



Märkestavla Spårare

Termin: 1



Fotspår

Så heter detta märke som är ett av Spårarnas deltagarmärke. Deltagarmärke får man efter att ha deltagit i en termin på avdelningen.

Bevismärken



Simning Att kunna simma är en bra förutsättning för att aktiviteter på eller i närheten av vatten ska vara säkra och roliga. Att jobba med simmärket innebär både praktiska övningar och samtal om hur man ska agera. Jobba gärna med simmärket inför att ni ska göra något på eller vid vattnet så att alla förstår varför det är bra att kunna. Badreglerna som finns listade till höger är exempel på viktiga förhållningsregler. Fyll gärna på eller justera för att passa er verksamhet på bästa sätt. Behöver du tips på bra aktiviteter kolla på www.aktivitetsbanken.se, prata med ledarvänner eller fråga vad scouterna vill hitta på för att uppnå målet

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

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

Exempel på badregler:

- 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 sko

Intressemärken



Internationellt: Lära Scouting är en global rörelse med ca 40 miljoner medlemmar i över 160 länder. Internationellt: Lära handlar om att lära sig mer om scouting i ett annat land och det landets kultur. 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. Målspår: Förståelse för omvärlden, Egna värderingar, Självinsikt och självkänsla.

För att få intressemärket Internationellt: Lära:

Du ska ta reda på hur det är att vara scout i ett annat land och vad det innebär. Det kan ni till exempel göra genom att ta reda på vad de gör för scoutaktiviteter, vilka likheterna och skillnaderna är det jämfört mot vad ni gör i Scouterna. Ni kan också ta reda på hur många scouter det finns i det landet, vilka åldersgrupper de har, om det finns olika scoutförbund och vad det betyder och så vidare. På www.scout.se, www.waggs.org och www.scout.org finns kontaktppgifter och länkar till scoutorganisationer i hela världen. Kanske är det någon i kåren som har varit på läger i ett annat land och kan berätta mer om det.

Passa samtidigt på att lära er mer om själva landet. Det finns massor av information på internet och bibliotek men att jobba med det här märket är mer än att bara läsa och prata. Lyssna på musik från det land ni valt, laga typisk mat, avbilda typiska djur och natur från landet i papier maché, måla eller prova någon typisk dans.

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 få intressemärket Goda gärningar:

Du ska reflektera över om och på vilket sätt du har gjort en god gärning. Skriv eller rita i en "dagbok" varje dag under tid som ni bestämmer tillsammans. Ni kan till exempel starta på ett scoutmöte, följa upp hur det går på nästa och avsluta på det tredje mötet. Målet är att göra minst en god gärning om dagen men kommer det inget bra tillfälle en dag så passa på att fundera på hur man ser situationer där man kan göra en insats.

För att få intressemärket Skapa:

Du ska tillverka tre olika saker i tre olika material och på tre olika sätt. Det kan t.ex. vara att tillverka en patrulltröja, en patrullmaskot, en egen kniv eller sälja, bygga en fågelholk, knyta armband, sy packpåsar, scrapbooking mm. Du ska själv vara med och bestämma hur föremålen ska se ut och på vilka sätt du ska skapa dem.

Goda gärningar Scouter kämpar för en bättre värld. Att tänka på andra, vara vänlig och hjälpsam kan verka självklart men ibland behöver vi hjälp att komma ihåg det och träna på att se vad vi kan göra för andra. Målspår: Aktiv i samhället, Självinsikt och självkänsla, Relationer och Egna värderingar.

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. Målspår: Fantasi och kreativt uttryck, Problemlösning och Fysiska utmaningar.



Märkestavla Spårare

Termin: 2



Tidspår

Så heter detta märke som är ett av Spårarnas deltagarmärke. Deltagarmärke får man efter att ha deltagit i en termin på avdelningen.

Bevismärken



Simning Att kunna simma är en bra förutsättning för att aktiviteter på eller i närheten av vatten ska vara säkra och roliga. Att jobba med simmärket innebär både praktiska övningar och samtal om hur man ska agera. Jobba gärna med simmärket inför att ni ska göra något på eller vid vattnet så att alla förstår varför det är bra att kunna. Badreglerna som finns listade till höger är exempel på viktiga förhållningsregler. Fyll gärna på eller justera för att passa er verksamhet på bästa sätt. Behöver du tips på bra aktiviteter kolla på www.aktivitetsbanken.se, prata med ledarvänner eller fråga vad scouterna vill hitta på för att uppnå målet

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

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

Exempel på badregler:

- 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 sko

Intressemärken



Klura Att prova på att lösa kluriga gåtor, chiffer och lösa problem är en utmaning för de flesta som inte bara är roligt utan kan göra att du kan ha kontakt med någon utan att andra förstår vad ni pratar, skriver eller ritar om. Målspår: Fantasi och kreativt uttryck, Problemlösning och Relationer.

