DAGSKRÁRHRINGUR #1

SKAPANDI SKÁTASTARF

SNIÐMÁT FYRIR FORINGJA

SKÁTASAMBAND
REYKJAVÍKUR

Inga A. K. Straumland
stuðningsmaður skátasveita

inga@skatar.is
8966129

Skapandi skátastarf - dagskrárhringur #1, sniðmát fyrir skátaforingja er gefið út af Skátasambandi Reykjavíkur.

Reykjavík, 2018.

Textaskrif og umbrot: Inga A. Straumland.

INN-GANGUR

SKÁTASTARF ER SKAPANDI!

Ólíkt mörgu æskulýðsstarfi er skátastarf einstaklega skapandi. Allt frá föndri á drekaskátaárunum til þemasköpunar á risaskátamót, þá er hugmyndaauðgi rauður þráður í starfinu. Í skátunum fá þátttakendur tækifæri til að læra handverk, segja sögur, syngja söngva, föndra, súrra, leika á sviði og jafnvel koma fram fyrir framan þúsundir í fyrsta skipti! Þessi dagskrárhringur er hugsaður með skapandi skátastarf í brennidepli. Valin hafa verið verkefni sem meðal annars nýtast til að vinna að færnimerkjunum sem nýverið hafa verið innleidd inn í íslenskt skátastarf. Skátaforingjunum er svo í sjálfsvald sett hvort þeir nota allar þessar hugmyndir, eða bæta við sínum eigin.

SKREF FYRIR SKREF

Þegar nýr dagskrárgrunnur var innleiddur árið 2012 tók við tímabil þar sem skátaforingjum skorti tól til þess að taka upp nýja aðferðafræði og nýta í starfinu. Því hefur dagskrárgrunnurinn, sem að mörgu leyti er hugmyndafræðilegur frekar en praktískur, verið túlkaður á marga mismunandi vegu, oft með góðum árangri, enda býr hreyfingin yfir fjöldamörgum skapandi og sniðugum foringjum. Sumir foringjar hafa þó kvartað yfir þessum skorti á haldbærum og auðskiljanlegum tólum til þess að reka áfram starfið. Þetta hefti er hugsað til þess að hjálpa sveitarforingjum við að innleiða dagskrárgrunninn, flokkakerfi og færnimerki með því að styðjast við rammana sem hér eru lagðir, skref fyrir skref. Sveitir eru mjög mislangt komnar í innleiðingu á þessum þremur þáttum og því gæti vel verið að sveitarforinginn meti það sem svo að hægt sé að breyta út af og nota aðeins hluta þeirra verkefna og skrefja sem hér eru útlistuð. Það er í góðu lagi! Sveitarforingjar eru líka misreynslumiklir og sumir þeirra þurfa kannski bara nokkrar hugmyndir, á meðan aðrir þurfa nákvæmar leiðbeiningar. Þessu hefti er ætlað að vera bæði hugmyndabanki OG nákvæmar leiðbeiningar sem nýst geta þeim reynsluminni.

Vonandi er þetta eitthvað sem nýtist foringjum í starfi sínu.

Með skátakveðju,
Inga Auðbjörg Kristjánsdóttir Straumland,
stuðningsmaður skátasveita

EFNIS-YFIRLIT

INNGANGUR	1
EFNISYFIRLIT	3
UPPRIFJUN	4
FASTIR LIÐIR Á FUNDUM	5
UM DAGSKRÁRHRINGINN	6
LÝÐRÆÐISLEIKUR	7
KVIKMYNDAGERÐ	9-16
LEIKLIST	17-26
FÖNDURNÝTING	29-33
FLOKKSEINKENNI	35-40
ALLT Í HNÚT!	41-47
ENDURMAT OG SVEITARHÁTÍÐ	48-49

KVIKMYNDAGERÐ

LEIKLIST

FÖNDURNÝTING

FLOKKSEINKENNI

ALLT Í HNÚT!

UPPRIFJUN

DAGSKRÁRHRINGURINN

Dagskrárhringurinn er aðferð sem er nýtt við að samræma verkefnin í eina heild og þroska lýðræðisvitund skátanna. Dagskrárhringurinn er í fjórum samfelldum áföngum sem samtals taka tvo til fjóra mánuði:
Greining á stöðu sveitarinnar
Kynning á tillögum og val verkefna
Skipulagning, útfærsla og undirbúningur verkefna
Framkvæmd og mat verkefna

Þú getur lesið meira um dagskrárhringinn í Handbók sveitarforingja fálkaskáta á bls. 263.

FLOKKAKERÐ

Við þekkjum það flest að það er best að vinna verkefni í teymum. Þau mega ekki vera of lítil, því þá er hætta á að verkefnin verði of lítil til að verða spennandi eða þá að það verði of mikil vinna á fáum herðum. En þau mega heldur ekki vera of stór, því teymismeðlimirnir verða að þekkjast vel til að geta nýtt hæfni hvers annars almennilega. Þess vegna er best að skátastarfið fari fram í flokkum! Þá kynnast krakkarnir vel, hver einstaklingur fær að njóta sín og það myndast traust og vinátta.

SKÁTAFLOKKAR...

- **eru vinahópar.** Reynið eftir fremsta megni að leyfa krökkunum að skipta sér sjálf upp í hópa, en stundum getur verið að skátaforingi verði að hafa áhrif á hópaskiptinguna, til að tryggja að enginn verði útundan.
- **innihalda helst 5-8 skáta.** Það eru svona heppilegustu stærðirnar fyrir teymi.
- **kjósa sér foringja.** Skátarnir kjósa flokksforingja sem leiðtoga. Flokksforinginn er jafningi, það er: einn af krökkunum í flokknum og æskilegt að kjósa nýjan foringja reglulega.
- **ættu að hafa einkenni.** Það býr til stolt og eykur samheldni ef skátaflokkurinn er með einkenni; t.d. Nafn, fána, skjöld, merki, hróp, söng, lit, leyniletur eða annað.

Þú getur lesið meira um flokkakerfið í Handbók sveitarforingja fálkaskáta á bls. 63

FÆRNIMERKIN

Færnimerkin eru ný og skemmtileg viðbót við skátastarf á Íslandi. Þau eru tæplega 40 og skátinn fær þau þegar hann hefur sýnt fram á að hafa aukið færni sína innan ákveðinna hæfniþátta. Færnimerkin eru fjölbreytt og spanna allt frá skyndihjálp til skoðanaskipta á netinu. Þú getur lesið nánar um færnimerkin á Skátamálum.

ÞROSKASVIÐ

Þroskasviðin eru 6:

- Líkamsþroski
- Vitsmunaþroski
- Félagsþroski
- Persónuþroski
- Tilfinningaþroski
- Andlegur þroski

Þau eru þau svið sem skátinn vill ná persónulegum framförum í. Fyrir hvert svið hafa verið skilgreind áfangamarkmið fyrir hvert aldursstig ásamt lokamarkmiðum sem markmiðið er að skátinn hafi náð þegar hann hefur lokið skátagöngu sinni. Fyrir hvert verkefni hafa verið valin þau lokamarkmið sem verkefnið gæti átt þátt í að ná.

ATHUGIÐ!

Það er skemmtilegt að afhenda merkin ekki um leið og vinnu við þau er lokið, heldur við fallega athöfn á uppskeruhátíð. Það gefur líka þeim skátum færi á að vinna upp tapaðar stundir sem þess þurfa.

FASTIR LIÐIR Á FUNDUM

SETNING

Setning er mikilvægur liður í að hefja fundinn, að koma öllum á sömu blaðsíðu og marka upphaf að þessari samverustund. Setningar eru margvíslegar og mishátíðlegar, en oft er gott að einsetja sér að halda ákveðnum hefðum í einhvern tíma, til dæmis að setja fundinn alltaf með svipuðum hætti út dagskrárhringinn. Mismunandi setningaraðferðir henta líka mismunandi aldri skátanna. Fyrir drekaskáta gæti Tendraðu lítið skátaljós á meðan kerti er látið ganga verið fyrirtakssetningaraðferð, á meðan dróttskátum gæti líkað betur að taka meiri þátt.

SLIT

Slit eru leið til að formlega ljúka fundinum og oft nýtt til að skilja eitthvað eftir hjá skátunum, þannig að þeir fari út af skátafundi "niðurtjúnaðir" og að pæla í einhverju. Oft fer sveitarforingi með litla hugvekju, sem kölluð er fimm mínútur foringjans (en er kannski oftast eitthvað meira í ætt við 1-2 mínútur) sem skilur einhvern boðskap eftir. Oft er þá lagt út frá því sem var að gerast á fundinum eða einhverju sem tengist táknrænum ramma aldursstigsins.

Dæmi um slit:

- Skátaheitið endurnýjað.
- Bræðralagssöngurinn.
- Útstimplun (sjá í kafla um setningar).

LEIKIR

Allir góðir skátaforingjar ættu að hafa nokkra stutta leiki aðgengilega á öllum fundum, hvort sem er til upphitunar eða til þess að nýta tímann ef skátarnir þurfa að bíða eftir einhverju eða eru búnir fyrr en ella að verkefni fundarins. Finna má hugmyndir að leikjum í alls kyns bókum og til að mynda í hugmyndabanka SSR.

SÖNGVAR

Það er góð regla að reyna að syngja einn skátasöng á hverjum fundi í hið minnsta svo skátarnir geti nú tekið duglega undir á næstu kvöldvöku. Margir skátasöngvar eru með einföldum hljómum, svo með undirbúningi ætti foringi að geta leikið undir á gítar, ukulele eða píanó, en svo má líka bara syngja undirspilslaust!

Hér eru nokkrar setningaraðferðir:

- Tendraðu lítið skátaljós sungið á meðan kerti er látið ganga.
- Söngur sveitarinnar sunginn. Hvísluleikur, þar sem ein setning er látin ganga allan hringinn. Þögnin róar hópinn og undirbýr skátana undir það að hlusta og taka við upplýsingum.
- Inn- og útstimplun (e. check-in). Skátarnir standa í hring og hver og einn fær tækifæri til að tjá sig um það sem viðkomandi liggur á hjarta. Skátinn lýkur máli sínu með því að segja "Ég stimpla mig inn" eða "check-in" eða "innskráð(ur)". Ekki er leyfilegt að grípa fram í og hver má aðeins tala einu sinni. Setur hópinn á sömu síðu og býr til skilning skáta á milli.
- Veðurkort skátanna. Skátinn setur líðan sína inn á veðurkort, annað hvort með því að teikna tákn, líma fyrirfram gefin tákn inn á kort eða merkja sig inn á línukort. Veðurkortið er svo hægt að nota til greiningar á sveitinni við upphaf næsta dagskrárhrings.
- Skátaheitið endurnýjað.

DAGSKRÁR-HRINGUR #1

Yfirlit yfir fundi

Dagskrárhringir eru yfirleitt 8-16 fundir. Hér kemur tillaga að dagskrárhring sem er 12 fundir.

- Fundur 1 - Lýðræðisleikur
- Fundir 2-11 - Flokksverkefni og sveitarverkefni
- Fundur 12 Endurmat og greining

ÞEMA DAGSKRÁRHRINGSINS: SKÖPUNARHEIMUR SKÁTA

Þema dagskrárhringjarins sem er útlistaður í þessu hefti er Sköpunarheimur skáta. Verkefnin sem eru valin inn í verkefnatilboðin snúast öll að því að eftla sköpunarkraftinn í skátunum og opna huga þeirra.

GREINING

Skref 1 í hverjum dagskrárhring er greining á flokkunum og sveitinni. Þetta hefti gerir ráð fyrir því að þessi greining hafi þegar farið fram og niðurstaðan hafi verið að dagskráráherslan fyrir næsta dagskrárhring eigi að vera: Sköpunarheimur skáta. Orsökin gæti verið að skátarnir hafi verið duglegir að fylgja fyrirmælum á fyrri dagskrárhringjum en vantaði upp á sjálfstæði og frumkvæði. Eða að viðfangsefni fyrri dagskrárhringja hafi höfðað vel til ákveðinna skáta í sveitinni, en minna til þeirra skáta sem eru mjög skapandi.

FUNDUR 1

LÝÐRÆÐIS-LEIKUR

OG ÁÆTLANAGERÐ

SETNING

KYNNING Á DAGSKRÁRTILLÖGUM

Sveitarforinginn kynnir allar dagskrártillögurnar í mjög stuttu máli. Þær eru til dæmis (en foringinn getur bætt við sínum hugmyndum að vild):

- **Kvikmyndagerð** - að búa til kvikmynd. Það getur verið heimildamynd eða gamanmynd eða ævintýri eða tónlistarmyndbarn eða auglýsing fyrir skátana eða bara hvað sem ykkur dettur í hug!
- **Leiklist** - Að setja upp leikrit! Það þarf að skrifa handrit og æfa leikritið og búa til leikmynd og búninga, þannig að það er eitthvað fyrir alla!
- **Föndurnýtingarkeppni-** Þetta er svona endurvinnslukeppni þar sem skátarnir laga eitthvað og gera það betra!
- **Flokkseinkenni** - Það er geggjað ef sveitin eða flokkurinn getur átt eitthvað sem sameinar þau. Til dæmis skjöld eða fána eða kistu eða klút eða buxur eða matarpoka eða bara hvað sem er! Það gerir þau sko extra kúl á næsta Landsmóti!
- **Allt í hnút!** - Skátar eru líka þekktir fyrir að kunna að hnýta hnúta. Hnútar geta verið flottir, en líka mjög nytsamlegir. Í þessu verkefni lærum við nokkra hnúta.

Sveitarforinginn hefur skrifað allar tillögurnar á miða. Hver flokkur dregur 1-3 miða (eftir fjölda flokka og fjölda tillagna). Þetta eru tillögurnar sem flokkarnir eiga að kynna í lýðræðisleiknum. Einnig er hægt að leyfa flokkunum að velja frekar en að draga og jafnvel koma með sínar eigin tillögur.

LÝÐRÆÐISLEIKUR

Af því að dagskráráherslan í þessum dagskrárhring er Sköpunarheimur skáta er tilvalið að velja lýðræðisleikinn Fyrsta boð, annað boð, slegið!

