WORLD ASSOCIATION
OF GIRL GUIDES
AND GIRL SCOUTS

2023

ÞANKADAGURINN 2023

OKKAR VERÖLD, OKKAR FRIÐSÆLA FRAMTÍÐ

Umhverfið og friðurinn



Kynning

Velkomin í Þankadagspakkann 2023:
Okkar veröld, okkar friðsæla framtíð

Hvað er Þankadagurinn?

Dagurinn hefur verið dagur alþjóðlegrar vináttu síðan 1926. Þann 22. febrúar ár hvert fagna kvenskátar þessum degi og eiga ánægjulegar samverustundir þar sem þær efla tengslin sín á milli. Þær læra um ýmsa þætti sem tengjast eigin samfélagi eða allri veröldinni. Þessi dagur tengist líka fjáröflun fyrir starf 10 milljón kvenskáta um alla heimsbyggðina.

Hugmyndin að þankadeginum vaknaði á fjórðu ráðstefnu kvenskáta sem haldin var í Bandaríkjunum. 22. febrúar varð fyrir valinu vegna þess að hann er fæðingardagur bæði Olave Baden Powell sem var alþjóðlegur skátahöfðingi kvenskáta og Roberts Baden Powell stofnanda hreyfingar drengjaskáta.

Á alþjóðlegum degi stúlkna 2020 spurðum við kvenskáta frá 100 löndum hvaða vandamál heimsins væri þeim mest hugleikið og hvernig þær myndu vilja breyta heiminum. Niðurstaðan var að aðaláhyggjuefni ungra kvenskáta er umhverfið svo þema þankadagsins árin 2022-2024 er "Okkar heimur, okkar framtíð".

Þetta er annað árið með samtengdu þema þar sem stefnt er að því að kvenskátar öðlist aukna þekkingu á umhverfismálum.

Öryggi jarðarinnar og friður eru hornsteinar þessarar stefnu.
Í ár munum við læra meira um náttúruna og það hvernig unnt er að tryggja öruggt og friðsamt umhverfi fyrir stelpur hvarvetna í heiminum.

Fylgið WAGGGS á samfélagsmiðlum.

@WAGGGSworld

2023: Okkar veröld, okkar friðsæla framtíð

2024: Okkar veröld, okkar blómstrandi framtíð
Umhverfið og alheims fátækt

2022: Okkar veröld, Okkar jafna framtíð
Umhvefið og jafnrétti kynjanna

Lærum saman

Í gegnum þennan dagskrápakka munu skátarnir læra, fræðast og kynnast eftirfarandi:

Tengjast náttúrulegum heimi í gegnum eigið líf

Þekkja mikilvægi þess að vistkerfi jarðar séu samstillt og í jafnvægi

Kanna hvað við getum lært frá náttúrulegum heimi í tengslum við þjónustu, frið og uppbyggingu samfélagsins

Að nýta náttúruna til þess að boða til friðar í sínu samfélagi, sínu nærumhverfi og í eigin nafni



Til að læra meira um sögu Þankadagisins er hægt að smella hér.

Okkar veröld, okkar friðsæla framtíð

Þankadagurinn hefur ætið verið tími fyrir kvenskáta um allan heim til þess að tengjast og fagna skátahreyfingunni. Að auki er dagurinn tækifæri til þess að kanna mismunandi málefni sem eru mikilvæg ungum stelpum til þess að hafa jákvæð áhrif á heiminn.

Með því að nýta reynsluna og þekkinguna frá fyrrum árum, getum við unnið saman að því að byggja friðsælari heim og tryggt bjarta framtíð fyrir stelpur um allan heim.

Hlýnun jarðar spilar fjölbreytt hlutverk í því að spilla friði og öryggi jarðar. Með því að byggja ofan á þann skilning er hægt að einblína á það sem við getum lært af umhverfinu til þess að skapa heim sem er í jafnvægi og friðsæll.

Friður lítur mismunandi út fyrir alla í heimiminum en fyrir þennan dagskrápakka munum við skoða mismunandi víddir af tengslum við náttúruna - persónulega, samfélagslega og alþjóðlega.

Fyrir ykkur sjálf skuluð þið íhuga hvernig þið passið í hin náttúrulega heim og hvenær þið upplifið frið með umhverfinu.

Á samfélagslegum vettvangi verður friður til með því að íhuga hvernig eigi að jafna mismunandi þarfir og finna leiðir til að vinna saman að því að ná náttúrulegri sátt sem fagnar og virðir fjölbreytileika.

Alþjóðlega verðum við að kanna leiðir aðgæslu og taka tillit til bæði náttúrulega heimsins og einstaklingana. Þessar mismunandi víddir af friðsælu umhverfi getur leitt okkur að ná fram veröld með friðsælli framtíð.

Hugtakið friður var sérstaklega tekið fyrir í Þankadags pakkanum árið 2021 „stöndum saman fyrir frið". Þá var fjallað um hvernig friður er ekki bara fjarvera stríðs heldur þýðir friður, virðugleiki, öryggi og velferð fyirir öll. Mismunandi getur verið á milli fólks hvernig friður er metinn, allt frá hamingju hjá okkur sjálfum og sjá ástvini okkar brosa yfir í að leysa stór átök í hverfinu, nærumhverfi eða samfélaginu í kringum okkur eða jafnvel að enda ofbeldi úti í heimi. Til þess að rifja upp fyrir dagskrápakkann í ár er hægt að skoða fyrri dagskrápakka hér.



Ef þú ert að kynnast loftlagsbreytingum í fyrsta skipti eða vilt kynna þér hugtakið betur, er hægt að skoða fyrri dagskrápakka frá 2022 „Okkar veröld, okkar jafna framtíð". Þú getur fundið nánari upplýsingar hér: (wagggs.org)



Orðaforði

Þegar þú skoðar þennan dagskrápakka geta verið ýmis hugtök í tengslum við umhverfið sem þú vilt kynnast nánar. Hér er hægt að skoða mikilvæg hugtök sem koma oft fyrir í dagskrápakkanum.

Heimkynni

Heimkynni dýra eða jurta. Nærri hver krókur og kimi á jörðinni, frá heitustu eyðimörkinni að kaldasta ísjakanum, er heimili fyrir lífverur. Flest þessara heimkynna samanstendur af samfélagi dýra og plantna ásamt vatni, súrefni, jarðvegi eða sandi og steinum.

Líffjölbreytni

Líffræðilegur fjölbreytileiki lífvera á tilteknu svæði, dýr, plöntur, sveppir og jafnvel örverur eins og bakteríur sem saman skapa náttúrulega jarðríkið okkar.
Fjölbreytileiki og jafnvægi eru nauðsynleg til þess að þessar fjölbreyttu lífverur geta lifað saman í eigin vistkerfi.

Vistkerfi

Landfræðilegt svæði þar sem plöntur, dýr og aðrar lífverur ásamt veðrinu og landslaginu vinna saman sem heild

Aðgæsla

Að nýta og vernda umhverfið á ábyrgan máta.

Þankadagssjóðurinn

Árið 1932, sex árum eftir að hugmyndin um Þankadaginn byrjaði, varð fjáröflun hluti af Þankdadeginum sjálfum. Á sjöundu alheimsráðstefnunni benti fulltrúi Belgíu að hefðin er að gefa gjafir í afmælum og enn í dag höldum við hefðinni áfram að gefa gjafir svo enn fleiri skátasystkini geta tekið þátt í skátastarfi um heiminn.

Síðustu ár hafa verið mjög krefjandi vegna Covid-19 faraldursins. Faraldurinn hafði veruleg áhrif á Þankadagssjóðinn og aðra sjóði sem margir skátar í kringum heiminn safna í til að styrkja skátastarf um allan heim. Fækkandi framlög hefur haft mikil áhrif á mörg verkefni sem sjóðurinn styrkir eins og verkefni sem miða að því að valdefla unga skáta, styrkir til skátamiðstöðva og mótun Þankadagspakkans.

Nú þegar heimurinn er að jafna sig og við getum aftur hitt skátasveitina, skátafélagið og vini okkar á ný til að ljúka við dagskrápakka 2023, vonum við að þið munið halda áfram að afla fjár í Þankadagssjóðinn. Ykkar fjáröflun mun tryggja að fleiri kvenskátar fái tækifæri til að upplifa alþjóðlegt skátastarf í gegnum viðburði eins og Juliette Low námskeið sem eflir jákvæða leiðtogahæfni.

Söfnun

Þið getið styrkt sjóðinn þegar þið hafið lokið við dagskrápakkann annað hvort í gegnum netið hér eða notað eyðublaðið hér aftast í pakkanum.
Þið getið gert þetta á meðan þið stuðlið að frið í ykkar umhverfi og náttúru með Þankadagspakkanu þar sem Þankadagspakkinn sameinar og styður alheims kvenskátahreyfinguna.

Í ár höfum við einnig skapað nýjan vettvang til að styðja við fjáröflunina. Í lokin er ný áskorun sem heitir „gengið um heiminn" og hægt er að safna áheitum frá vinum og vandamönnum.

Senda

Nú þegar búið er að safna upphæð, hvað skal gera næst ? Það eru tvær leiðir til að senda fjárhæðina til WAGGGS:

1 **Þín landssamtök:** Hafðu fyrst samband við þín landssamtök. Mörg samtök eru nú þegar að safna til að senda WAGGGS.

