Scouterna

TERMINSPROGRAM

UPPTÄCKARSCOUTER 10-12 ÅR

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 Upptäckare. 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 fler terminsprogram samt för andra åldrar.

Scoutmetod och målspår

Verksamheten i Scouterna bygger på scoutmetoden som består av Scoutlag & scoutlöfte, Patrullsystemet, Learning by doing, Symboliskt ramverk, Friluftsliv, Lokalt & globalt samhällsengagemang och Stödjande och lyssnande 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. Siktar 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 målspår. Under rubriken syfte presenteras vilka målspår som är i fokus under mötet. I det här terminsprogrammet berörs många olika målspår men målspåren, Aktiv i gruppen, Självinsikt och Självkänsla, Fysiska utmaningar och Fantasi och kreativa uttryck får lite extra utrymme.

Mer inspiration, tips om scoutmetoden, programplanering och målspåren hittar du i boken ”Ledaren – gör dig redo” och scouternas bok ”Upptäckten” som säljs via www.scoutshop.se. Genom ett fantastiskt samarbete mellan Scouterna och studieförbundet Sensus kan ni genom att göra en studiecirkel få dessa böcker gratis till ledare och scouter. Hur ni praktiskt går tillväga kan ni läsa mer om på www.scoutservice.se.

Gemenskap och trygghet

Inom Scouterna finns det olika inriktningar beroende på 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 ofta viktigt att ni håller tiden. Det finns inga tidsangivelser utsatta på de olika aktiviteterna men vi har planerat för att hela mötet ska ta en och en halv timme. Ni får själva uppskatta tidsåtgången för de olika aktiviteterna då ni är de som har störst kännedom om scouterna på er avdelning och således bäst kan bedöma hur lång tid till exempel en reflektionsrunda tar i er grupp.

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 upptäckartermin

Det genomgående temat för terminens möten är pirater.

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

Startceremoni

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.

Exempel på startceremoni för denna termin är att alla sätter/ställer sig i en ring runt en tänd lykta. Lyktan skickas runt i ringen. Därefter frågar ledaren om det är någon som har något att berätta som hänt sedan sist. Det kan vara något som scouten själv gjort och är stolt över men också något bra som han/hon fått av någon annan. För att scouterna ska komma igång och berätta om sina upplevelser är det bra om ni i ledarpatrullen tar för vana att dela med er av något varje gång.

Upprop

Ha en närvarolista med alla scouters 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 scouter som är där om något skulle hända, till exempel en brand. Närvaroprotokoll är också viktiga vid redovisning för att få aktivitetsstöd från kommunen och/eller ditt scoutförbund.

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 och så vidare.

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 och så vidare. 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 scouterna tänkte eller agerade som de gjorde.

För att få scouterna att lyssna på varandra och det skall bli tydligt vems tur det är att prata kan ni använda er av ett pratföremål till exempel 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.

Denna termin kan till exempel avslutas med att ni sätter i ring runt en tänd lykta. Fråga scouterna vad som varit bra eller mindre bra under kvällens möte. Varva med att låta scouterna berätta för varandra två och två eller för hela gruppen.

Nästa gång

Ha som vana att avsluta mötet med att berätta vad ni ska göra nästa gång, det skapar trygghet och lockar scouterna att komma nästa gång också.

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.

För mer inspiration läs i boken ”Glöd – scouting på kristen grund” finns att köpa på www.scoutshopen.se

Idéer och kommentarer

Har ni kommentarer eller idéer för kommande terminsprogram? Hör gärna av er till program@scouterna.se ange terminsprogram i ämnesraden.

Vårterminen

Möte 1	Piratflaggor
Möte 2	Hantverk
Möte 3	Thinking Day
Möte 4	Tänt var det här
Möte 5	Piratbälte
Möte 6	Bårbygge
Möte 7	Lekar och samarbetsövningar
Möte 8	Naturkännedom
Möte 9	Skattjakt
Möte 10	Matlagning
Hajk	

Lycka till med terminen!

Terminsprogrammet är framtaget i samarbete med: sensus Bilda

Scoutmöte 1 – Piratflaggor

Syfte

Syftet med dagens möte är att introducera det symboliska ramverket som vi kommer jobba med under vårterminen. Syftet är också att skapa en gemensam symbol för patrullen.

Målspår: **Aktiv i gruppen**, **Fysiska utmaningar** samt **Fantasi och kreativt uttryck**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Lek - Skeppsbrott

Börja med att göra i ordning lokalen genom att ställa ut bord, stolar och kanske något liggunderlag på marken med lagom avstånd mellan sig så att scouterna kan ta sig emellan. Sedan placerar scouterna ut sig på de olika föremålen. De befinner sig nu på all bråte som ligger och flyter efter att deras skepp har sjunkit. Hamnar de i vattnet (på golvet) så drunknar de och är ute ur leken. Nu utser ledarna en scout som är den fruktade skeppsråttan som ska springa runt och ta alla. Som alla vet bär råttor på pesten som är dödlig. Blir man tagen av råttan är man ute ur leken. Råttan får i heller inte han hamna i vattnet, för han kan inte simma. Siste överlevande skeppsbruten har vunnit leken.

