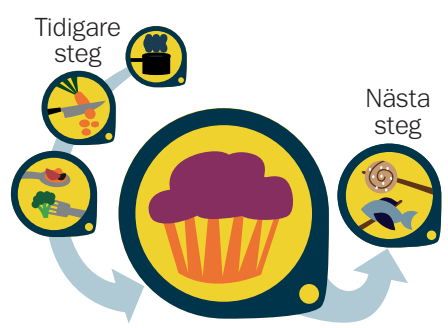


INTRESSEMÄRKEN FÖR ÄVENTYRARSCOUTER



MATTREAN

Märket Mattrean innebär att du planerar en hel matsedel för läger eller hajk. Du tar hänsyn till budget, hållbarhet och miljö när du väljer och lagar maten.



FIXA

Märket Fixa innebär att du förbättrar, renoverar eller dekorerar scoutlokalen. Du planerar material och tid, genomför arbetet och reflekterar sedan över vad du lärt dig.



FLORA

Märket Flora innebär att du studerar växter under minst tre årstider. Du följer en kvadratmeter natur och lär dig om tio vilda växter i ditt närområde.



ELDA

Märket Elda innebär att du lär dig göra upp och hantera en eld på ett säkert sätt. Du ska kunna visa hur eld fungerar och själv kunna tända och hålla en eld vid liv.



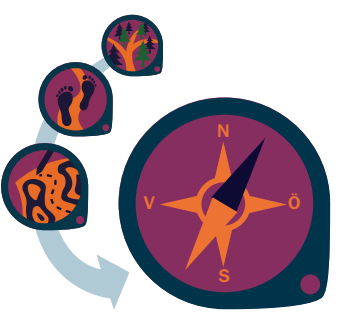
RÄDDA

Märket Rädda innebär att du lär dig hantera allvarliga nödsituationer. Du övar på att leda vid olyckor, hantera benbrott, brännskador, frostsador och medvetlöshet.



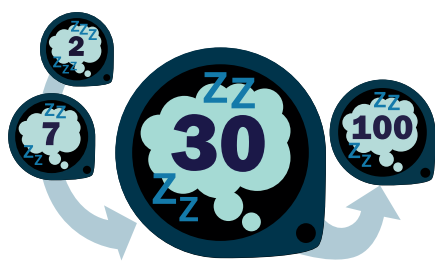
SUPERPATRULLEN

Märket Superpatrullen innebär att du lär dig om gruppdynamik och samarbete. Du utforskar styrkor, roller och konfliktlösningsmetoder för att ta patrullen till nästa nivå.



NAVIGERA

Märket Navigera innebär att du fördjupar dina kunskaper i navigation. Du lär dig läsa kartor och sjökort, använda kompass och förstå grunderna i GPS-teknik.



SOVA BORTA MÅNAD

Märket Sova borta månad innebär att du sover borta i ett scoutsammanhang under sammanlagt 30 nätter, som på läger, hajk eller övernattnig.



VÄRLDENS UTMANING

Märket Världens utmaning innebär att du utmanar scout i andra länder. Patrullen kontakter minst två utländska grupper och utmanar varandra i självvalda utmaningar.



SUPERHJÄLTE

Märket Superhjälte innebär att du engagerar dig i en fråga du brinner för under en hel termin. Du och patrullen bestämmer hur ni gör skillnad och följer upp era insatser.



FILMA

Märket Filma innebär att du skapar en film tillsammans med dina scoutkompisar. Filmen ska ha en tydlig handling och vara minst fem minuter lång, med premiär för publik.



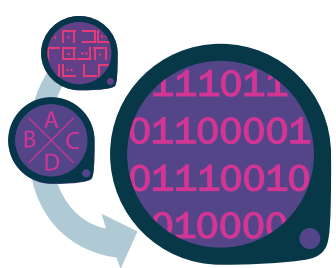
EXPERIMENTTREA

Märket Experimenttrea innebär att du planerar och genomför komplexa experiment säkert. Du skapar hypoteser, testar dem och lär ut ett experiment för andra scout.



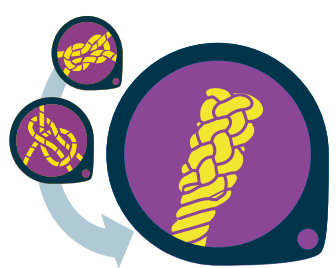
KROPPSLIG HÄLSA

Märket Kroppslig hälsa innebär att du utforskar vad kroppen behöver för att må bra. Patrullen skapar en gemensam mat- och sovlocka och lever efter den under en vecka.



KODA

Märket Koda innebär att du övar på att programmera och förstå programmeringslogik. Du genomför ett projekt där du kodar något eget, som ett spel, en app eller en hemsida.



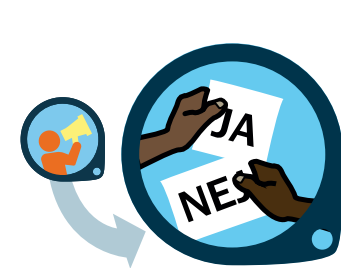
TREDJE REPMÄRKET

Tredje repmärket innebär att du fördjupar dina kunskaper om rep i praktiken. Du tillverkar något, lär dig flaggningsregler och hur du sköter om tågvirken.



