

## Möte 1: Bekantning

Mötesprogrammets längd: 90 min. Under mötet bekantar sig scouterna med sitt eget lag och dess medlemmar.

### 10 min – Samling: Spelregler

Gå igenom gruppens spelregler, framför allt om gruppen är ny. Om ni vill så kan ni göra egen regeltavla för gruppen. Material: kartong, penna

### 5 min – Lek: Garnnystanleken

Ställ er i en cirkel och kasta ett garnnystan mellan deltagarna. Den som har nystanet berättar sitt namn och vad som varit det bästa med sommaren. Rundan kan upprepas några gånger t.ex. med följande teman: favoritglass, favoritbok osv. Material: garnnystan

### 10 min – Lek: Katt och råtta

Välj en katt och en råtta bland deltagarna. De övriga deltagarna ställer sig parvis runt om på lekområdet. Katten försöker fånga råttan. Råttan kan rädda sig själv genom att ställa sig bredvid ett par. Då förvandlas den person som står ytterst till katt och katten förvandlas till råtta. Om katten fångar råttan byter de roller, dvs. katten blir råtta och tvärtom. Leken kan även varieras så att rollerna inte byts då råttan räddar sig själv, ifall reglerna är svåra att förstå.

### 15 min – Lek: Karaktärshandel

Lekledaren delar ut tre lappar med karaktärsdrag (positiva eller neutrala) till varje deltagare. Då alla deltagare fått sina lappar får de fundera på vilka av de nämnda karaktärsdragen passar på en själv. Därefter börjar karaktärshandeln. Deltagarna går omkring och erbjuder de karaktärsdrag som inte passar en till de andra ("Hej, är du hjälpsam?"). Då en deltagare fått ihop tre karaktärsdrag som passar in på en själv, ställer hen sig i en ring utanför lekområdet. Då alla slutligen står i ring, gör deltagarna en runda där var och en presenterar sig själv och sina tre karaktärsdrag.

Exempel på karaktärsdrag: glad, hjälpsam, tystlåten, envis osv. Här finns tips på karaktärsdrag:

<https://www.ystad.se/contentassets/46010f934306439f99cd732fb3fb8f1a/egenskapskarta-forslag-till-ak-7-9.pdf>

Material: Lappar där olika karaktärsdrag är skrivna

### 30 min – Utfärdsutrustning

Gör tre kontroller i närheten av kårlokalen. Dela upp deltagarna i två grupper som tävlar på tid.

- Kontroll 1. Gruppen får en påse med olika typer av klädesplagg (sommar/vinter, fest/skog...) En ur gruppen ska klä på sig de rätta kläderna för en skogsutflykt på hösten innan tiden är ute.
- Kontroll 2. Klä på sig en flytväst. Kaptenen kontrollerar att flytvästen är rätt påklädd.
- Kontroll 3. Nu då utrustningen är kontrollerad och testad, ska den packas i rinkan.

Övningen fungerar på ett lekfullt sätt som en påminnelse om att klä sig rätt för olika väder.

Material: olika klädesplagg, flytväst, rinka

### 15 min – Gruppens rop

Gruppen skapar ett rop åt sig. Kaptenen kan innan detta utmana medlemmarna att fundera på hur de kunde beskriva sin grupp, t.ex. gruppens styrkor osv.

### 5 min – Avslutning

Mötet avslutas med gruppens traditionella avslut (information om följande möten och kårens/lagets evenemang), syskonring.

#### Förberedelser och material:

**Material som behövs:** kartong, penna, garnnystan, papper, olika klädesplagg, flytväst, rinka.

**Förberedelser:** gör lappar med olika karaktärsdrag (positiva eller neutrala)