Scouterna

# TERMINSPROGRAM

## UPPTÄCKARSCOUTER 10-12 ÅR

# Terminsprogram Upptäckare

Terminsprogrammet är anpassat för en vårterminen med upptäckarscouter.

## Terminsprogramets syfte är att:

- Scouterna ska lära sig att samarbeta, ta ansvar och visa hänsyn för varandra.
- Scouterna ska få en ökad kunskap om vår värld och vad vattnet betyder för den

## Mål

- Alla scouter har fått använda ett stormkök
- Alla scouter vet mer om hur ett vattenreningsverk fungerar
- Alla scouter har fått vara med och planera ett möte
- Alla scouter har lärt sig att använda karta och kompass.
- Alla scouter har haft möjlighet att åka på hajk.

# 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 böcker ”Upptäckten” som säljs via www.scouterna.se/shop. 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.scouterna.se/program

## 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 mycket 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 samarbete och omvärlden.

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 statsceremoni 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 gjort eller upplevt något hjältemodigt 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 barnen ska komma igång och berätta om sina hjältemodiga upplevelser är det bra om ni i ledarpatrullen tar för vana att dela med er av något hjältedåd varje gång.

## 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, till exempel en brand. Närvaroprotokoll är också viktiga vid redovisning för att få aktivitetsstöd från kommunen och/eller Scouterna.

## 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 process frågor. 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 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 var mötets hjälteinsats (det vill säga riktigt bra) och mötets superskunk (mindre bra). 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 barnen 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.

# Terminsöversikt 10-12 år

| | |
|---|---|
| Scoutmöte 1 | Spår av scouter |
| Scoutmöte 2 | Mumsiga muffins |
| Scoutmöte 3 | Inför kompismöte |
| Scoutmöte 4 | Kompismöte, En droppe vatten |
| Scoutmöte 5 | Respekt! |
| Scoutmöte 6 | Eld |
| Scoutmöte 7 | Hit eller dit? |
| Scoutmöte 8 | Hajk |
| Scoutmöte 9 | Hur mycket vatten? |
| Scoutmöte 10 | Terminsavslutning |

# Scoutmöte 1 – Spår av scouter

## Varför

Vi startar upp terminen med full fart. Scouterna får en trygghet, och något att se fram emot genom att veta lite om vad som kommer att hända under terminen.

## Vad

Scouterna blir välkomnande tillbaka till en ny termin. Vi leker en rolig samarbetslek och så får scouterna reda på vad som ska hända under terminen.

Målspår: fantasi och kreativt utryck, aktiv i gruppen.

## Hur

### Startceremoni (ca 10 minuter)

### Ny termin!

Hälsa alla scouter välkomna till en ny termin. Finns det några nya scouter i gruppen? Se då till att alla får presentera sig innan leken börjar.

### Lek - Goldrush (ca 30 min)

Ni behöver: svansar (tygremsor eller knoprep), guld (målade stenar, kulor)

Man delar upp alla scouter i två lag, sedan ger man varje deltagare en svans (tex tygremsa eller knoprep), och lagen 3-4 guldklimpar var.

Lagen ska sedan gömma guldklimparna på var sin sida av banan. Banan kan t.ex. vara ett avgränsat skogsområde. När alla guldklimpar är gömda startar leken, som går ut på att hitta motståndarnas gömställe och föra deras guld till sitt gömställe. Man kan försvara sig genom att rycka svansen av motståndaren. Blir man av med sin svans går man till mitten ("FN-högkvarteret", här finns ledarna) och får en ny, bär man på en guldklimp när man blir av med svansen måste man lämna ifrån sig guldklimpen. De samlade svansarna läggs också lagvis i FN-högkvarteret. Spelet är slut när ena laget har alla det andra lagets guld eller efter en viss tid. Om man kör med tidsbegränsning är guldet värt 10p styck och svansarna 1p styck.

### Spåra terminen – (ca 30 min)

Vi behöver: Lyktor eller burkar med ljus i. Symboler som visar vad vi ska göra under terminen.

