



- 1 Uppstart – 10 min
- 2 Presentation – 60 min
- 3 Frågor – 20 min

Ställ gärna frågor i chatten, vi svarar under presentationens gång.

Vilka är vi?

Anton Nilsson

Programansvarig

Anton.nilsson@scouterna.se

Anna Rosqvist

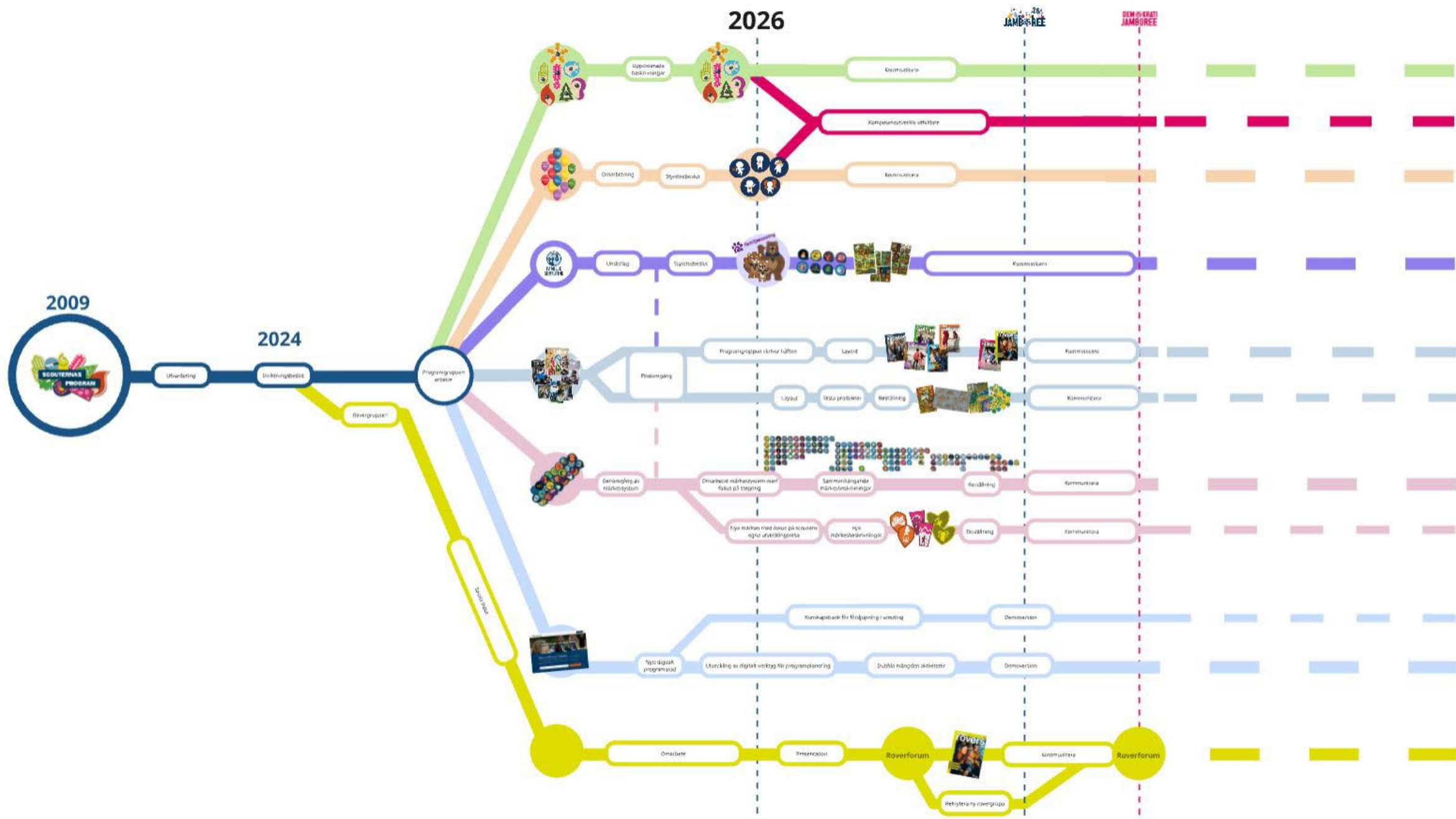
Ordförande Programgruppen

Anna.rosqvist@scouterna.se

Charlotte Neumann

Programgruppen

Charlotte.neumann@scouterna.se



UTVECKLINGSSOMRÅDEN

Utvecklingsområden



Tanken



Kroppen



Livsfrågorna



Gruppen



Känslorna

Utvecklingsområden





Kroppen



- Orkar förflytta sig längre sträckor utan egen packning.
- Kan tända en tändsticka och skapa/bygga små saker.
- Upplever glädje i att använda kroppen i lekar och aktiviteter.
- Vågar smaka på ny mat och dryck.
- Lyssnar på sin kropp och våga säga till när man är kall, hungrig och toanödig



- Deltar dagsvandringar med lättare packning, exempelvis regnkläder och fika, och sover borta någon natt med sina scoutkompisar.
- Utvecklar finmotorik genom lek eller aktiviteter som till exempel tända ett ljus, trä en nål, tälja en barkbåt eller knyta knopar.
- Utvecklar rörelseglädje och grovmotorik genom tex lekar och hinderbanor
- Förstår att man måste vara varm, torr, mätt, sköta sin hygien och gå på toa för att det ska vara kul på Scouterna och respektera att andr...
- Förstår att psykiskt välbefinnande också har en påverkan på kroppens förmågor.



- Deltar i hajk eller utfärd med övernattning och bära personlig packning. Övernattar flera nätter – upp till en vecka.
- Utvecklar finmotorik till exempel genom skapande aktiviteter eller genom att sy på egna märken.
- Utvecklar rörelseglädje och grovmotorik genom tex lekar och hinderbanor
- Kan ta ansvar för att hålla sig själv varm, utvilad, torr, mätt, sköta sin personliga hygien och sköta sin mage.
- Förstår att psykiskt välbefinnande också har en påverkan på kroppens mående och förmåga samt ha viss insikt om vad man själv kan g....
- Känner till att kroppen förändras när vi utvecklas.



- Deltar på hajk, eller andra utfärder med 2-3 övernattningar där scouten bär personlig packning samt delar av gemensam utrustning för ..
- Förstår att sömn och matvanor påverkar hur man mår och hur man klarar utmaningar såväl i scouterna som i sin vardag och övar på att ..
- Ifrågasätter ideal och normer och gör hälsosamma livsval.
- Förstår hur kroppen förändras när vi utvecklas och kunna prata om hur man bibehåller en positiv kroppsbild oavsett samhällets ideal ...
- Förstår att psykiskt välbefinnande också har en påverkan på kroppens mående och förmåga samt ha kunskap om vad man själv kan ...



- Deltar på vandrings- och kanothajker med övernattningar flera nätter och bära personlig och gemensam packning. Klara av tuffare terräng.
- Väljer en hälsosam livsstil och vågar stå för sitt val både inom och utanför scoutverksamheten.
- Tar ansvar för sina behov av mat, sömn med mera, på scouterna och i sin vardag.
- Bedömer risker och sin egna fysiska förmåga samt väljer äventyr på en passande nivå.
- Fördjupar sin förståelse för vad som främjar välmående och gör medvetna val som påverkar kroppen och måendet positivt.
- Har kunskap om vad man själv kan göra för att må psykiskt bättre, samt viss kunskap om hur man kan hjälpa andra att må psykiskt bättre.



- Lyssnar på och diskuterar respektfullt med personer med andra åsikter, och vågar självständigt engagera sig i samhällsfrågor.
- Planerar och genomför självständigt säkra aktiviteter för sig själv och andra.
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planera arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Utvecklar sitt ledarskap genom att leda externa grupper och reflektera över hur det främjar andras utveckling. Förstår gruppdyna...
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planera arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Gör sin röst hörd i demokratiska sammanhang och förstår sin roll i dem.

Gruppen



- Orkar förflytta sig längre sträckor utan egen packning.
- Kan tända en tändsticka och skapa/bygga små saker.
- Upplever glädje i att använda kroppen i lekar och aktiviteter.
- Vågar smaka på ny mat och dryck.
- Lyssnar på sin kropp och våga säga till när man är kall, hungrig och toanödig..



- Övar på att rösta och säga vad man tycker inför gruppen även om man inte alltid får igenom sin åsikt.
- Deltar i aktiviteter där scouter hjälper andra och gör insatser för omvärlden.
- Tränar på att ta ansvar för praktiska uppgifter och på att förmedla enklare instruktioner till sin patrull till exempel genom att hålla i en lek.
- Deltar i enkla beslutsprocesser och tränar på demokrati, till exempel genom att rösta om nästa mötesaktivitet.
- Tar plats, samarbetar och känna trygghet i gruppen.



- Kan delta i ledarledda diskussioner i patrullen där scouterna tycker olika och där de tränar sig på att lyssna på sina kompisar.
- Tränar på demokrati genom att exempelvis rösta om var de ska ha nästa hajk, vad de skall göra och liknande frågor.
- Förstår att det de gör påverkar kompisarna i patrullen och andra i deras närhet.
- Ansvarar för aktiviteter i patrullen och förmedlar instruktioner till sina patrullkompisar.
- Respekterar att vi är olika och förstår att vi har olika förutsättningar och förmågor.
- Har kunskap om varför konflikter uppstår och förstår vad de ska göra för att lösa dem.



- Kan delta i diskussioner i patrullen, utan ledare, där det är okej att tycka olika.
- Samarbetar och gör vad som blir bäst för gruppen och övar på samarbete utifrån att alla är olika.
- Förstår att alla måste ta ansvar för samhället och att det eget agerande påverkar omgivningen, bland annat genom att göra aktiv insats i...
- Tränar på demokrati genom att delta och förespråka demokratiska val i verksamheten.
- Planerar, genomför och lär ut en aktivitet för avdelningen med stöd av avdelningsledaren och avgör själv vilka instruktioner som behövs ...
- Kan förebygga konflikter i patrullen och kunna hantera konflikter på ett konstruktivt sätt när de förekommer.



- Kan leda diskussioner och samtal i utmanarlaget och förstår hur gruppdynamiken påverkar deltagarna.
- Vågar vara aktiv och lära sig att själv se samhällsproblem och orättvisor, och komma med förslag om vad utmanarlaget kan göra ...
- Planerar och leder aktiviteter för avdelning eller yngre scouter med stöd av ledare.
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor i gruppen, och kan använda den kunskapen vid planeringen av ...
- Förbygger konflikter genom en förståelse för andras behov och förutsättningar i gruppen.



- Lyssnar på och diskuterar respektfullt med personer med andra åsikter, och vågar självständigt engagera sig i samhällsfrågor.
- Planerar och genomför självständigt säkra aktiviteter för sig själv och andra.
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planera arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Utvecklar sitt ledarskap genom att leda externa grupper och reflektera över hur det främjar andras utveckling. Förstår gruppdyna...
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planera arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Gör sin röst hörd i demokratiska sammanhang och förstår sin roll i dem.

Känslorna



- Gör saker själv utan att vara rädd för att misslyckas.
- Vet hur man är en bra kompis och träna på att lyssna på sina kompisar
- Förstår att vi alla har känslor, blir glada, ledsna och vet att man kan prata med en vuxen när något känns jobbigt för en själv eller andra.
- Tränar på att förstå att alla är bra precis som de är genom sagor, sånger och samtal.



- Gör saker själv utan att vara rädd för att misslyckas. Får reflektera över vad som funkar bra och mindre bra.
- Är en bra kompis och tränar på att lyssna på sina kompisar
- Förstår att olika personer har olika behov och upplever saker på olika sätt och att alla är olika och är bra precis som de är.
- Förstår att vi alla har känslor men att de är olika för olika personer, samma sak kan upplevas på helt olika sätt.
- Vet att man kan prata med en vuxen när något känns jobbigt för en själv eller andra.
- Lär sig genom lek och utforskning mer om växter och djur i vår närmiljö och att känna sig trygg i naturen under dagen och tillsammans ...



- Gör saker själv utan att vara rädd för att misslyckas och reflektera tillsammans i gruppen över vad som kan göras bättre nästa gång.
- Är en bra kompis genom att lyssna på kompisar, visa hänsyn och stötta sina kamrater.
- Förstår att alla har olika behov och känslor, och att samma situation kan upplevas olika av olika personer.
- Inser att ens egna känslor påverkar andra och agerar med omtanke och respekt.
- Förstår att det är okej att må dåligt ibland och att man alltid kan prata med en vuxen om något känns jobbigt.
- Känner sig trygg i naturen och samhället under olika årstider, så väl dag som natt tillsammans med vuxna.



- Reflekterar över sin och andras roll i patrullen och hur man samarbetar och påverkar gruppen.
- Förstår hur känslor påverkar en själv och andra, och att människor reagerar olika i olika situationer, samt kan hantera sina egna känslor.
- Tar ansvar för gruppens välmående genom att stötta och inkludera alla i patrullen.
- Lär sig om stress och psykiskt ohälsa, veta att det kan drabba alla och att det finns hjälp att få.
- Känner sig trygg i naturen under olika årstider så väl dag som natt tillsammans med patrullen.
- Utvecklar empati och uppmärksamhet på andras mående och hjälpa dem att hantera sitt mående, och veta när man ska be en vuxen ...



- Förstår att reflektion är ett verktyg för att förstå sig själv och ha grundläggande insikt om hur mina egna känslor påverkar mig.
- Tar ansvar för gruppens välmående och stötta sina kamrater.
- Vet när och hur man kan ta hjälp av andra om någon annan eller man själv inte mår bra.
- Har kunskaper om gruppdynamik och konfliktlösning. Lära sig att ge konstruktiv kritik och feedback.
- Känner sina egna gränser och lyssnar in andras.



