



Aktiviteter till scoutkårer under våren 2018 för Upptäckare

Skattjakt

Inledningsceremoni

Samla alla och hör efter om de har haft det bra sedan förra träffen. Man kan skicka runt en ljuslykta, där den som håller i den får säga något om hen vill. Förklara sedan vad kvällens möte går ut på och vad de ska åstadkomma. Prata också om vikten av god hygien och vad som kan hända om man brister i det.

Aktivitet

Skattjakten utgår ifrån scoutstugan eller var träffen hålls. Scouterna får en del av en skattkarta med 1 eller 2 punkter på som de ska hitta och söka upp. Skattkartan är en karta över området runt er scoutstuga eller där ni har träffen.

Vid punkterna finns något de behöver senare utlagt. Området för skattjakten behöver inte vara större än ett par-trehundra meter från utgångsplatsen.

När de hittat sina delar av skatten, behöver de vänta in övriga patruller som är ute och letar efter sina "småskatter".

Organisera så att scouterna springer åt olika håll i sina patruller/grupper.

Småskatterna kan vara:

- Del av ett recept (om alla patruller får varsin del, behöver de senare samarbeta för att få en del av kakan)
- Stormkök
- T-röd / Tändstickor
- Ingredienser
- Kåsor

När alla är samlade behöver scouterna börja med att få ihop sina receptdelar, varpå de delar upp arbetet med att tillreda det som ska ätas. Ät!

Avslutningsceremoni





Skicka runt "kanonkulan" och låt alla som vill reflektera över kvällens träff. Vad har de gjort? Vad har de lärt sig? Vad tar de med sig?

Om scouterna ej ännu har tagit Matettan är detta ett bra tillfälle att visa en del av det, eller att ha som slutuppgift för det intressemärket.

Förslag på lekar om tid finns

Skicka Kanonkulan

Den här leken är en variant av en klassisk lek. Du behöver två bollar, helst svarta (innebandy bollar eller en tidning skrynklad och tejpad med svart tejp). Varje lag försöker skicka bollen från barn till barn, under hakan. Om bollen ramlar på marken då måste laget börja om.

Kapten säger...

Det här spelet är en variant av den amerikanska spelet "Simon says". Barnen ska ställa upp sig på en linje på en sida rummet eller ute. Kapt'n (en vuxen) står på andra sidan och ropar ut kommandon, som "Kapt'n säger ta två stora steg framåt!" eller "Hoppa en gång framåt!" Barnen rör på sig BARA när kommandot börjar med "Kapt'n säger". Barnen som rör på sig när den vuxna inte har sagt "Kapt'n säger" måste börja om. Kapt'n kan vara väldigt kreativ med kommandot – då blir spelet ännu roligare! Kan spelas om och om igen





Gå på plankan

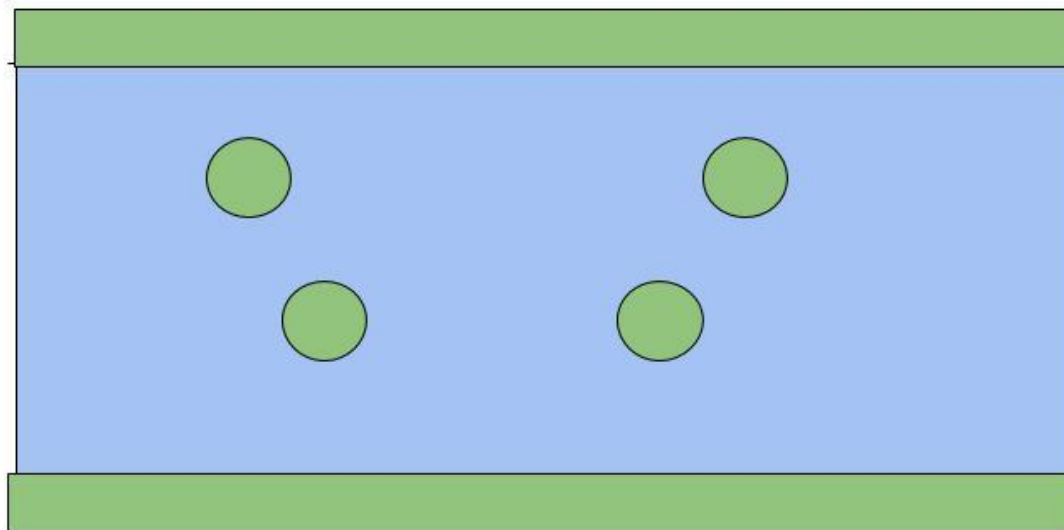
Inledningsceremoni.

