## Om Brigg

Brigg är en havsvärld. Det finns en mängd småöar utspridda och på några finns det lite gamla skogar kvar. Men invånarna som kallar sig för briggantiner bor nästan alla på båtar. Många bor ensamma. Föräldrar samsas om en stor båt medan barnen är små, men när barnen vuxit upp så skiljs familjen åt, alla seglar iväg i sin egna mindre båt.

Där sker mycket byteshandel mellan båtar när de möts. Men eftersom alla är så skilda åt finns det knappt några regler eller lagar. Där finns en styrande församling, har vi hört. Men ingen har sett den.

Man kan tro att det är farligt för briggantinerna att segla själva. Men eftersom de har utvecklat gälar så är det inte så stor risk ifall de trillar i. Det verkar inte finnas en gemensam idé om hur man klär sig, förutom att alla verkar tycka att snäckor är det bästa som finns.

När patrullerna besöker världarna är det respektfullt att de hälsar på er på världens sätt. Den första patrullen lärde sig att det gjorde det mycket enklare att få hjälp av invånarna i världarna

I Brigg hälsar man genom att stå bredbent (båtar gungar) korsa armarna över bröstet och lägga handflatorna på sina egna axlar samtidigt som man bockar.

## INSTRUKTIONER TILL AKTIVITETSBANKEN

**Sammanfattning**

I världen brigg kommer deltagarna att få en bingobricka per patrull med olika uppgifter på. Det kommer finnas fyra större uppgifter som alla ska göra. De kommer få prova byteshandel som är briggantinernas handelssätt, att bygga prototyper av briggantinbarnens drömbåtar samt att förflytta sig med hjälp av flottar mellan olika öar. Utöver de rutorna finns det även mindre uppgifter som de behöver göra flera av innan de får bingo.  Det är inte någon tävling om vem som får bingo först, utan de ska få bingo för att slutföra aktiviteten och få världsmärket.

**Syfte med aktiviteten**

*Briggantinerna är inte bra på att samarbeta, eftersom deras värld är uppbyggd på individuell frihet och att alla ska få göra saker på sitt eget sätt. Med detta levnadssätt kan det lätt bli konflikter. Trots det är briggantinerna fredliga och vill inget hellre än att leva i en värld med både fred och frihet. Många av uppgifterna på bingobrickan har därför temat samarbete så att briggantinerna kan lära sig något av deltagarna.*

Vi vill att upptäckarna när de lämnar Brigg känner att de varit delaktiga i att välja sina uppgifter, att välja hur en del av uppgifterna utförts och att de träffat och pratat med andra patruller. Våra förhoppningar är att de hälsar och pratar med dem fler gånger under lägret. Vi vill också väcka ett ifrågasättande av ”vi och dom”. Det hoppas vi göra dels genom de mindre uppgifterna där de behöver göra saker ihop med andra patruller och dels genom att de även på de fasta stationerna kan välja att samarbeta med andra patruller om de vill. Detta kommer det frågor om i reflektionsuppgiften på slutet, för att väcka de tankarna även om de inte tänkt på det under aktiviteterna.

**Roller för funk:**

* Byta ö
* Byteshandel (inklusive handelsbriggantin)
* Drömbåten
* Rekordlistan (utklädd, gärna lite skådespel)

**Station 1 – Byta** ö

Patrullen ska tillsammans, med hjälp av “flottar” (sittunderlag), ta sig från “ön” de befinner sig på till “ön” på motsatt sida ringen med samma färgmarkering. Patrullen tar med sig färgmarkeringen från där de börjar, så att det blir synligt vart de är på väg. De enda reglerna är att inte nudda marken och att ha med lika många flottar till nya ön som de hade från början. Funktionären ser till att alla patruller i en ring startar samtidigt.

Det handlar inte främst om vilken patrull som kommer först, utan om att alla ska genomföra aktiviteten och komma i mål.

**Innan deltagarna kommer:**

* Se till att det sitter färgmarkeringar på alla pinnar - samma färg på de rakt mitt emot varandra.
* Ställ fram sittunderlagen.

**När deltagarna kommit:**

* Se till att alla patruller har ett sittunderlag mer än antal deltagare.
* Placera patrullerna vid pinnarna.
* Invänta full ring, eller kör igång med de som är där om det inte verkar komma fler.
* Se till så att patrullen tar sin färgmarkering med sig.

**Regler/tips:**

* Deltagarna bör försöka så gott de kan att inte nudda marken, men det blir ingen påföljd om de gör det. Om det är väldigt tydligt kan du säga till dem att göra om ett visst “drag”, men den nivån får du sätta själv. Som funktionär får du gärna uppmuntra dem till att göra så gott de kan, och även påpeka om de nuddar mark.
* Det är tillåtet att samarbeta mellan patrullerna, men det står inte i deras instruktioner att de kan göra det utan är upp till dem att komma på/testa. Om du anser att det kan vara till hjälp är det okej att du som funk tipsar deltagarna om det.
* Det kan vara en bra idé att förflytta sig utmed pinnarna runt till andra sidan om det blir väldigt trångt i mitten eller om några deltagare tycker att det är jobbigt att trängas. Detta står med som tips till ledarna i instruktionen i appen.