För att få intressemärket Klura:

Du ska lära dig att lösa och använda minst två olika sorters chiffer eller "hemliga språk". Du ska inte bara lösa det någon annan gjort utan också visa att du kan göra egna meddelanden med hjälp av chiffret eller det hemliga språket. Du ska också testa att lösa olika typer av problem, till exempel genom gåtor, skattjakter, och soduko.



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. Genom att jobba med repmärket lär du dig att lösa olika problem med hjälp av rep och knopar. Målspår: Problemlösning, Fysiska utmaningar och Fantasi och kreativt uttryck.

För att få Första repmärket:

Du ska kunna slå tre viktiga knopar och visa dina patrullkompisar och ledare detta. Du ska också veta vad man kan använda varje knop till.



Spela Genom att spela teater tränar du dig på många saker, som att uttrycka dig, att visa känslor och att våga ta plats. Det kräver både förberedelser och mod. Att sätta upp en teaterföreställning tillsammans kan också vara ett jättebra sätt för er i gruppen att lära känna varandra bättre och att bli bättre på att samarbeta. Om ni bjuder in en stor publik kan det dessutom vara ett sätt att få in lite extra pengar till er verksamhet eller till ett välgörande ändamål. Målspår: Aktiv i gruppen, Ledarskap, Självisikt och självkänsla samt Fantasi och kreativt uttryck.

För att få intressemärket Spela:

Du ska vara delaktig i att sätta upp en teaterföreställning eller annan typ av show för publik. I det ingår att:

- Skapa ett manus, antingen utifrån en egen idé eller utifrån en färdig berättelse.
- Förbereda scen, miljö och rekvisita.
- Öva in repliker och repetera.
- Antingen är du engagerad i alla dess saker eller så fördjupar du dig i någon av dem, t.ex. att du skriver manus och regisserar dina kamrater eller att du ansvarar för scen, dekor och rekvisita. Efteråt ska du, tillsammans med de andra som var med, utvärdera er teateruppsättning.



Märkestavla Spårare

Termin: 3



Ljusspår

Så heter detta märke som är ett av Spårarnas deltagarmärke. Deltagarmärke får man efter att ha deltagit i en termin på avdelningen.

Bevismärken



Simning Att kunna simma är en bra förutsättning för att aktiviteter på eller i närheten av vatten ska vara säkra och roliga. Att jobba med simmärket innebär både praktiska övningar och samtal om hur man ska agera. Jobba gärna med simmärket inför att ni ska göra något på eller vid vattnet så att alla förstår varför det är bra att kunna. Badreglerna som finns listade till höger är exempel på viktiga förhållningsregler. Fyll gärna på eller justera för att passa er verksamhet på bästa sätt. Behöver du tips på bra aktiviteter kolla på www.aktivitetsbanken.se, prata med ledarvänner eller fråga vad scouterna vill hitta på för att uppnå målet

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

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

Exempel på badregler:

- 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 sko

Intressemärken



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. Genom att jobba med intressemärket Tända övar du på grunderna för att elda. Målspår: Problemlösning, Känsla för naturen och Aktiv i gruppen.

För att få intressemärket Tända:

- Du ska kunna och visa dina patrullkompisar och ledare:
- Tända en tändsticka och provat att tända en lykta och en eld
 - Känna till vilka risker levande ljus och eldar innebär och ha diskuterat hur man ska bete sig i närheten av ljus och eld
 - Veta vad du ska göra om du bränner dig



Matettan Äta bör man, annars dör man. Men mat är inte bara en nödvändighet, det är också ett spännande och roligt hantverk, fullt av möjligheter. Här är chansen att lära sig laga enklare mat och kunna klara sig själv. Målspår: Ta hand om sin kropp, Aktiv i gruppen, Kritiskt tänkande och Aktiv i samhället.

För att få intressemärket Matettan:

- Du ska vara med och laga mat både inomhus och utomhus på spritkök eller liknande. Du ska med ledarnas hjälp kunna följa ett enkelt recept och vara delaktig i matlagningen från start till dess att disken är klar. Du ska även känna till vad som gäller kring hygien i samband med matlagning.



