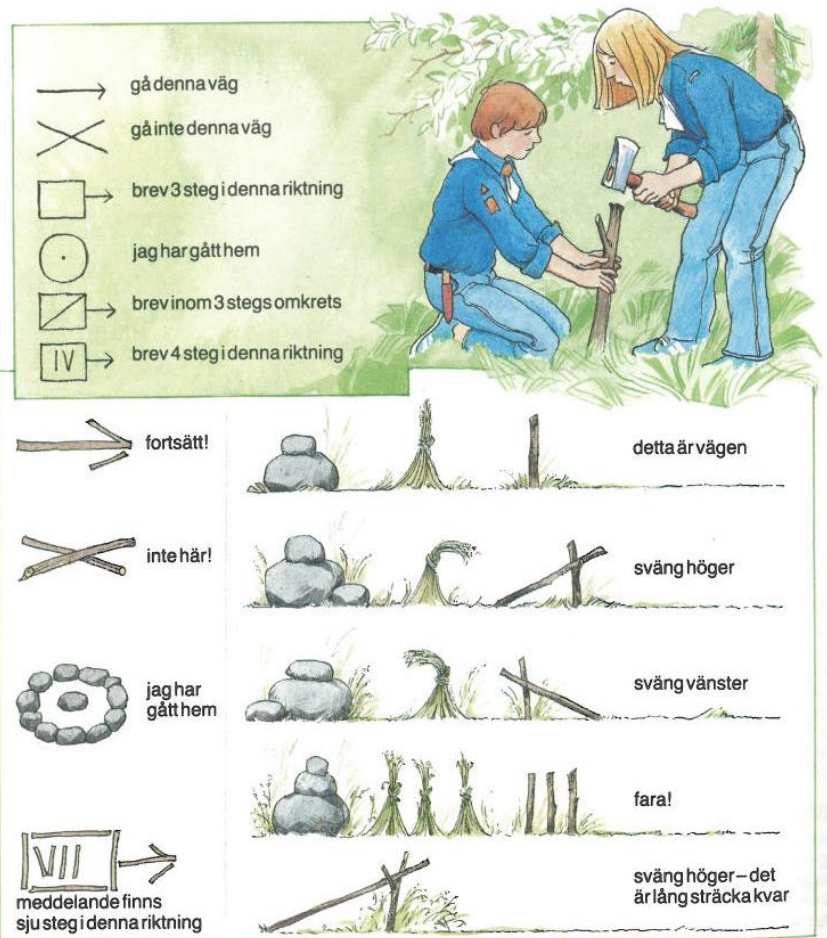
När scouterna förstått hur man gör spårtecken så låter ni scouterna gå ett spår som innehåller några spårtecken blandat med lite reflexer och lyktor. Under vägens gång vore det kul om ni kunde ha en station i woodcraft.

Woodcraft

I woodcraft lär man sig mer om djur och natur. Vid det här tillfället är det bra om scouterna kan lära sig något om hur rävar bor, äter och får ungar.

Avslutningsceremoni/ Spårarinvigning (15-20 min)

Sista delen av spåret är förslagsvis ett ljusspår som leder fram till en lägereld som ledarna förberett. Ledarna säger att nu när scouterna blivit så duktiga på olika sorters spår är de spårare på riktigt. Scouterna får sitt tillhörighetsmärke under högtidliga former.



Ledarna kan med fördel ta med ”spårlinjen” ut till ceremoniplatsen. Sätt upp något som symboliserar scouternas nya kunskaper om rävar vid dagens punkt på terminsspåret. Prata om och fråga scouterna vad de lärt sig under kvällens möte och vad som var extra roligt.

Material

Material för att göra ett ljusspår ex. ljuslyktor, reflexer, värmeljus, glas eller plåtburkar att ställa ljusen i samt ficklampor för att lysa på reflexerna med. Till spårtecknen kan ni använda er av sågspån eller pinnar, sten, kottar eller annat du hittar i naturen. Lite bilder på rävar samt fakta om räven.

Möte 4: Vad kan jag?

Syfte

Att scouterna ska lära känna sig själva bättre och respektera andra. För detta möte används målsparen: egna värderingar, självinsikt och självkänsla.

Story

Ska vi lyckas hitta Tofs så måste vi utnyttja vad alla är bra på i patrullen.

Genomförande

Inledningsceremoni (20 min)

Efter upprop och läsning ur boken "Den stora spårarboken" börjar mötet. Inför kommande uppgift ska ni ge scouterna exempel på olika saker man kan vara bra på så att alla scouter känner att de kan hitta något som just de är bra på.

Jag kan! (60 min)

För att lyckas hitta Tofs måste scouterna använda sig av allt som de tillsammans är duktiga på. Dela in scouterna i patrullerna och låt de prata om vad just de är duktiga på. Låt sedan scouterna göra en lista eller rita på ett stort papper det de kommit fram till att de är bra på.

Efteråt har ni en diskussion om att alla behövs, och att ingen är mer/mindre värd.

Patrullerna gör med hjälp av ledarna varsitt gruppkontrakt, om hur de ska vara mot varandra i patrullen. Reflektion: Låt scouterna fundera över ordet "lova", vad betyder det egentligen?

1,2,3 Rött ljus, lek som ger spår!

Leken är roligast om det är många scouter och ledare som deltar. Lekplanen kan vara stor som en basketplan eller badmintonplan, beroende på hur många som deltar. Ena kortändan är start.

