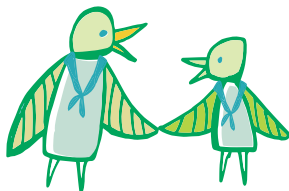




LILLA SCOUT- VECKAN

LÄRARENS HANDBOK



REDAKTION

REDAKTÖR:

Jaana Hopeakoski

ARBETSGRUPP:

Leena Haapatalo, Minna Horelli,
Satu Salo-Jouppila, Taru Koskinen,
Janika Laitala, Veera Veltti

ÖVERSÄTTNING:

Ida Björkman, Linda Sointu

OMBRYTNING:

Eeva Helle

ILLUSTRATIONER:

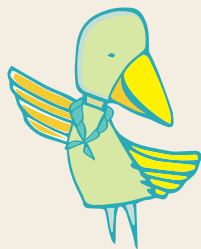
Eeva Helle, Jan Lindström

UTGIVARE:

Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter ry
i samarbete med Finlands Svenska Scouter rf
Fjärde upplagan 2024

scout.fi/lillascoutveckan

SUOMEN PARTIOLAISET
– FINLANDS SCOUTER 2024



EN SCOUTHÄLSNING TILL DIG FÖRSKOLLÄRARE

Det här är den förnyade Lärarens handbok för förskolans Lilla Scoutvecka. Handboken är full av olika tips och idéer för scoutveckans aktiviteter. Dessutom innehåller den korta presentationer av olika scoutseder, sånger och lekar som ofta används under scoutkvällar.

Ni kan förverkliga Lilla Scoutveckan så som det passar just er förskola bäst. Det går att bygga upp en hel veckas program utgående från scoutveckan eller plocka in aktiviteter som en del av det övriga programmet – varför inte hela resten av vårterminen. Det är tillåtet och också önskvärt att aktiviteterna tillämpas! Temahelheterna följer förskolans läroplan för att underlätta planeringen av programmet. Vid varje aktivitet står det hur länge aktiviteten tar att genomföra och vilket material som behövs för att förverkliga den.

Varför inte bjuda in de lokala scouterna på besök till förskolan under Lilla Scoutveckan! Kontaktuppgifter hittar du på scout.fi/karsokning.

KOM MED PÅ ÄVENTYR!

INNEHÅLL

5

Välkommen med
på Lilla Scoutveckan!

6

Scoutseder

10

Mina många
uttrycksformer

16

Språkets rika värld

21

Jag och vår gemenskap

27

Jag utforskar
min omgivning

37

Jag växer och utvecklas

WWW.Scout.FI/LILLAScoutVECKAN
WWW.Scout.FI





PIPPI



VIGGEN

HEJ MINA VÄNNER!

VAD ROLIGT DET ÄR ATT TRÄFFA ER! Jag heter Pippi och går också i förskolan. Jag har inte ännu lärt mig att skriva alla ord, men som tur fick jag hjälp av Viggen med det här brevet. Viggen kan helt vad som helst!

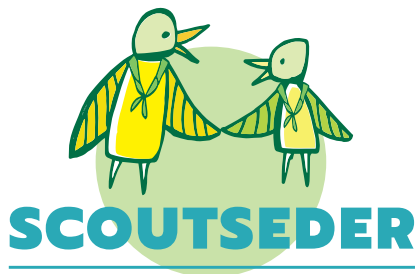
Gissa vad jag gjorde under veckoslutet! Jag var på scoututfärd tillsammans med Viggen! Vi var ute i skogen och fick äta väggkost, leka med en massa kompisar och till och med öva på att tälja med kniv.

Vi täljde våra egna pinnar för att baka pinnbröd över en eld. Kniven slant nog litet, fast jag försökte vara jättejätte försiktig, men som tur hade Viggen plåster med sig. Nu är såret nästan helt läkt. Viggen och jag går i familjescouting. Där får vi bekanta oss med scouting tillsammans med en egen vuxen. Det är jätteroligt!

Skulle ni också vilja bekanta er med scouting och allt det roliga som man gör när man är scout? Med det här brevet får ni också ett materialpaket med allt möjligt som ni behöver för att er förskolegrupp också ska kunna bege sig ut på ett eget scoutäventyr. Kom ihåg att ta hand om varandra och att ha roligt!

Viggen har sagt att jag kan bli vargunge nästa höst när jag börjar skolan. Vargungar är de scouter som går på 1-3 klassen i skolan. Det är lite lustigt att vara vargunge när man är fågel! Hoppas många av er också blir vargungar så att vi träffas igen!

Hälsar,
Pippi och Viggen



Scouter har många olika symboler, seder och märken. En del av symbolerna är globala så som scouthälsningen och scoutskjortan. Scoutkåren och deras flockar och patruller har också ofta många egna symboler. Varje kårmedlem bär kårens märke på sin scouthalsduk, på utfärder kan man höra de olika scoutkåren ropa kårens eget rop och flockens möten kan inledas med flockens rop. Symboler ökar känslan av gemenskap och stärker gruppandan bland barn och unga. Med hjälp av scoutsederna kan också ni hitta på era egna symboler som kännetecknar er och skapar gemenskap inom er grupp.

SCOUTNAMN

TID: 30 minuter

MATERIAL: -

I scouterna kan man hitta på egna scoutnamn åt var och en. De är ett slags smeknamn som kan hänga med scouten för resten av livet. I en del kårer hittar man på sitt eget smeknamn, i andra kårer hittar man på namn åt varandra. Scoutnamnet kan vara nästan vad som helst, men ofta anknyter det till scoutens personlighetsdrag eller för- eller efternamn. Det kan också härstamma från något roligt man sagt eller gjort. I scouterna finns det faktiskt namn som Skojaren, Bobban och Eken. Hitta på egna scoutnamn åt hela gruppen! Ni kan använda dem under hela scoutveckan.

HANDSKAKNING

TID: 15 minuter

MATERIAL: -

Scouter skakar hand med vänster hand. Traditionen kommer från Afrika där krigarna bar sina sköldar i vänster hand. När de träffade en person som de litade på sänkte de sin sköld och hälsade med vänster hand. Därtill är vänster hand närmare hjärtat än höger.

BERÄTTELSE

Muwiri bodde i Wasiriernas by i Afrika. Hen var en krigare vars uppgift var att skydda byn mot fienden. Muwiro och hens krigarkompisar gick omkring i byn och försäkrade sig om att inget hotade dem. De bar på spjut och sköldar, spjutet i höger hand och skölden i vänster. Som krigare mötte Muwiri en massa människor. Hen kände genast igen vem hen kunde lita på och vem hen inte kunde lita på.

När Muwiri träffade en pålitlig person, sänkte hen sin sköld och hälsade med vänster hand på sin nya bekantskap. Den här gamla traditionen har gått vidare till scouterna, som hälsar på varandra med vänster hand, den handen som är närmare hjärtat.

HANDSKAKNINGSTAFATT

Välj ut 1-3 personer som försöker ta fast de andra. När någon blir fasttagen måste hen stå på ställe och räcka fram sin vänstra hand som för att hälsa. De andra kan rädda den fasttagna genom att skaka hand med hens vänster hand och säga "hej". Leken fortsätter tills alla är fasttagna och ingen finns kvar för att rädda de andra.

SCOUTHALSDUKEN

TID: 1-2 timmar

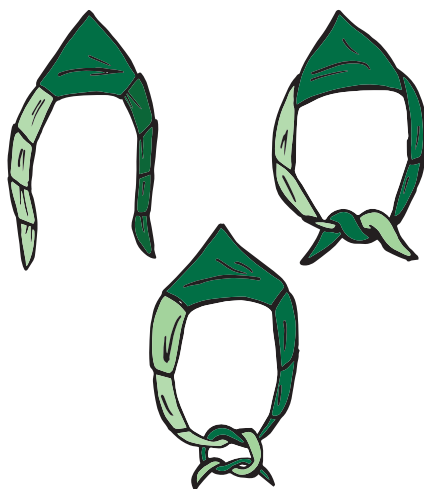
MATERIAL: Tyg (t.ex. 60 cm x 60 cm / två barn), textiltuscher eller textilfärg
ELLER bilder på scouthalsdukar och färgpennor. Bilderna kan printas ut från sidan scout.fi/lillascoutveckan.

Designa era egna scouthalsdukar! Klipp en liksidig triangel av en bit (gammalt) tyg, t.ex. ett gammalt lakan. Låt barnen dekorera sin halsduk enligt eget tycke t.ex. med textiltuscher eller textilfärg. Ni kan också designa halsdukar med hjälp av färgpennor och bilderna som ni hittar på Lilla Scoutveckans hemsida.

Halsdukens mönster (eller bild) är vanligtvis placerad på den triangelformade delen som blir baktill när halsduken är ihoprullad. Rulla ihop halsduken med start på långsidan. Fortsätt rulla tills det bildas en triangel var mönstret eller bilden syns. Sätt halsduken runt halsen så att triangeln är i nacken och halsdukens ändor hänger över axlarna. Knyt ihop ändorna med en sjömansknop. Det kan kännas lite knepigt att vika och knyta halsduken, men med lite hjälp av läraren går det nog bra.

EN BERÄTTELSE OM SJÖMANSKNOPEN

Två vänner träffades på gatan och hälsade på varandra med höger hand, så som man oftast gör. (Vi sätter halsdukens högra ända över den vänstra och knyter den första knopen). Efter att ha pratat en stund förstod de att de båda är scouter, så de skakade hand på nytt. Den här gången med vänster hand, så som scouter gör. (Nu sätter vi halsdukens vänstra ända över den högra och knyter en till knop).



GRUPPENS EGET ROP

TID: 30 minuter

MATERIAL: -

Scouter använder många olika rop för olika tillfällen. Det är vanligt att man tackar för maten genom att tillsammans ropa ”T-A-C-K, TACK TACK TACK!!” och vid lägerbålet kan man ropa: ”K-I-V-A, kiva, hyvä, bra – jän-nää.” En del scoutkårer har också sina egna rop, till exempel:

” Ut på hav i storm och rusk
Seglar vi med liv och lust
Fastän vi på havet trivs
Är vi och i hamn till frids
Sjöscouting vi jobba för
Då vi allt tillsammans gör
Nu ni veta vem vi är
Med ära vi vårt namn bär
STORMFÅGELN ”

Hitta på ett eget rop åt er grupp. Ni kan jobba i mindre grupper och sedan rösta fram det bästa förslaget. Ni kan också uppmuntra de övriga grupperna i förskolan att hitta på ett eget rop och inleda en morgonsamling med att varje grupp får ropa sitt! Ni kan också hitta på rörelser till ropen.