- Lyssnar på och diskuterar respektfullt med personer med andra åsikter, och vågar självständigt engagera sig i samhällsfrågor.
- Planerar och genomför självständigt säkra aktiviteter för sig själv och andra.
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planera arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Utvecklar sitt ledarskap genom att leda externa grupper och reflektera över hur det främjar andras utveckling. Förstår gruppdyna...
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planera arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Gör sin röst hörd i demokratiska sammanhang och förstår sin roll i dem.



- Löser små problem och klurigheter tillsammans med vuxen.
- Skapar och fantiserar genom att rita, bygga och leka.
- Är med i samtal om vad som är rätt och fel.
- Tränar på att lyssna och uttrycka sina tankar genom olika övningar



- Löser problem och klurigheter i grupp, och testar olika lösningar.
- Kan skilja på sant och falskt i vardagliga situationer genom lekar och berättelser.
- Tränar på att lyssna, förstå sina kamrater och undersöker vad som är sant med hjälp av ledarens frågor så som: Hur vet vi att det här ...
- Lever sig in i berättelser och teman. Skapar och använder sin fantasi i olika aktiviteter.



- Genomför uppgifter som har flera möjliga lösningar där scouten testat olika lösningar på egen hand eller tillsammans i patrullen.
- Skiljer på sant och falskt i vardagliga situationer genom lekar och berättelser.
- Diskutera varför scouterna tror att det är sant eller falskt.
- Lever sig in i berättelser och teman och gör skapande aktiviteter så som drama, byggprojekt, pyssel och rollspel.
- Vågar ge uttryck för egna tankar och ta ställning



- Provar på komplexa uppgifter där scouten också får öva på att hantera misslyckanden utan att ge upp, och att samarbeta för att hitta lösningar. Exempelvis planera en hajk eller lösa problemlösningssuppgifter.
- Är innovativ och hittar på nya lösningar. Scouten uppmuntras att ställa frågor som "Varför gör vi så här?" eller "Vad händer om man ser ..."
- Använder olika sätt att uttrycka sig till exempel skapande med händerna, berättande, drama eller musik.
- Använder kritiskt tänkande och värderar olika lösningar

Tanken



- Förstår att reflektion är ett verktyg för att förstå sig själv och ha grundläggande insikt om hur mina egna känslor påverkar mig.
- Tar ansvar för gruppens välmående och stötta sina kamrater.
- Vet när och hur man kan ta hjälp av andra om någon annan eller man själv inte mår bra.
- Har kunskaper om gruppdynamik och konfliktlösning. Lära sig att ge konstruktiv kritik och feedback.
- Känner sina egna gränser och lyssnar in andras.



- Lyssnar på och diskuterar respektfullt med personer med andra åsikter, och vågar självständigt engagera sig i samhällsfrågor.
- Planerar och genomför självständigt säkra aktiviteter för sig själv och andra.
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planerar arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Utvecklar sitt ledarskap genom att leda externa grupper och reflektera över hur det främjar andras utveckling. Förstår gruppdyna...
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planerar arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Gör sin röst hörd i demokratiska sammanhang och förstår sin roll i dem.



- Vågar ställa frågor om världen, rättvisa och livet och får fundera fritt.
- Förstår att det är viktigt att vara snäll och få möjlighet att prata om varför det är viktigt.
- Förstår att människor lever på olika sätt i världen och att vi alla är lika mycket värda till exempel genom sagor och lekar.
- Utforskar naturen genom lek och lära sig ta hand om naturen, växter och djur vi möter.



- Funderar över frågor om livet och saker man inte alltid kan se eller förstå.
- Lär sig att människor kan tro på olika saker och leva på olika sätt, och vågar vara nyfiken och möta olika kulturer, både nära och långt bo...
- Samtalar om situationer och händelser som ger upphov till frågor om livet och döden till exempel en överkörd igelkott eller en fågelunge ..
- Utforskar rättvisa, vad är rättvist och varför det är rättvist, genom aktiviteter där scouterna får bestämma vad som är rättvist.
- Pratar om värderingar och vad den innebär för scouten och patrullen.
- Upptäcker hur naturen fungerar och börjar förstå sambanden mellan människor, växter och djur, samt hur våra handlingar kan påverka ...



- Utforskar vad de själva tycker är viktigt för att få ett lyckligt liv, vad de själva tror på samt börja hitta sin egen inre kompass genom rollspel...
- Samtalar om olika trosuppfattningar och livsåskådningar på ett respektfullt sätt i patrullen eller annan mindre grupp.
- Ser hur stor skillnad det kan vara i människors livssituation, både i Sverige och i omvärlden. Förstår orättvisor och pratar om vad som ...
- Förstår att vi är beroende av naturen både för att överleva och för att må bra. Att allt vi gör påverkar vår omgivning.
- Funderar på hur scoutlagen kan visa sig i vardagen och på scouterna och vad scoutlöftet innebär.



- Känner sig trygg att prata om stora frågor så som mening i livet, naturen, etik och tro. Kan dela sina tankar i gemenskap med andra och fortsätter utforska vad de själva tycker är viktigt för att känna mening i livet.
- Respekterar olika trosuppfattningar och livsåskådningar samt ser fördelen med att lära sig nya saker om andra och hur det kan berika d...
- Möter och lär sig om andra kulturer och reflekterar kring hur livet ser ut för unga i andra delar av världen. Får diskutera hur deras egna ...
- Förstår att vi är beroende av naturen både för att överleva och för att må bra. Att allt vi gör påverkar vår omgivning. Vet hur man bör ag...
- Reflektera över scoutlagen och sin egen inställning till den och scoutlöftet



- Utforskar vad de själva tycker är viktigt för att känna mening i livet och vad de själva tror på.
- Känner sig trygg i att prata om sin personliga uppfattning om existentiella frågor som mening i livet, natur, etik och tro, samt dela sina ...
- Respekterar olika trosuppfattningar och livsåskådningar och förstår fördelen med att lära sig nya saker om andra och hur det kan berika ...
- Lär sig mer om andra genom att prata med människor från andra kulturer eller som har en annan trosuppfattning genom att möta dem i ...
- Reflekterar kring hur livet ser ut för unga i andra delar av världen och förstår hur egna val och handlingar påverkar andra genom lokala ...
- Uppmuntras att ta ansvar för sina val och agera enligt scoutlagen och löftet, även när det är utmanande.
- Utvecklar en relation till naturen och söker trygghet och kunskap för egna naturupplevelser.



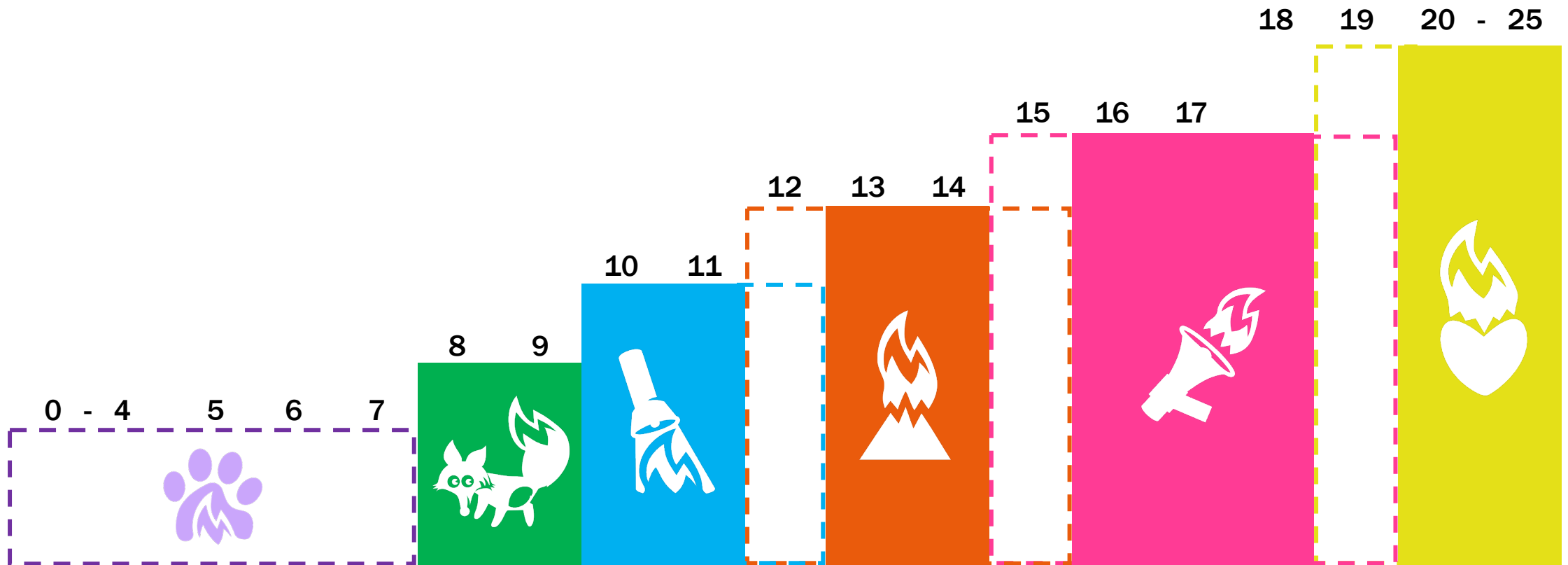
- Lyssnar på och diskuterar respektfullt med personer med andra åsikter, och vågar självständigt engagera sig i samhällsfrågor.
- Planerar och genomför självständigt säkra aktiviteter för sig själv och andra.
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planera arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Utvecklar sitt ledarskap genom att leda externa grupper och reflektera över hur det främjar andras utveckling. Förstår gruppdyna...
- Förstår att vi är olika och har olika förutsättningar och förmågor och planera arbetet så att alla individer i gruppen får möjlighet ...
- Gör sin röst hörd i demokratiska sammanhang och förstår sin roll i dem.

Livsfrågorna

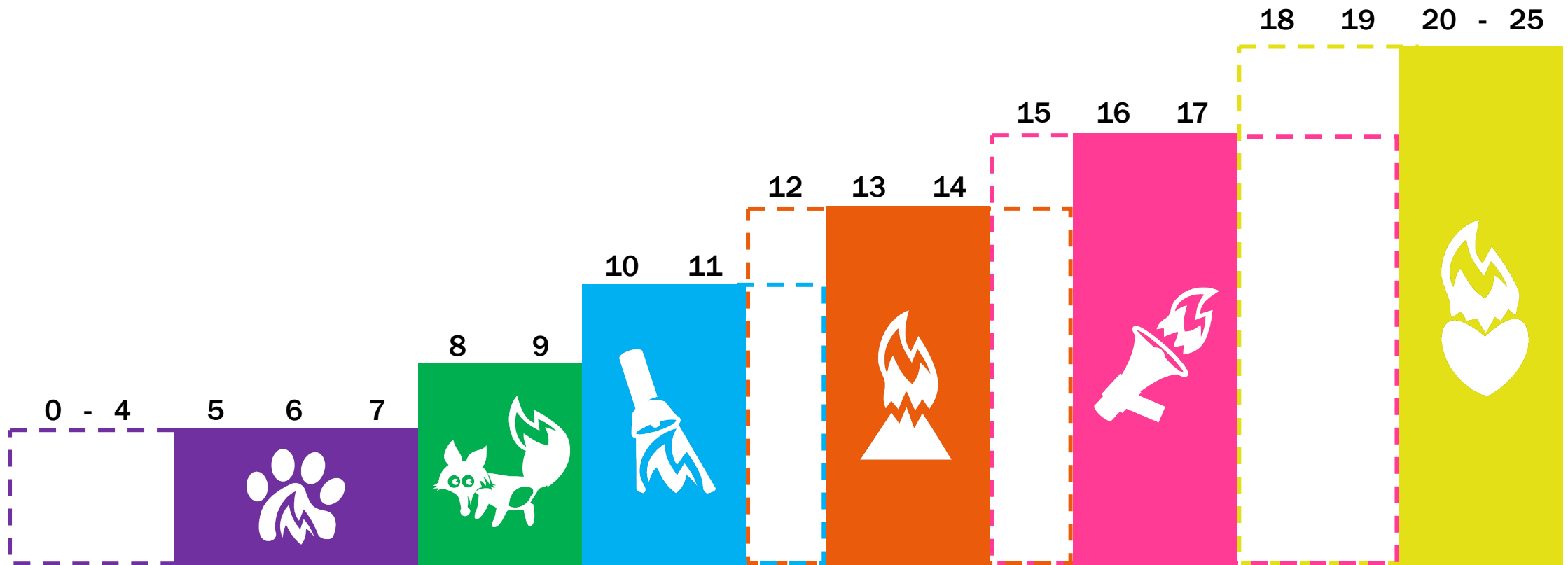
SCOUTER SOM LEDARE

ÅLDERSGRUPPER

Åldersindelning



Åldersindelning



SCOUTERNAS VAL

Scouternas val

Spelifiering – Spelpedagogik – scouternas val

En metod som använder spellogik och spelmoment i det pedagogiska syftet att öka scouternas ägandeskap över sitt program genom att göra aktiva val.

Scouternas val

Spelifiering i scouting är inget nytt

1907 – grundades scoutrörelsen

Och med den kom märkessystemen!

Grundstenen i utvecklingen av spelifieringsmetodiken

A photograph of three people climbing a large, grey, layered rock formation. The person on the left is a woman with long blonde hair, wearing a black jacket and black pants, climbing upwards. The person in the middle is a woman with blonde hair in a braid, wearing a blue jacket and brown pants, also climbing upwards. The person on the right is a man with brown hair, wearing a black hoodie and light-colored pants, climbing upwards. The rock formation is composed of large, rectangular blocks. The text "Hur ser det ut i våra olika åldersgrupper?" is overlaid in white, bold, sans-serif font across the center of the image.

**Hur ser det ut i våra olika
åldersgrupper?**

Familjescouting

Fokus på att upptäcka Scouterna

Upplevelser tillsammans i familjen

Plats för verksamhet för de som vill testa på sin självständighet

Lärande i en lekfull verksamhet



Familjescouting

Jag är nyfiken!