Alla utom en ledare står bakom ena kortsidan. Ledaren står med ryggen mot de andra på andra sidan kortändan. När alla är på plats börjar ledaren som står med ryggen mot att räkna högt medan de andra börjar gå/springa/skutta (valfri gångstil) mot honom/henne. Ledaren säger "ETT... TVÅ... TRE RÖTT LJUS!"

I precis samma ögonblick som "rött ljus" sägs ska ledaren vända sig om och då ska de andra deltagarna vara blickstill.

De som fortfarande rör sig får gå tillbaka och ställa sig på rad igen. Sedan vänder sig ledaren om igen och upprepar "ett, två tre rött ljus", och deltagarna rör sig framåt o.s.v. Målet är att man ska komma först fram till ledaren och klappa den i ryggen. Den person som kommer först fram får en ledtråd från Tofs (en del av en sönderklippt bild på hajkplatsen) När det är gjort slutar den lekangången och leken börjar om. Den som kommer först nästa gång får en bit till av den sönderklippta bilden. Så här fortsätter leken tills alla bitar blivit utdelade. Scouterna får nu i uppdrag att pussla ihop bilden.

Orättvisleken (15 min) om tid finns tid

En påse med mjukt godis läggs på en tallrik. Alla deltagare sitter i en ring runt tallriken med varsin tandpetare. Sedan säger en ledare en siffra mellan 1-6. Ledaren säger kanske två. Då ska deltagarna i tur och ordning försöka få en tvåa med tärningen, den som får en tvåa får börja äta godiset med tandpetaren, man får bara ta en i taget. Man får äta tills en annan person slår en tvåa. Då blir det den personens tur att äta. Avbryt leken efter ca 10-15 minuter eller då godiset tar slut. Diskutera hur det kändes att inte få något eller att få mycket godis. Fundera över om det finns några paralleller i övriga livet? Finns det någon som blir orättvist behandlad? Hur kunde leken blivit mindre orättvist, hur kan livet bli mindre orättvist.

Avslutningsceremoni (15 min)

Dagens "Spår" är bilden som scouterna fick under leken. I slutet på möte pratar man lite om vad som har hänt under mötet, och sen får en av scouterna sätta fast bilden på linjen.

Material

En tallrik, mjukt godis, tandpetare och en tärning. Stort papper, pennor. En sönderklippt bild på hajkplatsen som ni ska besöka.

Säkerhet

Kolla upp allergier! Särskilt jordnötter kan ge starka reaktioner, ibland behöver allergikern bara vistas i samma rum för att reagera!

Referenser

Orättviseleken kommer från Aktivitetsbanken.

Möte 5: Scoutonauterna

Syfte

Att scouterna ska träna på att samarbeta i patrullerna samt öva på problemlösning. Målspar som används är aktiv i gruppen, problemlösning, kritiskt tänkande.

Story

Scoutonauterna hjälper spårarna. Först tipsar de om att scouterna måste öva på att samarbeta om de ska lyckas överlista Trollen som rövat bort Tofs, sedan får de en ledtråd till var hon är gömd.

Genomförande

Inledningsceremoni

Gör ett upprop.

”Tofs är gömd, vi måste öva oss på att leta och vara tysta när vi hittar henne.” Lek baklängeskurrögömma/sardinburk. En person gömmer sig, de andra letar. När man hittar den som är gömd gömmer man sig själv. Den som gömmer sig måste tänka på att många ska få plats och får instruera de som kommer dit hur de ska gömma sig (ledarskap).

Tyda meddelandet (10 min)

Ledaren berättar att de fått ett meddelande från Scoutonauterna i rymden – men något har blivit fel i överföringen! Scouterna måste avkoda meddelandet så de förstår vad Scoutonauterna vill.

En av ledarna läser upp ”Meddelande 1” (se nedan). De felaktiga orden är skrivna i versaler och de rätta i gemener och understruken. På två ställen får ni sätta in ert patrull/avdelningsnamn och rätt veckodag. När scouterna hör något som inte stämmer räcker de upp en hand. Ledaren frågar vad det ska vara istället. Se till så att alla scouter som vill får gissa på rätt ord.

Samarbetslekar (30 min)

Scoutonauterna uppmanade spårarna att öva på att samarbeta för att de ska kunna överlista Trollen. Vi leker därför två samarbetslekar.

Backlöpning

Patrullen ska stående på ett antal backar, stolar eller motsvarande ta sig från starten, runda ett markerat träd och tillbaka till starten utan att någon nuddar marken. Ge patrullen så många backar så att det är ganska trångt från början. För att flytta backarna framåt måste de tränga ihop sig tillräckligt för att frigöra den sista backen och skicka den framåt. Fundera i förväg på hur ni hanterar om någon trillar eller råkar sätta ner foten på marken. Istället för backar kan ni använda stolar.

Mänskliga knuten.

Alla scouter (ledarna också) står i en ring, håller fram båda händerna och blundar. Sedan går man inåt tills man hittar två andra händer som man fattar. När alla håller varandra i händerna får man titta. Målet är sedan att trassla upp knuten så att man står i en ring och håller varandra i händerna igen.

Reflektion

Efter varje omgång av varje lek, samlar ihop patrullen och gör en kort och snabb reflektion kring vad som gick bra och mindre bra. Använd till exempel ”Tummen”. Alla i patrullen får fundera på hur de tycker att det gick tyst för sig själva. Ledaren räknar till tre och alla håller fram en pekande tumme. Rakt upp betyder super-duperbra, rakt ner åt pipsvängen. Ledaren kan fråga några varför de håller tummen som de gör.