2 **Beint til WAGGGS:** Með ávísun, kreditkorti eða millifærslu í gegnum bankann getur þú lagt WAGGGS lið í gegnum netið.

Fyrir styrktaraðila frá Bandaríkjunum er sér sjóður sem heitir World foundation for girl gguides and girl scouts Inc.

Þegar við höfum móttekið fjárhæðina munuð þið fá sérstakar þakkir í pósti fyrir ykkar vinnu og framlag ásamt vottorði að þið hafið styrkt sjóðinn.

WTD sjóður

“Ekki skiptir máli hver maður er heldur hvernig maður vinnur að því að skapa samkennd og samskipti við aðrar
manneskjur og náttúruna. Að átta sig á hvernig hugsanir og gjörðir auðga lífið. Í stuttu máli að gleðjast yfir lífinu.”

Indira Gandhi



Hvernig nýtast þessi verkefni

Að byrja

- Nýttu þér óformlegar kennsluaðferðir til þess að búa til upplifun fyrir skátana sem er viðeigandi, spennandi, aðengileg og kemur frá skátanum sjálfum.
- Ákveðið sem skátaflokkur eða skátasveit hvaða dagskrá þið ætlið að takast á við.
- Munið að styðja og hvetja skátana til þess að taka forystu í skipulagningunni og einungis leiðbeina þegar á við.
- Skoðið hvenær sé best að vinna í minni flokkum og hvenær sé best að sveitin vinni verkefnin öll saman.
- Munið að gera ráð fyrir tíma í lokin til þess að ígrunda og endurmeta hvernig gekk.
- Verið sveigjanleg og leyfið áhuga og ólíkum námsþörfum skátanna að stýra flæðinu.

Að skapa hugrakkt rými

- Segið upphátt við hópinn að þitt svæði sé öruggt rými fyrir alla sem vilja vera með.
- Búið til leiðbeiningar sem hópur sem eiga að stuðla að virðingu og einlægni og komið ykkur svo saman um hvernig þið ætlið að viðhalda þessum leiðbeiningum.
- Ítrekið mikilvægi þess að halda trúnaði við hvert annað.
- Verið vör um það sem á sér stað í samfélaginu og umhverfinu sem gæti haft áhrif á skátana í hópnum.
- Hafið í huga eigin leiðbeinendastíl til þess að vera viss um að öll í hópnum fái rými til að tjá sig.
- Verið sveigjanleg og tilbúin til að aðlaga ykkur og dagskrána. Ef flæðið hjá hópnum fer í aðra átt en markmiðið þitt sem leiðbeinanda þá er í lagi að leyfa hópnum að klára umræðuna.
- Forðist allar alhæfingar þegar rætt eru mismunandi málefni.
- Búðu til áætlun um hvernig þú munt styðja hópmeðlimi sem vilja segja frá eða koma til þín að leyta stuðnings vegna þess að þeim líður ekki örugg með að ræða fyrir framan hópinn.

Þrepin til að vinna sér inn merkið

- [x] **Að skapa öruggt rými**
  Fylgjið skrefunum hér til hliðar til þess að skapa öryggt umhverfi þar sem öllum líði vel og geta tekið þátt. Öll skulu líða sem hluti af hópnum, að borið sé virðing fyrir þeim og hlustað sé á þau þegar þau tala um það sem þau trúa á og ræða erfið málefni.

- [x] Veljið eitt verkefni til að ljúka í öllum þrem flokkum.

- [x] Þegar þið komið að verkefnunum, lesið þá söguna og ljúkið viðeigandi verkefni.

- [x] Að lokum skal búa til áætlun til þess að taka þátt í lokaverkefninu sem er „gengið um heiminn" áskorunin.



HAMINGJUÓSKIR!
Þú hefur unnið þér inn Þankadagsmerki.
Order your World Thinking Day badge online.

Dagskrá leiðarvísir

Hægt er að aðlaga alla dagskrána fyrir fjarfundi

Dagskráin	Tími
Sagan um Miku, kynning á sögurammanum	10 mín
Notum skilningarvitin og tengjumst heiminum	15 mín
Án jafnvægis er enginn friður	15 mín
Tónlist allt um kring	20 mín
Friðarleikurinn	20 mín
Útbúið ykkar eigin garð	30+ mín
Lokaverkefnið - gengið um heiminn	Mismunandi

Fjarfundir

Búið er að yfirfara dagskrána og færa hana yfir á netið svo hægt sé að nýta tæknina til að tengjast hinum náttúrulega heimi, miðla upplýsingum og valdefla. Til að nálgast dagskrána ýtið hér.

Einnig er búið að bæta við tillögum á sumum stöðum um hvernig hægt sé að aðlaga dagskráefnið. Sum dagskráin var hönnuð sérstaklega til þess að vera utandyra og gæti verið erfitt að aðlaga en þú getur látið hugmyndaflugið ráða til að aðlaga dagskrána að þínu umhverfi.
Ef þér dettur í hug sniðugar leiðir til að aðlaga dagskrána að fjarfundum, vinsamlegast deilið því með okkur og öðrum sveitum á heimasvæðinu okkar, kvöldvökusíðunni.

Öryggi á netinu

- ✓ Hafið alltaf í huga núverandi leiðbeiningar um samskipti og öryggi hvort sem það er fyrir fundi í persónu eða á netinu.
- ✓ Passið upp á að skapa öruggt rými þar sem ríkir trúnaður og þið hafið leyfi frá forráðafólki að tengjast hópnum á netinu.

Þar sem félög víða um heim vinna með ólík aldursbil höfum við búið til leiðarvísi um ráðlagðan aldur fyrir hvern dagskrárlið. Öll dagskráin var hönnuð til að henta öllum aldri.

Best er að skoða dagskrána fyrir fundina og skoða hvað virkar best fyrir þína skátasveit. Hægt er að klára allan dagskrápakkann á einum 90 mínútna fundi en ef til vill er betra að taka sér nokkra fundi til að fara yfir efnið.

Innandyra/Utandyra	Fyrir fjarfundi	Hægt að aðlaga fyrir einstaklinga
Bæði	Já	Já
Utandyra		Já
Bæði	Já	
Bæði	Já	Já
Bæði		
Bæði	Já	Já
Utandyra		Já

- ✓ Nýtið ykkur eingungis aðganga á netinu sem eru öruggir og farið yfir þá fyrir fundinn. Ef ykkur líður ekki vel á þessum vettvöngum, reynið þá að biðja aðra um aðstoð um hvernig best er að hátta fundunum.
- ✓ Ræðið við skátana ykkur um hvernig er best að vera örugg á netinu og á samfélagsmiðlum áður en þið hefjist handa.
- ✓ Passið upp á að skátafélagið, skátarnir sjálfir og forráðafólk þeirra gefi leyfi fyrir birtingu mynda eða myndbanda á netinu.
- ✓ Passið að birta aldrei neinar persónuupplýsingar á netinu.
- ✓ Ef þið fáið einhverjar móðgandi eða niðrandi efni sent til ykkar skuluð þið blokka aðganginn og tilkynna hann.



Athugið að mögulega gætu einhverjir meðlimir skátasveitarinnar verið skilinn út undan ef verkefnin eru framkvæmd á netinu. Reynið að fylgjast með þessu og ef hægt er, nýta eins auðveldar leiðir eða aðganga sem flestir ættu að kunna á, skilja og hafa aðgang að.

Þankadagssagan:
Sagan um Miku

Fyrir Þankadagspakka 2023 höfum við ákveðið að velja að myndskreyta þemað :
okkar veröld, okkar friðsæla framtíð, með því að leyfa þátttakendum að lesa sögu þegar þau fara í gegnum verkefnin. Margar menningar um heiminn eiga þjóðsögur sem nýta náttúruns til að kenna siðfræði eða afleiðingar svo við gerð þessa verkefnispakka voru nýttar sögur frá öllum fimm svæðum WAGGGS sem spunnu saman í Þangadagssöguna.

Þegar þið farið í gegnum söguna þá munið þið kynnast nokkrum vandamálum í nátttúrunni sem skátasveitin mun þurfa að leysa með því að fara í gegnum verkefnin í pakkanum. Þið þurfið einungis að klára eitt af verkefnunum í hverjum flokki, svo veljið verkefni sem skátasveitin hefur áhuga á og virkar vel í ykkar umhverfi. Þegar þið klárið verkefnið þá getið þið lest næsta þátt í sögunni til þess að komast að framhaldinu.

Það verða þrír mismunandi flokkar með verkefnum sem hægt er að velja og svo í lokin eitt verkefni sem heitir „Gengið um heiminn".

Hefjið ykkar Þangadags vegferð á því að lesa kynninguna á Þankadagssögunni og fáið þátttakendur til þess að kynna sig sjálf og kynnist hvert öðru.

