TÄVLINGAR

I KÅREN ELLER SOM KÅRSAMARBETE

INNEHÅLL

Inledning

Vargunge- och äventyrsscouttävlingar – arrangörstips
- Allmänna arrangemang
- Banläggning och uppföljning
- Kontroller
- Exempel på kontroller/uppgifter med kontrollantinfo
  - Mitt eget spår
  - Naturskydd

Månskäran – FS Vargunge- och äventyrsscouttävling 2017

Administration
- Stöd som kan ges kårerna av FiSSc-grupp/kansliet
- I FiSScs händelsekalender/verksamhetsberättelse?
- Budgetering och fakturering
- Marknadsföring
- Anmälning
- Infobrev
- Utvärdering

Kontaktuppgifter

sammanställt våren 2017 av FiSScs programgrupp, uppdaterat våren 2019.

INLEDNING

Från och med år 2017 finns inte längre vargunge- och äventyrsscoutevenemang eller tävlingar i FiSScs programutbud.

Tanken är ju dock inte under några som helst omständigheter att det inte mera ska ordnas tävlingar eller vargunge- eller äventyrsscoutevenemang på FiSScs område, men vi har gått in för en modell där tävlingarna ordnas i kårteamen eller som andra kårsammarbeten. Detta för att ge erkännande åt den modell som annars också gällt vid ordnande av dylika evenemang, och ge möjlighet åt kårerna att arrangera dessa grejer enligt egna behov och på sina egna vilkor.

FiSSc förpliktigar självklart inte kårerna att ordna evenemang och tävlingar, men stöder helhjärtat de evenemang och tävlingar som ordnas. (Hur stödet ser ut kan du läsa mer om på senare sidor.)

Modellen för arrangerandet är fri; en kår kan arrangera och bjuda in andra kårer, eller så kan kårerna samarbeta.

Vi hoppas att ni i detta paket kan hitta tips och inspiration, och att ni hör av er då ni önskar mer av den sorten!

Hälsningar,

Programgruppen

VARGUNGE- OCH ÄVENTYRSSCOUT-TÄVLINGAR - ARRANGÖRSTIPS

Vargunge- och äventyrsscouttävlingar är ”spårningar som genomförs under en dagsutfärd”. Hur tävlingarna arrangeras är alltid sist och slutligen upp till kårerna själva – ni har kanske egna traditioner eller tillvägagångssätt som är bättre anpassade för er. Några allmänna tips och riktlinjer kan dock vara bra att ha i hela förbundet.

Kontrollerna bör göras utgående från scoutprogrammet och syftet med tävlingarna är att förbättra gemenskapen i kullarna/patrullerna. ”Learning by doing” och samarbete borde synas genom hela tävlingen. Tips på uppgifter och kontroller finns att få från Programgruppen i FiSSc.

Finlands Scouter och FiSSc sammanställer dessutom varje år ett tävlingspaket med färdiga teman, kontroller och i princip allt som kan behövas - otroligt praktiskt om man vill komma lätt undan! Kolla längre bak i häftet för årets tema! Även tidigare års material finns sparat i O365, så det är bara att fråga ifall ni vill ha tips på uppgifter.

Vargunge- och äventyrsscouttävlingarna kan arrangeras tillsammans eller som två skilda tävlingar. Vargungarna tävlar i en klass och äventyrsscouterna i en annan, flickor och pojkar tävlar i samma klasser utgående från åldersgruppsindelningen. Äventyrsscouternas kontroller liknar vargungarnas men är mera utmanande. Äventyrsscouterna kan också ha flera kontroller. Detta kan dessutom underlätta arrangemangen och hindra köbildning.

ALLMÄNNA ARRANGEMANG

Någon form av tävlingscenter kan alltid vara bra att ha. I tävlingscentret kan tävlingsledningen och kansliet hålla hus, likaså resultaträkning. Även möjlighet till att förvara väskor el. dyl. kan vara bra att ha. Oftast räcker det riktigt bra med kårlokal, kårstuga eller motsvarande utrymmen. Tävlingscenter kan också fixas i samarbete med externa parter, t.ex. skolor eller församlingar.

På finska sidan är det oftast kutym att erbjuda varm mat åt deltagarna efter tävlingen. Någon form av tävlingskantin/-café kan också uppskattas stort och erbjuda kåren en möjlighet till att samla in pengar för projekt.

BANLÄGGNING OCH UPPFÖLJNING

Vargungarnas bana kan vara ca 2-3 km lång med markerad rutt. Äventyrsscouterna kan ha något längre (t.ex. 4-7 km) och kan innehålla lätt orientering. Om tävlingsrutten är mera krävande så kan en äldre scout/ledare följa med kullen/patrullen. Följeslagaren ska dock inte delta eller hjälpa till med uppgifterna. Om banan korsar en bilväg så kan det vara bra att markera ett övergångsställe och att varna bilister med en skylt. Kom också ihåg att fråga markägares lov om ni ska använda eld eller vill övernatta.