Tyda meddelandet (10 min)

Efter lekarna samlas alla igen. Ledarna berättar att de fått ett nytt meddelande från Scoutonauterna. Om man vill kan man låta meddelandet ”göra entré” på något effektivt sätt, till exempel genom att spela upp ett sprakande och knastrande ljud samtidigt som en av ledarna skriver ut meddelandet på en skrivare där ni är från ett rum bredvid.

Läs upp ”Meddelande 2” nedan. På samma sätt som förra gången får scouterna tyda meddelandet. Meddelandet kompletteras med ett informationsbrev till föräldrarna om att det är simning näst vecka.

Avslutningsceremoni

Dagens ”spår” är telegrammen från scoutonauterna. Samlas som vanligt i en ring och prata om kvällen. Vad som hänt och vad som var extra kul. En av scouterna får klistra upp spåret på tidslinjen.

Meddelande 1

Hej alla Spårarscouter!

Vilken tur att ni i patrull FEL AVDELNINGSNAMN/rätt avdelningsnamn (sätt in ert) vill rädda Tofs. Vi är scoutonauterna som ni kan läsa om i Den stora Spårarboken. Vi ska göra allt vi kan för att hjälpa er att RÖVA BORT/befria Tofs. Vi har sett att hon är fångad av Trollen. Trollen är som ni vet ROSA/gröna och inte så smarta. Men de är JÄTTESMÅ/jättestora och farliga. För att kunna befria Tofs måste ni hjälpas åt. Samarbeta är när man är DUMMA/snälla mot varandra och hjälps åt. Precis som ELEFANTERNA/myrorna i en myrstack kan man lyckas med stora saker om man hjälper varandra. Tänk bara vilka stora HUS/myrstackar som myrorna kan KÖPA/bygga. Era ledare är nästan lika bra på att samarbeta som vi IGELKOTTAR/scoutonauter. Vi har lärt dem två lekar som är toppen när man ska träna på att samarbeta. Lycka till – vi hörs snart igen!

Meddelande 2

Hej igen

Bra gjort! Nu är ni riktigt duktiga på att ÄTA GRÖT/samarbeta. Vi har SJUGIT/tittat i vår stora rymdkikare och fått syn på en BLÅ/röd räv. Det måste vara TIPS/Tofs. Men bilden var lite suddig. Därför kunde vi inte RITA/se så bra. Men vi såg massa vatten. Om man inte kan SPRINGA/simma är vatten farligt. I badhuset finns SPRINGBASSÄNGER/simbassänger med LERA/vatten i. Där kan ni träna på att simma. På TORSDAG/tisdag (sätt i er veckordag och en felaktig) nästa vecka ska ni därför åka till SPRINGHALLEN/simhallen. Nu ska vi spana vidare i vårt stora MIKROSKOP/kikare. Lycka PÅ/till.

Material

Backar eller stolar till samarbetsleken. De två meddelandena.

Möte 6: Simning

Syfte

Att scouterna ska lära känna sig själva bättre och utmana sina gränser. De får också lära sig att rädda någon som fallit i vattnet. Målsår: fysiska utmaningar.

Story: Tänk om Tofs har ramlat i vattnet. Då måste vi lära oss hur vi kan rädda henne.

Genomförande

Åk till badhuset. Det kan vara bra att ringa badhuset innan och tala om att ni kommer med en stor grupp.

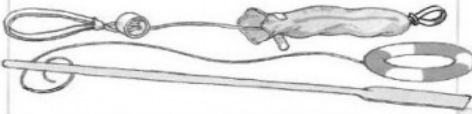
Inledning (20 min)

Innan ni går in i badhuset gör ni upprop och berättar för scouterna att Tofs kanske trillat i vattnet och att de måste lära sig att rädda någon som trillat i vattnet. Gå också igenom de regler som gäller i badhuset. Låt sedan alla gå och byta om.

Förlängda armen (30 min)

På badhuset har ni en fantastisk möjlighet att för era scouter berätta hur man kan rädda någon som fallit i vattnet. Ni kan enkelt demonstrera detta för scouterna.

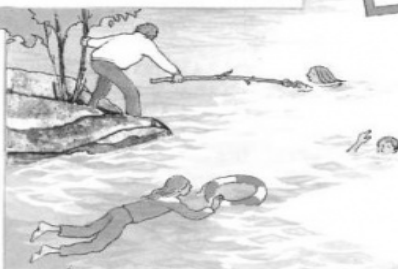
Hansalinen, en livboj med fånglina eller en vanlig åra är utmärkta livräddningsredskap.



"Förläng armen"

Låt aldrig den nödstälde gripa tag i dig – den "förlängda armen" kan du släppa om du själv håller på att dras ner

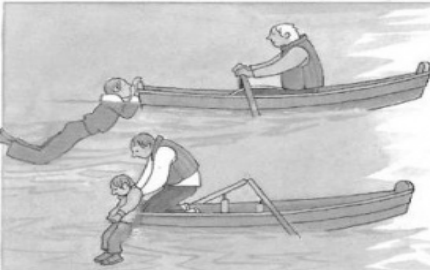
Med en lång trädgren kan du rädda liv



En trädgren, en livräddningsboj eller reservhjulet till en bil – kan hjälpa dig att rädda en nödställd. Men kom i håg att du alltid ska närma dig den du ska rädda med föremålet framför dig. Många drunkningsolyckor med två offer hade kunnat undvikas om räddaren följt denna regel. En människa i nöd är stark och kan lätt dra med sig räddaren i djupet.

