



Scouterna



Våga upptäcka

ETT TERMINSPROGRAM FÖR UPPTÄCKARSCOUTER



VÅGA UPPTÄCKA

Välkommen till en ny scouttermin!

Dags för en ny termin och många förväntansfulla scouter och ledare. I det här terminsprogrammet hittar du tips och inspiration till 10 möten samt en hajk under terminen.

Terminsprogrammet är anpassat för upptäckare. Blanda gärna in egna idéer och anpassa efter era behov och förutsättningar. Glöm inte att göra scouterna delaktiga i utformningen av terminen.

Det genomgående temat för terminens möten är Våga. Terminsprogrammet är utformat efter scouternas program och utifrån scoutmetoden.

Om du vill veta mer om programmet kan ni alltid gå webbutbildningen Leda scouting digitalt, gå in på **SCOUTERNA.SE/LEDASCOUTING** eller kontakta en av Scouternas utvecklingskonsulenter.

På **AKTIVITETSBANKEN.SE** finns fler tips på aktiviteter.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Första mötet - Våga ta plats!	6-7
Andra mötet - Våga elda!	8-9
Tredje mötet - Våga röra dig!	10-11
Fjärde mötet - Våga vara kreativ!	12-13
Femte mötet - Våga synas	14-15
Sjätte mötet - Våga ta ställning!	16-17
Sjunde mötet - Våga vara scout, dig själv...	18-19
Åttonde mötet - Våga prova!	20-21
Nionde mötet - Våga baka!	22-23
Hajk - Våga göra annorlunda!	24-25

VÅGA UPPTÄCKA

Upplägg på ett scoutmöte

Det är bra att låta varje möte följa samma struktur. Då känner scouterna igen sig och det skapar trygghet. Det gör det också enklare för de ledare som planerar.



Startceremoni - Inledning

Alla har ett behov att bli sedd och hörd. Börja med ett upprop där ledaren kan pricka av scouterna på en närvarolista. Gör gärna också en ceremoni som är samma vid varje möte. Det kan till exempel vara ert rop.



Aktiviteter

Huvudaktiviteten för varje möte står utskrivnen i programmet. Fundera igenom hur lång tid du tror det kommer att ta för din grupp men ha en plan för vad ni gör om det blir ont om tid.



Lekar

Lek gärna varje möte. Lägg in en lek när det passar er grupp bäst. Ibland är lekarna utskrivna i terminsprogrammet och ibland får du själv eller scouterna hitta på en lek. Det är också bra att ha någon extra lek förberedd ifall ni får extra tid, eller bestämt vilken lek som tas bort om ni inte hinner med allt som planerats.



Avslutning och reflektion

Den kan bestå av en andakt eller något annat stämningsfullt avslut. Man kan tända ljus eller en lykta och skickar runt. När man får ljuset finns tillfälle att säga något man är glad eller ledsen för eller på något annat sätt ligger nära. Vill man göra det i form av en bön kan man exempelvis använda scoutbönen. Var tydlig med att det är helt frivilligt att be eller säga något när man håller i ljuset. Men visa respekt för varandra och var stilla under ceremonin.

Ledare och scouter reflekterar tillsammans över vad som hänt under mötet. Den här terminen använder vi oss av en kista eller låda. Låt scouterna tillsammans välja en pryl som de tycker representerar detta möte. Prylen läggs i en kista/låda. Du kan också använda reflektionskortleken Lyktan för att få inspiration och hjälp kring reflektionen. Den hittar du i scoutshop.se.

Nästa gång

Ha som vana att avsluta med att berätta vad som ska hända nästa gång. Det ger trygghet och förväntning inför nästa möte.

VÅGA UPPTÄCKA

Märkesförslag för terminen

För den här terminsplaneringen finns det förslag på märken som scouterna kan ta. Läs märkeskriterierna för att se vad ni kan behöva lägga till för aktiviteter för att scouterna ska kunna ta märket. Mer information finns här: <https://www.scouterna.se/scoutmarken/>



Skapa

- Att skapa något kreativt med sina egna händer är både en rolig utmaning och ett skönt sätt att koppla bort allt annat för en stund.

Märkeskrav

- För att få intressemärket Skapa ska du tillverka tre olika saker i tre olika material och på tre olika sätt. Det kan till exempel vara att tillverka en patrulltröja, en patrullmaskot, en egen kniv eller sölja, bygga en fågelholk, knyta armband, sy packpåsar, scrapbooking mm. Du ska själv vara med och bestämma hur föremålen ska se ut och på vilka sätt du ska skapa dem.



Förebild

Vi scouter vill gärna vara förebilder för andra. Vi tror att genom att ta ett första steg och visa andra att det går att göra skillnad både i det stora och lilla, så bidrar vi till att göra världen bättre. En förebild kan ge dig kraft och mod att våga testa nya saker, ta ställning, eller ta tag i ett problem. Du själv kan bli en person som får någon annan att våga göra samma sak. Det är inspirerande, roligt och viktigt att föregå med gott exempel och visa att en bättre värld är möjlig.

Märkeskrav

Fundera över vilka dina förebilder är. Vad är det som gör att de är dina förebilder?

Berätta för någon av dina förebilder varför du tycker att de är bra.

Diskutera vilket ansvar du har som förebild för till exempel yngre scouter, skolkamrater eller grannar i ditt bostadsområde.