Jag är världsvan!



Jag är busig!



SAGORNA OM FAMILJEScoutING



SAGAN OM PARUM OCH MAGNA

Det var en gång två björnar som hette Parum och Magna.

Parum är den mindre, lite busiga björnen. Väldigt påhittig och bra på att komma på nya tokiga idéer. Det bästa Parum vet är att leka och ha roligt tillsammans med andra. I fantasin kan allting hända!

Magna är den stora trygga björnen som tycker om att fundera och lista ut hur allt fungerar. Har alltid en hjälpende tass att sträcka ut när det behövs.

Parum och Magna tycker om att uppleva saker och ha roligt tillsammans!

En av de bästa sakerna de vet är att packa ryggsäcken och ge sig ut på upptäcktsfärd!

Med en vän vid sin sida blir varje dag ett nytt äventyr.

Ibland hittar de en mystisk skatt, ibland bara en alldeles vanlig kotte.

Men båda kan vara lika spännande att utforska och leka med.

Skogen är deras hem och naturen deras alldeles egna äventyrsländ. Varje utflykt, liten som stor, bjuder alltid på nya upptäckter och skapar nya berättelser att dela med sig av. Vem vet vilket äventyr som väntar nästa gång!



SAGAN OM CASTRA

Plötsligt hördes ett högt BRAAAK från dammen.
En stor ek föll ner i vattnet med ett jättestort plask!
Vattnet skvätte ända upp till trädkojan. Parum blev dyngsur från nos till
svanstipp.

– Vad var det där?

Parum och Magna tittade ut från balkongen. Plötsligt prasslade det i
buskarna och en stor, bred svans stack upp.
Vem var det?

Parum och Magna klättrade ner för att undersöka.

– Tjenamors! hördes en glad röst.

Ur buskarna kom en bäver med ett stort leende.

– Jag heter Castra! Jag flöt hit från sjön där borta. Tänkte att det
här såg ut som ett toppenställe. Visst, det kan vara knepigt att hitta
byggmaterial, men jag brukar lösa det mesta. Ge mig några stockar och
lite fantasi så bygger jag nästan vad som helst!

–Hej. Vi heter Parum och Magna. Vi bor uppe i trädkojan sa björnarna.

– Perfekt! sa Castra. Då kan ni bli mina nya kompisar och följa med på
äventyr!

Det ville Parum och Magna gärna.

– Bara du lovar att inte gnaga ner vårt träd, sa Magna.

– Inga löften om pinnar, men trädet får stå kvar! fnissade Castra.

Det var början på en vänskap som skulle bjuda på fler skratt, tokigheter
och förmodligen några oväntade plask!



SAGAN OM PLÅSTER

Parum är lite ledsen och Castra vill få Parum glad igen.

Strax är hela halva Parum inlindad i vitt trassel.

– Men Parum, vad har hänt? ropar Magna

– Vi övar på att plåstra om mig med förband. Men det blev lite snurrigt så nu behöver jag hjälp att komma loss!

Hela Magnas mage skumpar av skratt.

När de lindar upp förbandet hittar de en bok, en halvt uppäten godismask, en rosa strumpa och favoritgosedjuret bakom allt trassel.

– Oj då, hur hamnade det här? brummar Magna.

- Jag tänkte att om jag kunde ta med mig några saker till er genom att slå in dem i mig själv, sa Parum. Som en present och en ryggsäck i ett.

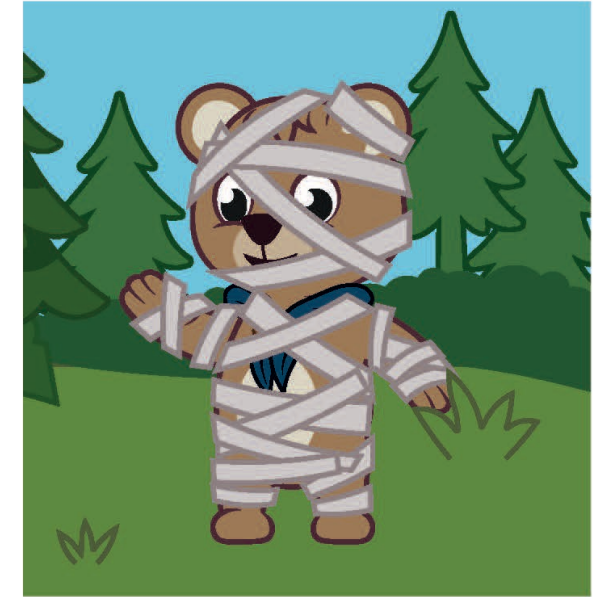
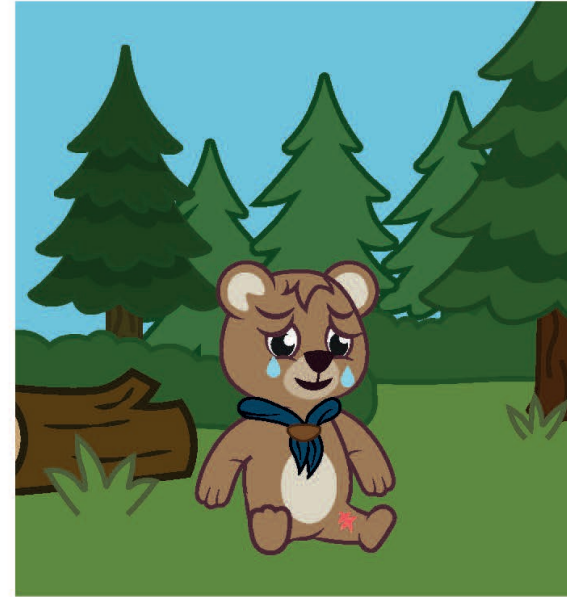
En presäck helt enkelt!

I sin presäck har Parum också plockat med sig plåster och klistrar snabbt upp dem på både Castra, Magna och lite alltmöjligt som Parum hittar.

- 43, 511, 312 och 67... räknar Parum! Nu behöver ni inte ha ont någonstans, nu finns det plåster överallt!

- Oj så många skrattar Magna, det på nosen kittlas lite... Aaaaatjo!

Nysningen blåser bort flera plåster, men det gör inget för Parum har med sig ännu fler att klistra på!



SAGAN OM MAT

Plötsligt är det något som kurrar och låter,
Castra tror att det är magen som gråter.

Magna undrar vad magen vill?

Parum tror att den vill äta lite till.

Klurigt är det att veta vad som smakar gott.

Ska de äta krabbelurer, flugor eller kanske färska granskott?

Skogen är som ett helt eget skafferi,
fast där finns även saker som kan smaka blå och tvi.

När Parums mage kurrar en gång till,
erbjuder Magna den att äta lite rutten sill.

Fast det var nog inte det bästa för magen,
den fortsätter att låta hela långa dagen.

Bättre smakar det då med glass i stora lass,
när den smälter får Parum slicka av sin tass.

Många saker kan köpas i en affär,
utomhus växer ätbara saker som hallon och bär.

Castra ser massa goda grejer att smaka,
kanske kan de något eget smarrigt baka?

Många olika saker kan blandas i en smet,
grillade saker är det allra godaste de vet!

Att komma överens om recept är visst inte så lätt,
så de provar många saker för att få magen helt mätt.

De provar både favoriter och lite konstiga saker,
vilken tur att det finns så många olika smaker!



Spårarscouting

Tydligare symboliskt ramverk kring Tofs och hans vänner

Mer valfrihet kring verksamheten för scouterna

Nyfikenhet och att prova är tydliga ledord



VÄLKOMMEN TILL SPÅRARNAS SKOGAR

En guide till spårarledare till att hitta Tofs vänner

Så här fungerar det

Tofs vänner Gröndal, Söfina, Mary-Ellen, Josefina och Kim har föresunnit ut i de fem skogarna. Det är nu upp till scouterna att hitta dem igen.

I det här materialet hittar du som ledare allt du behöver för att göra en hel termin där scouterna själva väljer vägen framåt. Du planerar mötena, scouterna styr ordningen.

Vad ingår i materialet?

- En karta över de fem skogarna på vattentätligt papper
- Klistermärken som går att använda om igen
- Märken som symboliserar mötena att placera ut på kartan
- Tackkort till alla hans vänner
- Farkoster som du fritt kan använda som det passar er.

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 ett steg mot att hitta alla Tofs vänner.

Lycka till ute i skogarna!

Materialet är framtaget av Scouternas programgrupp för programuppdateringen 2026, mer information och inspiration finns på scouterna.se

- 1** Ledarna planerar terminens möten
Inför året planerar ledarna aktiviteter för varje skog. Varje skog motsvarar ett block med ett antal möten. Placera ut märkena som symboliserar mötena i respektive skog på kartan.



Märkena har olika symboler ni kan koppla till mötets tema som vägleder scouterna kring mötets innehåll.

- 2** Scouterna väljer skog
I början av året presenterar du kartan och att Tofs har tappat bort sina vänner. Scouterna bestämmer tillsammans vem de ska leta efter och vilken skog de ska till först. Det bestämmer vilka som är era första möten på året.

- 3** Mötena genomförs i skogen
När alla mötena är genomförda i den valda skogen är vännen hittad. Vännen placeras på kartan i sin skog.

- 4** Välj en ny skog
Efter att en skog är genomförd väljs en ny skog med nya möten.

- 5** Året är klart när alla vänner är hittade
Målet är att hitta alla fem vännerna. Varje skog som klaras av är ett steg framåt på scouternas gemensamma karta.

Scoutskogen - Här träffar vi scouterna Josefina och utvecklingsområdet scouterna önskar i centrum. Här får gemenskap. I scoutskogen bekantar vi bland annat med eld, knappar och krabbelare.

Fantasskogen - Fen Söfina leder vägen i en värld av skapande och kreativitet. Här arbetar vi med utvecklingsområdet Tanken - med priset, rollspel och fantasifulla uppgifter.

Tips till dig som ledare

- Ni kan planera klart alla möten i förväg. Du behöver inte improvisera, scouterna väljer bara ordningen.
- Bestäm vid starten vilka skogar som finns men avslöja inte allt om varje skog - låt nyfikenhet håller engagemanget uppe!
- Om scouterna behöver föreningskänsla kan du skicka ut en plan för de kommande mötena i den skog de har valt.
- Har ni möten som måste vara ett speciellt datum? Bestäm att det mötet inte är valbart eller låt en luftballong komma inflygande med ett specifikt möte.

Fem skogarna

Skog fokuserar på utvecklingsområdet



Urskogen - I den här skogen finns Gröndal. Här följ upp vänner i utvecklingsområdet Livsfrågor, där vi gör identitet, tro, ansvar och naturförståelse.