Plåstra En förutsättning för att du som scout ska kunna ta eget ansvar och ge dig ut på olika äventyr är att du kan hantera skador och olycksituationer som kan uppstå. Det är viktigt att du vet vad man ska göra om någon skadar sig och det är skönt att veta att dina kompisar vet vad de ska göra om du skadar dig. Målspår: Problemlösning, Fysiska utmaningar, Ta hand om sin kropp och Aktiv i gruppen.

För att få intressemärket Plåstra:

- Du ska känna till och kunna visa dina patrullkompisar och din ledare:
- Hur man tar hand om mindre sår som skärsår
 - Hur man lägger ett tryckförband och placerar skadan i högläge
 - Hur man på kan förebygga skavsår och ta hand om skavsår om du ändå får ett
 - Vilka de viktigaste sakerna i sjukvårdväskan är och vad man använder dem till
 - Hur man ringer efter ambulans, brandkår och polis och vad man ska säga när man ringer



Märkestavla Spårare

Termin: 4



Djurspår

Så heter detta märke som är ett av Spårarnas deltagarmärke. Deltagarmärke får man efter att ha deltagit i en termin på avdelningen.

Bevismärken



Simning Att kunna simma är en bra förutsättning för att aktiviteter på eller i närheten av vatten ska vara säkra och roliga. Att jobba med simmärket innebär både praktiska övningar och samtal om hur man ska agera. Jobba gärna med simmärket inför att ni ska göra något på eller vid vattnet så att alla förstår varför det är bra att kunna. Badreglerna som finns listade till höger är exempel på viktiga förhållningsregler. Fyll gärna på eller justera för att passa er verksamhet på bästa sätt. Behöver du tips på bra aktiviteter kolla på www.aktivitetsbanken.se, prata med ledarvänner eller fråga vad scouterna vill hitta på för att uppnå målet

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

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

Exempel på badregler:

- 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 sko

Intressemärken



Naturligt Vi är ofta ute i Scouterna, genom att känna till mer om naturen, vad vi får och kan göra blir det också enklare och roligare att vara utomhus. Det här är märket för dig som vill känna dig som hemma i naturen. Målspår: Känsla för naturen, Egna värderingar samt Fantasi och kreativitet uttryck.

För att få intressemärket Naturligt:

Du ska känna igen de vanligaste träden, djuren och växterna i din närhet. Eftersom detta skiljer sig mycket beroende på om man bor t.ex. i en stad, i skogen eller i ett odlingslandskap får dina ledare bestämma vilka växter och djur du ska kunna. Du ska också veta hur du hittar information om andra djur och växter du ser i naturen.

Du ska känna till innebörden av allemansrätten, vad vi får och inte får göra i naturen och hur vi kan vistas i naturen utan att skada eller lämna onödiga spår efter oss

Hitta För att du som scout ska kunna ta eget ansvar och ge dig ut på olika äventyr är det viktigt att du kan känna dig säker i en ny miljö och hitta dit du ska. Målspår: Kritisiskt tänkande, Problemlösning, Känsla för naturen och Aktiv i gruppen.

För att få intressemärket Hitta:

Du ska veta vad du ska göra om du går vilse och hur du kan öka chansen att bli hittad. Du ska kunna din adress och ett telefonnummer till en vuxen anhörig utantill och ha provat att vara ensam en kort stund i naturen.



Miljö: Sortera Vi har bara en jord och vi människor kan påverka hur vi tar hand om den för att alla ska trivas och för att den ska hålla så länge som möjligt. Scouter bryr sig och det här märket handlar om att lära sig mer om hur vi påverkar vår miljö och vad vi kan göra åt det. Målspår: Aktiv i samhället, Känsla för naturen, Egna värderingar

För att få intressemärket Miljö: Sortera:

Du ska lära dig om hur människan påverkar naturen och visa att du bryr dig och:

- Prata med dina patrullkompisar och ledare vad du använder el till varje dag och gör en lista över hur du kan minska hur mycket energi du använder i vardagen. Efter en tid, till exempel en månad, tar ni upp listan igen och pratar om hur det har gått.
- Gör en städinsats tillsammans där ni samlar skräp utomhus någonstans eller rensar ett förråd och skänker eller säljer det ni inte använder längre.
- Gå igenom vilka miljömärkningar det finns för olika varor med dina patrullkompisar och ledare. Lär dig att känna igen de tre vanligaste.