TYSTA TUMMEN

När en scoutledare visar tummen upp, ska alla vara tysta. När ledaren vänder tummen nedåt får man väsnas! Om man önskar tystnad ska man först själv tystna och sedan visa tummen upp. Var och en som lägger märke till tummen tystnar själv och gör det samma. Så småningom tystnar hela gruppen.

SÅNGER

KNAPPFABRIKEN

Hej! Jag heter Ola och jag jobbar på en knappfabrik.
En dag kom chefen fram till mig och sa "Ola, e du upptagen?"
Jag sa neeej, och nu vrider jag en knapp med

höger hand. (vrider en osynlig knapp med handen)
vänster hand. (vrider en osynlig knapp med handen)
höger fot. (snurra på foten)
vänster fot. (snurra på foten)
rumpan. (skaka på rumpan)
huvudet. (snurra på huvudet)
tungan. (sträck ut tungan samtidigt som du sjunger)

Hej jag heter Ola och jag jobbar på en knappfabrik.
En dag kom chefen fram till mig och sa
"Ola, e du upptagen?" Jag sa, JOOOOO!

Gå igenom alla kroppsdelar så att ni till slut skakar på hela kroppen. Efter tungan slutar sången med att Ola svarar att han är upptagen.

SIFFERVISAN

1, 2, 75, 6, 7, 75, 6, 7, 75, 6, 7.
1, 2, 75, 6, 7, 75, 6, 7, 73,
107, 103, 102, 107, 6, 19, 27.
17, 18, 16, 15, 13, 19, 14, 17,
19, 16, 15, 11, 8, 47.

LAURENTIA

Laurentia, ljuva Laurentia min,
när får jag träffa dig nästa gång?
På måndag.
Laurentia, ljuva Laurentia min,
när får jag träffa dig nästa gång?
På måndag, på tisdag.
Laurentia, ljuva Laurentia min...

Börja sången från början tills ni sjungit alla veckodagar.
Gå ned på huk varje gång Laurentia eller en veckodag sjungs.

TIPS!

Om du söker på partioscout på Spotify hittas också många scoutsånger (de flesta på finska).





MINA MÅNGA UTTRYCKSFORMER

En scout kan fungera tillsammans med olika slags människor.
Hen kan uttrycka sina känslor och åsikter
på ett sätt som är lämpligt för situationen.

SKOGSORKESTER

TID: 1 timme

MATERIAL: Stenar och käppar, sittunderlag.

Bege er ut i naturen för att sjunga och musicera. Under promenaden plockar var och en åt sig två stora käppar och två stenar som är passligt stora för att hålla i händerna. Sök upp en lämplig plats i skogen var alla kan sitta bekvämt. Sjung bekanta sånger antingen i mindre grupper eller alla tillsammans. Halva gruppen ackompanjerar första delen av sången med sina käppar och andra halvan ackompanjerar den andra delen av sången med sina stenar. Ni kan också prova på att sjunga och spela i kanon. Genom att prova på att spela på olika material (en stubbe, en sten, en lövhög o.s.v.) kan ni variera ackompanjemanget.

FRÅN BILD TILL TAVLA

TID: 1-2 timmar

MATERIAL: Kamera (eller smarttelefon/pekplatta), papper, färgpennor/vattenfärger/kol.

Den här uppgiften kan ni göra var för sig, i par eller i mindre grupper. Börja med att ta ett fotografi av naturen: en utsikt, en växt, ett träd o.s.v. Printa ut bilderna och använd dem som modell för ett konstverk som barnen ritar eller målar. Kol är t.ex. ett bra material för att rita björkar.

NATURKONSTVERK PÅ SKOGSUTFÄRDEN

TID: 1 timme

MATERIAL: Käppar, snöre, annat naturmaterial.

Var och en samlar åt sig 4 käppar (åtminstone 2+2 av samma längd). Placera käpparna som en ram (rektangel) och fäst ramens hörn med snöret. Använd ramen för att rama in ett område eller en utsikt som konstnären själv väljer. När alla har valt sitt motiv, är det dags för en konstutställning där alla får presentera sina tavlor.

TIPS: Ni kan göra ett nät av snöre inuti ramen genom att trä snöret mellan käpparna. I nätet kan ni göra en tavla genom att fästa käppar, kottar, blad eller blommor (kom ihåg allemansrätten). Fäst också en snörstump högst upp så kan ni hänga upp tavlorna inne i förskolan.



KOTTDJUR I DIGITALÅLDERN

TID: 2-3 timmar

MATERIAL: Naturmaterial (t.ex. kottar, blad och kvistar), leksaker, kamera (eller smarttelefon/pekplatta).

Samla ihop naturmaterial som ni använder för att tillverka traditionella kottdjur eller andra djur och figurer. Hitta på berättelser där figurerna är på äventyr med nutidens leksaker och filma en Stop Motion -video av berättelserna. Stop Motion är en animationsteknik där man flyttar figurerna lite åt gången och fotograferar varje steg. När man sätter ihop bilderna efter varandra och spelar upp dem blir det en animation! Det lättaste är att använda en Stop Motion-applikation. Det lönar sig att fixera kameran (eller smarttelefonen/pekplattan) eftersom det är viktigt att den är på samma ställe i varje bild.

ALLEMANSRÄTTEN

TID: 30 minuter

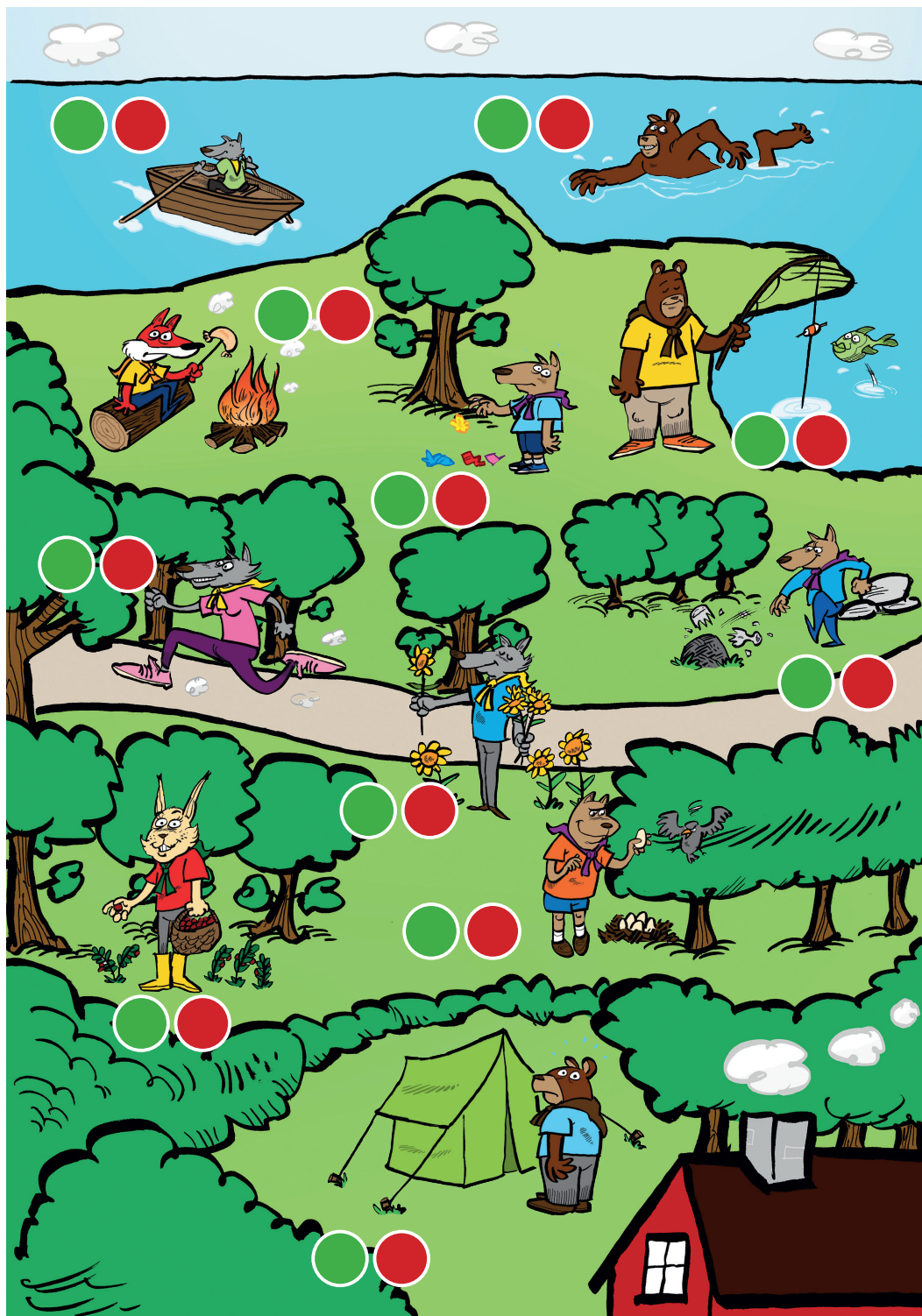
MATERIAL: Färdigt uppgiftsmaterial finns på scout.fi/lillascoutveckan. Materialet består av kunskapskort om allemansrätten med uppgifter på ena sidan och facit på den andra. Kunskapskortet printas dubbelsidigt på A4-ark: ett kort per A4-ark. Varje elev behöver ett kort.

Uppgiften kan göras individuellt eller genom att dela in klassen i grupper på 2-5 barn. Att röra sig i naturen är trevligt då man kan hitta på så många olika saker att göra och undersöka. Vet ni vad som är tillåtet och vad som inte är det ute i naturen? Se på bilden på kunskapskortet och skriv in i de numrerade punkterna om situationen är:

A. tillåten enligt allemansrätten (Rätt)

B. förbjuden enligt allemansrätten (Fel)

Föreställ er en sådan situation att skogen är torr och att det varnas för skogsbrand!



TEATER OM ALLEMANSRÄTTEN

TID: 20 minuter

MATERIAL: Om ni vill; rekvisita såsom vedträn, metspö, godispapper och ett tält.

