


# Marke:Bygget

---



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Typ</b>        | Deltagandemärke   |
| <b>Ålder</b>      | Äventyrarscout  |
| <b>Målspår</b>    | Fantasi och kreativt uttryck, Fysiska utmaningar, Aktiv i gruppen |
| <b>Omfattning</b> | Cirka 3–7 möten, beroende på vad ni gör                           |

 Köp märket i | scOUT-shopen <sup>[1]</sup>.

## Det här äventyret handlar om att tillsammans skapa något till er utrustning, patrullya, eller scoutlokal.

Det första ni ska göra är att läsa igenom målspåren Fantasi och kreativt uttryck, Fysiska utmaningar och Aktiv i gruppen som alla tre hör till det här äventyret. Sen är det dags att sätta igång.

Börja med att skriva varsin önskelista över vad ni vill ha till er patrull eller kår för att göra scoutlivet lättare och roligare. Tips på idéer hittar ni i listan här nedanför. Sen läser ni upp dem för varandra. Genom att alla tänker igenom vad de önskar sig och berättar sina idéer arbetar ni med målspåret Aktiv i gruppen. Välj tillsammans ut någon av idéerna som ni alla känner att ni skulle vilja ha, och som verkar lagom svårt och dyrt att göra.

Sen börjar ni designa! Hur ska det ni bygger eller förändrar se ut? Vad ska det vara gjort av? Hur ska det sitta ihop för att hålla och vara både praktiskt och snyggt? Kolla med scoutkåren om ni vill göra något som förändrar lokalen. Fundera också på vilken budget ni har för projektet. Om ni gör något för kåren kan ni antagligen få pengar för projektet.

Ni kan också söka pengar från andra håll eller försöka få företag att sponsra med material. Har ni pengar i er egen patrullkassa som ni kan använda? Eller finns det kanske material som ni kan använda gratis?

När ni har klart för er vad och hur ni ska göra sätter ni igång och fixar. Se till att alla i patrullen är aktiva. Ett sätt att göra det är att ingen gör det de är bäst på, utan istället hjälper någon annan i patrullen att göra det. Om Ahmed är jättebra på att sy på symaskin och Kim är väldigt duktig på att tälja, så lär sig båda två mer på att Ahmed täljer med Kim som "tränare", och Kim syr medan Ahmed hejar på. Det viktigaste med äventyret är inte att resultatet blir perfekt, utan att ni utmanar er själva och testat något nytt!

När ert bygge är klart ordnar ni en invigning eller en vernissage, som man brukar ha när man öppnar en konstutställning, där ni kan bjuda in andra patruller och ledare. Testa er nya grej och fira att ni gjorde det tillsammans!

Avslutningsvis utvärderar ni hur arbetet gick, tänk både på hur ni jobbade tillsammans och hur det slutliga resultatet blev.

### Tips på byggen:

- En två meter hög patrullmaskot
- Nya gardiner till patrullyan
- En schysst jingel som spelas när man öppnar patrullhemsidan
- Ett nytt vindskydd
- En ny färg på väggarna i scoutlokalen
- En snyggare bänk utanför scoutstugan