



WORLD ASSOCIATION
OF GIRL GUIDES
AND GIRL SCOUTS



Þankadagurinn 2025

OKKAR SAGA



“Alvöru breytingar,
viðvarandi breytingar,
verða til með einu
skrefi í einu”

Ruth Bader Ginsburg



Sérstakar þakkir

Sérstakar þakkir fara til þankadags teymisins fyrir sköpunargleði þeirra, hugmyndir og stuðning við að búa til dagskrárpakka þessa árs (í stafrófsröð): Anna Finster (Ástralía), Anna Scott (Bretland), Emily Arrowsmith (Bretland), Francesco Travaglio (Ítalía), Ivy Okisa (Kenía), Katie Saxby (Bretland), Lee Huey Yi (Malasía), Natalie Quinton (Kanada), Verena Kunberger (Þýskaland)

Unnið af Verity Shaw og Nefeli Themeli.

Hönnun eftir Silvana Somoza DG.

Auk þess þökkum við öllum fimm frábæru alþjóðlegu skátamiðstöðvum WAGGGS ásamt starfsfólki okkar og sjálfboðaliðum; Mel Reoch, Andii Verhoeven, Anber Raz, Mel Ford, Sue Clough og Alyssa Meredith.

Sérstakar þakkir til Catherine Murray og Aliza Nathoo frá Girlguiding UK fyrir samstarfið við þennan pakka.

World Association of Girl Guides and Girl Scouts

World Bureau
12c Lyndhurst Road - London NW3 5PQ
United Kingdom Telephone
+44 (0)20 7794 1181
Netfang: wtd@waggg.org
Vefsíða: www.waggg.org
www.worldthinkingday.org



Okkar saga Verkefnapakki

Efnisyfirlit

Gleðilegan Þankadag

Sérstakar þakkir	2
2025: Okkar saga	5
2026: Okkar vinátta	5
2027: Okkar fólk	5
2028: Okkar framtíð	5
Hvernig á að nota pakkann sem foringi	6
Hugrekki í rými - hvernig á að styðja það?	6
Vertu viðbúin!	7
Að nýta leiðtogahugsunina	8
Endurskoðun á okkar sögu	9
Scouting and Guiding and Colonialism	10
Verkefnapakki þessa árs	12
Búðu þig undir að spila Þankadagsspilið	13
Leiðbeiningar fyrir borðspil	14
Hvernig á að stilla upp borðspilinu	15
[ef ekki er notast við prentanlegu útgáfuna]	
Hvernig á að spila	15
Verkefnaleiðbeiningar	16
Þankadagssjóðurinn	18

Okkar fortíð

1. Tímaflakkarar	20
2a. Þræðum í gegnum smárann (yngri)	21
2b. Þræðum í gegnum smárann (eldri)	22
3. Sagan með látbragði	24
4. Frá alþjóðasögu til þjóðarsögu	25
5. Faldar hetjur - fótspor í sandinn	27

Okkar saga Verkefnapakki

Efnisyfirlit

Nútiðin okkar

1. Glugginn okkar inn í skátastarfið	29
2. Tímahylkið okkar	30
3. Skátagildin okkar	31
4. Hjá WAGGGS	32
5. Skátalögin okkar	33

Alþjóðamiðstöðvar

1. Fortíð Our Chalet <i>Our Chalet's past</i>	35
2. Flokkakerfið á matmálstímum í Nuestra Cabaña <i>Trying the meal system</i>	36
3. Frá mandölu Sangam til mandölunnar þinnar <i>From Sangam Mandala to Your Mandala</i>	37
4. Söguþraut Kusafri <i>Kusafri storyteller challenge</i>	39
5. Our Ark, Olave House, Pax Lodge	40

Okka framtíð

Skilaboð til framtíðar	42
------------------------	----

Viðauki

Borðspil	45
Fortíð	
2a. Þræðum í gegnum smárann (yngri)	47
2b. Þræðum í gegnum smárann (eldri)	48
3. Sagan með látbragði	50
5. Faldar hetjur - fótspor í sandinn	51
Nútið	
3. Skátagildin okkar	52
4. Hjá WAGGGS	53
Alþjóðamiðstöðvar	
1. Fortíð Our Chalet	62
3. Frá mandölu Sangam til mandölunnar þinnar	64

Gleðilegan Þankadag

Þankadagurinn er haldinn hátíðlegur 22. febrúar ár hvert. Þetta er tækifæri fyrir skáta til að fagna Alþjóðlegu kvenskátahreyfingunni (WAGGGS) með því að tengjast hvoru öðru og fagna alþjóðlegum vináttuböndum. Þetta er einnig tækifæri til að fræðast um og grípa til aðgerða í alþjóðlegum málefnum með því að styðja við samfélög í nærumhverfinu ásamt því að safna féi til stuðnings yfir 10 milljónum kvenskáta um allan heim.

Við höfum haldið upp á Þankadaginn frá árinu 1926 þegar hann var valinn sem dagur alþjóðlegrar vináttu á fjórðu heimsráðstefnu WAGGGS í Bandaríkjunum. 22. febrúar var valinn vegna þess að það er afmælisdagur tveggja merkra einstaklinga í sögu kvenskátastarfs; Olave Baden-Powell, fyrsta skátahöfðingja alheimsbandalags kvenskáta og Robert Baden-Powell, stofnanda skátahreyfingarinnar.

Þú getur fræðst meira um sögu Þankadagsins [hér!](#)



Á næstu fjórum árum munum við fagna:

2025: Okkar saga

Á þessu ári munum við velta fyrir okkur gildum WAGGGS, fyrir hvað hreyfingin stendur og kanna hvað það hefur þýtt að vera kvenskáti í gegnum árin.

2026: Okkar vinátta

Fögnum 100 ára afmæli Þankadagsins. Þetta er tækifæri til að vera forvitin og skapandi með því að mynda dýrmæt tengsl við aðra skáta.

2027: Okkar fólk

Fjallað verður um frumkvöðla kvenskátahreyfingarinnar. Við munum líta á hvetjandi meðlimi hreyfingarinnar og kanna hvernig við getum skapað fleiri rými til að tryggja að við öll getum vaxið og dafnað saman.

2028: Okkar framtíð

Árið markar 100 ára afmæli WAGGGS - fögnum því saman! Skoðum framtíðarsýn okkar, verum tilbúin að láta drauma rætast og mótum framtíð WAGGGS saman.

Hvernig á að nota pakkann sem foringi

Hér fyrir neðan er að finna leiðbeiningar fyrir foringja og stjórnendur. Gefðu þér tíma til að lesa, íhuga og innleiða þessa þætti meðvitað þegar þú stjórnar verkefnum.

Við gerum okkur grein fyrir að sum viðfangsefni í þessum pakka geta verið flókin, og því viljum við tryggja að foringjar finni fyrir stuðningi og sjálfstrausti til að leiða þessi verkefni. Mikilvægt er að skapa rými sem er hvetjandi og öruggt fyrir öll kyn.

Þetta örugga rými ætti að vera stuðningsríkt og öruggt umhverfi þar sem hver þátttakandi finnur fyrir öryggi til að læra, þróast og takast á við áskoranir. Það ætti að vera:

Inngildandi: Öll geta tekið virkan þátt og upplifað sig sem hluta af hópnum.

Valdeflandi: Öll finni fyrir sjálfstrausti til að vera þau sjálf.

Öruggt: Öll eru virt og laus við mismunun og skaða.

Rými fyrir hugrekki - hvernig á að styðja það?

- Sem hópur, ákveðið skýrar leiðbeiningar til að stuðla að hreinskilni og virðingu og komið ykkur saman um það hvernig hópurinn mun fylgja þeim.
- Takið það skýrt fram að rýmið sé öruggt fyrir öll sem vilja taka þátt.
- Verið meðvitað um hvað er að gerast í nærsamfélagi og heiminum sem gæti haft áhrif á hópmeðlimi og tryggið að allar raddir fái að heyrast.
- Verið tilbúin að aðlag efnið að aðstæðum á staðnum og reynslu hópsins.
- Forðist alhæfingar þegar rætt er um mismunandi málefni.
- Búið til áætlun til að tryggja að hópmeðlimir fái stuðning til að tjá sig eða leita sér stuðnings ef þau finna sig ekki örugg og komið þessari áætlun skýrt til hópsins.
- Leggið áherslu á mikilvægi trúnaðar.

Verið viðbúin

- ✓ Notið aðferðir óformlegs náms til að skapa reynslu sem er viðeigandi, spennandi, aðgengileg og byggð á forystu þátttakenda! Til að læra meira, [smelltu hér](#).
- ✓ Ákveðið sem hópur hvaða verkefni á að ljúka í hverjum hluta.
- ✓ Hugðið að því að vinna í smærri hópum fyrir sum verkefni.
- ✓ Takið frá tíma á meðan á verkefni stendur og eftir verkefni fyrir umræður og ígrundun.
- ✓ Hvetjið og styðjið hópmeðlimi til að leiða skipulagningu og framkvæmd verkefna þegar það á við.
- ✓ Verið opin fyrir breytingum til þess að koma til móts við áhuga og þarfir allra í hópnum.



Öryggi á netinu

Sum verkefni í þessum pakka er hægt að klára á netinu eftir þörfum hópsins. Það er mikilvægt að þú og þátttakendurnir finnið fyrir öryggi í netheimum. [Smelltu hér](#) fyrir frekari upplýsingar.



Hvernig á að ná í og nota Campfire

Fylgdu þessum [hlekk](#) til að komast inn á Campfire síðuna.

Þú þarft EKKI að stofna aðgang til að nálgast efni og nota Campfire

Í gegnum þennan pakka getur þú tekið verkefni lengra með því að nýta þennan net vettvang



[Ýttu hér](#)

Að nýta leiðtogahugsunina

Í augum WAGGGS er leiðtogahlutverkið sameiginlegt ferðalag sem styrkir okkur til að vinna saman, hvetja til jákvæðra breytinga fyrir okkur sjálf, samfélög okkar og heiminn í heild.

Að vera góður leiðtogi þýðir að þú ert alltaf að þróa áfram skilning þinn á mismunandi aðstæðum, safnar saman mismunandi þekkingu og nýtir hana til að vinna með öðrum að jákvæðum breytingum. Ef þú ert fær um að endurspegla og festa eftirfarandi 6 leiðtogahugsjónir í allt sem þú gerir, þá er það eitt skref í átt að því að verða betri leiðtogi; fyrir sjálft þig og skátana sem þú munt styðja í komandi verkefnum.



Endurspeglun

Leitaðu eftir og endurspeglaðu upplifanir þínar og áhrif þeirra, þróaðu þín eigin gildi, greindu mistökin sem þú gerir og viðurkenndu árangur þinn til að stuðla að breytingum.



Heimsborgaraleg

Stuðlaðu að fjölbreytni og inngildingu með því að skilja og taka tillit til þarfa og áhyggjuefna annarra, sýndu samkennd, forðastu staðalímyndir og aðlagðu verkefni að umhverfinu.



Samvinna

Sameinaðu mismunandi sjónarhorn og stuðlaðu að samvinnu milli mismundi aðila.



Skapandi og gagnrýnin

Finndu hvatann til nýsköpunar og persónulegs vaxtar með sköpunargáfu og opnum hug að leiðarljósi.



Jafnrétti kynjanna

Skoraðu á staðalmyndir kynjanna og veltu fyrir þér áhrifum á ójöfnuð, bæði fyrir einstaklinga, hópinn og heiminn. Finndu styrk þinn til að yfirstíga hindranir til að stuðla að jafnrétti kynjanna.



Ábyrgð í aðgerðum

Hvettu og virkjaðu önnur til að vera ábyrgir samfélagsþegnar og styðja þau til þess að hafa áhrif til breytinga.



Okkar saga

Í þessum pakka munum við ígrunda um sögur úr sögu skátahreyfingarinnar. Skátastarf hófst í Bretlandi árið 1907, en kvenskátar urðu til þar árið 1910. Jafnvel áður en kvenskátahreyfingin (WAGGGS) var stofnuð voru hópar kvenskáta þegar til í Ástralíu, Kanada, Danmörku, Finnlandi, Nýja-Sjálandi og Suður-Afríku. Þú getur lært meira um söguna hér.

Hreyfingin breiddist út á milli landa með nýlendustefnunni. Nýlendustefna er þegar eitt land tekur stjórn á öðru landi, oft með því að senda fólk til að setjast þar að og stjórna heimamönnum og auðlindir þeirra síðan nýttar í hagnaðarskyni þess lands sem tekur völdin. Landið sem tekur yfir er kallað nýlenduveldi, en landið sem er undir stjórn er kallað nýlenda. Nýlendustefnafelur oft í sér að taka auðlindir og breyta lífs- og starfsháttum fólks í nýlendunni. Þetta getur leitt til margra vandamála, eins og ósanngjarnrar meðferðar, glötunar tungumála og menningarheima.

Nýlendustefna hafði gífurleg áhrif á fyrstu daga hreyfingarinnar og hversu mörg landsfélög kvenskáta mynduðust og þróuðust, og hún hefur enn áhrif á kvenskátahreyfinguna í dag. Með því að læra meira um áhrif nýlendustefnu getum við viðurkennt og endurspeglað sögu okkar til fulls. Þetta mun hjálpa okkur að sjá þau skref sem við getum stigið til að tryggja að reynsla og raddir allra menningarheima séu sýnilegar, viðurkenndar og skiljanlegar en einnig tryggja að þær séu miðpunktur í öllu sem við gerum – nú og alltaf.

Nýlendustefna og arfleifð hennar er mjög flókið málefni. Við hvetjum ykkur til að heimsækja [WTD Campfire rýmið](#) til að skoða fjölbreytt sjónarhorn, sameiginleg úrræði og myndbönd til undirbúnings á þeim umræðum sem kunna að eiga sér stað, allt eftir ykkar samhengi.

Í alþjóðastefnu WAGGGS höfum við skuldbundið okkur til að verða sjálfbær samtök undir forystu stúlka og ungra kvenna sem tengja saman skáta bandalög til að skapa inngildandi hreyfingu þar sem hver stúlka og ung kona finnur fyrir valdeflingu, öryggi og sjálfstrausti til að breyta “sínun heimi”. Við höfum verið að taka skref til að skilja betur og takast á við kerfisbundin ójöfnuð, valdatengsl og fjölbreytileika. Þennan þankadag byrjum við að fylgja eftir skuldbindingu okkar með því að:

“Skoða sögu okkar upp á nýtt og nota það sem við lærum til að rannsaka hver við erum, hvað við gerum og hvernig við tengjumst öllum meðlimum okkar með meðvitund um sögulega arfleifð rasisma og nýlendustefnu. Við munum nota þverfaglega og inngildandi nálgun til að afnýlenduvæða starf alþjóðateymis WAGGGS og tryggja að bæði það sem við gerum og sögurnar sem við segjum endurspegli og séu fyrirmyndir aðildarfélaganna sem sú inngildandi og andrasíska hreyfing sem við viljum verða.”

¹ DIVERSITY, EQUITY AND INCLUSION: WAGGGS ANTI-RACISM REPORT AND ACTION PLAN (2022), page 20

² Education in love in place of fear, Sir Robert Baden Powell, 1922

Skátastarf og nýlendustefnan

Í sumum löndum hófst skáta- og kvenskátastarf í gegnum Breska heimsveldið eða var kynnt af öðrum nýlenduvelldum.



Fyrsta handbókin fyrir kvenskáta hét „Hvernig stúlkur geta hjálpað til við að byggja upp heimsveldið“ (“How Girls Can help to Build up the Empire”). Þetta gefur til kynna að skáta- og kvenskátastarf hafi upphaflega verið notað til að styðja við markmið Breska heimsveldisins.

Breska heimsveldið innleiddi breska menningu í lönd sem það tók yfir í gegnum tungumál, menntun, trúarbrögð og félagsleg kerfi. Sem hluti af þessum nýlenduferli var skáta- og kvenskátastarf innleitt í menntakerfið til að hvetja ungt fólk til að aðlagast menningu og lífsstíl Breta. Önnur nýlenduvelldi notuðu svipað ferli til að innleiða menningu sína og misnota heimamenn.

Fyrst um sinn (t.d. í Kenía), var kvenskátastarf aðeins fyrir Evrópskar stúlkur. Á meðan að fleiri einstaklingar skráðu sig í hreyfinguna voru skáta- og kvenskátafélög oft aðskilin og flestir leiðtoganna voru hvítt fólk (t.d. í Suður - Afríku).

