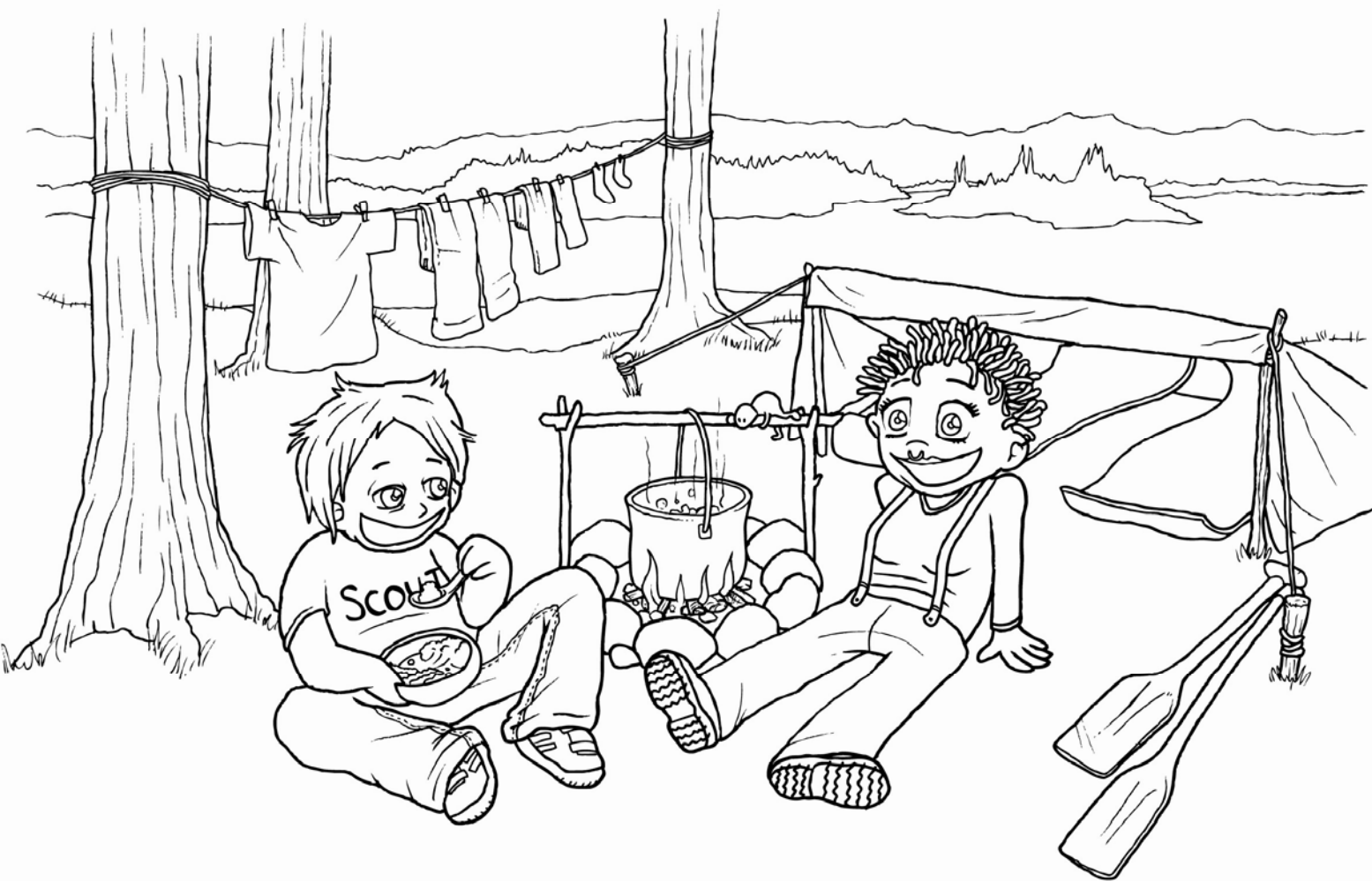


Terminsprogram 13-15 år

Våren 2009



Terminsprogrammet framtaget av:
Svenska Scoutrådet i samarbete med de fem svenska
scoutförbunden 2008

Illustration: Magnus Fredriksen och Charlotta
Lindqvist

Välkommen till en ny termin!

För att du ska få en enklare start i ditt nya uppdrag som scoutledare får du här förslag på hur ett terminsprogram kan se ut i åldersgruppen 13-15 år. Vi vill att du ser terminsprogrammet, som du nu håller i din hand, som exempel och inspiration. Vi vet att det kan vara klurigt för dig som ledare att börja terminsplaneringen med ett blankt papper. Det är dock viktigt att scouterna själva är delaktiga i planeringen.

Scoutprogrammet syftar till att utveckla scouterna och måste därför bygga på deras behov och önskemål och inte bara på vad vi som ledare tycker är roligt. Du som ledare ansvarar för att era möten grundar sig på scoutmetoden och att alla dess olika delar kommer med i terminsplaneringen. (Scoutmetoden består av sju delar: Scoutlag och scoutlöfte, Symboler och ceremonier, Friluftsliv, Lokalt och globalt samhällsengagemang, Stödjande och lyssnande ledarskap, Learning by doing.) Läs mer i Bit för Bit som du hittar på scoutvaror.nu.

Inom Scouterna finns det olika inriktningar beroende på vilket förbund eller vilken kår du tillhör. Vi har försökt skapa ett program som passar alla oavsett tillhörighet, vilket betyder att du själv får anpassa programmet efter din kårs inriktning.

Programmet är tänkt för en vårtermin med tio möten och det fungerar att använda för både stadskårer och kårer på landsbygden. Alla aktiviteter är tänkta att utföras patrullvis vilket bygger på scoutmetoden, men med lite justeringar kan de genomföras oavsett hur många ni är. Tänk på att vara utomhus så mycket som möjligt, om väder och ljus tillåter så kan alla aktiviteter genomföras utomhus! Terminsprogrammet har ett tema och leder fram till ett tydligt mål. Meningen med det är att skapa en helhet där de olika mötena kommer i naturlig följd. Om man har ett tydligt mål för terminen är det lättare att motivera för scouterna varför de ska lära sig vissa saker t.ex. om ni har att åka på hajk som mål så är det förstäligt varför man ska lära sig att surra vindskydd. Allt ni gör ska ha ett klart syfte och leda fram till ert mål.

För att skapa trygghet i gruppen är det väldigt bra att börja och avsluta mötena på samma sätt varje gång. Inlednings- och avslutningsceremonierna kan se olika ut, se exempel på nästa sida. Ibland kan det vara svårt att hinna med allting som man har tänkt sig på ett möte. Om du under mötets gång upptäcker att allting inte kommer att hinnas med så får du inte ta bort avslutningsceremonin, det är bättre att plocka bort eller korta ner någon lek eller aktivitet. Dra inte över utsatt sluttid, för föräldrarna är det mycket viktigt att ni håller tiden.

Hajker och övernattningar är ofta vara uppskattade inslag i terminsprogrammet och de är väldigt viktiga för sammanhållningen. De äldre scouterna kan ofta anordna sina hajker själva, med lite stöd från dig som ledare, och då kan man med fördel ha flera hajker per termin. Tänk på att alltid ha en bra dialog med föräldrarna innan övernattningar och hajker. För ytterligare tips om aktiviteter rekommenderar vi scouternas aktivitetsbank som är full av roliga, spännande, kluriga, eftertänksamma, praktiska möten. www.aktivitetsbanken.se är adressen!

Hoppas du kommer att ha nytta av det här materialet när du och dina scouter planerar den kommande terminen.

Lycka till!

Ceremoni

Som människor har vi ett mer eller mindre stort behov av rutiner. För mindre barn och barn med koncentrationssvårigheter är det nästan omöjligt att genomföra något utan att det är välorganiserat och att det finns tydligt återkommande ceremonier. Denna bakgrund är delvis anledningen till varför vi börjar varje möte med en startceremoni och att vi har en återkommande avslutning på våra scoutmöten.