Göra något där du kan bli någons förebild, som till exempel att hålla i ett scoutmöte för yngre scouter, anmäla dig till elevrådet på din skola, starta en kampanj eller ta initiativ till något som förbättrar miljön, stämningen i din klass eller samtalsklimatet på nätet eller något annat sammanhang där du möter andra barn och unga.

Brinna

Det här är en fortsättning på intressemärket Tända. Genom att jobba med Brinna lär du dig mer om elden och hur man kan använda den på ett bra sätt. Eld som kan användas till att laga mat på, skapa en mysig stämning eller ge värme.

Märkeskrav

För att få det här märket ska du öva på och visa dina scoutkompisar och ledare innehållet för intressemärket Tända, alltså: Tända en tändsticka och provat att tända en lykta och en eld. Känna till vilka risker levande ljus och eldar innebär och ha diskuterat hur man ska bete sig i närheten av ljus och eld. Veta vad du ska göra om du bränner dig.

Dessutom ska du veta och kunna visa dina ledare och scoutkompisar: Vad som behövs för att en eld ska fungera (syre, värme, bränsle) och ha fått testa vad som händer om alla delar inte finns med.

Veta hur man eldar säkert, det vill säga hur man gör en säker eldstad som hindrar elden från att sprida sig och hur du förbereder för att kunna släcka elden. Kunna göra upp en eld.



FÖRSTA MÖTET - VÅGA TA PLATS

? Syfte

Syftet med mötet är att scouterna ska lära känna varandra och att alla ska få en viktig roll i avdelningen och i sin patrull.

🔥 Startceremoni

🕒 10 min

Använd den startceremoni ni valt för terminen. Läs mer i inledningen för hur det kan vara bra att göra.

🚶 Lekar

🕒 15 min

Då det är första mötet för terminen och en del kanske är nya på avdelningen passar det bra att leka några namnlekar samt lära känna lekar på aktivitetsbanken www.aktivitesbanken.se.

🚶 Huvudaktivitet: Patrulluppdraget

🕒 45 min

När en ny termin startar är det bra att patrullen har en diskussion kring vilka olika ansvarsområden som finns och som man behöver ha en ansvarig för. Scoutledarna har i förväg delat in barnen i patruller. Varje patrull består av 5-8 personer. För mer information om patrullsystemet läs här <https://www.scouterna.se/scout-ledare-kar/leda-scouting/tema/bygga-patrull/>

Låt varje patrull göra en lista på vilka roller som de tycker de har behov av. Det kan t.ex. vara patrulledare, kassör, webbansvarig, sjukvårdsansvarig, fotograf osv. Låt dem också skriva ner vad varje roll har ansvar för, vad man förväntas göra om man tar på sig den rollen. När listan är klar diskuterar scouterna vilken roll de skulle vilja ha och varför. Här kan du som ledare vara aktiv och hjälpa scouterna att våga ta nya roller och därmed också få nya utmaningar. Se till att alla får en roll som de känner sig trygga med och också kan finna utmaningar i. Diskutera tillsammans vad man förväntas göra när man tar på sig en viss roll och var också tydlig med att fråga vilket stöd man behöver för att klara av sin nya roll.

VÅGA UPPTÄCKA

Avsluta diskussionen med att låta scouterna göra en affisch där deras patrull och patrullmedlemmar presenteras. Låt sedan patrullerna berätta för varandra vad de kommit fram till. På så sätt får scouterna reda på om det finns någon annan på avdelningen som fått just den roll han/hon fått.



Lek

🕒 10 min

Gör gärna en stafettlek där patrullerna utgör de olika lagen. Genom leken stärker du patrullgemenskapen ytterligare. Tips på lekar finner du i www.aktivitetsbanken.se



Avslutning

🕒 10 min

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.

TIPS Arbeta med patruller

I Scouterna jobbar vi mycket i små grupper, som vi kallar patruller. Att jobba med patruller kan göras på väldigt många olika sätt. Kanske är det samma patrulledare alltid, kanske delar två på uppdraget eller något helt annat.

Om ni behöver inspiration om hur ni kan komma igång med att arbeta i patrullerna finns det bra stödmaterial på **SCOUTERNA.SE** eller via länklistan längst bak i häftet.

ANDRA MÖTET - VÅGA ELDA

? Syfte

Kvällens program har i syfte att Upptäckarscouterna ska få prova på hur man bygger en eld och håller den vid liv.



Startceremoni

🕒 10 min

Börja med er startceremoni.

Material

Knivar
yxor
ved
bananer och
choklad tändstickor
en hink med vatten
till varje eld



Lek

🕒 15 min

Genomför en lek som gör att scouterna får springa och göra av med lite energi. Förslagsvis kan ni leka "Eldtriangeln" som finns förklarad på sidan 12 i Eldhäftet i Scouternas programmaterial Love Earth. Detta material går att beställa från Scouternas webbshop: www.scouterna.se/shop.



Huvudaktivitet: Eldning

🕒 55 min

Börja programpasset i helgrupp och fråga scouterna vad som krävs för att det ska bli en eld. (Syre + Värme + bränsle = eld) Illustrera gärna varje beståndsdel med ett föremål eller en gest så att scouterna minns och kan relatera till detta. Om de stöter på problem när de ska göra sin eld senare är det klokt att låta dem fungera på vilken/vilka beståndsdelar som kan orsaka problemet.