Markmið:

- Að skátarnir fái eignarhald yfir þeim verkefnum sem eru valin
- Að auka lýðræðisvitund skátanna

Staðsetning:

- Inni

Hópaskipting:

- Að hluta til sveitarfundur og að hluta til skipt í flokka.

Efni:

- Kerti
- Kveikjari/eldspýtur
- Miðar með dagskrártillögum
- Hvítar arkir (eða strigi sem fæst ódýrt t.d. í Tiger og Söstrenes Grene). Eins margar og verkefnatillögurnar.
- Málning og penslar.
- Skátakrónur - heimagerðir peningaseðlar, 100 kr stykkið. T.d. 1000 kr. per flokk.

Sveitaráætlun

Sveitaráætlun er dagskráin fyrir þennan dagskrárhring. Verkefnin sem valin voru í lýðræðisleiknum, ásamt flokksverkefnum er rað á fundadagatal.

Hafðu þetta í huga:

- Sum verkefni væri hægt að vinna að hluta eða öllu leyti í dagsferð eða útilegu.
- Mundu að gera ráð fyrir almennum frídögum.
- Sum verkefni henta betur sumum árstíðum en öðrum, á meðan önnur henta vel seint í dagskrárhringnum frekar en framarlega.
- Settu líka inn viðburði eins og félagsútilegu, landsmót og fleira.
- Ekki gleyma uppskeruhátíðinni sem er aftast í dagskrárhringnum!
-

Hugmyndir að skapandi flokksverkefnum:

- Búa til flokkssöng.
- Búa til flokkseinkenni (eins og sveitareinkenni, nema bara fyrir flokkinn).
- Leira flokkslukkudýr.
- Búa til flokksuppskrift.
- Búa til dagatal. Hver skáti skreytir 1-2 mánuði, myndirnar skannaðar og allir í flokknum fá eitt eintak.
- Ljósmyndamaraþon.
- Búa til poka úr stuttermabol.
- Heimsækja FabLab.
- Smíða hljóðfæri.
- Semja flokkssöng.
- Læra á ukulele.
- Sauma út.
- Búa til hlaðvarp.
- Leðurvinna.

1. Flokkarnir fá hvítar arkir (jafnmargar og verkefnatillögurnar sem þeir drógu) og málningu. Þau eiga að mála listaverk sem er lýsandi fyrir verkefnið. Gefið þeim einhvern tíma til að mála flott málnverk.
2. Hver flokkur fær t.d. 1000 skátakrónur. Nú byrjar skoðunartíminn fyrir uppboðið. Skátarnir geta gengið á milli og skoðað málverkin. Nú væri líka sniðugt fyrir flokkana að tala sig saman um hvaða málverk þau eru spenntust fyrir.
3. Uppboðið hefst. Málverkin eru boðin upp, hvert á eftir öðru. Einhver er uppboðshaldari og velur málverk af handahófi. Hán segir: "Hér er ég með listaverkið Allt í hnút! Býður einhver 100 skátakrónur? Flokkurinn Kanínur bjóða 100, býður einhver 200?" Þetta er gert þar til engin ný boð berast. Tveir eða fleiri flokkar geta tekið sig saman og boðið saman í eina mynd.
4. Ritari (t.d. aðstoðarsveitarforingi) skrifar niður lokaverð hverrar myndar.
5. Sveitarráðið (flokksforingjar, aðstoðarsveitarforingjar og sveitarforingjar) halda stuttan fund og fara yfir hvaða tillögur fóru á hæsta verðinu og skoða hversu langan tíma vinsælustu verkefnin ættu að taka. Sveitarráðið raðar verkefnunum inn á sveitaráætlun (bara þeim vinsælustu, en fjöldi þeirra fer eftir lengd dagskrárhings og lengd hvers verkefnis).
6. Ef að það er flokkakerfi starfandi í sveitinni, þá eru nokkrir fundir skildir eftir auðir, svo að flokkarnir geti ráðstafað þeim sjálfir.
7. Á meðan að sveitarráðið fundar stjórnar aðstoðarsveitarforingi leik.
8. Sveitarráðið kynnir sveitaráætlunina fyrir skátunum og útskýrir að bara þær hugmyndir sem hafi verið keyptar á hæsta verðinu hafi verið settar inn á dagskrá. Það þýðir að kannski er hægt að gera hin verkefnin seinna.

FLOKKSVERKEFNI

Þegar ákveðið hefur verið með lýðræðisleik hvaða sveitarverkefni hafa orðið fyrir valinu (1-3 eftir lengd dagskrárhrings og lengd verkefna) velja flokkarnir sér flokksverkefni. Flokkarnir sitja saman og ákveða hvernig flokkurinn vill verja 1-3 fundum. Hver flokkur nýtur aðstoðar sveitarforingja eða aðstoðarsveitarforingja, sem útskýrir að verkefnin eigi að vera í takt við dagskráráhersluna. Þeir geta til dæmis valið eitthvað af verkefnunum sem ekki urðu fyrir valinu, eða fundið upp á öðrum verkefnum sem eru í takt við dagskráráhersluna: Sköpunarheimur skáta. Ef flokkurinn alveg hugmyndalaus þá eru hér til hliðar nokkrar skapandi hugmyndir.

Ertu ekki að nota flokkakerfið? Það er allt í lagi. Þá bara velur sveitin fleiri sveitarverkefni í lýðræðisleiknum.

Sveitaráætlunin er tilbúin og hengd upp á vegg og send til forráðamanna skátanna!

SLIT

FJÖLDI FUNDA:

3+

KVIKMYNDAGERÐ

Kvikmyndagerð er eitthvað sem allir krakkar þekkja, enda eitt vinsælasta afþreyingarefni samtímans. Á Íslandi hefur kvikmyndaiðnaðurinn tekið stakkaskiptum; íslensk framleiðsla hefur aukist og eflst og sífellt fleiri erlend verkefni eru tekin upp í okkar stórkostlega landslagi. Þetta verkefni tekur a.m.k. þrjá fundi og veitir þátttakendum að lokum færnimerkið Sjónlist. Verkefnið gæti nýst til kynningarstarfs fyrir skátafélagið og skilur eftir skemmtilega minningu sem skátarnir hafa vafalaust gaman af að horfa á í framtíðinni.

VITSMUNAÞROSKI

- Aflar sér nýrrar þekkingar á markvissan og skapandi hátt.
- Tjáir skoðanir sínar og tilfinningar með fjölbreyttum miðlum, skapar þægilegt andrúmsloft í kringum sig á heimili, í skóla eða á vinnustað til að auðvelda samskipti og auðga eigið líf og annarra.

PERSÓNUÞROSKI

- Mætir lífinu og því sem það ber í skauti sér með glaðværð og kímni.

Fundur A

KVIK-MYNDAGERÐ

HANDRITSGERÐ

Markmið:
- Að kynnast heimi kvikmyndagerðar
- Að læra þankahrið

Staðsetning:
- Inni

Hópaskipting:
Bæði öll sveitin og flokkaskipt

Efni:
- Flipchart arkir
- Tússlitir
- Hlutverka- og staðsetningarmiðar (valfrjálst)
- Pappír og pennar til að taka glósur

SETNING
Sveitin setur fundinn á sinn hátt.

ÞANKAHRÍÐ
Foringinn skrifar FÓLK, BÚNAÐUR og TEGUNDIR á stóra örk eða tússtöflu.

Foringinn spyr: Hvernig fólk þarf til að búa til kvikmynd?
Skátarnir hrópa svörin og foringinn skrifar þau á töfluna. Þetta er þankahrið, svo foringinn á ekki að ritskoða svörin á nokkurn hátt.

Skátarnir gætu til dæmis nefnt:

- Leikstjóri
- Búningahönnuðir
- Leikarar
- Klipparar
- Hljóðmenn
- Förðunarfræðingar
- Aðstoðarfólk
- Handritshöfundar
- Skrifta

Foringinn spyr: En hvernig búnað eða efni þarf til að búa til kvikmynd?
Skátarnir gætu til dæmis nefnt:

- Kvikmyndavélar
- Hljóðnemar
- Leikmynd
- Búningar
- Farði
- Ljós
- Leikmunir
- Klippiforrit
- Tölvu
- Síma

Foringinn spyr: Hvaða tegundir af sjónvarpsefni eru til?
Dæmi:

- Auglýsingar
- Heimildarmyndir
- Grínþættir
- Fréttaþættir
- Teiknimyndir
- Ofurhetjumyndir
- Raunveruleikasjónvarp
- Tónlistarmyndbönd

HUGMYNDAVINNA

Hér þarf foringinn að ákveða hversu sjálfstæðir skátarnir eru. Sumir flokkar eru fullfærir um að búa til kvikmyndahandrit upp á eigin spýtur, á meðan sumir flokkarnir gætu þurft meiri aðstoð. Fyrir flokka sem þurfa meiri aðstoð er hægt að nota hjálparefni.

1. Flokkarnir setjast saman. Ef sveitin keyrir ekki á flokkastarfi er hægt að skipta upp í hópa, til dæmis eftir áhugasviði (þau sem vilja gera heimildarmynd saman, þau sem vilja gera grínþátt saman, og svo framvegis).
2. Flokkarnir ákveða hvernig sjónvarpsefni þeir vilja gera. Þeir geta notað þankahríðina TEGUNDIR til hliðsjónar.
3. Flokkarnir ákveða aðstæður og persónur. Ef flokkurinn á erfitt með að ákveða aðstæður og persónur geta þau dregið miða úr skál. Miðarnir eru í viðhengi.
4. Flokkarnir kasta á milli sín hugmyndum um söguþráð. Foringjarnir gætu þurft að sitja með þeim og hjálpa þeim, t.d. með spurningunum hér til hægri.
5. Flokkurinn kemur sér saman um meginsöguþráð myndarinnar.
6. Flokkurinn ákveður hlutverk flokksmeðlima:
   - Leikstjóri og kvikmyndatökuskáti (einn eða tveir skátar, eftir fjölda í flokk)
   - Leikarar (1-? skátar)
   - Búningadeild (valfrjálst)
   - Förðun (valfrjálst)

STORYBOARD - SÖGUBORÐ

1. Hver flokkur fær stóra örk (t.d. flipchartpappír).
2. Á örkina er búið að búa til reiti (eða flokkurinn gerir það sjálfur ef þú treystir þeim til þess). Sjá dæmi á næstu síðu.
   - Reitur fyrir mynd (stór)
   - Reitur fyrir númer skots (lítill)
   - Reitur fyrir útskýringartexta
3. Foringinn sýnir sýnishorn (margar gerðir má finna á Google Images með því að leita að "Storyboard").
4. Flokkurinn býr til söguborð með öllu því sem gerist í myndinni. Hann gæti þurft fleiri en eina örk.

VERKASKIPTING FYRIR NÆSTA FUND

Flokkurinn ákveður hver ætlar að koma með hvað fyrir næsta fund.
Dæmi:

- Búningar (kemur hver með búning fyrir sig eða ætlar einhver að koma með alla búningana?)
- Gervi og málning?
- Leikmunir?
- Leikmynd?
- Kvikmyndatökuvél (snjallsími foringjans eða eins skátans dugar vel í svona verkefni. Þarf samt að tryggja að það sé einn per flokk).

SLIT

- Hvaða persónur eru í þættinum/ kvikmyndinni?
- Hvernig tengjast þær?
- Hvar hittast þær?
- Hvað eru þær að gera þar?
- Af hverju fóru þær þangað?
- Hvað kemur fyrir?
- Er eitthvað vandamál?
- Hvernig leysa þau vandamálið?
- Hvernig endar myndin?

Fundur B

KVIK-MYNDAGERÐ

UPPTÖKUR

Markmið:
- Að kynnast heimi kvikmyndagerðar
- Að þjálfast í samvinnu.

Staðsetning:
- Hvar sem er

Hópaskipting:
- Flokkaskipt

Efni:
- Einn snjallsími per flokk (muna að hafa nóg pláss fyrir upptökur í minni símans).
- Búningar sem skátarnir koma með
- Leikmunir og leikmynd sem skátarnir koma með
- Söguborðin frá síðasta fundi

SETNING
Sveitin setur fundinn á sinn hátt.

UPPTÖKUR
Flokkarnir draga fram söguborðið og búa til tökuplan.

Hér eru nokkur góð ráð:
- Það getur verið gott að æfa áður en tekið er upp. Það er hægt að æfa alla stuttmyndina í einum rykk, eða æfa hverja senu fyrir sig áður en hún er tekin upp.
- Það þarf ekki að taka myndina upp í tímaröð. Ef mynd á að gerast á þremur mismunandi stöðum getur til dæmis verið gott að taka upp allar senur sem eiga að gerast á stað A, allar senur sem gerast á stað B og allar senur sem gerast á stað C.
- Ef flokkurinn hefur valið leikstjóra verður að vera skýrt að hann ráði. Ef hann segir: "Segðu þessa setningu aðeins sorgmæddari" verður leikarinn að fylgja þeirri leikstjórn.
- Það getur verið gott að taka upp hverja senu nokkrum sinnum. Þá er hægt að velja hvaða taka heppnaðist best eða jafnvel klippa á milli.
- Það er gott að taka nærmyndir af fólki þegar það segir eitthvað. Þá er líka betra hljóð.

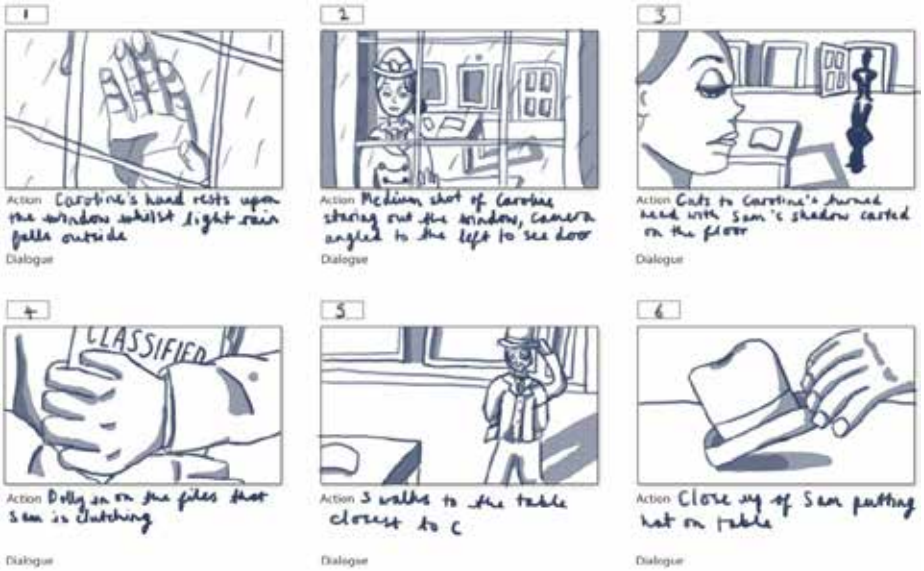
Athugið!
Snúið símanum á hlið og takið upp þannig!

