

## Scoutmöte – Tvättlinan

### Inledning/ceremoni

#### Lek – Du duger

Alla ställer eller sätter sig i en ring. En kastar en boll till en annan och säger: Du duger!

Den andra svarar: Till vad?

Den första säger till exempel: ”Till att hoppa på ett ben”, ”slå en kullerbytta”, ”slå en råbandsknop bakom ryggen”, ”spela apa”, ”sjung en sång så falskt du kan”. Detta ska personen som fångat bollen då utföra. Alla försöker hitta på så löjliga och roliga uppgifter de bara kan. Ju snabbare leken går, ju roligare blir den.

#### Detta material behöver du:

En boll

#### Att tänka på:

Vissa kan till en början tycka det är lite pinsamt att göra bort sig inför de andra. Därför kan det vara bra att ledarna börjar att göra bort sig, innan det är scouternas tur. Tänk på att ha en kul stämning under tiden, och kolla så att ingen tycker att det är läskigt.

### Huvudaktiviteten – Tvättlina med lappar

Fråga scouterna om vad de tänker är orsaken till att människor dricker. Skriv upp deras tankar på ett blädderblock så att ni alla ser och kommer ihåg hur ni tänkt. Det brukar komma upp saker som: Det är gott, festligt, de vill våga mer!

När de kommit på några förslag så ska ni skriva/rita/måla sådant som är festligt/häftigt/ger pirr i kroppen på mindre lappar. Sådant som inte har med alkohol eller andra droger att göra. Scouterna skriver en sak på varje lapp som ger just dem pirr i magen! Sen hänger ni upp lapparna på en tvättlina som ni hängtt upp i rummet. Scoutledaren läser upp allt som står på varje lapp efteråt, så att alla får se/höra om de fantastiska saker som vi kan göra när vi blir berusade av livet istället för av droger. Om du vill får du berätta mer om din/dina lappar när de läses upp!

Påpeka att det finns mycket vi kan göra utan att blanda in alkohol eller andra droger! Nu kan ni planera in någon av de aktiviteterna i terminsplaneringen!

#### Lek vid behov – Rita, gissa, spring

Patrullerna får tävla mot varandra. Skriv lappar med ord t ex helikopter, mamma, springa... En person från varje patrull får komma fram till ett blädderblock eller rittavla eller dyligt. Laget ska sedan gissa vad personen ritat. Poäng ges till det lag som lyckas gissa rätt och till den som ritat (för att den vågade rita inför alla).

#### Reflektion

- Vad har vi gjort idag och hur kändes det?

### Avslutning/ceremoni



För vem?  
Spårare  
Upptäckare  
Äventyrare

Antal deltagare: 3–30 personer  
Tidsåtgång: 1 möte

Delar ur värdegrunden:  
· Scoutlag och löfte  
· Patrullsystemet  
· Nykterhet