

Märkbart

I Scouterna har vi märken för att det är roligt att kunna koppla sin kunskap och upplevelse till något. Märket blir en bekräftelse på vad du lärt dig och att du har fått vara med om roliga äventyr med dina kompisar.



Redo för märken

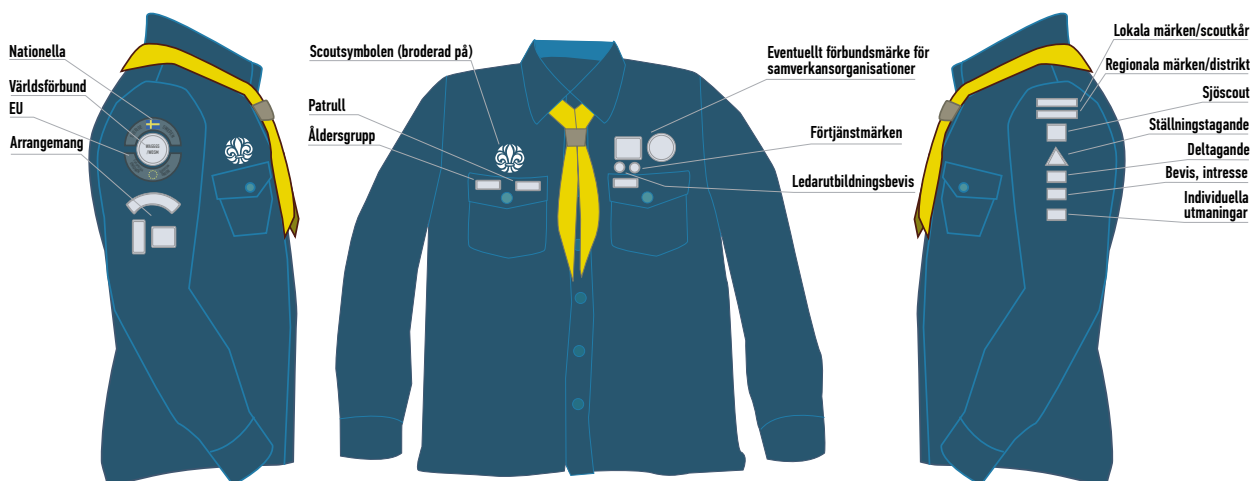
I den här boken lär du dig mer om Scouternas märken. Skriv gärna ditt namn på framsidan och kryssa i vilka märken i boken som du har fått och vilka som finns kvar att jobba med. Det finns också markeringar som visar i vilken åldersgrupp du jobbar med de olika märkena.

Så här funkar Scouternas märkessystem

Scouternas märkessystem är ett stöd för ledare och scouter att planera och genomföra Scouternas program och jobba med den personliga utvecklingen. Efter att ni har genomfört projekt, gått i Scouterna en termin eller när du lärt dig något nytt fungerar ett märke som ett minne. På det sättet är märket så mycket mer än själva tygbiten. I Scouterna har vi tillhörighetsmärken, deltagandemärken, bevismärken, intressemärken, märken för samverkansorganisationer och arrangemangsmärken som alla har olika betydelse. I boken går vi igenom de första fyra kategorierna som är kopplade till Scouternas program. Om du vill veta mer och se större bilder av Scouternas märken finns märkesaffischer att ladda ner på www.scouterna.se/ledascouting/

Alla märken har sin plats

På de här bilderna ser du var du placerar märkena på scoutdräkten. Deltagande-, bevis- och intressemärken placerar du på vänster ärm. Ert patrullmärke syr du fast på höger bröstficka tillsammans med åldersgruppsmärket. Sverige-, Europa- och världsorganisationsmärkena sätter du högst upp på höger ärm.



TILLHÖRIGHETSMÄRKEN

Tillhörighetsmärken visar att du tillhör en speciell grupp av scouter. Märkena finns till för att skapa gemenskap, till exempel i patrullen.

Åldersgruppsmärken

För varje åldersgrupp i Scouterna finns det ett särskilt åldersgruppsmärke som visar vilken grupp vi tillhör.



Patrullmärken

För att lätt kunna veta vilken patrull du och andra scouter tillhör finns det patrullmärken, som ni kan välja utifrån vad patrullen heter. Det finns 55 olika färdigdesignade patrullmärken som visas upp på Scouternas affisch om tillhörighetsmärken. Ni kan också designa ert eget patrullmärke.