Ledarna har i förväg lagt ut ett spår i närheten av scoutlokalen. Spåret ska ha tio stationer som var och en representerar terminens tio möten. Vid en station kan det till exempel finnas guldklimpar, vid en annan

station kan det finnas ett stormkök av papper osv. stationerna behöver inte vara i den ordningen som står på programmet. Förklara för scouterna vad spåret handlar om och låt dem gå i par eller i små grupper. När man har kommit runt spåret är det extra trevligt om man kan samla alla runt en eld eller en grupp lyktor. Sist går en ledare och plockar in alla symboler. Samla alla och visa nu symbolerna i ordning. Prata lite om vad de är och vad som kommer att hända under terminen. Det passar även bra att dela ut terminsprogram och svara på frågor som scouterna har.

# Avslutningsceremoni (ca 15 min)

# Att tänka på

## Innan mötet

Vem gör vad?

Hur välkomnar vi eventuella nya scouter?

## Efter mötet

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?

## Reflektera

Reflektera kring:

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?

# Scoutmöte 2 - Mumsiga muffins

## Varför?

Scouterna får öva på att samarbeta och försöka själva.

## Vad?

Scouterna får baka muffins genom att använda stormköket som ugn.

Målspår: känsla för naturen och problemlösning

## Hur?

### Startceremoni (ca 10 min)

### Lek –hela havet stormar, tvärtom  (ca 15 min)

Hela havet stormar, tvärtom, är en lek där man ska få plats så många som möjlig på så få stolar som möjligt. Man ska ställa upp stolar i en ring, med ryggen mot varandra, en stol mindre än vad det finns personer. Spela musik, stanna musiken vid lämpligt tillfälle och alla ska nu få plats på stolarna. Fortsätt tills det inte går längre!

Det går utmärkt att bära ut stolar och leka den här leken ute, eller använda träplattor att stå på.

### Muffins i stormkök (ca 60 min)

Vi behöver: stormkök, ingredienser till muffins, muffinsformar, mått etc.

Gå patrullvis igenom hur stormköket fungerar och hur man hanterar det säkert.

Ge patrullerna recept på muffins och tillgång till alla ingredienser. Se till att finnas i närheten för frågor, men uppmuntra scouterna att försöka läsa och förstå receptet. Muffinsen ska gräddas genom att man skapar en ugn. Man ställer muffinsen på stekpannan och ställer en uppochnedvänd stormköksgryta som lock. Om ni använder spritbränsle kan man behöva lägga på sparlågan så att inte full värme är på.

### Avslutningsceremoni (ca 15 min)

### Tänk på

### Innan mötet

Förbered allt som behövs för mötet.

Glöm inte att ordna alternativ till de scouter som är allergiska.

## Under mötet

Säkerheten är viktig. Ha uppsyn över scouterna när de använder stormkök. Hjälp till att fylla på bränsle.

## Efter mötet

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?

## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?

# Scoutmöte 3 - Inför kompismöte

## Varför?

Att ha ett kompismöte är en möjlighet att rekrytera nya scouter och en chans för scouterna att visa för sina kompisar vad de gör på sin fritid.

## Vad?

Scouterna får vara med och planera kompismötet och får tillverka inbjudningskort till sina kompisar.

Målspår: Aktiv i gruppen, fantasi och kreativt uttryck

## Hur?

### Startceremoni (ca 10 min)

### Lek – Balanslek på rep (ca 20 min)

Vi behöver: ett rep per patrull

Det här är en samarbetslek. Lägg ut ett långt rep eller Sisalgarn på gräset. Alla scouterna ställer sig med båda fötterna på repet, bredvid varandra. Lekledaren säger sedan åt alla att ställa sig i födelsedagsordning, med 1 januari längst ut till vänster och 31 december längst ut till höger. Scouterna får inte kliva av repet utan måste därför klättra och krama sig förbi varandra. Andra uppgifter att lösa kan vara t.ex. att ställa sig i längdordning med den kortaste längst till höger, bokstavsordning (för eller efternamn), åldersordning osv.

### Planera kompismöte (ca 30 min)

Samla scouterna och förklara att nästa gång så är det kompismöte. Då får man ta med en eller flera kompisar som får testa på ett scoutmöte. Ni ska nu tillsammans bestämma vad som ska hända på mötet. Berätta att allt på mötet kommer att handla om vatten. Scouterna delas nu upp i sina patruller. Varje patrull får en del av mötet att planera. Mötets lite större vattenaktivitet kommer ledarna att planera och blir en överraskning både för scouterna och deras gästande kompisar. En patrull kan bestämma hur man ska hälsa kompisarna välkomna, en annan patrull får bestämma vilken lek man ska börja med och så vidare. Alla aktiviteter ska på något sätt ha med vatten att göra. Det är bra om en ledare hela tiden kan vara i närheten patrullerna för att stötta och svara på frågor. Patrullen ska svara på frågorna: Hur går aktiviteten till? Vilket material behövs? Vem leder aktiviteten? Skriv upp planeringen på ett stort papper eller tavla så att alla scouter ser vad de har planerat.