Sá sem stofnaði skátahreyfinguna, Robert Baden Powell (BP), átti virkan herferil í þjónustu við Breska heimsveldið. Hann skrifaði hluti sem endurspegluðu vinsælar hugmyndir Breska heimsveldisins. Í gegnum skátastarf bjó hann til samræmda nálgun til að auka færni ungra einstaklinga miðað við ráðandi væntingar. Á meðan að aukin færni ungra einstaklinga var gagnleg þá hafði hann með í skrifum sínum rangar og óréttlátar skoðanir á kynþáttum, kynbundnum staðalýmindum, trúarbrögðum og nýlendustefnu.

Í gegnum tímann hóf BP að skipta um áherslur frá því að “byggja upp heimsveldið” yfir í að kenna börnum og ungmennum um vináttu og alþjóðlega velvild. Það gerist með því að BP hættir starfsferli sínum hjá hernum og fer að setja áherslu á Skátahreyfinguna og þróaði frekar sýn sína á það hvernig skáta- og kvenskátastarf gæti verið kraftur til að koma á umburðarlyndi og frið í heiminum. Um þetta skrifar hann í bókinni “Education of the oncoming generation to international goodwill”.²

Á meðan að skátastarf óx, breyttist það og aðlagði sig að ríkjandi menningarheimum í mismunandi löndum. Það varð því einstakt á hverjum stað fyrir sig og eignuðu íbúar hvers lands sér skátastarfið í því landi.

Gildi skátastarfs hafa einnig veitt innblástur og stutt við meðlimi sína til að þrýsta á félagslegar framfarir. Dæmi um það var þegar kvenskátafélög í Suður - Afríku mótmæltu kynþáttaaðskilnaði og buðu uppá svæði sem voru opin fyrir öllum stúlkum, mörgum árum áður en aðskilnaðarstefna Suður- Afríku var felld niður.

Það eru margar aðrar sögur um það hvernig kvenskátastarf dreifðist um heiminn. Í sumum löndum lærðu leiðtogar um kvenskátastarf þegar þeir voru að ferðast eða læra í öðru landi og ákváðu að innleiða það svo í sínu heimalandi. Sem dæmi þá var Josefa Llanes Escoda, stofnandi kvenskáta í Filippseyjum 1939, kennari og borgaralegur leiðtogi. Hún kynnti kvenskátastarfið fyrir Filippseyjum eftir að hafa hlotið þjálfun í Bandaríkjunum og Bretlandi. Lærðu meira um sögu hennar [hér](#).

² Education in love in place of fear, Sir Robert Baden Powell, 1922

Hvað getum við gert?

Við getum skoðað sögu okkar með gagnrýnum augum og gripið til aðgerða til að viðurkenna og takast á við arfleifð nýlendustefnunnar sem kann að hafa haft áhrif á hreyfinguna okkar. Þetta mun hjálpa skáta- og kvenskátastarfi að verða kraftmikil og inngildandi hreyfing undir forystu ungs fólks. Sífellt fleiri aðildarsamtök WAGGS vinna að sáttum og aðlaga dagskrárefni að sínum aðstæðum. Til dæmis sendu Girl Guides of Canada afsökunarbeðni til frumbyggjastúlkna og kvenna í kvenskátastarfi og frumbyggjasamfélögum fyrir notkun kvenskátadagskrár í heimavistarskólum fyrir Indíána þann 1. júní 2021 ([lærðu meira hér](#)).

“Gerðu það besta sem þú getur þar til þú veist betur. Þegar þú veist betur, gerðu betur”

Maya Angelou

Við bjóðum þér að taka forystuna og hugleiða um þann hluta sögu hreyfingarinnar okkar sem inniheldur nýlendustefnuna og hvaða langvarandi áhrif hún hefur haft.

Leiðtogar og ungmenntu ættu að nálgast þessi verkefni með opnum huga og skuldbindingu við fjölbreytni, jafnrétti og inngildingu. Þessar umræður geta vakið óþægindi, en það er hluti af ferlinu.

Verið tilbúin að:

VERA HUGRÖKK

Íhugið þau skref sem bandalagið ykkar hefur tekið til að takast á við kerfislægan ójöfnuð, valdatengsl og fjölbreytileikamál. Hugleiddu hvernig við getum tryggt að hver menning og sjálfsmynd innan hreyfingarinnar sé sýnileg og heyrð.

LÆRA

Horfðu á þau myndbönd og efni sem deilt hefur verið inni á Campfire og hugleiddu hvernig nýlendustefnan mótaði skáta- og kvenskátastarf. Skildu hvernig við höfum þróað í átt að inngildandi og menningarlega hreyfingu - hvernig má endurspegla þetta á staðbundnum vettvangi?

GERA

Nýttu þetta tækifæri til að skoða starfshætti okkar, skora á sögulega arfleifð rasisma, nýlendustefnu, stéttaskiptingu og annan ójöfnuð, og taktu markvisst skref í átt að því að afnýlenduæða og lýðræðisvæða aðferðir okkar. Stefnum að því að vera fyrirmynd í inngildingu og andstöðu við mismunun í öllu sem við gerum.

Vertu með okkur í gagnrýna samtali og ígrundun. Saman tökum við þýðingarmikil skref í átt að enn jafnari framtíð sem byggir á inngildingu fyrir öll þau sem tilheyra alþjóðlegu hreyfingunni okkar.

“Learn from yesterday,

live for today,

hope for tomorrow”

Albert Einstein

Verkefnapakki þessa árs

Kvenskátastarf hefur langa og ríka sögu og á næsta ári verða 100 ár síðan Þankadagurinn var fyrst haldinn hátíðlegur! Fyrir þennan Þankadag ætlum við að gefa okkur tíma til að íhuga fortíð, nútíð og framtíð hreyfingarinnar. Við munum íhuga FORTÍÐ okkar með því að viðurkenna sögulega arfleifð skáta- og kvenskátastarfs. Þetta mun gera okkur kleift að skilja hlutverk okkar sem skátar bæði í sameiningu og sem einstaklingar í NÚTÍMANUM, og horfa svo til FRAMTÍÐAR hreyfingarinnar og handan hennar.

Þú ættir að stefna að því að ljúka einu verkefni úr hverjum hluta.

Verkefnapakinn skiptist í 4 hluta:



Fyrsti hluti - fortíð

Lærðu og hugsaðu um sögu skátastarfs.



Annar hluti - nútíð

Finndu fyrir tengslum við aðra skáta með þátttöku í verkefnum úr núverandi dagskrám WAGGGS og aðildarféлага.



Þriðji hluti - alþjóðlegar skátamiðstöðvar

Kynntu þér fimm alþjóða skátamiðstöðvar og lærðu meira um alþjóðahreyfingu WAGGGS.



Fjórdi hluti - framtíð

Taktu þátt í sérstöku verkefni til að fagna Þankadeginum, sem horfir í átt að framtíð skáta- og kvenskátahreyfingarinnar.

PRESENT

PAST

World Centre

FUTURE

Búðu þig undir að

spila Þankadagsspilið

Við höfum útbúið spil sem hægt er að laga að hverjum hópnum fyrir sig.

Þú ættir að stefna að því að klára 4 verkefni.

Til að hlaða niður spilin, farðu í viðaukana.

Markmið leiksins

Leggðu af stað í ævintýri í gegnum tímann til að læra og hugsa um sögu WAGGGS með því að skoða fortíð, nútíð og framtíð hreyfingarinnar.

Þú munt klára ævintýrið með því að skrifa skilaboð til framtíðarinnar, deila og búa til sýn um það hvernig þú vilt að framtíð skátahreyfingarinnar muni líta út.

Námsmarkmið

- Finnið fyrir tengingu við alþjóðlegt skátastarf á Þankadeginum.
- Íhugið sögulega arfleifð alþjóðahreyfingarinnar með því að viðurkenna sögu okkar til að móta framtíð skátastarfs.
- Horfið til framtíðar með því að hlúa að persónulegum vexti og valdefla einstaklinga til að móta framtíð hreyfingarinnar.

Aldur

Öll aldursbil. Sum verkefni eru sérstaklega ætluð ákveðnum aldursbilum svo veljið verkefni sem henta best fyrir hópinn ykkar.

Hópastærð

Engin takmörk, hægt er að spila sem ein heild eða í smærri hópum.

Að ljúka leiknum

Hver hópur þarf að ferðast frá upphafi til enda og ljúka:

- 1 verkefni úr FORTÍÐ
- 1 verkefni úr NÚTÍÐ
- 1 verkefni úr ALÞJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR

Hópurinn sem kemst fyrst að FRAMTÍÐ vinnur Þegar hóparnir hafa lokið verkefnum úr FORTÍÐ, NÚTÍÐ og ALÞJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR tvístrast hóparnir og allir ættu að klára FRAMTÍÐAR verkefnið saman.

Tími

Við mælum með að gefa sér um það bil 10 mínútur til að setja upp borðspilið og búnaðinn. Flest verkefni taka um 20 mínútur. Því er best að áætla 1 klukkustund og 30 mínútur til að ljúka öllum 4 verkefnum úr FORTÍÐ, NÚTÍÐ, ALÞJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR og FRAMTÍÐ. Þið getið ákveðið hversu lengi leikurinn á að vara, þar sem það fer eftir verkefnavalinu.

Búnaður

- Umsjónaraðili til að stjórna leiknum og styðja við verkefni.
- Þetta getur verið foringi eða þátttakendur geta skipst á.
- Prentuð útgáfa af borðspilinu [sniðmát í viðauka] eða borðspilasnið án sniðmáts
- Færslutákn til að tákna hvern hóp.
- Teningur eða aðrar aðferðir til að færa sig um borðið.

Leiðbeiningar fyrir borðspil

Hvernig á að spila

Þetta borðspil er hægt að klára sem stór hópur/sveit eða í smærri hópum/flokkum. Takið ykkur tíma í að ákveða hvaða aðferð virkar best fyrir ykkar sveit.

1. Setjið upp borðspilið og ákveðið hvort þið ætlið að spila sem einn hópur eða í minni flokkum. Hver hópur þarf hlut (þetta getur verið pinni, merki, hnútur o.s.frv.) til að tákna hópinn þegar hann færir um borðið. Setjið hlutinn á upphafsreit.
2. Sá sem er nýjastur í hópnum byrjar. Kastaðu teningi (eða krónu) til að færa þig um borðið. Markmiðið er að lenda fyrst á FORTÍÐ reitnum. Þú verður að fá nákvæman fjölda skrefa til að lenda þar.
3. Þegar þið lendið á FORTÍÐ skal ljúka einu verkefni úr hluta 1 í verkefnapakkanum með hópnum.
4. Þegar þessu verkefni er lokið, geturðu fært þig frjálst um borðið með frjálsri aðferð. Haltu áfram þar til þú lendir á NÚTÍÐ eða ALÞJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR.
5. Ljúktu verkefni úr NÚTÍÐ (hluti 2) eða ALÞJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR (hluti 3) og haltu síðan áfram um borðið þar til þú lendir á hinum valkostinum.
6. Þegar þú hefur lokið einu verkefni úr FORTÍÐ, NÚTÍÐ og ALÞJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR, skaltu keppa við hina hópana til að ná FRAMTÍÐAR reitnum.
7. Til að klára borðspilið verðurðu að lenda á FRAMTÍÐ með nákvæmum fjölda skrefa. Þegar eitthvert teymi hefur lent á þessum reit er leiknum næstum lokið og allir eiga að ljúka síðasta FRAMTÍÐAR verkefninu saman sem hópur.

Ef þið spilið í flokkum/hópum á móti hvort öðru þurfið þið að biðja þar til allir hópar hafa náð FORTÍÐ, NÚTÍÐ og ALÞJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR reitunum áður en síðasta verkefnið er klárað í sameiningu.



Við höfum sett tvö sniðmát fyrir borðspilið í viðauka sem þið getið prentað út og notað. Ykkur er einnig velkomið að breyta reglunum til að aðlagja þær að hópnum ykkar.

Leiðbeiningar fyrir borðspil

Hvernig á að stilla upp borðspilinu [ef ekki er notast við prentanlegu útgáfuna]

1. Finndu opið svæði með nóg af plássu til að setja upp borðspilið. Safnið saman hlutunum sem eiga að tákna "fortíð", "Nútið", "alþjóðlegar skátamiðstöðvar" og "Framtíð".
2. Dreifið þessum hlutum á það svæði sem þið völduð ykkur. Hlutirnir geta verið settir hvar sem er en sjáið til þess að að minnsta kosti einn "Fortíð" hlutur sé í byrjun borðspilsins og að "Framtíð" hluturinn sé endirinn á borðspilinu þar sem að hann á að vera síðasta verkefnið.

Spilið getur til dæmis verið sett upp eins og sýnt er hér að neðan:

Hlutir sem þarf

- Teningur
- Mismunandi hluti í ýmsum litum (t.d. peningar, klútar, steinar)
 - 5 hluti til að tákna FORTÍÐ
 - 5 hluti til að tákna NÚTÍÐ
 - 5 hluti til að tákna ALÞJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR
 - 1 hlut til að tákna FRAMTÍÐ
- Eitthvað til að tengja reitina saman (band, kritt)
- Borð fyrir flokkana



Verkefnaleiðbeiningar

Notið táknin hér að neðan þegar þið vinnið verkefni:



Heiti verkefnis



Markmið

Hvert er markmið verkefnisins og hvað munu skátarnir læra á því?



Tími

Viðmið um hvað tekur langan tíma að ljúka verkefninu.



Undirbúningur

Tillögur að efnivið og rými fyrir verkefnið.



Aldur

Viðmið um aldursbil sem verkefnið hæfir.



Hvernig?

Hvernig á að framkvæma verkefnið?



Taktu það lengra

Viðbótarupplýsingar eða auka skref sem hægt er að taka til að kafa dýpra. Þú getur gefið þeim fleiri tækifæri til að takast á við verkefnið á annan hátt.



Ráð

Tillögur til að aðlaga að öðru aldursbili.

Gefið ykkur tíma til að skoða verkefnið fyrirfram og íhuga hvaða verkefni henta hópnum ykkar best. Þessi pakki er hannaður fyrir 90 mínútna fundi en öll verkefni eru sveigjanleg og einnig hægt að ljúka þeim bæði innan- og utandyra.

Til að fá
Þankadags merkið
ættuð þið að ljúka 1 verkefni
úr hverjum hluta eða samtals 4
verkefni.



Verkefnin

Hluti	Heiti verkefnis	Tími	Aldur	Hópastærðir	Á staðnum/á netinu
Fortíð	Tímaflakkarar	10-15 mín	8+ ára	2+ í hóp	Bæði
Fortíð	Þræðum í gegnum smárann	20 mín	4-12 ára 12+ ára	1+ í hóp	Á staðnum
Fortíð	Sagan með látbragði	15-20 mín	Öll aldursbil	1+ í hóp	Bæði
Fortíð	Saga skátahreyfingarinnar	30-45 mín	10+ ára	1+ í hóp	Bæði
Fortíð	Faldar hetjur - fótspor í sandinn	20 mín	8+ ára	1+ í hóp	Bæði
Nútið	Gluggar inn í skátastarf	15-20 mín	4-12 ára	1+ hóp	Bæði
Nútið	Tímahylkið	20 mín	Öll aldursbil	1+ í hóp	Bæði
Nútið	Gildin okkar	30 mín	10+ ára	3+ í hóp	Bæði
Nútið	Hjá WAGGS	20 mín	12+ ára	3+ í hóp	Á staðnum
Nútið	Tímalaus gildi: Hugleiða, endurskoða, endurmynda	25 mín	Öll aldursbil	1+ í hóp	Bæði
Alþjóðlegar skátamiðstöðvar	Fortíð Our Chalet	30 mín	Öll aldursbil	3+ í hóp	Á staðnum
Alþjóðlegar skátamiðstöðvar	Flokkakerfið á matmálistímum Nuestra Cabaña	20-30 mín	Öll aldursbil	5+ í hóp	Bæði
Alþjóðlegar skátamiðstöðvar	Frá mandölu Sangam til þinnar mandölu	30 mín	Öll aldursbil	1+ í hóp	Bæði
Alþjóðlegar skátamiðstöðvar	Söguþraut Kusafiri	20 mín	Öll aldursbil	5+ í hóp	Bæði
Alþjóðlegar skátamiðstöðvar	Our Ark, Olave House, Pax Lodge	10 mín	Öll aldursbil	1+ í hóp	Á staðnum
Framtíð	Skilaboð til framtíðar	15 mín	Öll aldursbil	1+ í hóp	Bæði

Þankadagssjóðurinn

Þankadagssjóðurinn skapar tækifæri sem breyta lífum. Árið 1932 á 7. heimsráðstefnunni kom upp sú hugmynd að stofna sjóðinn, þegar fulltrúi frá Belgíu benti á að afmæli (Þankadagurinn) fela í sér að gefa gjafir. Síðan þá höfum við haldið í þessa hefð með því að gefa stúlkum og ungum konum um allan heim tækifæri til að taka þátt í skátastarfi með því að gefa til Þankadagssjóðsins.