Tillögur um hvernig hægt sé að taka lærdóminn enn lengra

- ☑ Fáðu þátttakendur til að bjóða sig fram við að lesa mismunandi þætti sögunnar upphátt við hópinn.
- ☑ Ef þið hafið tíma getið þið búið til leikþætti úr sögunni þar sem þátttakendur leika mismunandi þætti fyrir hvert annað.
- ☑ Spyrjið þátttakendur hvort þau kunna einhverjar sögur frá eigin menningu sem tengjast þemanu, friði í náttúru.
- ☑ Hvetjið þátttakendur til þess að kanna heiminn frekar með því að leyta að þjóðsögum úr ólíkum menningum um allan heim sem þau geta deilt með skátasveitinni á næstu skátafundum.
- ☑ Þar sem þessar sögur eiga sér stað í menningum um allan heim, verið dugleg að útskýra hugtök sem tilheyra ekki eigin menningu fyrir skátunum. Verið dugleg að útskýra hvað á sér stað í sögunni fyrir skátunum.

Fróðleikur um alþjóðlegar skátamiðstöðvar

Alþjóðlegar skátamiðstöðvar efla mikilvægi friðar i skátahreyfingunni og eru að auki staður fyrir alþjóðlega vináttu og skilning. Staður þar sem einstaklingar geta upplifað og kannað heiminn í gegnum skátastarf.

Heimsækjið þessa síðu um alþjóðlegar skátamiðstöðvar til að læra meira.



Reynið að finna þessi tákn í gegnum dagskrápakkann til þess að læra meira um alþjóðlegu skátamiðstöðvarnar.

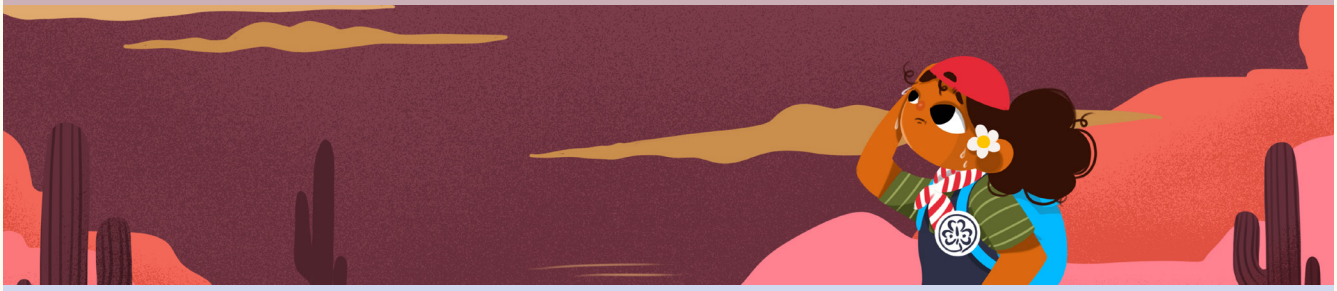
KYNNING: Skógurinn kynnir okkur fyrir Miku. Sagan hennar Miku fékk innblástur af annarri sögu frá Eistlandi. Nafnið á persónunni var breytt örlítið þar sem Miku er kvenkyns nafn frá Japan sem táknar „fallegur himin" eða „framtíð" og passar betur við söguna okkar þar sem megin þema sögunnar fjallar um endurheimt náttúrunnar og framtíðarinnar.



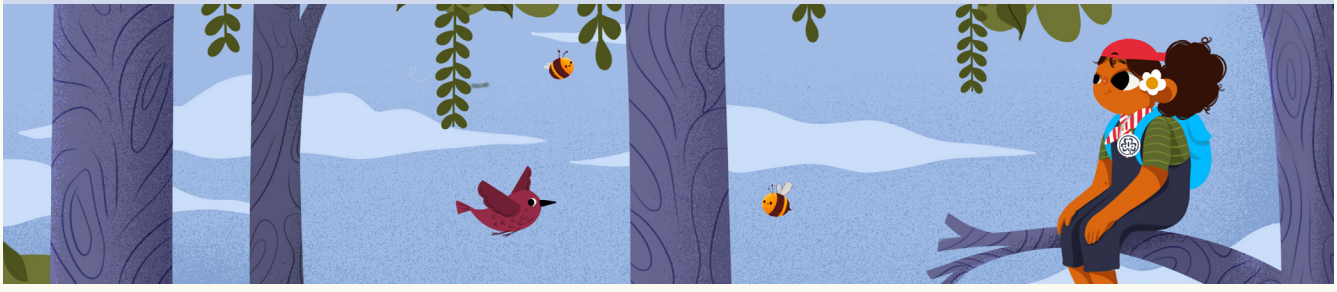
FYRSTI ÞÁTTUR: Kornmeyjarnar komu úr sögu frá Zuni fólkinu í Norður Ameríku. Á meðan Músagildran er þjóðsaga frá Nígeríu sem sýnir kraft Ubuntu (sem er tengingin milli allra lifandi vera)



ANNAR ÞÁTTUR: Bahamut kemur fyrir í Arabískri goðsögu sem risa fiskur sem ber stóra kú, risa stein, einn engil og allan heiminn á baki sér



ÞRIÐJI ÞÁTTUR: Amrita er byggð á sögu frá Rajasthan sem er í norður Indlandi. Sagan er upprunalega byggð á sönnum atburðum í kringum árið 1300 þar sem stelpa stóð upp fyrir því sem hún trúði á.



Skógurinn

Byrjaðu Þankadagsfundinn á að lesa þessa sögu og kynna þannig sögusvið verkefnanna.

Nóttin í skóginum var köld og hráslagaleg og Miku var svöng. Allt í kring um hana voru hávaxin tré sem ilmuðu og ómuðu af fuglasöng. Dýr og fuglar voru á ferðinni og gáfu frá sér alls konar hljóð. Miku fannst hún vera algerlega alein.

Þetta kvöld tók skógurinn eftir því hvernig henni leið. Miku var sagt að óska sér hvers sem hún vildi og óskin yrði uppfyllt svo framarlega að hún væri ekki andstæð lögmálum náttúrunnar.

Miku var hæstánægð og fór að óska sér alls sem hana langaði í. Hún vildi gómsætan mat, mjúkt rúm og snarkandi bál til að ylja sér við. Víða um heiminn tók fólk eftir hamingju Mikuar og fór sjálft að óska eftir því sem það langaði í. Skógurinn varð örmagna að uppfylla allar þessa óskir og að gleðja alla en enginn tók eftir því. Hví skyldu þau annast náttúruna þegar náttúran annaðist þau svo vel.

Dag einn á miðjum snjóþungum vetri, fann Miku að hún þoldi ekki kuldann og myrkrið. Hún sagði; „skógur, láttu sólina koma og hlýna í veðri og gerðu það strax“. En þetta gekk gegn lögmálum náttúrunnar.

Miku til skelfingar hvarf allur skógurinn á svipstundu. Miku áttaði sig á mistökum sínum, hún hafði farið fram á of mikið og gleymt að gæta að náttúrunni.

Sem betur fer er enn hægt að bæta úr þessu. Flokkurinn þinn, eða skátasveitin ætla að hlusta á ævintýri víðsvegar að úr heiminum og leysa ýmiss verkefni sem bæta stöðuna í landinu hennar Miku.



Pax Lodge

Pax Lodge er „staður þar sem ókunnugir verða brátt vinir". Skátamiðstöðin er staðsett í Hampstead í Norður Írlandi nálægt höfuðstöðvum WAGGGS. Nafnið Pax kemur frá latínu og þýðir friður. Baden Powell var mjög hrifinn af orðinu og er hægt að finna það í nafni heimila hans í bæði Englandi, Pax Hill og í Kenía, Paxtu.

NAFN SKÁTANS: _____

UPPÁHALDS DÝR: _____

ÞAÐ BESTA VIÐ NÁTTÚRUNA: _____

ATVIK Í SKÁTUNUM SEM FYLLTI MIG STOLTI: _____

_____

Áður en við hefjum ferðalagið í gegnum dagskrápakkann þá skulum við kynnast hetjunum sem munu ferðast með okkur. Mögulega gæti verið sniðugt að skipta sveitinni í minni flokka þar sem þau kynnast hvert öðru.
Þegar þið eruð búin að kynnast hvert öðru betur þá skuluð þið halda áfram með Þankadagsvegferðina ykkar að bjarga skóginum með því að lesa næstu þætti sögunnar.





Kornmeyjarnar og músin

Á vorin gegndu kornmeyjarnar mikilvægu hlutverki. Þær dönsuðu og kenndu með því nýju plöntunum að teygja sig og vaxa og tengjast lífkerfinu svo allar lífverur gætu lifað saman.

Á sama tíma beið mús sársvöng eftir fyrstu plöntum vorsins. Hún hafði sofið allan veturinn og látið sig dreyma um mat og um leið og mais plönturnar færu að vaxa fengi hún eitthvað gómsætt að borða.

En svo hvarf skógurinn. Meyjarnar reyndu örvæntingarfullar að segja öllum að eitthvað mikið væri að. Engar plöntur, ekkert vatn og dýrin eins og þessi mús væru alein og hungruð.

Fólkið hló bara að áhyggjum þeirra. Hvaða gagn var svosem að dansi þegar plöntur áttu að vaxa? Fólkinu var sama hvaðan hlutirnir kæmu. Það vildi bara meira og meira.

