

Scouterna gör unga redo för livet genom äventyr och utmaningar som får dem att växa som individer. Våra värderingar genomsyrar allt vi gör – vi är schyssta kompisar!

Scouterna

Scouternas märkessystem



Scouternas program

Scouternas märkessystem

Scouterna gör unga redo för livet genom rolig, meningsfull och utvecklande fritid. Scoutprogrammet är helheten av vad vi gör i Scouterna, varför vi gör det (våra mål & syften) och hur vi gör det (scoutmetoden, vår pedagogik). Ett stöd för att planera och genomföra scoutprogrammet och uppmuntra den personliga utvecklingen är det gemensamma märkessystemet. Efter ett genomfört projekt, en viss termin eller när scouterna har lärt sig något tillsammans fungerar ett märke eller någon annan symbol som ett minne. På det sättet är märket eller symbolen mycket mer än själva tygbiten.

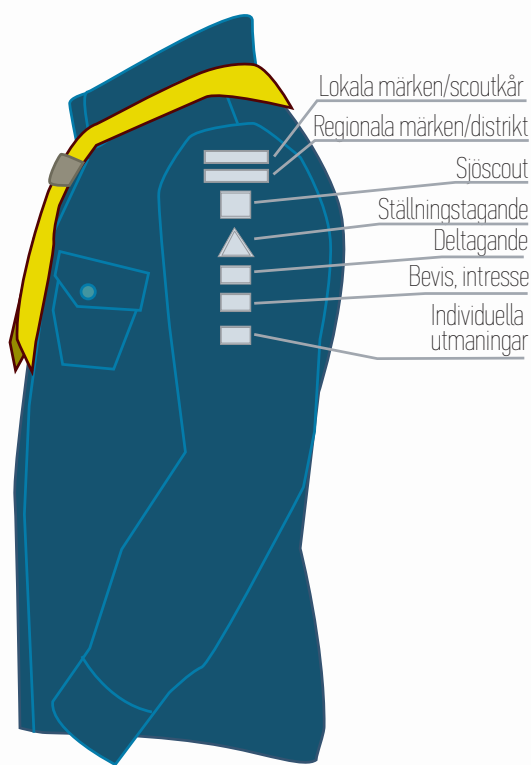
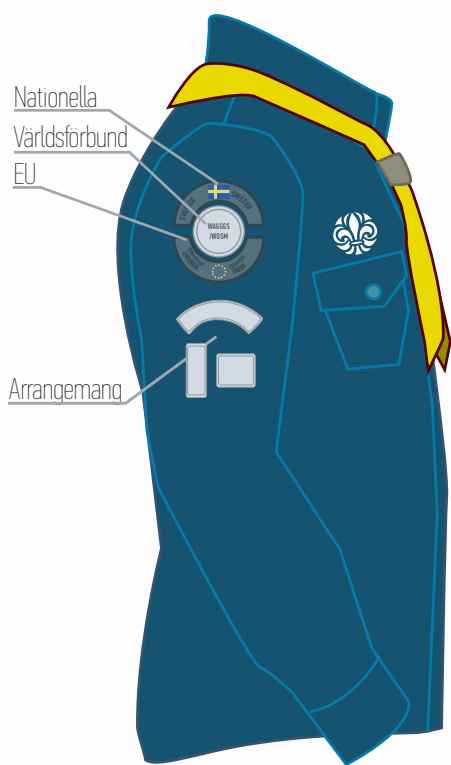
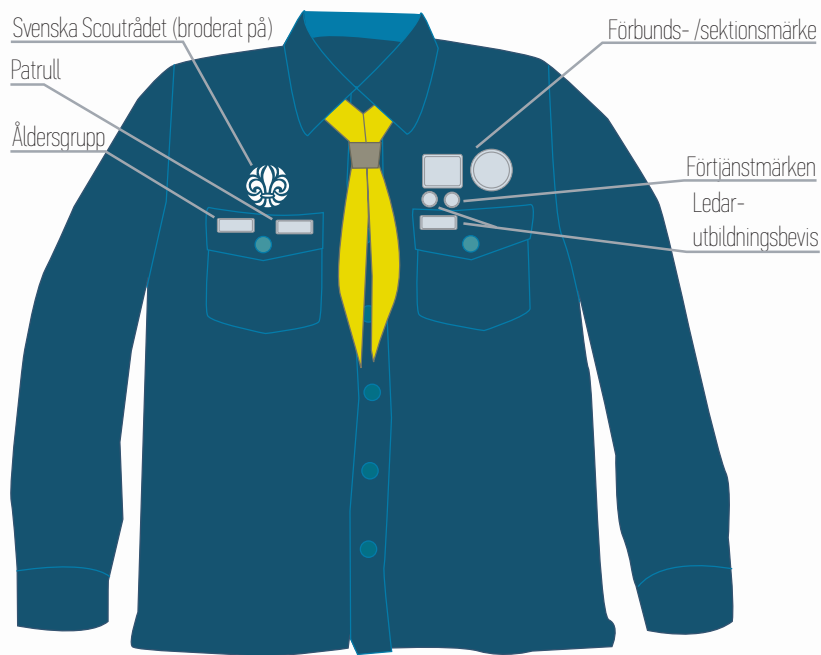
För både ledare och scouter kan märkessys-

