

# TERMINSPROGRAM

## UPPTÄCKARSCOUTER 10-12 ÅR





# Välkommen till en ny termin!

Dags för en ny termin och många förväntansfulla scouter och ledare. I det här terminsprogrammet hittar du tips och inspiration till 10 möten under terminen. Det kan vara klurigt att börja terminen med ett blankt papper. Använd de förslag i terminsprogrammet som passar för er. Anpassa och ändra efter era behov och förutsättningar och **glöm inte att göra scouterna delaktiga i utformningen av terminen.**

Terminsprogrammet är anpassat för en termin för Upptäckare. Blanda gärna med egna idéer och anpassa efter era behov och förutsättningar. På [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se) finner du fler tips på aktiviteter och möten, och också fler terminsprogram samt för andra åldrar.

## Scoutmetod och målspar

Verksamheten i Scouterna bygger på scoutmetoden som består av Scoutlag & scoutlöfte, Patrullsystemet, Learning by doing, Symboliskt ramverk, Friluftsliv, Lokalt & globalt samhällsengagemang och Stödjande och lyssnande ledarskap. Under terminen är det viktigt att alla olika delar kommer med. Se scoutmetoden just som en metod, inte mål eller aktivitet i sig.

Personlig utveckling är ett övergripande mål med scouting. Det är viktigt att scouterna får förutsättningar för att växa. Genom tydliga mål för terminen är det lättare att motivera för scouterna att lära sig sådant man behöver för att kunna nå terminens mål. Siktat ni till exempel på att åka på läger i slutet av terminen är det bra att hänvisa övningar till detta, till exempel att man ska lära sig att surra för att kunna bygga saker på lägret. Scoutprogrammet bygger på 14 målspar. Under rubriken syfte presenteras vilka målspar som är i fokus under mötet. I det här terminsprogrammet berörs många olika målspar men målsparen, Aktiv i gruppen, Självisikt och Självkänsla, Fysiska utmaningar och Fantasi och kreativa uttryck får lite extra utrymme.

Mer inspiration, tips om scoutmetoden, programplanering och målsparen hittar du i boken "Ledaren – gör dig redo" och scouternas bok "Upptäckten" som säljs via [www.scouterna.se/shop](http://www.scouterna.se/shop). Genom ett fantastiskt samarbete mellan Scouterna och studieförbundet Sensus kan ni genom att göra en studiecirkel få dessa böcker gratis till ledare och scouter. Hur ni praktiskt går tillväga kan ni läsa mer om på [www.scoutservice.se/utveckla/utveckla-karen/programbocker/](http://www.scoutservice.se/utveckla/utveckla-karen/programbocker/)

Tänk på att ni kan göra studiecirklar flera terminer i rad så att de "nya" scouterna också får programmaterialet.

## Gemenskap och trygghet

Inom Scouterna finns det olika inriktningar beroende på 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 tio möten under en vårtermin. Var gärna utomhus, det gynnar ofta

scouternas lärande och utveckling. Om väder och ljus tillåter så kan de flesta aktiviteter genomföras utomhus!

Ceremonier är viktigt för gemenskap och trygghet. I Scouterna börjar och slutar vi ofta med en ceremoni. Om du under mötets gång upptäcker att ni inte kommer hinna med allt som var tänkt, spara en lek till en annan gång eller korta ner en aktivitet, men hoppa inte över avslutningsceremonin. Dra inte över utsatt sluttid, för föräldrarna är det ofta viktigt att ni håller tiden. Det finns inga tidsangivelser utsatta på de olika aktiviteterna men vi har planerat för att hela mötet ska ta en och en halv timme. Ni får själva uppskatta tidsåtgången för de olika aktiviteterna då ni är de som har störst kännedom om scouterna på er avdelning och således bäst kan bedöma hur lång tid till exempel en reflektionsrunda tar i er grupp.

Många scouter uppskattar hajker och övernattningar som också är viktiga för sammanhållningen. En eller två hajker per termin kan vara lagom för den här åldersgruppen. Tänk på att informera och skapa en dialog med föräldrarna innan hajker och övernattningar.

## Tema för höstens Upptäckartermin

Det genomgående temat för terminens möten är **Tintin** och hans äventyr. För att lära er mer kan ni läsa någon av serieböckerna, se på någon av filmerna eller läsa på Wikipedia. Det är viktigt att ni är medvetna om att en del av Tintins berättelser är något till åren och kan anses idag inte vara helt politiskt korrekta. Det är viktigt att påpeka för scouterna att de åsikter vi har idag inte alltid varit den samma i vissa frågor som kommer upp i berättelserna.

Under terminen kommer vi även jobba mycket med anknytning till Amahoro Amani (se beskrivning nedan) och FNs millenniemål. Vill ni läsa mer om millenniemålen kan ni göra det här

<http://www.millenniemalen.nu/malen-2/>

Fler tips och idéer på aktiviteter och möten finner du lätt på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Vad är Amahoro Amani?

Ett fredsprojekt som drivs av scouter, men är öppet för alla. Fredsprojektet startade i Stora Sjöområdet i Afrika och har funnits i olika former sedan slutet av 1990-talet. I Rwanda, Burundi och Demokratiska Kongo jobbar man på lokal nivå med fredsklubbar. Fredsklubbarna genomför projekt för att förbättra och förändra.

Projektet finns i dag även i Sverige och kallas Amahoro Amani – för freden vidare. Tillsammans med Kvinna till Kvinna och Svenska Postkodlotteriet stöttar och sprider Scouterna fredsprojektet och dess metoder.

Läs mer på: [www.scoutservice.se/utveckla/utveckla-varlden/amahoro-amani](http://www.scoutservice.se/utveckla/utveckla-varlden/amahoro-amani)

## **Dela med dig, och inspireras av andra**

På Amahoro Amanis hemsida finns en interaktiv del där scouter och ledare får möjlighet att vara delaktiga i projektet. Där kan man läsa om vad andra har gjort och själv berätta hur man i kåren, patrullen eller föreningen använt sig av projektets metoder för att förbättra sitt närområde.

På några ställen i programmet uppmanas du/ni att själva ladda upp aktiviteter, bilder och filmer som ni genomfört. Ladda gärna upp egna idéer och aktiviteter också!

Ju mer aktiva ni själva är och lägger upp saker, desto mer tips och inspiration kan andra ledare, kårer och patruller få. Tanken är att hemsidan ska fyllas med en massa bra inspiration.

## **Nyfiken på projektet i Afrika?**

På [www.scoutservice.se/utveckla/utveckla-varlden/amahoro-amani](http://www.scoutservice.se/utveckla/utveckla-varlden/amahoro-amani) finns det en frågefunktion, här kan både scouter och ledare ställa frågor om Amahoro Amani och Burundi. Ingen fråga är för stor eller för liten!