För att göra tävlingen smidig så kan det vara bra att tänka på hur en lämplig spridning skapas så att inte kontrollerna överbelastas. Följande alternativ är de vanligaste:

- Olika starttider
- Patrullerna skickas serievis på olika rutter (t.ex. Äventyrsscouterna har i börja några extra kontroller som för dem en stund utanför vanliga rutten)
- Patrullerna skickas iväg med några minuters intervaller (är inte den mest lämpliga för korta tävlingar med lätta banor)

Kom ihåg att göra en tidsplan som följs med under tävlingen för att kunna se ifall någon kull/patrull blir efter. Kontrollerna ska också alltid meddela när första patrullen anländer och när den sista avgått. Kontrollanterna får inte lämna kontrollen förrän alla kuller/patruller nått följande. På detta sätt minskar risken för att tappa bort kuller/patruller på ett alltför stort område.

KONTROLLER

Kontrollernas plats borde väljas utgående från att alla kuller/patruller har likadana förhållanden till utförande. För att minska på köande så kan det vara bra att bygga upp kontrollerna som en "tub", dvs. att man har en anmälningspunkt med vänteområde, varifrån kullen/patrullen förs till en utföringspunkt (beroende på uppgiftens natur). Efter utföring så kan patrullen antingen fortsätta vidare på egen hand, eller om det behövs så kan man ha en avanmälningspunkt. Det lönar sig att ha flera utföringspunkter så att många patruller samtidigt kan genomföra uppgiften. Tanken är ändå att kullen/patrullerna ska kunna förflytta sig fortlöpande och inte blandas/krocka ihop med väntande grupper.

En god idé då mängden kontrollanter är begränsad är att ha antingen obemannade kontroller med t.ex. frågesporter eller sedan transportkontroller där kullen/patrullen ska föra ett föremål från en kontroll till en annan. Alternativt så kan uppgifterna planeras så att de inte kräver konstant bevakning av kontrollanter.

Likaså så kan man utföra flera uppgifter på en kontroll. Om det t.ex. finns en orienteringsuppgift som bara kan utföras av en patrull åt gången så kan det vara bra att ha en konstruktion eller problemlösningsuppgift som de väntande patrullerna kan utföra under tiden.

Explorerscouter kan mer än väl agera som kontrollanter. Till varje kontroll skulle det vara önskvärt att laga ordentlig kontrollinfon som kontrollanterna kan bekanta sig med i förväg. Det lösgör också tävlingsledningen från att behöva gå igenom allt muntligt under tävlingen då mycket annat också pågår.

Kom ihåg att informera kontrollanterna noggrant om hur kontrollen ska fungera. Listor på allmän och kontrollspecifik material kan vara bra att dela ut åt alla kontrollanter i förväg. Telefonnummer till säkerhet, ledning och infra, och tävlingens regler kan också komma väl till hands.

EXEMPEL PÅ KONTROLLER/UPPGIFTER MED KONTROLLANTINFO:

Kontroll: Mitt eget spår

Kontrollen går ut på:
Kims spel: Kullen får i en minut titta på 10 föremål och ska sedan komma ihåg vilka de var.

Material (per utförningspunkt):
* 10 olika föremål (t.ex. kompass, sked, burköppnare...)

Kontrollantens utrustning:
Orderbrev, bedömningsprotokoll, blyertspenna, räknemaskin, skrivunderlag, tidtagarur och kontrollantanvisningar.

På kontrollen:
Föremålen läggs upp till exempel på en presenning. Det har ingen betydelse i vilken ordning föremålen finns, så länge alla är synliga. Föremålen ska vara enkla att täcka in till exempel under en annan presenning. Kom ihåg att skärma av utförningspunkterna så att eventuella köande kullar inte har insyn.

Bedömning:
Kullen får 0,4p för varje föremål de kommer ihåg.
Samarbetet bedöms enligt: 1p = Fungerar bra, 0,5p = Lite kiv, men i stort sett fungerande, 0p = Mera kiv, fungerar just inte alls

Kontrollanter (anpassas enligt tävlingens storlek):
- 1 kontrollant tar emot kullarnas anmälningar
- minst 1 kontrollant per utförningspunkt. Efter utförd uppgift fyller kontrollanten i bedömningsblanketten för kullens del och returnerar blanketten till huvudkontrollanten.