Så här ska du bogsera den nödstälde men knyt fast en lina i honom

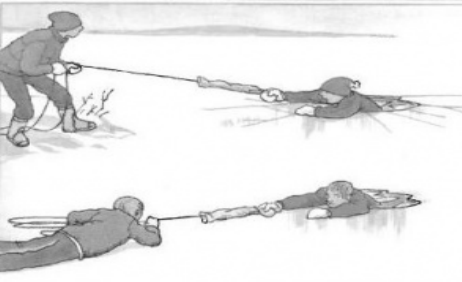
Bara i aktern får du dra upp offret och bara om det är en lätt person



Så här kan du hjälpa en människa som har fallit i vattnet. Har du möjlighet så slå en lina runt honom – han kanske inte orkar hålla sig fast vid båten någon längre tid. Endast en lätt person kan man försöka sig på att lyfta ombord. Gör det då över aktern – aldrig mitt på båten, då kantrar den.

Håll dig på avstånd från hålet i isen

Ligg på isen så fördelar du din tyngd



En hansalina, ett rep, en bräda eller en täckjacka – ta vad du har till hands när du ska rädda någon som har gått ner sig. Men håll dig långt från vaken – du riskerar annars att själv gå ner dig. Fördela tyngden genom att lägga dig ner under räddningsarbetet.

13

Låt dem sedan också rädda någon som fallit i vattnet. Efter att alla fått möjlighet att träna på att rädda någon kan ni, om ni vill, leka lite olika lekar i vattnet. Några exempel:

Vattenmadrassen (10 min)

Med en vanlig ”vattenmadrass” kan ni ha mycket skoj. Utmana scouterna och fråga hur många som kan sitta på madrassen samtidigt. Ordna madrass-stafett mellan patrullerna. De ska ligga ner på madrassen och paddla sig fram med armarna. Hur länge kan ni stå upp på en madrass? Osv.

Avslappning (10 min)

På många badhus finns det flythjälpmedel som är tänkta för att användas för t.ex. avslappning. Låna dessa och samlade scouterna för en stunds gemensam avslappning.

Avslutning (20 min)

När ni badat klart låter ni alla byta om och träffas återigen i entrén till badhuset. Där pratar ni lite kort om dagens möte. Spåret som fästes på linjen är en badbiljett, den symboliserar att scouterna nu lärt sig hur man räddar någon ut vattnet.

Material

Om inte badhuset har är det bra om ni tar med ett antal hansalinor som ni kan använda när scouterna räddar varandra. Ni kan säkert också låna bojar från badhuset men det är bra om ni kollat upp detta innan mötet.

Säkerhet

Se till att ni är tillräckligt många ledare, både i vattnet och på land. Be gärna föräldrar att följa med. Glöm inte att höra med föräldrarna innan huruvida deras barn kan simma så att ni vet hur många simkunniga/icke simkunniga ni har med er.

Möte 7: Ljus

Syfte

Att scouterna får en ökad förståelse för vad andra människor har för förutsättningar. Målspår som tas upp under kvällen är: förståelse för omvärlden

Story Vi har fått reda på att det är mörkt där Tofs finns. Vi måste se till att ordna ljus.

Genomförande

Inledningsceremoni (15 min)

Efter upprop och läsning ur boken ”Den stora spårarboken” får scouterna veta att det är mörkt där Tofs befinner sig och att de måste ordna med ljus.

Stöpa ljus! (45 min)

Scouterna gjuter ljus. De har fått veta innan att de ska ta med sig ljusstumpar hemifrån som ska återvinnas till nya ljus. Här kan ni koppla vidare och prata om vad man mer kan återvinna.

Då ljusen förmodligen inte räcker måste ledarna köpa veckor och ljusmassa för att komplettera. Det går bra att gjuta i yogurtburkar eller små papp/plast-muggar. I början på mötet hackar scouterna stumparna de har med sig. Under tiden som någon ledare förbereder ljusgjutningen (smälter massan) leker scouterna några lekar. Nedan ser ni några förslag på lekar.

Inte som man tror - Variant av Kims lek

Börja den första aktiviteten med att berätta för scouterna att ni skall leka en lek. Ha materialet för att leka [Kims lek](#) redo (en av sakerna måste vara en klocka som står still) och sätt scouterna framför detta. Säg till scouterna att de skall studera allt väldigt noga och att de själva får säga till när de är klara med detta. När väl scouterna är klara täcks föremålen över. Förhoppningsvis tror nu scouterna helt felaktigt att de leker Kims lek (eftersom de har lekt detta förut). Men frågan ledaren nu ställer är hur mycket klockan som låg under duken är.

Om de klarar detta är det bara att beklaga, men om inte så finns det nu potential att få till en fantastisk diskussion kring kritiskt tänkande och förutfattade meningar. Exempelvis att vi påverkas av upplevelser vi haft tidigare och att detta formar det perspektiv vi har på världen.

Variant av viskleken

Denna övning är en variant av viskleken. Ett antal scouter står på ett led. Den första scouten från ledet går till ledaren som står så långt bort att de andra scouterna inte kan höra vad han/hon säger. Ett meddelande ges muntligen till scouten. Därefter kommer nästa scout i ledet fram till ledaren och den förste scouten. Den förste scouten vidarebefordrar meddelandet till den nyttillkomne och går därifrån till en annan plats. Vartefter scouterna anländer och får meddelandet kommer troligen meddelandet att förvrängas. När alla fått meddelandet jämför ni ”slutmeddelandet” med det första meddelandet. Vad har hänt?

