



Redo för scouting

TERMINSPROGRAM FÖR NYSTARTAD SCOUTVERKSAMHET



REDO FÖR SCOUTING

Välkommen till Scouterna!

Det är dags för en ny termin för många förväntansfulla scouter och ledare. Det kan vara en utmaning att börja terminsplaneringen med ett helt blankt papper, så i det här terminsprogrammet hittar du tips och inspiration för möten under terminen. Du kan använda programmet precis som det står i instruktionerna eller välja att anpassa efter din grupp och era förutsättningar. Terminsprogrammet är uppbyggt utifrån det symboliska ramverket Redo för scouting, att vara med på scouting för första gången.

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.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

| | |
|-------------------------------------|-------|
| Första mötet - Träffa gruppen | 4-5 |
| Andra mötet - Scoutpatruller | 6-7 |
| Tredje mötet - Utforska området | 8-9 |
| Fjärde mötet - Använda kniv och yxa | 10-11 |
| Femte mötet - Mat över elden | 12-13 |
| Sjätte mötet - Fånga en dröm | 14-15 |
| Sjunde mötet - Sjukvård | 16-17 |
| Åttonde mötet - Bygga bo | 18-19 |
| Nione mötet - Organisationstävling | 20-21 |
| Tionde mötet - Terminsavslutning | 22-23 |

A photograph of several scouts in a small boat on a lake, with a forest in the background. The title 'REDO FÖR SCOUTING' is overlaid in a green box.

REDO FÖR SCOUTING

Upplägg på ett scoutmöte

Det är bra om alla möten har ungefär samma grundläggande struktur, med några återkommande ceremonier och metoder som används på varje möte. Här beskrivs de moment som föreslås återkomma varje möte.



Startceremoni

Ceremonier är viktigt för gemenskap och trygghet. I Scouterna börjar och slutar vi ofta med en ceremoni. En bra startceremoni innehåller något moment där varje scout får vara i fokus och känner sig sedd – finns det inte med på något annat sätt är det bra att ha ett enkelt upprop. Dels för att alla ska känna sig sedda, dels för att du som ledare ska ha koll på vilka scouter som deltar i dagens möte för att veta att ingen försvinner och för att kunna hantera exempelvis en brand på ett säkert sätt.



Aktiviteter

Efter startceremonin är det dags för mötets "innehåll". Vissa möten har en enda aktivitet som beräknas ta hela mötet i anspråk, vissa har flera mindre aktiviteter. Många möten har en lek som avbrott i mitten för att låta scouterna röra sig och få utlopp för sin energi.



Avslutning och reflektion

Av samma skäl som vi har en startceremoni för varje möte, har vi en avslutning. Det är en bra idé att använda ceremonin för att samla upp scouternas tankar om mötet – vad som var bra, vad som var dåligt och vad de har lärt sig. Det blir också en stund för att låta scouterna reflektera över vad de gjort. Vi föreslår att ni vid varje avslutning gör följande:

Samlas i en ring

Låt en scout tända lyktan och placera den i mitten

Gå en runda där varje person får säga några tankar om mötet, det går också att göra genom att visa tume upp och ner, eller någon annan reflektionsmetod.

REDO FÖR SCOUTING

FÖRSTA MÖTET - TRÄFFA GRUPPEN

Börja terminen med ett möte där vårdnadshavarna bjuds in. De får möjlighet att se hur scouterna fungerar, får träffa ledarna och får information om vad som kommer att ske under terminen.



Uppstartsceremoni

🕒 5 min

🖋 Inget

Ställ er i en ring och börja med en namnrunda. Ledare börjar säga sitt namn och något som börjar på samma bokstav som namnet samtidigt som han eller hon försöker föreställa detta. Alla övriga härmar och säger personens namn. Sedan är det nästa persons tur. När alla har sagt sitt eget namn och föreställt något säger ledaren sitt eget namn och föreställer sin sak följt av någon annans, till exempel "Hannes hirsgryn – Johanna julgran" Den andra personen passar vidare till en tredje person på samma sätt osv.



Namnlek

🕒 5 min

🖋 Inget

Alla deltagarna står i en ring. En står mitt i ringen med en ballong. Leken börjar med att personen i mitten säger någon av de övriga deltagarnas namn och samtidigt kastar upp ballongen i luften och stiger in i ringen. Personen som blev uppropad rusar fram och slår upp ballongen i luften igen innan den landar på marken och säger någon annans namn. Så fortsätter man tills man inte orkar längre!