GAGNASÖFNUN OG KLIPPING
Verið búin að ákveða hvernig þið ætlið að safna upptökunum saman. Það er hægt að gera á google drive, dropboxi eða öðrum skýjalausnum.

Foringinn safnar öllum upptökunum saman og klippir á milli funda,

eða felur einhverjum skáta það ef einhver er líklegur til að geta gert það vel. Gott er að nota söguborðið til hliðsjónar. Það eru til alls konar klippiöpp fyrir síma, iMovie er líka gott fyrir makka.

SLIT



Svona getur söguborð til dæmis litið út.

Mundu að snúa símanum lárétt!

Fundur D

KVIK-MYNDAGERÐ

BÍÓKVÖLD

Markmið:
- Að kynnast heimi kvikmyndagerðar
- Að njóta uppskerunnar og gleðjast hvert með öðru.

Staðsetning:
- Í skátaheimilinu (nema einhver í baklandinu hafi geggjuð sambönd í kvikmyndahúsi)

Hópaskipting:
- Sveitin saman

Efni:
- Skjávarpi
- Tölva til afspilunnar
- Hátalarar
- Sýningartjald
- Poppmaís
- Tól til að poppa (allt frá örbylgjuofni til varðelds og sigta)

SETNING
Sveitin setur fundinn á sinn hátt.

POPPAÐ YFIR ELDI
Það er best að poppa yfir kolum, en það er líka hægt að poppa yfir eldi. Ef þið ætlið að poppa yfir opnum eldi er best að eldiviðurinn hafi fengið að kolast smá, því að eldtungurnar skemma sigtið mjög hratt.

1. Notið poppsigti (tvö sigti sett saman í kúlu og fest á spýtu)
2. Spreyið í neðra sigtið með olíuspreyi og setjið 2 msk af poppmaís í þau.
3. Haldið sigtunum um 4-5 sm fyrir ofan kolin. Gætið þess að þau snerti ekki kolin eða opinn eld því þá verða þau götótt.
4. Gott er að hreyfa sigtin aðeins þannig að baunirnar rúlli í þeim.
5. Þegar maísinn byrjar að poppast þarf að hreyfa sigtið við og við til að ná ópoppuðu baununum neðst.
6. Gætið þess að hætta nógu snemma til að poppuðu baunirnar fari ekki að brenna.
7. Saltið og njótið!

Útfærsla frá Guðmundi Finnbogasyni.

KVIKMYNDASÝNING

Raðið upp í salnum í skátaheimilinu þannig að vel fari um alla. Sýnið myndirnar á tjaldi.

Eftir hverja stiklu skulið þið standa fyrir ígrundun. Þetta eru til dæmis spurningar sem þið getið spurt krakkana:

- Hvernig fannst ykkur þessi mynd?
- Hvaða tilfinningar vakti hún upp?
- Var boðskapur í þessari mynd?
- Ef þetta var auglýsing, haldið þið að þetta sé góð auglýsing? Hver er tilgangur auglýsingar? Nær þessi auglýsing þeim tilgangi?
- Ef þetta er heimildarmynd, var hún fróðleg? Sýndi hún jákvæða mynd af viðfangsefninu? En neikvæða mynd? Þurfa allar heimldarmyndir að vera jákvæðar?
- Ef þetta er leikin mynd (grínmynd, drama, ævintýri), hvernig tókst til? Voru búningarnir góðir? Var auðvelt að skilja söguþráðinn?
- Hvað fannst ykkur takast vel?
- Hvað hefðuð þið gert öðruvísi ef þið væruð að gera þetta aftur?
    - Myndataka
    - Lýsing
    - Hljóð
    - Leikur
    - Búningar
    - Klipping

Mundu
Það er tilvalið að setja stiklurnar á netið til að leyfa foreldrum að njóta þeirra. Hafðu samt í huga að ef þú ætlar að gera þær aðgengilegar öllum (ekki læst með lykilorði eða á lokuðum facebookhópi) skaltu fá leyfi frá foreldrum.

SLIT

Hugmynd

Dagsferð í heim kvikmyndanna

Það er ýmislegt hægt að gera til að kynnast kvikmyndaheiminum betur. Mögulega væri hægt að fara í bíó, heimsókn í kvikmyndaver eða sjónvarpsstöð eða jafnvel taka þátt í að leika í kvikmynd! Í facebook-grúppunni Aukaleikarar er oft verið að auglýsa eftir svokölluðum statistum, það er fólkinu sem skapar bakgrunninn í kvikmyndinni; vegfarendur, fólk á veitingastað og svo framvegis. Skátaflokkurinn eða -sveitin gæti tekið þátt sem aukaleikarar í slíku verkefni, en mundu að þú þarft samþykki frá foreldrum til þess.

VIÐHENGI FYRIR FUND A

Klippið út miðana og setjið í tvær skálar.

Persónur:	Aðstæður
Vandræðalegur pólitíkus	Antíkverslun
Hress fótboltakappi	Líkamsræktarstöð
Feiminn sveppafræðingur	Ostaverksmiðja
Hinsegin háseti	Eyðimörk
Fúll þjófur	Drekahellir
Eigingjarn galdramaður	Skyndihjálparnámskeið
Sorgmæddur lögfræðingur	Ruslahaugar
Hamingjusamur farandsölumaður	Bílskúr
Sísvangur tónlistarmaður	Gullnáma
Reiður langhlaupari	Spítali
Barn sem elskar risaeðlur	Í flugvél
Trylltur túristi	Lögreglustöð

FJÖLDI FUNDA:

4+

LEIKLIST

Að vera eða ekki að vera! Að prófa að setja sig í spor annarra með því að leika hlutverk á sviði er mjög gagnlegt fyrir þroska manneskjunnar. Í þessu verkefni, sem tekur 4 fundi, fá skátarnir tól til að semja og æfa leikrit sem síðan er hægt að sýna fyrir foreldra. Þátttaka í verkefninu veitir í lokin færnimerkið sviðslist.

LÍKAMSÞROSKI
- Gerir sér grein fyrir líkamlegri getu sinni og eigin takmörkunum.
- Stundar útivist með öðru fólki og tekur reglulega þátt í athöfnum sem reyna á hreyfigetu líkamans

VITSMUNAÞROSKI
- Sameinar fræðilega og hagnýta kunnáttu með því að beita verkkunnáttu og finna nýjar lausnir.
- Tjáir skoðanir sínar og tilfinningar með fjölbreyttum miðlum, skapar þægilegt andrúmsloft í kringum sig á heimili, í skóla eða á vinnustað til að auðvelda samskipti og auðga eigið líf og annarra.

PERSÓNUÞROSKI
- Þekkir möguleika sína og takmarkanir, hefur raunsæjar hugmyndir um sjálfa(n) sig, sættir sig við hvernig hann eða hún er og varðveitir sterka sjálfsmynd.
- Mætir lífinu og því sem það ber í skauti sér með glaðværð og kímni.

TILFINNINGAÞROSKI
- Er fylgin(n) sér og vingjarnleg(ur) við aðra án þess að vera þvingaður/ þvinguð eða frek(ur).

Fundur A

LEIKLIST

PERSÓNUSKÖPUN

Markmið:
- Að kynnast heimi leiklistar
- Að virkja hugmyndaflugið
- Að læra karaktersköpun
- Að prófa spunaleiklist

Staðsetning:
- Inni (þó það sé ekkert sem segi að hlutar geti ekki verið úti)

Hópaskipting:
- Sveitin saman

Efni:
- Búningar (sum skátafélög eiga alls kyns leikbúninga, en annars gætu foringjarnir reynt að koma með alls kyns gömul föt, gömul gleraugu, hatta, hárkollur, veski, aðra leikmuni)
- Persónusköpunar-sniðmát (viðhengi)
- Pennar

SETNING
Sveitin setur fundinn á sinn hátt.

UPPHITUN
1. Skátarnir fá að velja sér búninga og fylgihluti úr búningakistunni. Gangið úr skugga að allir finni eitthvað við sitt hæfi. Bendið skátunum að þau megi fara í hvað sem er. Stelpur þurfi ekki að fara í strákaföt og strákar ekki í stelpuföt.
2. Skátarnir klæða sig í búninginn.
3. Rýmið er gert eins opið og hægt er (borð og stólar færð upp að veggjum)
4. Skátunum er sagt að ganga um rýmið. Þau mega ekki klessa á hvert annað og þurfa að fylla rýmið og öll að vera á svipuðum hraða. Svolítið eins og fiskar í fiskabúri.
5. Foringinn útskýrir að meðalgönguhraði sé fimm. Það þýðir að 10 er hlaup og 1 er mjöööög hægt. Alveg bara slow motion! Skátarnir eiga að halda áfram að ganga um rýmið á þeim hraða sem foringinn kallar. Foringinn byrjar í 5 og fikrar sig hægt upp og niður skalann. Þegar skátarnir eru búnir að ná tökum á öllum hraðastigunum er hægt að prófa að stökkva milli stiga (úr 5 í 1 í 10 og svo framvegis).
6. Æfingunni lýkur í 5 og skátarnir halda áfram að ganga í 5.
7. Nú eiga þau að ganga eins og þau halda að persónan í þessum búningi myndi ganga.
   - Gengur hún hægt?
   - Gengur hún hratt?
   - Haltrar hún?
   - Tekur hún stór skref eða lítil?
   - Er hún með skrítna kæki?
   - Hvernig hreyfir hún hendurnar? En höfuðið?
8. Nú eiga þau að heilsa þeim sem þau mæta. Þau eiga að taka í hendurnar á hvoru öðru og segja "Góðan daginn", en halda áfram að vera "í karakter". Hvernig talar þessi persóna? Talar

hún hátt eða lágt? Hratt eða hægt? Hvernig er röddin? Hvernig heilsar hún? Fast eða laust? Rykkir hún í höndina eða tekur varla í hana?

9. Þegar þau hafa gert þetta í nokkrar mínútur lýkur æfingunni og skátarnir mega setjast á gólfið.

PERSÓNUSKÖPUN

1. Foringinn dreifir sniðmáti og pennum til skátanna.
2. Skátarnir fylla út sniðmátið.
3. Þegar allir hafa klárað að fylla út sniðmátið setjast þau í hring (ef að skátarnir í sveitinni eru fleiri en 15 gæti verið betra að flokkarnir sitji saman).
4. Sveitarforinginn biður einn skátann að setjast á stól í miðjuna og spyr hann
   - Hvað hann heitir (persónan)
   - Hvað hann sé gamall
   - Einhverrar spurningar sem skátinn þarf að skálda svar við á staðnum
   - Hvar fæddistu?
   - Hvað gerðirðu í gær?
   - Áttu börn? Systkini?
5. Allir skátarnir fá að setjast í stólinn í miðjuna.
6. Einhverjum aðstoðarsveitarforingja er gefið verkefnið að taka niður nöfn og leikara allra persónanna.

SPUNALEIKUR

1. Skátarnir halda áfram að vera "í karakter".
2. Allir skátarnir sitja á gólfinu og snúa í sömu átt. Fremst er "sviðið", sem þarf ekki að vera upphækkað, bara pláss til að leika.
3. Foringinn biður um þrjá sjálfboðaliða sem koma upp á "svið".
4. Foringinn biður áhorfendur um eitthvað innput. Til dæmis getur foringinn beðið áhorfendur um að nefna einhverjar aðstæður (og þá kalla skátarnir "læknastofa", eða "sjoppa" eða eitthvað). Skátarnir eiga þá að leika stutta senu sem gerist í þeim aðstæðum. Annað innput getur verið að biðja um einhvern hlut, t.d. Eldhúsáhald, leikfang, hlut sem finnst í skátabakpokanum, og svo framvegis.
5. Áhorfendur telja niður í senuna (þrír, tveir, einn, byrja!)
6. Skátarnir þrír leika stutta senu og þegar foringjanum finnst hún vera búin (kannski eftir svona 3 mínútur), segir hann "Takk fyrir", klappar og biður um næstu þrjá sjálfboðaliða.

VERKASKIPTING

1. Foringinn útskýrir að það sé fleira fólk sem kemur að leikhúsi heldur en bara leikarar. Til dæmis séu leikstjórar og handritshöfundar, leikmyndasmiðir, sminkur og búningahönnuðir.
2. Skátarnir eru spurðir hvort þau vilji frekar leika, skrifa handrit eða sjá um að skapa ævintýraheiminn með því að sjá um búninga, leikmynd, lýsingu og þannig hluti.
3. Þau sem vilja vera leikarar mega koma með viðbætur í búninginn sinn á næsta fundi ef þau vilja.
4. Þau sem vilja vera leikstjórar og handritshöfundar mega endilega hugsa um skemmtilegan söguþráð á milli funda.

SLIT

Hugmynd
Dagsferð í leihús
Mögulega væri hægt að selja inn á sýningu og nota ágóðan til að fara í sveitarferð í leikhús!

Fundur B

LEIKLIST

SPUNI & HANDRITSGERÐ

Markmið:
- Að kynnast heimi leiklistar
- Að virkja hugmyndaflugið
- Að prófa spunaleiklist

Staðsetning:
- Inni (þó það sé ekkert sem segi að hlutar geti ekki verið úti)

Hópaskipting:
- Þið getið ráðið hvort hver flokkur gerir eitt leikrit eða hvort öll sveitin gerir eitt leikrit saman. Það fer eftir fjölda skáta og þeirra sem vilja leika.

Efni:
- Búningar
- Persónusköpunar-sniðmát frá fyrri fundi.
- Pappír og pennar eða tölva.

