

AKTIVITETSPAKET

**DIGITALA SCOUTMÖTEN**



## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>DIGITALA SCOUTMÖTEN</b>	<b>3</b>
<b>MÖTESPLATTFORM</b>	<b>3</b>
<b>TIPS FÖR DIGITALA SCOUTMÖTEN</b>	<b>4</b>
<b>RAMVERK FÖR DIGITALA MÖTEN</b>	<b>5</b>
<b>SCOUTERNAS PROGRAM</b>	<b>5</b>
<b>AKTIVITET 1: ORGANISATIONSTÄVLING INOMHUS</b>	<b>6</b>
Spårare	7
Upptäckare	8
Äventyrare	9
Utmanare	9
<b>AKTIVITET 2: SKAPA OCH VAR KREATIV</b>	<b>10</b>
Spårare	11
Upptäckare	11
Äventyrare	11
Utmanare	11
<b>TIPS FÖR FLER DIGITALA SCOUTMÖTEN</b>	<b>12</b>

*Detta material är framtaget av Scouternas nationella programgrupp med Anton Nilsson, Catharina Paulcen och Malin Stigemyr som ansvariga. Aktivitetspaketet är ett inspirationsmaterial med fokus på hur scoutmöten kan genomföras med digitala hjälpmedel i de fall vi inte kan mötas fysiskt. Materialet vänder sig främst till Spårare, Upptäckare och Äventyrare men alla Scouternas åldersgrupper kan inspireras av aktiviteter och upplägg.*



## DIGITALA SCOUTMÖTEN

Detta är ett kort aktivitetspaket som stöd för scoutledare som behöver eller vill genomföra veckomöten på distans. I första släppet finns två veckomöten. Det första innehåller en organisationstävling och det andra olika typer av kreativa aktiviteter. För att hjälpa ledare att hitta en bra nivå på aktiviteten finns alternativ för Spårare, Upptäckare och Äventyrare. Sist i aktiviteterna kan ni även hitta korta tips på digitala möten för utmanarscouters kopplat till temat.

Fler tips för digitala möten kommer att släppas vid behov. Det går också bra att ni anpassar och gör egna möten med tips och trick från detta aktivitetspaket. Sist i aktivitetspaketet hittar ni tips på teman för fler digitala möten som ni kan utveckla vidare själva med ert ledarteam.

## MÖTESPLATTFORM

Att mötas digitalt kräver lite stöd från digitala mötes-plattformar. Det finns många lösningar att välja mellan. Om ni i kåren redan idag har någon typ av plattform som ni arbetar med så är det en bra idé att fortsätta använda den om ni tycker att den fungerar. Det viktiga är att ledarteamet testat systemet innan ni börjar era möten så ni vet hur ni lägger upp era möten och vad systemet klarar av.

Vi kommer sammanställa förslag och tips på verktyg på Leda Scouting-sidorna på Scouternas hemsida för de kårer som behöver lite extra hjälp att komma igång och välja ett verktyg.

På [www.scouterna.se/ledascouting/](http://www.scouterna.se/ledascouting/) hittar du mer förslag och idéer kring scouting på distans.





## TIPS FÖR DIGITALA SCOUTMÖTEN

### Nätsäkerhet!

Att vara aktiv på nätet ställer andra krav och utmaningar än vad fysiska mötesträffar gör. Tänk därför på att vara tydliga med information om hur allt är tänkt att fungera och vilka förhållningsregler som gäller för möten på detta sätt. Se till att mötet genomförs på ett säkert sätt och ha trygghetsinformation kring hur scouterna ska agera vid behov om de upplever att något inte är okej.

### Digital plattform

Det finns många digitala plattformar att använda, använd en ni redan använder eller har erfarenhet av. Använder ni ingen digital lösning redan kan ni använda er av Scouternas E-tjänster som hjälper er komma igång med Microsoft eller Googles lösningar.