## **Millenniemalet**

År 2000 enades FN:s medlemsländer om åtta mål som handlar om att förbättra livet för människor som lever i fattigdom, och för att skapa en hållbar utveckling. Målen ska vara uppnådda 2015 och alla medlemsländer jobbar med detta.

Den här terminen har vi valt att fokusera på millenniemalet och Amahoro Amani i programmet.

## **Startceremoni**

Alla 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" är ett sätt. Försök att göra övningar och aktiviteter där alla behövs och se till att alla får vara med.

Exempel på startceremoni för denna termin är att alla sätter/ställer sig i en ring runt en tänd lykta. Lyktan skickas runt i ringen. Därefter frågar ledaren om det är någon som har något att berätta som hänt sedan sist. Det kan vara något som scouten själv gjort och är stolt över men också något bra som han/hon fått av någon annan. För att scouterna ska komma igång och berätta om sina upplevelser är det bra om ni i ledarpatrullen tar för vana att dela med er av något varje gång.

## Upprop

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

## Avslutningsceremoni

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, nästa möte och så vidare.

Ett mål med Scouterna är att barnen skall lära sig mer om sig själva, för att göra det behöver de lära sig att reflektera. Det kan vara ett bra sätt att göra detta i samband med avslutningen. Att fundera över hur jag betedde mig, hur vi samarbetade, varför resultatet blev som det blev, hur det kändes och så vidare. En viktig del i reflektionen är att fundera över vad jag/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 scouterna tänkte eller agerade som de gjorde.

För att få scouterna att lyssna på varandra och det skall bli tydligt vems tur det är att prata kan ni använda er av ett pratföremål till exempel 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 ska se och höra den som talar.

Denna termin kan till exempel avslutas med att ni sätter i ring runt en tänd lykta. Fråga scouterna vad som varit bra eller mindre bra under kvällens möte. Varva med att låta scouterna berätta för varandra två och två eller för hela gruppen.

## Nästa gång

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

## Andakt/Scout's own

Många kårer är vana vid att ha andakt någon gång under mötet och andakten går alldeles utmärkt att kombinera med reflektionen. Ett stämningsfullt sätt att avsluta är att tända ett ljus eller en lykta och skicka runt. När man får ljuset behåller man det en stund och får tillfälle att tänka på saker som man är glad eller ledsen för eller som på något annat sätt ligger en nära. Vill man så gör man det i form av en bön och man kan sedan be till exempel scoutbönen tillsammans. Gör klart för scouterna att det är helt frivilligt både att be och att tänka på något särskilt när man håller ljuset, men att alla måste visa respekt för varandra och vara stilla och tysta medan ljuset skickas runt.

För mer inspiration läs i boken ”Glöd – scouting på kristen grund” finns att köpa på <http://www.scouterna.se/shop> .

## **Idéer och kommentarer**

Har ni kommentarer eller idéer för kommande terminsprogram? Hör gärna av er till [program@scouterna.se](mailto:program@scouterna.se), ange terminsprogram i ämnesraden.

# Scoutmöte 1 – Tintin, vem är det?

## Syfte

Syftet med kvällens möte är att scouterna ska bli bekanta med terminens symboliska ramverk som är Tintin. Vi har valt att utgå från en del av de seriealbum som finns om Tintin och använda oss av delar av innehållet i våra avdelningsmöten, hajken och det fokus vi har på Amahoro Amani-projektet och millenniemålen.

Målspar: Fantasi och kreativt uttryck

## Genomförande

### Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

### Lekar

Då det är första mötet för terminen och en del kanske är nya på avdelningen passar det bra att leka några namnlekar samt lära känna lekar. Tips på lekar finner du [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

### Inledning Tintin

Berätta för scouterna att ni denna termin ska arbeta med temat Tintin. Börja med att fråga om någon vet något om Tintin. Ge exempel på vilka media som finns där Tintin är med och lite bakgrund om författaren. För att alla scouter ska ha samma bakgrund och kunskap om Tintin och de karaktärer han omger sig med har vi valt att visa en Tintinfilm som terminens första möte. Du hittar exempel på filmer på exempelvis [www.wikipedia.se](http://www.wikipedia.se) eller [www.cdon.com](http://www.cdon.com).

### Patrullens uppgift

Eftersom Tintins egentliga arbete är journalist så föreslår vi att varje patrull får en loggbok att skriva ner sina upplevelser i under terminens gång. Om kåren eller avdelningen har tillgång till en digitalkamera är det roligt att fotografera gemensamma upplevelser och sätta in i loggboken. Ni kan också köpa engångskameror, finns på [www.netonnet.se](http://www.netonnet.se). 189 kr för fem stycken.

### Lek

Idag hinner ni nog inte med någon lek då filmen tar en stund att se.

### Avslutningsceremoni

Gemensam samling vid lyktan. Fråga scouterna vad de tyckte om filmen.

## Material

- DVD eller videospelare
- Kanon för att se filmen i storformat
- Tintin-film
- Pennor
- Loggbok, en till varje patrull



# Scoutmöte 2 – Vattenrening

## Syfte

Genom att låta scouterna själva rena vatten ser de med egna ögon vad för vardags problem många på vår jord upplever dagligen. Scouterna kommer att få en bättre förståelse för att alla inte har de grundläggande behoven som vi har här i Sverige. Då tillgången på rent vatten är livsviktig är detta också en del av FN:s Millenniemål. Att öka tillgången till rent vatten inkluderas i Millenniemål 7.

Målspar: Fantasi och kreativa uttryck, Känsla för naturen och Förståelse för omvärlden.

## Genomförande

### Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

### Lek

Börja med att leka en lek. Förslag på lek är Molekylleken som ni hittar i Aktivitetsbanken på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

### Vattenrening

Först får patrullen Tintins meddelande tillsammans med vattenprovet i en burk. Vattenprovet blandar ledarna till i förväg enligt instruktioner nedan.

Efter detta får patrullerna en skiss hur reningsapparaten kan se ut. Med handledning av ledarna (gärna en ledare per patrull om detta är möjligt) kan de senare göra en egen ritning hur de har tänkt. Visa gärna vilket material de kommer att kunna använda eller dela ut allt till patrullen direkt så får de en bild av vad man kan göra med det. Efter detta är det tid för att bygga apparaten.

Då vattenreningsapparaten är klar, får man testa med vattenprovet och se vad som händer. Det kan behövas mer än ett varv igenom apparaten för att få det rent. Då vattnet ser rent ut kan scouterna först lukta på det och se om det fortfarande luktar ättika; om detta inte är fallet kan de även smaka på vattnet. Då allt som är i vattenprovet är helt ofarligt gör det inget om reningen inte har fungerat fullt ut.

Då patrullen lyckats med sitt uppdrag kan de skriva sitt svar till Tintin och Professorn i sin loggbok. Detta ger samtidigt patrullen en möjlighet att reflektera över situationen i världen. Om de vill veta mer om vad scouterna gör ute i världen kan ni uppmana dem att gå in på Amahoro Amanis hemsida där de kan lära sig mer om millenniemålen.