Þátttaka þín í Þankadeginum, þegar þú lýkur verkefnunum og færð merkið og safnar fjárfrahlögum hjálpar þú okkur að styrkja fleiri stúlkur og ungar konur að hafa aðgengi að og stunda skátastarf á alþjóðavísu.

Frahlög þín gefa kvenskátum tækifæri til að upplifa alþjóðahreyfinguna í gegnum viðburði eins og Juliette Low ráðstefnuna og veita þeim tækifæri til að þróast sem leiðtogar og koma á jákvæðum breytingum í sínum samfélögum. Á síðustu sex árum hafa safnast 550.000 pund fyrir Þankadagssjóðinn. Lestu meira um ótrúleg

áhrif sem gjöf þín til Þankadagsjóðsins hefur á hverju ári í ársskýrslunni, fylgdu þessum [hlekk](#).

Þessi árlega söfnunarherferð er mikilvæg þar sem hún sameinar hreyfinguna í því að hugsa um aðra og hvernig við getum hjálpað þeim. Hún er hluti af fortíð okkar og til að tryggja að hún verði hluti af framtíðinni er mikilvægt að halda áfram að safna fé sem hluta af Þankadeginum. Undanfarin ár hafa frahlög til sjóðsins dregist saman. Til þess að WAGGGS geti haldið áfram að veita lífsbreytandi reynslu fyrir ungar konur á heimsvísu, gæti það að gefa gjöf orðið hluti af Þankadagshefðinni þinni!

Fyrir frekari upplýsingar um starfið á bak við Þankadagssjóðinn, fylgdu þessum [hlekk](#): [Þankadagssjóðurinn](#)



Þegar þú hefur safnað frahlögum þínum, hefurðu tvo valkosti til að senda þau til WAGGGS:

- 1 Í gegnum skátabandalagið þitt: Hafðu fyrst samband við skátabandalagið þitt, þar sem mörg bandalög safna frahlögum til að senda til WAGGGS.
- 2 Beint til WAGGGS: Með [netformi](#), ávísun, kreditkortu eða banka millifærslu.

Þegar við höfum móttækið frahlögin þín færðu sérstakar Þankadagsþakkir og ef þú gefur sem hluti af flokki eða hópi, færðu viðurkenningarskjal sem þakklætisvott fyrir allt ykkar starf.



OKKAR FORTÍÐ

Í þessum hluta muntu læra meira um sögu kvenskátastarfs.



Þú getur valið hvaða verkefni sem er í þessum hluta en þú þarft að klára EITT verkefni.

“Fegurð lífsins er að á meðan við getum ekki afturkallað það sem hefur verið gert, getum við séð það, skilið það, lært af því og breyst”

Jennifer Edwards





Tímaflakkarar

🕒 20 mín

👤 4-12 ára



Markmið

- Að uppgötva hvað er sameiginlegt og ólíkt við að hafa verið skáti á 20. öldinni (ÞÁ) og í dag (NÚNA)



Undirbúningur

Valkvætt: Hægt er að nota búninga eða aðra leikmuni fyrir tímabilin tvö (hatta, trefla, búninga o.fl.)

1. Skiptið svæðinu þar sem þið eruð að spila leikinn í tvö svæði: ÞÁ og NÚNA. Þið getið notað skilti eða einfaldlega merkt svæðin.
2. Lestu upp og ræðið: "Skátastarf hefur verið til síðan snemma á 20. öld. Haldið þið að verkefnin sem þau gerðu þá séu svipuð eða ólík þeim sem við gerum í dag?"
3. Foringinn mun nú lesa upp verkefni og þátttakendur verða að fara á merkt svæði miðað við hvenær þau telja að verkefnið hafi átt sér stað. Til að gera þetta skemmtilegra og bæta við hreyfingu geta þau hoppað, dansað, snúist eða gert einhverja hreyfingu til að komast á rétt svæði. Ef skáti fer á svæði sem er ekki rétt, spurðu hann hvers vegna hann heldur að verkefnið hafi átt sér stað þá.



Vertu **skapandi** og bættu við öðrum verkefnum sem tengjast þér og hópnum.



Fara í útilegu

Fara í leiki

Læra skyndihjálp

Vinna sér inn merki

Hitta Robert Baden Powell og Agnes Baden Powell (stofnendur skátahreyfingarinnar og kvenskátahreyfingarinnar)

Læra að elda

Læra á áttavita

Sjóða vatn yfir eldi til að vaska upp



Fara í útilegu

Fara í leiki

Spila tölvuleiki

Læra skyndihjálp

Vinna sér inn merki

Læra um nærumhverfið

Ferðast í útilegu með bíl eða rútu

Hitta Robert Baden Powell og Agnes Baden Powell (stofnendur skátahreyfingarinnar og kvenskátahreyfingarinnar)

Heimsækja alþjóðlega skátamiðstöð

Læra að elda

Læra á áttavita

Læra að smíða vélmenni

Læra hvernig á að verða heimsborgari



Taktu það lengra

Hugsið um hvenær skátastarf hófst í ykkar heimabyggð – hvenær var ykkar "þá"? Hvernig hófst það?



Notið internetið

Kynnið ykkur sögu kvenskáta og skátastarfs á ykkar heimssvæði eða heimsækið hluta um sögu okkar á heimasíðu WAGGGS. Það er hægt að gera þennan leik á netinu, t.d. Á Kahoot eða á svipuðum síðum



Ráð

Það er hægt að læra sögu og vera virk/hreyfa sig á sama tíma. Ef þessi tegund verkefnis hentar ekki í rýminu sem þið hafið, látið skátana í staðinn framkvæma eina hreyfingu fyrir ÞÁ og aðra fyrir NÚNA. T.d. að lyfta höndum, vagga fram og til baka eða gefa frá sér hljóð.



Þræðum í gegnum smárann

🕒 20 mín

👤 4-12 ára



Markmið

Þekkja og skilja litina í WAGGGS smáranum



Undirbúningur

- WAGGGS smára teikning (í viðauka)
- bláir og gulir litir

Markmiðið er að safna þeim tveimur litum sem þarf til að lita inn í WAGGGS merkið með því að klára skemmtileg og krefjandi verkefni

GULL VERKEFNI

Hver skáti deilir einu góðverki sem hann gerði síðastliðna viku. Litaðu gula hluta smárans.

BLÁTT VERKEFNI

Skrifaðu eða teiknaðu friðarskilaboð. Litaðu síðan bláa hluta merkisins. Smárinn er tilbúinn!

GULL liturinn á **BLÁUM** bakgrunni táknar sólina sem skín á börn heimsins.



Taktu það lengra

Hugsaðu um hvar eða hvenær þú hefur séð WAGGGS smárann.



Ráð

Ef þið hafið ekki nauðsynlegan efnivið þá getið þið í staðinn safnað bláum og gulum/gullituðum hlutum og myndað smárann.



Þræðum í gegnum smárann

ELDRI

20 mín

12+ ára



Markmið

- Skilja WAGGGS smárann og gildin sem Baden-Powell innleiddi í skátastarfið



Undirbúningur

- WAGGGS leikmunir (viðhengi 1 og 2 í viðauka)
- Stórt karton (plakat)
- Penna og lím
- Snæri (eitt á hvern þátttakanda)
- Áttaviti

Markmið verkefnisins er að ljúka 4 áskorunum til að safna mismunandi þáttum sem mynda smárann: stöngull, æð, lauf og stjörnur.

- Gefið hverjum þátttakanda blátt spjald með hring (viðhengi 1).
- Þegar þátttakendur ljúka eftirfarandi verkefnum fá þeir viðeigandi hluta af merkinu (stöngul, æð, lauf eða stjörnur). Þeir geta svo fest hlutann á bláa miðann sinn.

HÆFNI VERKEFNI

Frá ykkar staðsetningu, finnið út í hvaða átt norður er. (1 - æðin vísar upp á við)

Æðin táknar áttavitanálina sem vísar leiðina.

SAMVINNU VERKEFNI

Hver og einn deilir góðverki sem hann gerði í vikunni (2 - grunnur stöngulsins).

Grunnur stöngulsins táknar logann af kærleika til mannkynsins.

SKÖPUNAR VERKEFNI

Eftir að hafa lesið skátaheitið- og lögin, skiptið ykkur í tvo litla hópa til að búa til táknmyndir þeirra. Annar hópurinn mun gera þetta með látbragðsleik og leikþáttum, en hinn hópurinn mun búa til teikningu eða plakat. (3 - tvær stjörnur).

Stjörnurnar tvær táknar skátaheitið og lögin.



Taktu það lengra

Hugið saman sem hópur um dæmi þar sem þið hafið notað þau gildi sem endurspeglast í merki WAGGGS. Til dæmis, hvenær hafið þið staðið við skátaheitið?



Ráð

- Ef þið hafið ekki aðgang að þeim búnaði sem þarf til að framkvæma verkefni - getið þið í staðinn kastað teningi og spilað þetta sem verkefni þar sem það fer eftir því hvaða tala kemur upp, að þið fáið þann hlut sem þarf til að búa til merkið. Dæmi:

- Kastaðu 1: Safnaðu stöngli
- Kastaðu 2: Slepjið umferð
- Kastaðu 3: Safnaðu æð
- Kastaðu 4: Safnaðu 3 laufum
- Kastaðu 5: Útskýrðu merkingu hvers hlutar sem þú ert með [t.d. tvær stjörnur táknar skátaheitið og lögin]
- Kastaðu 6: Safnaðu 2 stjörnum

Haldið áfram að kasta teningnum þar til hver þátttakandi hefur lokið við að setja saman merkið sitt.



Þræðum í gegnum smárann

ELDRI

20 mín

12+ ára

ÞEKKINGAR VERKEFNI



Lærið að binda réttan hnút. (4 - þrjú lauf).

Laufin þrjú táknar þá þrjá hluta skátaheitisins eins og það var upphaflega sett fram af Baden-Powell.

Leiðbeiningar fyrir réttan hnút (e. Reef Knot)

- Hægri yfir vinstri: Krossið endana á snærinu saman til að mynda kross, með hægri endann yfir þeim vinstri, og setjið hann síðan undir vinstra snærið, þannig að hann fari á bak við það.
- Vinstri yfir hægri: Takið nýja vinstri endann, krossið honum yfir hægri endann og setjið hann undir hægri snærið, þannig að hann fari á bak við það.
- Dragið báða enda: Dragið báða endana á snærinu saman til að herða hnútinn.

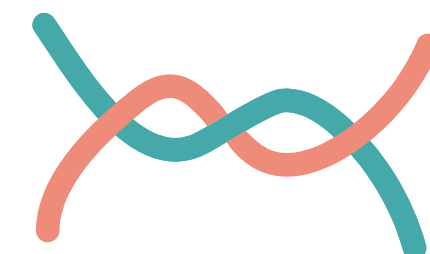
- Þegar skátarnir hafa klárað öll verkefni geta þau sett saman WAGGGS smárann sem þau mega eiga.



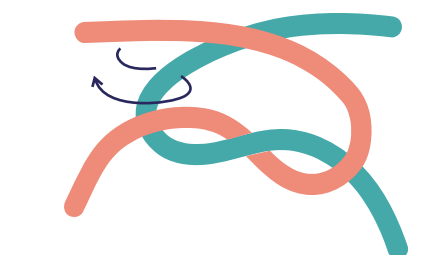
Skref fyrir skref



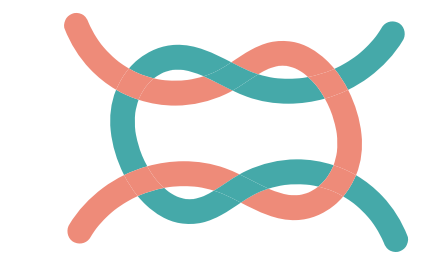
SKREF 1



SKREF 2



SKREF 3



SKREF 4



Saga með látbragði

🕒 15-20 mín 🧑 8+ Ára



Markmið

- Lærðu um og íhugaðu uppruna skátastarfs í heiminum í gegnum mismunandi hreyfingar.



Undirbúningur

- Sagan í viðauka, skátaklútur

- Úthlutaðu hverjum þátttakanda eitt af eftirfarandi 8 orðum. Þau geta ákveðið eigin hreyfingar eða notað tillögur hér að neðan. Ef þau heyra:

- **Heimur:** Snúast í stólunum eða standa upp og snúast
- **Stúlka/Stúlkur:** Spenna upp handlegg
- **Olave:** Líkja eftir að setja á sig skátaklút
- **Skáti(-ar, -starf):** Skátakveðja
- **Baden Powell:** Hattur
- **Skáti (-ar, -starf):** Lyfta báðum höndum
- **Agnes:** Nota handleggi sem vængi
- **Þankadagur:** Hreyfing sem sýnir hugsun

- Lestu sögu skátahreyfingarinnar og fáðu þátttakendur til að hreyfa sig þegar þau heyra eitt af þessum orðum.



Taktu það lengra

Íhugið hvað þið hafið gert til að fagna fyrri þankadögum. Eru til einhverjar myndir frá fyrri árum?



Notið internetið

Þetta er hægt að gera í gegnum netið ef þátttakendum finnst það í lagi og geta kveikt á myndavélunum sínum.



Ráð

Í stað þess að gera þetta sameiginlega gæti hver einstaklingur fengið orð/hreyfingu sem hann á sérstaklega að hlusta eftir.



Frá alþjóðasögu til þjóðarsögu

🕒 30-45 mín 🧑 12+ ára

(Hægt að nýta heilan fund til að kafa dýpra í viðfangsefnið)



Markmið

- Skoðið sögu skátastarfs
- Ígrundið upphaf skátastarfs í ykkar landi
- Æfið ykkur í hugarfari alþjóðaleiðtoga til að skapa aukið rými fyrir nýtt fólk í félaginu ykkar til að sýna hugrekki.



Undirbúningur

- Blöð
- Pennar
- Spurningarnar (á næstu síðu)
- Kynnið ykkur skátastarf í ykkar landi áður en umræður hefjast.

1. Skapið rými fyrir hugrekki

Byrjið á því að skapa rými fyrir hugrekki með skátunum. Fyrir frekari ráðleggingar um hvernig á að gera þetta, skoðið blaðsíðu 6.

2. Alþjóðleg hreyfing

Skátastarf á sér stað um allan heim. Spyrjið hópana:

Hvað er skátastarf í mörgum löndum í heiminum?

(Svar: 153 löndum)
Kemur þessi tala á óvart?

3. Könnun söguna okkar

Lesið eftirfarandi upplýsingar af blaðsíðum 4-6 og gefið ykkur tíma til að íhuga það sem þið hafið heyrt. Það er mikilvægt að viðurkenna þennan hluta af sögu okkar, þar sem skátastarf hefur breyst í gegnum árin, en það hófst sem samtök sem skipulögðu starfsemi út frá vestrænu sjónarhorni án þess að viðurkenna menningu og sjálfsmynd einstakra landa. Hins vegar viðurkennum við að þetta átti ekki við í sumum löndum.

4. Umræður

Skátastarf í gegnum tíðina. Gefið ykkur tíma til að íhuga eigin reynslu og land með því að hefja opna umræðu um það sem fólk hefur séð, heyrt eða upplifað sem tengist sögulegum rótum hreyfingarinnar.



Taktu það lengra

Búið til leiðbeiningar um hvað þið getið gert á staðnum sem hópur til að tryggja að félagið ykkar sé vettvangur þar sem öll finna fyrir valdeflingu, öryggi og sjálfstrausti.



Notið internetið

Þessa umræðu er hægt að taka í gegnum netið. Notið þennan hlekk til að fá frekari ráðleggingar um hvernig hægt er að tryggja rými fyrir hugrekki og viðeigandi öryggisráðstafanir á meðan fundinum stendur: [#ForHerDigitalWorld](#) and [Staying Safe Online](#)



Ráð

Þetta er umfangsmikið efni og því er mikilvægt að leggja áherslu á að það sé svigrúm til að kafa dýpra í það. Leiðbeiningar er hægt að finna hér:

- [WAGGGS Europe Region Gender and Diversity Toolkit](#)
- [WTD 2020 Activity Pack - Living Threads: Diversity, Equity & Inclusion](#)



Frá alþjóðasögu til þjóðarsögu

🕒 30-45 mín 🧑 12+ ára

(Hægt að nýta heilan fund til að kafa dýpra í viðfangsefnið)

Þú getur notað eftirfarandi spurningar til að byrja umræðurnar:

- Hver hóf skátastarf í þínu landi?
- Kynntu þér stofnfélaga skátastarfs í þínu landi. Ræðið hvernig gildi þeirra og markmið hafa mótað félagið ykkar í dag.
- Hverjir gátu tekið þátt í fyrstu hópum skáta? Hvernig hefur þessi hópur breyst síðan þá?
- Greinið og ræðið nokkrar af sögulegum áskorunum sem skátar í ykkar landi hafa staðið frammi fyrir. Hvernig voru þessar áskoranir yfirstignar og hvaða lærdóm getum við dregið af þeim (t.d. átök, efnahagslegur ójöfnuður, umhverfisþættir, félagslegar eða pólitískar breytingar)?
- Kynnið ykkur gamlar hefðir sem enn eru stundaðar í skátastarfi í ykkar samfélagi. Hvernig tengja þessar hefðir okkur við fortíðina og styrkja samstöðu okkar? Eru þessar hefðir ennþá viðeigandi fyrir ungt fólk í dag?
- Teljið þið að skátastarf í ykkar landi sé aðgengilegt fyrir öll? Ef ekki, hvaða skref getum við tekið til að tryggja að þetta sé vettvangur fyrir hvert barn, óháð bakgrunni þeirra eða sjálfsmynd?