### Gör inbjudningskort (20 min)

Låt scouterna göra personliga inbjudninngskort till kompisar de tror kan vara intresserade av scouting. Ledarna bör även bifoga en lite lapp till kommpisens föräldrar dör de står att de dels är välkomna att prova på scouting och lite vad vi gör inom rörelsen.

## Avslutningsceremoni (ca 15 min)

## Tänk på

## Under mötet

- Försök se till så att alla scouter är engagerade i att ge förslag på vilka aktiviteter som ska ske under kompismötet.

# Scoutmöte 4 - Kompismöte

## Vad?

Vi genomför mötet som scouterna planerade förra vecka. Vi får testa att rena vatten.

Målspår: Förståelse för omvärlden och problemlösning.

## Hur?

### Startceremoni (ca 10 min)

Gör som ni brukar men se till att förklara för scouternas kompisar vad ni gör så att ingen känner sig utanför.

### Lek (ca 10 min)

Lek den lek som scouterna bestämde förra veckan

### Thinking day -Reningsverk (ca 60 min)

Till varje reningsverk behöver vi: några hinkar, durkslag, glas, sugrör, tidningspapper, hushållssil, akvariegrus, kaffefilter.

Berätta lite kort för scouterna om vad World thinking day är och att det firas över hela världen.

Scouterna ska få se och testa hur det vatten de använder i sin vardag renas i reningsverk.

1. Fyll en hink med smutsigt vatten. Smutsvatten kan ni ta från en vattenpöl på gården. Häll gärna i lite löv och småpinnar, smågrus och lera.

Sila först smutsvattnet genom ett durkslag från hinken till en tom hink. Vad stannar i grovstilen? Spara lite av smutsvattnet i ett glas så att ni sedan kan jämföra det med det vatten ni får fram efter reningen.

2. Lukta på vattnet. Hur luktar det? Blås sedan med hjälp av sugrör in luft i smutsvattnet. Ni får hålla på en stund (ca 5-10 minuter). Lukta sedan på vattnet och jämför. Känner du någon skillnad?

3. Skrapa, med tex. en stekspade, bort det bottenslam som bildats i hinken när vattnet fått stå en stund. Ta också bort det slam som samlats på ytan. Skrapa av på ett tidningspapper. Hur mycket slam får ni ihop?

4. Sila vattnet i en fin hushållssil. Vad fastnar där?

5. Använd en plastburk där du har borrat många små hål så att botten nästan ser ut som ett nät. Häll vattnet i den med sand och akvariegrus. Låt det rinna ner i burken under. Samlas någon smuts i sanden och gruset.

6. Häll till sist vattnet genom ett kaffefilter. Hur ser det ut nu? Jämför med vattnet ni började med!

OBS! Låt inte scouterna dricka vattnet då det inte är helt rent då vi inte kan klara av den biologiska reningen som görs med hjälp av mikroorganismer.

## Avslutningsceremoni (ca 15 min)

Tänk på att förklara för besökarna vad som händer. Skicka med en lapp där det står hur de kan börja scouterna, när ni har möte och en kontaktperson.

## Tänk på

## Innan mötet

Information om Thinking day hittar du på http://www.scouterna.se/aktiviteter-och-lager/scouthogtider/world-thinking-day/.

## Under mötet

Låt ”kompisarna” vara i samma patrull som sin scoutkompis. Var noga med att förklara vad ni gör så att kompisarna inte känner sig utanför.

## Reflektera

# Scoutmöte 5 - Respekt!

## Varför?

Vad är respekt? Vem är värd respekt? Det är svåra frågor som tåls att tänka på. På det här mötet får scouterna möjlighet att utveckla sina tankar om respekt.

## Vad?

Vi spelar Respektspelet med scouterna

Målspår: självinsikt och självkänsla, existens.

