

# *Sex scouter*

*Jubileumsårets scoutspel för 11–13 åringar*



# *Till lärarna,*

År 2007 fyller scoutingen 100 år. I samband med festligheterna har Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter ry gjort ett brädspel som kan spelas i skolorna av årskurserna 5 och 6 i samband med scoutveckans skolkampanj (23–29.4.2007). Spelet består av det bifogade materialet som kan användas för att stärka klassandan.

Med hjälp av spelet kan man bekanta sig med scoutterminologin och spelets etiska uppgifter har gjorts utgående från scoutidealen. Orden och bilderna på spelplanen ger en visuell introduktion till scouting. Själva spelet, det att man fungerar i en jämlik grupp, samarbetar och har roligt, avspeglar scoutmetoden.

Vi som gjort skolkampanjen är scouter, men vi är också själva lärare och utbildare – före detta, nuvarande eller framtida. Vi hoppas att du och din klass, med hjälp av det här materialet, kan få en inblick i scouting. Scouting är den största ungdomsorganisationen i Finland, scouting är roligt!

Ippa, Uppis, Ulla, Karski, Wilma, Sari och Taru

Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter ry

[www.scout.fi](http://www.scout.fi)



# Spelanvisningar

SEX SCOUTER – spel för eleverna i klasserna 5 och 6

## Spelpaketet innehåller:

- spelplanen (en affisch) och knapparna
- två packar med uppgiftskort
- spelfigurernas beskrivningar och namnskyltar
- spelledarens handbok

## Spelets idé:

- Spelet går ut på att man samlar ord i en Ordbank. Orden får man då man klarat Bild- eller Ordrutornas uppgifter som spelledaren läser upp då man står på en ruta. Sedan använder man orden i ordbanken och gör en gemensam slogan för klassen som sedan skickas in till Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter ry.
- Klassen delas in i sex lag, ett lag för varje spelfigur. För att kunna spela krävs det sex lag. Läraren fungerar som spelledare.

## Spelutrymme och tillbehör:

- Man kan bra spela i klassrummet. Affischen med spelplanen sätts upp på väggen så att alla kan se den. Spelarna placeras sig i sex olika grupper.
- en tavla med kriterior eller pennor eller en fliptavla med tuscher
- en gemensam tärning eller en tärning för varje lag
- spelpaketet

## Reservera tid för spelet:

Före man börjar, bestämmer man hur länge man tänker spela. Det tar ungefär 45 minuter för alla lagen att få två ord och sedan hitta på en bra slogan (avsluta spelet).

## SPELREGLER:

### A Spelet inleds, spelfigurerna

Då spelet börjar, läser spelledaren upp följande text:

*”Ni kommer just att börja spela ett spel som gjorts så att eleverna i klasserna 5 och 6 kan spela det i samband med scoutrörelsens hundraårsjubileum, år 2007.*

*Scouting är en hobby som passar många olika sorters barn, ungdomar och vuxna. I spelet, sex scouter, bekantar ni er med Jonna, Ali, Heidi, Nicke, Peter och Anna som alla sysslar med scouting. Deras halsdukar visar att de är scouter. I scouterna fungerar man i smågrupper och de gör ni också när ni spelar det här spelet. Glädje och samarbete är nyckelord inom scouterna, vi hoppas ni har roligt när ni spelar tillsammans.*

*Lycka till!”*

Efter att spelledaren läst upp texten, förklarar han snabbt vad spelet går ut på och man lottar ut spelfigurerna. Varje lag representerar en spelfigur, en scout, som har ett eget namn. Lagen får namnskyltar med namnet på deras spelfigur och en beskrivning på alla de olika spelfigurerna. Lagen bekantar sig med sin egen figur och presenterar den i jag form för de andra lagen.



## B Spelplanen och rutorna

Spelplanens rutsystem består av "Bildrutor" med fotografier som visar olika scoutaktiviteter och "Ordrutor" med ord som beskriver scouting. När laget kommer på en ruta får det en uppgift av spelledaren.

## C Att röra sig på spelplanen

Lagen börjar från den rutan deras spelfigur valt i kanten av spelplanen. Man rör sig med tärningskast. Man kan röra sig vågrätt eller lodrätt men inte diagonalt. Man måste bestämma i vilken riktning man rör sig före man börjar röra sig och man kan inte ändra riktning mitt i. Om man kommer fram till kanten av spelplanen, rör man sig tillbaka i den riktningen därifrån man kom. Spelfiguren måste alltid gå det antalet steg som tärningen visar.