5. Að nota hugarfar alþjóðlegs leiðtoga

Setjið ykkur í spor annarra og reynið aða skilja betur þarfir þeirra og áhyggjur. Fylgist með, spyrjið spurninga og fræðið ykkur um staðbundnar aðstæður og sjónarmið. Byggið upp merkingarbær tengsl við önnur með því að skapa inngildandi tækifæri fyrir sameiginlega forystu. Eftir umræður, íhugið leiðir til að samþætta heimsborgaralegt hugarfar betur í ykkar skátasveit og samfélaginu í heild sinni. Finnið leiðir til að valdefla konur af mismunandi bakgrunni í ykkar samfélagi svo þær upplifi sig velkomnar í ykkar skátastarfi.

Learn more about the WAGGGS Leadership Mindsets here.

6. Búið til plaköt

Hannið og búið til plaköt til að sýna hvaða aðgerðir ykkar skátafélag mun gera til að tryggja að öll finni fyrir valdeflingu, öryggi og sjálfstrausti.

Við viljum að skátastarf sé vettvangur sem tekur á móti og fagnar hverri manneskju, óháð bakgrunni hennar eða sjálfsmynd. Sýnið sköpunargáfu og hannið plakát sem sýnir hvernig skátastarf er fyrir öll, sérstaklega fyrir fólk með ólíkan bakgrunn.

Deilið myndum af plakötunum ykkar á samfélagsmiðlum og notið myllmerkin #WTD2025 #OurWAGGGSStory og merkið @wagggsworld.



Faldar hetjur Fótspor í sandinn

🕒 30 mín

🧑 8+ ára



Markmið

- Lærðu um merkilegar persónur úr skátastarfi í þínu landi sem hafa skilið eftir sig mikilvæga arfleifð.



Undirbúningur

- Blöð
- Pennar
- Foringjar hjálpa yngri skátum að rannsaka faldar hetjur en eldri skátar geta gert það sjálf.

1. Hægt er að vinna þetta verkefni í litlum hóp eða sem einstaklingar. Teiknið fótspor eða notið skapalón af fótspori.
2. Hver hópur/einstaklingur einbeitir sér að einni persónu sem hefur haft áhrif á sögu skátastarfs. Þetta getur verið hvaða persóna sem er, hvort sem hún er þekkt eða ekki.
3. Skátarnir skrifa stuttan texta um persónuna á fótsporið. Textin á að fjalla um manneskjuna og hvaða áhrif hún hafði á skátastarf. Ef þau finna engar persónur má nota [listan](#) sem er á Campfire.
4. Hóparnir deila með hinum hvaða persónu þau völdu.

- Afhverju heldur þú að þessar persónur séu “faldar” og þekktist jafnvel ekki í fleiri löndum?
- Afhverju er mikilvægt að þessar sögur séu sagðar?



Leiðbeinendur og eldri þátttakendur geta deilt földum hetjum sínum á samfélagsmiðlum. Okkur þætti vænt um að heyra sögur af mögnuðum konum sem hafa mótað hreyfinguna, notið myllumerkið með #WTD2025 #OurWAGGGSStory og merktu @wagggsworld



Taktu það lengra

Hugleiðið hvernig þið getið búið til ykkar eigin persónulegu arfleifð. Þátttakendur skrif á blað hvernig þau munu skilja eftir sig og skapa persónulega arfleifð. Þau geta skrifað þetta niður sem einstaklingar eða í hópum/flokkum. Þið getið notað eftirfarandi setningar til að hjálpa þeim af stað:

- “Ég mun skilja eftir mig
- “Ég er
- “Ég verð

Í stað þess að nota tilbúna fótsporið getur þú búið til þitt eigið fótspor úr gifsí.



Notið internetið

Einnig er hægt að nota forrit eins og t.d. Canva til að gera fótsporið á netinu.



Ráð

Það er auðvelt að gera fótsporinn í sand eða annað sem þú finnur í náttúrunni í kringum þig.



NÚTÍÐIN OKKAR

Í þessum hluta muntu taka þátt í verkefnum úr núverandi dag-skrá WAGGS og aðildarfélaga til að finna fyrir tengingu við skáta út um allan heim.

Þið getið valið hvaða verkefni sem er í þessum hluta en þið þurfið að ljúka EINU verkefni.

“Þú mátt aldrei vera hrædd(ur) við það sem þú ert að gera þegar það er rétt.”

Rosa Parks

Glugginn okkar inn í skátastarfið

15-20 mín 4-12 ára



Markmið

- Kynnið ykkur gildi skátastarfs á Íslandi.
- Búið til glugga inn í það sem þið gerið í skátastarfi í ykkar félagi og á Íslandi.



Undirbúningur

- Blöð eða karton
- 1 blað á hvern þátttakanda
- Teiknivörur (blýantar, pennar, litir)

1. Byrjið á stuttri umræðu með hópnum:

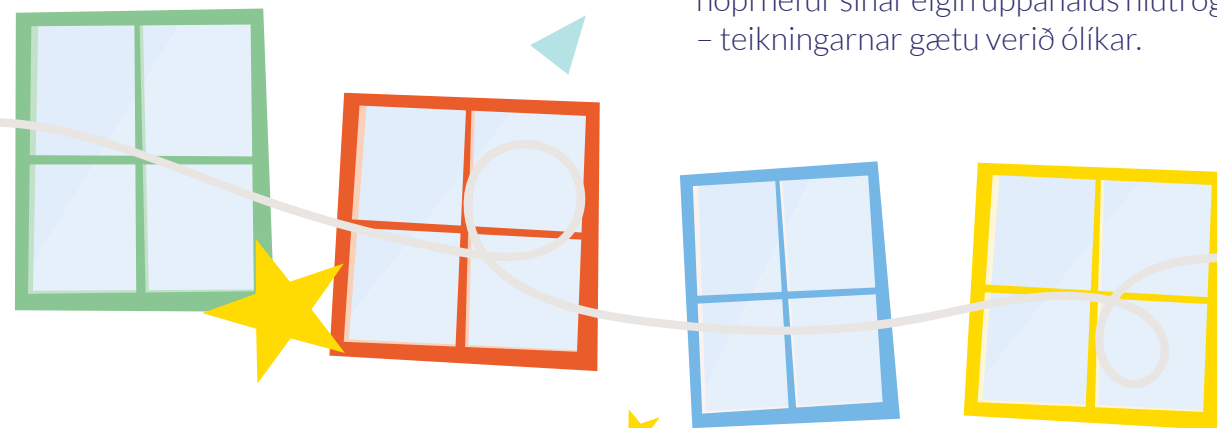
- Hvað haldið þið að fólk sem er ekki í skátunum haldi að við gerum?
- Hvað haldið þið að þau hafi mögulega heyrt?

2. Gefið hverjum þátttakanda blað. Þau eiga að skipta því í fjóra hluta með því að draga línu niður miðjuna (lóðrétt) og yfir miðjuna (lárétt).

3. Í hverjum hluta teiknið eitthvað sem ykkur finnst gaman að gera í skátastarfi. Til dæmis uppáhalds verkefni, leik eða sérstakur staður.

4. Þessar myndir mynda glugga inn í líf ykkar sem skáti. Deilið þessum myndum með því að líma þær á vegg eða leggja þær á gólf þið svo öll geti séð.

5. Ræðið eftirfarandi hugmynd: Hver gluggi er sérstakur og einstakur, rétt eins og þið. Ef einhver kæmi í heimsókn til hópsins sem vissi lítið um skátastarf, myndu þessir gluggar gefa þeim innsýn í hvernig það er, en ekki alla myndina. Þetta er vegna þess að fólk í þessum hópi hefur sínar eigin uppáhalds hluti og reynslu – teikningarnar gætu verið ólíkar.



Taktu það lengra

Ræðið muninn á ályktunum og staðalímyndum. Þegar við ályktum að eitthvað sé satt fyrir hóp fólks, getur það leitt til staðalímynda. Lærum betur hvað þessi orð þýða: Þegar þú ályktar, trúir þú og samþykkir að eitthvað sé satt án þess að athuga hvort það sé í raun satt. Staðalímyndir myndast þegar þú býrð til skoðun um hóp fólks byggða á einhverju sem þú hefur ályktað, þrátt fyrir að það gæti ekki átt við um allan hópinn.

Ræðið hvernig hægt er að forðast ályktanir og staðalímyndir þegar þið lærið um mismunandi lönd og menningarheima.



Notið internetið

Þið getið notað hvaða forrit sem er, til dæmis Canva, til að búa til sniðmát og framkvæma verkefnið á netinu.



Ráð

Til að hjálpa þeim sem eiga erfitt, hugsið um mismunandi leiðir til að fá „innsýn í glugga“ fólks í öðru landi og læra meira um lífið þar. Til dæmis, prófið uppskriftir eða lesið bók eftir höfund frá því landi!



Markmið

- Íhugið ferðalag ykkar sem skátar og hvernig þið leggið ykkar af mörkum til að hafa jákvæð áhrif á heiminn, hvar við byrjuðum og hvar við erum nú.
- Deilið framtíðarsýn ykkar fyrir hreyfinguna fyrir komandi kynslóðir.



Undirbúningur

- Tímahylki (kassi sem er hægt að loka)
- Hlutir sem tákna sögu og gildi skátastarfs. Þetta gætu verið merki eða myndir:
 - Ritföng
 - Snæri eða límband
 - Skreytingarefni (valfrjálst)

1. Finnið góða staðsetningu fyrir tímahylkið. Tryggið að skátarnir hafi gott rými til að vinna.

2. Byrjið á því að útskýra hvað tímahylki er: sögulegt safn af hlutum og upplýsingum sem hjálpar fólki í framtíðinni að læra meira um hvernig lífið er í dag.

3. Dreifið efnum sem til eru og útskýrið tilganginn. Gefið þátttakendum fyrirmæli um að skrifa stutt skilaboð eða hugleiðingu um hvað það þýðir fyrir þau að vera skáti og upplifun þeirra hingað til, ásamt því hvað það þýðir fyrir þau að vera hluti af WAGGGS.

4. Þegar öll hafa safnað saman hlutunum sínum og skrifað hugleiðingar sínar, leiðbeinið hópnum um að setja tímahylkið saman í sameiningu, setja hlutina inn í það og loka tryggilega.

5. Hvetjið þátttakendur til að skreyta tímahylkið og bæta við persónulegum blæ sem endurspeglar sköpunargáfu þeirra og tengsl við WAGGGS.

6. Að lokum, veljið öruggan og eftirminnilegan stað til að geyma tímahylkið þannig að það verði óhreyft fram til þess dags í framtíðinni þegar hægt verður að opna það aftur og fagna innihaldinu.



Ráð

Einstaklingar ættu ekki að setja neinar persónulegar upplýsingar á efni sem fer í tímahylkið og getur auðkennt þau.

Ef mögulegt er, hvetjið þátttakendur til að koma með táknræna hluti sem tengjast þeim og endurspeglar félagið þeirra og mismunandi þætti í sögu og gildum WAGGGS fyrir fundinn. Ef þau hafa ekki hlutina geta þau teiknað þá eða skrifað þá niður.

Yngri þátttakendur gætu haft gagn af meiri aðstoð og sjónrænum hjálpargögnum, á meðan eldri meðlimir geta mætt þessari áskorun með dýpri ihugun og umræðum um sögu og gildi WAGGGS.



Markmið

- Lærðu um heiðarleika
- Kynntu þér þín eigin persónulegu gildi

1. Hugsið saman sem hópur um orðið heiðarleiki. Veit einhver hvað það þýðir? Ræðið það í litlum hópum (3-4 skátar) og komið með skilgreiningu.

2. Deilið skilgreiningum sem hver hópur hefur búið til. Foringinn mun síðan deila skilgreiningu WAGGGS á heiðarleika: Að lifa heiðarlega í samræmi við gildi sín, með sjálfsvirðingu og sjálfsálit. Að taka ábyrgð á eigin gjörðum og viðbrögðum.

3. Standið í hring með foringjanum sem heldur á boltanum. Við ætlum að hugsa um eigin gildi. Foringinn byrjar á því að nefna eitt af sínum gildum. Síðan verður boltanum kastað til annars skáta til að nefna eitt af sínum gildum.

4. Haldið áfram þar til öll hafa fengið tækifæri á að taka þátt.

Ef þau lenda í vandræðum að finna gildi er hægt að styðjast við þennan lista:

HEIÐARLEIKI

ÞAKKLÆTI

VIRÐING

HUGREKKI

ÁBYRGÐ

FYRIRGEFNING

VÆNTUMÞYKJA

SAMKENND

SANNLEIKSÁST

Notið útlínuna af manneskju til að skrifa niður ykkar eigin gildi – hugsið um gildin sem þið hafið nýlega heyrt frá öllum.



Taktu það lengra

Hvernig halda þau að það verði að vera skáti í framtíðinni – munu þau nota sömu efni til að endurspeglar skátastarf? Setjið upplýsingar um önnur söguleg augnablik í sögu félagsins eða hópsins inn í tímahylkið



Notið internetið

Haldið myndasímtal með þátttakendum og deilið sameiginlegu stafrænu skjali eða kynningu þar sem þátttakendur geta hlaðið upp myndum, myndböndum og skriflegum hugleiðingum sínum. Úthlutaðu sérstakri möppu eða vefsíðu þar sem tímahylkið verður geymt og aðgengilegt öllum til að sjá, en tryggið að ekki sé hægt að gera breytingar. Með þessu er hægt að heimsækja síðuna aftur í framtíðinni.



Taktu það lengra

Hugsið um gildin sem þið viljið hafa í félaginu ykkar. Fáðið innblástur frá skátaheitinu. Búið til safn gilda fyrir félagið sem öll eru sammála um. Þið getið sýnt þetta sem plakat eða sem kort sem verður gefið hverjum meðlim til að minna þau á gildin í félaginu.



Notið internetið

Notið fjarfundarbúnað og skiptist á að deila ykkar gildum með hópnum.



Ráð

Ef þátttakendur eiga erfitt með að finna gildi, spurðu þá hvað þau telja vera góða hegðun í félaginu eða í skólanum til að hjálpa þeim að fá hugmyndir.



Markmið

- Læra um leiðtogahugarfar WAGGGS
- Læra um alþjóðaverkefni WAGGGS



Undirbúningur

- Nóg af skeiðum fyrir öll nema einn þátttakenda í hópnum (t.d. ef hópurinn er 10 skátar þá þarf aðeins 9 skeiðar).
- 1 spilastokkur (í viðauka, eða sérsniðinn með eftirfarandi upplýsingum):
 - Ás: Íhugult hugarfar
 - 2: Samvinnuhugarfar
 - 3: Örugg á netinu
 - 4: Næring
 - 5: Heimur Rosie
 - 6: Aðgerðir gegn loftlagsbreytingum
 - 7: Frjáls til að vera ég
 - 8: Olympia merkið
 - 9: Stöðvum ofbeldi
 - 10: Plastlaus framtíð
 - Gosi: Hugarfar alþjóðlegs leiðtoga
 - Drottning: Ábyrgðarhugarfar
 - Kóngur: Jafnréttishugarfar
 - Jóker: Skapandi og gagnrýnið hugarfar



Taktu það lengra

Sem hópur, finnið hlut eða gildi sem táknar hópinn ykkar eða ykkur sjálf.