"Jag är bra på... Jaaa!"

🕒 5 min

🖋 Inget

En scout säger något den är bra på. Alla andra svarar "Jaaa!" och gör detta, tills nästa säger något. Se till att alla får säga något. Till exempel: "Jag är bra på att hoppa" "Jaaa!" *Alla hoppar* "Jag är bra på att slå kullerbyttor" "Jaaa!" *Alla slår kullerbyttor* osv. Scouterna får bekräftelse och en stärkt självkänsla.



Tomtesmyg

🕒 5 min

🖋 Inget

En utses till "tomte" och ställer sig med ryggen mot de övriga mot en träd. Alla andra står på en linje en lagom bit ifrån. Tomten väljer vilken sorts steg scouterna ska gå. Tomtesteg är med hälen mot tån, myrsteg en stortålängd i taget, jättesteg så lång steg du kan ta utan att hoppa och banansteg innebär att varje steg blir ett varvs snurrande. Tomten räknar sedan och vänder sig om mitt i räknandet. Då gäller det för de som närmar sig att stå absolut stilla. Den som tomten ser rör sig får byta uppgift med tomten. Leken är slut när ledaren bestämmer det.

REDO FÖR SCOUTING



Huvudaktivitet

🕒 45 min



Informationsmaterial

Både vuxna och scouter behöver information, men på olika sätt. Dela upp gruppen och låt barnen leka medan ni informerar föräldrarna. Att barn leker och låter är en del av vår verksamhet.

Information till vuxna

Informera om vad ni kommer att göra under terminen, och om praktiska saker som är bra att ha koll på. Ta också chansen att prata om vad vuxna kan hjälpa till med. Många vårdnadshavare vill vara med och bygga sina barns fritidsaktiviteter. Bjud gärna in en utvecklingskonsulent för att hjälpa er planera informationsmötet.

Till de nya scouterna

Gå en informationsstig. Detta kan ni göra genom att sätta upp stationer med en ledare på varje station som scouterna får gå emellan. På varje station berättar ledaren om något speciellt om scouterna, mötestider, kläder eller andra saker som är bra för scouterna att veta.



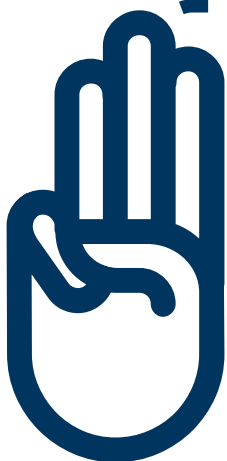
Avslutning

🕒 15 min



Lykta

Avsluta med er avslutningsceremoni. Introducera den utvärderingsmetod ni valt att använda under terminen, och använd den för att utvärdera leken och introduktionsstunden. Gör också en runda där alla scouter får chans att säga vad de mest ser fram emot under terminen.



Valspråk och lösen, Scouternas hälsning

Scouternas valspråk och lösen är "Var redo! Alltid redo!"

Scouthälsning görs genom att höger hands lillfinger böjs ned och tummen läggs över dess nagel. De övriga fingrarna hålls sträckta och ihop. Handen hålls mot pannan så att en naturlig vinkel bildas. De tre uppåtriktade fingrarna symboliserar tro, hjälpsamhet och att följa scoutlagen. Ringen, bildad av tummen och lillfingret, symboliserar vänskapskretsen runt jorden. Det kan också betyda att den starke beskyddar den svaga.

Scouthälsningen görs i samband med att en scout eller ledare säger vårt valspråk eller lösen

REDO FÖR SCOUTING

ANDRA MÖTET - PATRULLMÖTE

Under det här mötet ska scouterna delas in i patruller och påbörja att lära känna varandra i den lilla gruppen.



Startceremoni

🕒 10 min

✎ Inget

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Lek

🕒 10 min

✎ Inget

Lek en rolig fartfylld lek så scouterna får röra på sig innan de ska sitta stilla en stund. Ni kan fråga scouterna om deras favoritlekar, ta era egna favoriter eller hitta lekar på nätet.