## Hur?

### Startceremoni (ca 10 min)

### Lek – här kommer vi (15 min)

Det här leken är en blandning av charader och kull. Hur beter man sig om man är polis? Här gäller det för ena patrullen att t.ex. uppträda som poliser och för den andra patrullen att fundera ut vad ni egentligen föreställer. De två patrullerna ställer sig i varsin ända av en mindre äng, på varsin rad. Det lag som ska börja får av lekledaren en bild/text med vad patrullen ska föreställa. Patrullen marscherar över till den andra patrullen ropandes "Här kommer vi, här kommer vi, här kommer vi!". När patrullen kommer fram till andra sidan sträcker medlemmarna i den andra patrullen ut armen och säger i kör: ”Stopp, stanna, inte ett steg till förrän ni visar vad ni är”

Den första patrullen visar med gester och rörelser, utan att prata, vad de är för något, medan den andra patrullen ropar ut sina gissningar. När de gissat rätt ska första patrullen försöka springa tillbaka till sitt ”bo” medan det andra laget jagar dem. Blir någon patrullmedlem tagen får man gå över till andra laget. Efter ett par omgångar stannar leken och ledarna diskuterar kort med deltagarna om varför de valde att gestalta olika grupper på ett visst sätt och vilka värderingar som ligger bakom. T.ex. ”Varför valde ni att visa scouter genom att låtsas leda någon över gatan?”

### Respektspelet (ca 60 min)

Vi behöver: Respektspel

Spela respektspelet med scouterna

### Alternativt möte för er som inte har tillgång till respektspel

## Vilken är din roll? (ca 30 min)

Vi behöver: Diskhandskar, kniv, skruvmejsel, penna, diskborste, spade, liten trädgårdsspade, visp, arbetshandskar, leksaker (lastbil, docka, lego, kritor, traktor, pärlor), färgade papper t.ex. röd, rosa, blå, grönt, fotbollsskor, ridstövlar, mobiltelefon. (Välj en del saker som du kan få tag i och lägg gärna till egna.) Märk ut en plan utomhus, eller använd väggar inomhus till att markera manligt eller kvinnligt.

Håll upp en sak i taget och be barnen fundera över om de tycker att det är manligt eller kvinnligt (för att de ska förstå bättre får så kanske man säga mammigt och pappigt eller killigt och tjejigt). Scouterna ska så snabbt som möjligt välja den sida av planen/rummet som de tycker stämmer in på föremålet. Ställde alla scouter sig på samma sida? Inte? Fråga några av scouterna hur de tänkte. Fråga scouterna om man kan tänka tvärt om? Eller varför inte?

Samla alla scouter i en ring runt föremålet. Be dem tillsammans välja ut det föremål som är mest manligt och det föremål som är mest kvinnligt. Är det lätt att komma överrens?

## Heta stolen (ca 30 min)

Heta stolen är en värderingsövning. Värderingsövningar kan vara ett bra sätt att få deltagarna att bli medvetna om sina egna tankar och känslor, tänka efter och ta ställning, bearbeta attityder uttrycka sina åsikter, motivera sina ståndpunkter, bli lyssnade på och lyssna på andra. Värderingsövningar är inte tänkta att ha något rätt och fel. Det är meningen att deltagarna ska få se att man kan tycka olika. Det är viktigt att deltagarna känner sig fria att säga vad det tycker oavsett om de håller med de andra eller ej. Därför får deltagarna heller inte lov att kommentera varandra under övningens gång.

Deltagarna sitter i ring på stolar, eller på liggunderlag ute. Det finns en ledig plats. Ledaren säger ett påstående i taget. Den som instämmer i påståendet reser sig upp, korsar golvet och sätter sig på någon annan plats. Den som inte instämmer i påståendet sitter kvar.

Inled gärna övningen med någon eller några allmänna påståenden som till exempel:

Jag tycker det är roligt i scouterna.

Jag är på bra humör idag.

## Påståenden för scouter i åldern 10-12:

Pojkar är bättre i skolan än flickor.

En kille kan vara kompis med en tjej och tvärtom.

Det är svårt att säga förlåt.

Pojkar ska inte gråta.

Det är bra att skrika ut sin ilska.

Pojkar och flickor får hjälpa till lika mycket hemma.

Man ska kunna prata med sina föräldrar om allt.

Föräldrar behandlar ofta syskon lika.

Flickor är lika bra på idrott som pojkar.

Avsluta med en diskussion om hur scouterna tänker om de påståenden de just hörde.

