



Jamboree26 JOIN-IN PROGRAM

Inledning

Just nu pågår en uppdatering av Scouternas program. Syftet är att göra det både roligare och mer utmanande att vara scout, samtidigt som det ska bli enklare och mer inspirerande att vara scoutledare. Vi tror att ledare som trivs och har roligt skapar aktiviteter som blir både mer engagerande och utvecklande för scouterna.

Det mesta i det uppdaterade programmet kommer ni att kännas igen, till exempel scoutmetoden, men det finns några nyheter. Till exempel kommer det uppdaterade programmet att fokusera på att göra scouterna mer delaktiga i sitt eget lärande. Programmet introducerar begreppet Scouternas val. Scouternas val handlar om att scouterna skall få större möjlighet att påverka sina aktiviteter och upplevelser. En annan stor förändring är att vi i programmet kommer att arbeta med fem utvecklingsområden i stället för dagens 14 målspar. För er som idag arbetar med målsparen och trivs med det, så vill vi vara tydliga med att ni självklart kan fortsätta med det.

Jamboree26

På Jamboree26 kommer det uppdaterade programmet att presenteras. Under lägret visar vi genom aktiviteter hur man kan arbeta med scouternas delaktighet och de fem utvecklingsområdena. Eftersom många scouter är för unga för att delta har Jamboree-organisationen tagit fram detta Join in-program som främst riktar sig till spårarscouter.

Scouternas val

Delaktighet stärker både engagemang, lärande och glädje hos scouter och ledare. En viktig del av Learning by doing är att scouterna får göra egna val, hantera konsekvenserna, reflektera och utvecklas genom dem. Ledaren kan planera i förväg men samtidigt lämna utrymme för scouterna att göra val. Spårarscouter behöver tydligt stöd av vuxna när de ska göra val. Valen kan handla om allt från att välja lek eller vad en maträtt ska innehålla, till att bestämma terminsprogram, tema för en hajk eller låta patrullens besluta vad de skall göra på nästa veckomöte. Beslut om nästa veckas aktivitet tas senast vid mötets slut, vilket ger tid för förberedelser.

Spelpedagogik – ett verktyg.

Ett sätt att göra valen är att använda sig av spel och spellogik som ett pedagogiskt verktyg. Genom att låna företeelser från spelens värld som poäng, belöningar, nivåer, resurser och utmaningar blir lärandet mer konkret, tydligt och levande. Spelpedagogik kan dessutom stärka gemenskapen, ansvarstagandet och förmågan till samarbetet.

Exempel:

Ett terminsprogram kan utformas som en spelplan/ karta med en skog. Ledare bestämmer vilka aktiviteter som skall placeras i olika delar av skogen och scouterna får sedan välja aktiviteter genom att följa olika stigar. Man kan t.ex. bestämma att scouterna måste göra en sjukvårdsaktivitet innan de får tälja genom hur aktiviteterna placeras ut på kartan. När scouterna gör en aktivitet kan de förvärva ”poäng” som de kanske i slutet av terminen kan byta in mot ett större äventyr tex besök i en simhall. Eller att scouterna måste göra en A-bro för att ta sig över ett vattendrag på kartan för att på andra sidan på nästa möte träffa någon av Tofs vänner och laga våfflor.

Personlig utveckling

Syftet med scouting är att stärka scouternas tilltro på sin egen förmåga att hantera en massa olika situationer så väl själva som i grupp eller med andra ord det handlar om personlig utveckling. Det uppdaterade programmet fokuserar på fem utvecklingsområdena: gruppen, kroppen, livsfrågorna, känslorna och tanken. Varje område anpassas efter scouternas ålder och mognad. Spårarscouter möter utvecklingsområdena genom figurer som är kopplade till Tofs och hans vänner.

