

Kaptenens handbok

4.1 Inledning

Välkommen att bekanta dig med äventyrsscoutålderns hemligheter!

Äventyrsscouterna är 10-12 år gamla scouter. Äventyrsscouterna har möten varje vecka i lag om 10-15 äventyrsscout. Lagen delas i många aktiviteter upp i mindre patruller med 4-5 äventyrsscout. Laget leds av en eller flera kapten. Kaptenen är en äldre ledare, eller en roverscout.

Äventyrsscouternas basprogram räcker i två år. Därtill finns det färdigt program också för ett tredje äventyrsscoutår. Det tvååriga basprogrammet består av ett välkommenskede och fyra huvudväderstreck. Varje huvudväderstreck omfattar ett tjugotal aktiviteter. Valfrihet i programmet finns i form av specialmärken, som erbjuder meningsfullt program för utfärder och möten. Basprogrammet innehåller många traditionella scout- och utfärdsfärdigheter, och en förutsättning för att scouterna ska kunna tillägna sig dessa är ofta att laget beger sig ut i naturen.

Vi vill gratulera dig, blivande kapten. Du har valt ett utmanande, men givande scoutuppdrag. Äventyrsscoutprogrammets betoning på vildmarksfärdigheter kräver mycket av kaptenen. Barn i äventyrsscoutåldern är ivriga och rådiga och därför är äventyrsscoutprogrammet på många punkter betydligt mer krävande än vargungeprogrammet. När barnen växer och utvecklas ökar såväl kunskaperna, färdigheterna och förmågorna som de mål vi har för verksamheten. Lycka till på äventyret!

4.2 Ordlista

Expedition

Varje år i äventyrsscoutprogrammet avslutas med en expedition, det vill säga en terränglek under vilken äventyrsscouterna på ett roligt sätt får prova på de färdigheter som de lärt sig under året. I ledarmappen hittar du instruktioner för hur man kan förverkliga expeditionen.

Huvudväderstreck

De fyra huvudväderstrecken bildar tillsammans med välkommensket programmet för äventyrsscoutens två första år. Väderstrecken görs i följande ordning: norr, söder, väster, öster.

Interkardinalstreck

Det tredje året i äventyrsscoutprogrammet är uppbyggt av fyra interkardinalstreck som är helheter med varsitt tema. Interkardinalstrecken är: tjänst, stora tävlingar, vinterläger och vandring. Vid behov kan man hitta på fler interkardinalstreck. Alla huvudväderstreckens aktiviteter ska vara gjorda innan man börjar med interkardinalstrecken. Varje interkardinalstreck har ett eget tygmärke som sys fast på skjortärmen.

Kapten

Äventyrsscoutlaget leds av en kapten som är en äldre ledare eller en roverscout som har utbildning för sitt uppdrag.



Lag

Laget är en grupp som består av 10-15 äventyrsscout. Laget utgör äventyrsscoutens egen grupp. Laget delas ofta upp i två eller tre patruller.

Norr

Äventyrsscoutprogrammets första huvudväderstreck. Tar ca ½ år.

Patrulledare

Äventyrsscouterna fungerar i tur och ordning som patrulledare för patruller som består av 4-5 äventyrsscout. För äventyrsscouterna är patrulledaruppgifterna korta och gäller för små uppdrag. Kaptenen planerar mötena så att det så mycket som möjligt går att använda patrullsystemet och så att äventyrsscouterna får en möjlighet att öva ledarskap i patrull.

Specialmärke

Under varje huvudväderstreck görs minst ett specialmärke. Det finns 52 olika specialmärken.

Söder

Äventyrsscoutprogrammets andra huvudväderstreck. Tar ca ½ år.

Vice kapten

En äldre ledare, roverscout eller explorerscout som fungerar som ledare för äventyrsscoutlaget tillsammans med kaptenen.

Väderstreck

Äventyrsscoutprogrammet består av fyra huvudväderstreck och fyra interkardinalstreck. Då alla aktiviteter som hör till ett väderstreck är gjorda får scouten ett märke.





Välkommenskede

Äventyrsscoutprogrammet inleds med ett välkommenskede under vilket äventyrsscouterna bekantar sig med laget och med kåren. Hur länge skedet tar beror på lagets behov. I slutet av välkommenskedet får äventyrsscouten åldersgruppsmärkets mittdel att fästa på scoutskjortans högra ärm.

Väster

Äventyrsscoutprogrammets tredje huvudväderstreck. Tar ca ½ år.

Äventyrsscout

En 10–12-årig scout.

Äventyrsscoutansvarig

Handleder kårens kapten och ansvarar för äventyrsscoutprogrammet. Äventyrsscoutansvariga har avlagt utbildningen för åldersgruppsansvariga och har erfarenhet av att fungera som kapten.

Äventyrsscoutpatrull

Äventyrsscoutpatrullen är en mindre grupp som fungerar inom laget. Patrullen kan vara bestående eller tillfällig.

Äventyrsscouttävling

Tävlingar är en viktig del av äventyrsscoutprogrammet. Äventyrsscouttävlingen är en endags patrullrådighetstävling med kontroller där äventyrsscouterna tillsammans utför uppgifter som baserar sig på scoutprogrammet och som bygger upp gruppandan. Varje äventyrsscout deltar i en äventyrsscouttävling en gång under varje väderstreck det vill säga två gånger per år. Äventyrsscouttävlingarna kan ordnas i laget, i kåren, av andra kårer, i regionen eller i det finska distriktet på orten.

Öster

Äventyrsscoutprogrammets fjärde huvudväderstreck. Tar ca ½ år.

4.3 Barn i äventyrsscoutåldern

Hurudan är en äventyrsscout?

I äventyrsscoutåldern befinner sig scouten på gränsen mellan barndomen och ungdomen. Ofta är han inte ens själv säker på om han vill vara barn eller tonåring. Skillnaderna i beteende och den fysiska utvecklingen kan vara stora. I regel är äventyrsscouten balanserad; han kan redan behärska och kontrollera sig själv. Förmågan att fungera i grupp har utvecklats och kompisarna betyder allt mer. Äventyrsscouten

vill känna sig accepterad och behövd. Han behöver känna att man litar på honom. Han påverkas av kompisarna åsikter men han behöver också en trygg vuxen som sätter gränser. Också om äventyrsscouten skulle verka mogen, behöver han stöd och trygghet av en vuxen.

Att söka sitt eget jag

Då scouten befinner sig i äventyrsscoutåldern stärks hans individualitet och självständighet. Han vill föra fram sina egna åsikter och ifrågasätta saker och ting. Han ifrågasätter bekanta regler och skapar egna regler i sin grupp. Det känns mer meningsfullt för äventyrsscouten att följa lagets regler då han själv fått vara med och sätta upp dem. Det är viktigt att äventyrsscouten får delta i beslutsfattandet. Vid sidan om att han ifrågasätter allt och söker sig själv, utvecklas också äventyrsscoutens empatiska förmåga – så småningom blir det naturligt för äventyrsscouten att ta hänsyn till andra och att behärska sina egna känslor. Äventyrsscouten kan bli intresserad av filosofiska, moraliska och religiösa funderingar. Frågor om världsalltet kan också ge äventyrsscouten ångest, och få honom att dra sig undan.

Äventyrsscouten är aktiv, ivrig och intresserad av mycket. Förmågan till abstrakt tänkande och logisk slutledning har redan utvecklats. Äventyrsscouten kan planera verksamheten och förstår följderna av sitt handlande. Han lär sig ändå bäst genom att göra; rollekar, finurliga historier och intellektuella samt fysiska lekar och spel inspirerar äventyrsscouten. Äventyrsscouten funderar och debatterar gärna över orsak och verkan – han kan byta åsikt snabbt ibland, om han hittar en bättre förklaring. Äventyrsscouten förhåller sig ännu rätt svartvitt till saker och ting, och ibland kan han ännu behöva hjälp med att skilja mellan fantasi och verklighet, i synnerhet gällande mediavärlden. Äventyrsscouten kräver ärliga svar av sin kapten. Kaptenens uppgift är att tala om saker vid deras rätta namn med äventyrsscouten men utan att rubba dennas trygghetskänsla.

I äventyrsscoutåldern har barnet ibland många fritidsintressen. Dessa kan vara tävlingsinriktade och ge positiva upplevelser för självförtroendet då de fysiska färdigheterna ökar. De övriga fritidsintressena tävlar om äventyrsscoutens tid och intresse. Det kan också gå så att äventyrsscouten avstår från någon hobby för att kunna satsa på allvar på en hobby som intresserar mera. De egna besluten är viktiga. Äventyrsscouten måste följa sitt intresse och få uppleva att hans val accepteras. I stället för, eller som motvikt till, en konstnärlig eller idrottslig hobby kan scoutingen utöver en mångsidig inlärningsmiljö erbjuda äventyr och erfarenheter av att överträffa sig själv.



Förändringar i puberteten

För de äldre äventyrsscouterna för puberteten med sig förändringar i beteende och den fysiska uppenbarelsen. Känslor och humör pendlar och osäkerheten och missnöjet med det egna jaget kan öka. Självständighetsprocessen kan vara ett stormigt skede. För en del är tonåren en häftig upprorstid, för andra en mjuk glidning mot vuxendomen. Den fysiska och den psykiska utvecklingen förvirrar och speciellt stora skillnader i utvecklingen kan förbrylla eftersom behovet att vara normal och likadan som alla andra är stort.

Äventyrsscouten är mycket känslig för kritik och behöver speciellt mycket uppmuntran. Ibland behöver han också få vara i fred. Den egna identiteten är i ett känsligt utvecklingsskede. Äventyrsscouten söker stöd hos kompisarna men han hittar också rollmodeller och förebilder för sin egen världsbild i andra sammanhang och i media. Bot mot osäkerheten söker äventyrsscouten till exempel genom att smälta in bland jämnåriga. Försöken att vara likadan som de andra kan synas i allt från klädsel och musiksmak ända till preliminärt yrkesval.

Den fysiska utvecklingen

Sexualitet och det motsatta könet intresserar äventyrsscouten men gör honom också förbryllad och blyg. Flickor och pojkar trivs i egna gäng och det är vanligt att kritiskt granska det motsatta könet. Den gryende puberteten kan göra äventyrsscouten trotsig, klumpig, slarvig, orolig eller känslig. Kropp och själ mognar inte nödvändigtvis samtidigt och också de individuella skillnaderna kan vara påtagliga; alla utvecklas individuellt och i egen takt.

Flickornas fysiska pubertet börjar ungefär i 8-13 års ålder, pojkarnas ungefär ett år senare. Den första förändringen hos flickorna är att bröstet och pubeshåren börjar växa. Hos pojkarna börjar testiklarna och pungen växa först. Det synligaste tecknet på puberteten är i allmänhet längdtillväxten. Som mest växer ungdomarna i allmänhet i slutet av puberteten. På ett år kan den unga scouten växa till och med tio centimeter. Alla går igenom samma förändring förr eller senare, men för den som är först eller sist i kompisgänget kan det kännas svårt. Det är därför viktigt att lyssna på sina egna känslor.



Flickor och pojkar

För tonåringar är den egna kroppen ett mycket känsligt område. Biologiskt föds man som flicka eller pojke, men könsrollerna lär man sig av andra människor och de är lite olika i olika kulturer. I ett traditionellt könsperspektiv finns det två kön: man och kvinna. Könen ses som varandra uteslutande och till egenskaperna olika – om jag är kvinna, kan jag inte vara man. I en sådan här tankemodell anser man att en persons verksamhet, känslor, utseende och intressen bestäms av personens kön trots att också mycket annat såsom uppföstran, uppväxtmiljö och erfarenhet påverkar. Dylära könsrollsuppfattningar skapar lätt förväntningar på att flickor ska vara på ett visst sätt och pojkar på ett annat. Till exempel får en liten flicka en docka i present medan en pojke får en leksaksbil. På motsvarande sätt belönar man flickan för att hon är snäll och pojken får beröm för att han är käck och modig.

Tonåringen söker sin sexuella identitet och påverkas starkt av könsrollerna. Flickorna betar sig kanske extra kvinnligt medan pojkarna försöker utstråla manlighet. Alla pojkar tycker ändå inte om vilda lekar och alla flickor är inte intresserade av lugnt pyssel. Undvik stereotypiska klassificeringar och glöm flick- och pojksaker som skilda helheter. Planera verksamheten utgående från ditt lag och dina lagmedlemmar som individer.

Äventyrsscoutlagets och kaptenens betydelse

Sökandet efter det egna jaget pågår livet ut. För de flesta är de viktigaste förebilderna i barndomen de egna föräldrarna. I tonåren förändras förhållandet till föräldrarna då den unga blir mer självständig och inte längre är lika bunden till dem. Kompisarna blir allt viktigare och den unga vill höra till samma gäng som de. I den här situationen kan scoutingen erbjuda ungdomarna en trygg referensgrupp. För den unga äventyrsscouten är kaptenen en vuxen förebild och en fostrare. Äventyrsscouten respekterar kaptenen och försöker ta efter honom.

Äventyrsscoutens intressen, förälskelser och framtidsdrömmar växlar. Äventyrsscouten överväger och funderar, söker alternativ och bygger sin egen världsbild. Att vara ledare för äventyrsscouters som är mitt uppe i sin utveckling och med deras halvfärdiga identiteter kräver ett stort ansvar av kaptenen. Äventyrsscouten är ännu öppen för påverkan från olika håll. En positiv och uppmuntrande atmosfär är av största vikt. Äventyrsscouten måste få lära sig att han inte är misslyckad som människa fastän han misslyckas med en uppgift – någonting kan gå åt skogen men äventyrsscouten får ändå känna sig värdefull!

Tankar som uttalas högt kan påverka äventyrsscouten starkt. Inom scoutingen är det meningen att scouterna uppmuntras att utveckla ett självständigt tänkande. Du ska inte tvinga din egen världsbild och din egen tankevärld på äventyrsscouterna. Du ska uppmuntra dem att söka svaren själv! Du kan berätta att det här är din uppfattning och att det också finns andra uppfattningar. Som kapten kan du förstås stöda äventyrsscouten då han grubblar över stora frågor till exempel genom att lyssna på honom och diskutera med honom. För att kunna finna sig själv måste den unga känna att han duger till någonting och det kanske bästa scoutingen kan göra är att erbjuda honom en möjlighet till just detta.



Kaptenens uppgift är att stöda äventyrsscoutens utveckling. Försäkra dig om att ingen blir retad till exempel för att han är annorlunda och se till att verksamheten är mångsidig så att alla får ut någonting av den. Låt scoutingen vara ett spännande äventyr. Lär äventyrsscouterna kunskaper och färdigheter och se till att de får uppleva att de lyckas då du testat dem. På detta sätt ökar äventyrsscoutens tillit till sina egna färdigheter.

Källor:

- Patrulledarens handbok
- http://vanhemmat.mll.fi/lapsi_kasvaa_ja_kehittyy/9-11vuotias.php?dir=/lapsi_kasvaa_ja_kehittyy
- http://vanhemmat.mll.fi/lapsi_kasvaa_ja_kehittyy/11-13vuotias.php?dir=/lapsi_kasvaa_ja_kehittyy



4.4 Målen för äventyrsscouternas fostran

Scouting är en fostrande verksamhet vars syfte är 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, ansvarskännande 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 berättar hur målen syns i ifrågavarande åldersgrupp och beskriver den målsättningsnivå man försöker uppnå i åldersgruppen. Under äventyrsscouttiden lär sig scouten många färdigheter, men färdighet att fungera i grupp och en målinriktad verksamhet huvudsaklig målsättning för just denna scoutålder.

Målen för fostran i äventyrsscoutåldern kan sammanfattas på följande sätt:

- Äventyrsscouten lär sig att fungera som medlem i gruppen för att uppnå de gemensamma målen.
- Äventyrsscouten tillägnar sig samarbetsfärdigheter och spelregler.
- Äventyrsscouten prövar sitt kunnande i det egna lagets verksamhet och får uppleva att han lyckas.

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

I äventyrsscoutåldern lär sig scouten att...

Äventyrsscouterna fungerar i små grupper, patruller, i vilka scouterna får erfarenhet av att fungera i grupp och genom små ledarskapsuppgifter i egenskap av patrulledare, också av att leda gruppen. Kaptenen hjälper och stöder scouten i detta. Målet är att äventyrsscouten ska kunna fungera tillsammans med sitt lag under olika förhållanden. Utfärder och läger erbjuder lämpliga utmaningar för denna målsättning.

Äventyrsscouten lär sig att känna igen olika känslor och kan klara av också negativa sådana. Han lär sig att agera förnuftigt, också om allt inte går som han vill. Ett av åldersgruppens mål är att äventyrsscouten ska få mod att knyta olika vänskapsförhållanden. Scouten lär sig att fungera tillsammans med alla i laget. Kaptenens uppgift är att bygga upp lagets och patrullernas vi-anda. Det är viktigt för scouten att han får uppleva gruppsammanhörighet och känslan av att höra till en grupp. Det egna lagets kännetecken och traditioner skapar samhörighet.