Patrullflagga

🕒 40 min

✎ Pinnar, tyg, textillim, pennor

Börja med att dela in scouterna i patruller. Grupperna samlas och ska nu börja lära känna varandra och gruppen. Patrullerna ska tillsammans i gruppen komma fram vad de ska heta och skapa sin patrullflagga. Ledaren behöver tänka igenom uppgiften, så att alla i patrullen har något att göra och kan bidra med sin del till patrullflaggan. Några kan tillverka staven, några själva flaggan, några patrullsymbolen och några andra de lösa utsmyckningar som tillkommer.

Hinner de inte färdigt på dagens möte kan ni avsätta tid under fler möten under terminen.

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.

REDO FÖR SCOUTING



Samarbetsövningar för att lära känna patrullen



20 min



inget

Hand och fot

Patrullerna står utspridda så alla kan höra ledare.

Ledaren ropar ut vilka kroppsdelar som får nudda marken och hur många. Exempelvis 5 fötter 2 händer och en rygg. Börja enkelt, det är lurigt ändå med att räkna så rätt antal kroppsdelar är i marken.

Målet för patrullen är att genomföra uppdraget på så kort tid som möjligt. Det gäller att samarbeta för att klara av uppdraget.

När alla klarat det ropar ledaren ut ett nytt antal kroppsdelar. Gör det svårare och svårare för varje gång. Hur få kroppsdelar går det att ha i marken?

Repsamarbete

Ta ett långt rep till varje patrull. (några meter, ju längre desto svårare) och bind ihop ändarna på varje rep till en ring.

Sätt på alla deltagare ögonbindlar (ni kan använda era scoutalsdukar), lägg repet på marken och låt deltagarna leta rätt på ett rep.

När alla i patrullen har hittat ett rep ska de bilda en rektangel av det (obs, avgränsa området så de vet ungefär vart de ska leta)

Problemet ligger dels i att finna repet tillsammans, men det huvudsakliga målet är att genom enbart röstkommunikation samarbeta så att repet bildar en rektangel. Patrullen säger till när de är anser sig klara. Då får de ta av ögonbindlarna och se resultatet.

Aktiviteten är mycket knepigare än man kan tro, eftersom vi är så vana att använda oss av gester, ansiktsuttryck etc, då vi ska samarbeta.

Diskutera efteråt vem som tog på sig ansvar, ledarskap etc, samt om det var bra/dåligt, svårt/lätt.



Lek



10 min



inget

Om ni har tid på mötet eller scouterna är rastlösa, lek en lek till. Kanske är det samma lek som ni började mötet med, kanske är det en helt annan.



Avslutningsceremoni



15 min



inget

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa möte, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.

REDO FÖR SCOUTING

TREDJE MÖTET - UTFORSKA OMRÅDET



Startceremoni

🕒 10 min

🖋️ Lykta

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Lek – Skogsbingo

🕒 15 min

🖋️ Floror och faunor

Dela ut bingobrickorna till varje patrull. På bingobrickorna finns, istället för siffror, färger. Sedan ska de under 10 minuter springa runt i skogen, hämta föremål som har samma färg som i rutan, sedan komma tillbaka och lägga rätt sak i rätt ruta. När tiden är slut pratar ni om vad som ligger i rutorna, vad det heter, vad det är för något och vad det kan användas till. Använd floror (och faunor) om ni inte vet vad det är. Tänk på att avgränsa skogen om den är för stor så att ingen springer vilse. Nu har alla fått en känsla för området. Det fördjupar vi med nästa aktivitet.



Community mapping

🕒 20 min

🖋️ stora papper och pennor

Låt scouterna individuellt rita en karta över området som finns nära där ni är. Du kan låta scouterna gå omkring i närområdet. Skapa grupper om 4-5 personer. Gruppen ska genom att kombinera alla individuella kartor skapa en ny karta. Om gruppen kommer ihåg något från området som de inte skrev ner på kartan kan de lägga till det i gruppens gemensamma karta.



Diskutera

🕒 10 min

🖋️ Scouternas kartor

Hur var det att slå ihop eran kunskap? Värderades allas bidrag till den gemensamma kartan lika? Tror du att ditt perspektiv är annorlunda än andras? (Till exempel på grund av att du är ung, kille, tjej).

