

# 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 har 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 så att scouterna får växa som personer. Efter att ni har genomfört projekt, gått i Scouterna en termin eller när du lärt dig något nytt fungerar ettärke som ett minne. På det sättet är märket så mycket mer än själva tygbiten. I Scouterna har vi tillhörighetsmärken, deltagandemärken, behörighetsmärken, bevismärken, intressemärken, märken för samverkansorganisationer och arrangemangsmärken som alla har olika betydelse. I boken går vi igenom de första fem kategorierna som är kopplade till Scouternas program. Märken får du av din ledare, som kan beställa dem från Scoutshopen.

## Alla märken har sin plats

På de här bilderna ser du var du placerar märkena på scoutdräkten. Deltagande-, behörighets-, 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 i patrullen, till exempel.

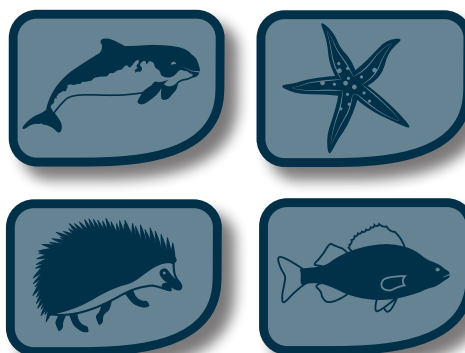
## Åldersgruppsmärken

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. Ni kan också designa ert eget patrullmärke.



## Sverigemärket

Det här märket visar vilket land du kommer ifrån. För alla medlemmar i Scouterna innebär det Sverigemärket.

## WAGGGS och WOSM-märken\*

I världen 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 Europamärket.

## Europa-märket

Det här märket visar var du kommer ifrån utanför Sverige. Sverige är medlem i Europeiska unionen och därför finns Europa-märket.



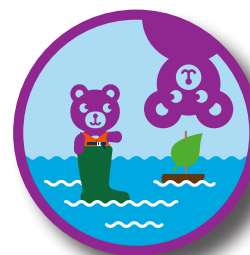
\*Världsscoutförbunden, World Association of Girl Guides and Girl Scouts och World Organization of the Scout Movement

# TILLHÖRIGHETSMÄRKEN FAMILJEScoutING

För verksamheten Familjescouting finns sex olika tillhörighetsmärken.

## FAMILJEScoutING

Märkena delas ut för att visa tillhörighet till gruppen. Ni väljer själva hur ni vill använda märkena i er grupp. Ni kan ha samma för hela verksamheten, olika för olika patruller eller välja att variera mellan de olika märkena för olika terminer. Familjescoutmärket är ett sätt att skapa samhörighet inom gruppen utan att behöva ha speciella kläder eller annan utrustning för denna verksamhet.





# 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 målspåren och ni har jobbat efter scoutmetoden. Precis som ett märke från ett läger blir ett deltagandemärke ett minne av upplevelserna 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.



# DELTAGANDEMÄRKEN



## ÄVENTYRS SCOUT

Äventyren planeras och genomförs i patrullen utifrån era intressen och möjligheter. I Äventyrarnas handbok samt på Scouternas hemsida finns beskrivningar och idéer om vad de olika äventyrens märken kan innebära.



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



**BYGGET** Skapa något till er utrustning, patrullya, båt 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, till exempel en sång eller en dans.

# DELTAGANDEMÄRKEN

## 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 ensamhjk, där du är för dig själv i naturen i ett dygn. Du lagar din egen mat och sover ensam en natt.

### 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.

### HJÄLPA



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

### VÅGA



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

### 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.

### PÅVERKA



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

### 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.

### UTFORSKA



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

### ORKA



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

### 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 hjåk, en heldag i scoutlokalen, eller utspridd på några kvällsmöten.

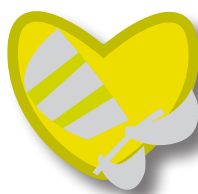


# DELTAGANDEMÄRKEN

## Roverscout



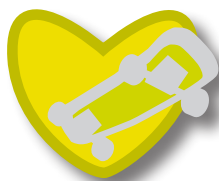
Som roverscout utformar du själv i stor utsträckning dina projekt. Därför skapar du också dina egna deltagandemärken för de projekt du är med i. Det finns dock fyra färdigställda tillhörighetsmärken som är kopplade till de fyra färdvalen du kan göra som roverscout. Mer om färdvalen kan du läsa om på Scouternas hemsida eller i Roverscouternas guidebok Vägvis.