## Avslutningsceremoni (ca 15 min)

Glöm inte att lämna ut inbjudningslappar till hajken om några veckor. Skicka även med en utrustningslista.

## Tänk på

## Före mötet

Det är bra om ni ledare har tittat i boken Vi och Dom, en metodbok om mångfald i scouterna. Där finns fler tips och idéer för hur vi kan jobba med mångfald.

## Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?

# Scoutmöte 6 - Eld

## Varför?

Eldning är en stor grund inom scouting. Därför är det viktigt att lästa sig grunderna tidigt.

## Var?

Lära sig tända eld och olika typer av eldar.

Målspår: känsla för naturen, aktiv i gruppen

## Hur?

Börja med en lek. Förslag hittar ni på aktivitetsbanken. Det är bra att ta en livlig lek då scouterna inte får vara allt för flamsiga under senare moment.

### Olika eldar

Det finns en uppsjö olika eldar. Demonstrera några olika för scouterna och förklara vad man ska ha de olika typerna till. Låt sedan scouterna själva sätta samman de olika typerna och förhör dem på vad man har dem till.

### Elda och grilla pinnbröd

Nu ska Scouterna få prova på eldning i praktiken. Ni ledare ska tillsammans med gruppen komma fram till vad som behöver göras för att ädla och vilken eld som passar bäst. Det kommer även behövas pinnar till pinnbrödet. Tänk på att ni behöver förbereda degen!

Recept på pinnbröd eller andra saker man kan baka på elden finns här http://www.scouterna.se/aktiviteter-och-lager/aktivitetsbanken/aktivitet/bakning/

# Scoutmöte 7 - Karta och kompass

## Varför?

Scouterna får förståelse för kartor och väderstreck

## Vad?

Använda karta och kompass och orientera i närmiljö

Målspår: känsla för naturen, Fysiska utmaningar.

## Hur?

### Startceremoni (ca 10 min)

### Lek: Bommen kommer (ca 15 min)

En lek som på ett roligt sätt lär ut väderstrecken.

Märk ut en plan utomhus, eller väggarna inomhus, med Norr, Söder, Öst och Väst. Extra bra är det om det överensstämmer med verkliga väderstrecken. När ledaren ropar ”Norr” ska alla scouter springa till rätt sida. Ropar ledaren ”bommen kommer” ska alla ner på golvet så fort som möjligt, vid ”hissa segel” ska scouterna ställa sig upp och låtsas hissa seglet. Efter några testomgångar börjar tävlingen där sist att genomföra en instruktion åker ut. Sist kvar vinner.

### Kompassen är min kompis! (ca 20 min)

Ni behöver: kompasser och kartor

Gå igenom hur kompassen funkar – att den alltid pekar norrut hur man än vänder sig, och hur norr alltid är uppåt på kartan. Kan scouterna hitta ett hus på kartan? En vägkorsning? En kulle? En kyrka? Och så vidare.

### Miniorientering (ca 30 min)

Ni behöver: karta över närområdet

Ledarna har i förväg lagt ut en liten orientering i området nära scoutlokalen. Använd riktiga kartor om ni har, annars rita en enkel som ni kopierar upp.

Scouterna får varsin karta och kompass och ska hitta kontrollerna. Vid varje kontroll finns en bokstav som när man fått alla bildar ett ord.

## Avslutningsceremoni (ca 15 min)

Påminn om hajken och se till så att alla har fått en packningslista.

# Scoutmöte 8 - Hajk

## Varför?

Under hajken har vi möjlighet att använda det som vi övar oss på under mötena –matlagning, orientering, kamratskap och samarbete. Vi får gott om tid på oss att göra aktiviteter och kan vara i naturen.

## Vad?

Vi har en pirathajk där vi går ett äventyrligt spår och övernattar utomhus i tält. Under hajken använder vi oss bland annat av orientering. Självklart finns det plats för fler aktiviteter än de som står nedan.

## Hur?

### Startceremoni (ca 10 min)

När scouterna samlas på det ställe som ni har bestämt börjar ni hajken så som ni brukar börja era möten.

Innan vi börjar själva hajken värmer vi upp med en lek.

### Lek – korv med bröd (ca 15 min)

En tafattlek där en ska försöka fånga övriga deltagare. När man blir tagen lägger man sig ner och ropar ”korv, korv, korv” o.s.v. För att få vara med igen (bli befriad) måste två scouter lägga sig på var sida om den som redan ligger ner och alla tre ropa i kör ”korv med bröd”. Sen får alla tre resa sig upp och vara med igen.