### Mobil eller dator?

Använd gärna en digital lösning som är mobilkompatibel, Detta är mer inkluderande för många scouter. Då kan en app behöva installeras, tänk på att informera scouter och föräldrar om vilka olika sätt de kan ansluta på och hur de behöver förbereda sig innan mötet.

### Informera!

Oavsett vilka val ni gör så är det viktigt att ni tydligt informerar såväl scouter som föräldrar hur ni kommer genomföra era möten, vad de behöver förbereda och hur de kan få stöd av er om de behöver. Avsätt tid innan första mötet för att stötta de som behöver.

### Patrullmöte

Genomför lämpligtvis mötet i patrullen. Genom att genomföra ett digitalt möte i patruller istället för hela avdelningen samtidigt underlättar ni kommunikationen och ger varje scout en bättre möjlighet att komma till tals. Det blir också ett sätt för er att stärka patrullsystemet.

### Video

Tänk på att alla inte är bekväma med att vara med på video. Det kan också vara en hård belastning på deltagarnas nätverk. Använd möjligheten att stänga av kameran och var tydliga med att det inte är något måste att visa sig på video för att vara med på mötet utan att det går bra att delta med kameran avstängd också.

### Tid att prata

Ett scoutmöte kan vara den enda plats där scouten har möjlighet att prata av sig under veckan. Om ni märker ett behov av att prata av sig hos scouterna, ge dem den tiden innan ni börjar aktiviteten, eller innan ni avslutar mötet.

### Material

Om ni inte själva sitter i karantän kan ni lämna ut material inför ett möte. Detta skulle kunna vara ett paket med ritmaterial, bagingridienser eller liknande till ett möte. Alla scouter har inte allt material hemma utan kan behöva stöd från kåren. Anpassa era aktiviteter utifrån de förutsättningar ni vet att era scouter har. Ett bra tips är också att det finns möjlighet att genomföra aktiviteten på olika sätt för att material inte ska vara en hindrande faktor.



## RAMVERK FÖR DIGITALA MÖTEN

### Uppstart

Starta igång mötet och checka in scouterna för att se vilka som är med på mötet.

Regler för mötet: Hur fungerar systemet som vi arbetar med. Sätt upp regler för hur ert möte fungerar; när mikrofonen ska vara avstängd, när vinkar vi med mera. Förslag på regler kan vara att bara en person pratar åt gången, alla andra har sin mikrofon avstängd. Om ni genomför ert möte och alla har video igång kan ni använda handsymboler för att meddela vad ni tycker, hålla upp handen om någon vill prata eller liknande. De flesta videoforum har också en tillhörande chatt, den går bra att använda med emojis eller frågor till ledaren.

### Ceremoni

Gör något tillsammans i turordning. Exempel kan vara: gör vågen en efter en om ni har video igång, visa eller berätta vad du gjort idag, gör en grimas som visar hur du känner, bygg ihop en historia genom att säga en mening var, gör en rörelse eller ett ljud av valfritt slag eller kopplat till olika former.

### Rörelsepaus

Då det ofta är svårt att leka en lek på egen hand hemifrån uppmanar vi er istället att lägga in en rörelsepaus på lämpligt ställe i aktiviteten. Det kan vara att ni gör en rörelselek där alla ska härma efter, att ni sjunger en rörelsesång eller att ni visar/ länkar till en rörelsepaus/rörelsevideo som någon annan har skapat. Tips på olika rörelsepåuser finns bland annat hos Generation Pep som har gjort en lista med olika förslag: <https://generationpep.se/media/2376/rorelse-och-halsosam-mat-ar-centralla-komponenter-for-barns-halsa-aven-under-kris.pdf>

### Avslutningsceremonier

För att knyta ihop mötet avslutar ni gemensamt. Exempel på avslut kan vara: Ge ett uppdrag till nästa gång (Bingo), reflektion eller frågor som besvaras med tumme upp eller tumme ner, veckans röstning (exempelvis favoritfärg, favoritdjur eller annat), rösta fram en figur där scouterna får rösta vilken hatt, kläder, hårfärg med mera figuren ska ha. Röstningen går att dela upp på olika möten så att figuren byggs på för varje träff ni har. Andra förslag är att ha frågor kopplade till vardagen, att ledaren tänder ett ljus eller en lyckta, läser en text eller liknande.

