



SEX SCOUTER – Kårversionen av spelet

Kåren tar kontakt med skolan/läraren och planerar tillsammans med läraren hur kårens besök i skolan skall förverkligas. Lärarens åsikter tas i beaktande då ni bestämmer en plats för spelet samt hur länge ni skall spela. Då ni bestämmer speltiden bör ni beakta den tid som behövs för att presentera scoutverksamheten ifall ni också skall göra det. Rekommenderad tid för spelet och presentationen är sammanlagt två timmar (två lektioner).

Spelets ide: Kåren planerar en aktivitetsbana med sex aktivitetspunkter. Klassen delas in i sex grupper som i tur och ordning besöker aktivitetspunkterna. En scoutledare fungerar som spelledare och samtidigt som dragare för en av aktivitetspunkterna. Läraren övervakar spelet eller fungerar som dragare för en av aktivitetspunkterna. För att förverkliga spelet behövs det alltså minst tre scouter, varav en är över 18 år.

Plats och material: Välj en plats tillsammans med läraren; t.ex. gymnastiksalen, festsalen, skolgården, sportplanen eller klassrummet. Material som behövs är aktivitetskorten, utrustning till de olika aktivitetspunkterna samt uppgiftskorten åt varje lag.

Speltid: Speltiden bestäms tillsammans med läraren. Aktivitetsbanan kan planeras utgående från att varje aktivitetspunkt räcker t.ex. 10 minuter. Det är fiffigt att på varje aktivitetspunkt ha ett lika långt program så att det inte uppstår köer och död tid.

Spelregler:

1. **START:** Varje lag representeras av en av de sex scoutkaraktärerna. Karaktärerna lottas ut innan lagen beger sig ut på aktivitetsbanan. Karaktärerna heter Jonna, Ali, Heidi, Nicke, Peter och Anna. Innan spelet inleds läser spelledaren 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 små grupper 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!**".
2. **AKTIVITETSBANAN:** Banan består av sex aktivitetspunkter. De bör placeras tillräckligt långt ifrån varandra så att lagen inte stör varandra, och så att de inte ser varandras resultat. Kåren ser till att det material som behövs för de olika aktivitetspunkterna finns till hands. Åt varje lag kopieras ett uppgiftskort.
3. **ATT GÅ FRÅN EN AKTIVITETSPUNKT TILL EN ANNAN:** Spelledaren meddelar när lagen skall gå vidare till nästa aktivitetspunkt t.ex. genom att vissla i sin visselpipa eller ropa.
4. **UPPGIFTER:** Varje aktivitetspunkt har ett tema och en uppgift. Teman för aktivitetspunkterna är ordförklaring, presentation av scoutverksamheten, kedjeberättelse, scoutkunskap, slogan och gemenskap.





ORDFÖRKLARING: Aktivitetspunkten är obemannad. Till aktivitetspunkten behövs för varje lag ett kuvert som innehåller de ord som skall förklaras (bilaga 1) samt ett tidtagarur. Instruktioner:

- Laget utser en medlem till att vara den som förklarar orden och en annan till att vara den som tar tid.
- Förklararen tar listan på ord ur kuvertet och tidtagaren börjar ta tid. Förklararen förklarar orden utan att prata. Då laget gissar rätt skriver tidtagaren in ett kryss bredvid ordet. När tiden är slut (t.ex. 8 minuter) räknar laget ihop hur många ord de lyckades gissa rätt och skriver in antalet poäng i sitt uppgiftskort. Förklararen kan vara taktisk och välja att förklara de ord man får flest poäng för eller så kan han välja de ord som är lätta att förklara men som man får lite poäng för.

ATT PRESENTERA SCOUTVERKSAMHETEN: Aktivitetspunkten dras av en scout. Aktivitetspunktens dragare ser till att det material som behövs finns till hands, exempel finns på listan som finns som bilaga. Instruktioner: se bilaga 2.

