## UTMANARE

**Sammanfattning**

Aktiviteterna i Brigg är uppdelade i tre delar.

Första delen handlar om frihet och hur ens personliga uppfattning om frihet kan komma i konflikt med andra människors uppfattning om frihet. Denna del av programmet utgörs av en lek där varje patrull blir tilldelade tre olika tvister och det gäller för patrullen att hitta motparten för varje tvist genom att gå runt i värden och fråga patruller de möter. Det finns totalt 7 olika tvister, se bilaga 2 nedan. När patrullen hittar en motpart skall tvisten lösas i enligt med brigantinsk lag genom duell, som de utför där de tycker att det är lämpligt. Patrullen som blir utmanad på duell väljer från en lista vilken duell som skall genomföras. Utrustning som patrullerna behöver för duellerna skall finnas i deras patrullpåse med några undantag, den utrustning finns då att hämta hos er funktionärer.

Den patrull som förlorar duellen förlorar också en medlem i patrullen under denna första del av utmanarnas programpass i Brigg. Utförligare förklaring till hur denna aktivitet skall genomföras finns i de instruktioner som skrivits till scouterna, vilka biläggs nedan. När scouterna löst de tre tvisterna, dvs duellerat tre gånger är det dags för dem att göra sin andra aktivitet för dagen.

Obs det kan vara svårt för patrullerna att hitta en motpart för deras sista tvist varför det är ”tillåtet” att tänja på reglerna för att få till den sista tvisten.

Obs innan de kan börja med sin andra aktivitet skall patrullmedlem som blivit förlorad hittas och återbördas till sin ”riktiga” patrull.

Den andra delen handlar om fred och säkerhet och utgörs av en tipspromenad som Svenska Freds har gjort. Tipspromenaden kommer att ha fyra olika dragningar på lägerområdet som alla börjar och slutar i Brigg. Patrullen får en karta där tipspromenadens 4 alternativa sträckningar är markerade och väljer vilken av dessa de vill gå. Tipspromenaden skall inte rättas eller samlas in av funktionärerna utan dess syfte är främst att få scouterna att börja reflektera över fred och säkerhet. När patrullen återkommer till brigg är andra delen av deras aktiviteter i brigg klara och det är dags för deras tredje aktivitet.

Dagens sista aktivitet handlar om att patrullen skall diskutera och reflektera över minst en av två vardagskonflikter. Vad dessa aktiviteter handlar om hittar du i de instruktioner som bilagts detta dokument, se bilaga 1.

Avslutningsvis så skall patrullerna reflektera över frågor som handlar om temat för världen och anknyter till de aktiviteterna de genomfört. En fråga som de skall reflektera över är gemensam för alla åldersgrupper, frågan är: *Vad tror ni behövs för att alla på jorden ska få leva i fred och frihet?* Patrullen skall gemensamt reflektera och sedan skriva ner sina gemensamma tankar kring denna fråga på en bit tyg som skall hängas upp i linor runt drömmarnas träd. När patrullen lämnar in tygremsan så får dem världsmärket och är sedan färdiga för dagen.

**Funktionärsuppgift**

Att till patrulledaren för varje patrull dela ut:

* Instruktioner om aktiviteterna
* Att uppmana dem till att bestämma en återsamlingspunkt så de kan hitta sin patrull när det är dags för aktivitet två.
* Papper med tvister OBS, detta papper förekommer i flera olika varianter och det skiljer sig åt vilka tre tvister som är nedtecknade.
* Startkort och karta till tipspromenaden.
* Tygbit för den avslutande reflektionen.

Eftersom vi antar att många patruller inte har med sig en ledare önskar vi att när programmet pågår att några av funktionärerna går runt i värden och partar med patrullerna och stöttar där det ser ut att behövas. Det kan också behövas lite extra stöttning och hjälp när patrullerna skall samla ihop sig efter aktivitet ett.

Så länge duellerna pågår lämna och ta emot den utrustning ni ansvarar för:

När scouterna har reflekterat klart tar ni emot deras tygbit. Kontrollerar att scouterna har skrivit något på tygbiten som inte är uppenbart olämpligt. Delar ut ett världsmärke per patrullmedlem. Avslutningsvis är det er uppgift att hänga upp tygremsan i en lina från Drömmarnas träd.