I bekanta situationer, som under lagets möten och senare på utfärderna, lär sig äventyrsscouten att på eget initiativ fungera enligt ett mönster han tidigare lärt sig. Detta innebär också så enkla saker och situationer som hur man betar sig i syskonringen eller att diska matkärnen efter matlagningen. Barn i äventyrsscoutåldern har väldigt mycket energi. För att få utlopp för denna energi krävs aktivitet! Scouten lär sig dock också att lugna ner sig. De lugna stunderna som avslutning på mötena och kvällsbestyren på utfärderna ger god övning i detta.

Äventyrsscouten lär sig att träffa överenskommelser och att hålla fast vid dessa – alltså att handla ansvarsfullt och pålitligt. Genom små ansvarsuppgifter, som att skriva i loggboken, tar scouterna detta till sig på ett naturligt sätt. Äventyrsscouten övar och lär sig också att sköta den personliga hygien. Senast då scouten blir spejarscout borde han själv kunna se till att han får tillräckligt med näring, sömn och motion samt kunna sköta sin personliga hygien. Rusmedel berör idag allt yngre barn. Det är viktigt att stöda scouten i äventyrsscoutåldern så att de kan säga nej till rusmedel om det skulle behövas.

I gruppverksamheten dyker det oundvikligen ibland upp också någon form av negativa fenomen såsom mobbning, pikande och kanske till och med direkta lögn. Lär dina äventyrsscoutar att skilja mellan skämt och allvar. Hjälプ dem att förstå när och i vilka sammanhang man kan skämta och när man inte ska göra det. Kaptenens inställning är av största vikt. Ta bestämt tag i osakligheter. Så småningom lär sig äventyrsscouten också att se sin egen andel i bråken. Felet är inte nödvändigtvis alltid enbart kompisens. Äventyrsscouten bör förstå att det är orätt att mobba. Uppmuntra honom att också våga ingripa i mobbningsituationer.

Naturen borde vara en bekant och trivsamt miljö för scouten. I äventyrsscoutåldern lär sig scouten basfärdigheter som är väsentliga för att han ska klara sig i naturen. Målet är att scouten ska känna sig hemma i närområdets typiska miljö och natur. Rätt utrustning gör att man kan njuta av att röra sig i naturen också under svårare förhållanden. Scouten lär sig att klä sig rätt, packa rätt och att sköta om den gemensamma utrustningen. Att scouten förstår naturens värde och värnar om sin närmiljö ingår i äventyrsscoutålderns mål. Äventyrsscouten närmar sig tanken på naturskydd konkret genom att lära sig vilka rättigheter och skyldigheter han har då han rör sig i naturen.

I sitt program bekantar sig äventyrsscouten med många nya färdigheter och situationer. Utmaningarna ökar och de egna färdigheterna växer. Upplevelsen av att kunna och att lyckas stärker äventyrsscoutens självkänsla. En viktig uppgift för kaptenen är att ge positiv feedback i verksamheten. Också misslyckandena är tillfällen att lära sig av, inte att bli nedslagen av. Äventyrsscouten borde lära sig en sund ärelystnad, en vilja att utvecklas också på de områden som inte av naturen är hans starkaste. Kaptenens uppgift är att skapa en atmosfär som gör att äventyrsscouten vågar försöka på nytt också med sådant han misslyckats med tidigare. Äventyrsscouten lär sig också mycket om sig själv genom att använda olika uttrycksätt, såsom att skriva, rita, sjunga, uppträda och berätta om sig själv. Använd mångsidiga och skapande metoder under mötena alltid när det är möjligt.

4.5 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. Allt måste inte genomföras i varje enskilt ögonblick, utan i verksamheten som helhet. Scoutmetoden är det sätt som scoutingen verkar på. 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 äventyrsscoutåldern?

Att leva enligt scoutings värderingar

Äventyrsscouten bekantar sig med scoutings värderingar genom att göra, fundera och iakttä. För att äventyrsscouten ska kunna binda sig till scoutingen är det viktigt att han känner medlemmarna i det egna laget, och känner tillit till kompisarna och ledarna. I aktiviteterna bekantar sig äventyrsscouten med äventyrsscouternas ideal och funderar över dem också för egen del. Också kvällsberättelserna är bra tillfällen att ta upp scoutings värderingar. Innan han avger scoutlöftet ska äventyrsscouten veta hur och vad han förbinder sig till i löftet.

Kaptenen är äventyrsscoutens idol. Äventyrsscouten binder sig till scoutings värderingar genom ledarens exempel och med hjälp av aktiviteterna. Det är viktigt att kaptenen förstår vilken betydelse och roll han har inom scoutingen och som fostrare.

Symbolik

Äventyrsscoutlaget hittar själv på namn, kännetecken och ett rop åt laget. Genom verksamheten blir äventyrsscouten bekant med den egna kårens symboler, så som kårfanan och kårhalsduken, samt med kårens traditioner. Äventyrsscouten lär känna de vanligaste scoutsederna, dräkterna och märkena samt de vanligaste scoutberättelserna.

Kaptenen gör äventyrsscouten förtrogen med scoutsymboliken genom berättelser och lek, scoutar invigs också i kårens traditioner i den takt som de dyker upp på scoutstigen. Dyliga tillfällen är till exempel lägerbål, löftesgivning, flaggceremonier och parader. Ledarens exempel och uppmuntran är viktiga!

Verksamhet med stigande svårighetsgrad

Äventyrsscouten märker att mycket i äventyrsscoutverksamheten påminner om det vargungarna gör, men att det ännu finns mycket kvar att lära sig. Äventyrsscouten känner att han på riktigt deltar i beslutsprocessen i laget till exempel genom att fungera som patrulledare eller genom att tillsammans med de andra välja vilket specialmärke som ska utföras.

Kaptenens uppgift är att avgöra vad lagets olika medlemmar klarar av och vilka färdigheter och kunskaper de behöver öva mest. Kaptenen utnyttjar äventyrsscouternas olika färdigheter då han leder patrullernas verksamhet – alla är bra på någonting.

Patrullsystemet

Äventyrsscouterna fungerar huvudsakligen i små grupper och patruller. Alla får i tur och ordning vara patrulledare och alla får vara med och fatta beslut.

Kaptenen lämnar utrymme för äventyrsscouternas gemensamma beslut. Ledaren hjälper patrullen vidare ur dödlägen och ger råd ifall patrullen inte kommer igång med en uppgift under patrulledarens ledning. Patrullsystemet används under möten, på utfärder och i tävlingar.

Learning by doing

Som medlem i den egna patrullen och i laget lär sig äventyrsscouten nya saker. Äventyrsscouten reser själv sitt tält, hugger ved, gör upp eld och söker upp information om olika energiformer. Äventyrsscouten

får uppleva att han gör något själv, tillsammans med kompisarna. Den vuxna hjälper vid behov. Äventyrsscouten lär sig genom att göra och genom att delta i riktiga situationer.

Kaptenen uppgift är att stöda äventyrsscouten. Han ska inte göra uppgifterna för äventyrsscouten utan uppmuntra scouten att försöka och hjälper bara när det riktigt kniper. Kaptenens viktigaste uppgift är att på förhand planera ramarna för möten och utfärder. Det lönar sig att spjälka upp de praktiska uppgifterna och det scouterna ska lära sig i så små och tydliga avsnitt att patrulledaren kan leda sin patrull och att patrullen kan fungera så självständigt som möjligt. Den vuxna kaptenen är alltid närvarande och redo att hjälpa. Han ansvarar hela tiden för verksamhetens säkerhet.

Vuxet stöd

Äventyrsscouten får fungera både under ledning av den vuxna och självständigt, men alltid under övervakning av den vuxna.

Äventyrsscouternas äldre ledare, kaptenen, planerar och leder mötena och ger råd till patrulledarna. Kaptenen ger råd och hjälper, och han kan allting. Han är trygg, reder upp grälen och tar ansvar. Kaptenen får stöd och praktiska råd av kårens äventyrsscoutansvariga.

Goda gärningar

Äventyrsscouten lär sig att aktivt erbjuda sin hjälp till den som behöver sådan. Detta övas genom att äventyrsscouten gör goda gärningar såväl hemma som inom scoutingen för det egna lagets och den egna kårens bästa.

Kaptenen uppmuntrar äventyrsscouten att handla osjälviskt. Respons för ett väl utfört arbete är oändligt viktigt. Inom äventyrsscoutprogrammet finns det aktiviteter som tar upp goda gärningar, men därtill är det de små uppgifterna som patrulledare som är viktiga för att få äventyrsscouten att ta till sig ett osjälviskt sätt att handla.

Verksamhet i naturen

Äventyrsscouten lär sig att njuta av att röra sig i och göra saker i naturen. Äventyrsscouten lär sig genom verksamheten och genom att iakttä, exempelvis hur det lönar sig att klä sig, vad man borde äta och hur man ska packa utrustningen. Äventyrsscouten blir intresserad av naturen och lär sig nytt om den. Äventyrsscouten lär sig att förstå och högakta naturen och att efter bästa förmåga verka för att skydda denna.

Kaptenen ansvarar för äventyrsscouternas säkerhet under utfärder och läger. Han sporrar äventyrsscouten att delta i utfärderna och väcker lagmedlemmarnas intresse för naturen, vildmarksfärdigheter och uteliv. Kaptenen föregår med gott exempel och visar hur man rör sig i naturen, hur man klär sig och hur man kan välja ekologiskt.

4.6 Löftesgivningen

Scoutlöftet

Jag vill älska min Gud, mitt land och mänskligheten, vara andra till hjälp och följa scoutidealen i mitt liv.

En äventyrsscouts ideal är att

- respektera andra
- älska och skydda naturen
- vara ärlig och pålitlig

En scouts valspråk är

Var redo.

Scoutideologin i äventyrsscoutåldern

Äventyrsscoutens löfte och ideal samt valspråket beskriver scoutingens värderingar. Löftet och idealen berättar om värdegrunden på ett sätt som barn förstår. Äventyrsscouten avger scoutlöftet som ett tecken på att han av egen vilja strävar efter att binda sig till scoutingens värderingar. Innan han avger löftet bör äventyrsscouten förstå vad det är han lovar. Därför går man igenom scoutingens värderingar och löftet före löftesgivningstillfället. Gör er förtrogen med löftet och idealen, läs berättelser, diskutera och fundera över vad de betyder.

Äventyrsscoutens ideal beskriver scoutingens värdegrund och uppmuntrar var och en att personligen sträva efter att bli bättre. Idealen beskriver inte hurudan en äventyrsscout är, utan visar på målet, idealet, som scouten bör arbeta för. Idealen ska inte lämnas kvar i kårlokalen då mötet tar slut. De fungerar som färdkost för äventyrsscouten i hans eget liv. Den som bäst kan ge uttryck för scoutingens värderingar är den egna kaptenen. Genom ditt eget exempel kan du effektivt föra scoutideologin vidare till dina äventyrsscoutar.

Löftesgivningstillfället

Det finns många olika löftesgivningsceremonier. Tillfället bör vara en högtidlig och minnesvärd upplevelse för löftesgivaren. I kåren med församlingsanknytning hålls löftesgivningen ofta i kyrkan men den kan lika väl enligt kårens traditioner hållas i skogen, på ett läger eller i kårlokalen.

Äventyrsscouterna kan till exempel läsa löftet högt tillsammans medan publiken står upp. Bjud gärna in föräldrarna till löftesgivningen. Äventyrsscouterna avger löftet till kårchefen eller till kårens äventyrsscoutansvariga och kårchefen tillsammans. Om äventyrsscouten inte varit vargunge får han sina löftesmärken när han avlagt scoutlöftet. Det finns två löftesmärken i tyg: WOSM:s (World Organization of the Scout Movement) märke med scoutiljan och WAGGGS:s (World Association of Girl Guides and Girl Scouts) märke med treklövern. Löftesmärkena sys fast på scoutskjortans vänstra ärm. Också de äventyrsscoutar som flyttat upp från vargungarna avlägger löftet på nytt trots att de redan tidigare fått sina löftesmärken.

Rekommendationen är att löftet avges i slutet av välkommenskedet. Om ni i kåren inte då ordnar en särskild löftesgivning, ska ni ändå ge åldersgruppsmärket åt äventyrsscouterna som första märke genast i början av hösten efter välkommenskedet. Löftet ingår inte som en obligatorisk aktivitet i välkommenskedet eftersom kårerna har olika traditioner när det gäller löftesgivningen. Att binda sig till scoutingens värderingar hör till scoutmetoden och löftesgivningen är som evenemang mycket viktig för äventyrsscouten. Det är därför önskvärt att äventyrsscouterna kan avge sitt löfte under sitt första äventyrsscoutår. Skapa nya traditioner och sätt vid behov in ett nytt högtidligt evenemang i er verksamhetsplan för hösten – äventyrsscouternas löftesgivning!

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

Berättelser om scoutidealen

Berättelser till de gamla scoutidealen hittar du i Taptoboken, utgiven av Finlands Svenska Scouter 2003. Här nedan hittar du också Fjällrävs-lagets idealberättelser för äventyrsscoutar.

Fjällrävs-lagets berättelser om scoutidealen

Respektera andra

”Joppe såg genast att Sigge var ledsen. Sigge satt på sandlådskanten och stirrade rakt ut i luften. ”Gammelfarfar har dött” berättade han när Joppe frågade hur det är. Joppe satt tyst på gräsmattan. Tystnaden brusade i öronen. ”Nå egentligen har han ju varit sjuk så länge jag kan komma ihåg.” Siggas gammelfarfar hade varit med i kriget och t.o.m. fått en medalj. ”Gammelfarfar var min hjälte.” Joppe nickade och mumlade dämpat. Han kom ihåg hur Sigge många gånger hade berättat hur han högaktar sin gammelfarfar.

Det är lätt att respektera någon som gjort många fina saker. När han satt där på gården kom Joppe att tänka på också andra människor som var värda respekt. Hans lärare var en, åtminstone för det mesta. Han var nästan alltid rättvis och han kunde mycket. Också föräldrarna var värda all respekt. De försökte ju sitt bästa.

Det är lätt att känna aktning för en hjälte. Och det är inte så svårt om det är någon som är klok, erfaren eller äldre. Men hur kan man känna respekt för resten – de som är jämnåriga eller yngre. Och hur är det med människor som talar ett annat språk, som har annan hudfärg? Respekten för en annan människa kommer ur insikten att sådan som man själv är, inte är det enda rätta sättet att vara människa. Och att det finns andra som inte ser ut som vi och inte tänker eller tror som vi.

Varje människa är värd respekt, inte för det hon gör eller låter bli att göra, utan bara för det hon är – människa.

Varje människa ska respekteras som hon är, som människa, oberoende av om hennes gärningar är hjältedåd eller inte. Också den som har gjort orätt och sårat dig ska du respektera som människa. Känns det svårt att respektera en människa som har gjort något du inte kan känna respekt för? Så är det, ingen har heller sagt att det är lätt att vara människa! Sigge lyfte blicken och såg på Joppe. Det var som om en solstråle skulle ha lyst upp hans ansikte ett ögonblick. Han log hastigt. När han gick sa han: "Tack Joppe, för att du lyssnade. Du är en bra vän." Joppe blev sittande på gräsmattan. Det kändes bra att kunna vara en vän. En vän är som en hjälte. Lite i alla fall.

Älska och skydda naturen.

¶ *Sigge och Ville satt i gungorna. Klockan var lagom mycket. Alla småbarn hade gått hem, men pojkarna fick ännu vara ute. När Joppe kom ut såg han mycket bekymrad ut. "Vi måste göra någonting" sa han. Sigge och Ville hade aldrig sett honom så allvarlig förut. Joppe sa att han sett ett naturprogram om miljöns tillstånd idag. "Aha, du har sett ljust" konstaterade Sigge. "Det var på tiden!" Sigge hade alltid talat varmt för miljön.*

Pojkarna talade om miljön. Ville undrade lite över kamraternas iver. "Vad har det hänt nu då?" Enligt Joppe berättade programmet om klimatförändringen och andra svåra saker. Han ville göra något för att stoppa den men det kändes som om uppgiften var alldeles för stor. Sigge igen talade om människans oansvariga handlingar. Djur och natur lider av föroreningar.

Sigge berättade att naturen och miljön på grund av människan är i mycket dåligt skick. Det var inte meningen, men det bara blev så. Joppe, Ville och Sigge bestämde sig för att de vill göra någonting för att skydda naturen i stället för att slösa och förstöra mera. "Men var ska vi börja? Vad kan jag göra?" undrade Ville bekymrat. Joppe funderade en stund. "Vi måste börja med oss själva" sade han. Sigge nickade och tillade: "Sluta skräpa ned. Gå till fots eller cykla när det är möjligt. Att skydda naturen är att skydda dig själv och andra människor. Det är inte för sent att börja, men vi måste börja så snart som möjligt."