Sverigemärket

Det här märket visar landstillhörighet. För alla medlemmar i Scouterna innebär det Sverigemärket.

WAGGGS och WOSM-märken*

I världens finns det två världsscoutförbund. Med de här märkena visar du vilket världsscoutförbund du tillhör. I Sverige är alla kvinnliga scouter medlemmar i WAGGGS. Scouter med annan könstillhörighet än kvinna är medlemmar i WOSM. Märket placeras mellan lands- och EU-märket.

Europamärket

Det här märket visar vilken region du tillhör. Scouterna i Sverige tillhör världsscoutorganisationernas Europaregion.



*Världsscoutförbunden, World Association of Girl Guides and Girl Scouts och World Organization of the Scout Movement

DELTAGANDEMÄRKEN

Deltagandemärken delas ut till scouter som har varit med i ett projekt en termin eller ett läger. Märkena skiljer sig åt för åldersgrupperna och utifrån äventyrarnas och utmanarnas olika intressen.



SPÅRARSCOUT

För spårare finns det fyra deltagandemärken. Du får ett märke efter att du varit med i Scouterna en viss tid, till exempel en termin. Under terminen har du och dina kompisar lärt er saker som finns beskrivna i målspårerna och ni har jobbat efter scoutmetoden. Precis som ett märke från ett läger blir ett deltagandemärke ett minne av upplevelsena patrullen haft tillsammans.



FOTSPÅR



LJUSSPÅR



DJURSPÅR



TIDSPÅR

UPPTÄCKARSCOUT



Det finns sex deltagandemärken för upptäckare och det är upp till avdelningen att bestämma vilket märke som delas ut när. Det spelar ingen roll i vilken ordning ni använder dem, men bestäm inför varje termin vilket ni kommer att jobba med. De som vill kan bygga vidare på namnet eller temat för respektive märke under terminen, men det går lika bra att inte göra det. Oavsett hur ni gör kommer ni att koppla era minnen till respektive märke.



FJÄRRAN



MÄNNISKAN



VÄGEN



NÄRA



BERÄTTELSEN

DELTAGANDEMÄRKEN

Deltagandemärken delas ut till scouter som har varit med i ett projekt under en termin eller under ett läger. Märkena skiljer sig åt för åldersgrupperna och utifrån äventyrarnas och utmanarnas olika intressen.



ÄVENTYRARSCOUT

I **Äventyrarnas handbok** finns uppslag om äventyrarnas märken. Märkena planeras och genomförs i patrullen utifrån era intressen och möjligheter.



FÖREBILDEN Skapa en heldagsaktivitet för yngre scouter i scoutkåren, till exempel spårarscouterna. Det kan vara en hajk, läger eller kanske att ni håller i vartannat spårarmöte.



BYGGET Skapa något till er utrustning, patrullya, eller scoutlokal. Det behöver inte vara något stort, det viktiga är planeringen, genomförandet och reflektionen efteråt.



HAJKEN Planera och genomför en hajk i patrullen. Detta äventyr kan ni koppla ihop med andra äventyr eller intressemärken för att göra hajken mer speciell och mer av ett äventyr.



MILJÖN Gör något för miljön. Ni kan till exempel undersöka miljöskadliga platser i er omgivning, bygga ett vindkraftverk eller rena vatten när ni är ute på en hajk.



MÖTET Träffa en annan ungdomsgrupp, som har en annan inriktning än ni själva och fundera över hur era livsåskådningar är lika eller olika.



VÄRLDEN Knyt kontakter med scouter i ett annat land och lär er om hur deras liv ser ut. Idag är vägen till omvärlden inte så lång tack vare internet och många scouter vill prata med er!



RÖSTEN Gör något för att påverka världen utanför Scouterna. Ni kan skicka brev till politiker, starta en insamling till välgörenhet eller hitta någon annan fråga som ni brinner för och vill förändra.



SCENEN Gör en teaterföreställning som handlar om vad patrullmedlemmarna tror på och står för. Ni kan också välja att framträda med något annat, som en sång eller en dans.

DELTAGANDEMÄRKEN

Deltagandemärken delas ut till scouter som har varit med i ett projekt under en termin eller under ett läger. Märkena skiljer sig åt för åldersgrupperna och utifrån äventyrarnas och utmanarnas olika intressen.



