



## ÄVENTYRET BYGGET

Det här äventyret handlar om att scouterna tillsammans skapar något till sin eller scoutkårens utrustning, patrullya eller scoutlokal. I detta paket ger vi dig som är scoutledare tips och förslag på upplägg för att hjälpa scouterna att själva planera sitt projekt. I materialet saknas exempelvis lekar och ceremonier. Om du som ledare behöver tips på detta kan du titta i Scouternas aktivitetsbank efter lekar som passar just din avdelning.



Äventyret Bygget handlar om skapa eller bygga något. Vi har valt att låta scouterna själva avgöra vad de ska bygga tillsammans med ledare. Behöver ni mer information finns äventyret i sin helhet i Äventyrarnas handbok.

### TIDSÅTGÅNG

Cirka 3–7 möten, beroende på vad ni gör.

### MÅLSPÅR

**Fantasi och kreativa uttryck:** Äventyrarscouten utvecklar sin kreativitet och fantasi genom att prova nya och annorlunda uttryckssätt. Scouten övar på förmågan att leva sig in i sagor och berättelser och får delta i skapandet av dem. Äventyraren inspireras av andra, vågar uttrycka sig själv och visa upp sina uttryck för andra.

**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.

**Aktiv i gruppen:** Äventyraren vidareutvecklar sin förmåga att samarbeta och göra vad som blir bäst för gruppen. Samtidigt hittar hen egna uppgifter och sätt att bidra. Scouten lär sig att ge och ta konstruktiv kritik.

Ni avgör vilka målspar ni ska arbeta med under projektet. Ovan nämnda målspar är förslag och exempel, men det är upp till er att välja vilka målspar som känns relevanta att fokusera på för er avdelning och just detta projekt.



## MÖTE 1. FÖRBEREDELSE

*Berätta för Scouterna om Bygget och vad det innebär. Låt scouterna läsa i Äventyrarnas handbok om målspåren Fantasi och kreativt uttryck, Fysiska utmaningar och Aktiv i gruppen som alla tre hör till det här äventyret.*

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

---

### ENAS OM ETT PROJEKT

Nu är det dags att skriva en önskelista på saker scouterna vill göra. För att stötta scouterna kan du som ledare hjälpa till att avgränsa byggandet till ett specifikt område eller lokal för att förenkla. Om ni ska bygga något till er lokal kan du ta med alla scouterna ut och be dem gå in i lokalen igen och tänka att de aldrig varit där förut. De ska nu fundera över om det saknas något eller om det är något nytt som ska byggas för att det ska bli finare eller bättre. Låt scouterna gå en och en så att de får chans att tänka utan att prata med varandra till att börja med. När alla kollat igenom lokalen återsamlas ni och scouterna får berätta vad de sett och tänkt på. Skriv ner alla tankar på ett stort papper eller vit tavla så att alla känner att de kunnat bidra. Genom att alla tänker igenom vad de önskar sig och berättar sina idéer arbetar ni med målsåret Aktiv i gruppen.

Välj tillsammans ut någon av idéerna som ni alla känner att ni skulle vilja ha, och som verkar lagom svårt och inte alltför dyrt att göra. Detta kan ni göra genom att alla får välja tre saker de vill göra och markera dessa med en prick på pappret eller tavlan. När alla röstat på tre förslag kommer ni ha några förslag som kommit i toppen som ni kan arbeta vidare med. Låt patrullerna själva besluta vilka av dessa toppval de vill arbeta med i patrullen.