Ville nickade men påpekade att man inte kan skydda naturen utan att lära känna den. Lära sig av den. Förstå den. "Vi låter naturen lära oss om naturen. Vi går ut i naturen – utan att skräpa och förstöra."

Ärlig och pålitlig

¶ *Mackes kusin ligger på sjukhus. Han har fått diabetes och vården påbörjas på barn- och ungdomsavdelningen. Macke känner att han borde hälsa på sin kusin, men det känns så svårt. De hade lekt tillsammans hela sommaren och allt hade varit bra, också om kusinen var lite trött. Tänk om sjukdomen nu har förändrat honom helt?*

Sigge uppmuntrade Macke. "Far nu bara! Din kusin blir säkert jätteglad!" Macke fick bättre självförtroende och bestämde sig för att hälsa på på sjukhuset. Kusinen blev jätteglad. Macke såg på sin kusin. Samma kompis, med rödare kinder än i somras!

En trofast vän lämnar ingen ensam. En pålitlig vän sprider inga rykten. Men hur kan man lära sig att vara pålitlig? Till att börja med måste man lära sig att tala sanning. Lögner leder ofta till större förseelser. Med en ärlig och öppen attityd är man redan långt på trofasthetens väg.

Det här gäller också olika uppgifter: En trofast och pålitlig person lämnar inte uppgifterna ogjorda. Om krafterna inte räcker till talar man om det. Det är rätt mot en själv och det är att vara pålitlig och trofast i fråga om de uppgifter man får.

Utveckla sig själv som människa.

¶ *"Hej!" sa Joppe när han träffade Ville i biblioteket. Ville hälsade frånvarande. Han läste koncentrerat en tidning om kroppsbyggare. "Titta vilka muskler!" sa Ville beundrande och pekade på en posanderande kroppsbyggare. På hemvägen funderade pojkarna ännu på tidningen. "Wow, det skulle vara häftigt att ha sådana muskler!" drömde Ville. "Då skulle man nog vara perfekt!" "Hur kan du veta att en sån typ är perfekt? Han kan ju vara hur taskig som helst" funderade Joppe. "Menar du att man borde vara någonsorts hjärnbyggare eller själsbyggare också?" svarade Ville. "Inte vet jag men inte är man väl en supertyp bara för att man har mycket muskler? Då måste man väl ha en massa annat också?"*

Joppe och Ville funderade på hurudan en perfekt människa är. Om man funderar lite mera märker man att det inte finns någon perfekt människa – alltid finns det några brister. Det är därför bra att komma ihåg att det att utveckla sig själv inte betyder att man en vacker morgon vaknar och är perfekt. Det är mera som en resa – att växa och att utvecklas.

Vi scoutar vill utvecklas som människor. Vi vill lära oss nya saker, och ibland fundera på riktigt svåra saker. Vi går med ögonen öppna och öronen på spannn.

Hjälpa och tjäna

¶ *Ville och Macke var på väg till skolans innebandyklubb. Det var en av veckans höjdpunkter för pojkarna. Men när de kom till skolan märkte de att något ovanligt var på gång. De andra klubbmedlemmarna och klubbens ledare K-P stod i en ring och talade om någonting. "Idag besöker klubben servicehuset" hörde Ville och Macke att K-P sade.*

"Oj nej! Ingen klubb! Istället slavuppgifter i sikte!" tänkte Ville. K-P berättade att gymnasalen var stängd för reparation och att servicehemmet hade bett om medhjälpare. Efter lite knorrande och mycket morrande följde alla ändå med K-P till det närbelägna servicehemmet.

När de kom fram visade det sig att uppgiften bestod i att hjälpa rullstolsbundna äldre personer och gravt handikappade under deras utevistelse. Och det var sist och slutligen inte så hemskt.

Efter utevistelsen gick klubbmedlemmarna tillbaka. "Det var jätteroligt!" Den som jag skuffade kunde inte prata men han hade jättekla och livliga ögon. Han skakade hand med mig länge" berättade Macke entusiastiskt. Så är det ofta att hjälpa och tjäna, både den som hjälper och den som får hjälp blir glada" sa K-P. Glädjen smittar och sprider sig när man hjälper andra.

En scout strävar efter ett liv där han kan hjälpa och tjäna. Att tjäna betyder inte som tjänare eller som slav, utan en tjänstvillig attityd. "Kan jag hjälpa till?" är en liten enkel fråga som också ger den man vill hjälpa en möjlighet att tacka nej. Alltid behöver man inte hjälp.

Låt oss hålla ögon och öron öppna och hjälpa när det behövs!

Känna sitt ansvar och göra sitt bästa

¶ *Valpen verkade skräm. Macke och Joppe talade vänligt till den när de närmade sig. Den lilla hunden hade på något sätt lyckats trassla in kopplet i en buske. Medan Macke redde ut kopplet tog Joppe försiktigt valpen är famnen. "Den har säkert sprungit bort, vi måste ta reda på var den bor" sa Joppe. Macke hade fått loss kopplet ur busken och läste namnet som stod på hundens halsband "Pita". "Det är nog hundens namn, inte ägarens" funderade Macke.*

Macke och Joppe beslöt sig för att söka hundens ägare i det närbelägna radhusområdet. När de ringt på några dörrar fick de veta var Pitas ägare bodde. De gick dit med Pita i famnen. Det var en äldre dam som öppnade dörren. Hon lyste upp när hon fick se Pita. "Jag har varit så orolig och saknat dig" sa hon åt hunden. Damen berättade att hunden smitit ut genom den öppna dörren. Damen ville ge Macke och Joppe en belöning för att de hittat hunden men pojkarna tackade artigt nej. "Så roligt att se ansvarsfulla ungdomar" sa damen beundrande.

Vi har mycket ansvar och många plikter. Gå i skola, läsa läxorna och komma ihåg alla hobbyer. Om du har ett eget rum är det din plikt att hålla det snyggt och beboeligt. Det är också din plikt att hjälpa sådana som råkat i nöd.

Riddarna som levde för hundratals år sedan red inte bara ut på äventyr. De ansåg att det var deras plikt att försvara fattiga och svaga. De förstod att deras ansvarsfulla uppdrag också medförde plikter. Dagens riddare, en ansvarsfull vandrare på livets stig, möter knappast drakar eller prinsessor instängda i höga torn. Man kan göra sin plikt också mot bortsprungna hundvalpar eller gråtande barn.

Det är vår plikt att ansvarsfullt och så bra vi kan, sköta de uppgifter som anförtros oss.

B-P scoutingens grundare, lärde oss scouter att göra minst en god gärning varje dag. Många scouter knyter en liten knut på scouthalsdukens snibb som påminnelse. En, två eller flera goda gärningar om dagen är inget självändamål. Det är ett sätt att lära sig att det är vår plikt att göra gott och undvika ont. Vi bär alla ansvar för att med våra egna gärningar, också om de är små, bygga en bättre värld.

Främja vänskap över gränser

Joppe och Ville hittade Villes pappas gamla scoutbok. Boken hade hårda pärmar och på första sidan stod den dåvarande scoutlagen. "En scout är varje scouts broder", läste Joppe med darr på stämman. Ville skrattade. "Nå nu är det ju helt okej, nu kan man ju vara kompis med alla scouter" konstaterade Joppe.

"Men räcker det?" undrade pojkarna. Alla är ju inte scouter. Det finns många slags gränser mellan människor, hudfärg, språk och kulturskillnader för att inte tala om kön, värderingar och livsåskådning.

En scouts ideal är att främja vänskap. Det står inte "vara vänlig" utan det talas om att främja. Att främja vänskap innebär något som sker lite i taget. Gränser behöver inte upplösas. Det är inte alltid ens möjligt att upplösa dem; hudfärg, språk och kultur är en viktig del av en människa. Istället för att upplösa gränserna försöker vi främja vänskapen över dem, förminska deras betydelse och sänka murarna, lite i taget.

Söka sanningen i tillvaron

Många berättelser har handlat om och kommer säkert också i framtiden att handla om upptäcktsresanden. Dessa beskrevs i synnerhet tidigare som äventyrare som reste djupt in i okända områden, drivna av ett behov av att upptäcka nya saker.

Äventyrare av idag kan göra precis samma sak. Vi kan också söka sanningar och svar på Livets Stora Frågor. Vad är meningen med livet? Varför finns vi här? Vad är kärlek? Vad händer när man dör? Varför finns det ondska i världen?

Om vi hade svaren på alla dessa frågor så skulle vi inte längre behöva söka! Och samtidigt, om många frågor redan var besvarade skulle vi inte kunna uppleva glädjen i att finna svaren.

Det är kanske det här sökandet sanningen i livet handlar om. Att söka skatter eller delar av dem. Att söka tills man finner allt, eller åtminstone det man behöver just då. Med tiden dyker det sedan kanske upp nya frågor och nya skatter att leta.

4.7 Symbolik

Symboliken i äventyrsscouternas verksamhet

Många kårer har mycket symbolik som hör i hop med patrullernas namn, vimplar, märken, färger och rop. Det finns inget som hindrar kårerna att hålla fast vid och värda sina traditioner. Berätta om den egna kårens symboler för dina äventyrsscouts. Det är lättast att börja med den befintliga symboliken. Ni kan på samma gång göra er förtrogna med kårens historia med hjälp av intressanta gamla och traditionsbundna föremål.

Välkommenskedets aktiviteter innehåller mängder med symbolik börjande från att hitta på ett namn åt laget eller att högtidligt tillkännage lagets namn. Namn och regler och till exempel en egen loggbok, logga, dans, vimpel, maskot eller ett eget rop är små men viktiga detaljer som stärker gruppandan. Lägga ned tid på att utveckla symbolerna också efter välkommenskedet. Loggan kan ni ha till

exempel på era matkärllspåsar, på loggbokens pärm eller på lagets utfärdsutrustning.

För äventyrsscouterna lämpar sig också olika hemliga riter, lösenord, kodspråk och ritualer genom vilka det egna laget skiljer sig från andra äventyrsscoutlag. Sådana här saker kan dock vända sig mot sitt syfte, om alla inte känner till dem. När det kommer nya medlemmar i laget måste ni komma ihåg att inviga dem alla i lagets egna traditioner.

Äventyrsscouterna njuter av berättelser. Använd berättelserna så mångsidigt som möjligt, som ramberättelser för läger, som intrig i terränglekar, som höjdpunkt under lägerbål och som avslutning på kvällen i skenet av ett stearinljus. Om du kan lära ut någonting via en berättelse kommer äventyrsscouterna antagligen bättre ihåg den. Till många aktiviteter kan man hitta på berättelser eller sånger, exempelvis egenskaper hos olika trädslag. Allemansrätten kan också vara lättare att komma ihåg genom en sång, ramsa eller berättelse. Det finns också vilda historier om många traditionella utfärds- och lägerplatser, historier som det kanske ändå inte lönar sig att berätta precis före läggdags.

Äventyrsscouternas och kaptenens symboler

Som tecken på uppflyttningen till äventyrsscouterna börjar äventyrsscouten använda scoutskjorta och scoutbälte i stället för vargungetröjan. Scoutskjorta och kårhalsduk används på alla äventyrsscoutmöten. Scoutskjortan lämpar sig ändå inte så bra för utfärder. Scouthalsduken hör ändå alltid till äventyrsscoutens klädsel, också ute i skogen. Scouthalsduken knyts med en sjömansknop eller på något annat sätt i enlighet med kårens egna traditioner.

Under överflyttningen- eller välkommenskedet gör äventyrsscouten en egen halsdukssölja åt sig. Söljan bär han sedan under hela sin tid som äventyrsscout. Kåren kan själv besluta hurudana halsdukssöljor äventyrsscouterna gör. Det är inte så stor skillnad på vad ni använder för material eller vilken form eller färg söljan har. Det viktiga är att äventyrsscouten får göra sin sölja själv. Halsdukssöljan kan ha en egen symbolik och ni kan till exempel använda kårens eller lagets färger eller symboler i söljan. Ni kan också använda äventyrsscouternas egen färg, orange.

Kaptenens kännetecken är ett kaptensmärke i metall, som bärs på högra fickans veck. Kaptenen använder scoutskjorta och -halsduk samt den äldre ledarens blå eller scoutledarens vita visselpipssnodd. Kaptenen och vice kaptenen i roverscout- eller explorerscoutålder använder naturligtvis sin egen åldersgrupps kännetecken.

Märken

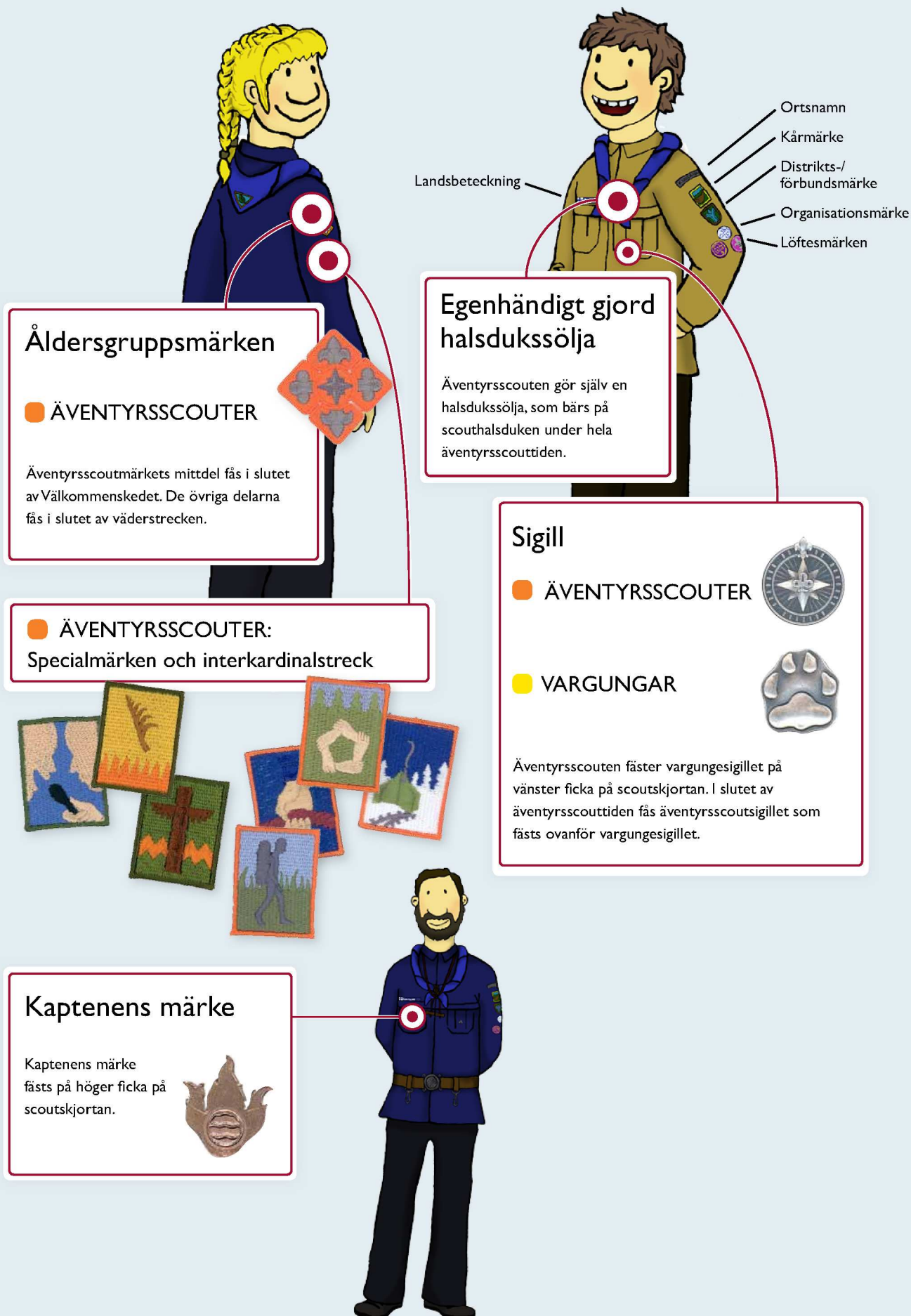
Till äventyrsscoutens scoutskjorta hör alla grundmärken d.v.s. organisationsmärke, landsbeteckning, Ortsnamn, förbundsmärke, eventuellt kårmarke och efter löftesgivningen löftesmärkena. En äventyrsscout som har avgett scoutlöftet som varunge har ju redan löftesmärkena. Äventyrsscouten som nyss börjat scouterna får sina löftesmärken då de avgett sitt scoutlöfte. Dessutom får äventyrsscouten första delen av åldersgruppsmärket efter välkommenskedet och efter hand märken för varje avlagt vädersträck och specialmärke.