ATHUGIÐ

Á þessum fundi er skátunum skipt upp, þau sem ætla að gera handrit, þau sem ætla að leika og þau sem ætla að sjá um leikmynd og búninga vinna í sitthvoru lagi. Ef þið viljið stytta tímann sem þetta verkefni tekur væri hægt að hitta bara handritsteymið á milli funda og fara beint í æfingafundinn. Ef sveitin er drekaskátasveit gæti líka verið að skátaforingjarnir vilji búa til handritið á milli funda.

SETNING

HANDRITSHÖFUNDAR OG LEIKMYNDA-/BÚNINGAHÖNNUÐIR

Meginákvarðanir

Handritshöfundar, leikmyndahönnuðir og búningahönnuðir setjast sér. Á meðan eru leikaraskátarnir í öðru rými í spunaæfingum. Þessar leiðbeiningar eru skrifaðar með það í huga að sveitin geri saman eitt stórt leikrit, en auðvitað geta flokkar líka nýtt sér þetta. Þá vinna bara allir saman að ákveða þetta.

1. Skátarnir skoða persónusniðmátin. Athugið að taka út persónusniðmát þeirra skáta sem ekki ætla sér að leika (það er, eru í þessum hópi). Einnig, ef það er fyrirséð að einhver skáti komist ekki á næstu fundi væri betra að sá aðili væri í þessu teymi.
2. Skátarnir ræða persónurnar.
   - Hvernig karakterar eru þetta?
   - Hvar væru svona týpur samankomnar? (Dæmi ef þau fá engar hugmyndir):
     - Á einhverjum vinnustað?
     - Á hóteli?
     - Í blokk?
     - Á skátamóti?

3. Hvaða karakterar eru áhugverðastir og ættu að vera í burðarhlutverkum?
   Þarna þarf skátaforinginn að gæta þess að umræðan sé sanngjörn . Í raun er verið að fiska eftir bestu leikurunum en kannski ósanngjarnt að láta jafningja raða vinum sínum í einhverja hæfileikaröð.
4. Hvaða vandamál gætu þessir karakterar verið að klást við? Vandamál eru yfirleitt aðalinnihaldið í söguþráðum. Vandamálið getur verið einhver hætta, eða "vondikallinn" eða einhver áskorun sem nær hámarki í seinni helmingi leikritsins. Svo er fundin lausn og hún er endirinn á leikritinu.
5. Skátaforinginn útskýrir meginreglur í sögðuþræði:
   - Það er best að hugsa þetta í þremur þáttum:
   - **Þáttur eitt:** Þarna eru persónurnar kynntar til leiks. Það þýðir ekki að allir leikararnir stígi á svið og séu bókstaflega kynntar, "Þetta er Gunna, hún er pípari", heldur að áhorfendur fái að kynnast þeim í gegnum samskipti þeirra við hvort annað. Það þarf ekki að segja að Gunna sé pípari, það er hægt að sýna hana að laga pípulagnir og ræða við einhverja aðra persónu um pípulagnirnar heima hjá henni. Í þætti eitt er vandamálið líka kynnt til leiks
   - **Þáttur tvö:** Þarna fara átökin fram. Þetta er meirihlutinn af leikritinu. Hann byrjar á því að eitthvað gerist sem leiðir til átakanna. Í þessum þætti sjáum við persónurnar breytast og þroskast.
   - **Þáttur þrjú** er lausnin. Þá hámarkast vandamálið og allt fer í kássu, svo er lausnin fundin og allt fellur í ljúfa löð.
6. Teymið ákveður sögusviðið (staðsetningar, hvort sem það er ein staðsetning eða margar) og meginsöguþráð leikritsins.

Handritshöfundar setjast saman

Nú setjast handritshöfundarnir sér og leikmynda- og búningateymi sér.

1. Skátaforinginn útskýrir:
   Senur eru stutt atriði sem gerast yfirleitt bara á einum stað. Senur geta verið einstaklingssenur, þar sem bara einn leikari er að gera eitthvað, samtalssenur þar sem tveir eða fleiri leikarar tala saman eða gera eitthvað og stórar hópsenur þar sem margir leikarar gera eitthvað (t.d. Dansa bollywood dans, syngja lag, vinna eitthvað verkefni eða annað). Í hverjum þætti eru nokkrar eða margar senur, flestar í öðrum þætti.
2. Handritsteymið býr til beinagrind yfir söguþráðinn. Það getur verið gott að gera það til dæmis með post it miðum í mismunandi stærð og litum. Þau breinstorma um senurnar. Með persónurnar til hliðsjónar ákveða þau hvaða leikarar eru í hvaða senum og í hvaða röð senurnar eru. Gunna dansar Bollywood-dans er til dæmis ein sena (hópsena), á meðan Gunna hittir leiðinlega kallinn á ganginum eru margar stuttar samtalssenur.
3. Handritsteymið skiptir á milli sín senunum og vinnur þær áfram.
   - Þið ráðið hvernig þið gerið handritið. Sumum gæti fundist best að skrifa handrit, orð fyrir orð, á meðan sumum myndi duga að ákveða meginlínur hverrar senu og fá leikarana svo til að spinna textann. Ef þið ákveðið að skrifa handrit er vafalaust best að hafa tölvu til taks. Ef þið ákveðið að skrifa bara niður hvað gerist í senunni og láta leikarana spinna getið þið notað sniðmát fyrir senur sem eru í viðauka.
   - Ef margir skátar eru í handritsteyminu og þau skipta á milli

Dæmi um söguþráð

Þáttur eitt
Gunna pípari og blokkin hennar kynnt til leiks. Í ljós kemur að pípulagnirnar í blokkinni eru allar stíflaðar því leiðinlegi kallinn á efstu hæð er alltaf að sturta niður kjötsúpuafgöngunum sínum.

Þáttur tvö
Gunna pípari heimsækir allar íbúðir í blokkinni og fær áhugaverða innsýn inn í líf allra íbúanna. Hún eldar arabískan kjúklingarétt með hælisleitendum, hjálpar lítilli stelpu að leita að hamstrinum sínum, dansar Bollywood-dans með indverskri fjölskyldu, hittir einstæðan föður með 5 börn sem grenja öll í einu og svo framvegis. Á göngunum hittir hún alltaf leiðinlega kallinn sem hreytir einhverju í hana.

Þáttur þrjú
Þarna fattar Gunna að leiðinlegi kallinn er alltaf að sturta niður kjötsúpu og rifrildið verður svo hávært að allir hinir íbúarnir skerast í leikinn. En svo kemur í ljós að leiðinlegi kallinn er bara leiðinlegur af því að hann er einmana. Hann gerir alltaf kjötsúpu eftir uppskrift ömmu sinnar og kann ekki að deila í fjóra til að minnka hana, svo hann eldar alltaf allt of mikið og þarf að sturta afgangnum niður þegar súpan er ónýt. Lausnin er að hann býður bara nágrönnum sínum í mat og eignast þannig vini og hættir að vera einmana. Svo getur hann líka farið í mat til arabíska flóttafólksins!

sín senum getur verið gott að skipta þeim þannig að hver handritshöfundur taki allar senur sem gerast á sama stað eða með sama leikarahóp. T.d. að einn handritshöfundur skrifi allar stuttu senurnar með Gunnu og leiðinlega kallinum á ganginum og lokasenuna þar sem allt fer í vaskinn og lausnin er fundin. Þannig hefur einn handritshöfundur yfirsýn yfir persónuframför leiðinlega kallsins frá byrjun til enda.

4. Ef handritsteymið nær ekki að klára handritið geta þau jafnvel tekið það með sér heim og klárað.

Leikmynda- og búningahönnuðir setjast saman

Leikmynda- og búningahönnuðir setjast saman og ræða hvað þarf til að gera flott sögusvið.

1. Leikmyndahönnuðirnir teikna upp sviðið.
   - Er bara ein leikmynd eða þarf að gera mismunandi staði?
   - Er hægt að skipta sviðinu bara á milli staðanna eða þarf að vera færanleg sviðsmynd? Eða er hægt að nota ljós til að skipta um stemmingu?
2. Leikmyndahönnuðirnir teikna upp leikmyndina, útfæra lausnir og gera lista yfir það sem þarf að útvega.
3. Skátarnir og foringinn ákveða í sameiningu hvað þarf að kaupa eða útvega og hvað skátarnir geta sjálfir komið með að heiman.
4. Ef tími gefst er jafnvel hægt að byrja að föndra einhverja leikmuni úr því efni sem til er í skátaheimilinu.

Dæmi

Í blokkinni hjá Gunnu væri til dæmis hægt að vera með tvær íbúðir og gang á milli. Á meðan verið er að leika senu í íbúð A er skipt um leikmynd í íbúð B (nýtt málverk á vegina, nýr lampi, eitthvað sem skilgreinir fjölskylduna sem býr þar). Svo fer Gunna á ganginn, hittir leiðinlega kallinn og svo í íbúð B og hittir nýja fjölskyldu. Á meðan hún er í íbúð B er svo skipt um leikmynd í íbúð A og svo framvegis.

LEIKARAR

Á meðan handritshöfundar og leikmyndasmiðir ráða ráðum sínum eru leikararnir í spunaleikjum. Ef að leikritin eru flokksleikrit eru leikararnir bara með handritshöfundunum og þá er þessum þætti sleppt.

Hér eru nokkrar góðar spunaæfingar sem hægt er að nota.

Spegillinn

Skátarnir standa andspænis hvor öðrum, tveir og tveir. Annar byrjar að vera hann og á að gera eitthvað, og hinn skátinn á að herma nákvæmlega eftir.

Gerum það!

Helmingur skátanna stendur fremst eða "á sviðinu". Hinn helmingurinn horfir á.

Einhver í hópnum á að koma með hugmynd. Það má vera hvað sem er. T.d. troðum fötum í bakpoka. Þá á allur hópurinn að segja "Gerum það!" og leika að þau séu að troða í bakpoka. Þau troða í bakpoka þar til einhver annar segir eitthvað annað og hópurinn svarar "Gerum það". Þetta er gert í dágóða stund. Svo er hægt að prófa í stutta stund að spila leikinn þannig að allir segi bara "Nei, ég nenni því ekki".

Já og

Spunaleikur sem sýnir mikilvægi þess að fylgja hvort öðru.

1. Tveir leikarar eru fengnir á svið. Hinir fylgjast með.
2. Fyrsti leikarinn byrjar senuna með því að gefa til kynna hvar eða hver þau séu (dæmi: "Mikið er heitt hérna á bóndabýlinu!")
3. Eftir fyrstu setninguna verða allar setningar að byrja á "Já og".

Ígrundun:

- Hver var munurinn á að vera á sviði þegar allir voru til í hugmyndirnar vs. það þegar allir sögðu bara nei?
- Hvort var skemmtilegra að horfa á?
- Hvernig líður þér ef þú stingur upp á einhverju en færð dræmar undirtektir?

4. Leikari B svarar leikara A með setningu sem byrjar á “Já og”.
5. Leikari A svarar leikara B með setningu sem byrjar á “Já og”.
6. Leikararnir spinna svona 3 mínútna senu. Ef þeir ruglast og segja til dæmis “Já, en” má ávíta þá.
7. Skátaforinginn metur hvenær senan er búin. Kannski kemur eðlilegur endir, hápunktur þar sem allir hlæja eða þar sem lausn er fundin. Kannski dregst senan á langinn og fer ekki neitt og þá er hún bara stoppuð. Þegar foringinn finnur að senan ætti að enda segir hann “Takk fyrir, næstu tveir á svið” og allir klappa.
8. Skátarnir leika stuttar senur, tveir og tveir í einu (jafnvel þar til allir hafa fengið að prófa).
9. Í lokin má prófa að gera eina senu með “Nei” í staðinn fyrir já og. Dæmi: Mikið er heitt hérna á bóndabýlinu. -Nei. Það er ekki heitt og við erum ekki á bóndabýli. Takið ígrundun um hvernig það gekk.

Þáttastjórnandinn

Fjórir sjálfboðaliðar eru fengnir upp á svið. Einn er þátttastjórnandinn og hinir eru gestir í þættinum. Annað hvort fá skátarnir alveg frjálsar hendur til að spinna og ráða hvaða karakterar þau eru, eða þau geta notað karakterana sem þau eru að vinna með fyrir leikritið. Þáttastjórnandinn tekur viðtal við skátana og þau spinna það saman.

Stoppspuni

1. Tveir leikarar eru fengnir á sviðið.
2. Foringinn biður um staðsetningu. Áhorfendurnir eiga þá að hrópa eitthvað sem þeim finnst sniðugt. Sveitarforinginn hlustar á nokkrar tillögur og velur svo eina sniðuga.
3. Áhorfendur telja niður frá þremur og leikararnir eiga að leika senu sem gerist á þessum stað. Leikararnir verða finna upp á staðnum hver þau séu og hvert samband þeirra sé og hvað þau eru að gera á staðnum.
4. Leikararnir eru hvattir til að hreyfa sig um sviðið og leika mikið með líkamanum. Það er mikilvægt fyrir þennan spunaleik að þau standi ekki bara kyrr og tali saman heldur hreyfi hendurnar, mími það sem þau eru að gera (t.d. Skeri lauk, skeri upp manneskju á skurðarborði, etc) svo að næstu leikarar hafi eitthvað til að vinna með.
5. Þegar leikararnir tveir hafa fengið svolítinn tíma til að búa til skemmtilega senu má einhver áhorfandi kalla “Stopp!”. Þá frjósa leikararnir tveir í nákvæmlega stellingunni sem þeir eru í og áhorfandinn labbar upp að öðrum leikaranum og klappar háni á öxlina. Leikarinn sem fékk axlarklappið fer og sest niður í áhorfendaskarann en leikarinn sem kom nýr á sviðið þarf að standa á sama stað og leikarinn stóð í nákvæmlega sömu pósu.
6. Leikarinn sem kom nýr byrjar nýja senu. Hún á að gerast á öðrum stað og með öðrum karakterum en helst á leikarinn að fá hugmynd frá pósunni sem hann tók við. Dæmi: Ef leikarar A og B eru á fjórum fótum að leita að eyrnalokknum sem A týndi, getur C hrópað “Stopp!”, skipt út A og haldið áfram á fjórum fótum, en í þetta sinn verið jógakennari að kenna B jógastöður.
7. Einfaldur spuni sem hægt er að spila endalaust!