Ledarna kan med fördel klä ut sig till pirater. Gör gärna ett litet drama om att gå på plankan.

Att "Gå på plankan" var förr i tiden ett sätt att bestraffa ogärningsmän (förbrytare, brottsling) på skepp. En lång plankan surrades fast vid relingen och stack ut över vattnet. Den som skulle gå fick även med sig en sten som var fastsurrad vid kroppen för att säkerställa att ogärningsmannen sjönk.

Aktivitet (Aktiviteten sker patrullvis.)

Patrullen står på ena sidan av ån och ska ta sig över till den andra sidan. Till sin hjälp har de en bräda. Brädan är dessvärre för kort och räcker inte över ån. Men mitt i ån finns två öar enligt ritningen nedan. Brädan kan nå öarna från båda sidor av ån och räcker mellan öarna. På vardera ö får bara en person plats. Alla förflyttningar måste ske på brädan, och brädan får inte räckas eller kastas emellan. Scouterna får några minuter med varandra i patrullen för att fundera över hur de ska göra för att ta sig över till andra sidan på bästa sätt innan "tävlingen" börjar. Längden på tävlingen är beroende på hur många scouter det är i varje patrull. När tiden är ute räknar man poäng, 1 poäng för varje person som har förflyttat sig till den andra sidan.



Material: Sisalgarn för att markera ån och öar, bräda eller slana som är lagom lång, dvs den får inte nå från åkant till åkant, inte heller till den bortre ön, bara till första och emellan de båda.

Avslutningsceremoni

Avsluta med reflektioner kring kvällens aktivitet. Låt patrullerna var för sig först fundera över följande frågeställningar: Vad var svårt? Hur gick det att samarbeta? Vad skulle ni göra annorlunda till nästa uppgift som är en typ av problemlösning i grupp? När alla fått en stund till





att fundera, diskutera och reflektera patrullvis, lyfter man frågorna i hela avdelningen för diskussion.

Förslag på lekar om tid finns

Stafetter

Trebens stafett

Scouterna ställer sig patrullvis och sedan i par inom patrullen. De som står längst fram binder ihop varsitt ben med varandra så att de får "tre" ben. Sedan ska de ta sig runt en bana och komma tillbaka. Knyta loss benen och hjälpa nästa par att knyta ihop och komma iväg.

Enödsstafett

Scouterna står patrullvis. Den första scouten sätter en femkrona i ena ögat, klämmer fast en tidning under armen och får en servett i den andra som de ska vifta med när de springer genom banan. Lämnar över rekvisitan till nästa osv. Tappar man något får man plocka upp och fortsätta där man är.

Gå på plankan

Inomhus behövs stolar, utomhus kan man använda sig av drickbackar eller sittunderlag. Scouterna ska ta sig från en plats till en annan utan att trilla i "havet". Patrullen får använda sig av ett antal stolar/backar/underlägg. Två-tre färre än antalet scouter i patrullen brukar vara lagom. Man placerar ut den 1:a "plankan" och den 1:a personen går dit. Kompisarna räcker plankan två som scout 1 placerar framför sig och går till, samtidigt som scout 2 kan ställa sig på plankan 1. Så här fortsätter man tills plankorna är slut. Nu gäller det att scouterna tränger ihop sig på befintliga plankor, så att den sista plankan frigörs och kan skickas fram till den första scouten. På detta sätt kan scouterna "vandra" framåt tills de är i mål. Trillar någon i får man börja om.

Kanonkulan

Varje scout i varje lag får varsin papperspåse eller plastpåse (godispåsar, 1 literspåse) bakom ryggen. På given signal springer den första iväg i en bana och tillbaka till start, tar sin påse, blåser upp den och smäller den. Knallen blir signalen för nästa scout att börja springa.





Skapa en piratberättelse

Inledningsceremoni

Eftersom sommarens läger handlar om böcker av olika slag, läsning och storytelling börjar ni mötet med att berätta en berättelse för scouterna i form av en pirathistoria. Du kan välja en egen eller berätta om kända sjörövare som inspiration. (http://www.piraten.se/riktiga_pirater.htm, <http://www.ungafakta.se/pirater/>)

Aktivitet

Varje patrull får en påse innehållande en filt, en stormlykta och fem saker som man kan förknippa med pirater eller sjörövare. De sätter sig patrullvis utspridda i scoutlokalen eller på scoutgården och skapar tillsammans en egen piratberättelse med hjälp av de föremål de har framför sig. Låt dem få cirka 20-30 minuter på sig. Gå under tiden runt och hjälp till där det behövs.