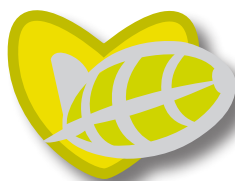
**LEDARSKAPET** Genom färdval ledarskapet sätter du din personliga utveckling i fokus genom att leda andra till exempel genom styrelseuppdrag, att vara scoutledare eller helt enkelt leda ett kul projekt.



**NATUREN** Genom färdval naturen har du alla möjligheter att fördjupa dig i miljöfrågor, ekosystem och naturens kretslopp. Kanske har du funderat över hur man kan göra vattenreningsverk mer effektiva eller vill du skriva en fågelbok för barn? Inom vägval naturen ryms även alla typer av utomhusaktiviteter och friluftsliv. Kanske drömmer du om att arrangera en överlevnadshajk? Eller så kanske du vill bygga en egendesignad kajak eller segla över Atlanten?



**SAMHÄLLET** Genom färdval samhället kan du fokusera på att utvecklas inom samhällsengagemang, demokrati och påverkan. Samhällsengagemang finns med både i scoutmetoden och bland målsparerna, men om du sätter på dig "samhällsglasögonen" kan dina projekt ta extra skruv åt det hållet.



**KULTUREN** Ordet kultur ger oftast associationer till konst, musik, mat eller religion. Men kultur kan också vara levnadsmönster, normer och vanor hos en grupp människor. Därför kan färdval kulturen innebära både att du fördjupar dig i olika kreativa uttrycksätt och att du sätter dig in i andra kulturer än du är van vid.

# 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:



**KNIV** För att få knivbeviset 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:

- 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.
- 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 godkänt.



**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 yx och sågbeviset ska du:

- känna till och kunna visa dina patrullkompisar och din ledare att du kan hugga och såga säkert så att ingen person skadar sig.
- 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.



**SIMNING** 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.

# BEVISMÄRKEN

## Det här behöver du kunna:



**STORMKÖK** Stormkök är praktiska för matlagning när du är ute på hajk och läger. Det är viktigt att förstå hur man ska hantera ett stormkök eftersom det kan bli farligt om du gör fel. För att få bevismärke Stormkök ska du kunna visa dina patrullkompisar och din ledare att du på ett säkert sätt:

- Kan sätta upp och ta ner ett stormkök.
- Kan hantera minst en sorts bränsle och tända fyr på det som del av stormköket (t.ex t-sprit eller gas).
- Känner till riskerna med både t-sprit och gas som bränsle (men behöver inte ha använt båda).
- Vet vad stormkökets delar kallas.
- Kan rengöra stormköket efter användning.
- Kan laga en maträtt i en gryta och på stekpannan i stormköket.



**HLR** Att kunna hjärt-lungräddning kan rädda liv och är därför otroligt viktigt. Det här märket visar att du har genomgått utbildning i hjärt-lungräddning. Utbildningen görs av speciellt certifierade instruktörer och märket i sig är inget intyg. Det visar att du gått HLR-utbildningen i Scouterna och visar andra att du är HLR-kunnig. Kunskap i hjärt-lung-räddning behöver repeteras ofta så se till att fylla på din HLR-kunskap även efter du tagit märket. För att få bevismärke HLR ska du:

- Ha genomgått HLR-utbildning av en certifierad instruktör och blivit godkänd.
- Lärt dig att göra korrekt utförda kompressioner och inblåsningar på en övningsdocka.
- Ha grundläggande kunskap om hur en hjärtstartare fungerar.
- Ha grundläggande kunskap om luftvägsstopp.



**FÖRARINTYG** Bevismärket Förarintyg är utformat efter Nämnden för båtutbildnings förarintyg och visar att du har genomgått utbildning för förarintyg. Utbildningen görs av speciellt certifierade instruktörer och märket i sig är inget intyg. För att få bevismärke Förarintyg ska du:

- Genomföra och bli godkänd i din certifiering för förarintyg hos Nämnden för båtutbildning.
- Ha teoretiska kunskaper om att framföra en båt i skyddade vatten, i dagsljus och under goda siktförhållanden.
- Visa gott och schysst beteende på sjön.



**KUSTSKEPPARE** Bevismärket Kustskeppare är utformat efter Nämnden för båtutbildnings kustskepparintyg och visar att du har genomgått utbildning för förarintyg. Utbildningen görs av speciellt certifierade instruktörer och märket i sig är inget intyg. För att få bevismärke Kustskeppare ska du:

- Genomföra och bli godkänd i din certifiering som Kustskeppare hos Nämnden för båtutbildning.
- Ha förarintyg och praktisk erfarenhet av att framföra en båt.
- Ha teoretiska kunskaper om sjövägsregler, navigation, båtlivskunskap.
- Ha kunskaper om att framföra en båt i dagsljus, mörker och nedsatt sikt samt i skyddade och oskyddade farvatten.
- Kunna föra en båt som har en längd på 12 meter eller mer i kombination med en bredd om 4 meter eller mer.