### Vattenprov.

Tag en burk och fyll med vatten till hälften. Tillsätt en matsked ättika till vattnet följt av några droppar karamelfärg (gärna blå eller grön färg). Till sist tillsätter ni lite granbarr.

## Lek

Avsluta med att leka en lek. Förslag på lekar hittar ni i aktivitetsbanken på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Avslutningsceremoni

Gemensam samling vid lyktan.

## Material

- Brev till scouterna (finns bifogat)
- tyg
- tejp
- sand
- plattrör
- grus
- vatten
- aktivt kol (kan köpas på webben)
- karamelfärg
- barr
- ättika
- skiss på vattenreningsapparat (finns bifogad)

### Meddelande till Scouterna

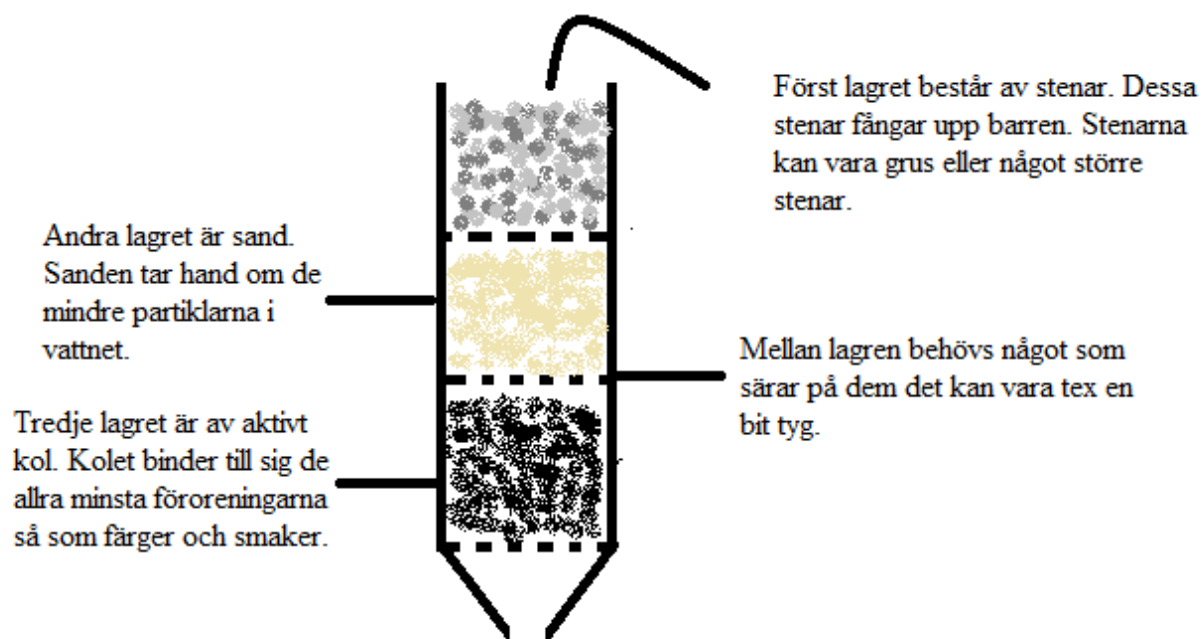
Brådslande Hjälp!

Kära scouter jag och Professor Kalkyl sitter fast på Grönland och kan inte ta oss hem. Vi måste vänta på nästa fartyg som kommer om en vecka. Detta hade inte varit ett problem om inte professorn fått ett nödrop från en by i Liberia. De måste få hjälp att rena det lilla vatten som de har tillgång till och det är akut.

Professorn har länge forskat på hur man enkelt skulle kunna rena vatten och är nästan klar med sin forskning. Allt som är kvar att göra är att testa så hans idé fungerar. Det är här vi behöver er hjälp.

Professorn har material och en ritning som ni kan använda er av för att rena det vattenprovet som byn har skickat. Skulle ni kunna hjälpa oss och se om det fungerar att rena vattnet med hjälp av professor Kalkyls uppfinning? Skriv tillbaka och berätta hur det gick.

Med vänliga hälsningar, Tintin och Professor Kalkyl.



# Scoutmöte 3 – Kniv, yxa, såg

## Syfte

Scouterna börjar arbeta med intressemärken och bevismärken och får ytterligare kunskap inom ett område de själva är intresserade av. Målspår: Självsikt och självkänsla, Fysiska utmaningar, Egna värderingar

## Var?

Mötet genomförs utomhus.

## Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni” i inledningen.

## Lek

Knopgrind: Patrullerna ställer sig på ett led bakom en startlinje. Ställ två stolar eller sätt två pinnar med ca 50 cm mellanrum, ca 10 m framför varje patrull. Mellan stolarna eller pinnarna fäster ni två rep som knyts ihop med råbandsknop. Leken genomförs som en stafett där första personen springer fram till knopen, löser upp den går igenom grinden, knyter ihop repen med råbandsknop, springer tillbaka till patrullen och det är nästa persons tur att göra samma sak. När samtliga i patrullen gjort knopen är leken slut.

## Intressemärken och bevismärken

Samla hela avdelningen för att introducera arbetet med intressemärken. För intressemärkena är scoutens egna intresseområden i huvudfokus. Varje person är unik och har egna intressen, att få möjlighet att fokusera på ett område som scouten är speciellt intresserad av kan bidra stort till den personliga utvecklingen. I dagsläget finns det ett stort antal intressemärken. Tanken är att intressemärken kan tillkomma eller försvinna om de inte känns aktuella längre. På [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se) hittar ni alla aktuella intressemärken och där presenteras också märkenas innehåll. Ni kan tillsammans med scouterna i viss mån anpassa märkenas innehåll så att det passar er verksamhet och era förutsättningar.

Givetvis är det svårt att låta scouterna fritt välja från alla intressemärkena. Kanske kan ni ledare välja ut ett tiotal märken som ni sedan låter scouterna välja bland. Själva poängen är just att scoutens eget intresse ska få styra valet av märke. Var lyhörd, om någon har ett specialintresse och skulle vilja göra ett eget ”intressemärke” är det bra om ni uppmuntrar detta! Förhoppningsvis får ni ett antal scouter som vill göra samma intressemärke. Detta underlättar avsevärt för er som ledare då ni kan arbeta med märkena i de olika grupperna.



Det här mötet är det tänkt att scouterna ska få välja ett eller flera intresse- och bevismärken. De märken vi fokuserat på är:

- Knivbevis- de scouter som inte tagit knivbeviset får möjlighet att göra det i enlighet med vad som står om bevismärket på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)
- Yx- och sågbevis- scouterna får lära sig att hantera yxa och såg enligt vad som står om bevismärket på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)
- Första repmärket, andra repmärket, brinna och elda är intressemärken som du kan läsa mer om på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Lek

Lek en lek hela avdelningen tillsammans. Tips på lekar finner ni i aktivitetsbanken på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan. Fråga scouterna vad som varit bra och vad som varit mindre bra.