Meyjarnar gáfust upp og þær földu sig í helli uppi í fjalli. Nýjar plöntur reyndu að komast upp úr moldinni en voru ráðvilltar og ringlaðar. Hvernig áttu þær að ná í vatn með rótunum eða vinna fæðu úr sólinni með laufblöðunum? Músin var líka ráðvillt.
Hún leitaði í örvæntingu að mat en þegar hún spurði önnur dýr skipuðu þau henni að fara í burtu. Vesalingurinn laumaðist inn í mannabústað en flúði þegar hún sá músagildru á miðju gólfi. Músin leitaði um allt en enginn matur var í boði fyrr en plönturnar byrjuðu að vaxa.

Reynið að finna leið til að tengjast náttúrunni og endyrbyggja keðjuna á milli allra lífvera í vistkerfinu, það gæti sannfært meyjarnar að dansa á ný og fullkomna keðjuna. Þá geta plönturnar haldið áfram að vaxa og músin fær aftur mat.

Our Chalet
Staðsett í fallegu Svissnesku Ölpunum er skátamiðstöðin Our Chalet, sem hefur síðan árið 1932 einkennist af ævintýrum, tengslum og vináttu. Stórfenglegt útsýni yfir fjallagarðinn er hægt að sjá úr Our Chalet ásamt því að ýmislegt er hægt að sjá og athafast í nágrenni við skátamiðstöðina og þar sem auðvelt er að upplifa eitthvað sérstakt og tengjast við náttúruna.

Veljið verkefni úr þessum hluta til að sýna friðinn sem kemur frá þessum atriðum.
Þegar þið ljúkið við þessi verkefni þá skuluð þið halda áfram að næsta þátt í sögunni.

Verkefni 1a – Blómstrandi vistkerfi

EÐA

Verkefni 1B – Sýnið hvernig allt í náttúrunni vinnur saman.







VERKEFNI 1A

Opnum skilningarvitin og tengjumst umheiminum

15 mín.

Í þessu verkefni skaltu efla tengsl þín við náttúruna og hugleiða friðinn og kyrrðina sem fylgir því að vera úti.

Undirbúningur og verkfæri

Blýantur

Blað

Notaðu öll fimm skilningarvitin til að tengjast náttúrunni. Þegar þú tengist náttúrunni skynjar þú umhverfið á nýjan hátt og því fylgja ýmsir kostir. Kvíði og spenna minnkar, þú verður rólegri og orkan þín meiri.

1. Farðu út. Annað hvort út á grænt svæði eða alveg út úr byggðinni. Bara hvert sem er utandyra!

2. Sestu niður og einbeittu þér að umhverfinu í kring um þig.

3. Veldu þér skilningarvit svo sem heyrn, sjón, snertiskyn, lykt eða bragð. Nýttu það skilningarvit í eina mínútu til að kynnast náttúrunni betur.

4. Ræðið saman um það sem þið upplifðuð og hvernig ykkur leið með það.
   - Tókuð þið eftir því sama?
   - Funduð þið fyrir ró og tengslum við náttúruna? Ef svo, hvernig ?

5. Veljið annað skilningarvit og endurtakið æfinguna.

Yngri skátar

Notið dæmi um skilningarvit dýra og felið skátunum að einbeita sér með þeim.



Hlusta
með dádýrseyrum



Horfa
með ugluaugum



Þefa
með bjarnarnefi



Snerta
með kóngulóarfótum



Bragða
með músarmunni

Ráð:
Á meðan skátarnir eru að upplifa náttúruna, minnið þau á að passa sig að trufla ekki náttúrna. Við viljum eftir fremsta megni varðveita fegurðina í náttúrunni svo aðrir geta notið hennar líka.



Eldri skátar

Gangið um svæðið með öll skilningarvitin opin. Gerið lista yfir allt sem þið heyrið, sjáið, finnið fyrir, bragðið eða finnið lykt af.

Skiptist svo á listum við annan og reynið að uppgötva það sama og hann.

Dæmi um mögulegar vísbendingar:

Nýtið sjónina til að finna:

- ☐ HVÍTAN
- ☐ MYNSTUR
- ☐ SMÁTT
- ☐ HJARTALAGA
- ☐ FIMM EINS

Nýtið heyrnina til að finna:

- ☐ BROTHLJÓÐ
- ☐ DÝRAHLJÓÐ
- ☐ KJARR
- ☐ HÁVAÐA
- ☐ ÞAÐ SEM BÝR TIL TÓNLIST

Nýtið snertingu til að finna:

- ☐ ÓJAFNT
- ☐ BLAUTT
- ☐ HLÝTT
- ☐ MJÚKT
- ☐ BRODDÓTT
- ☐ SLÉTT

Nýtið þefskynið ykkar til að finna:

- ☐ ILMANDI BLÓM
- ☐ ILM SEM YKKUR ÞYKIR GÓÐUR

Ímyndið ykkur bragðskynið ykkar til að finna það sem:

- ☐ MANNESKJAN MÁ BORÐA
- ☐ DÝR BORÐA

VERKEFNI 1B

Án jafnvægis, án friðar

15 mín.

Yngri skátar

Í þessu verkefni skuluð þið kanna fjölbreytileika lífvera á jörðinni, læra hvað heimkynni er og hvernig manneskjur og dýr tengjast í einu vistkerfi.

Undirbúningur og verkfæri

Garnhnykill

1. Sitjið í hring , ef það eru margir þátttakendur skiptið ykkur þá niður í tvo hringi.
2. Margar dýrategundir búa á jörðinni og svæðið sem hver tegund býr á er kallað heimkynni hennar.
3. Kastið garnhnykli á milli ykkar. Sá sem grípur hnykilinn nefnir dýrategund og segir hvar hún býr
4. Hann heldur í garnið en kastar hnyklinum til einhvers annars.
5. Hver þátttakandi tekur þátt í að mynda vef úr garninu með því að segja dýrategund og hvar þau halda að tegundin eigi heima.
6. Þegar allir hafa tekið þátt, virðið fyrir ykkur vefinn.
7. Haldið áfram þangað til ykkur dettur ekki fleiri dýr í hug.
   Reynið að kasta hnyklinum þvers og kruss yfir hringinn til að gera vefinn flóknari.

   Við erum öll íbúar jarðarinnar og tengjumst hvert öðru.




Haldið
þið að
manneskjur séu hluti
af þessum vef ?
Við erum öll tengd og deilum
heimkynnum á jörðinni saman.
Hvað finnst ykkur að fólk og
dýr þurfi í heimkynnum sínum
til þess að vera
hamingjusöm? Hvað
gerir heimkynni
dýra góð?

VERKEFNI 1B

Án jafnvægis, án friðar

15 mín.

Fálkaskátar og dróttskáta

Í þessu verkefni fræðumst við um mikilvægi allra lífvera í vistkerfi og um fæðukeðjur og jafnvægi.



Undirbúningur og verkfæri

- Garnhnykill
- Blöð
- Pennar
- Límband
- Skæri

Veldu þér dýrategund sem lifir í þínu umhverfi. Hugsaðu um hvað hún borðar og einnig hverjir borða hana. Þetta getur til dæmis verið rjúpa sem étin er af fálka eða ref, rjúpan lifir á plöntum eins og rjúpnalaufi og plönturnar vinna næringu úr loftinu með hjálp sólarljóss.
Skrifaðu hverja lífveru á miða til að nota í æfingunni.

1. Límdu einn af miðunum á þig svo allir geti séð hann.
   Dreifðu hinum miðunum til annarra í flokknum sem líma þá á sig.
   Ekki gleyma sólinni.

2. Standið nú í hring.
   Sólin tekur sér stöðu í miðjum hringnum
   Sólin er með garnhnykil og heldur fast í endann á bandinu.

3. Án þess að sleppa taki á endanum kastar sólin hnyklinum til einhvers í hringnum og segir hvernig þau tengjast í fæðukeðjunni.
   Til dæmis gæti hún hent til plöntu sem framleiðir fæðu sína með tilstilli sólarljóss.

4. Þessi persóna heldur fast í bandið en hendir sjálfum hnyklinum til annars aðila í hringnum og segir hvernig þær tengjast í fæðuhringnum.

5 Haldið nú áfram að henda hnyklinum þar til hann hefur komið við hjá öllum. Passið upp á að halda í bandið áður er hnyklinum er kastað til næsta.

6 Haldið nú fast í vefinn þannig að hann sé vel strekktur.
Togið aðeins í einn þráðinn eða sláið á hann eins og gítarstreng og fylgist með hvernig hinir þræðirnir hreyfast um leið.
Allir þættir fæðukeðjunnar hefur áhrif hver á annan. Ræðið hvaða atriði geta raskað jafnvæginu í þeirri fæðukeðju sem þið þekkið best.

7 Ræðið og ákveðið um hvaða lífera er viðkvæmust fyrir breytingum og klippið í sundur bandið til hennar.
Hvað á sér stað þegar þessi tenging hverfur í keðjunni, hvað gerist næst?

8 Ígrundið það sem átti sér stað. Ræðið saman um náttúruna og hvernig allt tengist hvert öðru.
Þekkið þið dæmi um fæðukeðju þar sem jafnvægi var raskað?
Hvernig geta fjölbreytt og blómstrandi vistkerfi stutt við friðsæla plánetu?