SLIT

Athugið

Foringinn þarf að útskýra að í spuna sé “nei” algjört bannorð. Að það sé mjög mikilvægt að segja frekar já, heldur en að segja nei. Foringinn útskýrir líka að “Já, en” sé eiginlega meira eins og “nei” heldur en “já”.

Athugið

Ef að skátarnir fara að verða óþolinmóðir og leyfa bara hverri senu að vara í nokkrar sekúndur getur foringinn sagt “Nei, leyfið þeim að halda aðeins áfram” og útskýrt að leikararnir verði að fá tækifæri til að skapa senur.

Fundur C

LEIKLIST

Markmið:
- Að kynnast heimi leiklistar.
- Að þjálfast í sviðsframkomu.
- Að æfa sig í að taka leikstjórn.

Staðsetning:
- Inni

Hópaskipting:
- Þið getið ráðið hvort hver flokkur gerir eitt leikrit eða hvort öll sveitin gerir eitt leikrit saman. Það fer eftir fjölda skáta og þeirra sem vilja leika.

Efni:
- Búningar
- Útprentuð handrit.
- Efnið sem foringinn og leikmynda- og búninga-hönnunarteymi ákvað á síðasta fundi að þyrfti að útvega.
- Farði.

ÆFING

SETNING

UPPHITUNARLEIKUR
Skátarnir spila upphitunarleik, t.d. stoppspuna (sem kenndur var á síðasta fundi).

FYRSTI SAMLESTUR
Handritshöfundateymið kynnir söguþráðinn og hver leikur hvað.

Ef að handrit var skrifað, orð fyrir orð, setjast leikararnir einfaldlega í hring og lesa handritið í gegn saman (hver leikari les sínar línur).

Ef handritið var meira eins og beinagrind af leikriti og atburðum kynna handritshöfundarnir hverja senu, segja hverjir leika í henni og hvað gerist.

Leikmynda- og búningateymið fylgjast með.

ÆFINGAR
Leikritið er æft á sviðinu.

Ef handritið var skrifað orð fyrir orð geta leikararnir verið með handritið með sér uppi á sviði og leikið í gegnum hverja senu fyrir sig. Kannski væri jafnvel gott að skipta leikurunum upp í hópa ef það meikar sens (ef það eru partar í leikritinu þar sem ákveðnir hópar eru mikið saman. Handritshöfundur/leikstjóri getur jafnvel lesið línurnar fyrir aðalleikarann ef að viðkomandi þyrfti að vera á tveimur stöðum á sama tíma).

Ef handritið var ekki skrifað orð fyrir orð er hver sena tekin og hún kryfjuð, leikararnir spinna og leikstjórarnir (handritshöfundar og

foringjar) hjálpa þeim að ákveða hvað á að vera með og hverju má sleppa).

Nú reynir á foringjann og reyna að stýra æfingunni þannig að leikararnir komist yfir sem mest.

Ábendingar til foringja

- Það gæti þurft að útskýra fyrir leikurunum af hverju sumir fá stór hlutverk og sumir fá lítil. Það getur verið erfitt fyrir áhorfendur að fylgjast með mörgum söguþráðum í einu, svo það er yfirleitt einfaldast að hafa eitt eða tvö aðalhlutverk og svo nokkur stór hlutverk en rest bara aukaleikara. Hvaða myndir þekkja skátarnir? Fá allir leikarar jafnmikið pláss í Harry Potter? Nei, Harry er aðal og Ron og Hermione eru stór hlutverk, en rest eru bara misstór aukahlutverk. Dumbledore er stórt aukahlutverk, en Pavati Patil er bara pínulítið aukahlutverk.
- Ef að ekki er útlit fyrir að það náist að æfa allt leikritið á einum skátafundi gæti þurft að hafa aukafund. Reyndu að passa að allir leikararnir séu í einhverjum senum sem teknar eru fyrir á fundinum. Það getur verið glatað að sitja allan fundinn og bíða eftir að það komi að sér og svo gerist það aldrei.
- Ef einhver leikari er ekki í senunni sem verið er að æfa getur hann setið og fylgst með æfingunni eða jafnvel hjálpað leikmyndateyminu.
- Aðalhlutverkin gætu viljað taka handritið með sér heim til að læra línurnar sínar.

Þumalputtareglur í leiklist

- Áhugaleikarar ættu að reyna að forðast að snúa baki í áhorfendur. Reynið að snúa alltaf fram eða á ská (ekki alveg til hliðar, heldur ská fram).
- Skátarnir þurfa að muna að tala hátt og snjallt.

HÖNNUÐIR

Leikmyndahönnuðir og búningahönnuðir hefjast handa við gerð leikmuna, sviðsmyndar og búninga samtímis æfingu.

SLIT

Fundur D

LEIKLIST

Sýning

Markmið:
- Að kynnast heimi leiklistar.
- Að þjálfast í sviðsframkomu.

Staðsetning:
- Inni

Hópaskipting:
- Þið getið ráðið hvort hver flokkur gerir eitt leikrit eða hvort öll sveitin gerir eitt leikrit saman. Það fer eftir fjölda skáta og þeirra sem vilja leika.

Efni:
- Búningar
- Farði.
- Leikmunir.
- Lýsing.
- Tónlist.

SETNING

SÝNING
Skátarnir setja upp leiksýninguna sem þau hafa æft.
Tilvalið er að bjóða foreldrum. Jafnvel mætti raða verkefnunum í dagskrárhringnum þannig að leiksýningin sé síðust og að sýningin fari fram á uppskeruhátíðinni.

Ef að sveitin er í fjáröflun mætti jafnvel rukka foreldrana um aðgöngueyri eða selja þeim góðgæti!

TIL MINNIS

Mynd:

Nafn leikara:

Nafn persónu:

Við hvað vinnur persónan þín (eða hvað gerir hún á daginn, hún getur líka verið í skóla, fæðingarorlofi, atvinnulaus, ferðalangur)

Hvað finnst persónunni þinni gaman að gera?

Hvað finnst persónunni leiðinlegt að gera?

Aldur persónu:

Kyn persónu:

- ☐ Kona
- ☐ Karl
- ☐ Kynsegin

Hvað er uppáhalds
...dýrið?
...matur?
...bók?

FJÖLDI FUNDA:

3+

FÖNDURNÝTING

Föndurnýting (e. upcycling) er hugtak sem innifelur að einn eða fleiri hlutur sem ekki er verið að nota sé lagaður eða honum breytt þannig að hann fái nýtt líf. Þetta verkefni gengur út á að skátarnir noti hugmyndaflutið til að gefa einhverjum hlut eða fleti nýtt líf. Verkefnið tekur 3 fundi og veitir í lokin færnimerkið laga.

LÍKAMSÞROSKI

- Stundar útivist með öðru fólki og tekur reglulega þátt í athöfnum sem reyna á hreyfigetu líkamans

VITSMUNAÞROSKI

- Sameinar fræðilega og hagnýta kunnáttu með því að beita verkkunnáttu og finna nýjar lausnir
- Metur samfélagslegt og siðferðilegt gildi vísinda og tækni við sköpun nýrrar þekkingar og við lausn vandamála í þágu mannkyns, samfélaga og náttúrulegs umhverfis.

FÉLAGSÞROSKI

- Leggur á virkan hátt sitt af mörkum til nærsamfélagsins og tekur þátt í að skapa réttlátt samfélag sem byggir á þátttöku og samvinnu. Getur greint mismunandi orsakir ágreinings, þekkir leiðir til að minnka líkur á ágreiningi og til þess að leysa úr ágreiningi.
- Skilur í hverju hugtakið sjálfbærni felst og leggur sitt af mörkum til sjálfbærrar þróunar í nærumhverfi og nærsamfélagi, en líka í víðara vistfræðilegu, menningarlegu og efnahagslegu hnattrænu samhengi.

Fundur A

FÖNDUR NÝTING

LJÓSMYNDAMARAÞON

Markmið:
- Að skerpa athyglisgáfuna.
- Að læra að horfa á heiminn með augum sjálfbærninnar.
- Að virkja hugmyndaflugið.

Staðsetning:
- Mestmegnis úti.

Hópaskipting:
- Flokka eða hópaskipt.
- Öll sveitin.

Efni:
- Myndavélar fyrir hvern hóp. Sími dugar vel.
- Tölva
- Skjávarpi/stór skjár eða litaprentari
- Límmiðar (3 miðar per skáta)
- Blöð og pennar

SETNING
Sveitin setur fundinn á sinn hátt.

LJÓSMYNDAMARAÞON
1. Skátunum er skipt upp í flokka eða litla hópa (2-3 í hverjum hópi).
2. Hver hópur fær myndavél (sumir skátar eiga síma. Annars þarf að redda myndavélum/símum fyrir hvern hóp).
3. Skátarnir fá það verkefni að taka 10 myndir á hálftíma af einhverju sem mætti laga eða endurnýta í eitthvað skemmtilegt. Hlutirnir gætu til dæmis verið ljótur veggur við skátaheimilið sem mætti mála, gamlar hjólbörur sem gætu verið útisófi, Gamlir og illa farnir pottar í skátaheimilinu sem hægt væri að planta blómum í.
4. Eftir hálftíma safnast skátarnir saman í skátaheimilinu. Skátarnir taka ígrundunarhring á meðan foringi hleður myndunum í tölvu (eldri skátar geta vafalaust sent myndirnar frá símanum sínum á auðveldan hátt) og býr til slæðusjó eða prentar myndirnar út.
5. Ígrundun:

Ígrundun:
- Hvað fundið þið sem vakti áhuga ykkar?
- Var eitthvað sem þið komuð auga á sem þið höfðuð aldrei tekið eftir áður?
- Voruð þið sammála um hvaða 10 myndir þið ætluðuð að skila inn?
- Hvers vegna finnst okkur mikilvægt að hafa fallegt í kringum okkur?

KOSNING VERKEFNA

1. Skátarnir fá kynningu á verkefnunum frá hverjum hópi. Athugið að ef að hóparnir eru mjög margir væri hægt að láta hópana velja frekar 3 eða 5 myndir til að kynna. Hóparnir eiga að segja hvað það var sem vakti athygli þeirra og hvaða möguleika þeim dettur í hug að væri hægt að gera við hlutinn til að gera hann betri.
2. Athugið: Ef mikill vafi leikur á því að leyfi fáist til að breyta hlutnum gæti skátaforinginn þurft að taka hugmyndina í umferð. Þetta þarf sveitarforinginn að meta hverju sinni. Hlutir á einkalóðum fólks eru sennilega ekki í boði nema með leyfi eigenda og stærri hugmyndir gætu þurft að fá leyfi hjá borginni. Þó má alltaf sýna örlitla borgaralega óhlýðni og óvíst að nokkur fetti fingur í að stakur rafmagnskassi sé skreyttur.
3. Listar með nöfnum hlutanna eða myndum af þeim eru hengdir upp í rýminu.
4. Hver skáti fær 3 límmiða til að kjósa með. Skátinn má ráðstafa öllum þremur límmiðunum á eina hugmynd eða dreifa þeim á þrjár hugmyndir.
5. Þegar allir skátarnir hafa kosið eru atkvæði talin. Vinsælustu myndirnar eru valdar. Fjöldi hugmyndanna fer eftir stærð hópsins. Það er hæfilegt að hafa kannski 3-4 skáta í hverjum hópi. Oft fá nokkur verkefni frekar afgerandi kosningu á meðan hin fá dræma og þá er línan bara nokkuð skýr.
6. Skátarnir fá að velja sér að hvaða verkefni þau vilja vinna. Það skiptir ekki öllu máli að það sé jafnt í öllum hópum.

HÖNNUN

1. Skátarnir fá uppgefið hversu mikið fjármagn þeir hafa úr að spila. Vafalaust hafa sveitarforingjar einhverjar fjárhæðir per fund og þar sem þetta verkefni tekur X fundi væri hægt að ráðstafa hluta af þeirri samanlögðu fjárhæð og skipta á milli verkefna, sem skátarnir geta svo nýtt til að kaupa efni og áhöld eins og vefnað, málningu, skraut, sprey. Þetta finnst mörgum skátum spennandi, enda ekki á hverjum degi sem þeir fá fjármagn til að ráðstafa sjálf.
2. Skátarnir kasta hugmyndum á milli sín varðandi hvernig þeir gætu gert hlutinn betri. Væri hægt að mála hann skemmtilega? Búa til eitthvað annað úr honum? Stól eða borð eða leiktæki?
3. Skátarnir teikna hugmyndir sínar á blað og gera lista yfir það sem þarf að kaupa eða útvega og hvar það fæst.
4. Skátarnir gera fjárhagsáætlun. Skátaforinginn getur bent þeim á að það þurfi ekki að nýta alla fjárhæðina, það sé frábært að skila afgangi. Mögulega gætu þau ráðstafað afgangnum til góðgerðamála eða annars.

SLIT

Fundur B

FÖNDUR NÝTING

INNKAUPALEIÐANGUR

Markmið:
- Að eflast í áætlanagerð.
- Að auka fjármálalæsi.
- Að auka sjálfstæði.

Staðsetning:
- Mestmegnis úti.

Hópaskipting:
- Hópaskipt eftir áfangastöðum.

Efni:
- Strætómiðar
- Umslag með peningum fyrir hvern hóp

Athugið
Munið að láta foreldra vita að þið ætlið í vettvangsferð. Setjið miða á hurðina á skátaheimilinu ef það er tómt, ef einhver skildi koma of seint.

SETNING
Sveitin setur fundinn á sinn hátt.

UNDIRBÚNINGUR
1. Hóparnir gera nákvæma innkaupalista. Þeir gætu viljað skoða vefverslanir til að finna út verð og byrgðastöðu.
2. Hóparnir deila með hver öðrum á hvaða staði þarf að fara. Sumir hópar gætu þurft að fara á tvo staði, til dæmis bæði í byggingarvöruverslun og föndurbúð, en líklegt er að fleiri en einn hópur ætli í sömu búðina. Hóparnir ákveða hver fer á hvaða stað og skipta peningunum á milli eftir fjárhagsáætluninni.
3. Nýir hópar, eða sendinefndir, eru búnar til fyrir hvern stað sem skátarnir ætla á. T.d. fara allir sem ætla í byggingavöruverslun saman.
4. Skátarnir gera ferðaplan. Er best að taka strætó? Eða er staðurinn í göngufæri? Ætlum við að kaupa eitthvað stórt sem verður erfitt að bera eða taka með í strætó?
5. Ferðaplanið þarf að gera ráð fyrir hvenær fundinum á að ljúka. Ef að útlit er fyrir að leiðangurinn taki lengri tíma en fundurinn nær yfir gæti þurft að hringja í foreldra og láta vita.