## Material

Knoprep, stolar eller, pinnar, kniv, yxa, såg, ved, tändstickor.

# Scoutmöte 4 – Pyramidbygge

## Syfte

Dagens möte går ut på att låta scouterna utmana sig själva fysiskt. Scouterna får chans att upptäcka vad de klarar, ensamma och tillsammans. Vi är alla bra på olika saker. Målspären vi främst fokuserar på är ”Fysiska utmaningar”, ”Problemlösning”, ”Ledarskap” och ”Aktiv i gruppen”.

Scouterna får möjlighet att reflektera över vad de själva och andra är bra på vilket stärker deras självförtroende. De får också kunskap om att alla är olika och har olika egenskaper och kvalitéer.

## Var?

Mötet genomförs ute.

## Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

## Lek

Börja med att leka en lek. Förslag på lek är kroppsdelsbingo som ni hittar i aktivitetsbanken på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se). Man kan även tänka sig att scouterna får bygga mänskliga pyramider som en lek.

## Genomförande

Scouterna får veta att Tintin och kapten Haddock har rest till Egypten för att besöka Faraos pyramidgrav. När de kommer till Egypten visar det sig att någon har förstört pyramiden. Dupontarna har försökt ta reda på vem eller vilka som rivit pyramiden men utan resultat. Nu ber Dupontarna istället scouterna om hjälp att bygga upp pyramiden. De vill ha lika många pyramider som det finns patruller.

Efter att ha gått igenom några olika surrningar (trefot, vinkel och raksurrning) och hur de fungerar får patrullerna bygga var sin pyramid med hjälp av slanor och rep.

Dupontarna kommer och inspekterar pyramiderna och reflekterar tillsammans med varje patrull om pyramiden är ändamålsenligt byggd och om den är tillräckligt hållbar.

## Lek

Avsluta gärna med en lek tillsammans. Förslag hittar du på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## **Avslutningsceremoni**

Gemensam samling kring lyktan. Fråga scouterna vad som var mötets hjälteinsats (det vill säga riktigt bra) och mötets superskunk (mindre bra).

## **Material**

- Slanor
- Sisalgarn
- utklädningskläder till de ledare som ska föreställa Tintin, kapten Haddock och Dupontarna.

# Scoutmöte 5 – Flygplansolyckan

## Syfte

Syftet med kvällens möte är att scouterna ska få öva på agerandet vid en fiktiv olycka. Målspar: Förståelse för omvärlden, Aktiv i samhället, Ta hand om sin kropp

## Var

Inomhus och utomhus

## Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelning en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”. Eftersom ni antagligen inte befinner er i scoutlokalen är det bra att anpassa ceremonin och kolla upp en bra plats att vara på före scouterna kommer, till exempel i kanten av parkeringen, i en närliggande park eller i entrén om det är möjligt.

## Lek

Dagens lek är ambulanskull som du hittar på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Genomförande

Scouterna får lära sig lite om hur man ska agera vid en olycksplats. Vad gör man först när man kommer till en olycksplats och i vilken ordning gör man det? Ni kan läsa mer på <http://www.redcross.se/detta-gor-vi/kurser/kurser-i-forsta-hjalpen/forsta-hjalpen-tips/a-o/> där ni även kan kontakta en Röda Kors-förening för att få hjälp med att lära scouterna hur de larmar, stoppar blödning, stabilt sidoläge mm.

När ni gått igenom de viktigaste momenten är det dags att arrangera en olycka. Här är det tacksamt att ta hjälp av kårens äldre scouter, t ex utmanarna. De får agera skadade vid olyckan och ska tas omhand av upptäckarna.

Ett förslag på story kan vara:

Tintin och kaptan Haddock är på väg till Tibet för att hjälpa sin vän Tchang Tchong-Jen som störtat med sitt plan. De ber scouterna om hjälp att rädda deras vän och de andra passagerarna i planet.

Efter räddningsaktionen kan ni reflektera över räddningsaktionen tillsammans med de sårade.

Diskutera vad man som person har för skyldigheter i en sådan här diskussion.



## Lek

Gör en lek för att avrunda mötet. Tips på lekar finner du på aktivitetsbanken [www.aktivitesbanken.se](http://www.aktivitesbanken.se)

## Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan.

## Material

- Förbandsmaterial
- Utmanarscouter som är utklädda
- Ketchup eller något annat blodliknande.
- Låtsastelefon att larma med

# Scoutmöte 6 – Den mystiska stjärnan

## Syfte

Scouterna får möjlighet att sätta sig in i vad millenniemålen betyder och handlar om. Målsparerna vi arbetar med idag är Förståelse för omvärlden, Aktiv i gruppen, Självinsikt och självkänsla.

## Var?

Inomhus och utomhus

## Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

## Lek

Kvällens lek heter Vem är jag? Alla scouter får en lapp att sätta i pannan. På lappen står det man föreställer sig, exempelvis hund, kungen, Madonna, kanelbulle, banan etc. Det kan vara både substantiv och personer som står på lapparna. Det gäller nu att lista ut vem eller vad man är genom att ställa ja- och nejfrågor till sina kompisar. När man listat ut vem/vad man är får man hämta en ny lapp hos ledaren.

## Genomförande

Förklara kortfattat för scouterna vad millenniemålen innebär. Därefter spelar ledarna upp ett av millenniemålen för scouterna så de får ett exempel på hur de själva kan göra.

Fördela ett millenniemål per patrull, detta kan göras på olika sätt beroende på vilka patruller ni har. Ni kan lotta ut mål, bestämma innan vilken patrull som ska ha vilket mål eller att patrullerna bestämmer själva.

Patrullerna får en stund på sig att förbereda sitt uppträdande och spelar sedan upp sitt mål för de andra patrullerna och ledarna.

Diskutera efteråt: Hur kan vi påverka att vi når det här målet? Vad kan vi i Sverige bidra med? Skriv något på Amahoro Amanis hemsida om hur ni har jobbat med millenniemålen.

## Lek

Välj en lämplig lek på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan.

## Material

Det ni behöver till lekarna

Känner ni er osäkra på vad millenniemålen innebär eller vad de olika målen infattar gå in och läs mer på

<http://www.millenniemalen.nu/malen-2/>

# Scoutmöte 7 – Chiffer och koder

## Syfte

Kvällens program har i syfte att Upptäckarscouterna ska få arbeta i grupp, lära sig och utmana varandra och lösa problem och klurigheter. Mötet ger även en grund för att ta intressemärket *Klura*.