Samlas i den stora gruppen och låt alla patruller berätta sina egna berättelser för varandra, via aktivt berättande, drama eller som mimspel.

Avslutningsceremoni

Efter avslutat uppspel ger man patrullerna tid till reflektion i den lilla patrullen. Fundera över vad som var lätt eller svårt med uppgiften, hur det var att spela/läsa/berätta upp inför andra och vad de tar med sig från aktiviteten. Samla sedan hela gruppen igen och låt varje patrull redovisa sina känslor och tankar.

Material: en filt och stormlykta per patrull samt fem "piratsaker" (t ex (gulpengar, ögonlapp, krok, papegoja, plank, Jolly Roger, svabb, skattkarta, "bomb", tamp, silvertallrik mm).





Tillverka scoutpirater

Under lägertiden kommer scouterna att få tillverka piratflaggor till patrullen, men en scoutpirat är så mycket mer än en flagga. Ägna en träff innan lägret till att tillverka ögonlappar och pirathattar.

Tillverkning av ögonlappar.

Material: Kartong (te.x mjölkkartong), sax, häftapparat, svart målarfärg eller tuschpenna, resårband, penna, vass kniv.

1. Ta kartongen och rita upp en ögonlapp lämplig för personen som ska använda den. Är lite rundad upptill och spetsig ner till. Se bild 1.
2. Klipp sedan ut efter mallen.
3. För att få till kupningen som ögonlappar har, så klipp ett snitt från nederkanten av kartongbiten. Snittet ska gå till mitten av ögonlappen.
4. Lägg ena kanten över den andra, så en kupning bildas på ögonlappen. Se bild 2
5. Använd nu häftapparaten och häfta ihop skarven. Se bild 3.
6. Jämna till kanterna med en sax och måla sedan ögonlappen i valfri färg.
7. När färgen torkat, ta en vass kniv/mattkniv och gör ett hål på vardera sida där resårbanden sedan ska fästas.
8. Fäst resårbandet i ena hålet och trä sedan igenom det andra hålet. Justera storleken så den passar runt huvudet, innan du fäster den i andra hålet.

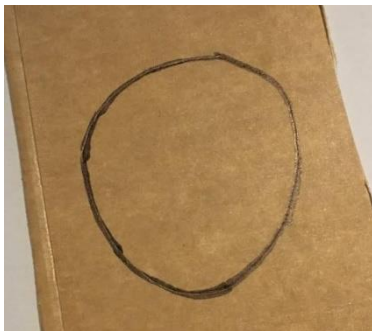


Bild 1



Bild 2



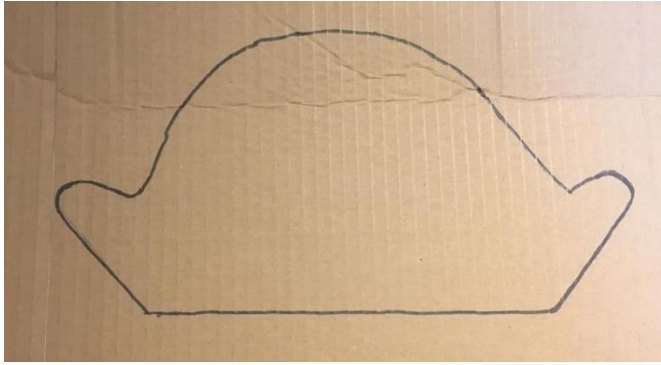
Bild 3

Tillverkning av pirathattar

Material: Kartong (Någon tjockare för att den ska stadigare), sax, tuschpenna, tyg, lim (Kan använda limpistol eller vanligt hobbylim)

1. Ta kartongen och rita upp en pirathatt, lagom längd är 40 cm. Se bilden nedan.





2. Klipp sedan ut efter mallen.
3. Rita sedan upp en till och klipp ut.
4. För att göra kartongen formbar, böj längs med kartongen så den blir mjukare.
5. Limma sedan ihop de båda bitarna inom de streckade området på bilden nedan.
Till detta går det använda superlim.



6. Jämna till kanterna med en sax
7. Klä sedan sidorna med tyg.