I Scouterna vill vi att barn och unga ska lära sig mer om sig själva, för att göra det behöver de lära sig att reflektera. Att fundera över hur jag betedde mig, hur vi samarbetade, varför resultat blev som det blev, hur det kändes osv. En viktig del i reflektionen är att fundera över vad jag eller vi skulle göra annorlunda om vi gjorde samma övning igen. För att få en bra reflektion behöver du som ledare ställa processfrågor. Det är inte några svåra frågor utan de baserar sig på att locka fram orsaken till varför barnen tänkte eller agerade som de gjorde. Typiska processfrågor är Vad och Hur frågor. Vad kände du när det hände? Vad skulle du vilja förändra till nästa gång? Vad har du för erfarenheter av det här? Hur kommer det här att påverka dig framöver?

Om du ställer frågor som; Varför gjorde du så? Är det inte säkert att scouten har något svar på det och enbart känner sig pressad och hotad, varför frågor har den effekten på människor. Försök också att få scouterna att använda jag istället för man när ni diskuterar, så att de tydligt utgår från sig själva.

För att få barnen att lyssna på varandra och det skall bli tydligt vems tur det är att prata kan ni använda er av ett pratföremål t.ex. en fotogenlykta, pinne eller sten. Den som har föremålet i sin hand får prata okommenterat och skickar sedan vidare föremålet när hon/han har pratat klart. Tänk på att alla skall se och höra den som talar.

Startceremoni cirka 10 min

Varje människa har ett behov av att bli sedd och hörd, liten som stor. Vad är det då som krävs för att vi skall känna oss sedda och hörda? Oftast är det väldigt enkla metoder som gör att varje person känner sig bekräftad. Att få höra sitt namn och få säga ”Jag är här” kan vara ett sätt. Försök att göra övningar och aktiviteter där alla behövs och se till att alla får vara med.

Upprop

Ha en närvarolista med alla barns namn ifyllda. Läs upp namnen och pricka för de närvarande. Fråga om de vet varför de frånvarande är borta. Syftet med uppropet är att alla ska känna sig sedda och att du ska ha koll på vilka barn som är där om något skulle hända, till exempel, en brand. Närvaroprotokoll är också viktiga vid redovisning för att få aktivitetsstöd från kommunen.

Gå en runda

Sitt i en ring och låt scouterna få berätta om något som hänt under dagen, även du som ledare berättar något. Du kan variera genom att låta barnen berätta om sitt humör, en sak som de funderar mycket på eller liknande.

Andra förslag på startceremoni kan vara:

- Skicka runt eld med tändstickor för att slutligen tända en lykta.
- Patrullerna får ropa sina patrullrop.
- Vi står i en ring och skickar runt en ”gnista” –en handtryckning.

Avslutningsceremoni med reflektion (Andakt) ca 15 min

Precis på samma sätt som det är viktigt att ha en återkommande start är det också viktigt att ha en avslutningsceremoni. Avslutningen ger en bra möjlighet för oss ledare att gemensamt med scouterna reflektera över vad som hänt under mötet och ge återkoppling till scoutlagen, tidigare möten osv.

En del kårer är vana vid att ha andakt någon gång under mötet och andakten går alldeles utmärkt att kombinera med reflektionen.

.Avslutningsceremoini

- Släck den lykta som ni tände i början av mötet.
- Samla hela gruppen till ett avdelningsrop.
- Skicka runt en symbol och låt scouterna berätta hur de känner sig efter mötet.

För inspiration till start- och avslutningsceremonier kan du läsa Lys vår led, utgiven av Scoutförlaget. Inför er terminsplanering är det även bra att läsa boken Bit för bit, utgiven av Svenska Scoutrådet. I Scoutbibeln som du hittar på www.scoutvaror.se finns tips på hur man kan göra en andakt.

Nästa gång:

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



Rubrikförklaring

Varför?

Under den här rubriken står det varför man ska göra dagens aktiviteter, vad de har för syfte. Texten riktar sig både till dig som ledare och till scouterna. Du kan alltså med fördel låta scouterna läsa själva, för att få dem mer delaktiga.

Vad?

Under den här rubriken står det vad vi ska göra under dagens möte, alltså en kortfattad beskrivning av vad som kommer att hända. Texten riktar sig både till dig som ledare och till scouterna. Du kan alltså med fördel låta scouterna läsa själva, för att få dem mer delaktiga.

Hur?

Under den här rubriken står det hur vi ska genomföra dagens aktiviteter, alltså själva instruktionerna. Texten riktar sig både till dig som ledare och till scouterna. Låt gärna scouterna läsa instruktionerna och själva förbereda aktiviteterna.

Säkerhet

Under den här rubriken står det vad du som ledare bör tänka på för att undvika eventuella riskmoment under dagens möte. Självklart gäller det att använda sig av sunt förnuft.

Tänk på:

Under den här rubriken står det vad du som ledare bör tänka på före, under och efter mötet.

Reflektera

Under den här rubriken står det vad man bör tänka igenom efter mötet. Läs också avsnittet om reflektion och processfrågor på föregående sida under avslutningsceremoni.

Veta mer?

Under den här rubriken får du som ledare tips på var du kan hitta fördjupningsmaterial till dagens möte.

Terminsprogram 13-15 år

Terminsprogrammet är anpassat för en vårtermin för 13–15-åringar i Scouterna.

I 13-15-årsåldern är då som man kan börja göra och ansvara för egna möten. Genom att själva planera och göra växer scouterna och blir mer självständiga. Det är bra att låta patruller ansvara, eller vara delvis ansvariga, för mötena under terminen. Självklart ska ledarna finnas där i ett lyssnande och stödjande ledarskap. Uppmuntra scouterna att själva ordna aktiviteter – kanske en vandring, en hajk, ett studiebesök, en filmkväll osv.

Terminsprogram för 13– 15 år är skapat i syfte att:

- Scouterna ska kunna samarbeta och fungera bra i grupp.
- Scouterna ska få utvecklas genom att själva ta ansvar för en del av programmet.
- Scouterna få större förståelse för ansvaret vi har för miljön.
- Scouterna ska få fundera över hur de ser på olika människor.

Mål

- Att gruppen ska vara öppen för alla/tolerant och lära sig ta hänsyn till varandra
- Att scouterna ska få ta ansvar för en del av programmet.
- Att scouterna ska bli bättre på att orientera
- Att scouterna ska få större förståelse för människans påverkan på miljön
- Att scouterna ska få träna på att laga enkla luncher.
- Att scouterna ska få möjlighet att åka på hajk där man sover utomhus.

Varje möte är upplagt med följande huvudstruktur:

- Startceremoni
- Lek
- Aktiviteter/övningar
- Avslutningsceremoni /Andakt med reflektion

Terminsöversikt 13-15 år

Scoutmöte 1	På flykt
Scoutmöte 2	Hajk/projektstart
Scoutmöte 3	Patrullmöte Projekt Världen
Scoutmöte 4	När kulturen krockar
Scoutmöte 5	Patrullmöte Projekt Världen
Scoutmöte 6	Patrullmöte Projekt Världen
Scoutmöte 7	Världen
	Hajk
Scoutmöte 8	Vad är poängen?
Scoutmöte 9	Film
Scoutmöte 10	Äventyr

! Varför?

Vi startar upp terminen med full fart. Ett fartfyllt spår i mörkret där scouterna får uppleva och fundera över flykt och att lämna det som är tryggt.

? Vad?

Scouterna blir välkomnande tillbaka till en ny termin. Scouterna får uppleva ett spännande och lite svårt spår hur det kan upplevas att vara på flykt.

🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 minuter)**

- **Ny termin!**

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

- **På flykt (ca 50 min)**

Ni behöver: lyktor tex. För spårning, tält/rum, material till muren, plastburkar, ögonbindlar, tärning.

Varje patrull behöver en ledare med sig som förklarar vad som händer. Längs banan behövs också en ledare som agerar gränsvakt. Lägg ut ett spår i skogen och märk ut det synligt med lyktor etc. så att scouterna hittar. Banan behöver inte vara jättelång. Kontrollerna är obemannade (förutom där gränsvakten är) och det är istället den medföljande ledaren som guidar. Informera patrullen om att de lever i ett land som det är krig i och att de måste fly sitt hemland till det fredliga och demokratiska landet Simland. Militären är hack i häl så det gäller att skynda sig.