Att röra sig i naturen är både roligt och möjliggör många intressanta aktiviteter. Känner ni till vad som är tillåtet i naturen och vad som inte är det? Iscensätt en berättelse om allemansrätten med er grupp. Läraren fungerar som berättare och läser upp texten. Barnen spelar teater under tiden som läraren berättar. Reflektera till slut tillsammans över vad som är tillåtet och vad som inte är det. Tänk er att skogen är torr och att det varnas för skogsbrand.

OBS! Ni behöver inte öva på pjäsen desto mer. Den kan framföras flera gånger med olika skådespelare. Visa upp pjäsen i skogen och bjud in en annan grupp som publik. Ni kan också visa upp pjäsen på en kväll för vårdnadshavare eller under vårfesten, speciellt om ni själva tillverkat kulisser och rekvisita!

BERÄTTELSE:

En vacker sommardag var Kajsa och Elias ute och rodde på Saimen. De bestämde sig för att ta i land på en strand som verkade vara helt obebodd. Så småningom kom de fram till stranden och förtöjde båten. De två vännerna hoppade ur båten och började leta efter en plats där de kunde äta sin matsäck. En bit bort fanns en udde och bakom den hördes det skratt. De såg två små barn som simmade medan deras föräldrar höll vakt på stranden.

Kajsa och Elias fortsatte en bit in i skogen och tände en brasa på marken. De grillade korv över elden och mumsade i sig de goda smörgåsarna som de haft med sig. När de ätit färdigt släckte de elden med vattnet ur en vattenflaska och begav sig tillbaka mot stranden. Under tiden hade en annan båt tagit iland. Båtägaren rastade sin hund på stranden. Hen tog upp några godispapper ur fickan och slängde dem på marken. Kajsa tyckte det var tråkigt med nedskräpning och bad båtägaren plocka upp godispappren och sätta dem tillbaka i fickan.

Elias gick efter sitt metspö från båten och fäste en mask på kroken. Han gick ut på udden för att meta. Under tiden gick Kajsa tillbaka in i skogen för att leta efter bär och svamp som de kunde äta till middag. Undrar om det redan finns kantareller? Får man plocka dem var som helst? Funderade hon. Barnen som tidigare varit och simma hade också hittat in i skogen där de nu undersökte ett fågelbo och lyfte upp några ägg som de hittat i boet.

När Kajsas korg var full med svamp gick hon tillbaka mot stranden och plockade med sig en bukett med blommor på vägen. Efter middagen grävde Kajsa och Elias fram tältet ur båten och slog upp det vid skogsbrynet. Ganska snart var det knäpptyst i tältet.

RÄTTIGHETER SOM TAS UPP I BERÄTTELSEN:

1. Det är tillåtet att ta i land med roddbåt vid en naturstrand (inte på någon annans tomt om man inte har lov till det).
2. Det är tillåtet att simma.
3. Det är alltid olovligt att göra upp eld utan markägarens tillstånd.
4. Det är förbjudet att skräpa ner såväl ute i naturen som i stan.
5. Det är tillåtet att röra sig till fots.
6. Det är tillåtet att meta.
7. Det är tillåtet att plocka bär och svamp (dock inte på någons gård eller i en odlad trädgård).
8. Det är förbjudet att söndra fågelbon och samla ägg.
9. Det är tillåtet att plocka blommor (dock inte på någons gård eller i en odlad trädgård. Om du vet att det finns sällsynta växter på området bör du lämna dem ifred. Alla blommor är vackrare att se på ute i naturen!).
10. Det är tillåtet att slå upp tält, men inte på någon annans tomt.

LEKAR

SCOUTKURRAGÖMMA

Leken kan lekas i skogen, på gården eller inomhus. En utses till "scout". Scouten gömmer sig och de andras uppgift blir att söka efter scouten. När man hittar scouten ska man så tyst som möjligt gömma sig bredvid hen. Till sist är alla i samma hög i samma gömma.

PANTOMIM OM KÄNSLOR

Läraren delar in klassen i grupper på ungefär tre barn. Varje barn funderar i tur och ordning på en känsla. Hur känns känslan i kroppen? Var känns känslan? Händer det något till exempel i ansiktet, magen eller fötterna? När barnet har funderat klart på sin känsla spelar hen upp känslan med miner och gester för de andra barnen i sin grupp utan att använda ljud. De andra barnen försöker gissa vilken känsla hen föreställer. I slutet av leken kan läraren diskutera med barnen om känslor och hur det går att känna igen dem.

FOTOGRAFEN

Ett av barnen leker fotograf och de andra barnen leker att de blir fotograferade. Fotografen tar i tur ordning tag i händerna på varje barn och snurrar hen runt några varv och släpper sedan taget. Barnet stannar kvar i den ställning hen blir då hen snurrat färdigt som om hen poserar på bild. När alla barn utom fotografen har blivit snurrade, väljer fotografen ut vilken ställning är roligast eller bäst. Den utvalda blir sedan nästa fotograf.

ROBOTEN

Leken leks i par eller i små grupper. Paret eller gruppen är en robot som utför de uppgifter som läraren ger. Läraren berättar hur många av en kroppsdel (fötter, fingrar, huvuden o.s.v.) får röra marken på en gång och roboten verkställer

uppgiften. I den lättare versionen bestämmer läraren om barnen är i par eller i grupp, i den svårare versionen får barnen själva fundera ut hur många personer som behövs i en robot för att den ska kunna utföra uppgiften.

BURR

Burr-leken är en Kim-lek med naturmaterial. Samla ihop olika käppar, stenar, blommor, barr, kottar o.s.v. och lägg dem på ett lakan el.dyl. En deltagare går längre bort medan resten kommer överens om vilken av föremålen är "Burr". När gruppen kommit överens om vilket föremål som är "Burr", får den som har stått längre bort komma tillbaka. Hen börjar plocka upp föremålen ett efter ett. De andra räknar föremålen som plockas upp och säger i en kör "burr", då det överenskomna föremålet tas upp.

SCOUTEN SOVER

Sätt er i en ring och välj ut en som är scout. Scouten sätter sig på knä mitt i ringen och böjer sig ned så att ansiktet är mot golvet och hen inte ser något. Sätt en scouthalsduk på scoutens rygg. Läraren visar vem av de övriga barnen får ta halsduken och gömma den bak sin rygg. Alla andra sätter också händerna bak sin rygg så att scouten inte ska veta vem som har halsduken. Nu säger alla tillsammans "Hej scout, du har tappat din halsduk!". Scouten stiger upp och försöker gissa vem som har gömt halsduken. Hen ställer sig framför personen som hen misstänker och gör en scouthälsning (lyfter vänstra handens pek- och mittfinger mot pannan). Om scouten gissat rätt, får hen halsduken, men om hen gissat fel, svarar den misstänkta med en scouthälsning. Då flyttar sig scouten till följande person och gör en scouthälsning. Leken fortsätter tills scouten hittat sin halsduk.



SPRÅKETS RIKA VÄRLD

Scouting är en internationell hobby. I världen finns det över 40 miljoner scouter och det finns scouter i nästan alla världens länder. Scouterna har många gemensamma seder, märken och symboler som gör att de kan kommunicera utan ett gemensamt språk.

BOKSTÄVER ELLER SIFFROR AV NATURMATERIAL

TID: 20-30 minuter

MATERIAL: Modellbilder av bokstäver eller siffror, käppar, stenar o.s.v.

Forma bokstäver eller siffror med hjälp av naturmaterial. Ni kan t.ex. skriva allas namn eller göra en läsuppgift åt kompisen. Ni kan också skriva er ålder, dagens datum eller göra räkneuppgifter, enligt elevernas intresse.

REKLAM

TID: 1-2 timmar

MATERIAL: Tidningar och tidsskrifter, sax, lim, papper, kartong, videokamera (eller smarttelefon/pekplatta).

Målet är att barnen lär sig urskilja reklam från övrigt mediamaterial. Se tillsammans på olika reklamer. Ni kan också försöka minnas reklam som ni sett på TV. Fundera på vad det är som man gör reklam för. Vilket budskap vill man förmedla med bilden? Hur väcker reklamen uppmärksamhet? Hur får man tittaren intresserad av produkten så att hen vill köpa den? Vilka saker berättar reklamen inte? Är reklamen bra eller dålig? Motsvarar reklamer alltid verkligheten?

Gör egna reklamer för att marknadsföra scouting. Filma en video var ni berättar om scouting och om de saker som ni lärt er under scoutveckan. Med hjälp av videon kan ni uppmuntra andra att också delta i Lilla Scoutveckan eller att hitta på roliga saker ute i naturen. Kom ihåg att använda #partioscout!

SPÅRTECKEN

TID: 20-30 minuter

MATERIAL: Bild på olika spårtecken, olika slags naturmaterial.

Du kan också skriva ut
spårtecknen från
scout.fi/lillascoutveckan

Bekanta er med de vanligaste spårtecknen med hjälp av bilden i handboken. Läraren sätter ut en bana av olika spårtecken som barnen ska gå i par eller mindre grupper. Paren eller grupperna kan också själva sätta ut banor som sedan ett annat par eller grupp får försöka sig på. Det lönar sig att ha bilden över spårtecknen nära till hands då de kan vara svåra att komma ihåg.



GÅ ÅT DET HÄR HÅLLET



TRE STEG DITÅT
FINNS EN BOKSTAV



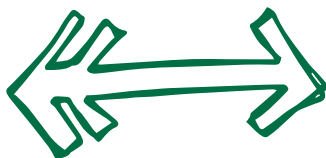
SPRING



SKYND DIG



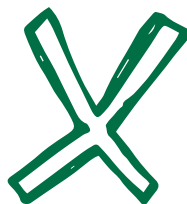
STOPP



VÄND OM



GÅ FÖRSIKTIGT



GÅ INTE HÄR

TRÄDTAFATT

TID: 10-20 minuter

MATERIAL: En skog eller en gård där det finns olika trädslag, bilder på eller grenar av de olika trädslagen.

I Finland talas det många olika språk. Svenska och finska är de officiella språken och därtill är de samiska språken officiella språk inom samernas hembygdsområde. Om det bland barnen finns någon som har ett övrigt modersmål, kan ni inkludera det språket i leken.