## SCOUTERNAS PROGRAM

Om du tycker att detta material är givande kan du få mer inspiration i att arbeta med scouternas program genom att träffa er utvecklingskonsulent eller på [scouterna.se/ledascouting/](https://scouterna.se/ledascouting/). Där kan du hitta information om målspar, scoutmetod, åldersgrupper, märken och mycket mer. Du kan även hitta en samling av aktivitetspaket och terminsprogram som tagits fram av scouternas programgrupp. Terminsprogrammen innehåller 10 färdigplanerade möten per termin med möjlighet för anpassning för era förutsättningar.



## AKTIVITET 1

# ORGANISATIONSTÄVLING INOMHUS

### Målspar

Problemlösning, kritiskt tänkande, aktiv i gruppen

Med målsparret problemlösning ställs scouten inför ett uppdrag som hen behöver fundera kring. I detta fall handlar det om att lösa ett antal uppgifter kring att leta efter rätt saker.

Med målsparret kritiskt tänkande får scouten fundera över hur saker kan tolkas och upplevas och hur rimliga olika saker är. Allt i uppgifterna är inte självklara vad de innebär och där behöver scouterna fundera på hur saken ska tolkas och på vilket sätt de behöver fundera för att lösa uppgiften på det sätt de själva anser rimligt.

Med målsparret aktiv i gruppen får scouten som deltar på mötet hemifrån vara en del i gemenskapen via det digitala mötet. Genom er in- och utcheckning med ceremoni knyter ni ihop gruppen. Under mötets gång finns gemenskapen i det ni delar med er av och det ni hjälps åt med och tipsar varandra om.

### Instruktion

Scouterna får en organisationstävling som de på egen hand ska lösa i sitt hem och i slutet av mötet redovisar ni för varandra. Sätt upp en tidsgräns för hur länge de får hålla på, bestäm hur de redovisar när de hittat något (exempelvis en sak i taget eller allt i slutet, visas för ledare digitalt eller för någon hemma som intygar), samt om det är tillåtet att tipsa varandra (ett sätt kan vara att uppmuntra tips för att stärka känslan av att vara aktiv i gruppen).

Aktiviteten uppmuntrar till att scouterna ska fundera över hur de löser utmaningarna kring saker de ska hitta. Alla saker är inte helt givna vad de innebär och kan tolkas på olika sätt - hur väljer scouterna att tolka det som står och vad kan de hitta i sitt hem som passar in på detta?

En sak som kan läggas till i slutet av övningen är att uppmäna scouterna att göra egna listor och dela med sig till varandra eller att skicka som uppdrag till en annan patrull eller en annan kår ni har kontakt med.



### Spårare

En lista med ett antal saker som ska letas upp i hemmet. Några saker som är mer öppna för tolkning av innebörd.

#### Lista för spårare

Hitta följande saker i ditt hem:

1. En rund grej
2. Något som är blått och flott
3. Något som rullar
4. En sak som är tyngre än dig
5. Något som är varmt
6. En sak som smakar gott
7. Tre röda saker
8. En gul ful grej
9. Något levande
10. En sak från växtriket
11. Ett par skor som ser olika ut
12. En sockätande handdocka
13. Något som går att dricka
14. En favoritgrej
15. Ett djur
16. Något som du kan packa saker i
17. En sak som är kortare än dig
18. En sak som är längre än dig
19. Något som kan hoppa eller studsa
20. Något som låter mycket
21. En liten grej
22. En sak du lagar mat med
23. Något som finns i ett sovrum
24. En bra att ha-grej
25. Ett ytterplagg
26. Något som är grönt och skönt
27. En sak som får andra att skratta
28. En klurig grej
29. Två lika stora saker
30. En rolig historia
31. En tokig bok
32. En sak som är din egen
33. Något som är snabbt
34. Något som är långsamt
35. En bra mening
36. Två olika stora saker
37. En sak du inte vet vad det är för något
38. En lek
39. En frukt eller grönsak
40. En gåta
41. En sång som inte är lång
42. Något som passar din hand
43. Något du kan skriva på
44. En sak som kan hjälpa andra
45. En smart idé
46. Något du återvunnit
47. En sak som har 10 bokstäver
48. En grej som passar dig
49. Någon som har 4 olika färger
50. En kvadratisk form
51. Ett bygge
52. Något du använder varje dag
53. Något skapat av din fantasi
54. Något gammalt
55. Tvättade händer