Kontroll 1. Patrullen kommer till ett tält/rum där de blir informerade om att militären har fått reda på var de är och det är dags att ge sig iväg. De får en halv minut på sig att gå in i tältet/rummet och ta med sig vars en sak. Exempel på saker är pass, pengar, kläder, mat, vatten, böcker, foton, husdjur, mm. Ni väljer själva om ni ska ha ”riktiga” föremål eller om det ska vara kartongbitar med text/bild på föremålet.

Kontroll 2. Patrullen kommer fram till en mur. Muren kan vara en riktig mur, ett plank, en surrad tvärså mellan två träd, ett rep mellan två träd etc. Alla ska ta sig över muren, här gäller det att samarbeta.

Kontroll 3. Patrullen kommer fram till ett minfält. Avgränsa ett område med till exempel sisal och använd plastburkar som minor. Alla i patrullen får en ögonbindel och ska nu ta sig över minfältet utan att trampa på några minor. Trampar man på en mina så blir man stående där man ”gick på minan”. Personen får följa med gruppen vidare, men får inte prata eller delta i övningarna.

Kontroll 4. Patrullen möter nu en gränsvakt. Han/hon är obehaglig och otrevlig. Ledaren som hjälper gruppen försöker få gruppen att förstå att han/hon vill se pass och att de måste muta honom/henne. Gruppen ska ge vakten pengar och pass, eller liknande. Han/hon vill också ha

mat eller något annat för han/hon är hungrig. När patrullen lyckas ge vakten det han/hon efterfrågar får de gå vidare. Patrullen får några papper med sig från vakten som de ska fylla i innan de får asyl. Asyllappen måste fyllas i för att de ska kunna få asyl i Simland. Om någon ledare kan ett annat språk kan ni använda det språket på lappen, annars kan ni skriva på ett låtsasspråk eller på något annat sätt göra att det blir jättesvårt att fylla i lappen rätt.

Kontroll 5. Trots alla svårigheter med papperna fick ni asyl! Välkomna in i Simland. Nu måste gruppen försöka få permanent uppehållstillstånd. Ta er så fort som möjligt till rådhuset (som kan vara en bänk/upp och nervänd låda i närheten). Vid rådhuset får scouterna en i taget slå en tärning. Slår man 1, 2, 3 så får man asyl, slår man däremot 4, 5, 6 så får man information om att man måste återvända till sitt hemland. Man får bara en chans med tärningen.

- **Vad var det som hände (ca 10 min)**

Samla scouterna i sina patruller, gärna runt små lägereldar. Diskutera i patrullen: vad var det vi gjorde? Skulle det kunna vara såhär att fly? Var det jobbigt att bara välja en sak? Ångrade ni er och ville välja om? Skulle ni välja något annat om ni visste vad som skulle hända? Var det svårt läskigt? Hur kändes det att fylla i asyllappen? Tror ni att det kan kännas såhär som flykting när man ska söka asyl? Hur kändes det att få slå en tärning om man fick stanna eller inte? Hur kändes det att få stanna/inte få stanna?

Här är ett bra tillfälle att prata med scouterna om vilka möjligheter de har att själva skapa aktiviteter. Ska patrullerna ansvara för något eller några möten, eller någon del av mötena, så kan ni tillsammans prata om hur det ska gå till.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**



Tänk på:

- **Innan mötet**

Vem gör vad?

Ordna material.

Hur välkomnar vi eventuella nya scouter?

Är det någon av scouterna som har flyktingbakgrund? Prata med hans/hennes föräldrar om vad ni ska göra och om de har några funderingar över det.

- **Efter mötet**

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

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



Reflektera

Reflektera kring

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

Projektstart

- Scoutmöte 2 -

! Varför?

Patrullerna ska välja inriktning på sina projekt som kommer att ske under patrullmötena. Scouterna får möjlighet att själv påverka sina scoutmöten genom att tillsammans i patrullen skapa ett projekt som känns roligt och spännande. Under patrullmötena har scoutledaren en stödjande uppgift och deltar inte direkt under mötet.

? Vad?

Patrullerna kontaktar scouter i andra delar av världen via olika kanaler. Under kontakten kommer de att presentera sin egen scouting och samtidigt få svar på några frågor om vänpatrullens sätt att scouta. Patrullen visar/berättar om svaren på dessa frågor för de andra på hajken senare i vår.

🔧 Hur?

- **Startceremoni (10 min)**

- **Lek: Blinda ledet**

En person ska styra ett led "blinda" scouter genom en bana utan att använda sin röst. Alla ställer sig på ett led och tar på sig en ögonbindel, utom personen längst bak som ska se. Alla ska sedan lägga sina händer på framförvarande persons axlar. Personen längst bak ska sedan styra ledet runt en bana utan att prata. Han/hon ska alltså markera med händerna för den bakersta personen i ledet vad som ska hända, varpå meddelandet skickas framåt genom hela ledet. Ni kan göra leken svårare genom att låta scouterna som är "blinda" sprida ut sig och låta en person "samla ihop dem" i ett visst område genom använda ljud.

- **Patrullprojekt (ca 10 min)**

Du som ledare berättar för hela gruppen att ni ska ha patrullmöten och att dessa finns till för patrullen ska lära känna varandra och jobba tillsammans med en avgränsad uppgift.

Patrullmötena ska vara roliga och kan hållas där patrullen själva vill, på biblioteket, hemma hos någon eller i scoutlokalen utan att ledaren kommer att vara med. Introducera patrullprojektet genom att berätta om de kontakter patrullen ska ta med scouter i andra länder, att de har chans att vara riktigt nyfikna och att de kanske kan få vänner för livet. Förklara också att dessa patrullprojekt kommer att användas på hajken senare i vår. De ska helt enkelt få planera hajken utifrån sitt projekt.

Berätta hur upplägget med valen, kontaktskapandet, frågorna och svaren kan gå till. Poängtera att de naturligtvis får prata om allt annat på jorden **också**. Patrullen kan med fördel träffas många gånger för att jobba med projektet. De kan också låta sina patrullmöten vara längre än 1½ timma om de vill.

• Patrulljobb (30 min)

Låt patrullen välja 3 orter i världen att kommunicera med. Fundera på vilka kommunikationsvägar som finns och vilka patrullen vill använda sig av. År 2011 står Sverige värd för World Scout Jamboree. Kanske kan ni komma i kontakt med scouter i andra länder som siktar på att komma till Sverige på läger. Om det känns för långt bort kan man bjuda in scouterna till ett kår- eller distriktsläger.

Låt patrullen fylla i projektmallen för projektet och välja roller och fördela arbetsuppgifter mellan patrullmedlemmarna. Patrullen måste välja en ansvarig som kommunicerar med ledarna i skoutkåren. Patrullen kan också ha en fadder bland ledarna att hålla kontakt med.

Fundera i stora drag på hur patrullen vill presentera sig för sin vänpatrull. Foton, beskrivning, text, ljudmeddelanden osv. Tänk efter på hur patrullen kan hålla möten där så många som möjligt är aktiva.

Projektmallen:

Patrullens namn:

Ansvarig för projektet i patrullen:

Vår fadder bland ledarna:

Så här beskriver vi enkelt vårt projekt:

Tidsplan:

Så här vill vi presentera vår patrull:

Frågor till vänpatrull nr 1:

1. Valfri fråga.
2. Valfri fråga.
3. Beskriv en rolig lek som ni ofta leker så vi kan leka den hos oss.
4. Skicka ett recept på något som ni i scouterna brukar laga eller baka.
5. Vad är det roligaste med scouting tycker du?

Svar från vänpatrull nr 1:

1. .
2. .
3. .
4. .
5. .

Frågor till vänpatrull nr 2:

1. Valfri fråga.
2. Valfri fråga.
3. Beskriv en rolig lek som ni ofta leker så vi kan leka den hos oss.
4. Skicka ett recept på något som ni i scouterna brukar laga eller baka.
5. Vad är det roligaste med scouting tycker du?

Svar från vänpatrull nr 2:

1. .
2. .
3. .
4. .
5. .