REDO FÖR SCOUTING



Lek - Hemlig Ubåt

🕒 15 min

✎ inget

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



Avslutningsceremoni

🕒 15 min

✎ inget

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa möte, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.

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



REDO FÖR SCOUTING

FJÄRDE MÖTET - ANVÄNDA KNIV



Startceremoni



10 min



Inget

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Lekpaus



10 min



Inget

Innan ni startar huvudaktiviteten är det bra om scouterna får röra sig med en energifull lek.



Knivvett



10 min



Kniv

Börja med att visa scouterna knivarna och gå igenom vad man ska tänka på

Sitt ner när du täljer gärna bredbent

Tälj alltid ifrån dig, aldrig mot dig,

Lek och busa aldrig runt knivar

Gå inte framför en som täljer

Kniven alltid ska vara i sitt fodral, slidan, när den inte använd.



Tälja



60 min



Knivar, vedträ

Scouterna ska tälja en smörkniv. Ledarna har i förväg sågat upp lagom stora bitar av trälister man kan köpa på byggvaruhus. Sprid ut patrullerna på området så att scouterna inte är för nära varandra när de använder kniv. Ha gärna en ledare per patrull.

Scouterna börjar med att rita vilken form deras smörkniv ska ha. Sedan börjar de tälja och närma sig den form de har ritat på träbiten. När scouten har täljt klart får de sandpappra kniven len och olja in den i solrosolja. Smörkniven får scouten ta hem.

Scoutmärken

I scouterna använder vi oss av märken. Det är både för att visa tillhörighet och känna att man är med i en grupp, men också för att uppmuntra scouterna att lära sig nya saker. Det kan till exempel vara laga mat på stormkök, att vara en bra kompis eller hur man gör sin röst hörd. Vill du veta mer om vilka märken vi har? Gå in här scouter.se/scoutmarken/



REDO FÖR SCOUTING



Lekpaus

🕒 10 min

✎ Inget

Ha gärna en lekpaus i täljandet där scouterna får leka av sig lite. Tänk på att alla knivar ska tillbaka i slidan innan ni börjar leka.



Avslutningsceremoni

🕒 15 min

✎ Lykta

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa möte, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.



TIPS för äldre barngrupper

Detta terminsprogram bygger framförallt på Scouternas yngsta åldersgrupp, spårarscouterna, men det finns ju äldre scouter också. I samband med att scouter blir äldre pratar vi i Scouterna om stegring. Det betyder att varje åldersgrupp tar ett steg uppåt i sin utvecklingstrappa. Det gör vi genom att alltid tänka igenom en aktivitets syfte och om vi når syftet genom aktiviteten eller måste anpassa den lite.

Med ett genomtänkt syfte för varje aktivitet blir scouting så mycket mer än att bara ha roligt tillsammans. Vi kallar det målspar. För varje åldersgrupp finns beskrivningar av vad det betyder i varje ålder. Det sker en stegring av svårighetsgraden för att göra det fortsatt spännande och roligt att vara scout. På scouterna.se hittar du mer stöd om **målspar och personlig utveckling**.

REDO FÖR SCOUTING

FEMTE MÖTET - MAT OCH ELD



Startceremoni

🕒 10 min

✎ Inget

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Leka med elden-kull

🕒 10 min

✎ inget

Välj ut en avgränsad lektyta. Dela in alla scouter i tre grupper: syre, värme, bränsle. Använd scoutalsdukarna som markör för de olika grupperna – en grupp bär den om halsen, en om handleden och den sista knyter den om huvudet.

Nominera en scout som är brandsläckare, resten är eldsflammar. Brandsläckaren försöker kulla eldsflammorna inom lektytan. När en flamma blir kullad slocknar den och scouten står stilla och räcker upp sina händer för att visa att hon har slocknat. För att tända flaman igen behöver två andra scouter som ingår i de grupper som den kullade scouten inte tillhör krama om den kullade scouten samtidigt. Så här gäller det att samarbeta! Exempelvis har en scout ur gruppen bränsle blivit kullad. Scouten står stilla och sträcker upp händerna. En kamrat från gruppen syre och en från gruppen värme kramar om den kullade scouten som är med i leken igen som flamma. En flamma som försöker tända en slocknad kamrat är fri från att bli kullad av brandsläckaren. Fortsätt leken så länge ni orkar eller samtliga flammar har slocknat. Se till att byta ut brandsläckaren några gånger.