KEDJEBERÄTTELSE: Aktivitetspunkten dras av läraren. Till aktivitetspunkten behövs aktivitetskorten om kedjeb berättelser, se bilaga 3. Instruktioner:

- Laget berättar en berättelse utgående från ämnet på aktivitetskortet så att lagmedlemmarna säger ett ord i tur och ordning.
- Rubrikerna för den här uppgiften är uttänkta så att de höjer klassandan, t.ex. vår klass lyckas. Det krävs koncentrationsförmåga av laget för att kunna berätta en berättelse ett ord åt gången och det är samtidigt en rolig övning.

SCOUTKUNSKAP: Aktivitetspunkten dras av en scout. Uppgiften är att plocka upp en trangia. Till aktivitetspunkten behövs 2-3 trangior, tidningar att ha som underlag ifall ni är inomhus samt tändstickor, Marinol och vatten om ni är ute och vill koka vatten. Instruktioner:

- Låt laget först prova på att plocka upp trangian innan ni visar hur man skall göra.
- Om det finns tid och ni är utomhus, kan lagen plocka upp trangian och koka 2dl vatten i den så snabbt som möjligt.

SLOGAN: Aktivitetspunkten är obemannad. Till aktivitetspunkten behövs sex kuvert som alla innehåller fem lappar med koordinater (bilaga 4), papper och penna till varje lag och ordkartan (bilaga 4). Ordkartan kan vid behov förstöras till A3. Instruktioner:

- I kuvertet finns koordinater som anger de ord som laget får använda. Uppgiften är att med hjälp av orden skapa lagets förslag till klassens slogan. Temat för sloganen är ”förbättra gemenskapen”.
- Orden får böjas och till meningen får fogas skiljetecken och två valfria ord. Alla ord måste inte användas.

GEMENSKAP – FLYGANDE MATTAN: Aktivitetspunkten dras av spelledaren. Instruktioner: se bilaga 5.

- 5. POÄNG:** På varje aktivitetspunkt finns det en uppgift. Uppgiftens genomförande bedöms på de bemannade aktivitetspunkterna av dragarna och i övriga fall av spelledaren. De lag som lyckats genomföra uppgiften får en anmärkning om detta i sitt uppgiftskort.





6. **SLUT:** Spelet tar slut då spelledaren visslar/ropar två gånger eller på annat sätt meddelar om detta. Då ropar lagen i tur och ordning den slogan de skrivit. Läraren meddelar vid ett senare tillfälle lagens poäng.
7. **SLOGANEN OCH DELTAGANDE I TÄVLINGEN:** Efter att spelet avslutas bestämmer klassen vilken av de olika sloganerna som blir deras bidrag till tävlingen. **Sloganen skickas tillsammans med klassens kontaktuppgifter till Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter senast den 1.5.2007.** En jury kommer att utse den bästa sloganen. Klassen som skrivit den bästa sloganen premieras med T-skjortor med den egna sloganen.

Adress:

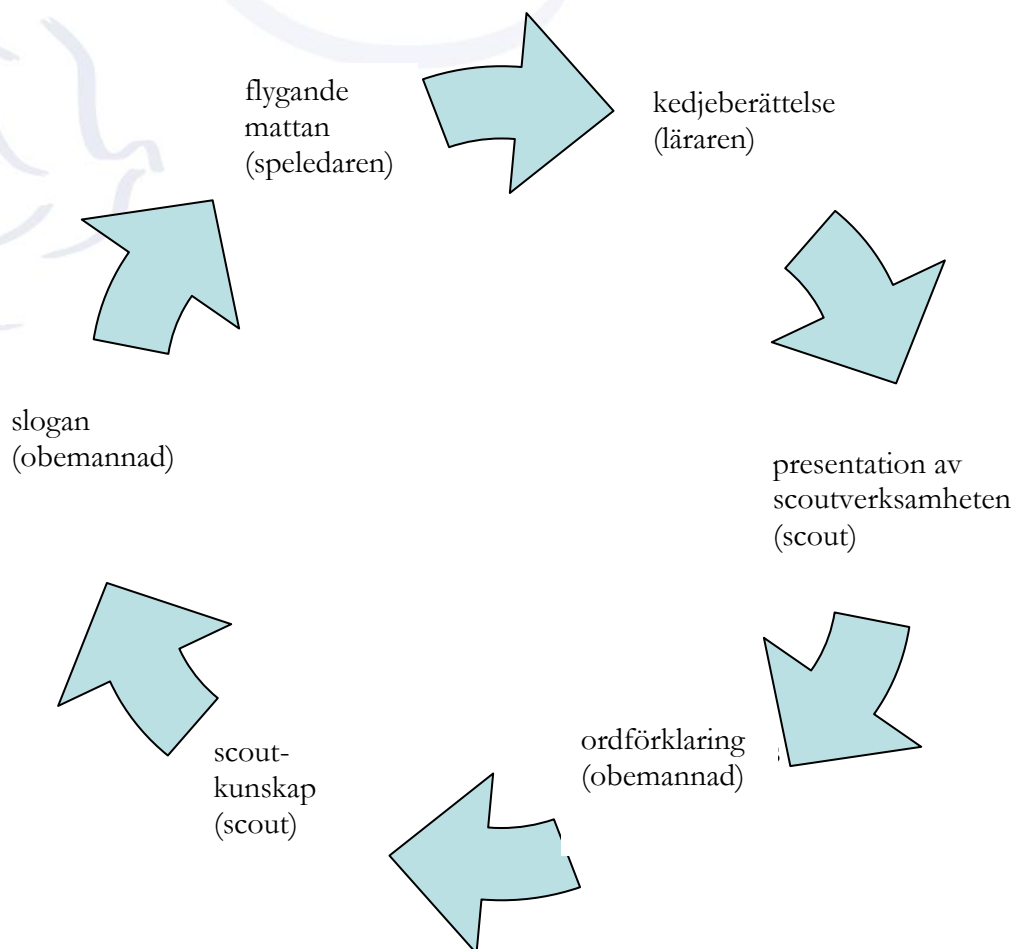
anu.sauliala@scout.fi

eller

Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter ry

Kuusi partiolaista – Sex scouter

Byäldstevägen 29, 00640 Helsingfors





UPPGIFTSKORT

Lagets namn:		Medlemmar:	
Ordförklaring	Poäng	Presentation av scoutverksamheten	Poäng
Kedjeberättelse	Poäng	Scoutkunskap	Poäng
Slogan	Poäng	Gemenskap	Poäng
Lagets slogan:			





Bilaga 1.

ORDFÖRKLARING

Utse en i laget som förklarar ord och en som tar tid.

Den som skall förklara ord får ta listan på ord ur kuvertet. Samtidigt startas klockan och förklararen får utan att använda ord förklara de ord han/hon vill från listan. Då laget gissar rätt, ritar tidtagaren ett kryss vid ordet.

När tiden tar slut (8 minuter) får ni räkna ihop poängen för de ord ni gissade rätt på och skriva in summan på ert uppgiftskort.

Förklararen kan vara taktisk och välja att förklara de ord man får flest poäng för eller så kan han välja de ord som är lätta att förklara men som man får lite poäng för.

Förklara som pantomim, utan ord.

	SCOUT	NATUR	SKOLA
1 poäng	kniv yxa tält	hare träd eld	krittavla pulpet penna
2 poäng	ficklampa kompass visselpipa	backe stig jordbävning	lärare scen OH-projektor
3 poäng	vänskap nattutfärd orientering/orientera	naturskydd svampplockning fiskelov	vaktmästare lärarum stödundervisning





Bilaga 2.

PRESENTATION AV SCOUTVERKSAMHETEN**Då ni planerar, kom ihåg att en bra presentation**

- är väl förberedd
- innehåller bilder eller rekvisita
- innehåller information om hur man kan gå med i scoutkåren

Då ni planerar, kom ihåg att en bra presentation INTE

- är en berättelse om scoutingens historia
- är ett ensidigt och långt tal
- enbart går ut på ”fråga något så svarar jag på det”
- är en presentation utgående från endast scoutskjortan

Exempel på presentation av scoutverksamheten

Packa rinkan/bärmesen med utfärdsutrustning och scoutsaker och ta den med till skolan. Ta en sak ur rinkan i taget och berätta om saken. Sakerna hjälper er att komma ihåg och fungerar som stöd för minnet både för er och för eleverna.