Frågor till vänpatrull nr 3:

1. Valfri fråga.
2. Valfri fråga.
3. Beskriv en rolig lek som ni ofta leker så vi kan leka den hos oss.
4. Skicka ett recept på något som ni i scouterna brukar laga eller baka.
5. Vad är det roligaste med scouting tycker du?

Svar från vänpatrull nr 3:

1. .
2. .
3. .
4. .
5. .

Exempel på hur en tidplan för projektet kan se ut

När:	Vad göra:	Vems ansvar och vilket material behövs:
Möte 2 Projektstart	Välj orter i världen. Skriv projektplanen.	
Möte 3 Patrullmöte	Gör en presentation av er patrull och kanske er själva. Kontakta scouter i världen. Ställ de 5 frågorna.	
Möte 5 Patrullmöte	Kontakta och kommunicera med scouter i världen. Avtala en kontakt under hajkdagen. Återkoppla till scoutledaren.	
Möte 6 Patrullmöte	Planera patrullpackningen inför hajken. Provlek leken och skaffa recept på rätten. Redovisa för ledarna vid möte 8.	
Hajken	Återkoppling med någon scout som ni haft kontakt med. Lek 1 lek med de andra på hajken. Laga mat från ett annat land.	

- Avslutningsceremoni (15 min)



Tänk på:

Innan mötet

Det här mötet kan med fördel bytas ut mot en helgdag eller kanske en hel hajk då ni får längre tid på er att lägga upp projektet tillsammans med patrullen. En vinst av att hålla ett längre möte är att ni får chans att lära känna era scouter bättre. Ni kanske även har nya scouter som behöver en ordentlig introduktion.

Undersök var det finns möjlighet för patrullerna att hålla sitt patrullmöte. De kommer att behöva Internetuppkoppling. Om de inte kommer på egna förslag eller vill vara hemma hos någon av patrullmedlemmarna kan det vara bra att ha reservförslag.

Efter mötet

Nästa möte behöver du som ledare inte delta. Det kan vara lämpligt att du finns tillgänglig på telefon ifall patrullerna behöver stöd.

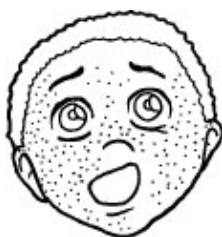
Reflektera

Reflektera kring

- Blev dagens möte som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Hur fungerade det för scouterna att själva planera för rekrytering?
- Vad tyckte de om detta?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?
- Vilka delar av scoutmetoden använde vi?

Veta mer?

På www.scout.se/internationellt kan du hitta mer fakta om hur du kommer i kontakt med scouter i andra länder.



Patrullmöte

- Scoutmöte 3 -

! Varför?

Patrullen genomför ett möte utan ledarens hjälp där de jobbar med sitt patrullprojekt. Deltagarna tränar samarbete och att jobba i projektform.

? Vad?

Patrullen ska söka scoutkontakter i världen, ställa några förberedda och oförberedda frågor och genom " chatt " och/eller samtal prata med andra scouter. De ska också göra en presentation av vilka de är. Mötet följer samma rytm som ett vanligt scoutmöte.

🔧 Hur?

- **Startceremoni (10 min)**
- **Lek Disneykull (10 min)**

En tar och jagar efter de andra i leken, då någon håller på att bli tagen så kan denna person sätta sig ner på marken och säga ett namn på en disney-figur. Detta gör denna personen fri för stunden. Då denna inte är i risk för att bli tagen längre kan den ställa sig upp och springa vidare. Man får bara använda sig av samma figur en gång.

- **Patrullprojekt (40 min)**

Titta på projektplanen och jobba utifrån den. Dagens uppgift är att göra presentationen av er patrull, komma på 2 frågor till ni vill ställa, leta scouter och skicka dem frågorna. Dela gärna upp arbetet mellan er. Översätt era frågor och er presentation. Engelska är ett språk som många scouter kan använda sig av. Skicka frågorna via Internet, E-post eller vanliga brev redan idag. Då finns det chans att ni fått svar innan nästa patrullmöte.

Använd er av Internet för att söka reda på scouter i andra länder! Via Google och Wikipedia kommer ni en bit på vägen. Genom världsorganisationernas hemsidor kan man hitta kontaktuppgifter till nationella scoutorganisationer www.scout.org och www.waggsworld.org

- **Avslutningsceremoni (15 min)**



Tänk på:

Innan mötet

Till dig som är ansvarig i patrullen:

- Vet alla i patrullen var mötet ska vara?
- Har ni kollat att någon ledare finns kontaktbar så ni kan få hjälp om ni kör fast?
- Även om ni vill hålla på en längre tid än vanligt under kvällen bör ni ta er tid för avslutningsceremonin innan den första scouten går hem.

Efter mötet

Till dig som ledare:

Som ledare ska du återkoppla och ha kontakt med ansvarige i patrullen. Fråga hur det gått, hur de klarat uppgiften och hur det var att leda mötet utan ledare.



När kulturen krockar

- Scoutmöte 4 -

! Varför?

Scouterna får känna på hur det kan bli när olika synsätt krockar med varandra. Scouterna får uppleva hur det är när olika grupper/personer har för – eller nackdelar eller upplever regler och situationer olika.. Hur reagerar jag i en sådan situation och hur får det mig att känna mig.

? Vad?

En hinderbana med olika regler

🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

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

- **Lek (ca 15 min)**

Låt scouterna välja en favoritlek och lek den.

- **Hinderbana med olika regler**

Det här behöver ni: något att utmärka startlinje med, fyra rep, fyra bänkar eller surrade hinder, en vägg eller träd som markerar gräns. Fyra regelkort.

- **Hinderbana med olika regler (ca 30 min)**

Ni behöver: material att bygga en enklare hinderbana av rep,

Vad

En enkel hinderbana där (max) 4 lag tävlar samtidigt mot varandra. Lagen vet inte om är att de har fått olika regler och förutsättningar. Avslutas med en diskussion om hur det är att ha olika förutsättningar.

Låt scouterna bygga en hinderbana med 4 parallella banor. Den behöver inte vara så komplicerad. Alla (2-4 lag) ska tävla samtidigt. Ge varje lag ett kort med sina instruktioner (bifogat dokument). Var noga med att lagen inte ser de andras regler. En ledare ser till att de har förstått sina regler. Scouterna genomför hinderbanan. Scouterna springer en i taget och när alla har sprungit vars ett eller två varv så är de klara.

Så här kan de olika instruktionerna se ut. Instruktionen finns att ladda ner i Aktivitetsbanken www.aktivitetsbanken.se

Varje person ska:

- hoppa över repet
- hoppa över bänken
- nudda väggen
- hoppa över bänken
- hoppa över repet
- lämna över till nästa person

Varje person ska:

- hoppa över repet
- spring två varv runt bänken
- nudda väggen
- spring två varv runt bänken
- hoppa över repet
- lämna över till nästa person

Varje person ska:

- hoppa över repet
- spring ett varv runt bänken
- nudda väggen
- spring ett varv runt bänken
- hoppa över repet
- lämna över till nästa person

Varje person ska:

- lyft repet och gå under det
- spring tre varv runt bänken
- nudda väggen
- spring 3 varv runt bänken
- hoppa över repet
- lyft repet och gå under det
- lämna över till nästa person

**Reflektera efteråt**

Samla hela gruppen och prata om vad som hände

- vilket lag var snabbast och varför?
 - vilket lag kom sist och varför?
 - Var det en rättvis tävling? –varför inte?
 - Vad är en rättvis tävling? Finns det mer än ett sätt?
 - Hur kändes det att vara i en grupp som hade det lättare?
 - Hur kändes det att vara i en grupp som hade det svårare?
 - Hur kändes det att se att andra hade det lättare eller svårare?
 - Finns det tillfällen som ni kan tänka på då människor inte har samma förutsättningar?
 - Kan man ändra på det och i så fall hur?
-
- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**



Tänk på:

- **Innan mötet**

Temat för veckans möte är Världens vatten på grund av att årets Thinking Day budskap för fram just detta. Information om Thinking Day hittar du på www.scout.se/thinkingday.