1. Byrjið á því að lesa eftirfarandi yfirlýsingu: “Hjá WAGGGS bjóðum við upp á ýmis alþjóðleg dagskrárverkefni sem sum lönd taka þátt í. Dæmi um slík verkefni eru *Stop the Violence* og *Free Being Me*.
2. Spyrjið þátttakendur hvort þau þekki önnur alþjóðleg dagskrárverkefni WAGGGS. Deilið með þeim eftirfarandi lista yfir verkefni. Finnst ykkur eitthvað vanta á [listann](#) eða mynduð þið fjarlægja eitthvað af núverandi verkefnum?
3. Spyrjið þátttakendur hvort þau þekki leiðtogahugarfarið hjá WAGGGS og hvort þau geti nefnt það. Hversu oft nýtið þið þessi hugarfar í daglegu lífi ykkar? (Skoðið [Leadership Model Summary](#) fyrir nánari útskýringu).
4. Þið munið spila leikinn „Skeiðar“ til að læra meira um þessi tákn og gildi WAGGGS.
5. Myndið hring og setjið nóg af skeiðum í miðjuna, þannig að öll nái til þeirra. (Það gæti verið auðveldara að skipta í smærri hóp).
6. Hver leikmaður byrjar með 4 spil sem eru gefin af handahófi. Setjið afgangsspilin í bunka við hliðina á þeim sem gefur.
7. Öll taka samtímis eitt spil frá hægri og leggja eitt frá sér til vinstri. (Sá sem situr hægra megin við þann sem gefur leggur sitt spil á hauginn og sá sem gefur tekur nýtt spil úr stokknum).
8. Haldið áfram þar til einhver fær fjóra eins. Sá spilari tekur skeið.
9. Þegar þetta gerist, þurfa öll að grípa skeið eins hratt og þau geta, jafnvel þó þau hafi ekki fjögur eins spil. Sá sem er lengst að taka skeið er úr leik.
10. Sá sem fékk fjögur eins segir öllum nafnið á dagskrárverkefninu eða hugarfarinu sem hann safnaði og útskýrir í einni setningu hvað það er.
11. Leikurinn er spilaður í umferðum, þannig að þegar einhver dettur út, getur hann tekið þátt aftur í næstu umferð!



Ráð

Engar skeiðar? Notið látbragð eða svipað til að sýna að þið hafið fengið fjóra eins. Afbrigði: Stafaspil – í hvert skipti sem einhver tapar fær viðkomandi einn staf úr orðinu SKEIÐ. Sá sem fyrst safnar öllum stöfum tapar.



Markmið

- Skoðið skátalögin ykkar
- Eru þau inngildandi og viðeigandi fyrir öll?

Skátalögin endurspegla þau gildi sem við stöndum fyrir í skátastarfi og eru því mjög mikilvægur hluti af sjálfsmynd okkar.

1. Inngangur

Biðjið þátttakendur um að loka augunum og hlusta á meðan þið lesið upp skátalögin eins og þau eru í ykkar landi, eða sem hæfir þeirra aldursbili. Biðjið þátttakendur um að opna augun og deila þremur hlutum sem stóðu upp úr fyrir þeim.

Skrifið niður hugmyndirnar sem deilt er. Spyrjið hópinn hvort það sé eitthvað sem þau vilja bæta við sem nýju gildi.

2. Að búa til myndina

Skiptið þátttakendum í litla hóp (4-5 meðlimi í hverjum). Hver hópur á að búa til mynd – sjónræna framsetningu á lögunum sem þau hafa nú þegar og þeim sem þau vilja bæta við. Hvetjið þátttakendur til að vera skapandi og nota tákn, orð og myndir sem endurspegla kjarna hvern lið.



Taktu það lengra

Eftir að myndirnar hafa verið búnar til, hvetjið hvern hóp til að undirbúa stuttan leikþátt eða hlutverkaleik sem sýnir hvernig þau sjá skátalögin verða notuð í nútíma samhengi. Skoðið upprunalegu lögin: [Upprunalegt loforð og lög WAGGGS](#). Hvernig líður ykkur þegar þið lesið þau? Íhugið breytingarnar frá upprunalegu lögunum til þeirra sem eru í gildi í dag. Verið skapandi og breytið lögunum í eitthvað sem þið viljið standa vörð um árið 2025 og eftir það. Þátttakendur búa til aðgerðaáætlun um hvernig þeir geta talað fyrir uppferðum skátalögum innan eigin samfélaga eða samtaka.



Undirbúningur

- Stór blöð, strigi eða veggur
- Litir, málning eða annað
- Dagblöð eða tímarit
- Skæri
- Lím

3. Kynnið myndina

Kallið öll saman aftur og látið hvern hóp kynna myndina sína. Meðan á hverri kynningu stendur, spyrjið þið hópinn hvaða breytingar þau myndu vilja gera á skátalögnum.

4. Umræður

Stýrðu lokaumræðu um sameiginleg þemu og tillögur sem komu fram í myndunum.

Hvetjið þátttakendur til að deila hugsunum sínum um hvernig hægt sé að þróa skátalögin þannig að þau haldist viðeigandi og inngildandi.

Ljúkið umræðunni með því að leggja áherslu á mikilvægi þess að íhuga og endurskoða skátalögin reglulega til að tryggja að þau endurspegli það sem hreyfingin stendur fyrir í dag.



Notið internetið

Hægt að aðlagga að netinu með sameiginlegum stafrænum lausnum.



Ráð

Fer eftir fjölda þátttakenda, en hver hópur getur fjallað um eitt eða tvö lög til að hafa nægan tíma til að ræða þau ítarlega.



ALPJÓÐLEGAR SKÁTAMIÐSTÖÐVAR

Í þessum hluta munuð þið fá tækifæri til að læra meira um fimm alpjóðlegar skátamiðstöðvar WAGGGS og þau ótrúlegu tækifæri sem þær bjóða upp á. Alpjóðamiðstöðvarnar eru vettvangar þar sem skátar víðsvegar úr heiminum geta tengst, upplifað ævintýri og styrkt sig sem persónur.

Þið getið valið hvaða verkefni sem er í þessum hluta en þið þurfið að ljúka EINU verkefni.

OKKAR
HEIMUR

“Í fjölbreytileika er fegurð og styrkur”

Maya Angelou



Fortíð Our Chalet

30 mín

Öll aldursbil



Markmið

- Skiljið og ígrundið sögu Our Chalet, hvers vegna er sögunni fagnað og hvernig var opunarathöfnin.



Undirbúningur

- Sagan um Our Chalet (í viðauka)
- Gamlar myndir af opunarhátíðinni (í viðauka og [hér](#))
- Búningar og leikmunir (valkvætt)

- Lesið söguna um Our Chalet fyrir þátttakendur. Vissuð þið að Our Chalet var fyrsta alpjóðasetrið, sem opnaði árið 1932?
- Myndið nokkra litla hópa/flokka. Flokkarnir eiga svo að endurgera eina mynd. Hópurinn getur valið hvort það verði ljósmynd, teikning/málverk eða leikatriði.
- Markmiðið er að fanga augnablikið á myndinni, tilfinningarnar sem voru til staðar á þeim tíma og verða hluti af því. Þau þurfa að endurskapa alla stundina, þar á meðal persónur og aðstæður.
- Þegar hóparnir hafa lokið myndatökunni, eiga þau að deila henni með hópnum og útskýra hvaða tilfinningar þau upplifðu og hvers vegna þau ákváðu að fanga augnablikið á þennan hátt.

Our Chalet er staðsett í svissnesku Ölpunum, nálægt Adelboden. Það var fyrsta alpjóðasetur WAGGGS, stofnað árið 1932 af Ida Von Herrenschwand (eða Falk) og Helen Storrow.



VISSIR ÞÚ?

Ungmennadagskrár Our Chalet hafa verið hannaðar með aðgangi í huga og setrið býður upp á þrjár mismunandi sumardagskrár með mismunandi líkamlegum áskorunum. Aðlögun, svo sem aukinn flutningur, sérsniðinn íþróttabúnaður og pláss fyrir fullorðna umsjónaraðila, er einnig í boði fyrir þá sem þurfa á því að halda.

[ÝTTU HÉR til að fræðast meira!](#)



Taktu það lengra

Þátttakendur geta haldið áfram að vinna með þessar aðstæður með því að skrifa sína eigin útgáfu af opunarræðunni.



Notið internetið

Takið upp sögur þeirra og flutning, hlaðið þeim upp og deilið ykkar útgáfu með öðrum skátum með myllumerkjnum #WTD2025 #OurWAGGGSStory.



Ráð

Þátttakendur geta búið til náttúrumyndir með því að nota laufblöð, sprek eða aðra hluti sem þau finna úti til að endurgera myndina.



Flokkakerfið á matmálstímum í Nuestra Cabaña

🕒 20-30 mín 🧑 7+ ára



Markmið

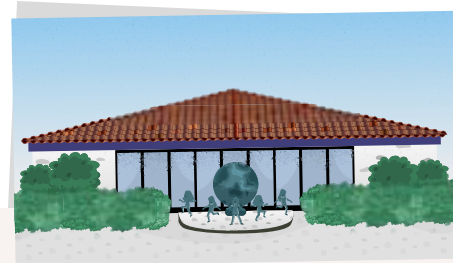
- Æfið ykkur í að vinna saman sem teymi. Hjá Nuestra Cabaña er lögð áhersla á teymisvinnu á meðan á máltíðum stendur.
- Lærðu skilvirkt flokkakerfi og þróaðu færni þína í teymisvinnu.



Undirbúningur

- Pappi
- Dagblöð
- Límband
- Tímateljari
- Flauta
- Efni/klúta til að binda fyrir augun

1. Undirbúið svæðið með því að dreifa byggingarefnum (pappa, dagblöðum og límbandi) um svæðið.
2. Útskýrið fyrir þátttakendum að í Nuestra Cabaña, venjulega í kvöldmat, vinna gestir saman og fá ákveðin hlutverk til að tryggja að allir fái mat, hafi gaman og gangi frá borðinu á eftir. Þátttakendur munu fylgja svipuðu samstarfsferli til að byggja kastala sem þolir hreyfingu.
3. Skiptið þátttakendum í 3 manna hópa, þar sem hver einstaklingur fær eftirfarandi hlutverk:
 - Leitari: Ber ábyrgð á að finna efni.
 - Smiður: Sér um að reisa kastalann.
 - Umsjónarmaður: Sér til þess að verkefnið gangi vel fyrir sig.
4. Eftir að verkefnið hefur verið útskýrt, fáhóparnir ákveðinn tíma til að ljúka sínum hlutverkum.
5. Að lokum mun hver hópur kynna verkið sitt, og síðan fylgir íhugun um teymisvinnu og mikilvægi þess að bera kennsl á og leysa vandamál.



Nuestra Cabaña (eða Skálinn okkar) er staðsettur í Cuernavaca, Mexíkó. Hann opnaði árið 1957, og síðan þá hafa yfir 70.000 kvenskátar frá öllum heimshornum heimsótt staðinn.



VISSIR ÞÚ?

Nuestra Cabaña getur tekið á móti 108 gestum í einu og er þessvegna ein stærsta miðstöðin.

[ÝTTU HÉR](#) til að læra meira um Nuestra Cabaña



Taktu það lengra

Búið til truflanir, t.d. einn þátttakandi má ekki tala, einn má ekki sjá, einn gæti verið neikvæður og gert leiðinlegar athugasemdir o.s.fv.



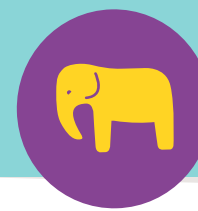
Notið internetið

Með því að nota sameiginlegan vettvang eins og [Miro](#), gefið hverjum einstaklingi mismunandi fyrirmæli og biðjið þau um að klára einfalt verkefni. Ekki láta þátttakendur vita hvað hin eiga að gera.



Ráð

Gerið verkefnið og hlutverkin erfiðari eða auðveldari eftir því hvað hentar hópnum best.



Frá mandölu Sangam til mandölunnar þinnar

🕒 30 mín 🧑 Öll aldersbil



Markmið

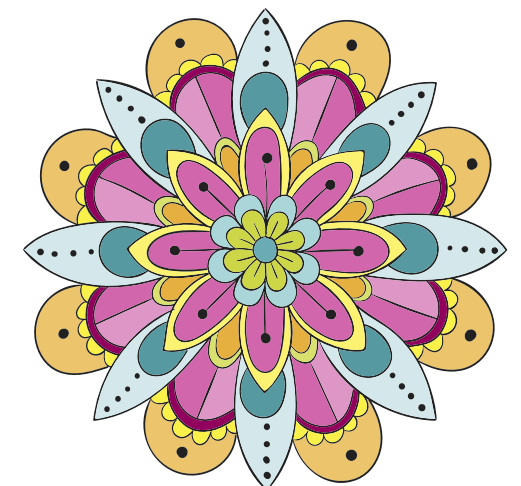
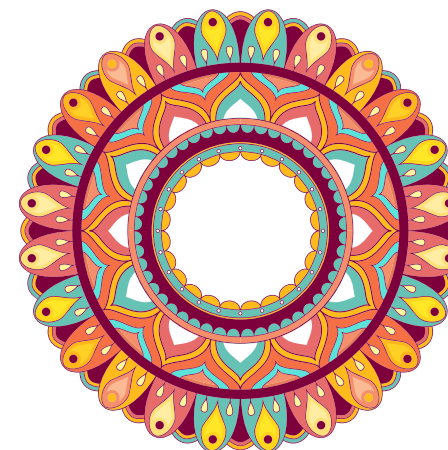
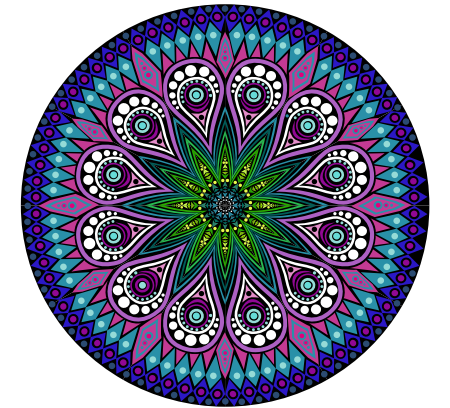
- Skiljið hvað Mandölur eru og hvað þær tákna
- Lærið meira um Sangam í gegnum Mandöluna
- Íhugið ferðalag ykkar í skátastarfi



Undirbúningur

- Aðgengileg útgáfa af Sangam Mandala
- Hver hópur/þátttakandi ætti að hafa:
 - Blað
 - Penna eða blýant
 - Tússlitir eða trélitir

1. Spyrjið þátttakendur hvort þau hafi séð svona myndir áður:



Mandölur (sem þýðir „hringur“ á sanskrít) tákna ferðalag, oftast frá ysta lagi, í gegnum lög, að innsta kjarna. Þær eru notaðar til hugleiðslu og íhugunar.

Þann 16. október 2026 mun Sangam World Centre fagna 60 ára afmæli sínu – demantsafmæli! Þau heiðra 60 ár af því að breyta lífi kvenskáta. Þessi Mandala, hönnuð af Julie Dawson (Girl Scouts USA), er tákn okkar fyrir ferðalagið að þessari hátíð.



Frá mandölu Sangam til mandölunnar þinnar

🕒 30 mín

👤 Öll aldersbil



2. Íhugið: Hvað lætur ykkur finnast þið vera hluti af alþjóðlegri skátaheyfingu? Hafið þið eignast nýja vini eða lært eitthvað nýtt? Hvernig tengjumst við samfélaginu? Hvaða tákni endurspeglar hreyfinguna og ykkar eigin reynslu?
3. Þátttakendur geta núna búið til sína eigin Mandölu, sem einstaklingar eða hópur.

Deilið mynd af mandölunni ykkar og merkið WAGGGS og Sangam!



Sangam er staðsett í Pune, Indlandi og hefur verið alþjóðasetur WAGGGS síðan árið 1966. Borgin Pune var valin vegna ríkrar menningarsögu, sterkra tengsla við menntun, þægilegs loftslags og nálægðar við Bombay (Mumbai).



VISSIR ÞÚ?

The state of Maharashtra in India donated 7 ¼ acres of land to be used as the World Centre's site!

[Click here to connect with Sangam](#)



Taktu það lengra

Þú getur búið til Mandöluna þína með mismunandi aðferðum, svo sem hekl, macramé, útsaumi o.fl. Hugleiddu hvernig þú getur bætt við þessa Mandölu á ferðalagi þínu áfram.



Notið internetið

Þið getið notað hvaða forrit sem er, til dæmis Canva, til að búa til ykkar eigin Mandölur.



Ráð

Fyrir yngri þátttakendur má prenta út mandöluna í viðauka og leyfa þeim að lita inn í.



Söguþraut Kusafri

🕒 20 mín

👤 4+ ára



Markmið

- Æfið ykkur í sögugerð og tjáningu.
- Íhugið hvernig persónueinkenni og reynsla hvers og eins getur mótað sögunar sem þau segja.

