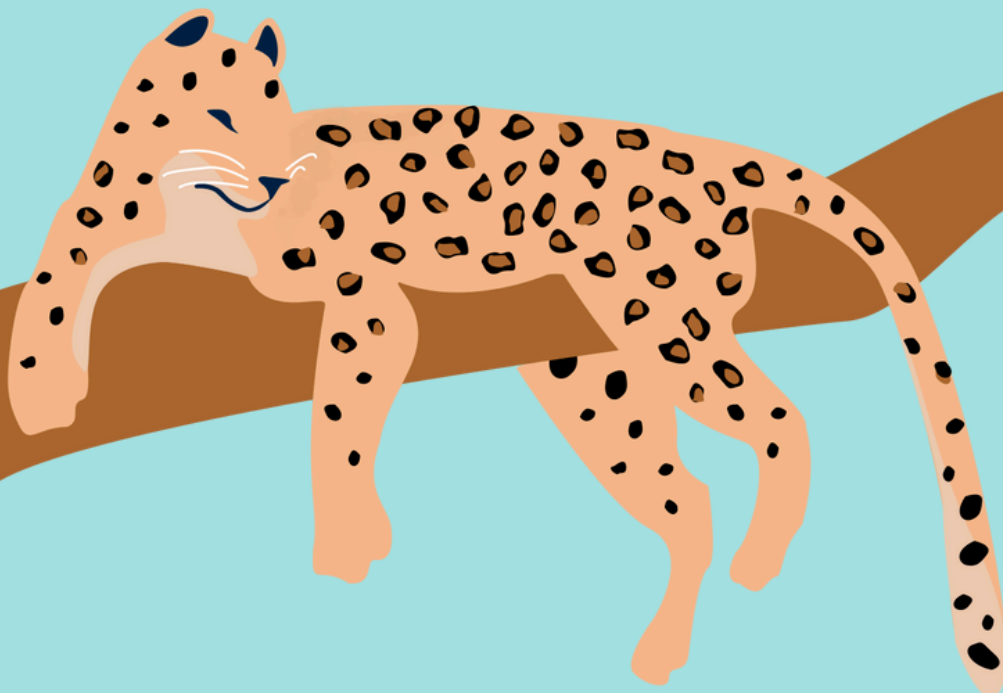


# Scouts, Peace and Security aktivitets-paket



# Innehållsförteckning

Lär känna Nepal!	5
Frågesport	6
Mat från Nepal	7
Introduktionsberättelse för alla	8
Familjescouterna	9-12
Spårarscouterna	13-17
Äventyrarscouterna	18-23
Spejarscouterna	24-31
Utmanarscouterna	32-37
Roverscouterna	38-42
Diskussion med pausrunda	44-46
Bilagor	47-54





# Introduktion

Du håller du ett aktivitetsmaterial från utvecklingssamarbetsprojektet Scouts, Peace and Security. Aktiviteterna fokuserar på fred och fredsutbildning. Syftet med aktivitetsmaterialet är att stödja fredsutbildning och framför allt att väcka tankar!

## Scouts, Peace and Security

Scouts, Peace and Security är ett gemensamt utvecklingssamarbetsprojekt mellan Nepals och Finlands scouter som fokuserar på fredsutbildning och att förbättra ungdomars möjligheter att påverka. Finlands scouter och Nepals scouter har en långvarig partnerskapshistoria. Projektet genomförs med finansiering från Utrikesministeriet under åren 2023–2025. En stor del av projektet har handlat om att genomföra fredsutbildningsaktiviteter i Nepal och sprida dessa aktiviteter till olika delar av landet. Samma aktiviteter finns också med i detta material.

I aktivitetsmaterialet hittar du Nepals flagga som markerar de aktiviteter som också genomförs i Nepal!

## Erätaukosäitiö och Erätaukometoden

Erätaukosäitiö har grundats för att utveckla en mer konstruktiv samhällsdiskussion och dialog. Syftet är att förbättra samtalskulturen, minska splittringen i samhället och öka delaktigheten för människor med olika bakgrunder.

Erätaukometoden är en samtalsmetod som strävar efter konstruktiva diskussioner. Stöd för Erätaukosamtal ges genom spelregler för konstruktiv dialog. Diskussionen leds av en samtalsledare som ansvarar för samtalsklimatet och ser till att alla deltagare får möjlighet att delta. Mer om Erätauko kan du läsa på Erätaukosäitiös webbplats, där du också hittar instruktioner för hur man faciliterar samtal och vilka spelregler som gäller för en konstruktiv dialog.

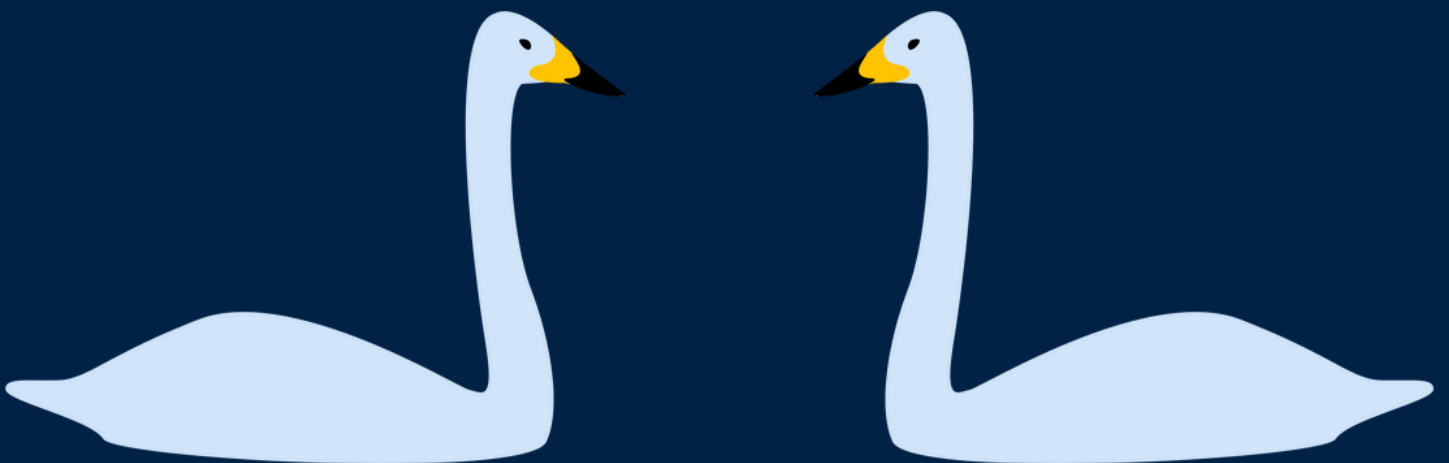
I aktivitetsmaterialet finns även instruktioner för Erätaukosamtal som passar alla åldersgrupper!

# FN:s resolution Ungdomar, fred och säkerhet 2250

År 2015 antog FN:s säkerhetsråd resolutionen Ungdomar, fred och säkerhet (2250). I resolutionen erkändes för första gången att hållbar fred inte kan uppnås utan ungas deltagande, aktiva roll och stöd.

Syftet med resolutionen är särskilt att stödja unga som aktiva aktörer och fredsbyggare samt att främja ungas representation och delaktighet. Samarbete mellan olika sektorer ska utvecklas för att möjliggöra hållbar fred.

Finland var det första landet som utarbetade ett nationellt handlingsprogram för att genomföra resolution 2250. I detta arbete deltog civilsamhället och unga, inklusive Finlands scouter, aktivt.



# Lär känna Nepal!

## Grundläggande fakta om Nepal

### Förberedelser:

Skapa ett pussel över Nepal. Pusselbitarna består av Nepals provinser (se bilaga). Skriv ut faktalappar och påståenden från bilagan på papper. Skriv också ut bilder.

### Beskrivning:

Först sätter gruppen ihop en karta över Nepal. Om det uppstår svårigheter med att lägga kartan kan du ge följande ledtrådar:

- Söder om Lumbini ligger Indien.
- Koshi är den östligaste provinsen.
- Sudur Pashchim är den västligaste provinsen.
- Norr om Karnali ligger Kina.
- Bagmati ligger norr om Madhesh.

Därefter matchar gruppen rätt kort med kartan. Vilka fakta stämmer om Nepal (i tabellen är det alltid den vänstra kolumnen som är rätt)? Vilka djur lever i Nepal, och vilken är Nepals flagga? Efter aktiviteten kan ni också utforska och googla mer information om Nepal!





# Frågesport

Vad behövs: papper och pennor

## Beskrivning:

Dela upp scouterna i grupper om 2–3 personer. I frågesporten om scouting i Nepal diskuterar grupperna tillsammans vilken av alternativen a, b eller c som är rätt. Det rätta svaret är markerat med fetstil.

Fråga 1: Hur länge har Nepals och Finlands scouter varit partners?

- a. 5 år
- b. 30 år**
- c. 100 år

Fråga 2: Hur många medlemmar har scouting i Nepal?

- a. cirka 40 000
- b. cirka 75 000
- c. cirka 110 000**

Fråga 3: Var är scouting vanligast i Nepal?

- a. i skolor**
- b. i armén
- c. i eftermiddagsklubbar

Fråga 4: Vad heter ett av Himalayas berg?

- a. Baden-Powell Peak**
- b. Scouting Peak
- c. Campfire Peak

Fråga 5: Vilket av följande påståenden är sant?

- a. I Nepal får bara pojkar vara scouter.
- b. Världsjamboreen 2027 kommer att hållas i Nepal.
- c. Nepals ungdoms- och idrottsminister är scouternas Chief Scout..**

# Mat från Nepal

Yoghurtsbröd i panna (recept för 8 st)

Vad du behöver:

- 4 dl tjock yoghurt
- 2 dl vetemjöl
- 2 dl fullkornsmjöl
- 2 tsk bakpulver
- 1/2 tsk salt
- 2 msk rapsolja

Dal jhaneko

Vad du behöver:

- 2 msk smör eller olja
- 1 lök
- 2 vitlöksklyftor
- ingefära
- koriander
- gurkmeja
- röd chilipulver
- 1 förpackning röda linser
- 3 dl vatten
- salt

Brödinstruktioner:

1. Blanda de torra ingredienserna i en skål. Tillsätt yoghurten och oljan. Rör snabbt ihop till en jämn deg.
2. Forma degen till en rulle och dela den i 8 bitar. Platta ut bitarna med mjölade händer till tunna bröd (cirka 10 cm i diameter).
3. Stek bröden i en liten mängd olja i en stekpanna, till exempel på ett stormkök, i cirka 3 minuter per sida.

Instruktioner för dahl:

1. Värm fett i en stekpanna, till exempel på ett stormkök. Tillsätt finhackad lök och fräs i 5–7 minuter tills löken blir gyllenbrun.
2. Tillsätt vitlök, ingefära, krossade korianderfrön, gurkmeja och röd chilipulver. Rör om noggrant så att kryddorna blandas jämnt. Låt blandningen sjuda på låg värme i cirka 3–5 minuter.
3. Tillsätt de sköljda och blötlagda röda linserna. Rör om väl så att linserna täcks av lök- och kryddblandningen. Fräs under omrörning i 2–3 minuter.
4. Häll i vattnet och höj värmen så att blandningen börjar koka. Tillsätt salt, sänk värmen och låt sjuda långsamt i cirka 15 minuter.
5. När linserna är mjuka, tillsätt färsk finhackad koriander innan servering.