- **Under mötet**

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



Reflektera

Reflektera kring

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



Veta mer?

Mer scoutaktiviteter om kultkurkrockar? Titta på Världsförbättrarbyns aktiviteter från Jüngjamborü på www.aktivitetsbanken.se eller i häftet Liivet och Sånt som du kan köpa på www.scoutvaror.se



Patrullmöte

- Scoutmöte 5 -

! Varför?

Patrullen genomför ett möte utan ledarens hjälp där de jobbar med sitt patrullprojekt. Deltagarna tränar samarbete och att jobba i projektform och får en förståelse för hur unga människor i världen har det.

? Vad?

Patrullen ska kommunicera med unga scouter i världen, ställa några förberedda och oförberedda frågor och genom chatt eller samtal prata med andra scouter. De ska värdera och tolka det svar de får. Mötet följer samma rytm som ett vanligt scoutmöte.

🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

- **Lek (ca 10 min)**

Alla ställer sig 3 och 3 men en måste vara själv. Två tar varandra i händerna och den 3:e står i den ring som de andra två formar och är då en kanariefågel i en bur.

Den som är ensam kan välja att säga Kanariefågel, bur eller jordbävning. Säger den bur står alla fåglar stilla medan de som är burar letar upp en ny fågel att ha i sin bur. Säger personen kanariefågel så flyger fågeln ut och letar upp en ny bur att bo i. Väljer den att säga jordbävning så har ingen längre någon identitet utan nya burar bildas och dessa ska även ha en kanariefågel i sig. Vad man var innan spelar ingen roll.

- **Patrullprojekt (40 min)**

Titta på projektplanen och jobba utifrån den. Dagens uppgift är att kolla om ni fått svar från någon vänpatrull. Har ni inte fått något svar kan ni skicka frågorna igen. Om ni har möjlighet är det roligt att söka kontakt med någon scout som är uppkopplad på Internet just nu. Dela gärna upp arbetet mellan er.

Om ni vill kan ni försöka avtala med någon scout från era valda länder om att denne skickar er ett meddelande just när ni är på hajken. Kanske via sms eller ett brev att öppna. Meddelandet kan vara vad som helst. Detta meddelande kan ni visa ledarna och de andra patrullerna när ni presenterar er projekt.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**

Tänk på:

Innan mötet

Du som är ansvarig i patrullen:

- För att alla ska tycka att patrullmötet är roligt behöver ni hitta på saker så alla har något att göra.
- Kanske kan någon skriva blogg om ert arbete? Eller fotografera er när ni kontaktar vänpatrullerna.
- Vad behöver patrullen ta med till mötet?

Efter mötet

Du som ansvarig för patrullen:

Kontakta er ledare och berätta hur långt i projektet ni kommit. Berätta hur det gått, hur patrullen klarat uppgiften om patrullen fått svar och hur det var att hålla mötet utan ledare.



Patrullmöte

- Scoutmöte 6 -

Varför?

Patrullen kommer att bli delaktig i planeringen inför hajken då deras patrullprojekt är en del av hajken.

Vad?

Patrullerna ska förebereda sin gemensamma utrustning inför hajken och bearbeta svaren från vänpatrullerna. Svaren ska omarbetas så de kan presenteras och användas på hajken.

Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

- **Lek Rövkrok (ca 15 min)**

Rörelselek - den är främst förknippas med Gotland där den ingår som en grentävling vid Stångaspelen. Två personer tävlar med varandra liggandes i armkrok, bredvid men vända åt var sitt håll. De tävlande lyfter sedan upp sina innersta ben och försöker haka i dem med varandra varpå de med stor kraft försöker rulla runt sin motståndare.

Säg åt deltagarna att vara försiktiga vid vridet då det går att dra leder ur led. Ligg på bra platt mark utan stenar som deltagarna kan slå sig på.

- **Patrullprojekt (ca 40 min)**

Under hajken kommer patrullen att få tid att lära ut den lek som verkar roligast bland de som patrullen fått från någon av sina vänpatruller. Provlek den och fördela uppgifterna att leda leken mellan er.

Översätt, ev. omvandla mått och skriv ned receptet på maträtten ni valt ut av de svar ni fått från vänpatrullen. Om möjligheten finns kommer patrullernas rätter att lagas under hajken.

Fixa er gemensamma utrustning. Kan ni redan nu packa den eller ska ni bara skriva ned det som behövs? Ge recept, lekidé och utrustningslistan till ledarna.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**



Tänk på:

Innan mötet

Ledaren behöver ge lite fakta kring hajken för att patrullerna ska kunna förbereda utrustningen.



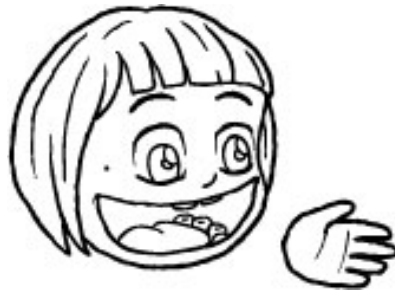
Reflektera

Patrullerna behöver en ledares stöd för att reflektera kring patrullmötena och sina projekt.

När hittar ni tid till det?

De här frågorna kan ni prata kring:

- Blev projekten som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra på mötena och vad berodde det på?
- På en skala från 1 till 10. hur roligt var det här projektet? (1 inte kul och 10 toppen!)



! Varför?

Scouterna får utmana sina fördomar och attityder om människor från olika kulturer genom ett roligt diskussionsspel

? Vad?

Vi spelar diskussionsspelet Arken. Vi övar oss även på hur vi bjuder med kompisar till att testa scouting.

🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

- **Lek (ca 5 min) Halsduksleken**

Ni behöver: några scouthalsdukar eller trasor.

En rolig och enkel springlek med material som man oftast har med sig: scouter och en halsduk. Leken är hämtad från våra scoutvänner i Litauen. Scouterna ställer sig i en ring med fötterna isär. En person står utanför ringen med en scouthalsduk i handen. Personen med halsduken ska nu springa runt ringen och när han/hon kastar in halsduken mellan någon annans fötter måste denna person plocka upp halsduken och sedan lämna sin plats för att springa runt ringen (samma håll som personen som kastade halsduken springer). Personen som kommer först får platsen och den andra får springa vidare för att kasta halsduken. När man gjort det här så att alla förstår kan man göra leken mer avancerad genom att låta personen som tagit upp halsduken kasta den mellan någon annans fötter innan hon/han sprungit ett helt varv runt cirkeln - det blir alltså flera tävlingar samtidigt.

- **Arken (ca 60 min)**

Ni behöver: ett spel till varje patrull, 1 tärning till varje patrull.

Ladda ner spelet på www.aktivitetsbanken.se genom att skriva Arken i sökrutan.

Tänk på att bara för att det är ett spel behöver ni inte vara inomhus. Lägg spelet i plastfickor, laminera eller klistra på kartongbitar så håller det bättre utomhus. I aktivitetsbanken finns allt material som behövs, samt alla instruktioner till patrullen. Spelet är framtaget till Jüingijamboriis programpunkt Möt Världen.

- **Hajkinformation (ca 15 minuter)**

Informera om hajken som är snart. Berätta om nästa möte och att de gärna ska ta med sig kompisar. Scouterna ska nu två och två öva sig på att fråga om kompisen vill följa med till scoutmötet för att testa på. Vilket är bästa tillfället att fråga på? Hur ska man fråga? Hjälp till bra saker att säga finns i Scouternas kommunikationsplattform som skickades till alla scoutkårer hösten 2008, finns även på www.scout.se.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**

! Varför?

Scouterna får utforska och lära sig känna igen sina känslor och hur de kan ge upphov till kroppsliga reaktioner.

? Vad?

En hajk med känslostationer. Känslorna märks ut på en pappkropp.

🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

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

Hajk kroppskänslor:

Varje patrull får i uppgift att rita av konturerna av kroppen på en person i patrullen på ett stort rullpapper. Var noga med att det är antingen enkönade grupper eller att pojke ritas på pojke eller flicka ritas på flicka. Var uppmärksam så att ingen tycker att det är obehagligt. Det är bra om pappret kan rullas ihop då figuren ska bäras med patrullen under hela hajken. Berätta för scouterna att det är viktigt att ta väl hand om sin figur. Under hajken kommer patrullen till olika känslokontroller. Varje kontroll syftar till att framkalla en känsla som patrullen sedan ska rita in på pappfiguren. Var sitter glädje? spänning? ensamhet? rädsla? Kärlek? Tro? osv. Kontrollerna är tänkta att ta ca 20 min. Välj själv hur ni vill fördela kontrollerna på hajken, om alla ska vara första dagen, eller om ni sprider ut dem på två dagar. Hitta gärna på egna kontroller!

Kontroll 1. Glädje

Material: Roliga historier, spritpenna

När scouterna kommer till kontrollen får de sätta sig i en ring. Ledaren läser sedan ganska många korta roliga historier, eller en längre rolig historia.

- Hur kändes det att skratta?
- Var det skönt eller lite obehagligt?
- När brukar ni skratta?
- Händer det att man skrattar fast man inte vill det?
- Är glädje en bra eller dålig känsla?

Slutligen får patrullen märka ut med spritpennan var glädje sitter på sin pappersfigur.

Kontroll 2. Ensamhet

Material: Ögonbindlar, spritpenna.

När patrullen kommer till kontrollen blir de tillsagda att från och med nu får de inte prata. Scouterna får ögonbindlar och placeras ut en och en så att de inte hör varandra. Lämna scouterna att sitta så i 10 minuter, för de yngre scouterna kan det räcka med lite mindre tid, och samla dem sedan igen.

- Hur kändes det att lämnas ensam?
- Var det skönt eller lite obehagligt?

- Händer det att man ibland får vara ensam fast man inte vill det?
- Händer det att man ibland önskar att man var ensam?
- Är ensamhet en bra eller dålig känsla?

Slutligen får patrullen märka ut med spritpennan var ensamhet sitter på sin pappersfigur.

Kontroll 3. Spänning

Material: spritpenna, övrigt material till kontrollen

På den här kontrollen gäller det att få scouterna att uppleva något som ger dem ”hjärtat i halsgropen” och/eller ”pirr i magen”. Var noga på att aktiviteten inte är farlig på riktigt så att scouterna kan skada sig.

Förslag på aktiviteter: åka linbana, ”läskig” pulkabacke, gå över en repbro, balansera på, någonting högt *tänk på säkerheten!*, stå på en stock/bänk och falla baklänges så de andra i patrullen tar emot., hoppa från någonting högt –tänk på säkerheten!

Efter att scouterna genomfört aktiviteten samlas de i en ring

- Hur kändes det här?
- Var det skönt eller lite obehagligt?
- Finns det andra saker som gör att ni känner såhär?
- Är spänning en bra eller dålig känsla?

Slutligen får patrullen märka ut med spritpennan var spänning sitter på sin pappersfigur.

Kontroll 4. Stress

Material: spritpenna, visselpipa, material till aktiviteterna

När scouterna kommer till kontrollen får de reda på att de ska genomföra olika aktiviteter på tid. För varje aktivitet ska patrullen få poäng. När ledaren visslar i en visselpipa måste patrullen gå till nästa aktivitet. Scouterna får inte reda på hur lång tid de har på varje aktivitet.

Aktiviteterna behöver inte vara så svåra, men de ska vara utformade så att det inte finns en möjlighet att klara dem på den tiden som ges. Förslag på aktiviteter kan vara:

lägga ett pussel, lösa ett chiffer, surra en trefot, flytta vatten i kåsor från en hink till en annan eller springa en hinderbana. Ledaren med visselpipan blåser alltid av innan patrullen har klarat övningen. Ledaren kan även skrika ”snabbare, skynda, tiden håller på att ta slut” mm. för att öka stressen ytterligare.

När alla aktiviteter är ”avklarade” samlas scouterna i en ring.

- vad var det som hände?
- Hur fick det mig att känna mig?
- Var det en skön känsla eller lite obehaglig?
- Kan det ibland vara såhär i verkligheten?
- Vad kan man göra när det känns såhär?
- Är stress en bra eller dålig känsla?

Slutligen får patrullen märka ut med spritpennan var stress sitter på sin pappersfigur.

Kontroll 5. Rädsla

Material: Presenning, hinkar och lådor med olika saker i, spritpenna

När scouterna kommer till kontrollen får de reda på att bakom den presenning som är uppsatt så finns det olika hinkar och lådor med olika saker i. Hinkarna och lådorna är övertäckta så att man inte kan se ner i dem. De ska en och en känna i alla hinkar och lådor. De får inte lov att prata med varandra under tiden. Säg till scouterna att de ska försöka komma ihåg vad som fanns i hinkarna/lådorna och berätta det efteråt. Berätta för scouterna att de när som helst kan sluta genom att säga ”jag slutar” och de får då gå tillbaka till andra sidan presenningen tills de andra är klara.

I hinkarna/lådorna ska det finnas lite läskiga saker. Börja med någon ”snäll” sak och lämna det värsta till sist. Förslag på innehåll är t.ex.:

- krossat knäckebröd
- trassel (som man har till bilen)
- kottar
- blöta tvättsvampar
- Ett mjukisdjur med lång ”päls”
- Slime gjort på potatismjöl och vatten eller tapetklister.

Scouterna leds in bakom presenningen och får en och en börja känna i lådorna. Man får inte gå vidare till nästa om inte alla känt efter. Berätta nu för scouterna att vara försiktiga när de sticker ner händerna och inte göra det för hastigt för det kan finnas något levande i en av hinkarna/lådorna (vilket det inte gör). Om någon scout säger ”jag slutar” får de gå till andra sidan presenningen och vänta där. Scouterna får inte prata och berätta för varandra vad som finns i men kräv inte absolut tystnad, om det blir lite skrik mm. är det bara bra.

När alla har känt i alla hinkar/lådor samlas scouterna i en ring.

- Vilken känsla fick ni när ni skulle känna i hinkarna/lådorna?
- Var det skönt eller lite obehagligt?
- Var det någon som valde att avsluta? Förklara varför?
- Var det någon som tänkte avsluta men inte gjorde det?
- Vilka andra saker kan göra att man känner rädsla?
- Är rädsla en bra eller dålig känsla?

Slutligen får patrullen märka ut med spritpennan var rädsla sitter på sin pappersfigur

Kontroll 6. Kärlek

Material: spritpenna, texter.

När scouterna kommer till kontrollen samlas de i en ring. Ledaren läser en eller flera texter om kärlek.

Det finns massor med böcker, dikter och sångtexter om kärlek. Här kommer några bokförslag: Sandor slash Ida av Sara Kadefors, Romeo och Julia av Shakespeare, Vinterviken av Mats Wahl, Fucking Åmål av Lucas Moodysson (jodå, finns även i manuskriptform).

- Vilken känsla handlade texten om?
- Var det en skön eller lite obehaglig känsla?
- Hur känns kärlek?
- Finns det olika sorters kärlek?
- Är kärlek en bra eller dålig känsla?

Slutligen får patrullen märka ut med spritpennan var kärlek sitter på sin pappersfigur.

Kontroll 7. Tro

Material: spritpenna,

När scouterna kommer till kontrollen får de instruktionen att de en och en ska gå runt till olika utmärkta platser och där läsa korta texter om vad gud och tro kan vara.

Tro är

En del tycker att tro är att be varje dag.

En del tycker att tro är att gå till kyrkan, moskén, synagogan etc. varje vecka.

En del tycker att tro är något man kan göra själv utan att gå till någon sorts kyrka.

En del är säkra på vad de tror.

En del tycker det är svårt att bestämma sig för vad man ska tro på.

En del tycker inte att man kan tro alls.

Gud är

En del tror att det finns många gudar som är bra för olika saker.

En del tror att det bara finns en gud.

En del tror att gud är en gubbe med skägg som sitter på ett moln och tar hand om oss.

En del tror att gud finns i allt omkring oss och i hela universum.

En del tror inte att det finns någon gud alls.

- Vilken känsla handlade det om?

- Var det en skön eller lite obehaglig känsla?

- Hur känns tro?

- Finns det olika sorters tro?

- Är tro en bra eller dålig känsla?

