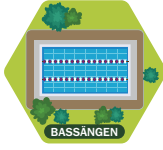




Bagaren
Bakmöten, matkunskap
Mattrean



Bakverket
Bakmöten, matkunskap,
Mattrean



Bassängen
Badmöten, simning, Simbevis
Bevismärke simning



Bygget
Surrning, skapande, bygga
Fixa, Bygga avancerat



Byn
Patrullmöte, Samhällsengagemang, aktivi-
teter i omgivningen
Superhjältemärke



Demonstrationen
Demokrati, samhällsengagemang
Demokrati, GenusHBTQ+



Djuren
Djurkunskap, djurspår,



Draken
Pengar, utmaning, projekt
Pengatvåan



Ensamma ön
Hajk, överlevnad, paddla
Vara ute, Rädda, Paddla



Fiskaren
Fiska, vattenkunskap,



Flotten
Surra, Utmaningar, uppstart
Sjövett, Paddling, Tredje repmärket



Fyren
Eldning, segling nära kust, ljus
Elda, Dygna, Offline



Färden
Hajk, vandring, packning, material
Vara ute, Sova borta, Materialvård



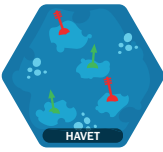
Gläntan
Friluftsliv, öppenhet
Världens utmaning, Klimat



Grottan
Utforska, grottning, mörker
Grottning, Kroppslig hälsa



Hajken
Hajk, vandring, friluftsliv,
Vara ute, Rädda



Havet
Segla, Sjöscouting, sjövett
Sjövett, Vara ute vatten, Navigera



Hinderbana
Bygga eller genomföra hinderbana, surra,
möte för yngre, hajk



Isen
Skridskor, is- och vinteraktiviteter



Kalhygget
Skogskunskap, naturkontakt, hajk
Vara ute, Flora



Klipporna
Klättring, utforska kust, kanot
Klättring, Navigera



Klättringen
Klättring, ta sig upp på höjder
Klättring, Kroppslig hälsa



Kraftverket
Eldning, teknik
Elda, Maskinen



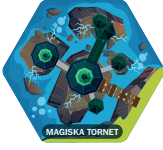
Labyrinten
Utforska, klurigheter, utmaningar
Koda, Navigera



Lägerelden
Lägerbål, Träffa andra scouter
Filma, Elda



Lägret
Läger, surra, tält, packlista
Materialvård, Sova borta



Magiska tornet
Hajk, utmaningar, hemligheter, upptäckter
Experimentrean, Maskinen



Marknaden
Laga mat, planera inköp
Mattrean, Flora, Spara



Musiken
Spela instrument, lägerbål
Instrument



Människorna
Samhälle, Möta andra,
Superhjälte, Demokrati,



Mörkret
Mörkermöte, nattvandring, utmaningar
Offline, Dygna, Grottning



Observatoriet
Stjärnskådning, upptäckter, mörker
Offline



Odlingen
Odlar, kunskap om växter, matkunskap



Paraden
Samhällsengagemang, engagemang,
Demokrati, Superpatrullen,
GENUS-HBTQ+



Patrullen
Patrullmöte, samarbete
Superpatrullen



Radiomasten
Radiokunskap, Jota-Joti, Teknik
Maskinen



Restaurangen
Matlagning, samarbete
Mattrean



Rådhuset
Samhällsengagemang, möten, demokrati,
årsmöte
Demokrati, Superhjälte



Scenen
Framträde, spela instrument, lägebål,
sketcher
Filma, Instrument



Segling
Segla, Sjöscouting, sjövett
Sjövett, paddla, Navigera



Sjukhuset
Sjukvård, hälsa, HLR
Rädda, Kroppslig hälsa



Sjön
Vatten, Paddla, Sanitet
Klimat, Vara ute, Paddla



Skeppet
Segling, vara på vatten, skattjakt
Sjövett, Navigera, Paddla



Slottet
Terminsavslutning, stora händelser, speciel-
la tillställningar
Superpatrullen



Snöspår
Skidor, aktiviteter i snö, vintermöte
Vara ute



Snickaren
Skapa, bygga, tälja, hantverk
Maskinen, Surra, Fixa



Soptippen
Klimat, miljö, sopsortering, städa
Klimat, Materialvård



Stadion
Tävling, fysisk aktivitet, lekar
Kroppslig hälsa, Klättring



Stenbrottet
Bygga, natur, skapande



Stigen
Hajker, vandring, skog
Vara ute



Stjärnan
Spontana händelser, stjärnskådning,
önskemöte
Klimat



Stugan
Övernattning, fixa i stugan
Sova borta, Fixa



Sömmarna
Sy, pyssla, skapa, patrullarbete
Fixa



Tält
Friluftskunskap, bygga tält, läger
Sova borta, Materialvård



Uppfinnaren
Teknik, uppfinna, skapa, kreativitet
Maskinen, Experimenttran



Vindskyddet
Friluftskunskap, Sjukvård, natur, skog,
övernattning, hajk
Vara ute



Vintern
Vintermöte, julmöte, snömöte,
Vara ute



Ån
Surrning, utmaning, friluftsliv
Surra, Tredje repmärket



Öarna
Hajk, vandring, packa inför läger, ta hand
om material
Världens utmaning, Vara ute, Materialvård



Öppenheten
Allt är möjligt

VÄLKOMMEN TILL ÄVENTYRARNAS Ö!