LEIÐANGUR
Skátarnir fara í innkaupaleiðangur með almenningssamgöngum eða gangandi. Einn (sjálfráða) foringi fer með hverjum hópi. Ef ekki eru nógu margir foringjar þarf að gera ráðstafanir, til dæmis með því að fara á tvo staði í hverri ferð eða athuga hvort ekki megi fækka stöðum eitthvað.

SLIT

Fundur C

FÖNDUR NÝTING

HÖNNUN OG HANDVERK

SETNING
Sveitin setur fundinn á sinn hátt.

HANDVERK
Skátarnir ráðast á verkið og föndurnýta hlutinn eða flötinn sem þau völdu sér. Foringjar styðja skátana með ráðum og dáð. Gera þarf skátunum grein fyrir tímanum sem þau hafa til þess að vinna verkefnið.
Athugið - munið að taka fyrir og eftir myndir frá sama sjónarhorni!

ÍGRUNDUN
- Hvernig gekk samvinnan?
- Voruð þið einhverntíman ósammála?
- Er hluturinn betri, flottari eða nytsamlegri en hann var áður?
- Hvað getið þið lagt að mörkum til að fegra umhverfið?

VERÐLAUNAAFHENDING
Dómararnir geta verið foringjar eða utanaðkomandi. Til dæmis væri hægt að athuga hvort einhverjir foreldrar séu sérfræðingar á sviði hönnunar, smíða, endurvinnslu eða annars sem passar vel við verkefnið og fá þau til að koma síðustu 20 mínúturnar af fundinum og dæma í keppninni.

Dómararnir gefa stig út frá eftirfarandi:
- Fegurð
- Hönnun
- Umbreyting
- Notagildi

Verðlaun eru afhent.

SLIT

Markmið:
- Að auka færni í handverki og hönnun.
- Að eflast í samstarfi og verkaskiptingu.
- Að læra að taka sigri og ósigri.

Staðsetning:
- Verkstæði, úti, inni.

Hópaskipting:
- Flokkaskipt.

Efni:
- Efni sem keypt var á síðasta fundi.
- Verkfæri og tól.
- Verðlaunagripir.

TIL MINNIS

FJÖLDI FUNDA:

2

FLOKKSEINKENNI

Það að eiga einkenni fyrir hópinn sem man er í skapar liðsheild. Þetta má glögglega sjá þegar Ísland keppir í alþjóðlegum fótboltakeppnum og liðstreyjur seljast eins og heitar lummur. Að vera í liði með jafningjum sínum er gott fyrir sjálfsmyndina og skapar vináttu og öryggi. Í þessu verkefni nýta skátarnir hugmyndaflugið og verkfærni sína til að búa til flokks- eða sveitareinkenni sem verða stolt flokksins eða sveitarinnar á næsta skátamóti!

VITSMUNAÞROSKI

- Sameinar fræðilega og hagnýta kunnáttu með því að beita verkkunnáttu og finna nýjar lausnir

PERSÓNUÞROSKI

- Þekkir möguleika sína og takmarkanir, hefur raunsæjar hugmyndir um sjálfa(n) sig, sættir sig við hvernig hann eða hún er og varðveitir sterka sjálfsmynd
- Gerir sér grein fyrir að í hópinn sem hún eða hann tilheyrir má sækja stuðning til persónulegra framfara og þroska og til uppfyllingar lífsáforma.

FÉLAGSÞROSKI

- Sameinar eigið frelsi og umhyggju fyrir öðrum, stendur á rétti sínum, uppfyllir skyldur sínar og ver rétt annarra til að gera slíkt hið sama.

Fundur A

FLOKKS-EINKENNI

LJÓSMYNDAMARAÞON

Markmið:
- Að virkja hugmyndaflugið.
- Að efla liðsheild.
- Að efla lýðræðisvitund skátanna.

Staðsetning:
- Inni

Hópaskipting:
- Flokkaskipt/öll sveitin

Efni:
- Post it miðar
- Stórar pappírsarkir

FYRIR FUND

Foringjarnir þurfa að ákveða hvort um er að ræða sveitareinkenni eða flokkseinkenni. Það byggist mögulega á því hvað skátarnir sáu fyrir sér í lýðræðisleiknum, eða því hvers konar einkenni skátarnir eiga fyrir. Þarf að auka liðsheild allrar sveitarinnar fyrir næsta skátamót? Eða þarf að leggja áherslu á einkenni flokksins?

Einnig þarf að taka mið af því sem til er fyrir. Á sveitin merki? En flokkarnir?

SETNING

ÞANKAHRÍÐ

Skref 1 - Tegund einkennis

Teiknið eftirfarandi mynd á stóra örk (eða þrjú minni blöð), eða skrifið "KLÆÐNAÐUR - ÚTBÚNAÐUR - TJALDBÚÐ".

Skátarnir fá post-it miða og eiga að koma með hugmyndir að sveitar-/flokkseinkennum. Þankahríðin getur farið fram á eftirfarandi máta að þínu vali:

- **Þögul þankahríð.** Skátarnir fá búnka af post-it miðum og eiga að skrifa hugmyndir og líma upp á örkina þar sem það á við. Það er þagnarbindindi á meðan.
- **Hópaskipt.** Skátunum er skipt upp í þrjá hópa sem hver um sig fær örk með einum flokki (klæðnaði, útbúnaði eða tjaldbúð). Hópurinn fær 7 mínútur til að koma með hugmyndir, áður en þau færa sig að næstu örk og koma með hugmyndir um þann flokk.
- **Óstýrt.** Krakkarnir sitja á gólfinu og hrópa hugmyndir sem foringinn skrifar á örkina. Sparar post-it, en skapar miklu færri og minna frumlegri hugmyndir.

Dæmi um hugmyndir eru hér til hægri.

Skref 2 - Úfærsla

1. Hver skáti velur einn miða sem háni finnst spennandi. Athugið, þetta þýðir ekki að skátinn sé að fara að búa til nákvæmlega það sem hán valdi, heldur er þetta bara til áframhaldandi þankahríðar. Það þarf því ekki að slást um neinar hugmyndir, þær eru allar ennþá í pottinum.
2. Skátarnir fá A4 blað og penna og eiga að líma post-it miðann á blaðið og skipta blaðinu svo upp í þrjá fleti og skrifa í fletina
   - [Nafn flokksins/sveitarinnar]
   - Aðferð
   - Hönnunarhugmyndir
3. Skátarnir sitja þrír og þrír saman. Skátarnir fá 5 mínútur til að skrifa eins mikið og þeir geta í fyrsta reitinn. Síðan láta þeir blaðið ganga til hægri og fá nýtt blað frá sessunautum sínum og eiga að skrifa eins mikið og þeir geta í reit tvö, og svo framvegis. Smá útskýring á reitunum:
   - Í reitinn með nafni flokksins eða sveitarinnar eiga skátarnir að reyna að tengja saman nafnið eða þemað við þennan hlut. Ef flokkurinn heitir Kengúrur og post-it miðinn segir "Taska" gæti til dæmis verið sniðugt að búa til tösku sem er eins og magapokinn á kengúrum, svona svolítið eins og túristapungur. Ef flokkurinn heitir Karlsvagninn eins og stjörnumerkið gæti verið sniðugt að skreyta töskuna með stjörnumerkinu.
   - Í reitinn aðferð eiga skátarnir að láta sér detta í hug aðferðir og efni. Fyrir Kengúrurnar væri sniðugt að velja eitthvað loðið beige efni til að sauma töskuna úr. Kannski væri hægt að lita efni fyrir Karlsvagninn með taulitunaraðferðum sem búa til stjörnuþokueffekt?
   - Í reitinn hönnunarhugmyndir getur skátinn sett hvað sem honum dettur í hug. Á að vera lítill kengúrubangsi sem kíkir upp úr magapokanum? Fyrir Karlsvagninn væri kannski sniðugt að kaupa eða safna gylltum hnöppum og tölum til að festa á töskuna formað eins og stjörnumerkið.

Dæmi um aðferðir:

- Aðferðir:
- Taulitun
- Leðurvinnsla
- Málun
- Brennimerkingar (á leður eða við)
- Saumaskapur
- Smíði
- Prjón/hekl
- Silkiprent
- Þrykking

VAL

Fyrir sveitareinkenni

1. Skátarnir kynna tillögurnar í mjög stuttu máli, eða þeim er dreift þannig að allir geti gengið á milli og lesið.
2. Tillögunum er dreift um gólfið. Skátarnir eiga að velja uppáhaldstillöguna sína og standa á henni (eða við hana).
3. Allar tillögur sem fá ekkert atkvæði eru teknar í burtu.
4. Tillagan sem fær fæst atkvæði er tekin í burtu og skátinn eða skátarnir sem stóðu ofan á henni þurfa að finna sér nýja tillögu af

Dæmi

KLÆÐNAÐUR
- Húfa
- Sokkar
- Trefill
- Skátaklútur
- Belti
- Vettlingar
- Bolur
- Varðeldaskikkja
- Hnútur

BÚNAÐUR OG SKART:
- Matarstell
- Bolli
- Poki utan um matarstell
- Merki til að sauma á bakpokann eða skátabúninginn
- Flokksbók til að skrifa fundargerðir og ferðasögur í
- Fáni
- Göngustafur
- Stimpill til að merkja viðurkenningar og bréfsefni
- Töskur og pyngjur
- Hálsmen (leðurólar með hnútum og skrauti)
- Vinabönd
- Hringar

TJALDBÚÐ
- Skjöldur
- Kista fyrir búnað
- Hnútatafla
- Snagar
- Varðeldasessur
- Hljóðfæri
- Tótemsúla
-

þeim sem eftir eru til að standa með.

5. Þetta er gert þar til hæfilegur fjöldi tillagna stendur eftir. Það fer svolítið eftir eðli tillagnanna hversu margar það eru; kannski bara ein, kannski þrjár. Ef að einkennið er til dæmis persónulegt, það er húfa fyrir hvern og einn skáta, er kannski bara valin ein tillaga. Ef þetta er sameiginlegur hlutur, t.d. skjöldur, er kannski viðeigandi að velja fleiri en eina tillögu, því það er erfitt fyrir 20 skáta að smíða einn skjöld. Svo er hægt að fara blandaða leið, enda eru skátarnir misfljótir að föndra, svo sumir klára vafalaust sín persónuleg einkenni hraðar en aðrir og geta þá snúið sér að sameiginlegum einkennum, eða þá skátarnir geta verkaskipt.

Fyrir flokkseinkenni

1. Skátarnir kynna tillögurnar í mjög stuttu máli, eða þeim er dreift þannig að allir geti gengið á milli og lesið.
2. Flokkurinn ákveður í sameiningu hvað þeim finnst mest spennandi. Í svona litlum hópi er ekki víst að það þurfi að fara í kosningar til þess að velja, en ef það gerist ætti handaupprétting eða límmiðaaðferð (hver skáti fær 3 límmiða og má setja á 1-3 hugmyndir) að duga. Það skiptir ekki máli þótt tveir flokkar velji sama hlutinn enda verður útfærslan vafalaust mismunandi, en þó ber að gæta þess að verkefnin séu svipað umfangsmikil.

VERKÁÆTLUN

Flokkarnir eða sveitin ákveða í sameiningu útfærslu og efnisval og gera lista yfir það sem þarf að útvega.

SLIT

Fundur B

FLOKKS-EINKENNI

HANDVERK

SETNING

FRAMKVÆMD

Skátarnir vinna að sveitareinkennunum undir leiðsögn foringjans. Ef einkennin eru persónuleg og eitt á mann er ákveðin einhver forskrift sem allir þurfa að fara eftir en mögulega gæti verið rými til persónulegrar útfærslu hvers og eins. Ef um sameiginlega muni að ræða, t.d. skjöld eða kistu, reynir á verkstýringarhæfni foringjans og að nýta hæfileika hvers og eins sem best. Sumir skátar eru frjóir og geta hannað, aðrir með gott auga og geta teiknað merki og slíkt, á meðan enn aðrir eru vandvirkir eða vinna hratt og vel. Hægt er að fara blandaða leið eða setja upp vinnustöðvar.

SLIT

ATHUGIÐ

Samkvæmt skilmálum um færnimerkin eiga skátar að smíða þrjá mismunandi hluti til að öðlast merkið. Sveitarforinginn metur hins vegar alveg sjálfur hvort honum þyki skátinn hafa lagt nóg að mörkum til að vinna sér inn merkið, hvort sem fundurinn var nýttur í að gera eitt viðamikið verkefni eða mörg smá.

Markmið:
- Að efla liðsheild.
- Að þjálfa sig í handverki og föndri.
- Að nýta listræna hæfni sína

Staðsetning:
- Inni

Hópaskipting:
- Flokkaskipt
- Einstaklingsverkefni
- Öll sveitin

Efni:
- Efni sem ákveðið var á síðasta fundi
- Verkfæri og tól

TIL MINNIS

FJÖLDI FUNDA:

2

ALLÍNÍ

Hnútar eru eitt af aðalsmerkjum skáta, þó oft fari minna fyrir þeim í almennu starfi. Það getur alltaf verið gott að kunna hnúta sem nýtast við mismunandi aðstæður og ekki er verra að eiga fallega skrautmuni sem hnýttir eru úr leðri eða öðru efni. Í þessu verkefni gera skátarnir hnútatöflu og fallegan tyrkjahnút fyrir skátaklútinn.

VITSMUNAÞROSKI

- Sameinar fræðilega og hagnýta kunnáttu með því að beita verkkunnáttu og finna nýjar lausnir

PERSÓNUÞROSKI

- Gerir sér grein fyrir að í hópinn sem hún eða hann tilheyrir má sækja stuðning til persónulegra framfara og þroska og til uppfyllingar lífsáforma.
-

Fundur A

ALLT Í HNÚT!

HNÚTUR FYRIR KLÚTINN

Markmið:
- Að þjálfa handverk og skipulagningu.
- Að örva sköpunargáfu og félagsfærni.
- Að skapa liðsheild.