**Syfte med aktiviteten**

Tanken är att scouterna skall reflektera över frihet, lagar och regler samt konfliktlösning. Detta är alla viktiga och centrala samhällsfrågor.

**Flöde**

Alla patruller börjar med den första aktiviteten och fortsätter sedan med aktivitet två och tre för att avsluta med reflektion. Patrullerna byter aktivitet alt eftersom de blir färdiga med den föregående. Detta innebär att scouterna kommer att påbörja och avsluta alla utom den första aktiviteten vid olika tidpunkter. Sluttiden för aktiviteterna är bestämd till kl. 13.00.

**Hur förbereds aktiviteten på morgonen?**

Förberedd världen så den ser välkomnande ut. Ser till att instruktioner, papper med tvister, startkort och karta finns i tillräckligt antal. Att utrustningen till duellerna finns på plats.

**Hur städar vi undan efteråt?**

Samlar ihop utrustningen för duellerna och kollar så att det ser snyggt ut.

**Bilaga1**

**Instruktioner som patrullerna får**

|  |
| --- |
| Välkomna till Brigg Brigg är en stor värld nästan helt täckt av hav med bara några små öar här och där. Det viktigaste för invånarna i världen vi valt att kalla Brigg är att vara och känna sig fria. Det värsta de vet är om någon försöker tala om för dem vad det skall göra, känna, tro och tänka. Inget gör en brigantin mer upprörd än om hen får höra att hen skall göra något eller att hen inte får göra det hen vill just nu. Du kan be en brigantin om hjälp, men får du ett nej så skall du inte tjata! Lyckan för en brigantin är att planlöst ta dagen som den kommer och förverkliga de spontana idéer som råkar dyka upp i huvudet. En brigantin är en mästare i att leva i nuet så som om det inte fanns någon morgondag.   I Brigg finns inga myndigheter, politiker, domstolar, sjukhus, skolor eller valuta. Däremot så finns det faktiskt lagar. Hur dessa lagar stiftats eller när är det ingen som vet. Däremot så känner ALLA brigantiner till alla lagar. Detta är dock inte så imponerande som man först skulle kunna tro. I Sverige har vi nästan 900 lagar, i Brigg finns det bara tre:   *§1 Du får inte skada någon annan brigantin.* *§2 Du får inte stjäla.* *§3 Alla tvister löses genom en duell mellan de tvistande parterna. Parten som avkrävs gottgörelse väljer typ av duell. Duellen får inte genomföras på så sätt att den strider mot §1.*  Man skulle tro att denna ur vår synvinkel lättsinniga inställning till livet skulle vara ett himmelrike men är det verkligen så?   Instruktioner: Även om en brigantin inte är särskilt intresserad av regler och instruktioner så är det viktigt att **ni** i patrullen noggrant tillsammans går igenom vad ni skall göra under dagen.  Är något oklart så finns det brigantiner att fråga, men vill man ha ett bra svar så är det bästa att hälsa på dem på rätt sätt!   I Brigg finns det **tre aktiviteter** som vi hoppas att ni skall göra i den ordning som de står nedan:  1. Att lösa en tvist
2. Fred och säkerhet
3. Hemma