Målspåren vi jobbar med är Aktiv i gruppen, Problemlösning och Ledarskap

## Genomförande

Mötet kan genomföras både ute och inne. Scouterna ska patrullvis lösa chiffer som leder dem runt på ett litet spår. Mötet ger även scouterna möjligheten att ta intressemärket *klura* genom ett prov i slutet av mötet. Detta är inte obligatoriskt utan ska vara ett aktivt val av scouterna som är intresserade.

## Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

## Lek

Börja med en leka Binkleken som ni hittar beskrivning till på aktivitetsbanken [www.aktivitesbanken.se](http://www.aktivitesbanken.se)

## Var är Professorn?!

Professor Kalkyl är borta! Han har förvirrat sig bort (vilket inte är ovanligt). Kapten Haddock och Tintin är oroliga. Men Professorn har lämnat lappar som talar om var han är (han är ju inte så förvirrad som han verkar). Problemet är att professorn har skrivit lapparna i chiffer. Kaptenen som kan chiffer ska till Argentina med sitt skepp och har därför inte tid att leta reda på professorn. Men för att hjälpa Tintin skriver han ner några chiffernycklar på ett papper som kan komma väl till pass. För att det ska gå snabbare att hitta professorn ber Tintin om hjälp i ett brev till scouterna, där finns också chiffernycklarna.

Innan mötet får ledarna skriva lappar med chiffer som talar om för scouterna var professorn är. Chiffren leder scouterna runt till fler ledtrådar. Detta blir alltså som ett spår. Det kan tänkas att det kan stå följande på lapparna: ”jag är hungrig och har gått till köket”, ”jag ska nog gå och se så att båten är förtöjd” eller ”jag går och städar i källaren”. På detta sett får scouterna fundera var de ska för att hitta nästa lapp samtidigt som de får öva på chiffer. Avslutningen av ”spåret” är valfri av ledarna men ett exempel är att Tintin skriver en lapp med chiffer och förklarar att han har tagit hem Kalkyl och tackar för hjälpen.

Tänk på att anpassa chiffer efter gruppen. En del kanske är klara på fem minuter medan andra sitter med ett chiffer hela mötet. Det kan vara bra att ha extra chiffer att ge till patruller som är snabbare än vad ni beräknat.



Innan patrullerna får Tintins brev och Kaptens chiffernycklar bör ledarna förklara vad chiffer är om detta är okänt för scouterna. Om ledarna känner sig bekväma i att hoppa över detta steg är de bra om ni finns till hands för att förklara för de som inte riktigt förstår.

Där efter delas brevet och chiffernycklarna ut tillsammans med papper och penna så att scouterna har något att skriva på.

Då spåret är slut är det bra om scouterna redogör dagens händelse och sin nya kunskap i patrullens loggbok.

Som tidigare nämnt ges även scouterna möjligheten att ta intressemärket *klura* genom ett prov i slutet av mötet som ledarna får utforma efter de kriterier som finns för märket. Detta är inte obligatoriskt utan ska vara ett aktivt val av scouterna som är intresserade. Mer om intressemärken och *klura* finns på [www.aktivitesbanken.se](http://www.aktivitesbanken.se).

## Lek

Gör en lek som lugnar ner och samlar gruppen. Tips på lekar finner du på aktivitetsbanken [www.aktivitesbanken.se](http://www.aktivitesbanken.se)

## Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan. Fråga scouterna vad som var mötets hjälteinsats (det vill säga riktigt bra) och mötets superskunk (mindre bra).

## Material

- Brev till scouterna (finns bifogat)
- Chiffernycklar (finns bifogat) läs mer om dessa i upptäckarboken ”upptäckten” sidan 64.
- Papper och penna

### Brev till scouterna:

Kära scouter!

Jag behöver er hjälp. Professorn har virrat bort sig (igen). Han har lämnat lappar lite här och var som jag tror kan hjälpa mig att hitta honom. Men problemet är att jag inte förstår vad som står. Lapparna är nämligen skrivna med chiffer. Jag försökte få kapten Haddock att hjälpa mig men han hade inte tid då hans skepp skulle till Argentina. Som tur var så kan kapten skriva ner chiffernycklar som jag tror kan vara till hjälp. Jag tror att vi har större möjlighet att hitta Professorn innan något hemska händer om alla ni scouter hjälper till. Jag är redan ute och letar. Hoppas ni kan komma så fort som möjligt.

Med vänliga hälsningar Tintin

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	R	S

T	U	V
X	Y	Z
Å	Ä	Ö

	S	C	O	U	T
s	A	B	C	D	E
c	F	G	H	I	J
o	K	L	M	N	O
u	P	R	S	T	U
t	V	Y	Å	Ä	Ö

# Scoutmöte 8 – Fattig och rik

## Syfte

Mötet är till för att lära scouterna att världen inte är så svart och vit som den kan tycks vara. Genom att ta upp frågor som finns med i FNs millenniemål 1 och 2 får scouterna en bättre och mer nyanserad bild på situationen i världen. På lång sikt ska mötet leda till att murar rivs och broar byggs då en del fördomar förebyggs.

Milleniemål 1, Halvera jordens fattigdom och hunger.

Milleniemål 2, Se till att alla barn får gå i grundskola.

Målspåren vi jobbar med är Förståelse för omvärlden, Aktiv i gruppen, Problemlösning och Existens.

## Genomförande

Genomförs förslagsvis inomhus. Idag använder vi oss inte av våra patruller utan av grupper som delas in enligt instruktionerna nedan.

## Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

## Lek

Gör gärna en lite livligare lek då första momentet kräver en del koncentration. Tips på lekar återfinns i aktivitetsbanken på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Fattiga och rika

När scouterna kommer dela upp dem så en grupp är 1/3 och den andra 2/3 av antalet scouter som är på mötet. Den grupp som är 1/3 är de som kommer representera de rika i världen och den grupp som är 2/3 representerar de fattiga. Tala inte om för scouterna att några är fattiga och andra är rika.

**Första** uppgiften är att göra pappersfigurer. Instruktionerna till denna uppgift som heter *Alla har olika förutsättningar* finns att hitta på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se). Där finns också en bifogad fil som innehåller pappret med figuren på.

Denna uppgift visar att alla har olika förutsättningar. Detta visar scouterna att vissa har det lättare än andra. Ett exempel på detta är att vi i Sverige har demokrati medens man inte har det i Kina. Vi har helt enkelt olika förutsättningar för att klara av vissa mål. För en del tar det längre tid och det måste man ha respekt för.

Efter övningen bör ni diskutera vad den gick ut på och hur scouterna ser på dessa frågor.

**Andra** uppgiften. Det är en klassisk samarbetsövning. Gruppen ska med hjälp av ett visst antal stolar flytta sig från ena sidan rummet till den andra. Den grupp som är 1/3 av antalet scouter ska ha lika många stolar som gruppmedlemmar. Den grupp som är 2/3 ska ha samma antal stolar som den andra gruppen. Man ska sedan förflytta sig över rummet. Man får inte nudda golvet. Om man gör det får hela gruppen börja om från början. Denna uppgift kan man köra några gånger för att grupperna ska kunna utveckla sin metod.