Staðsetning:
- Inni

Hópaskipting:
- Einstaklingsverkefni
- Flokkaskipt

Efni:
- Efni við hæfi (leðurreim, snæri eða annað)
- Leiðbeiningar

SETNING

Skátarnir hnýta tyrkjahnút til þess að nota sem hnút fyrir skátaklútinn. Hnúturinn getur verið úr leðurbandi, þunnu reipi, snæri eða öðru efni sem skapandi skátar láta sér detta í hug, eins og gítarstreng, gömlum rafmagnssnúrum eða lakkrísreim!

Góð ráð:
- Það eru til fullt af mismunandi leiðbeiningum á netinu ef þú bara leitar að "How to make a turk's head woggle".
- Kannski finnst sumum skátum auðveldara að læra af myndbandi heldur en myndum? Skoðaðu YouTube!
- Foringinn verður að vera með hnútinn á hreinu! Vertu búinn að æfa þig margoft heima. Það er til dæmis góð afsökun fyrir því að kaupa sér lakkrísreimar og slafra þær í sig!

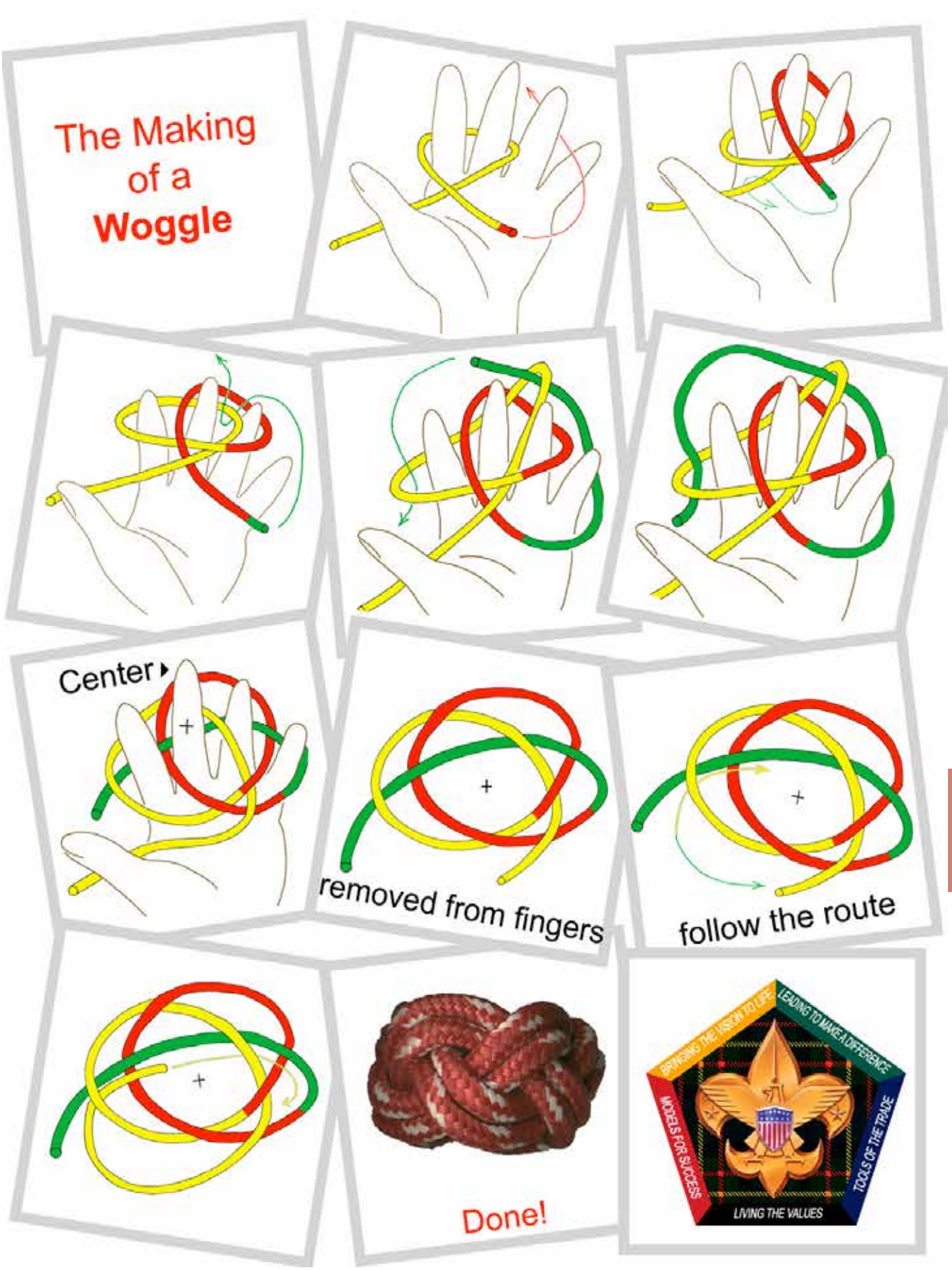
UNDIRBÚNINGUR FYRIR NÆSTA FUND

Á þessum fundi fer jafnframt fram undirbúningur fyrir gerð hnútatöflu.

Þið þurfið að ákveða hvernig hnútatafla flokksins á að líta út.
- Stærð töflunnar
- Fjöldi hnúta og tegundir hnúta
- Bakgrunnur og rammi, ef það á að vera rammi
- Snæristegund
- Merkingar - nafn flokksins og hnútanna
- Festingar - hnútanna og töflunnar upp á vegg

Búið til vinnuteikningu af hnútatöflunni og útbúið ykkur efnislista fyrir vekefnið.

SLIT


The Making of a Woggle
Center
removed from fingers
follow the route
Done!
BRINGING THE VISION TO LIFE
LEADING TO MAKE A DIFFERENCE
TOOLS OF THE TRADE
LIVING THE VALUES
MODELS FOR SUCCESS

Fundur B

ALLT Í HNÚT!

HNÚTATAFLA

Markmið:
- Að efla liðsheild.
- Að þjálfa sig í handverki og föndri.
- Að nýta listræna hæfni sína

Staðsetning:
- Inni

Hópaskipting:
- Flokkaskipt eða öll sveitin

Efni:
Efni sem ákveðið var á síðasta fundi, sem innihaldið gæti eftirfarandi hluti:
- Snæri
- Tvinni
- Tréplata
- Efni í ramma
- Efni í mekispjöld
- Skriffæri eða annað til að merkja með
- Lím
- Naglar eða krókar og lykkjur
- Hnútabók.
- Lítill bor og borvél
- Hamar
- Annað samkvæmt efnislista flokksins.
-

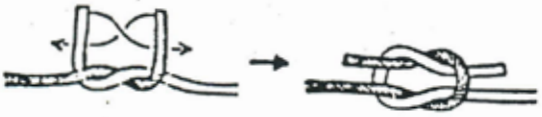
SETNING

FRAMKVÆMD:
1. Farið yfir efnislistann og ahugið hvort allt efni er til staðar.
2. Byrjið á að útbúa plötuna. Kannski viljið þið mála hana í lit sveitarinnar eða teikna einhvers konar bakgrunn.
3. Útbúið rammann.
4. Búið til merkingarnar eins og þið voruð búin að teikna upp.
5. Útbúið upphengifestingu á töfluna.
6. Búið til merki flokksins og festið á töfluna. Merkið getur verið málað á viðarplatta, saumað úr efnisbútum, perlað eða hvað sem ykkur dettur í hug.
7. Hnýtið hnútana sem þið ætlið að hafa á töflunni, gangið snyrtilega frá snærisendum og lagið hnútana til á sléttum fleti.
8. Raðið hnútunum og merkingunum á töfluna, ákveðið í sameiningu hvernig þetta raðast fallegast og hvar flottast er að hafa merkinguna með nafni flokksins.
9. Límið eða festið á annan hátt merkingarnar og hnútana á töfluna.
10. Hengið hnútatöflu flokksins upp á flokksveggin ykkar.

MA:
Ræðið saman um hvernig ykkur þótti til takast
- Var undirbúningur verkefnisins góður eða mátti gera betur?
- Gátu allir tekið virkan þátt í verkefninu?
- Hvað munduð þið gera öðruvísi ef þið ætluðuð að útbúa aðra hnútatöflu?
- Var verkefnið skemmtilegt?
- Hvað lærðuð þið af verkefninu?
- Hvernig getur það komið ykkur að notum að kunna að hnýta hnúta?
- Hvað lærðuð þið af því að vinna verkefnið?
- Eruð þið ánægð með hnútatöfluna ykkar?