Lestu eftirfarandi texta fyrir þátttakendur: *Kusafri þýðir „að ferðast“ á svahílí, og við förum öll í margar ferðir á lífsleiðinni, hvort sem það er dagleg ferð í skólann eða einstakt ævintýri til eins af alþjóðasetrum WAGGGS. Í þessu verkefni eigið þið að nota ímyndunaraflað til að segja sögu um skáta á ævintýraferð. Eitthvað óvænt gerist fyrir aðalpersónuna á miðri leið á skátamótið sitt. Nú er komið að ykkur að ákveða hvað gerist næst...*

Hver þátttakandi á að byrja sína eigin sögu og nota eftirfarandi setningu sem byrjun: *“Einu sinni var skáti á leið á skátamót og brá við að sjá...”*

1. Eftirfarandi spurningar má nota til innblásturs:
 - Hver er aðalpersóna þinnar sögu?
 - Hvað heitir persónan?
 - Hvaða þrjú orð myndir þú nota til að lýsa persónunni?
 - Hvar gerist sagan?
 - Hvernig lítur staðurinn út? Hvernig lyktar og hljómar staðurinn?
 - Hvern hittir aðalpersónan?
 - Hvað gerist í kjölfarið?
 - Hvernig leysist sagan?



Undirbúningur

- Öll þurfa geta skráð hjá sér punkta fyrir söguna sína t.d. blað og penna eða farsíma.

2. Eftir að öll hafa lokið við sína sögu geta þau deilt henni með hópnum.
3. Hvetjið til umræðu í hópnum. Hvað fannst ykkur um hinar sögurnar? Afhverju haldið þið að sagan ykkar sé öðruvísi? Foringinn getur hvatt hópinn til að hugsa um hvernig einstaklingur kemur með sína einstöku sýn og hvernig lífsögur okkar eru ólíkar.

Kusafri hefur verið staðsett í Afríkulandi WAGGGS síðan árið 2010 og er nú tímabundið í Gana næstu þrjú árin, þar til næsta heimsþing WAGGGS fer fram. Hingað til hefur Kusafri verið staðsett í 8 mismunandi löndum: Gana, Suður-Afríku, Rúanda, Kenía, Nígeríu, Benín, Madagaskar og Úganda!



VISSIR ÞÚ?

Kusafri vinnur að því að halda viðburði og skipuleggja starfsemi bæði á frönsku og ensku til að stuðla að tungumálafjölbreytni í Afríkuvæði WAGGGS. Þar sem hægt er, eru viðburðir kynntir á báðum tungumálum. Ýmsir þættir setursins, eins og skiltagerð, samskipti við gesti og færslur á samfélagsmiðlum, eru unnir með það að markmiði að vera stöðugt á bæði frönsku og ensku.

[ÝTTU HÉR til að læra meira um Kusafri](#)



Taktu það lengra

Skiptið ykkur í litla hóp og setjið upp leikþátt úr sögunum ykkar, þar sem þið notið hluta úr sögum mismunandi einstaklinga til að skapa nýja sögu. Þetta styrkir þá hugmynd að við getum unnið saman, tekið tillit til ólíkra sjónarhorna og hugmynda allra.



Notið internetið

Þetta verkefni er einnig hægt að framkvæma í netumhverfi, þar sem einstaklingar halda utan um sínar glósur og nota hópaherbergi fyrir litlar hópumræður.



Ráð

Hægt er að vinna verkefnið í pörum. Sum kjósa að gera teiknimyndasögu.



Our Ark, Olave House, Pax Lodge

🕒 10 mín

👤 Öll aldursbil



Markmið

- Læra um Pax Lodge og fyrirrennara þess



Undirbúningur

- Stóll fyrir hvern þátttakenda
- Öll sitja í hring og snúa baki inn að miðju

1. Lesið textann fyrir þátttakendur:

Pax Lodge er ekki fyrsta alþjóðasetrið í London. Our Ark opnaði árið 1939, rétt fyrir upphaf síðari heimsstyrjaldar, nálægt Buckingham-höll. Á fimmta áratugnum hafði Our Ark vaxið úr húsnæði sínu og þurfti að flytja. Árið 1959 flutti það í lítið viktorískt hótél í Earl's Court, og árið 1963 var það endurnefnt Olave House, eftir Lady Baden-Powell. Árið 1978 var ákveðið að tengja Olave House og World Bureau sem hluta af Olave Centre Project. Pax Lodge var síðan formlega opnað 15. mars 1991.

2. Stjórnandi leiksins gefur þátttakendum nafn eins af alþjóðamiðstöðvum í London: Our Ark, Olave House, Pax Lodge. Mikilvægt er að hafa fleiri en einn þátttakanda með sama nafn.

3. Útskýrið leikreglurnar: Skátarnir eiga að sitja á stólunum, þegar nafnið þeirra er sagt standa þau upp og hlaupa í fyrirfram ákveðna átt í kringum stólahringinn. Kallaðu upp eitt af nöfnunum sem voru listuð upp í nr 2. Þau verða að halda áfram að hlaupa þar til sagt er "farðu heim".

4. Þegar stjórnandi segir "farðu heim" eiga þau að setjast aftur í sætið sitt en mega ekki snúa við heldur verða að klára hringinn að sínu sæti.

5. Sá þátttakandi sem er síðastur að setjast er úr leik og snýr sér inn í hringinn og þarf ekki að standa upp þegar nafnið er kallað upp.

6. Ef stjórnandi segir "London" þurfa öll að standa upp og hlaupa. Þegar eru fá eftir má kalla upp fleiri en tvö nöfn í einu.



Pax Lodge er staðsett í London, Bretlandi og hefur breyst í gegnum árin. Það hófst sem Our Ark árið 1939, varð síðan að Olave House árið 1959, og loks að Pax Lodge árið 1991.



VISSIR ÞÚ?

Setrið var endurnefnt Pax Lodge til heiðurs Baden-Powell hjónunum. Pax þýðir „friður“ á latínu og var hluti af nöfnum heimila þeirra; Pax Hill á Englandi og Paxtu í Kenía.

[Click here to connect with: Pax Lodge](#)



Ráð

Tryggið að leiksvæðið sé öruggt. Í stað þess að sá þátttakandi sem er síðastur detti út, getið þið fagnað þeim sem kemur fyrstur aftur. Fyrir yngri þátttakendur gæti verið betra að takmarka leikinn við eina hringferð og leyfa þeim að fara beint í sæti sitt.



Taktu það lengra

Bætið við fleiri skipunum til að gera leikinn erfiðari. Þegar stjórnandi kallar:

- Það er að verða vindasamt - Öll skipta um stefnu og hlaupa í hina áttina.
- Það rignir - Hlaupið hraðar!
- Sólin skín - Hoppið eða skoppið
- Það er skýjað/þoka - Hægjið á ykkur



FRAMTÍÐIN OKKAR · FRAMTÍÐIN OKKAR · FRAMTÍÐIN OKKAR · FRAMTÍÐIN OKKAR ·

FRAMTÍÐIN OKKAR

Í þessum hluta munuð þið horfa til framtíðar og ímynda ykkur hvernig þið teljið að WAGGS muni þróast á komandi árum!



FRAMTÍÐIN OKKAR · FRAMTÍÐIN OKKAR · FRAMTÍÐIN OKKAR ·

“Ég sætti mig ekki lengur við það sem ég get ekki breytt. Ég er að breyta því sem ég get ekki sætt mig við.”

Angela Davis



Skilaboð til framtíðar

🕒 15 mín

👤 Öll aldursbil



Markmið

- Deildu skilaboðum með skátum framtíðarinnar.
- Kynnið ykkur og íhugið hvernig þið viljið að hreyfingin líti út eftir árið 2025.



Undirbúningur

- Band
- Þvottaklemmur
- Pennar
- Blöð

1. Festið upp band og festið þvottaklemmur á bandið.

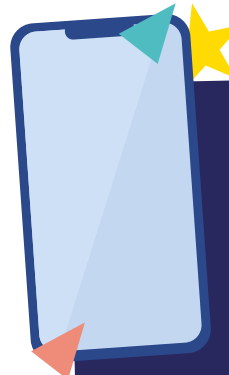
2. Hver þátttakandi fær blað og penna

3. Hvetjið þátttakendur til að skrifa eða teikna á blaðið sitt það sem þau vilja deila með skátum framtíðarinnar. Þau geta komið með sínar eigin hugmyndir eða notað eftirfarandi setningar:

- „Skátar framtíðarinnar verða“
- „Framtíðin lítur út fyrir að vera“
- „Saman munum við“

4. Þegar þátttakendur hafa lokið við að skrifa eða teikna hugmynd sína, festa þau blaðið sitt á bandið.

5. Að lokum, takið mynd og deilið þessum frábæru skilaboðum til framtíðar með því að nota myllumerkin #WTD2025 #OurWAGGGSStory og merkið @wagggsworld.



Þetta verkefni skal hópurinn vinna í sameiningu. Við viljum endilega sjá ykkar frábæru skilaboð til framtíðar, svo vinsamlegast deilið þeim á samfélagsmiðlum með myllumerkjunum #WTD2025 og #OurWAGGGSStory og merkið @wagggsworld.



Taktu það lengra

Íhugið verkefnið sem þið hafið lokið við í þessum pakka. Hvað hafið þið lært um fortíð og nútíð skátastarfs?

Teiknið eða skrifið niður það sem þið hafið lært og hvernig íhugun ykkar mun hafa áhrif á framtíð hreyfingarinnar.



Notið internetið

Notaðu síðu eins og [Miro](#) til að skrifa skilaboð til framtíðarinnar



Ráð

Í stað þess að nota band getur þú notað ljósaseríu, trefla eða klúta og hengt skilaboðin á það með klemmum.

Til hamingju

með að klára

verkefnapakkan!

Gleðilegan Þankadag!



Fylgið þessum hlekk til að panta merkið

Segðu okkur hvað þér finnst! Þú finnur endurmatsform hér: [WTD Campfire space](#).

Við munum óska eftir sjálfbóðaliðum til að vinna að verkefnapakka næsta Þankadags fljótlega. Fylgist með á samfélagsmiðlunum okkar!

Fylgdu WAGGGS á samfélagsmiðlum

📷 @wagggsworld

📘 @wagggsworld

📺 @wagggsworld

#WTD2025
#OurWAGGGSStory

WAGGGS
FOR
HER
WORLD

Viðauki

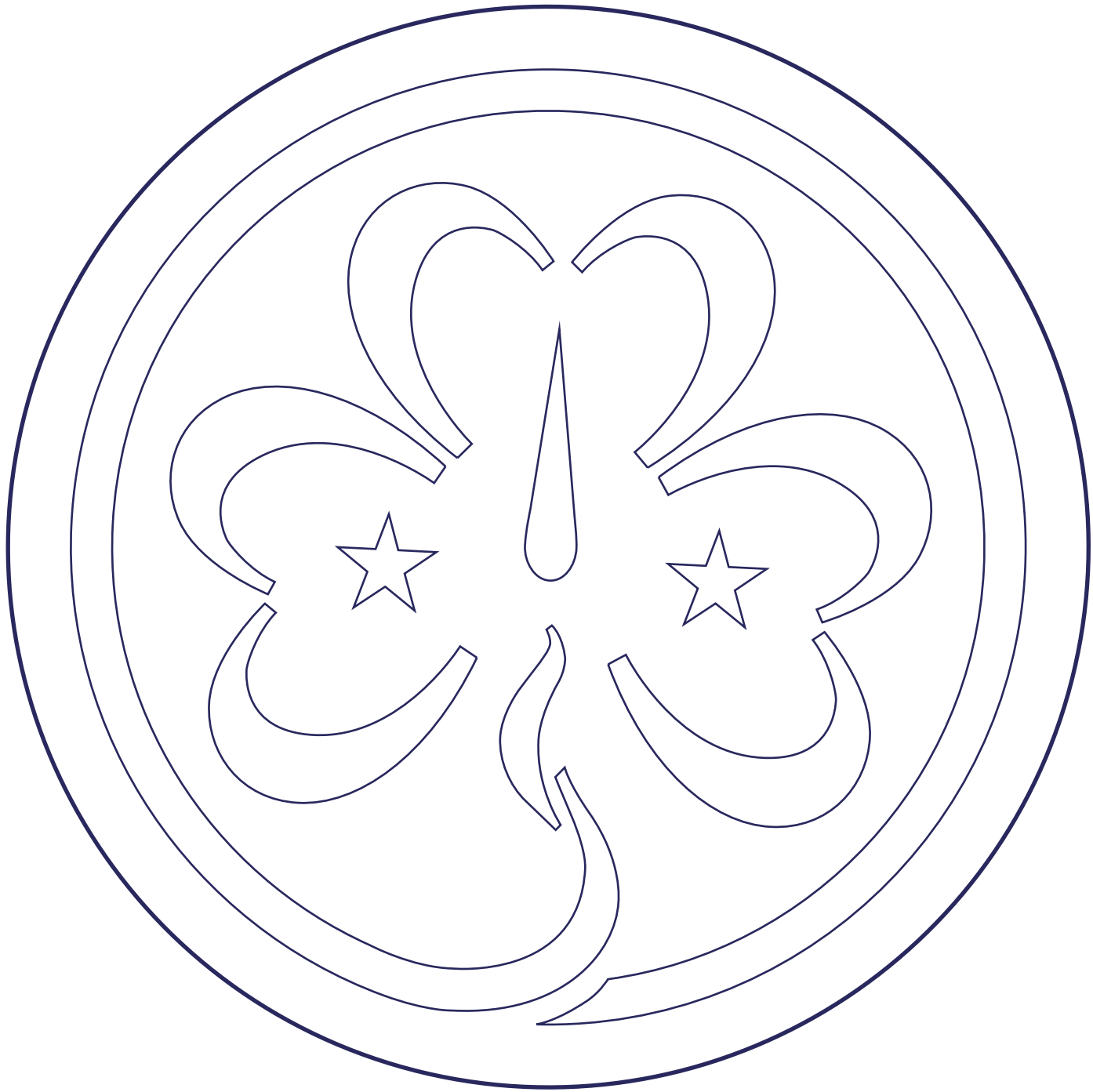




Viðauki



OKKAR FORTÍÐ
Þræðum í gegnum smárann (yngri)





OKKAR FORTÍÐ

Þræðum í gegnum smárann (eldri)



OKKAR FORTÍÐ

Þræðum í gegnum smárann (eldri)

1



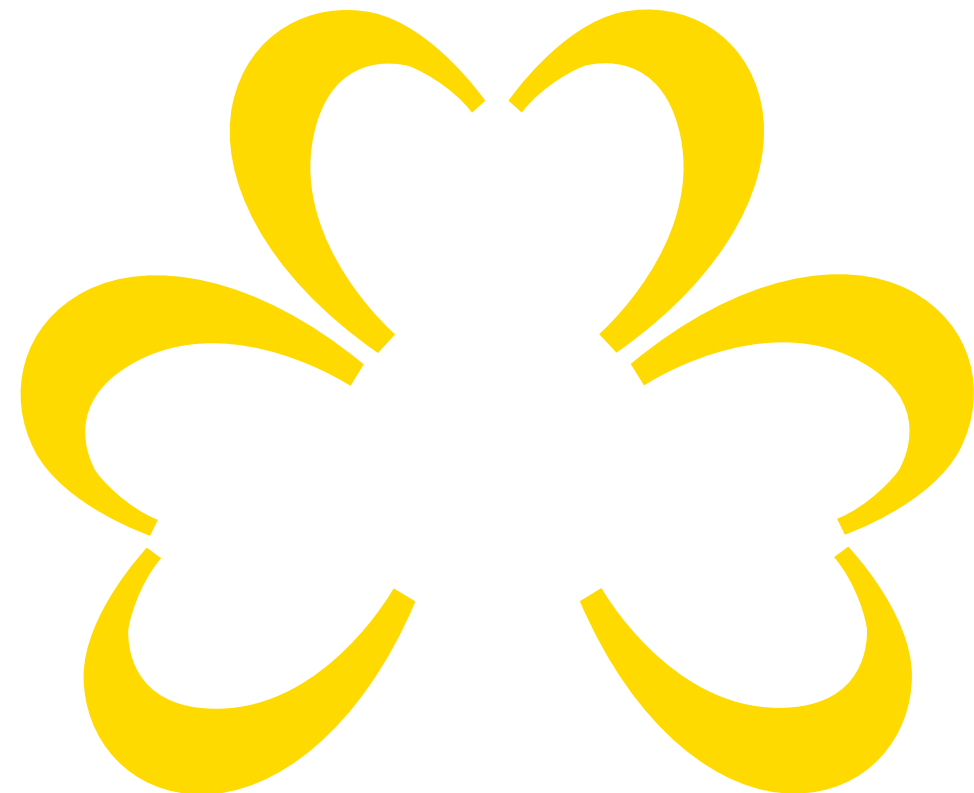
2



3



4





OKKAR FORTÍÐ Saga með látbragði

1. ágúst 1907 komu 20 drengir saman til að taka þátt í fyrstu skátaútilegunni á **Brownsea-eyju** á Englandi. Maðurinn á bak við viðburðinn var **Robert Baden-Powell**, sem var hermaður, listamaður og rithöfundur.