# En introduktionsberättelse för alla

Läs berättelsen nedan. Den fungerar som en introduktion till temat fred, oavsett åldersgrupp. Ni kan diskutera begreppet fred utifrån berättelsen.

Aleksi älskade att leka i parken med sina vänner. En av hans bästa vänner var Liina, och de brukade ofta tillbringa timmar med att bygga sandslott och tävla om vem som kunde klättra högst i träden. Men en dag gick något fel.

Aleksi hade just byggt sitt största sandslott någonsin när Liina av misstag trampade på det medan hon sprang.

"Varför gjorde du så? Du förstörde allt!" ropade Aleksi argt.

"Det var inte meningen!" svarade Liina, men Aleksi ville inte lyssna. Han sparkade i sanden och sprang därifrån.

Båda var ledsna resten av dagen. När Aleksi gick hem såg han en vit fågel sitta på en parkbänk med en kvist i näbben. Fågeln tittade på honom med vänliga ögon och sa:

"Vet du, Aleksi, vad fred är?"

Aleksi gnuggade sig i ögonen.

"En fågel som pratar?" tänkte han, men svarade:

"Nej, jag vet inte riktigt. Är det inte bara när man slutar bråka?"

Fågeln nickade.

"Delvis. Men fred är också att försöka förstå varandra, förlåta och skapa något nytt tillsammans. Berätta för mig, varför är du ledsen?"

Aleksi berättade för fågeln om sandslottet och hur Liina hade förstört det.

Fågeln frågade:

"Är du säker på att hon gjorde det med flit?"

Aleksi funderade en stund.

"Kanske inte," erkände han tyst.

Fågeln fortsatte:

"Vad sägs om att du förlåter henne och föreslår att ni bygger ett nytt sandslott tillsammans? Fred är som den här kvisten: den är liten, men om du planterar den kan den växa till ett stort träd där du och din vän kan sitta i skuggan."

Aleksi log och bestämde sig för att nästa dag i parken be Liina om ursäkt och föreslå en ny lek. När han gjorde det log Liina stort och sa:

"Jag är verkligen ledsen för det som hände. Låt oss bygga världens bästa slott tillsammans!"

Från den dagen lärde sig Aleksi att fred inte bara handlar om att sluta bråka, utan om att skapa tillsammans, förlåta och ge vänskapen en ny chans.





# Familjescouterna

# Vad är fred?

Förberedelser:

Begreppet fred kan vara utmanande för familjescouterna att förstå. Låna gärna följande böcker från biblioteket:

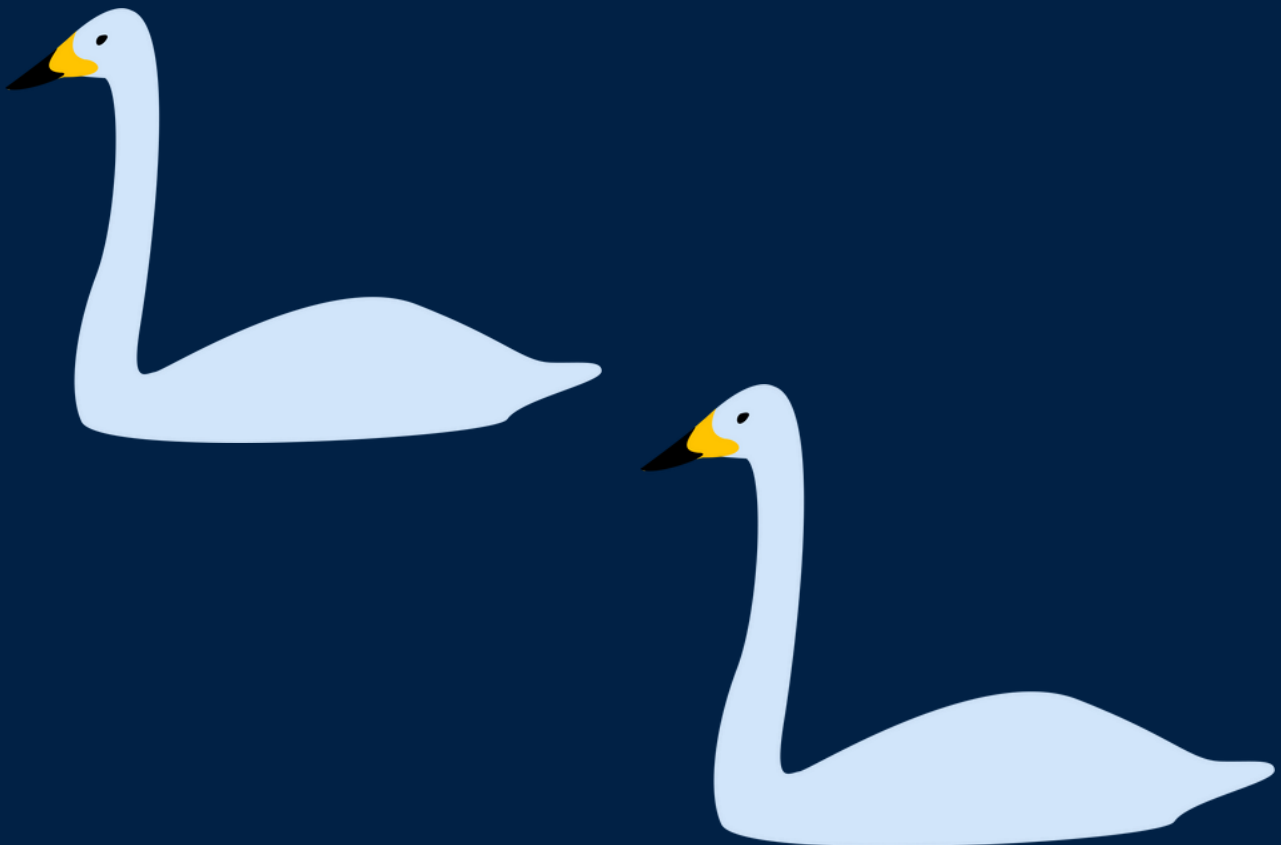
- Julia Pöyhönen och Heidi Livingston: Fanni och de argsinta tvillingarna

Beskrivning:

Börja med att diskutera vad familjescouterna tänker om fred. Ni kan närma er ämnet genom att prata om konflikter: när ett gräl med en vän har lösts, känner sig alla mycket bättre.

Läs en berättelse om vänskapsfärdigheter från en av böckerna. Fortsätt sedan diskussionen om hur fred visas i berättelsen och vad fred innebär. Därefter går ni över till lekar som hjälper deltagarna att bättre förstå begreppet fred.

Alternativ: Ni kan också använda introduktionsberättelsen från aktivitetsmaterialet i denna övning!



# Handlingars konsekvenser

Vi övar på att förstå hur våra handlingar påverkar genom en skräpvandring. Läs först berättelsen:

En liten by låg mitt i en grönskande dal, där en klar flod rann och fåglarna sjöng i träden. I byn fanns en regel: alla tar hand om sin omgivning och varandra. Men under de senaste åren hade byborna blivit latare. När någon kastade ett godispapper på marken eller tappade ett tuggummi vid flodkanten, tänkte de andra: "Det där lilla skräpet gör väl ingen skada."

Snart började den vackra floden i byn bli grumlig, och på bytorget samlades en obehaglig hög av skräp. Fåglarna sjöng mindre, och blommorna blommade inte längre. En av byborna, Elsi, började lägga märke till detta. "Varför blir allt det vackra fult?" funderade hon.

En kväll hade Elsi en dröm. Hon gick genom byn, men varje skräp hon såg förvandlades till en liten svart skugga. Dessa skuggor var som symboler för bybornas dåliga handlingar: ilska, lögner och själviska beslut. Elsi märkte att ju mer skräp det fanns, desto större blev skuggorna, tills de nästan täckte solen.

Elsi bestämde sig för att göra något. Hon plockade upp ett skräp från marken, och genast försvann den svarta skuggan. Elsi insåg att hennes handlingar hade betydelse. Hon tog en soppåse och började gå runt i byn. Hon plockade upp skräp efter skräp. Till en början tittade byborna förvånat på henne: "Varför bryr du dig? Det är ju bara skräp." Men när de såg att förändringar började ske runt Elsi – blommorna började blomma igen och fåglarna återvände – gick de med henne.

Byn insåg att att kasta skräp inte bara handlade om slarv. Det var ett tecken på dåliga handlingar, likgiltighet och lättja. Att plocka upp skräp betydde däremot att ta ansvar, visa omtanke och bygga gemenskap.

Byn återfick så småningom sin forna glans. Byborna förstod att deras handlingar, goda eller dåliga, formade både deras omgivning och deras gemenskap.

Gå nu ut på en skräpvandring i er omgivning. Ta med handskar och en soppåse. Fundera samtidigt på hur viktiga även små handlingar kan vara.



# Att öppna en knut

**Vad som behövs:** ett långt rep

**Beskrivning:** Alla scouter håller i repet. Uppgiften är att tillsammans knyta en sjömansknop runt ett stort träd utan att någon släpper repet. Ledaren uppmuntrar scouterna att diskutera hur knuten kan göras tillsammans. Om det blir svårt för scouterna att hitta en lösning eller komma vidare, kan ledaren hjälpa till. Efter övningen diskuterar ni hur lösningen hittades och vilka färdigheter som behövdes för att knuten skulle bli klar tillsammans.

## Alternativ utan rep:

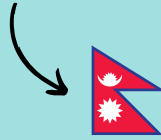
2–3 scouter går längre bort så att de inte ser resten av gruppen. Resten av gruppen bildar en cirkel där alla håller varandra i händerna. Ingen får släppa taget om händerna under övningen. I cirkeln formas en knut – deltagarna kan dyka under varandras armar eller klättra över – men det är viktigt att hålla i händerna hela tiden.

När knuten är klar kommer knutlösarna tillbaka. De ger muntliga instruktioner till de andra för att få dem att röra sig så att knuten löses upp och scouterna står i en cirkel igen.

Avsluta med att diskutera betydelsen av samarbete och att lyssna på varandra.



# Vargungar



# Aktivt lyssnande

Sätt er i en cirkel. Låt oss börja aktiviteten genom att diskutera tillsammans. Vi pratar om lyssnande och varför det är viktigt. Aktivt lyssnande är en process där man lyssnar noggrant på vad som sägs, identifierar och accepterar samt förstår den delade informationen.

## En bra lyssnare:

- Gör inte andra saker samtidigt.
- Fokusera.
- Visa med ord eller kroppsspråk att du lyssnar.
- Uppmuntra och svara på det som berättas för dig.
- Visa att talarens budskap och känslor är viktiga.