 Efter att ni avslutat alla aktiviteter finns det några **reflektionsfrågor** att fundera på.   |
| 1  | Att lösa en tvist  Uppgift: Ni skall få möjlighet att testa brigantinernas sätt att lösa tvister. Er uppgift är att försöka lösa tre tvister genom att hitta patruller som vill stoppa er från att göra de ni vill göra genom att utmana dem på duell. Vilka tvister detta är framgår av ett särskilt papper som ni har fått av funktionärerna.   Paragrafer: (Mer omfattande än det totala antalet lagar i Brigg) 1. Bestäm en **återsamlingsplats** där patrullen skall träffas när denna aktivitet är klar.
2. Bestäm tillsammans vilken tvist ni vill lösa först.
3. Fråga patruller ni möter om det är de som vill stoppa er från att göra det ni vill.
4. Ni får bara ställa en fråga om en av era tre tvister till samma patrull.
5. Svarar den patrullen nej får de ställa en fråga till er om en av sina tvister.
6. Har ni löst tvisten som patrullen frågar om med en annan patrull skall ni svara nej på deras fråga.
7. Blir svaret nej från både er patrull och den andra patrullen har ni inget otalt och får leta vidare.
8. Så fort en patrull svarar ja är det dags för duell och inga fler frågor om tvister får ställas!
9. Ni får endast duellera en gång med samma patrull.
10. Den patrull som svarar ja väljer vilken duell som skall utföras från listan nedan.
11. Efter duellen är tvisten löst oavsett om ni vann eller förlorade tvisten.
12. Den patrull som förlorar tvisten förlorar en medlem i sin patrull.
13. Blir duellen oavgjord är tvisten löst men patrullerna skall byta en medlem med varandra.
14. Vilken medlem i patrullen som skall lämna patrullen avgörs genom **lottning**, ni bestämmer själva hur.
15. Består den förlorande patrullen endast av två deltagare så går bägge över till den vinnande patrullen.
16. Patrullmedlemmar som förloras eller byts ingår sedan i den nya patrullen.
17. När tvisterna är lösta letar alla upp medlemmarna i sin riktiga patrull.

  OBS!  Är det så att någon i patrullen tycker det är **otäckt** att riskera att hamna i en ny patrull så går det naturligtvis bra att den personen slipper att ingå i lottningen. Prata gärna om detta i patrullen innan ni börjar att duellera!  Allt eftersom aktiviteten pågår kommer det att bli svårare att hitta en patrull att duellera mot. Försök att lösa alla era tvister.  Är det **jättesvårt** att hitta en patrull för att lösa er sista tvist så kan man alltid tumma på reglerna lite för att bli klar (För brigantiner är regler inte så viktiga)  När ni hittat alla patrullkompisar så är det dags för dagens nästa aktivitet: Fred och säkerhet.  Dueller  Nedan hittar ni en lista med dueller som ni kan välja mellan. Utrustning som ni behöver för att genomföra duellerna har ni förhoppningsvis tagit med själva i era **patrullpåsar (komplettera med det som behövs från kåren)**. Dock finns det i världen tallrikar, ringar och koner som ni behöver för att genomföra duell 4 & 6. Dessa saker hittar ni hos funktionärerna. Tänk också på att det skall vara lika många scouter i varje patrull när ni utför duellerna så det blir rättvist och att alla i patrullen skall få möjlighet att vara med i duellerna. **Obs!** tänk också på att välja en lämplig plats för duellen så ni inte riskerar att skada er själva eller andra.  |
|   |  1. **Jägarvila eller planka**. Patrullen som väljer vilken duell som skall utföras väljer också om ni skall duellera i jägarvila eller plankan. Patrullerna ser till att det är lika många som skall duellera i varje patrull. Patrullerna börjar samtidigt. Vinner gör den patrullen vars medlem lyckas vara kvar i jägarvila eller plankan längst tid.

 1. **Pricka rätt.** Patrullerna bestämmer tillsammans vad de skall kasta på och från vilket avstånd och hur många kast varje patrull skall få göra. Obs! tänk på att det är många scouter i Brigg, genomför därför duellen på ett sätt så att ni inte träffar någon person. Den patrull som får flest träffar vinner. Blir det lika gör ni en utslagsomgång. Varje patrull får kasta en gång var till dess en av patrullerna få en träff mer.

 1. **Trebensstafett**.  Välj tillsammans i patrullerna en plats för stafetten och bestäm där en start- och mållinje samt ett rundningsmärke. Medlemmarna i varje patrull delar upp sig i par två och två. Det skall vara lika många par i varje patrull eller så kan ni välja att något par springer flera rundor. Består patrullerna av ett udda antal scouter så bestämmer ni tillsammans vem som skall stå över duellen. Paren binder sedan ihop den enes högerben med den andres vänsterben, så man tillsammans får ”tre ben”. Paren i respektive patruller ställer upp sig på led bakom start- mållinjen. Första paret i varje patrullerna startar samtidigt och duellen pågår till dess samtliga par har sprungit.  Den patrull vars par har rundat rundningsmärket och först passerat mållinjen vinner.