### Äventyrsspår - Pirater (ca 3 timmar)

För att en hajk ska bli mer spännande är det bra med ett tema. Sjörövare, Kapten Blåskägg och nedgrävda skatter ger många uppslag till roliga och engagerande aktiviteter. Ett tema bidrar till att skaffa sammanhållning på hajken. Börja hajken med en historia om att en piratskatt har kommit bort, eller att någon har blivit bortrövad, och nu ska scouterna hjälpa till.

Scouterna ska orientera sig fram mellan kontrollerna. För att göra det enklare kan man komplettera med spårtecken eller snitslar i stigkorsningar och svårare passager. Historiens upplösning kan komma på hajkens första eller andra dag.

Förslag på kontroller:

- gör scouterna mer ”piratiga” med ögonlappar, bandanas eller liknande. självklart ska ledarna ha klätt ut sig för att öka dramatiken.
- Scouterna ska forsla ut en skatt utan att väcka vakten. Gå in i aktivitetsbanken och hämta aktiviteten Jiingibliingii.
- Scouterna får hitta en flaskpost med en skattkarta där de hittar fika

- Scouterna får hjälpa piraterna att knyta knopar så att de kan hissa sina segel.
- Scouterna får svara på kluriga gåtor för att komma förbi en vakt

## Piratmiddag

Ordna en piratmiddag. Dekorera med piratbilder, dödskalleflaggor osv. Grilla grillspett och annan mat som går att äta med händerna, gör bål att dricka. Scouterna är fortfarande utklädda till pirater. Lek lekar som ”sätt ögonlappen på piraten” (svansen på grisen).

## Kvällsaktivitet (ca 30 min)

Ordna ett piratlägerbål där ni sjunger sånger och gör rörelselekar. Kanske kan någon ledare berätta en kuslig sjörövarhistoria.

## Avslutningsceremoni (ca 15 min)

Avsluta hajken så som ni brukar avsluta möten.

## Tänk på!

## Före mötet

Finns allt material på plats?

Vem gör vad?

## Under mötet

Se till så att det inte är något bus runt verktyg eller eld.

## Efter mötet

Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när barnen har gått hem.

- Reflektera kring dagens möte (se under nästa rubrik)
- Vad har vi planerat att göra på nästa scoutmöte ?
- Vad behöver förberedas och vilket material behövs?
- Vem gör vad?

# Scoutmöte 9 - Hur mycket vatten?

## Varför?

Det kommer hela tiden nya rapporter om hur vi människor påverkar vår jord. Vi i Sverige tänker inte alltid på hur vi använder våra resurser och att det som vi ser som självklart ser helt annorlunda ut i andra delar av världen.

## Vad?

Vi får fundera över hur vi använder vatten. Vi får också lära oss mer om hur svårt det kan vara att få tillräckligt med vatten i andra delar av världen.

## Hur?

### Startceremoni (ca 10 min)

### Lek – Knuten (ca 15 min)

Man ställer sig i en ring och alla blundar och sträcker armarna rakt fram. Sen går alla in mot mitten och tar tag i varandras händer, bara en hand i vardera hand. Sen gäller det att reda ut knuten till en eller flera cirklar. Det går inte alltid att reda ut den.

Diskutera gärna kringa varför det inte gick och hur man skulle kunnat göra på ett annat sätt.

### Dagens vatten (ca 40 min)

Vi behöver: hinkar, mått, vatten, tavla eller stort papper att skriva på.

Börja med att berätta om Paulinas vardag:

”Paulina är 10 år. Hon bor i Namibia i södra Afrika. Precis som du och jag behöver Paulina och hennes familj vatten varje dag.  Paulinas familj består av sju personer: mamma och pappa och fem barn. För att hålla sig rena och friska, kunna laga mat och diska, tvätta och städa behöver familjen minst 100 liter vatten om dagen. Det finns inget vatten i närheten där Paulinas familj bor därför måste Paulina, hennes mamma Vilhelmina och storasyster Kristofina, 15 år, till en vattenpost som ligger 2 km bort minst två gånger om dagen. Det tar dem fyra timmar om dagen. Där fyller de var sin hink som rymmer 15 liter vatten. Eftersom Paulina och Kristofina bara kan bära en hink var måste de vara väldigt sparsamma med vattnet.