Dela gruppen i två lika stora grupper och ge dem namnen "talarna" och "lyssnarna". Bilda par så att varje par består av en talare och en lyssnare. Talaren talar i 4–5 minuter medan lyssnaren lyssnar. Talaren väljer fritt ämnet för sitt samtal, helst ett aktuellt vardagskonflikt som hen har upplevt nyligen. Innan aktiviteten börjar, förklara för lyssnarna hur de ska bete sig. De första två minuterna ska de lyssna noggrant med små gester och reaktioner, som nickningar och svar som "jaha", "tråkigt att höra" etc. De följande två minuterna ska de inte visa några reaktioner eller verka frånvarande.

Efter aktiviteten samlas gruppen tillbaka i en cirkel. Be deltagarna att dela med sig av sina erfarenheter med de andra.

Ledaren går igenom diskussionsfrågorna:

- Hur kände sig talaren? Varför?
- Vad skulle lyssnarna ha gjort? Varför?

Diskutera vilka goda och dåliga vanor som finns inom aktivt lyssnande.

## Goda vanor:

- Lyssna mer än du pratar.
- Ställ öppna frågor.
- Var medveten om dina egna fördomar.
- Håll fokus på samtalet.

## Dåliga vanor:

- Avbrytande.
- Att dra förhastade slutsatser.
- Fördomar som påverkar samtalet.
- Användning av anklagande språk och otålighet.

Diskutera slutligen varför lyssnande är viktigt.

- Ett äkta intresse för andra ger möjlighet att lära sig nytt och hjälper till att förstå olikheter.
- Det hjälper att hitta lösningar i konfliktsituationer.
- När vi blir hörda upplever vi oss som viktiga och accepterade.
- Att lyssna fördjupar vänskaper.
- Skapa förtroende.

## Fem steg för att lösa ett problem



I denna aktivitet övar vi på problemlösning med hjälp av fem steg. En kulle eller en bred trappa är en bra plats för aktiviteten, men att förflytta sig framåt fungerar också utmärkt. Gruppen rör sig alltid till nästa nivå och når slutligen toppen när de har löst problemet.

1. Dela upp hela gruppen i smågrupper.

2. Ge varje smågrupp ett eget problem att lösa. Exempel:

- Problem 1: Det uppstår ett bråk med en kompis.
- Problem 2: En medlem i gruppen har glömt sina matsäck hemma.
- Problem 3: Gruppen gick vilse under en orienteringsövning.

3. Ge instruktioner till smågrupperna att lösa problemet genom de fem stegen. Efter varje steg kan gruppen gå vidare till nästa nivå eller trappsteg.

Steg 1: Vad är problemet? Gruppen reflekterar över vad problemet handlar om.

Steg 2: Vad kan vi göra? Kom på så många olika alternativ som möjligt för att lösa problemet. Alla idéer räknas – var kreativa!

Steg 3: Välj den bästa lösningen. Gruppen beslutar tillsammans vilken lösning som är bäst att genomföra. Det är viktigt att tänka på konsekvenserna av de olika lösningarna.



**Steg 4: Genomför den valda lösningen! Om möjligt, genomför lösningen på riktigt. Om detta inte är möjligt kan ni leka fram en lösning. Vad händer när ni genomför lösningen?**

**Steg 5: Fungerade lösningen? På toppen reflekterar gruppen över vad som fungerade bra med lösningen och vad som kunde ha gjorts bättre.**

**4. Efter dessa steg samlas hela gruppen för att lyssna på hur de andra grupperna löste sina problem. Diskutera till sist hur det var annorlunda att lösa ett problem i grupp jämfört med att göra det ensam (till exempel att behöva ta hänsyn till andras perspektiv).**

## Superhjältar



Vad som behövs: Papper, pennor, färgpennor m.m. för teckning.

Beskrivning:

Diskutera följande frågor tillsammans. Se till att alla får komma till tals – du kan använda samtalsrundor eller dela upp gruppen i mindre grupper.

- Varför är det bra att hjälpa andra?
- Hur har du blivit hjälpt av någon, och hur kändes det?
- Hur har du själv hjälpt någon, och hur kändes det?
- Kan hjälp ibland vara något negativt? Varför?
- Vad bör man tänka på när man hjälper andra?

Efter diskussionen ritas varje person sin egen superhjärte, med temat "Jag som superhjärte." Var och en får välja en superkraft och ett område där de kan göra skillnad.

Skriv en kort presentation till bilden som beskriver vad din superhjärte gör och hur. Målet med uppgiften är att få deltagarna att se sig själva som aktörer som kan påverka världens problem.

Samla alla bilder och skapa ett superhjärtegalleri, till exempel på väggarna i er lokal!





## Måla fred



Vad som behövs: Papper, pennor, vattenfärger eller andra material för att skapa konstverk.

Beskrivning:

Det är bra att börja aktiviteten med att skapa en stämning – till exempel med hjälp av en berättelse, reflekterande frågor eller lugn bakgrundsmusik.

Frågor för reflektion:

- Vad betyder fred i din vardag?
- Hur ser fred ut när du är med vänner, familj eller andra nära personer?
- Hur är fred i scouterna, i skolan, i din hemort, i Finland eller i hela världen?
- Hur ser fred ut i din omgivning?
- Hur känns det när du upplever fred? Varifrån kommer den känslan?
- Vilka faktorer skapar fred runt dig? Vilka färdigheter kan kopplas till fred?

Varje deltagare skapar ett konstverk. Det kan vara en teckning, dikt, målning, text eller något annat som deltagarna vill göra.

- Om en deltagare ritat eller målat delas pappret i två delar med en linje i mitten. På vänstra sidan ritas en bild av en situation där fred inte har uppnåtts, och på högra sidan en bild av en situation där fred har uppnåtts.
- I andra typer av verk är det viktigt att beskriva skillnaden mellan situationer med och utan fred.

När verken är färdiga presenterar gruppen dem för varandra och jämför hur olika personer ser på fred. Ni kan även ordna en konstutställning i er lokal!

# Äventyrsscouter





# Egna styrkor



## Egna styrkor i konflikthantering

Börja med att diskutera vad begreppen konflikt, bråk och oenighet innebär. För att sätta igång aktiviteten kan ni använda berättelsen om karaktärerna på nästa sida.

Ledaren berättar om ett djur och dess sätt att hantera eller lösa konflikter. Gruppen reflekterar tillsammans över hur djuret kan presenteras och försöker därefter röra sig som djuret. Vid behov hjälper och uppmuntrar ledaren. Under djurimitationen funderar gruppen på om något av djuren påminner om deras eget sätt att hantera konflikter, bråk eller svåra situationer. De reflekterar också över hur det kändes att närma sig en konflikt som djuret. Här kan ni använda berättelsen på nästa sida som stöd!

### Djur och deras konflikthantering:

- Struts: Jag gömmer huvudet i sanden – konflikten försvinner.
- Hund: Jag skäller försiktigt och tuggar på möbler när ingen ser – bekymmerslös och lat.
- Hök: Jag flyger högt ovanför allt och plockar föremål – uppmärksam, selektiv och snabb.
- Coyote: Jag smyger i mörkret utan att visa mig – listig och smart, använder min intelligens för att vinna.
- Delfin: Jag stannar kvar och kämpar om det behövs, men föredrar att simma bort – anpassningsbar och vänlig.

Gruppen funderar därefter i mindre grupper eller tillsammans på hur andra djur skulle kunna hantera konflikter. Exempel på djur kan vara elefant, lejon, räv, hare, ekorre, orm eller katt. Ledaren hjälper dem att först reflektera över djurens beteende och utseende och sedan deras styrkor i en konflikt.

### Exempel på djur och deras styrkor i konflikter:

- Elefant: Rör sig lugnt och stabilt genom en svår situation, stöttar andra, är självsäker, anpassningsbar och optimistisk.
- Lejon: Observerar och smyger på situationen på avstånd innan det närmar sig försiktigt – ambitiös, tävlingsinriktad, stark, kraftfull och självsäker.
- Räv: Håller sig först gömd och observerar situationen – analytisk, noggrann, strukturerad, rättvis och rättvisande.

Efter övningen diskuterar gruppen hur de kan använda djurens styrkor för att lösa konflikter. Hur kan dessa styrkor användas för att hantera vardagliga bråk? Reflektera tillsammans över vanliga konflikter (t.ex. bråk eller mobbningsituationer) och hur djurens agerande kan tillämpas i dessa sammanhang.



# En berättelse om styrkor

En solig dag, när himlen var klar och vinden smekte marken, samlades fem djur vid en stor sjö. De var mycket olika, men alla hade kommit dit för att söka svar på sina egna problem.

Strutsen stod högt på sanden, med halsen lång och blicken fäst mot marken. "Jag gömmer mitt huvud i sanden," tänkte den. "Om jag inte ser problemet, finns det inte." Den slöt ögonen och stack ner sitt huvud djupt i den mjuka sanden, som om den ville gömma sig från hela världens bekymmer.

Hunden promenerade däremot lojt längs stranden. Den oroade sig inte särskilt mycket för något, men verkade ändå alltid lite osäker. Ibland skällde den försiktigt, men alltid tyst och när ingen såg. "Det är inte så allvarligt," tänkte den. "Det finns ingen brådska."

Högt ovanför, svävande med vinden, flög en hök. Dess skarpa blick observerade marken från alla vinklar. Den fångade föremål i luften och granskade dem snabbt. "Jag är alltid redo," tänkte höken. "Noggrann och snabb, men jag vet att jag inte kan kontrollera allt."

Kojoten smög i skuggorna, nästan osynlig. Dess rörelser var omöjliga att spåra eftersom den exakt visste hur den skulle undvika uppmärksamhet. "Om jag inte syns, kan jag inte bli sårad," tänkte den. Kojoten var alltid ett steg före, alltid redo att vända situationen till sin fördel.

Delfinen, som hade simmat i sjön och njutit av vattnet, stod nu vid stranden och tittade runt sig. Den var inte rädd, men ville inte heller söka strid i onödan. "Om saker går dåligt, simmar jag iväg," tänkte delfinen. "Men om det behövs, kämpar jag. Vänlighet är inte samma sak som svaghet."

Efterhand insåg djuren att deras olika sätt att hantera problem inte behövde stå i konflikt med varandra. Strutsen lärde sig att man inte alltid kan gömma sig för sina problem, och höken påminde sig själv om att man inte kan se allt från hög höjd. Hunden förstod att långsamhet kan göra att man missar viktiga saker, medan kojoten insåg att det ibland är bra att visa sig och ta itu med utmaningarna. Delfinen fick en påminnelse om att även om vänlighet är viktig, måste man ibland också försvara sig.

De fem djuren stannade vid sjön och funderade över hur olika deras syn på världen var. Trots sina olika sätt att möta livets utmaningar insåg de att det ibland är bra att lära sig av varandra och uppskatta olikheterna.

# Fredspusslet



## Fredspusslet

Vad som behövs:

Ett stort kartongark, kraftigt tyg eller tjockt papper. Färgpennor, tuschpennor, kritor, färger och andra pysselmaterial.

Förberedelser:

Klipp basen i slumpmässiga pusselbitar så att varje deltagare får en egen bit.