Diskutera efteråt vilka olika meddelanden vi får i vardagen, från kompisar, skolböcker, television... Är det troligt att dessa meddelanden har passerat flera led? Vad kan man lita på? Använd gärna ett längre meddelande än vad som skulle vara fallet om det var frågan om en visklek.

Andakt/Scouts Own (15 min)

I slutet av mötet passar det bra att ha en liten andakt/scouts' own. Samla alla scouter i en ring och tänd massor av ljus i mitten. Berätta för scouterna att många har det svårt och mörkt i världen, ge gärna några aktuella exempel. Förklara att var och en kommer att få tända ett eget ljus. När de tänder sitt ljus säger de: ”jag tänder ett ljus för...” (min mormor/barnen i afrika/grannens hund som dog/shirley clamp eller vad det nu kan vara) Det är bra om några av ledarna tänder först för att visa hur det kan gå till.

Avslutningsceremoni (15 min)

Dagens "Spår" är att rita ett ljus eller att sätta fast lite stearin på linjen. I slutet på mötet pratar ni lite om vad som har hänt under mötet. Därefter får någon av scouterna sätta upp spåret på linjen.

Material

Ljusstumpar, veckor, ljusmassa, burkar. Massor av ljus till Scouts Own, tändstickor.

Säkerhet

Tänk på att stearin är varmt så scouterna inte bränner sig. Kan vara bra att ha förkläden till hands.

Referenser

Inte som man tror kommer från Aktivitetsbanken.

Möte 8: Karta

Syfte

Att scouterna ska få förståelse för hur man hanterar karta och kompass. Målspår: problemlösning.

Story Tofs har kommit bort och förmodligen hittar vi henne någonstans i skogen. För att inte vi också ska komma bort behöver vi lära oss att orientera.

Genomförande

Inledningsceremoni (15 min)

Efter upprop och läsning ur boken ”Den stora spårarboken” får scouterna se en karta med ett kryss på. Berätta att det vid krysset på kartan säkert finns en ledtråd från Tofs. För att hitta ledtråden måste ni först lära er lite om karta och kompass.

Karta (50 min)

För många av scouterna är detta första gången de kommer i kontakt med karta och kompass. För en del kan detta vara lite klurigt och då är det viktigt att inte gå för fort fram. Börja med att berätta vad en karta är, att det från början är ett fotografi som man sedan gjort om till en karta med karttecken. Låt barnen få titta på några kartor. Peka på några karttecken och be dem gissa vad det kan vara i verkligheten. Gå sedan igenom de vanligaste karttecknen så som t.ex. sjö, väg, stig, berg, hus och sten. Berätta om kartans olika färger. Berätta också om att det finns olika kartor beroende på om man åker bil, vandrar eller seglar. Om ni har tillgång till en dator med uppkoppling kan ni låta scouterna gå in på t.ex. Eniro och titta på flygbilder över scoutlokalen. Då får scouterna på ett tydligt sätt se hur fotografi och karta hänger ihop. Texten nedan är hämtad ur aktivitetsbanken.

En karta är en förminskad avbildning av jordens yta. Det finns väldigt många olika kartor i olika skalor, till exempel den röda kartan som är i skalan 1:250 000. Då motsvarar 1cm på kartan 2500 meter i verkligheten. Det finns till exempel också den gröna kartan som är bättre när man ska orientera sig i sin omgivning, den har en skala på 1:50 000. Då är 1 cm på kartan 50 meter i verkligheten.

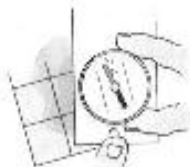
När du läser en karta är det viktigt att du inte håller den upp och ner för då kan allt bli helt fel. Om du använder dig av karta och kompass är det ett tips att du först lägger kompassen så att kartans norr-pil ligger jämt med kompassens. Därefter kan du försöka lokalisera ifall det finns några kännetecken runtomkring. Ser du någon väg/stig/sjö eller berg som du kan utgå ifrån?

Att ta ut kursen

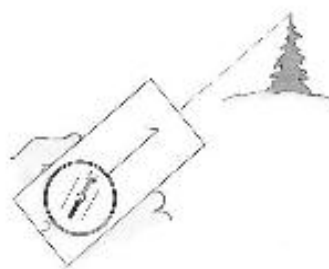
För att kunna ta ut kursen måste du veta var du befinner dig både i terrängen och på kartan. Gör så här!



1. Lägg kompassen på kartan med ena kanten (eller en hjälplinje) längs kurslinjen; kurspielen ska peka mot målet.



2. Vrid kompasshuset så att dess nord-sydlinje blir parallell med meridianerna på kartan – kompasshusets norr riktat mot kartans norr.



3. Håll kompassen vagnrätt i handen framför dig. Vrid dig nu till kompassnålen ligger över kompasshusets N. Kurspielen visar rätt riktning.



4. Ta ett ögonmärke i kursriktningen, en stor sten, ett träd e.d. Gå dit och ta därifrån ett nytt ögonmärke, osv.

Följ med på kartan även när du går kompassgång. Håll reda på avståndet så att du vet när du bör vara framme.



Patrullerna får varsin karta med ett kryss på (en riktig karta eller en skiss över scoutlokalen och omgivningarna). Patrullens uppgift är nu att de ska gå till krysset. Vid krysset hittar de två nya kartbitar. En av kartbitarna går inte att passa in på den karta de redan har. De har alltså fått en felaktig kartbit och en kartbit som är riktig. Patrullens uppgift är nu att klura ut vilken kartbit som passar till deras karta. Därefter orienterar de till nästa kryss där de också hittar två kartbitar (en riktig och en falsk). När de besökt ett antal kryss och fått nya riktiga och falska kartor kommer de slutligen fram till målet. Där hittar de något från Tofs, det kan t.ex. vara hans gröna halsduk. De hittar också ett meddelande från Tofs där han berättar att han var tvungen att springa vidare.