När ni känner att scouterna förstår vad som behövs för att göra en eld är det dags att låta dem prova. Låt scouterna arbeta i sina patruller. Om ni har möjlighet har ni en ledare per patrull som går igenom hur man bygger en eld. Visa en pagodeld. Denna eld används vid matlagning då den snabbt flamar och ger en fin glöd. Visa även en pyramideld, som är en typisk lägerbålseld. Den brinner länge och falnar långsamt. Visa också olika sätt att tända. Tändare, tändsticka och tändstål.

Ledarna kan ha kluvit en del av veden men låt de scouter som är mogna själva få klyva ved. De som inte är mogna för att använda yxan kan i stället hjälpa till att spänta stickor med en späntkniv. Instruera scouterna i dessa två moment.

VÅGA UPPTÄCKA

Upptäckarscouter vill gärna fylla eldar med tidningspapper, gräs, kartonger och annat skräp de hittar i naturen. Lär dem att detta inte är bra. Framför allt så hjälper inte gräs till att skapa eld, utan det skapar bara rök. Låt scouterna även testa att tända med detta så förstår de varför det inte är till någon hjälp.

Scouterna gör varsin hajkbanan (skär en skåra i en banan, tryck i choklad och låt den sedan grillas i glöden). När alla ätit sin banan släcker ni eldarna samt ser till att platserna lämnas städade och snygga.



Avslutning

🕒 10 min

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.

1 aktivitet 14 målspar

Vill du göra eldningen lite mer utmanade eller fokusera på något specifikt målspar för att utveckla någon speciell förmåga, här kommer några tips:

Fysiska utmaningar

Låt scouterna själva samla de material de behöver för att göra upp en eld under andra förhållande än vad de är vana vid, exempelvis när det regnar eller när det blåser mycket.

Självinsikt och självkänsla

Prata ut om känslor. Scouterna får här i tystnad och enskilt skriva ner eller rita något som har gjort dem arga. Efteråt bränner ni lapparna och pratar om hur det kändes.

Aktiv i gruppen

Låt patrullen göra upp en eld utan att prata med varandra. Diskutera efteråt hur det påverkar gruppdynamiken och samarbetet.



Här kan du se inspirationsvideor kring att använda målspar i scoutverksamhet:

[YOUTU.BE/HRLO4DMBPAY](https://youtu.be/HRLO4DMBPAY)

[YOUTU.BE/F5Y5QYI5ZIC](https://youtu.be/F5Y5QYI5ZIC)



TREDJE MÖTET - VÅGA RÖRA DIG

? Syfte

Dagens möte går ut på att låta scouterna utmana sig själva fysiskt. De får chans att upptäcka vad de klarar, ensamma och tillsammans. De ska också få en känsla för att alla människor är lika och olika.

Material

Material
Rockring
Huggkubbe
Måttband
Snören
Kåsor



Startceremoni

🕒 10 min

Inled med er startceremoni



Huvudaktivitet: Fysiska utmaningar

🕒 50 min

Dela in scouterna i två olika grupper så halva gruppen gör charader och halva gruppen gör stafett. När de är färdiga byter de plats

Stafett

Dela in Scouterna i patruller.

Är ni inomhus

Patrullerna står vid ena väggen, vilket är start. De har tre-fyra stolar per patrull. Nu ska de ta sig över till andra sidan rummet utan att nudda golvet. Nuddar någon golvet måste de börja om från början. De är inte klara förrän hela patrullen kommit över.

Är ni utomhus

Patrullerna står på led vid en startlinjen. Varje patrull får 4-5 plankor/ regelbitar (beroende på storlek på patrull och plankor). Nu ska de komma till er utmarkerade mållinje utan att nudda marken. Nuddar någon i patrullen marken får de börja om från början. De är inte klara förrän hela patrullen är över mållinjen.

Reflektera tillsammans efter stafetten. Vad var svårt? Hur löste ni uppgiften? Kunde ni gjort på ett annat sätt eller är ni nöjda hur ni gjorde?

Charader

En i taget går fram till ledaren som ger denne en lapp. Nu ska Scouterna, utan att använda ljud eller ord få de övriga att gissa vad det står på lappen. Om det är flera ord på

VÅGA UPPTÄCKA

lappen ska alla vara med. Se till att du har ord så alla har möjlighet att göra minst var sin gång. Uppmuntra alla att göra men att det inte är ett tvång.



Lek

🕒 20 min

Varje scout i patrullen håller i en kåsa med 3 dl vatten i. Kåsorna är sammanbundna med ett snöre, ca 40 cm mellan varje kåsa. Kåsan längst fram och kåsan längst bak sitter fast i ett snöre som sitter uppspänd i en hinderbana. Patrullens uppgift är att föra kåsorna genom hinderbanan samtidigt som de ska förlora så lite vatten som möjligt.

Är ni inomhus kan ni exempelvis leka Land, skepp och hav. En person ansvarar för att ge instruktion. Hav = alla lägger sig ned på golvet, Skepp = alla står upp och formar armarna till ett segel ovanför huvudet. Land = alla springer så snabbt som möjligt till en vägg. En person får inte gå till samma land (vägg) två gånger i rad. Den här leken leks långsamt först och sedan snabbare och snabbare.



Avslutning

🕒 10 min

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.

A

TIPS Lek mer med Aktivitetsbanken

Scouterna har en digital bank där vi samlar aktiviteter från tidigare projekt, arrangemang och en massa annat. I Aktivitetsbanken finns det något för alla!

