

## Pyssel

Mötet är planerat att ta 60 min.

### 10 min – Samling och lek: Trädkull

Den här leken leks utomhus. Varje deltagare väljer ett träd som sitt hem. En av deltagarna väljer inte ett träd och fungerar som fasttagare. Då fasttagaren ropar "Huset brinner, alla måste byta!" ska alla deltagare byta träd. Fasttagaren försöker fånga ett träd åt sig och den deltagare som blir utan träd, blir den nya fasttagaren.

### 15 min – Bekantningslek: Bekanta dig med mig

Den här leken fungerar både för att lära sig varandras namn och till att lära känna varandra. Deltagarna sitter i ring. Lekledaren ger ett litet föremål, t.ex. en nyckelring, till en deltagare. Föremålet skickas vidare i gruppen tills lekledaren säger "stopp". Den som har föremålet just då berättar sitt namn och något om sig själv, t.ex. sin favorithobby. Ni kan i förväg komma överens om ett tema som alla ska berätta om eller så kan deltagarna berätta om vad de vill. Leken fortsätter tills alla har fått komma till tals.

**Material:** ett valfritt litet föremål

### 30 min – Pyssel: Drömfångare

Alla får göra sin egen drömfångare. Här finns ett exempel: <https://panduro.com/sv-se/inspirations/sa-har-gor-du-en-dromfangare-85075>

**Material:** ringar med 10 cm i diameter, tråd, sax, järntråd, fjädrar, prydnadsblommor, pärlor, käppar eller andra prydnader

### 5 min – Avslutning

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

I början av syskonringen kan en önskering 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:** ett litet föremål, ringar med 10 cm i diameter, tråd, sax, järntråd, fjädrar, prydnadsblommor, pärlor, käppar eller andra prydnader