Kraven för de olika märkena hittar du på andra ställen i Ledarmappen. Grundtanken är att äventyrsscouten för att få ett väderstrecksområde bör ha gjort alla väderstrecksaktiviteter, utom de sjöaktiviteter som är omöjliga eller ointressanta för en landscoutkåre att utföra. I interkardinalstrecken är kraven märkesspecifika, likaså för specialmärkena. Kaptenen får ändå gärna använda sunt förnuft vid utdelningen av märken och vid behov anpassa kraven. Om du hittar på en rolig aktivitet som passar in i ett specialmärke kan du ersätta någon av de ursprungliga aktiviteterna med denna. Om ni får en ny äventyrsscout till laget mitt under ett vädersträck, kan du dela ut väderstrecksområdet till honom samtidigt som till de andra ifall mindre än hälften av aktiviteterna är gjorda. Den som kommer med mitt i programmet kan också komma fatt de andra under utfärder och läger. Huvudregeln är att alla äventyrsscoutmärken skall delas ut genast då äventyrsscouten gjort och lärt sig allt som krävs för märket.

Som avslutning på äventyrsscouttiden får scouten äventyrsscoutsigillet, ett metallmärke i form av en kompassros, som han får fästa på scoutskjortans vänstra ficka ovanför varungesigillet. Kompassrosen symboliserar färden, resandet, sökandet och finnandet. Äventyrsscouten rör sig i rätt riktning, uppåt, framåt, mot nya utmaningar. Scoutliljan på kompassens nordpil pekar symboliskt ut den rätta riktningen för hela livet.

Äventyrsscoutens dräkt och märken

8



Vid överflyttningen till spejarscoutåldern avstår scouten från alla äventyrsscoutens kännetecken. Väderstrecksmärkena och specialmärkena på scoutskjortans högra ärm tas bort. Äventyrsscoutsigillet bärs dock fortsättningsvis på vänster ficka för att berätta om scoutens scoutstig.

4.8 Grupper, deltagare och ledare

Ledare för äventyrsscoutåldern

Kaptenens uppgift

Uppgiftsbeskrivning

Äventyrsscoutlaget leds av kaptenen som är en till uppgiften utbildad äldre ledare eller roverscout. Kaptenen kan ha en annan kapten som hjälp eller en annan vuxen, en roverscout eller explorerscout som lär sig uppgiften. Om den kapten som ansvarar för lagets verksamhet är roverscout ska han ha en äldre ledare som stöd. Stödledaren kan till exempel vara den egna roverscoutlotsen eller kårens äventyrsscoutansvariga. Om det är möjligt ska ett lag ha två kapten.

Kaptenen realiserar ledd programverksamhet för sitt lag i enlighet med scoutprogrammet. Kaptenen planerar och håller veckomöten och ordnar utfärder regelbundet. Därtill deltar han tillsammans med sitt lag i läger, scoutfärdighetstävlingar och andra evenemang.

Uppgiften som kapten inleds med en handslagsdiskussion tillsammans med kårens äventyrsscoutansvariga eller kårchefen och avslutas med en rapport. Uppdraget räcker i regel lika länge som äventyrsscoutprogrammet, alltså 2–3 år beroende på kår.

Ansvar och plikter

Kaptenen ansvarar för planering och genomförande av veckomöten och lagets utfärder. Utfärderna planerar kaptenen ofta tillsammans med de andra kaptenerna och kårens äventyrsscoutansvariga. Kaptenen ansvarar för informationen och kontakten till äventyrsscouternas hem. Kaptenen ser också till äventyrsscouternas säkerhet.

Kunskaps- och färdighetskrav

Uppgiften kräver utbildning eller erfarenhet av att leda scoutgrupper eller av motsvarande ansvarsuppdrag. Kaptenen bör känna till äventyrsscoutprogrammet och grunderna för en trygg verksamhet. Eftersom äventyrsscoutprogrammet omfattar mycket friluftsliv är det också mycket viktigt att kaptenen behärskar grundläggande vildmarksfärdigheter. Ledaren borde före eller strax efter att han åtagit sig uppgiften som kapten avlägga de moduler som hör till

kaptenutbildningen och vid behov delta i någon färdighetsutbildning, till exempel en kurs i första hjälpen eller vildmarksfärdigheter.

Kaptenens utbildning

Till kaptenutbildningen hör följande av utbildningssystemets moduler:

- Äventyrsscoutprogrammet (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+ timmar

Om kaptenen får hjälp av en förälder som är intresserad av uppdraget bör kåren erbjuda den nya ledaren modulerna "Välkommen till scouting" innan han eller hon deltar i kursen för kapten eller vice kapten.

Modulerna Välkommen till scouting:

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

Äventyrsscoutansvarigas uppgift

Uppgiftsbeskrivning

För varje åldersgrupp i kåren finns en åldersgruppsansvarig som bär ansvar för åldersgruppens verksamhet. Någon av akolorna, kaptenerna eller lotsarna eller någon annan äldre ledare kan åldersgruppsansvarig. Samma äldre ledare kan också ansvara för fler än en åldersgrupp men då är det frågan om ett separat uppdrag. Den åldersgruppsansvariga 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 äventyrsscoutansvariga har helhetsansvaret för äventyrsscoutlagens program. I en liten kår är en av kaptenerna åldersgruppsansvarig. I en stor kår kan det vara klokt att en äldre ledare som inte har ett eget lag att leda är äventyrsscoutansvarig. I detta fall kan den äventyrsscoutansvariga utöver kårstyrelseuppgifter också ansvara för bland annat kontakten till föräldrarna, för intern och extern information, för lösning av problemsituationer, för koordinering av programplanering och för att verksamheten är kvalitativ. Dessutom kan han vid behov hjälpa till med den praktiska verksamheten.

Till uppgiften hör att ansvara för äventyrsscouternas verksamhet och att stöda kaptenerna i olika situationer. Det är önskvärt att uppgiften som äventyrsscoutansvarig omfattar minst två år, så att den ansvariga hinner bli bekant med kaptenerna.



Uppdraget inleds med en handslagsdiskussion med kårchefen eller kårstyrelsen och avslutas med en rapportering till antingen kårchefen eller kårstyrelsen.

Ansvar och plikter

Den äventyrsscoutansvariga ansvarar för verksamhetens kvalitet i alla kårens äventyrsscoutlag. Han handleder kaptenerna i deras uppgifter och sköter kontakten till kårstyrelsen. Vid behov deltar han tillsammans med kaptenerna i planeringen och genomförandet av kårens gemensamma dagsutfärder, hajker och förläggningar. Den äventyrsscoutansvariga följer med kaptenernas verksamhet och ansvarar för handledningen av dem vid planeringen av lagens program.

Den äventyrsscoutansvariga ansvarar också för handledningen av kaptenerna så att de kan fungera ansvarsfullt som ledare för äventyrsscoutlaget samt stöder ledarna i problemsituationer. Uppgiften som äventyrsscoutansvarig finns till för att kaptenernas och därmed också äventyrsscoutlagens verksamhet ska vara kvalitativ och följa scoutprogrammet samt för att kaptenerna ska få stöd i sitt ledarskap. Kårens äventyrsscoutansvariga ser till att kårens kapten är utbildade för sin uppgift.

Kunskaps- och färdighetskrav

För att kunna vara äventyrsscoutansvarig måste man ha vissa kunskaper och färdigheter. Uppgiften kräver erfarenhet av att leda en scoutgrupp eller av andra motsvarande ansvarsuppdrag. Kårens äventyrsscoutansvariga bör kunna fungera tillsammans med barnen och som ledare för de andra vuxna kaptenerna. Rekommenderad undre åldersgräns för en åldersgruppsansvarig är 22 år.

Utbildning för den äventyrsscoutansvariga

Den äventyrsscoutansvariga har utbildningsmodulerna för kapten som grund. Han ska också ha erfarenhet av att jobba med barn i äventyrsscoutåldern och gärna också erfarenhet av att fungera som kapten. Utbildningen för åldersgruppsansvariga omfattar följande av utbildningssystemets 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 äventyrsscout

En eller två kapten?

Äventyrsscoutlaget består av 10–15 äventyrsscout. En erfaren ledare klarar ensam av att leda ett lag med ungefär tio äventyrsscout men rekommendationen är ändå att alla lag ska ha två kapten. Den ena kaptenen kan vara en vuxen som lär sig uppgiften, till exempel en ivrig scoutmamma eller -pappa. Med två kapten är det också enklare att ordna möten – om den ena kaptenen av någon anledning måste utebli behöver man ändå inte inhiibera mötet. Kaptenen kan också hålla mötet ensam, då lönar det sig att utnyttja patrullsystemet effektivt i laget. Om du leder äventyrsscoutlaget ensam kapten ska du alltid be någon annan ledare komma med på utfärderna. När ni är två kan ni enklare och säkrare realisera äventyrsscouternas vildmarksfärdighetsaktiviteter.

Dela upp laget i patruller

Äventyrsscouterna träffas en gång i veckan i lag med 10–15 äventyrsscout. Lagen kan vara flick-, pojke- eller blandlag. Majoriteten av aktiviteterna ska utföras i mindre grupper än laget, i små patruller. Äventyrsscouterna fungerar i tur och ordning som patrulledare för den lilla patrullen. Dela gärna upp laget i patruller på 4–5 personer. En äventyrsscoutpatrull med tre medlemmar är för liten och sårbar ifall en av medlemmarna är sjuk eller helt slutar med scoutingen. Det är inte heller någon idé med fler än fem äventyrsscout i patrullen eftersom det är svårt för patrulledare att få en så stor patrull att samarbeta. Om alla patrullmedlemmarna inte behövs för att utföra en given uppgift händer det lätt att de sysslolösa använder sin energi till att retas eller



härja. Då kan inte heller kaptenen koncentrera sig på det väsentliga och ingen lär sig genom att göra. När du leder ett äventyrsscoutlag ska du beakta barnen i din grupp när du funderar på om det är bättre att dela upp laget i blandpatruller eller i en flick- och en pojkpatrull. Båda modellerna kan fungera precis lika bra.

Kaptenen avgör själv när gruppen jobbar som ett lag och när man delar upp sig i patruller. För det mesta är det bäst att låta äventyrsscouterna jobba i sina patruller. På det sättet är det lättare att få alla intresserade av den gemensamma uppgiften och det är också lättare att se till att alla har tillräckligt mycket att göra. Det är lättare att öva praktiska färdigheter i mindre grupper och det är också lättare att ordna små inbördes tävlingar mellan lagets patruller. Användningen av patrullsystemet fråntar ändå inte kaptenen hans helhetsansvar. Det är alltid kaptenen som planerar och leder möten och utfärder. Patrulledarnas uppgifter är ledarskapsövningar av lämplig storlek och anpassade till situationen. Patrulledaren kan till exempel lära ut något till sin patrull eller leda en lek enligt de instruktioner han fått av kaptenen.

Bestående eller varierande patruller?

Patrullerna i laget kan vara antingen bestående eller varierande, beroende på hur kaptenen vill ha det. När du börjar med ett nytt äventyrsscoutlag, lönar det sig att till en början göra saker både med hela laget tillsammans och i patruller med olika sammansättning. Det lönar sig också att i början byta patrulledare på varje möte. Låt äventyrsscouterna jobba i sina patruller på möten ända från början så att äventyrsscouterna vänjer sig vid arbetssättet. Försäkra dig också om att alla äventyrsscout känner sig som medlemmar i laget – för gruppbyggnaden behövs gemensamma övningar och sådant ni gör tillsammans med hela laget.

När du har lärt känna dina äventyrsscout kan du välja det arbetssätt som passar dem bäst. Bestående patruller kan uppkomma spontant inom laget. Om de patruller som uppkommer på detta sätt fungerar bra är det onödigt att hela tiden byta sammansättningen i patrullerna. Du kan också själv dela in patrullerna när du känner att tiden är mogen. Du kan till exempel kombinera patrullindelningen med en ceremoni där patrullerna får egna namn och symboler. Det lönar sig att under den första hösten besluta om patrullerna ska vara bestående eller om de ska variera hela tiden. I bestående patruller är det lättare och tryggare för äventyrsscouterna att vara patrulledare. Bestående patruller fungerar också som utfärds- och tävlingspatruller utan att du varje gång måste fundera på patrullindelningen.

Ibland är det ändå bäst att göra saker med hela laget, parvis eller till exempel i patruller vars sammansättning lottats ut. På det sättet förhindrar man att några scout eller en patrull isolerar sig från resten av laget. Om det inom patrullen börjar förekomma mobbning eller stor oenighet kan en ändring i patrullsammansättningen vara en lösning.

Om du har ett lag med äventyrsscouter i olika åldrar lönar det sig att bilda patrullerna så att första årets äventyrsscout är i en patrull och andra årets i en annan. På det sättet blir det lättare att avlägga olika väderstreck parallellt och erbjuda också de äldre äventyrsscouterna lämpligt utmanande verksamhet.

Äventyrsscouten som patrulledare

I äventyrsscoutåldern tillämpas äkta jämlikt ledarskap. Äventyrsscouterna får små ledarskapsuppgifter att utföra i sina egna patruller. I praktiken betyder det jämlika ledarskapet att äventyrsscouterna effektivt får öva färdigheter genom att turvis utföra uppgifter i små grupper och turvis fungera som gruppens ledare. Under veckomötena delas laget vid behov upp i patruller. Kaptenen lär ut en färdighet till hela laget. Därefter får patrulledarna instruktionerna och det material som behövs av kaptenen. Patrulledaren klargör för sin patrull vad som ska göras och delar upp uppgifterna inom patrullen.

Det kan vara mycket utmanande att leda jämnåriga kompisar. En viktig uppgift för kaptenen är att lära ut användningen av patrullsystemet till äventyrsscouterna redan från och med det första mötet och att uppmuntra de äventyrsscout som fungerar som patrulledare. Berätta att alla i tur och ordning får vara patrulledare och att den som är patrulledare är den som bestämmer. En viktig del av patrulledarskapet är dess symbol. På mötena bär patrulledarna visselpipan och visselpipssnodderna som är symbolen för patrulledarskapet. Förvara gärna visselpipssnoddarna på något lite mer högtidligt sätt i kårlokalen. Om ni vill kan kåren också hitta på en egen symbol för patrulledaren.

Ni kan själva besluta hur länge åt gången äventyrsscouterna är patrulledare. En à två månader är antagligen en ganska lagom period för uppdraget. Troligen tycker en del bättre om att vara patrulledare än andra. Se ändå till att alla äventyrsscout får vara patrulledare. Längden för patrulledaruppdraget ska gärna vara sådan att alla äventyrsscout hinner vara patrulledare åtminstone en gång under det halvår som det tar att avlägga ett väderstreck.

Observera att kaptenen planerar mötena och leder verksamheten. Äventyrsscouterna övar som patrulledare mycket små ledarskapsuppgifter, som exempelvis att leda den egna patrullen under en lek eller tävling, hämta och dela ut material eller fördela uppgifter inom patrullen. Äventyrsscouterna planerar inte själva hela möten eller ens delar av dem. Hela laget kan förstås tillsammans komma med idéer och vara med och bestämma men det är kaptenen som ansvarar för verksamheten och leder den.

En ny äventyrsscout

En av målsättningarna med åldersgruppsprogrammet är att det ska vara lätt att komma med i scoutverksamheten i vilket skede som helst. Det kan ändå vara svårt att komma med om laget har funnits en längre tid och är en väl sammansatt grupp. Lagg ner tid på att integrera den nya äventyrsscouten i gruppen! Då är det mer sannolikt att han stannar kvar som en medlem i laget.

På det första mötet lönar det sig att ägna tillräckligt mycket tid åt bekantningsprocessen. Berätta tillsammans med de andra äventyrsscouterna vad man gör inom scoutingen och hur det går till på era möten. Ta också genast upp lagets gemensamma regler. Det är också bra att redan i början gå igenom lagets traditioner och symboler. Märken, skjorta och halsduk är också viktiga.

Den nya äventyrsscouten borde gå igenom åtminstone huvuddragen i välkommenskedet under de första mötena. Använd ändå inte orimligt mycket tid på detta så att de andra äventyrsscouterna blir uttråkade. Välkommenskedets märke kan du dela ut när du tycker att de viktigaste målen uppnåtts. Målet är ju att äventyrsscouten blir bekant med sitt eget lag, sin egen kår och med scouting överlag.

Ge genast i början äventyrsscouten och om möjligt hans föräldrar råd om utrustning och klädsel. Utfärder och läger är väsentliga för ett lyckat äventyrsscoutprogram. Uppmuntra den nya scouten att delta och kom ihåg att repetera utrustningen före hans första utfärd. Var också i kontakt med scoutens hem så att inte den första hajken blir en skräckupplevelse som leder till att scouten slutar.

När den nya lagmedlemmen kommit med realiserar laget huvuddragen i sitt normala terminsprogram. Du kan lätt repetera punkter i tidigare väderstreck till exempel under eller inför utfärder och läger. Ni kan också repetera sådant ni tidigare gått igenom, till exempel



orientering eller första hjälpen, innan ni lär er nästa lite svårare sak. När du gör så här kommer den nya äventyrsscouten snart ifatt de andra. När ni utför aktiviteter kan du ge patrulledaren i uppgift att handleda nykomlingen. Det lönar sig också att redan under de första mötena ge den nya medlemmen en loggbokstur eller någon annan rutinuppgift och patrulledarskapet att sköta om.

