

2.1 Inledning

Grattis! Du har tagit emot det viktiga uppdraget som akela.

Den här mappen är ett stöd för dig i din verksamhet.

Vargungarna är 7-9 år gamla scouter och de är indelade i grupper som kallas flockar. Vargungeflocken leds av en akela. Akelan är en för uppgiften utbildad äldre ledare eller roverscout. Din uppgift som akela är att ansvara för flockens verksamhet och säkerhet och att utgöra ett gott exempel för vargungarna.

I den här delen av ledarmappen behandlas scoutprogrammet ur vargungarnas synvinkel. Du får bekanta dig med scoutmetoden och målen för fostran ur vargungeperspektiv och lär dig använda vargungeprogrammet som är uppbyggt av spår. Du kommer att märka att barn i varungeåldern fungerar och tänker på sitt eget sätt. I vargungeverksamheten gnisslar man inte tänder eller finslipar tävlingsutrustningen, utan njuter av det stundande äventyret. Lekar och berättelser spelar en viktig roll i vargungarnas värld. Vargungarna lär sig nya färdigheter och lär sig att fungera tillsammans på ett lekfullt sätt. Utöver mötena varje vecka träffas vargungarna på utfärder och andra scoutevenemang så som scoutläger och vargungetävlingar.

I vargungeprogrammet följer man spår: vargungarna gör mångsidiga aktiviteter inne och ute, i kårlokalen och på utfärderna. Det viktiga är att vargungarna själv får göra sådant som är konkret. Utnyttja metoder som att lära sig genom att göra och genom att leka. Barn i varungeåldern är ännu starkt bundna till hemmet och familjen, varför de första utfärderna när vargungen frigör sig från sin bekanta miljö erbjuder också akelan utmaningar och möjligheter att lära sig nytt.

Vi önskar dig lycka till med din viktiga uppgift som akela i kåren!

2.2 Ordlista

Akela vargungeflockens åldersgruppsledare som är en för uppdraget utbildad äldre ledare eller roverscout. Ofta finns det två akelor varav den ena kan vara en äldre ledare, roverscout eller explorerscout.

Blandflock en flock som består av både flickor och pojkar.

Flock vargungarnas verksamhetsgrupp.

Handikappscouting scouting riktad till och anpassad för sinnes-, rörelse- och förståndshandikappade.

Klossmodell flocken består av jämnåriga vargungar.

Kulledare en vargunge som har ett ansvarsuppdrag (oftast kortvarigt)

Kårlokal, lya mötesplats.

Lots spejar-, explorer- eller roverscouternas åldersgruppsledare. Lotsen kan fungera som stöd för akelan ifall akelan själv hör till någon av de två äldre åldersgrupperna (explorer- eller roverscouterna).

Roverscout en 18–22 år gammal scout.

Rörmodell i flocken börjar varje år nya vargungar och varje år uppflyttas de äldsta vargungarna till äventyrsscout. Vargungarna i flocken är därför av olika ålder.

Spår en aktivitetshelhet som består av 6–12 aktiviteter, steg. Spåret har ett visst tema som till exempel Första hjälpen eller Orientering.

Spårmarke ett marke av tyg som vargungen får då tillräckligt många steg i spåret är avlagda. Märket sys på scoutblusens eller -skjortans ärm.

Steg aktivitet; ett spår (alltså en aktivitetshelhet) består av såväl obligatoriska som valbara steg.

Syskonring syskonringen bildas genom att man håller varandra i händerna med armarna korsade så att höger arm ligger över vänster (tvärtom i de finska kårerna). Syskonringen brukar fungera som avslutningsceremoni vid olika scouttillfällen.

Särflock en flock som består av bara flickor eller pojkar.

Uppflyttning vargungen blir äventyrsscout.

Vargunge en 7–9 år gammal scout.

Vargungeansvarig vargungarnas åldersgruppsansvariga som ansvarar för kårens vargungeverksamhet och stöder akelorna.

Vargungens spår, boken vargungens egen bok där de aktiviteter som utförts kryssas för och där det också finns roliga tips och uppgifter för vargungarna.

Vargungesigill ett marke i metall som fungerar som avslutningsmarke för vargungarna. Märket föreställer en vargungetass och bärs på scoutskjortan tills scouten avslutat roverscoutprogrammet och blivit ledare.

Äldre ledare över 22 år gammal ledare.

2.3 Barnet i varungeåldern

Alla barn genomgår vissa faser i sin utveckling. Faserna kan sträcka sig över olika lång tid för olika barn, och därför kan det finnas betydande skillnader i vargungarnas psykiska och fysiska utveckling. En av scoutingens tankar är att också unga scouter kan mycket och klarar av att göra saker och ting allt mer självständigt. I det här fallet skiljer sig scoutingen från många andra klubbverksamheter eftersom vi inom scoutingen försöker ge också de små vargungarna ansvar för sig själv. Redan en 7-åring kan åka på en veckoslutsutfärd och tälja sin egen korvpinne utan pappa och mamma. Det är alltså inte meningen att scoutingen ska vara en klubb där barnen bara pysslar och leker. Men verksamheten ska inte heller vara för överdimensionerad – små vargungar behöver lämpligt stora utmaningar, men också omsorg! Lagom är bäst!

Viktigt för vargungen

- en känsla av trygghet
- den egna gruppen
- verksamhet och lekar
- att lära sig nya färdigheter.

Psykisk och social utveckling

Barnets förmåga att fungera i grupp utvecklas märkbart i åldern 7–9 år. Ur akelans synvinkel betyder det här att alla vargungar måste beaktas lika mycket. Ingen får lämnas utanför. Varje vargunge måste känna sig accepterad i flocken. I synnerhet nya vargungar måste känna sig hemma i flocken så att de får uppleva positiva känslor och glädje samt känna att de godtas i gruppen.

Vargungarna sprudlar av energi och har ett behov av att röra på sig. Allting måste undersökas och analyseras. Genom att pröva, fråga, lukta och smaka vidgar barnet sin uppfattning om omvärlden. Akelan ska gärna uppmuntra vargungarna till att göra egna observationer. Barnen sporras av att klara av lämpligt stora uppgifter, och upplever att de lyckas. För barnet är beröm och tack viktiga. Se till att varje vargunge får ta del av uppmuntran och uppleva positiva känslor om sig själv. Skapa en tillåtande atmosfär i din flock och uppmuntra vargungarna till växande utmaningar!

Det lekande barnet

Barn i vargungeåldern använder en stor del av sin tid till lekar. Alla barn njuter av lekar och en spännande fantasivärld. För barn i vargungeåldern är det viktigt att leken har klara och tydliga regler och många barn kan ännu ha svårt för att förlora. Sträva efter att som lekledare förklara reglerna klart och tydligt och lär vargungarna att förlora hederligt.

Utnyttja fantasin tillsammans med flocken! Det är lätt att få vargungarna att leva sig in i berättelser om du själv är entusiastisk. Fåna dig, lek med ljud, klä ut dig – spela med! Glöm dock inte att med jämna mellanrum påminna om vad som är sant och vad som är påhittat. Också om de flesta redan förstår var gränsen mellan saga och sanning går, kan det vara svårt för en del barn. Dessa behöver en vuxen som stöder dem och som bekräftar vad som är rätt.

📖 *Läs mer om lekar i kapitel 1.5.5. Lekar och berättelser i kapitel 1.5.7. Berättelser i Ledarmappen*

Trygghet

Barn behöver trygghet. De flesta barn är redan i vargungeåldern vana vid att tillbringa dagarna utanför hemmet men att vara borta från föräldrarna över natten kan ändå vara en stor sak. Också många vardagliga företeelser kan väcka vargungarnas rädsla, till exempel kan mörkret under utfärden ge fantasin vingar. Det är bra om akelan talar med vargungarna om olika slags rädslor. Flocken kan också öva sig i att bemöta olika rädslor genom olika rollspel. Ju bättre andan i flocken är desto lättare är det att förebygga rädslor. Rädslor kan vara väldigt olika men inte ens den minsta rädsla ska underskattas. I barnets värld är den verklighet. Det är allt skäl att ta upp vargungarnas rädslor genast då de

visar sig och att lära sig känna igen deras rädslor och ta tag i situationen när den är viktig för vargungen.

En förutsättning för att akelan tillsammans med flocken ska kunna tala om och behandla vargungarnas rädslor är att han känner sina vargungar bra och att det i flocken råder en positiv och tillitsfull stämning. Genom att spela upp påhittade eller verkliga situationer kommer man ofta djupare in i situationerna och hittar konkreta lösningsförslag. Vargungarna får pröva olika roller, att vara offer, buse, vuxen, scoutkamrat, klasskompis, storebror eller lärare. Det här lönar det sig att göra först när du känner dina vargungar bra, då vargungarna känner varandra, då stämningen i flocken har blivit trygg och då du är säker på att alla vågar. Annars händer det lätt att det bara blir lek och fanteri av det hela.

Fysisk utveckling

Skillnaderna mellan barn i skolåldern kan vara enorma. Längd, vikt och styrka varierar, likaså färdigheter och förmåga. Beakta barnens individuella behov och anpassa flockens verksamhet till dessa. Barn i vargungeåldern är vanligen aktiva och ivriga att röra på sig. Så småningom lär de sig att behärska sin kropp. Barnets självförtroende växer då det får uppleva att det lyckas och att det lär sig nya färdigheter. Försäkra dig om att varje barn har möjlighet till detta. Observera ändå att en del barn kan vara våghalsiga. De förstår inte nödvändigtvis att de kan skada sig, så din uppgift som akela är att erbjuda vargungarna säkra äventyr!

Skillnader kan också finnas i barnens motoriska färdigheter. En lyckas trä tråden på nålen, medan detta för någon annan kan vara en övermäktig uppgift. Fingerfärdigheten kan övas genom att pyssla, rita och skriva. Läs och skrivförmågan utvecklas i allmänhet senast på skolans andra klass, något som är värt att beakta i synnerhet i de yngre vargungarnas verksamhet och uppgifter.

Under utfärder är det viktigt att se till att vargungarna får tillräckligt med sömn och mat, så att de orkar med programmet och känner sig trygga. En vargunge behöver i medeltal sova tio timmar under natten för att orka med programmet också följande dag. När det gäller vargungar måste man vara förberedd på det mesta, till exempel är det inte alls ovanligt att små vargungar är sängvårdare. Kom ihåg att sköta saken finkänsligt och så att vargungen inte behöver skämmas.

Vargungar i olika ålder

När kan man komma med i scouterna?

Vargungarna är de yngsta scouterna, pojkar och flickor i åldern 7–9 år. Varje vargunge utvecklas i sin egen takt. Jämnåriga barn kan vara i mycket olika utvecklingsskeden.



Det är all anledning att överväga noga innan du tar med ett barn under skolåldern i vargungarna. Så små barn är inte nödvändigtvis ännu vana vid att fungera i grupp och de är ofta i en svagare ställning än de andra. I en del kårer har man bestämt sig för att ta med förstaklassare först efter julen och i andra kårer tar man med barn i vargungarna först när de börjar på andra klassen i skolan när barnen redan fungerar bättre i grupp.

Unga eller nya vargungar

När vargungarna börjar i scouterna sker samtidigt flera andra förändringar i deras liv. Vanligen börjar de till exempel i skolan samma höst. För någon kan det vara första gången han fungerar i en grupp, ifall han inte tidigare varit på dagis. Utöver scoutingen kan vargungarna också ha andra hobbyer. Skillnaderna i läs- och skrivförmåga kan vara stora mellan jämnåriga vargungar och detta kan vara en utmaning också under flockmötena.

De yngsta vargungarna är ännu känsliga och sårbara. För dem är det viktigt att den vuxna ser dem och de ifrågasätter vanligen inte ledarens auktoritet. Ledaren är deras förebild och vuxenidol. De unga vargungarna vill ofta göra samma sak som sin idol, och de söker också hela tiden ledarens bekräftelse. Därför kan det hända att de minsta vargungarna vill öva samma sak om och om igen, bara för att få känna att de kan. Reglerna måste i det här skedet vara mycket enkla och konkreta, till exempel att alla tar av skorna när de kommer in i kårlokalen och att man inte får springa i korridoren.

De yngsta vargungarna håller fast vid reglerna och den vuxnas ord är lag. Också det som barnen har lärt sig i skolan är nytt och viktigt. Det är inte ovanligt att en vargunge säger: "Min lärare har sagt att..." Akelans bör göra skillnaden mellan skolan och scoutingen klar för vargungarna. Till exempel reglerna kan vara annorlunda i skolan. Ju yngre vargungen är, desto mer trygghet behöver han.

Beständiga människorelationer är viktiga för vargungen och familjen är ännu en trygg hamn. Den unga vargungen får lätt hemlängtan under den första utfärden. Akelans uppgift är att ge vargungen en så trygg känsla som möjligt i scoutingen.

Tillsammans med nya vargungar framhävs följande saker:

- trygghet
- klara regler och akelans auktoritet
- akelans uppmärksamhet och uppmuntran
- samarbete med föräldrarna

Den äldre vargungen

Då vargungen växer hittar han så småningom sin plats i flocken och söker sig allt mer ut i omvärlden. Han genomgår en självständighetsprocess där hemmets betydelse minskar och de mänskliga relationerna utanför hemmet blir allt viktigare. Andra vargungars åsikter är allt viktigare, likaså att vara populär bland de andra. Vargungen kan redan sätta gruppens intressen före sina egna. Gruppverksamheten fungerar allt bättre. Det här kan å ena sidan visa

sig som en stärkt flockanda, men å andra sidan kan det resultera i klickbildning inom flocken.

Akelan ser till att ingen blir utanför. De äldre vargungarna börjar senast i det här skedet se att människor kan vara annorlunda och därför är det viktigt att det finns en öppen atmosfär i flocken. Den äldre vargungen har redan ett större självförtroende och vill också pröva sin förmåga, tryggt i en bekant miljö. Också om vargungen kan vara självsäker och självständig och vill pröva sina egna gränser är akelans fortfarande en auktoritet och regler är viktiga.

Även om vargungen kanske redan utåt visar att han eller hon är en stor pojke eller flicka, är han eller hon ännu under ytan ett litet barn som lätt får gråten i halsen då något händer. Då äventyrsscoutåldern närmar sig blir vargungen allt mer mogen och balanserad såväl psykiskt som fysiskt. Den äldre vargungen som förbereder sig för äventyrsscoutåldern kan redan få lite mera ansvarsuppgifter. Akelans uppgift är i det här skedet att handleda, stöda och hjälpa vargungen när han snubblar fram på scoutstigen tills han är färdig att släppa taget för att gå vidare till äventyrsscouterna.

Tillsammans med äldre vargungar framhävs följande saker:

- individualitet och att testa gränser, men i en trygg miljö
- gruppverksamhet
- äventyr och upplevelser
- förberedelser inför äventyrsscouttiden.