Känner ni vid något tillfälle att en lek eller aktivitet inte passar så kan ni hitta ett alternativ i Aktivitetsbanken.

AKTIVITETSBANKEN.SE



FJÄRDE MÖTET - VÅGA VARA KREATIV

? Syfte

Scouterna skapar personliga armband, halsband eller nyckelring med budskap som handlar om att vi bryr oss om varandra.

🔥 Syfte

🕒 10 min

Scouterna skapar personliga armband,

Material

Material
Läderbitar
Brännpenna
Håltång
Läderrem
Bokstavspärlor
Annat pyssligt material beroende på gruppens intresse/kunskaper/förutsättningar

🏃 Huvudaktivitet: Pyssla smycken

🕒 55 min

Skapa en bra plats för varje patrull att sitta på. Om det är vinter kan det vara mysigt att sitta ute under tak. Gör miljön mysig med tex lyktor, faltar och fårfallar, för att skapa en bra miljö för samtal. Det går också att göra pysslet digitalt, om man fixar så att alla har material hemma.

Spåna kring ett eller ett par ord som betyder något för er i gruppen, till exempel "Du behövs", "Vi hör ihop", "Kompis" eller kanske det egna namnet.

Klipp till lagom stora läderbitar (använd gärna spillmaterial eller överblivna bitar från andra aktiviteter). Använd brännpenna för att skriva ordet/budskapet på läderbiten.

Alternativt kan man använda bokstavspärlor, som finns i både metall och plats.

Pyssla valfritt band att fästa budskapet i, till exempel för armband, nyckelring, halsband. Ett enkelt "lås" till halsbanden/armbandet kan skapas genom två överhandsknopar, som gör att man kan öka/minska längden på läderremmen.

Under tiden ni pysslar kan ni prata utifrån frågorna om ensamhet.

Är det skillnad på att vara själv och att vara ensam?

Hur vet man om någon vill vara ifred eller vill att man tar kontakt?

Har du känt dig ensam fast du är bland andra?

Vad gör vi åt den känslan?

Vad betyder det att få höra sitt namn eller se sin bild?

Som avslutning kan ni påminna scouterna att smycket kan bli en påminnelse om att vi har varandra i Scouterna, även när vi inte ses.

VÅGA UPPTÄCKA



Lek Slabbedabbedoo

🕒 15 min

Leken förutsätter att det är jämt antal scouter. Är det inte så får ledare vara med i leken. Alla scouter utom en går runt i lekområdet. En scout står vid sidan om och ropar ut en instruktion till gruppen. En ledare kan gärna stå tillsammans med scouten och hjälpa till vid behov. En instruktion kan var "gå som en elefant", "hoppa som en kanin" och så vidare. Nu ska scouterna försöka härma instruktionen genom att gå runt i lekområdet med till exempel tunga steg och snabel och tuta som en elefant. När scouten som givit instruktionen ropar "Slabbedabbedoo" ska alla genast sluta och försöka hitta ihop i par och ställa sig rygg mot rygg. Nu bli en scout utan parkamrat, och får då byta ut personen som ropar en instruktion. Scouterna står kvar rygg mot rygg tills det kommer en ny instruktion.



Avslutning

🕒 10 min

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.

Hitta inspiration på Ledarskapsön

Ledarskapsön är Scouternas utbildningssystem där vi möts för att lära oss mer och utmana oss själva som ledare. Vi har alla olika bakgrund, kunskap och erfarenheter som behövs. Alla dessa bidrar till att stötta världens bästa ungdomsrörelse.

På Ledarskapsön skapar du själv din stig efter de intressen du har och de kompetenser du vill utveckla. Läs mer om platserna på Ledarskapsön och olika utbildningar på scouternasfolkhogskola.se.

FEMTE MÖTET - VÅGA SYNAS

? Syfte

Syftet med mötet ”våga synas” är att ge scouten möjlighet att visa upp sin tillhörighet inom scoutrörelsen, samtidigt som man syns ute i samhället. På köpet får kåren kanske några nya medlemmar.

Material

Pennor,
Poängjakt till Patrullerna
Kaffe
Material till prova-på-aktiviteter

🔥 Startceremoni

🕒 10 min

Börja med er startceremoni.

🏃 Lek

🕒 15 min

Leken ”15” är en mer aktiv version av kurragömma. En letare står mitt på ett område och räknar ner från 15. På tiden det tar för letaren att räkna ska alla andra gömma sig så den inte kan se dem. När letaren räknat klart får den tre steg på sig att hitta de som gömt sig, därefter måste den börja räkna igen. Denna gång från 14. När letaren räknar ska alla gömmare hinna fram till letaren och därefter gömma sig igen, innan letaren räknat klart. Leken fortsätter tills ingen hinner gömma sig eller alla är hittade.

🏃 Huvudaktivitet: våga synas

🕒 55 min

Börja med att ha en diskussion om vad det innebär att synas. För en del är det helt naturligt att synas och sticka ut medan andra tycker det är obehagligt och påfrestande. Diskutera hur vi i scouterna vill synas. Vad står vi för och hur vill vi förmedla det? Kan man synas på ett negativt sätt?