Orðaforði

SKORDÝRAÆTA	JURTÆTA	KJÖTÆTA	ALÆTA
Dýr sem borðar skordýr, orma og aðra hryggleysingja.	Dýr sem borðar jurtir og plöntur.	Dýr sem borðar önnur dýr.	Dýr sem borðar bæði plöntur og líka önnur dýr.
Dæmi: broddgöltar og ýmsar fuglategundir og eðlur	**Dæmi:** pöndur, fílar, kanínur, kóalabirnir og dádýr	**Dæmi:** ljón, ernir, kóngulær, krókódílar og úlfar	**Dæmi:** birnir, hundar, svín, sjakalar, rottur, íkornar og apar

Aðlögun fyrir fjarfund
Byrjið með mynd þar sem mismunandi lífveruru eru dreifðar um myndina. Fáðu þátttakendur til að teikna línu eða tengja saman lífverurunar og deila hvert með öðru ástæðum þeirra fyrir að tengja saman ákveðnar lífverur með hópnum. Ræðið saman hvað gerist ef einhver af lífverunum myndi hverfa.

Fólkið í heiminum áttaði sig á að meyjarnar höfðu rétt fyrir sér og að það væri hlutverk þeirra að bæta úr þessu.

Fólkið fóru upp í fjallið þar sem meyjarnar höfðu falið sig og hrópuðu afsökunarbeiðnir til þeirra. Þau lofuðu að muna alltaf það sem meyjarnar kenndu þeim og gæta að öllum þáttum lífkerfanna í náttúrunni.

Ein af annarri komu meyjarnar úr fylgsni sínu og byrjuðu að dansa, Fólkið fagnaði og plönturnar greru beint upp í átt að sólinni. Músin gat étið nægju sína og lífverurnar urðu sterkari.

Allt í einu varð mikill jarðskjálfti svo jörðin hristist og skókst.

Þið ættuð að kynna ykkur hvað var á seyði...





Jarðskjálftarnir

Til eru ótal þjóðsögur um jarðskjálfta víða um heim. Ein þeirra fjallar um Bahamut, risafisk sem heldur jörðunni stöðugri á baki sínu ásamt einni kú og stórum stein. Þegar eitthvað fer úrskeiðis byrja kýrin og steinninn að rugga til á baki fisksins.

Eftir að skógurinn hvarf í landinu hennar Miku var jörðin stirð í skapi og við það hristist jörðin til. Af hverju vaxa plönturnar ekki? Hvers vegna er jarðvegurinn svo þurr? Hvar eru stóru trén sem veittu skugga gegn sólinni? Þau virkuðu svo vel sem hattur.

Í hvert sinn sem jörðin var úrill hristist landið upp og niður. Plönturnar fengu ekki næði til að vaxa og það var vonlaust fyrir alla að hreyfa sig og ferðast um.

Ef hægt er að finna lausn á þessu, er mögulegt að rækta skóginn aftur.

Hjálpið jörðinni að finna ró. Annað hvort með því að ljúka við tónlistaratriði þar sem þið stillið inn á náttúrulegu strengi heimsins og tengist hljómi náttúrunnar eða með því að fara í leik sem styrkir samvinnu og eykur jafnvægi á milli auðlinda jarðarinnar.

Kusafiri
Árið 2010 á svæðisráðstefnu Afríku var einróma ákvörðun um að afríkunefndin þyrfti að skoða möguleika til þess að stofna skátamiðstöð í Afríku. Í október árið 2015 var síðan fimmta alþjóðlega skátamiðstöðin skýrð Kusafiri alþjóðaskátamiðstöð, en Kusafiri þýðir „ferðalag" á Swahili.

Aðstoðið heiminn við að koma sér fyrir í gegnum þessi verkefni

Verkefni 2a- að ljúka tónlistarverkefni þar sem þið stillið inn á streng hins náttúrulega hljóm heimsins til að róa jörðina.

EÐA

Verkefni 2b- að vinna verkefni þar sem þið byggið upp samfélag sem byggir upp jafnvægi milli auðlinda heimsins.





VERKEFNI 2A

Tónlist alls staðar

20+ mín.

Í þessu verkefni ætlum við að læra að tengjast friðsælum hljóm náttúrunnar með því að búa til tónlist.

Undirbúningur og verkfæri



Náttúrulegir hlutir



Upptökutæki (sími)



Skæri



Pappamál



Plastflöskur



Snæri eða gúmmíbönd

Þið ættuð að finna hugmyndir að hljóðfærum sem auðvelt er að útbúa, sérstaklega fyrir yngri skátana.
Aflið efnivið úr náttúrunni til að nota í hljóðfærin.
Ef skátafundurinn er langt frá útivistarsvæði þar sem skátarnir geta safnað núttúrulegum hlutum gæti verið sniðugt að vera búin að safna hlutum fyrirfram og taka með á skátafundinn.

Sem dæmi má útbúa hristur með fræjum eða smásteinum í plastflöskum eða pappírsbollum.Hægt er að nota dósir og önnur ílát í trommur, trommukjuða úr smásprekum, eða banjó úr trjágrein og teygjum.

Vissuð þið að Pýþagóras og aðrir heimspekingar um allan heim trúðu því að plánetunar í geimnum eru í röð eftir stærðfræðilegu hlutfalli þeirra og þær gefi frá sér sinn eigin einstaka hljóm. Alheimurinn lifir í samlyndi og er í einhverju formi sín eigin tónlistar eining.

Er mögulegt að finna samhljóm í náttúrunni ?

1. Farið í göngutúr um náttúruna, staldrið við og hlustið. Þytur í trjágreinum og laufum myndar lágvært hljóð sem líkist hvísli.
   Hlutir sem slást til í vindinum mynda eins konar trommuhljóð.
   Fuglar og dýr gefa frá sér fjölbreytt hljóð.
   Vatn sem rennur eða öldur sem falla að ströndinni mynda skemmtilegan hljóðheim. Tónlistin er alls staðar!
   Skráð hjá ykkur hljóð til að líkja eftir eða jafnvel takið þau upp á símann ykkar.

2. Hvernig líður ykkur þegar þið eruð úti í náttúrunni?
   Skrifið hjá ykkur fáeinar setningar sem lýsa hugsunum ykkar eða tilfinningum.

3. Eigið þið eitthvert uppáhalds náttúruhljóð? Regndropar sem lenda á tjaldi, fjöruga lækjarsprænu eða öldurnar í fjörunni?

4. Nú skuluð þið búa til takt sem líkir eftir hljóðum náttúrunnar. Notið ýmislegt sem þið finnið úti í náttúrunni. Eins og smásteina, spýtur, laufblöð o.fl. ásamt hlutum sem þið getið endurnýtt. Munið að allt sem heyrist í má nota í tónlist.

5. Hver skáti á að útbúa sitt eigið hljóðfæri og fleiri en einn geta búið til eins hljóðfæri.

6. Þið skuluð nota sögurnar og búa til tónlist sem til dæmis segir frá því þegar skógurinn hvarf, eða þegar jörðin skalf eða jafnvelskapa róandi tónlist til að fá jörðina til að ná aftur jafnvægi.

Hér getið þið fundið útgáfu af þessari æfingu sem hægt er að gera í fjarfundi, þar sem þið kannið sýndarskóg og búið til eigin tónlist innblásin af náttúrunni.

7. Hver skáti eða hver hópur býr til sína tónlist, með sínum takti. Sameinið svo alla hlutana í samfellt tónverk.

8. Hlutarnir geta tekið við hver af öðrum eða blandast saman.
Hver hluti af tónverkinu byrjar og stoppar þegar það hentar ykkur. Leikið ykkur með að auka styrk og hraða.
Jafnvel væri gaman að hafa einn stjórnanda sem stýrir flutningnum með handahreyfingum.

Góða skemmtun!



Friðsælt samfélag í jafnvægi

20 mín.

Drekar og Fálkar

Í þessu verkefni lærir þú hvaða þættir einkenna friðsælt samfélag sem býr við jafnvægi. Þar eru heimili fyrir fólkið, heimkynni fyrir villtan gróður og dýralíf og tæknikunnátta til að útbúa það sem fólkið þarfnast.

Þetta er fjörugur leikur þar sem þið hlaupið um og skiptist í litla hópa sem tákna mismunandi gerðir samfélaga.

Leikurinn hentar best stórum hópum og að lágmarki 6 þátttakendur.

Undirbúningur og verkfæri



Laufblöð



Greinar



Steinar

Þið þurfið að safna þrenns konar hlutum úr náttúrunni, tveimur hlutum á mann.
Annað hvort getur hópurinn farið saman og fundið þessa hluti eða foringinn undirbúið þá fyrirfram.
Ef ekki finnast hentugir hlutir nálægt má nota eitthvað annað sem þið finnið.

Að byrja leikinn

1. Hver þátttakandi velur sér einn hlut, stein, grein eða lauf. (eða annað tiltækt).

2. Þessir hlutir tákna mismunandi hluta samfélags.
Steinar tákna heimili fólks, laufblöð tákna svæði fyrir dýr og gróður og grein er áhald til að búa til eitthvað sérstakt sem samfélagið er í þörf fyrir.

Athafnir í leiknum

Í leiknum framkvæmið þið mismunandi athafnir bæði fyrir hvern hlut og einnig fyrir litla og stóra jarðskjálfta.

1. Búið til og æfið hreyfingarnar fyrir hvern hlut. T.d. gætu steinar hnirprað sig saman í kúlu, laufin sveiflast í vindinum og spýtur teygt hendurnar upp yfir höfuð.