☛ Läs mer om barnets fysiska och psykiska utveckling till exempel på Mannerbeims barnskyddsförbunds webbplats: <http://vanhemmat.mll.fi> (mest på finska)

2.4 Målen för vargungarnas fostran

Scouting är en fostrande verksamhet med syftet att stöda barns och ungas utveckling med hänsyn till deras individuella särdrag. Målsättningen är att var och en ska ha möjlighet att enligt sina personliga förutsättningar växa till en balanserad, frisk, ansvarsställande och självständig medlem av samhället. Avsikten är att hjälpa den enskilda scouten att växa, utvecklas och leva i balans med sig själv, med andra människor och med sin omgivning.

Utöver de allmänna målen för fostran har man för varje åldersgrupp fastställt åldersgruppsspecifika mål. Dessa anger hur målen syns i ifrågasvarande åldersgrupp och beskriver den målsättningsnivå man försöker uppnå i åldersgruppen. Studera målen så att du kan bygga upp vargungarnas scoutstig längs den väg de visar.

I början av scoutstigen lär sig vargungarna mycket om sig själva, om andra och om omvärlden. Sammanfattningsvis kan målsättningen för åldersgruppen vargunge sägas vara att vargungen genom mångsidig verksamhet under ledning av en vuxen lär sig att fungera i en grupp och för gruppens bästa. Vargungen får alltså öva och lära genom att själv göra men under övervakning av en trygg vuxen.

Eftersom programmet är uppbyggt bland annat på basis av målen för fostran, leder många av aktiviteterna till att målsättningen uppnås. Vargungarnas aktivitetshelheter, det vill säga spåren, är uppdelade i fyra grupper enligt målen för fostran: förhållandet till sig själv, förhållandet till andra, förhållandet till samhället och förhållandet till omgivningen. Varje verksamhetsår borde vargungarna avlägga minst ett spår ur varje del. Din uppgift som akela är alltså att se till att vargungarna, genom aktiviteter och annan verksamhet, får en möjlighet att nå målen för fostran.

☛ Läs mer om målen för fostran i kapitel 1.2 Målen för fostran i Ledarmappen



2.5 Scoutmetoden

Den finländska scoutmetoden grundar sig på WAGGGS (World Association of Girl Guides and Girl Scouts) och WOSM:s (World Organization of the Scout Movement) scoutmetoder. Scoutmetoden är en helhet där alla delar är lika viktiga. Alla delar bör finnas med i scoutverksamheten. Detta behöver inte vara fallet i varje enskilt ögonblick, utan i verksamheten som helhet. Scoutmetoden är det sätt som scoutingen utgår från. Man kunde kanske nå scoutings mål också med andra metoder, men det skulle inte vara scouting.

Scoutmetoden består av åtta delar:

- Att leva enligt scoutings värderingar
- Symbolik
- Verksamhet med stigande svårighetsgrad
- Patrullsystemet
- Learning by doing
- Vuxet stöd
- Goda gärningar
- Verksamhet i naturen

Vad innebär scoutmetoden i varungeåldern?

Att leva enligt scoutings värderingar

Vargungen förstår vad löftesgivningen innebär. Då han avger sitt scoutlöfte förbinder han sig att vara scout.

Akelan är bunden till scoutings värderingar och visar genom eget exempel hur man lever enligt scoutidealen och hur man uppfyller scoutlöftet. Akelan bör ha färdighet att förklara innehållet i scoutlöftet på ett för varungen begripligt sätt.

Symbolik

Vargungen är med i scoutrörelsen. Vargungen känner till flockens traditioner och kårens symboler; till exempel rop, halsduk och fana.

Akelan gör varungen bekant med scoutsymboliken (föremål, traditioner mm.) och hjälper varungen att förstå att denna är en del av en större helhet.

Verksamhet med stigande svårighetsgrad

Vargungen prövar på nya saker och funderar över vad han tycker om och vad han inte gillar. Vargungen inser att han kan mycket och att han kan lära sig nytt.

Akelan uppmuntrar och skapar tillfällen för varungen att utveckla sig själv, alltså väljer lämpligt utmanande steg. Akelan handleder varungen så att denna ser sin egen utveckling och själv påverkar densamma. Akelan ger varungen en bild av scoutens utvecklingsväg och inspirerar honom att utveckla sig enligt denna.

Patrullsystemet

Vargungen lär sig att fungera i grupp, i olika roller och tillsammans med olika människor. Vargungen övar mindre gruppleaderskapsuppgifter.

Akelan ger varungen möjlighet att utveckla sin sociala interaktion och sina färdigheter att fatta gemensamma beslut. Akelan ansvarar för flockens verksamhet.

Learning by doing

Vargungen får själv göra och pröva på nya saker. Han får misslyckas och lära sig av detta.

Akelan ger varungen en möjlighet att i en trygg miljö lära sig genom att göra.

Vuxet stöd

En för varungen bekant och trygg vuxen leder varungarna genom sitt eget exempel. Akelan är närvarande. Akelan förmedlar scoutings värdegrund till varungarna genom att föregå med gott exempel.

Goda gärningar

Vargungen lär sig att utföra små, kortvariga, tjänster eller gärningar till förmån för andra.

Akelan uppmuntrar och skapar tillfällen för varungen att göra goda gärningar. Akelan uppmuntrar barnet till att ta eget initiativ. Akelan hjälper barnet att se följderna av sina handlingar.

Verksamhet i naturen

Vargungen rör sig utomhus och får goda erfarenheter av naturen.

Akelan gör en mångsidig verksamhet i naturen möjlig.



2.6 Löftesgivningen

Scoutlöftet för varungar

Jag vill älska min Gud, mitt land och mänskligheten, vara andra till hjälp och följa <åldersgruppen> scoutideal i mitt liv.

En varunges ideal är att

- respektera andra
- älska och skydda naturen

En scouts valspråk är: *Var redo.*

Scoutingens värdegrund i varungeåldersgruppen

För varungen är scoutings värderingar uttryckta i varungelöftet och i idealen. Dessa fungerar som en form av vägvisare och visar åt vilket håll varungen ska gå. En varunge som tar sina första steg i början av scoutstigen kan ha svårt att förstå vad löftet och idealen egentligen betyder. Vargungen avger löftet som ett tecken på att han binder sig till scoutings värderingar. För varungens del betyder det att han vet att han är scout och att han vill leva enligt löftet och idealen.

En varunge har svårt att omsätta ord i handling, om ordens innebörd inte är klar för honom. Före löftesgivningen går akelan igenom löftet och idealen med flocken så att varungarna ska veta vad de lovar. Löftet och idealen går igenom på ett sätt som är lämpligt för varungarna. I stället för att varungen lär sig utantill lånar det sig för akelan att med hjälp av lekar och berättelser förklara ordens innebörd så att varungen förstår vad det är frågan om, genom att diskutera, fråga, känna på och bekanta sig med orden och betydelsen.

Löftesgivningen

Det finns många olika löftesgivningsceremonier. Tillfället bör ändå vara en högtidlig och minnesvärd upplevelse för löftesgivaren – troligen är det ju frågan om varungens första scoutceremoni! I kårer med församlingsanknytning hålls löftesgivningen ofta i kyrkan, men den kan lika väl enligt kårens traditioner hållas i skogen, på lägret eller i kårlokalen.

Rekommendationen är att vargungarna avger sitt löfte efter välkommenspåret. Om vargungen kommer med i verksamheten mitt i terminen och de övriga flockmedlemmarna redan avgett löftet är det bra att ordna en egen löftesgivning för den nya vargungen, till exempel under flockens utfärd. Vargungarna kan också avge löftet på ett flockmöte. Bjud gärna in vargungarnas föräldrar till löftesgivningen.

Vargungarna kan också avge löftet under något av kårens gemensamma evenemang, till exempel på självständighetsdagen, på julfesten eller på St. Görans dag. Ta reda på vilka traditioner ni har i din kår. Att binda sig till scoutingens värderingar hör till scoutmetoden och löftesgivningen är ett mycket viktigt evenemang för vargungen. Det är därför önskvärt att det ordnas en löftesgivning för vargungarna under deras första år i kåren. Skapa nya traditioner och inför vid behov ett nytt högtidligt evenemang i er verksamhetsplan för hösten – vargungarnas löftesgivning.

Kårerna har olika traditioner för hur det går till vid löftesgivningen. I en del kårer gör vargungarna vargungehälsningen och i andra kårer håller vargungarna i en flik av Finlands flagga medan de avger löftet. Vargungarna kan avge löftet så att de säger det själv eller så att de upprepar när akelan läser före. Vargungarna kan till exempel läsa löftet högt tillsammans medan publiken står upp. Scouthalsdukarna kan man ha färdigt så att akelorna eller kårchefen kan knyta en sjömansknop på halsdukarna som avslutning på löftesgivningen.

Vargungarna avger löftet till akelorna eller varför inte till akelorna, kårens vargungeansvariga och kårchefen tillsammans. När vargungen har avgett sitt löfte får han sina löftesmärken. Det finns två löftesmärken i tyg; WOSM:s (World Organization of the Scout Movement) märke med scoutliljan och WAGGG:s (World Association of Girl Guides and Girl Scouts) märke med treklövern. Löftesmärkena sys fast på vargungetröjans vänstra ärm.

Ni kan öva löftet tillsammans och ha en generalrepetition. En del vargungar kan vara nervösa inför löftesgivningen, så det är bra om de vet vad som kommer att hända under ceremonin. Gå också igenom scoutklädseln före löftesgivningen. I samband med löftesgivningen är det bra att lära vargungarna att alltid använda scouttröjan. När du ger ut information om löftesgivningen till föräldrarna kan du bifoga information om scoutklädseln, till exempel en bild av en vargunge i scoutdräkt.

👉 Läs mer om löftet i ledarmappen i kapitel 1.4.1 Löfte och ideal.

2.7 Symbolik

Ritualer och traditioner

Traditionerna är en oskiljaktig del av scoutingen. Vanligen är det frågan om verksamhet som konstaterats fungera bra, men traditionerna har också en stor betydelse för att ge upplevelser och skapa samhörighet. Genom olika traditioner kan man klargöra djupare betydelser och åskådliggöra sådant som annars är svårt för en vargunge att förstå. Därför lönar det sig att redan från början ta med traditionerna som en del av flockens verksamhet. Till exempel samma struktur varje möte hjälper barnet att uppfatta mötets gång och att veta hur man ska bete sig i olika situationer.

Utöver att traditioner är praktiska skapar de också samhörighet och kontinuitet. Vargungen känner att han är en del av flocken. Många vargungar upplever inom scoutingen första gången i sitt liv ceremonier och andra högtidligheter. Dessa ger också ofta vargungarna starka upplevelser.

Omvärdera gärna era traditioner med jämna mellanrum istället för att följa dem blint och överge dåliga traditioner istället för att värna om dem. Bedöm hur lämpliga traditionerna är för just din flock. Traditioner kan också ändras. Nya fungerande lösningar bevaras bäst för kommande generationer i form av traditioner.

Vargungarnas symboler

Scouter i vargungeäldersgruppen bär gemensamma kännetecken som skapar en samhörighetskänsla inom åldersgruppen:

Vargungeälders färg är solgul 🟡

Scoutnamnet är vargungens eget smeknamn som vargungarna hittar på åt sig själv eller åt varandra när de kommer med i

scoutverksamheten. Scoutnamnen hänger med på scoutstigen från vargunge till äldre ledare och blir ofta kvar för resten av livet.

Vargungehälsningen är likadan i så gott som hela världen. En vargunge hälsar genom att lyfta högra handens pek- och långfinger lätt i så mot pannan. Hälsningen symboliserar ett varghuvud med öron. Akelan hälsar med tre fingrar.

Scoutsånger sjungs vid lägerbålet, på utfärder och under flockmöten. Sångerna hör till scoutingen. Scoutmarschen och flaggsången är exempel på scoutsånger med stark tradition.

Scouter **skakar hand** med varandra med vänster hand. B-P hämtade traditionen från Afrika, där krigarna bar skölden i vänster hand. Då de träffade en person de litade på lade de ner skölden och hälsade med vänster hand. Den vänstra handen är också närmare hjärtat.

Med **rop** tackar scouter bland annat för maten och avslutar lekar och spel. Ropen är en del av scoutingen och med dem skapar man stämning, förstärker samhörigheten och får utlopp för energin. De bästa ropen är ofta korta och slagkraftiga. Flockens eget rop ger en känsla av samhörighet när de ropas. Hejarop passar bra i tävlingar och vinnaren kan belönas med ett rop. Den som uppträtt med en sketch, lagat maten eller varit med som gäst avtackas med ett rungande tackrop.

Vargungens dräkt och märken

Det viktigaste kännetecknet inom scoutingen är scoutdräkten. Baden-Powell ville av jämlikhetsskäl och av praktiska orsaker införa en enhetlig scoutdräkt. Då alla gick klädda i likadana kläder, kunde ingen skilja scouterna från olika samhällsklasser utifrån klädseln. Scoutdräktens färg och material kan i dag variera och det finns många olika modeller. Men scoutdräkten har ändå kvarstått som ett av scoutens viktigaste kännetecken som gör att man känner igen scouter på olika håll i världen. Dräkten berättar om en vilja att hjälpa och en förmåga att tjäna andra.

Då du som akela föregår med gott exempel och använder scouthalsduken på varje möte och scoutdräkten på kårens, regionens, förbundets och Finlands Scouters evenemang så lär sig också vargungarna ända från början att använda och uppskatta scoutdräkten.

Scouthalsduken använder vargungarna alltid både på möten och under utfärder. Kåren använder antingen den allmänna blå scouthalsduken eller kårens egen kårhalsduk. Om kåren använder den blå scouthalsduken trycker, syr eller fäster man kårens eget märke på den. Detta märke är kårens egentliga kännetecken. Om kårhalsduken har ett mönster ersätter mönstret i allmänhet kårmärket.

Vargungen kan som scoutskjorta använda en mörkblå collegetröja eller triåskjorta (vargungetröjan), kårtröjan eller scoutskjortan enligt kårens egna vanor. Det är bra att tillsammans diskutera de nya märkena vargungen får. Gå igenom var på skjortan märket ska fästas och vad märket innebär.

Märken

Spårmärken fästs på vargungetröjans högra ärm så att välkommenspåret, varghuvudet, kommer överst mitt på armen. De följande spåren sys på vardera sidan om varghuvudet och sedan tre i bredd i rader under varandra.

På vänster ärm fäst uppifrån och nedåt ortsnamn, kårmarke (om ett sådant finns), förbundsmärke, organisationsmärke och löftesmärken.

Vargungesigillet, en vargungetass i metall, som fäs som avslutning på vargungeäldersgruppen fästs på scoutskjortans vänstra ficka.