Anta piratutbildning

Å hoj alla scouter!

Jag är kapten Draktand. Jag har hört att scouter är hjälpsamma och de mest pålitliga landkrabbor man kan möta. Därför skriver jag till er för att be om er hjälp. Jag har blivit av med något väldigt kärt som jag väldigt gärna skulle vilja ha tillbaka.

Innan ni kan ta itu med uppgiften behöver ni komplettera era färdigheter med olika piratkunskaper. Om ni antar min uppgift skall jag själv leda er igenom piratutbildningen under våren.

//Kapten Draktand

Lek – Skepp i hamn

Du behöver varken rekvisita eller hjälpmedel. Berätta för scouterna att du är chef över en liten hamn och de är alla ägare till varsin liten båt. Du, som hamnchef, kommer bara att tillåta båtar med en viss sorts last att komma in i hamnen. Och det är scouternas uppgift att lista ut vilka laster som tillåts!

De flesta kommer säkert att se ut som levande frågetecken i början, men när man spelat ett tag kommer fler och fler att komma på knepet - alltmedan några stackare grubblar så det knakar utan att förstå ett smack...

Hemligheten är nämligen att du bara släpper in båtar som är lastade med gods som börjar på samma bokstav som båtägarens namn! Till exempel - kommer Pias båt lastad med papegojor släpps den in. Lastar Ove däremot sin båt med papegojor blir det kalla handen.

Scouterna får försöka komma in med sin båt i tur och ordning och man fortsätter till siste man kommit på tricket - eller gett upp...

Även de som knäckt koden fortsätter att spela, som en slags ledtråd för de övriga. På så vis "avslöjar" man också dem som kommer in med sin båt på ren tur och egentligen inte har en aning om varför båten släpptes in.

Gör en flagga

Varje patrull gör flagga till sina pirater.

Varje patrull ska nu börja sin piratutbildning men först måste de ha en flagga som visar vilka pirater som är vilka.

Ge varje patrull ett tygstycke som de med hjälp av textilfärg kan skriva patrullnamnet och måla patrullsymbolen. Man kan även tänka sig att alla scouter skriver sina namn på flaggan. Det kan vara bra att först ge patrullerna papper och penna så att de kan göra en skiss över hur de vill ha sin flagga. Tänk på att lägga plast eller papper under tygget om ni inte vill ha nymålade bord.

Medan färgen får torka kan scouterna göra i ordning en pinne eller en rundstav som flaggan kan fästas på med lite snöre.

Lek

Avsluta med att leka en lek. Förslag på lekar hittar ni i aktivitetsbanken på www.aktivitetsbanken.se

Avslutningsceremoni

Gemensam samling vid lyktan.

Scoutmöte 2 – Hantverk – scouterna trycker pirattröjor/bandanas.

Syfte

Scouterna skapar samhörighet med varandra genom att trycka sina tröjor eller bandanas. Scouterna ges möjlighet att lära sig om piraternas historia och om de som finns idag.

Målspår: **Fantasi och kreativa uttryck** och **Förståelse för omvärlden**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Pirater nu och då.

På http://www.ungafakta.se/pirater kan man läsa om olika kända pirater och piratkulturen. Ledarna väljer ut några delar från hemsidan som de sedan berättar om för scouterna.

Lek – Samuraj

Leken går till som så att alla deltagare står i en ring vända mot ringens mitt. Leken går i tretakt där första slaget i takten utgörs av att den som inleder leken gör ett hugg i luften med sina handflator tryckta mot varandra. Hugget skall göras samtidigt som personen ger ifrån sig ett [húö] i ”klassisk samurajstil” och hugget stannar i luften pekande på en deltagare i ringen. Personen som hugget riktas mot kommer då i nästa slag i takten att lyfta sina händer över huvudet med handflatorna tryckta mot varandra (handflatorna skall för övrigt vara på det sättet under hela leken för alla deltagare) och ge ifrån sig ett [húö]. Det tredje och sista slaget i taken skall även den innehålla [húö] och hugg. Denna gång utförs detta av de två personer som står bredvid den person som står med händerna i luften och hugget skall ske riktat mot dennes mage (dock utan att träffa). Därefter kommer en ny takt där den som står med händerna i luften inleder takten med att hugga mot en annan och så fortgår det hela efter samma mönster.

Om någon av deltagarna misslyckas så åker den ut och de andra fortsätter tills bara två vinnare återstår.

Trycka pirattröjor/bandanas

Dela en potatis mitt itu. Skär ut ett motiv i snittytan. Det som är bilden ska stå upphöjt, och man skär bort allt runt omkring.

Nu är potatisstämpeln klar att färga, men torka den först torr, så fäster färgen bättre.

Man kan använda vanlig textilfärg och färga potatisen med en pensel.