Utmanarscout

Utmanarnas deltagandemärken, Utmaningarna, är större projekt som ni i patrullen planerar och genomför tillsammans för att utmana er själva eller er omgivning. Boken **Våga utmana** ger tips och råd. Här är några exempel på vad ni kan utmana er med!



BÖRJAN

- Den första personliga utmaningen är en ensamhajt, där du är för dig själv i naturen i ett dygn. Du lagar din egen mat och sover ensam en natt.



HJÄLPA

- För statistik över era goda gärningar och gör en godgärningsbok
- Gör en insamling till något gott ändamål



TA STÄLLNING

- Undersök olika sorters mat, till exempel kravmärkt, GI, närproducerad, kosher, genmodifierad, vegetarisk eller E-nummer och diskutera vad ni vill äta och vad ni inte vill äta.
- Gör en kampanj för att få folk att förstå hur alkohol negativt påverkar kroppen och möjligheterna i livet



UTVECKLA

- Lär er origami. Vik tranor till Hiroshima eller sälj dem till förmån för atombombens offer.
- Välj vilket ämne som helst som intresserar er och utveckla det genom att lära er mer om det



ORKA

- Gör en hajk där ni får tänja era fysiska gränser.
- Orka lyssna! Ta kontakt med och stötta en organisation som hjälper andra människor.



ENGAGERA

- Ordna en inspirationsdag för kåren eller distriktet med inbjudna föreläsare.
- Engagera fler i Scouterna! Gör en rekryteringsturné på skolor eller få föräldrar att engagera sig mer i er kår.



VÅGA

- Testa friluftsmetoder ni aldrig provat förut, till exempel isklättring, mountain-biking eller forspaddling.
- Bygg en höghöjdsbana



PÅVERKA

- Påverka samhället i en fråga ni brinner för. Det kan ni göra genom att skriva insändare, blogga eller kontakta politiker.
- Få scoutkåren att börja sopsortera



UTFORSKA

- Testa caving och att utforska grottor.
- Jämför olika informationskällor, till exempel tidningar med olika politisk inriktning, olika nyhetskanaler och olika lexikon, som Nationalencyklopedin, Wikipedia, Conservapedia.



FORTSÄTTNINGEN

- Den andra personliga utmaningen gör du i slutet av din utmanartid. Den handlar om att synliggöra din utveckling. Utmaningen kan vara upplagd som en hajk, en heldag i scoutlokalen, eller utspridd på några kvällsmöten.

BEVISMÄRKEN

Bevismärkena skiljer sig från de övriga märkena genom att de har tydligare riktlinjer för vad du ska göra och klara av. Det är för att man ska veta att alla scouter som har tagit ett bevismärke kan klara av samma saker. Märket blir på så sätt ett bevis på vad du kan.

Det här behöver du kunna för att få bevismärkena:



KNIV För att få knivmärket ska du öva på olika aktiviteter som ger dig färdigheter och kunskaper som du behöver för att hantera en kniv på ett säkert sätt. Det är viktigt eftersom kniven är ett praktiskt verktyg som samtidigt kan skada allvarligt.

För att få knivbeviset ska du därför känna till och kunna visa dina patrullkompisar och din ledare hur en kniv används så att ingen person, du själv eller andra, skadar sig och följa detta när du använder kniven. För att få knivbeviset ska du också:

- veta hur en kniv tas emot och lämnas på ett säkert sätt och följa detta när du använder kniven
- kunna hantera kniven på ett sätt som gör att den inte skadas eller slits mer än nödvändigt
- känna till vad den svenska knivlagen innebär
- veta vad knivens delar kallas
- kunna slipa en kniv
- ha provat att tälja något användbart på ett säkert sätt som ledaren godkänner



YXA OCH SÅG För att få märket ska du öva på olika aktiviteter som ger dig färdigheter och kunskaper som du behöver för att hantera verktygen på ett säkert sätt. Yxan och sågen är praktiska verktyg samtidigt som de kan skada allvarligt.