Eftir útileguna gaf hann út bókina „**Scouting for Boys**“. Mörg eintök af bókinni seldust og í kjölfarið fóru ungir drengir að stofna skátaflokkum um allan heim.

Robert Baden-Powell vissi ekki hversu margir drengir voru í þessum skátaflokkum, svo hann ákvað að kalla þá alla saman í **stórt samkvæmi í London**. Hann bauð öllum sem stunduðu skátastarf að mæta á stórt skátamót í **Crystal Palace á Englandi árið 1909**. Meira en **11.000 skátar mættu**, sem kom honum bæði á óvart og gladdi hann mikið.

Með drengjunum kom líka hópur stúlkna. Hann spurði: „**Hverjar eruð þið?**“ Þær svöruðu: „**Við erum kvenskátar.**“

Robert Baden-Powell sagði: „**Það eru engir kvenskátar.**“ Þær svöruðu hins vegar strax: „**Jú, það eru til kvenskátar, því við erum þær!**“

Systir hans, **Agnes Baden-Powell**, var líka viðstödd og stakk upp á að hann myndi skrifa bók fyrir stúlkur.

Eftir að hafa rætt það við systur sína ákváðu þau að stofna hreyfingu fyrir stúlkur sem fékk nafnið **Girl Guides (Kvenskátar)**.

Árið **1910** hófst formlegt starf **Girl Guides**. **Agnes Baden-Powell** var mjög áhugasöm og lagði hart að sér við að þróa hreyfinguna.

Sama ár, **1910**, lét **Robert Baden-Powell** af störfum í hernum, þá **53 ára gamall**, og beindi nú allri orku sinni að því að efla skátastarf. Hann ferðaðist um allan heim til að styðja við þróun skátahreyfingarinnar og veita innblástur til fleiri skáta.

Tveimur árum síðar, árið **1912**, kynntist Robert Baden-Powell **Olave Soames** á skemmtiferðaskipi og þau giftust skömmu síðar.

Í upphafi vissi Olave lítið um **Girl Guides**, en hún hjálpaði **Agnes Baden-Powell** og varð síðar mjög áhugasöm. **Olave, Lady Baden-Powell**, ferðaðist um allan heim og hjálpaði við að stofna **Alþjóðaráð**, sem síðar varð **Alþjóðasamtök kvenskáta (WAGGGS)**.

Árið **1926** komu fulltrúar kvenskáta samtaka alls staðar að úr heiminum saman í **Bandaríkjunum á fjórða heimsþinginu**. Þar var ákveðið að stofna sérstakan dag þar sem kvenskátar og skátar um allan heim gætu fagnað því að vera hluti af alþjóðlegri hreyfingu.

Fulltrúarnir ákváðu að fyrsti hátíðardagurinn yrði haldinn á sameiginlegum afmælisdegi **Baden-Powell** og **Olave** og þannig varð **Þankadagurinn (e. Thinking Day)** til.

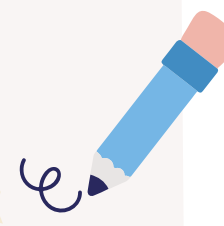
Á **30. heimsþinginu í Dublin árið 1999** var nafn dagsins breytt í „**World Thinking Day**“ til að undirstrika betur **alþjóðlegt eðli hreyfingarinnar**.

Í gegnum árin hefur **Þankadagurinn** þróast í vettvang fyrir skáta til að **læra um áskoranir sem stúlkur og ungar konur standa frammi fyrir um allan heim**.

Á hverju ári er ákveðið sérstakt **þema** sem skátar um allan heim geta kynnt sér og unnið verkefni í tengslum við.

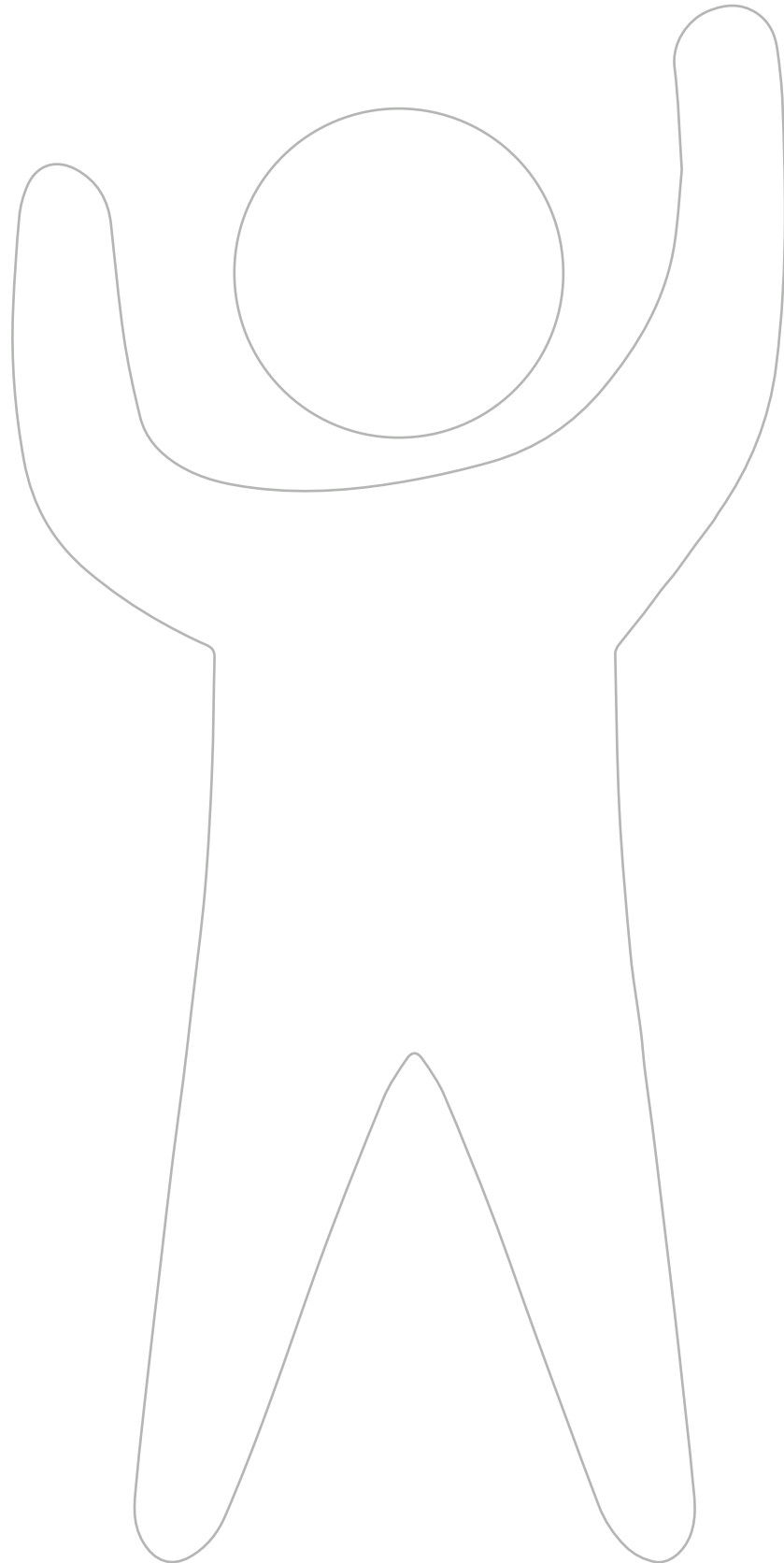
Þemað fyrir 2025 er „Okkar saga“ (e. Our Story).

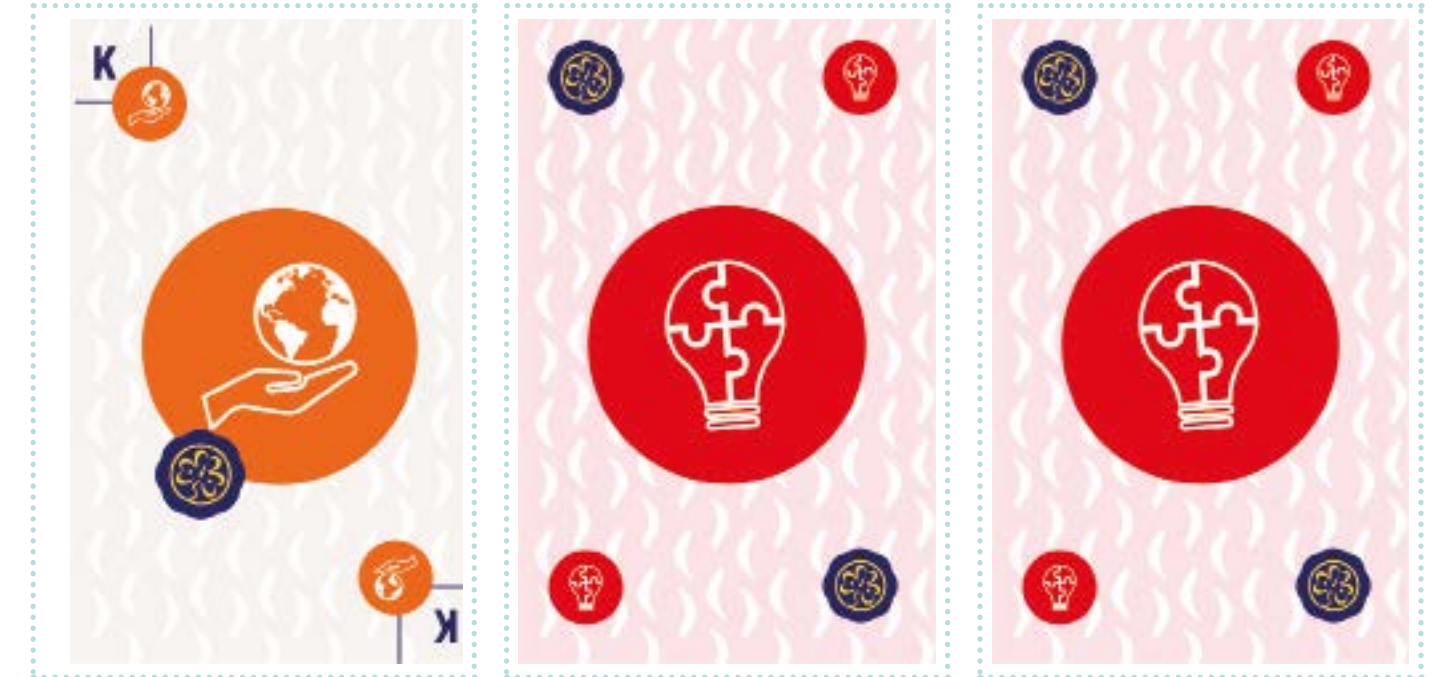
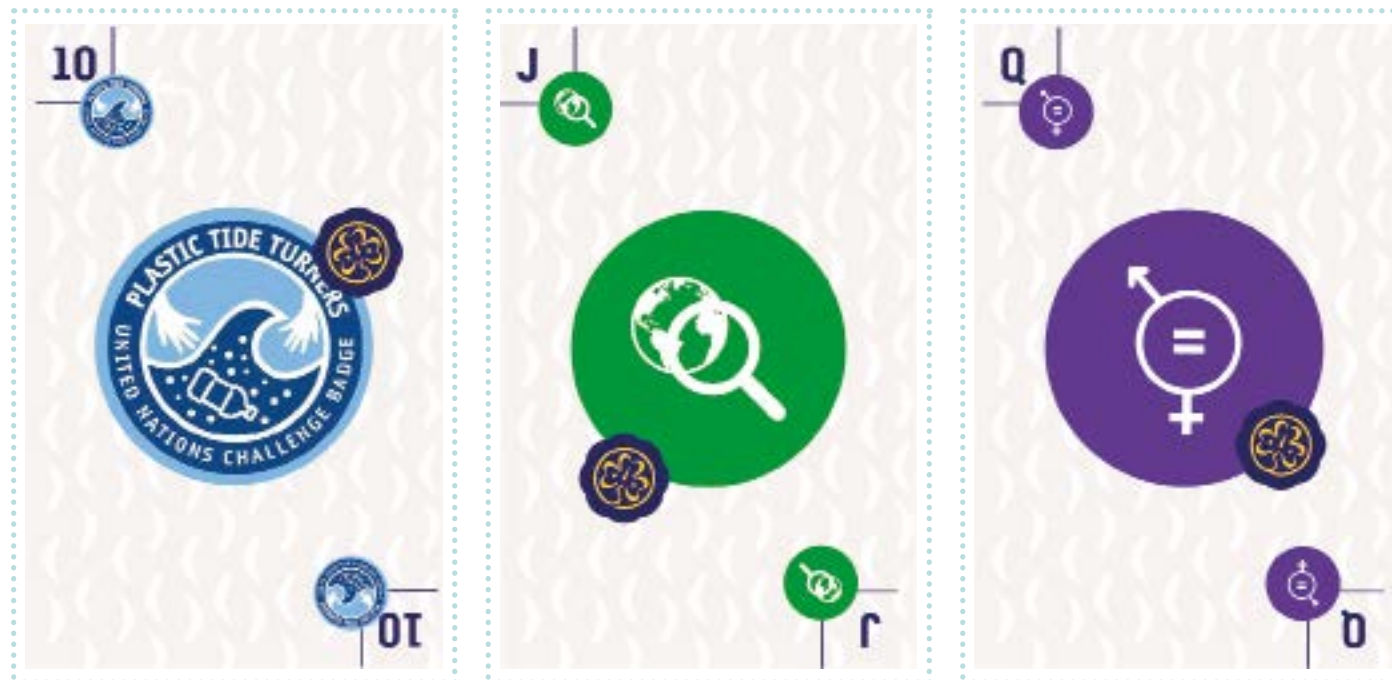
Þetta er einstakt tækifæri fyrir skáta að **ihuga fortíð, nútíð og framtíð hreyfingarinnar ásamt því að vera hvatning til þeirra að halda áfram að styðja við og lyfta hvort öðru upp.**