SAKER	BERÄTTA	BUDSKAP
1. Scouthalsduk	- Vem är ni? - Vilken är er kår och dess verksamhetsområde? - Vad berättar kårens halsduk om kåren? - Hur länge har ni varit scouter?	Scouter har gemensamma kännetecken som förenar oss världen över.
2. Påskriftsboken, klassmärken	- Vad har ni lärt er inom scoutingen? - Har ni lärt er färdigheter genom klassmärkena? - Har ni haft användning för era inlärd färdigheter utanför scoutingen?	Att lära sig genom att göra är en viktig del av scoutingen. Inom scoutrörelsen får alla växa, på olika vis. Det är roligt att vara scout och man får göra mycket!
3. Sovsäck, liggunderlag, tält eller vindskydd...	- Berätta om en utfärd, hajk, vandring eller läger då ni sovit utomhus. - Hur klarade ni er i naturen?	Verksamhet i naturen är en viktig del av scoutmetoden. Scouting är spännande och utmanande!
4. En bild, en plan för ett evenemang	- Berätta om ett evenemang som ni varit med om att arrangera. - Hur känns det att ha ansvar?	Att tillsammans fatta beslut och att vara tillsammans med andra är en viktig del av scoutingen.
5. En överraskande sak som har att göra med er erfarenhet	- Berätta om en av de roligaste erfarenheter eller händelser du varit med om inom scoutingen.	Scouting omfattar äventyr och upplevelser!
6. Fällkniv	- Berätta om olika situationer och evenemang som du varit med om som scout och öppna för varje sak en ny del av fällkniven.	Scoutverksamheten är mångsidig.



Bilaga 3.

KEDJEBERÄTTELSE**AKTIVITETSKORT** för kedjeberättelse

Berätta en historia för resten av klassen så att alla lagmedlemmarna säger ett ord i tur och ordning. Lyssna noga på de andra. Berättelsens rubrik är "Vår klass hjälper".

Poäng

Laget får en poäng om det lyckas berätta en bra historia inom den tid som lagledaren gett dem.

AKTIVITETSKORT för kedjeberättelse

Berätta en historia för resten av klassen så att alla lagmedlemmarna säger ett ord i tur och ordning. Lyssna noga på de andra. Berättelsens rubrik är "Vår klass vinner en tävling".

Poäng

Laget får en poäng om det lyckas berätta en bra historia inom den tid som lagledaren gett dem.

AKTIVITETSKORT för kedjeberättelse

Berätta en historia för resten av klassen så att alla lagmedlemmarna säger ett ord i tur och ordning. Lyssna noga på de andra. Berättelsens rubrik är "Vår klass lyckas".

Poäng

Laget får en poäng om det lyckas berätta en bra historia inom den tid som lagledaren gett dem.





Bilaga 4.
SLOGAN

Öppna kuvertet med ert lags namn. Utläs med hjälp av koordinaterna vilka ord ni har till förfogande. Er uppgift är att av de ord ni fått skapa en slogan för er klass. Temat är ”förbättra gemenskapen”.

Ni får böja orden och till sloganen får ni sätta till skiljetecken och två ord som ni får välja själva. Ni måste inte använda alla ord ni fått. Skriv ner er slogan på ert uppgiftskort.

Ni har 10 minuter tid på er, då ni hör ljudsignalen är det dags att gå till nästa aktivitetspunkt. Efter att hela spelet avslutats kommer ni att höra två ljudsignaler efter varandra, då skall ni ropa er slogan så att alla hör den!

Ordkarta

	1	2	3	4	5	6
A	Vi	Tillsammans	Stig	Lita på	Glädje	Alla
B	Världen	Bry sig om	Hjälpa	Tända	Riktning	Göra
C	Fart	Ansvar	Gnista	Ut	Fiffig	Rätt
D	Vild	Ansvar	Hjälte	Bäst	Kraft	Glädje
E	Rolig	Mörk	Stor	Modig	Stämning	Anda

Dragaren klipper på förhand ut koordinaterna och fördelar dem i sex kuvert.

