

Sniking + plukking = «Snukking» (5 deltakere +)

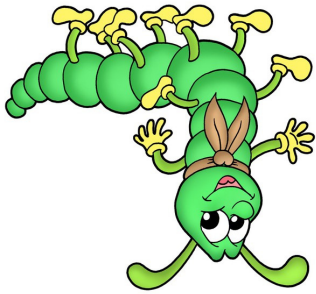
Hvorfor: En lek som utfordrer motorikk og sanser, samtidig som speiderne gjør noe nyttig.

En morsom aktivitet som egentlig ikke krever noe utstyr, og kan gjennomføres med få eller mange deltakere. Én tar ledelsen, og sammen skal dere snike dere fra ett sted til et annet. Gjennom leirområdet, gjennom en skog eller et annet område i nærheten. Alternativt kan dere velge at alle beveger seg hver for seg og prøver å unngå å bli oppdaget av de andre.

Det er ikke lov til å snakke, og dere skal for øvrig prøve å være så stille som mulig. Hvis det er andre i nærheten, kan dere godt prøve å unngå og bli sett og hørt. Når dere kommer frem til der dere har avtalt, kan dere dele eventuelle observasjoner eller oppdagelser.

I tillegg til selve snikingen kan speiderne få i oppgave å plukke søppelet de finner i naturen mens de sniker seg fram. Da trenger dere en liten plastpose hver og evt gummihansker. Det gjelder selvfølgelig å samle inn mest mulig søppel uten å bli oppdaget.

للذكية!



når og hvordan.
å forklare hva som skal skje,
flinkere må ledere være med
også? Jo flere det er, desto
sån i en patrulje eller tropp
tid eller stopper opp. Er det
retning, fordi signalet tar lang
ligere er det å styre det i riktig
tusenbeinet er, desto vanske-
observasjon er at jo lenger
bestemme? En annen mulig
mulighet til å være med og
uten at de vet hvor de skal og har

hvis perfen eller troppslederen bare kjøper avgårde
og samarbeidet i patruljen eller troppen? Hva føler speiderne
var det å lede? Hvordan kan dette overføres til det virkelige liv
Avslutt leken med en prat om hvordan deltakerne opplevde å
mätte bokstavelig talt stole blindt på den som ledet. Hvordan
at flere får prøvd å ta styringa.
Etter en stund kan dere bytte på rekkefølgen i tusenbeinet slik
skuldrene.
personen foran. Start/stopp er ett eller to knip/klapp på begge
gjøres ved å knipe/klappe på venstre eller høyre skulder til
uten å snakke, styre tusenbeinet gjennom terrenget. Dette
bakerst knytter speiderskjørt foran øynene. Den som ser, skal,
til den som er foran seg. Alle på rekka utenom den som står
Deltakerne stiller seg opp på en rekke, og holder på skuldrene
Hvorfor: Denne leken bygger tillit og utfordrer komfortsonen.

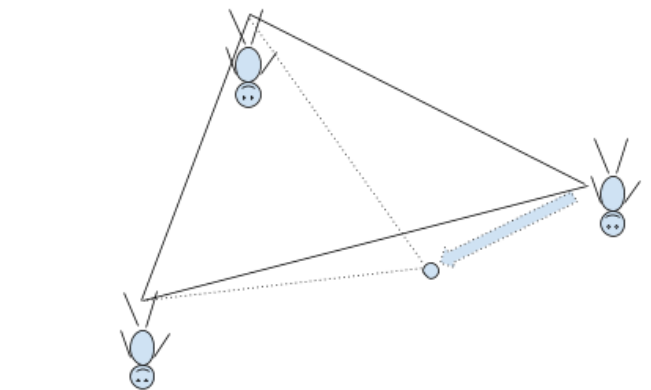
Tusenbeinet (5 deltakere +)



ALLTID BEREDT

LEIRTIPSHEFTE

Patruljen i samfunnet



Avslutning av leken: Snakk om hvordan dette kan overføres til
måten vi påvirker hverandre på i det virkelige livet.
fornøyd med, men det er ikke avgjørende for leken.
man er heldig, vil alle til slutt klare å stoppe i en posisjon de er
Derfor blir bildet ganske kaotisk med konstant bevegelse. Hvis
å komme i riktig posisjon i forhold til sine hjemmelige venner.
leken enklere). Se illustrasjonen. Alle beveger seg samtidig for
har valgt (ev. på lik avstand fra begge, hvis dere ønsker å gjøre
bevege seg slik at de står i en likesidet trekant med de to man
valgt hvem. Når de har valgt, får alle beskjed om å begynne å
ge venner til. Dette skal gjøres uten at noen vet hvem som har
skal velge seg to personer i ringen som de kan være hemmelig-
Alle står i ring på et åpent område. Leken begynner med at alle
Hvorfor: For å synliggjøre hvordan vi ubevisst påvirker hverandre.

Trekanten (10 deltakere +)

Lag et vennskapstre

Hvorfor: I starten av leiren kan det være greit å se på noen felles leirregler for at alle skal få en så fin leir som mulig.

Forberedelser: Finn et tre eller et annet symbol ved et av samlingsstedene for leiren. Dere trenger noe vannfast å skrive på (spesialpapir, treklosser eller annet egnet materiale), noe å skrive med og hyssing til å feste reglene i treet med.

Ta en prat sammen med alle deltakerne (gjærne først i patruljer, og så i troppen) om hvordan dere ønsker å ha det på leiren, og bli enige om noen leirregler. For eksempel at alle bidrar i oppgavene, tar utfordringer med et smil, befinner seg på leirområdet, bruker mobilen minst mulig eller liknende. En og en regel skrives pent ned og henges på treet. I dette heftet inner du et eksempel på hvordan en slik prat kan gjennomføres på en måte som aktiviserer deltakerne og gir dem medbestemmelse. Se aktiviteten Innenfor eller utenfor?