Pressa den färgade potatisen mot det man vill trycka. Låt sedan färgen torka.

Läs mer på http://www.aktivitetsbanken.se/wiki/potatistryck

Jobba vidare med flaggan från förra mötet om det behövs

Lek

Avsluta med att leka en lek. Förslag på lekar hittar ni i aktivitetsbanken på www.aktivitetsbanken.se

Avslutningsceremoni

Gemensam samling vid lyktan.

Scoutmöte 3 – Thinking Day – världens rättigheter och Amahoro Amani

Syfte

Scouterna får kännedom om de mänskliga rättigheterna och får själva reflektera kring dessa. Scouterna får även möjlighet till kontakt med scouter i omvärlden.

Målspår: **Självinsikt och självkänsla**, **Aktiv i gruppen**, **Förståelse för omvärlden**, **Aktiv i samhället**, **Egna värderingar** och **Kritiskt tänkande**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni” i inledningen.

Lek

Tips på lekar finner ni i aktivitetsbanken på www.aktivitetsbanken.se

Om World Thinking Day (berätta för scouterna)

Varje år firar scouter världen över World Thinking Day den 22 februari. En dag då scouter uppmärksammar den internationella gemenskapen och Scouternas värderingar.

Den 22 februari var både Scouternas grundare, Robert Baden-Powells, födelsedag och hans frus födelsedag. Lord Baden-Powell föddes 1857 och hans hustru Olave 1889. Ända sedan 1924 har den här dagen firats som en dag då vi tänker på våra scoutkamrater jorden runt och på scoutrörelsens grundare.

Några år senare bildades också fonder genom insamling av pennyslantar eller andra småmynt bland scouter och scoutledare. Dessa fonders avkastning har sedan använts till att starta eller vidareutveckla scouting i nya länder.

Genom att samla kårens alla medlemmar den 22 februari kan scoutings internationella gemenskap uppmärksammas. Många kårer samlar in pengar den här dagen och sänder den till Scouternas Världsfonder, läs mer om fonden under Stöd oss på www.scouterna.se.

Se på filmserien "alla väldens rättigheter"

Genom att gå in på www.millenniekommun.se hittar ni den aktuella filmen för kvällen. Börja med att titta på filmen för att få en snabb uppfattning om ämnet. Efter filmen kan ni fråga scouterna om någon vet något mer om målen eller om de har någon fråga om filmen.

Nu ska vi använda oss av ett material från finska staten som beskriver millenniemålen enkelt och bra. Materialet hittar ni på:http://global.finland.fi/public/default.aspx?nodeid=15856&contentlan=3&culture=sv-FI antingen väljer ledarna att gå igenom delar av materialet i grupp med alla scouter eller får scouterna själva i patrullen läsa en eller flera delar ur materialet.

Efter att alla filmer är avklarade delar gruppen upp sig i sina patruller. I patrullen ska alla scouter rita en teckning där de illustrerar den rättighet de tycker är viktigast för en människa.

När alla är klara presenterar scouterna sin teckning för de andra i patrullen och förklarar hur man tänkt.

Lek

Lek en lek hela avdelningen tillsammans. Tips på lekar finner ni i aktivitetsbanken på www.aktivitetsbanken.se

Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan. Fråga scouterna vad som varit bra och vad som varit mindre bra.

Scoutmöte 4 – Tänt var det här

Syfte

Syftet är att fortsätta piratutbildningen genom att lära sig olika eldtyper och hantera elden säkert.

Målspår: **Ledarskap**, **Aktiv i gruppen**, **Känsla för naturen**, **Fysiska utmaningar** och **Problemlösning**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Lek – 1,2,3 rött ljus

Lekplanen kan vara stor som en basketplanen eller badmintonplan, beroende på hur många som deltar. Ena kortändan är start.

Alla utom en står bakom ena kortsidan.

Leken går till så att man enas om vem som ska "stå". När detta är gjort så ställer sig den utvalda personen med ryggen mot de andra på andra sidan kortändan. När alla är på plats börjar den personen som står med ryggen mot att räkna högt medan de andra börjar gå/springa/skutta (valfri gångstil) mot honom:

"ETT… TVÅ… TRE RÖTT LJUS(eller röda lyktan)"

I precis samma ögonblick som "rött ljus" sägs ska han eller hon vända sig om och då ska de andra deltagarna vara blickstilla. De som fortfarande rör sig får gå tillbaka och ställa sig på rad igen. Sedan vänder sig den som "står" 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 den personen som "står" och klappa den i ryggen. När det är gjort så slutar den lekomgången och den personen som kom fram först får ta över som den som "står" och leken börjar om.

Genomförande

Innan själva eldningen kan börja måste scouterna få kunskap om hur man eldar på rätt sätt och vilka eldar man använder i olika situationer.

Börja med att förklara för scouterna vad man ska tänka på vid eldning både när det gäller säkerhet men även för att få en så bra eld som möjligt. Detta görs bäst genom att inkludera scouterna. Fråga och uppmuntra efter kreativa idéer. Många av scouterna har redan lärt sig en del t ex genom att observera äldre scouter på läger. Det är viktigt att betona för scouterna att eldning kan vara farligt och att man ska ha respekt för elden.