**När en grupp deltagare är klara på stationen:**

* Berätta vilken station de ska till sen.
* Påminn deltagarna om uppgifterna på bingobrickan som inte är bundna till en station om de får väntetid.
* Samla ihop sittunderlagen så de är redo för nästa grupp.
* Återställ färgmarkeringarna.

**Station 2 - Byteshandel**

Här i Brigg finns inga pengar, utan man förhandlar och byter saker med varandra. På det sättet ska deltagarna nu försöka byta till sig och samla bitar till att lägga ett komplett pussel.

Här behövs minst en “handelsbriggantin”. Handelsbriggantinens uppgift är att ha hand om resterande pusselbitar om det inte går jämnt ut med antalet patruller på ett torg. Här är det extra kul om du som funktionär går in i rollen och gärna skådespelar lite. Utklädnad är ett måste :)

**Innan deltagarna kommer:**

* Se till att det finns 4 markerade bytestorg
* Sortera upp djurpusslen i plastlådor. Det finns 5-7 olika djur med 5-6 bitar till varje (i förklaringen här utgår vi från 5 pussel med 5 bitar i varje. Det ska vara lika många lådor som pussel). Ett komplett pussel delas ut så att det ligger en bit i varje låda, sedan gör man likadant med nästa djur i samma 5 lådor osv, så att de 5 lådorna tillsammans bildar ett set med 5 kompletta pussel. Upprepa detta i nästa 5 lådor men ha koll på vilka som tillsammans bildar kompletta set (lådorna kommer vara markerade) så att det inte finns 2 huvuden och ingen bakdel till ett djur i något set.

**När deltagarna kommer:**

* Fördela patrullerna så att det är 5 på varje bytestorg. Blir det ojämnt kommer “handelsbriggantinen” att ha resterande lådor med pusselbitar som patrullerna får komma och förhandla om. Här får funktionären som spelar handelsbriggantin fritt att skådespela så att det blir lagom lätt/svårt för deltagarna.
* Starta ett torg när de fem patrullerna där har fått sina lådor med pussel.

**Regler/tips:**

* Funktionärernas uppgift här är också att ha lite koll på hur uppgiften faktiskt fungerar och eventuellt göra det lättare eller svårare.
* Om det till exempel är 10 patruller som kommer samtidigt kan ett alternativ vara att slå ihop två torg så att det är 10 patruller som byter med varandra (eller 8 och handelsbriggantinen har 2 lådor).

**När en grupp deltagare är klara på stationen:**

* Berätta vilken station de ska till sen.
* Påminn deltagarna om uppgifterna på bingobrickan som inte är bundna till en station om de får väntetid.
* Samla ihop pusslen och fördela dem i lådorna som tidigare. Tänk på att det är väldigt viktigt att det blir kompletta pussel i varje set om 5 lådor.

**Station 3 - Drömbåten**

Patrullen drar 3 lappar, som är önskningar om hur ett briggantinbarns drömbåt ska vara. De ska sedan bygga en prototyp av hur en båt som uppfyller de önskningarna kan se ut, med hjälp av olika material som erbjuds.

**Innan deltagarna kommer:**

* Ställ fram pysselmaterialet från tältet. Det ska fördelas på borden så att det finns ungefär samma saker på alla bord, för att minska kö och trängsel. Det kan vara lite olika med olika material, men grundprincipen är att en fjärdedel av varje material ställs fram varje dag.
* Ta fram/häng upp exempelbåtar som har pysslats av funktionärer.

**När deltagarna kommer:**

* Informera patrullerna om att det är 1-2 patrullmedlemmar (+ledaren) som får gå fram och hämta önskelappar samt material. Detta står även på deras instruktioner.
* Informera deltagarna om att materialet ska räcka till alla och att det är bättre att gå fram och hämta mer material senare än att ta för mycket.
* Påminn de patruller som har mycket material på sin plats att lämna tillbaka det som inte används och att de städar efter sig.

**Regler/tips:**

* Patrullen ska använda de önskningar som står på lapparna som de dragit. Detta är inget som funk måste kontrollera men det hade varit kul om ni minglade bland patrullerna och frågade om hur de tänkt bygga och vilka önskningar de har på sina lappar.
* Om en patrull har svårt att komma igång kan du som funk komma med tips och idéer.

**När en grupp deltagare är klara på stationen:**

* Patrullen tar med sig sin båt till byn om de vill, men de kan också få lämna in den så att funktionärerna kan hänga upp dem. Eventuellt fotograferas båtarna (eller en del av dem) och läggs upp i appen om den möjligheten finns.
* Berätta vilken station de ska till sen.
* Påminn deltagarna om uppgifterna på bingobrickan som inte är bundna till en station om de får väntetid.
* Städa och ställ iordning material. Eventuellt fyll på, men tänk på hur många programdagar det är kvar, så att det finns valmöjligheter även för de patruller som kommer sista dagen.