# BEHÖRIGHETSMÄRKEN

Att lära dig hantera en båt är ett spännande lärande som aldrig tar slut.

Märket kan användas för att visa vilken båt du får ta ut. Förutsättningarna i scoutkårer ser olika ut. Kriterierna behöver anpassas utifrån vilka båtar kåren har, vilka vatten som finns i närområdet och hur verksamheten är upplagd. Nedan finns förslag på kriterier för att underlätta vid gemensamma utfärder mellan kårer.

Behörighetsmärkena är inte specificerade utifrån åldersgrupp eftersom åldersgrupp beror på förutsättningarna lokalt. Scoutkåren kan vid behov själva skapa ytterligare märken som Båtfyran, Båtfemman osv med samma utseende.



**BÅTETTAN** Båtettan är ett märke som visar att scouten har tagit sina första steg till att lära sig manövrera en enklare båt.

Förslag på kriterier:

- Kunna någon av uppgifterna ombord, såsom att styra, trimma segel eller lägga till vid brygga.
- Känna till grundläggande sjövettsregler.
- Kunna de vanligaste delarna på en båt.
- Använda flytväst rätt.
- Uppträda ansvarsfullt på och vid vatten.



**BÅTTVÅAN** Scouterna lär sig mer och prövar större båtar och tar mer ansvar.

Förslag på kriterier:

- Kunna uppgifterna rigga båten, styra, trimma segel och lägga till vid brygga.
- Kunna förtöja i en naturhamn.
- Känna till grundläggande sjövettsregler.
- Kunna grundläggande sjötermer.
- Använda flytväst rätt.
- Uppträda ansvarsfullt på och vid vatten.



**BÅTTREAN** Båttrean är ett märke som kan tas när du tagit stora utvecklingskliv och är säker i att hantera båten.

Förslag på kriterier:

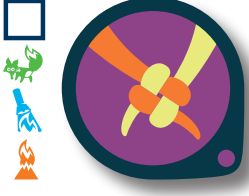
- Kunna planera en seglats utifrån väder, vind och andra omständigheter.
- Kunna navigera med sjökort.
- Kunna fördela ansvar ombord.
- Kunna ta ansvar för båtens underhåll.
- Känna till och kunna använda säkerhetsutrustning.
- Använda flytväst rätt.
- Uppträda ansvarsfullt på och vid vatten.

# 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** Scouting är en global rörelse med medlemmar i över 160 länder. Att lära sig mer och träffas över gränserna är en viktig del av scouting – på så sätt bidrar vi till fred och förståelse mellan folk och länder. Med detta märke tar du reda på vad det innebär att vara scout i ett annat land samt tar kontakt med eller träffar scouter från ett annat land där ni upptäcker och lär av varandras likheter och skillnader.



**BRA KOMPIS** Att vara scout är att vara en bra kompis. Göra en plan för hur ni får nya att känna sig välkomna och träna på hur en kan säga ifrån när någon är taskig mot en eller någon annan.



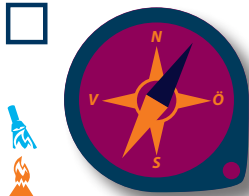
**FÖREBILD** Vi scouter vill utvecklas till förebilder. Fundera över vem som är din förebild, varför och berätta för personen. Gör något där du kan bli en förebild för andra.



**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?



**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.



**NAVIGERA** Jobba med kartor/sjökort, 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



**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 övernattnig. Du ska också kunna följa mer avancerade recept inomhus och utomhus. Du lär dig dessutom varför viss mat behöver vara kylt 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 övernattnig. 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.



**LÄGERBÅL** Lägerbål är bland det härligaste som finns. Var med på tre lägerbål, lär dig fem sånger och uppträd på ett lägerbål tillsammans med din patrull.



**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 i en teater som du hittat på själv eller som någon annan skapat.



**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, båt 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.



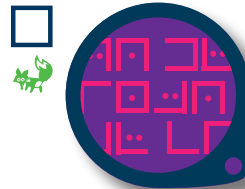
# INTRESSEMÄRKEN



**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.



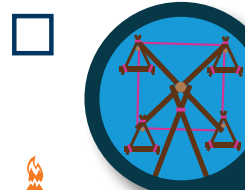
**ANDRA REPMÄRKET** Andra repmärket bygger naturligt vidare på det första, du ska här kunna minst fem viktiga knopar och hur du använder dem i en riktig situation. Du ska känna till olika reptyper och deras användning och kunna göra en egengjord talja.



