

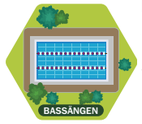
Bagaren
Bakmöten, matkunskap

Mattrean



Bakverken
Bakmöten, matkunskap,

Mattrean



Bassängen
Badmöten, simning, Simbevis

Bevismärke simning



Bygget
Surrning, skapande, bygga

Fixa, Bygga avancerat



Byn
Patrullmöte, Samhällsengagemang, aktiviteter 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

Experimenttrean, 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
Odla, 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, speciella 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.

I det här materialet hittar du som ledare allt du behöver för att genomföra en hel termin eller ett helt år där scouterna själva väljer vägen framåt. Du planerar mötena, scouterna styr ordningen. Materialet är anpassat för att fungera i alla typer av scouterverksamhet, kombinera med märken och vara anpassningsbart utifrån kårers egna förutsättningar.

Detta upplägg går ut på att äventyrarna i sina patruller får bygga upp sin egen ö genom att genomföra terminens olika möten. Patrullerna får själva från möte till möte bestämma vad de vill göra nästa gång som skapar unika vägar genom terminen för varje patrull för att skapa ett tydligt ägandeskap för verksamheten för scouten och en tydlig samhörighet i patrullen.

Det finns ingen större övergripande berättelse kopplat till genomförandet för åldersgruppen, men det går att lägga till för de som vill. Patrullerna kan vara ute på äventyr där de stöter på en ö som de sakta men säkert 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.

Så här fungerar det

1 Ledarna planerar terminens möten
Ledarteamet träffas och planerar de aktiviteter som ska ingå i terminen som under en vanlig terminsplanering. Inkludera scouternas önskemål, märken, möten ni brukar genomföra eller nya mötesupplägg.

2 Koppla möten med brickor
Utgå från terminen ni planerat tillsammans och tilldela varje möte en bricka som ni tycker passar (förslag finns på baksidan). Använd er fantasi för att koppla ihop möten och brickor om det inte finns självklara val.

3 Terminen börjar
Presentera i början av terminen upplägget för terminen. Det kan vara bra att ha skapat en lista för varje bricka, vad de betyder och vad mötet innehåller för att underlätta för patrullerna, ett förslag finns på scouternas hemsida.

Terminen börjar och scouterna får första brickan i sin patrull som terminsstart, detta kan vara flera brickor. T.ex flotten, byn eller någon annan ni tycker passar.

4 Patrullerna väljer brickor
I slutet av varje möte under terminen får scouterna i sina patruller välja vilket möte de ska genomföra nästa möte. Här är listan med innehåll per bricka bra att ha, men det går att berätta för scouterna också.

5 Mötena genomförs
När alla scouterna har genomfört uppgiften som är kopplat till en bricka får de brickan utdelad och kan steg för steg skapa sin egen ö.

Det går att lägga till flera nivåer till genomförandet genom att koppla brickor till resurser eller sätta krav på att brickorna genomförs i en viss ordning ibland. T.ex att yxa och såg-mötet måste genomföras innan eldningsmötet. Detta skapar förutsättningar för med storytelling för ledarteam som är bekväma med mer komplexa system.

6 Välj en ny bricka
Efter att brickan placerats på ön får patrullen välja nästa bricka de vill genomföra. Och detta återupprepas hela terminen.
Det går också att låta avdelningen välja bricka tillsammans om det är svårt att genomföra flera parallella möten.

7 Ön fortsätter utvecklas
Ön fortsätter byggas vidare under terminen tills den avslutas med brickan som avsatts till att vara terminsavslutning, t.ex slottet.
Det går dock att fortsätta bygga vidare på ön även nästa termin, till dess att brickorna är slut.

Oförutsedda 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.