Med hjälp av leken får ni lära er namnen på olika trädslag och dessutom bekanta er med de olika språken som talas i Finland. Märk ut en spelplan där det finns 3-5 av de trädslag som finns i ordlistan (gran, tall, en, björk, asp). Börja med att leka på svenska: säg namnet på ett trädslag och visa en bild på det. Barnens uppgift är att springa till rätt trädslag så fort som möjligt. Om ni vill, kan ni efter att ha övat en stund tävla om vem som är snabbast. Då får den som kommer först eller sist vara den som säger nästa trädslag. Det lönar sig att repetera vilket träd som är vilket före man börjar leka.

Då leken är bekant kan ni pröva på att leka leken på finska eller samiska (eller något annat språk som är bekant för någon i er grupp).

- ▶ GRAN - KUUSI - KUOSÄ
- ▶ TALL - MÄNTY - PEECI
- ▶ BJÖRK - KOIVU - SUÁHI
- ▶ EN - KATAJA - RÁTKÁ
- ▶ ASP - HAAPA - SUPE

LÄGERBÅLSBERÄTTELSE OCH EN BERÄTTANDE BERÖRING

TID: 30 minuter

MATERIAL: papper och penna, material för en lägereld (t.ex. en ficklampa och silkespapper).

Sagotering är en metod där en fri skildring av en berättelse, en ny saga eller historia föds mellan berättaren och lyssnaren. Gruppen ska tillsammans hitta på en berättelse så att alla i tur och ordning hittar på vad som hände sen. Läraren skriver ner berättelsen vartefters den blir till. Det är viktigt att den skrivs ner exakt som den berättas. Scouterna sitter ofta ned om kvällarna runt ett lägerbål för att berätta och höra på berättelser. I förskolan är det inte helt lätt att tända en lägereld men ni kan i stället pyssla ihop en lek-eld med hjälp av silkespapper och en ficklampa, tända en lykta eller bygga en koja för att skapa den rätta stämningen. Ni kan också lyssna till naturljud och dämpa ljuset för att få en mysig stämning i rummet.

Barnen får också fundera på beröringar eller figurer som de "ritar" på varandras ryggar. Dela in barnen i par eller sätt er alla i en stor ring. En är berättare och läser upp berättelsen medan de andra ritar berättelsens händelser på en annans rygg. Kom ihåg att inleda med att alla frågar sitt par/den som sitter framför: "Får jag rita på din rygg?" Om någon av barnen inte vill bli berörd, ska hen få sitta vid sidan om.

SCOUTBERÄTTELSE

Det finns många traditionella scoutberättelser, t.ex. berättelsen om grodan i gräddskålen och berättelsen om Kim. Berättelserna passar bra till en morgonsamling eller som avslutning på dagen. Varför inte använda en berättelse som inspiration för en bildkonstuppgift.

BERÄTTELSEN OM GRODAN I GRÄDDSKÅLEN

Scoutrörelsens grundare Robert Baden-Powell berättade en berättelse om två grodor som en dag hittade en gräddskål. Skålen såg intressant ut och doftade gott, så de kikade över kanten. Men de var oförsiktiga och råkade trilla ner i skålen. Den ena grodan tänkte att den hamnat i något konstigt vatten som en groda inte kan simma i, så den gav upp och försökte inte ens simma i grädden. Eftersom ingen hjälpte den upp ur skålen, sjönk den till botten och drunknade.

Den andra grodan gav inte upp, utan började simma och trampa vatten. Den fortsatte timme efter timme och vad tror du att det hände sen? Så småningom hade grodan kärnat grädden till smör och den kunde hoppa ut ur skålen oskadd, fastän lite trött efter allt simmande.

LEKAR

SÖNDRIGA SKRIVAREN

Alla ställer sig på en kö. Den första personen ”ritar” en bild på ryggen på den som står framför, som i sin tur ritat bilden på följandes rygg o.s.v. Bilden kan vara något som läraren ritat eller en bild från ett postkort o.s.v. Den som står sist i kön kan antingen rita bilden på den förstas rygg eller på ett papper. Har bilden ändrat? Jämför med modellbilden!

HEM-FÖRSKOLA

Barnen delas in i mindre grupper som ställer sig i varsin kö. Läraren sätter två stenar/kottar/hinkar ca. 10 m från varandra framför varje kö. Ena märket är ”hem” och det andra ”förskolan”. Grupperna ska springa i varv runt märkena. I tur och ordning springer barnen runt märkena medan de ropar ut en bokstav som (t.ex. ”aaaaaaa” eller ”eeeeee”). Den som är i tur att springa får bokstaven på ett kort som läraren delar ut. Grupperna kan antingen ha samma eller olika bokstäver. Man får springa så länge som man orkar ropa utan att ta ett andetag. Då luften (och ljudet) tagit slut, börjar följande springa från det stället vart den förste kommit. Alla i gruppen får springa en gång och efter det räknas varven. Då var och en från alla grupper sprungit jämför ni vilken grupp som sprungit flest varv.

TRADITIONELLA LEKAR FRÅN OLIKA KULTURER

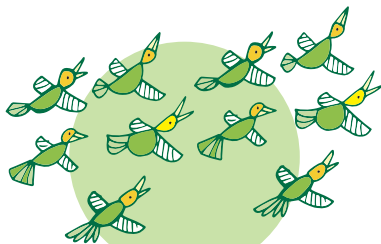
Be barnens föräldrar skriva ner en lek från deras egen barndom. Barnen får lära ut sin förälders lek åt kompisarna i förskolan. Leken kan vara antingen en inne- eller utelek.

ALFABETSTAFATT

I den här leken ska den som bli fasttagen forma en bokstav med sin egen kropp. Den som räddar springer fram till den som blivit fasttagen och härmar bokstaven med sin kropp. Om ni vill kan ni komma överens om regler, t.ex. att man endast får göra vokaler, konsonanter eller bokstäver som ingår i sitt eget namn.

PINGIS MED NUMROR ELLER ALFABETET

Läraren och eleverna bollar ord till varandra, t.ex. ett-två-tre-fyra o.s.v. eller A-B-C-D o.s.v. Prova på att säga orden i olika takt och med olika stilar.



JAG OCH VÅR GEMENSKAP

En scout vet hur man agerar i samhället och kan ta reda på och påverka saker som berör det vardagliga livet. Hen är intresserad av att ta hand om gemensamma ärenden, lägger märke till brister och söker lösningar till dem. En scout vill förbinda sig till att vara en del av sitt lokalsamfund och samhället. Scouten är bekant med sin egen kultur samt främjar och värnar om den. Hen är också intresserad av och värdesätter andra kulturer. En scout ser sig själv som en del av mänskligheten och känner ett globalt ansvar.

OM JAG FICK BESTÄMMA

TID: 1 timme

MATERIAL: Papper och färgpennor.

Det här är en rituppgift som handlar om att påverka. Målet är att tillsammans med barnen fundera på hur världen skulle se ut om de själva fick bestämma. Välj först ett gemensamt ämne, t.ex. att inreda ett rum, en för- eller efterrätt, den perfekta förskoledagen. Var och en ritar en bild av ämnet med rubriken ”om jag fick bestämma”. Till slut kan ni göra en runda där alla får visa sina teckningar och berätta vad de ritat och varför de valt att rita just det.

Försök förverkliga barnens visioner, eller i alla fall en del av dem! I uppgifter som handlar om påverkan är det fint att få känna att man verkligen har en möjlighet att påverka.

GEMENSAM INSÄNDARE

TID: 1 timme

MATERIAL: Papper och pennor.

Fundera på hurudana saker barnen själv kan bestämma över och påverka. Vilka saker bestämmer föräldrarna om? Eller förskoleläraren? Hurudana saker bestämmer stadsdirektören om? Skriv tillsammans en insändare till en lokaltidning. Berätta vilka saker ni är nöjda med och vilka saker ni skulle vilja ha ändring i. Kom ihåg att motivera era åsikter! Reflektera över vilka saker som ni är eniga om och vilka saker som ni inte är eniga om. Vad skulle hända om allas önskemål skulle förverkligas? Är det möjligt?

RÖSTA

TID: 1 timme

MATERIAL: Kottar eller stenar, papper, pennor, vattenfärger, lim och annat pysselmaterial förskolan har i skåpet.

Läraren plockar fram pysselmaterial som finns i klassen och delar ut lika många kottar och/eller stenar åt varje barn.

Kottarna och stenarna är barnens röster. Varje barn får i tur och ordning placera en sten eller en kotte bredvid det pysselmaterial hen vill använda. När alla barn har röstat, tas de fem pysselmaterial som fick mest röster i bruk. Barnen får endast använda de fem pysselmaterial som gemensamt röstats fram, resten av materialen läggs tillbaka i skåpet. Då barnen pysslat färdigt diskuteras röstning. Hur kändes det att rösta? Hur kändes det då ens eget val föll bort eller började användas gemensamt? Varför är det viktigt att rösta?

DAGENS GODA GÄRNING

TID: varierar

MATERIAL: Stenar eller kottar, en glasburk eller någon annan genomskinlig behållare.

I scouterna strävar man efter att var och en gör åtminstone en god gärning varje dag. Gör också ni en god gärning per dag under minst en veckas tid. På kunskapskortet får barnen färglägga en del av bilden för varje dag som de gjort en god gärning. Ni kan också samla kottar eller stenar i en genomskinlig burk för varje god gärning som ni gör och följa med hur burken fylls under veckan. I slutet av veckan kan ni räkna hur många goda gärningar ni alla tillsammans har gjort! Dagens goda gärning kan göras på två olika sätt:

ALTERNATIV 1:

Den goda gärningen kan vara något enkelt, såsom att hjälpa kompiserna att knyta skosnörena, hjälpa till att städa undan efter en lek eller plocka upp skräp från marken. Ni kan tillsammans i gruppen gå igenom vilka goda gärningar var och en har gjort dagen innan.

TIPS: Förverkliga
"den hemliga vännen"
- leken även bland
arbetstagarna!



ALTERNATIV 2:

Lotta ut en hemlig vän åt var och en i gruppen. Var noga med att inte berätta åt någon vem i gruppen som är din hemliga vän. Tanken är att glädja och hjälpa den hemliga vännen särskilt

It mycket under scoutveckan. Den sista dagen avslöjas de hemliga vännerna.