Kurragömma med spår (15 min)

Varje patrull får en bunt med ca 25 laminerade bitar i storlek 1 kvadratdecimeter. Varje patrull har sin färg. En i varje patrull ska gömma sig. Han/hon får de färgade bitarna och springer in i skogen. Han/hon markerar sin väg genom att tappa bitar vart 5:e eller 6:e steg. När lapparna tagit slut, måste han/hon gömma sig högst 15 steg från sista märket. Man får inte korsa sitt spår.

De övriga i patrullen startar på bestämd tid efter rymmaren (räven) och försöker söka rätt på honom/henne. De använder spåret till hjälp och samlar så klart in alla lapparna. Sedan får någon annan prova på att vara rymmare (räv).

Avslutningsceremoni (10 min)

Dagens "Spår" är den tappade halsduken och meddelandet från Tofs. Prata lite kort om vad de lärt sig under kvällens möte och sätt upp spåret på linjen.

Material

Kartbitar (riktiga och falska), kompasser (om man vill), halsduk och meddelande från Tofs samt färgade bitar till leken.

Referenser

Information om karta och kompass kommer från Aktivitetsbanken.

Möte 9: Inför Lucia

Syfte

Att scouterna ska öva sig på att göra saker för andra människor. Målspar Fantasi och kreativt uttryck, aktiv i samhället.

Story Det har kommit en uppmaning från Tofs. Han berättar att en riktig spårare är vänlig och hjälpsam samt gärna gör något för någon annan.

Genomförande

Inledningsceremoni (15 min)

Efter upprop och läsning ur boken ”Den stora spårarboken” berättar ni för scouterna att Tofs tycker att scouterna ska göra saker för andra för det gör spårare! Be scouterna komma med förslag på vad ni kan göra. I det här fallet bestämde scouterna sig för att besöka ett ålderdomshem för att gå Lucia.

Lucia! (60 min)

Börja med att be barnen ge förslag på luciasånger de tycker om och kan. Skriv ner alla sånger på ett blädderblock. Förhoppningsvis får ni mängder av sånger. Ge varje scout tre ”prick-klistermärken”. Scouterna får nu rösta på sina tre favoritsånger. Räkna ut vilka tio sånger som fått flest röster. Börja öva på dessa sånger. Planera med scouterna vilka som är lucior, tärnor, pepparkaksgubbar osv. Fundera också på om ni vill bjuda på något fika. Om någon patrull vill framföra en liten sketch är det extra kul. Hjälp dem då med att träna framförandet.

Om ni vill kan ni göra två stationer. En där scouterna får baka pepparkakor som de sedan kan tas med och bjuda av under lussefirandet och en där de får öva på sångerna. Skifta grupperna.

Pepparkakskull (om tid finns)

Om ni under kvällen får tid över kan ni leka denna klassiska lek.

Scouterna delar in sig i par som ställer sig armkrok i en cirkel. Ett par tas ut och delas. Den ene utses till jagare och jagar den andra som skall springa ifrån jägaren och ställa sig bredvid någon i ringen. Den andra scouten i paret som scouten ställde sig bredvid släpper då och blir den som är jagad. Om jagaren fångar den andra så byter de roller.

Avslutningsceremoni (15 min)

Dagens ”Spår” blir en bit glitter som någon scout får sätta upp på linjen. I slutet av mötet pratar ni lite om vad som har hänt under kvällen och hur det känns inför nästa möte. Var noga med att berätta att ni ses vid ålderdomshemmet nästa möte.

Material

”Prick-klistermärken”, blädderblock, pennor. Texter som scouterna kan öva på inför Lucia firandet. Pepparkaksdeg samt kavlar och formar.

Säkerhet

Om scouterna har levande ljus är det viktigt att de har övat ordentligt. Tänk på att alla som har långt hår bör ha det uppsatt och att de som håller i ljusen har gott om avstånd till den framför sig.

Referenser

Pepparkakskull kommer från Aktivitetsbanken.

Möte 10: Lussefirande

Syfte

Att scouterna ska öva sig på att göra saker för andra människor. Målspår: Fantasi och kreativt uttryck, aktiv i samhället.

Story Tofs har bett scouterna att göra något för någon annan.

Genomförande

Inledningsceremoni (20 min)

Samling innan lussefirandet för ombyte och dylikt. Ni kan också läsa ett brev från Tofs där han skriver att han är mycket stolt över att de gör något för andra. Han önskar också scouterna lycka till.

Lussande (50 min)

Scouterna genomför sitt lussande och får sedan fika och samtala med de äldre.

Avslutningsceremoni (20 min)

När alla fått möjlighet att fika en stund ber någon ledare om ordet. Ledaren berättar för alla om vad scouterna arbetat med under terminen. Han/hon berättar att alla varit väldigt duktiga och att de lärt sig och upplevt massor av saker under terminen. Eftersom detta är scouternas sista möte för terminen får scouterna ett deltagandemärke. Se till att alla applåderar och jublar när märkena delas ut. Detta är ett sätt att uppmärksamma scouterna och verkligen poängtera att de lärt sig massor.

Innan scouterna går hem tackar ni dem för kvällen och ger dem en informationslapp där de hälsas välkomna till en ny termin.