**Bonusuppgift** Skapa ett förslag på en logga/symbol som passar till era digitala möten.



### Upptäckare

En lista med ett antal saker som ska letas upp i hemmet. Fler saker som är öppna för tolkning av innebörd. För att göra det ännu lite mer klurigt kan ni välja att skriva om delar av uppdraget som chiffer.

#### Lista för upptäckare

Hitta följande saker i ditt hem:

1. En städsak
2. En hjälpsam sak
3. Något som har regnbågens alla färger
4. En sak du bara kan använda i ett kök
5. En sak som är bra att ha på en öde ö
6. Det lutande planet
7. En egentillverkad sak
8. En sak du hittat som försvunnit
9. En blå sak som är max 10 cm
10. En sak som är dubbelt så lång som din fot
11. Ett hål
12. Något som du kan stoppa i munnen
13. En rökvärdare
14. En sak som inte är god
15. Något som är skönt att ligga på
16. En klipsk idé
17. Ett hemligt gömställe
18. En sak som aldrig stannar
19. Något som är roligt
20. En mening ur en tidning eller bok som handlar om skog
21. En karusell
22. En lila karamell
23. Ett pastahjul
24. Något som är litet som en myra
25. Något med sex hjul
26. Något som kan gå baklänges
27. Två saker som kan sättas ihop till en
28. En baksak
29. Något att sitta obekvämt på
30. En sak att titta på länge
31. Något som tycker om kramar
32. En huvudbonad
33. Något som är kallt och varmt
34. En synvilla
35. En digital grej
36. En dröm om vad du vill bli
37. Något som varit bäst före
38. Ett konstverk av frukt och/eller grönsaker
39. Något lodrätt
40. Något fullt av mönster
41. Något självständigt
42. En tveksamhet
43. Något som kliar
44. Ett mål
45. En sak som är minst 20 cm i diameter men inte mer än 50 cm i diameter
46. Något klabbigt
47. Något klaustrofobiskt
48. Något som rimmar
49. En dikt
50. En vinkelvolt
51. Ett frö
52. Ett återbruk
53. Ett patrullrop
54. Något som kan knytas ihop
55. Rena händer

**Bonusuppgift** Skapa ett förslag på en logga/symbol som passar till era digitala möten.





### Aventyrare

En digital organisationstävling där scouterna behöver använda sig av internet och källkritik för att kunna hitta svaren.

#### Lista för Äventyrare

Listan för äventyrare innehåller förslag på vad ni som ledare kan fylla listan med då detta är beroende på området ni bor i och vad ni tror att era scouter kommer att kunna lösa. Uppgifterna går ut på att hitta ledtrådar på nätet. Det är viktigt att vara försiktig när scouterna får leta fritt på nätet, så de inte råkar ledas in på någon sida eller plats om inte är att förknippa med Scouternas verksamhet. Det kan vara bra att prata med scouterna om detta innan aktiviteten börjar.