temet hjälpa till att planera program - med scoutmetoden, målspåren och den personliga utvecklingen som grund. Märkena är indelade i fyra kategorier: **tillhörighet**, **deltagande**, **intresse**, och **bevis** (som presenteras mer detaljerat nedan). Alla scoutkårer ser olika ut, och skiljer sig åt när det gäller hur mycket man jobbar med märken. En del kårer använder inte märken alls. Det går lika bra att jobba med en, flera eller ingen av märkeskategorierna.

På www.aktivitetsbanken.se/marken hittar du kompletta beskrivningar för alla märken. Enklast köper du märkena via Scouternas webbshop, www.scout.se/shop.



I scoutprogrammet finns mål för varje åldersgrupp i 14 olika områden, så kallade målspar, som till exempel aktiv i gruppen, problemlösning och ta hand om sin kropp. Tillsammans bidrar de till att scouterna utvecklas och lyfter mot nya höjder. Målspåren är ett stöd för ledare och scouter att göra medvetna val i planeringen och du hittar dem i boken *Ledaren – gör dig redo*, i böckerna för varje åldersgrupp och på www.aktivitetsbanken.se.



Märkesutdelning

Ofta delas märkena ut i samband med en ceremoni för att skapa en högtidlig känsla. Om ni bjuder in föräldrar eller kompisar till dessa ceremonier, glöm inte bort att berätta vad ni upplevt tillsammans kopplat till just det märket. Tillhörighetsmärkena delas ofta ut i samband med en invigning till åldersgruppen. Deltagandemärkena delas ut i slutet av tidsperioden eller när ett projekt är slut. Övriga märken delas ibland ut oftare. Tänk igenom ceremonin i förväg och se till att alla känner sig inkluderade. Du kan läsa mer om ceremonier i boken *Ledaren – gör dig redo!*



Tillhörighetsmärken

Som scout tillhör man inte bara en patrull och en åldersgrupp utan ibland också en avdelning. Dessutom är man medlem i en scoutkår, ett distrikt eller region, ett scoutförbund och en världs-scoutorganisation. Genom tillhörighetsmärken och symboler skapas en känsla av gemenskap i en grupp och visar andra varifrån man kommer. För att bygga upp känslan av tillhörighet till en åldersgrupp finns det spårar-, upptäcker-, äventyrar-, utmanar- och rovermärken.

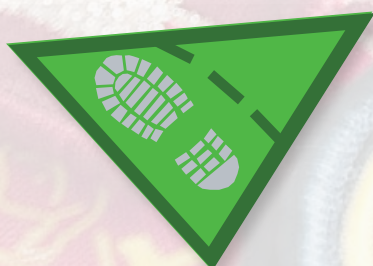
Tillhörighetsmärken för patrullen kan vara kul att göra själv. Ni arbetar dessutom med målspåren Fantasi och kreativt uttryck och Fysiska utmaningar när ni tillverkar dem. Men på www.scout.se/shop finns också färdiga patrullmärken att köpa. I dagsläget finns det åtta grupper av patrullmärken (insekter, fåglar, sjöfåglar, dinosaurier, svenska djur, savanndjur, väsen, stjärntecken) med sex märken/djur för varje grupp.

Vad passar bäst?

Den bästa patrullssymbolen, minnet av en termin eller ett projekt kan lika gärna vara något ni skapar själva. Skapa egna symboler och minnen. Det kan vara en flagga, ett skärp, en t-shirt, en kniv, en figur i lera, ett fotocollage eller något helt annat...