**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.



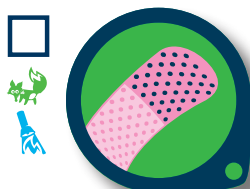
**BYGGA** Var delaktig i ett större byggprojekt från början till slut – från ritning till färdig konstruktion. Tillsammans i patrullen kan ni bygga vad ni vill!



**BYGGA AVANCERAT** Att bygga är en härligt fysisk och kreativ aktivitet. Testa fem olika konstruktionstyper och led ett byggprojekt utifrån din egen konstruktion.



**KODA** Programmering är en möjlighet att samarbeta, lösa problem och använda sin fantasi. I märket Koda får du och en scoutkompis tillsammans programmera något som fungerar.



**PLÅSTRA** Som scout ska du kunna ge dig ut på olika äventyr och då är det bra om du kan hantera de skador och olycksituationer 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 Hjälpa 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.

# INTRESSEMÄRKEN



**KLÄTTRING** Klättring kräver smart tänkande och fysisk förmåga. Det kan vara en sport och det kan vara en lek. Oavsett hur du väljer att klättra kommer du få utmana dig själv och ha det roligt samtidigt.



**GROTTNING** Ge dig ut på äventyr och utforska en grotta eller två. Lär dig mer om de djur som lever i grottornas värld.



**DYKNING** Prova på att dyka och ta dina första andetag under vattnet. En spännande utmaning för den som vill utforska världen under vattenytan.



**SÄKER PÅ NÄTET** Att vara scout är att vara en bra kompis, på nätet och i verkligheten. Lär dig hur du håller dig säker och är en bra kompis på nätet och träna på hur du kan säga ifrån eller anmäla när någon är taskig.



**FOTA** Ett foto är ett minne men också en återberättelse av upplevelser i vår vardag. Du får testa att ta bilder med olika ljus och berätta en historia med hjälp av bilder.



**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.



**MATERIALVÅRD** Utrustning som tas väl omhand varar längre än vi tror. Du får lära dig hur du tar hand om ditt eget och kårens material, och reparera ett objekt i din personliga utrustning.



**ÖVERLEVNAD** Allting går inte alltid som planerat. I märket får du träna på att bygga en sovplats av naturliga material, vad som går att äta i naturen och annat som är bra att kunna i en nödsituation.



**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.

# INTRESSEMÄRKEN



**VARA UTE: VINTER**



**VARA UTE: VATTEN**



**VARA UTE: STADEN**



**VARA UTE: SKOGEN**



**VARA UTE: FJÄLLET**



**VARA UTE: SJÄLV**

För att få ett av intressemärkena Vara ute ska du ha varit med på en hajk eller ett läger med övernattnig. 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 förberedelser 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.



**SNÖ** Nu se det snöar! Bygg en snöiglo eller en annan konstruktion. Du får lära dig att klä dig rätt och ta hand om dina kompisar.



**ISVETT** Att ge sig ut på en frusen sjö ger dig möjlighet att få se en välkänd miljö från ett nytt håll. Här lär du dig hur du håller dig själv och andra säkra. I märket isvett kan du också utmana dig själv med att ta dig upp ur en isvak.



**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.

# INTRESSEMÄRKEN



**MUSIK** Att spela, lyssna på och göra musik tillsammans är något som kan stärka gruppen och ge en känsla av att vara en del av något större. Tillsammans får ni dela, lyssna på och göra musik på olika sätt.



**INSTRUMENT** Musik går hand i hand med instrument. Att kunna spela ett eller flera instrument är bra för både hjärnan och hjärtat, och för att ta Instrument är det just det du ska göra.



**DASS** Ska kroppen vara glad behöver vi sköta magen. När vi är ute på äventyr kan enkla toabesök bli besvärliga. Med dassmärket får du lära dig hur du ska ta hand om din mage och övrig hygien på läger.



**HÅLLBARHET** Få koll på de globala hållbarhetsmålen och bestäm att du är en hållbarhets-kämpe. Börja med en månads hållbarhetsutmaning, berätta om den för andra och reflektera över hur du vill gå vidare.



**KLIMAT** Har du det som krävs för att bli en klimathjälte? Få koll på ditt koldioxidavtryck, gör en satsning för klimatet i kåren och engagera dig i klimatfrågor.



**SORTERA OCH ÅTERVINN** Lär dig mer om din egen miljöpåverkan genom att prata med scouter och ledare om er energianvändning, sopsortering och inköp både hemma och på kåren. Undersök vad som händer med allt det som vi årligen återvinner.