För att få bevismärke Yxa och Såg ska du känna till och kunna visa dina patrullkompisar och din ledare att du kan hugga och såga säkert så att ingen person, du själv eller andra, skadar sig och följa detta när du använder yxan och sågen. För att få yxa och såg- beviset ska du också:

- veta hur en såg och en yxa skyddas när man ska ta dem med sig och följa detta när ni ska någonstans
- veta hur en såg och en yxa förvaras när de inte används, både utomhus och inne (på övernattning och i förråd) och följa detta
- kunna använda yxan till att kvista en slana eller stock för att kunna använda den till något
- kunna namnge yxans och sågens olika delar
- kunna slipa en yxa och byta sågblad på en såg



SIMMA Att kunna simma är en bra förutsättning för att aktiviteter på eller i närheten av vatten ska vara säkra och roliga.

För att få bevismärke simning ska du kunna visa dina patrullkompisar och din ledare att:

- du kan simma 200 meter
- du kan dyka eller hoppa i vattnet från en brygga eller bassängkant
- du känner till och följer de viktigaste badreglerna.

Exempel på badregler som du ska kunna:

- Bada alltid tillsammans med minst en kompis
- Knuffa aldrig i någon annan.
- Simma inte under hoppställningar.
- Dyk aldrig i vattnet om du inte vet hur det ser ut under ytan.
- Ropa aldrig på hjälp på skoj.

INTRESSEMÄRKEN

Intressemärken kan du själv, eller med din patrull, välja att arbeta med utifrån era egna intressen. Här kan du läsa vad du behöver göra för att klara ett visst märke. Vid varje märke finns också en markering som visar rekommenderade åldersgrupper och en kryssruta så att du kan följa vilka märken som finns kvar att ta.



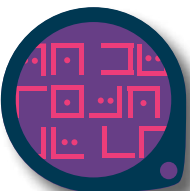
INTERNATIONELLT: LÄRA Undersök hur det är att vara scout i ett annat land och vad det innebär. Det kan du till exempel göra genom att ta reda på vad de gör för scoutaktiviteter. Vilka likheter och skillnader finns det jämfört mot vad ni gör i Scouterna?



INTERNATIONELLT: LYSSNA Intressera dig för andra länder och andra kulturer genom att själv eller tillsammans med dina scoutkompisar brevväxla eller chatta med en scout eller en scoutgrupp i ett annat land för att lära dig mer om det landet



INTERNATIONELLT: MÖTA Upplev ett utbyte med scouter från ett annat land, antingen som värd för scouter på besök i Sverige eller som besökare i ett annat land. Du ska ha kontakt med scouterna både före och efter besöket



KLURA Att prova på att lösa kluriga gåtor, chiffer och lösa problem är en utmaning för de flesta. Det är både roligt och ett sätt att ha kontakt med andra. För Klura ska du lära dig att läsa två olika chiffer eller hemliga språk, eller skapa ett eget



HITTA Lär dig vad du ska göra om du går vilse i skogen eller i staden och hur du kan öka chansen att bli hittad. Du ska kunna din adress och ett telefonnummer till en vuxen anhörig utantill



FINNA Jobba med kartor, kompasser och att hantera olika skalor. Du lär dig hur du identifierar de olika väderstrecken och hur satelliter och GPS fungerar.



TÄNDA För att få värme, kunna laga mat och skapa en mysig stämning är det bra att veta hur man enkelt och säkert gör upp och underhåller en eld. Lär dig grunderna som att tända en lykta och eld, vilka risker det finns med elden och vad du gör om du bränner dig



BRINNA Som en fortsättning på Tända får du i Brinna lära dig mer om hur en bra eld fungerar och vad den behöver. Du får testa vad som händer om du tar bort en elds bränsle, syre eller värme och lära dig hur du gör upp en egen eld



ELDA Som en fortsättning på Brinna får du i Elda lära dig ta hand om en eld under en längre tid med hjälp av vad du kan hitta i naturen. Du lär dig också hur olika eldtyper och bränslen skiljer sig från varandra och du får göra upp eld på nya sätt, till exempel med tändstål

INTRESSEMÄRKEN

Intressemärken kan du själv, eller med din patrull, välja att arbeta med utifrån era egna intressen. Här kan du läsa vad du behöver göra för att klara ett visst märke. Vid varje märke finns också en markering som visar rekommenderade åldersgrupper och en kryssruta så att du kan följa vilka märken som finns kvar att ta.