2. Svo eru hreyfingar sem allir taka þátt í eins og að hristast á staðnum í litlum jarðskjálfta og hlaupa í öruggt skjól við stórum jarðskjálfta.

Reglur leiksins

1. Þegar það er lítill jarðskjálfti eiga allir að gera sína hreyfingu eins hratt og mögulegt er.

2. Þegar það er stór jarðskjálfti eiga allir að skila sínum hlut í eina hrúgu í miðjuni og velja nýjan.



Farið í leikinn

Markmiðið er að hlaupa um og skipta ykkur í flokka eftir ykkar hlut. Svo eru þið beðin um að mynda samfélag eins hratt og þið getið. Hvert samfélag hefur að lágmarki einn stein, eitt lauf og eina grein.
Foringinn eða einhver raddsterkur hrópar fyrirmæli til skátanna.

3. Hlaupið um þar til hrópað er „stopp“.

4. Gerið hreyfinguna fyrir ykkar hlut og fylgist með hinum til að vita hvað þeir eru.

5. Hlaupið aftur um rýmið þangað til hrópað er „finnið annan eins“, finnið annan öðruvísi“ eða“ lítill jarðskjálfti“.

6. Önnur fyrirmæli: „búið til samfélag“, búið til samfélag fyrir gróður og dýr“ (mörg lauf í hópnum)
„búið til borg með mörgum húsum (margir steinar)

Ljúkið leiknum með því að ræða saman með opnum spurningum til sveitarinnar um hvernig á að byggja upp gott samfélag og halda því gangandi:

1. Eru einhverjir aðrir hlutir sem við getum byggt með steinum í staðinn fyrir heimili?

2. Hvernig getum við nýtt tæknina til að aðstoða fólkið og dýralífið?

3. Hvað gefur náttúran fólkinu og dýralífinu?

4. Er eitthvað annað sem þú vilt hafa í þínu samfélagi svo allir geta lifað í sátt og samlyndi?

VERKEFNI 2B

Friðsælt samfélag í jafnvægi

20 mín.

Fálkar og dróttskátar

Í þessu verkefni lærum við hvernig við nýtum auðlindir jarðar og hvernig skapa má ólík samfélög með takmörkuðum auðlindum.
Farið varlega, jarðskjálftar gætu eyðilagt auðlindirnar sem þið hafið safnað. Ef þið vinnið saman og skiptist á auðlindum náið þið markmiðum ykkar fyrr.

Undirbúningur og verkfæri


Laufblöð


Greinar


Steinar


Teningar eða einhver önnur aðferð til þess að fá upp tölurnar 1-6 á handhófskenndan máta.

Þið þurfið 3 mismunandi gerðir af hlutum (lauf, steina og greinar) 8 af hverri gerð eða alls 24 hluti.
Þið getið safnað hlutunum úti í upphafi fundar eða verið búin að undirbúa fyrirfram.
Ef ekki er hægt að nota hluti úr náttúrunni má nota annað í staðinn.

Kynning

Skógurinn er horfinn en þið þurfið samt auðlindir. Tilgangurinn er að skapa samfélög sem innihalda heimili fyrir fólk (táknuð með steinum) heimkynni gróðurs og dýra (laufblöð) og tækni til að mæta þörfum fólks, gróðurs og dýra (táknað með spýtum)
Leikurinn hentar fjórum hópum með 1-4 skátum í hverjum. Þannig þátttakendur eru á bilinu 4-16. Ef þið eruð fleiri en 16 er best að leika í tvennu lagi.

Reglur leiksins

- Ef skipt er í tvö lið (þátttakendur fleiri en 16) og bæði liðin samþykkja geta liðin skipst á hlutum eða gefið hvort öðru.

- Ef þið dragið 4 og þið og annar hópur hafið að minnsta kosti einn eða fleiri auðlyndir og auðlyndirnar eru ólíkar verðið þið að býtta. Séu ekki nægir hlutir í leiknum eða ef aðeins eru til tvær eins auðlyndir missir liðið úr umferð.

- Ef hópar tapa auðlynd fer hún í bunkann á miðju gólfi.

- Auðlyndirnar þurfa að vera sýnilegar fyrir alla hópana.

Farið í leikinn

1. Leggið allar auðlyndirnar á gólfið í miðju herbergisins. Myndið hópa með 1-4 þátttakendum og látið alla setjast í kring um hrúguna.

2. Markmið leiksins er að hver hópur safni nægum auðlindum svo samfélagið geti blómstrað. Blómstrandi samfélag þarf tvo steina til að byggja heimili fyrir fólk, tvö laufblöð til að búa til heimkynni fyrir dýralíf, og tvær greinar til að skapa tæknina sem þarf til að halda fólkinu og dýralífinu hamingjusömu.

3. Áður en þið byrjið skuluð þið ræða í hvað tæknin á að nýtast. Til dæmis að rækta mat, útbúa garð, skapa tónlist eða byggja skóla. Skiptist á að lýsa fyrir hópnum hver ykkar tækni á að vera og af hverju hún varð fyrir valinu.

4. Það munu koma jarðskjálftar og þið þurfið að ákveða hreyfingar sem tákna þá t.d. að hrista líkamann eða að gefa frá ykkur lágt hljóð.

5. Ef þið viljið að leikurinn gangi hraðar má taka tvo hluti (auðlindir) í hverri umferð eftir fyrstu tvær.

Þegar þið eigið að gera

Liðin gera til skiptis, kasta teningi eða draga spjald með tölu á bilinu 1-6.

1. Ná í stein

2. Ná í lauf

3. Ná í grein

4. Býtta við annan hóp

5. Lítill jaðskjálfti, þið fáið ekkert og gerið jarðskjálftahreyfinguna

6. Stór jarðskjálfti, þið tapið einum hlut að eigin vali og allir gera jarðskjálftahreyfinguna

Athugið: Mismunandi hópar geta túlkað reglurnar á mismunandi vegu. Hægt er að bæta við umræðu um hvernig ykkar hópur túlkaði reglurnar og hvernig það gæti haft áhrif á leikinn og hvernig niðurstöður leiksins gætu orðið öðruvísi ef spilað er með aðrar túlkanir af reglunum í huga.

Hvernig endar leikurinn

Haldið áfram þangað til að minnsta kosti einn hópur hefur safnað nægum auðlindum til að byggja upp samfélag. Hópurinn sem vinnur má núna breyta reglum eða setja nýja reglu til að hjálpa hinum hópunum að ná markmiði sínu. Til dæmis má breyta #6 þannig að hluturinn sé gefinn öðru liði í stað þess að skila honum á miðjuna. Eftir því sem fleiri hópar hafa unnið mega þeir líka breyta reglum eða bæta við reglum.

Að lokum skuluð þið safnast saman og velja 2-3 af spurningunum hér að neðan, ræðið um hvað leikurinn kennir okkur um friðsælt samfélag sem býr við jafnvægi.

1. Hvernig gekk okkur að vinna saman?

2. Hvernig leið okkur þegar við töpuðum hlutum vegna jarðskjálfta eða þurftum að býtta við aðra.

3. Hvernig geta samfélög með ólíkar þarfir lifað í samlyndi í heimi með takmarkaðar auðlyndir?

4. Hvað getum við lært af hinum náttúrulega heimi um frið og uppbyggingu samfélaga.

5. Hvers vegna var mikilvægt að hafa tækni og tæknikunnáttu með í leiknum. Hvaða tækni þarf fyrir friðsælan heim?

Eldri Skátar

Fylgið sömu leiðbeiningum og greint var frá að framan en kynnið til leiks mismunandi markmið fyrir hvern hóp.

HÓPUR 1
Byggið þorp í dreifbýli með stórt heimkynni fyrir dýralífið með smá tækni og fámennum íbúafjölda.


3 LAUFBLÖÐ


2 GREINAR


1 STEINN

HÓPUR 2
Byggið bæ með nægu svæði fyrir fólk til að búa, stóru heimkynni dýralífs og smá tækni.


3 LAUFBLÖÐ


1 GREIN


2 STEINAR

HÓPUR 3
Byggið stóra iðnaðarborg með mikið af tækni, einhverjum heimilum fyrir fólk og litlu svæði fyrir heimkynni dýralífs.


1 LAUFBLAÐ

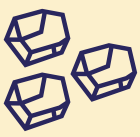

3 GREINAR


2 STEINAR

HÓPUR 4
Byggið stóra viðskiptaborg með mörgum svæðum fyrir fólk til að lifa, aðeins af tækni og litlu svæði fyrir heimkynni dýralífs.


1 LEAF


2 GREINAR


3 STEINAR



Jarðskjálftarnir halda áfram...
Nú þegar þið hafið lokið við verkefnið og getið andað léttar, jörðin hefur öðlast ró á ný. Frábært! Núna getur fólkið lifað í sátt og samlyndi við náttúruna, að passa upp á plönturnar og dýralífið sem þurfa á þeirra aðstoð að halda.

Amrita

Sem betur fer eru fleiri en þið sem reyna að endurnýja náttúrulegt umhverfi sitt. Hér er enn ein söguhetjan, hún Amrita. Skógurinn hennar hefur vaxið á ný en er ekki öruggur ennþá.