Denna lek kommer visa hur lätt det är för en del medan andra har det svårare. Även om ett land har lika stor tillgång på något som ett annat land, så som t ex mat kan problem uppstå då ländernas befolkningsstorlek ser olika ut.

**Tredje** uppgiften Ursprung spelar roll. Scouterna sitter i en ring på golvet i mitten av ringen finns en skål med kakor. En tärning slås och skickas runt i ringen tills kakorna är slut. Man får ta en kaka när man slår en sexa.

Syftet med leken är att visa för scouterna att man kan påverka allt själv. När man slår tärningen är det slumpen som avgör om man får en kaka eller inte. Det kan vara en scout som får alla kakor eller någon som blir utan. Detta är så det ser ut i världen. De som är födda i Liberia och har ont om mat har inte kunnat påverka det själva. Därför inte deras fel att de har hamnat i denna situation.

Efter att man har kört leken ska man föra ett samtal med scouterna om just detta. Att man inte kan påverka var man kommer ifrån och diskutera varför man ser ner på en del människor som kommer från andra länder. Ställ frågan vad tror ni skiljer scouterna här i Sverige och dem i t ex Burundi?

Frågan som är ställd, ”vad tror ni skiljer scouter här i Sverige från de i t ex Burundi?”, kan patrullerna svara på i sin loggbok med ett kort brev till Tintin. Tintin ska nämligen skriva en artikel om detta och behöver lite idéer. Uppmuntra även Scouterna att besöka [www.scoutservice.se/utveckla/utveckla-varlden/amahoro-amani](http://www.scoutservice.se/utveckla/utveckla-varlden/amahoro-amani) för att lära sig mer om både scouter i Burundi, Rwanda, Demokratiska Republiken Kongo och Amahoro Amani som bland annat jobbar med FN:s millenniemål vilket tar upp de frågor som ni har jobbat med under mötet.

## Avslutningsceremoni

Gemensam samling kring lyktan. Fråga scouterna vad som var mötets hjälteinsats (det vill säga riktigt bra) och mötets superskunk (mindre bra).

## Material

- En skål med kakor
- Saxar
- De papper som ni skrivit ut från aktivitetsbanken
- En tärning

# Scoutmöte 9 – Gör dig redo för uppdrag

## Syfte

Syftet med kvällens möte är att scouterna ska lära sig hur man bör packa då man ska på hajk.

Målspår: Fantasi och kreativa uttryck, Ta hand om sin kropp

## Genomförande

Mötet genomförs inomhus

## Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

## Lek

Börja med leken Fruksallad instruktioner finner du på aktivitetsbanken [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Så packar man rätt!

Information om packning. Ett bra sätt är att skriva ut en packlista som varje scout får och sedan går man igenom den tillsammans. För att få det lite roligare och mer engagerande för scouterna kan ledarna visa en bra och en dålig packning. Det kan gå till så att ledarna förbereder en bra packning som stämmer bra med den lista scouterna har fått. Den andra packningen ska vara fel men ändå likna det som finns på listan. Till exempel kan man bytta ut matlådan till bestick och porslin. Man kan packa den dåliga packningen i påsar eller en väska. Sedan packar man upp dem tillsammans med scouterna och frågar vad de tycker om de två olika packningarna. Varför tog den ena matsaker i plast och den andra porslin? Scouterna får då en förståelse hur man bör packa. Det är alltid bra att påtala att det är scouten som ska packa (eller vara med när man packar) för att den ska veta vad som är med i packningen och var det finns. Detta kan man även skriva på packningslistan.

## Skaffa visum och pass in för resan.

Scouterna kommer behöva pass och visum till sin resa (hajken). Dessa måste de nu helt enkelt tillverka (förslag på pass och visum finns bifogat i detta dokument). På passet behövs en bild antingen om ni har bilder eller tar bilder på barnen som de får fästa på sitt pass eller får de måla sig själva i bildrutan på passet.

Det kan vara bra att gå igenom vad som ska stå på de olika raderna innan de börjar skriva då alla kanske inte vet vad t ex nationalitet är.

Prata gärna med scouterna om frågor som beröra visum och pass. Varför kan till exempel vi i Sverige resa så lätt till alla i världen och behöver ganska sällan visum? Varför är det inte lika föra alla? Varför har man visum?

## Lek

Gör en lek för att avrunda mötet. Tips på lekar finner du på aktivitetsbanken [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Avslutningsceremoni

Gemensam samling där till exempel lyktan skickas runt. Scouterna funderar gemensamt över kvällens övningar.

## Material

- Packlistor till scouternas
- Två packningar. En bra och en dålig
- Pennor, saxar och lim
- De bifogade förslagen på visum och pass

Förslag till pass och visum

Plats för

Plats för

**Pass**

foto/bild

Namn: \_\_\_\_\_

Personnummer: \_\_\_\_\_

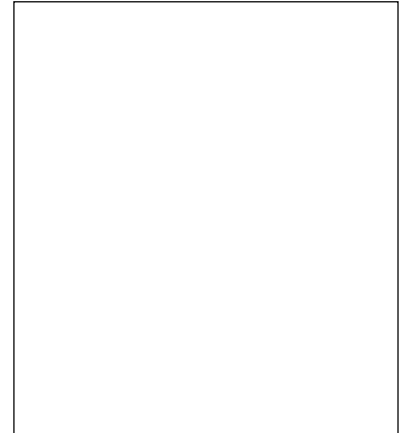
Hårfärg: \_\_\_\_\_

Ögonfärg: \_\_\_\_\_

Längd: \_\_\_\_\_

Nationalitet: \_\_\_\_\_

Namnsteckning: \_\_\_\_\_



-----  
--

Visum

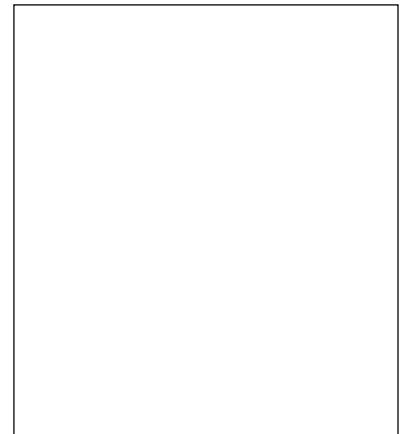
Namn: \_\_\_\_\_

Personnummer: \_\_\_\_\_

Inrese dag: \_\_\_\_\_

Nationalitet: \_\_\_\_\_

Namnsteckning: \_\_\_\_\_





# Scoutmöte 10 – Organisationstävling

## Syfte

Dagens möte går ut på att patrullen ska öva på att jobba tillsammans under press.