**PADDLA** Att paddla är ett enkelt och smidigt sätt att ta sig ut på vatten. Paddling kan ske både på djupt och grunt vatten och med hjälp av en kanadensare eller kajak kan du i princip ta dig fram på alla sorters vatten.



**GENUS HBTQ** Alla har rätt att vara sig själva och att vara kär i den den vill. Undersök hur normer och acceptans för olikheter ser ut i de olika sammanhang du befinner dig i, exempelvis hem, skola, scouter och övriga samhället.



**INKLUDERING** Vi vill att alla barn och unga ska få vara med i Scouterna. Ingen ska känna sig utanför för att man funkar på ett visst sätt eller har släkt från ett visst land. I patrullen får ni prata om hur ni är och hur ni funkar olika. För att få märket Inkludering ska ni även ha gjort en aktion för att inkludera mer.

# INTRESSEMÄRKEN



**SJÖVETT** Sjövett behövs för att det ska vara säkert och roligt på sjön. Du får lära dig använda flytvästen rätt, kolla vädret, sjöregler och sjömärken och att väja med båten.



**LIVRÄDDA** En scout känner ansvar för sig själv och andra. Du får lära dig om livräddning, testa klädsim och träna på att rädda en kompis.



**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.



**MÖRKER** Mörker kan vara både spännande och skrämmande. Mörker är dessutom en naturligt del av scouting t.ex under läger, hajker eller veckomötena under vinterhalvåret. Märket Mörker vill få scouter att känna sig trygga i mörkret och förstå hur underbart mörker kan vara och hur magisk en vacker natt är.



**VÄDER** Något som i hög grad påverkar upplevelsen av att vara utomhus är olika väderförhållanden. Men hur mycket vet du egentligen om väder? Och hur ska du egentligen bete dig för att få en positiv upplevelse av din utevistelse trots hagel, snålblåst eller spöregn.



**SUPERHJÄLTE** Bli superhjälte i patrullen genom att under en termin kämpa för något som är viktigt för er, till exempel klimatet, mobbing, trafiksäkerhet, hälsa eller nedskräpning.



**UNDER YTAN** Genom att jobba med Under ytan bör du lära dig om vad vatten är och hur vatten fungerar. Du undersöker livet under vattenytan och allt som hör därtill.



**VATTEN** Vatten är en förutsättning för liv. Besök ett reningsverk eller vattentorn och lär dig om vattentillgång lokalt och globalt.

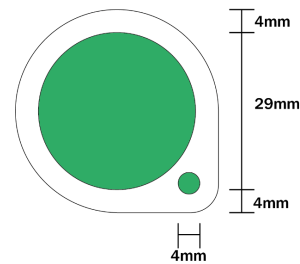
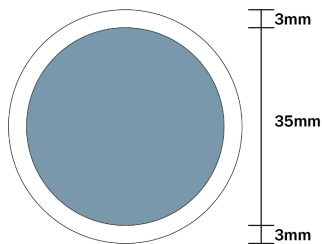


**DIN RÖST** Alla ska få vara med och påverka. Gör din röst hörd genom att delta i ett möte där ni bestämmer något viktigt och lär andra vad demokrati är genom en utställning, ett drama eller en installation.



# LOKALA MÄRKEN

Lokala märken är en typ av märken som är öppna för alla kårer att tillverka och designa efter de behov som passar för kårens egen verksamhet. Alla lokala märken har en vit kant för att tydliggöra att de inte är märken under Scouternas generella märkessystem. Det finns möjlighet att trycka upp både Bevismärken och Intressemärken som Lokala märken enligt beskrivningar här nedan. Patrullmärken kan tryckas upp med samma färger som beskrivs under avsnittet om patrullmärken.



## Lokala bevismärken

Har ljusblå bakgrund med vit ram runt märket. Motivet på märket skall vara vitt och mörkblått med en symbolik passande för innehållet.



PANTONE 547



PANTONE 549

## Lokala intressemärken

Har bakgrund av valfri färg. Har vit ram runt märket. Har en prick av samma färg som bakgrund i nedre höger hörn. Motivet på märket kan ha varierande färg och utseende passande till innehållet.



## Lokala patrullmärken

Om ni inte hittar något patrullmärke i shopen som passar er – var kreativa och skapa ert eget! Det kan ha vilken färg och form som helst. Det går självklart bra att använda befintlig form och färg. Här är de färgnummer som gäller då.



PANTONE 547



PANTONE 549



## 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.



## Märken

På Scouternas hemsida hittar du mer information om märken. Märken beställer du på [www.scoutshop.se](http://www.scoutshop.se)