  1. **Tallrikstwister**. Hämta en hög med papptallrikar hos funktionärerna och bestäm tillsammans en plats för duellen. Lägg tallrikarna på marken med texten nedåt och blanda om försiktigt så att ingen vet vad det står på tallrikarna. Se till att ni är lika många scouter i varje patrull som skall duellera. Patrulledaren för den patrullen som valde denna duell börjar med att plocka upp en tallrik. På tallriken står tex hand och knä. Patrulledaren skall då placera tallriken mellan tex sitt knä och handen på någon i sin egen patrull. Den person som nu har sin hand mot tallriken får nu plocka upp en ny tallrik och placera den i enlighet med texten på tallriken. Det är hela tiden den person som får en talrik placerad mot sin kropp som skall placera nästa tallrik. Den person som ska placera tallriken får placera en person i sin egen patrull som inte har någon talrik mot sin kropp på lämplig plats.   Kan en scout som skall placera tallriken inte nå den själv får någon ge hen en tallrik från högen. Omgången pågår till dess patrullen tappar en tallrik så den inte längre är på rätt plats, tex mellan en näsa och ett knä, ELLER om patrullen inte klarar av att placera ut någon mer tallrik ELLER man har använt alla tallrikarna. Antalet tallrikar som man klarat av att hålla fast på rätt plats räknas. Tallrik som under leken hamnar fel eller ramlar till marken räknas inte. När första omgången är klar är det den andra patrullens tur att försöka. Patrullen som klarar av att hålla fast flest tallrikar på rätt plats vinner. Glöm inte att lämna tillbaka tallrikarna till funktionärerna!

 1. **Sten, sax, påse & hoppa!**  Hämta ringar hos funktionärerna. Ni behöver en ring för varje scout som skall tävla. Lägg ut ringarna på en rad på lämplig plats. Scouterna som skall duellera ställer sig i var sin ring på rad och tittar mot medlemmarna i den andra patrullen som skall duellera och som står i sina ringar. Två scouter från varsin patrull borde då stå mittemot varandra.  Dessa scouter börjar med att göra en omgång med sten sax och påse. Scouten som förlorar lämnar sin ring och ställer sig sist bakom sina patrullkompisar. Scouten som vann tar ett steg fram och ställer sig i den ring som just blev tom. Resten av hens patrull tar ett steg framåt och ställer sig i den ring som just blev tom. Duellen pågår till dess att den ena patrullen har ”erövrat” samtliga ringar. Denna duell kan ta tid och patrullerna kan om de vill förklara duellen oavgjord efter 10 min.

 1. **Symaskinen**. Duellen inleds med att patrullerna knyter fast ett ca 3 meter långt snöre i en sked. Bägge dessa saker skall finnas i patrullernas respektive patrullpåsar. Patrullerna ställer upp i två parallella led som är vända emot varandra. Duellen inleds med att de scouter som står först i sitt patrulled trär sked och snöre uppifrån innanför sina kläder så att skeden kommer ut nedtill genom ett byxben eller liknande. Skeden överlämnas till scouten bredvid som börjar trä skeden upp genom sina kläder så den kommer ut genom halslinningen varefter hen överlämnar skeden till nästa person så att denne kan börjar trä skeden uppifrån och ner. **OBS!** det är **inte** tillåtet att hjälpa den scout som trär skeden innanför sina kläder! Den patrull som först lyckats trä skeden inför kläderna på samtliga duellerande scouter i sin patrull vinner duellen.

  1. **Tröjan, först av och sen på**. I er patrullpåse skall det finnas en tröja. Duellen går ut på att alla duellerande scouter i patrullen så fort som möjligt skall ta på och av sig den tröjan. Endast en tröja får användas och det skall vara samma tröja under hela duellen. OBS! det är tillåtet för de scouter som deltar i duellen att hjälpa varandra med på- och avklädning av tröjan om personen som skall ta på och av tröjan tillåter det. Den patrull som först genomför uppgiften vinner duellen.