Vännerna är också märken som kan placeras ut på kartan



Scouter

RAISED BY ADVENTURE

1

Planera terminens möten

Sjukvårdsmöte



Naturmöte



Hajk



Insektsmöte



Experimentmöte



Kompismöte



Musikmöte



Kartmöte



Pysselmöte



Tofsmöte



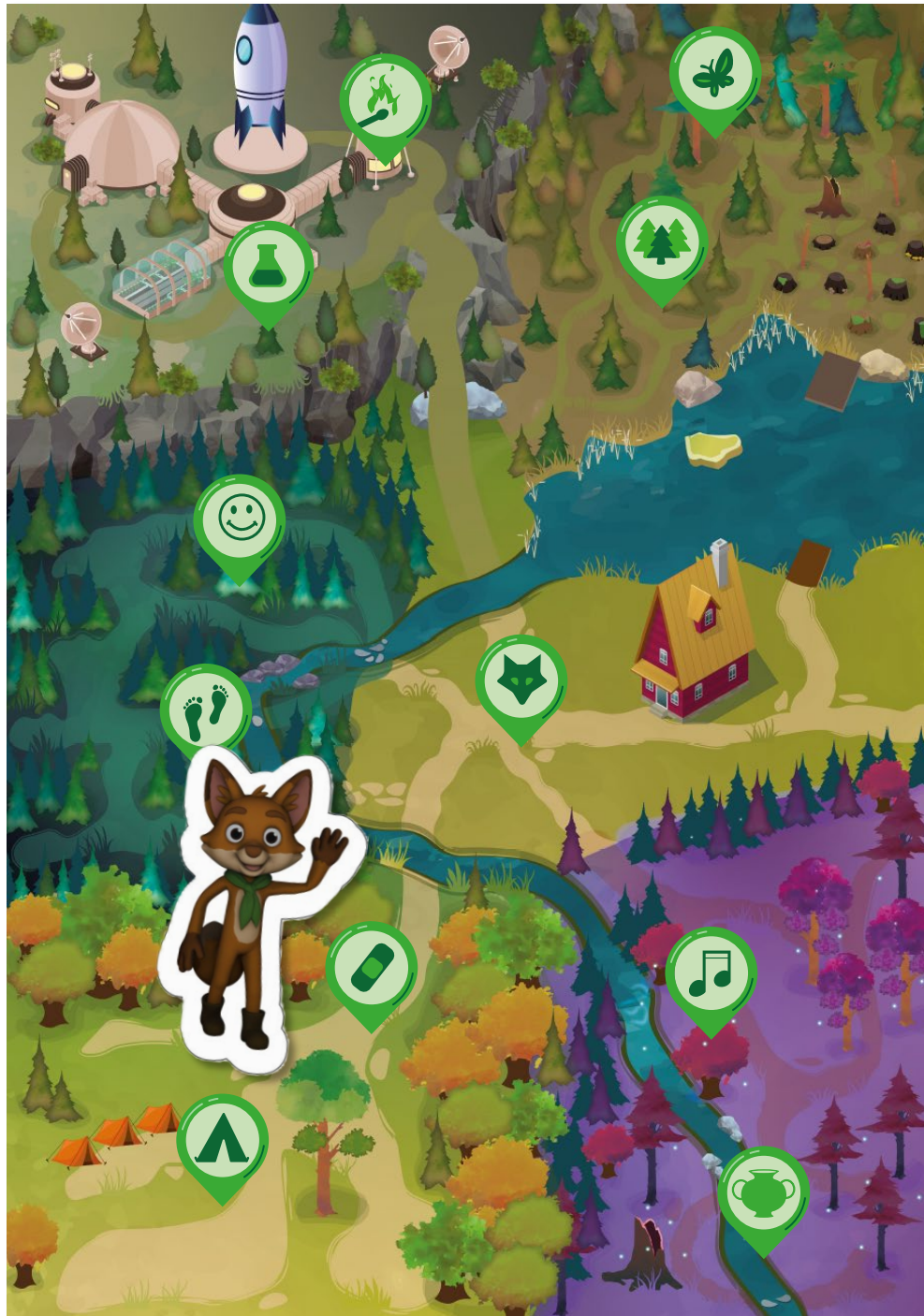
1

Planera terminens möten



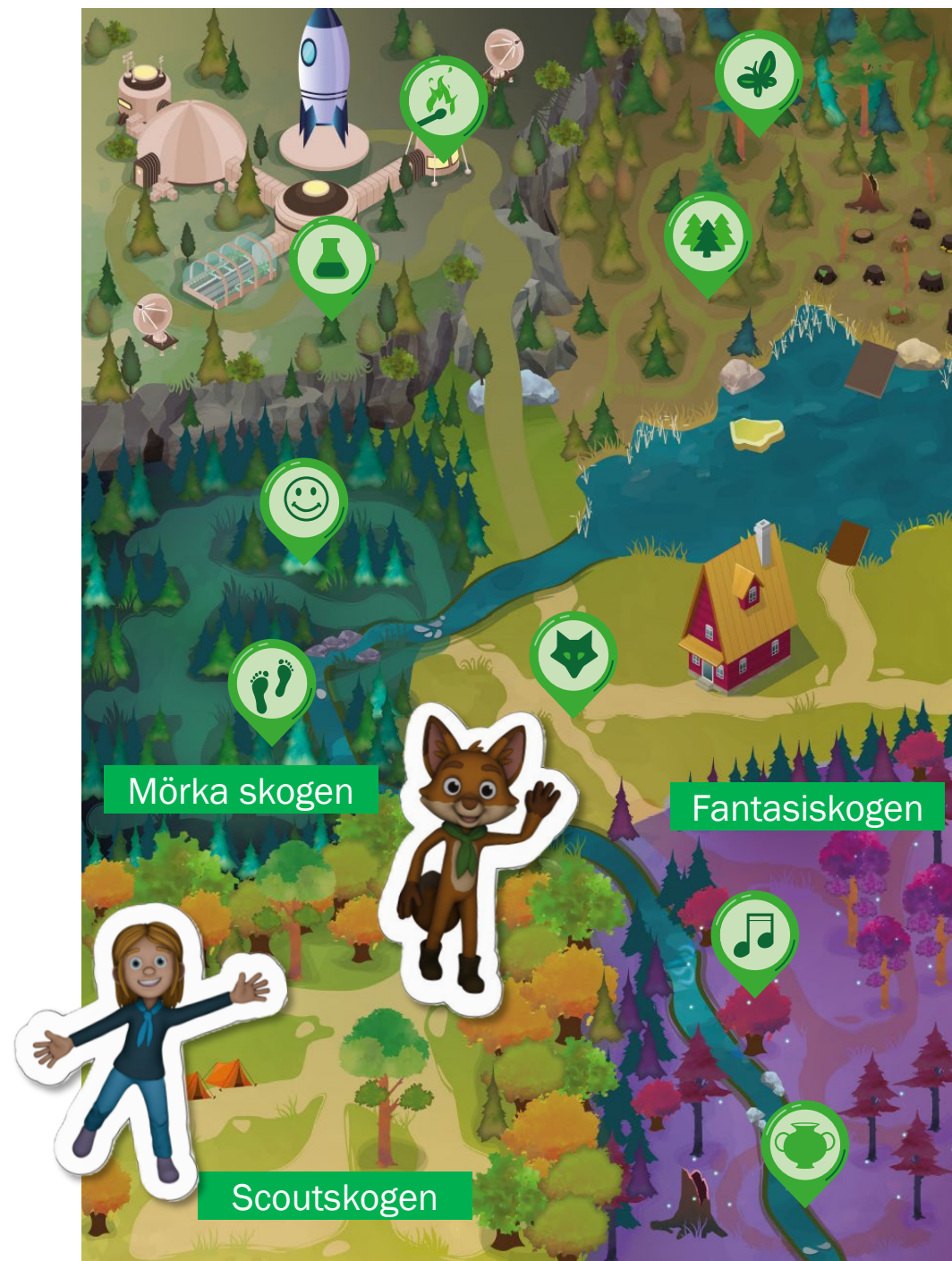
2

Scouterna väljer skog



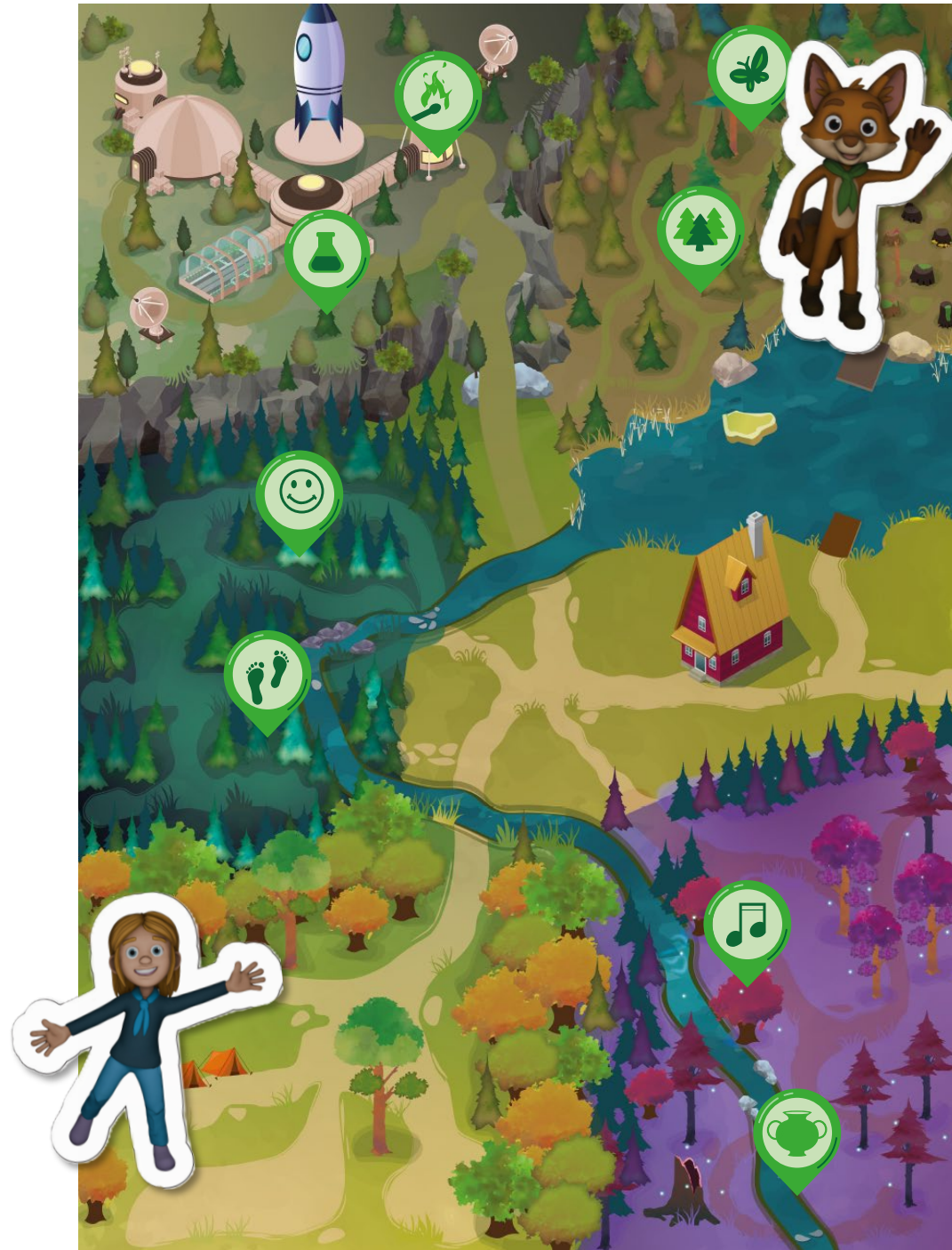
3

Mötena genomförs



4

Scouterna väljer en
ny skog



5

Året är klart när alla
vänner är hittade



Upptäckarscouting



Ett symboliskt ramverk som skapar naturliga val

Symboliska ramverket byggs kring terminsprogrammet

Möjlighet att fokusera på patrull eller avdelning

1

Planera terminens möten

Matlagningsmöte



Naturmöte



Hajk



Chiffermöte



Hemliga nycklar



Dassmöte



Gissa bajset



Symöte



Spåra djur



Odlingmöte



Placera ut markörerna



2

Börja på scoutudden



3

Låt scouterna välja väg



4

På sista ön finns skatten



Äventyrarscouting

Fokus på patrullen och äventyr

Symboliskt ramverk som skapar en förståelse för kunskaper som bygger på varandra

Större självbestämmande i patrullen

Större ansvar för sin egen upplevelse



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 väljer vägen framåt. Ledarna planerar mötena – scouterna väljer vägen framåt. Ledarna planerar mötena – scouterna väljer vägen framåt.

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.

Tips till dig som ledare

- Välj termin eller år, materialet går att använda över längre tid som ett år, eller under en termin är 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 terminstarten om brickorna, dess funktioner och om ni valt att ha någon form av berättelse eller slutmål.
- Om scouterna behöver försämlingsbarhet 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 scout och ledare välj en väg som fungerar för er och era scout för att göra upplevelsen för alla så bra som möjligt.

Lycka till på äventyret!

Materialet är framtaget av Scouternas programgrupp för programuppdateringen 2026, mer information och inspiration finns på scouterna.se

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



- 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. Ex: flotten, 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 vara och sitta måste klara innan edning. Det skapar utrymme för mer storytelling för ledarteam som vill ha ett komplexare system.

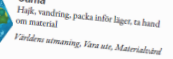
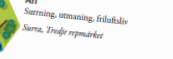
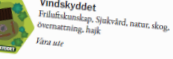
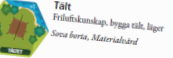
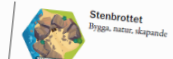
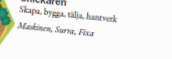
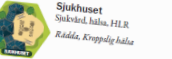
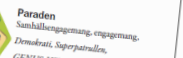
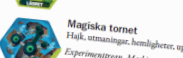
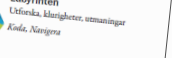
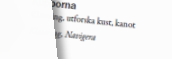
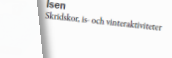
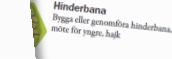
- 4 Patrullerna väljer brickor**
I slutet av varje möte väljer patrullerna vilken bricka de vill göra nästa gång. Listan över vad varje bricka innehåller är ett bra stöd, annars kan ledaren berätta det kort.

- 6 Välj en ny bricka**
När brickan placeras 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.

- 7 Ön fortsätter utvecklas**
Om bygga vidare till terminen avslutas med den bricka ni satt som termins avslutning, t.ex. slottet. Det går också att fortsätta bygga vidare nästa termin – tills alla brickor är genomförda.

Förutsedda händelser

- Om det under terminen händer något oförsett eller något som måste planeras om så finns det många sätt att hantera det, här är två förslag.
- Välj en bricka som får representerna 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.



1

Planera terminens möten

Patrullmöte

Eldningsmöte

Hajk

Vintermöte

Simningsmöte

Bygga lägermöte

Stjärnskådmöte

Seglingsmöte

Spårningsmöte

Borgenmöte

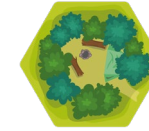
Patrullmöte



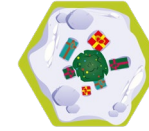
Eldningsmöte



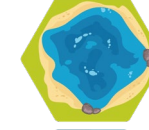
Hajk



Vintermöte



Simningsmöte



Bygga lägermöte



Stjärnskådarmöte



Seglingsmöte



Spårningsmöte



Borgenmöte



2

Koppla till brickor

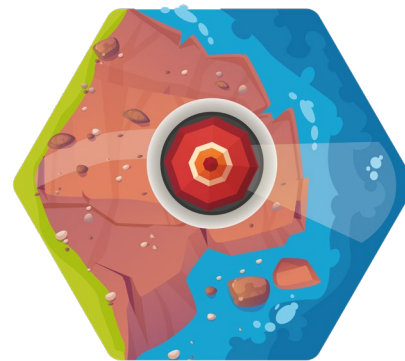
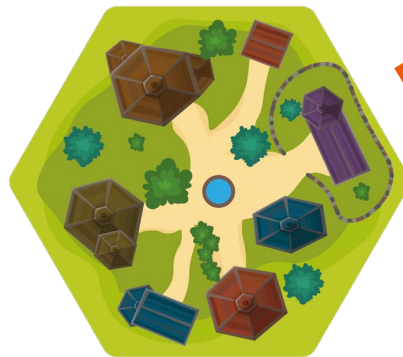
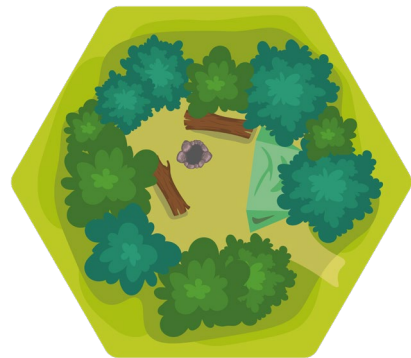
3