Slutligen får patrullen märka ut med spritpennan var tro sitter på sin pappersfigur.

Kvällsaktivitet – Känsloträdet

Material: ett träd, lappar, pennor, snöre

På kvällen efter att kvällsmat och ev. tält eller vindskyddsuppsättning är klar samlas scouterna för att reflektera över vad som varit bra och dåligt med dagen. Känsloträdet är en sluten reflektionsövning där scouten får en möjlighet att tänka över dagen.

Scouterna uppmanas att sätta sig ner en och en och kort fundera över vad som varit roligast, tråkigast, jobbigast osv. under dagen. Vad har du haft för känslor idag? Efter en kort stunds funderande får den *som vill* berätta vad den kom fram till. Därigenom hjälper scouterna varandra att minnas vad de gjort under dagen. Varje scout får därefter i uppgift att tyst fundera ut något som varit speciellt just för den. En känsla som de kommer att ta med sig från dagen. Därefter får alla var sin papperslapp där de får skriva ner den valda känslan. Det kan vara antingen en positiv eller negativ känsla, det viktigaste är att alla funderar tyst för sig själva. När man skrivit ner sin känsla viker man ihop sin lapp till en liten rulle och knyter fast den på ett snöre som man fått. Scouterna knyter sedan under tystnad fast sitt snöre i känsloträdet.

Morgonsamling

Samla scouterna i en ring. Läs gärna en kort text eller dikt som ni tycker passar.

I mitten av ringen ligger olika föremål, antingen naturföremål som pinnar och kottar, eller vilka föremål som helst man har i närheten. Scouterna ska välja varsitt föremål som illustrerar hur de känner sig just nu. Efter att scouten har valt sitt föremål håller han/hon kvar föremålet i handen och turen går över till nästa person.

Avslutning

Patrullerna har med sig sina pappersfigurer och hänger upp dem/lägger ut dem så att alla kan titta på varandras figurer.

Var har de olika patrullerna ritat in de olika känslorna?

Har man satt ut dem lika eller skiljer sig något åt.

Kan olika personer "ha" känslor på olika ställen?

Vilken känsla var den bästa att uppleva?

Vilken känsla var den sämsta att uppleva?



Tänk på:

• Före hajken

Finns allt material på plats?

Vem gör vad?

Vem köper in maten? Får scouterna en hajkkassa och köper sin egen mat, eller förbereder ledarna?

Behöver ni låna in ledare från andra avdelningar eller kårer? Kanske vill ni bjuda in scouter från en annan kår?

Under hajken

Säkerheten är alltid viktig.

• Efter mötet

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

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



Reflektera

Reflektera kring

- Blev hajken som vi hade tänkt oss?
- Vad gick bra/ mindre bra och vad berodde det på?
- Vad var det vi/scouterna lärde oss idag?



Vad är poängen?

- Scoutmöte 8 -

! Varför?

Scouterna får chansen att visa upp scouting för sina kompisar och kanske rekrytera någon, samtidigt som man förbereder sig inför hajken.

? Vad?

En träff med tema kompisrekrytering. Patrullerna tävlar i en poängjakt inför hajken.

🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

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

- **Lek (ca 15 min)**

Lek den lek som ni planerat

- **Poängjakten (30 min)**

Scouterna ska förbereda inför hajken, ex packningslista (10 poäng), informationsbrev (10 poäng), transporter (10 poäng), gemensamt material, övernattning, har alla utrustning etc. Patrullen skall själva tänka genom vad man behöver förbereda och sedan motivera detta.

Patrullen redovisar för en poängbank (ledare) som bedömer hur bra det är.

Banken delar ut poäng till patrullen efter hur bra patrullens motivering var.

I slutet av tävlingen läggs de ”rekryteringspoäng” som patrullen samlat under terminen till de poäng man redan har.

När patrullen har fått poäng kan patrullen köpa ingredienser till exempelvis en tårta. Ju fler poäng desto bättre garnering. När den bestämda tiden är ute vinner patrullen med mest poäng.

Banken skall bestå av en jury av flera ledare som tillsammans diskuterar ihop sig, genom diskussionen visar ledarna för scouterna hur de tänker om vad som är scouting.

- **Fika & Inför Hajken (20 min)**

Patrullerna fikar och äter sina tårter tillsammans med sin fadder. Gemensam genomgång inför hajken. Funkar allt? Vem sköter inköp? Är alla recept klara? Behövs det material till leken.

Inbjudan delas ut till de nya deltagarna. Passa på att prata med scouternas kompisar om scouting och vad man gör på scouterna.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**

Tänk på att förklara för besökarna vad som händer. Skicka med en lapp där det står hur de kan börja scouterna, när ni har möte och en kontaktperson. Påminn om att nästa möte är 2 timmar långt.



Tänk på:

- **Under mötet**

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



Reflektera

- **Efter mötet**

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

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



! Varför?

Det kommer hela tiden nya rapporter om hur vi människor påverkar vår jord. Vi i Sverige tänker inte alltid på att det som vi ser som självklart ser helt annorlunda ut i andra delar av världen. Vi belyser de olikheter och/eller orättvisor som unga lever i genom att se en film. OBS! Tänk på att vissa filmer har rekommenderad åldersgräns.

? Vad?

Vi får fundera över hur olika förhållanden människor lever under i olika delar av världen.

🔧 Hur?

Vid förra mötet var vi noga med att tala om att detta möte är förlängt till 2 timmar eller mer beroende på hur lång filmen är.

- **Startceremoni (ca 10 min)**

- **Film (ca 90 min)**

Ex. på bra filmer som belyser frågan är:

Boys N the Hood – Livet på gatorna i South Central Los Angeles är tufft. En grupp unga vänner måste växa upp i denna hårda miljö. Samtidigt måste dom försöka undvika att fastna i gängkrig och brottslighet.

Det stora blå - Upplev farorna och intensiteten av fridykning, världens mest farligaste sport, i Big Blue. Jacques livslånga fixering med dykning kommer från hans ovanliga förbindelse med havet, medan Enzo frodas av utmaningarna av dess naturliga fara.

Det turkiska badet – Francesco kommer från Rom för att få sin del av ett arv. Han upptäcker att arvet består av ett nedgången bad i stadens gamla kvarter.

Döda poeters sällskap - En anrik men förstelnad privatskola. Benhård disciplin. Regler, regler, regler. Och att göra som man alltid gjort. Det tror man på. Att lita på elevernas egna viljor, känslor och passioner. Den tanken har ingen tänkt. Men så plötsligt. Engelskläraren John Keating kommer till skolan.

Flugornas herre - Efter en förskräcklig flygplanskrasch i havet, är en grupp amerikanska militärkadetter strandsatta på en öde ö. När de inser hur minimala chanserna är för att de ska bli räddade, knyts banden mellan dem av ren rädsla och desperation. Med tiden när de känner sig som hemma i öns paradiset börjar maktkampen dela dem i två läger.

Gilbert Grape - Gilbert Grape bor i Endore, en amerikansk småstad. Att bo där är som att dansa utan musik, säger Gilbert. Livet verkar gå honom förbin och det känns som om han skulle ta hand om sin utvecklingsstörda bror Arnie för evigt. Men så en dag komemr Becky till Endora och Gilbert hamnar i andra tankar.

Hemligheter och lögner - Hortense heter en ung, svart kvinna som bor i London. Hon blev en gång i tiden adopterad, och nu vill hon ta reda på vem hennes biologiska mor egentligen var. Till sin stora förvåning upptäcker Hortense att modern, en viss Cynthia, är vit och lever i en av Londons fattigare stadsdelar...

Häxjakten – Häxjakten utspelar sig i Salem Massachusettes år 1692. I skogen utanför den lilla staden hittar man sju flickor som man anklagar för att göra djävulens arbete...

I faderns namn - En sann historia om Gerry Conlon (Daniel Day-Lweis) en småtjuv i 70 talets Belfast, vars intressen är festa och dricka. När Gerry får problem med IRA, skickar hans far honom till England, där han råkar befinna sig på fel plats vid fel tillfälle. Han är oskyldig, men tvingas erkänna ett fruktansvärt bombdåd och blir dömd till livstid fängelse. Även hans far dras in och kastas i fängelse.