För att på bästa sett lära scouterna om olika eldars funktioner är de viktigt att de vet hur de ser ut. Man kan oftast genom att studera en elds konstruktion avgöra vad den är bäst lämpad till. Därför bör man med hjälp av ved bygga upp de eldar som man ska lära ut.

Efter detta moment är det dags att börja elda.

Varje patrull ska nu göra en eld och koka upp såpvatten så att det kokar över. Ledarna har redan innan gjort i ordning en eldningsplats till varje patrull. Dessa eldningsplatser ska inte ligga för nära varandra då det kan bli en säkerhetsrisk. Platserna ska även vara försedda med en gryta med såpvatten och en upphängningspunkt till grytan.

Man kan antingen ha denna aktivitet som en tävling eller bara se det som en vanlig uppgift. Tänk på säkerheten kring aktiviteten. Förutom faran med eld innefattar även denna övning användande med kniv och yxa. Se till att ta fram så väl sjukvårdsutrustning som släckningsmateriel.

Lek

Avsluta gärna med en lek tillsammans. Förslag hittar du på www.aktivitetsbanken.se

Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan.

Scoutmöte 5 – Piratbälte

Syfte

Scouterna får på ett praktiskt sätt träna på knopar samtidigt som de får pröva på repslagarkulturen.

Målspår: **Fysiska utmaningar** och **Fantasi och kreativt utryck**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Lek – Knuten

Alla deltagare står i en stor ring med armarna utsträcka rakt fram. Gå sakta in mot ringens mitt med slutna ögon. Ta tag i två händer. Öppna ögonen!

Ingen får släppa taget. Nu gäller det att reda ut knuten. Med gemensamma ansträngningar skall det bli en ring där alla håller varandra i händerna, utan att någon har släppt någons hand.

Makraméskärp

Du använder en flätad bomullslina, 3 mm tjock - dels en två meter lång lina, dels en som är 8 meter lång. (Det går åt 1 m lina till 10 cm färdigt skärp.)

Lägg det korta repet dubbelvikt.

Mät ut mitten av det långa repet och rulla upp de båda linorna var för sig.

Fäst det långa repet vid det korta med en överhandsknop (se knopar).

Börja nu slå makraméknopar, först ett enkelt högerslag och vänsterslag. Därefter högerslag och vänsterslag. Fortsätt tills skärpet blivit tillräckligt långt.

Skärpet avslutas med en fallrepsknop (se knopar). Ett annat alternativ är att tälja en pinne med två hål i som ”knapp”.

De rep man knyter runt bör vara spända. Sätt fast ena änden i en byxhälla och den andra i en dörr eller runt ett träd.

Lek

Gör en lek för att avrunda mötet. Tips på lekar finner du på www.aktivitesbanken.se.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan.

Scoutmöte 6
– Bårbygge– Ett måste efter alla slag

Syfte

Scouterna får möjlighet att lära sig att vara redo vid en eventuell olycka.

Målspår: **Ta hand om sin kropp**, **Ledarskap**, **Problemlösning** och **Fysiska utmaningar**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Lek – Ambulanskull

Den som blir kullad lägger sig ner på rygg. Fyra personer bildar en ambulans (man kan inte kulla ambulansen) och bär iväg den ”skadade” till sjukhuset, som är en förutbestämd plats. När den kullade kommer till sjukhuset blir han/hon frisk och kan vara med i leken igen. Här gäller det att ställa upp för sina kompisar.

Genomförande

Låt scouterna fundera på hur man bäst transporterar en skadad från skogen, i sina patruller. Låt sedan patrullen pröva sina teorier. Om scouterna vill ha inspiration kan ledarna tillhandahålla utdrag från länken: http://www.ungafakta.se/kunskapsbanken/overlevnadsguide/material/Överlevnadsguide,%20Första%20hjälpen.pdf

Efter att scouterna fått pröva sina idéer får de pappret med de olika sätten att transportera en skadad så att de kan testa att bygga en bår.

När all patruller har en fungerande bår kan uppgiften avslutas genom att genomföra en bårstafett.

Sedan kan scouterna öva på att spjäla armar och ben på varandra genom att följa instruktionerna på de tidigare utgivarna pappret.

Lek

Välj en lämplig lek på www.aktivitetsbanken.se.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan.

Scoutmöte 7 – Lekar och samarbetsövningar

Syfte

Scouterna får chans att träna samarbete med sina patruller samtidigt som de har roligt.

Målspår: **Fysiska utmaningar** och **Ledarskap**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Lekar – Fyren

En från gruppen är en fyr. De övriga är stenar i vattnet och så finns det en som är en båt.

Båten ställs i utkanten av lekområdet och sluter sina ögon. Alla stenarna står raka på stället. Båten skall ta sig till fyren utan att röra vid någon sten. Fyren ger ifrån sig små pip-ljud och från stenarna hör man små fräs-ljud när vattnet skvalpar på den. Båten byts ut om den rör vid någon.