### TIPS PÅ ANDRA BYGGEN KAN VARA:

- En två meter hög patrullmaskot
- Nya gardiner till patrullyan
- En schysst jingel som spelas när man öppnar patrullhemsidan
- Ett nytt vindskydd
- En ny färg på väggarna i scout-lokalen
- En fin bänk utanför scoutstugan
- Skylt till lokalen
- Portalen till hajken eller sommarens läger
- Fladdermusholkar utanför lokalen
- Bygga en kårwebbsida
- Skapa tavlor eller väggdekorationer till lokalen
- Bygga staty utomhus i valfritt material



## PLANERA PROJEKTET

Sen börjar ni designa! Hur ska det ni bygger eller förändrar se ut? Vad ska det vara gjort av? Hur ska det sitta ihop för att hålla och vara både praktiskt och snyggt? Här är det bra att du som ledare är med, men låt scouterna styra arbetet och bidra med kunskap och erfarenhet först när det behövs. Kolla med scoutkåren om ni vill göra något som förändrar lokalen.

Låt scouterna fundera på vilken budget ni har för projektet. Om ni gör något för kåren kan ni antagligen få pengar för projektet. Ni kan också söka pengar från andra håll eller försöka få företaget att sponsra med material. Har patrullen pengar i en egen patrullkassa som de kan använda? Eller finns det kanske gratis material som ni kan använda?

*Tips till dig som är ledare! Fota gärna före, under och efter projektet så att ni i slutet kan titta på bilderna och se vad det blev och eventuellt hur stor förändring det blev.*

## MÖTE 2 – 6. GENOMFÖRANDE

*Beroende på hur omfattande bygget som scouterna valt är, så kommer ni behöva lägga olika mycket tid på det. Kanske är det så att ni behöver lägga en hajkhelg på att bygga? Är det något litet kanske ett möte räcker.*

---

Du som är ledare har ansvar för att stötta scouterna i att avgränsa sitt arbete och se till att alla i patrullen är aktiva. Ett sätt att göra det är att ingen gör det de är bäst på, utan istället hjälper någon annan i patrullen att göra det. Om Ahmed är jättebra på att sy på symaskin och Kim är väldigt duktig på att tälja, så lär sig båda två mer på att Ahmed täljer med Kim som ”tränare”, och Kim syr medan Ahmed hejar på. Det viktigaste med äventyret är inte att resultatet blir perfekt, utan att ni utmanar er själva och testat något nytt!

Avsluta varje möte med att prata om vad som gått bra och mindre bra och vad de kommer behöva göra kommande möte samt fira det som gått bra och utvecklats sedan förra mötet.

Förslag på utvärderingsfrågor att använda i slutet av mötet:

- Vad har jag lärt mig idag?
- Vad har jag hjälpt någon annan att lära sig idag?
- Är det viktigare att vi har roligt, att vi lär oss saker, eller att vi bygger det vi tänkt oss från början?
- Behöver vi ändra i vår plan?



## AVSLUTNINGSMÖTE NÄR NI ÄR KLARA MED PROJEKTET: VERNISSAGE OCH UTVÄRDERING

*När ert bygge är klart ordnar ni en invigning eller en vernissage, som man brukar ha när man öppnar en konstutställning, där ni kan bjuda in andra patruller och ledare. Eller varför inte föräldrar och syskon? Testa er nya grej och fira att ni gjorde det tillsammans! Se till att stämningen är festlig genom att bjuda på något att äta och dricka, till exempel läsk eller alkoholfri cider och kakor eller frukt.*

Avslutningsvis utvärderar ni hur arbetet gick, tänk både på hur ni jobbade tillsammans och hur det slutliga resultatet blev. Läs målspären igen och fundera över vad ni gjort som knyter an till dessa. Ni kan till exempel sätta upp alla målspar på väggarna och låta scouterna skriva eller rita något som de gjort som hör hemma under varje målspar.

### LÄSA MER?

*Äventyrarnas handbok: Projekt Bygget och målspären Fantasi och kreativt uttryck, Fysiska utmaningar, Aktiv i gruppen.*

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

*Redo att Leda: målspären Fantasi och kreativt uttryck, Fysiska utmaningar, Aktiv i gruppen.*

<https://aktivitetsbanken.scouterna.se/>

Böckerna *Leva friluftsliv* och *Bygget* som finns att köpa på [www.scoutshop.se](http://www.scoutshop.se)