 1. **Spindelkapplöpning.** Duellen är en stafett där deltagarna tar sig fram genom att på alla fyra med ryggen mot marken och magen mot himlen krypa baklänges, dvs man kryper åt det håll huvudet pekar. Patrullerna bestämmer tillsammans en plats för duellen och en start- och mållinje samt placerar ut två rundningsmärken.  Patrullerna tävlar mot varandra samtidigt. När första ”spindelkryparen” passerar mållinjen startar nästa till dess att alla deltagare har passerat mållinjen. Den patrull vars samtliga deltagare först har passerat mållinjen vinner duellen.

 1. **Skottkärra-race.** Även detta är en stafett. Patrullerna bestämmer tillsammans en plats för duellen och en start- och mållinje samt placerar ut två rundningsmärken. Medlemmarna i patrullen delar upp sig två och två i par. Är det ett ojämnt antal personer i patrullen får patrullerna själva bestämma om någon skall stå över eller någon skall ingå i två par. En scout i paret börjar som skottkärra genom att lägga sig på mage. Den andra scouten i paret fattar tag i den förstes anklar och lyfter hen så att hen vilar på sina händer med raka armar. Paret skall nu så fort som möjligt ta sig till rundningsmärket där de byter plats och den scout som gått får nu bli ”skottkärra” När paret passerat mållinjen får nästa par i patrullen starta. Den patrull vars par först passerat mållinjen vinner duellen.

 1. **Galgstafett.** Patrullerna bestämmer tillsammans en plats för duellen och en start- och mållinje samt placerar ut två rundningsmärken. Patrullerna skall ha varsin galge i sina patrullpåsar. I denna duell utgör galgen stafettpinne. Galgen skall placeras mellan knäna på den scout som skall ta sig runt banan. Tappar man galgen på väg till rundningsmärket måste scouten som tappade galgen återvända till startlinjen och börja om därifrån. Tappar scouten galgen efter att hen rundat rundningsmärket räcker det med att hen börjar om vid rundningsmärket. Den patrull vars medlemmar först passerat mållinjen vinner duellen.

   |
| 2  | Fred och säkerhet  Hoppas att ni nu hittat alla era kompisar i er “riktiga” patrull och ingen blev borttappad under duellerna.  Alla vill nog ha en säkrare och fredligare värld. Just nu ser utvecklingen ut att gå åt fel håll. Den stora frågan är hur vi skall nå målet, meningarna är delade. Vi har låtit **Svenska Freds** ge sin syn på saken genom att låta dem göra en **tipspromenad** som handlar om fred och säkerhet.  Instruktioner: I materialet ni fått ut finns en **karta** på lägerområdet samt ett **startkort**. Det finns fyra olika spår med samma tipspromenad som börjar och slutar i Brigg. Dessa spår finns utritade på kartan ni fått. Ni väljer själva vilket av dessa spår ni vill gå. En del frågor har inget rätt eller fel svar utan ni får själva fundera på vad ni tycker och avge det svaret ni tycker känns rätt för er.   När ni är klara med tipspromenaden lämnar ni in startkorten och det är då dags för dagens sista aktivitet i Brigg.   |
|   |   |
| 3  | Hemma Konflikter uppstår överallt, vid frukostbordet, i skolan eller på jobbet eller i scoutpatrullen. Konflikter är jobbiga, de kan växa och förstöra mycket men de kan också vara bra och lärorika bara man lyckas hantera dem på ett bra sätt vilket verkligen inte är lätt.  Nedan finns exempel på två konflikter. Vi vill att ni väljer att diskutera minst en av dessa konflikter på en plats som ni själva väljer.  |
|   |  1. Patrullhajken
 |
|   | Din patrull har bestämt sig för att ha en hajk. Ni skall tillsammans bestämma vilken helg ni skall ha hajken, var ni skall vara och dela upp planeringsarbetet emellan er. Du är patrulledare och du känner att det är ditt ansvar att organisera planeringsarbetet så att allt blir gjort. På ert första planeringsmöte finns det mycket åsikter om när ni skall ha hajken, var den skall vara och vem som skall göra vad som att, bestämma meny, handla, ansvara för den gemensamma utrustningen med mera. Efter mycket diskuterande är ni alla ganska trötta men ni har äntligen kommit överens och du känner dig nöjd.  Kim föreslår att ni skall bjuda in en patrull från grannkåren som hens bästa kompis Amir tillhör. Din patrull har flera gånger varit på läger tillsammans med den kåren och känner väl till scouterna i Amirs patrull.   Flera medlemmar i din patrull är stark emot förslaget eftersom de flera gånger har upplevt att de har problem med en viss person i Amirs patrull. Kim förstår inte vad de andra pratar om, hen har aldrig haft några problem med denna person utan tycker att kompisarna inte resonerar som ”riktiga scouter”.  Diskussionen blir snabbt hetsig och Kim blir besviken och upprörd, hen vägrar att delta på hajken om inte hens väns patrull får komma med på hajken.    Att diskutera: Hur löser du den här situationen?  1. Hos Svante