Flockens symboler

För vargungen är flocken den viktigaste enheten i kåren. Stämningen i flocken påverkar märkbart vargungens uppfattning om scouting. Flockandan föds ändå inte av sig själv. Akelans uppgift är att försäkra sig om att alla känner sig accepterade i gruppen. Symbolerna har en viktig funktion för skapandet av samhörighet inom flocken.

Flockens namn är dess viktigaste symbol. Namnet kan härröra från lokalhistoria, en saga, berättelse, kårens namn eller en sång. Traditionellt har namnet något med djur att göra, till exempel Flygekorrarna, Svarta ödlorna, Tigrarna. Namnen kan också vara roliga sammansättningar såsom Visselvesslorna, Bumbibjörnarna eller Små gröna gubbar. Flocknamnet är vanligen i pluralform. I en del kårer börjar flockarnas namn alltid på samma bokstav: Vargarna, Valarna, Vilda Varulvarna.

Flockens vimpel eller maskot är med på vargungarnas gemensamma evenemang och i inledningsceremonierna på flockens möten. Vimpeln

Vargungens dräkt och märken

6

Vargungen använder en blå collegetröja eller trikåskjorta i enlighet med kårens anvisningar.



Akelans märke

Akelamärket fästs på höger ficka på scoutskjortan.



eller maskoten följer ofta samma tema som flocknamnet. Maskoten kan vara ett mjukisdjur, en handdocka eller något motsvarande som föreställer det djur eller föremål som givit flocken dess namn. Flodhästflocken har en mjukisflodhäst som maskot, Formulflocken ett bildäck. Skratmaskoten kan bo i en ask. När man kikar in i asken blir man på gott humör. Asken öppnas bara för att locka fram ett skratt. En vargunge kan ha som uppgift att hålla reda på vimpeln eller maskoten.

Med hjälp av en närvarotabell kan akelan följa med vargungarnas mötesdeltagande. En del kårer belönar varje år de aktivaste scouterna. Det är bra att både akelan och vargungarna har egna tabeller. Vargungarnas närvarotabeller kan uppgöras på många olika sätt. Använd din fantasi! Alla vargungar kan göra en egen bild av flockdjuret, och på varje möte får man fästa någonting på det. Vargungarna i igelkottsflocken kan fästa taggar på sin igelkott och i Sillflocken kan vargungarna fästa fjäll på sina fiskar.

Akelans tabell kan vara ett rutsystem med vargungarnas namn och mötesdatum. Det viktiga är att akelan med hjälp av tabellen kan reda ut vilken vargunge som varit på plats på vilket möte och vad han sysslat med. I tabellen kan man skriva in avlagda steg och spår också för kårens behov. Du kan använda den färdiga tabellbotten som finns på scouternas webbplats.

Flockmärket är flockens eget märke som vargungarna kan göra själva och sy på sin scoutblus.

I loggboken kan flocken dokumentera minnen från flockens möten och evenemang. Loggboken kan lika bra vara ett häfte som en mapp i vilken ni kan sätta in berättelser från flockens utfärder och fotografier eller teckningar som vargungarna ritat. I början av loggboken kan det finnas en egen sida för varje vargunge. Där kan ni skriva in personuppgifter, lägga in ett fotografi och anteckna roliga händelser, goda gärningar och datum för löftesgivningen. En egen sida i loggboken stärker vargungens självförtroende och hjälper också reserverade barn att se sig själv som viktiga medlemmar i flocken. Vargungarna fyller i tur och ordning i loggboken. Vargungarna kan skriva, rita eller diktera för akelan.

Vargungeverksamhetens historia

Ursprungligen planerade B-P sitt scoutprogram för över 11-åringar, men snart märkte han att också yngre barn ville vara med. De yngre kunde inte tas med i de äldre barnens verksamhet, så B-P bestämde sig för att planera ett helt eget scoutprogram för dem.

Som grund för pojkarnas program tog B-P Rudyard Kiplings Djungelboken. Benämningarna vargunge, "wolf cub" och akela härstammar från boken. I boken berättas om en vargflock som leds av den starka och kloka vargen Akela. Vargungarnas första scouthandbok *The Wolf Cub's Handbook* utkom år 1916. Flickornas verksamhet planerades och startades av B-P:s syster Agnes. De små flickscouterna kallades tomtar, brownie på engelska, och utgångspunkten för deras verksamhet var en engelsk saga om Tom och Betty.

I Finland inleddes vargungeverksamheten år 1920 och de första tomtflickorna började sin verksamhet år 1925. De engelska bakgrundsberättelserna och verksamhetsprogrammen användes också i Finland. De finskspråkiga vargungarna fick 1941 en egen bakgrundsberättelse om Ödemarksfinland på 1000-talet skriven av Osmo Vesikansa och vargungarna kallades efter det "kollekapojat". De finlandssvenska vargungepojkararnas verksamhet byggde fortsättningsvis på berättelserna om Mowgli. På finlandssvenskt håll använde tomtflickorna hela tiden sagan om Tom och Betty som bakgrundsberättelse. På 1960-talet ersattes den ursprungliga tomtesagan på finskt håll med Marjatta Kurenniemis saga om trollet som hittade en mänskära. Då pojk- och flickförbundet 1972 slogs ihop till en landsomfattande organisation ersattes de tidigare vargunge-, kollekapojat- och tomtprogrammen med ett gemensamt vargungeprogram. Vargungeprogrammet kompletterades på 1980-talet och förnyades helt år 1994. År 2004 var det dags för en justering av vargungeprogrammet och 2008 i samband med den nya åldersgruppsindelningen fick också vargungarna ett helt nytt program.

Trots att vargungeverksamheten har förändrats sedan scoutingens första tider har B-P:s ursprungliga ideal bevarats. Hela tiden har man i såväl vargungarnas som tomtarnas verksamhet betonat hjälpsamhet, tjänstvillighet och lydnad.



Vargungarna runt om i världen har haft olika benämningar till exempel små vänner på Sri Lanka, älvor i Brasilien och tomtar i Österrike. Trots de olika namnen är vargungeverksamheten förhållandevis likartad i alla länder. Lekfullheten, sångerna och samarbetsövningarna är något som finns med i alla länder.

2.8 Gruppen och ledarna

Akelans uppgift

Uppgiftsbeskrivning

Flocken leds av en akela som är en till uppgiften utbildad äldre ledare eller roverscout. Akelan jobbar i par med en annan akela eller med en vuxen, roverscout eller explorerscout som lär sig uppgiften. Om akelan är under 22 år gammal ska han ha en vuxen som stöd i sitt uppdrag. Den vuxna kan vara till exempel kårens vargungeansvariga eller den egna lotsen. Flocken ska gärna ha två ledare och det kan också vara en fördel om samma akela leder vargungarna under hela deras vargungetid eftersom vargungarna känner sig trygga om de har samma bekanta ledare så länge som möjligt. Det är därför bra om du som akela har möjlighet att binda dig till uppdraget för en längre tid.

Akelan ansvarar för flockens verksamhet: han planerar och leder veckomötena och är med och ordnar utfärder och förläggningar. Akelan är för vargungarna den närmaste ledaren i kåren. Av denna orsak är du som akela ur vargungens synvinkel kårens viktigaste vuxna person!

Uppdraget som akela inleds med en handslagsdiskussion tillsammans med kårens vargungeansvariga eller kårchefen och avslutas med en slutdiskussion. Uppdraget räcker i regel lika länge som vargungeprogrammet, det vill säga i ungefär tre år.

Ansvar och plikter

Akelan är ansvarig inte bara för att ordna programmet utan också för vargungarnas säkerhet. Ledarbrist är inget skäl till att ha en för ung akela eftersom det ansvar som uppgiften medför är stort. Den äldre ledaren är i första hand en fostrare som i all verksamhet bör kunna beakta vargungarnas ålder och personliga förutsättningar. Vargungen behöver ännu mycket stöd och omsorg av den vuxna. Småsaker kan vara stora för en vargunge. Trygghetskänsla innebär inte enbart fysisk trygghet utan akelan måste också kunna se till vargungens mentala trygghetskänsla. Barn kan till exempel ha mycket varierande rädslor, skamkänslor eller känslor av att vara värdelösa.

Kunskaps- och färdighetskrav

Uppgiften kräver utbildning eller erfarenhet av att leda scoutgrupper eller av motsvarande ansvarsuppdrag. Akelan bör känna till vargungeprogrammet och grunderna för en trygg verksamhet. Därtill ska han kunna beakta utvecklingen hos barn i vargungeåldern – att leda barn i den åldern är en utmanande och ansvarsfull uppgift.

Akelan behöver för sitt uppdrag kunna anpassa sig till flera olika roller. Han är en rollmodell i olika situationer, en auktoritet och en fostrare. En av akelans viktigaste egenskaper är förmågan att sätta sig in i en annans situation. Han måste också kunna lyssna: det viktigaste är inte att kunna genomföra vargungeprogrammet som sådant utan att utgöra fostrare för barnen. Det finaste med uppgiften som akela är också just detta att man får följa med hur barnen växer när de följer scoutstigen med dess stigande svårighetsgrad!

Följande egenskaper är viktiga hos en akela:

Värdegrund: Akelan...

- känner till scoutingens värdegrund och värderingar
- förbinder sig till scoutingens värderingar
- behärskar och förstår scoutsymboliken och dess betydelse
- stöder barn och ungdomar i deras tillväxt och skapar möjligheter för dem att lära sig och att påverka

Kunskap om program och utbildning: Akelan...

- förstår och behärskar programmet och målen för fostran
- förstår och behärskar scoutmetoden
- känner till hur barn i vargungeåldern utvecklas

Kunskaper på kårnivå: Akelan...

- stöder genomförandet av vargungeprogrammet
- sätter upp mål för vargungeverksamheten och följer med hur dessa uppnås
- ser till att vargungarna syns på kårens evenemang
- håller kontakt med olika intressegrupper och förbereder till exempel föräldramöten

Akelans utbildning

Till akelautbildningen hör följande av utbildningssystemets moduler:

- Vargungeprogrammet (4 timmar)
- Barn och unga I (2 timmar)
- Handledning av barn och unga (3 timmar)
- Trygg verksamhet (3 timmar)
- Att leda och handleda en åldersgrupp (4 timmar)
- Utfärdskunskaper (1+ timmar)

Sammanlagt: 17+

Om akelan får hjälp av en förälder som är intresserad av uppdraget och som inte själv har varit scout ska kåren gärna först erbjuda den nya ledaren en utbildning ”välkommen till scouting” innan han eller hon deltar i en utbildning för akela eller vice akela.

Välkommen till scouting -modulerna:

- Trygg scouting (1 timme)
- Scouting rätt och slätt (2 timmar)

Vargungeansvarigas uppgift

Uppdragsbeskrivning

För varje åldersgrupp i kåren finns det en åldersgruppsansvarig som bär ansvar för åldersgruppens verksamhet. Någon av akelorna, kaptenerna eller lotsarna eller någon annan äldre ledare kan vara åldersgruppsansvarig. Om det bara finns en grupp i en åldersgrupp är det vanligen akelan, kaptenen eller lotsen som samtidigt är ansvarig för ifrågavarande åldersgrupp. Samma äldre ledare kan också vara ansvarig för mer än en åldersgrupp men då är det frågan om ett separat uppdrag. Den åldersgruppsansvarige är en scoutledare som fyllt 22 år och har genomgått utbildningen för åldersgruppsansvariga. Han har en helhetsuppfattning om åldersgruppsverksamhet för alla åldersgrupper och kan stöda också vuxna i deras uppdrag.

Den vargungeansvariga är akelornas stödperson, den som vargungeledarna kan vända sig till i många situationer. Han koordinerar många olika uppgifter inom vargungeåldersgruppen och hela kåren. Den viktigaste uppgiften är att stöda akelorna i deras ledaruppdrag och att ordna eller övervaka evenemang. Det är också den vargungeansvariga som håller kontakt med de övriga ledarna och åldersgrupperna i kåren.

Ansvar och plikter

Kårens vargungeansvariga är ansvarig för vargungeverksamheten i kåren. Han är alltså ansvarig både för de äldre ledarna och för vargungarna. Den vargungeansvariga sköter om att akelorna får utbildning och orkar med sina uppgifter och han stöder dem när det behövs. Därtill är han ansvarig för kvaliteten på vargungeverksamheten och flockarnas program. Den vargungeansvariga sköter om åldersgruppens verksamhet och ser i samråd med de andra åldersgruppsansvariga till att målen för fostran uppnås i kåren.

Kunskaper och färdigheter

För att kunna fungera som vargungeansvarig bör man ha vissa kunskaper och färdigheter. Bäst är att uppgiften som vargungeansvarig sköts av en erfaren och kompetent scoutledare. Kårens vargungeansvariga ska kunna fungera både tillsammans med barnen och som ledare för de andra vuxna akelorna. Arbetsfältet omfattar också vanligen kontakten till olika intressegrupper, exempelvis föräldraföreningen eller andra stödorganisationer. En förutsättning för att kunna sköta uppdraget är alltså en god kännedom om fältet och om olika samarbetspartner. Det är också en fördel om den vargungeansvariga har kontakter på region- och förbunds nivå.

Kontakten till regionen och därigenom förbundet och informationen om förbundsaktiviteter som berör varungeåldersgruppen kan också skötas av kårens utbildningsansvariga eller av kårchefen.

Utöver de egenskaper som förväntas av en akela förväntas även följande egenskaper av den varungeansvariga

Värdegrund: den varungeansvariga...

- ser scoutingen som en progressiv rörelse och förstår progressivitetens möjligheter i verksamheten och stöder detta genom att erbjuda rätt sorts program för rätt ålders barn och unga
- kan fördela ansvar och ser patrullsystemets fördelar
- erbjuder akelorna en möjlighet att delta och lära sig genom att göra

Kunskap om program och utbildning: den varungeansvariga...

- känner till den utbildning som finns, speciellt för akelor
- vet hur man gör handslag och kan använda handslaget i verksamheten.
- känner till program och annat material som produceras av förbundet samt den verksamhet som följer gällande tema
- har kontakt med kårens och förbundets utbildningsansvariga
- ser till att akelorna har tillräcklig utbildning för sina uppdrag och skaffar fram information om regionens och förbundets evenemangsutbud
- följer upp att målen för fostran beaktas i kåren och i den löpande verksamheten

Kunskaper på kårnivå: den varungeansvariga

- ansvarar för åldersgruppens verksamhet
- ser till att målen för fostran och åldersgruppens program genomförs
- stöder, handleder och leder akelorna och akelarådet
- ger feedback
- förbereder och realiserar uppflyttningskedet tillsammans med kårens äventyrsscoutansvariga
- samarbetar med kårchefen
- övervakar åldersgruppens evenemang (utfärder, förläggningar, läger mm)
- ansvarar för att det finns ansvariga för olika evenemang
- ser också till sin egen utbildning och uppdaterar sina kunskaper

Utbildning för den varungeansvariga

Utbildningen för åldersgruppsansvariga är avsedd för äldre ledare som är eller ska bli ansvariga för en eller flera åldersgrupper i kåren. Den som vill delta i utbildningen bör ha scoutledargrundkursen avklarad.