På ett torg eller vid en affär kan man visat på scouting genom att låta barn göra nyckelringar, laga pinnbröd, informerar föräldrar om var i området Scouterna håller till. Bjud gärna på kaffe och låt barnen testa olika utmaningar. Ta med lappar med info om kårens prova-på-kväll m.m. Det kan vara ett plus att ha en extra ledare till hands som ansvarar för stationen medan scouterna är på poängjakt.

Patrullvis poängjakt Förslag på uppgifter:

Hitta någon som varit scout som barn/ung. 10 p

Hur många skyltfönster har butiken? 5 p

VÅGA UPPTÄCKA

Hitta 4 barn/unga som vill komma och göra en nyckelring 15 p

Vad kostar en påse grillkol? 8 p

Hitta en person med en blå jacka och ta med den till er återsamlingsplats 8 p

Bjud 10 vuxna på kaffe. 15 p

Lär 5 barn hur man grillar pinnbröd. 10 p

Hur många falukorvar av märket Scan får man för 100 kr? 10 p

Vad heter expediten som arbetar i kassan i kväll? 8 p

Dela ut 10 inbjudningar till prova-på-kvällen. 10 p



Avslutning



10 min

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.

SJÄTTE MÖTET - VÅGA TA STÄLLNING



Syfte

Scouterna ska få börja känna på hur det är att ta ställning för något och reflektera över det.

Material

Boll till icebreaker
Något som markerar en linje i övningen
”Stå på linje”



Startceremoni

🕒 10 min

Inled med er startceremoni.



Huvudaktiviteter: Värderingsövningar

🕒 55 min

Temat för kvällens olika värderingsövningar kan du välja vad som passar just din grupp, men vi har exempel på temat Alkohol och tobak. Frågorna är hämtade eller inspirerade av materialet Klartänkt från NSF. Du hittar hela materialet på klartankt.nu.

Icebreaker

Börja med en ”icebreaker”, en igångsättare som skapar en bra stämning och där scouterna får prata generellt innan ni kommer in på det tema ni väljer. Gör gärna en övning som är Jag-stärkande. Ni kan till exempel ta en boll och passa den runt mellan scouterna. Den som börjar säger exempelvis något som den är bra på eller något roligt som har hänt den här veckan, sedan kastar scouten bollen vidare till en annan i ringen och så håller ni på till alla har haft bollen och möjligheten att säga sitt.

Fyra hörn/träd

Fyra hörn är en beprövad värderingsövning som kan göras inomhus då man använder rummets hörn eller utomhus där man förslagsvis använder träd eller andra markeringar. Ledaren läser upp en liten fallbeskrivning och ger tre alternativ. Scouterna väljer vilket alternativ de bäst håller med om och går och ställer sig i det hörnet. Det fjärde hörnet är alltid ett ”eget alternativ” där de själva väljer hur de agerar i frågan. Tänk på att inget av alternativen får vara rätt eller fel, utan en värdering.

Jag blir mest påverkad av...

1. Det mina föräldrar tycker
2. Det mina kompisar tycker
3. Det jag ser och läser på sociala medier
4. Eget alternativ

Vilken tänker du är den vanligaste anledningen till att ungdomar dricker alkohol?

1. För att det är gott
2. För att andra gör det
3. För att verka vuxen
4. Eget alternativ

VÅGA UPPTÄCKA

Det är disco i skolans gymnasal. Ville har tillsammans med några kompisar gått ut för att ta lite frisk luft. Då tar en av kompisarna fram en några burkar öl och bjuder de andra.

Vad tycker du att Ville ska göra?

1. Ta emot och låtsas dricka
2. Säger inför alla att han inte vill ha
3. Dricka ölen
4. Eget alternativ

En kompis har börjat röka. Vad gör du?

1. Pratar med kompisens föräldrar
2. Berättar för kompisens föräldrar
3. Berättar för någon annan vuxen
4. Eget alternativ

Som ledare är det viktigt att påpeka att det inte finns några rätt och fel och heller inte värdera de svar som scouterna väljer. När scouterna sedan ställt sig vid sina hörn ska de grupper som där bildas diskutera varför de valde att ställa sig där. Sedan ber ledaren att någon från varje hörn berättar varför de valde att ställa sig där.

Motsatsfrågor

Dela in scouterna i patruller och ge dem en fråga. Be scouterna komma på olika anledningar till varför man kan välja eller välja bort olika saker. Poängtera att det inte finns något rätt eller fel, tanken är att de ska försöka hitta olika anledningar oavsett vad de själva tycker.

Presentera en motsatsfråga i taget för patrullerna och låt dem diskutera. Bryt efter de diskuterat en motsats och fråga patrullerna vad de kommit fram till

Förslag på frågor

Vad kan det finnas för anledningar till att en del ungdomar väljer att inte dricka alkohol?
...ungdomar väljer att dricka alkohol? ...vuxna väljer att inte dricka alkohol?
...vuxna väljer att dricka alkohol? ...ungdomar väljer att inte röka cigaretter?
...ungdomar väljer att röka cigaretter? ...vuxna väljer att inte röka cigaretter?
...vuxna väljer att röka cigaretter?

Stå på linje

Den här värderingsövningen går ut på att ni har en tänkt linje mellan två föremål. Det ena föremålet representerar "Jag håller med" och det andra "Jag håller inte med". Ledaren läser ett påstående och scouterna ställer sig längs med linjen hur mycket eller lite de håller med om påståendet.