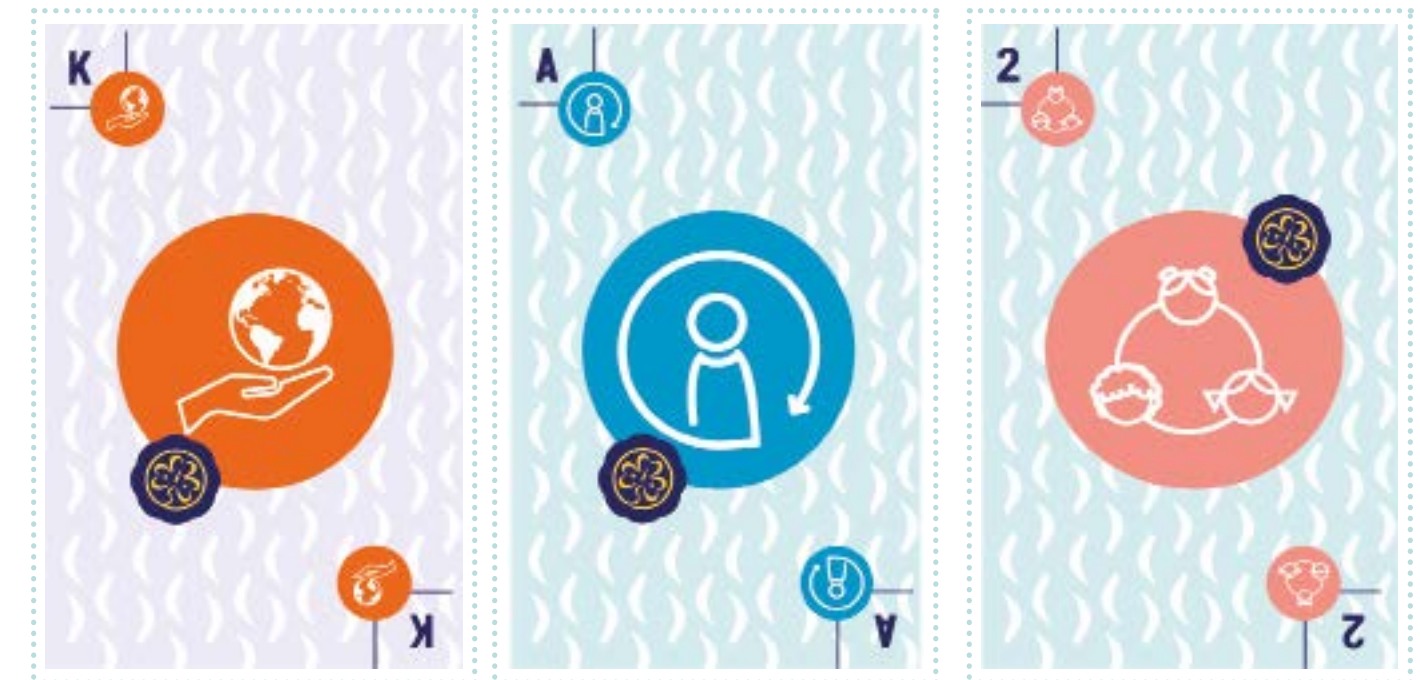


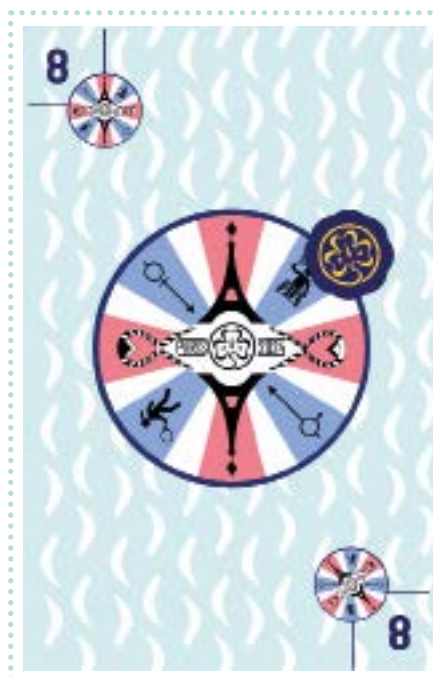
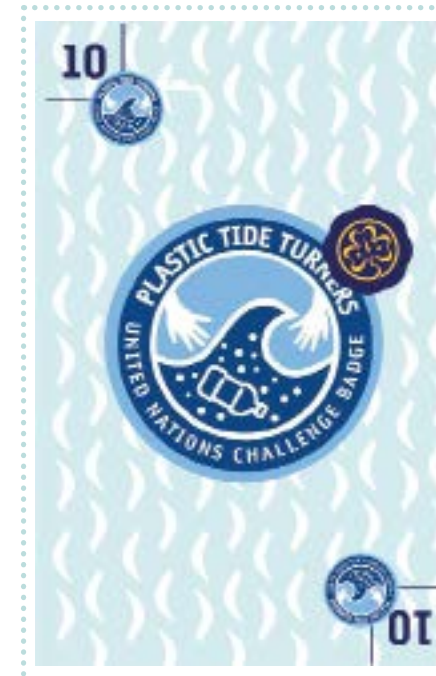
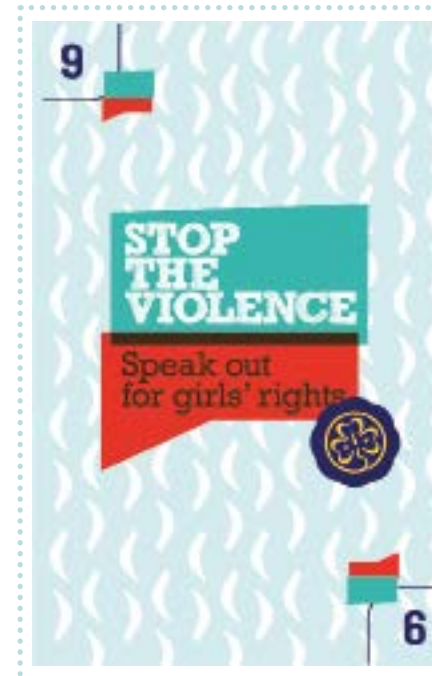
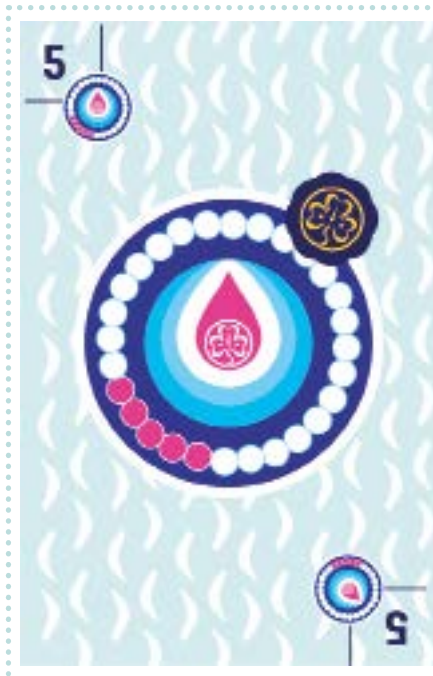
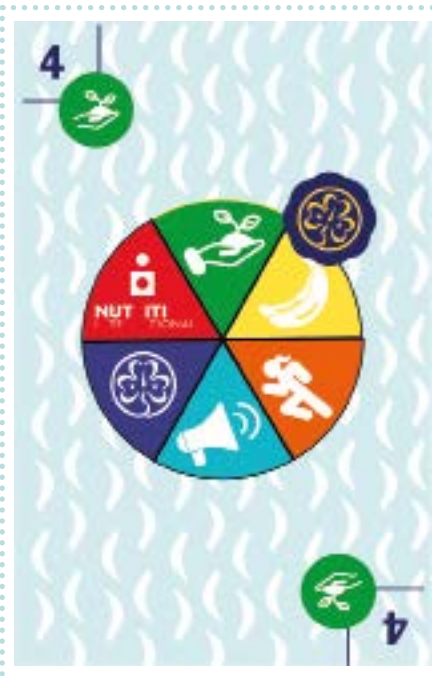
OKKAR FORTÍÐ Faldar hetjur - fótspor í sandinn

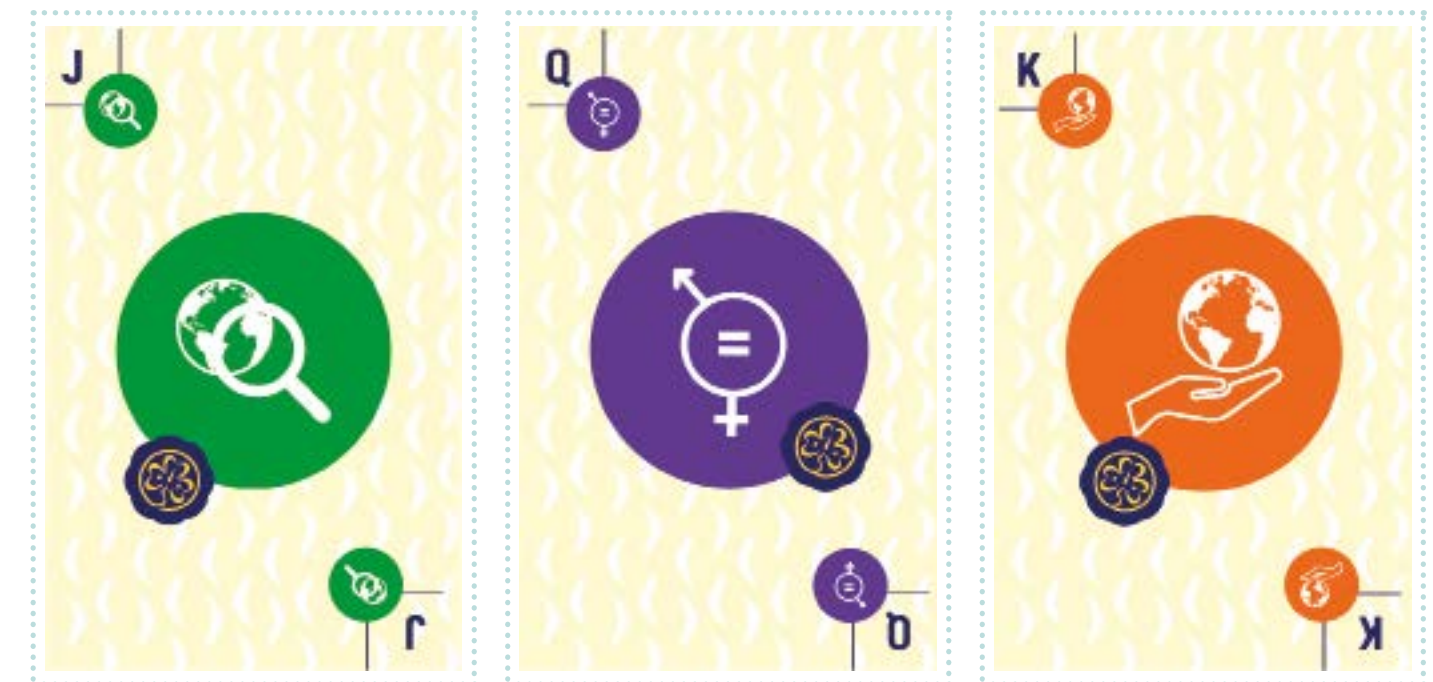
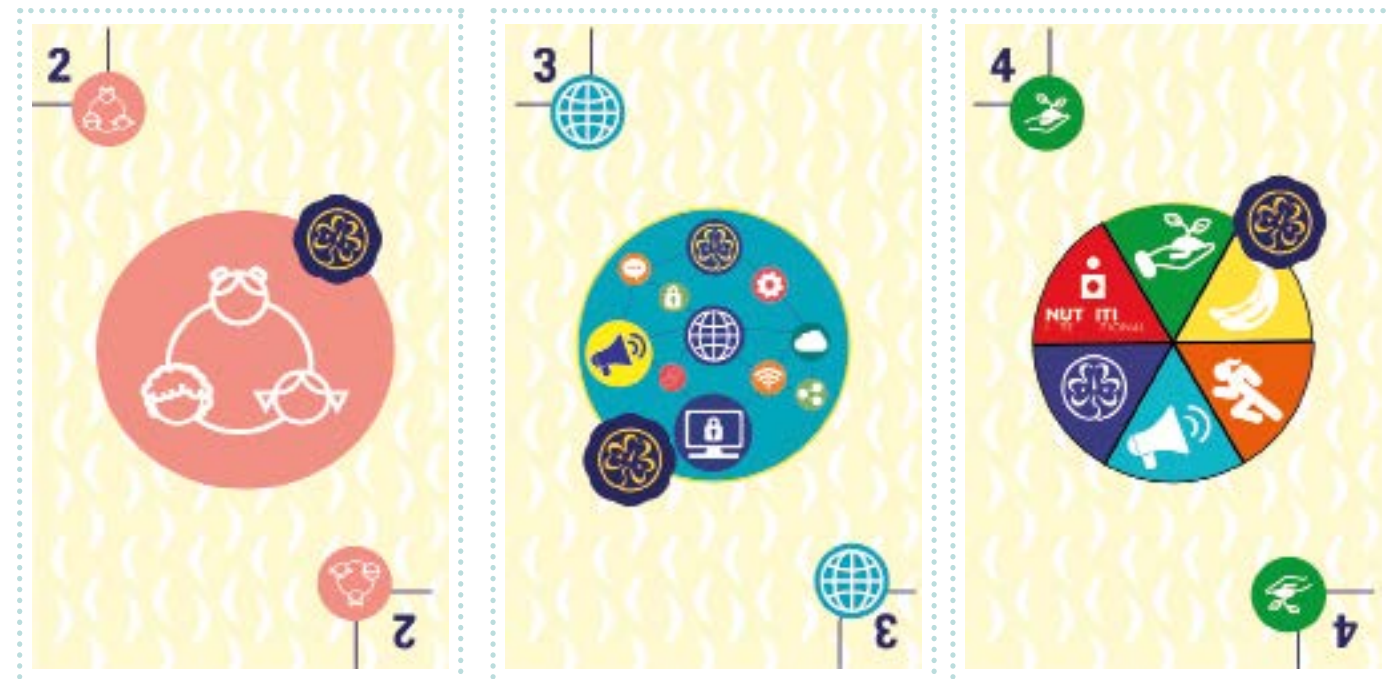














ALPJÓÐLEGAR SKÁTAMIDSTÖÐVAR Fortíð Our Chalet

Árið 1932 varð Our Chalet fyrsta alþjóðamiðstöð WAGGGS. Til að fræðast meira um sögu Our Chalet, fylgdu [þessum hlekk](#).

STOFNANDINN

Helen Storrow, leiðtogi kvenskáta í Bandaríkjunum, bauðst til að gefa fé til byggingar og reksturs alþjóðamiðstöðvarinnar fyrstu fjögur árin, að því gefnu að það yrði byggt í Sviss. Alþjóðaráð WAGGGS samþykkti tillöguna og skipaði svissneska skátann Ida Von Herrenschwand, einnig þekkt sem Falk, til að aðstoða Helen Storrow við að finna hinn fullkomna stað í Sviss.

AÐ VELJA STAÐSETNINGU

Helen Storrow, leiðtogi kvenskáta í Bandaríkjunum, bauðst til að gefa fé til byggingar og reksturs alþjóðasetursins fyrstu fjögur árin, að því gefnu að það yrði byggt í Sviss. Alþjóðaráð WAGGGS samþykkti tillöguna og skipaði svissneska skátann Ida Von Herrenschwand, einnig þekkt sem Falk, til að aðstoða Helen Storrow við að finna hinn fullkomna stað í Sviss.

Í júní 1930 ferðuðust Falk og Helen Storrow um Sviss og skoðuðu marga staði, en enginn þeirra var sá rétti – þar til þær komu í fallega þorpið Aeschi, staðsett milli Thun vatns og fjallsins Neisen, með stórbrotnu útsýni í allar áttir. Helen Storrow varð samstundis ástfangin af staðnum. Hún sagði: „Þetta uppfyllir allar mínar væntingar. Hér getur maður fundið frið fyrir sálina.“

Falk hafði þó efasemdir. Aeschi var sannarlega fallegt, en sem ung kona hafði hún þráð ævintýri – gönguferðir, klifur og skíði – og hafði ekki verið sérlega hugguð um sál sína! Hún taldi að staðsetningin væri of langt frá alvöru fjöllum og að hæðin væri of lág fyrir vetraríþróttir. Á ráðstefnunni sýndi Helen Storrow myndir af Aeschi, og allir voru sammála um að staðurinn væri fallegur.

Hins vegar, eftir að Baden-Powell spurði Falk álits, sagði hann henni að ef hún væri að fara að valda vandræðum með staðinn sem hafði verið fundinn, þá yrði hún að finna nýjan stað sjálf. Falk tók þessu fúslega og hóf leit að hentugri staðsetningu með eftirfarandi skilyrði frá ráðinu: Staðurinn yrði að vera nálægt aðal lestarleið, en fjarlægur ferðamönnum. Það þyrftu að vera hótél í nágrenninu, en staðurinn



mætti ekki vera of vinsæll ferðamannastaður. Hann þyrfti að vera nægilega hár til skíðaiðkunar á veturna og fjallgöngu á sumrin, en ekki svo hátt að það skapaði erfiðleika fyrir þá sem glímdu við hjartasjúkdóma. Svæðið þyrfti að vera nægilega stórt og hafa vinalegt nágrenni. Falk fór aftur til Sviss og hóf leitina á ný í Bernese Oberland. Að lokum rakst hún á fullkomna staðinn, hátt uppi í fjallshlíðinni nálægt þorpinu Adelboden. Með mikilli eftirvæntingu klifruðu Helen Storrow, Falk og herra Von Sinner saman upp hlíðina í júní 1931. Herra Von Sinner fór á undan og bar með sér langan staur á öxlinni. Þegar hópurinn náði tindinum, blakti ameríski fáninn þar til að taka á móti þeim.



ALPJÓÐLEGAR SKÁTAMIDSTÖÐVAR Fortíð Our Chalet

BYGGING OUR CHALET

Premur mánuðum síðar var lokið við það að steypa grunn fyrir húsið og viðurinn fyrir restina af húsinu sagaður til. Þann 21. desember 1931 var þakið sett á. Helen Storrow kom aftur í maí 1932 til að sjá fullbúinn skála. Margir gáfu gjafir til staðarins alls staðar að úr heiminum, og margar þeirra eru enn að finna í Helen Storrow herberginu og Bandaríska herberginu í Our Chalet í dag.

Á meðan á heimsókn hennar stóð, ákvað Helen Storrow að hún vildi eiga lítið hús þar sem hún gæti dvalið og tekið á móti sínum eigin gestum. Hún vildi einnig að það væri tilbúið fyrir formlega opnun setursins tveimur mánuðum síðar! Þannig varð Baby Chalet til, og það er enn í dag í boði fyrir gesti að dvelja í yfir hlýrri mánuðina.

Þann 31. júlí 1932 var Our Chalet formlega opnað af Olave Baden-Powell, fyrsta Kvenskátahöfðingja (e. World Chief Guide), og Helen Storrow. Meirihluti íbúa Adelboden var viðstaddur ásamt kvenskátum frá öllum heimshornum.

Lord Baden-Powell, skátahöfðingi (e. Chief Scout) skátanna, skoraði á Our Chalet að verða skóli fyrir góðvild og skilning meðal framtíðarkvenna heimsins.



