UTVECKLINGSMÄRKEN FÖR ÄVENTYRARSCOUTER

ÄVENTYRET

Äventyret är ett utvecklingsmärke för äventyrarscouter där du tillsammans med din patrull planerar och genomför ett eget äventyr under en helg eller längre. Märket handlar om att utmana sig själv, ta ansvar och upptäcka hur du fungerar i nya och krävande situationer. Genom att tänja på dina gränser och reflektera över dina reaktioner – som när du blir trött, hungrig eller ställs inför svårigheter – får du en djupare förståelse för dig själv och hur du fungerar i grupp.

För att få märket ska du:

- Tillsammans med din patrull genomföra ett fysiskt utmanande äventyr ni aldrig tidigare gjort som pågår under en helg eller längre där alla i patrullen får tänja sina egna gränser.
- Ta ansvar för delar av planeringen, till exempel aktivitet, packning, mat eller rutt.
- Visa att du kan samarbeta och bidra till gruppens genomförande även när en situation är krävande och reflektera över hur du reagerar då.
- Vara med i en gemensam reflektion efter äventyret där ni pratar om vad ni lärt er om er själva och varandra och vad ett äventyr faktiskt är.

Följande intressemärken kan vara bra förberedelse

LYKTAN

Lyktan är ett utvecklingsmärke för äventyrarscouter som handlar om att utforska livsfrågor och sina egna tankar om livet. Genom att lyssna, samtala och reflektera får du möjlighet att fundera över vad som är viktigt för dig och hur andra tänker. Märket bygger på både gemensamma samtal och egen stillhet, där du får tid att tänka själv. Precis som en lykta kan lysa upp i mörkret, hjälper detta märke dig att sätta ord på dina tankar och hitta din egen riktning.

För att få märket ska du:

- Utforskat vad du själv tror på inom områden som ”vem är jag”, ”vem vill jag vara”, ”vilket ansvar har jag för mina medmänniskor” genom upplevelser och samtal i naturen.
- Deltagit på ett lägerbål eller ljusspår med fokus på livsfrågor med scouter från andra kårer än din egen
- Ha skapat ett lägerbål, ljusspår, reflektion eller liknande som representerar dina tankar om livets stora frågor.
- Möt scouter från ett annat land, digitalt eller fysiskt och ta reda på mer om hur de lever i vardagen och på scouterna. Diskutera och reflektera hur det skiljer sig mot hur er vardag ser ut.

Följande intressemärken kan vara bra förberedelse

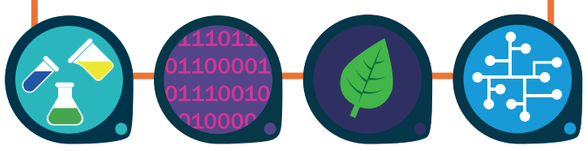
LÖSNINGEN

Lösningen är ett utvecklingsmärke för äventyrarscouter som handlar om att förstå problem och hitta kreativa sätt att lösa dem. Genom att utforska vad som är sant och falskt, möta olika perspektiv och arbeta med kluriga utmaningar tränar du ditt kritiska tänkande och din problemlösningsförmåga. Märket uppmuntrar dig att tänka nytt, samarbeta och förstå både problemens orsaker och hur lösningar kan påverka andra människor.

För att få märket ska du:

- Vara med och genomföra ett lokalt projekt som syftar till att förbättra något i er närhet eller påverka en fråga som ni tycker är viktig.
- Testa egna lösningar på olika typer av utmaningar och reflektera över vad som fungerade och vad som kunde göras annorlunda.
- Samarbeta med andra för att skapa en kreativ lösning på ett problem eller en utmaning.
- Skapa en skattjakt, escaperum eller liknande klurig utmaning till en annan patrull.
- Skapa en del av en lösning i ett större problem där varje patrull måste samarbeta för att lösningen ska fungera.

Följande intressemärken kan vara bra förberedelse



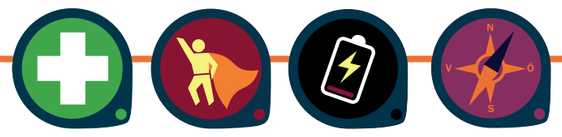
PRÖVNINGEN

Prövningen är ett utvecklingsmärke för äventyrarscouter där patrullen utmanas att klara något som är svårt – både som individer och som grupp. Genom att tillsammans planera, genomföra och reflektera över en utmaning tränar ni samarbete, uthållighet och tillit. Märket handlar om att våga lämna sin komfortzon och upptäcka att gruppen kan klara mer tillsammans än var och en för sig. Inspirationen är att ibland ta bort något självklart för att skapa en ny utmaning och nya insikter.

För att få märket ska du:

- Skapat samhörighet i patrullen med flagga, namn, rop mm som ni hållit under minst en termin.
- Provat flera olika roller i äventyrarpatrullen i olika situationer och hittat vilka du tycker bäst om.
- Hitta en utmaning som är svår för patrullen och som kan skapa motsättningar när den ska genomföras, så patrullen får testa sin samarbetsmåga. När utmaningen är genomförd, diskutera och reflektera över hur det gick, vad ni borde gjort annorlunda, om alla blev lyssnade på.
- Deltagit på ett demokratiskt möte och reflekterat över hur det fungerade, exempelvis kårens årsmöte, ett styrelsemöte eller ett fullmäktigemöte. Fick alla komma till tals? Hur enkelt eller svårt är det att påverka? Vad händer innan mötet som påverkar utgången på mötet? Kändes mötet demokratisk?

Intressemärken som kan vara bra förberedelse



FÖRESTÄLLNINGEN

Föreställningen är ett utvecklingsmärke för äventyrarscouter som handlar om att förstå och utforska sina egna och andras känslor. Genom att identifiera, sätta ord på och uttrycka känslor på olika sätt får ni en djupare förståelse för hur känslor påverkar er själva och gruppen. Märket avslutas med att ni gestaltar era insikter i en kreativ utställning, där känslor får ta plats genom exempelvis foto, film eller konst.

För att få märket ska du:

- Titta/läs/lyssna på flera olika filmer, böcker, dikter eller musik och känn efter vad ni känner.
- Reflektera över hur känslorna ni kände påverkar er, finns det platser som framkallar känslor, vad ni kan göra för att framkalla en positiv känsla eller få en negativ känsla att minska?
- Bidra till att skapa en utställning där känslor uttrycks genom till exempel foto, film, musik eller konst.
- Delta i en gemensam reflektion kring vad ni lärt er om känslor och er själva.

Följande intressemärken kan vara bra förberedelse

Tillsammans skapar utvecklingsmärkena en sammanhängande upplevelse

Scouterna
RAISED BY ADVENTURE

DU KAN LÄSA MER OM SCOUTERNAS MÄRKEN PÅ SCOUTERNA.SE