Det är bra att börja aktiviteten med att skapa en stämning – till exempel genom en berättelse, reflekterande frågor eller lugn bakgrundsmusik.

Frågor för reflektion:

- Vad betyder fred i din vardag?
- Hur ser fred ut när du är med vänner, familj eller andra nära personer?
- Hur är fred i scouterna, i skolan, i din hemort, i Finland eller i hela världen?
- Hur ser fred ut omkring dig?
- Hur känns det när du upplever fred? Varifrån kommer den känslan?
- Vilka faktorer skapar fred runt dig? Vilka färdigheter kan kopplas till fred?

Beskrivning:

Börja med att reflektera tillsammans över vad fred betyder för er. Vilka känslor, uttryck, tankar, platser, människor m.m. kopplar ni till fred? Låt alla föreställa sig fred på sitt eget sätt. Påminn om att var och en har sin egen syn på fred och att det inte finns några rätt eller fel.

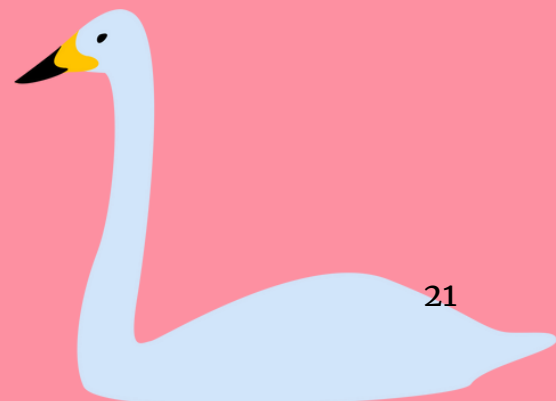
Vid behov kan gruppen delas upp i mindre grupper och varje grupp få ett eget stort pussel.

Varje deltagare ritar eller målar sin egen tolkning av fred på sin pusselbit.

När alla är klara sätts pusselbitarna ihop, och ni undersöker tillsammans vad deltagarna har skapat.

Diskussionsfrågor:

- Hur olika är pusselbitarna?
- Vilka gemensamma drag kan ni hitta i bitarna?
- Vad tycker ni om helheten som ni har skapat?





# Fred, krig, fred

Anpassad från den svenska scouternas aktivitet "Fred, krig, fred"  
<https://aktivitetsbanken.se/fred-krig-fred>

**Vad som behövs: Pysselmaterial eller naturmaterial**

## Beskrivning:

I denna aktivitet bygger scouterna upp fred, som sedan bryts av krig. Därefter försöker de återställa freden.

Dela in scouterna i grupper. Grupperna får i uppgift att skapa fred på ett stort papper genom att rita. De kan också använda lera, tyg eller andra pysselmaterial. Alternativt kan de skapa fred med material från naturen, till exempel pinnar, löv och kottar som de hittar i skogen. Under tiden spelas glad musik.

Efter 20-30 minuter, när grupperna är klara med sina skapelser, bryts freden. Aggressiv musik börjar spelas, ledarna ropar "KRIG!" och byter gruppernas verk med varandra. Nu börjar grupperna förstöra varandras skapelser. Kriget varar cirka en minut (eller en lämplig tid – ofta går detta snabbt). Därefter spelas sorgsen musik, och grupperna får tillbaka sina ursprungliga fredsverk med uppgiften att åter skapa fred.

## Diskussionsfrågor:

- Var det svårt att komma igång med att skapa fred?
- Hur kändes det att behöva lämna ifrån sig sitt papper eller verk?
- Var det lätt att skapa krig?
- Varför gjorde ni som ledaren sa?
- Uppmuntrade ni till mer krig när ni såg vad de andra grupperna gjorde?
- Hur kändes det att få tillbaka pappret eller verket?
- Var det enkelt att skapa fred på nytt?
- Är det här likt verkligheten?
- Tidens betydelse: är tidsförhållandena realistiska i verkligheten?



# Fredsmemoryspel

Vad som behövs: Papper och pennor

Förberedelser:

Klipp ut två lika stora pappersbitar till varje deltagare. Bitarna ska vara identiska och texten får inte synas igenom pappret. Vid behov kan ledarna förbereda färdiga memorykort eller lägga till fler kort om deltagarantalet är litet.

Beskrivning:

Dela in deltagarna i grupper. Aktiviteten börjar med en diskussion om fred och vad det betyder för var och en. Därefter får varje deltagare två pappersbitar. På dessa skriver deltagarna vad fred betyder för dem. Ta en lugn stund för eftertanke där alla funderar på vad fred innebär i deras liv.

Orden eller uttrycken som deltagarna skriver kan vara exempelvis ord som bygger fred, känslor, upplevelser, olika situationer där de upplever fred, eller platser som ger en känsla av fred.

Reflektionsfrågor:

- Vad betyder fred i din vardag?
- Hur upplever du fred när du är med vänner, familj eller andra nära personer?
- Hur är fred i scouterna, i skolan, i din hemort, i Finland eller i världen?
- Hur ser fred ut omkring dig?
- Hur känns det när du upplever fred? Varifrån kommer den känslan?
- Vilka faktorer skapar fred runt dig? Vilka färdigheter kan kopplas till fred?

När alla har skrivit sina ord eller meningar samlar ledaren in lapparna och lägger dem som i ett memoryspel en bit bort. Sedan spelar ni fredsmemory som en stafett! Två eller fler lag tävlar. En person från varje lag springer till memoryspelet och försöker hitta ett par. Efter ett försök springer personen tillbaka och skickar iväg nästa lagmedlem. Spelet avslutas när alla par är hittade.

Till sist kan ni ha en gemensam diskussion om vad deltagarna har skrivit på sina lappar och vilka olika saker fred kan innebära.

Exempel på vad fred består av:

- Vänskap
- Trygghet
- Jämlikhet
- Att lyssna
- Barns rättigheter
- Frihet
- Ingen krig / konflikt / bråk
- Att be om ursäkt
- Att förlåta
- Utbildning
- Alla inkluderas



# Spejarscouter







# Fredsbyggare

## Förberedelser:

Samla tre olika typer av naturmaterial (stenar, pinnar och löv), åtta av varje, totalt 24 stycken. Gruppen kan samla materialet i början av aktiviteten eller så kan det förberedas i förväg. Om naturmaterial inte finns tillgängligt kan du använda andra föremål.

## Spelinstruktioner:

Skogen har försvunnit, men världen behöver fortfarande resurser för att upprätthålla livet – för hus, livsmiljöer för djur och växter samt andra ändamål.

Målet med spelet är att samla tillräckligt med resurser för att bygga en gemenskap som kan växa och blomstra.

- Stenar symboliserar bostadsområden för människor.
- Löv representerar livsmiljöer för djur och växter.
- Pinnar står för teknologin som säkerställer välbefinnande för både människor och natur.

**Antal spelare:** Spelet spelas i fyra grupper med 1–4 personer i varje grupp.

## Förberedelse av spelområdet:

Placera resursbunten i mitten av samlingsplatsen och dela upp deltagarna i fyra grupper. Grupperna sitter runt resursbunten. Spelets mål är att varje grupp samlar tillräckligt med resurser för att deras gemenskap ska kunna växa och blomstra.

## En blomstrande gemenskap behöver:

- Två stenar för att bygga bostäder för människor.
- Två löv för livsmiljöer åt djur och växter.
- Två pinnar för teknologi som stödjer välbefinnande för både människor och natur.

## Diskussion innan spelet:

Diskutera tillsammans vad ni vill använda teknologin till och varför. Ni kan till exempel välja att använda teknologin för att producera mat, bygga en park, skapa musik eller starta en skola.

Varje grupp berättar turvis för de andra vad de valt för teknologi och varför de valt just det.

Spelet innehåller jordbävningar, och alla måste komma på en egen rörelse för att göra när en jordbävning inträffar – till exempel att skaka kroppen eller göra ett mullrande ljud.

För att snabba upp spelet kan du efter några omgångar öka antalet resurser som ska samlas in till två per omgång.

Spelregler:

- Om en annan grupp går med på det, kan du byta eller ge dem resurser under din tur.
- Om du slår en fyra med tärningen och både din grupp och en annan grupp har minst en resurs var, och dessa är olika resurser, måste ni byta resurser med varandra. Om det inte finns tillräckligt med resurser eller bara två av samma typ, förlorar gruppen sin tur.
- Om en spelare förlorar en resurs, ska den återföras till högen i mitten.
- Alla grupper måste kunna se resurserna.

Under en omgång:

När det är er grupps tur, slå tärningen och utför den åtgärd som motsvarar resultatet:

1. Ta en sten.
2. Ta ett löv.
3. Ta en pinne.
4. Byt en resurs med en annan grupp.
5. Liten jordbävning: Ta ingen resurs. Gruppen gör sin jordbävning rörelse.
6. Stor jordbävning: Gruppen förlorar en resurs. Alla grupper gör sina jordbävning rörelser tillsammans.



## Spelets avslutning:

Spelet avslutas när en grupp har samlat tillräckligt med resurser för att bygga sin gemenskap. Den vinnande gruppen får ändra en regel eller införa en ny regel för att hjälpa de andra grupperna att nå sina mål. Till exempel kan regel nummer 6 ändras så att resurser ges till en annan grupp istället för att de förloras till mittenhögen. Efterföljande vinnande grupper kan också ändra eller lägga till regler.

Avsluta spelet med en diskussion om vad vi kan lära oss om fred och samhällsbyggande från spelet:

- Hur bra samarbetade våra grupper?
- Hur kändes det att förlora resurser på grund av jordbävningar eller byta resurser med andra?
- Hur kan samhällen med olika behov leva fredligt i en värld med begränsade resurser?
- Vad kan vi lära oss av naturen när det gäller att bygga fred och samhällen?
- Varför var teknologin viktig, och vilken typ av teknologi behöver vi för en fredlig planet?

## Mot hatespeech



Vad som behövs: Pennor, post-it-lappar, papper och färgpennor

Beskrivning:

1. Dela in deltagarna i grupper.
2. Varje grupp utser en sekreterare och kan om de vill ge sin grupp ett namn.
3. Varje grupp får post-it-lappar. I den första fasen ska de svara på följande fråga: Vilka sociala medieplattformar använder du?
  - Svaren skrivs på olika post-it-lappar och sätts upp på väggen så att alla kan se dem.
4. Hela gruppen diskuterar svaren på väggen.
  - Vad gör deltagarna på sociala medier?
  - Vilken typ av innehåll finns på sociala medier?

Led diskussionen och se till att alla får möjlighet att svara och delta aktivt i samtalet genom att ställa följdfrågor.



5. Efter diskussionen återvänder deltagarna till sina grupper för att diskutera följande frågor och skriva sina svar på post-it-lappar:

Frågor:

- Vad är hatpropaganda?
- Hur känner du igen hatpropaganda på sociala medier?
- Vad är trolling på sociala medier? Varför trollar människor varandra?

