

Scoutingens traditioner

Mötesprogrammets längd: 90 min. Idag bekantar sig gruppen med scouting och scoutingens traditioner.

10min – Samling och lek: Evolution

Varje deltagare går omkring på lekområdet och härmar bröstsimm och säger "amöba, amöba". Om två amöbor krockar med varandra, stannar de och spelar en omgång "sten, sax, påse". Den deltagare som vinner, stiger en nivå i evolutionen. Evolutionens högsta nivå är människan. Då en deltagare når nivån människa, går hen ut leken. En väsentlig del av leken är olika rörelser, läten och gester. Ni kan hitta på olika nivåer i evolutionen om ni vill.

Exempel på nivåer:

- amöba
- kackerlacka
- orm
- får
- gorilla
- människa
- scoutledare

15 min – Lek: Knopstafett

Den här leken är en stafett där lagen ställer sig i var sin kö. Lekledaren startar stafetten och de första i lagen springer en förutbestämd sträcka, där knoprep och en käpp finns.

Deltagaren ska så snabbt som möjligt göra en viss knop runt käppen och sedan springa tillbaka till sitt lag och ställa sig sist i kön. Alla deltagare gör detta på sin tur och det lag som klarat uppgiften snabbast vinner. Knoparna kan vara t.ex. sjömansknop, pålstek och dubbelt halvslag.

Material: flera knoprep (lika många som deltagare per lag) och käppar

20 min – Ideal

Äventyrsscouterna ritar bilder på scoutidealerna och presenterar dem sedan för varandra. I

samband med att gruppen ser på varandras bilder leder kaptenen scouterna att prata om hur de tolkar idealen. Hur ser de olika idealerna ut i scouternas liv? Scoutidealerna kan repeteras på <https://partio-ohjelma.fi/sv/scoutfostran/lofte-och-ideal/>

15 min – Scoutsång- eller rop

Varje patrull skapar nya ord till en bekant scoutsång eller ett rop. Temat för den nya sången eller ropet kan vara samma som på kårens läger, beskriva patrullen eller handla om något helt annat. Patrullerna sjunger eller ropar sina nya texter för de andra och alla försöker lära sig de nya orden och sjunga/ropa med.

25 min – Scoutalias

Var och en förklarar turvis ett ord med scouttema och de övriga försöker gissa ordet. Spelet kan även spelas som pantomim. Exempel på ord som kan användas i spelet: scoutidealerna, scoutlöftet, symbolik, scoutkår, sommarläger, scouthalsduk, vargunge, kårchef, vindskydd. Hitta gärna på flera!

Material: lappar med ord med scouttema

5 min – Avslutning

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

I början av syskonringen kan en önsking göras: Var och en önskar tyst för sig själv något som är viktigt för en själv. Ett lätt tryck med handen markerar att nästa person är i tur.

Förberedelser och material:

Material som behövs: knoprep (många), käppar, papper och penna

Förberedelser: gör lappar med scoutord för scoutalias