Elda + pinnbröd

🕒 20 min

✎ Ved, tändstickor, kniv, yxa

Gå till ett bra ställe där ni kan elda. Det kan vara på anordnad eldplats i skogen eller på en grill. När ni kommer fram till eldplatsen delar ni ut uppgifter till patrullerna.

När ni väntar på att elden ska bli till glöd kan ni passa på att leka en lek.

Vad behöver du?

Torr ved eller torra pinnar
Tändstål, Tändare eller tändstickor
Något att tända med, som näver, tidningspapper, eller någon form av braständare
Kniv, att göra mindre bitar med som tänder lätt

Tänk på säkerheten när du eldar.

Kolla med länsstyrelsen eller kommunen så att det inte råder eldningsförbud
Ha alltid en hink med vatten nära till hands.
Se till att du släcker elden ordentligt efter dig.



Läs gärna mer vad som är viktigt att tänka när ni eldar här: [SCOUTSHOP.SE/GUIDER/ELDA-SAKERT](https://scoutshop.se/guider/elda-sakert)



REDO FÖR SCOUTING



Grilla



25 min



Pinnbröd, pinnar

Nu är det dags att grilla pinnbröd! Det är lättast om någon ledare har förberett pinnbrödsdegen i förväg. Den kan göras redan dagen innan om det underlättar för ert genomförande.

Blanda mjöl, salt och bakpulver i en bunke.
Tillsätt vattnet och arbeta ihop degen.
Forma degen till fingertjocka längder och rulla dem runt tjockare grillpinnar.
Snurra över glöden tills degen börjar bli gyllen brun.
Brödet är klart när man kan dra det av pinnen

Ingredienser

4 dl vetemjöl
1/2 tsk salt
1 1/2 tsk bakpulver
1 3/4 dl vatten



Se när Jonas visar hur pinnbröd grillas
[YOUTU.BE/F8M8AJU6OWK](https://youtu.be/F8M8AJU6OWK)



Lek



10 min



Inget

Börja med att dela in alla scouter i två patruller. 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?"



Avslutningsceremoni



15 min



Inget

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa möte, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.

SJÄTTE MÖTET - DRÖMLIKT PYSSEL



Startceremoni



10 min



Informationsmaterial

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Lek



15 min



Informationsmaterial



Drömfångare



45 min



Informationsmaterial

Dela upp scouterna i patruller runt bord eller på filter med material. Sprid ut patrullerna. Om det är möjligt så sätt en ledare med varje patrull. Vid varje bord/filter finns det allt material de behöver samt en redan färdig drömfångare. Det är bra att ha ett färdigt exempel för då kan scouterna få inspiration.

Drömfångaren görs av en vit engångstallrik i papp.

Klipp bort bottenplattan i papptallriken. Kan vara enklare att rita ett streck först innan man klipper. Klipp inte upp på den böjda kanten.

Gör hål (8-10 st) längs innerkanten, inte för nära det stora hålet. Gör också tre hål i nedre ytterkanten och ett i övre ytterkanten. Gör hålen med håltagare eller något vasst som en syl eller spik.

Ta en bit garn och trä den kors och tvärs mellan hålen i innerkanten. Knyt fast. OM det är svårt att trä igenom garnet kan man ta en bit tejp och tejpa runt garnändan (som på skosnören) så blir det lättare att trä igenom.

Ta tre korta garnbitar och fäst dem i de tre nedre hålen.

Trä pärlor på de nedre garnbitarna och fäst en fjäder med tejp längst ut.

Fäst en garnbit i övre hålet – för att hänga upp drömfångaren i.

Måla drömfångaren i valfri färg och mönster med kritor

Under tiden ni jobbar tillsammans så är det ett bra tillfälle att berätta mer om drömfångarna och om hur det känns när man sover borta:

En drömfångare är ett indianskt magiskt föremål, som man hänger upp i taket där man sover och som då sägs fånga upp onda drömmar. De tillverkades först av Ojibwastammen i Nordamerika. Man gör ett nät för att hålla de onda drömmarna borta. De goda drömmarna kan komma igenom i mittenhålet. Indianerna trodde att om man hängde drömfångaren ovanför sängen slipper man onda drömmar.