Utvecklingsområden

Gruppen – Social utveckling

Detta område handlar om att utveckla förmågor som behövs för samarbete och gemenskap. Genom gruppen får varje scout möjlighet att skapa relationer, ta ansvar, öva på att leda och bli ledd, acceptera och uppskatta olikheter samt utveckla tillit till andra människor. Social utveckling innebär också att ta ansvar för sin medmänniska, både i den lilla gruppen och i världen i stort.

Målet för åldersgruppen är att utveckla samarbetsförmåga, träna på att ta ansvar för sig själv och andra, lära sig att både leda och följa samt bygga tillit och respekt inom gruppen.

Kroppen – Fysisk utveckling

Scouterna ger unga möjlighet att känna glädje i rörelse och utveckla sin fysiska förmåga. Att utveckla kroppen innebär att våga testa nya saker, utmana sina gränser, lära sig hur kroppen reagerar i olika situationer och känna trygghet med sin kropp och sitt utseende. Det handlar också om att bli medveten om kroppens behov och funktioner, förstå att andra har olika förutsättningar och visa hänsyn till dessa skillnader.

Målet för åldersgruppen är att uppleva rörelse som något lustfyllt, utveckla styrka, uthållighet och kroppskontroll, respektera andras fysiska förutsättningar och känna trygghet i sin egen kropp.



Livsfrågorna – Andlig utveckling

Scouterna ger barn och unga möjlighet att reflektera över livets stora och viktiga frågor. Andlig utveckling innebär att söka sin egen tro och respektera andras, finna mening, hopp, gemenskap och sammanhang samt reflektera kring etik, moral, livsåskådning och trosuppfattningar. Samtal om livsfrågor hjälper barn och unga att få språk för existentiella frågor.

Målet för åldersgruppen är att skapa förutsättningar för reflektion genom exempelvis ljusspår, andakter och ceremonier, uppmuntra frågor om livet och respekt för olika trosuppfattningar samt lära sig om rättvisa genom praktiska övningar. Scouterna ska också få träna demokrati, känna trygghet i naturen, lära sig om växter och djur, öva på samtal och lyssnande, delta i aktiviteter som hjälper andra och ta ansvar för praktiska uppgifter. De ska dessutom få möjlighet att utveckla både fin- och grovmotorik, förstå vikten av hygien, mat, värme och trygghet samt respektera andras behov av privatliv.

Tanken – Intellektuell utveckling

Detta område handlar om att reflektera över kunskap, information och konsekvenserna av egna handlingar. Scouterna får möjlighet att utveckla kritiskt tänkande, anpassningsförmåga, ansvarstagande, kreativt tänkande och fantasi.

Målet för åldersgruppen är att våga göra saker själv utan rädsla för att misslyckas, reflektera över vad som fungerar bra och mindre bra, lära sig att vara en bra kompis och lyssna på andra samt förstå att människor har olika behov och upplevelser. De ska också lära sig att känslor kan upplevas olika beroende på situation, veta att de kan prata med vuxna när något känns jobbigt, acceptera olikheter och förstå att alla är bra som de är. Dessutom ingår att lösa problem i grupp, skilja sant från falskt i vardagen, undersöka och reflektera med hjälp av ledarens frågor, leva sig in i berättelser och teman, uttrycka fantasi och kreativitet samt diskutera scoutlagen och dess betydelse.

Känslorna – Känslomässig utveckling

Scouterna erbjuder många möjligheter att utveckla både självkänsla och självförtroende. Känslomässig utveckling innebär att utforska och reflektera över sina egna känslor, hitta sätt att hantera och uttrycka dem, bemöta andras känslor och relatera till både sig själv, andra och naturen med empati och vänlighet. Det handlar också om att ta hand om sitt psykiska välmående och förstå riskerna med att inte göra det.

Målet för åldersgruppen är att utveckla förmågan att uttrycka känslor och förstå andras, träna på att relatera till andra med empati och respekt samt lära sig att ta hand om sitt psykiska välmående.