Väderstrecksmärkena delas ut i den ordning som aktiviteterna avlagts. Om en ny äventyrsscout ansluter sig till exempel i början av väderstreckets söder kan han bra få märket samtidigt som de andra på våren om han deltagit aktivt i verksamheten. Märkena för de tidigare väderstrecken kan du ge när den nya äventyrsscouten avlagt alla aktiviteter för ett visst väderstreck. För att få äventyrsscoutsigillet måste scouten inte ha avlagt alla väderstreck. Alla som är med i äventyrsscouterna får sigillet då de flyttas upp till spejarscouter.

Eventuella problemsituationer

Hemlängtan

Den första förläggningen kan för någon av äventyrsscouterna vara den första gången han är borta hemifrån en natt utan föräldrarna. Utfärdsförhållandena och mindre bekanta ledare kan vara ansträngande för den lilla scouten och hemlängtan ger sig lätt tillkänna. Ett roligt och spännande program håller de tråkiga tankarna i styr men ibland kommer gråten ändå. Uttrötningstaktiken fungerar heller inte alltid och när kvällen kommer kryper de ledsna tankarna med ner i sovsäcken.

En liten utfärdsdeltagare kan tröstas i famnen och en bekant ledare kan också sova bredvid barnet. Ibland hjälper hemlängtanspill 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 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.

Oroliga möten

Oroligheter botar du bäst genom att planera mötet i förväg. Medlemmarna i din flock känner av din okunskap 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 den extra energin 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 en aktivitet som är intressant för scouterna.

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

Ibland fortsätter oroligheterna, och kaptenen kan känna att han aldrig får ordning på laget. Om barnen inte kan koncentrera sig kan den bästa lösningen vara att glömma de planerade aktiviteterna och bara gå ut och busa av sig. Om det är frågan om enstaka äventyrsscouter som bråkar så är det viktigt att hålla fast vid lagets regler. Några få som stör får inte förstöra programmet för resten av laget. Det är bäst att tala enskilt med den som bråkar eller utvisa honom på en liten stund. Ibland lugnar en bråkstake ned sig om han får en liten ansvarsuppgift. En tydlig roll och en egen ansvarsuppgift ger scouten en klar plats i laget och minskar behovet av att väcka uppmärksamhet.

I laget uppstår lätt olika roller, varav en del upprätthåller och andra stör lagets 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 kollisionskurs men ju bättre ledaren känner medlemmarna i sin grupp, desto lättare kan han lösa situationerna.

Olika lag

Lag av klossmodell

Lagen kan bestå antingen av jämnåriga äventyrsscouter (klossmodell) eller av äventyrsscouter i olika ålder (rörmodell). I ett lag av klossmodell börjar alla vid samma tid och efter det kommer det inte mera så många nya äventyrsscouter till laget. Äventyrsscouterna i laget är ungefär jämnåriga och känner antagligen varandra redan från vargungetiden. I ett lag med jämnåriga äventyrsscouter är sammanhållningen ofta stark och äventyrsscouterna träffas också utanför scoutingen.

Pojkar trivs ofta i större grupper och deras referensgrupp är i första hand hela laget. Flickor bildar å sin sida oväntat snabbt små grupper på två eller tre personer. Försöker du dela på dessa smågrupper kan motståndet bli bitert. Flickorna har troligen lättare att identifiera sig med sin egen patrull än med hela laget om patrullerna är de samma under hela äventyrsscouttiden. Ibland kan det vara bra att variera patrullernas sammansättning men det finns ingen orsak att på varje möte skilja goda vänner från varandra. Efter äventyrsscoutprogrammet kan ett jämnårigt äventyrsscoutlag bestående av pojkar, om man så vill, fortsätta som sådant som spejarscoutpatrull. Däremot lönar det sig att dela upp stora äventyrsscoutlag bestående av flickor i flera patruller vid överflyttningen till spejarscouterna.

Lag av rörmodell

Till ett lag med äventyrsscouter i olika ålder kommer det varje år nya äventyrsscouter som flyttats upp från vargungarna samtidigt som de äldsta äventyrsscouterna flyttas upp till spejarscouter. Det är lätt att ta med nya äventyrsscouter och inte ens i en liten kår uppstår problem om det finns bara några nya äventyrsscouters. I laget finns samtidigt äventyrsscouters i olika ålder som avlägger olika väderstreck.

I ett äventyrsscoutlag med medlemmar i olika ålder är det bäst att dela laget så att patrullerna består av lika gamla scouter. Då kan man lätt göra så att mötet har ett gemensamt tema eller ämnesområde för alla, till exempel första hjälpen, eldslagning, mat eller knopar. En del av patrullerna kommer kanske i kontakt med ämnet första gången medan andra repeterar bekanta ämnen och går vidare till svårare aktiviteter. Då laget är uppdelat i patruller kan du lätt ge olika uppgifter till de olika patrullerna. Också det att en stor del av äventyrsscoutprogrammet lämpar sig för att utföras på utfärder gör att det är lätt att avlägga flera olika väderstreck i laget samtidigt.

Specialmärken kan laget avlägga på flera olika sätt. Hela laget kan göra samma specialmärke under mötena så att de äldre vid behov utför aktiviteterna på en svårare nivå än de yngre. Äventyrsscouterna kan också patrullvis välja att avlägga olika specialmärken. Planeringen av programmet för ett lag med äventyrsscouters i olika ålder kräver att ledaren kan anpassa programmet och planerar omsorgsfullt. Men ett lag

med äventyrsscouters i olika åldrar är ett lika bra alternativ som ett med jämnåriga.

Vardera typen av lag har såväl fördelar som nackdelar. Kårens uppbyggnad och antalet nya äventyrsscouters påverkar i hög grad villkoren typen som passar bäst just då. Man kan också byta lagtyp för existerande lag. Om exempelvis medlemsantalet i kårens två äventyrsscoutlag blir så lågt att det stör verksamheten lönar det sig att överväga en sammanslagning av de två lagen.

4.9 Den vuxnas roll

Utgångspunkten är att äventyrsscoutlagets ledare, kaptenen, är över 22 år. Kaptenen bär ansvaret för planeringen och genomförandet av lagets verksamhet samt för äventyrsscouternas säkerhet i verksamheten. Om kaptenen eller kaptenerna är under 22 år ska det finnas en äldre ledare som kan stöda dem och som de kan be om råd av i svåra situationer. Det är önskvärt att varje äventyrslag har två kapteners. Kaptenens uppgift är krävande och kan bli för tung för en ensam ledare.

Kaptenen ser till att äventyrsscoutlagets verksamhet fungerar i praktiken och kaptenen fungerar också som en av barnets fostrare. När det gäller 10–12 åringar är det skäl att komma ihåg säkerhets- och ansvarsfrågorna. Också om äventyrsscoutprogrammet är krävande får det inte bli oöverkomligt svårt för barnet. Kaptenen är den vuxna som ska kunna ge äventyrsscouten lämpligt utmanande uppgifter och stöda honom så att han lyckas med dem. Ledaren har en betydelsefull roll som uppmuntrare och inspiratör – speciellt när det gäller att ge barnet upplevelsen av att lyckas, att öka barnets självförtroende och att upprätthålla barnets intresse för att fortsätta med scoutverksamheten.

Kaptenens uppgift är att planera och leda äventyrsscoutlagets verksamhet i enlighet med scoutprogrammet, vilket innebär att alla delar av scoutmetoden tillämpas och att målen för fostran i äventyrsscoutåldern därigenom uppnås. En god kännedom om scoutmetoden, målen för fostran och äventyrsscoutprogrammets uppbyggnad är en förutsättning för att ledaren ska lyckas med sin uppgift som kapten. Alla kapteners bör vara utbildade för sin uppgift. Under åldersgruppsledarutbildningens programmodul för äventyrsscouters genomgås principerna för äventyrsscoutprogrammet grundligt. Scoutledargrundutbildningen ger ledaren fler verktyg för att använda och förstå scoutprogrammet och -metoden.

Under äventyrsscouttiden genomgås grundläggande scout- och vildmarksfärdigheter. Kaptenen bör naturligtvis behärska det han lär ut. Om du själv är helt främmande för att röra dig i naturen kan du inte vara kapten, åtminstone inte utan hjälp. Hör dig för om utbildning i vildmarksfärdigheter i din egen kår, i regionen eller i förbundet (FiSSc). Du kan fungera som vice kapten oberoende av utfärdserfarenhet, så länge du är villig och intresserad av att lära dig nytt.

Användningen av patrullsystemet är en central och utmanande del av kaptenens uppgift. Planeringen av hur patrullsystemet används under möten och handledningen av patrullerna ligger på kaptenens ansvar. Laget måste inte nödvändigtvis delas upp i patruller under varje möte. En del av aktiviteterna utförs i lag, andra i patrull. I instruktionerna för aktiviteterna finns förslag och tips men i allmänhet kan kaptenen själv planera det praktiska genomförandet. Dela gärna med dig av dina goda erfarenheter till andra kapteners. Du kan till exempel lägga in dina tips på TipsNät på www.scout.fi/tips. Den finska webbplatsen ohjelma.partio.fi kommer också att fungera som en wiki där vem som helst kan lägga in sina egna tips. Denna webbplats fungerar dock endast på finska.

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

4.10 Äventyrsscoutprogrammet

Scoutingen erbjuder äventyrsscoutprogram för 10–12 åringar. Programmet bygger till stor del på uteliv samt därtill hörande färdigheter och består av fyra huvudväderstreck vilka alla räcker ungefär ett halvt år. Det tvååriga basprogrammet kan förlängas till ett treårigt program i och med interkardinalstrecken.



Äventyrsscouterna drar till skogs!

Äventyrsscoutprogrammet bygger på praktisk kunskap om scouting och utfärdsliv. Därför är utfärder en viktig del av äventyrsscoutprogrammet. Största delen av grundprogrammets aktiviteter är anpassade för utfärder och kan göras i terrängen. Under programmets gång lär sig äventyrsscouterna att röra sig i naturen, orientera, övernatta och göra mat i naturen och även annat som är bra att kunna när man ska på utfärd. På veckomöten i kårlokalen kan man bland annat göra aktiviteter eller specialmärken.

Eftersom programmet innehåller en hel del vildmarksrelaterade färdigheter så är det viktigt att du som kapten behärskar dem. Till en del möten och utfärder kan du bjuda in någon som är expert på området. Tips hittar du vid behov till exempel i färdighetsboken Rygg säcken eller på nätet.

Programmets uppbyggnad och begrepp

Programmet inleds med ett välkomstskede som tar ungefär en månad. Då bekantar sig äventyrsscouterna med sitt lag och med scoutingen. Efter välkomstskedet är det dags att börja med huvudväderstrecken: norr, söder, väster och öster. Väderstrecken görs i den givna ordningen och varje väderstreck innehåller ett tjugotal aktiviteter varav vissa är årstidsbundna medan andra kan göras när som helst. Inom ett väderstreck får laget göra aktiviteterna i valfri ordning. Väderstrecken utgör äventyrsscouternas basprogram som sammanlagt tar två år.

Utöver aktiviteterna hör till väderstreckets också två utfärder, en tävling och ett specialmärke. Varje äventyrsscoutår avslutas med en så kallad expedition som är en rolig terränglek där äventyrsscouternas färdigheter testas samtidigt som nya inlärningsmöjligheter uppstår. Äventyrsscout i kårer med sjöinriktad verksamhet gör inom varje väderstreck ett sjöspecialmärke.

I kårer där äventyrsscouttiden är längre än två år tas interkardinalstrecken i bruk. De fyra interkardinalstrecken är: tjänst, stor tävling, vinterläger och vandring. I vilken ordning interkardinalstrecken görs, vilka interkardinalstreck som görs och interkardinalstreckens antal bestämmer kåren, kaptenen eller laget själv. Utöver interkardinalstreckens aktiviteter är också utfärder och specialmärken en viktig del av äventyrsscoutprogrammets tredje år.

Som avslutning på välkomstskedet samt för varje väderstreck och interkardinalstreck som äventyrsscouten gör får han ett märke. Utöver det finns specialmärkena. Det sista äventyrsscoutmärket är äventyrsscoutsigillet, en kompassros i metall, som scouten bär på scoutskjortan som ett tecken på att han förtjänstfullt slutfört äventyrsscoutprogrammet.

Basprogrammet

Välkomstskedet

I början av äventyrsscoutprogrammet får äventyrsscouterna välgkost för de kommande två-tre åren i scoutingen. Målet med

välkomstskedets sex aktiviteter är att äventyrsscouten lär känna sitt eget lag, sina ledare, sin kår och de centrala scouttraditionerna. Aktiviteterna är lämpade även för sådana som nyligen kommit med i scoutingen och som alltså inte har varit med som vargungar. Ifall laget består av nya scouter kan välkomstskedet gärna ta ungefär en månad medan skedet kan förkortas en aning ifall alla lagets medlemmar varit vargungar. En del av välkomstskedets aktiviteter kan göras under uppflyttningskedet från vargunge till äventyrsscout. Välkomstskedet inleds med att alla äventyrsscouten får varsitt aktivitetskort. När avsnittets alla sex aktiviteter är klara får äventyrsscouten en kompassros av tyg att fästa på sin ärm. Det går bra att också senare gå tillbaka till välkomststadiet ifall det börjar nya äventyrsscouten i laget.

Under välkomstskedet förbereder sig äventyrsscouterna även på att avge scoutlöftet. Löftesgivningen sker enligt kårens egna traditioner, men rekommendationen är att löftet avges under den första hösten som avslutning på välkomstskedet.

Huvudväderstrecken

Efter välkommenskedet börjar det tvååriga basprogrammet som består av fyra halvår långa delar – huvudväderstreck. De görs i ordningen norr, söder, väster och öster. Till varje väderstreck hör kring 20 aktiviteter samt 1-5 aktiviteter med sjötema. Inom ett väderstreck kan man själv välja ordningen på aktiviteterna.

Utöver aktiviteterna som äventyrsscouterna gör inom ett väderstreck deltar laget i två utfärder och i en scouttävling och gör ett specialmärke.

Äventyrsscoutprogrammets aktiviteter tar i allmänhet kortare tid än det gamla scoutprogrammets uppgifter. Målet är dock inte aktiviteterna som sådana, utan kunskapen som behövs för att klara sig i livet och i naturen. Aktiviteterna är nästan enbart praktiska scout- och utfärdskunskaper. Största delen av aktiviteterna lämpar sig bäst att göras på utfärder eller utomhus.

Utfärder

Utfärdskunskaper är en viktig del av det äventyrsscouterna lär sig i sitt program. Äventyrsscouterna gör ofta utfärder – till programmet



hör två utfärder per väderstreck alltså fyra utfärder per år. Utfärderna kan vara såväl lagets egna, som hela kårens gemensamma. Variera gärna utfärdernas längd och stil. Laget kan till exempel göra en dagslång svamputfärd under hösten, på vintern skida ut på natten för att se på stjärnor samt på våren ha en fågelutfärd och göra en hajk i kanot eller på cykel.

☛ Läs mer om utfärder i *Ledarmappens kapitel 1.5.1 Evenemang i kåren och 1.6.6 Planera och led utfärder*

Scoutfärdighetstävlingar

Under en tävling får äventyrsscouten i den egna trygga gruppen möjlighet att testa hur han fungerar i grupp och hur han med hjälp av sina färdigheter i samarbete med de andra kan lösa olika uppgifter.

Varje halvår borde äventyrsscouten delta i minst en scoutfärdighetstävling. Tävlingen kan vara kårens, grannkårens, regionens eller det finska distriktets. Äventyrsscouterna har en egen serie i de större tävlingarna. I regionerna ordnas tävlingar som äventyrsscouterna kan delta i årligen.

Äventyrsscoutlagets vår avslutas med ett spel för äventyrsscouterna – en expedition – med tävlingsanda som utspelas i terrängen och under vilket äventyrsscouternas kunskap testas.

Specialmärken

I äventyrsscoutprogrammet finns också 52 specialmärken. Medan väderstreckens aktiviteter oftast lämpar sig bäst för utfärder så kan många av specialmärkena fungera som program på möten inomhus. Med hjälp av specialmärkena kan laget också bygga upp ett tema för terminen.



Tanken är att minst ett specialmärke per väderstreck görs. Fyra sjöspecialmärken finns för kårer med sjöinriktad verksamhet.

Vilka märken som görs, och i vilken ordning de görs, bestäms antingen av kåren, eller av laget.

Specialmärkena ger äventyrsscouterna möjlighet att bredda sin kunskap om något i basprogrammet, lära sig nya nyttiga färdigheter och få upplevelser och äventyr tillsammans med sitt lag. Specialmärkena inspirerar till aktivitet och gör äventyrsscouterna vana vid sättet att arbeta.

Ett specialmärke består av kring sju uppgifter. Märket kan inte göras på en kväll, utan uppgifterna görs under några möten, på en utfärd eller på ett läger.