HNÚTATAFLA I

HNÚTAR TIL AÐ TENGJA SAMAN TVÖ BÖND

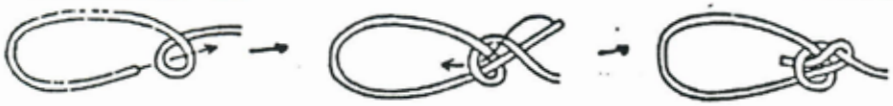


RÉTTUR HNÚTUR

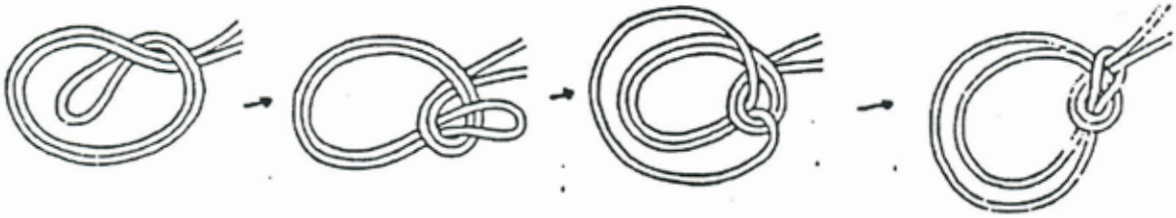
HANDLÆKNINGA-HNÚTUR

FISKIMANNA-HNÚTUR

FÁNAHNÚTUR



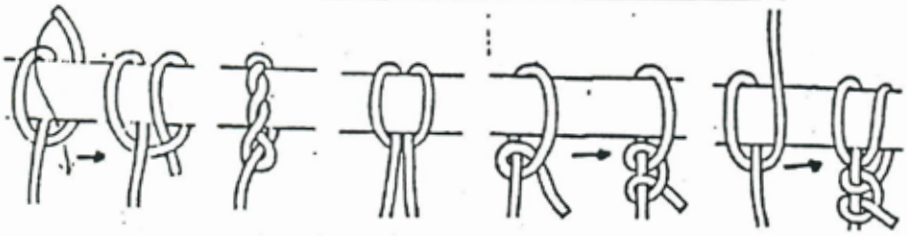
PELASTIKK



FASTIR LYKKJUHNÚTAR

TVÖFALT PELASTIKK

HNÚTAR TIL AÐ FESTA BÖND Í EITTHVAÐ



HESTA-HNÚTUR

STOKK-BRAGÐ

ÓBRAGÐ

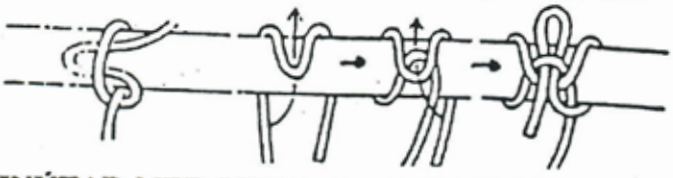
TVÖ EINFÖLD HÁLFBRÖGÐ

ÖFUGT HÁLFBRAGÐ

LAUSIR LYKKJU-HNÚTAR

LYKKJUHNÚTUR

SLEPPIHNÚTUR DICK TURPINS HNÚTUR

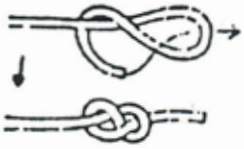


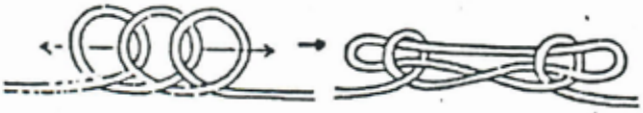
HNÚTAR MEÐ LYKKJU TIL AÐ LOSA FLJÓTT

EINFALDUR HNÚTUR

STOPPHNÚTAR

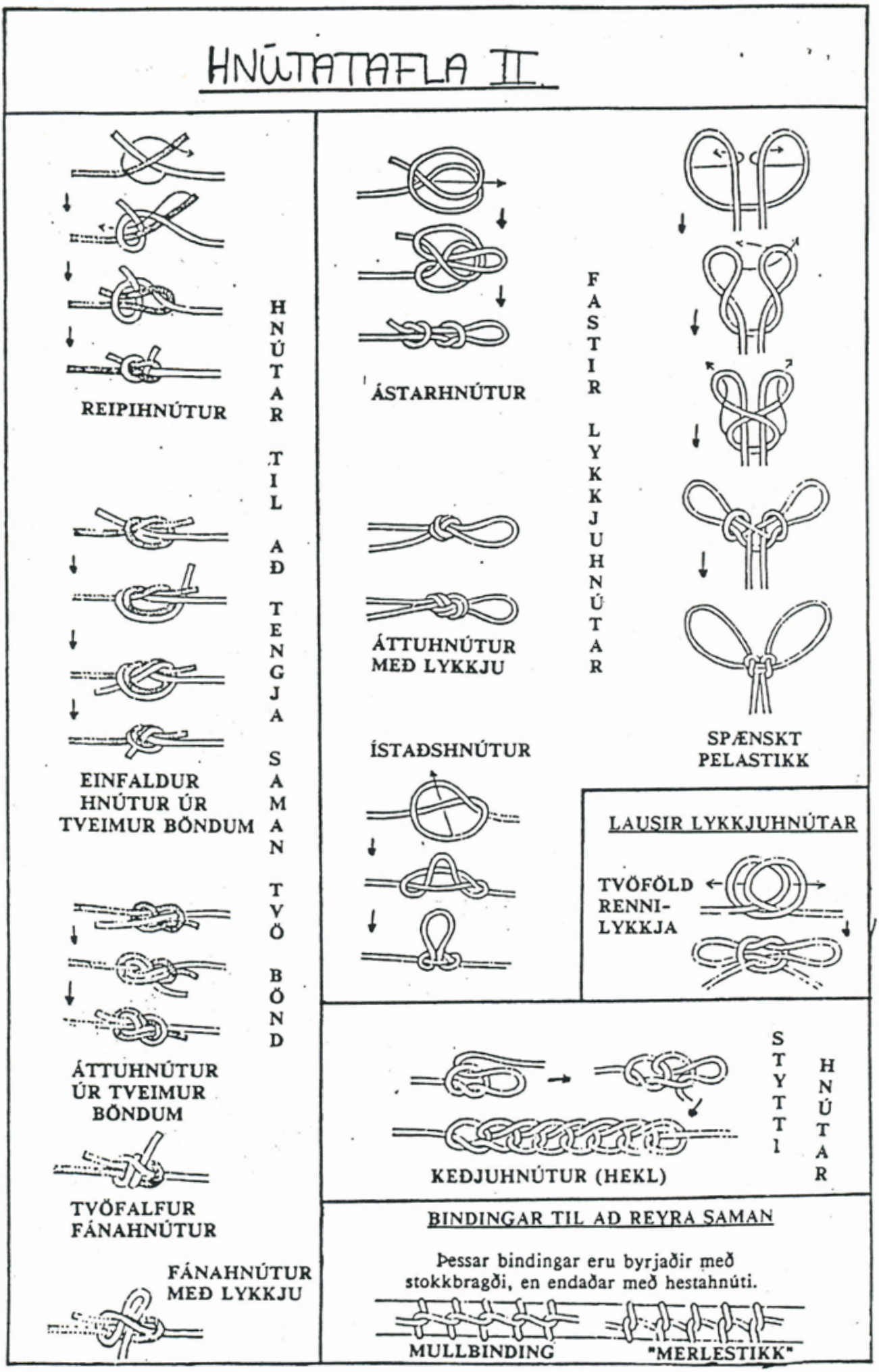
ÁTTUHNÚTUR



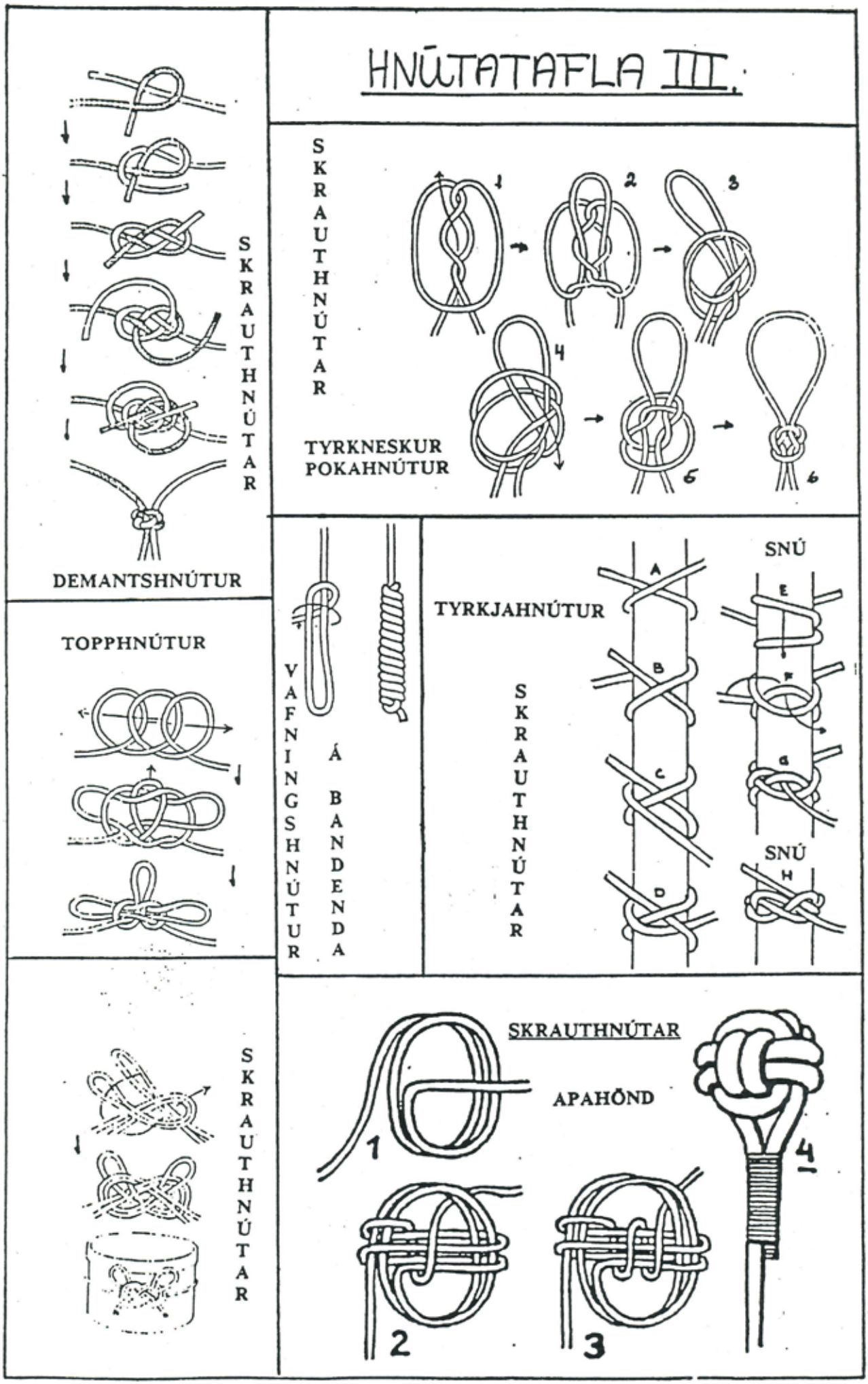


STYTTIHNÚTUR

HNÚTATAFLA II



HNÚTATAFLA III.



Síðasti fundurinn

SVEITAR-HÁTÍÐ

OG ENDURMAT

Uppskeruhátíðin við lok hvers dagskrárhrings er skemmtileg og hátíðleg stund þar sem skátarnir gleðjast yfir afrekum sínum, fá afhent færnimerki sem þeir hafa unnið sér inn á þessum dagskrárhring og meta stöðu sína.

Hver sveit hefur sinn hátt á sveitarhátíðinni, en hjá yngri skátunum væri gaman að bjóða foreldrum svo þau fái tækifæri til að sjá afrek skátanna og kynnast skátastarfi. Jafnframt er sveitunum algerlega í sjálfsvald sett hvernig þær meta starfið. Í þessari tillögu er gert ráð fyrir tvískiptum, löngum fundi. Fyrri hlutinn er nýttur til matsins á dagskrárhringnum og seinni hlutinn er kvöldvaka með merkjaafhendingu.

SETNING

Skátarnir setja fundinn á sína vegu.

ENDURMAT SVEITARINNAR

Matið þarf að vera eðlilegt og skemmtilegt ferli í skátastarfi og ólíkt t.d. skólaprófum. Þess vegna er mikilvægt að nota leiki og aðrar skemmtilegar aðferðir til að gera matið aðlaðandi fyrir ungt fólk. Unglingum finnst oft erfitt að segja skoðanir sínar í hópi. Leikir og aðrar aðferðir geta gert matsferlið einfaldara. Leikir geta líka auðveldað börnum og unglingum að tjá sig, að spyrja spurninga eða láta líðan sína í ljós. Reynið að nota nýjan leik í hvert sinn sem matið fer fram og að vera hugmyndarík þegar kemur að því að fara í skemmtilegan leik

Allt fram streymir

Tilgangur Allt fram streymir er að skátarnir rifji upp allt sem þeir gerðu á meðan á dagskrárhringnum stóð. Þannig fá þeir tækifæri til að gleðjast yfir unnum sigrum og rifja upp hvað gekk vel og hvað mátti betur fara.

Foringi hefur útbúið langa á sem teiknuð er á maskínupappír eða annan ódýran, stóran pappír. Ánni er skipt í eins marga hluta og flokkarnir eru margir (eða aðra hentuga hluta, t.d. eftir mánuðum). Hver flokkur fær eitt tímabil dagskrárhringjarins. T.d. ef það eru þrír flokkar og dagskrárhringurinn var þrír mánuðir, þá er hentugt að gefa bara hverjum flokk einn mánuð til umráða.
Skátarnir teikna alla þá viðburði og verkefni sem gerðust á sínu tímabili inn á ána. Ekki gleyma viðburðum sem skátarnir tóku þátt í utan reglulegra skátafunda, eins og til dæmis þátttöku í skrúðgöngu á Sumardeginum fyrsta, góðverkadögum, félagsútilegu, Vetrarskátamóti og svo framvegis. Hvetjið skátana til að teikna viðburðina frekar en skrifa. Skátaforinginn er með sveitaráætlunina við hendina til að minna skátana á einstök verkefni ef þau gleymast. Skátarnir standa hringinn í kring um tilbúna ána. Hver skáti fær eitt kerti. Skátarnir eiga að kveikja á kertinu og setja það á þann stað sem hafði mest áhrif á þá (eða “var skemmtilegast”, “lærdómsríkast” eða annað slíkt fyrir yngri skátana).

KVÖLDVAKA

Hér kemur dæmi um dagskrá fyrir kvöldvöku á uppskeruhátíð sveitarinnar.

Söngur: Skátasyrpan

Frásögn: Fulltrúar sveitarinnar (skátar eða foringjar) segja frá því sem gert var í þessum dagskrárhring. Skátarnir geta notað endurmats-ána sér til stuðning og sýnt alls kyns muni sem eru afrakstur starfsins.

Söngur: Hreyfisöngur. Til dæmis rammtammtaramm eða hresstu þig við.

Sýning: Skátarnir sýna myndbönd sem þeir gerðu í kvikmyndaverkefninu, fyrir og eftir myndir frá Föndurnýtingarkeppninni eða jafnvel leiksýninguna sem þau hafa æft.

Söngur: Það geta allir verið skátar

Afhending færnimerkja: Skátum eru afhent færnimerkin.

Söngur: Sveitarsöngurinn

Vígsla: Ef einhverjir skátar eru enn óvígðir (byrjuðu í skátunum nýlega) er tilvalið að vígja þá á sveitarhátíðinni.

Fimm mínútur foringjans: Foringinn les hugvekju. Hán gæti til dæmis lagt út frá einhverju sem gerðist í dagskrárhringnum eða sem tengist þemanu. Eins er hægt að leggja út frá klassískum þemum, eins og skátalögunum, en í handbókum sveitarforingja er að finna fína texta um hverja og eina grein skátalaganna sem auðvelt væri að móta í stutta hugvekju.

Endurnýjun skátaheitsins: Skátarnir fara með skátaheitið. Foringi leggur áherslu á að til séu tvær útfærslur á tveimur þáttum heitsins og skátarnir megi velja hvora þeirra þeir noti.

Söngur: Bræðralagssöngurinn og kvöldsöngur skáta.

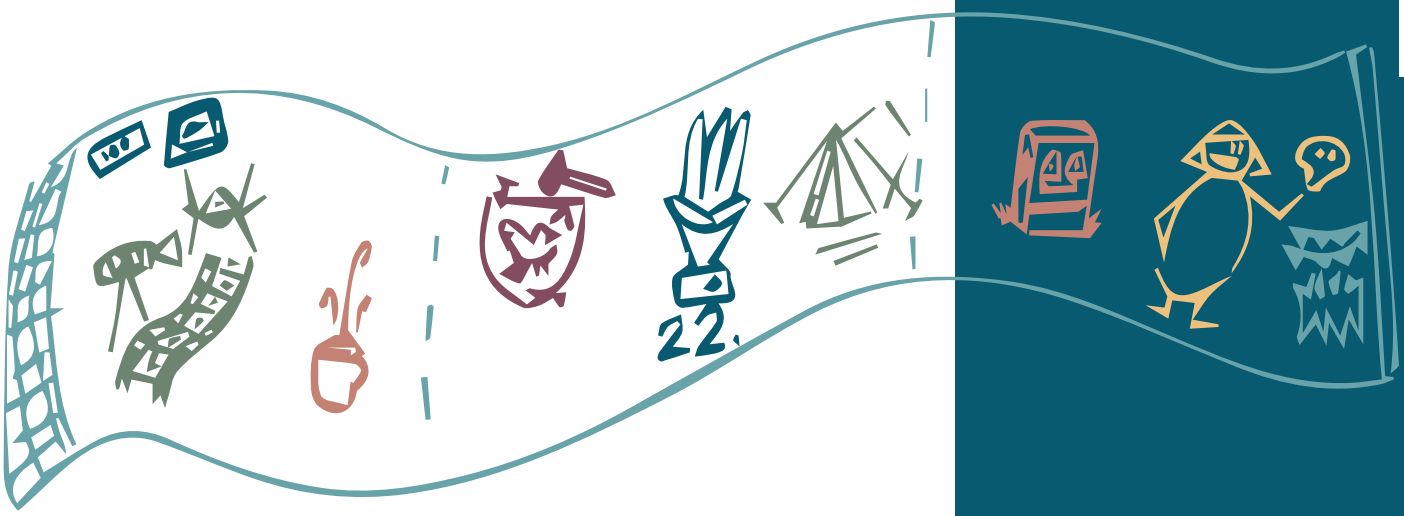
Kjörorð skáta:
Sveitarforingi: Skátar, verið viðbúnir!
Skátar: Ávallt viðbúin!

Afhending færnimerkja

Ekki er víst að allir skátarnir fái sömu merki afhent því einhverjir flokkar gætu hafa valið sér flokksverkefni sem gaf af sér færnimerki, einhverjir tóku kannski ekki þátt í einhverjum fundum og verkefnum eða aðrar ástæður eru fyrir því að skáti fær ekki færnimerki sem aðrir fá. Foringinn verður að hafa góða yfirsýn yfir þetta allt saman og tryggja að einhver sé ekki algerlega útundan og gefa skátum færi á að vinna upp tapaðan tíma, til dæmis í frjálsum tíma í útilegu eða heima á milli funda.

Skátaheitið

Ég lofa að gera það sem í mínu valdi stendur til þess að gera skyldu mína við (guð/samvisku) og (ættjörðina/samfélag), að hjálpa öðrum og að halda skátalögin.



SKÁTASAMBAND REYKJAVÍKUR