Hemlig ubåt

Begränsa området. Deltagarna skall bekanta sig med lekområdet och få veta om något föremål som kan komma i vägen. Alla blundar och ledaren rör vid någon som blir en s.k. hemlig ubåt. Alla de andra barnen är ubåtar som irrar omkring i rummet. När de krockar med varandra säger de "Ubåt". Den hemliga ubåten står tyst och stilla och när någon krockar med den blir de också hemliga och ställer sig bredvid. Leken slutar när alla är hemliga.

Land, skepp och hav

Låt scouterna ställa upp sig på ena sidan av en hyfsad stor plan. Lägg ett långt rep/snöre i mitten av planen. Låt sedan en ledare vara "berättare". Sidan scouterna börjar stå på kallas "land" i mitten där repet/snöret ligger kallas "skepp" och änden längst bort på planen kallas "hav". Sedan ska berättaren säga orden: Land, skepp eller hav och där efter ska scouterna springa dit beroende på vilket ord berättaren säger. T.ex säger berättaren: "skepp" då ska alla springa till mitten där repet/snöret ligger. Den som kommer sist fram åker ut.

Berättaren kan även baka in orden: land, skepp och hav i en liten på hittad berättelse. Te.x "I ett land (paus för spring) långt borta fanns ett skepp (paus för spring) som skulle segla ut mot havet (paus för spring.)"

Termerna kan också bytas ut mot t ex babord, styrbord, durk. Ett roligt inslag kan då även vara "bommen kommer" då alla måste lägga sig ner på golvet/marken

Bläckfisken

En scout börjar leken som bläckfisk och sitter på knä mitt i ett avgränsat lekområde. De övriga får röra sig fritt inom lekområdet och ska försöka komma så nära bläckfisken som möjligt utan att bli tagna.

Blir man tagen så väljer man mellan att bli bläckfisk eller sjögräs. Väljer scouten bläckfisk så sätter det sig intill den befintliga bläckfisken och hjälper till att ta därifrån. På så vis växer sig bläckfisken större och större.

Väljer man att vara sjögräs sätter man sig var som helst inom lekområdet och tar därifrån. De som sedan blir fångade av sjögräs får också välja vad de vill vara.

Så fortsätter man tills det bara finns en kvar som då vunnit och börjar som bläckfisk i nästa omgång.

Piraternas land

Piraternas Land är egentligen 4 länder med ett lag i varje. Dela upp planen i 4 bitar.

Lagmedlemmarna får varsin färg i form av två lekband som de stoppar i byxornas båda sidor. Varje land har en skattkista och ett fängelse. Dessa symboliseras exempelvis av rockringar.

I skattkistan finns en ärtpåse av varje färg och du ska samla på din egen färg. Har man fått alla fyra påsar i sin egen färg har man vunnit.

Blir man av med ett band i fiendeland åker man i fängelse och lämnar tillbaka skatten (om man nu hade en i handen). I fängelset får du tillbaka ditt/dina band och väntar på att bli befriad.

Detta görs genom att någon i ditt lag tar tag i dig innan motståndarna lyckas rycka av bandet. Man får bara rycka band av någon som inkräktar i ditt eget land.

Tänk på att befria så inte alla dina kompisar hamnar i fängelsehålan.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan.

Scouterna
The Guides and Scouts of Sweden
Box 420 34
126 12 Stockholm
Telefon: +46 8-555 065 00
Fax: +46 8-555 065 99
Webb: scouterna.se
E-post: info@scouterna.se

Scoutmöte 8
– Naturkännedom – ätligt i skogen

Syfte

Syftet med kvällens möte är att scouterna ska lära sig om hur man kan klara sig i naturen.

Målspår: **Ta hand om sin kropp** och **Känsla för naturen**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Lek – Fruktsallad

Deltagarna sätter sig på stolar i en ring. En deltagare är ledare och ställer sig i mitten. De andra är frukter; några är äpplen, några päron, några bananer osv. Leken börjar och ledaren ropar ”Alla äpplen byter plats”. Då ska alla äpplen resa sig och byta plats samtidigt som ledaren försöker sätta sig på en stol. Om ledaren ropar ”fruktsallad!” ska alla resa sig och byta plats. Om ledaren lyckas sätta sig på en stol får den som blev utan vara nästa ledare.

Nyttigt och farligt i naturen.

Gå igenom de tre dokumenten om ätligt i skogen (följ länken):
http://www.ungafakta.se/kunskapsbanken/overlevnadsguide/

När scouterna har fått lära sig om ätligt i skogen ska de nu få chansen att tillaga en riktig skogsrätt, nämligen nässelsoppa. Detta kan scouterna göra i sina patruller på stormkök.