MATETTAN Äta bör man, annars dör man. Mat är inte bara en nödvändighet, det är också ett spännande och roligt hantverk. För att ta Matettan får du laga mat både inne och ute. Du lär dig hur du följer recept och hur du hanterar hygien i ett kök.



MATTVÅAN I fortsättningen på Matettan, Mattvåan, övar du dig på att planera matlagningen för en övernattnings. Du ska också kunna följa mer avancerade recept inomhus och utomhus. Du lär dig dessutom varför viss mat behöver vara kylad medan annan mat inte behöver hållas kall.



MATTREAN Tredje matmärket får du genom att med en bestämd budget kunna planera, köpa och tillaga mat på en hajk, ett läger eller övernattnings. Du använder mat som är nyttig och näringsrik och anpassad för tillfället. Du tar också hänsyn till miljö och rättviseperspektiv i din matlagning.



GODA GÄRNINGAR En god gärning är när du, utan att du måste det eller tjänar på det, gör något för att hjälpa någon annan eller för att göra någon annan glad. För att ta märket kan du skriva eller rita dina goda gärningar i en bok under en tid.



VÄRLDSFÖRBÄTTRAREN Planera en aktivitet tillsammans med dina scoutkompisar där ni gör något gott för andra. Det kan vara att planera och genomföra en insamling, städa ett skogsparti eller göra en kampanj för att minska bilåkandet.



SPELA Genom att spela teater tränar du dig på många saker, som att uttrycka dig, att visa känslor och att våga ta plats. För att få märket Spela arbetar du med att skapa ett eget manus, scen, rekvisita och att repetera in en teater som du hittat på själv eller som någon annan skapat.



FILMA Här ska du vara delaktig i att skapa en film. I det ingår att skriva manus, förbereda miljö och rekvisita, öva in repliker, repetera, agera och filma. Antingen är du engagerad i allt eller så fördjupar du dig i något, till exempel i att skriva manus och regissera dina kompisar eller ansvara för filmning och lära dig mer om det.



SKAPA Att skapa något kreativt med sina egna händer är både en rolig utmaning och ett skönt sätt att koppla bort allt annat för en stund. För att ta märket Skapa ska du tillverka tre olika saker av tre olika material. Använd din fantasi och gör det du vill!



FIXA Gör om något till er scoutlokal eller till någon annan. Ska ni sy eller kanske måla om? Spåna idéer, planera och gör! När arbetet är klart ska du tillsammans med de andra som var med och dina ledare utvärdera din insats och diskutera vad du lärt dig.

INTRESSEMÄRKEN

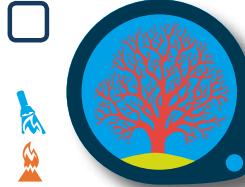
Intressemärken kan du själv, eller med din patrull, välja att arbeta med utifrån era egna intressen. Här kan du läsa vad du behöver göra för att klara ett visst märke. Vid varje märke finns också en markering som visar rekommenderade åldersgrupper och en kryssruta så att du kan följa vilka märken som finns kvar att ta.



FÖRSTA REPMÄRKET Rep går att använda till en massa bra saker, framför allt när du är ute i naturen men också i helt andra situationer. Lär dig att lösa olika problem med hjälp av rep och knopar! För att få märket ska du kunna visa din ledare minst tre viktiga knopar.



ANDRA REPMÄRKET Andra repmärket bygger naturligt vidare på det första, du ska här kunna minst fem viktiga knopar och hur du använder dem i en riktig situation. Du ska känna till olika reptyper och deras användning och kunna göra en egengjord talja.



DÅ OCH NU Lär dig mer om hur vår historia ser ut i scoutrörelsen, både i Sverige och världen. Eller så har det hänt något annat speciellt i historien som du vill fördjupa dig i eller lära ut till andra.



LIVSÅSKÅDNING För att få intressemärket Livsåskådning ska du fundera över jorden, universum och hur allt blev till. Du ska fundera på de livsfrågor som är aktuella för dig. Finns det en gud? Varför är bananer gula? Vad händer när vi dör?



BLOGGA Alla borde veta vad ni gör på era scoutmöten! Dokumentera med text och foton tillsammans med din patrull under minst två månader vad ni gör på era möten och övernattnings och publicera det på nätet.