Förslag på aktiviteter:

Känslojakten

Tid: 30 minuter

Gruppstorlek: ca 20 scouter

Utvecklingsområde: Känslorna

Syfte: Att hjälpa scouterna att känna igen, uttrycka och hantera olika känslor på ett lekfullt sätt.

Material

20 kort med känslord t.ex. glad, ledsen, arg, rädd, stolt, nervös, nyfiken, förvånad

20 bilder på ansikten som visar olika känslor

20 uppdragskort med texter som t.ex.:

- Hitta tre känslor som passar när man vinner en tävling.
- Hitta två känslor som man kan känna när man bråkar med en kompis.
- Hitta tre känslor man kan känna första dagen i skolan.

Poängblock eller klädnypor i två färger

Genomförande

1. Introduktion (5 min)

Ställ scouterna i en stor cirkel, håller upp bilder på känslor och frågar tex:

”Hur kan man se att någon är glad?” ”Hur känns det i kroppen när man blir arg?” Osv.

2. Spelet (20 min)

1. Dela upp scouterna i fyra patruller (ca 5 scouter i varje).
2. Sprid ut känslokorten med baksidan upp över ett större område.
3. Vid start får varje patrull ett uppdragskort, på uppdragskortet står olika uppdrag för varje patrull.
4. På given signal springer patrullen in, vänder ett kort i taget och försöker hitta känslor som passar deras uppdrag.
5. När de hittat tillräckligt många känslor springer de tillbaka och tillsammans berättar för ledaren varför de valde just de känslorna.
Rätt känsla + bra förklaring = 1 poäng.
Fel känsla = inga poäng, men ledaren hjälper till att resonera tillsammans.
6. Patrullen får ett nytt uppdragskort och lägger tillbaka känslorna de valde.

Kan genomföras som en stafett eller som en bland flera olika aktiviteter.

3. Reflektion (5 min)

Sätt er i ring. Frågor att samtala om:

- Var det svårt att komma på vilka känslor som passade?
- Hur kändes det att prata om känslor i patrullen?
- Varför är det bra att kunna förstå hur andra känner?

Använd gärna ett pratföremål (t.ex. en lykta eller pinne) för att låta alla komma till tals.

Mål med aktiviteten?

Efter aktiviteten ska scouterna:

- Känna igen och namnge flera grundkänslor.
- Kunna reflektera kring varför olika situationer väcker olika känslor.
- Ha övat på att lyssna och respektera andras upplevelser.

Tips

- Se till att aktiviteten är trygg och att ingen skrattar åt någons känslor.
- Svårighetsgraden kan anpassas genom att välja enklare eller svårare uppdrag i på uppdragskortet.
- Kan kombineras med aktiviteter från aktivitetsbanken.se som ”Känslokub” eller ”Schyssta kramar”.



De goda valen

Tid: 45–60 minuter

Gruppstorlek: ca 20 scouter

Utvecklingsområde: Livsfrågorna (reflektion, förståelse för omvärlden, existens)

Syfte: Att genom lek och spel fundera över hur våra val påverkar både oss själva och andra, samtidigt som scouterna får busa, springa och skratta tillsammans

Förslag på märke: Egna värderingar eller Förståelse för omvärlden.

Material

40 kort med olika vardagliga händelser som scouterna kan relatera till som tex:

- Du delade ditt mellanmål med en kompis.
- Du skrattade när någon ramlade och slog sig.
- Du hjälpte till att plocka skräp i skogen.
- Du sa nej när någon ville leka tafatt med dig.

3 hinkar eller lådor märkta med ”Bra val”, ”Mindre bra val”, ”Tänk efter”

Poängkort eller spelplan (en per patrull)

Koner eller tejp för att markera spelområde

Musik (för stämning och fart)

Genomförande

1. Samling och introduktion (5 min):

Ledaren berättar att scouterna ska spela ett stort ”livsspel” där de springer runt och samlar livshändelser. Varje händelse har något att fundera över – ibland busigt, ibland klokt.