Utbildningen omfattar följande moduler:

- Handslaget och handledning av vuxna (3 timmar)
- Att leda och handleda en vuxengrupp (3 timmar)
- Scoutledarskap (3 timmar)
- Läger (1 timme)
- Utbildning i kåren (2 timmar)
- Barn och unga II (3 timmar)
- Att anpassa programmet (4 timmar)
- Sammanlagt: 19 timmar

Att leda varungar

En ny flock

Flockens storlek kan variera men rekommendationen är 8–12 varungar. Om det finns fler barn i varungeåldern som vill komma med än vad kårens flockar kan klara av, är det för verksamheten bättre att ha en kölista än att göra grupperna för stora. Akelan ska kunna följa med varje barns utveckling och beakta vars och ens förmåga och behov.



De flesta kommer med i varungarna tillsammans med kompisarna eller för att föräldrarna anmäler dem. I en del kårer får varungarna ta med sina kompisar på något flockmöte så dessa kan bekanta sig med verksamheten och senare komma med i scoutingen om de vill. För att ansluta sig behöver barnet ändå alltid föräldrarnas tillstånd. I en del kårer är seden den att varungarna följs till det första mötet av sina föräldrar. Då får de genast från början träffa akelan och se att deras barn är i trygga händer. Akelan kan gärna redan under det första flockmötet ta reda på de viktigaste uppgifterna om varungarna och se till att nödvändiga uppgifter införs också i medlemsregistret.

Den nya verksamhetsperioden kan också inledas med ett för hela kåren gemensamt möte, till vilket alla nya och gamla medlemmar med föräldrar är välkomna. Kårchefen presenterar verksamheten och de gamla verksamhetsgrupperna kommer överens om sina mötestider. De nya varungarna och deras föräldrar får träffa sin akela och ser samtidigt också de andra åldersgrupperna. I början av terminen behöver föräldrarna och varungarna information om ledarna och mötestiderna samt också ett litet infopaket om scoutingen som hobby. Hur ska man vara utrustad för mötena? Vad gör man på mötena? Kan en 7-åring åka på utfärd med övernattnings?

Gammal flock, ny ledare?

Om du får ära en redan fungerande flock ska du försöka garantera en fortsättning på den gamla verksamheten så gott du kan. Ett ledarbyte gör varungarna osäkra och allt som fortsätter som förut ökar varungarnas trygghetskänsla. Ta reda på vad flocken gjort förut. Ta reda på alla varungars kontaktuppgifter, uppgifter om avlagda spår och steg samt flockens traditioner och regler. Bekanta dig med flocken tillsammans med den gamla akelan. Försök till exempel ha ett övergångsskede när ni båda är på plats. Delta i ett par möten under ledning av den gamla ledaren. Så småningom tar du allt mera ansvar och den gamla ledaren drar sig undan.



Det första mötet

Det första mötet med en ny flock är avgörande, eftersom det är då varungarna bildar sig en uppfattning om dig och om hela scoutingen. Planera det första mötet extra noga. Det är viktigt att varungarna känner sig välkomna och att de får en trevlig bild av scoutingen. Aktiv verksamhet är ett bra sätt att börja. Inled till exempel med en fartfylld bekantningslek.

Vad göra på de första flockmötena?

- Ta reda på varungarnas kontaktuppgifter samt eventuella sjukdomar och annat som påverkar verksamheten.
- Bekanta er med varandra till exempel genom olika lekar.
- Hitta på ett namn för flocken och eventuellt scoutnamn åt alla varungar.
- Fundera över flockens regler och ta i bruk en närvarotabell.
- Ge dina egna kontaktuppgifter samt kontaktuppgifterna till kårchefen och kårens varungeansvariga.
- Bekanta er med scoutingen och varungarnas värld, exempelvis kännetecken, scoutleder, scoutlöftet.
- Öva mötesrutinerna från inlednings- till avslutningsceremonier.
- Öka samhörighetskänslan genom att göra en egen symbol åt flocken, till exempel en vimpel, ett rop eller en loggbok.

Problemsituationer

Hemlängtan

Den första förläggningen kan för någon av vargungarna vara den första gången han är borta hemifrån utan sina föräldrar. Utfärdsförhållandena och tämligen okända ledare kan vara ansträngande för vargungen och hemlängtan ger sig lätt tillkänna. Ett roligt och spännande program håller de ledsna tankarna i styr men ibland kommer gråten ändå. Utrötningstaktiken fungerar heller inte alltid och när kvällen kommer kryper de ledsna tankarna med ner i sovsäcken.

En liten utfärdsdeltagare kan tröstas i famnen. En bekant ledare kan sova bredvid barnet. Ibland hjälper hemlängtansspiller och ibland småprat om dagens händelser och löften om roliga saker som ännu kommer att hända. Du kan också tala om hemlängtan med föräldrarna men det är all anledning att överväga noga innan du låter barnet tala i telefon med föräldrarna. Ibland blir barnet lugnare av den bekanta rösten men likaväl kan det utlösa en ännu starkare längtan efter att få komma hem. Om hemlängtan blir så stor att ingenting hjälper och programmet inte intresserar kan du komma överens med föräldrarna om att skicka hem barnet.

Spring i benen

Rastlösa ben botar du bäst genom att planera mötet i förväg. Medlemmarna i din flock känner av din ovetskap och förvirring och det kan göra dem uttråkade, eller utlösa ett behov av att testa dig som ledare. Det måste hela tiden finnas någonting att göra och dina instruktioner ska vara klara och koncisa. Undvik föreläsningar och låt istället gruppen göra själv. Du kan börja mötet med fartfyllda lekar som frigör extra energi och först därefter gå in på det du ska lära ut. Undervisningen behöver inte heller vara tråkig. Använd din fantasi och vad som helst som du ska lära ut kan förvandlas till aktiv verksamhet och något som är intressant för vargungarna.

Mot härligaste som beror på uttråkning hjälper omväxlande och intressant verksamhet. Nivån på aktiviteter och uppgifter måste vara rätt i förhållande till hur gruppmedlemmarna lär sig och vad de kan. Alltför svåra utmaningar frustrerar medan för enkla saker tråkar ut. Då måste du höja kravnivån. En duktig vargunge kan också hjälpa till och lära de andra.

Ibland fortsätter oroligheterna och akelan kan känna att han aldrig får ordning på flocken. Om barnen inte kan koncentrera sig kan den bästa lösningen vara att glömma de planerade aktiviteterna och bara gå ut och härja. Om det är frågan om enstaka vargungar som bråkar så är det skäl att hålla fast vid flockens regler. Några få som härjar får inte förstöra programmet för resten av flocken. Tala enskilt med den som bråkar eller utvisa honom för en liten stund. Ibland lugnar en bråkstake ned sig om han får en liten ansvarsuppgift. En klar roll och en egen ansvarsuppgift ger honom en klar plats i flocken och minskar hans behov av att väcka uppmärksamhet.

I flocken uppstår lätt olika roller, varav en del upprätthåller och andra stör flockens verksamhet. Studera din grupp. Hittar du en pellejös, en som alltid hävdar sig, en som går sin egen väg, en som medlar eller en som uppmuntrar? En del tar en dominerande roll medan andra hellre drar sig undan. Ibland råkar olika personligheter på kollisionkurs, men ju bättre ledaren känner medlemmarna i sin grupp desto lättare kan han lösa situationerna.

Olika flockar

Det finns ungefär lika många typer av flockar som det finns flockar. I allmänhet består flocken av 8–12 vargungar. Flockarna skiljer sig från varandra också till sin uppbyggnad. Den vanligaste skillnaden är flockar där alla medlemmar är lika gamla och flockar med både äldre och yngre vargungar.

Flockar av klossmodell

En del flockar består av vargungar som är ungefär lika gamla och som börjat med scoutingen samtidigt. Vargungarna växer och går igenom vargungeprogrammet i samma takt. Flockkänslan i en flock av klossmodell är i allmänhet god och medlemmarna känner stor samhörighet. Flockens egna symboler och egen maskot betyder mycket för vargungarna. De får i allmänhet välja flockens namn själva.

Flockar av rörmodell

Andra flockar tar varje år in nya vargungar som börjar med scoutingen, samtidigt som de äldsta vargungarna varje år flyttas upp till äventyrsscouterna. Det är lätt att ta med nya vargungar men ur akelans synvinkel är en sådan flock en större utmaning eftersom medlemmarna är i olika ålder och olika skeden av vargungeprogrammet.

De äldre vargungarna kan vid behov hjälpa de yngre. Då lär de sig också acceptera att alla har olika förmåga och att man måste hjälpa sådana som är yngre. Vargungarna i flocken kan också göra olika spår samtidigt om de gör spåren i mindre kullar. Flocken kan ha långa anor och dem lönar det sig att värna om.

Separata flockar och blandflockar

Förutom att indela flockarna enligt ålder och system kan man också dela upp flockarna enligt kön. I vargungeåldern fungerar flockar av bägge slag. Man kan ha flockar med enbart pojkar eller flickor, men man kan lika bra ha blandflockar med både pojkar och flickor.

De som förespråkar blandflockar tycker att det är viktigt att pojkar och flickor fungerar tillsammans. Enligt dem lär sig barnen i blandflockarna att samma regler gäller både för pojkar och flickor och att de kan jobba tillsammans. På det här sättet lär de sig också hantera viktiga mänskliga relationer. I blandflockar får de högljudda pojkarna ofta mera uppmärksamhet av akelan. Flickorna rättar sig ofta enligt pojkarna men enligt akelorna är pojkarna också lugnare då det finns flickor med. De som förespråkar blandflockar tycker att en flock utan flickor kan bli för vild och att en flock med bara flickor igen kan vara för lugn.

De som förespråkar separata flockar tycker att blandflockar är svårare för akelan att leda. De hävdar att flickor och pojkar får ut mer av scoutingen i separata grupper. Också om pojkars och flickors utveckling ännu i vargungeåldern går i ungefär samma takt kan också mindre skillnader försvåra flockens verksamhet. I separata flockar kan akelan bättre beakta flickors och pojkars olika behov i flockens program. På evenemang avsedda för hela åldersgruppen eller på gemensamma utfärder med syster- eller broderkärer kan man ha gemensam verksamhet för flickor och pojkar.

Kulledare

Det blir inget av gruppbildningen i flocken ifall inte alla medlemmar får vara med och skapa flocken. Akelornas uppgift är att leda verksamheten och skapa trygghet men alla vargungar har också en egen uppgift i flocken. Uppgiften att släcka ljuset kan cirkulera, de äldre kan läsa högt och någon kan ansvara för ordningen i tamburen.

Traditionellt finns det en eller ett par vargungar med ansvarsuppgifter under flockmötena. Dessa vargungar kallas kulledare. Kulledaren kan bytas ut till exempel varje månad eller varje vecka. Kulledaren hjälper akelan och kan till exempel leda en lek under mötet, leda flockens ceremonier eller tända och släcka ljuset vid avslutningsceremonin. Alla vargungar får vara kulledare i tur och ordning. När vargungen är kulledare får han öva sig att ta ansvar och sköta mindre ledaruppgifter. Varje vargunge fungerar som kulledare enligt sina egna färdigheter. Uppgiften ger vargungen självförtroende.

När flocken inleder sin verksamhet sköter akelan alla uppgifter som hör till kulledaren. På detta sätt får vargungarna en modell för hur man ska göra. I början kan tanken på att barnet ska hjälpa till kännas konstig för akelan. Ledaren kanske tänker att det är mycket lättare att göra allt själv för då sköts allt snyggt. Scoutingens verksamhet med stigande svårighet syns dock redan i vargungeåldern. Genom små uppgifter växer man till sig för allt större uppgifter. Akelan måste lita på vargungens önskan att utföra uppgiften bra med akelans stöd och hjälp. När vargungen första gången har ett förtroendepdrag behöver han stöd och uppmuntran av akelan och en tro på att han ska klara sin uppgift. För vargungen är det en spännande situation. När han lyckas, vågar han nästa gång sköta sin uppgift mer självständigt. Med de större vargungarna går många mindre uppgifter mycket lättare i och med att vargungarna har lärt sig att fungera som kulledare.



Vargungens föräldrar

Vargungens föräldrar tycker i allmänhet att scouting är en bra hobby. En del är beredda att göra något för barnets hobby, men alla är inte så motiverade. En liten tjänst man kan be av föräldrarna är att de koordinerar transporten till och från till exempel förläggningar eller läger. Ibland kan någon förälder vara till stor hjälp. En ivrig fiskare kan komma och lära ut spöfiske och en förälder med matlagning som intresse kan komma och laga mat ett veckoslut på lägret.

Akelan träffar ofta föräldrarna på hösten när barnet anmäler sig till scouterna eller kommer till det första mötet. Om det inte är så är det bra att be föräldrarna komma till något möte, eller att hålla ett skilt föräldramöte. Naturliga sätt att hålla kontakt med föräldrarna är per telefon och e-post. Gör också klart för föräldrarna att scouting bygger på frivillig verksamhet. De vet inte nödvändigtvis att akelan inte får lön som andra klubbledare. Gör klart för föräldrarna att scouting är en hobby också för dig. Du har ansvar och plikter i din verksamhet med barnen, men det finns också annat i ditt liv. Du är inte nödvändigtvis anträffbar per telefon i scoutärenden dygnet runt.

Du bör ändå beakta föräldrarna i allt du planerar. Fundera till exempel före utfärden på när och hur du delar ut informationen om den. Var förberedd på att i synnerhet före den första förläggningen tala mycket med föräldrarna. Ta deras oro och önskemål på allvar och kom ihåg att de är experter när det gäller sina egna barn och att du är expert på scouting och vargungeverksamhet!

Vargungarna behöver ofta föräldrarnas hjälp för att förbereda sig för till exempel ett specialmöte på rätt sätt. Därför är det viktigt att informationen löper mellan kåren och hemmet. Du kan till exempel dela ut papper eller skicka textmeddelanden eller e-post med information om mötesprogrammet.

Föräldramöte

Bäst skapar du ett förhållande till vargungarnas föräldrar genom att personligen ta kontakt med dem. Ordna ett föräldramöte så får du tillfälle att träffa föräldrarna ansikte mot ansikte, ifall ni inte ännu träffats till exempel då de hämtat barnet till mötet eller därifrån.

Det är all anledning att hålla ett föräldramöte åtminstone en gång per verksamhetsår. Att börja i scouterna, byte av ledare eller grupp, det första stora lägret och uppflyttningen till äventyrsscouterna är sådant som säkert väcker frågor hos vargungarna och deras föräldrar. Föräldrarna kan ändå ha annat program också, så alla kanske inte kan delta i föräldramötet.