SAMHÄLLSTJÄNST

TID: varierar

MATERIAL: varierar

Meningen med samhällstjänsten är att göra något som är till nytta för alla i gemenskapen. Uppgiften kan ta en halv timme eller hela dagen. Passliga uppgifter är t.ex. att städa gården, att ordna upp i daghemmet eller förskolans leksaksförråd eller att besöka ett närliggande åldringshem.

MEMORY MED FAVORITKARAKTÄRER

TID: 1-2 timmar

MATERIAL: Papper, pennor, kartong, lim.

Prata om olika kändisar och vilka som är era favoriter. De kan vara människor eller påhittade figurer. De kan vara karaktärer från ett TV-program, en tecknad serie, en film eller ett spel. Rita favoritkaraktärerna på lika stora papperslappar och spela memory med dem. Spelkortet blir tåligare och lättare att använda om ni laminerar eller limmar kartong på baksidan av dem.

FÄRGLEKEN

TID: 40 minuter

MATERIAL: Färgglada, självhäftande post-it-lappar.

Läraren sätter varsin lapp i pannan på barnen så att de inte ser vilken färg lappen har. Meningen är att barnen ska bilda grupper tillsammans med dem som har samma färg på sin lapp. Under lekens gång får barnen inte prata utan grupperna ska bildas med hjälp av ickeverbal kommunikation. De kan t.ex. visa färgerna åt varandra med hjälp av sina kläder. Till slut hjälper läraren gruppen att behandla de känslor och tankar som väckts under leken.

- Hur kändes det när du hittade den första kamraten med samma färgs lapp som du själv hade?
- Försökte ni hjälpa varandra med att hitta rätt grupp?
- Till hurdana grupper hör du? Till exempel fotbollslag, förskolegruppen, någon klubb...
- Kan vem som helst komma med i de grupperna?
- Vilka är det i vårt samhälle som blir utanför, och vad kan man göra åt saken?

SAGOSTUND

TID: 1 timme

MATERIAL: Sagobok, papper, färgpennor/vattenfärger, tidningar, lim, sax.

Bekanta er med barnens liv i något annat land med hjälp av sagor. Hurudan är barnens värld? Hur ser vardagen ut? Gör ett bildkollage om ämnet och sätt upp den på väggen i förskolan. Rita, måla, använd bilder och texter ur tidningar. På det här sättet kan alla berätta sin egen historia. Ni kan också göra en pjäs utgående från berättelserna.

BOKTIPS:

- Emily Bruce: Sagor från hela världen
- Milena Parland & Alexander Reichstein:
När månen skrattade och andra sagor berättade i vårt land
- Unicef kommittén, Lars-Erik Berg och Jörgen Runholm:
Den magiska boken: äventyr, sagor och myter från hela världen
- Matt Lamothe: En dag i livet : en vanlig dag hos sju barn i olika platser i världen

SAMARBETSBANA

TID: 15-30 minuter

MATERIAL: hink fylld med vatten (eller något annat tungt), snörstumpar och två ringar.

Placera ringarna på ett passligt avstånd från varandra så att de markerar start och mål på banan. Fyll hinken med vatten (eller något annat tungt) och fäst lika många snörstumpar i handtaget som ni är deltagare i leken.

Deltagarna ställer sig vid startpunkten. Var och en tar ett snöre i sin hand. Meningen är att barnen tillsammans ska flytta hinken från start till mål utan att spilla av vattnet. Leken kräver en hel del samarbete eftersom barnen bland annat måste fundera på hur mycket och i vilken ordning de ska dra i sina snören för att hinken ska hållas upprätt. Om ni vill ha mer utmaningar kan ni bygga en hinderbana mellan start och mål.

TIPS: Den här och flera andra roliga aktiviteter hittar du i Pieni YK-kirja (Obs! Materialet är på finska) www.ykliitto.fi/julkaisut/pieni-yk-kirja



SKIVRÅD MED MUSIK FRÅN VÄRLDEN RUNT

TID: 1 timme

MATERIAL: En dator eller en spelare för att spela upp låtar, anteckningsmaterial, (karta).

Arrangera ett skivråd med musik från olika delar av världen. Ni kan antingen använda de låtar som är uppräknade här under eller själva välja låtar som ni vill ha med i leken. Om ni har tillgång till en karta kan ni också söka upp låtarnas ursprungsland på den. Alla låtarna finns på YouTube (ni kan också se på videona!) eller i Spotify. Efter att ni hört låten poängsätter ni den, t.ex. genom att visa upp olika mängd fingrar (1=låten var inte i min smak, 2=helt okej, 3=jättebra). Då alla givit poäng räknar ni ut hur många poäng låten fick sammanlagt.

- ▶ NYA ZEELAND: Tutira Mai Nga Iwi (Pica-Pica)
- ▶ JAPAN: Sakura (Mimmit)
- ▶ SYD-AFRIKA: The Lion Sleeps Tonight (The Tokens)
- ▶ MEXIKO: La Cucaracha (Pica-Pica)
- ▶ FINLAND: Tänä iltan (Mimmit)

JO ELLER NEJ?

TID: 10-20 minuter

MATERIAL: -

Gårdsplanen eller rummet delas in i två delar så att ena sidan är ”ja” och andra sidan är ”nej”. Läraren läser upp påståenden som barnen tar ställning till genom att ställa sig på någondera sidan. När alla har valt sin sida får barnen motivera sitt val.

Exempel på påståenden:

- ▶ Det är tillåtet att kasta skräp på marken.
- ▶ Man måste alltid göra som de vuxna säger.
- ▶ Om någon slår, får man slå tillbaka.
- ▶ Man måste alltid ta med de andra i leken.
- ▶ Det är tillåtet att berätta vidare en hemlighet som en kompis berättat.

LEKAR FRÅN NÄR OCH FJÄRRAN

INDISK RINGLEK

Deltagarna delas in i två grupper, t.ex. katter och hundar. Katterna gör en egen ring och utanför dem gör hundarna en egen. I det här skedet måste alla lägga bakom örat vem i den andra ringen som står vid en själv. Deltagarna måste vara jämna till antalet så att alla får ett eget par. Ringarna roterar åt olika håll, den inre ringen medsols och den yttre motsols. När läraren visslar eller klappar i händerna letar alla så snabbt som möjligt upp sitt par från den andra ringen, tar tag i varandras händer och sätter sig ner på golvet eller marken. Om ni leker utomhus kan man gå ner i huk istället för att sätta sig. Om ni vill kan ni göra så att det par som sätter sig sist faller ur leken.

RUMÄNSKT GALOPPSTEG

Deltagarna ställer sig i ring och håller varandra i händerna. Ringen rör sig medsols med sidogaloppsteg. Då läraren ropar en kroppsdel (t.ex. huvud, axel eller knä) byter ringen riktning och var och en tar med höger hand tag i den nämnda kroppsdelens på kompisens vid sidan om. Så håller man på tills läraren ropar en ny kroppsdel, då ringen igen byter riktning och alla tar tag i den nya kroppsdelens på kompisens vid sin sida. Om det känns krångligt att byta riktning vid varje uppmaning så kan ni fortsätta medsols genom hela leken. Leken håller på tills ni använt alla kroppsdelar som ni kommer på. Ni kan också upprepa ett visst antal kroppsdelar i olika ordning.

FLADDERMUS OCH NATTFJÄRIL

Välj ut en fladdermus och tre nattfjärilar bland deltagarna. Bind för fladdermusens ögon (t.ex. med en halsduk). De övriga deltagarna tar varandra i händerna och bildar en ring som fungerar som gränser för var fladdermusen och nattfjärilarna får röra sig. Fladdermusen rör sig inne i ringen och ropar med jämna mellanrum Bat!. Då svarar nattfjärilarna Moth!. Nattfjärilarna rör sig också inne i ringen och försöker att inte bli fasttagna av fladdermusen. Med hjälp av ljuden försöker fladdermusen få fast en nattfjäril. Om en nattfjäril blir fasttagen blir hen följande fladdermus. Då väljer man ut tre nya fjärilar bland de som stod i ringen. Ringen får inte röra på sig eller föra ljud, annars blir det svårt för fladdermusen att höra nattfjärilarnas svar.

KNOPEN

Knopen är en traditionell scoutlek. En av deltagarna går ut ur rummet. De övriga bildar en ring och tar varandra i händerna. Syftet är att göra en kompakt knop utan att någon släpper taget. När knopen är klar kommer den som gick ut in igen. Hens uppgift är att instruera de andra i hur de ska göra för att lösa upp knopen utan att någon släpper taget.



JAG UTFORSKAR MIN OMGIVNING

Att röra sig i och respektera naturen är en viktig del av scoutverksamheten. Scouterna lär sig utfärdigheter, bekantar sig med olika naturföreteelser och övar på att färdas i naturen. Utfärder och läger ordnas för det mesta ute i skogen. När scouten själv är en aktiv del av naturen utvecklas hens förhållande till naturen. Med hjälp av de här aktiviteterna kan ni bekanta er med er närmiljö och lära er att färdas i, respektera och uppskatta den.

NATURSTIG

TID: 30 minuter

MATERIAL: Plastfickor för bilderna, pennor, sax och snöre för att hänga upp dem. Färdigt material finns på scout.fi/lillascoutveckan och innehåller: Bilder på Finlands natur
Uppgiftskort (1st/par. Uppgiften kan också göras utan korten)
Facit för uppgiftskorten

Barnen får bekanta sig med Finlands natur med bilder och genom att prova på att orientera och lösa problem. Läraren sätter ut 15 bilder på ett överenskommet område. Barnen delas in i par och varje par får ett eget uppgiftskort (uppgiften kan också göras utan uppgiftskorten). Läraren ger tips om vilken naturbild som paret ska börja med att söka (lingon). På bilden finns en färgad boll och tips om vilken bild de ska hitta till näst. På uppgiftskortet finns samma figurer som på naturbilderna, när paret hittar en bild ska de kryssa över den motsvarande figuren på sitt eget uppgiftskort. Sedan söker de upp följande bild med hjälp av tipset. Då de hittat alla 15 bilder och kryssat över alla figurer på kortet är leken slut.

Under tiden som ni letar efter ledtrådar kan ni tillsammans diskutera om naturen. Man kan t.ex. fråga vilka djur och fåglar barnen sett i sina hemtrakter? Har de någonsin varit på skogsutfärd eller plockat bär eller svamp?