Svante är 17 år, egentligen heter han Sven efter sin morfar men sedan han gick i förskolan har alla kallat honom för Svante. Han bor tillsammans med sin mamma och pappa och sina två yngre syskon Saga som är 10 år och Albert som är 15 år. Även Saga och Albert är döpta efter gamla släktingar till Svantes mor och far.  Svantes föräldrar tycker att Svante och Albert är så passa gammal att de kan ta lite mer ansvar hemma. Trots att Svante inte tycker det är jätteroligt med att sköta hushållssysslor så tycker han inte att det är fel att han hjälper till mer hemma.    Familjen har tillsammans gjort ett veckoschema i vilket står vad Svante, Albert och även Saga har för uppgifter. Svantes uppgift är att en dag i veckan vara ansvarig för middagen. Det innebär att han skall planera maten, handla, laga maten och ta hand om disken.  Svante har kommit överens med sina förädlar att om han någon gång inte kan laga mat på sin dag så måste han säga till i god tid, så att föräldrarna eller Albert kan ta över ansvaret för maten den dagen.  Idag är det torsdag och det är Svantes dag att laga middag efter skolan. Svante sitter på bussen hem från skolan, när det plingar till i mobilen – *När kommer du?* Det är Ludvig. Nästa genast kommer ett nytt meddelande – *Grafikkortet!!!* Svante ha alldeles glömt bort att han lovat hjälpa Ludvig att byta grafikkortet på hans dator så att Ludvig kan använda sitt nya VR-set. Han har tjatat på Svante ända sedan höstterminen startade att Svante skulle hjälpa honom med grafikkortet. *– Teo, Lea och My kommer! – Har du glömt ???  - Pizza !!!!*  -Svante tvekar ett ögonblick, han vet mycket väl vilken dag det är, men han kan inte svika Ludvig och kompisarna. Svante svarar: -*Inte glömt! på väg!* Han vet att hans föräldrar kommer att bli besvikna på honom. Svante skickar snabbt ett sms till sin mamma och skriver: - *Till Ludvig, blir sen, äter där -* och stänger av ljudet på mobilen.  Att diskutera: Vad skall Svante göra för att han skall lösa konflikten som säkert kommer att uppstå när han kommer hem? Vad skulle Svante ha gjort för att undvika att komma i konflikt med sina föräldrar utan att samtidigt hamna i en konflikt med Ludvig?  |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
| 4  | Vad har hänt idag? Som avslutning på världen får ni tre frågor att fundera på, en som ni svarar på ensamma och en ni svarar på tillsammans i patrullen. Om ni har med er ett anteckningsblock eller liknande kan ni också välja att rita eller skriva ner era svar på frågorna.  * Personlig fråga: Vad är frihet för dig?
* Gemensam fråga:
* Hur skall vi tänka för att våra drömmar om frihet inte skall hamna i konflikt med andra människors drömmar om frihet?
* Är ett starkt militärt försvar en bra metod för att få fred?

 När ni svarat på frågorna går ni till funktionärerna som delar ut dagens tygbit. På den skriver ni ner svaret på frågan: * Vad tror ni behövs för att alla på jorden ska få leva i fred och frihet?