Lägrrets besöksdag eller ett gemensamt lägerbål som avslutning på en utfärd kan vara ett säkrare sätt att få många föräldrar att komma. Akelan får tillfälle att berätta om scoutärenden och aktuella frågor och vargungen får möjlighet att förbereda ett program eller ett uppträdande för en större publik.

 *Läs mer om hur du beaktar föräldrarna i ledarmappens kapitel 1.6.7 Kom ihåg scouternas föräldrar.*

Vargungeverksamheten i kårerna

Den egentliga vargungeverksamheten sker i kårerna som en del av kårernas verksamhet. Hur verksamheten sköts beror i stor utsträckning på kåren. Verksamheten består av en egen åldersgrupp som leds av en vargungeansvarig. Vargungeverksamheten är inte någon form av förscouting utan är precis som de andra åldersgrupperna en del av scoutstegen, med sina egna mål.

Akelan bör följa med också den övriga verksamheten i kåren. Kårens verksamhetsplan görs i allmänhet upp för ett år i taget, men för att utveckla kåren görs också mer långsiktiga planer. Bäst hänger akelan med i svängarna om han deltar i planeringen och genomförandet av kårens evenemang.

Ta reda på hur åtminstone följande saker fungerar i din kår:

Utrymmen: Kårens grupper har möten i kårlokalen. I allmänhet städar varje grupp efter sig själv på kårlokalen. Lär din flock att ni tillsammans städar efter mötet. Bekanta dig också med kårlokalens räddningsplan.

Utrustning: Senast på den första utfärden behöver flocken utrustning av olika slag. Kåren har vanligen en materialansvarig som man ska tala med om man vill använda kårens utrustning. Det är ofta också den materialansvariga du ska tala med gällande reparation av

trasig utrustning och anskaffning av nya saker. Flocken kan också ha en del egen utrustning, till exempel saxar och kriter för pyssel.

Utfärdsstugor: De kårer som har en egen utfärdsstuga har oftast en egen stug- eller utfärdsansvarig som delar ut nycklar och tar emot reserveringar av stugan. Han sköter också om att stugan är i skick och att de som använder stugan följer reglerna. Då kåren inte har en egen stuga hyr man till exempel grannkårens, distriktets eller församlingens stuga. Kom ihåg att boka stugan i tid så att ni kan ha er förläggning det veckoslut som passar er.

Kostnadsersättning: Kårens ekonomi varierar. Tala med kårrekonomen om din flocks materialanskaffningar och utgifter.

Medlemsregistret: FS upprätthåller ett landsomfattande scoutmedlemsregister. Det är i allmänhet kårens sekreterare som uppdaterar uppgifterna om sin kårs medlemmar. Alla scouter som betalt sin medlemsavgift finns med i registret. Se till att alla dina flockmedlemmar förs in i medlemsregistret och att de betalat sina medlemsavgifter.

Information: Kårens informationskanaler är vanligen kårtidningen, anslagstavlan och e-postlistor. Idag har många kårer också en egen webbplats. Lär dig använda åtminstone en del av dessa kanaler och se till att du har kontaktuppgifterna till kårens övriga ledare.

2.9 Den vuxnas roll

Vargungeflockens ledare, akelan, är en äldre ledare eller roverscout. Akelan ansvarar för planeringen och genomförandet av gruppens verksamhet samt för vargungarnas säkerhet i verksamheten.

Akelans uppgift är att ordna flockens program i enlighet med scoutprogrammet samt att se till att scoutmetoden tillämpas och att målen för fostran i vargungeåldern uppnås. Den vuxna ansvarar alltså för den praktiska verksamheten och för arrangemangen samtidigt som han också är en av fostrarna i vargungens liv. Han ger vargungen vägledning för bland annat grupparbeten och scoutfärdigheter.

Den vuxna skapar möjligheter för barnets scoutverksamhet och stöder individens tillväxt. Att den vuxna förbinder sig till rollen som fostrare är kanske rentav viktigare än att han följer det färdigt definierade programmet. Vargungen är ännu ett litet barn som behöver trygghet och stöd. Akelan är en trygg och bekant vuxen som vid behov sätter gränser, sporrar vargungarna till scoutverksamhet och ger dem positiva upplevelser och erfarenheter.

 *Läs mer om akelans uppgifter i kapitel 1.4.3. Grupperna, scouterna och ledarna.*

2.10 Vargungeprogrammet

Avsikten med vargungeprogrammet är att stöda barnet under uppväxttiden samt att vägleda barnet i att fungera tillsammans med andra. Utgångspunkten för programmet är "learning by doing".

Vargungarna följer spår

Vargungeprogrammet består av spår och steg. Det finns totalt 35 stycken spår, alltså aktivitetshelheter. Utöver detta finns ett uppflyttningsspår. För varje spår finns 6-12 aktiviteter, steg. Spåren består av obligatoriska och valbara steg. Man utför de obligatoriska stegen samt minst 2 av de valbara. Vargungarna kan gärna få vara med och bestämma vilka valbara steg som utförs.

Vargungeprogrammet börjar med spåret Välkommen till scoutingens vars alla 12 steg är obligatoriska. I slutet av vargungetiden görs uppflyttningsspåret vilket innehåller 6 steg. I uppflyttningsspåret görs om möjligt alla steg, det vill säga ifall man redan vet vem som kommer att bli de nya äventyrsscouternas kapten. Som tecken på fullföljt vargungeprogram får vargungen en vargungetass i metall, vilken bärs på scoutskjortan ända fram till roverscoutålderns slut.

Hur följer man spår?

Vargungarnas spår är indelade i fyra grupper enligt målen för fostran. Ur varje grupp genomför vargungarna minst ett spår under varje termin. I boken Vargungens spår är målen för fostran märkta med en tärningsymbol (se sid 86 i Vargungens spår). Ifall vargungarna har önskemål om färdigheter som de skulle vilja lära sig så kan akelan

gärna låta dem komma med önskemål om spår. Akelan ser till att vargungarnas färdigheter räcker till för att genomföra spåren samt att målen för fostran uppnås. Det är viktigt att vargungarna själva kan påverka sitt program. Under ett verksamhetsår görs 6-10 spår. Under det treåriga vargungeprogrammet görs alltså totalt ungefär 24 spår. Flocken kan göra ett spår åt gången eller välja flera spår som görs parallellt. För varje spår som görs får vargungen ett spårmarke av tyg att sy fast på vargungetröjans högra ärm. Om spårmarkerna delas ut direkt då vargungarna gjort klart ett spår så får vargungarna direkt ett tecken på avslarat arbete.

Programmets uppbyggnad och begrepp

Vargungeprogrammet består av 35 aktivitetshelheter vilka kallas spår. Dessa består i sin tur av 6-12 aktiviteter vilka kallas steg. Varje spår är uppdelat i obligatoriska och valbara steg. Tanken är att man då man gör ett spår gör alla obligatoriska steg och minst två av de valbara stegen. Det är ingen skillnad i vilken ordning man utför stegen. Det finns oftast 4-6 valbara steg av vilka man tillsammans med vargungarna kan välja de steg som passar den egna flocken.

Programmet börjar med välkomstspåret vars alla steg är obligatoriska. Även uppflyttningen hör till vargungeprogrammet; spåret är programmets avslutning. Man bör i mån av möjlighet genomföra alla steg som hör till detta spår. Om flocken väljer att göra första hjälpen spåret, rekommenderas att man utför alla steg.

Under de obligatoriska spåren lär man sig grundfärdigheter som alla vargungar borde få möjlighet att öva på. Målet med valbarheten är att aktiviteterna blir både mer krävande och anpassningsbara. Med nya vargungar kan man välja lättare steg, medan man åt tredje årets vargungar kan erbjuda mer utmanande helheter.

Att välja spår

Ta med vargungarna i beslutsfattandet då du väljer vilka spår och steg flocken ska göra. Du kan till exempel låta vargungarna välja mellan två spåralternativ eller låta dem bestämma vilka av de valbara stegen som utförs. Med tredje årets vargungar kan ni tillsammans fundera på vilka spår som är ogjorda och vilka vargungarna skulle vilja göra. Det är viktigt att vargungarna får planera och göra sitt eget program.

Det viktigaste i programmet är att lära sig basfärdigheter samt att öva på dessa. Välj spår på ett mångsidigt och modigt sätt. Som akela är det din uppgift att se till att vargungarna får väsentliga kunskaper och färdigheter för åldersgruppen. Under tre år hinner flocken väl utföra spår som innehåller traditionella scoutfärdigheter men även spår vilka erbjuder aktiviteter med teman som vargungarna själv önskat sig.

För spåren och de enskilda stegen finns förutom beskrivningar även målsättningar. Det är viktigt att fullborda målen vilket man strävar till att göra med hjälp av scoutmetoden. Om du kommer på ett bättre sätt att förverkliga något för din flock så kan du mycket väl anpassa spåret eller steget så att det passar era ändamål.

Vargungen gör i medeltal 8 spår per år, av vilka en del görs på utfärder och läger. Denna mängd är vägledande och inte förpliktande. Akelan framskrider i programmet, på ett för flocken passande sätt. Antalet spår man utför kan även variera från år till år. Spår kan förutom på möten även utföras under utfärder och läger vilket gör att flockens medlemmar kan ha olika spår som pryder deras armar. Tyngdpunkten i vargungeprogrammet är ändå kvaliteten på inläringen, inte kvantiteten.

Märkesutdelning

Då vargungarna gjort alla steg som flocken kommit överens om är spåret avslarat. Då får vargungen spårmarkert. Märkena delas ut enligt kårens traditioner under flockens eget möte, på en utfärd då man gjort klart märket eller på kårens gemensamma festtillfälle som julfesten eller på Sankt Görans dag. Dela gärna ut märken oftare än 1-2 gånger per år. Att behöva vänta ett halvt år på ett spårmarke är en lång väntan för en 7-9 årig vargunge. Då vargungen får märket direkt då han lärt sig allt som krävs får han direkt en bekräftelse på utfört arbete. Varje kår kan välja ett för dem passande sätt att dela ut märken. Diskutera ärendet bland ledarna i kåren. Skapa era egna traditioner för märkesutdelningen.

Spåren i praktiken

Flockens verksamhetstermin planeras med hjälp av vargungeprogrammet. Först görs välkomstspåret som ger vargungen nyttig färdkost för den kommande scoutstigen. Spåret består av 12 obligatoriska steg, vilka gör vargungen bekant med sina ledare, sin egen flock och scoutingen. Spårmarkert delas ut då alla steg har utförts. Under utförandet av spåret förbereder man sig även för att ge scoutloftet, vilket görs enligt kårens traditioner.

Lite längre fram i texten finns tips på hur du kan gå tillväga då du planerar hur spåren ska utföras under terminen (metoder att avlägga spår). En erfaren akela kan också tillämpa sitt eget kunnande och göra på något annat sätt.

Under den sista terminen av vargungeprogrammet, oftast på våren, görs uppflyttningsspåret. Uppflyttningen består av 6 obligatoriska steg. En del av stegen kräver att den blivande äventyrsscoutkaptenen är närvarande, vilket innebär att stegen inte kan utföras ifall man i uppflyttningsskedet inte känner till vem som kommer att bli kapten. För uppflyttningsskedet delar man inte ut ett spårmarke, utan vargungen får till slut vargungesigillet i metall, vargungetassen. Märket flyttas under äventyrsscoutåldern till scoutskjortans vänstra ficka för att påminna om vargungetiden.

Två metoder att avlägga spår:

Metod 1: Spåren görs ett åt gången, i tur och ordning.

- Skede 1. Välj ett spår.
- Skede 2. Gör steg som hör till spåret på flockens möten och utfärder. Obligatoriska och frivilliga steg kan utföras i vilken ordning som helst.
- Skede 3. Då alla valda steg är avslarade delas spårmarkert ut på mötet eller vid något tidigare överenskommet tillfälle.
- Skede 4. Välj nästa spår och gör som ovan. Notera ändå då ni väljer spår att flocken under verksamhetsåret bör utföra ett spår ur varje grupp för målen för fostran.

Förfaringssätt 2: Man utför flera spår samtidigt.

- Skede 1. Välj vilka spår som ska utföras under terminen, till exempel snickaren, kocken och hantverkaren. 3-4 spår torde vara tillräckligt, men det är även möjligt att utföra fler. Målet är att öva på och lära sig nya färdigheter, inte att försöka samla på sig fler märken till skjortärmen. Välj spår enligt vad ni faktiskt hinner med. Tips: Båda akelorna kan ta ansvar för var sitt spår som de utför tillsammans med flocken. På det här sättet är det även lätt att dela upp ledaransvaret inför mötena.
- Skede 2. Gör en tidtabell där det framgår vilket spår och vilket steg som utförs under de olika mötena. Minns att redan i planeringsskedet notera eventuella utfärder och de spår och steg som utförs då. Det är ingen skillnad i vilken ordning obligatoriska och frivilliga steg utförs. Lägg ändå marke till stegen och de inlärida färdigheternas relation till varandra. Till exempel lönar det sig att göra stegen som berör hur man klär sig på en utfärd och vad man behöver med sig på en dagutfärd redan innan avfärd.
- Skede 3. Utför spår enligt tidtabellen och dela ut märkena så fort ett givet spår har avlagts eller vid något annat överenskommet tillfälle.

Eget spår

Det egna spåret är ett spår vars innehåll flocken bestämmer om själv. Spåret kan planeras av flocken, kåren eller av FiSSc (Finlands Svenska Scouter). Spåret bör innehålla minst sex för vargungarna lämpliga aktiviteter. Det egna spåret kan genomföras till exempel på kårens sommarläger eller på en vargungedag i regionen. Evenemangets arrangörer bestämmer spårets innehåll samt ser till att aktiviteterna som vargungarna utför är intressanta och lämpligt utmanande.

Till själva märket kan ni skaffa en symbol för att beskriva just den händelsen. Sy till exempel fast paljetter som marke för distriktets stadsmanöver med karnvaltema eller rita ett teddybjörns huvud som marke för sommarlägret med namnet Baloo. Ni kan göra flera egna steg. I boken Vargungens spår finns bara utrymme för ett spår men i slutet av boken finns tomma sidor där man kan skriva upp fler egna spår.