Kontroll: Naturskydd

Kontrollen går ut på:
Kullen ska sortera skräpet som finns på utförningspunkten. OBS! Sorteringsanvisningar varierar i viss mån från kommun till kommun. Kolla gärna på förhand upp sorteringsanvisningarna i din kommun och ändra vid behov i bedömningsprotokollet.

Material (per utförningspunkt):
* Skräp och föremål, 8 olika (mjölkburk, äggkartong, pappmugg, batteri, brun papperskasse, tidning, bananskal och karamellpapper)
* Sorteringskärl (t.ex. 10 liters ämbar (kartong, bioavfall, problemavfall, papper och energiavfall))

Kontrollantens utrustning:
Orderbrev, bedömningsprotokoll, blyertspenna, räknemaskin, skrivunderlag, tidtagarur och kontrollantanvisningar.

På kontrollen:
På kontrollen behövs en eller flera utförningspunkter där kullen sorterar skräpet. Sorteringskärlen placeras en liten bit ifrån så att utförandet blir i stafettform. Skräpet ska föras till kärlen ett i taget och bara en vargunge i taget får föra skräp. Kom ihåg att skärma av utförningspunkterna så att eventuella köande kullar inte har insyn.

Bedömning:
Kullen får 0,5p för varje rätt sorterat skräp.
Samarbetet bedöms enligt: 1p = Fungerar bra, 0,5p = Lite kiv, men i stort sett fungerande, 0p = Mera kiv, fungerar just inte alls

Kontrollanter (anpassas enligt tävlingens storlek):
- 1 kontrollant tar emot kullarnas anmälningar
- minst 1 kontrollant per utförningspunkt för att övervaka uppgiften och ta tid. Efter utförd uppgift fyller kontrollanten i bedömningsblanketten för kullens del och returnerar blanketten till huvudkontrollanten.

FS VARGUNGE- OCH ÄVENTYRSSCOUTTÄVLINGSPAKET

På bit.ly/FStavlingspaket hittar du Finlands Scouters tävlingspaket för vargunge- och äventyrsscouttävlingar. På sidan finns tävlingar från och med år 2008 framåt (med undantag av några år då tävlingarna inte har översatts).

Finlands Scouters tävlingspaket för vargunge- och äventyrsscouttävlingar år 2017 hette Månskäran. Tävlingen är uppbyggt kring en saga om ett litet skogstroll som hittar en månskära och blir fascinerad av sin egen spegelbild. Inspirerad av den beger trollet sig ut på en vandring och upplever skogen med alla sina sinnen. Kontrollerna är uppbyggda enligt traditionellt mönster med teman som konstruktion, orientering, naturkännedom, första hjälpen, samarbetsuppgifter osv.

Sammanlagt finns det 19 olika uppgiftsidéer med anvisningar och all (skriftlig) material klar.

ADMINISTRATION

Då man ordnar en tävling innebär det information och anmälningar som ska skickas hit och dit, pengar, planering och problemlösning. I det här stycket följer en lista på vilka saker man kan behöva tänka på, och samtidigt en beskrivning av hur FiSSc kan hjälpa till.

STÖD SOM KAN GES KÅRERNA AV FISSC-GRUPPER/KANSLIET

Stöd som kan ges av FiSScs grupper och kansli	**Ges stödet för en kårsamarbets-grej?**
I FiSScs händelsekalender?	gärna!
Budgetering, ekonomin via FiSSc	nej
Budgeteringshjälp, ekonomin inte via FiSSc	ja
Handslag med tävlingschefen	vid behov
Stöd av en coach/coacherna	ja
Stöd av en FiSSc-grupp (t.ex.programgruppen)	ja
Tillgång till tidigare material	ja
Platsbokning	nej, men vid behov ges tips
Rekrytering av arrangörer	nej
Marknadsföring	nej, men vid behov ges hjälp att sprida
Anmälningsblankett (Kuksa)	vid behov
Anmälningar, ändringar, annullering (Kuksa)	vid behov
Infobrev	nej, men vid behov ges hjälp med utskick
Ansökan om SFV-understöd	nej (men kåren kan söka själv för evenemang (tävlingar uppfyller sällan kraven))
Material (tält, rep, pressenningar etc)	vid behov
Praktiska arrangemang kring stället	nej
Utvärdering (blankett och insamlande)	vid behov
I FiSScs verksamhetsberättelse	gärna!

För att få tillgång till det stöd som erbjuds; kontakta FiSScs kansli (programkoordinatorn) eller din kårs programcoach för guidning vidare till rätt instans.

I FISSCS HÄNDELSEKALENDER/ VERKSAMHETSBERÄTTELSE?