Uppgifterna kan användas som sådana,

men de är närmast riktgivande, till ett gott resultat kan man också komma på annat sätt, och kaptenen kan vid behov byta ut uppgifterna mot andra, för laget mer givande, uppgifter. Alltför svåra uppgifter kan förenklas och enkla uppgifter kan göras mer utmanande. Huvudsaken är att specialmärkets mål uppnås.

Oftast görs specialmärken så att hela laget gör dem tillsammans. Ett specialmärke på scoutskjortans högra ärm berättar om äventyrsscoutens personliga kunnande. Det är alltså viktigt att se till att alla deltar och gör, så att det inte finns sådana som bara ser på från sidan. Riktigt ivriga äventyrsscoutar kan göra specialmärken på egen hand, i par eller i patruller. De här märkena ska övervakas på samma sätt som sådana som gjorts i hela laget och också delas ut vid ett högtidligt tillfälle.

Specialmärkena är en del av äventyrsscoutprogrammet. Att göra märkena får ändå inte vara scoutingens enda innehåll. I första hand är de kaptenens hjälpmedel för att lära ut olika saker. Märkena görs för att de inspirerar äventyrsscouterna att göra och för att det är en konkret symbol för ett genomfört arbete. För äventyrsscouten är de gemensamma upplevelserna, de gemensamma målen och vi-andan huvudsaken. Det får inte vara så att märken görs enbart för att fylla i en uppgiftskatalog.

Interkardinalstrecken alltså äventyrsscoutens tredje år

Under det valbara tredje året bygger äventyrsscouternas program på interkardinalstreck. Interkardinalstrecken består av olika aktiviteter som fördjupar sig i sådant som äventyrsscouterna redan kan och även av ny kunskap. Laget kan göra interkardinalstrecken i den ordning som de vill. Under det tredje året lönar det sig även att vid sidan om interkardinalstreckets program göra specialmärken som intresserar äventyrsscouterna. Man får inte inleda interkardinalstrecket innan man gått igenom hela basprogrammet.

Interkardinalstrecken är på inget sätt obligatoriska utan uppflyttningen till spejarscout kan ske genast när basprogrammets fyra väderstreck är avklarade. Övergången från äventyrsscout till spejarscout kan också placeras vid årsskiftet, varvid båda programmen blir lika långa alltså 2,5 år. Kåren bestämmer själv om äventyrsscouterna gör interkardinalstreck och i så fall hur många som görs. Beslutet påverkas bland annat av antalet kaptener i kåren, antalet explorerscoutar som kan fungera som patrulledare för spejarscouterna och programmets innehåll. Med modellen 2,5 år + 2,5 år kan man så att säga få allt i och med att man utöver båda åldergruppernas basprogram också hinner göra både interkardinalstreck och tilläggsetapper.

Interkardinalstrecken är

- Vinterläger
- Tjänst
- Vandrings
- Stora tävlingar
- Aktivitetskort och märken

Varje äventyrsscout får i början av äventyrsscouttiden ett eget aktivitetskort i vilket scouten tillsammans med kaptenen fyller i de aktiviteter och specialmärken som gjorts. Med hjälp av



kortet kan äventyrsscouten själv följa med hur det går. När alla huvudväderstreckets aktiviteter och en tillräcklig mängd utfärder, tävlingar och specialmärken är avklarade är väderstrecket färdigt. Kaptenen avgör själv hur noggrant uppgifterna görs och hur noggrann övervakningen är.

För ett avklarat väderstreck får äventyrsscouten ett väderstrecksmärke av tyg. Äventyrsscouten fäster det första märket – en kompassros i tyg – på scoutskjortans högra ärm och runt den samlar äventyrsscouten de olika väderstreckens märken. Under de här märkena fäster äventyrsscouten sedan interkardinalstrecken och de specialmärken som han gjort. Märkena delas ut åt äventyrsscouterna genast då alla aktiviteter som krävs är avklarade.

Förutom ett aktivitetskort kan äventyrsscouten skaffa sig boken Ryggsäcken som riktar sig just till äventyrsscouten och spejarscouten. I boken finns bra information om de färdigheter som hör till programmet, i huvudsak scout- och utfärdsfärdigheter. Ryggsäcken innehåller också alla aktiviteter som hör till huvudväderstrecken och till interkardinalstrecken, sjöaktiviteter och en lista på specialmärkena. Ryggsäcken kan gärna också finnas i kaptenens bokhylla eftersom det är meningen att boken ska användas aktivt som hjälp vid lagets möten.

Expeditionen är terminens höjdpunkt

Expeditionen är en väsentlig del av äventyrsscoutprogrammet.

Den är ett lekfullt spel i terrängen som avslutar varje år och testar äventyrsscouternas inlärd kunskap och påminner alltså om de tidigare drillarna. Under expeditionen repeterar äventyrsscouterna sådant som de lärt sig under året och lär sig också nya saker.

Expeditionen har en röd tråd – ett tema – som uppgifterna på ett eller annat sätt kopplas till. Den är utmanande och rolig och är samtidigt en ritual som markerar att ett skede är avslutat och nästa kan börja. Det finns en vinnare i expeditionen, men inga förlorare och man kan inte bli underkänd i spelet.

Det väsentliga är att testa äventyrsscouterna på ett inlärande, men roligt sätt. Man förbereder sig i laget för expeditionen under året genom att lära sig nya saker och repetera dem. Expeditionen är en spännande upplevelse som laget ivrigt väntar på. I och med expeditionen märker äventyrsscouterna att de kan och har lärt sig något. Ifall äventyrsscouterna inte kan en viss sak så är det bra att i samband med expeditionen erbjuda en möjlighet för dem att lära sig det. Expeditionen är också ett sätt för kåren att få respons på hur äventyrsscoutprogrammet har fungerat och på hur mycket äventyrsscouterna lärt sig.

Tidpunkten för expeditionen fastställs i god tid, till exempel genast i början av ett nytt verksamhetsår. Expeditionen kan gärna ordnas i samband med en kårutfärd eller sommarlägret. Sjöscouternas expedition kan till exempel ordnas i samband med en seglats. Kaptenerna ordnar spelet tillsammans med kårens övriga ledare. Framförallt mindre kårer kan gärna samarbeta med andra närliggande kårer för att få en tillräcklig mängd ledare och även patruller på plats. Äventyrsscouterna deltar i expeditionen

patrullvis eller parvis och tävlar mot varandra. Ifall resurserna räcker till kan kåren ordna två olika spel där det ena spelet fungerar som avslutning för de äventyrsscouten som ska bli spejarscouten.

Expeditionen byggs upp kring en mystisk eller spännande berättelse. Dra nytta av specialmärkena ni gjort under året och fortsatt med t.ex. folktraditionen, skyddspolis eller indianer som tema för expeditionen. Spelets tema kan också vara omgivningen, årstiden, kommande storläger eller evenemang, en känd figur, film, en bok eller en aktuell händelse. Nedan finns tips och stöd för ordnande av expeditioner. Färdigt planerade expeditioner kan återanvändas med några års mellanrum, så det lönar sig att spara planer, idéer och material. I nödfall klarar sig kåren länge med två eller tre färdiga expeditioner, men att planera en expedition kan vara en bra sysselsättning för ivriga explorerscouten, så ge gärna också plats för nya tankar.



Tips och idéer för expeditioner

16

Shamanens magiska dryck

Patruller

Deltagarna indelas i 5-10 personers tävlingspatruller. Minst två patruller behövs, bäst är det med tre eller fyra lag.

Arrangören

Till spelet behövs förutom spelledaren, alltså shamanen, också troll och kontrollanter beroende på hur många kontroller det finns.

Kontrollanter som behövs:

- Spelets ledare – shamanen
- Den Heliga källans vakt
- Bergsgranens odlare
- En österländsk köpman
- Kocken
- Den gamle mannen
- Pengaträdets vakt
- Grodprinsen
- Troll

Bakgrundsberättelse

Storshamanen är dödsjuk. Bara en riktigt svårblandad magisk dryck kan rädda honom. Shamanen har lovat hela sin skattkammarare innehåll åt den som räddar honom. Anvisningen till den magiska drycken är dold och för att kunna läsa den behövs det en spegel. (Texten kan till exempel finnas i en låda så att den går att läsa med hjälp av spegeln.) Shamanens spegel har gått sönder, men ryktet säger att trollen har en spegel som skatt i sin grotta. Spegeln måste alltså stjälas av de onda trollen.

Spelets gång

Patrullernas uppgift är att ta reda på hur den magiska drycken görs, hitta de ingredienser som behövs och till slut koka drycken åt shamanen. Ingredienserna för den magiska drycken får patrullerna på huvudkontrollerna efter att ha gjort uppgifterna. För att vinna spelet ska man alltså klara alla huvudkontroller. Men för att vinna måste patrullen troligtvis också hitta lösningar och hjälpmedel som finns på sidokontrollerna. En del av sidokontrollerna kan vara obemannade. Förutom de bemannade huvud- och sidokontrollerna som hör till spelet kan man dessutom ha andra obemannade punkter som det bara är meningen att man ska hitta och märka ut på kartan.

Kontrollernas platser kan avslöjas till exempel genom ett kartpussel eller med hjälp av eldar eller ljud på kontrollerna. Från en del av kontrollerna får patrullen istället för ingredienser till den magiska drycken hjälpmedel för att klara uppgifter på andra kontroller. Patrullerna ska själva komma på vad de gör med olika hjälpmedel och när de kunde behöva dem. Det kan finnas hjälpmedel till alla patruller eller bara till de snabbaste. En del av kontrollanterna (t.ex. den österländske köpmannen) kan vandra omkring på spelområdet utan att hans placering finns märkt på kartan. En del av kontrollerna kan vara gömda (t.ex. trollens grotta, den heliga källan) och inte märkta på kartan. Då gäller det att hitta dem genom olika tips eller genom att enbart söka.

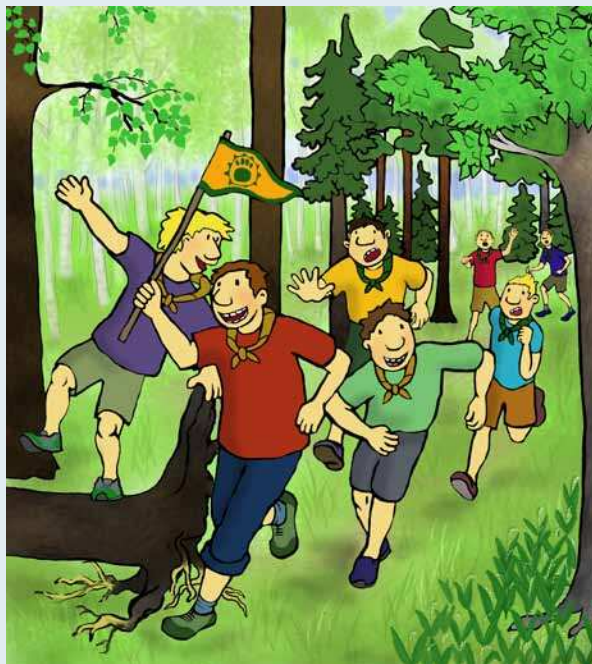
När patrullen har hittat alla ingredienser som behövs för att tillverka den magiska drycken tar patrullen sig tillbaka till shamanen som ber dem koka drycken. Shamanen ger anvisningar om hur patrullen ska göra upp elden: till exempel med ett batteri och stålull, ett förstöringsglas eller genom att hämta eld från den eviga elden. Den patrull som först bjuder den magiska drycken åt shamanen vinner spelet.

Det går att påverka hur snabbt spelet går framåt genom att avslöja eller öppna kontrollerna olika tider. Spelet kan påverkas till exempel så här: patrullen hittar den heliga källan, men de har ännu ingen kastrull,

så de har inget att sätta vatten i. Planera tidtabellen väl och se till att alla kontrollanter vet vad de ska göra.

Den magiska drycken:

- ½ liter vatten ur den heliga källan
- 3 barr ur bergsgranen
- 1 ticka
- en knivsudd saffranpulver
- en kastrull för att koka drycken



Uppgifterna vid huvudkontrollerna

Startuppgift: Patrullen tar reda på anvisningen för hur man gör den magiska drycken. För att läsa anvisningen måste patrullen få tag på spegeln i trollens grotta.

- 1) Vatten ur Den heliga källan: Patrullen ska få vatten ur en flaska, t.ex. så att flaskan har så litet hål så att de inte får ut vattnet utan att använda ett sugrör.
- 2) Bergsgranen: Granen växer i en djup ravin dit ingen kan ta sig (kan göras så att kontrollanten märker ut ett område som patrullen inte får gå in på). Patrullens uppgift är att lyfta upp en gren med hjälp av en krok som styrs med fyra snören.
- 3) Tickan: Patrullen ska känna igen olika svampar och får efter det följande ledtråd: "Tickor växer på en mycket tyst plats som bara några hittar".
- 4) Saffranpulver: På punkten finns en österländsk köpman som säljer saffranpulver. Han vill ha en näve full med guldpengar av patrullen.

Exempel på uppgifter på tilläggskontrollerna

- Pengar i träd: Patrullen ska göra en repstege eller trästege så att de når guldpengarna.
- Nöjesfält: Patrullen kan vinna pengar genom att kasta prick med kastlina
- Den gamle mannen: Kontrollanten ber patrullen att sortera skräpkorgens innehåll rätt. Ifall patrullen gör rätt berättar kontrollanten om en tyst plats i närheten där han sett stora svampar (tickor) växa på träden.

- Det susar i säven: Patrullen får vass att använda som sugrör när de gett den rätta första hjälpen åt en grodprins som sträckt sin vrist.
- Kocken: Patrullen får en kastrull av kocken ifall de hjälper henne med att tillverka spåntstickor eller annan form av tände till hennes matlagningsseld.

Regler

Spelaren måste hela tiden vara vid liv, det vill säga ha en livlina i sin hand så att han kan delta i tävlingen. Spelarna får inte stjäla liv av varandra. Trollden som rör sig på området kan dock stjäla livet av en spelare som rör sig ensam. Spelarna får å sin sida försöka ta livet av trollden genom att stjäla deras livlinor. Om en spelare dör måste han gå till shamanen som ger honom ett nytt liv.

En spelare kan bara ha ett föremål i taget med sig. Patrullen kan inte samla på extra föremål och den kan inte ha fler likadana föremål utan bara en av varje. Av andra patruller får man inte stjäla föremål. Må de snabbaste och smartaste vinna!

Det stora äventyrsspelet

Det stora äventyrsspelet är en fartfylld och lekfull terrängkamp med övernattnings. Spelet kan med fördel ordnas som samarbete mellan fler kårer. Spelet fungerar som avslutning för äventyrsscoutprogrammet. Målet med spelet är att samla så många poäng som möjligt. Lagen samlar poäng av andra länders medlemmar, på kontroller och på baslägret. Kontrollernas uppgifter bygger på sådan kunskap som äventyrsscouterna lärt sig i äventyrsscoutprogrammet.

Äventyrsscouterna delas in i lag där de lär känna så många nya ansikten som möjligt. I äventyrsspelet kan 40-60 äventyrsscoutar delta, med mindre än 40 deltagare lyckas inte spelet.

Före spelet börjar

Deltagarna indelas i länder som döps efter väderstrecken: Norr (blå), Söder (grön), Väster (gul) och Öster (röd).

Anvisningar åt arrangörerna

Spelets idé grundar sig på schack och på att stjäla flaggor eller liv. Målet är att det hela tiden är något på gång i tävlingen. Eftersom det stora äventyrsspelet avslutar hela äventyrsscouttiden ska ni satsa på det ordentligt. Glöm inte kontroller som testar äventyrsscouternas kunskaper. Planera uppgifterna så att de är lämpligt utmanande; inte för lätta eller för svåra, och kom ihåg att se till att det finns tillräckligt med mat, och att matkontrollerna är rätt placerade i tidtabellen.

Uppgiftslista

- Samla en planeringsgrupp för äventyrsspelet från flera kårer
- Informera om evenemanget åt äventyrsscouterna
- Planera kontrollerna
- Gör anvisningar till kontrollerna
- Planera ett rättvist poängsystem
- Bestäm vad ni använder som kampmetod, till exempel sten-sax-påse
- Planera maten
- Rekrytera den mängd kontrollanter som behövs
- Skaffa eller gör materialet

Förberedelser

Övernattningsområden:

Först placerar sig lagen på en plats som de valt. Tävlingsens arrangörer ger laget ett halvplutontält, en kamin och ved. Laget sätter upp sitt tält och ställer det i ordning och ringar in sitt område med rep. Övernattningsområdet granskas flera gånger med tanke på till exempel brandsäkerhet, trivsel och ordning. Vid granskningarna ges poäng enligt hur laget klarar sig. Då tävlingen är slut granskas att det inte finns några tecken på att någon har bott där. Den granskningen påverkar slutpoängen.

Varje övernattningsområde har under hela tävlingen en domare som har radiokontakt med tävlingskansliet.

Baslägrets flagga:

Framför tältet sätter man en ca 1,2 m hög flaggstång som laget hissar sitt lands flagga i. Laget skyddar flaggan från motståndarnas anfall.