BYGGA KOJA

TID: 45 minuter

MATERIAL: Kvistar och grenar.

Sök upp en lämplig plats för en koja i den närliggande skogen. Bygg tillsammans en gemensam koja av grenar, kvistar och annat naturmaterial som ni hittar i skogen. Att bygga en koja är en nyttig övning där barnen får öva på samarbete, använda sin kreativitet och lösa problem. Ni kan kombinera andra uppgifter och lekar med både byggandet av och den färdiga kojans.

LÄGERLIV I TÄLT

TID: 1 timme

MATERIAL: Tält, alternativt en presenning/ett tyg och snöre.

På scoutläger sover scouterna för det mesta i tält. Ni kan slå upp ett tält på gårdsplanen eller varför inte inne i förskolan – barnen hittar säkert på roliga lekar med det. Det är också spännande att t.ex. lyssna på en saga eller äta mellanmål inne i ett tält. Den här uppgiften kan enkelt slås ihop med uppgiften Lägerbålsberättelse och en berättande beröring (s.19).

Ta kontakt med en lokal scoutkår för att låna ett tält. Scouterna kan också hjälpa er med att visa hur man slår upp tältet. Barnen kan gärna vara med och slå upp tältet, det är spännande att delta i det! Om ni inte har tillgång till ett riktigt tält kan ni med lite fantasi bygga en koja som liknar ett tält. Genom att spänna fast ett snöre mellan två träd eller stolpar och hänga en presenning eller ett tyg över snöret blir kojans som ett tält. Nedre kanterna kan fästas på marken/golvet genom att sätta stenar eller bänkar på dem.

VI UTFORSKAR SKOGEN

TID: 45 minuter

MATERIAL: Linjal

NATURENS EGENSKAPER

Gå omkring i skogen eller på gårdsplanen och sök efter något grönt, lätt, vasst, runt, mjukt, hårt, brunt o.s.v. Undersök och jämför föremålen som ni samlat. Vad skiljer dem från varandra? Hur känns de? Är de hala, sträva eller något annat? Vilken av t.ex. stenarna är rödast? Varför är stenen röd? Varför är granen grön?

FAVORITPLATS

Föreställ er att ni är olika djur (t.ex. en björn, mask, mus) och sök upp det djurets favoritplats i skogen. Till sist söker var och en upp sin egen favoritplats. Ni kan gärna återvända till favoritplatserna senare eller ta bilder av dem så att barnen t.ex. under en sagostund kan föreställa sig att de är i sina egna favoritplatser.

MÄTARLARVEN

Leta med hjälp av linjalen upp ett föremål som är 1 cm långt, ett som är 2 cm långt o.s.v. ända upp till 5 cm. Vilka slags föremål hittar ni? Sök upp ett träd som är lika högt som du är lång. Hur gammalt är trädet? Hur högt är ett träd som är lika gammalt som du?

TYST SMYGER VANDRAREN

Djuren rör sig väldigt tyst i naturen så att t.ex. rovdjur eller människor inte ska lägga märke till dem. Kan ni också göra det? Bilda en kö och försök röra er så tyst som möjligt och utan att lämna några spår efter er. Läraren kan försöka följa med kön med slutna ögon och säga till när det hörs ljud från den.

HÄMTA HIT

Dela in gruppen i två eller flera lag, lagen ställer sig på kö. Läraren ger en uppgift åt de som står först i köerna, t.ex. hämta tre kottar, ett grönt blad, något som börjar med bokstaven a, något mjukt o.s.v. Den som först hittar ett föremål som motsvarar uppgiften och hämtar det till sitt lag vinner ett poäng åt laget. Sedan är det följande personer i köerna som är i tur att få en uppgift.

PLATT PÅ MARKEN

Lägg er ner på marken och slut ögonen. Känn på marken runt omkring. Vad finns där? Hur känns de föremål du hittar? Lyssna noga. Vad hör du? Kan du känna lukten av något? Öppna ögonen och lägg märke till hur världen ser ut från det här perspektivet. Hur ser världen ut om du vänder dig på mage?

MILJÖKONST

TID: 20 minuter

MATERIAL: -

Gå en promenad i den närliggande omgivningen, t.ex. i skogen. Var och en får i uppgift att under promenadens gång plocka ett föremål som hen tycker om. Det kan vara ett vackert blad, en skojig gren eller en kotte som känns bra i handen. Kom ihåg allemansrätten då ni plockar saker, det är t.ex. inte tillåtet att skada träd eller plocka mossor o.s.v. I slutet på utfärden samlas alla för att visa upp vad de hittat och berättar varför de valt just det föremålet. Skapa ett gemensamt miljökonstverk av allt som ni samlat. Alla får i tur och ordning placera sitt föremål så att det till slut blir ett gemensamt konstverk. Ni kan föreviga konstverket genom att ta en bild av det. Om ni vill kan ni också återvända till ert konstverk på följande skogsutfärd för att se hur vädret påverkat det. Under promenaden kan ni också plocka ett föremål för varje sak som ni lyckats med eller varje god gärning som ni gjort under dagens gång. Då ni skapar konstverket kan var och en berätta om sina goda gärningar eller det som hen lyckats med under dagen. Kom ihåg att låta alla berätta i lugn och ro i tur och ordning.

KIMS PROV

TID: 45 minuter

MATERIAL: 10-20 st. olika naturföremål (t.ex. växter, kottar o.s.v.) och föremål från förskolan.

Ursprungligen äventyrade Kim i den engelska författaren Rudyard Kiplings ungdomsböcker. I historierna övade Kim på sin iakttagelseförmåga, sitt minne och sin uppmärksamhet genom att leka lekar där han skulle minnas möjligast många detaljer av något som han sett endast en liten stund. Scouternas grundare Robert Baden-Powell gjorde Kim känd bland alla världens scouter genom att i sina böcker ta upp honom som exempel på en pojke som använde sina förmågor för sitt lands bästa. Kim-leken passar bra för att utveckla minnet, sinnena, koncentrations- eller iakttagelseförmågan.

KIMS PROV

Lägg ut föremålen på ett utmärkt område antingen på ett bord eller på marken. Låt barnen se på föremålen en stund och uppmana dem att försöka memorera vad de ser. Efter det sluter alla utom en sina ögon. Personen tar bort en eller flera föremål från området. Då de andra får lov att öppna ögonen försöker de minnas vilket eller vilka föremål som saknas.

Ni kan också leka leken så att gruppen delas in i två lag som har tio föremål var. Lagen placerar förmålen inuti ett utmärkt område, sedan bekantar de sig med det andra lagets föremål och försöker memorera dem. Båda grupperna tar bort något från sin egen ruta varefter lagen gissar vad som försvunnit från den andra gruppens ruta. För att försvåra uppgiften kan ni öka på mängden föremål, välja saker som liknar varandra eller byta ut saker istället för att ta bort dem.

KIM MED KÄNSELINNET

10-20 st av föremålen läggs i en påse eller en övertäckt korg. Deltagarna plockar i tur och ordning upp ett av föremålen och försöker med hjälp av känselsinnet känna igen det.

KIM MED HÖRSELINNET

En av deltagarna gömmer sig bakom en gardin eller en dörr och gör ett ljud med hjälp av ett föremål. De andra ska försöka gissa vad det är som får till stånd ljudet. Det kan t.ex. vara två stenar som slås ihop, prassel av löv, vatten som plaskar, en tändsticka som tänds o.s.v. Läraren kan göra ännu flera ljud som barnen ska försöka memorera.

SOPSORTERING

TID: 30 minuter

MATERIAL: Olika slags skräp (papper, glas, metall, plast, batterier, kartong, matavfall), en behållare/ett papper för varje skräpslag.

Sprid ut skräpen så att alla kan se dem. Barnen plockar i tur och ordning upp ett av skräpen och berättar hur det ska sorteras. Sedan lägger hen skräpet i rätt behållare/på rätt papper. Diskutera vilka sopor som sorteras i förskolan/skolan och hurudant skräp som blir till i er egen grupp, sorteras det? Fundera också på hur ni kunde minska mängden skräp. Kan skräpet återanvändas?

Ni kan öva på sopsortering med hjälp av leken Sopstationen: Utrymmet delas in i delar där varje del är ett avfallskärl (t.ex. kan utrymmet delas in i fyra delar som är kompost, glasinsamling, pappersinsamling och blandavfallskärl). Lekledaren ropar ut namnet på olika slags sopor och deltagarna springer så fort de kan till rätt avfallskärl. T.ex. när ledaren ropar ”gurkskal” ska deltagarna springa till komposten och när hen ropar ”konservburk” som inte i det här fallet har ett eget kärl springer de till blandavfallskärl. Om ni vill kan ni göra så att de som springer till fel kärl eller den som är långsammast faller ur leken. Leken kan försvåras genom att öka antalet avfallskärl eller genom att specificera uppgifterna. Man kan t.ex. sortera olika slags papper så att vitt kopieringspapper, färgat papper, tidningspapper och övriga papper sorteras i skilda kärl.

KÄNNA IGEN TRÄDARTER

TID: 45 minuter

MATERIAL: Löv från olika träd eller bilder av löv, kamera (eller smarttelefon/pekplatta).

Sök upp de vanligaste finländska trädarterna på gårdsplanen: björk, gran, tall, asp, rönn och al. Alla finns kanske inte på området men försök hitta så många som möjligt. Om det finns andra trädarter på gården kan ni artbestämma dem. Lek sedan några eller varför inte alla av följande lekar.

BILDORIENTERING

Dela in barnen i grupper på 2–3st. Alla grupper får en kamera (eller smarttelefon/pekplatta). Grupperna får 5 min på sig att hitta ett träd från ett utmärkt område (t.ex. gårdsplanen) och ta en bild av det. Bilden kan vara tagen på närhåll, långt ifrån, nedifrån o.s.v. När tiden är ute samlas alla och ger sin kamera åt en annan grupp. Nu ska grupperna försöka hitta trädet som de ser på bilden och känna igen vilken art trädet är.

TRÄDARTSGOLF

Dela in barnen i par eller små grupper. Paren/grupperna finner sig en liten käpp eller sten. En av deltagarna pekar på och namnger ett träd i närheten. Sedan försöker alla i tur och ordning kasta sin käpp eller sten så nära trädet som möjligt. Den som kommer närmast trädet vinner och får välja nästa träd.