Nässelsoppa

Ingredienser:

- 2 liter färska nässlor (plocka toppskikten av små nässlor, använd gummihandskar)
- 1 grönsaksbuljongtärning
- 7,5 dl vatten

- Ett litet knippe gräslök
- 2,5 dl matlagningsgrädde

Koka nässlorna några minuter, sila bort vattnet och mixa nässlorna. Häll i nässlorna tillsammans med vattnet och buljongen i en kastrull. Lägg i finhackad gräslök och koka upp. Salta, peppra och tillsätt grädden. Sjud i 20-30 minuter.

Under tiden som soppan kokar kan patrullerna ge sig ut i naturen och samla på sig växter som de känner igen. Sedan tar de med sig dessa växter tillbaka och visar upp för ledarna och de andra patrullerna. Skulle någon patrull ha något som de inte vet vad det är eller något som ledarna vet är fel så är det en bra ide att ge dem en flora för att hitta rätt namn på växten.

Lek

Gör en lek för att avrunda mötet. Tips på lekar finner du på aktivitetsbanken www.aktivitetsbanken.se

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där till exempel lyktan skickas runt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar.

Scoutmöte 9 – Skattjakt

Syfte

Mötet är till för att ge scouterna en repetition av allt de har lärt sig under den gångna terminen.

Målspår: **Ledarskap**, **Aktiv i gruppen**, **Känsla för naturen**, **Fysiska utmaningar** och **Problemlösning**.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Lek

Tips på lekar återfinns i aktivitetsbanken på www.aktivitetsbanken.se.

Skattjakt

Idag ska scouterna få gå på en liten skattjakt. Men det är ingen vanlig skattjakt. De ska nämligen få uppleva ett riktigt äventyr. Scouterna ska patrullvis besöka fyra stycken kontroller. Vid varje kontroll får det ett föremål som de ska återvända med till Kapten Draktand.

Kapten Draktand har sett scouterna utveckling under våren. Han tror nu att de är redo för att hjälpa honom. Men först vill han pröva deras kunskaper.

Ledarna börjar med att göra en karta över området som är aktuellt för mötet.

Skriv ut skattkartan på brunt eller beigefärgat papper, rita dit palmträd, sjöar och djur. Bränn sedan kanterna & häll lite kaffe över den (eller använd en blöt tepåse) för att få till en autentisk sjörövarkänsla. Rita sedan dit ett rött X (på baksidan av kartan!) Rita X-en på de ställen som varje patrull ska starta. Patrullen startar på en av kontrollerna. Låt scouterna börja med att titta på kartan och gissa vart de ska. Håll sedan upp kartan mot fönstret så att scouterna ser X:et genom papperet. Skicka sedan ut dem på skattjakt. När scouterna kommer till den första kontrollen ritar den ansvarige in de andra kontrollerna på kartan. Patrullen får sedan välja själv vilken ordning de vill lösa uppgifterna. På varje station får scouterna ett föremål. Alla de fyra föremålen måste till kapten för att han ska se att de är redo.

Aktivitet 1

Här ska scouterna hjälpa tavernans ägarinna att plocka upp alla hennes tappade syltburkar från vattnet i hamnen. När syltburkana är återlämnade får de ett föremål i belöning.

Ledaren förbereder övningen genom att ordna ett par glasburkar (ex. mindre sylt eller marmeladburk) samt en bit elastiskt gummiresårband. Resårbandet knyts till en ögla som är vid nog att spännas åt runt glasburkens smalaste del. I öglan binds sedan lika många snören (ca 1 meter långa) som antalet deltagare i övningen.

Deltagarna tar sedan varsitt snöre och ställer sig i ring kring burken. Nu gäller det för gruppen att genom att dra i sina snören tänja ut resåröglan så att den kan träs över burken.

När gruppen slutligen lyckas få öglan kring burken ska de släppa efter så att de kan lyfta den upp i luften. Kräver mycket samarbete av gruppen!

Låt gärna gruppen transportera burken en sträcka!

Aktivitet 2

Här ska scouterna spjäla den skadade piratens ben. När piraten är nöjd med scouternas insats belönar han dem med ett av föremålen.

Aktivitet 3

Här ska scouterna hjälpa lillpiraten med att reda ut vad som han kan äta och vad som han ska undvika. När han är nöjd belönar han scouterna med ett föremål.

Laminera kort med giftiga och ätliga växter, svampar och bär. Låt sedan scouterna sortera dem i ätligt och giftigt.

Aktivitet 4

Här ska scouterna överlista hamnens störste lögnhals. När han är överlistad kommer han ge scouterna ett föremål om de lovar att inte berätta för någon att de klara att överlista honom.

Kims lek (alternativt Kims spel) är ett samlingsnamn för ett gäng minneslekar. En vanlig variant är att man har en mängd föremål på exempelvis en filt eller i en låda. Dessa är i lekens början övertäckta så att scouterna inte ser dem.

Reglerna är följande: Scouterna får titta på föremålen under en stund (kanske 30 sekunder), därefter täcks föremålen över igen så att scouterna inte ser föremålen.