Material

Ljus och fika samt informationslapp om när scouterna börjar nästa termin.

Säkerhet

Om scouterna har levande ljus så är det viktigt att de har övat ordentligt. Tänk på att alla som har långt hår bör ha det uppsatt och att de som håller i ljusen har gott om avstånd till den framför sig.

Hajk!

Syfte

Att scouterna ska få en rolig och härlig upplevelse tillsammans Hajken stärker scouternas gemenskap ytterligare. Målspar: känsla för naturen, fysiska utmaningar, aktiv i gruppen och fantasi och kreativt uttryck.

Grundförutsättningar

Då det, för de allra flesta, är första gången de är på hajk är det bra om ni väljer en plats som scouterna känner igen och känner sig trygga på. Ni kan t.ex. övernatta i scoutlokalen eller någon scoutstuga som ligger i närheten. Vi rekommenderar också bara en övernattningsnatt då det kan bli alltför stort och skrämmande att vara borta två nätter från sin familj. För en del scouter kan även en övernattningsnatt kännas alltför stort och skrämmande. Var lyhörd och flexibel. Låt föräldrar vara med på övernattningsnatten eller se till att scouter som inte vågar sova över är med under kvällen och dagen. Se till att det känns naturligt för de scouter som väljer att inte sova över att komma och gå. Det är viktigt att de känner att de är lika mycket hajkdeltagare som de som sover över. Denna hajk börjar på fredag eftermiddag/kväll.

Genomförande

Inledning

Gör uppropet och berätta för scouterna allt de behöver veta om platsen de ska bo på. Visa dem var de ska sova, var toaletter finns samt annat de behöver känna till. Berätta också att de efter middagen kommer att gå ut för att träffa en av Tofs vänner, Grindal. Han har lovat att hjälpa scouterna att spåra rätt på Tofs.

Middag

Alla hjälps åt att laga maten. Se till att varje patrull får en tydlig och avgränsad uppgift. Någon patrull kan t.ex. ansvara för dukningen, en annan för huvudrätten och en tredje för efterrätten. Att få vara med och laga mat är ofta en mycket trevlig aktivitet där scouterna också får känna stolthet över att de lyckats med något väldigt konkret. Glöm inte att alla är med och tar ansvar för bortplockning och disk.

Möte med Grindal

Efter maten berättar ni för scouterna att det är hög tid att träffa Grindal. För att han ska kunna hjälpa scouterna att hitta Tofs måste de ta med sig alla ledtrådar de fått ihop under terminen. Se till att ”spårkartan” kommer med.

Börja med att berätta för scouterna att Grindal bor i skogen och att han kan väldigt mycket om det som sker i skogen. På kvällarna brukar han sitta vid en lägereld en bit härifrån och nu har han bjudit in oss till hans lägereld. Gemensamt promenerar scouterna till en lägereld en bit bort. Där sitter redan Grindal och väntar. Han hälsar alla välkomna och ber dem berätta om vad de vet om Tofs. Scouterna berättar om vilka ledtrådar de fått under terminen. Detta blir också en möjlighet för scouterna att reflektera över vilka kunskaper de fått under terminen.

När scouterna berättat om de ledtrådar de fått berättar Grindal att han ska gå hem till sin hydda för att tänka ut en plan för hur de ska hitta Tofs. Han lovar att komma tillbaka med mer information nästa dag.

Om ni vill kan ni nu sitta kvar vid elden och sjunga några sånger tillsammans. Därefter går ni tillbaka och gör i ordning era sovplatser. Efter lägerelden är det ett bra tillfälle för de som inte vill sova över att åka hem. Berätta vilken tid de ska vara tillbaka morgonen därpå.

Hjälpa scouterna att göra i ordning sina sovplatser. Som avslutning på dagen kan ni läsa något för scouterna.

Morgonsamling

Efter att alla morgonbestyr är avklarade samlas ni ute för en gemensam morgonsamling. Ni kan läsa en kortare text eller dikt eller sjunga en psalm och be en bön. Morgonsamlingens syfte är att samla ihop alla scouter och på ett tydligt sätt visa dem att dagen nu drar igång. Morgonsamlingen är också ett tillfälle då scouterna får möjlighet att stanna upp och samla sina tankar, att göra sig redo för den kommande dagen.

Meddelande från Grindal

Efter morgonsamlingen berättar en av ledaren att han/hon hittat ett meddelande från Grindal. Läs upp meddelande 1 från Grindal (se nedan).

Spårtecken

Scouterna släpps därefter iväg patrullvis med ca 10 minuters mellanrum. En ledare går med varje patrull. Scouterna följer spårtecken en bit. Sista spårtecknet talar om att det finns ett meddelande gömt ett visst antal steg från detta tecken.

Orientering

Scouterna hittar ett kuvert med en karta och ett meddelande från Grindal i (se meddelande 2 nedan). Nu är det dags för scouterna att orientera till en bestämd plats på kartan där de ska äta lunch. Under orienteringen uppmanas scouterna att vara speciellt uppmärksamma på om de hittar något spår från Tofs eller andra djur. Kanske hittar de djurspår på marken eller spillning.

A-bron, samarbete

För att komma fram till lunchplatsen måste de ta sig över en lite större bäck. Det saknas bro och därför måste patrullen tillsammans göra en A-bro. Ledaren är med och hjälper scouterna surra A-bron. Nu passar det också bra att återigen gå igenom hur man gör om någon mot förmodan skulle falla i vattnet. Om det inte finns någon bäck kan ni alltid låtsas att det gör det. Om ni dessutom lägger ut några uppblåsbara krokodiler blir det extra festligt för scouterna.