Ingen kan älska som vi - Anneli är snart 17 årig tjej från Stockholm. Hon bor ensam med mamma och minns knappt sin pappa som lämnade familjen för tio år sedan. Så kommer brevet från pappa, som är helikopterpilot i Jämtland. Anneli åker upp med starka känslor inombords, för att möta sin pappa efter alla dessa år. Men det kommer att hända fler saker på hennes resa, hon möter Johnny - en kille helt olik discotyperna som stött på henne i Stockholm. Anneli blir förälskad...

Mrs Doubtfire - Hur långt kan en vanlig familjefar tänkas gå för att få träffa sina egna barn oftare? Daniel Hillard är ingen vanlig familjefar, så när han får veta att hans före detta fru behöver en hemhjälp, söker han jobbet.

Nattbuss 807 - Filmen är baserad på en sann händelse, mordet på en ung rasist i en Stockholmsförort. Filmen handlar om Kalle, en kille i 18-årsåldern som har hamnat lite snett i livet. Han umgås mest med rasistiska personer. Carlos är en kille i 16-årsåldern, han har bott i Sverige större delen av sitt liv med sin mor och hennes äldre bror. Hans pappa är kvar i hemlandet Bolivia. Carlos och broderns gäng är ett invandrargäng. Filmen handlar om konflikten mellan Kalle och Carlos, samt deras respektive gäng, en konflikt med tragiska konsekvenser.

Nyckeln till frihet - En banktjänsteman kommer till Shawshank-fängelset 1947, dömd till dubbel livstid för två brutala mord. Han upptäcker att när du blir dömd för hela livet, tas det verkligen ifrån dig inne i fängelset. Innanför murarna blir han god vän med fängelsets fixare, "Red".

Bästisar - Ett vackert porträtt över hur det är att växa upp. Filmen är också en inblick i andra kulturer, där förutsättningarna skiljer sig från västvärldens i-länder, och bakgrund och världssyn har en mycket starkare innebörd!

Lilja 4-ever - handlar om 16-åriga Lilja som bor i en sliten och fattig förort någonstans i det forna Sovjetunionen. Hennes enda vän är den unge pojken Volodja. Tillsammans drar de runt i området och fantiserar om hur man kunde

göra livet lättare att leva. En dag tänds hoppet när Lilja blir förälskad i Andrej. Han ber henne följa med till Sverige och börja ett nytt liv.

Förortsungar - En gripande och varm berättelse som handlar om Amina som tre år tidigare kommit till Sverige tillsammans med sin morfar. Amina har fortfarande inte fått uppehållstillstånd och när hennes morfar plötsligt dör ställs allt på sin spets. Hon är tillfälligt gömd hos den piercade och tatuerade hårdrockaren Johan som bor i en sliten förort. I samma trappuppgång som Amina bor den helt vilda Mirre och tillsammans börjar de kämpa för att Amina ska få stanna i Sverige och hos Johan.

Salaam Bombay – Krishna är en 10-årig pojke från landet. Han är tvungen att försörja sig själv på Bombays gator när familjen har stött ut honom.

Ett land utan kvinnor - I en framtidsvision har Indien, efter århundranden av spädbarnsmord, aborter och långsamt dödande genom vanvård av småflickor, blivit ett land utan kvinnor. Filmen utspelas i en by på den indiska landsbygden där bypampen Ramcharan lever med sina fem giftasvuxna söner.

Monsieur Ibrahim och koranens blommor - I ett arbetarkvarter i Paris på 60-talet inleds den osannolika vänskapen mellan Ibrahim, en äldre muslimsk herre och Momo, en liten judisk pojke. Från sin butik ser och hör Ibrahim allt som händer invånarna i kvarteret, och när Momo blir övergiven av sin pappa tar han sig an pojken.

Zozo - Zozo växer upp i Beirut. Trots det pågående inbördeskriget lever han ett normalt liv med skola och kompisar. En dag inträffar katastrofen och Zozo skiljs från sin familj, han måste nu ensam ta sig vidare i livet. Hans enda utväg är att försöka ta sig till Sverige - ett för honom helt okänt land.

- **Diskussion runt filmen(ca 30 min)**

Diskussionsunderlag: Hur upplevde ni filmen ?
Vilka är huvudpersoner ?
I vilken miljö utspelar sig filmen ?
Vad är det för stämning/känsla i filmen ?
Jämför filmen med hur vi lever ?
Skulle det kunna hända här ?
Hur kan vi förhindra att det händer här ?

- **Avslutningsceremoni (15 min)**

Tänk på:

• Efter mötet

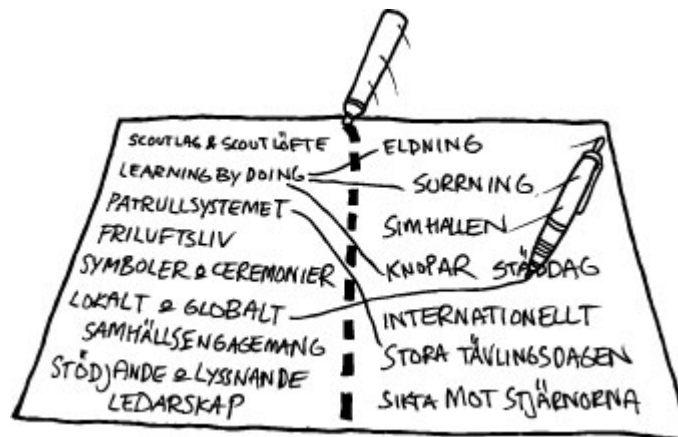
Avsätt tid för er ledare efter scoutmötet, när scouterna har gått hem.

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

Reflektera

Reflektera kring

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



Avslutningsfest

- Scoutmöte 10 -

! Varför?

Att avsluta terminen på ett festligt sätt.

? Vad?

Knytkalas i det fria där scouterna har olika ansvarsområden.

🔧 Hur?

- **Startceremoni (ca 10 min)**

- **Knytkalaset (60 min)**

Inför mötet har patrullerna fått i uppgift att förbereda olika saker. Exempel på uppgifter kan vara att förbereda en rätt i en middag – förrätt, huvudrätt, efterrätt. En annan uppgift kan vara underhållning. En grupp kan ansvara för dekorationen. Ordna gärna inramning av mötet med hjälp av lyktor, eld och dekorationer. Planera gärna terminsavslutningen så att den är på en plats som är speciell för er – kanske en vacker plats i naturen om väder och tid tillåter. Ge patrullerna en stund på sig för att förbereda när ni kommer fram till platsen. Avnjut sedan en härlig fest tillsammans!

- **Oscarsgala**

Ni ledare kan under kvällen dela ut utmärkelser och pris. Det brukar vara uppskattat med en Oscarsgala eller Nobelprisutdelning. Tänk i förväg ut kategorier och motiveringar. Tänk på att det ska vara positiva pris och att det är bra om alla får något. Att dela ut pris för något som gått snett under terminen kan vara roligt för de flesta, men kanske inte för den som begått misstaget.

- **Övergång till ny åldersgrupp**

Om ni har scouter i olika åldrar, kanske det är dags för de äldsta att byta åldersgrupp efter sommaren. I många scoutkårer är övergången mellan olika åldrar ett tillfälle då man tappar många medlemmar. Se om möjligt till att scouterna som ska byta grupp får träffa sina nya ledare och sina nya patrullkompisar innan sommarlovet, så att de vet vad som kommer att hända. Kanske bjuder ni in dem till festen? Kanske ordnar ni ett eget möte för dem.

- **Avslutningsceremoni (ca 15 min)**

Tack för den här terminen och reflektera gemensamt över vad ni varit med om och vad ni lärt er.



Tänk på:

- **Före mötet**

Se till att varje patrull känner till sitt ansvarsområde.

- **Efter mötet**

Avsätt tid tillsammans i ledargänget för att planera kommande termin. Vad vill scouterna göra? Hur kan vi genomföra det? Vilket material behövs, har vi förutsättningarna för att genomföra det, hur skall det gå till, vem gör vad?



Reflektera

Reflektera kring

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