Terminen börjar



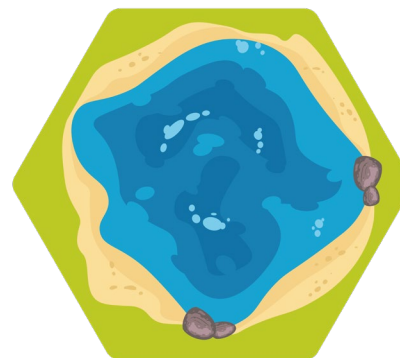
4

Patrullen väljer väg



5

Patrullen genomför mötet





7

En ö bildas



Patrull Järven

Patrull Björnen



Utmanarscouting

Stöd att planera sin egen upplevelse

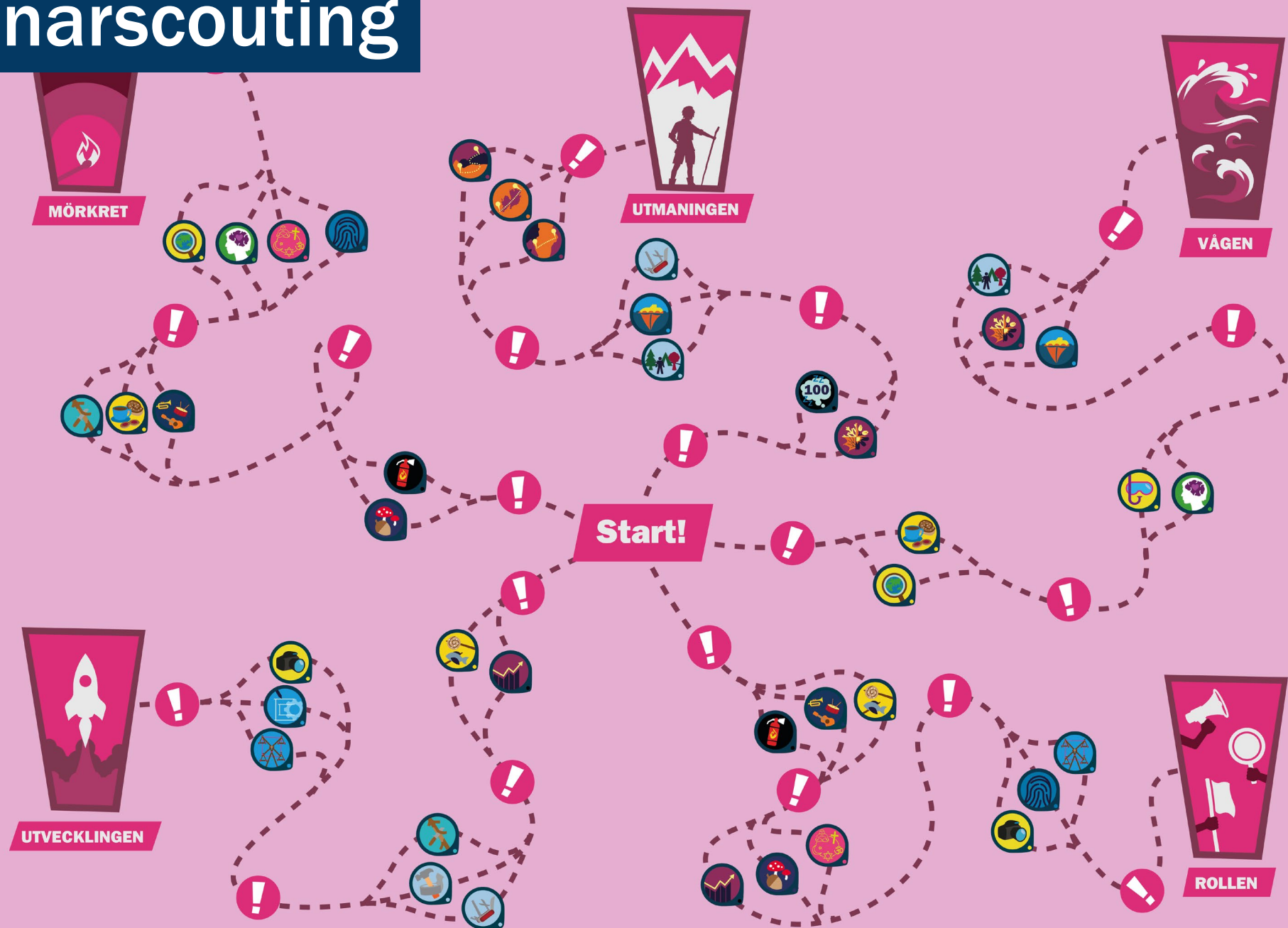
Mindre komplexitet i projektplanering

Egna vägar eller tillsammans i utmanarlaget

Hjälp till ledare att stötta rätt



Utmanarscouting



Utmanarscouting

ROLLEN

Att vara en del av en grupp handlar både om att kunna leda andra och att förstå sig själv. I det här märket får du utforska olika roller i ett lag och träna på att ta ansvar i både små och stora sammanhang. Genom att leda projekt, planera aktiviteter och reflektera kring hur grupper fungerar utvecklar du ditt ledarskap och din förståelse för hur människor samarbetar. Märket hjälper dig att upptäcka vad du bidrar med i gruppen, hur du fungerar i olika roller och hur du kan stötta andra i deras utveckling.



För att få märket ska du:

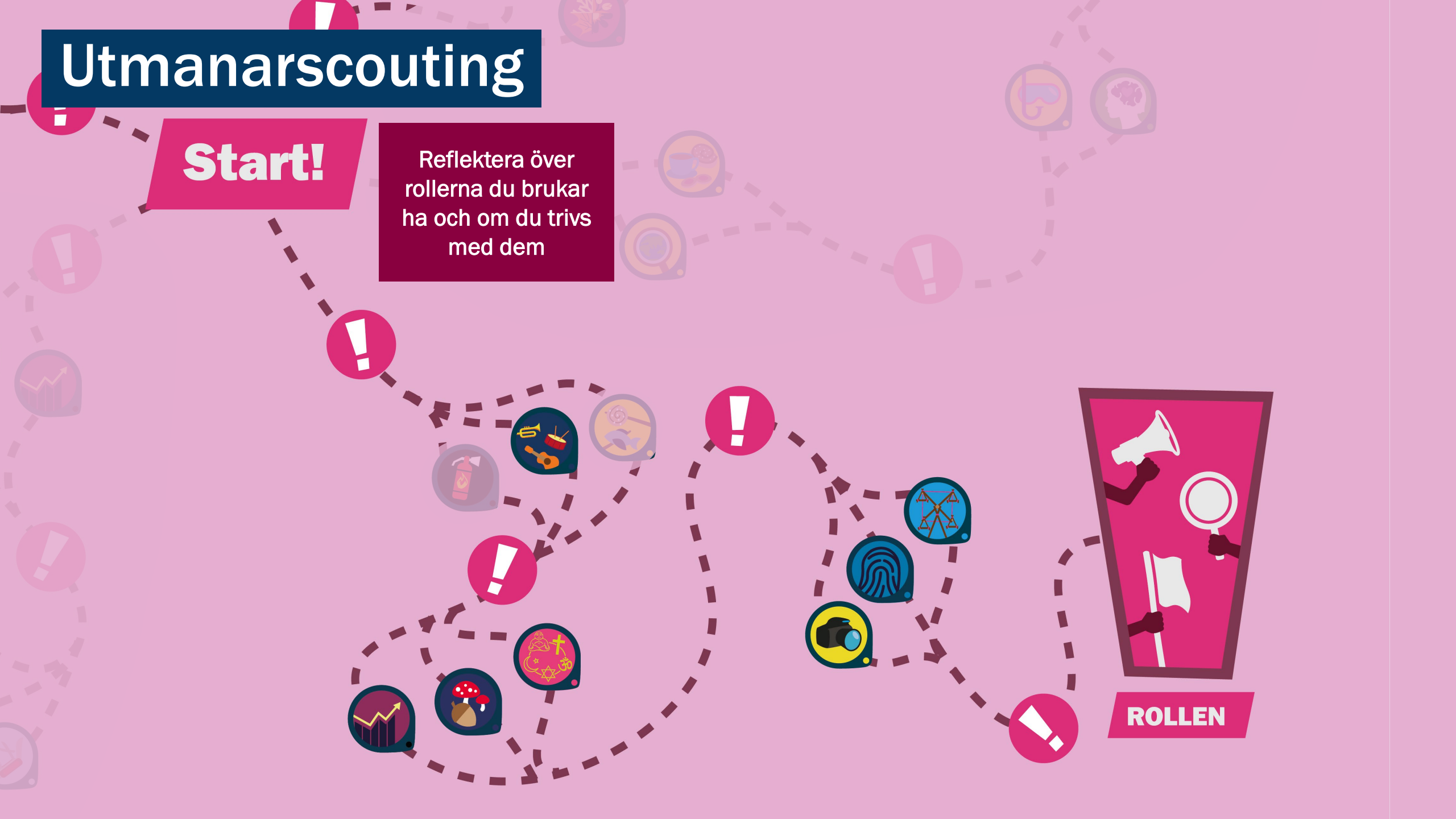
- Planera, genomför och utvärdera ett större projekt, en aktivitet, hajk eller ett arrangemang tillsammans med andra där samarbete i gruppen är avgörande.
- Ta ansvar för att gruppen arbetar mot ett gemensamt mål.
- Testa på ledarskap för en yngre åldersgrupp och reflektera över ditt personliga ledarskap.
- Reflektera över vilken plats och roll du själv oftast tar i gruppen och varför, testa på att ta en annan roll i en grupp som du inte är van vid.
- Vara med och skapa ett tryggt och inkluderande klimat där alla får möjlighet att bidra.
- Ge och ta emot konstruktiv återkoppling i grupp.
- Genomför en personlig utmaning kopplad till samarbete eller ledarskap.

Utmanarscouting

Start!

Reflektera över
rollerna du brukar
ha och om du trivs
med dem

ROLLEN



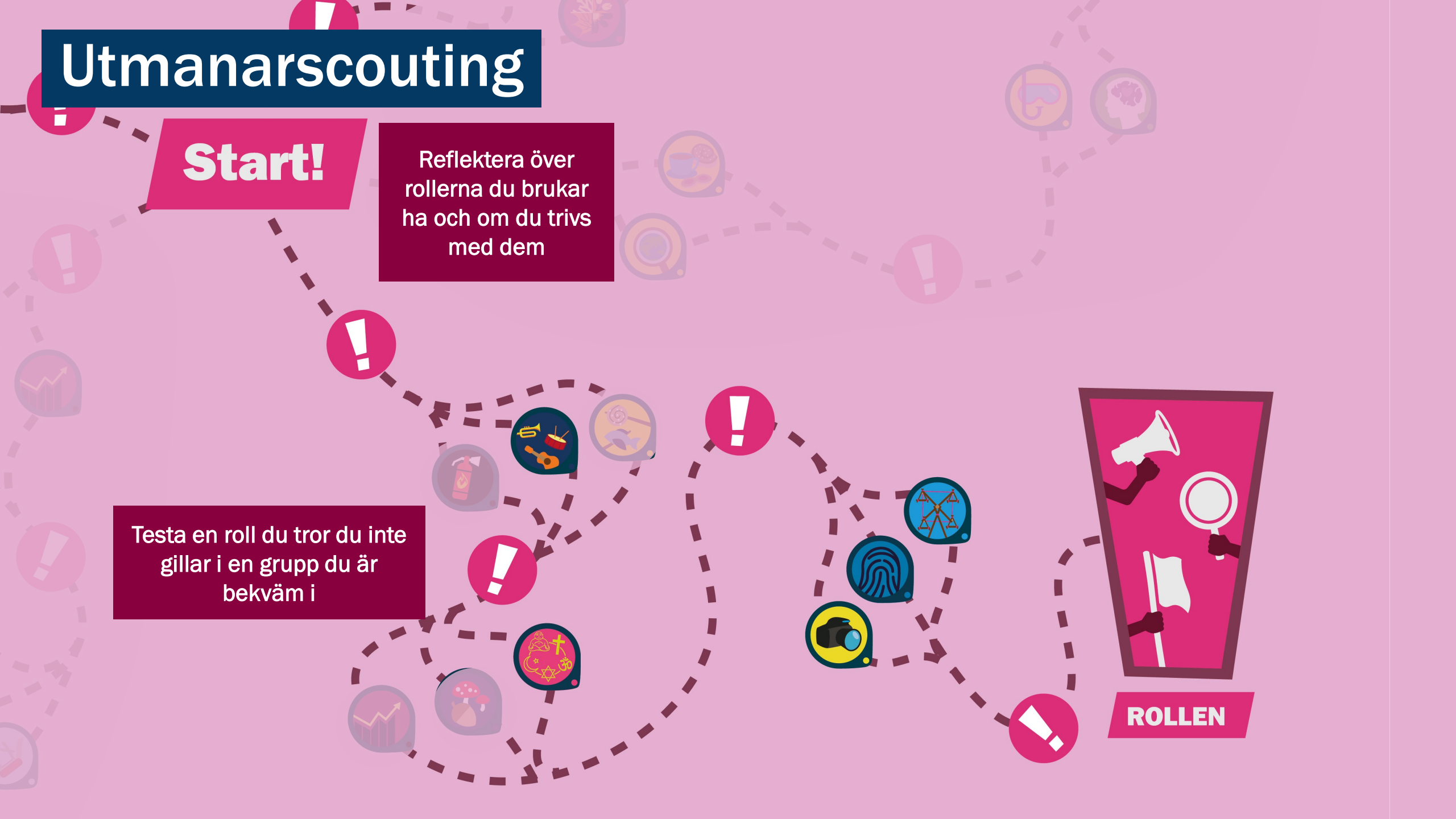
7

Start!