 Svaret på den sista frågan är vad ni tror att vi måste göra för att uppnå drömmen om fred och frihet. När ni lämnar världen lämnar ni in er tygbit med er dröm för dagen till funktionärerna som står vid ingången till världen. När ni lämnat in dagens dröm får ni ett märke med världens symbol, ni får ett märke för varje dag som ni lämnar in en reflektion.   Tygstyckena kommer att hängas upp på boulevarden under veckan, ni kan gå dit på eftermiddagarna för att se alla drömmar som drömts på Jamboree22.  När ni lämnat in er reflektion och fått era märken kan ni lämna Brigg och gå tillbaka till vår vanliga värld för att äta lunch, ta en tupplur eller utforska lägerområdet.  |
|   |   |

 Bilaga 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Dungen**Ni ska ha fest i dungen utanför scoutstugan men arga personer jagar i väg er.**Fråga:**Är det ni som vill stoppa vår fest i dungen? | **Dungen**Ni har i flera veckor planerat att titta på ugglor i dungen men ett gäng festande ungdomar har skrämmer ugglorna.**Fråga:**Är det ni som skrämmer ugglorna i dungen? |
| **Gamla fabriken**Ni har startat ett rockband i en gammal fabrik men er granne gillar er inte och vill vräka er.**Fråga:**Är det ni som inte gillar att vi spelar musik i den gamla fabriken? | **Gamla fabriken**Ni har anordnat en yogakurs i en gammal fabrik, men ni kan inte höra vad ni själva tänker för grannen spelar så hög musik.**Fråga:**Är det ni som spelar så hög musik att vi inte kan ha yogalektioner i den gammal fabriken? |
| **Parken**Ni leker ta fatt i parken men några personer bli arga för att ni är för ”glada” och vill köra bort er.**Fråga:**Är det ni som tycker att man inte skall få leka och busa lite i parken? | **Parken**Ni har träffats i parken för att samtala om livsåskådningsfrågor men ni hör inte er själva p.g.a. allt skrik och spring.**Fråga:**Är det ni som leker och busar så mycket i parken att vi inte kan höra oss själva? |
| **Campingplatsen**Ni är jättetrötta och har slagit upp era tält på en campingplats men det är en massa människor som väsnas så att ni inte kan sova.**Fråga:**Är det ni som väsnas så mycket på campingplatsen så vi inte kan sova? | **Campingplatsen**Ni har för första gången på ett år träffats i dansklubben för att dansa på campingens dansbana när en massa arga människor vill förstöra det roliga.**Fråga:**Är det ni som tycker att vi inte skall få dansa och ha kul på campingplatsen? |
| **Forsen**Ni har planerat att åka till er favorit fors för att fiska som ni gjort många gånger för när ni får reda på att någon vill förstöra ert favoritfiskeställe.**Fråga:**Är det ni som vill förstöra forsen så vi inte längre kan fiska? | **Forsen**Ni har beslutat att bygga en dam i en fors för att få förnyelsebar el när ett gäng personer vill stoppa bygget.**Fråga:**Är det ni som stoppa oss att bygga en dam i forsen så vi får mer förnyelsebar el? |
| **Skogen**Ni har under snart tio år haft kårläger i samma skog, nu vill någon hugga ner skogen.**Fråga:**Är det ni som vill hugga ner skogen där vi alltid har vårt kårläger? | **Skogen**Ni har tagit hand om er skog i flera år för att få virke till en ny scoutstuga och nu är de några som vill hindra er att avverka skogen.**Fråga:**Är det ni som vill hindra oss att ta ner träd i skogen så vi kan bygga en ny scoutstuga? |
| **Backen**Ni har där ni bor bara en riktigt bra backe att åka pulka i men nu vill en några hindra er från att ha kul.**Fråga:**Är det ni som inte gillar att man har kul och åker pulka i backen | **Backen**Ni vill ha lugn och ro men nu har en massa personer busar och för oväsen i den stora backen på kyrkogården.**Fråga:**Är det ni som väsnas i backen på kyrkogården? |