Eins og Miku, gerði fólk um allan heim of miklar kröfur til náttúrunnar. Meðal annars kóngurinn í landinu hennar Amritu.

Hann leit á stærstu trén í skóginum og fékk þá hugmynd að fella þau og byggja fleiri byggingar fyrir þegna sína. Hann sendi skógarhöggsmenn inn í skóginn og skipaði þeim að fella öll trén.

Amrita faðmaði eitt af stóru trjánum en skógarhöggsmennirnir sneru sér bara að næstu trjám og byrjuðu að saga þau niður. Amrita sá að vinir hennar fylltust ótta og að dýrin í skóginum flúðu burt í skelfingu.

Að kvöldi gerðu skógarhöggsmennirnir hlé á vinnu sinni. Amrita hafði fáeinar klukkustundir til að finna friðsamlega lausn. Annars yrðu heimkynni hennar eyðilögð. Hún var staðráðin í að finna ráð.
Kannski gæti hún ræktað enn fleiri plöntur og sýnt kónginum og skógarhöggsmönnunum fegurðina sem þeir voru að eyðileggja í græðgi sinni.

Amrita þarf hjálp ykkar til að ná að bregðast við í tæka tíð. Verkefni ykkar er að útbúa lítinn garð úr plöntum, hlutum eða jafnvel í tölvu. Að því búnu skuluð þið lesa lokakafla sögunnar.





Sangam

Sangam varð fyrst til á fundi alþjóðafulltrúa WAGGGS í Nýju Delí árið 1956. Nafnið var valið vegna þess að í fornmáli Sanskrit þýðir orðið Sangam „að koma saman".





VERKEFNI 3

Útbúið ykkar eigin garð

Nú skuluð þið koma auga á tækifærin í kringum ykkur. Kannski getið þið fegrað svæðið í kring um skátaheimilið, tekið svæði utan bæjarins í fóstur og plantað trjám, þið getið ræktað skógarplöntur af fræjum sem þið safnið eða tekið upp plöntur sem hafa sáð sér allt of þétt og plantað þeim í potta eða gróðursett strax á autt svæði.

Þið gætuð líka sáð fræjum eða ræktað afleggjara til að hafa innanhúss.

Undirbúningur og verkfæri

Undirbúningurinn er breytilegur eftir því hvaða verkefni þið ákveðið að framkvæma sem hópur.

Veljið eitt af eftirfarandi möguleikum:

- ☐ Farið út og finnið landsvæði þar sem þið getið ræktað eitthvað
- ☐ Skreytið blómakassa fyrir gluggakistu eða blómapott og plantið fræi
- ☐ Hlúið að garði sem er til nú þegar og veitið því smá alúð
- ☐ Klippið út blómin og myndirnar sem eru í viðaukanum hér neðar og búið til eina klippimynd af blómabeði
- ☐ Búið til „Zen" garð (sérstakur garður sem hægt er að fara til að öðlast hugarró)
- ☐ Teiknið og litið ykkar draumagarð
- ☐ Búið til mynd í þrívídd af garði með því að nýta ykkur endurunnið efni
- ☐ Búið til origami blóm og „gróðursetjið" þau um skátaheimilið
- ☐ Nýtið ykkur tæknina til að skapa stafræna mynd af garði

Þökk sé öllum fallegu görðunum sem þið og Amrita hafa gróðursett þá sjá allir, skógarhöggsmennirnir, fólkið og kóngurinn, þegar þau vöknuðu að skógurinn var enn stærri og fallegri en áður.

Skógarhöggsmennirnir geta ekki hreyft sig fyrir öllum friðsælu plöntunum, fallega útsýninu og öllu fólkinu sem er að hugsa um týndu dýrin.

Skógarhöggsmennirnir settu niður axirnar sínar og sögðu við kónginn að þeir gætu ekki haldið áfram, það skipti engu. Þeir gætu ekki stöðvað skóginn að vaxa og þeir vildu ekki lengur reyna að stöðva hann. Kóngurinn var sammála og ákvað að deila könungshöllinni sinni frekar fyrir þegnana sína í stað þess að taka landsvæðið af skóginum. Þá gat allt fólkið deilt fallega útsýninu af skóginum.

Deilið velgengni ykkar með heiminum! Takið mynd af garðinum ykkar og setjið myllumerkið #WTD2023 og deilið með öðrum, eða sendið myndina beint til WAGGGS í gegnum netfangið: wtd@wagggs.org

Finnið innblástur fyrir garðinn ykkar eða einfaldlega lærið meira um garða með því að heimsækja þennan hlekk hér.

Ef þið viljið fleiri verkefna hugmyndir kíkið á einhverja af heimasíðum hjá alþjóðlegu skátamiðstöðunum til að kynnast hvaða útidagskrá þau bjóða upp á hjá Kusafiri, Sangam, Pax Lodge, Our Cabana og Our Chalet.

Skógurinn endurvakinn

Eftir að hafa lokið við að byggja garðinn ykkar þá skuluð þið lesa síðasta þáttinn af sögunni til þess að heyra hvernig við getum tryggt friðinn hjá öllum sögupersónunum sem við höfum fengið að kynnast um heim allan. Loks var heimurinn enn á ný iðandir af lífi. Dýr og fuglar voru á ferli og jörðin var þakin litríkum plöntum. Korn meyjarnar dönsuðu, jörðin gaf frá sér ánægjustunur og skóginum hennar Amritu var borgið þökk sé ykkar aðstoðar.

Í þessum ævintýrum frá ýmsum heimshlutum höfum við uppgötvað hvernig vistkerfin byggja á mörgum þáttum sem allir vinna saman. Hvernig hagsmunum jarðarinnar er best borgið og hvernig þið getið verndað umhverfið í ykkar heimabyggð. En það er ein sögupersóna sem þarfnast ennþá hjálpar.

Miku sat alein á jörðinni og henni leið hörmulega yfir því sem hún hafði gert. Allt í einu féll skuggi á hana þegar trén teygðu sig í átt til himins í kring um hana og plöntur lifnuðu við. Hún var ánægðust allra yfir því sem gerst hafði en samt sóttu að henni áhyggjur.
Hvað ef einhver annar færi að óska sér of mikils.
Hvað ef sagan endurtæki sig?

Miku byrjaði að ferðast um heiminn og segja frá því frábæra fólki sem fólk hafði verndað náttúruna og hvernig aðrir höfðu valdið henni skaða. Miku vonaði að umhverfið yrði áfram öruggt.

Our Cabaña

Our Cabaña er staðsett í „borg eilífðar vors" eða Cuernavaca í Mexíkó. Síðan skátamiðstöðin opnaði árið 1957 hefur hún boðið gestum velkomin frá öllum heimi og boðið þeim að taka þátt í allskyns dagskrámöguleikum allt frá umhverfismálum að því að efla leiðtogahæfni stúlkna.

Klárið síðasta verkefnið í Þankadagspakkanum til þess að aðstoða Miku að deila boðskapnum um frið í náttúrunni.





Gengið um heiminn

Öll viljum við vernda friðsæla jörð. Þið getið lagt skátaskystkinum ykkar lið í gegnum verkefnið „gengið um heiminn" og deilt sögum eins og sögunni hennar Miku. Einnig getið þið, vinir og fjölskyldur ykkar skráð sig og gefið fjárupphæð í Þankadagssjóðinn.



Það eru um 10 milljónir kvenskátar í heiminum, sjáum hversu marga hringi í kringum jörðina við náum að ganga ef við vinnum saman. Hvert skref sem við tökum saman er eitt skref í áttina að verndun jarðarinnar og að friðsælli framtíð.
Þið getið unnið saman í skátasveitinni eða jafnvel félaginu til þess að ná markmiðinu ykkar.

Undirbúningur og verkfæri

Áskorunin hefst á Þankadeginum, 22. febrúar, 2023, og mun vera í gangi fram að degi jarðarinnar, 22. apríl, 2023. Þá hafið þið akkurat tvo mánuði til að ná markmiðinu!

1. Hægt er að velja um tvær áskoranir. Annars vegar að setja ykkur markmið um hversu langt þið viljið ganga á hverjum degi.
   Gott einstaklingsmarkmið gæti verið um 4.000 skref, sem jafnast á við 3 kílómetra. Ef þið ákveðið að vinna að áskoruninni sem skátasveit eða skátafélag þá endilega setjið ykkur hærra markmið. Hins vegar getið þið sem hópur ákveðið ákveðna vegalengd eða göngu sem þið viljið klára fyrir dag jarðarinnar, 22. apríl, 2023.

2. Þið getið safnað áheitum á meðan þið ljúkið áskorunina og styrkt verðug málefni í leiðinni, eins og Þankadagssjóðinn.

3. Á vegferðinni gætuð þið fundið áhugaverða parta af náttúrunni sem gætu þarfnast aðhlynningar. T.d. rusl á grænu svæðunum í ykkar nágrenni eða jafnvel komist að því að hverfið ykkar þarf fleiri græna reiti.
   Þessir hlutir gætu orðið til þess að veita ykkur innblástur til að grípa til aðgerða, mögulega hvatt fólk nágrennnisins til að mæta á tiltektardag, hvatt stjórnvöld til að planta meiri trjám og gróðri til að auka loftgæðin í hverfinu.