Motståndarna försöker under spelets gång stjäla flaggan (men inte flaggstången). Man lägger beslag på flaggan genom att överraska motståndaren när de har så få försvarare som möjligt på området. Man väljer ett spel (snabbt kortspel, sten-sax-påse eller liknande) som man spelar tills antingen anfallaren eller försvararen mist alla sina band, eller tills anfallaren drar sig ur). Ifall anfallaren vinner kampen kan han ta flaggan. Flaggan kan sedan bytas mot en tjänst eller en sak som anfallarna behöver, eller så kan de föra flaggan till tävlingskansliet som ger dem poäng för den. För en stulen flagga får man ____ poäng.

Roller

Kung/drottning:

Varje land väljer bland sina medlemmar en ledare, alltså en kung eller drottning. Ifall laget vill kan man byta ledare under tävlingens lopp. Ledaren bär en väst som har kungens/drottningens kännetecken och fem band runt armen. När kungen eller drottningen har mist sina armband dör han och överlämnar sin väst åt anfallaren. För kungens/drottningens väst får man ____ poäng. När kungen/drottningen har dött måste laget genast välja en ny. Löparen springer genast och hämtar en ny väst åt kungen/drottningen från tävlingskansliet. För en ny väst dras ____ poäng av i slutet.

Löpare:

Laget väljer en löpare. Löparen bär en väst som har löparens kännetecken och fyra band runt armen. Löparens uppgift är att hämta anvisningar från tävlingskansliet och returnera krigsbytet i form av motståndarnas västar till tävlingskansliet. Ifall löparen mister sin väst får motståndaren ____ poäng. När löparen har mist sin väst ska han genast hämta en ny från tävlingskansliet.

Kampavdelningen:

Till kampavdelningen, kortare sagt avdelningen, hör ett torn och 3-5 bönder. Om antalet får landets kung eller drottning bestämma. Avdelningarnas uppgifter kan vara efterspaning, att ha en kamp, skydda löparen, kungen eller drottningen eller att skydda baslägret. Landet får själva bestämma fler skydds- och serviceuppgifter. T.ex. kan städning eller att hämta ved från tävlingskansliet hör till uppgifterna.

Tornet:

Tornet är soldatavdelningens ledare. Tornet har fem band runt armen och fungerar som kampavdelningens ledare. För tornets väst får motståndaren ____ poäng. Ett land kan ha fler torn, vilka var och en har en egen avdelning.

Bonden:

Bonden är en kämpe. Bonden har en väst som har sitt lands färg och tre band runt armen. Bandet ska finnas mellan armbågen och axeln på vänstra armen och visar bondens styrka. När bonden har mist sitt sista band måste han överlämna sin väst åt motståndaren. Det här är ett tecken på bondens död. En död bonde anmäler sig vid sitt basläger, alltså sitt tält. Löparen räknar de döda soldaterna och hämtar nya västar åt dem från tävlingskansliet. Den nya västens pris är ____ poäng vilka tas bort från slutpoängen. Obs! Utan väst får man inte vara med i kampen!

Spelets gång

Ländernas löpare anmäler sitt lag klart för kamp kl. 19.50. Ifall ett land inte är redo, flyttas starten och det landet mister 50 poäng för varje 10 minuter som går.

Tävlingen börjar kl. 20.00, eller då alla länder är klara, genom att tävlingskansliet meddelar åt ländernas löpare att kampen har börjat. Löparna skyndar sig sedan till sina basläger för att informera kungen/drottningen om den stora kampen.

Kungen eller drottningen ger lov åt laget att inleda kampen. Ifall ett land inleder kampen för tidigt mister de 200 poäng.

Löparna hämtar uppgifterna från tävlingskansliet under det klockslag som meddelats vid den föregående träffen.

Ifall löparen är försnad minskas lagets poäng med 20 poäng för varje 5 minuter som går.

Tävlingen avslutas kl. 4.00 och efter det övernattar lagen i sina egna tält. De föremål som ger poäng ska hämtas till tävlingskansliet före kl. 3.15. Vinnaren utlyses under morgonmålet.

Spelets grundbegerpp

Poängkontroller

Under tävlingens lopp får löparna information om poängkontrollerna där det finns uppgifter som man får poäng för. Uppgifterna testar äventyrsscouternas kunskaper.

Punktorientering:

Kontrollerna har placerats i skogen och märkts ut med en reflex och en medalj på en tavla. Kontrollerna finns märkta på en karta.

Det första landet som anländer till platsen tar medaljen och skriver sitt kännetecken på tavlan. För det här kännetecknet får landet poäng beroende på punktens placering.

Den medalj som laget vunnit på en punkt ska löparen genast föra till tävlingskansliet. För varje medalj får landet ____ poäng. Medaljen hänger sedan under tävlingens lopp runt kungens/drottningens hals. Medaljen kan stjälas.

Kampsituation:

När två eller flera motståndare möter varandra får den kämpe som först ser den andra välja en liten tävling (till exempel sten-sax-påse, ett snabbt kortspel eller liknande). Vinnaren i tävlingen får ett armband av motståndaren.

Spelet upprepas tills den ena parten har mist alla sina band. Då måste han ge sin väst åt motståndaren. Den förlorande parten förlorar också alla de poäng som de föremål han haft med sig skulle gett.

Obs! Den part som har anfallit kan dra sig ur kampen, det vill säga kampen kan avslutas utan att någon mist sin väst.

Utrustningslista för deltagare

- ryggsäck
- kläder enligt väder
- regnkläder
- byteskläder
- mössa och vantar
- mellanmål
- drickflaska och dricka

- matkäril och bestick
- fick- eller pannlampa
- extra batterier
- kniv
- tändstickor
- kompass
- liggunderlag
- sovsäck
- anteckningsmaterial

Arrangören skaffar

- stormkök för patrullerna
- såg
- yxa
- tält, kamin och ved åt lagen
- rep
- den mängd vatten som behövs som dricksvatten och till matlagning
- västar åt soldater, kungar, drottningar, löpare och torn
- band att ha runt armen
- punktmaterial, t.ex. medaljer till orienteringsbanan



4.10.1 Programevenemang

Äventyrsscouttävlingar

Scoutfärdighetstävlingar är en väsentlig del av äventyrsscoutprogrammet och under varje vädersträck bör äventyrsscouterna delta i en tävling. I regionerna ordnas årligen tävlingar som äventyrsscouterna kan delta i, men det går också att ordna mindre tävlingar för äventyrsscouterna i den egna kåren eller tillsammans med grannkåren. Genom att ordna egna tävlingar för äventyrsscouterna får också de äldre åldersgrupperna övning i att arrangera tävlingar. Kåren kan exempelvis ta som tradition att varje vår ordna egna kvällstävlingar som planeras och förverkligas av spejarscouterna och explorerscouterna. Tävlingen kan med fördel ordnas i en bekant omgivning och huvudtemat behöver inte alltid vara orientering. T.ex. under en rymdrelaterad tävling kan äventyrsscouterna utföra olika uppgifter samtidigt som de måste akta sig för utomjordiska varelser.

Tävlingar utanför kåren

Äventyrsscouterna har en egen serie i alla större tävlingar. Äventyrsscouttävlingen är en dagstävling som distriktet rekommenderas att ordna två gånger per år. I FiSSc (Finlands Svenska Scouter) där regionerna ordnar tävlingar ordnas i regel en tävling för äventyrsscout per år och region. Centralorganisationen gör ett paket med tävlingsmaterialet som möjliggör att scoutdistrikten kan hålla tävlingar för äventyrsscout och vargungar. De olika distrikten planerar i tur och ordning hela tävlingen och uppgifterna som sedan används i alla distrikt. Äventyrsscouttävlingarna kan gärna ha olika teman, och de ska planeras i tid och sättas in i regionens och kårens händelsekalender. Äventyrsscouttävlingarna finns ännu inte omnämnda i FS tävlingsregler för scoutfärdighetstävlingar men särskilda anvisningar som gäller dem existerar.

Meningen med tävlingsuppgifterna är att stöda äventyrsscoutprogrammet. Tanken är att patrullen genast får respons på sina tävlingsuppgifter och att tävlingen fungerar som ett lärotilfälle. Tävlingspatrullen ska klara av tävlingsuppgifterna utan hjälp av kaptenen eller någon annan vuxen. Kaptenen eller någon annan ledare åker med patrullen till tävlingen och kan gå med patrullen till de olika kontrollerna ifall detta är brukligt i distriktet/regionen.

Äventyrsscouterna behöver inte desto mer förbereda sig för tävlingen. Den kunskap som testas och krävs för tävlingen hör till äventyrsscoutprogrammet. Givetvis kan man uppmuntra tävlingspatrullen till att samarbeta och uppnå en bra tävlingsanda redan före tävlingen. Det här gäller speciellt ifall tävlingspatrullen inte är en naturlig patrull.

Vad är en äventyrsscouttävling?

Äventyrsscouttävlingen är en endags patrullräddighetstävling med kontroller där äventyrsscouterna tillsammans utför uppgifter som baserar sig på scoutprogrammet och som bygger upp gruppandan. Äventyrsscouterna får poäng för de utförda uppgifterna och på basen av poängsumman rangordnas patrullerna. Tävlingspatrullen består av 4-6 över 10-åriga äventyrsscout. Patrullmedlemmarna kan vara både flickor och pojkar och de kan komma från olika kårer. Patrullen får ha med sig en ledsagare men ledsagaren får inte hjälpa patrullen med tävlingsuppgifterna. Tävlingen är en dagstävling och banans längd är 4-7 kilometer. Terrängen bör vara sådan att det är möjligt att lätt orientera sig längs med stigar och vägar från en kontroll till följande. Den kortaste vägen behöver inte gå längs med utritade stigar och vid svårare ställen kan rutten märkas ut med plastband. Efter tävlingen delas pris ut åt åtminstone de tre bästa patrullerna. Ett litet pris eller diplom kan delas ut åt alla deltagare.

Evenemangets mål är att:

- Testa färdigheter som har övats under möten och utfärder.
- Lära ut nya färdigheter.
- Utveckla både äventyrsscouternas och arrangörernas färdigheter, karaktär, självförtroende, gruppanda, ärlighet, rättvisa, kreativitet, uppmärksamhet och beslutsamhet.
- Uppmuntra till en hälsosam livsstil.
- Skapa en positiv attityd även vid oväntade situationer och problem.

- Utveckla förmågan att fungera tillsammans med olika slags människor i olika situationer och sammanhang.
- Lära ut att fungera i grupp samt i den takorganisation som gruppen tillhör.
- Hjälpa scouterna att inse att man är starkare tillsammans.
- Utveckla ledarskapsfärdigheter, initiativtagandet, ansvars känslan, målmedvetenheten och organisationsförmågan.
- Lära ut att fungera och röra sig i naturen på naturens villkor.
- Ge en möjlighet att lära känna andra scouter från andra kårer och distrikt.
- Varför ska man ordna äventyrsscouttävlingar?
- Äventyrsscouterna lär sig röra sig i naturen och jobba tillsammans i grupp.
- Äventyrsscouterna får testa på de färdigheter de kan och lära sig nya.
- Äventyrsscouterna får uppleva att de är en del av en större helhet och får erfarenhet av större scoutevenemang än evenemangen i den egna kåren.
- Äventyrsscouterna får mer erfarenhet av scoutfärdighetstävlingar och börjar tycka om att tävla.
- Arrangörerna får värdefull erfarenhet av att ordna ett större scoutevenemang. Det är dessutom bra att öva med att ordna en äventyrsscouttävling innan man börjar med tävlingar för de äldre åldersgrupperna.

4.10.2 Uppflyttning

Uppflyttning från vargunge till äventyrsscout.

Till vargungeprogrammet hör spåret Uppflyttning där vargungarna bekantar sig med äventyrsscoutprogrammet och om möjligt även med sin blivande kapten. En viktig del av uppflyttningsskedet är själva uppflyttningssceremonin. Det kan vara en kväll i kårlokalen, ett dagslångt evenemang eller en utfärd som hålls under vargungarnas sista vår, på sommarlägret eller som inledning av höstterminen. Om möjligt ska även de kommande kaptenerna delta i förverkligandet av uppflyttningssceremonin, som ordnas gemensamt för kårens alla vargungar som ska bli äventyrsscout.

Till uppflyttningen kan det exempelvis höra ett spännande dop eller någon annan ceremoni som lämpar sig för kåren. Som tecken på att vargungen blir äventyrsscout kan man till exempel göra en halsdukssölja av läder eller trä till scouthalsduken. Då den egentliga terminen börjar inleder det nya äventyrsscoutlaget programmet med välkommenskedet. Äventyrsscouterna bekantar sig med sitt lag, sina ledare, sin kår och de vanligaste scoutsederna. Efter välkommenskedet får äventyrsscouten ett tygmärke att fästa på scoutskjortans ärm. Äventyrsscouten avger scoutlöftet som avslutning av välkommenskedet eller enligt kårens traditioner och börjar då använda scoutskjortan istället för vargungeskjortan.

De barn som kommer med i verksamheten utan att först ha varit vargungar deltar ju inte i någon uppflyttning. Det lönar sig att lägga ned tid på att få med den nya äventyrsscouten i gruppen, eftersom det då är mer sannolikt att han stannar kvar som en medlem i laget. Under välkommenskedet bekantar man sig med scoutingen, den egna kåren och det allra viktigaste: sitt eget lag och sina kapten. Ifall det kommer helt nya scouter med i ditt lag är välkommenskedet av stor betydelse för lagets sammanhållning och för att programmet ska lyckas.

Övergången från äventyrsscout till spejarscout

Äventyrsscoutprogrammet tar 2-3 år, varefter äventyrsscouterna blir spejarscout. När huvudvädersträcken är utförda kan äventyrsscouterna under det valbara tredje året utföra interkardinalstreck och specialmärken. Det är möjligt att göra äventyrsscoutprogrammet på två år, men innan övergången till spejarscout ska kaptenen vara säker på att alla aktiviteter för huvudvädersträcken är avklarade, eller att äventyrsscouterna har motsvarande och tillräcklig kunskap med sig i bagaget.

Spejarscoutpatrullerna är vanligen lite mindre än äventyrsscoutlagen. En patrull har 4-12 medlemmar. I spejarscoutpatrullerna finns 4-8 flickor eller 8-12 pojkar. Det här innebär att de patruller som flickorna varit indelade i som äventyrsscouter kan fortsätta medan det för pojkarna innebär att hela äventyrsscoutlaget kan fungera som en enda patrull. När uppflyttningen till spejarscoutprogrammet närmar sig kan kaptenen fundera tillsammans med laget på hur man ska dela in äventyrsscouterna i spejarscoutpatruller. Ifall äventyrsscoutpatrullerna har fungerat bra kan de användas som bas då det gäller att planera vem som hör till den kommande, bestående spejarscoutpatrullen.

Äventyrsscoutlaget kan gärna, ifall det är möjligt, bekanta sig med sina blivande spejarscoutpatrulledare åtminstone några gånger under våren. Den symboliska uppflyttningen och den konkreta uppflyttningssceremonin kan genomföras antingen på våren eller t.ex. på sommarlägret. Äventyrsscouternas sista termin avslutas med den stora expeditionen. Då kan äventyrsscouterna tävla i sina blivande spejarscoutpatruller ifall man redan känner till dem. Den sista tävlingen får gärna vara lite mer krävande och därför lönar det sig att ordna den tillsammans med närliggande kårer. När terminen för spejarscoutåldersgruppen sedan börjar på hösten, bekantar patrullerna sig med det nya programmet tillsammans med sin vuxna lots och sina patrulledare som är explorerscouter.

Ni kan dessutom ordna en lätt vandring där ni vid lägerelden på kvällen högtidligt delar ut avslutningsmärkena åt äventyrsscouterna. På hösten är det sedan dags att ansluta sig till spejarscoutpatrullerna. I spejarscoutprogrammet är det genast i början av hösten dags att delas in i patruller. Terminen kan också inledas genom att spejarscoutpatrulledarna och lotsen ordnar ett uppflyttningstillfälle.

Äventyrs- och spejarscoutprogrammet tar tillsammans fem år. Kåren får själv bestämma vilketdera programmet som ska göras på tre år. Övergången från äventyrsscout till spejarscout kan också placeras vid årsskiftet så att båda programmen är lika långa, alltså 2,5 år. Äventyrsscoutprogrammet räcker dock högst tre år. Högstadiel elever hör redan till spejarscouterna. Spejarscoutåldersgruppen räcker 2-3 år, och den som är över 15 år flyttas till explorerscoutgruppen.

4.1 | Programmet i praktiken

Planering av verksamheten

Det går inte att överdriva verksamhetsplanens betydelse då det gäller att nå upp till scoutingens mål. När du planerar lagets verksamhet, ha målen för fostran och scoutmetoden i bakhuvudet. I praktiken kommer du igång genom att bekanta dig med äventyrsscoutprogrammet. Till först kan det ta tid att göra upp en verksamhetsplan, men en bra verksamhetsplan sparar tid och nerver i längden.

