



ÄVENTYRET HAJKEN

Det här äventyret går ut på att patrullen ska planera och genomföra en hajk. Hajken är ett självklart inslag i scouting och ett ord som väcker minnen. De flesta scouter åker på minst en övernattningshajk per termin. På hajken är det lätt att öva friluftsliv och hamna i situationer som utvecklar både ledare och scouter.



Hajken innehåller en förflyttning – patrullen vandrar, cyklar, seglar eller paddlar för att ta sig till sovplatsen. Ibland är målet att ta sig en lång sträcka, men fokus kan även vara roliga och utvecklande aktiviteter längs vägen eller vid lägerplatsen. Det varierar om patrullen sover i tält, under bar himmel, i vindskydd eller i en scoutstuga. En hajk kan ha ett särskilt tema, till exempel vara en samarbetshajk, Tintinhajk, överlevnads- eller rymdhajk. Genom att planera sin egen hajk får scouterna träna sig i vad som krävs för att genomföra en lyckad hajk, hur de packar rätt och förbereder sig inför en hajk och att allt kanske inte alltid går som man tänker sig – och då gäller det att ha tänkt efter i förväg!

Du som ledare ska stötta scouterna i att lägga hajken på rätt nivå, både med tanke på säkerhet och ambitionsnivå. Låt dem genomföra projektet flera gånger för att utveckla sig själva och hajkkonceptet.

TIDSÅTGÅNG

2–3 möten för att planera och förbereda, 1–2 dygn på hajk, ett möte för att packa upp och utvärdera. Du och dina scouter avgör hur många möten ni behöver för ert projekt. Kanske behöver ni träna vissa moment av hajken i förväg. Behöver ni reka platsen de tänkt sova på? Eller behöver de kunna något annat för att få till en bra hajk? Lägg in övningar och möten som ger scouterna möjlighet att öva och förbereda sig för hajken.

MÅLSPÅR

Känsla för naturen: Äventyraren skapar sina egna möten med naturen och vidgar sina naturupplevelser till olika naturtyper.

Relationer: Äventyrarscouten utvecklar förmågan att inse hur hans handlingar påverkar andra människor. Scouten lär sig bygga goda relationer till sina medmänniskor.

Fysiska utmaningar: Äventyraren får vidareutveckla sina färdigheter och tänja sina gränser genom fysiskt krävande och finmotoriska utmaningar i allt större äventyr. Scouten hittar ett sätt att använda sin kropp och vara aktiv utifrån sina förutsättningar.



MÖTE 1. PLANERING

Berätta för scouterna om äventyret Hajken och vad det innebär samt att de kommer få planera själva. Låt scouterna läsa i Äventyrarnas handbok om målspåren känsla för naturen, relationer och fysiska utmaningar – eller andra målspar ni vill fokusera på under det här projektet. På så sätt vet ni vilka slags aktiviteter och situationer ni ska fokusera på när ni planerar. Genom att göra en hajk kommer ni att få med de här tre målspåren automatiskt, men ni kan få ut ännu mer genom att aktivt tänka på dem.

Diskutera patrullvis: Vad innebär målspåren egentligen? Är det något av målspåren som de tror kommer vara svårare än något annat? Är något jättelätt?

Sedan är det bara att sätta igång och börja tänka! Alla äventyr handlar om att scouterna ska utmana sig själva och lära sig något nytt, så planera en hajk som är lagom utmanande. Du som är ledare har ansvar för att stötta och hjälpa scouterna framåt om de fastnar eller om det blir för svårt att genomföra idéer på det sätt scouterna tänkt. Ge dem förslag på hur de kan göra samma sak men på andra sätt med rätt svårighetsgrad. Du som är ledare kan också stötta scouterna genom att ge dem ett specifikt område att vara på eller ett specifikt färd sätt (till exempel cykla, vandra eller kanot) eller ge dem ett tema de ska tänka på när de planerar.

I Äventyrarnas handbok och i aktivitetsbanken hittar ni en checklista att använda när ni planerar.



MÖTE 2. MATINKÖP OCH FÖRBEREDELSE

Under detta/dessa möten ska scouterna förbereda hajken och göra de inköp som behövs. Om det inte räcker med ett möte för planeringen, så använder ni ett möte till för att planera och göra klart en plan. Du som ledare beslutar om de är klara eller inte med sin planering och stöttar dem med förslag, information och kunskap. Se till att ta fram allt material ni kommer behöva till hajken.

INKÖP MAT:

Du som ledare stöttar scouterna genom att sätta ramar för hur mycket maten får kosta och stämmer av att det är en bra och realistisk planering de gjort. När scouterna gjort en lista på vad de vill äta och vad de behöver för detta går ni tillsammans till affären. Se till att stötta patrullen om de har frågor men låt dem själva lösa inköpen inom satt budget och genom att samarbeta.

Avsluta mötet med att prata om målsåret relationer som de tidigare läst om. Var de bra kompisar i affären och vad hände när de tyckte och ville olika saker? Vem bestämde till slut och varför?

Tips!

