

Deltagandemärken

Deltagandemärkena får du som ett minne för vad du har upplevt tillsammans med din patrull. Märkena har olika namn och motiv. Som scoutledare kan du inspireras av deltagandemärkenas namn och motiv när du lägger upp programmet och skapar symboliska ramverk. Självklart kan du välja att göra något helt annat också.

SPÅRARSCOUT



För spårare finns det fyra deltagandemärken som visar att du varit med i Scouterna under en viss tid. Precis som ett märke från ett läger blir ditt deltagandemärke ett minne av upplevelserna som ni i patrullen haft tillsammans.



FOTSPÅR



LJUSSPÅR



DJURSPÅR



TIDSPÅR

ÄVENTYRARSCOUT



Äventyrarna har åtta olika äventyr som deltagarmärken. Äventyren är lagom många och lagom stora för att ni ska hinna med ungefär ett per termin. Men ni kan lika gärna jobba med ett äventyr under en sommar eller något skollov. Om ni är flera patruller i avdelningen behöver ni inte välja samma äventyr. Gör det som ni tycker verkar roligast just nu! Tillsammans i era patruller ska ni sedan planera och genomföra projekten och reflektera över vad som gått bra eller dåligt. Äventyren beskrivs noggrannare i "Äventyrarnas Handbok" där ni får stöd och tips.



FÖREBILDEN

Äventyret går ut på att skapa en heldagsaktivitet för yngre scouter i scoutkåren, till exempel spårarna.



HAJKEN

Det här äventyret går ut på att ni ska planera och genomföra en hajk i patrullen.



MÖTET

Här ska ni träffa en ungdomsgrupp med en annan inriktning än ni själva och fundera över hur era livsskådningar och mål är lika eller olika.



RÖSTEN

Det här äventyret handlar om att göra något för att påverka världen utanför Scouterna.



BYGGET

Bygget är äventyret går ut på att tillsammans skapa något till er utrustning, patrullya, eller scoutlokal.



MILJÖN

Det här äventyret handlar om att göra något bra för miljön och er omgivning.



VÄRLDEN

Under äventyret Världen ska ni ta kontakt med scouter i ett annat land och lära er om hur deras liv ser ut.



SCENEN

Scenen är äventyret som går ut på att göra en teaterföreställning som handlar om vad ni i patrullen tror på och står för.

TILLHÖRIGHETSMÄRKEN

Roverscout



Som roverscout väljer du bland fyra färdval som hjälper dig att sätta ett särskilt fokus på dina roverprojekt. Färdvalen symboliseras av fyra tillhörighetsmärken. Under din tid som roverscout kan du byta färdval. Då byter du också ut det gamla märket mot det nya. Läs mer i roverscoutboken "Vägvis" om de olika färdvalen.



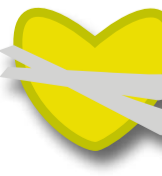
FÄRDVAL LEDARSKAPET

Med detta färdval utvecklas du genom att leda andra. Det kan vara i princip vilket projekt som helst där du tar ledarskapsansvaret.



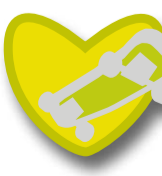
FÄRDVAL KULTUREN

Här kan du fokusera på kreativa uttryck som konst, musik och hantverk. Eller så kan du inrikta dig på levnadsmönster, normer eller vanor hos en grupp människor.



FÄRDVAL NATUREN

Friluftsliv är en del av scoutmetoden men färdvalet Naturen sträcker sig över mer än bara friluftsliv. Här har du möjlighet att fördjupa dig i miljöfrågor, ekosystem och naturens kretslopp.



FÄRDVAL SAMHÄLLET

Med detta färdval kan du utvecklas inom samhällsengagemang, demokrati och påverkan.

UPPTÄCKARSCOUT



Det finns sex deltagandemärken för upptäckare och det är upp till avdelningen att bestämma vilket märke som delas ut när. Det spelar ingen roll i vilken ordning ni använder dem, men bestäm inför varje termin vilket ni kommer att jobba med. Ni som vill kan bygga vidare på namnet eller temat för respektive märke under terminen, det väljer ni själva. Oavsett hur ni gör kommer era minnen att kopplas till respektive märke.



FJÄRRAN



HORISONTEN



MÄNNISKAN



VÄGEN



NÄRA



BERÄTTELSEN

Utmanarscout



Utmanarnas märken heter utmaningarna. Det finns två personliga: Början och Försättningen, som markerar början och slutet på tiden som utmanarscout. De åtta andra utmaningarna är projekt som ni i patrullen gör tillsammans för att utmana och påverka er själva och er omgivning. Här är några förslag på vad ni kan göra under utmaningarna. Ni kan självklart hitta era egna tolkningar.



BÖRJAN

Den första personliga utmaningen är en ensamhajk, där du är för dig själv i naturen i ett dygn. Du lagar din egen mat och sover ensam en natt.



ENGAGERA

Ordna en inspirationsdag för kåren eller distriktet med inbjudna föreläsare. Engagera fler i Scouterna! Gör en rekryteringsturné på skolor eller få föräldrar att engagera sig mer i er kår.



HJÄLPA

För statistik över era goda gärningar och gör en godgärningsbok. Gör en insamling till något gott ändamål.



VÅGA

Testa friluftsmetoder ni aldrig provat förut, till exempel isklättring, mountainbiking eller forspaddling. Bygg en höghöjdsbana.



TA STÄLLNING

Undersök olika sorters mat, till exempel kravmärkt, GI, närproducerad, koscher, genmodifierad, vegetarisk eller E-nummer och diskutera vad ni vill äta och vad ni inte vill äta. Gör en kampanj för att få folk att förstå hur alkohol negativt påverkar kroppen och möjligheterna i livet.



PÅVERKA

Påverka samhället i en fråga ni brinner för. Det kan ni göra genom att skriva insändare, blogga eller kontakta politiker. Få scoutkåren att börja sopsortera.



UTVECKLA

Lär er origami. Vik tranor till Hiroshima eller sälj dem till förmån för atombombens offer. Välj vilket ämne som helst som intresserar er och utveckla det genom att lära er mer om det.



UTFORSKA

Testa caving och att utforska grottor. Jämför olika informationskällor, till exempel tidningar med olika politisk inriktning, olika nyhetskanaler och olika lexikon, som Nationalencyklopedin, Wikipedia, Conservapeda.



ORKA

Gör en hajk där ni får tänja era fysiska gränser. Orka lyssna! Ta kontakt med och stötta en organisation som hjälper andra människor.



FÖRSÄTTNINGEN

Den andra personliga utmaningen gör du i slutet av din utmanartid. Den handlar om att synliggöra din utveckling. Utmaningen kan vara upplagd som en hajk, en heldag i scoutlokalen, eller utspridd på några kvällsmöten.