CHATTA För att få intressemärket Chatta använder du internet för att kommunicera med scouter från andra platser i Sverige eller från andra länder. Ett sätt att komma igång kan vara att delta i Jamboree on the Internet (JOTI) som genomförs varje år.



VARA UTE: VINTER



VARA UTE: VATTEN



VARA UTE: STADEN



VARA UTE: SKOGEN



VARA UTE: FJÄLLEN

För att få ett av intressemärkena Vara ute ska du ha varit med på en hajk eller ett läger med övernattnings. Ni väljer själva miljö: vinter, vatten, staden, skogen eller fjällen. Beroende på var och när ni genomför ert äventyr kan aktiviteten se olika ut. Ni kan till exempel vandra, cykla, klättra, segla, paddla, åka skidor eller åka skridskor. Du ska vara delaktig i de förber-

delser som behövs, som att planera packning, färdväg, övernattningsplats och matsedel. Efter hajken är det viktigt att du utvärderar den tillsammans med de andra som var med. Ni ska diskutera vad ni gjorde bra och vad ni kan göra annorlunda nästa gång. För att komma ihåg dina upplevelser och tankar är det bra om du fotograferar och antecknar under hajken.

INTRESSEMÄRKEN

Intressemärken kan du själv, eller med din patrull, välja att arbeta med utifrån era egna intressen. Här kan du läsa vad du behöver göra för att klara ett visst märke. Vid varje märke finns också en markering som visar rekommenderade åldersgrupper och en kryssruta så att du kan följa vilka märken som finns kvar att ta.



PLÅSTRA Som scout ska du kunna ge dig ut på olika äventyr och då är det bra om du kan hantera de skador och olyckssituationer som kan hända. Lär dig att ta hand om lättare sår, lägga tryckförband, ta hand om skavsår, vad som är viktigast i sjukvårdslådan och hur du ringer och pratar med SOS Alarm.



HJÄLPA Som en fortsättning på Plåstra kan du i Hjälp arbeta mer med hur du kan hjälpa någon som har skadat sig. Du lär dig också vad du behöver ha med dig och hur du kan undvika att någon skadar sig, vad LABC är, hur du lägger en person i stabilt sidoläge och hur du tar hand om en stukad fot.



RÄDDA Som det sista sjukvårdsmärket lär du dig mer om avancerade situationer och hur du bör agera vid en olycka. Det kan vara hur du överblickar en olycksplats, hur du genomför HLR, hur du tar hand om ett benbrott eller brännskador och hur du tar hand om en medvetslös person.



REKRYTERA Vi vill bli fler till världens bästa rörelse! För att få märket rekrytera ska du tillsammans med dina scoutkompisar planera hur ni i er scoutkår kan bli fler scoutar och genomföra en rekryteringsplan.



MILJÖ: SORTERA Lär dig mer om din egen miljöpåverkan genom att prata med scoutar och ledare om er energianvändning, sopsortering och inköp både hemma och på kåren.



MILJÖ: ÅTERVINNA Undersök vad som händer med allt det som vi årligen återvinna. Vad händer med flaskorna, tidningarna och maten efter att soptunnorna tömts? Kan ni använda er av mer återvunna saker hemma och på kåren?



DEMOKRATI Demokrati handlar bland annat om att allas åsikter är lika mycket värda och att alla har samma möjlighet att påverka gemensamma beslut. Lär dig hur scouting är organiserat på olika nivåer, hur en kårstämma går till, hur länder styrs och hur ni gör för att påverka samhället.



BYGGA Var delaktig i ett större byggprojekt från början till slut – från ritning till färdig konstruktion. Tillsammans i patrullen kan ni bygga vad ni vill!



NATURLIGT Lär dig känna igen de vanligaste träden, djuren och växterna i din närhet. Beroende på var du bor är olika växter bra att känna till – be dina ledare om hjälp att peka ut de viktigaste. Du kan också lära dig mer om de växter och djur som intresserar just dig.



Scouternas program

Du vet väl att hela din avdelning, både scouter och ledare, kan få Scouternas programböcker helt kostnadsfritt genom att starta en studiecirkel via Sensus.



Märkesaffischer och märkesböcker

Märkesaffischer och en pdf-version av den här boken kan du ladda ner på www.scoutservice.se/ledascouting/
Du kan beställa märken och fler märkesböcker i www.scoutshop.se

