

## Utrustningslista och miljögörningar

Mötet beräknas ta 90 minuter. Under mötet gör laget en utrustningslista och funderar på miljögörningar.

### 15 minuter inledning och lek

Laget inleder mötet på traditionellt vis (t.ex. samling, rop...)

**Lek – vem är rädd för...:** Mät upp ett lek område; alla i laget utom en ställer sig längs ena kanten av området. Den som står kvar i mitten ropar "vem är rädd för ..." och hittar sen på något; grodor, flygplan, elefanter etc. Deltagarna ropar "Inte jag" och ska sen springa över lek området och låtsas att de är det som lekledaren ropade (t.ex. hoppa fram kväkande som grodor, rusa fram med armarna som flygplansvingar, dundra fram med ena armen som en snabel...) Lekledaren försöker fånga så många som möjligt. Nästa varv hjälper alla som blivit fast till att försöka fånga de övriga.

### 20 minuter – Utrustningslista

Laget gör en utrustningslista för en kommande hajk eller förläggning (gärna en riktig, om ni har en sån inplanerad). Diskutera hurdana kläder det lönar sig att ha med, vad man annat behöver och hur mycket av allting man behöver.

### 10 minuter – Lek: Svansjakt

Alla lekens deltagare sätter fast sin scouthalsduk i byxorna som en svans, så att den går lätt att rycka loss. Sen gäller det att ge sig ut och fånga in så många av de andras svansar man kan utan att ens egen svans blir ryckt. När man blir av med sin svans så måste man gå ur leken. Leken slutar då alla svansar är bortryckta. TIPS! Skriv namn på halsdukarna innan leken så att alla får sin egen tillbaka efteråt.

### 30 minuter – Klimaförändringsträd

Laget pysslar ihop ett träd (av kartong/återanvänt papper eller av en riktig gren) som de sätter upp på kårlokalens vägg och pysslar sedan löv till trädet (av kartong/papper/tyg). Löven på trädet symboliserar positiva klimathandlingar; diskutera i flocken vad de kunde vara. Exempel på

klimatvänliga handlingar är "Vi lärde oss laga vegetarisk mat", "Vi planterade ett träd", "Vi kom till scoutmötet med cykel" osv. Låt trädet vara kvar på väggen hela terminen/året och fyll på med nya klimathandlingar anefter.

### 10 minuter – lek: Murmeldjuret

En deltagare utses till väckare. Alla de andra kryper ihop på huk på marken/golvet med ögonen slutna och "sover". Väckaren väljer en av de sovande som hen går fram till och lätt pickar på ryggen. Den sovande som blev pickad på ryggen vaknar och får i sin tur väcka nästa. Till sist finns det bara en sovande kvar på golvet. Alla ställer sig tyst runt hen, räknar tyst till tre och skriker "VAKNA MURMELDJURET". Den sista som sover vaknar då och försöker springa fast någon av de andra. Den som blir fast tagen är då hen som är den första väckaren nästa runda.

### 5 minuter – Avslutning

Mötet avslutas enligt lagets traditioner (syskonring, tupto, rop eller liknande)

#### Förberedelser och material:

**Material som behövs:** papper och penna, kartong/återvinningspapper/tyg/ordentlig gren till klimaträdet och dess löv