- Det är lätt att få tag på alkohol för minderåriga
- Det är lätt att stå emot gruppträck
- Det märks på en person om den druckit alkohol
- Om en kompis röker säger jag till en vuxen
- De flesta som börjar dricka gör det på grund av gruppträck



Avslutning

🕒 10 min

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.

SJUNDE MÖTET - VÅGA VARA SCOUT, DIG SJÄLV...

? Syfte

Under kvällen får scouterna öva sig i att lyssna till varandras känslor och tankar. Att hitta och kunna prata om sina känslor är en förutsättning för att respektera sig själv och andra. Scouterna får också fundera på vad det innebär att vara scout.

Material

Scoutlagslappar, obs gör flera lappar med varje punkt
Makramégarn
Knivar

🔥 Startceremoni

🕒 10 min

Inled med er startceremoni.

🏃 Scoutlagscharader

🕒 55min

Dela in scouterna i sju grupper. Varje grupp får varsin lapp med en punkt i scoutlagen på. Gruppens uppgift är att göra en charad som visar vilken punkt i scoutlagen de fått. Efter en kort förberedelse spelar grupperna upp sina charader. Efter varje charad gissar de övriga vilken punkt i scoutlagen det är. Tänk på att låta gruppen spela upp hela charaden innan någon får gissa, annars har de ju förberett sig i onödan!

Diskutera kort vad varje punkt betyder. För gärna en diskussion med scouterna om när de försöker följa scoutlagen. Är det bara på scouterna eller försöker de följa den även i skolan osv? Är det någon punkt i scoutlagen som är svårare/lättare att följa?

Jag är som en.....

Alla sätter sig i en ring. Säg till scouterna att hämta var sin sak från naturen som beskriver ett påstående t.ex. "Mitt humör är just nu", "Jag är en person som" eller "Varför jag är scout" Scouterna får nu ca 5 minuter på sig att hämta ett föremål från naturen (som man får plocka). Berätta också att föremålet ska användas i ett collage och att det därför inte bör vara så stort. Begränsa gärna området och ge mer tid om så behövs.

När alla hämtat ett föremål samlas ni i ringen igen. Det är nu dags att visa för de andra vilket föremål man valt och berätta varför. För att få i gång pratat är det bra om någon av ledarna börjar berätta om sitt föremål. Under denna del av övningen är det viktigt att

VÅGA UPPTÄCKA

tänka på att:

alla ska få prata till punkt utan att bli avbrutna

man får fråga hur någon menar, men att man inte får ifrågasätta svaret

det är okej att inte kunna förklara helt och hållet.

När alla berättat om sina föremål går ni vidare till nästa steg.

Scouterna arbetar patrullvis och får i uppgift att göra en ram med hjälp av fyra pinnar från naturen. Ramen ska vara ungefär lika stor som ett A4-papper. De fyra pinnarna surras ihop med vinkelsurrning och makramégarn. Sedan spänns makramégarn som strängar tvärs över ramen. Till sist gör patrullen ett skogscollage genom att fästa/fläta in sina saker som de plockat in i strängarna på ramen.



Avslutning

🕒 10 min

Samlas i stor ring igen och låt scouterna visa sina collage igen. Titta om det är många olika skogsföremål i patrullernas collage. Diskutera med scouterna:

Var det svårt/lätt att hitta ett föremål som passade?

Skulle de ha valt samma föremål igen om ni genomfört övningen nu?

Är det lätt att se på patrullkamraterna hur de tänker och känner?

Vad kan man göra för att någon som inte mår bra ska känna sig bättre?

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.

ÅTTONDE MÖTET - VÅGA PROVA

? Syfte

Under kvällen får scouterna prova olika tävlingslekar. Genom att låta alla få möjlighet att prova de olika utmaningarna lär sig scouterna att man genom att prova och träna om och om igen lär sig saker. Då patrullen tillsammans diskuterar hur utmaningarna kan genomföras snabbare tränar scouterna också på samarbete och problemlösning. Scouterna tränas också i att följa regler och instruktioner samt att vara en god vinnare/förlorare.

Material

Det material ni behöver till de olika utmaningarna,
Tidtagarur
Sammanställning av alla utmaningar till varje patrull



Startceremoni

🕒 10 min

Inled med er startceremoni



Minuten

🕒 60 min

Tävlingen går ut på att en person får olika utmaningar som han/hon ska klara av under en minut. Utmaningarna är av sådan karaktär att de med lite och enkelt material går att genomföra.

Samla scouterna och berätta att de under kvällen ska få prova på ett antal utmaningar. I slutet av kvällen genomförs en tävling där patrullerna kommer att få tävla mot varandra i de olika utmaningarna. Alla i patrullen ska få möjlighet att tävla i en utmaning och därför finns det lika många utmaningar som det finns medlemmar i patrullerna. Om någon patrull saknar medlemmar denna kväll får man välja ut någon/några som gör två utmaningar.

Börja med att ni som ledare visar vilka utmaningarna är. Gå igenom reglerna för varje utmaning och låt scouterna ställa frågor. Varje patrull får en sammanställning över kvällens utmaningar där också reglerna finns nedskrivna.

Nu är det dags för patrullerna att förbereda sig. Varje patrull ska ha utrustning så att de kan öva på de olika utmaningarna. Gå gärna runt bland patrullerna och se till att alla får prova alla utmaningar samt att patrullen gemensamt diskuterar hur utmaningarna kan lösas snabbare. Ge ganska lång tid till att öva så att alla verkligen känner att de hinner prova flera gånger.