OBS! Et viktig tema å ta opp når dere snakker om leirregler, er lover rundt fotografering og publisering av bilder på nett. Informér deltakerne om hva som er lov og ikke lov å gjøre, og snakk gjerne om hvorfor det er viktig å respektere hverandres grenser og ønsker.



Innenfor eller utenfor?

Hvorfor: Dette er en variant av verdibarometeret som kan brukes til å bli bedre kjent med hverandre og som utgangspunkt for en prat om hva som er greit (innenfor) eller ikke (utenfor) når dere er sammen på leir.

Alle stiller seg i en sirkel med en armlengdes avstand. Delta-kjerne kan nå komme opp med en påstand eller noe de lurer på om de andre. For å varme opp, begynner med noen enkle påstander som hjelper dere å bli bedre kjent. For eksempel:

- Har vært på speidertre før
- Foretrekker tur i skogen fremfor tur på fjellet
- Er veldig opptatt av klima og miljø
- Synes samfunnsengasjement i speideren er viktig

Etter noen runder med dette, er det på tide til å bli enige om noen felles leirregler. Nå kan dere omme med påstander som begynner med "er det greit å ...". For eksempel:

- Er det greit å bruke mobilen når vi gjør noe sammen?
- Er det greit å være morgengreppen?
- Er det greit å sluntre unna?
- Er det greit å legge ut bilder av andre på nett?

De som er enige i påstanden, går ett skritt fram, og de andre blir stående. Hvis man er på vippen, går det an å stikke frem en fot eller gjøre noe annet som signaliserer at du er midt i mellom. Diskuter etter hver påstand hvorfor alle står som de gjør og se om noen forandrer meningen. Hvis de fleste er enige, og synes dette er viktig, kan dere oppsummere dette i leirreglene.

Lappeleken: Hvem er jeg? (5 deltakere +)

Hvorfor: For å tenke over våre fordommer og hvordan vi behandler hverandre.

Forberedelser: Dere trenger lapper, teip og noe å skrive med. Fyll ut lappene på forhånd eller la deltakerne fylle ut hver sin lapp med en beskrivelse av hvem eller hva personen, som skal bruke lappen, skal være. Skjul hva dere skriver, og legg de ferdige lappene i en pose e.l. Bland lappene godt. Deltakerne trekker så en vilkårlig lapp som de klistrer i sin egen panne UTEN å se på den.

Nå skal alle gå rundt. Når to speidere møtes, skal de prøve å oppføre seg i tråd med beskrivelsen på hverandres lapper, slik at alle til slutt greier å gjette hva de har fått. Det er viktig at speiderne bytter på hvem som snakker; det kan bli vanskelig å holde seg til rollen hvis begge to prøver seg på det samtidig.

Velg en av disse to alternativene når dere lager beskrivelser:

- **Kjente personer/karakterer/roller som alle har forhold til.** For eksempel dronningen, Donald Trump, politi eller Superman. Da skal deltakerne forsøke å behandle hverandre i tråd med det som står på den andres lapp. For eksempel være veldig respektfulle mot dronningen, snakke engelsk til Donald Trump osv. Jo mer man overdriver sin oppførsel, desto morsommere blir det, og desto lettere blir det å gjette hvem som er hvem.
- **Hvordan personen er/oppfattes.** For eksempel: skummel, redd, smart, vakker, slem, snill osv. Da skal deltakerne se redde ut hvis lappen sier "skummel", trøste den som er "redd" og så videre.

Avslutt med en prat om hvordan det gikk. Skjer det også i det virkelige livet at vi har en bestemt mening om hvordan en person er, og behandler dem deretter?

Del inn i tre grupper. De fleste av deltakerne må være plastbiter, og noen få er fisker eller fugler. Resten er renseanlegg og må stå på en rekke og holde hender. Plastbitene og fuglene/fiskene definerer seg på hver sin side av renseanlegget. For å komme ut i havet". Fiskene og fuglene løper rundt og prøver å "spise" mikroplasten. Når en plastbit er "spist", henger den seg på fuglen/fisken og holder fast. Jo flere plastbiter en fugl/fisk har "spist", desto flere plastbiter klenger seg til den og gjør det vanskelig å for den å bevege seg (dette skjer også i virkeligheten når en fisk eller fugl har fått i seg mye plast og mister krefter på grunn av dette). Løken avsluttes når alle plastbitene er "spist opp".

Hvorfor: I denne leken skal dere simulere hvordan mikroplast kommer på avveie og havner i havet, hvor den kan bli spist av fisker, fugler og andre arter.

Mikroplastek (15 deltakere +)

Be alle om å sette seg inn i sirkelen. Den symboliserer atmosfæren, og deltakerne er CO₂-molekyler. Velg én av speiderne som skal være et tre og prøve å fange CO₂-molekyler (de andre deltakerne) mens de beveger seg rundt i atmosfæren. Når et molekyl er fanget, blir det en del av skogen og skal prøve å fange andre CO₂-molekyler. Fortsett leken til de fleste – men ikke alle – molekylene er fanget (trærne kan ikke fange opp alt karbondioksidet fra atmosfæren).

Forberedelser: Dere trenger et tau eller et krit. Lag en sirkel med tauet eller kritet. Den må være stor nok til at alle kan bevege seg rundt i den.

Fang karbondioksidet! (10 deltakere +)