TRÄDSPANING

Alla deltagare får ett löv (eller en bild av ett löv). Då läraren ger lov beger sig alla samtidigt ut för att leta efter ett träd som har motsvarande löv. När alla har hittat sitt träd får de i tur och ordning berätta vad trädet heter. Ni kan också leka leken som en tävling, då delas barnen in i grupper och varje grupp får lika många och lika svåra löv att para ihop med träd.

TRÄDTAFATT

Alla utom en väljer ett eget träd som hen ställer sig vid. Personen som inte valt ett eget träd ställer sig i mitten och ropar: "Trädbyte!". Då springer alla till ett nytt träd, också den som ropade. Den som den här gången blir utan ett träd är den som ropar i följande omgång.

SAFTPAUS

TID: 45 minuter

MATERIAL: Stormkök, bränsle, redskap för att göra upp eld, muggar, saft och sittunderlag.

Den här aktiviteten passar bra som höjdpunkt på ett scoutbesök eller i kombination med aktiviteten Lägerliv i tält (s. 28).

I scouterna övar alla på att tillreda sin egen mat på utfärder. Maten kan tillredas på öppen eld men ofta använder scouter ett stormkök, t.ex. en trangia.

Börja med att sätta ihop trangian. Dela in barnen i lite mindre grupper så att alla har en möjlighet att se hur trangian används. Om ni har tillgång till flera trangior kan grupperna själva få prova på att sätta ihop dem efter att läraren visat hur man gör. Kom ihåg att diskutera säkerhet och hur man ska handskas med eld. Efter att ni satt ihop trangian kan ni värma saft åt hela gruppen.

TIPS: Om ni vill kan ni bjuda in en scout som kan lära er hur man tryggt använder en trangia. Kontaktuppgifter till en närliggande scoutkår finns på adressen scout.fi/karsokning.

Se med barnen på videon om hur en trangia används: youtu.be/pLT_J2-yIQo
(finskspråkigt tal)



PACKA RYGGSÄCKEN

TID: ca 30 minuter

MATERIAL: Ryggsäck, utfärdsutrustning (t.ex. vattenflaska, kompass, matkär, karta, tändstickor, kniv, kikare, yllesockor, byteskläder, vattentät påse för byteskläder, regnkläder, ficklampa, trängia, påsmat, första hjälpen-utrustning, "onödig" utrustning (t.ex. eltandborste, sneakers, hjälm, porslinsmugg, värdeföremål) och utrustning som kanske kan behövas (t.ex. mössa, simdräkt). Om ni inte har tillgång till utrustningen kan ni använda bildkort.

Sprid ut all utrustning på ett bord och bekanta er med den antingen tillsammans eller enskilt. Barnen väljer ut den utrustning som de anser behövs med på en utfärd. Diskutera om vad de valt och varför de valt just den utrustningen. Varför behövs en del av utrustningen inte på utfärden? Hur påverkar årstiden eller utfärdsmålet vilken utrustning som behövs? Till slut kan ni packa det som ni valt i en ryggsäck. Om sakerna inte ryms i ryggsäcken kan ni fortsätta diskutera om vad som ytterligare ska lämnas bort. Då man packar en ryggsäck är det bra att komma ihåg att tunga saker ska placeras nära ryggen och att saker som behövs under en paus eller i en nödsituation ska vara möjligast lätta att komma åt. Det lönar inte att fästa något utanför ryggsäcken. Visst orkar alla själv bära sin ryggsäck? Då man packat sin ryggsäck själv är det lätt att kasta upp den på ryggen och bege sig ut på äventyr med kompisarna!

SKOGSBINGO

TID: 30-60 minuter

MATERIAL: Bingoruta (kan antingen tillverkas själv eller printas ut på scout.fi/ lillascoutveckan).

Skriv in olika uppgifter eller observationer från skogen, t.ex. jag tog tillvara ett höstigt blad och kände igen trädkarten, jag hittade ett träd som mina armar inte når runt, jag klättrade upp i ett träd, jag satt en fjäder i min ficka, jag kände igen ett blåbärsris, jag samlade tre grankottar, jag klappade en björk, jag hittade renlav, jag hittade ljung, jag lade märke till djurbajs på marken, jag smekte en tall, jag hittade en myrstack, jag plockade tio rönnbär, jag visade en svamp åt de andra, jag smakade på ett bär, jag gick runt en gran, jag såg en kråka, jag kastade en tallkotte över axeln, jag sniffade på en ticka, jag tog en bild av en växt o.s.v. Vem är den första som får bingo?

VAD HAR MÄNNISKAN GJORT OCH BYGGT?

TID: 30-60 minuter

MATERIAL: -

Gruppen beger sig ut på en utfärd ut på gården eller till en park. Läraren instruerar barnen att först söka sig till ett föremål som människan har hämtat till stället eller byggt. Efter det ska de söka sig till något som skulle finnas utan påverkan av människan. Om uppgiften känns svår kan läraren uppmuntra eleverna att fråga frågor som hjälper dem på vägen, t.ex. "har de där plattorna kommit hit av sig själva eller har en människa hämtat hit dem?". Ni kan också söka efter sakerna i par eller små grupper eller räkna hur många planterade växter, bänkar, sopkorgar, ogräs eller fåglar ni ser.

Aktiviteten utmanar förskolebarnen att fundera över människans påverkan på miljön och att lägga märke till att t.ex. ett träd antingen kan vara vilt eller planterat. Till slut kan ni diskutera om varför människan vill ändra på sin miljö och vad barnen själva skulle vilja ändra på i den miljö där ni befinner er.

LEKAR

SKOGENS HÄRSKARE

Som lekplats fungerar en skog eller park där det finns en upphöjning, t.ex. en stor sten eller en kulle. En av deltagarna är skogens härskare. Hen har en tron högst upp på upphöjningen där hen iakttar sina underordnade. De andra deltagarna är till en början längre borta och ur synhåll. De försöker närma sig härskaren utan att bli sedda genom att smyga bakom träd eller krypa längs med marken. Målet är att röra vid härskaren eller tronen. När härskaren ser att någon närmar sig ropar hen dennes namn. Då måste den deltagaren återvända till sin utgångspunkt eller gömma sig och försöka igen. Om någon lyckas röra vid härskaren eller tronen blir den härskare istället.

RENSKILJNING

Välj ut två renskötare bland deltagarna. Båda får varsin boll i olika färger. De övriga deltagarna är renar som springer runt på ett utmärkt område, alltså i rengärdet. Renskötarna försöker märka renarna genom att kasta bollarna på dem. På de märkta renarna fästs en klädnypa i samma färg som bollen, sedan får de igen springa fritt. En märkt ren kan märkas på nytt av båda renskötarna. Den renskötare som märkt flest renar vinner.

UTFÄRDSUTRUSTNING

Deltagarna ställer sig i kö. Läraren säger namn på olika utfärdsutrustning. Om det är något som behövs på en utfärd tar deltagarna ett steg till höger. Om det inte behövs på en utfärd tar de ett steg till vänster. Efter att alla tagit ett steg ställer de sig tillbaka på mitten. Om barnen är av olika åsikt angående någon sak så kan ni diskutera om huruvida den behövs eller inte då man ska på utfärd. Rörelsen kan också vara ett hopp, en springspurt till sidan eller att sträcka sig mot någondera sida.

KLÄ SIG MED LAGER PÅ LAGER

Läraren delar ut roller till deltagarna genom att viska dem i örat på var och en. Rollerna är underställ, varmt lager och skyddslager (om det finns många deltagare så kan en roll vara regnkläder). Deltagarna rör sig fritt i utrymmet tills läraren säger "lager på lager". Då bildar deltagarna så snabbt som möjligt grupper på tre (eller fyra) var varje roll finns representerad. När läraren säger "klädttvätt" splittras grupperna och deltagarna fortsätter röra sig. Om det finns en eller flera deltagare som inte hittar en grupp kan de få delta i att splittra grupperna genom att tillsammans säga "klädttvätt" och sedan fortsätta leka med de andra klädlagen.



JAG VÄXER OCH UTVECKLAS

Scoutingens mål är att fostra barn och unga till ansvarskännande och aktiva medborgare med en balanserad livsstil. Ett av scouternas ideal är "att utveckla sig själv som människa". I scouterna lär man sig om livshantering, hälsosamma levnadsvanor, självständigt tänkande och hur man visar hänsyn till andra människor. En scout är kreativ och påhittig och står inte handfallen ens i knepiga situationer. En av de viktigaste lärdomarna från scoutingen är att även ett barn kan bära ansvar för sig själv och sina medmänniskor samt vara till hjälp för andra.

EN STRÅLANDE STJÄRNA

TID: 30 minuter

MATERIAL: papper, pennor och saxar

Alla klipper ut en stor stjärna i storlek av ungefär A4 och ritar sig själv inne i stjärnan. På varje stjärnspets skrivs något positivt om barnet i mitten. Läraren kan hjälpa med skrivandet. Läraren kan välja om barnen i gruppen berömmar varandra eller berömmar sig själv. Båda två är viktigt att kunna. Till sist hängs stjärnorna upp på väggen, exempelvis i form av stjärnfigurer.

VAD KAN JAG OCH VAD LÄR JAG MIG?

TID: 1-2 timmar

MATERIAL: papper, lim, pennor, sax, fotografier som barnen hämtat med sig.

I scouterna lär man sig om mycket och mycket, helt som i förskolan. Barnen tillverkar egna planscher över vad de kan. På den vänstra sidan av pappret limmar eller ritar de en bild på sig själv då de var 0-2 år. Runt bilden ritar och skriver de in vilka färdigheter de hade och vad de kunde i den åldern. Mitt på pappret ritar eller limmar de in en bild på sig själva i nuläget. Runt bilden ritar eller skriver de in färdigheter och kunskap som de förvärvat nyligen. Till sist ritar de sitt framtida jag på den högra sidan av pappret och ritar eller skriver in färdigheter som de tror att de kommer att lära sig eller som de har lust att lära sig.

HURUDAN ÄR MIN KROPP?

MATERIAL: Gymredskap, t.ex. bollar och hopprep.