1. Visa en bild på en obskyr/okänd plats i er närhet och låt scouterna visa var den ligger med hjälp av google maps.
2. Visa en bild på en relativt känd plats längre bort från kåren, kanske något annat land, och låt scouterna visa var platsen ligger med hjälp av google maps.
3. Ge scouterna i uppgift att skriva ett meddelande till scouter i ett annat land.
4. Låt scouterna hitta den bästa videon på Youtube kopplat till ett visst tema.
5. Låt scouterna leta fram den mest spännande artikeln på SCOUT.se
6. Välj en bild, och visa en del av den för scouterna och be dem hitta hela bilden. Till exempel av ett djur, en bild från scouterna eller en känd film.
7. Skapa en gruppbild tillsammans med hela patrullen (Till exempel genom att klippa ihop flera bilder eller genom en screenshot på videokonferensen)

Ni kan variera, upprepa eller anpassa förslagen på listan. Ni kan också hitta på egna frågor med inspiration från de 7 ovan. Hur många punkter ni väljer att ha och hur svåra de är att lösa är upp till er.

**Bonusuppgift** Skapa ett förslag på en logga/symbol som passar till era digitala möten.

### Utmanare

För utmanarscouter kan ni koppla organisationstävlingen till Utmaningen Hjälpa som ni kan läsa om på: <http://www.scouterna.se/ledascouting/leda-scouting/utmanarscout/>. Sätt ihop en organisationstävling med ett antal uppgifter som går ut på att hjälpa och stötta i samhället. Det skulle kunna vara att hjälpa någon att handla, sprida positiva budskap eller hjälpa ett syskon med läxorna.

**Bonusuppgift** Skapa ett förslag på en logga/symbol som passar till era digitala möten.



## AKTIVITET 2

# SKAPA OCH VAR KREATIV

### Målspar

Fantasi & kreativt uttryck, aktiv i gruppen

Med målsparat fantasi och kreativt uttryck får scouterna använda sin kreativa förmåga och skapa praktiskt. Här finns inga gränser för vad fantasin kan hjälpa till att skapa. Scouterna får en ram att förhålla sig till men ska sedan utifrån det göra sin egen tolkning av vad det innebär och då kan det bli precis vad som helst!

Med målsparat aktiv i gruppen får scouten som deltar på mötet hemifrån vara en del i gemenskapen via det digitala mötet. Genom er in- och utcheckning med ceremoni knyter ni ihop gruppen. Under mötets gång finns gemenskapen i det ni delar med er av och det ni hjälps åt med och tipsar varandra om.

### Instruktion

Scouterna får en uppgift där de ska få vara kreativa och skapa. Tänk på att anpassa uppgiften så att den passar dina scouter och deras förutsättningar hemma genom att ni är tydliga med att uppgiften kan utföras på olika sätt och att alla sätt är lika bra/lika mycket värda.

Scouterna kommer få i uppdrag att skapa något kreativt. Beroende på åldersgrupp varierar temat. Sätt en tid för hur länge aktiviteten ska pågå och om ni ska vara online eller inte under tiden skapandet sker. När tiden för att skapa är slut så genomför ni en digitalt vernissage där alla scouter får visa upp vad de skapat och berätta lite kort om sitt verk.

Vill ni göra detta till en aktivitet som pågår under längre tid kan detta första möte fungera som en uppstart där ni under mötet skapar en modell till den tänkta skapelsen som ni visar upp under vernissagen i slutet och sedan får scouterna bygga/skapa hemma fram tills att ni har nästa möte igen. På nästa möte kan ni då göra en nytt vernissage med de färdiga projekten som en inledning på det mötet.

Förslag på saker ni kan föreslå att de gör för att skapa på olika sätt: Rita/måla, pyssla, klipp och klistra ur tidningar, berätta muntligt/göra en saga, filma, sätt ihop av saker i hemmet, bygg med olika material, lera.



### Spårare

Skapa din drömlägerplats eller din drömplats.

Frågor som kan stödja i skapandet;

Hur ser den ut? Var finns den? Vilka färger finns det på olika delar? Vilket material är det byggt av? Vilka saker finns där? Hur används allt? Vad är det roligaste och bästa med den här platsen? Hur bor du där? Hur förflyttar du dig?

### Upptäckare

Skapa en apparat/robot som kan hjälpa till med något i hemmet.