Alternativa metoder att avlägga spår

PERIOD/TERMIN	METOD 1	METOD 2
	Enligt detta sätt görs spåren efter varandra: först välkomstspåret, sedan scouttraditioner och naturkännaren. På en utfärd gör man utfärdsspåret, vars steg man vid behov kan göra på möten innan utfärdsveckoslutet. Då man utfört alla överenskomna steg, kan spårmärket delas ut direkt. Man kan dela ut märkena under någon egen ceremoni eller utfärd som flocken deltar i.	Enligt detta sätt gör man under terminen totalt 4 spår: välkomstspåret, scouttraditioner, naturkännaren och utfärdsspåret. Man väljer till exempel att göra steg varannan vecka. Spårmärket delas ut då alla steg har gjorts: utfärdsspåret till exempel i slutet av utfärden och scouttraditioner samt naturkännaren i slutet av terminen.
Första mötet, längre kväll eller en halvdag	Flocken gör hela välkomstspåret. (Spårmärket delas ut åt vargungarna som en festlig avslutning på mötet.)	Flocken gör hela välkomstspåret. (Spårmärket delas ut åt vargungarna som en festlig avslutning på mötet.)
Andra mötet	Jag bekantar mig med Kims historia och tillsammans med min flock spelar vi Kims spel.	Jag bekantar mig med Kims historia och tillsammans med min flock spelar vi Kims spel.
Tredje mötet	Jag lär känna de vanligaste scouttraditionerna. Jag bekantar mig med historien om Sankt Göran och B-P.	Jag känner igen fyra djur som finns i min hembygd.
Fjärde mötet	Jag bekantar mig med scoutklädseln och lär mig känna igen vargungens märken.	Jag lär känna de vanligaste scouttraditionerna. Jag bekantar mig med historien om Sankt Göran och B-P.
Femte mötet	Jag vet vad Thinking Day är. Jag bekantar mig med scouting förr.	Jag känner igen fyra växter som växer i min hembygd.
Utfärdsveckoslut	Utfärds-spårets steg. (Scouttraditioner-spåret kan delas ut t.ex på en utfärd.)	Utfärds-spårets steg.
Sjätte mötet	Jag känner igen fyra djur som finns i min hembygd.	Jag känner igen fyra fågelarter som finns i min hembygd.
Sjunde mötet	Jag känner igen fyra växter som växer i min hembygd.	Jag gör en årstidsdagbok under två olika årstider. Jag bekantar mig tillsammans med min flock med hur naturen och djuren anpassar sig till vintern.
Ättonde mötet	Jag känner igen fyra fågelarter som finns i min hembygd.	Jag känner igen fyra svampar som växer i min hembygd.
Nionde mötet	Jag känner igen fyra svampar som växer i min hembygd.	Jag bekantar mig med scoutklädseln och lär mig känna igen vargungens scoutmärken.
Tionde mötet	Jag känner igen fyra insekter som finns i min hembygd.	Jag känner igen fyra insekter som finns i min hembygd.
Elfte mötet	Jag gör en naturpärm åt mig själv.	Jag vet vad Thinking Day är. Jag bekantar mig med scouting förr.
Tolfte mötet	Jag gör väderobservationer under en veckas tid.	Jag gör en naturpärm åt mig själv.
Trettonde mötet	Jag skriver årstidsdagbok under två olika årstider. Jag bekantar mig tillsammans med min flock med hur naturen och djuren anpassar sig till vintern.	Jag gör väderobservationer under en veckas tid.



Boken Vargungens spår – tips för användning

Vargungens spår är vargungens egen scoutbok. Det finns flera olika sätt att använda boken, av vilka akelan väljer det som bäst passar den egna flocken. Använd gärna boken flitigt!

I boken märker man ut vilka aktiviteter vargungen deltagit i. I flocken kan man till exempel tillverka en stämpel med flockens egen symbol med vilken vargungarna enligt akelans instruktioner själva kan märka ut sina kunskaper i boken. Vid varje steg finns i boken ett tassavtryck på vilken stämpeln kan läggas. Som stämpel kan man även använda sitt fingeravtryck. Då alla sex steg är avklarade kvitterar akelan spåret. Vargungen kan följa de utförda spårens antal på pärmens insida.

Spåret finns på vänstra halvan av uppslaget och på den högra sidan finns tips och uppgifter som hör till spåret. Uppgifterna kan användas under mötena som hjälp vid inläringen av en ny färdighet. Boken innehåller mycket bilder vilka kan användas då man bekantar sig med olika saker, till exempel lägerbilder innan man åker på ett läger.

Sidorna 8–9: På sida nio finns instruktioner för hur en sjömansknop görs. Under instruktionerna finns en bild av en stor scouthalsduk. Vargungen kan här rita och färglägga den egna kårens scouthalsduk.

Om halsduksmärket är väldigt svårt att rita kan akelan scanna in och skriva ut märket. Vargungarnas

uppgift är då att färglägga halsduksbotten. Målet är att vargungen känner igen den egna kårens halsduk.

Sidorna 10–11: På sid 10 finns tomt utrymme där vargungen skriver löftet och idealen. För de yngsta kan akelan printa ut dessa och låta vargungarna limma fast texterna här.

Sidorna 12–13: På seriebotten kan man tillsammans i flocken eller var för sig komma på hur historien ska fortsätta. Som tema kan egna lägerminnen användas!

Sid 14: Vargorigami instruktioner.

Sid 19: Korsord om verktyg. Känn först tillsammans igen verktygen som finns på sidan, fundera sedan på hur de passar in i korsordet.

Sid 21: På tallriken i bilden av dukningen kan vargungarna rita upp en måltid enligt tallriksmodellen.

De rätta svaren till rotsakerna:

morot (romto), kålrot (åltork), rova (orva), potatis (tatopis), rödbeta (derböta), palsternacka (tackaselpar), selleri (rilelse).

OBS! Palsternackan har tappat sin bokstav n i boken.

Sid 23: Bilderna kan användas som hjälp vid en diskussion då man till exempel är på väg på läger.

Sidorna 25–27: Kom på adjektiv till adjektivberättelsen. Berättelsen kan bli väldigt komisk. Till slut färglägger man bilden på sid 25 enligt berättelsen.

Sid 29: Här finns en mall på vilken man först kan planera ansiktsmålningar. Kom ihåg att när ni gör ansiktsmålningarna på riktigt ta i beaktande dem som har känslig hy!

Sidorna 30–31: I pratbubblorna kan vargungarna skriva flockens eller kårens eget rop och rop som kåren ofta ropar. I övre delen av bilden hittas bland annat stjärnbilderna Karlavagnen, Orion och Stora Björnen. Försök att identifiera även andra stjärnbilder! Med bildens hjälp kan du åskådliggöra för vargungarna och föräldrarna att man även på vintern ordnar lägerbål utomhus.

Sid 34: Med hjälp av tältbilden kan ni gå igenom hur man övernattar på läger.

Sid 37: Gör en motionsdagbok under en termin. Lär er gamla utomhuslekar så som kyrkrotta, tag fatt samt tjuv och polis. Uppmuntra vargungarna till utomhuslekar och annan gratis motion även på fritiden.

Sid 39: Med hjälp av serier kan flocken gå igenom hur man rör sig tryggt i trafiken. Samtidigt bekantar sig vargungarna med trafikmärken.

Sid 41: För ett barn kan viktiga fester vara familjefester, skolans fester samt nationella och kulturella fester. Barn från olika kulturer kan ha helt olika fester. Notera att många festdagar är knutna till andra saker än datum, när de firas varierar alltså från år till år. Till exempel varierar tidpunkten för fester kopplade till påsken för kristna och ramadan för muslimer.

Sid 43: Med hjälp av bilden förstår vargungen hur han borde bete sig då han kommer till en kontroll, även anmälningen till kontrollen blir bekant. Bilden beskriver också utrustning som är kopplad till tävlingssituationen och som flocken har med sig (vimpel, nummerlapp, ryggsäck, ledare i bakgrunden).

Sid 45: Kom på nya lekar, till exempel genom att ändra reglerna till bekanta lekar. Skriv upp de egna lekarnas regler på denna sida.

Sid 47: Fundera på vilka uppgifter vargungen kan göra hemma för att hjälpa den övriga familjen. Minns ändå att ett litet barn inte orkar eller räcks att göra alla saker. Hemma kvitterar man att uppgiften har gjorts.

Sid 53: Hembygden blir så småningom bekant för vargungen. Vargungen har säkert redan besökt flera offentliga byggnader. Färglägg de bekanta byggnaderna. På sidan finns rum att rita in fler, ifall det finns någon annan viktig byggnad på er ort.

Sid 55: Skriv till exempel upp adressen till kårens hemsidor, instruktioner för hur man använder en sökmotor eller andra viktiga saker som hör till användningen av internet. I tankebubblan ryms till exempel den egna e-postadressen.

Sid 57: I tidningarna finns ofta scoutnyheter kring Sankt Görans-dag eller om det händer något betydande i grannkåren. Ni kan även skriva ut nyheter från internet och limma in dem på den här sidan. Öva på att rapportera om en nyhet med hjälp av stödfrågor.

Sid 63: Med bildernas hjälp kan vargungarna bekanta sig med olika båttyper och båtdelar.

Sid 67: Öva på att läsa sjökortstecken genom att ta jollen rätt väg till mål. Denna övning kan till exempel kopplas till steget där man själv ska hitta motsvarigheten till sjökortstecken på havet (se skild instruktion för detta).

Sid 69: Dra streck mellan avfall och rätt sorteringskärl.

Sid 71: Rita eller skriv upp veckans väderleksobservationer och undersök dessa tillsammans under flockens möte. Är observationerna lika för alla? Har någon spenderat helgen på en annan ort och gjort annorlunda observationer? Ni kan också samla in observationer från sju veckor under flockens möten. Gör en väderleksobservationstavla bredvid flockens namntavla.

Sid 77: Skriv upp väderstrecken på väderstreckspilarna. Öva på karttecken genom att gå genom labyrinten. Fundera på varför hus inte avbildas som hus och varför bilar inte syns på kartan. Tips: Labyrinten kan också användas till att öva på sjökortstecken!

Sid 81: Koppla ihop bilder på husdjur och bekanta er samtidigt med vad deras ungar kallas. Dessa är inte alltid självklara saker för barn.

Rätt svar: häst och föl, höna och kyckling, åsna och föl, kanin och unge, får och lamm, ko och kalv, get och killing, svin och kulning, gås och unge, ren och kalv, kalkon och kyckling.

Sid 83: Barn älskar detektivuppgifter. Kom på egna tecken för ett chiffermeddelande och skriv meddelanden åt varandra med dem!

Sid 85: Fundera på flockens gemensamma erfarenheter, minns roliga och tråkiga minnen. Varför skrattar man åt saker som kändes tråkiga då? Varför var någon händelse bra och varför var någon dålig? Påpeka ändå att man bör ta andra i beaktande och att minnen uttryckligen borde vara kopplade till egna erfarenheter. Här kan hela kåren få feedback på sin verksamhet – lyssna på vargungarna!

I slutet av boken finns det även rum för egna utfärdsminnen, bilder och andra anteckningar så som utrustningslistor för utfärder.



2.10.1 Programevenemang

I regionen ordnas minst en gång per år ett för vargungar avsett evenemang som omfattar en dag. Under evenemanget lär sig vargungarna nya scoutfärdigheter och får fungera tillsammans i en stor grupp och vara stolta över sin egen hobby och kär. Evenemanget kan till exempel vara en vargungedag eller en vargungetävling.

Vargungedag

Vargungedagen omfattar en dag och har ofta en ramberättelse eller är kopplad till ett spår. Arrangören för evenemanget bestämmer då vilken berättelse som används eller vilket spår som görs samt vilka steg som hör till. En del av stegen kan även ges åt flockarna att utföra innan eller efter själva evenemanget. De steg som hör till samma tema bildar en helhet, ett spår, för vilket man sedan får ett tygmärke att fästa på vargungetröjan. Evenemanget kan också vara en parad. Att delta i paraden är i sig redan en upplevelse för vargungen. Vargungarna får tåga i sina scoutuniformer med en publik som följer paraden.

Vargungetävling

En vargungetävling är en dagsutfärd med kontroller som är baserade på scoutprogrammet och vars mål är att även höja gruppsammanhållningen. I vargungarnas tävlingar tävlar flickor och pojkar i samma serie, alltså i den gula serien. Då man arrangerar en vargungetävling försöker man få den att vara en trevlig upplevelse och ett tillfälle för vargungarna att lära sig hur man fungerar i grupp. Under evenemanget betonas att det handlar om något trevligt, om lek samt om att röra sig i naturen medan själva tävlingen spelar en mindre roll. Tävlingen gör ändå evenemanget spännande och vargungarna lär sig att vinna och förlora hederligt.

Tävlingarna har ofta en bakgrundshistoria kring vilken uppgifterna planeras. Kontrollerna grundar sig på vargungeprogrammet och är sådana att flockens alla medlemmar kan delta. Poängsättningen för uppgifterna görs konkret, till exempel med hjälp av kottar eller ärtor. I bedömningen är det viktigare att vargungarna samarbetar och gör sitt bästa än att uppgifterna genomförs exakt enligt instruktionerna. Uppgifts- eller poängförteckningar publiceras inte. De tre bästa placeringarna kan offentliggöras men inte övriga placeringar. Varje deltagare får efter tävlingen en belöning för en bra prestation.

Tävlingen sker så att vargungarna går en snitslad terrängbana från kontroll till kontroll. Banan innehåller inte orientering. Vid kontrollen finns kontrollanter som ger uppgiften och bedömer utförandet av den. Då vargungarna anländer till kontrollen anmäler de sig till kontrollanterna och gör vargungehälsningen. Den några kilometer långa tävlingsbanan görs till fots tillsammans med en vuxen ledsagare och på detta vis tar man de första stegen till att lära sig att röra sig i naturen och till friluftsliv. Den vuxne ledsagaren sköter om vargungarnas säkerhet under tävlingen men deltar inte i utförandet av uppgifterna.

Före tävlingen kan flocken förbereda sig genom att göra spåret Scoutfärdighetstävling under veckomötena. Även de viktigaste färdigheterna kan repeteras. Kommer vargungarna ihåg hur man använder kniv på rätt sätt, minns de första hjälpen och hur man rör sig i naturen? Om akelan inte själv kan delta som flockens ledsagare kan man be en annan ledare eller till exempel en av vargungarnas föräldrar om hjälp. Då är det bra att ledsagaren deltar i de förberedande flockmötena. Samtidigt kan man diskutera tävlingens regler samt hur man ska bete sig under tävlingen.

2.10.2 Uppflyttning

Uppflyttningen från vargungeflocken till äventyrsscoutlaget kan vara ett stort steg för vargungen. Den välbekanta och trygga ledaren byts ut. Därför ska uppflyttningen gärna vara väl planerad. Uppflyttningen är en del av scoutstegen, inte en enskild händelse. Förklara för vargungarna att även om det kommande programmet är nytt och annorlunda så är det ändå samma trygga och välkända scouting. Akelans uppgift är att uppmuntra vargungarna att flytta upp till äventyrsscouterna.

Till uppflyttningsskedets spår hör 6 obligatoriska steg. En del av stegen kräver att scouternas blivande kapten är närvarande. Stegen kan alltså inte genomföras ifall man inte i uppflyttningsskedet vet vem som blir äventyrsscouternas kapten.

