

TERMINSPLANERING WILD WILD WEST T J U G O T O L V



29 JULI - 4 AUGUSTI
WWW.TJUGOTOLV.SE



sensus



Innehåll

Wild Wild West Tjugotolv?	2
Lekar	2
Reflektion	2
Brainstorming	2
Terminsprogram för spårare	3
Scoutmöte 1	4
Scoutmöte 2	6
Scoutmöte 3	8
Scoutmöte 4	9
Scoutmöte 5	10
Scoutmöte 6	11
Scoutmöte 7	12
Scoutmöte 8	12
Scoutmöte 9	13
Scoutmöte 10	14
Scoutmöte 11	15
Scoutmöte 12	16
Källor	17

Wild Wild West Tjugotolv

Är ett regionsläger som sommaren 2012 kommer att hållas på Sonnarps lägerplats i Skåne.

Tjugohundratolv är året då vi åker tillbaka i tiden för att uppleva både cowboys, cowgirls och indianernas glansdagar under vilda västern. Vilda västern utspelade sig under andra hälften av 1800-talet och var en tid av laglöshet, människans kamp mot naturen och ensamma hjältar.

Det ni nu håller i er hand är ett förslag till terminsprogram som passar vårterminen innan lägret Wild wild west tjugotolv ska äga rum. Ni kan använda förslaget i sin helhet men ni kan också flytta runt och ändra så att det passar era scouter.

Lekar

Vi har inte lagt in några lekar i programmet. Alla vet att det är viktigt att ha med leken i programmet och vi är övertygade om att alla kårer har med minst en eller två lekar varje scoutmöte. Vi lämnar här nedan lite förslag på var man kan hitta tips på nya lekar, ibland tryter det på leklägret.

[http://www.aktivitetsbanken.se/wiki/Kategori:8-10 %C3%A5r Sp%C3%A5rarscout](http://www.aktivitetsbanken.se/wiki/Kategori:8-10-%C3%A5r-Sp%C3%A5rarscout)

<http://www.roligalekar.se/barnlekar>

<http://www.kalasguiden.se/lekar/>

Reflektion

Har en given plats både under lägret och under avdelningsmötena. Det är upp till er att välja rätt tid och rätt plats för reflektionen. Det viktiga är att det finns gott om tid till det och att man kan sitta på en lite lugnare plats. Vi behöver få möjlighet att stanna upp, se, känna och förstå. Därför är det en bra tradition att samla scouterna under varje möte och ge dem möjlighet att uttrycka sina tankar om scoutmötet eller dagen. Vi har under varje möte gett några förslag på frågeställningar. Kanske ni hittar andra frågeställningar som passar era scouter.

Brainstorming

När vi brainstormade inför denna planering så kom följande ledord upp:

Cowboys	Cowgirls	Indianer
Trappers	Kanoter	Laglösa
Pistoler	Bankrån	Diligens
Saloon	Buffalo Bill	Sitting Bull
Wild Bill Hickock	Pilbågar	Kasta hästsko
Luftgevär	Ridning	Cowboybröd
Chiligryta	Cowboygryta	Cowboykläder

Terminsprogram för spårare

Tema:	Vilda Västern
Syfte:	Att väcka scouternas och föräldrarnas intresse för sommarens regionsläger Wild Wild West Tjugotolv.
Mål:	Att hela kåren åker på lägret tillsammans.

Scoutmöte 1	Uppstart för Wild Wild West Tjugotolv
Scoutmöte 2	Minihajk med cowboy's och indianer
Scoutmöte 3	Säkra pistoler
Scoutmöte 4	Säkra pistoler forts.
Scoutmöte 5	Rida
Scoutmöte 6	Badhuset
Scoutmöte 7	Vi hamrar och spikar
Scoutmöte 8	Vi hamrar och spikar
Scoutmöte 9	Cowboybröd med chiligryta
Scoutmöte 10	Paddling med guldvaskning
Scoutmöte 11	Föräldrakamp
Scoutmöte 12	High Chaparal kårläger