Målspar: Problemlösning, Aktiv i gruppen, Ledarskap, Fantasi och kreativa uttryck.

## Genomförande

Mötet genomförs in/ute i patrullerna.

## Startceremoni

Börja med en startceremoni. Ofta har varje avdelningen en ceremoni som de tidigare gjort. Om ni så önskar kan ni använda ceremonin som beskrivs under rubriken ”startceremoni”.

## Lek

Börja med att leka en lek. Tips på lekar finner du på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se)

## Organisationstävling

Patrullerna ska få jobba tillsammans samtidigt som de ska lösa problem. En organisationstävling går ut på att patrullerna får ett papper med frågor och uppdrag. Svårigheten skall variera och rymma olika målspar. En anknytning till Tintin bör finnas men är inte ett krav på alla uppgifter. Man kan bland annat ha rena scoutfrågor. Uppdrag och frågor ska redovisas hos ledarna. Dessa räknar även hur många uppdrag och frågor som varje patrull klarat av. Den patrull som klarar mest vinner.

Ett förslag på organisationstävling finns bifogat. Om ni vill kan ni lägga till mer frågor eller göra en helt egen tävling. Men tänk på att använda er av de symboliska ramverken som är återkommande under terminen. Alltså Tintin, Amahoro Amani och Millenniemålen.

## Avslutningsceremoni

Gemensam samling med scouter, föräldrar och syskon där till exempel lyktan skickas runt. Scouterna får nu utvärdera terminen och i turordning säga en sak som varit bra under våren.

Dela ut deltagandemärken till scouterna genom att ropa upp namnet på varje scout, låt den komma fram och säga något den är särskilt bra på. Tacka alla för en bra termin tillsammans. Avsluta med valspråk och lösen (Var redo-alltid redo!).

## Material

- Pennor till patrullerna
- Papper med frågor och uppgifter till organisationstävlingen (förslag finns bifogat).

## Organisationstävling

Ni får göra uppdragen i vilken ordning ni vill. Patrullen hinner kanske inte göra alla uppdrag. Uppdragen redovisas till ledarna allt eftersom ni gör dem. **Tävlingstid 1 timme.**

Alla uppdrag ska vara redovisade innan tidens slut. Den patrull som löst flest uppdrag vinner.

Lycka till!

1. Tintin har en hund. Vad har den för namn?
2. Hur många trappsteg finns det i scoutlokalen?
3. Bygg en pyramid
4. Gör ett patrullrop
5. Sjung 1:a versen på scoutsången
6. Vad för yrke har Tintin?
7. Vad är det för ingredienser i krabbelurer?
8. Vad heter kårens ordförande?
9. Hitta något som är 50 cm långt.
10. Hitta en röd socka
11. Hur lyder scoutlagen?
12. Gör en snögubbe
13. Uu Tc Uc Co Co Ts St Uc Su Su Ts  
Uo
14. Vem var BP?
15. Vem av ledarna är yngst?
16. Vad heter de två poliserna som är med i Tintin?
17. I vilken kontinent ligger Indien?
18. Kan man äta Burundi?
19. Vad heter knivens olika delar?
20. Gör en bokstav.
21. Vad heter Tintins två kompisar som brukar vara med på hans äventyr?
22. Vad betyder Amahoro Amani?
23. Vem har namnsdag den 24 december?
24. Hur många syskon har ni tillsammans i patrullen?
25. Vad kallas Sveriges nordligaste punkt?

# Hajk

## Syfte

Syftet med hajken är att scouterna genom en vandring/paddling/seglat ska få uppleva friluftsliv och förstå att de kan klara sig bra i skog och mark. Att känna sig riktigt bra på något, eller prova något man inte trodde man klarar av stärker självförtroendet och självkänslan. Hajken genomförs till stor del patrullvis och scouterna är delaktiga i hajkens olika moment och får uppleva Tintins äventyr under ett veckoslut. Hajken är tänkt att genomföras lördag morgon till söndag lunch men vill ni ha ett längre arrangemang så fyll på med egna programidéer.

Målspar: Aktiv i gruppen, Ledarskap, Självinsikt och självkänsla, Fysiska utmaningar, Känsla för naturen. Vilka målspar som berörs beror också på vilka aktiviteter ni väljer att fylla hajken med.

## Genomförande

Under hajken färdas scouterna en sträcka, kommer till en övernattningsplats, slår upp läger och tillagar sin egen mat. Stor tonvikt läggs på att scouterna själva är delaktiga under hajken.

## Lördag

Scouterna samlas lördag morgon på lämplig plats. Scouterna ska nu patrullvis ”resa” till Mystiska Ön som ligger utanför Afrikas kust. Önskemål om hur de ska färdas kan ni ha samlat in tidigare under terminen. Innan hajken har scouterna tillverkat pass och fyllt i visumansökan för att få resa till Den Mystiska Ön. Anledningen till resan är att de är sugna på sol och värme i höstmörkret.

Vi startar vår resa vid scoutstugan på lördag morgon. Patrullerna får gå igenom pass och säkerhetskontroll innan de lämnar Sverige (scoutstugan). Första delmålet är Egypten där ”planet” kommer att mellanlanda. Hur just ert ”flyg” ser ut bestämmer ni själva.

- På planet träffar patrullen en person som ber dem ta med ett paket till Den Mystiska Ön. Om de tar med det ska de få pengar för besväret.
- På flyget serveras drycker som flygplanspersonalen vill ha hjälp med att känna igen smaken på. För varje rätt svar får de betalt i den lokala valutan boliner som är aktuell på Den Mystiska Ön.
- Mellanlandning i Egypten där patrullerna äter lunch. Samtliga patruller samlas på samma ställe. När de är klara med lunchen och ska resa vidare möter de kapten Haddock. Haddock samlar på elefanter av ebenholtz som finns på Den Mystiska Ön. Haddock ska åka dit och köpa fler elefanter nu men problemet är att han bara får ta in två elefanter per person och resa till Egypten. Därför ber han nu scouterna att köpa elefanter åt honom när de nu ska till Den Mystiska Ön. Elefanterna kostar 2000 boliner styck och de får rikligt med boliner. Det som blir över får de behålla. Haddock

berättar också var de kan hitta elefanterna, en liten affär på ön. Scouterna går med på uppgörelsen och fortsätter resan.