A1	A2	A3	A4	A5	A6
B1	B2	B3	B4	B5	B6
C1	C2	C3	C4	C5	C6
D1	D2	D3	D4	D5	D6
E1	E2	E3	E4	E5	E6





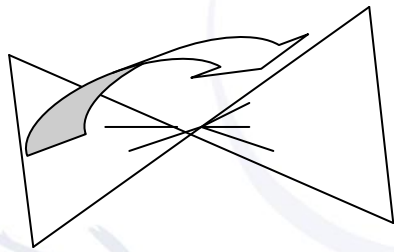
Bilaga 5.

GEMENSKAP – FLYGANDE MATTAN

Material: en matta dvs. en bit tyg som är 1*1m.

Lagets uppgift är att på österländskt sätt åka flygande matta. Laget stiger på mattan. Dragaren påminner dem därefter om att man inte längre kan stiga av eftersom de nu flyger mycket mycket högt. Dragaren märker plötsligt att mattan är upp-och-ner. Lagets uppgift är att svänga mattan så att den sida som nu ligger uppåt ligger mot marken. Detta skall de göra utan att någon stiger utanför mattan. Laget får en anmärkning i sitt uppgiftskort om de samarbetar bra och om de får mattan svängd.

Om det tar länge för laget att komma på hur de skall svänga på mattan kan dragaren ge dem följande tips:



Om laget genast får mattan svängd kan man göra mattan mindre genom att vika den och så får de prova svänga på en mindre matta.

Om det finns tid över efter att uppgiften är utförd kan laget prova ut på en hur liten matta de kan flyga dvs. hur liten mattan kan utan att någon faller av. Laget skall vika mattan mindre och mindre utan att stiga av den.





SPELFIGURER

ALI

Ali är en slapp typ som kommer bra överens med alla. Han tycker om människor och är lekfull och underhållande. Ibland tycker de andra att han är jobbig. Ali skämtar hela tiden och har alltid någonting att säga.

Ålder: 12 år

Favorit bänd: Teräsbetoni

Specialtalang: Att baka



ANNA

Anna har lätt för att bli inspirerad. Hon är en iderik naturvän som sällan har tråkigt om hon får göra som hon själv vill. Hon gör många saker på en gång och vill påverka världen. Anna trivs i grupper och drar med sig kompisarna på nya äventyr.

Ålder: 12 år

Favorit artist: Antti Tuisku

Specialtalang: Orientering

JONNA

Jonna är kreativ och originell. Hon är jättebra på att rita och skapar egna manga-figurer. Hon känner sig ibland ensam och tycker att hon inte passar in i gänget. Hon glömmer ofta saker och de andra tycker att hon är lat. Jonna blir lätt sårad och när man ger henne order protesterar hon ofta.

Ålder: 11 år

Favoritfilm: Det levande slottet (Howl's Moving Castle)

Specialtalang: Kan japanska



**HEIDI**

Heidi är en energisk flicka som tycker att saker skall göras på rätt sätt. Hon är ansvarsställande och känslig och kan inte ens tänka sig att vara försenad. Hon kan vara irriterande då hon kan och vet så mycket, men hon är alltid beredd att hjälpa andra. Heidi har ett varmt hjärta.

Ålder: 13 år

Favoritdjur: Nymfparakit

Specialtalang: Snowboarding

NICKE

Nicke är målmedveten och nöjd med sig själv – både med sitt utseende och med vad han kan. Han är praktisk och kompetent och kan se till att saker görs. Nicke har lätt för att kritisera andra och tycker inte om att folk latar sig.

Ålder: 12 år

Ring ton: Hard Rock Hallelujah

Specialtalang: Spelar elbas

**PETER**

Peter tycker att han är blyg och har svårt att uttrycka känslor. Han är en tyst bakgrundsfigur som inte vill bli centrum för uppmärksamhet. Hans personlighet är iakttagarens och han undviker konfrontationer. Han tycker inte om högljudda personer. Peter överraskar ofta de andra med sina kunskaper och färdigheter.

Ålder: 13 år

Favoritmat: Maletkött pizza och kokis

Specialtalang: Bildbehandling