Det finns sedan (minst) två varianter på vad som händer sedan:

1. Scouterna skall på skriva ned på ett papper eller säga direkt ut till lekledaren vilka föremål som fanns.

2. Alternativ två går ut på att lekledaren plockar bort exempelvis tre saker, varpå scouterna får försöka genom att på nytt studera föremålen försöka komma på vilka föremål som försvunnit.

När alla föremål är funna återvänder patrullen till kapten. Kapten Draktand kommer då att ge dem guldmynt som de kommer att använda under möte 10.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan.

Möte 10 – Matlagning – vi lagar en piratmåltid utomhus

Syfte

Syftet med mötet är att scouterna ska få tid att utveckla de färdigheter de lärt sig under terminen.

Målspår: Aktiv i gruppen och Problemlösning.

Genomförande

Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

Lek

Börja med att leka en lek. Tips på lekar finner du på www.aktivitetsbanken.se

Matlagning – vi lagar en piratmåltid utomhus.

Nu börjar terminen gå mot sitt slut. Och därför ska scouterna få använda flera av de färdigheter som de har övat på under terminen. Idag ska vi laga mat. Matlagningen sker på öppen eld förslagsvis utomhus. Aktiviteten sker patrullvis.

Men innan scouterna kan börja elda och laga mat måste de ha något att laga till. Därför kommer det i sann piratanda ske en auktion. Men istället för tunnor med rom och slavar som kanske pirater i vanliga fall köper på auktion är det matvaror som kommer vara dagens objekt.

Varje patrull får något de kan handla för. Det kan vara allt från leksakspengar till knappar, använd det de fick av Kapten Draktand förra mötet. Huvudsaken är att det har något av värde. Innan auktionen börjar får man förklara hur en auktion går till.

Aktionären (en ledare) håller i aktionen och är den som håller i budgivningen.

Vill man bjuda räcker patrullen upp handen.

Högst bud vinner

Givet bud ligger

Se till att ha flera olika saker som scouterna kan ropa in. Efter att auktionen är avslutad får scouterna samtidigt som de tänder sin eld även lista ut vad de vill göra med sina nyförvärvade matvaror. När elden brinner får patrulledaren delegera vad som ska göras för att den mat som patrullen vill laga ska bli klar. När maten är klar får scouterna äta av sin kokkonst. Det kan vara en god tanke att ledarna ger tips och råd till patrullerna dels för att maten ska gå och äta men också för att de ska hinna klart under mötet.

Avslutningsceremoni

Gemensam samling där till exempel lyktan skickas runt. Scouterna får nu utvärdera terminen och i turordning säga en sak som varit bra under våren.

Dela ut deltagandemärken till scouterna genom att ropa upp namnet på varje scout, låt den komma fram och säga något den är särskilt bra på. Tacka alla för en bra termin tillsammans. Avsluta med valspråk och lösen (Var redo - Alltid redo!).

Hajk med pirattema

Syfte

Syftet med hajken är att scouterna genom en flottfärd ska få uppleva friluftsliv och förstå att de kan klara sig bra i skog och mark. Att känna sig riktigt bra på något, eller prova något man inte trodde man klarar av stärker självförtroendet och självkänslan. Hajken genomförs till stor del patrullvis och scouterna är delaktiga i hajkens olika moment och får leva piratliv under ett veckoslut. Hajken är tänkt att genomföras lördag morgon till söndag lunch men vill ni ha ett längre arrangemang så fyll på med egna programidéer.

Målspår: Aktiv i gruppen, Ledarskap, Självinsikt och självkänsla, Fysiska utmaningar, Känsla för naturen. Vilka målspår som berörs beror också på vilka aktiviteter ni väljer att fylla hajken med.

Genomförande

Under hajken färdas scouterna en sträcka, kommer till en övernattningsplats, slår upp läger och tillagar sin egen mat. Stor tonvikt läggs på att scouterna själva är delaktiga under hajken. Innan hajken har scouterna fått ett brev där det står att de ska få en kista med guldpengar om de lyckas bygga en flotte och ta sig till Piratön.

Lördag

Scouterna samlas lördag morgon på lämplig plats. Scouterna ska nu patrullvis bygga en flotte och resa till Piratön. Önskemål om hur de ska färdas kan ni ha samlat in tidigare under terminen. Innan hajken har scouterna tagit fram olika förslag på hur de kan bygga en flotte.

Under lördag förmiddag tillverkas flotten och efter att ha ätit lunch är det dags att ge sig iväg på flottfärden. När scouterna kommer fram till ön finns där bara ett meddelande från piraterna att de gömt kistan på ett säkert ställe och att de måste utse den bästa patrullen för att kunna hämta hem kistan. För att veta vilken den bästa patrullen är så ska patrullerna duellera mot varandra i olika grenar för att vinna ledtrådar som leder fram till var kistan finns.

Förslag på olika grenar:

Dragkamp

Såpad stock.