REDO FÖR SCOUTING

Fråga scouterna om de har haft någon mardröm och hur det känns. Prata om att även om drömmar känns som de är på riktigt så är det inte det. Prata om mörker och att många tycker att det är lite läskigt. Varför är det så? Få scouterna att tänka efter varför det kan bli läskigt i mörkret och vad man kan göra för att det ska bli mindre läskigt. Är det mindre läskigt om man har en ficklampa, en kompis osv. Fortsätt med att prata om hur det är att sova borta. Har scouterna sovit borta innan? Vad är det som är roligt med att sova borta och vad kan vara lite svårt? Vad kan man göra om det är svårt att somna? Prata om att det är bra att ha en nalle eller så med sig när man åker på hajk eller läger. Hur kan man hjälpa varandra om någon har hemlängtan eller är mörkrädd?



Lek



10 min



Informationsmaterial



Avslutningsceremoni



15 min



Informationsmaterial

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa möte, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.

Symboliska ramverk

- I scouternas metod är teman, eller symboliska ramverk, en viktig del. Det betyder att vi försöker skapa berättelser runt vår verksamhet. Det kan vara en övernattningsresa med Disneytema eller ett eldmöte med tema drakar.
- Ett bra exempel på symboliskt ramverk var Scouternas Jamboree22 som hade det symboliska ramverket drömmar och hållbarhet. Det betyder att lägret genomsyrrades av drömmar genom drömvärldar som scouterna fick besöka, inspiration från människor med drömmar om en mer hållbar värld och att hela lägret i sig självt var så hållbart som möjligt.

22
JAMBOREE

SJUNDE MÖTET - PLÅSTRA OM



Startceremoni

🕒 10 min

🖋️ Lykta

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Lek - Ambulanskull

🕒 10 min

🖋️ Inget

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



Huvudaktivitet Sjukvård i stationer

🕒 60 min

🖋️ Informationsmaterial

Scouterna ska öva på sjukvård i tre olika stationer. Till det behöver ni en ledare eller förälder vid varje station. Dela scouterna i tre grupper och fördela tiden så att ni hinner med alla tre stationer (ca 20 min per station).

STATION 1 - Småsår och tryckförband

Prata om vanliga småsår och hur de ska gå till väga om de gör sig illa. Det som är viktigt är:

Bakterier och varför det är viktigt att hålla dem borta från sår

Tvätta händer eller ta på handskar innan du hjälper någon

Tvätta alltid såret med tvål och vatten (eller sårtvätt)

Se till att huden hinner torka innan du sätter på plåster

Aktivitet:

rita ett rött streck/märke någonstans på huden på var och en. Låt dem hjälpa varandra att sköta om och plåstra utifrån det ni pratat om.

Visa hur man sätter ett tryckförband. Några scouter kan också få prova.

Plåstramärket

För att ta märket är det 5 saker som scouterna ska kunna:

1. Ta hand om lättare sår
2. Lägga tryckförband
3. Ta hand om skavsår
4. Sjukvårdsväskans innehåll
5. Hur de ringer och larmar



REDO FÖR SCOUTING

STATION 2: Sjukvårdslådan

Packa en påse eller låda med sjukvårdsprylar. Förslag på innehåll: Plåster, skavsårplåster, kompresser, gasbinda, elastisk binda, sax, sårtvätt, pincett.

Aktivitet:

Låt varje scout plocka upp något ur sjukvårdslådan och berätta vad de tror att det är

Låt scouterna komma med förslag på andra saker som kan vara bra att ha med.

Kims spel:

Lägg ut saker från sjukvårdslådan på marken. Täck över sakerna med en filt. Lyft bort filten och låt scouterna titta på sakerna i 30 sekunder. Lägg sedan på filten igen. Plocka bort 1-3 saker utan att scouterna ser. Låt dem titta igen och tillsammans försöka komma på vilka saker du har tagit bort.

STATION 3: Skavsår

Prata om skavsår. Frågor ni kan ställa:

Har ni haft skavsår någon gång?

Varför får man skavsår? (fel storlek på skorna/strumporna, fuktiga strumpor)

Hur kan man göra för att undvika skavsår? (rätt storlek, torra fötter, dubbla strumpor)

Vad gör man om man får skavsår? (inte peta hål på blåsan, använda skavsårplåster)

AKTIVITET: kasta stövel.