När de kommer hem med hinkarna är de noga med att täcka över dem sp att det inte ramlar ner smuts i vattnet. Men vattnet är ändå inte så rent att de kan dricka det direkt. Först måste de koka det i en gryta över öppen eld.

Hur många liter vatten använder din familj under en helt vanlig dag? Gör tillsammans en lista över olika tillfällen när de använder vatten – från det de vaknar tills de går och lägger sig. Räkna tillsammans ut hur mycket det blir.

| | |
|---|---|
| Spola toaletten | 60 dl |
| 1 glas vatten | 2 dl |
| Tvätta händerna i rinnande vatten | 10 dl |
| Borsta tänderna i rinnande vatten | 20 dl |
| Tvätta håret | 200 dl |
| Duscha | 500 dl (Varje minut kommer det 18 liter vatten ur kranen om du spolar hårt, ca 12 liter om du spolar svagare.) |
| Tvätta i tvättmaskin | 750 dl |
| Diska | 300 dl |

Tips: räkna ut i förväg hur mycket det kan bli och se till att ha så mycket vatten redo att hälla upp i hinkar under tiden ni räknar så att scouterna får se hur mycket det blir i verkligheten.

Diskutera: Tycker scouterna att det blev mycket vatten? Visste de att det går åt så här mycket vatten? Finns det något sätt att använda mindre vatten på?

## Bära vatten (ca 20 min)

Nu ska scouterna få testa på att bära hinkar med vatten. Var noga med att de inte bär mer vatten än de orkar. Märk ut en bana som representerar Paulinas väg med vattnet, det får gärna finnas några hinder. Hur mycket vatten är bekvämt att bära? Hur många gånger skulle scouterna behöva gå för att få ihop till dagsanvändningen som vi räknade ut tidigare.

## Avslutningsceremoni (ca 15 min)

# Scoutmöte 10 - Avslutning

## Varför?

Det är dags för terminens sista möte. Vi ska ha en rolig terminsavslutning. Vi ska även samla våra tankar och känslor och utvärdera terminen som gått.

## Vad?

Vi har en organisationstävling. Vi ska gå igenom vad det var som var roligt och mindre roligt den här terminen och vad vi ser fram emot nästa termin.

## Hur?

### Startceremoni (ca 10 min)

### Lek – Mördarpotatis (ca 20min)

Detektiven ska hitta mördarpotatisen i potatislandet.

Alla är potatisar, utom en som är blodpotatisen och en som är detektiv, ledaren delar ut uppdragen utan att någon ser. Alla utom detektiven minglar runt och viskar till varandra. Alla de vanliga potatisarna viskar "potatis" men om de råkar viska det till mördarpotatisen svarar den "mördarpotatis". Efter detta räknar potatisen som precis blivit mördad till fem, sedan skriker denna. Då släpps detektiven in och ska då gissa vilken potatis som är mördarpotatisen. Gissar detektiven rätt vinner denne, vid fel svar fortsätter leken.

### Organisationstävling (ca 30 min)

Vi behöver: till varje patrull behövs ett papper med uppgifter och en penna. Eventuellt priser.

Varje patrull får ett papper med en rad uppgifter. En del uppgifter kan vara att hitta information om något, bygga något, hämta något eller sjunga en sång. Vid varje uppgift finns angivet hur många poäng uppgiften är värd. Det är bra om varje patrull får en ledare att redovisa till så att inte alla patruller trängs vid samma ledare.

Alla scouter börjar och slutar samtidigt. Patrull med mest poäng vinner.

### Utvärdering (ca 20 min)

Vi behöver: stora papper, klisterpluppar eller märkpennor

Vi skall tillsammans utvärdera terminen. Sätt upp lika många papper som ni har haft möten under terminen. Eller så kan ni ha ett papper per aktivitet. Rita ringar likt en måltavla på pappret och skriv överst vilket möte eller aktivitet det gäller. Förklara för scouterna att mitten betyder jätteroligt och sedan är det mindre roligt ju

längre ut mot kanten man kommer. Scouterna får sedan en och en klistra upp en klistermärks-”plupp” (går att köpa i pappershandel) på måltavlan hur hon/han tyckte att just det mötet var. Man kan också rita punkter med märkpenna. Samlas och prata om vad scouterna vill göra nästa termin.

## Avslutningsceremoni (ca 15 min)

# 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