6. När grupperna har skrivit sina svar och satt upp lapparna på väggen, diskuterar hela gruppen svaren. Gå igenom vad hatpropaganda innebär. Har deltagarna sett hatpropaganda på sociala medier? Precis som tidigare, led diskussionen och säkerställ att alla får delta.

7. Deltagarna återvänder till sina grupper och diskuterar vad man bör göra om man ser eller utsätts för hatpropaganda.

8. Grupperna skriver sina svar på post-it-lappar och sätter upp dem på väggen. Därefter diskuterar hela gruppen vad som skrivits.

9. Nästa steg är att arbeta för att motverka hatpropaganda. Varje grupp ska planera en kampanj mot hatpropaganda på sociala medier. Innan deltagarna återgår till sina grupper, håll en gemensam diskussion om vad en kampanj på sociala medier innebär och vilka delar den kan bestå av.

Kampanjplanering:

- Mål: Vad vill ni åstadkomma? Hur ska ni göra det och vad hoppas ni uppnå?
- Målgrupp: Vilka är kampanjen riktad till?
- Språk: Vilket språk ska användas i kampanjen? Har kampanjen en slogan? Vad är huvudbudskapet?
- Plattform: Var ska kampanjen genomföras? Är det på sociala medier, och i så fall på vilken plattform? Ska det finnas affischer, eller är det en TV- eller radiokampanj?
- Innehåll: Skapa innehåll som tydligt förmedlar budskapet.

10. Efter instruktionerna får grupperna fria händer att planera sina kampanjer.

11. Varje grupp presenterar sin kampanj för de andra och besvarar frågor från de andra grupperna.

12. Om möjligt, planera tillsammans hur ni kan genomföra kampanjen i verkligheten!



## Världsförändrare



Vad som behövs: Penna och papper

Beskrivning:

Ledaren introducerar ämnet för workshopen. Att förändra världen kan börja från två olika utgångspunkter:

1. Det finns ett problem som måste lösas.
2. Det sker redan en positiv förändring som personen vill främja.

I båda situationerna är det viktigt att förstå vad nuläget och problemet är samt vilken förändring man strävar efter.

Del 1: Problemet

Börja med en idédiskussion om att förändra världen. Använd gärna följande diskussionsfrågor som stöd. Alla deltagare kan föreslå så många idéer de vill, och inga idéer avfärdas i detta skede. Du kan använda samtalsrundor för att ge alla möjlighet att delta.

Diskussionsfrågor:

- Vilka saker tycker du om?
- Är dessa ämnen viktiga för dig?
- Vilka problem ser du i ditt liv?
- Vilka positiva förändringar hoppas du på?

Skriv ner de ämnen som diskuteras. När diskussionen är klar, välj en konkret sak som gruppen vill förändra. Om det är möjligt kan ni kombinera flera ämnen. Om det finns många förslag och gruppen inte kan enas, kan ni genomföra en omröstning.



## Del 2: Målet

När ni har definierat problemet, dela in gruppen i mindre grupper. Varje smågrupp får en eller flera frågor att reflektera över (beroende på hur många deltagare och grupper det finns). Tankarna skrivs ner.

### Frågor:

- Vad orsakar problemet? (Vad eller vem upprätthåller problemet?)
- Vilka hinder finns för att nå målet? (Pengar, tid, stöd, attityder, kunskap, färdigheter?)
- Vem skulle kunna motsätta sig målet? (Är målet i konflikt med någon annans mål? Är det svårt eller omöjligt för någon att uppnå målet? Varför?)
- Vad är vi bra på? (Vilka färdigheter har den här gruppen som kan bidra till att nå målet?)
- Var behöver vi hjälp? (Vad kan vi inte eller vad vet vi inte? Vilka resurser saknar vi – tid, pengar, stöd, attityder, kunskap, färdigheter?)
- På vilket område vill vi göra en förändring? (Den egna scoutgruppen, ungdomsgården, alla ungdomar i Finland, vår skola, ett äldreboende i närheten, kommunen/staden, hela Finland, ett annat land, hela världen...)
- Vilken tidsplan kan vi arbeta efter? (Hur lång tid tar det att göra förändringen? Hur snabbt behöver problemet lösas?)
- En smågrupp kan få i uppdrag att undersöka vad målgruppen tycker om planen.

Varje smågrupp presenterar sedan sina diskussionsresultat för de andra grupperna.

### Del 3: Metoder

Diskutera nu olika sätt att genomföra förändringen och bestämt er för hur ni ska gå vidare.

Exempel på metoder att diskutera:

- Skapa konst, arrangera ett evenemang, lära andra kunskaper och färdigheter, organisera en demonstration, publicera material på sociala medier, skriva artiklar, spela in videor, skapa quiz.
- Öka kunskap, empati och påverkanskraft för att förändra människors beteende genom kommunikation i olika medier – informationsspridning, kampanjer, annonser, sociala medier, debattartiklar, visuella verktyg som memes, gifs och videor.
- Påverka attityder genom förebilder som människor ser upp till (både online och offline).
- Politisk påverkan: öka kunskap, empati och press på beslutsfattare för att förändra lagar.
- Petitioner, medborgarinitiativ, namninsamlingar, demonstrationer, lobbying.
- Poesi, spoken word, rap, musik, bildkonst, videoverk.
- Samla in pengar till en organisation som redan arbetar för ert mål.
- Etisk konsumtion, återvinning, bojkott.
- Engagera er i en organisation, förening eller medborgarrörelse.
- Ställa upp som kandidat, stötta en kandidat eller rösta.

### Del 4: Handling

När gruppen har enats om problemet, målen och metoderna är det dags att planera vad som ska göras. Diskutera följande praktiska frågor för att besluta hur förändringen kan genomföras:

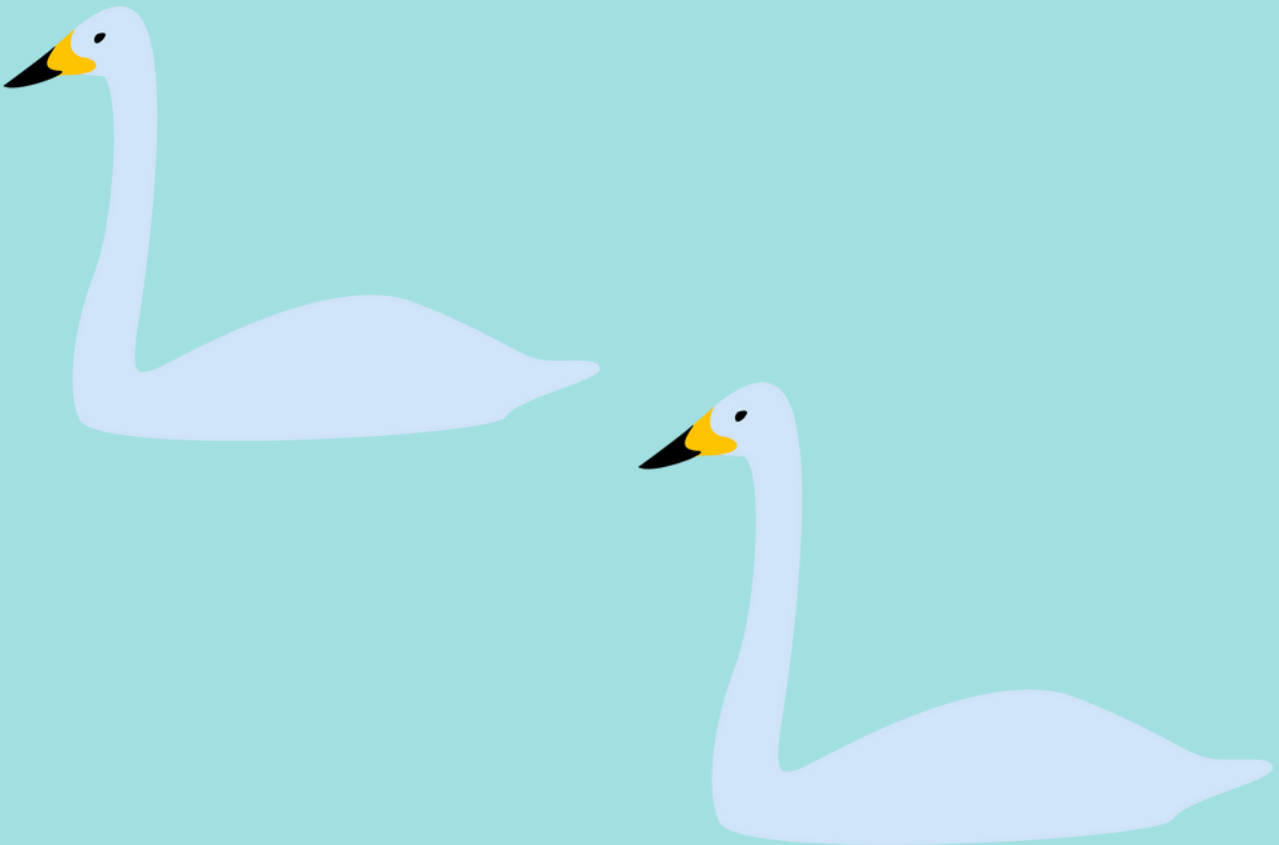
- Vad ska göras, när, var och för vem?
- Behöver vi pengar? Hur kan vi i så fall samla in det?
- Behöver vi hjälp? Vem kan vi be om att delta?
- Granska slutligen om planen är genomförbar med de resurser (tid, människor, lokaler, material, pengar) ni har tillgång till.
- Är planen effektiv? Kommer dessa åtgärder att hjälpa er att nå målet?

Planen kan också faktiskt genomföras!





# Explorerscouter





# Framtidstro

Vad som behövs:

- Papper och pennor ELLER en trädgren, papper, pennor, sax och tråd.

Förberedelser:

Rita ett träd på ett papper i förväg ELLER hämta en trädgren från skogen. Gruppen kan också överväga om de vill att en ledare håller i aktiviteten.

Beskrivning: Del ett

Deltagarna funderar på framtiden, exempelvis 30 eller 50 år framåt i tiden. De rör sig längs en linje i rummet. Ena änden av linjen representerar “osannolikt” och den andra änden “sannolikt.” Deltagarna rör sig på linjen beroende på hur sannolik de tycker att ett påstående känns. Under övningen kan ni också diskutera påståendena.

Frågor för att starta diskussionen:

- Varför känns påståendet (o)sannolikt för dig?
- Varför står du där du står? Vilka faktorer påverkade ditt val?

Uppvärmning: Utomjordingar tar över jorden.

Påståenden:

- Krig och väpnade konflikter kommer att minska avsevärt i världen.
- Ojämligheten ökar, och klyftan mellan rika och fattiga växer.
- Psykisk ohälsa kommer att minska.
- Klimatförändringen förvärras och orsakar allvarliga hot och skador.
- Ny teknologi kommer att uppträffa som stoppar klimatförändringen.
- Minoriteternas situation förvärras och deras mänskliga rättigheter kränks allt mer.
- Unga människor kommer att ha en central roll i beslutsfattande processer.
- Alla flickor i världen får gå i skolan.
- Jämställdhet uppnås i Finland, och ingen diskrimineras på grund av kön.
- Polariseringsen i samhällen och extremistiska rörelsers inflytande kommer att öka.