Lunch

Patrullerna anländer efter hand till lunchplatsen. Låt nu scouterna patrullvis laga en enklare lunch på stormkök. Gå först igenom hur stormköket fungerar och vilka säkerhetsrutiner alla måste följa.

Under lunchen kommer Grindal på besök. Han berömmar scouterna och säger att de varit riktigt duktiga som kommit så långt. Han berättar också att han vet var Tofs hålls fången men att det är massor av elaka troll som inte vill att de ska hitta Tofs. Därför måste de göra sig osynliga för trollen.

Osynlighetsmantel

Grindal har många vänner i skogen och han har redan pratat med Älvorna som bor en bit bort. De har lovat att ge scouterna osynlighetsmantlar men de vill gärna ha något i utbyte. De vill att scouterna städar skogen åt dem. Istället för att ha allt fult skräp liggandes i skogen vill älvorna att scouterna ska göra konst av skräpet. Manteln får de genom att ge ”skräpskulpturen” till älvorna. Eftersom älvorna är skygga vill de inte träffa scouterna men om ”skräpskulpturerna” ställs vid gläntan i skogen kommer de att finna sina mantlar (lakan som scouterna får av ledaren).

När patrullerna fått sina mantlar gäller det att gå den sista biten och vara osynliga så att trollen inte tar dem. Osynliga blir de bara om alla i patrullen går under lakanet. Ledaren, som vet var patrullen ska, går också under lakanet. Patrullen kommer till sist fram till ett ställe där Grindal återigen väntar.

Lösesumma

Grindal berättar nu för alla scouter som samlats att Tofs sitter fången i en bur en bit in i skogen. Tyvärr vill kidnapparna nu ha massor av silver för att frigöra Tofs. Grindal berättar att det i skogen finns massor av silver och att scouterna nu måste hjälpa till att hitta detta silver. (Silvret är små foliekulor som ledarna har placerat ut i skogen.)

Alla scouter ger sig ut för att hitta silvret. På given signal kommer alla tillbaka för att räkna hur många silverkulor de fått ihop. Efter att silverkulorna räknas tar Grindal med sig dessa och går för att förhandla med kidnapparna. Scouterna får sitta kvar och vänta. Efter 5-10 minuter hör scouterna ett högt rop från Grindal. Han kallar på scouterna och ber dem skynda sig. Han har hittat något!

När scouterna kommer fram till Grindal finner de en surrad bur som är tom. I buren finner scouterna hår från Tofs samt ett meddelande (se nedan).

Någon ledare, eller Grindal, samlar alla scouter i ring och läser meddelandet från Tofs. Scouterna får bestämma om de vill hjälpa Tofs en sista gång. Alla får också varsitt hajkminne. Därefter är det dags att gå tillbaka till stugan och plocka ihop och städa efter sig.

Meddelande 1

Kära Spårare!

Jag har suttit uppe nästan hela natten för att få klarhet i hur vi ska lyckas hitta Tofs. Tack vare era ledtrådar tror jag nog att jag vet var han är. Jag har gått i förväg för att leta efter Tofs men om ni följer mina spår kommer vi snart att träffas. Var försiktiga! Trollen ser er! Hälsningar Grindal

Meddelande 2

Hej! Ni är riktigt duktiga spårare. Jag var tvungen att springa vidare då jag hört att Tofs var i verklig fara. Jag lämnar en karta åt er så att ni hittar fram. Som ni ser finns det två siffror på kartan. Vid siffra 1 ska ni gå över bäcken. Trollen har förstört bron så ni måste göra en egen. Ni hittar material på platsen. Vid siffra två ska ni äta mat då ni behöver ny kraft för att klara av att befria Tofs.

Tofs är i verklig fara och jag har bett alla skogens djur att hjälpa oss att befria honom. Jag vill att ni under er vandring försöker hitta spår som våra vänner djuren gjort i skogen. Var uppmärksam och försökt hitta så många spår som möjligt.

Vi ses!

Grindal

Meddelande från Tofs!

Kära Spårare!

Ni har under dagen visat stort mod och gjort allt ni kan för att befria mig. Jag känner mig djupt tacksam och glad över det ni gjort för mig. Det är så härligt att ha er som vänner. Tyvärr är det för farligt för mig att vara kvar här. Kidnapparna kan när som helst ändra sig och fånga mig igen. Jag var tvungen att springa iväg trots att jag gärna velat träffa er alla. Ni ska veta att jag är väldigt stolt över er. Ni har använt de kunskaper ni lärt er på scouterna för att hitta mig. Ni är duktiga spårare som kan både spårtecken och orientering. Ni samarbetar och hjälper varandra och ser dessutom till att skogen ser fin ut. Stort, stort tack ska ni ha! Som tack för ert fina arbete har jag gjort ett minne till var och en. (hajkmärke av något slag)

Jag har bara en liten sak till jag skulle behöva ha hjälp med. Under min tid i fångenskap har jag funderat en hel del. Jag har saknat alla mina vänner och jag har känt mig oerhört ensam. Jag har tänkt mycket på att det finns väldigt många som är ledsna och ensamma i världen. Därför vill jag att ni scouter ska hjälpa mig att göra världen lite gladare! Jag vill att ni planerar och genomför ett luciataåg på ett ålderdomshem. Då kommer ni sprida värme och ljus och göra denna värld lite bättre att leva i. Så snälla ni, kan ni hjälpa mig med detta!

Hälsningar er trogne vän i skogen/ Tofs!