Tävlingar, evenemang och projekt som ordnas i kårteam eller som annat kårsamarbete är i allmänhet inte FiSScs evenemang, och kårerna har ingen skyldighet att rapportera om tävlingen till FiSSc. Däremot tar FiSSc väldigt gärna emot information om tävlingarna för koll på vad som är på gång, för möjlighet att bättre stöda de tävlingarna som ordnas och för att vid behov kunna para ihop tävlingsivriga kårer med tävligsarrangerande.

Kontakta programkoordinatorn på FiSSc:s kansli om ni vill ge information om era tävlingar.

BUDGETERING OCH FAKTURERING

En tävling som ordnas av en eller flera kårer, snurrar också ekonomin via en eller flera kårer. Dvs. en eller flera kårer budgeterar, tar in deltagaravgifter och betalar ut ersättning åt de arrangörer som haft utgifter.

Ett tips är att alla medverkande kårer tar in sina medlemmars deltagaravgifter, och sen betalar summan vidare åt en av kårerna som står för helhetsuppföljningen av ekonomin.

En budgetmall kan fås från FiSScs kansli, men budgeten kan självklart byggas upp också enligt någon annan modell. Bra att tänka på:

På inkomstsidan finns ju i allmänhet: deltagaravgifter, eventuellt stöd från yttre finansiär, eventuellt bidrag från kåren/kårerna.

På utgiftssidan finns: kontrollmaterial, mat åt deltagare (ifall det ingår), mat åt kontrollanter, utgifter för kartor och kopiering av kontrollpapper, utgifter för priser, eventuell rese-ersättning åt tävlingsarrangörer som måste köra mycket med egen bil. På större tävlingar tillkommer ju också en hel del utgifter för infrastruktur, tävlingscenter, säkerhetsutrustning etc.

Om ni vill fakturera via medlemsregistret Kuksa, och inte har gjort det tidigare, så kan ni höra av er till kansliet för tips och trix.

MARKNADSFÖRING

En liten tävling marknadsförs ju säkert bäst i de medverkande kårerna enligt kårernas egna system och kanaler. Om ni vill marknadsföra bredare (till exempel till alla kårer i området) så kan kansliet hjälpa er till exempel med:

- Kontaktuppgifter till de kårer ni vill rikta marknadsföringen åt
- Tillgång till FiSScs marknadsföringskanaler (kårposten, scoutposten, nätsidorna, eventuellt FiSScs SoMe-kanaler...)
- Tips och mallar för det grafiska utseendet

Dvs FiSSc producerar inte marknadsföringsgrejerna åt er, men kan hjälpa till att sprida infon.

ANMÄLNING

Då en kår ordnar tävlingen själv gör kåren såklart som den vill med anmälningen, men så fort fler kårer är inblandade så kan det löna sig att bygga upp anmälningen i Kuksa, så att alla inblandade kårer står som arrangör.

Anvisningar för hur man skapar evenemang i Kuksa finns på www.scout.fi, och vid behov kan också kansliet hjälpa till.

INFOBREV

En tävling kräver i allmänhet 1-2 inforbrev.

1. Marknadsföringsinfo i syfte att locka med folk; bör innehålla: datum, plats, start- och sluttid, deltagaravgift, anmälningsanvisningar och kontakt-uppgifter, samt flashiga bilder, lockande fraser och annat fiilis-skapande.
2. Infobrev till de anmälda; bör innehålla noggrannare tidtabell, vägbeskrivning till platsen, betalningsanvisningar, utrustningslista, information om vilka måltider som deltagarna får under tävlingen etc.

Infobreven kan såklart slås ihop till ett, ifall det känns enklare och bättre.

Från FiSScs kansli kan ni få infobrevsmallar, och ifall anmälningen skett i Kuksa kan kansliet också vid behov hjälpa med info-utskick.

UTVÄRDERING

Mallar för utvärderingsblanketter kan fås från kansliet, och ifall ni vill kan kansliet hjälpa till med uppbyggande av webropol-blankett.

KONTAKTUPPGIFTER

PROGRAMGRUPPEN - kan hjälpa med tips kring material och innehåll. Från programgruppen kan man lätt få tillgång till material från tidigare tävlingar. Kontakta programgruppen t.ex. via mail fissc_program@kuksa.partio.fi om ni vill få tips!

DIN KÅRS COACHER - kan hjälpa i inledningsskedet med att sammanföra kårerna, kan vid behov ge tips och/eller kan guida er rätt då ni vill veta vart ni ska vända er för mer stöd

KANSLIET - kan hjälpa er med administrativa grejer som budgetering, anmälning i Kuksa, spridning av information etc. Från kansliet kan ni också få tillgång till material från tidigare tävlingar. Kontakta i första hand programkoordinatorn. Kontaktuppgifter hittas på www.scout.fi.

PARTIO scout