Deltagandemärken

Scouterna får deltagandemärkena som ett minne för vad hon eller han har upplevt tillsammans med patrullen. Precis som med till exempel märken som delas ut efter hajker och läger delas deltagandemärkena också ut till alla som har deltagit, oavsett om de varit med hela tiden eller bara en del tiden.





Deltagandemärken

Spårare och upptäckare

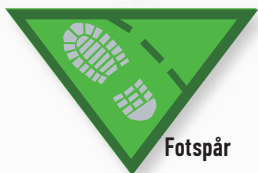
Spårarnas och upptäckarnas märken representerar deltagande under en viss tid (en termin eller motsvarande) då man har arbetat med scoutmetoden och utvecklats längs målspåren. Precis som ett märke från ett läger blir deltagandemärket ett minne av upplevelserna patrullen haft tillsammans. Alla scouter i en patrull eller avdelning får ett likadant deltagarmärke, oavsett om det var deras första eller fjärde termin, eftersom de delar samma upplevelse. Det finns fyra deltagandemärken för spårare och sex för upptäckarscouter. Det spelar ingen roll i vilken ordning ni använder dem, men bestäm inför varje termin/tidsperiod vilket ni kommer att dela ut i slutet.



Tidsspår



Djurspår



Fotspår



Ljusspår



Människan



Horisonten



Fjärran



Nära



Vägen



Berättelsen



Äventyrare

För äventyrarscouter finns åtta projekt som kallas äventyr. Patrullen bestämmer vilket äventyr de vill genomföra, och äventyren är lagom många och lagom stora för att hinna med ungefär ett per termin. Ni kan också välja att jobba med ett äventyr under en sommar eller ett skollov. Varje patrull bestämmer vad de tycker är roligast och finns det flera patruller i samma avdelning kan patrullerna jobba med olika äventyr. Även om flera patruller väljer samma äventyr genomför varje patrull sitt eget projekt för sig.

Äventyren är noggrant beskrivna i boken *Äventyrarnas handbok* och på www.aktivitetsbanken.se/ marken. Även om det finns vissa ramar är det upp till patrullen hur äventyren blir, precis som med alla projekt handlar det om att sätta upp mål och att genomföra det man bestämmer tillsammans.



Hajken - planera och genomför en hajk i patrullen



Bygget - skapa något till er patrullya, scoutlokal eller patrullutrustning



Rösten - påverka världen utanför Scouterna



Miljön - gör en insats för miljön



Scenen - gör en föreställning om vad ni tror på och står för



Mötet - träffa en ungdomsgrupp som har en annan inriktning än ni själva



Förebilden - skapa en heldagsaktivitet för yngre scouter



Världen - ta kontakt med scouter i ett annat land



Deltagandemärken

Utmanare

För utmanarscouter finns utmaningar, som är ett verktyg för att jobba i projekt och sätta fokus på sin personliga utveckling. De kan i sin tur delas upp i två kategorier: patrullutmaningar och personliga utmaningar.

Patrullutmaningar

Det finns åtta patrullutmaningar som också är utmanarscouternas deltagandemärken. Utmaningarna består av ett tema och ett märke och patrullen bestämmer själva vad projektet ska bestå av. I boken *Våga utmana!* och på www.aktivitetsbanken.se/marken finns vissa ramar som hjälper scouterna att planera, genomföra och reflektera över utmaningarna. De viktigaste ramarna är att utmaningen ska genomföras i patrullen, kopplas till målspar, följa kedjan ”planera – genomföra – utvärdera” samt att den ska dokumenteras och redovisas. Vilka målspar varje projekt siktar mot och vad utmaningen går ut på är upp till utmanarscouterna. I boken *Våga utmana!* och på webben finns exempel på hur man kan genomföra fyra olika utmaningar. Dessutom finns en lista med projektidéer för alla åtta utmaningarna för att sätta igång fantasin för den som vill. Det är bara den egna fantasin som sätter gränsen för vilka projekt som kan rymmas inom utmaningarna.