Nattduellen som den går till i ”Mästarnas mästare”. Tre kubbar, klossar eller liknande placeras på ett bord. Duellanterna står på varsin sida om bordet och håller ett handtag fäst i ett rep i vardera handen. På given signal gäller det att snabbast ta en kubb. Vill man vara riktigt avancerad kopplar man lyse och det gäller att ta det föremål som lyser. Bäst av tre vinner.

Frågesport på pirattema. Bestäm själv hur många frågor det ska vara.

Tidsuppfattning – gå en bana på tid. Sedan gäller det att gå samma bana en gång till och försöka komma så nära den första tiden som möjligt.

Hämta bollar och lägga på rätt färg. Ett antal bollar i olika färger placerade bakom luckor. Mittemot luckorna finns lådor med samma färger som på bollarna. Hämta bollar och lägg i rätt färglåda. Snabbast vinner.

Pasta på spaghetti. Det gäller att trä pasta på spaghetti, spaghettin ska scouten ha i munnen och försöka trä på pastan på spaghettin utan att ta hjälp av händerna. Först till 5 eller vad ni tycker är rimligt vinner.

Knoprep. Flera knoprep ska fogas samman med knopar som t ex råbandsknop, skotstek, pålstek. Repet ska räcka en given sträcka och knoparna ska vara rätt slagna.

Samarbete. Patrullen ska flytta en burk med hjälp av ett gummiband där det är fäst fyra snören. Det gäller att dra ut gummibandet med hjälp av snören så att det passar över burken, därefter släppa efter så att gummibandet dras åt runt burken. Sedan gäller det att lyfta burken från en punkt till en annan. Tappar patrullen burken får de börja om.

Stå på ett ben så länge som möjligt.

Minuten. Utan hjälp av en klocka gäller det att kunna säga när en minut har gått. Närmast en minut har vunnit.

Kasta prick med pil.

Skjuta blåsrör.

Bygga torn med tandpetare och geléhallon.

Hämta ett antal olika naturföremål på tid.

Fler förslag hittar ni på www.svt.se/minuten eller i www.aktivitetsbanken.se.

Dessa aktiviteter väljer ni hur många ni vill och vilka som passar er. Tanken är att de ska räcka till söndag förmiddags aktiviteter också.

Bygga läger, laga mat, äta.

Lägerbål på kvällen.

Natt

Söndag

God morgon. Efter frukosten fortsätter duellerna till patrullerna fått ihop tillräckligt med ledtrådar.

Lunch

Skattjakt efter skattkistan. Med hjälp av de ledtrådar patrullerna fått ska de komma fram till vilken plats skattkistan finns på, vem som har tagit den och hur den har transporterats dit. När patrullerna har en teori klar presenteras den för piratkapten som förnekar eller bekräftar svaren. Vid rätt svar får varje patrull en kartbit som ska pusslas ihop till en hel karta så att alla hittar kistan tillsammans. Alla patruller kommer att behövas för att de ska ha möjlighet att hitta kistan.

Sedan är det dags att riva lägret och ta sig tillbaka på sin flotte.

Material: beroende på vilka dueller ni väljer men rep, bollar, material till flottbygge, vindskydd, spaghetti, pasta, tandpetare, geléhallon, klocka, burk, gummiband, snören, pil, blåsrör m.m.

Ledarna behöver piratkläder, svärd, lapp för ögat, träben. Låt fantasin flöda.

Upptäckarscouter 10-12 år

Våga ▪ Samarbeta ▪ Vilja ▪ Lösa problem ▪ Omvärlden

Upptäckarscouten går oftast i årskurs 4 eller 5 i skolan. I den här åldern sker en kraftig utveckling mot större självständighet. Upptäckarscouten kan ta vara på sig själv i betydligt större utsträckning än yngre scouter. Många av barnen i den här åldern har inte längre någon barntillsyn (till exempel fritids) på eftermiddagarna utan ser efter sig själva. De träffar ofta kompisar eller intresserar sig för fritidsaktiviteter på egen hand, och klarar av att fatta de beslut som krävs för att lösa de praktiska problem de möter. I upptäckaråldern kan det vara stora skillnader mellan tjejer och killar, men i Scouterna får alla utrymme att utvecklas på sina villkor. Många upptäckare brinner för omvärlden och i Scouterna engagerar de sig i samhället tillsammans på ett konkret sätt. Upptäckarna testar olika roller och utmanas att ta plats genom äventyr och upplevelser. 10–12-åringar lever sig gärna in i berättelser och friluftslivet fyller en viktig roll. Upptäckaren möter både äldre och yngre scouter och har redan prövat att ha naturen som vardagsrum när det är dags att bli äventyrare.

Detta material är helt eller delvis finansierat av Sida, Styrelsen för Internationellt Utvecklingssamarbete. Sida delar inte nödvändigtvis de åsikter som här framförs. Ansvaret för innehållet är uteslutande författarens. Projektet har också finansierats genom en egeninsats från Postkodlotteriet via fredsprojektet Amahoro Amani – för freden vidare.

Scouterna tackar:

e·on Sparbanken 1826 ICA Svenska Postkod Lotteriet