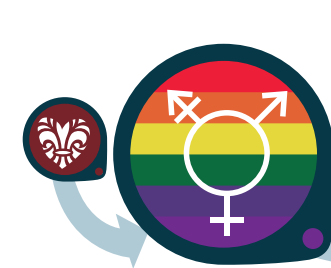
KLIMAT

Märket Klimat innebär att du utforskar hur dina val påverkar klimatet. Du räknar ut ditt CO₂-avtryck, förändrar en vana och tar initiativ till klimatsatser i din kär.



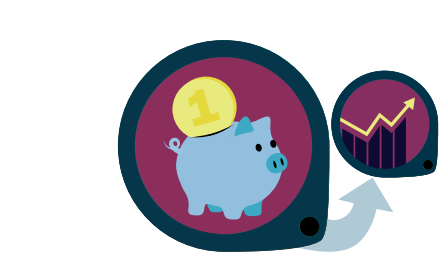
DEMOKRATI

Märket Demokrati innebär att du lär dig hur demokrati fungerar i Scouterna. Du besöker en kyrkstämman, skriver en motion och övar på att ha möten med agenda och ordförande.



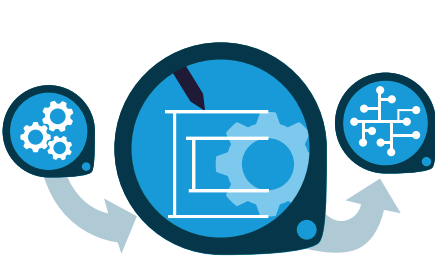
GENUS HBTQ+

Märket Genus HBTQ+ innebär att du lär dig ta hand om din och kårens utrustning. Du reflekterar och ger förslag på hur vi kan bidra till öppnare förhållningssätt.



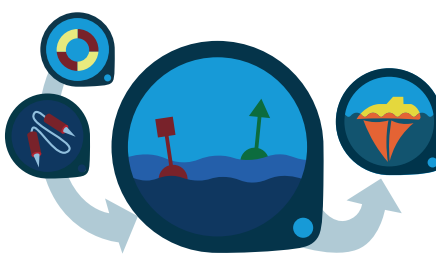
SPARA

Märket Spara innebär att du lär dig hantera pengar på ett ansvarsfullt sätt. Patrullen samlar in pengar till en aktivitet och du följer upp dina egna utgifter under en period.



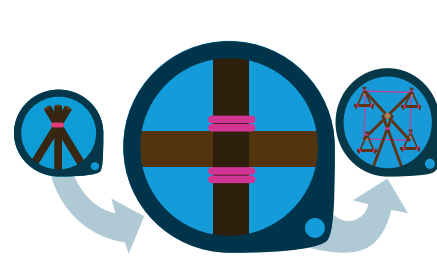
MASKINEN

Märket Maskinen innebär att du undersöker gammal teknik och hur den påverkat människors liv. Du funderar också på en egen uppfinning och presenterar den för patrullen.



SJÖVETT

Märket Sjövett innebär att du lär dig vara trygg och säker på sjön. Du lär dig sjöregler, sjömärken och hur du planerar och säkrar en tur på vattnet.



SURRA

Märket Surra innebär att du fördjupar dina kunskaper i surrningsteknik. Du väljer lämpliga slanor, knopar och rep för ditt bygge och dokumenterar resultatet.



INSTRUMENT

Märket Instrument innebär att du börjar lära dig spela ett instrument. Du lär dig en enkel melodi, läser noter och förstår hur ditt instrument fungerar och sköts.



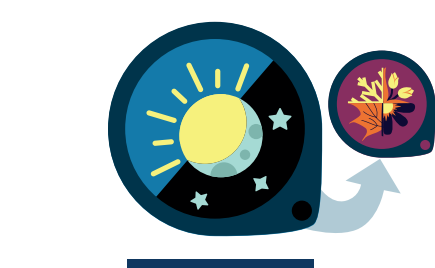
MATERIALVÅRD

Märket Materialvård innebär att du lär dig ta hand om din och kårens utrustning. Du underhåller, rengör och lagrar material rätt, och lär dig skötsel av bland annat knivar.



OFFLINE

Märket Offline innebär att du testar att vara utan internet i 48 timmar. Du reflekterar löpande över hur det känns och diskuterar hur uppkopplade prylar påverkar dig.



DYGNA

Märket Dygna innebär att du är vaken i 24 timmar och utforskar vad det gör med kropp och knopp. Du gör aktiviteter varannan timme och reflekterar efteråt.



KLÄTTRING

Märket Klättring innebär att du lär dig grunderna i säker klättring. Du klättrar med topprep och rapellerar ner, och lär dig om säkerhet, sjukvård och allemansrätten.



GROTTNING

Märket Grottnig innebär att du provar på grottnig på ett säkert sätt. Du besöker en grotta, testar ljuskällor och lär dig om säkerhet, djurliv och grottans historia.



PADDLING

Märket Paddla innebär att du lär dig grunderna i paddling och säkerhet vid vatten. Du hanterar kanoten, lär dig paddelteknik och vad du gör om du ramlar i vattnet.



VARA UTE

Märket Vara ute innebär att du genomför en hajk med övernattnig i en vald miljö. Du är delaktig i planeringen och utvärderar sedan upplevelsen med dina medscoutare.