

## Scoutmöte – Ett rollspel

### Inledning/ceremoni

#### Lek - Skumtomtar och godistroll

Leken heter skumtomtar och godistroll där alla scouter utom en är skumtomtar, endast en är godistroll! Alla scouter ska blunda (även godistrollet blundar). Alla går försiktigt runt och viskar det en är i örat på alla en möter. När en skumtomte möter godistrollet så viskar denne ”godistroll” i örat på skumtomten. Då är det kört! Efter cirka 7 sek ger skumtomten ifrån sig ett dödsskrik och går och sätter sig. Leken slutar när det endast är en skumtomte kvar.

För vem?  
Spårare  
Upptäckare

Antal deltagare: 6–50 personer  
Tidsåtgång: 1 möte

Delar ur värdegrunden:

- Scoutlag och löfte
- Patrullsystemet
- Learning by doing

### Huvudaktiviteten – Rollspel

#### Scoutlagen

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

Börja med att fråga om scouterna känner till scoutlagen. Ni kan fråga om de har en kompislista på fritids (en lista på egenskaper hos en bra kompis, hur det är fint att bemöta varandra). Låt dem berätta om vad som står på den listan! Utifrån kompislistan kan ni dra paralleller till vad scoutlagen innehåller.

Ni ledare gör ett kort rollspel om någon rad i scoutlagen för att visa hur aktiviteten går till.

Låt varje patrull välja en rad ur scoutmetoden som de ska uttrycka med rollspel på sitt sätt. När de är klara får de spela upp inför de andra patrullerna eller ledarna om det bara finns en patrull.

#### Några frågor som ni kan ställa efteråt är:

- Vilken rad har ni valt?
- Varför valde ni den raden?
- Är det svårt att leva enligt scoutlagen?
- Är det någon del som är lite svarare än en annan?

#### Reflektion

- Vad har vi gjort idag och hur kändes det?

### Avslutning/ceremoni