**Reflektera över
rollerna du brukar
ha och om du trivs
med dem**

Testa en roll du tror du inte gillar i en grupp du är bekväm i

ROLLEN



□



A stylized illustration of a television screen. Inside the screen, on a solid red background, are three white silhouettes: a megaphone held by a hand in the upper left, a circular sign held by a hand in the upper right, and a flag held by a hand in the lower left. The television frame is dark grey, and the background outside the screen is a light greyish-blue.

Utmanarscouting

Start!

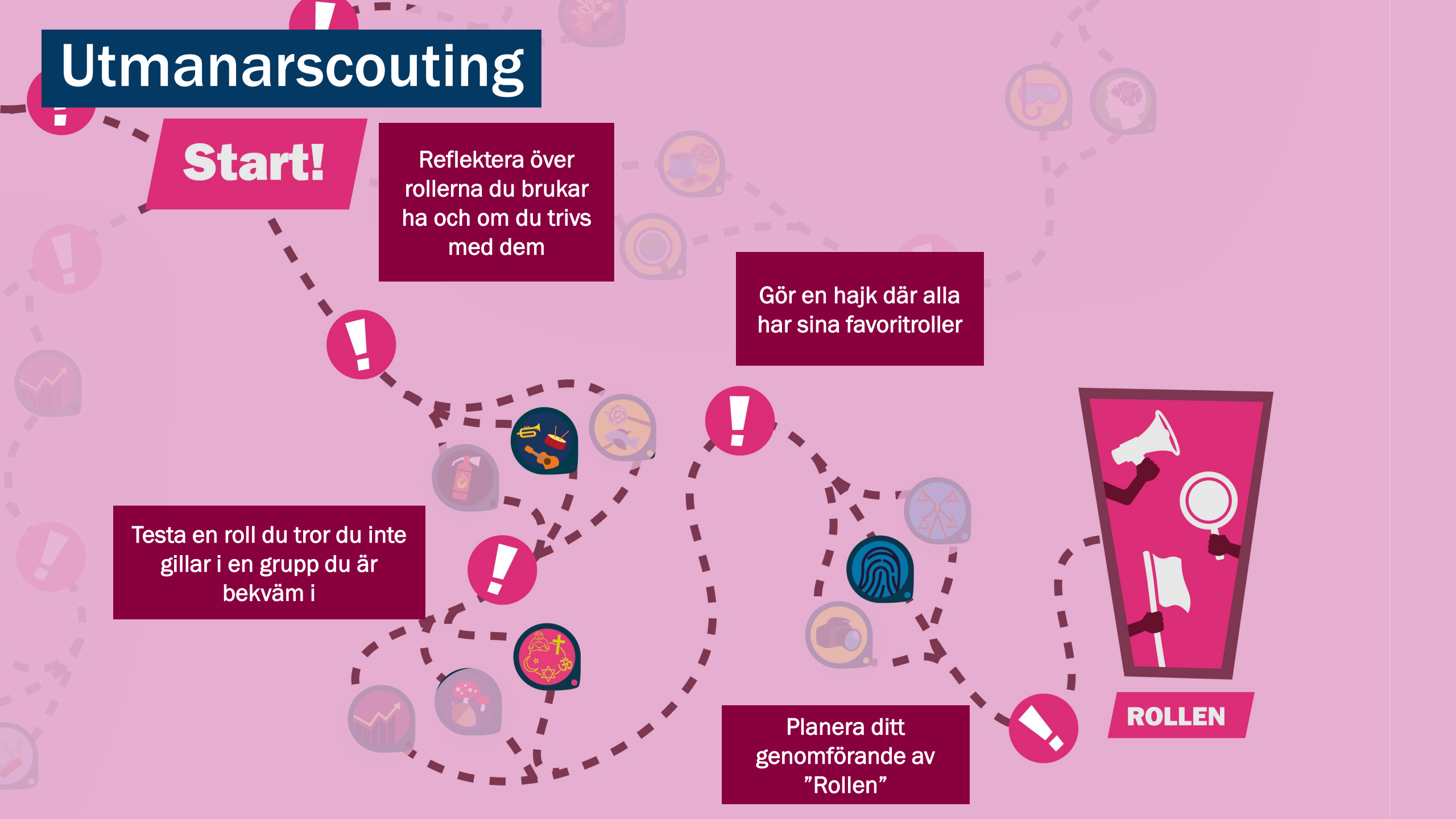
Reflektera över
rollerna du brukar
ha och om du trivs
med dem

Gör en hajk där alla
har sina favoritroller

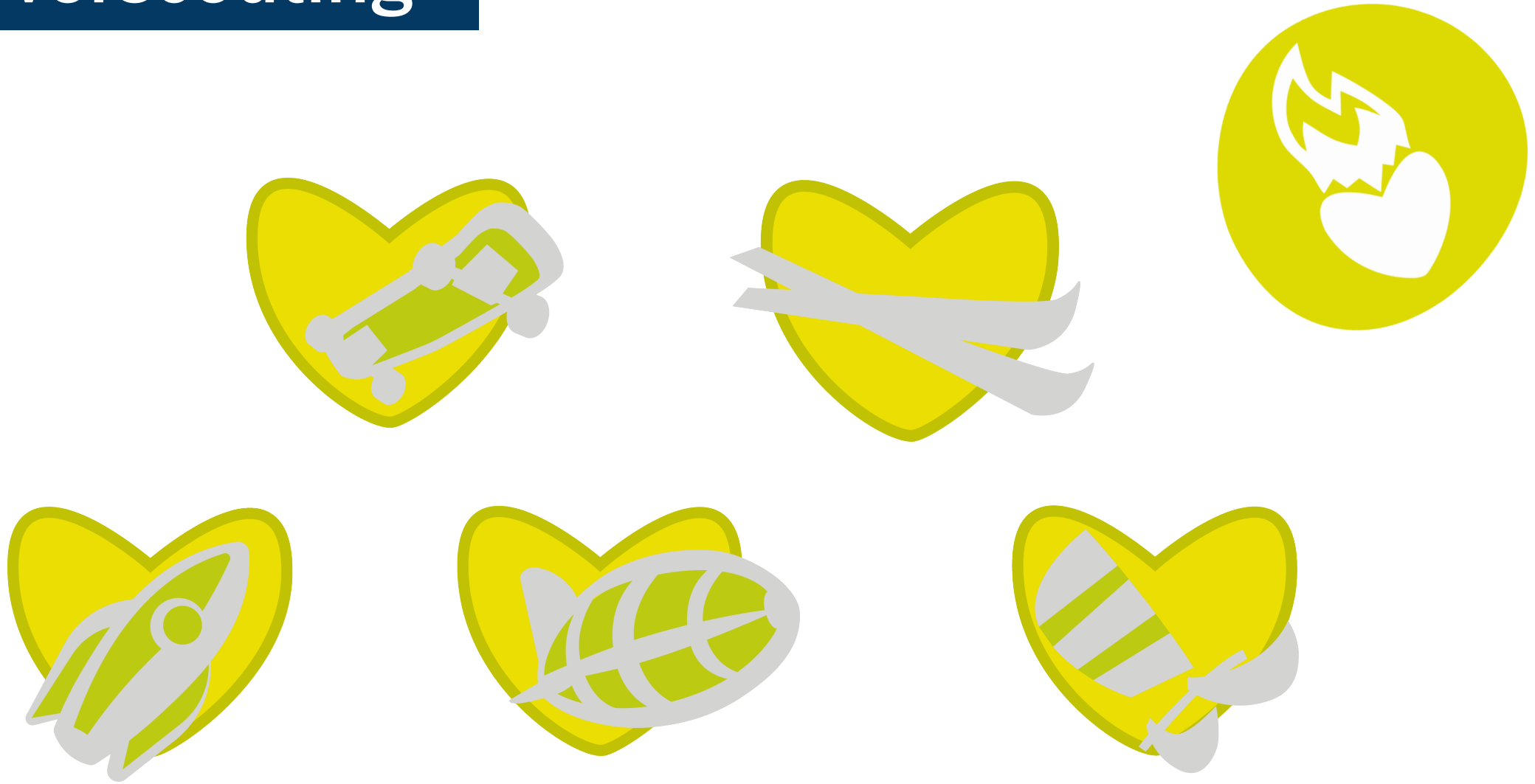
Testa en roll du tror du inte
gillar i en grupp du är
bekväm i

Planera ditt
genomförande av
"Rollen"