Innan ni börjar den avslutande tävlingen samlar ni scouterna och diskuterar följande:

Hur kan vi heja på varandra på ett bra sätt?

VÅGA UPPTÄCKA

Hur betar man sig om man förlorar en utmaning?

Hur betar man sig om man vinner en utmaning?

Tävlingen börjar. Genomför alla utmaningar. Låt dem få två chanser per utmaning. Om utmaningen genomförs under 1 minut får patrullen ett poäng. När tävlingen är avslutad tackar ni alla för att de varit med och genomfört utmaningarna.

Stapla 4 äpplen - 10 äpplen ligger på ett bord eller filt på marken. Du får själv välja vilka äpplen du vill stapla till ett fristående torn. Du får inte ändra formen. Du får hur många försök du vill inom 1 minut.

Ballongblås – blås upp en ballong och låt luften från ballongen blåsa ner 10 plastmuggar från kanten av ett bord eller en planka på marken. Du får blåsa upp ballongen hur många gånger du vill. Du har klarat utmaningen om alla muggar är nerblåsta inom 1 minut

Prickskytte med gummisnodd – Stapla 6 burkar som ett torn. Utmaningen är att skjuta ner burkarna med hjälp av gummisnoddar på 1 minut

Headbanga- Med en stegräknare fäst på huvudet med hjälp av ett pannband ska du skaka på huvudet så du är mer än 100 steg inom 1 minut

Burktårta. Med hjälp av 10 tomburkar och papptallrikar ska du stapla dessa till en omvänd bröllopstårta. Börja med en burk med en tallrik, sen två burkar och en tallrik, sen 3 burkar och en tallrik och till sist fyra burkar och en tallrik. Du får hur många försök du kan inom 1 minut. Har du inte tillgång till ett bord går det bra med en planka på marken

Ballong i luften – Håll en ballong i luften i en minut. Det enda du har till din hjälp är en blomspruta med vatten. Du får två försök

Sko-spark - Sätt skon löst på foten och sparka iväg den. Den ska landa med sulan nedåt inom en rockring eller rep-ring. Du har hur många försök du vill på 30 sekunder.

Sortera linser. 20 chokladlinser i olika färger ska sorteras i färg i olika skålar. Du måste ha en hand bakom ryggen. Linserna måste hamna i rätt färg-skål direkt, annars blir det diskning. Du har 1 minut på dig. Du får två försök

Snurra flaskan – Du har en vattenflaska halvfylld med vatten som du håller i korken. Du ska kasta den så att den snurrar runt och landar stående på botten. Du har hur många försök du vill under 1 minut.

Flytta linser – Flytta 10 chokladlinser från en skål till en skål annan ca 5 meter bort. Du får inte använda händerna utan bara ett sugrör i munnen. Tappas en lins får du gå tillbaka och hämta en ny



Avslutningsceremoni

🕒 10 min

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.

NIONDE MÖTET - VÅGA BAKA

? Syfte

Kvällens möte går ut på att avsluta terminen på ett mysigt och trevligt sätt samt att utvärdera vad vi gjort och lärt under terminen.

Material

Boll till icebreaker
Något som markerar en linje i övningen "Stå på linje"



Startceremoni

🕒 10 min

Inled med er startceremoni



Lek

🕒 10 min

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



Tårta med strul

🕒 45 min

Det finns många varianter på tårtbakaraktiviteter, gör det som passar bäst i er grupp. Här kommer en idé som gör att scouterna får lite klurigheter inbyggda. Varje patrull får välja ett grundkit, alla innehåller tårtbotten, grädde och en bunke. Något innehåller en visp (använd gärna olika sorters vispar), ett annat en påse (för att vispa grädden genom att skaka påsen). Sedan får patrullerna resten av ingredienserna genom att en i taget hämta från en påse/säck genom att försiktigt känna sig fram så att de inte vet säkert vad de tar. När alla ingredienserna är slut är det dags att göra det bästa möjliga tårtor. Patrullerna får förhandla med varandra för att kunna komponera bästa möjliga tårta med givna förutsättningar. Patrullerna presenterar sina verk för varandra och smakar på varandras tårtor.
Njut tillsammans av tårta och något gott att dricka.



Terminen som gått

🕒 15 min

När alla fått en ordentlig tårtbit är det dags att prata om terminen som gått och terminen som ska komma. Gör detta på ett sätt som passar er. Diskutera patrullvis eller i storgrupp vad som varit roligt/tråkigt och varför. Be scouterna fundera en stund om de själva lärt sig något speciellt, något som de inte kunde när terminen började. Ni kan också sätta upp

VÅGA UPPTÄCKA

stora papper på väggen där det står vad ni gjort på terminens möten. På pappret får varje scout skriva/rita vad han/hon tyckte om mötet. Tänk också på att blicka framåt och fråga vad scouterna vill göra nästa termin.



Avslutning

🕒 10 min

Avsluta med en reflektion och er valda avslutningsceremoni. Berätta också vad som händer nästa gång.



Deltagandemärke UPPTÄCKARE

Det finns sex deltagandemärken för upptäckare och det är upp till avdelningen att bestämma vilket märke som delas ut när. Det spelar ingen roll i vilken ordning ni använder dem, men bestäm inför varje termin vilket ni kommer att jobba med. Ni som vill kan bygga vidare på namnet eller temat för respektive märke under terminen. Oavsett hur ni gör kommer era minnen att kopplas till respektive märke.