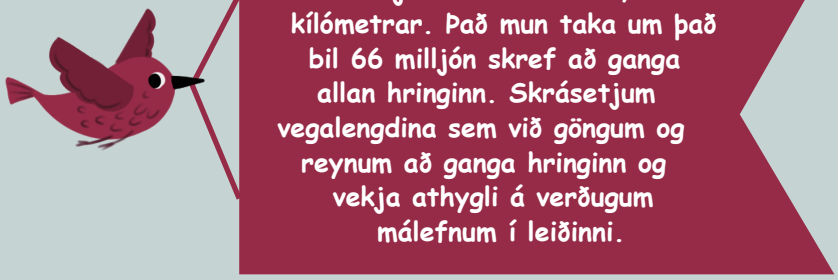
Það eru margar leiðir til að ljúka við þessa áskorun. Þið gætuð farið út í göngutúr í hverfinu ykkar, farið út að hlaupa, eða farið í fjallgöngur. Finnið þá aðferð sem hentar ykkur best.

4 Reiknið saman hversu langt skátasveitin ferðaðist saman í kílómetrum og deilið með WAGGGS hér. Þar er einnig hægt að finna fleiri upplýsingar um dagskrápakkann og hversu langt við sem skátahreyfing höfum náð að ganga um heiminn í gegnum „gengið um heiminn" áskorunina.

5 Þegar við göngum um heiminn mun slóðin okkar opinbera staðreyndir á leiðinni, eins og t.d. um skátamiðstöðina Kusafiri eða hvernig við getum verndað kóralrifin í Ástralíu.

6 Veitið ykkar náttúrulega umhverfi sérstaka athygli, takið myndir af því sem ykkur finnst sérstaklega fallegt úti í náttúrunni. Þið getið deilt því til að hvetja aðra að halda göngunni sinni áfram, vekja áhuga og meðvitund á náttúrunni með fólkinnu í kringum ykkur.

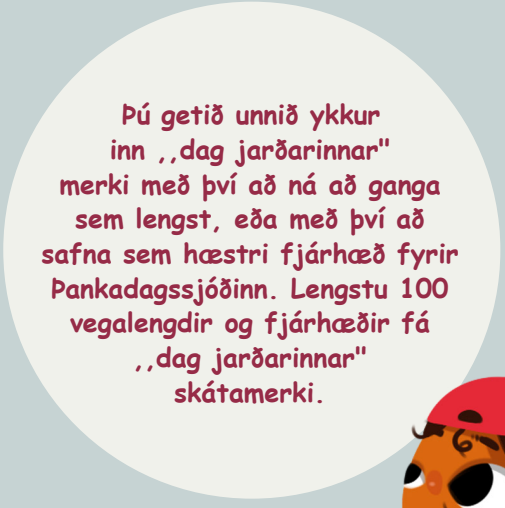
Tökum næstu skref saman til þess að vernda jörðina og tryggja friðsæla framtíð!





Ekki gleyma að skrásetja gönguna ykkar í gegnum vefinn. Hægt er að deila myndum af göngunni og sögum um ykkar hverfi og nágrenni.

HAMINGJUÓSKIR!
Þú hefur lokið við Þankadags pakkann 2023!







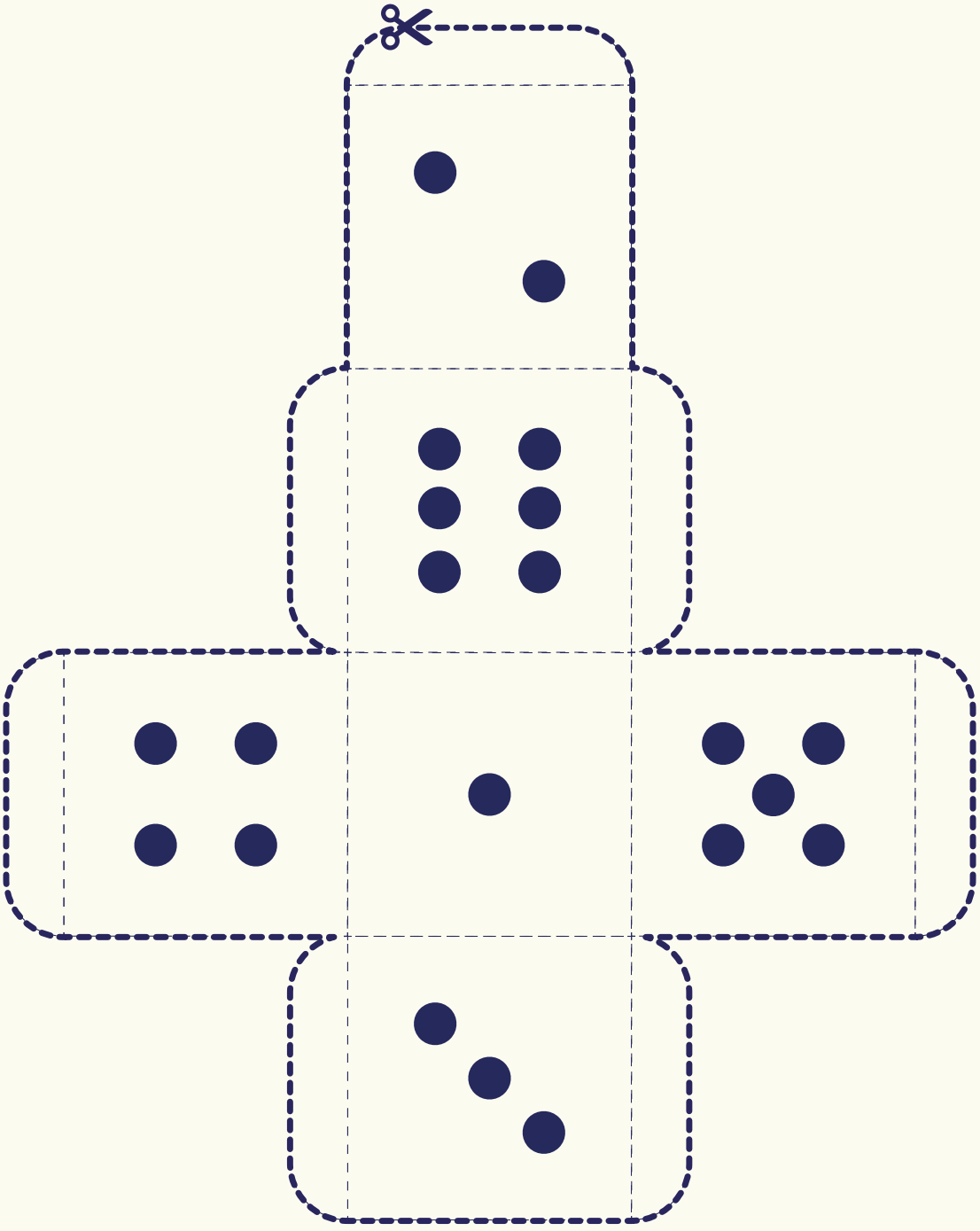
Viðauki

VERKEFNI 2B

Hér er teningur sem þið getið klippt út og límt saman ef þið eigið ekki tening.

Klippið út eftir dekkri línunum

Brjótið blaðið saman eftir punktalínunni



VERKEFNI 3

Myndir sem hægt er að klippa út og nýta til þess að mynda blómabeð fyrir verkefnið.

Klippið á eftir dökku punktalínunni



Sérstakar þakkir

Sérstakar þakkir fyrir vinnuhóp Þankadagsins fyrir hugmyndirnar, sköpunargleðina og skuldbindinguna til þess að skapa dagskrápakka ársins:

Alyssa Meredith (USA)
Andrea Agapiou (Cyprus)
Claire-Marie Pepper (Australia)
Verena Kunberger (Germany)
Lynn Lynn Htaik (Myanmar)
Madeleine Perham (UK)
Amoako Lynda (Ghana)
Aleksandra Polesek (Poland)

Sérstakar þakkir fá einnig
Mel Reoch og Elsa Cardona fyrir þeirra framlag sem var mjög hjálpsamlegt ásamt sjálfboðaliðunum hjá Pax Lodge sem að prófuðu og komu með ábendingar um verkefnin: Katie Saxby, Anna Scott, Clare Paske, Sarah Sprigg, Catriona Duffield, Grace Haycocks, Andrea Torres, Jenna Heleen, Judie Ndhlovu.

ÍSLENSK ÚTGAFA

Þýðing
Kristín Arnardóttir
Sædís Ósk Helgadóttir

Ritstýrt
Rita Osório

Ritstýrt
Alyssa Meredith and Josephine Oates (née Davies)

Hannað
Studio Ping Pong

World Association of Girl Guides and Girl Scouts
World Bureau,
12c Lyndhurst Road
London, NW3 5PQ
United Kingdom

Telephone +44 (0)20 7794 1181
Email: wtd@waggg.org
Website: www.wagggs.org
www.worldthinkingday.org

Samfélagsmiðlar

Til að sjá meira af alþjóðlegum tækifærum er hægt að fylgja **@WAGGGSworld** á Instagram, Facebook and, Twitter.

Fyrir frekari upplýsingar eftir landsvæðum er hægt að fylgja þessum aðgöngum:
@africaregionswagggs
@wagggswhho
@ArabRegionWAGGGS
@AsiaPcificRegionWAGGGS
@europeregionwagggs