Uppflyttningsskedets mål är att minska tröskeln mellan vargungeflocken och äventyrsscoutlaget samt att förbereda vargungen för äventyrsscoutverksamheten. I en idealsituation upplever vargungarna uppflyttningen som ett spännande skede och väntar på det med stor iver.

Det är möjligt, speciellt om hela kullen uppflyttas samtidigt, att akelan blir äventyrsscoutlagets kapten. Då fortsätter den trygga och välkända ledaren tillsammans med barnen och leder dem in i äventyrsscouternas värld. Att fungera som akela och senare som kapten kräver förståelse och kunskaper hos ledaren. Då åldersgruppen ändras förändras även ledarsättet och programmet. Det är inte ändamålsenligt att verksamheten förblir likadan som i vargungeåldern utan man bör övergå till en för äventyrsscouterna lämplig verksamhet.

Oftast flyttas vargungarna till äventyrsscouterna ungefär i nio års ålder men för en del vargungar kan man behöva vänta längre. Diskutera med de andra ledarna i kåren för att fastställa en lämplig tidpunkt för uppflyttningen. Uppflyttningen får inte ske för tidigt. Det är viktigt att den vargunge som flyttas upp redan från början känner sig trygg. Man ordnar en egen ceremoni för uppflyttningen så att vargungarna upplever den som något högtidligt och känner sig välkomna i den nya gruppen. Som avslutning på uppflyttningsskedet får vargungarna vargungesigillet i metall, vargungetassen, som bärs på scoutskjortans vänstra ficka under hela scouttiden ända tills roverscoutprogrammet är avslutat.

Uppflyttningssceremonin

En viktig del av uppflyttningen är uppflyttningssceremonin. Den kan vara en utfärd eller ett evenemang som omfattar en dag. Ceremonin arrangeras antingen under vargungetidens sista vår, på sommarlägret eller i början av hösten. Även den kommande kaptenen deltar om möjligt. Uppflyttningssceremonin ordnas gemensamt för alla dem inom kåren som flyttas upp till äventyrsscouten.

Ceremonin kan bestå av ett spännande dop eller något annat för kåren lämpligt evenemang. Under ceremonin kan vargungarna tillverka äventyrsscoutsymbolen, halsdukssöljan. Söljan kan vara gjord av till exempel metall, läder eller trä. Då den egentliga terminen och äventyrsscoutprogrammet börjar, startar den nya gruppen från välkomstskedet av äventyrsscoutprogrammet. Äventyrsscouterna bekantar sig med den egna patrullen, ledarna, kåren och scouttraditionerna. Äventyrsscouten får i välkomstskedet första delen av åldersgruppsmärket, som fästs på scoutskjortans högra ärm. Löftet avges i slutet av välkomstskedet eller enligt kårens traditioner och äventyrsscouten använder därefter scoutskjortan istället för vargungetröjan.

Exempel på uppflyttningar:

- Dundersvankullens uppflyttning skedde på ett vargungemöte. En av akelorna hämtade en vargunge i taget från kärlokalen, medan den andra akelan lekte med resten av flocken. Vid ytterdörren band akelan för vargungens ögon och ledde vargungen vidare. I den närlägnade skogen hade man gjort upp en bana som vargungen skulle följa. Under banans gång kröp vargungen igenom ett mörkt berg och smakade också på dunderhonung. I slutet gav akelan vargungens hand till den kommande kaptenen, som tog av ögonbindeln och visade vargungen dennas egen plats vid lägerelden. Då alla var på plats ropades ännu en sista gång flockens eget rop. Akelan delade sedan ut vargungesigillet åt alla vargungarna. I slutet av kvällen grillade man ännu skumkarameller och sjöng lägerbållsånger.
- I slutet av sommarlägret gjorde vargungarna söljor av läder för sina halsdukar. Därefter roddes de ut till en närlägen ö där man gömt en egen personlig skatt för varje vargunge. Varje skatt innehöll vargungesigillet samt ett brev som innehöll vargungens namn och akelans minnen om vargungen från vargungetiden. Då alla hade hittat sina skatter återvände de till lägret där resten av lägerdeltagarna hurrade för dem.

2.11 Programmet i praktiken

Planering av verksamheten

I programmet följer vargungarna spår på möten i kårlokalen, på utfärder och på läger. Spåren kan anpassas enligt behov så att de passar just din flock. Det viktigaste är att vargungarna lär sig det som är uppställt som mål för spåren. Ta i beaktande olika verksamhetsmiljöer och framför allt flockens olika vargungar då du förverkligar vargungeprogrammet.

Terminsplan

Det viktigaste i vargungeverksamheten är själva vargungen. Vargungeprogrammet finns till för att ge vargungen beredskap, kunskap och färdigheter. Flockens verksamhet påverkar mycket hur vargungen upplever scoutingen. Vargungen kommer inte till scoutmötena för att växa upp till en balanserad vuxen, utan för att ha det roligt och lära sig nya saker. Ivern tar snabbt slut om flockens verksamhet inte upplevs som roligt.

Terminsplanering är av största betydelse för att flockens verksamhet ska bli så mångsidig som möjligt. Vem som helst blir uttråkad av fem på varandra följande orienteringsmöten. Genom att planera olika möten och dela upp liknande saker i mindre delar eller på olika möten minskar du risken för att vargungarna blir frustrerade.

Allt som görs inom scoutingen bör ha en djupare, fostrande betydelse. Det här betyder inte att flockens verksamhet ska vara allvarlig och utföras med en rynka i pannan men avsikten med de lekar, historier och äventyr som används i verksamheten bör vara genomtänkt.

Då du gör upp terminsplanen kan du utgå från scoutmetoden och fundera på hur du kan betona följande saker i din flicks verksamhet: att leva enligt scoutingens värderingar, symbolik, verksamhet med stigande svårighetsgrad, patrullsystemet, learning by doing, vuxet stöd, goda gärningar samt verksamhet i naturen (läs mer om scoutmetoden i den allmänna delen i ledarmappen, kapitel 1.1.3 Scoutmetoden, och i Akelans egen del, kapitel 2.3.). Alla delar behöver inte beaktas på varje möte men det är viktigt att alla delar är jämnt representerade då man följer flockens verksamhet under en längre tid.

Kom ihåg att skicka hem terminsplanen eller -kalendern till vargungarna så är det lättare för föräldrarna att engagera sig i vargungens hobby och att till exempel se till att vargungen har skridskor med då det är skrinning på programmet. Skriv också in datum för utfärder, förläggningar och kårens gemensamma evenemang, ifall du känner till dem.

För barn i vargungeåldern räcker det inte alltid med en påminnelse på ett möte om vad som händer på följande. Förutom påminnelsen bör föräldrarna informeras med ett meddelande på papper, per e-post eller per telefon. Samla in barnens och föräldrarnas e-postadresser och telefonnummer så att du snabbt kan få fram meddelande per e-post eller textmeddelande. För ett besök som görs under mötet räcker det med information om utrustning och om eventuella avvikande mötestider. För en utfärd behövs däremot ofta mer utförlig information. Kom ihåg att vargungen behöver vårdnadshavarens tillstånd för att få delta i utfärder!

Försök att hålla dig till den information som gått ut och undvik om möjligt att ändra planerna med kort varsel.

Tips för planering av verksamheten

Plan för hela terminen

Då du planerar på lång sikt; ett halvt eller till och med ett helt år i taget så blir det enklare för dig att förbereda dig inför möten, kommande evenemang, specialmöten och utfärder. Planen kan såklart anpassas enligt behov under terminen eller året. Det är bra att planera mötena så att det också finns rum för flexibilitet.

Terminsplanen till pappers

Skriv ner din terminsplan så glömmar du inget viktigt och så kan du samtidigt förutse i vilken ordning och vid vilken tidpunkt vilket steg eller spår ska bli gjort.

Beakta teman och händelser

Verksamheten kan planeras så att den stöder ett visst tema eller en händelse. Genom temat kan du skapa en röd tråd i verksamheten. Kom ändå ihåg att inte överdriva temat utan ta upp det vid lämpliga tillfällen till exempel på en utfärd. Ett tema för en termin kan vara utfärder då flocken till exempel utför utfärds- och ut i naturen –spåren. Följande termin kan flocken fokusera på skapande och göra till exempel spåren Artisten och Konstnären. Temat kan också hänga ihop med Finlands Scouters tema eller med förberedandet av ett läger eller annat evenemang.

Flocken med i planeringen

Ett bra sätt att öva att fatta gemensamma beslut är att fråga vargungarna om deras önskemål då terminsplanen görs upp. Akelan kan gärna på förhand göra en grund för terminsplanen som sedan kompletteras tillsammans med vargungarna. Led försiktigt diskussionen och välj sedan tillsammans med vargungarna det som bäst går att förverkliga och det roligaste. Vargungarna kan till exempel välja spår eller besluta vilka av spårens valbara steg som ska göras.

Planering av verksamhetsperioden tillsammans

I en kår med flera flockar kan terminsplanen göras i samarbete med de andra akelorna till exempel som ett gemensamt planeringsveckoslut före höst- och vårterminen. Under planeringstillfället kan akelorna dra upp de viktigaste riktlinjerna för vargungeverksamheten i kåren, planera veckomötesverksamheten i grova drag, sätta ut gemensamma utfärder och förläggningar, fördela ansvaret för förverkligandet och tillsammans utveckla nya idéer. Under planeringen kan akelorna också tillsammans fundera på hur de ska beakta teman och storevenemang i kåren eller i FiSSc. På det här sättet är det lätt att knyta samman åldersgruppens verksamhet med hela kårens planer. Dessutom är ledarna införstådda i varandras planer och kan till exempel hjälpa till på de andras utfärder.

Samarbete mellan vargungeflockarna kan också underlätta verksamheten, till exempel kan spår göras som samarbete mellan flockarna. En annan nytta med ett gemensamt planerat program är att om en akela till exempel blir sjuk så kan den andra flockens akela lätt hoppa in eller flockarnas möten slås ihop så alla gör samma spår. Till programmet hör steg där man bekantar sig med en annan flock och presenterar sig eller något som är speciellt för flocken för dem.

Kårens vargungeansvariga bär ansvaret för den gemensamma planeringen.

Med hjälp av en tabell är det lätt att hålla reda på vem som har deltagit i vilka aktiviteter och när, så får alla säkert de märken de har utfört.

Kåren och akelarådet kan om de vill göra upp målsättningar för spåren. Vad ska kårens vargungar kunna efter det första året? På vilket sätt kulminerar det sista året innan uppflyttning? Vilka spår passar ihop med kårens övriga verksamhet följande år?



Mötets uppbyggnad

Flockmöten

Flockmötena är grunden för vargungarnas scout hobby. På basen av dem får de en bild av vad scouting är; av vad man gör som scout. Några av de viktigaste målsättningarna för flockkvällarna är att ge vargungarna trygghetskänsla, nära människorelationer och minnesvärda upplevelser samt att lära dem något nytt och låta dem utveckla sina färdigheter. Det här skapar utmaningar även för dig som akela. Förbered dig därför noggrant inför flockmötet.

Flockmötenas längd varierar men är vanligtvis en och en halv timme. Gör gärna en relativt lös tidtabell då du planerar kvällens gång och planera reservprogram som du kan ta till ifall programmet tar kortare tid än du tänkt.

Följ gärna samma liknande mönster varje flockmöte. Uppprepning ökar vargungarnas trygghetskänsla då de vet hur var och en ska bete sig i de olika situationerna. Speciellt inlednings- och avslutningsceremonierna är viktiga. Traditionellt börjar flockkvällen på utsatt tid med inledningsceremonin som kanske är ett rop, en sång eller hissing av flockens fana. Sedan leker flocken en lek som ger utlopp för energin. Efter det följer inläringen av nytt, tävlingar, scoutsysslor och gemensam planering. Kvällen kröns av avslutningsceremonin som kan vara en stilla stund, ett rop, en sång eller en berättelse.

Även om mötena alltid följer samma mönster kan det gärna finnas variationer och en viss oförutsägbarhet. Gör flockmötet mångsidigt med hjälp av motsatspar. Före en lugn och koncentrationskrävande aktivitet kan ni leka en vild lek. Försök vara ute så mycket som möjligt.

Det finns ingen enda riktiga modell för hur mötet ska se ut. Varje akela skapar sin egen stil. Det är ändå viktigt att komma ihåg att du som akela leder mötet och därför hela tiden bör ha alla trådar i din hand. Din inspiration påverkar hur vargungarna blir inspirerade. Undvik föreläsningar och gör vargungarna delaktiga, repetera, beröm och uppmuntra. Försäkra dig om att alla får vara med och göra själv.

Använd tillräckligt med tid för att lära ut nya saker och träng inte in för många nya saker under samma möte. Alla lär sig på olika sätt. En lär sig genom att lyssna, en annan genom att titta och en tredje genom att försöka själv. Prova olika metoder och låt saker ta sin tid. Låt det också ta tid att gå igenom olika situationer, till exempel gräl som uppstått eller om någon blir ledsen. På det sättet blir det en trevlig känsla för alla i slutet av mötet.

En vargunge lär sig gärna nya färdigheter, framförallt om inläringen görs rolig. Lekar är utmärkta för detta ändamål. De flesta lekar går att anpassa enligt det man vill att vargungarna lär sig. Lär dig några lekar som du kan göra olika versioner av enligt behov. Ofta finns det behov av att repetera sådant som man lärt sig på tidigare möten eftersom man sällan lär sig något över en natt. Då man repeterar kan samma sak gås igenom på olika sätt och föras djupare. Här kan du också använda dig av olika lekar eller olika varianter av en lek, till exempel Kimspel. Läs mer om lekar i kapitel 1.5.5 Lekar.

Ta in förstärkning till mötet nu och då. En eller flera ledare som hjälper till på ett specialmöte eller någon som kommer och lär ut en viss färdighet. Det här kan tillföra välkommen variation och spänning till flockkvällen.

Exempel på mötesstruktur

I modellen har flocken två akelor (A och B) varav den ena står för lekandet och sköter om berättelsen medan den andra har tid att koncentrera sig på sakinnehållet. Så här kan man göra till exempel då spåren är uppdelade mellan ledarna och rollerna byter från möte till möte beroende på vem som ansvarar för det spår som behandlas på mötet.

- 15 min: i början lek utomhus som förbrukar energi och möjligen leder in på kvällens ämne (A)
- 5 min: inledning på flockens vis (A+B)
- 15 min: inläring av ny färdighet, till exempel hantverk (B)
- 10 min: repetitionslek (A)
- 15 min: inläringen fortsätter; samma ämne eller något annat (B)
- 5 min: städning av mötesutrymmet (A+B)
- 15 min: avslutningsberättelse runt stormlykta (A)

☛ Läs mer om planering av mötet i den allmänna delen i kapitel 1.6.4. Att planera och genomföra ett möte.