Wild Wild West Tjugotolv 29/7 – 4/8 2012

Scoutmöte 1

- Uppstart för Wild Wild West Tjugotolv

- Varför?** Gruppen ska få en bra start och introduktion till Wild wild West Tjugotolv terminen. Både scouter och föräldrar ska känna sig inspirerade att delta i terminens aktiviteter och sommarens läger.
- Målspar:** Aktiv i gruppen, fantasi och kreativt tänkande.
- Vad?** Scouterna blir välkomnade till en ny termin och delas in i patruller. Föräldrarna erbjuds att delta i ett föräldramöte där information om terminen och lägret ges.
- Hur?**
- Startceremoni** Lyktceremoni.
En person (det kan vara ledaren men också en scout) tänder en tändsticka, personen sidan om tänder sin tändsticka på den första tändstickan o.s.v. Den sista personen som tänder sin tändsticka tänder också fotogenlyktan som står på golvet. Denna aktivitet lugnar ner gruppen och skapar ett bra utgångsläge för kvällens möte. Låt föräldrarna delta i ceremonin vid detta möte. Därefter stannar scouterna kvar och föräldrarna förflyttar sig till föräldramötet.
- Lek/äventyr** Scouterna ger sig ut på en runda för att leta efter delar av terminsprogrammet med hjälp av olika ledtrådar. Patrullerna får ex vars 4 bilder på olika platser i scoutlokalen/skogen, på de här platserna hittar de en kartongbit med en bild på (denna bild föreställer ett möte). När de sen har fått ihop alla kartongbitarna går man igenom hela terminsprogrammet tillsammans och ser vilken bild som hör till vilket möte. Sätt upp de här bilderna i scoutlokalen så scouterna kan ha bra översikt över terminen.
- Patrullindelning** Man kan göra på väldigt många olika sätt beroende på vad som passar kåren. Om ledarna sätter samman patrullerna uppnår man kanske samarbeten som inte hade blivit av annars. Viktigt att man får scouterna att förstå att vi har olika egenskaper som gör att vi blir ett bra team. När det gäller patrullnamn gör man som man vill, antingen har man givna patrullnamn sedan innan och då kan man använda dem. Eller så hittar man på nya patrullnamn som passar temat ex.

Lucky Luke
Jolly Jumper
Bröderna Dalton
Buffalo Bill
Calamity Jane
Här kan ni hitta några legender inom vilda västern.
<http://hem.passagen.se/psof/Legender1.htm>

Patrullflagga

Säckväv, schabloner och färg
Wild wild west tjugotolv loggan och annat material kan ni ladda här <http://www.tjugotolv.se/dokument.html>

Föräldrarna är nu färdiga med föräldramötet och deltar i den senare delen av scoutmötet.

Lek

Alla scouter, föräldrar och ledare leker en lek tillsammans.

Avslutning

Denna är likadan för alla scoutmötena. Alla samlas i ring. Man går laget runt för att prata om vad man lärt sig under mötet. Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet. Alternativt kan man rita en glad gubbe eller en sur gubbe.

Den scout som tände lyktan får släcka den.

Föräldramötet

Berätta om hur det går till att planera en termin, att man väljer en avslutning ex. wild wild west tjugotolv lägret och sedan funderar man över vad scouterna behöver lära sig för att komma väl förberedda till lägret.

Berätta också om de olika scoutmötena och vilka aktiviteter ni valt.

Nästa steg är att berätta om hur ett scoutmöte går till.

Förklara för föräldrarna att ni tycker det är viktigt att scoutmötena är säkra och att det behövs många vuxna för att kunna bemöta scouterna på ett säkert och tryggt sätt.

Men var noga också med att säga att scouting är till för hela familjen och att det är roligt när föräldrarna är med.

Låt föräldrarna skriva upp när dom kan hjälpa till på terminsprogrammet genom att skriva namn och telefonnummer.