2. Spelet startar (25 min):

1. Scouterna delas in i små patruller (3–5 personer).
2. I mitten av planen ligger ett ”Livshög” med händelsekort:
En i patrullen springer fram, drar ett kort och springer till någon av de tre hinkarna för att lägga det där de tycker det passar (Bra val, Mindre bra val, Tänk efter).
3. När kortet lagts, springer scouten tillbaka och nästa i patrullen springer.
4. När alla kort är slut – samling!

3. Reflektion (10–15 min):

Ledaren går igenom några kort och pratar om varför de hamnade där.

- Varför är det ett bra val?
- När kan det vara svårt att göra rätt?
- Kan man göra fel ibland och ändå vara en bra kompis?

Denna del ger barnen utrymme att fundera kring sina egna värderingar och hur man är en god medmänniska.

4. Avslutning (5–10 min):

Spela en snabb lek, t.ex. ”Byt hink!” där alla springer mellan hinkarna när ledaren ropar.

Mål med aktiviteten

Efter aktiviteten ska scouterna:

- Förstå att deras handlingar påverkar andra.
- Träna på att reflektera kring egna val.

Tips

Använd trygghetskollen från Trygga Möten: se till att alla får uttrycka sina tankar utan att bli skrattade åt, och att alla val får diskuteras med respekt.



Uppfinnartävlingen – Galna grejer med hemliga saker

Tid: 25 minuter

Gruppstorlek: ca 20 scouter

Utvecklingsområde: Tanken (fantasi, kreativitet, problemlösning)

Syfte: Att träna scouternas fantasi och samarbetsförmåga genom att skapa en ”uppfinning” av vanliga (och lite tokiga) saker – och sedan presentera den på ett roligt sätt.

Förslag på märke: Fantasi och kreativt uttryck eller Problemlösning

Material

En påse eller låda med blandade 7–10 olika föremål i varje. Kan vara helt eller delvis olika saker i varje påse/låda.
En filt, duk eller rep att markera ”uppfinnarlabbet”

Genomförande

1. Introduktion (5 min)

1. Ledaren berättar att scouterna har hamnat i ”Professor Tofs hemliga laboratorium”!
2. Uppdraget är att uppfinna något nytt, roligt eller helt galet som kan hjälpa scouter i vardagen – t.ex. en ”knutmaskin”, ”myggsugare” eller ”regnvädersbortblåsare”.
3. Indelning i patruller (4–5 scouter per patrull)
4. Varje patrull får en påse/låda med hemliga saker.

2. Uppfinnarfasen (10 min)

Grupperna öppnar sina påsar och får 10 minuter på sig att:

1. Komma på vad de ska uppfinna
2. Bygga eller arrangera föremålen till sin uppfinning
3. Fundera ut ett namn och en kort presentation

Patrullerna får byta saker mellan sig, dock måste alla i respektive patrull vara överens om bytet.

3. Presentation (8–10 min)

1. Samlas i en ring eller ”uppfinnarsalong”.
2. Varje grupp visar upp sin uppfinning och berättar vad den gör.
Exempel: ”Det här är vår Morgonskuttare 3000! Den väcker dig med en spark i rumpan och en kopp varm choklad!”

4. Avslutning (2 min)

Ledaren delar ut ”pris” till alla grupper:

- Mest användbara
- Tokigaste
- Smartaste
- Roligaste namn

Samla alla till gemensam applåd och reflektion:

- Vad var svårast?
- Hur hjälptes ni åt i gruppen?
- Hur fick ni idén?

Mål med aktiviteten?

Att scouterna skall:

- Träna kreativt tänkande och problemlösning.
- Våga tänka utanför boxen.
- Träna på att samarbete och att lyssna på andras idéer.
- Känna glädje i skapande och fantasi.

Tips

Se till att grupperna är blandade så att alla får chans att bidra, även de som är blyga.
Uppmuntra och lyft varje grupp för något positivt de gjort.