Engagera



Våga



Ta ställning



Påverka



Orka



Hjälpa



Utveckla



Utforska



Personliga utmaningar

De två personliga utmaningarna gör utmanarscouten på egen hand. De är tänkta att inleda och avsluta tiden som utmanarscout. Båda två går ut på att fokusera på sin egen personliga utveckling: först genom att tänka igenom vilka områden man behöver arbeta med, och sedan genom att följa upp hur det har gått ett par år senare. De personliga utmaningarna ger ett tillfälle att samla ihop och fundera igenom det man lärt sig i och utanför Scouterna och bli medveten om sin personliga utveckling. Till sin hjälp i de personliga utmaningarna finns ett profilkort som finns tillsammans med all information om utmaningarna i boken *Våga utmana!* och på www.aktivitetsbanken.se/marken



Hitta tips på aktiviteter och passa på att tipsa andra om era bästa aktiviteter på www.aktivitetsbanken.se



Intressemärken

För intressemärkena är scoutens egna intresseområden huvudfokus. Varje person är unik och har egna intressen, att få möjlighet att fokusera på ett område som scouten är speciellt intresserad av kan bidra stort till den personliga utvecklingen. Intressemärkena är främst tänkta för spårar-, upp-täckarscouters och i viss mån även för äventyrare. Nya intressemärken tillkommer emellanåt och andra försvinner när det inte känns aktuella längre. På www.aktivitetsbanken.se/marken presenteras innehållet för de aktuella märkena, vilka målspar de främst siktar mot och vilken ålder märket passar bäst för. De angivna åldrarna är en rekommendation; tillsammans bestämmer scouter och ledare när ni vill jobba med vilket märke. För varje märke finns angivet vad scouten förväntas ha gjort eller kunna för att få märket. Ledare och scouter kan i viss mån anpassa och förtydliga detta så att märket passar er verksamhet och era förutsättningar.

Få med aktiviteterna för intressemärkena i ert vanliga program så att märkesaktiviteterna hamnar i rätt sammanhang. Till exempel som att öva sjukvård inför en hajk eller att lära sig elda genom att använda elden till något. Beroende på vilka scouter som är intresserade av vilka intressemärken kan det ibland också passa bra att bryta de vanliga patrullerna och bilda nya grupperingar tillfälligt. Till exempel kan alla som har en viss roll i varje patrull tillsammans jobba med ett märke som rör deras ansvarsområde.

Programmet för ett intressemärke sträcker sig över ett par scoutmöten, vissa kan man behöva arbeta med av och till under en hel termin eller ett år, eller jobba med hemma mellan mötena. Vissa märken finns i flera nivåer, men det är inget krav att ha det första märket innan man får det andra. Istället inleds märkesbeskrivningarna för märke tre med samma innehåll som fanns för märke två, som i sin tur inleds med beskrivningen för märke ett.

I skrivande stund finns det till exempel märken inom sjukvård, skapande, mat, webb, orientering och demokrati. Är ni osäkra på ett område ta hjälp av andra ledare, föräldrar med expertkunskap eller leta efter aktivitetstips efter målsparerna på www.aktivitetsbanken.se.



Bevismärken

Bevismärkena ger scouten tillträde till något (till exempel att använda kniv) efter att hon eller han har visat att de kan utföra det på ett säkert sätt. Det är ledarens uppgift att bedöma om, och när, det är lämpligt att jobba med och dela ut märket. På www.aktivitetsbanken.se/marken finns detaljer för bevismärkena tillsammans med en åldersrekommendation. I skrivande stund finns tre bevismärken på nationell nivå: kniv, såg/yxa och simning. Fler kommer när behov uppstår.

Utfärdande av märken

Svenska Scoutrådet och scoutförbunden utvecklar kontinuerligt märken till stöd för programmet. Dessutom tar världsorganisationerna WAGGGS och WOSM fram inriktade projekt och märken för både individuellt arbete och patrullarbete med jämna mellanrum, till exempel Scouts of the World Award, Lands of Adventure och World Scout Environment Programme. Det som översätts till svenska presenteras på www.aktivitetsbanken.se. På www.waggsworld.com och www.scout.org hittar du allt världsorganisationerna tar fram.



Scouternas program

Scouternas märkessystem är en del av det förbundsgemensamma scoutprogrammet som lanserats våren 2010. Scouterna har gjort unga redo för livet i över 100 år. Efter ett omfattande arbete drar vi nu nytta av erfarenheterna för att skapa ett enkelt, effektivt och konkret stöd för alla scouter och ledare.

Tidigare har scoutförbunden haft olika märken som är knutna till programmet. I arbetet med Scouternas gemensamma program har gemensamma märken och en gemensam dräktordning tagits fram som ersätter tidigare system.

Programmet behöver ständigt utvecklas för att vara aktuellt, följ arbetet och bidra med dina idéer på www.scout.se/program och via program@scout.se

www.aktivitetsbanken.se/marken
www.scout.se/shop

