

Program - Wild Wild West

Story

En bankrånare går lös. Scouterna måste hjälpa till att avslöja den efterlysta och återgälda guldet. På varje kontroll får scouterna en ledtråd och guldpenngar. Ledarna är olika typer av bybor som vill hjälpa till att ta skurken och återgälda pengarna.

Under samlingen utanför huset så hör man ljudet av en sprängning och bankdirektören kommer ut genom ytterdörren samtidigt som det strömmar ut en massa rök. Han skriker att "Banken är sprängd. Den ledare som ska vara bankrånare ska inte vara med på samlingen och kanske någon ledare till så det inte blir uppenbart.

Kvällen innan:

De yngre scouterna har kommit och tillverkar en käpphäst per patrull.

Patrullerna

Varje patrull får en käpphäst under samlingen. De får också instruktioner vad hästen ska göra under rundan, t.ex dricka när det finns vatten, hoppa när hen ser en gren, alltid få en bra plats att vila på när patrullen kommer fram till en kontroll o.s.v.

Patrullerna får snusnäsdukar (en färg per patrull) som de har på sig hela dagen.

Utmanarna

Utmanarna är cowboys från en annan ort och försöker också få tag i guldet. När utmanarna närmar sig kan patrullen skydda sig genom att bilda en cirkel där de håller varandra i händerna. Om en utmanare lyckas pjetta (kulla) en scout måste patrullen lämna över allt guld just den scouten bär på. Utmanarna måste sen gå vidare.

Manus - samling

Ledare 1: "God morgon! Hoppas alla sovit gott. Nu har vi även fått hit våra äventyrare och utmanare som kom nu på morgonen. Vi hoppas alla ska trivas här i Vilda Västern och vi vill bjuda in er till att bli del av vår by genom att träffa flera av byinvånarna under dagen och hjälpa dem.

Explosion från högtalare. Anders kommer springandes klädd som bankdirektör.

Bankdirektören: "Banken har blivit sprängd! Allt guldet är borta!"

Ledare 2: "Herregud så hemskt! Är alla oskadda?"

Bankdirektören: "Lite omskakade och sotiga men annars mår vi bra. Ni måste hjälpa oss att ta fast bankrånaren och hitta guldet!"

Ledare 1: "Vi har ett helt gäng scouter här som gärna hjälper till. Såg du vem det var som gjorde det?"

Bankdirektören: "Det var en ensam bankrånare, som sprängde banken helt på egen hand. Rånaren såg ut att vara klädd i friluftskläder så se upp så rånaren inte gömmer sig här mitt ibland er!"

Ledare 2: "Vi ska hålla ögonen öppna efter både ledtrådar och guld. Scouterna ska gå runt här i skogarna under dagen och kommer att samla på sig guldpengar och ledtrådar.

Vi gör så här, vi delar in er i patruller och sen skickar vi iväg en patrull åt gången som får gå runt i Vilda Västern och se vilka intressanta personer ni träffar som kan hjälpa er med guldpengar och ledtrådar. "

Ledare 1: Se upp för cowboys från den andra byn. De har redan förstått att det finns en belöning för den som avslöjar rånaren och återför guld. Ni känner igen dem på att de har gula scarfsar. De är väldigt farliga så ni får inte slåss med dem eller göra dem arga. När de kommer så kan ni skydda er genom att ställa er i en cirkel och hålla i varandras händer. Då kan de inte göra något. Men om någon av er inte är i cirkeln och håller i händerna så kan de pjetta er. Då måste ni lämna över allt det guld som den scouten har på sig! Det är bara om de har gul scarf på sig som de är farliga så om scarfsen inte är på så kommer de inte göra något. Fundera därför på hur ni ska skydda guldpengarna som ni får längst rundan. Ska en person ha dem eller ska ni dela upp dem på många patrullkompisar? Det gäller att vara smart för om ni blir pjettrade får ni inte ljuga utan måste lämna över allt guld till de andra cowboysen."

*Patrullindelning, utdelning av scarfsar och kapphästar inklusive instruktion för hästarna.
Patrullerna ska hitta på namn och utse patrulledare.*

De patruller som väntar på att få gå iväg leker fritt eller spelar hänga gubbe med Anders.

Ledtrådar som respektive aktivitet delar ut:

Spotta snus - Vi hörde bankrånaren prata ett annat språk än svenska så rånaren kan flera språk.

Chifferlåda - Rånaren har mörkt hår.

Hinderbana - Bankrånaren var kortare än 1.75 m.

Duell - Rånaren tog några danssteg efter att sprängningen lyckas så vi tror att rånaren gillar att dansa.

Hästsko - Bankrånaren tappade ett foto som blev så bränt så vi kan inte se vem som är på det men det verkar vara rånarens två barn.

Lasso - Bankrånaren har inte skägg.

Guldvaskning – Bankrånaren verkar bo i ett hus.

Saloon - Vi har hört att bankrånaren minsann är en kvinna.

Linedance – Någon sa att de hört bankrånaren redan flytt härifrån (falsk ledtråd eftersom ledaren som håller i den här kontrollen är bankrånaren)

Runda med aktiviteter

Vi räknar med åtta patruller. De startar med fem minuters mellanrum och går en runda. Efter fem kontroller blir det lunch. Efter lunchen fortsätter kontrollerna och leder tillbaka till stugan. Planera för flera patruller kan göra kontrollen samtidigt.

Varje aktivitet kan ge max 10 guldmynt. Om patrullen gör ett ok jobb så får de 5 guldmynt och sen får de allt mer beroende på hur bra de gör. Ledarna på respektive aktivitet bestämmer sin egen skala.

- Vid start/mål kör vi Hänga gubbe som pausunderhållning medan patrullerna väntar på att starta.
- Spotta snus/godis. Byborna på kontrollen behöver hjälp att bli bra på snusspottning
- Rånarna har tappat en låda. Chiffer för att få fram koden till låset. I lådan finns guld och fika.
- Tämja sin häst. En hinderbana som de ska ta sig igenom med alla i patrullen som håller på käpphästen. Bedömning hur snabba de är, vilken tid och om alla verkligen håller i käpphästen.
- Sheriffer. Duellträning med Nerf. En ledare står rygg mot rygg med en patrull. Båda tar tio steg och vänder sig sen om och skjutar på varandra.
- Hästskokastning – Patrullen får hästskor som de ska kasta i spannar som står på olika avstånd.

Lunch

- Hänga upp/lägga ut kort i träden som scouterna ska hitta. Scouterna ska få ihop en Royal Flush, kåk eller någon annan av de händer som ger mycket poäng (häng upp en plansch med korthänder). Det behöver bara ta med kort som ger poäng och visa upp.
- Lasso, fånga "kossor" på olika avstånd.
- Guldvaskning i ån. Väga guld på våg och omvandla det till guldpengar.
- Saloon med drinkblandning. De slår med tärning och ska blanda en drink med de ingredienser de får. Några i patrullen måste smaka. Ledarna håller på och skvallrar om bankrånaren och berättar både sånt som är sant och falskt.
- Linedance, härma ledaren så långt man kan.

Slutstrid

Först får patrullerna gemensamt berätta vem de tror är skurken. Två sheriffer kommer och för bort bankrånaren.

Guldpengarna räknas och scouterna kan köpa tändstickor, späntor m.m. för pengarna. Ett jättelångt snöre har spänts upp och patrullerna får varsin plats längs snöret där de på en given signal får göra upp sin eld. Den patrull som först bränner av snöret med sin eld vinner.

Guldtacka som pris där patrullen skriver sitt namn och som sen sparas på kåren.