Dra ett "startstreck" och ställ en rundningskon en bit fram. Ge gruppen en stövel

Gruppen ska ta sig runt konen och tillbaka genom att kasta stöveln. Kastaren ska ha rumpan åt det håll de ska och sedan kasta stöveln mellan benen. Nästa person går dit där stöveln landar och gör sitt kast därifrån.



Lek



10 min



Inget

Avsluta med en ny omgång av ambulanskull, eller en annan rolig lek.



Avslutningsceremoni



15 min



Inget

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa möte, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.

REDO FÖR SCOUTING

ÅTTONDE MÖTET - BYGGA BO



Startceremoni



10 min



Lykta

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Lek



10 min



Inget

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

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



Huvudaktivitet: Bygga bo



45 min



Informationsmaterial

Gå till en skog eller grönområde. Dela in scouterna i grupper 3-4 personer. Det är viktigt att alla är delaktiga och får chans att bygga och det kan vara lättare i en liten grupp.

Surra

Börja med att visa hur man kan surra ihop träpinnar till en trefot och uppmuntra scouterna att få med det i sitt bo. Använd pinnar som finns i skogen och surra ihop. Det kan vara både stort och smått.

Grupperna få tillsammans bestämma var de vill bygga sin koja. Använd er av vad ni har för att bygga ett mysig bo.

Tänk på allemansrätten. Ni får inte ta grenar eller kvistar från levande träd och buskar.



Här kan du se två inspirationsvideor kring att surra trefötter, en vanlig struktur i Scouterna:

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

[YOUTU.BE/TEWX4ADBHKU](https://youtu.be/TEWX4ADBHKU)



A group of scouts in a boat on a lake, with a forest in the background.

REDO FÖR SCOUTING



Lek



10 min



Inget

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

Alla utom en står bakom ena kortsidan.

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

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

I precis samma ögonblick som "rött ljus" sägs ska han eller hon vända sig om och då ska de andra deltagarna vara blickstill. De som fortfarande rör sig får gå tillbaka och ställa sig på rad igen. Sedan vänder sig den som "står" om igen och upprepar "ett, två tre rött ljus", och deltagarna rör sig framåt o.s.v. Målet är att man ska komma först fram till den personen som "står" och klappa den i ryggen. När det är gjort så slutar den lekomgången och den personen som kom fram först får ta över som den som "står" och leken börjar om.



Avslutningsceremoni



15 min



Inget

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa möte, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.



NIONDE MÖTET - ORGANISATIONSTÄVLING



Startceremoni



10 min



Lykta

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Lek Hela havet stormar, fast tvärtom



10 min



Stolar, mattor eller liknande

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 leka leken utomhus med stolar, sittunderlag eller något annat i ungefär samma storlek som en stolsdyna.



Huvudaktivitet: Organisationstävling



60 min



Uppgiftspapper och pennor

Scouterna får ett uppgiftspapper med massor av saker som ska hittas eller skrivas ner, ett förslag på uppgiftspapper finns på nästa sida. Vissa knyter an till resten av terminen och det som de lärt sig på vägen. Lägg gärna till uppgifter som passar det just ni varit med om under terminen.

Dela upp scouterna i sina patruller och dela ut ett uppgiftspapper till varje patrull. Förslag på uppgifter hittar du på nästa sida för att kopiera eller skriva ut.

Scouterna ska tillsammans i gruppen försöka klara så många uppgifter de kan på den utsatta tiden.



Avslutningsceremoni



45 min



Informationsmaterial

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa möte, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.



REDO FÖR SCOUTING

Organisationstävling

En rund grej
Något som är gult och fult
Nämn två saker som finns i pinnbröd
Något som är varmt
En sak som smakar gott
Plåstra om en kompis
Något som är blått och flått
Något levande
Namnen på alla patrullerna
Ett par skor som ser olika ut
Något som går att dricka
Nämn 5 saker att ha i sjukvårdslåda
Ett djur
Något som du kan packa saker i
Surra en trefot
En sak som är kortare än dig
En sak som är längre än dig
Något som kan hoppa eller studsa
Något som låter mycket
En bra att ha-grej
Något som är grönt och skönt
Två lika stora saker
En rolig historia
Något som är snabbt
Något som är långsamt
Två olika stora saker
En sak ni inte vet vad det är för något
En gåta
En sång som inte är lång
Något som passar en hand
Något man kan skriva på
En smart idé
En sak som har 10 bokstäver
Någon som har 4 olika färger
Ett bygge
Något skapat av er fantasi
Något gammalt

TIONDE MÖTET - AVSLUTNING

Ett roligt sista möte, kanske där föräldrar bjuds med, leker lekar och ha roligt tillsammans. Det är också ett bra tillfälle att ha en ceremoni för märkesutdelning.