Anpassa programmet

Berättelser

Berättelser är viktiga i vargungens verksamhet eftersom de utmanar och uppmuntrar vargungarnas fantasi. Scoutberättelserna är enkla att ta med sig till mötena och de kan användas på flera sätt: som kvällssagor, för att leda in mötet på en lek eller för inläring av en ny sak. Du

kan efter hand berätta alla klassiska scoutberättelser för dina vargungar: legenderna och berättelserna om Sankt Göran, B-P, Kim, Tomtesagan med mera. Med hjälp av dem förmedlar du scoutideologins olika dimensioner.

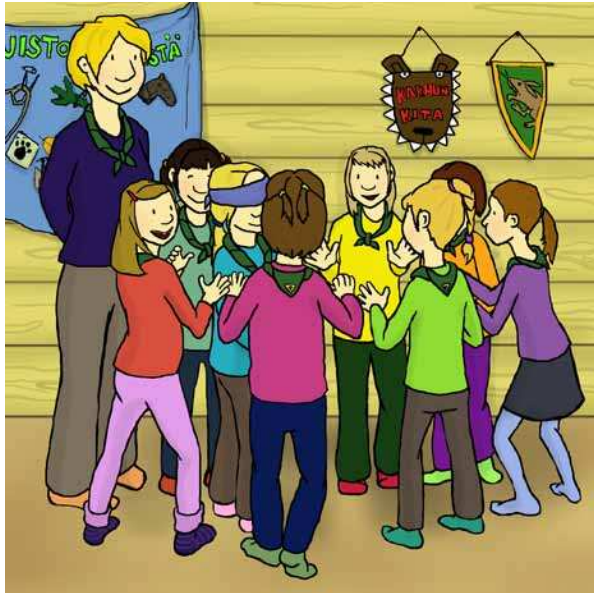
Bakgrundshistorier är viktiga även i lekarna. Med hjälp av berättelserna kan samma lek enkelt varieras. Med hjälp av berättelser lär du ut och inspirerar samt skapar upplevelser och stämning. Låt den egna fantasin flöda – en överraskande historiestund på matpausen på dagsutflykten, på kontrollen på skogs promenaden eller då bastun blir varm, kan vara en oförglömlig upplevelse för dina vargungar. Lär dig berättelsen så att du inte behöver läsa den från ett papper då du berättar den. Använd effekter som föremål, musik eller ljud som hör till historien.

Kom ihåg att beakta vargungarna, situationen och målsättningen med din berättelse. Berätta inte den mest spännande spökhistorien för mörkrädda vargungar på en utfärd. En för tråkig historia inspirerar inte vargungarna till aktivitet och en för spännande historia lugnar inte ner vargungarna på kvällen. På en utfärd kan vargungarna knappt hålla sig i skinnet om du berättar en historia om en hemlig karta som är gömd någonstans här på orten. Ingen har någonsin tidigare hittat den...

Lev dig in och ryck med vargungarna!

☛ Läs mer om berättelserna i 1.5.7 Berättelser.





Leken som en del av programmet

Som med allt som görs under mötet har även leken en djupare och fostrande betydelse. Den inledande leken är inte bara till för att förbruka energi utan med hjälp av den leds vargungarna in på flockmötets tema eller så stöder leken flockens gruppanda eller synliggör vikten av regler. Leken är ett verktyg som kan användas för många syften.

Vargungen använder och utvecklar sin fantasi i leken. Hans uppmärksamhets- och koncentrationsförmåga utvecklas och han får motion och får lära sig beakta andra människor. Genom lekar kan flocken repetera tidigare inlärd färdigheter. Leken är vargungens arbete och han lever i lekens värld.

Ge vargungarna tid att leka, också helt självständigt och med egna regler utan ständig övervakning. Även om lekar som har regler fungerar bra för många saker man lär ut och passar i mötesstrukturen så är det bra att ibland låta barnen fritt använda sin fantasi och själv leda lekarna som de vill.

Genom lekarna utvecklas många viktiga delområden som uppfattning om rätt och fel, självkänsla och socialt umgänge. Scoutverksamheten erbjuder god möjlighet för att vara tillsammans och för lek. Också vuxna kan leka med. Scoutingen möjliggör övning av olika regler och jämlikhet med stöd av en vuxen. Vargungarna litar på att en vuxen ingriper i leken om det behövs. Akelan är också ett viktigt stöd för de vargungar som precis har börjat öva lekar med regler.

📖 Läs mer om lekan och lektips i kapitel 1.5.5. Lekar.

Vargungarnas utfärder och läger

Vargungarna tycker ofta att utfärderna är det absolut bästa med scoutingen. Utfärderna erbjuder vargungarna upplevelser av att lyckas och kontakt med naturen. För många vargungar är utfärden den första gången borta hemifrån eller första natten utan föräldrarna. Vargungen kan vara nervös på grund av den nya platsen, eventuella främmande ledare samt annorlunda mat. Om det är roligt och tryggt på utfärden



vågar vargungen ändå komma med på nytt igen.

Utfärden ska alltså vara en minnesvärd och glad upplevelse. Det är viktigt att utfärden motsvarar vargungens färdigheter och kunskaper samt utvecklingsnivå på alla sätt. Inför den första utfärden är det bra att förbereda sig och på flockmötena före prata om den kommande utfärden och vargungarnas eventuella rädsor. De lite äldre vargungar kan å sin sida till exempel få en uppgift som de ska förverkliga på utfärden.

Utfärds målet

Välj en utfärdsplats som passar vargungarna. På sommaren går det bra att övernatta i tält med vargungarna men övriga årstider sover man inomhus. Bekanta er gärna med utfärdsstugan på förhand och försäkra er om att det finns gott om torr ved och att övernattningen passar vargungarna och så vidare. Ta också reda på var närmaste hälsocentral finns och att be markägaren om lov ifall ni tänkt göra upp eld.

Program

Utfärden kan åtminstone för de vargungar som är med för första gången vara en så spännande upplevelse i sig att det inte behövs något annat tema för programmet än själva utfärden. Men om vargungarna inte har tillräckligt att göra får de lätt hemlängtan. Väsentligt är att det finns tillräckligt program och att ledarna är beredda att även under fritiden umgås med vargungarna. Tema, spår eller bakgrundshistoria gör utfärden och dess tillhörande program roligare. Olika teman kan till exempel vara indianer eller trollkarlar. Det lönar sig även att planera en del extra program och några lekar att ha i bakfickan.

På en vargungutfärd kan det också vara bra att ha ett program som går att anpassa enligt väderet. Försäkra dig om att utfärden inte är för tung, psykiskt eller fysiskt, för vargungarna. Vargungarna orkar nog syssla utomhus hela dagen men krafterna för att till exempel bära sin egen utrustning varierar.

Utrustning

Det är viktigt att vargungarna har packat med sig tillräckligt varma kläder och byteskläder enligt väder. Gå gärna under ett flockmöte igenom vad bra utfärdsutrustning är och lägg med en utrustningslista i utfärdsbrevet. Ta dessutom med dig lite extra, som yllesockor och mössa. Det är ändå alltid någon som glömmat eller tappat sina egna.

Att packa

Utrustningen packas i en ryggsäck eller annan väska som vargungen bär själv. Be vargungarna eller deras föräldrar märka all utrustning med vargungens namn så att inget tappas bort. Öva att packa på kårlokalen och tipsa föräldrarna om att de gärna kan öva hemma så att föräldern och barnet tillsammans packar utrustningen. Till exempel kan föräldern packar först medan vargungen tittar på, och sedan kan man tömma ryggsäcken och göra tvärtom, så att vargungen packar medan föräldern följer med bredvid. Ifall vargungen har övat att packa in sin sovsäck i sovsäckspåsen hemma så kan det också underlätta för akelan under utfärden i och med att akelan då inte behöver packa tio sovsäckar. Det kan även vara bra att påminna föräldrarna om att de inte behöver köpa all utrustning utan att man kan låna av scoutkamrater eller bekanta eller köpa utrustningen begagnad.

Utfärds mat

Då vargungarna är hungriga känner de sig otrygga och får lättare hemlängtan. Tillräcklig näring är något av det viktigaste för en lyckad utfärd. Beakta utfärdens längd, tidpunkt, förvaringsutrymmen samt vargungarnas allergier. Se även till att det finns tillräckligt att dricka.

Säkerhet

Ta inga onödiga risker, det är bättre att ta det säkra för det osäkra. Ett bra sätt att förebygga farosituationer är att tillsammans med vargungarna göra upp utfärdens regler genast då man kommer fram. Tillsammans kommer ni överens om på vilket område vargungarna får röra sig, vart man inte alls får gå, vad man får och vad man inte får göra. Ledaren bör även känna till områdets säkerhet, till exempel diken på området, stegar i ändan på huset och taggtråd. Före utfärden ska akela även bekanta sig med Finlands Scouters säkerhetsföreskrifter för utfärds- och lägerverksamhet.

Exempel på program och tidtabell för utfärd med återvinningstema

Fredag

- 17.00 Träff på kårlokalen, promenad till busshållplatsen (bussen går 17.15)
- 18.00 Bussen är framme, promenad till stugan, inkvartering
- 19.30 Utomhusprogram (till exempel terräng- eller reflexlekar)
- 20.30 Kvällsmål
- 21.00 Stilla stig - reflexorienteringsbana

Lördag

- 8.00 Väckning, morgontvätt
- 8.30 Flagghissning, morgongymnastik
- 8.45 Morgonmål
- 10.00 Övningspass - Skräptrollets spår:
 - På olika avfallskontroller bekantar sig vargungarna med olika avfall, till exempel bland-, bio-, kartong-, papper-, metall, glas- och problemavfall.
 - Till sist avfallsstaffet.
- 12.00 Tillagning av lunch på stormkök.
 - Utfärdsdeltagarna delas in i matlagningsgrupper med hjälp av spelkort.
 - Varje grupp får låtsaspengar för vilka de kan köpa det de behöver för lunchen.
 - Det erbjuds ris, makaroni, potatis, tomatkross, frysta grönsaker, skinka, malet kött, kryddor, saft.
- 14.00 Övningspass - Smart konsumtion:
 - Vargungarna går runt till kontroller där de får bekanta sig med smartare konsumtionsvanor. Kontrollerarna kan vara testning av konsumtionstips ur tidningar, miljömärken, eko-produkter och metoder för att minska konsumtion.
 - Till sist leks en lek med miljötema.
- 17.00 Middag och leksaksbytestorg
- 17.30–19 Bastuturer och pyssel (tygtryck på tygkassar)
- 19.30 Kvällsprogram: halloween-maskerad: Kuslig musik, pynt och mat

Söndag

- 8.00 Väckning, morgontvätt
 - 8.30 Flagghissning
 - 8.45 Morgonmål. Vargungarna packar sina saker och städer upp stugan.
 - 11.00 Uteprogram
 - återvinningslekar
 - spårning med kontroller om återvinning och konsumtion som repetition
 - 12.15 Mellanmål ute
 - 12.45 Start för hemfärd, promenad till busshållplatsen (bussen går 13.15)
 - 14.00 Ankomst till kårlokalen
- Utfärden med återvinningstema är planerad utgående från Eko-Elmeri utbildningsmaterialet som har sammanställts av Pohjois-Pohjanmaan ympäristökeskus (endast på finska) (<http://www.ymparisto.fi/default.asp?node=6416&lan=fi>).
- Tips på miljölekar finns också på TipsNät på www.scout.fi.

👉 Läs mer om att ordna utfärder i kapitel 1.6.6 Planera och led utfärder.



Nattsömnen

Tillräcklig nattsömn för barn i varungeåldern är 8-10 timmar. Ledarna bör försäkra sig om att varungarna får åtminstone den mängden sömn. Planera gott om tid för kvällsbestyren så att varungarna kan gå och lägga sig i lugn och ro. Kontrollera att alla varungarna har en torr och varm sovsäck och att alla har tvättat tänderna, gått på toaletten och så vidare. Bäst somnar varungarna om man som avslutning på kvällen läser en kvällssaga eller sjunger en lugn sång. Under tystnad bör även ledarna vara tysta. Berätta för varungarna att man får gå på toaletten på natten, var ledarna sover och att man får väcka dem om det behövs. Det kan vara bra att på förhand fråga föräldrarna om någon av varungarna går i sömnen eller är sängvåtare så att de kan beaktas.

Lägerdop

Lägerdop kan ordnas för de varungar som är med på läger för första gången. Som bäst blir det en stor upplevelse för varungen men en varunge kan också vara så rädd för det att han inte alls vågar komma med på lägret. Dopet får vara spännande men bör anpassas för varungarna. För många varungar kan redan det att gå med förbundna ögon vara en minnesvärd upplevelse. Det bästa lägerdopet är sådant att det stärker varungens självkänsla. Även säkerheten bör tas i beaktande.

Exempel på lägerdop: Vargungarna följer med förbundna ögon ett rep. Emellanåt kommer det olika små kontroller där varungarna ska utföra lämpliga små uppgifter, lämpliga för varje enskild varunges förmåga: göra en sjömansknop, känna på föremål inne i våt moss, säga scouternas valspråk, tända en oljelampa. Till slut döper lägerchefen lägerdeltagaren till exempel genom att klappa honom på axeln med lägerstaven.

Efteråt

På hemvägen eller på första mötet kan man tillsammans diskutera hur utfärden lyckades: vad var roligt, spännande eller skrämmande. Även om varungarna inte nödvändigtvis kan bedöma hur lyckad utfärden var så ger deras kommentarer någon slags uppfattning av vad som bör tas i beaktande vid planering av nästa läger.

Sjöscouting i varungeåldern

Som en del av sitt varungeprogram kan varungarna bekanta sig med sjöscoutverksamhet. I verksamheten ingår både att röra sig på vatten och undersöka sjökort samt lära sig göra knopar. På båten får varungen inget direkt ansvar men han bekantar sig med och provar på vad segling eller båtliv i scoutingen är. Med den här introduktionen skapas en grund för senare intensivare inläring. Tillsammans med varungarna går akelan igenom bland annat användningen av räddningsväst, knopar och sjömärken.

Seglatser ordnas oftast för större grupper eller flockar och det är i första hand ledarna som står för seglingen. Utfärderna är vanligen kvällsseglatser. Möjligtvis kan man under det sista varungeåret ordna en dagsseglat. Som allmän målsättning för varungarnas sjöprogram är en kunskapsnivå hos en trygg resenär som vet vad man får och vad man inte får göra.

Sjöaktiviteter i varungeprogrammet

Till varungeprogrammet hör fyra spår med sjötema: Paddling, Till sjöss, Seglaren och Sjöfararen. Spåren är planerade att utföras i följande ordning: Till sjöss, Seglaren, Sjöfararen, lämpligen uppdelade på de tre varungeåren. Utöver dessa gör varungarna andra spår i vanlig ordning. Alla varungar, inte bara de som hör till sjöscoutkårer, kan utföra spår med sjötema.