ROLLEN



Roverscouting

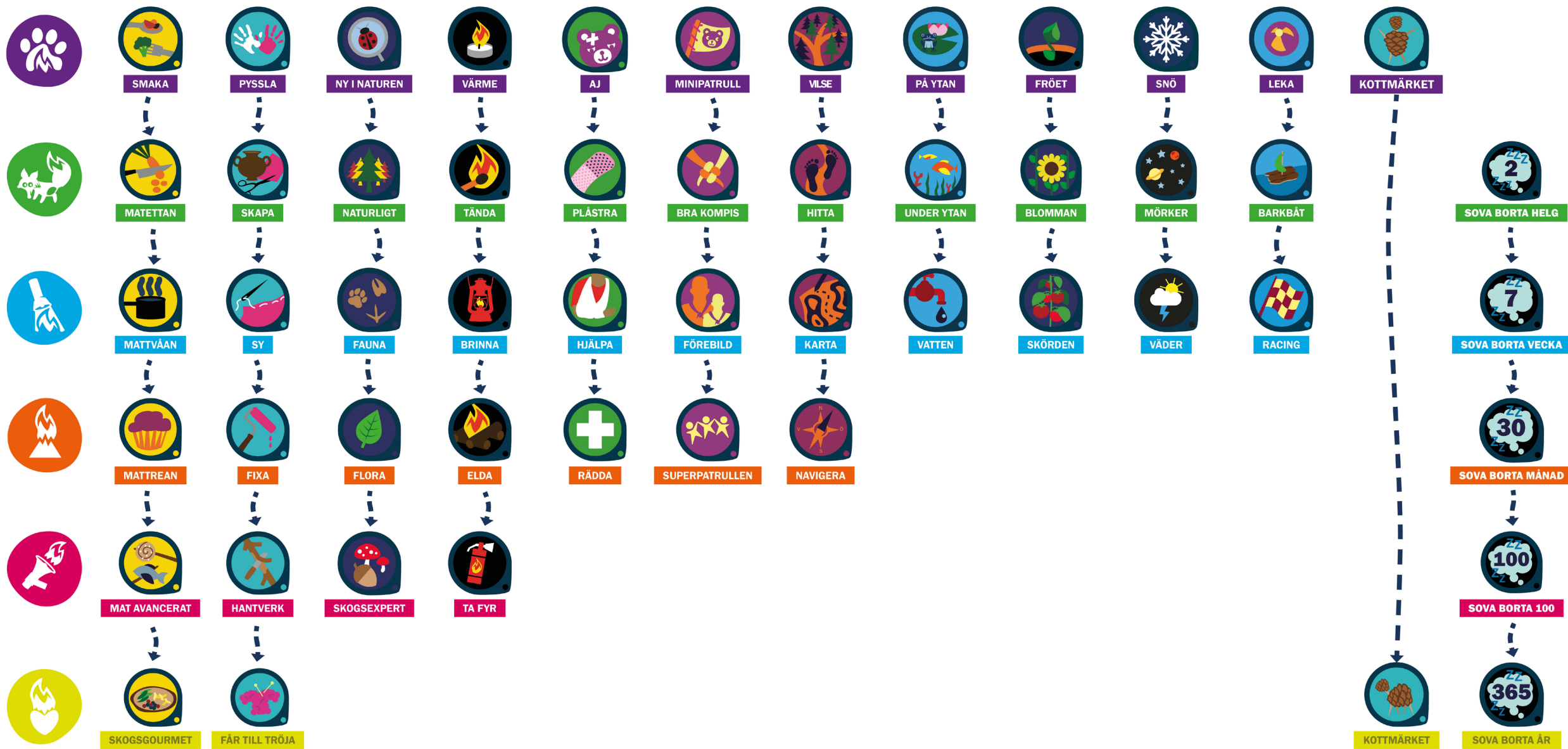


MÄRKEN

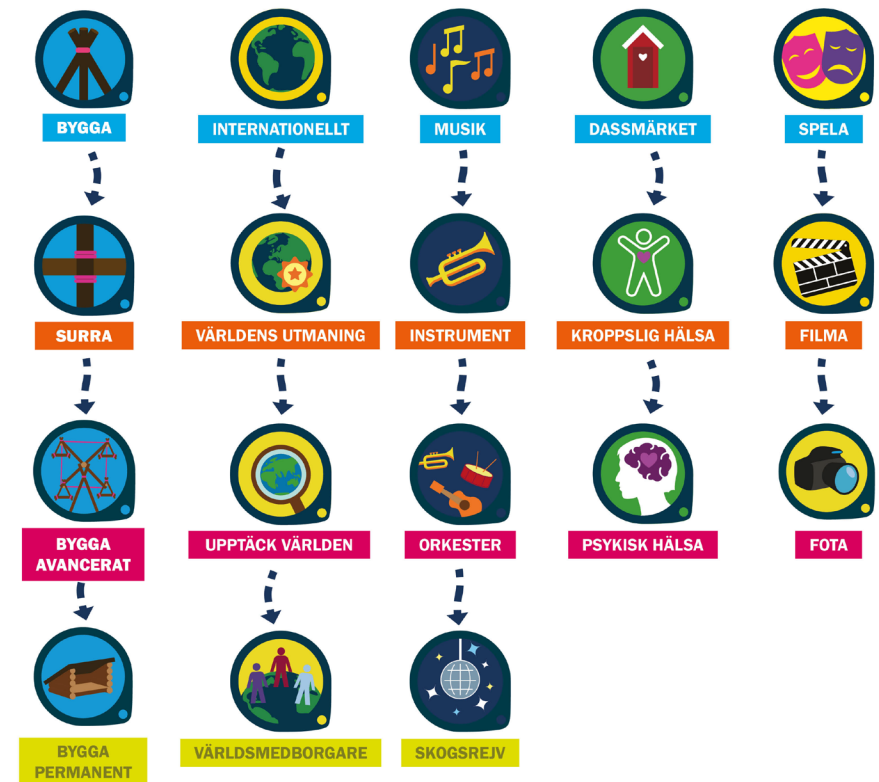
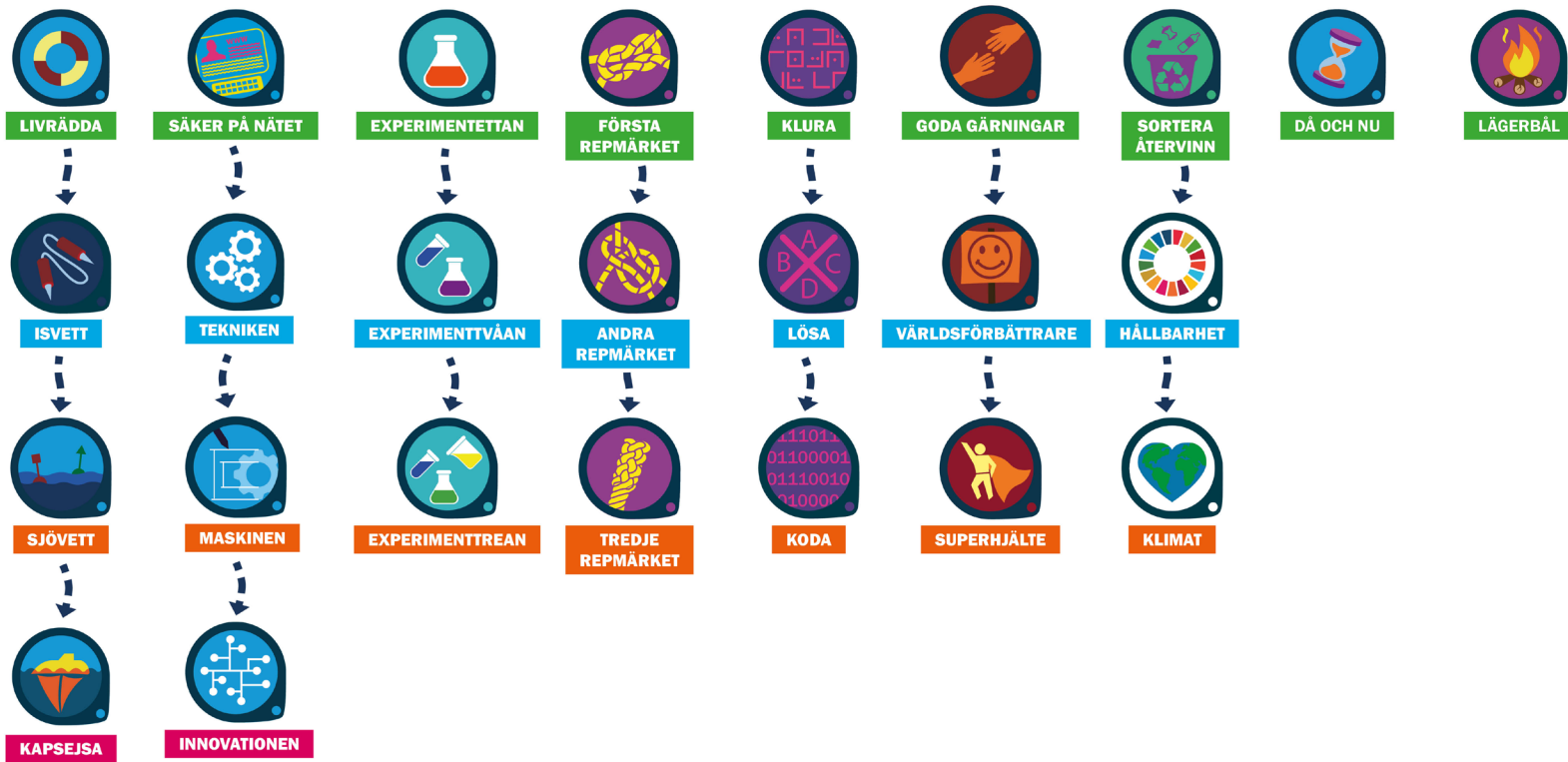
Intressesemärken



Intressemärken



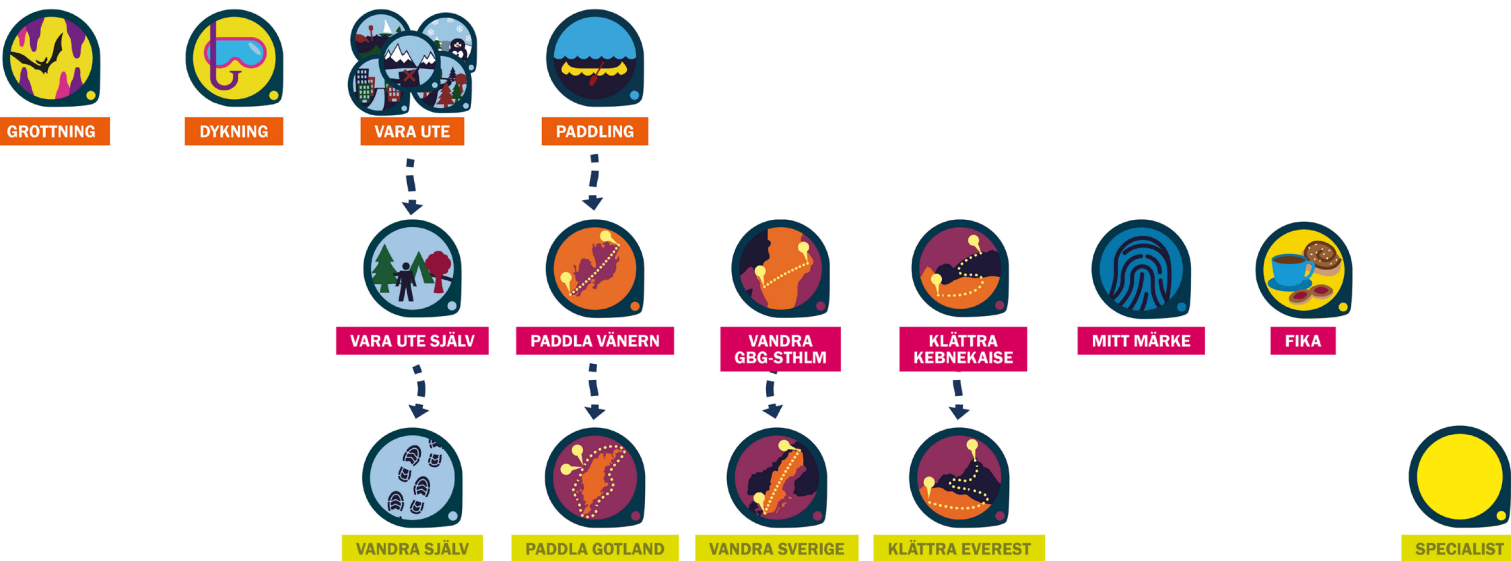
Intressemärken



Intressemärken



Intressemärken



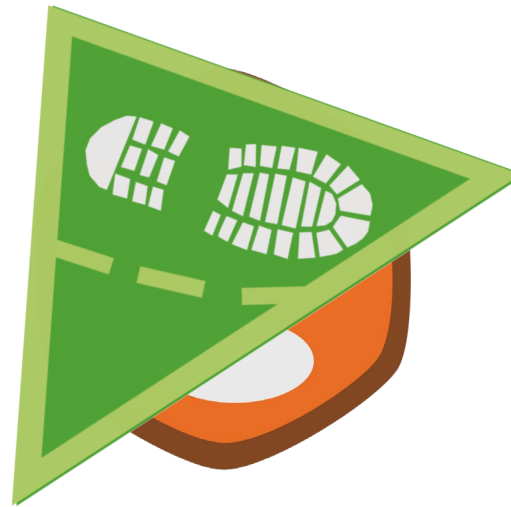
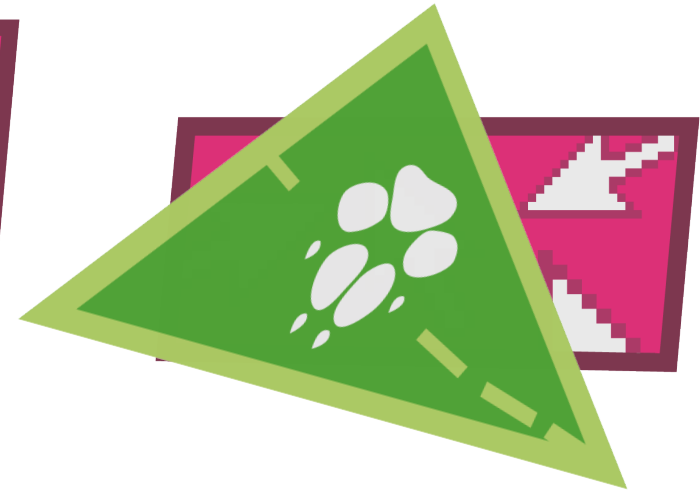
Intressemärken



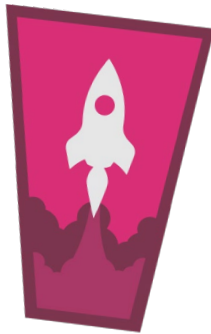
Bevismärken



Deltagandemärken



Utvecklingsmärken



Utvecklingsmärken



**Skapa en helhetskänsla över
upplevelsen i åldersgruppen**



Upplevelser och äventyr i fokus



**Delar som är både personliga
och gemensamma**

Utvecklingsmärken



Utvecklingsmärken



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:

- Vara med och identifiera olika känslor hos dig själv och andra i olika situationer och på olika platser.
- Reflektera över hur känslor påverkar handlingar, relationer och stämningen i gruppen.
- Bidra till att skapa en utställning där känslor uttrycks genom ett kreativt medium, till exempel foto, film, musik eller konst.
- Vara med och presentera eller visa upp er utställning för andra.
- Delta i en gemensam reflektion kring vad ni lärt er om känslor och er själva.



Utvecklingsmärken



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 kluriga utmaningar av olika slag.
- 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.
- Ta del av olika människors perspektiv för att bättre förstå deras behov, erfarenheter och synsätt.



Utvecklingsmärken



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.
- Tagit er igenom en utmaning i patrullen som utmanade er samarbetsförmåga
- Deltagit på ett demokratiskt årsmöte



Utvecklingsmärken



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 genom upplevelser och samtal i naturen.
- Deltagit på ett lägerbål eller ljusspår med scouter från andra kårer än din egen
- Ha skapat ett Lägerbål, ljusspår, reflektion eller liknande som representerar dina tankar om livets stora frågor.
- Mött scouter från ett annat land, digitalt eller fysiskt



Utvecklingsmärken



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.



Utvecklingsmärken

UTMANINGEN

Att utmana kroppen handlar inte bara om fysisk prestation utan också om att förstå vad som får dig att må bra. I det här märket får du undersöka hur sömn, mat, rörelse, vila, skärmtid eller andra vanor påverkar ditt mående och din ork. Genom att planera och genomföra en personlig fysisk utmaning får du testa dina gränser och reflektera över hur kroppen och tankarna påverkas när något förändras. Patrullen stöttar varandra genom hela processen och hjälper till att skapa goda förutsättningar för att lyckas.

För att få märket ska du:

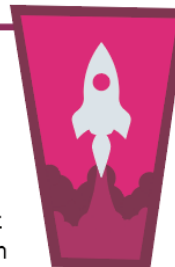
- Planera och genomföra en fysisk utmaning tillsammans i gruppen som pågår under minst två veckor.
- Dokumentera dina upplevelser genom exempelvis anteckningar, samtal eller reflektioner.
- Dela erfarenheter med patrullen och bidra till samtal om hälsa, välmående och hållbara vanor.
- Under utmaningen förändra eller ta bort en vald aspekt och observera hur det påverkar dig fysiskt och mentalt.
- Dela erfarenheter och reflektioner med patrullen under eller efter utmaningen.
- Vara delaktig i att stötta andra scouter i deras utmaningar.



Utvecklingsmärken

UTVECKLINGEN

Att utveckla handlar om att våga tänka nytt, hitta lösningar och skapa något som kan göra skillnad. I det här märket får du utforska hur idéer blir till verklighet genom kreativitet, problemlösning och praktiskt arbete. Tillsammans med andra får du identifiera behov, testa idéer och utveckla något som går att använda, förbättra eller lämna vidare till andra. Det kan vara en konstruktion, ett hjälpmedel, ett system eller en lösning på ett problem ni upptäckt.



För att få märket ska du:

- Identifiera ett behov, problem eller en möjlighet till förbättring i scoutverksamheten, lokalsamhället eller din egen vardag.
- Ta fram flera möjliga lösningar tillsammans med andra och välj en idé att utveckla vidare.
- Planera och genomför ett utvecklingsprojekt där ni bygger, skapar, organiserar eller förbättrar något.
- Testa och förbättra er lösning utifrån erfarenheter och reflektioner.
- Bidra till att skapa något som kan användas eller leva vidare efter projektets slut.
- Reflektera över hur kreativitet, samarbete och problemlösning hjälpte er framåt.
- Presentera eller visa upp det ni skapat för andra.



Utvecklingsmärken

MÖRKRET

Mörkret handlar om att våga utforska livets svårare frågor och fundera över vad som är viktigt på riktigt. I det här märket får du tillsammans med andra reflektera över värderingar, ansvar och hur scouting påverkar dig som människa. Genom samtal, samhällsengagemang och gemensamma upplevelser får du möjlighet att utforska både dina egna tankar och andras perspektiv. Märket uppmuntrar dig att fundera över hur du kan göra skillnad och hur scoutings värderingar kan synas i vardagen och i samhället.