Färdiga ramar gör det enklare att vara kreativ. Sätt upp enkla ramar för vad som går att genomföra och inte för att underlätta för scouterna i deras projektplanering.



MÖTE 3. SAMARBETE LÖNAR SIG

För att kunna göra en bra hajk behöver scouterna kunna samarbeta med varandra. Det här mötet är till för att de ska lära känna varandra bättre och lära sig kommunicera med varandra och samarbeta.

STÄLL ER PÅ LED

Be scouterna ställa sig på led i patrullerna utifrån olika kategorier som du som ledare läser upp, till exempel längd, ögonfärg, ålder, var de kommer ifrån norr till söder osv. Kom gärna på egna kategorier också. Testa att göra övningen utan att de får prata med varandra. Utvärdera: hur kändes det? Var det svårt och i så fall varför?

LEGO-LÅDAN

Patrullen skall återskapa en Lego-figur som finns i en stängd låda. Lådan har 4 hål, ett i varje sida. En och en i gruppen skall gå fram till boxen som ligger en bit ifrån gruppen och kika i max 10 sekunder. Låt patrullen arbeta tillsammans för att sätta ihop den figur de sett i lådan. Utvärdera: vad var svårt och varför? Hur fungerade samarbetet i gruppen? Var det någon som tog mer initiativ än någon annan – varför?

ROCKRINGEN

Be patrullen ställa sig i en ring – eller ett led – och hålla varandra i händerna. Varje patrull får en rockring. Vid startsignal är uppgiften för gruppen att få rockringen att gå från första till sista person runt i ringen eller i ledet utan att någon släpper greppet med personerna bredvid. Man får alltså inte använda händerna utan ska kränga sig igenom ringen ändå. Ni kommer att behöva ducka, hoppa och slingra er genom rockringen. Det lag som först lyckas få fram rockringen till den sista personen vinner! Utvärdera: Vad var svårt? Hur skulle de kunna göra för att få det att gå snabbare att komma igenom hela patrullen? På vilket sätt kommenterade patrullen sina kompisars insats?



VÄNDA MATTAN

Alla ställer sig på mattan. Det ska vara trångt på mattan men alla ska få plats och allas kroppsdelar ska vara inne på mattan. Uppgiften är att vända på mattan utan att någon hamnar utanför. Om detta händer måste patrullen börja om. När alla står på mattan och den är vänd, har man klarat uppgiften. Utvärdera: Hur kändes det att stå så tätt? Var det en svårt eller lätt övning? Vem bestämde hur ni skulle göra? Vad skulle ni göra annorlunda om ni fick testa igen?

Gör gärna övningarna flera gånger för att se hur bättre samarbete och fokus på uppgiften gör den enklare och genomförs snabbare.

Det finns många bra samarbetsövningar, de som beskrivs ovan är bara några exempel. Du kanske kan andra övningar som du ser passar dina scouter bättre – då är det dessa övningar du använder istället! Glöm inte att utvärdera efter varje övning så att alla får berätta vad de tyckte om övningen. Variera gärna frågorna från övning till övning så att scouterna får tänka på lite olika saker som de kan ta med sig vidare i patrullen och projektet.





MÖTE 4. HAJKEN

GENOMFÖR HAJKEN!

Du som ledare stöttar, ser till att förbereda exempelvis ett så kallat ”nödbrev” med telefon och choklad samt bra telefonnummer de behöver ha med sig. Brevet kan scouterna öppna om de skulle gå vilse eller om något händer under hajken som gör att de behöver få kontakt med ledare. Som ledare är det viktigt att kontinuerligt reflektera och utvärdera processerna ni går igenom. Se till att skriva ner saker du tänker på. Det kan du ta med till scouternas utvärdering när de är tillbaka igen.

MÖTE 5. PROJEKTAVSLUTNING OCH UTVÄRDERING

Efter hajken går ni igenom planeringen igen och utvärderar. Blev det som ni hade tänkt? Vad blev bättre och vad blev sämre? Varför? Var det något ni missade i planeringen? Var det något som var helt onödigt? Vad var det absolut bästa och sämsta med hajken? Skriv ner vad ni kommer fram till och spara det i er patrullogg eller lägg ut det på er blogg/hemsida eller sociala medier. Komplettera med bilder och andra minnen från hajken!

Se också till att den utrustning ni har använt är ren, torr, hel och att alla delar finns nedpackade när ni lägger tillbaka den i förrådet.

Tips!

Du som ledare kan innan mötet sätta upp bilder eller stationer som patrullerna kan cirkulera på om ni har många patruller. Låt några hänga upp tält medan någon annan diskar och en tredje utvärderar sin projektplan och hajk samt hur de nått målen för målspåren under hajken och därmed projektet.

Läsa mer? Äventyrarnas handbok om målspåren samt om äventyret Hajken

<http://www.scouterna.se/ledascouting/leda-scouting/aventyrarscout/>

Hajk: en checklista: <http://www.scouterna.se/aktiviteter-och-lager/aktivitetsbanken/aktivitet/utfard/>