HAJK: VÅGA GÖRA ANNORLUNDA

? Syfte

Syftet med denna övernattnig är att scouterna ska få möjlighet att drömma sig bort till sol och värme och därmed stimulera sin kreativitet och fantasi. Genom moment i de olika aktiviteterna övar scouterna på en mängd olika saker. För många i den här åldern är det också en utmaning att sova hemifrån.

🏃 Förberedelse

Se till att scouterna får information om vad som ska med på den här hajken. Till exempel ska de ha med sommarkläder, badkläder och pannlampa (Alternativt ficklampa)

🏃 Lördag

Scouterna samlas lördag morgon vid övernattningsstugan. Låt Scouterna bekanta sig med området, visa var de ska sova, var toaletten finns och ge övrig trygghetsinformation kring mattider osv. När alla installerat sig samlar ni scouterna och berättar att det ska bli en annorlunda övernattnig då de faktiskt under denna övernattnig ska få uppleva sommaren och allt vad det innebär igen. Börja med att tillsammans försöka minnas årets sommar. Be scouterna berätta vad de gjorde under sommaren. Vad de åt? Vad de lyssnade på för musik? Hur naturen såg ut osv.

Midsommarfirande

När ni återfunnit sommarkänslan berättar ni att det idag är midsommar och att ni tillsammans ska fira årets ljusaste dag. Under dagen kommer ni att göra och klä en midsommarstång, binda kransar, dansa runt stången samt även ha grillparty ute. Dagen kommer också bjuda på sommarsporter/lekar så som vintervolleyboll, vinterfotboll och krocket i mörker (med pannlampa/ficklampa).

Kvällens avslutas med traditionell midsommarmiddag där alla klär sig sommarfina (scouterna har fått instruktion om att ha med sig en uppsättning sommarkläder). Spela också gärna sommarmusik eller titta på något program från "Allsång på Skansen" tillsammans.

Ägna dagen åt att fira midsommar och njuta av sommaren tillsammans. Tänk på att det är

Material

3 ryggsäckar samt innehåll till 3 ryggsäckar (extrakläder, sovkläder, regnkläder, matsaker, gosedjur, tandborste, plåster, packpåsar, sovsäck, liggunderlag, handduk, följ den packlista ni använder på hajken!)
Mobiltelefon, för ringsignal
Blomspruta med vatten
Tom godispåse

VÅGA UPPTÄCKA

kul att plocka med typiska sommarprylar så som t.ex. solstolar, parasoll, baddjur, frisbee mm. Välj också sådan mat som förknippas med sommaren. Låt scouterna äta glass ute, gör jordgubbstårta och drick kall läsk.

När ni under dagen gör de olika aktiviteterna kan ni enkelt lära scouterna olika saker. Ta tillfället i akt att prata om varför det på vintern inte finns så mycket gröna växter när ni ska klä er midsommarstång. Lär ut enkla surringar och knopar som scouterna får använda när de gör stommen till midsommarstången. Prata också om varför det är varmt på sommaren och kallt på vintern och varför vi i Sverige har fyra årstider. När det är dags för grillparty kan patrullerna träna på att tända eld och grilla hamburgare. Låt scouterna vara aktiva i att förbereda kvällens midsommarmiddag då lär de sig samarbeta och ta ansvar för olika saker.



Söndagen

Efter den sena midsommarfesten får scouterna lite sovmorgon. När alla vaknat äter ni mysig frukost tillsammans. Ha gärna en skiva med fågelkvitter på i bakgrunden (de är ju som mest aktiva på morgonen). Om ni vill, kan ni efter frukosten, lära er mer om olika fåglar och deras läten.

Förmiddagen ägnas åt att packa och städa stugan.

Efter en enkel lunch beger ni er av till badhuset. Det är bra om föräldrar ansluter, dels för att hjälpa till med skjuts och badvakt, dels för att de ska få uppleva lite av den fantastiska sommaren!

Eftermiddagen ägnas åt bus och bad på badhuset. Ordna gärna lite olika aktiviteter så som t.ex. vattenstafetter eller möjlighet att ta bevismärket ”simning”, se scouterna.se för kriterier.

Se till att ta med fika som ni bjuder scouter och föräldrar på. Övernattningen avslutas i badhuset efter att ni gjort en gemensam utvärdering och reflektion.

Gör tvärt om något annat.

Om ni genomför en vårhajk eller sommarhajk kan ni göra tvärtom vad det brukar vara istället. Åk pulka på gräs, gör en snögubbe på stranden eller något liknande.

En tvärt om hajk kan också börja med att göra det ni brukar göra som avslutning och sluta med det ni brukar börja med.

Länklista

OM SCOUTING
scouterna.se

STÖD TILL LEDARTEAM OCH SEKTIONER/SCOUTKÅRER
scouterna.se/karstod

INSPIRATION FÖR PROGRAMPLANERING
scouterna.se/ledascouting

TIPS PÅ AKTIVITETER
aktivitetsbanken.se

TRYGGA MÖTEN-UTBILDNINGEN
tryggamoten.scout.se & webbkurs.scouterna.se

SÄKER SCOUT - RIKTLINJER FÖR SÄKERHET
scouterna.se/saker-scout

SCOUTSHOPEN
scoutshop.se

SCOUTLEDARUTBILDNINGAR
scouternasfolkhogskola.se