## D Uppgifterna

För att få ett ord och en poäng måste lagen lösa den uppgift som spelledaren ger dem. Uppgifterna finns på uppgiftskorten. Kortet som hör till ordrutorna är röda och bildrutornas kort är gröna. Spelledaren håller reda på uppgiftskorten. När laget har kommit på en ruta, lyfter spelledaren det översta kortet från bunten med antingen bild- eller ordruta och läser upp uppgiften och meddelar hur lång tid laget har på sig för att utföra uppgiften. De andra lagen följer med hur det går för laget.

För att spelet skall löpa smidigt är det spelledaren som bestämmer om uppgiften godkänns eller inte. Oberoende av hur laget lyckades med uppgiften går turen alltid vidare till nästa lag.

Ordrutorna består av följande sorts uppgifter:

### ◆ Pantomimer

Lagen uppför olika sånger, sagofigurer, serietidningar som pantomim och de andra lagen skall försöka gissa vad de uppförde.

### ◎ Ordförklaringar

En elev beskriver ett substantiv med något slags anknytning till scouting och de andra i laget försöker gissa vilket ord det är.

### ▣ Kedjehistorier

Laget berättar en historia så att alla säger ett ord i taget.

Bildrutorna:

### ◆ Etiska frågor

Laget får en kort beskrivning av en situation som innehåller ett vardagligt etiskt problem. Laget ger tre motiveringar för varför de fattade ett visst beslut.

### ● Frågor kring spelfigurena

Lagen löser ett problem sett från deras spelfigurs synvinkel och ger tre motiveringar för deras beslut.



## E Ordbanken och poängtavlan

Spelledaren ritar på tavlan ordbanken och en poängtabell för alla spelfigurena. Spelledaren sköter om tabellen och ordbanken.

Spelfigur, "Scouten"	Poäng	Ordbanken
Heidi		
Jonna		
Peter		
Nicke		
Anna		
Ali		

Efter att laget klarat av en uppgift, skriver spelledaren in ordet eller orden som laget fått i ordbanken. Man kan få ett ord när man är på en bildruta och två ord på en ordruta, ett av ordrutans ord kommer från själva rutan. Då man klarat av en uppgift får man också en poäng. För pantomim uppgifterna får också det laget som gissat rätt en poäng. Både ord- och bildrutorna ger alltså en poäng fast man får två ord från ordrutorna.

## F Spelet avslutas

Spelet avslutas när den överenskomna tiden tagit slut och man har avslutat det påbörjade varvet.

## G Slogan och deltagande i tävlingen

Alla lagen gör ett eget förslag på en slogan för klassen med hjälp av de ord som finns i ordbanken. Man får böja orden och använda skiljetecken och man får också lägga till två valfria ord. Alla orden måste inte användas.

Lagen beslutar tillsammans vilket av de sex olika förslagen som blir klassens gemensamma slogan. Sloganen skickas in till Finlands Scouter senast den 1.5.2007 tillsammans med klassens kontaktuppgifter. Sedan kommer en jury att välja Finlands bästa slogan. Den klassen som vinner får som pris T-skjortor med den vinnande sloganen tryckt på framsidan.

Postningsadress: anu.sauliala(ät)partio.fi eller Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter ry  
Byäldstevägen 29  
00640 Helsingfors

**Arbetsgrupp:**

Meira Hyttinen, Ippa Järvinen, Kari Kaukinen, Ulla Paavilainen,  
Taru Piironen, Sari Vahtera och Anu Sauliala

Det svenska spelet är förverkligat med stöd av Finlands Svenska  
Scouter r.f.

**Pellihahmojen kuvitus:**

Antti Tiainen

**Ombrytning:**

Seela Sorvari

**Pellilaudan kuvat (ylhäältä alas, vasemmalta oikealle)**

Mika Ranta, Sakari Kouti, Sakari Kouti,  
Jani Marttinen, Sakari Kouti,  
Eeva Kivilä, Mikko Lamminpää, Marko Yrjänä,  
Joel Nykter, Katja Arvilommi,  
Marko Yrjänä, Putte Huima, Liisa Vähätalo,  
Aino Juslén ja Eero Moilanen

**Utgivare:** Suomen Partiolaiset - Finlands Scouter ry 2007





SUOMEN PARTIOLAISET  
FINLANDS SCOUTER ry

*Kylänvanhimmantie 29, FI-00640 Helsinki, Finland*  
Tel. +358 9 2533 1100 Fax +358 9 2533 1160  
info@partio.fi www.partio.fi www.scout.fi