Startceremoni

🕒 10 min

📌 Lykta

Ställ er i en ring och skicka runt en lykta till alla scouter som är med. När lyktan kommer till en ny scout så får den svara på dagens fråga. Det kan vara något om veckan som hänt, vad de tycker om att göra på fritiden eller liknande. Försök att ställa frågor som alla kan svara på, och om någon inte vill svara så går det självklart också bra.



Förslag på lekar

🕒 15 min

📌 Snöre

Fråga gärna era scouter om det finns någon lek ni gjort under terminen som de vill leka igen

Land skepp hav

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

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



Märkesutdelning

🕒 20 min

📌 Märken, flaggor

Ofta delas märkena ut i samband med en ceremoni för att skapa en högtidlig känsla. Det är perfekt att göra när föräldrarna är med på ert sista möte. Så här kan en ceremoni gå till.

Berätta på träffen innan för scouterna att ni kommer ha en märkesutdelning och vad som kommer att hända.

Patrullerna står i sina grupper med sin egentillverkade patrullflagga.

Du som ledare berättar för scouterna och föräldrarna vad de upplevt tillsammans kopplat till märket som ska delas ut och vad som har gjorts under terminen.

Läs upp scoutlagens sju punkter här bredvid.

Scoutlagen

- 1 En scout söker sin tro och respekterar andras.
- 2 En scout är ärlig och pålitlig.
- 3 En scout är vänlig och hjälpsam.
- 4 En scout visar hänsyn och är en god kamrat.
- 5 En scout möter svårigheter med gott humör.
- 6 En scout lär känna och vårdar naturen.
- 7 En scout känner ansvar för sig själv och andra.

REDO FÖR SCOUTING

Dela ut märkena. Ge scouterna deras märken i vänster hand för att lämna höger hand fri för att göra scouthälsningen.

Valspråk och lösen

Du som ledare säger "Var redo!" och gör scouthälsningen och scouterna svarar "Alltid redo!" och gör scouthälsningen.

Är ni många kan det vara bra att vara flera ledare som delar ut märkena samtidigt så det inte blir så lång väntan för scouterna.

Tänk på

- Att alla scouter känner sig
- inkluderade, även de som missade
- att ta ettärke eller kanske bara
- har varit med på ett eller två möten.



Lek



15 min



Inget

Som avslutning på terminen kan ni leka en av de tidigare lekarna, kanske någon som scouterna tyckte var rolig eller någon som ni ledare tyckte var rolig



Avslutningsceremoni

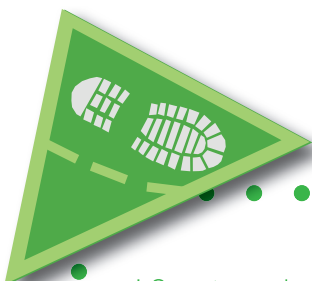


10 min



Inget

Avsluta med er avslutningsceremoni. Använd samma avslutningsceremoni som ni använde under terminens första möte. Detta skapar ett sammanhang och en igenkänning hos scouterna. Under avslutningen kan det vara bra att informera om nästa termin och om det kommer att hända något innan dess. Kanske planerar ni för ett sommar- eller vinterläger, om scouterna behöver ha med sig något speciellt, vara någon annanstans eller annan bra information.



Deltagandemärke Fotspår

I Scouterna har vi många olika typer av märken, med olika innehåll och syfte. En typ avärke är deltagandemärken, som inte har några större krav än ett deltagande på en hajk, övernattning eller termin. Därför passar ett av deltagandemärkena för spårarscouter, Fotspår, väldigt bra att dela på en terminsavslutning. Du hittar Fotspår och alla andra märken hos scoutshop.se.

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