## Del två

Nu bygger deltagarna ett framtidsträd! Framtidsträdet kan antingen vara ett träd ritat på papper eller en större trädgren.

- På trädets överdel samlas saker som deltagarna önskar sig av framtiden.
- I trädets "rötter" skriver deltagarna ned vad som behöver hända för att framtiden ska se ut på det sättet samt vilka faktorer som påverkar deras framtidstro.

Om det är ett pappersträd kan sakerna skrivas direkt på pappret. Om det är en gren kan ni fästa lappar med text på med hjälp av tråd.

När trädet är färdigt kan gruppen tillsammans studera vilka tankar och önskingar som finns på trädet. Diskutera även hur ni själva kan påverka er framtidstro.



## Rollspel om påverkan

Beskrivning: Scouterna övar på att tala för frågor som är viktiga för dem.

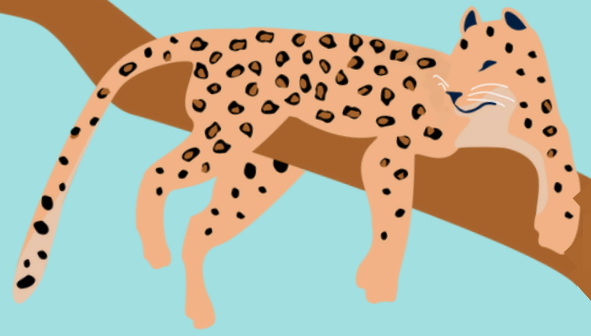
Deltagarna delas in i grupper. Varje grupp bestämmer sig för ett ämne som de tycker är viktigt och som de vill lobba för. Grupperna planerar argument som stödjer deras sak och bestämmer vilka personer eller aktörer de behöver påverka.

Gruppen får minst 15-20 minuter för att planera. När planeringen är klar presenterar grupperna sina frågor och argument i tur och ordning.

Att lobba är påverkansarbete och ett utbyte av åsikter eller information med aktörer som förbereder eller fattar beslut.

Ledaren eller någon av scouterna i gruppen agerar som den person eller aktör som gruppen vill lobba mot. I början av presentationen berättar varje grupp vilken roll denna person ska spela.

Därefter presenterar scouterna sitt ämne och sina argument. Personen som blir lobbad kan ställa frågor eller till och med argumentera emot. Gruppen övar på att argumentera och föra en diskussion för att driva sin fråga framåt.



Exempel på ämnen som grupperna kan använda:

- Fred, säkerhet, konflikter
- Naturskydd
- Att stoppa klimatförändringen
- Ungas delaktighet och möjligheter att påverka
- Utbildning
- Aktuella frågor inom egna fritidsintressen, skolan eller kommunen

När alla grupper har presenterat sina ämnen hålls en avslutande diskussion. Scouterna delar med sig av sina reflektioner och tankar om vad som är viktigt att tänka på i en lobby-situation.

## Vi bekantar oss med Agendan för Unga, Fred och Säkerhet

Vad som behövs: Anteckningsmaterial och en enhet för att visa video.

Beskrivning:

Introducera Agendan för Unga, Fred och Säkerhet genom att visa relevanta videor från ungdomsorganisationens YouTube-kanal. Sök efter "2250-resolutionen" för att hitta sammanfattningar om resolutionen samt beskrivningar av dess huvudpunkter.

Dela gruppen i fem mindre grupper. Om det finns färre än 10 deltagare (2 per grupp), skapa färre grupper och ge dem flera fallstudier att diskutera.

Ge varje grupp en fallstudie. Alla fallstudier är fiktiva och relaterar inte till någon specifik plats eller land. Låt grupperna diskutera sina fallstudier utifrån följande frågor:

Diskussionsfrågor:

- Har denna situation en koppling till ungdomar?
- Hur har ungas perspektiv tagits i beaktande? Lyssnar man på olika grupper av unga?
- Vad skulle du göra annorlunda om du var en beslutsfattare?
- Skulle något liknande kunna hända i Finland?
- Kommer du att tänka på liknande situationer från ditt eget liv?



4. Varje grupp presenterar sin fallstudie och sina reflektioner kring den. Därefter kan alla deltagare diskutera ämnet tillsammans. Se till att diskussionen är konstruktiv – du kan använda samtalsrundemetoden för att stödja detta.

5. Diskutera om scouterna kan göra något för att bidra till att främja agendan för Unga, Fred och Säkerhet. Varför är detta relevant för scouterna?

#### Fallstudie 1: Delaktighet

Lokala val är på väg att hållas i landet. Medelåldern för lokala representanter är 50 år. Andelen kvinnor är 29 %. I parlamentet är 21 % av ledamöterna kvinnor, och medelåldern är 56 år.

Det har nyligen förekommit oroligheter bland ungdomar i landet, och den nationella valkommissionen har rekommenderat att höja åldersgränsen för rösträtt från 18 till 25 år. Parlamentet och presidenten har godkänt förslaget.

Oroligheterna är kopplade till ett nyligen fattat beslut i parlamentet om att höja universitetsavgifterna i hela landet, ett beslut som fattades utan några samråd.

#### Fallstudie 2: Skydd

I detta land utsätts flickor och kvinnor ofta för sexuellt och könsrelaterat våld samt våld i hemmet. En nyligen genomförd undersökning visar att de flesta kvinnor inte känner sig trygga när de går utomhus efter mörkrets inbrott.

Unga kvinnor är underrepresenterade på arbetsmarknaden, vilket innebär att arbetslösheten är högre bland unga kvinnor än bland andra grupper. Många unga kvinnor gifter sig efter att ha fyllt 18 år.

#### Fallstudie 3: Förebyggande

I detta land är ungdomsarbetslösheten hög. Utbildningssystemet bygger på en mycket gammal läroplan.

Extremistiska grupper rekryterar allt fler unga män och kvinnor, främst genom sociala medier. Dessa grupper erbjuder sina medlemmar mat, mobiltelefoner och löner.

Myndigheterna är oroliga över utvecklingen och försöker bekämpa den genom att införa mycket stränga straff för personer som identifieras som medlemmar i 36 våldsamma extremistiska grupper.

## Fallstudie 4: Partnerskap

I landet har hatpropaganda mellan olika religiösa och etniska grupper på nätet ökat. Ibland har detta lett till våld i skolor, på universitet och på offentliga platser runt om i landet, som är geografiskt stort.

Lokala myndigheter vill göra något åt situationen. De bjuder in en universitetsstudentorganisation från en religiös grupp till ett möte för att diskutera lösningar. Dagen före mötet skickar de också en inbjudan till några andra ungdomsorganisationer som de känner till i huvudstaden.

På mötet finns endast två religiösa studentorganisationer representerade. Efter diskussionen föreslår myndigheterna åtgärder i medierna. De uttrycker också besvikelse över att unga inte vill vara en del av lösningen eftersom de inte kom till mötet. Samtidigt berömmar de de två grupper som deltog och säger att dessa är mycket bättre förebilder än andra ungdomsorganisationer.

## Fallstudie 5: Avväpning, återanpassning och återintegrering i samhället

I detta land avslutades kriget för tre månader sedan. Regeringen, organisationer och medborgarna arbetar nu hårt för att säkerställa att internflyktingar kan återvända till sina hem.

En av de viktigaste uppgifterna är att hjälpa tidigare soldater att hitta nya jobb och återgå till ett normalt liv. Bland soldaterna fanns även barnsoldater (under 18 år). Regeringen har beslutat att alla barnsoldater ska återvända till vanliga skolor. Särskilda stödprogram finns endast för vuxna soldater.

På grund av kriget är de flesta lärare nu unga vuxna som själva bara har gått grundskolan och saknar högre utbildning.





# Roverscouter





# Fredsbyggare

Förberedelser: Samla tre olika typer av naturmaterial (stenar, pinnar och löv), åtta av varje, totalt 24 stycken. Gruppen kan samla materialet i början av spelet eller så kan det förberedas i förväg. Om naturmaterial inte finns tillgängligt kan andra föremål användas.

Instruktioner: Skogen har försvunnit, men världen behöver fortfarande resurser för att upprätthålla livet – för bostäder, livsmiljöer för djur och växter samt andra ändamål.

Målet med spelet är att samla tillräckligt med resurser för att bygga en gemenskap som kan växa och blomstra.

- Stenar symboliserar bostadsområden för människor.
- Löv representerar livsmiljöer för djur och växter.
- Pinnar står för teknologin som säkerställer välbefinnande för både människor och natur.

Antal spelare: Spelet spelas med fyra grupper, varje grupp med 1-4 personer.

Förberedelse av spelområdet: Placera resursbunten i mitten av samlingsplatsen och dela upp deltagarna i fyra grupper. Grupperna sitter runt resursbunten. Spelets mål är att varje grupp samlar tillräckligt med resurser för att deras gemenskap ska kunna växa och blomstra.

En blomstrande gemenskap behöver:

- Två stenar för att bygga bostäder för människor.
- Två löv för livsmiljöer åt djur och växter.
- Två pinnar för teknologi som stödjer välbefinnande för både människor och natur.

Diskussion före spelet: Diskutera tillsammans vad ni vill använda teknologin till och varför. Ni kan till exempel välja att använda teknologin för att producera mat, bygga en park, skapa musik eller starta en skola. Varje grupp berättar turvis för de andra vilken teknologi de har valt och varför.

Jordbävningar: Spelet innehåller jordbävningar. Alla måste komma på en egen rörelse som görs vid en jordbävning – till exempel att skaka kroppen eller göra ett mullrande ljud.

För att snabba upp spelet kan ni efter några omgångar öka antalet resurser som samlas in till två per omgång. 39



### Spelregler:

- Om en annan grupp går med på det, kan du byta eller ge dem resurser under din tur.
- Om du slår en fyra med tärningen och både din grupp och en annan grupp har minst en resurs var, och dessa är olika resurser, måste ni byta resurser med varandra. Om det inte finns tillräckligt med resurser eller endast två av samma typ, förlorar gruppen sin tur.
- Om en spelare förlorar en resurs, ska den återföras till högen i mitten.
- Alla grupper måste kunna se resurserna.

### Under en tur:

När det är er grupps tur, slå tärningen och utför den åtgärd som motsvarar resultatet:

1. Ta en sten.
2. Ta ett löv.
3. Ta en pinne.
4. Byt en resurs med en annan grupp.
5. Liten jordbävning: Ta ingen resurs. Gruppen gör sin jordbävning rörelse.
6. Stor jordbävning: Gruppen förlorar en resurs. Alla grupper gör sina jordbävning rörelser tillsammans.

### Spelets avslutning:

Spelet avslutas när en grupp har samlat tillräckligt med resurser för att bygga sin gemenskap. Den vinnande gruppen får ändra en regel eller införa en ny regel för att hjälpa de andra grupperna att nå sina mål. Till exempel kan regel nummer 6 ändras så att resurser ges till en annan grupp istället för att de förloras till mittenhögen. Efterföljande vinnande grupper kan också ändra eller lägga till regler.