För att få märket ska du:

- Delta i samtal och reflektioner kring svårare frågor om livet, samhället och människors olika förutsättningar.
- Utforska en samhällsfråga, livsfråga eller värderingsfråga som engagerar dig.
- Reflektera över vad som är viktigt för dig och vilka värderingar som påverkar dina val.
- Diskutera vad det innebär att vara scout och hur scoutings värderingar kan påverka vardagen. Reflektera kring hur ni som scouter kan bidra till att göra världen bättre.
- Planera och genomför en aktivitet eller insats som bidrar till en positiv förändring för andra människor eller samhället.



Utvecklingsmärken

VÅGEN

Att våga handlar om att möta sina rädslor och utmana sig själv tillsammans med andra. I det här märket får du fundera över sådant du egentligen vill göra men inte riktigt vågar ännu. Genom samtal, stöd från patrullen och en personlig utmaning får du möjlighet att ta steg utanför din trygghetszon. Märket hjälper dig att utveckla mod, självkännet och tillit både till dig själv och till gruppen. Patrullen spelar en viktig roll genom att stötta, uppmuntra och hjälpa varandra genom utmaningarna.

För att få märket ska du:

- Identifiera något du vill våga göra som utmanar dig utanför din komfortzon.
- Dela din utmaning med patrullen och bidra till att skapa förutsättning för alla i gruppen att utmana sina rädslor på ett tryggt och säkert sätt.
- Identifiera en personlig utmaning kopplat till din rädsla och genomför den, med stöd av patrullen.
- Hjälpa och stötta minst en annan scout i hans utmaning.
- Reflektera efteråt kring hur det kändes att våga och vad du lärde dig om dig själv.



Utvecklingsmärken

ROLLEN

Att vara en del av en grupp handlar både om att kunna leda andra och att förstå sig själv. I det här märket får du utforska olika roller i ett lag och träna på att ta ansvar i både små och stora sammanhang. Genom att leda projekt, planera aktiviteter och reflektera kring hur grupper fungerar utvecklar du ditt ledarskap och din förståelse för hur människor samarbetar. Märket hjälper dig att upptäcka vad du bidrar med i gruppen, hur du fungerar i olika roller och hur du kan stötta andra i deras utveckling.

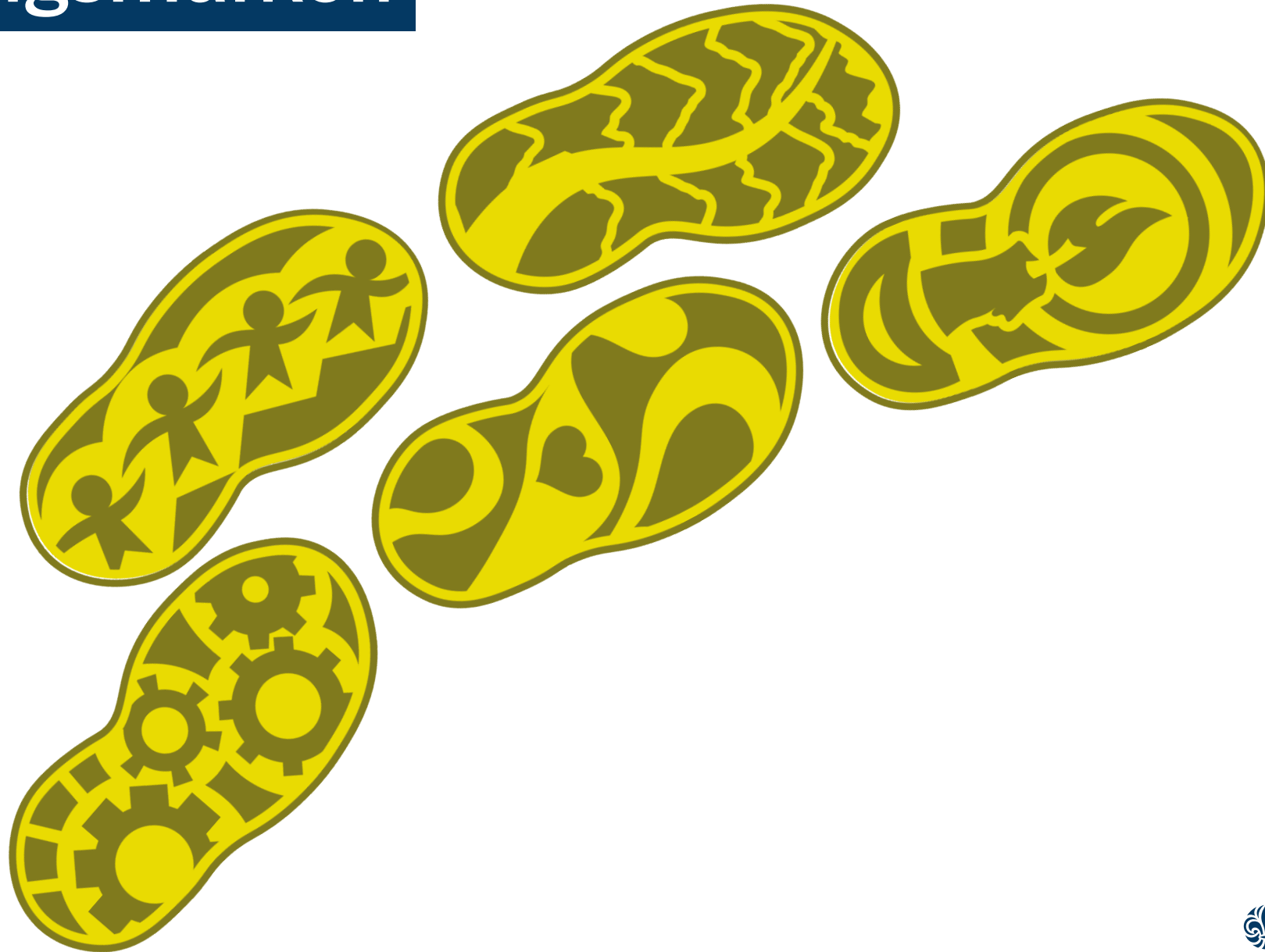


För att få märket ska du:

- Planera, genomför och utvärdera ett större projekt, en aktivitet, hajk eller ett arrangemang tillsammans med andra där samarbete i gruppen är avgörande.
- Ta ansvar för att gruppen arbetar mot ett gemensamt mål.
- Testa på ledarskap för en yngre åldersgrupp och reflektera över ditt personliga ledarskap.
- Reflektera över vilken plats och roll du själv oftast tar i gruppen och varför, testa på att ta en annan roll i en grupp som du inte är van vid.
- Vara med och skapa ett tryggt och inkluderande klimat där alla får möjlighet att bidra.
- Ge och ta emot konstruktiv återkoppling i grupp.
- Genomför en personlig utmaning kopplad till samarbete eller ledarskap.



Utvecklingsmärken



Utvecklingsmärken

UTVECKLINGSMÄRKEN FÖR ÄVENTYRARSCOUTER

ÄVENTYRET

Äventyr är en utvecklingsgräns för äventyrarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem. Äventyr är en utvecklingsgräns för äventyrarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Äventyr
- Äventyr
- Äventyr

LYKTAN

Lyktan är en utvecklingsgräns för äventyrarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Lyktan
- Lyktan
- Lyktan

PROVNINGEN

Provningsgränsen är en utvecklingsgräns för äventyrarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Provningsgränsen
- Provningsgränsen
- Provningsgränsen

FORESTÄLLNINGEN

Foreställningsgränsen är en utvecklingsgräns för äventyrarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Foreställningsgränsen
- Foreställningsgränsen
- Foreställningsgränsen

DU KAN LÄSA MER OM SCOUTERNAS MÄRKEN PÅ SCOUTERNA.SE

UTVECKLINGSMÄRKEN FÖR UTMANARSCOUTER

ROLLEN

Roller är en utvecklingsgräns för utmanarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Roller
- Roller
- Roller

VÄGEN

Vägen är en utvecklingsgräns för utmanarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Vägen
- Vägen
- Vägen

UTVECKLINGEN

Utvecklingsgränsen är en utvecklingsgräns för utmanarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Utvecklingsgränsen
- Utvecklingsgränsen
- Utvecklingsgränsen

MÖRKRET

Mörkret är en utvecklingsgräns för utmanarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Mörkret
- Mörkret
- Mörkret

UTMANINGEN

Utmaningsgränsen är en utvecklingsgräns för utmanarscouter där de utforskar nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

För att få märket ska du:

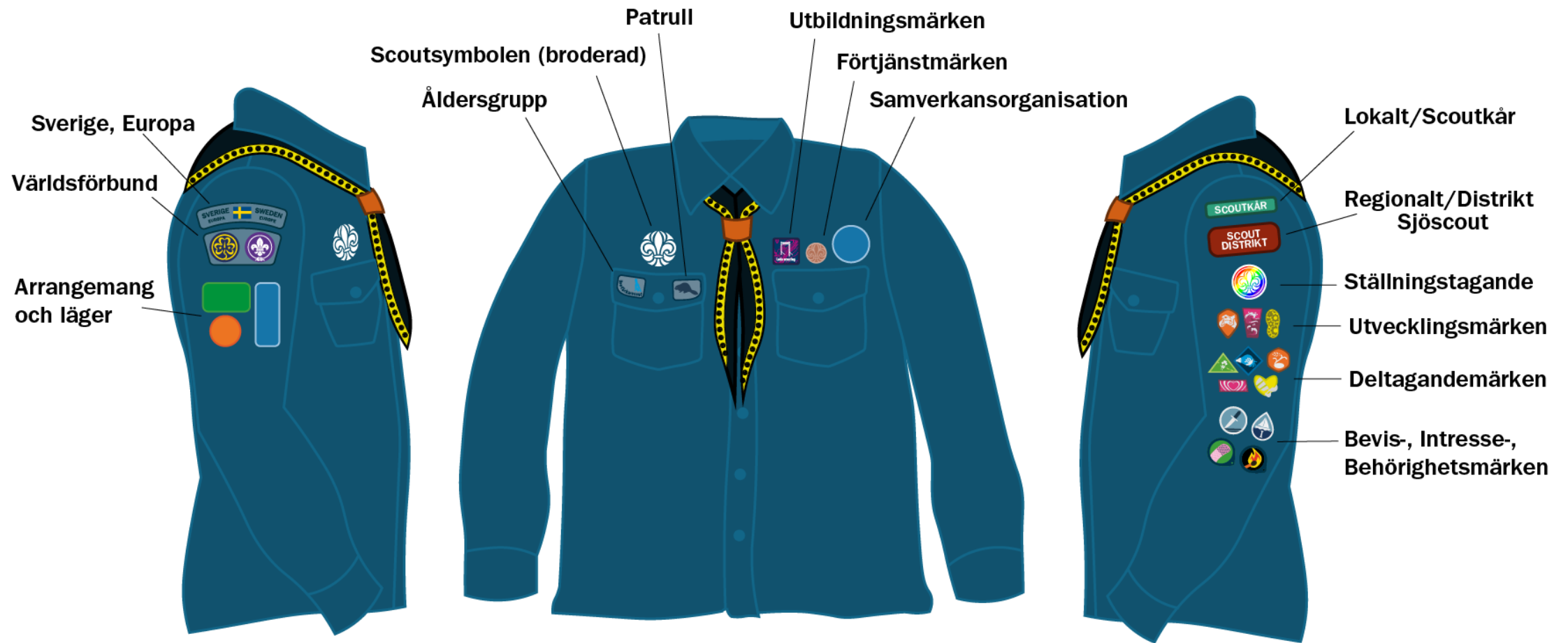
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.
- Utforska nya utmaningar och utmaningar som är utmanande för dem.

Följande intresseområden kan vara bra förberedelse:

- Utmaningsgränsen
- Utmaningsgränsen
- Utmaningsgränsen

DU KAN LÄSA MER OM SCOUTERNAS MÄRKEN PÅ SCOUTERNA.SE

Märkesplacering



STÖDMATERIAL

Häftet



- Fokuserar på ledarskap i stort
- Skapar ett sammanhang och en helhet av scoutverksamheten
- Ger både praktiska och teoretiska tips som passar alla åldersgrupper
- Hjälper ledare att hitta vidare när det behövs.



Häftet



- Riktar sig till åldersgruppssledaren, fokus på nya ledare
- Skapar sammanhang och känsla för åldersgruppen
- Ger svar som behövs där och då
- Ska kunna användas för att komma igång med termin och möte direkt

Häftet



- Riktar sig till åldersgruppsledaren, lite mer för en erfaren ledare
- Skapar sammanhang och känsla för åldersgruppen
- Ger svar som behövs där och då
- Ska kunna användas för att komma igång med termin och möte direkt
- Mer praktisk friluftskunskap



Häftet



- Stöttar utmanarledaren
- Fokus på att stötta scouterna men samtidigt skapa verksamhet
- Frågor som är viktiga för åldersgruppen



- Stöd för utmanarscouten
- Projektplanering, verksamhet
- Scouting i stort



Häftet



- Hjälper roverscouten hitta sin väg



- Tips till rovermentor och scoutkårer
- Skapa förutsättningar för roververksamhet

SCOUT PLANNER · PROOF OF CONCEPT

Operativt stöd för scoutledare

PoC:n följer upplägget: du bygger aktiviteter till möten och möten till en termin. Allt sparas i webbläsaren (localStorage). AI, SMHI och `.ics` finns på mötesnivån.

Digitalt planeringsverktyg

Nivå 3 Terminsplanering

Ordna möten i tid — datum, plats, kallelse och hela terminen som kalenderfil.

[Gå till terminer →](#)

innehåller flera ↓

Nivå 2

Möten

Sätt ihop aktiviteter till ett möte — spara mallar, packdistor och kallelse med AI.

[Gå till mötesbanken →](#)

varje möte innehåller ↓

Nivå 1

Aktiviteter

Sök, filtrera och skapa övningar — byggstenar från aktivitetsbanken och egna sparade.

[Gå till aktivitetsbanken →](#)

FRÅGOR?

Tack för idag