En guide till att använda äventyrarnas öbrickor.

Här hittar du allt du behöver för en hel termin eller ett år där scouterna väljer vägen framåt. Ledarna planerar mötena – scouterna styr ordningen. Materialet fungerar i alla typer av verksamhet och kombineras enkelt med märken och kårens egna förutsättningar.

Äventyrarna bygger i sina patruller upp en egen ö genom terminens möten. Varje patrull väljer själv vad de gör nästa gång, vilket skapar unika vägar genom terminen, och ett tydligt ägandeskap och samhörighet i patrullen.

Det finns ingen övergripande berättelse kopplad till åldersgruppen, men det går att lägga till. Patrullerna kan tänkas vara ute på äventyr där de hittar en ö som de utforskar tillsammans genom att klara olika utmaningar.

Vad ingår i materialet?

En uppsättning med 60 magnetbrickor som representerar delar av en ö.

Beskrivning av hur de olika brickorna kan användas

Material som inte ingår

Whiteboard eller metalltavla att placera magnetbrickorna på.

Tips till dig som ledare

- Välj termin eller år, materialet går att använda över längre tid som ett år, eller under en termin åt gången, ni väljer själv som ledarteam vad som fungerar bäst.
- Ni kan planera klart alla möten i förväg. Du behöver inte improvisera, scouterna väljer bara ordningen.
- Berätta vid terminsstarten om brickorna, dess funktioner och om ni valt att ha någon form av berättelse eller slutmål
- Om scouterna behöver förutsägbarhet kan du skicka ut en plan för de kommande mötena i den ordning de valt brickor. Det går också att under första mötet låta scouterna bestämma hela sin termin på en gång, och sedan ha en färdig plan för hela terminen redo.
- Var kreativa med materialet, här finns ett förslag för att använda materialet, men det finns många fler möjligheter.

Kom ihåg!

Scouternas engagemang och känsla av ägandeskap bidrar till att göra terminen minnesvärd. Varje val de gör är en del av deras egen berättelse och upplevelse.

Materialet är skapat för att göra terminsprogram roligare för både scouter och ledare välj en väg som fungerar för er och era scouter för att göra upplevelsen för alla så bra som möjligt.

Lycka till på äventyret!

Så här fungerar det

1

Ledarna planerar terminens möten

Planera terminen som vanligt, inkludera scouternas önskemål, märken och möten ni brukar hålla eller vill prova nytt.



2

Koppla möten med brickor

Tilldela varje möte en bricka som passar (förslag finns på baksidan). Använd fantasin när kopplingen inte är självklar.

Koppla ihop brickor med möten utifrån hur ni tycker det passar för er verksamhet, det finns inga rätt eller fel.

3

Terminen börjar

Presentera upplägget i början av terminen. Ha gärna en lista över vad varje bricka betyder och innehåller så att scouterna kan läsa om varje brickas innebörd. Terminen startar med att varje patrull får sin första bricka, t.ex. flottan, byn eller en annan ni tycker passar. Det kan vara flera brickor på en gång.

5

Mötena genomförs

När alla i patrullen klarat uppgiften får de brickan och bygger steg för steg upp sin ö. Det går att lägga till fler nivåer, koppla brickor till resurser eller sätt krav på ordning, t.ex. att yxa och såg måste klaras innan eldning. Det skapar utrymme för mer storytelling för ledarteam som vill ha ett komplexare system.

7

Ön fortsätter utvecklas

Ön byggs vidare tills terminen avslutas med den bricka ni satt som terminsavslutning, t.ex. slottet. Det går också att fortsätta bygga vidare nästa termin – tills alla brickor är genomförda.

4

Patrullerna väljer brickor

I slutet av varje möte väljer patrullerna vilket möte de vill göra nästa gång. Listan över vad varje bricka innehåller är ett bra stöd, annars kan ledaren berätta det kort.

6

Välj en ny bricka

När brickan placerats på ön väljer patrullen nästa, och så fortsätter det hela terminen. Om det är svårt att köra parallella möten kan hela avdelningen välja bricka tillsammans istället.

Öförsedda händelser

- Om det under terminen händer något oförutsett eller något som måste planeras om så finns det många sätt att hantera det, här är två förslag
- Välj en bricka som får representera en spontan händelse, ett piratskepp som dyker upp utanför ön, en magisk skog som växer upp eller något liknande.
- Gå utanför ön och genomför det som behöver genomföras. Materialet är tänkt att vara ett stöd för roligare terminsprogram, inte något som står i vägen för verksamheten. Och ibland sker saker som inte kan förutses.