

Scoutmöte – Vara den som bestämmer

Inledning/ceremoni

Lek – Russinleken

En påse med russin läggs på en tallrik. Alla deltagare sitter i en ring runt tallriken med varsin tandpetare. Sedan säger en ledare en siffra mellan 1-6 (t ex 2). Då ska deltagarna i tur och ordning försöka få en tvåa med tärningen, den som får en tvåa får börja äta russin med tandpetaren. En får bara ta en i taget. En får äta tills en annan person slår en tvåa. Då blir det den personens tur att äta. Avbryt leken efter en 10-15 minuter eller då russinen tar slut. Diskutera hur det kändes att inte få något eller att få mycket russin. Fundera över om det finns några paralleller i livet runt scouterna. Finns det någon som blir orättvist behandlad? Hur kunde leken blivit mindre orättvis, hur kan livet bli mindre orättvist.

Detta material behövs:

En tallrik, russin, tandpetare och en tärning.

Att tänka på:

Ledaren får gärna säga nya tärningsnummer lite då och då. Om någon har sönder sin tandpetare får denne ingen ny.

Huvudaktiviteten – Vara den som bestämmer för en dag!

Vad skulle hända om dessa var statsminister för en dag?

Bamse: Stark, snäll och har många vänner

Joakim von Anka: Rik, snål och tänker mest på sig själv

Pippi Långstrump: Generös, gillar inte regler och är stark.

Elsa i Frost: Vill allas väl men isolerar sig eftersom hon är rädd att skada andra

Emil i Lönneberga: Vill väl, men handlar oftast med hjärtat och inte alltid med huvudet

Lisa Simpson: Stark, smart och har höga ambitioner

Några frågor som ni kan diskutera:

- Hur stämmer deras personligheter överens med att styra ett land?
- Vem skulle göra det bäst? Varför?
- Vem skulle ha svårast för det? Varför?

Spela gärna upp olika roller för varandra! Hur skulle de ha gjort enligt sitt sätt för att fördela russin i en patrull rättvist till exempel?

Lek vid behov - Fryskull

Utse en tagare som ska jaga de andra inom ett bestämt område. Den som blir tagen stannar upp och står blickstill i den position som den stannar i – som om Elsa har fryst hen. Den frysta blir upptinad av en kärleksfull kram av en annan deltagare och får sedan fortsätta springa runt. Byt tagare ibland, och för att göra leken svårare kan ledaren utse flera tagare efter en stund. Var tydlig med vem eller vilka som blir tagare, så att alla vet om det vid byten och tillsättning av fler tagare. Kolla först med gruppen om alla känner sig bekväma med att ge och få kramar.

Reflektion

- Vad har vi gjort idag och hur kändes det?

Avslutning/ceremoni



För vem?

Spårare

Upptäckare

Äventyrare

Antal deltagare: 6–30 personer

Tidsåtgång: 1 möte

Delar ur värdegrunden:

- Scoutlag och löfte
- Patrullsystemet
- Demokrati