Scoutmöte 2 – Minihajk med cowboys och indianer

Varför?	Scouterna ska träna i sina nya patruller samt få ytterligare inspiration till lägret.
Målspar:	Ledarskap, aktiv i gruppen, fysiska utmaningar, känsla för naturen.
Vad?	En runda med olika samarbetsövningar där det behövs olika egenskaper.
Hur?	
Startceremoni	Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1
Hajk	<p>Alla ska ha packat en liten ryggsäck med varm choklad, smörgås och frukt. Alla scouter och föräldrar, om de vill vara med, samlas i skogen. Patrullerna startar med ca 3-5 minuters mellanrum. Tar sig fram genom snitslad bana. Snitslarna består av vita tygremsor med en fastbunden fjäder i.</p> <p>Längs vägen finns bemannade stationer av ledare, föräldrar, äventyrarscouter m.fl. Alla är utklädda till cowboys eller indianer: Om det är mörkt kan man behöva lysa upp rundan med lyktor etc. Scouterna kan också behöva ha med sig en ficklampa.</p> <p>Uppdraget är att hitta Sitting Bulls fjäder och ta vara på denna.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kasta hästsko (om man får ihop 25 poäng så får man en nyckel)2. Skjut m. slangbella på tomma plåtburkar (i en av burkarna ligger en nyckel)3. Balansgång över "floden" (om alla lyckas ta sig över utan att trilla i så får man en nyckel)4. Para ihop (om man löst uppgiften får man en nyckel)5. Kim´s spel (om man löst uppgiften får man en nyckel) <p>När alla kommer tillbaka har man tänt en stor eld i förväg och alla scouterna har nu förhoppningsvis några nycklar med sig. Alla får börja äta på sin matsäck som man tagit med sig. När alla kommit tillbaka börjar ledaren berätta en saga om vilda västern och den låda som har hittats i skogen. Det lag som har rätt nyckel till lådan kan öppna lådan, i lådan ligger en fjäder. Denna fjäder sparas och tas med till</p>

lägret. Fjädern kan hängas i portalen som ett tecken på att scouterna klarat ett uppdrag.

Säkerhet:

Se till så att rundan är väl anpassad utifrån scouternas förutsättningar och att det är säkert att ta sig runt. Om det är mörkt kan det behövas sättas upp lyktor vid farliga gropar etc.

Avslutning

Hur gick det? Hur kom det sig att det gick som det gjorde? Hur kändes det? Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg.

Den scout som tände lyktan får släcka den.

Scoutmöte 3 – Pistoler

Varför?	Scouterna ska få känna känslan av att få användning av något som de tillverkat själva.
Målspar:	Fantasi och kreativt uttryck, aktiv i gruppen,
Vad?	Tälja pistoler/gevär
Hur?	
Startceremoni	Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1
Tälja pistoler	<p>Varje patrull får sin täljruta med en eller två ledare i varje patrull, ta hjälp av föräldrar till detta möte. Såga upp träbitar i förhand. Borra också upp eventuella hål i förväg. Förarbetet underlättar för scouten och gör så att det blir en färdig pistol utan att det ska behöva ta hela terminen.</p> <p>(Vill man inte tälja pistoler, så kan man bygga käpphästar som man kan ha med på läget, eller lägga ett annat möte till det.)</p>
Säkerhet	Glöm inte att placera sjukvårdslådan så att alla kan komma åt den lätt.
Avslutning	<p>Hur gick det? Hur tänker ni nu fortsätta, färg etc.? Behövs det pistoler på riktigt? Vem behöver pistoler? Varför hade man pistoler i Vilda Västern?</p> <p>Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet.</p> <p>Den scout som tände lyktan får släcka den.</p>
Tänkvärt:	Huruvida det nu är lämpligt eller inte att tillverka vapen i scoutverksamheten kan diskuteras. Det är naturligtvis självklart att vi scouter inte på något sätt ska förespråka våld och vapen Men det är väl nog också så att världens krig och elände knappast beror på att barn lekt cowboys och indianer.

Scoutmöte 4 – Pistoler forts.

Varför?	Scouterna ska få känna känslan av att få användning av något som dom tillverkat själva.
Målspar:	Fantasi och kreativt uttryck, aktiv i gruppen
Vad?	Fortsätta tälja pistoler/gevär, slipa, måla och dekorera.
Hur?	
Startceremoni	Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1
Tälja pistoler	Scouterna fortsätter arbeta med sina pistoler. Man slipar och målar dem. När de torkat kan scouterna, om de vill, dessutom dekorera dem med pärlor, skinn och annat som de tycker är fint.
Avslutning	Är ni nöjda med era pistoler? Kommer ni att ta med dem till lägret? Har det varit svårt att göra den? Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet. Den scout som tände lyktan får släcka den.