### Avslutande diskussion:

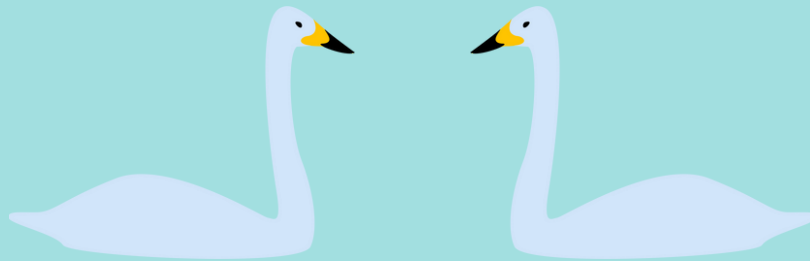
Diskutera vad vi kan lära oss om fred och samhällsbyggande från spelet:

- Hur bra samarbetade våra grupper?
- Hur kändes det att förlora resurser på grund av jordbävningar eller byta resurser med andra?
- Hur kan samhällen med olika behov leva fredligt i en värld med begränsade resurser?
- Vad kan vi lära oss av naturen när det gäller att bygga fred och samhällen?
- Varför var teknologin viktig, och vilken typ av teknologi behöver vi för en fredlig planet?



Version för andra omgången: Följ samma instruktioner och regler som ovan, men ge varje grupp olika mål för att bygga sina samhällen:

- Grupp 1: Bygg en landsortsby med ett stort livsmiljöområde för vilda djur och växter, lite teknologi och en liten befolkning. (3 löv, 2 pinnar, 1 sten)
- Grupp 2: Bygg en stad med fler bostäder för människor, ett stort livsmiljöområde för djur och växter samt viss teknologi. (3 löv, 2 stenar, 1 pinne)
- Grupp 3: Bygg en stor industristad med mycket teknologi, några bostäder för människor och ett litet livsmiljöområde för djur och växter. (3 pinnar, 2 stenar, 1 löv)
- Grupp 4: Bygg en stor affärsstad med många bostäder för människor, en del teknologi och ett litet livsmiljöområde för djur och växter. (3 stenar, 2 pinnar, 1 löv)



## Samhällelig påverkan

Beskrivning:

Utforska tillsammans med gruppen en aktuell konflikt som ni vill bidra till att lösa. Bestäm en konkret åtgärd som ni kan genomföra som grupp. Diskutera vad ni skulle vilja att den finska staten gjorde för att hjälpa till med att lösa konflikten. Undersök vilka aktörer som är inblandade och fundera på vem ni bör kontakta.

Exempel på påverkan:

- Skriv ett medborgarbrev till ansvariga beslutsfattare och be om ett svar på ert meddelande.

- E-postadresser till finska EU-parlamentariker är i formen:  
förnamn.efternamn@ep.europa.eu

- E-postadresser till riksdagsledamöter är i formen:  
förnamn.efternamn@eduskunta.fi

- Planera en kampanj på sociala medier för att sprida medvetenhet om frågan.

- Kontakta organisationer som arbetar med frågan och fråga hur er grupp kan hjälpa till.



# Unga, Fred och Säkerhet: Att organisera en diskussion om 2250- resolutionen



Den här aktiviteten kan involvera hela scoutkåren om ni vill!

**Beskrivning:** Inom projektet Scouts, Peace and Security har en av aktiviteterna varit att anordna dialoger mellan unga scouter och lokala beslutsfattare i olika provinser i Nepal.

Anordna ett liknande evenemang med lokala beslutsfattare där ni diskuterar ett aktuellt ämne som är viktigt för er.

Organisering av evenemanget:

1. Bestäm ämne: Välj vilket ämne ni vill diskutera.
2. Förbered en struktur: Använd Erätauco-metoden för att skapa en ram för diskussionen. Utse en samtalsledare.
3. Förbered er för diskussionen: Fundera på de perspektiv ni vill lyfta fram under samtalet.
4. Praktiska arrangemang:
  - Skicka inbjudningar till beslutsfattare. Ju tidigare ni skickar dem, desto bättre.
  - Välj en lokal för diskussionen. Lokalen bör vara tillgänglig för alla.
  - Fundera på om ni behöver ljudutrustning.
  - Bestäm om ni vill erbjuda förtäring under evenemanget.

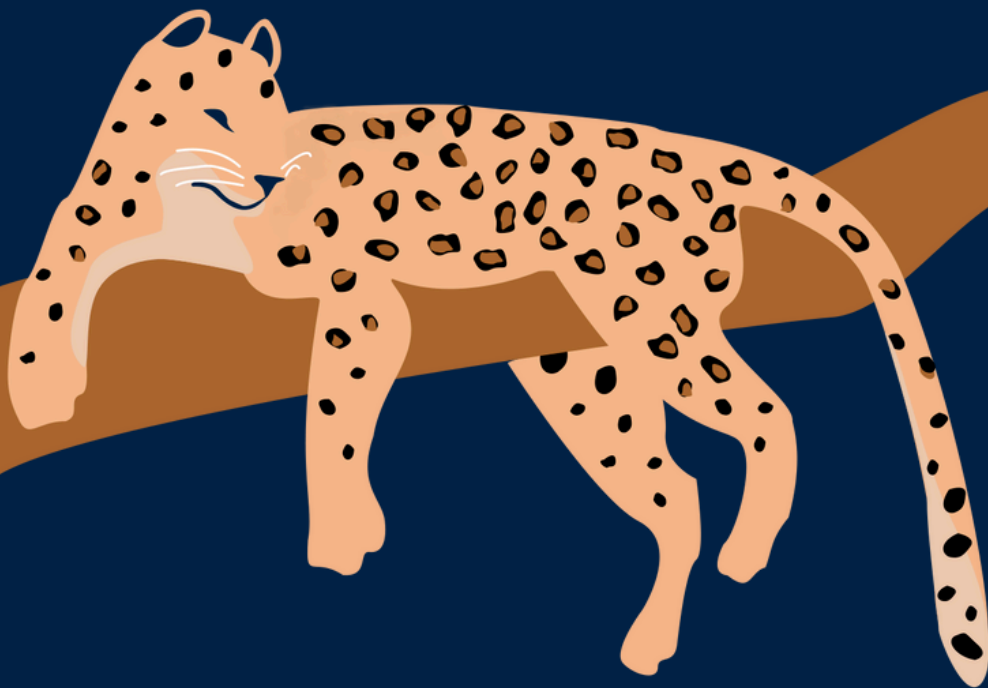
Under evenemanget:

- Inledning: Hälsa deltagarna välkomna och förklara varför ni har samlats för att diskutera ämnet X.
- Presentation av Erätauco-metoden: Förklara metoden och starta samtalet enligt dess instruktioner. (Riktlinjer för samtalsledningen finns i nästa aktivitet.)

Avslutning:

- Tacka alla deltagare för deras medverkan.
- Om ni har tagit anteckningar om viktiga punkter i diskussionen, kan ni skicka dem till beslutsfattarna i ett tackmeddelande.

# Till alla



# Till alla

## Erätauko metoden



Den här aktiviteten kan genomföras med alla åldersgrupper. Samtalsledaren kan anpassa samtalsämnet och stödfrågorna efter åldersgruppen.

### Förberedelser:

Ledaren eller samtalsledaren förbereder sig på att hålla en dialog enligt Erätauko-metoden (Samtalsrunda). Ledaren bekantar sig med metodens principer och hur samtalet ska ledas.

Bra förberedelser är kärnan i en lyckad Erätauko-diskussion. Fundera över vilket ämne ni vill förstå och lära er mer om. Detta kan också beslutas gemensamt i gruppen. Bestäm en diskussionsfråga (till exempel: Hur kan scouter bidra till att bygga fred?).

Inför diskussionen förbereds ett kort inledande material, exempelvis en artikel, nyhet, forskning eller ett expertuttalande. Det kan även vara en personlig reflektion från en scoutledare eller samtalsledare om ämnet. Inledningen ska vara kort och inte ta för mycket tid från diskussionen.

Samtalet kan genomföras med 3–25 deltagare. Om ni vill kan samtalet dokumenteras.

### Beskrivning:

Gruppen sätter sig i en cirkel. Diskussionen förs enligt Erätauko-metoden, där deltagarna för en dialog kring det valda ämnet. Gruppen bestämmer själv hur länge de vill diskutera.

Samtalsledarens roll är att se till att alla får möjlighet att delta och att samtalet förs framåt.

Mer information och stöd för användning av Erätauko-metoden finns på Erätaukostiftelsens webbplats.