Inled med att tänja, sträcka på er, skutta, smygga o.dyl. i utrymmet. Meningen är att prova på hur det känns att vara i olika ställningar och röra sig på olika sätt. Ge barnen olika redskap med hjälp av vilka de får forma en bild av sig själva på golvet. En boll kan t.ex. vara huvudet, ett hopprep kan vara ryggraden och halsen o.s.v. Först kan barnen göra en streckgubbe av sig själva men om ni har tillräckligt med hopprep kan de använda dem för att parvis märka ut kroppens konturer på golvet. Det lönar sig att avbilda kropparna i olika ställningar.

SITTVOLLEYBOLL

TID: 10-20 minuter

MATERIAL: Målartejp, en lätt boll eller en ballong.

Har ni hört om parasport och de paralympiska spelen? Fysiska funktionsnedsättningar är lyckligtvis inget hinder för att utöva idrott. I sittvolleyboll spelar man i två lag och har en spelplan som är delad i två planhalvor, t.ex. med målartejp. Målsättningen är att få bollen att hållas i luften på egen planhalva och få den att falla i marken på andra sidan. Man måste hela tiden sitta ner. Bollen ska vara lätt och mjuk. Det är enklast att börja med en ballong eftersom den faller långsamt.

TRAFIKMÄRKESUTFÄRD

TID: 1 timme

MATERIAL: kamera (eller smarttelefon/pekplatta).

Före ni börjar är det bra att diskutera vilka trafikmärken barnen kommer ihåg från tidigare. Ni kan t.ex. rita de bekanta märkena och hänga upp dem på väggen eller spela memory med dem. Bege er ut på utfärd i närområdet. Ställ er vid ett trafikmärke och följ med hur väl andra trafikanter följer märket (t.ex. hur många bilar som saktar in vid en skyddsväg). Särskilt farliga eller trygga platser kan ni även fotografera!

EN EXEMPLARISK TALLRIK

TID: 1 timme

MATERIAL: Vitt och färgat papper eller kartong, sax, färgpennor, lim, en bild av tallriksmodellen.

Bekanta er tillsammans först med tallriksmodellen. Ni kan samarbeta med kökspersonalen eller söka upp modellbilder på nätet. Sedan får barnen fundera vad de själva har lust att äta. Var och en klipper ut en tallrik av vitt papper åt sig. På tallriken skapar alla sin egen favoriträtt utgående från tallriksmodellen genom att antingen rita eller limma fast utklippta figurer av färgat papper som föreställer maten.

LÄGERBÅLSDELIKATES: CHOKLADBANAN

TID: 1-2 timmar (beror på om ni gör upp lägerelden tillsammans).

MATERIAL: Bananer, choklad, kniv, aluminiumfolie, skedar.

Chokladbananer är en traditionell scoutdelikatess. Skär ett långt snitt mitt på den oskalade bananens sida. Var noga med att inte skära så djupt att den andra sidan av skalet går sönder. Peta in 3-4 chokladbitar i snittet och paketera bananen i aluminiumfolie så att foliens kanter möts vid snittet. Håll bananpaketet i elden ca. 10 minuter. Låt bananen svalna en stund. Öppna folien försiktigt och ät den smaskiga bananen med sked direkt ur skalet! OBS! En vuxen kan skära upp bananskalet med en kniv men barnen kan få skära i bananköttet för att öva sig på knivhantering. En banan kan delas på två barn för att minska kostnaderna.

HALLÅ, NÖDCENTRALEN?

TID: 1,5 timme

MATERIAL: kartong i olika färger, saxar, tuscher, modell av en telefon.

Inled aktiviteten med att alla pysslar åt sig en telefon av kartong. Skriv in numret 112 på telefonens skärm. Diskutera med barnen om i hurudana situationer man ska ringa nödnumret. En nödsituation kan uppstå när man inte har tillgång till en vuxens hjälp eller så kan det hända att en vuxen skadar sig och då det är viktigt att barnen vet hur man ska gå tillväga. Det är viktigt att barnen förstår vilka siffror man ska trycka på och var de finns på telefonen. Diskutera också med barnen om att man inte får leka med telefonen. Det är viktigt att påminna om att man alltid kan ringa nödnumret då det skett en olycka och barnet inte är säker på om det behövs professionell hjälp eller inte. Till 112 kan man alltid ringa även om mobilen inte har ett SIM-kort eller fastän man uppnått kreditgränsen. Ett barn som leker med telefonen kan lätt i misstag ringa nödnumret eller med flit busringa numret. När man busringer kan det hända att någon som verkligen är i nöd inte får hjälp lika fort.

Efter att ni fört diksussionen kan ni öva på att ringa ett iscensatt samtal till nödnumret. Med hjälp av aktiviteten kan barnen tryggt öva sig på att ringa nödcentralen. Barnen kan öva på att ringa med de telefoner som de tillverkat eller t.ex. genom att använda handen som telefon. Parvis eller i små grupper får de hitta på en nödsituation: vad har hänt, åt vem och var (adress eller förskolans namn). Sedan ringer de 112 och en dejourerande på nödcentralen (läraren) svarar. Det är viktigt att barnet svarar på frågorna och avslutar samtalet först när hen får lov till det.

Stödfrågor åt läraren som föreställer dejourerande på nödcentralen:

- Vem är det som ringer?
- Vad har hänt och åt vem?
- Finns det vuxna på plats?
- Var har det hänt, adress?
- Berättar för barnet vad hen bör göra.
- Ber vid behov någon att ta emot räddningspersonalen vid dörren.
- Ger lov att avsluta samtalet.

PLÅSTERÖVNING

TID: 30 minuter

MATERIAL: Plåster, desinfektionsmedel, vadd, röd tusch eller kulspetspenna.

I den här uppgiften kan ni öva på att själv sköta om små sår. Först får alla rita ett litet sår på sin hand eller fot med en röd penna. Sedan sköter man parvis om kompisens sår genom att rengöra såret och sätta plåster på. Samtidigt kan man öva på att trösta och uppmuntra en kompis. Att trösta är ofta precis lika viktigt som själva omplåstrandet! När allas sår blivit ompysslade kan ni diskutera om hurudana sår man kan sköta om själv och hurudana som kräver att man besöker en läkare. Barnen kan också rada upp olika sätt att lugna ner och trösta en kompis.

DET HÄR VILL JAG HA OCH DET HÄR BEHÖVER JAG

TID: 1-2 timmar

MATERIAL: Tidningar och tidskrifter, saxar, A3-papper, pennor, lim.

Grunden till människans konsumtionsvanor skapas redan som barn, så ibland är det bra att stanna upp och fundera på vad som faktiskt är nödvändigt och vad som inte är det. Dela in barnen i mindre grupper. Varje grupp får i uppgift att pyssla två affischer. Den ena affischens rubrik är: Det här behöver jag. Där limmar de in bilder ur tidningar på sådant som de anser sig behöva. Den andra affischens rubrik är: Det här vill jag ha. Där samlar de bilder på sådant som de skulle vilja ha, men som de inte egentligen behöver. När planscherna är färdiga kan barnen försöka hitta på hur de kan använda saker utan att de behöver äga dem, t.ex. genom att låna en bok på biblioteket eller tillsammans med kompisarna idka byteshandel med spel.

Diskutera gemensamt om ämnet och låt barnen fundera över de sakerna som ni har i förskolan. Alla kan hämta ett föremål som de behöver och ett som de vill ha. Gå tillsammans igenom vad de hämtat och diskutera om hur nyttiga de är. Uppmuntra också barnen att föra samma diskussion hemma med sina föräldrar.

LEKAR

LEENDE I RING

Sätt er i ring och välj ut en som börjar leken. Hen börjar med att le åt personen som sitter till vänster, som i sin tur ler åt den som sitter vid hens vänstra sida o.s.v. Leken tar slut då leendet gått runt hela ringen. Leken kan också lekas som en skrattring. Meningen med leken är att sprida glädje. Ett leende är ett effektivt sätt att pigga upp en annan!

BAMSEKRAM

Deltagarna rör sig fritt i utrymmet medan musiken spelar. Då musiken tystnar för första gången ska deltagarna krama varandra parvis. Musiken fortsätter spela och när den tystnar för andra gången ska de krama varandra i grupper på tre. Leken fortsätter på samma sätt tills hela gruppen samlas till en enorm bamsekram.

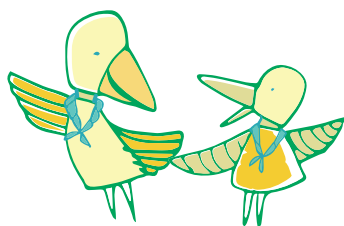
FAMNBOLL

Deltagarna sitter i ring med fötterna utsträckta framför sig. Lägg händerna bak ryggen och en boll i en deltagares famn. Uppgiften är att försöka få bollen att röra sig från person till person endast med hjälp av fötterna.

PLÅSTERTAFATT

Läraren utser en eller flera som är fasttagare. Då någon blir fast ska hen ställa sig på ställe. Den fasttagna personen får "ett sår" där var fasttagaren rört och därför ska den som räddar den fasttagna först fråga var personen har såret och sedan lugna ner och trösta sin kompis. Räddaren sätter ett lek-plåster på såret varefter båda får fortsätta leken. Den som räddar får inte tas fast medan hen pysslar om den fasttagna.

Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dotted lines.



KÄLLOR
Aina valmiina –
Partioliike Suomessa
1910 –2010. Paavilainen 2010

Scoutsångboken 2012
Ryggsäcken – Handbok för äventyrsscouts
och spejarscouts. Suomen Partiolaiset. 2012.

Vargungens spår.
Suomen Partiolaiset 2012

Mannerheims barnskyddsförbunds
[www-sidor \(mll.fi\)](http://www-sidor (mll.fi))

Partiowiki

Scoutprogrammet.fi

Pääkaupunkiseudun Partiolaisets,
Hämeen Partiopiiris och Finlands Scouters
förskolekampanjmaterial från år 2016

Finlands FN-förbunds [www-sidor \(ykliitto.fi\)](http://www-sidor (ykliitto.fi))

100 oivallusta mediareppuun! -materialet.

Helsingfors stad. 2017.

SCOUTING ÄR
äventyr och livsglädje.

I SCOUTERNA

får du
röra dig i naturen,
lära dig nya saker,
samarbeta och
få nya vänner!

**SCOUTING ÄR SKOJ
PÅ ETT MENINGSFULLT SÄTT!**

WWW.Scout.FI/LILLAScoutVECKAN
WWW.Scout.FI



SUOMEN PARTIOLAISET - FINLANDS SCOUTER RY