Scoutmöte 5 – Ridning

Varför?	Scouterna ska få prova på nya utmaningar. (Om man aldrig ridit förr)
Målspar:	Fysiska utmaningar
Vad?	Prova på ridningens ädla konst.
Hur?	
Startceremoni	Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1
Ridning	Kanske finns det bland scouterna någon som har hästar och då kan man fråga föräldrarna om det finns möjlighet att komma hem till dem och testa på ridning. Annars kan man ta kontakt med ett ridhus någonstans i närheten.
Avslutning	<p>Hur gick det? Hur kändes det innan ni steg upp på hästen? Hur kändes det uppe på hästryggen? Hur känns det nu? Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet. Antingen så tar man med plakatet eller så antecknar man och stämplar hemma på scoutlokalen nästa gång.</p> <p>Den scout som tände lyktan får släcka den.</p>

Scoutmöte 6 – Badhuset

Varför?	För att se hur scouterna betar sig i vatten. Det är också ett bra tillfälle att se om scouterna kan simma.
Målspar:	Fysiska utmaningar
Vad?	Bada och simma
Hur?	Vi åker till stadens badhus.
Startceremoni	Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1
Bad och lek	<p>Vi börjar med en liten genomgång. Vem kan simma? Hur långt tror ni att ni kan simma? Vad gör man om någon behöver hjälp? Vad gör man om man själv behöver hjälp? Sedan får barnen hoppa i vattnet och börja simma, alla ska simma så långt de orkar, eller i alla fall så att ledarna ser att de kan simma en 100-150 meter.</p> <p>Scouterna får också prova på att rädda en kamrat och att signalera att de behöver hjälp.</p> <p>Den sista tiden är det fri lek.</p>
Säkerhet	Ta hjälp av föräldrar så att ni har gott om ledare på plats. Meddela också badvakten på badhuset att ni kommer stor grupp.
Avslutning	<p>Hur gick det? Känner vi oss trygga att åka på läger? Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet. Antingen så har man tagit med plakatet eller så antecknar man och stämplar hemma på scoutlokalen nästa gång.</p> <p>Den scout som tände lyktan får släcka den.</p>

Scoutmöte 7,8 – Vi hamrar och spikar

Varför? Scouterna ska tillverka olika saker till lägret. Bland annat så kommer kårerna att få i uppdrag att tillverka kulisser till västern-staden.

Målspar: Fantasi och kreativt uttryck, aktiv i gruppen, problemlösning.

Vad? Tillverka kulisser.

Hur?

Startceremoni Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1

Kulisser Kåren bestämmer om man ska göra en stor kuliss tillsammans eller om man ska göra några stycken. Det beror naturligtvis på vilka transportmöjligheter man har. Man köper hem någon form av byggskiva 2400X1200 mm (ex. plywood, mdf, spånskiva etc.) Rita upp motivet ni tänkt, ex. hotell, bank, saloon, lanthandel, post, diligensstation etc. med blyerts. Låt sedan scouterna fylla i med färg. Om man vill göra lite mindre kulisser behövs det ex. kaktusar och annat som hör vilda västern till.

Avslutning Hur blev det? Var det svårt att komma på vad som skulle göras?
Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet.

Den scout som tände lyktan får släcka den.

Det är upp till varje kår att känna av hur många träffar det behövs för att förbereda dessa saker.

Kårförberedelser

Vad vore väl en västernstad utan riktiga västernkulisser. Som förarbete hemma på kåren tycker vi då att det vore suveränt om ni kunde tillverka dessa kulisser som sedan sätts upp längs den stora huvudgatan. Detta gör att vi tillsammans skapar en riktig västernkänsla.



Nu kanske ni tycker att det är svårt att fixa, svårt att transportera o.s.v. men vi vet också att kårer brukar vara påfyndiga och hitta på de allra mest spektakulära lösningar, det har vi sett tidigare.

Ni gör så här:

Kåren bestämmer om man ska göra en stor kuliss tillsammans eller om man, Patrullvis, ska göra några stycken mindre.

Detta beror naturligtvis på vad scouterna väljer och vilka transportmöjligheter man har.

Man köper hem någon form av byggskiva 2400X1200 mm (ex. plywood, mdf, spånskiva etc.)

Rita upp motivet ni tänkt, ex. hotell, bank, saloon, lanthandel, post, diligensstation etc. med blyerts. Låt sedan scouterna fylla i med färg.

Tänk på kulissen ska kunna stå, så det behövs någon form av stödanordning. På plats får ni hjälp av "Infra" för att sätta kulissen på plats.

Om man väljer att göra lite mindre kulisser behövs det ex. kaktusar och annat som hör vilda västern till.

Låt nu fantasin flöda.

Vi ses i västernstaden.