- På nästa ”flyg” får patrullen identifiera olika djur som är typiska för Ön. Betalt per rätt djur.
- Flaggkunskap ingår också, patrullen måste känna igen ett antal flaggor från Afrikas länder. Betalt per rätt svar.
- Patrullen landar på Den Mystiska Ön och går igenom pass och tull. Vid tullen undrar tullarna vad det är för paket de har med sig. Paketet beslagtas och tullaren öppnar dem. Paketet visar sig innehålla delar av en karta över Ön. Patrullen vill ha kartan men tullaren är envis. Han vill ha betalt för att lämna ifrån sig kartan. Patrullen betalar och tullaren upptäcker falska sedlar bland pengarna. Han frågar varifrån de fått pengarna och just då passerar Haddock tullen. Patrullen säger att det är shejken som gett dem pengarna. Haddock blir anhållen av tullpolisen men hävdar att han är oskyldig. Polisen tror honom inte utan tar med honom till polisstationen.
- Patrullen får sina kartbitar och beger sig från ”flygplatsen”. De träffar Dupontarna som stoppar dem och säger att han fått ett meddelande från Haddock. Det är ett chiffer som talar om att han är oskyldig och att det går rykten om att det finns en falskmyntarliga på Ön. Kan scouterna hjälpa till att hitta dem? De får också en ny kartbild som talar om var de ska leta. Dupontarna varnar även för att det säljs falska souvenirer till turister på Ön.
- Patrullen går vidare mot sitt mål och träffar på en öbo som säljer elefanter till ett betydligt lägre pris än kapten Haddock uppgett. Är de verkligen äkta? Öbon försöker få scouterna att köpa elefanter men de har ju blivit varnade för oäkta varor. Till slut ger öbon upp men kräver 1000 boliner för att de ska få fler ledtrådar om vart de ska gå.
- Patrullen kommer fram till nattplatsen, stuga eller vindskydd väljer ni själva. Där träffar de Tintin som är ambassadör på ön. Avdelningen delas upp i pojkar och flickor. Flickorna förväntas laga mat och pojkar hugger ved och eldar. Vi befinner oss utanför Afrikas kust och tillagar någon form av afrikansk mat. (Denna uppdelning ligger till grund för en senare diskussion med scouterna om könsroller)
- Under kvällen får vi besök av en öbo som lär ut afrikanska sånger och lekar. Dessutom ger han några tips om var patrullerna kan hitta falskmyntarligan. De får också en kartbit som visar var de kan leta i morgon. Kring lägerelden reflekterar vi över dagen: är det rätt att betala tullen för att få behålla sitt paket? Ska pojkar och flickor behandlas olika och utföra olika sysslor? Ska man ta med sig något som man inte vet vad det innehåller? Vad kan det få för följd?
- Natt

## Söndag

- God morgon. Efter frukosten fortsätter jakten på falskmyntare och elefanter.
- Tintin skickar iväg patrullerna en i taget. Med hjälp av kartan hittar de en fabrik där falskmyntarna håller till. Men fabriken är tom och det enda spår som finns är trasiga sedlar och tryckpressar. Det sitter ett meddelande på dörren (chiffer) att falskmyntarna rymt med de pengar som fanns. Patrullen får veta var på kartan de kan leta.
- På väg till platsen där de ska finna falskmyntarna hittar de äntligen elefantaffären. De förhandlar med innehavaren om att få köpa elefanter. Innehavaren granskar noggrant pengarna och frågar var de fått dem ifrån. När han får veta att det är från kapten Haddock blir han lugnad och berättar att kapten Haddock är en ärlig man. Han frågar var kapten Haddock är nu och får veta att han är fängslad för att ha delat ut falska pengar. Patrullen berättar också om falskmyntarna. Affärsinnehavaren tipsar om att de syns till vid flygplatsen och varnar för att de kan vara farliga.
- Patrullen tar sina elefanter och ger sig iväg. De kommer till flygplatsen och ser några mystiska män med en stor säck. Patrullen förstår att det är falskmyntarna som försöker få med sig pengarna ut ur landet. Vid säkerhetskontrollen samlas alla patruller ihop och de tipsar tullen om falskmyntarna. Tullen tar fast falskmyntarna och tar hand om pengarna.
- Affärsinnehavaren kommer till flygplatsen och övertalar polisen att släppa lös kapten Haddock eftersom han är oskyldig. Patrullen håller med affärsinnehavaren och berättar hur de träffade kapten Haddock. Som tack bjuder kapten Haddock på lunch i restaurangen på flygplatsen.
- Alla reser tillbaka via Egypten där elefanterna lämnas över till kapten Haddock. Patrullerna räknar igenom sina pengar och ser hur mycket de har kvar.
- För pengarna som är kvar bestämmer patrullen vad de ska göra med dem. Ska kapten Haddock få tillbaka dem eller kan vi tänka oss något annat alternativ?
- Patrullen reser hem till Sverige igen.

Material: pengar, elefanter (ganska många och olika storlekar), kläder till Dupontarna, Tintin, kapten Haddock, tullen, öbor m fl, drycker att smaka på, säck, bilder på djur, kartor och kartbitar, paket, chiffer, trasiga maskiner och pengar. För övrigt vanlig hajkustrustning med yxa, såg, matlagningsgrejer, fotogenlyktor, tält eller vindskydd om man inte ska bo i stuga.

Använd fantasin till att bygga någon form av flygplan och säkerhetskontroll. Gör någon form av metalldetektor som ser ut som de som används på flygplatser, kör igenom deras packning genom en scanner. Scanner går att bygga tex av en tom kartong. Som ledare är det extra roligt för scouterna om man bjuder på sig själv och spelar sin roll under hajken.

# UPPTÄCKARSCOUTER 10-12 ÅR



## Våga • Samarbeta • Vilja • Lösa problem • Omvärlden

Upptäckarscouten går oftast i årskurs 4 eller 5 i skolan. I den här åldern sker en kraftig utveckling mot större självständighet. Upptäckarscouten kan ta vara på sig själv i betydligt större utsträckning än yngre scouter. Många av barnen i den här åldern har inte längre någon barn-tillsyn (till exempel fritids) på eftermiddagarna utan ser efter sig själva. De träffar ofta kompisar eller intresserar sig för fritidsaktiviteter på egen hand, och klarar av att fatta de beslut som krävs för att lösa de praktiska problem de möter. I upptäckaråldern kan det vara stora skillnader mellan tjejer och killar, men i Scouterna får alla utrymme att utvecklas på sina villkor. Många upptäckare brinner för omvärlden och i Scouterna engagerar de sig i samhället tillsammans på ett konkret sätt. Upptäckarna testar olika roller och utmanas att ta plats genom äventyr och upplevelser. 10–12-åringar lever sig gärna in i berättelser och friluftslivet fyller en viktig roll. Upptäckaren möter både äldre och yngre scouter och har redan prövat att ha naturen som vardagsrum när det är dags att bli äventyrare.

Detta material är helt eller delvis finansierat av Sida, Styrelsen för Internationellt Utvecklingssamarbete. Sida delar inte nödvändigtvis de åsikter som här framförs. Ansvaret för innehållet är uteslutande författarens. Projektet har också finansierats genom en egeninsats från Postkodlotteriet via fredsprojektet Amahoro Amani – för freden vidare.

Scouterna tackar:



Sparbanken 1826