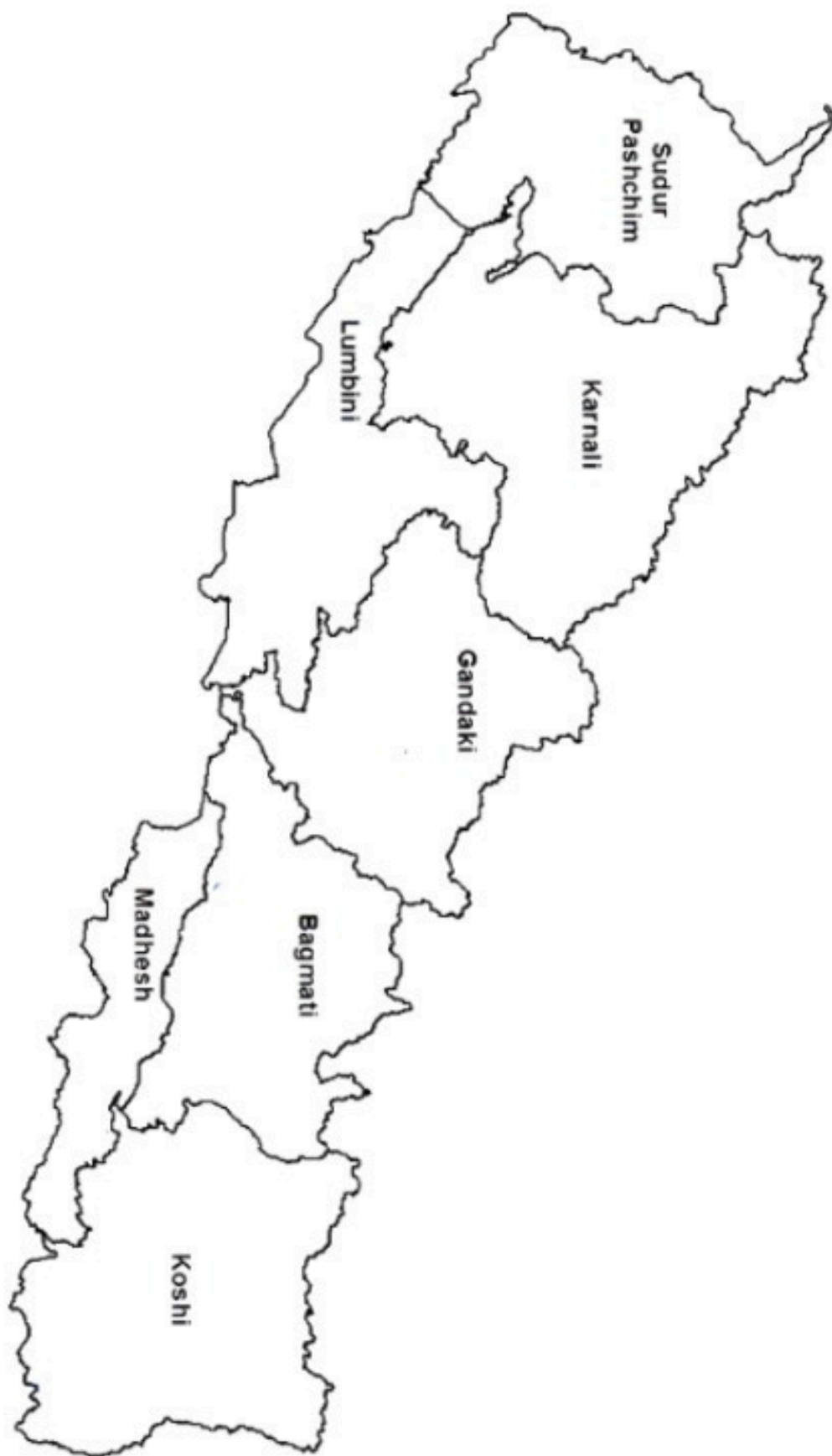
FAS	BESKRIVNING
<p>Samtalsledarens välkomstord, presentationer</p>	<p>Samtalsledaren hälsar alla deltagare välkomna till diskussionen. Varje deltagare presenterar sig med sitt namn, men inga andra bakgrundsuppgifter behövs. Alla deltar i samtalet som sig själva. Under diskussionen råder en atmosfär av förtroende, vilket innebär att varje person fritt kan dela med sig av sina erfarenheter i en trygg miljö.</p>
<p>Samtalsledaren förklarar reglerna för en konstruktiv diskussion</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lyssna på andra, avbryt inte och starta inga sidodiskussioner.</li> <li>• Anslut dig till andras resonemang och använd vardagligt språk.</li> <li>• Dela med dig av dina egna erfarenheter.</li> <li>• Tilltala andra direkt och fråga efter deras åsikter.</li> <li>• Var närvarande och respektera andra samt förtroendets atmosfär.</li> <li>• Sök och samla. Arbeta modigt med uppkomna motsättningar och lyft fram dolda perspektiv.</li> </ul>
<p>Samtalsledarens inledande berättelse eller introduktion till ämnet</p>	<p>Samtalsledaren har förberett en introduktion i förväg, som presenteras vid detta tillfälle. Detta syftar till att få deltagarna att fokusera på ämnet innan diskussionen börjar.</p>
<p>Parsamtal med bordsgrannen eller individuell reflektion</p>	<p>Diskussionen inleds med samtal med bordsgrannen eller egen reflektion. Syftet är att sätta tonen för samtalet. Samtalsledaren följer situationen och anpassar hur länge detta moment pågår.</p>

FAS	BESKRIVNING
Gemensam diskussion	<p>Under den gemensamma diskussionen fördelar samtalsledaren ordet. Ni kan komma överens om egna rutiner för detta.</p> <p>Samtalsledaren kan inleda med att fråga om tankar som uppstod under parvisamtalen eller den egna reflektionen. Under samtalets gång kan samtalsledaren också ställa frågor och följdfrågor. Den viktigaste uppgiften för samtalsledaren är att se till att alla får möjlighet att delta i samtalet och dela sina tankar.</p>
Fördjupning av diskussionen	<p>Samtalsledaren strävar efter att fördjupa diskussionen genom att lyfta fram och utveckla de perspektiv som har kommit upp under samtalet.</p>
Parsamtal med bordsgrannen eller individuell reflektion	<p>Här kan deltagarna ha ett parvisamtal eller en egen reflektion för att fördjupa diskussionen. Detta är dock inte ett obligatoriskt steg, utan samtalet kan även fortsätta direkt i den gemensamma diskussionen.</p>
Gemensam diskussion	<p>Vi fortsätter den gemensamma diskussionen.</p>
Skriva ned egna insikter	<p>Diskussionen närmar sig sitt slut. Vid detta tillfälle skriver deltagarna ned sina egna insikter.</p>
Dela med sig av egna insikter med andra	<p>Vi delar turvis med oss av våra insikter från diskussionen.</p>
Hur går vi vidare?	<p>Hur kändes den här Erätauco-diskussionen och ämnet? Vilken känsla eller stämning fick ni med er från den gemensamma diskussionen?</p>
Tack	<p>Tack till alla deltagare för att ni delade era tankar och erfarenheter i diskussionen.</p>

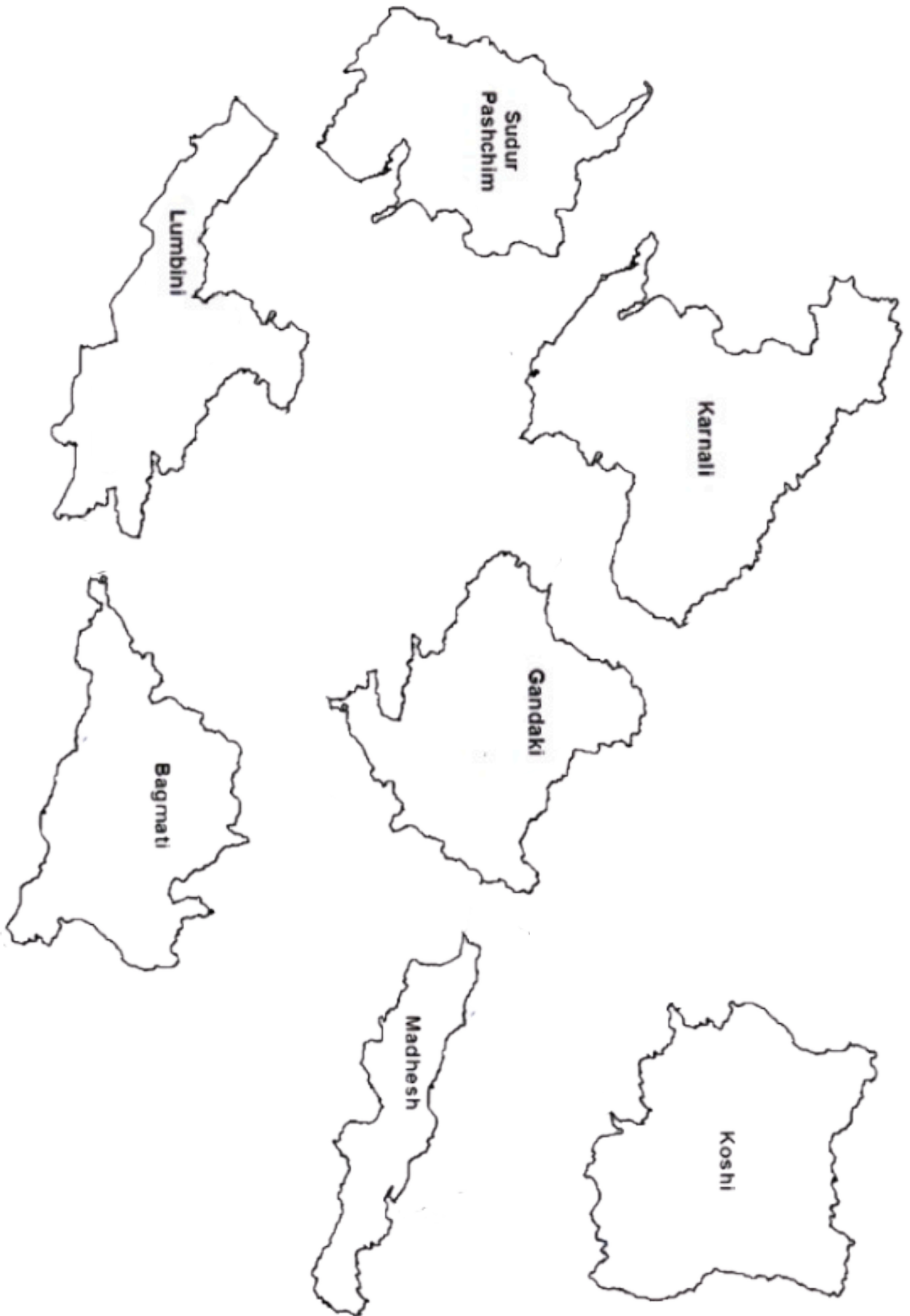


# Bilagor









Nepals befolkning är...	30,9 miljoner	25 miljoner	45 miljoner
Nepals huvudstad är...	Kathmandu	Pokhara	Lalitpur
Nepals grannländer är...	Kina och Indien	Kina och Ryssland	Indien och Bangladesh
Vilket berg ligger i Nepal?	Mount Everest	Mont Blanc	Kilimanjaro



Nepals flagga



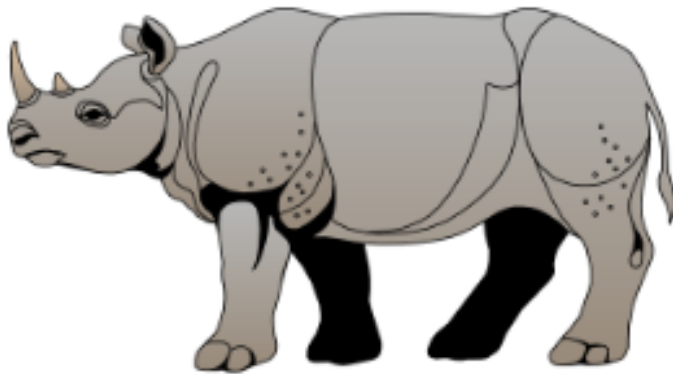
Kinas flagga



Bangladesh flagga



Tigern förekommer i Nepal.



Indisk pansarnoshörning förekommer i Nepal.



Rhesusmakak förekommer i Nepal.



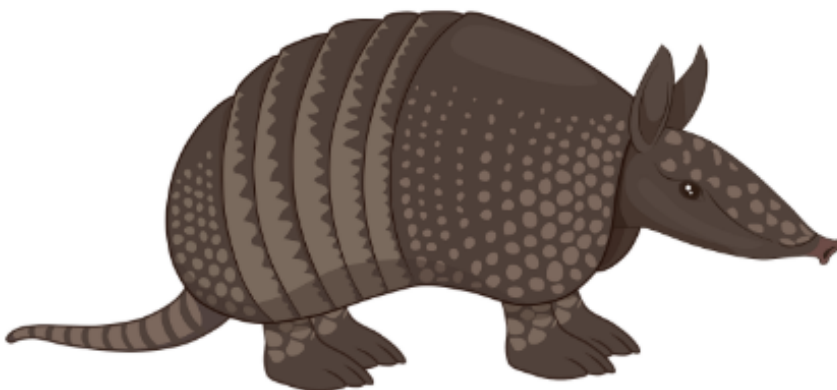
Påfågeln förekommer i Nepal.



Zebran förekommer inte i Nepal.



Pandan förekommer inte i Nepal.



Bältan förekommer inte i Nepal.