Frågor som kan stödja i skapandet;

Hur ser den ut? Hur fungerar den? Färg? Form? Vad är den bra på? Vad skulle du vilja ha hjälp med/slippa göra hemma? Vilket material är den av? Hur förflyttar den sig? Hur använder du den?

### Aventyrare

Skapa en film

Låt äventyrarna vara kreativa genom att låta dem skapa en film. Förslag på film kan vara att tacka alla i sjukvården, göra en informationsfilm om att tvätta händerna, eller bara göra något roligt för att lätta upp folks humör. Dela sedan filmen på kårens sociala medier från de som vill dela med sig.

Som alternativ kan ni istället göra en kampanj med bilder, posters eller kollage.

### Utmanare

Levande historia

Även i detta möte kan utmanarna koppla sin aktivitet till utmaningen Hjälpa. I detta fall genom att intervjua människor om deras liv idag. Hur hanterar de vardagen? Vad behöver de hjälp med? Saknar de något? De som intervjuas kan vara barn som inte får gå i skolan, någon som förlorat ett jobb eller någon som sitter i karantän. Tänk på att scouterna får vara kreativa så de inte träffar människor som är sjuka eller har risk att bli smittade genom att de exempelvis intervjuar via videokonferens, att deltagarna spelar in själva eller någon i deras familj, att de ringer via telefon eller skriver e-post som några exempel.



## TIPS FÖR FLER DIGITALA SCOUTMÖTEN

### Jeopardy

Ni kan spela jeopardy med era scouter genom att dela upp dem i patruller och ha en ledare som spelledare för varje patrull. Alla patruller får samma uppställning frågor. Patrullerna svarar på frågan genom att skriva det i en chatt med en ledare som är spelledare för hela spelet och inte tilldelad en patrull. De får poäng för rätt besvarade frågor. När alla frågor är besvarade är spelet slut.

Ni behöver förbereda en uppställning med frågor utifrån kategorier. Ju svårare fråga desto mer poäng.

### På Spåret

Gör ett På Spåret-möte genom att ha förberett frågor utifrån olika resmål. Detta kan göras svårare eller lättare beroende på åldersgrupp. Till frågorna kan ni visa såväl video som bilder på resmål och resväg. På Youtube finns många tågresa filmer och upplagda.

### Kahoot

Kahoot är ett digitalt frågesportsverktyg som ni kan hitta på: <https://kahoot.com/>

I Kahoot kan ni skapa egna frågesporter som era scouter får svara på genom att koppla upp sina telefoner till en kod. Ni kan också ge era äldre scouter i uppgift att i början av mötet skapa en frågesport för att sedan svara på varandras frågor i slutet av mötet. Det går också att skapa öppna frågesportsutmaningar, då kan ni utmana grannkårens scouter också!

### Kims Lek

Kims lek är en klassisk scoutlek. Den kan lätt genomföras på ett digitalt möte också. Lägg fram ett antal saker på ett bord, golv eller filt som du lätt kan filma. Filma under en stund så att scouterna får möjlighet att memorera vad som finns framlagt. Ju kortare tid du filmar ju svårare blir det för scouterna. Ta sedan bort en eller flera saker och låt scouterna gissa vad det är som saknas. Detta går att upprepa flera gånger och scouterna kan själva genomföra aktiviteten och filma sina egna upplägg.

### Hantverk

Beställ hem och dela ut hantverksmaterial till scouterna och sitt tillsammans digitalt och gör hantverket online. Detta kräver att det är okej att röra sig mellan olika bostäder och dela ut materialet.

### Fototema

Låt scouterna dokumentera genom att fotografera på ett tema ni bestämmer under en tidsperiod som ni avger. Exempelvis; Fota på temat mitt hem under två veckor, fota på temat mat under tre veckor, fota på temat vänskap under två veckor, fota på temat scouting hemma och digitalt under tre veckor. Låt scouterna sätta ihop ett digitalt bildspel eller visa upp sina favoritbilder under ett möte. Här behöver ni anpassa instruktioner, tema och längd efter vad som passar er grupp.