Gör upp en grov verksamhetsplan för hela året. En mer detaljerad mötesplanering görs för ett halvår i gången. Lagets aktiviteter är lätt att planera med hjälp av äventyrsscoutprogrammet. Ett nytt lag börjar med välkommensket och fortsätter sedan med norr. Till varje halvårs väderstreck hör också två utfärder, deltagande i äventyrsscouttävlingar och ett specialmärke.

Bekanta dig sedan med de olika aktiviteterna i väderstrecken. Vilka av dem passar att utföra i kårlokalen och vilka på utfärd? En hurudan utfärd blir det och när blir den? Lager- och utfärdsplatser måste man fundera ut och boka långt på förhand. Fundera på utfärdens innehåll på förhand och på vilka aktiviteter som ska genomföras. Skriv in i din planeringsmall vilka aktiviteter som laget bör göra före utfärden, vilka som görs under utfärden och vilka som ska göras efteråt. Skriv upp alla händelser under året som rör äventyrsscoutur ur kårens, regionens och organisationens verksamhetsplaner. Fundera färdigt ut var, hur och när du borde informera om händelsen och skriv också upp dem i din planeringsmall.

En ordentligt gjord planering gör det lättare att få en mångsidig verksamhet och en tidtabell som håller. Äventyrsscoutprogrammet är fullt med saker att göra och det finns inte rum för tomgång. Utfärder kan gärna sättas ut till sådana tidpunkter då kåren inte har andra evenemang på gång eller andra grupper har utfärder. På så sätt kan också andra gruppers ledare delta i utfärden vid behov och äventyrsscouterna kan delta i kårens andra evenemang. En del av utfärderna kan vara dagsutfärder, men övernattningsutfärder utomhus lämpar sig mycket bra för äventyrsscoutur.

Skriv upp planen för äventyrsscoutverksamheten så att du inte glömmor bort någon viktig aktivitet. På samma gång kan du förutse i vilken ordning och innan vilket datum något måste bli gjort. Dessutom är det lättare att leda laget vecka för vecka, då du redan har funderat ut vad du ska göra med äventyrsscouterna på varje möte. I planen kan du också skriva upp vad som behövs på varje möte och vem som ansvarar för vad.

Lagets verksamhet måste vara planerad men också flexibel. Om kåren till exempel bestämmer sig för att ordna ett gemensamt evenemang samma veckoslut som laget planerat en utfärd så kan det vara bra att fundera på om det går att flytta på utfärden så att äventyrsscouterna också får delta i kårens evenemang. Det samma gäller om himlen råkar vara stjärnklar under ett möte; då lönar det sig att ta specialmärket Astronauten och inte om två veckor istället.

Låt också äventyrsscouterna delta i att göra upp terminsprogrammet. Ni kan fundera på vilket specialmärke ni vill ta på våren och om ni gör en paddel- eller cykelutfärd istället för en vanlig utfärd. Ju äldre äventyrsscouterna är desto mer ansvar går det att ge dem då det gäller att planera lagets program. Då laget planerar tillsammans, anknyter alla till den gemensamma verksamheten. Det slutliga ansvaret för verksamhetsplanen ligger ändå hos kaptenen. Verksamhetsplanen måste också granskas kritiskt i mitten av terminen och man måste fundera på om den behöver justeras eller ändras.

📖 Läs mera om att göra en verksamhetsplan i *Ledarmappen* kapitel 1.6.4. Planering och utvärdering av verksamheten, terminsprogram.

Verksamhetens bakgrund

Målen för fostran

I grunden av scoutprogrammet ligger noggrannt och professionellt utfunderade mål för fostran. De berättar hurudana medborgare scoutverksamheten vill uppfostra i dagens Finland. I målen för fostran finns fyra synvinklar; förhållandet till en själv, till andra, samhället och miljön. De allmänna målen för fostran konkretiserar scoutverksamhetens uppgift att eftersträva världsfred och ett bättre samhälle genom att uppfostra individer som bygger upp samhället. Mot varje mål tar man små steg framåt, genom att göra aktiviteter som är lämpliga för ens egen åldersgrupp. Också planeringen av äventyrsscouternas verksamhet grundar sig på målen för fostran. Det första du ska göra är alltså att ta dig tid att bekanta dig med målen för fostran och fundera på hurudana krav det sätter på din verksamhet som kapten.

📖 Läs mera i *Ledarmappen* kapitel 1.2. Mål för fostran.



Scoutmetoden

Scoutmetoden skildrar de handlingssätt genom vilka scoutprogrammets mål för fostran uppfylls. Scoutmetoden svarar alltså på frågan hur man når målen i scoutverksamheten. Metoden är framför allt ett verktyg för ledaren, med vilket han kan planera och utvärdera aktiviteten i sin grupp. Den finska scoutmetoden grundar sig på WAGGGS:s och WOSM:s scoutmetoder. Scoutmetoden är vald av scouter. Det finns även andra metoder, men scoutmetoden är vårt sätt att göra saker. Det kan löna sig att gå tillbaka till scoutmetoden då och då och fundera på om dess alla element finns i verksamheten i ert lag.

👉 Läs mer om scoutmetoden i Ledarmappen kapitel 1.3. Scoutmetoden.

Scoutprogrammet

Programmet innebär verksamhet med stigande svårighetsgrad, lärdomar och upplevelser samt saker man gör tillsammans. För 10-12 åringar är programmet alltså aktiviteter, möten i kårlokalen, utfärder, läger och tävlingar. Scoutprogrammet definierar också scoutverksamhetens symbolik, i hurudana verksamhetsgrupper man fungerar och hur scouternas ledarsystem ser ut.

Mötets uppbyggnad

Veckomötena är den vanligaste formen av verksamhet för laget. På mötena gör man aktiviteter, förbereder sig för olika evenemang, leker utomhus och inomhus, tävlar, spelar spel och har roligt. Variation i verksamheten får man genom specialmöten, utfärder, tävlingar och annan scoutverksamhet. Ett lag samlas i regel en gång i veckan och har dessutom någon annan verksamhet en gång i månaden. Den ideala längden på ett äventyrsscoutmöte är ca 1½ timme. Man bör inte ha möten som varar kortare än en timme, eftersom man sällan hinner genomföra hela mötet på den tiden.

Det är viktigt att man förbereder sig noga inför ett möte. Detta utesluter ändå inte spontan verksamhet eller rum för fantasi. Planer ändras nästan alltid. Det är få som klarar av att hålla ett bra möte utan någon sorts förebereelse. Det är svårt att göra en enkel mall för mötets gång eftersom det beror mycket på programmet och äventyrsscouterna själva. Att lära sig eller att göra saker tar olika länge för olika personer. Vissa saker bör ändå alltid tas i beaktande.

Mötet börjar ofta med någon sorts inledning. Det kan vara t.ex. lagets rop eller någon annan hälsning och att läsa högt ur loggboken från föregående möte. Därefter kan man repetera de saker man lärde sig senaste möte. Efter det tar man en kort paus med leker eller spel. Sedan lär man sig något nytt. Ännu kan det finnas tid för lekar och spel. Mötet avslutas med en stilla stund eller någon annan form av avslappning och med att man går igenom nya meddelanden och info som ska skickas med hem.

Mötets inledning

Det är viktigt att varje möte har en klar början och att alla är på plats i tid. Var själv ett gott exempel för ditt lag och kom inte för sent. Använd alltid scouthalsduk och scoutskjorta och be dina äventyrsscoutar att också göra detta. Utveckla en egen inledningsceremoni som används varje möte, t.ex. lagets rop eller liknande. På det här sättet visar ni att mötet har börjat. Upprepade inlednings- och avslutningsceremonier skapar en känsla av trygghet och förstärker lagandan.

Lekar

Efter lagets egna ceremonier och före själva programmet börjar är det bra med en fartfylld lek eller tävling. På så sätt blir scouterna av med överlopps energi. Det är en god idé att alltid ha några lekar att ta till då man märker att scouterna behöver en paus.

Repetition

Repetera redan genomgångna saker då och då. I början av varje möte kan man snabbt gå igenom vad som gjordes på förra mötet.

Att lära sig nya färdigheter

Använd tillräckligt mycket tid till att lära ut nya färdigheter. Visa först ett exempel men låt sedan äventyrsscouterna lära sig och öva själva. Föreläs inte! Lär er genom att göra. Många aktiviteter lämpar sig för inläring patrullvis; visa exemplet och ge instruktioner åt hela laget

och låt sedan äventyrsscouterna öva sig patrullvis med ledning av patrulledaren. Fråga alltid om något blev oklart.

Städning

Laget ser till så att kårlokalen är i minst lika bra skick i slutet av mötet som den var i början av mötet. Innan avslutningen är det bra att reservera ca tio minuter (beroende på program) för städning. I varugestadiet lärde man sig kanske att ledaren städar, men äventyrsscouterna städar själva.

Avslutning

Många har en egen avslutningsceremoni, men ofta används syskonringen eller en stilla stund som avslutning. Till sist är det också bra att berätta viktig information t.ex. om kommande utfärder.

Kaptenens hjälpmedel

Uppföljning av verksamheten

Det kan vara bra att föra bok över äventyrsscouternas deltagande och utförda aktiviteter. Ibland kan det kännas onödigt att fylla i blanketter, men de innehåller information som både du och hela kåren kan ha nytta av. Informationen kan användas till exempel i planeringen av ett evenemang eller i kartläggningen av kårens situation. För äventyrsscouterna kan det också kännas viktigt att någon håller reda på vad de gör och när de är med. Som kapten bestämmer du själv hur många aktiviteter en äventyrsscout kan ha ogjorda. I äventyrsscoutprogrammet finns kraven för de olika väderstrecken och grunderna för olika märken färdigt det vill säga det finns mycket obligatoriskt att utföra. Använd ändå ditt sunda förnuft. Om Matti blir sjuk före höstens enda tävling så kan du antingen försöka reparera situationen genom att ordna en kvällstävling vid kårlokalen eller på en utfärd eller konstatera att sådant händer. Äventyrsscouterna tycker ändå säkert att det är rättvist om märkena delas ut på ungefär samma grunder. Omrimligheter bör ändå undvikas.

👉 Se mer om att planera ett möte och dess struktur i Ledarmappens allmänna del kapitel 1.6.5. Att planera och genomföra ett möte.

Att tillämpa programmet

När ett äventyrsscoutlag börjar sin verksamhet börjar man i regel från början, det vill säga med välkommskedet, vartefter man förflyttar sig till Norr. I varje väderstreck finns aktiviteter som lämpar sig både för snöig och bar mark, verksamheten kan alltså starta även mitt i en termin. Väderstreckets aktiviteter görs i den ordning man vill.

När äventyrsscoutlaget börjar sin verksamhet är det inte alltid klart när äventyrsscouterna flyttas över till spejarsscout och vem som kommer att leda dem då. Då laget är i det skedet att det snart ska flyttas upp ska kaptenen försäkra sig om att alla huvudväderstreckets aktiviteter är genomförda eller att äventyrsscouterna har motsvarande kunskap. Kom ändå ihåg att man förflyttas till nästa åldersgrupp vid en viss ålder, inte först då när alla huvudväderstreck är genomförda.

Äventyrsscoutprogrammet kan genomföras på två år om laget träffas regelbundet och åker på utfärder minst 3-4 gånger i året. Om laget är mycket aktivt får man mer innehåll i grundprogrammet genom att avlägga fler än ett specialmärke. Specialmärket kan ersättas med distriktets eller FS märke för utvecklingssamarbete. Kåren kanske också har ett eget specialmärke eller så kan till exempel ett större projekt tillsammans med en annan organisation räknas som ett specialmärke. Här ska man dock försäkra sig om att äventyrsscouterna också får delta i planeringen av projektet och inte bara i genomförandet.

Det finns inga särskilda kriterier som måste uppfyllas för att en aktivitet ska vara godkänd. Kaptenen får andvända sitt eget omdöme då det gäller att godkänna aktiviteterna. Till bra hjälp är aktiviteternas mål. Många aktiviteter är sådana att man inte kan kräva av barn i äventyrsscoutåldern att de ska kunna färdigheterna perfekt. Att aktivt delta och försöka är viktigare än att lyckas. Om det finns personer som gör långsammare framsteg i laget ska du försöka ge dem fler chanser. Att haka upp sig på målet med aktiviteten är inte vettigt.

Naturligtvis kan inte alla delta i varje möte eller utfärd. Kalas, insjuknande, familjens resor och så vidare kan komma i vägen för deltagandet. Två utfärder och en tävling erbjuds för äventyrsscout varje väderstreck. Uppmuntra äventyrsscouterna på alla sätt att delta

i dem. Det är bra att framställa att alla i laget deltar i utfärder och tävlingar eftersom de är bra och viktiga saker, kanske det bästa med scoutingen. För sträng kan man inte vara med att alla ska delta i allt, eftersom det då kan leda till att ingen får väderstrecksmärkena. Lite frånvaro går att godkänna, men inte systematisk frånvaro från utfärder och tävlingar.

Ett aktivt lag borde också ha tid för egna aktiviteter och andra sysselsättningar. Scouting är alla saker som tar laget närmare målen för fostran och görs genom scoutmetoden. Kaptenen har alltså rätt att tillämpa aktiviteterna så de passar bättre för just hans lag. I äventyrsscoutprogrammet är inte det viktigaste att lyckas – scoutprogrammet uppfylls kanske inte ens fast man följer aktiviteterna noggrant. Till exempel att smutsa och skräpa ner hör inte till lagets möten, även om det inte finns en aktivitet som behandlar det området.

Leken som en del av programmet

I scouterna leker man mycket i alla åldrar. Att leka är roligt och viktigt. Med leken kan man också repetera, öva och fördjupa nya kunskaper. Ofta är lekarnas syfte att uppföstra. Mötets första lek leks inte bara för att få utlopp för energi utan med den kan man också leda in scouterna på mötets tema. Lekar kan gärna användas som en del av mötets struktur; i början leks en lek där man får utlopp för sin energi, i mitten av mötet en lärorik lek som hör till ämnet och till slut en lugnande lek eller en förtroendelek.



I leken får scouterna använda och utveckla sin fantasi och samtidigt utvecklas observations- och utvecklingsförmågan. Genom att leka får de motion och lär sig att ta andra människor i beaktande. Dessutom kan ni repetera saker som ni redan lärt er med hjälp av lekar. Ge tillräckligt med tid och rum för lekar. Ibland sägs det att lek är barnens arbete. Barnen lever i lekens värld, underskatta alltså inte dess kraft!

☛ *Mer om att leka och lektips i allmänna delen kapitel 1.5.5. Lekar.*

Sjöscouting i äventyrsscoutåldern

Sjöscoutkårer kallas de kårer vars verksamhet betonas av att röra sig på sjön. Grundtankarna och målen är de samma som i scoutverksamheten i övrigt, förutom att segling och färdigheter som rör segling är en central del av sjöscoutingen, speciellt på sommaren. Sjöscouting förekommer mest på kust- och i skärgårdsområdenas kårer, men också vid insjöarna finns det kårer som har sjöscoutverksamhet.

Sjöscoutkårens äventyrsscoutlag gör alla sjöaktiviteter och sjöspecialmärken. Äventyrsscoutprogrammet får anpassas: sjöscouterna kan behandla sådana ämnen som känns mindre viktiga kortare, och lägga mer tid på sjöaktiviteterna. Sjöaktiviteter kan alla lag som vill göra eller tillämpa så det passar dem.

Äventyrsscouternas sjöprogram betonar säkerhet och att röra sig på sjön. Sjöscouter gör också alla grundaktiviteter. I slutet av varje huvudväderstreck finns de extra aktiviteterna för sjöscouter. Betoningen kan variera utgående från kårens behov. De extra aktiviteterna är till största del tänkta att utföras sommartid. De innehåller sjömanskunskap och saker som rör kårens egna båtar, eller sådan utrustningsskötsel som landscouter inte behöver lika ofta.

I väderstrecken norr och söder lär sig scouterna färdigheter som behövs till sjöss, såsom sjömärken och säkerhet på sjön. Det första äventyrsscoutåret går ut på att lära upp äventyrsscouten till en säker medlem av besättningen. Med andra ord blir han en seglare eller båtförare som vet hur man betar sig ombord på en båt och hur man tar hand om säkerheten under en båtfärd eller seglats.

I väderstrecken väster och öster fördjupar man kunskaperna. Målet är att äventyrsscouten kan handla som en nyttig medlem av kårens besättning efter aktiviteterna. Till aktiviteterna hör bland annat att segla på natten och att skriva loggbok.

Utöver sjöaktiviteterna finns fyra sjöspecialmärken, ett för varje väderstreck. Till specialmärkena hör främst aktiviteter som rör kårens egen båt, så de kan inte genomföras utan någon sorts båt. Specialmärkena görs i ordningsföljd. Sjöscouterna kan också avlägga andra valfria specialmärken för äventyrsscouter om de hinner och har lust.