Scoutmöte 9 – Primitiv matlagning

Varför?	Den ultimata samarbetsövningen är att tillsammans i patrullen tända en eld och laga mat på den.
Målspar:	Känsla för naturen, ledarskap, problemlösning
Vad?	Laga mat över öppen eld.
Hur?	Vi lagar chiligryta och steker cowboybröd.
Startceremoni	Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1
Mat	Varje patrull får sina ingredienser. Börja med att tvätta händer i handsprit, förklara vikten av hygien. Gör sedan upp eld tillsammans. Fördela arbetet mellan scouterna, någon blandar degen till cowboybrödet och några hackar ingredienser till chiligrytan.
Säkerhet	Glöm inte att kolla upp allergier m.m.
Avslutning	<p>Hur smakade det? Vilka näringsämnen har vi fått i oss? Varför är det så viktigt?</p> <p>Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet.</p> <p>Den scout som tände lyktan får släcka den.</p>

Scoutmöte 10 – Paddling med guldvaskning

Varför?	Scouterna ska få uppleva hur det är att paddla kanot.
Målspar:	Fysiska utmaningar, känsla för naturen, aktiv i gruppen, problemlösning.
Vad?	Paddeldag med familjerna
Hur?	
Startceremoni	Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1
Paddla kanot	Kåren tar med kanoter (antingen har kåren egna kanoter eller så kan man hyra i närheten någonstans) och flytvästar. Familjerna får turas om (om de är många) att paddla tillsammans med sina barn. De som väntar på kanoterna kan under tiden prova på att vaska guld. Strö ut lite guldklimpar (finns att köpa på ljusavdelningen i välsorterade butiker)
Säkerhet	Glöm inte att ha kvar en kanot på stranden om någon behöver räddas. Man kan också ha en ledare i kanot ute i vattnet.
Avslutning	Hur gick det? När använde indianerna kanoter? Hur byggde man dem? Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet. Den scout som tände lyktan får släcka den.

Scoutmöte 11 – Familjekamp

Varför?	Visa föräldrarna vad man gör på scouterna. Ett bra sätt att få föräldrarna delaktiga. Detta är också ett bra tillfälle att sprida cowboykänsla till hela familjen.
Målspar:	Känsla för naturen, aktiv i gruppen.
Vad?	Kamp i skogen
Hur?	
Startceremoni	Lyktceremonin, Se från scoutmöte 1
Familjekamp	<p>Familjerna samlas i skogen. Patrullerna får sedan tävla mot varandra. För att få extra mycket cowboykänsla kan man säga till föräldrar och scouter att vara utklädda. Patrullerna går efter en uppritad karta. På kartan finns det utmärkt ett antal kryss. Vid dessa kryss hittar patrullerna olika ledtrådar i form av ingredienser, guldpengar eller ytterligare ledtrådar.</p> <p>På området finns olika "banditer" som kan stjäla ledtrådarna. Det gäller därför att kunna försvara sig. Man kan också ge banditerna guldpengar av choklad. Ingredienserna som patrullerna får ihop kan sedan användas till att baka krabbelurer av.</p>
Avslutning	<p>Hur gick det? Hur var det att möta banditerna?</p> <p>Om man tyckte mötet var jätteroligt så väljer man en röd färg till sin stämpel om man känt sig mindre glad under mötet så väljer man en blå färg. En och en går sedan scouterna ifrån ringen och sätter sin stämpel på plakatet.</p> <p>Den scout som tände lyktan får släcka den.</p>

Scoutmöte 12 – High Chaparal/ Kårläger

- Varför?** Scouterna och deras familjer ska kunna hämta ytterligare inspiration till Wild wild west tjugotolv.
- Målspar:** Aktiv i gruppen, känsla för naturen, fysiska utmaningar, ta hand om sin kropp, problemlösning, fantasi och kreativt uttryck.
- Vad?** Övernattning med High Chaparal-besök
- Hur?**
- High Chaparal** Arrangera ett kårläger och lägg i detta in ett besök på High Chaparal. Genomförandet beror naturligtvis på hur många scouter man är i kåren, om det är möjligt eller ej. Engagera föräldrarna så att dessa följer med. Övernattning kan kanske ordnas hos en scoutkår i närheten eller om man frågar någon markägare.

Källor

"Ledaren – gör dig redo" Svenska scoutrådet 2009

"Wild scouts Vildmarkens äventyr" Svenska scoutrådet

"Spårarnas terminsprogram" scout.se

www.tjugotolv.se