


# Marke:Förebilden

---



<b>Typ</b>	Deltagandemärke
<b>Ålder</b>	Äventyrarscout
<b>Målspår</b>	Problemlösning, Ledarskap, Ta hand om sin kropp
<b>Omfattning</b>	2–3 möten för planering, 1 möte för genomförande, 1–2 möten för uppföljning och utvärdering

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

## Det här äventyret går ut på att skapa en heldagsaktivitet för yngre scouter i scoutkåren, till exempel spårarna.

Eftersom aktiviteten ska byggas kring målspåren Ledarskap, Ta hand om sin kropp och Problemlösning börjar ni med att läsa på om de tre målspåren. Välj sen tillsammans med era ledare vilka ni ordnar aktiviteten för. Det är antagligen lättast att göra det för spårarscouterna, eftersom det är större åldersskillnad mellan er och dem än mellan er och upptäckarscouterna, och då blir det enklare att leda dem. Kolla också upp vad målspåren innebär för spårarscouter – de finns på [www.aktivitetsbanken.se](http://www.aktivitetsbanken.se) och i boken ledarnas bok Ledaren-gör dig redo. Där har ni något att utgå från när ni går vidare till nästa steg.

Till att börja med sätter ni er ner och spånar idéer tillsammans med er ledare. Vad vill ni att spårarna ska ha lärt sig eller upplevt när dagen är slut? Vad vill ni lära er? Hur ska det märkas att er dag handlar just om de här tre målspåren? Ett bra sätt att samla alla idéer är att brainstorma: Ta ett stort papper att anteckna på. Under tio minuter skriver ni sedan upp de idéer som ni kommer på. Viktigt att tänka på är att ingen idé är för tokig eller galen för att få vara med på pappret, alla idéer ska vara med. Därefter kan ni börja kolla igenom förslagen och fundera över vilka som bäst passar in på det ni själva vill lära er mer om och det som spårarna ska lära sig och uppleva.

Tillsammans kommer ni och de yngre scouternas ledare överrens om vad som behövs för att göra den här dagen till den bästa aktivitetsdagen någonsin. Hur ska ni göra för att den ska bli så intressant och rolig som möjligt? Vad tror ni att spårarna tycker är roligt? Skiljer sig det från vad ni tycker?

Sedan kommer ni till de praktiska sakerna. Hur lång tid har ni för aktiviteten? Vad ska ni göra? Om ni ska vandra – hur långt orkar spårarna gå, och var finns det lämpliga platser att stanna och äta? Vad ska ni äta? Försök komma ihåg hur det var när ni var i spårarnas ålder. Vad behövde ni då för att må bra? Fundera även på vad som behövs för att spårarna ska orka vara aktiva hela dagen. Här jobbar ni med målspåret Ta hand om sin kropp, och ni kommer även hjälpa spårarna att göra det under dagen genom att hjälpa dem att hålla sig varma, torra och mätta.

Innan aktiviteten bör ni träffa spårarnas ledare och prata med dem om dagen, och så måste ni förstås bjuda in spårarscouterna till er aktivitetsdag! Ni kanske kan komma till ett av spårarnas möten och berätta att ni kommer att leda dem under en dag? Det är tryggt både för er och för spårarna att ha träffat varandra innan ni ger er ut. Det är också bra att fixa lappar som ni kan skicka med hem till spårarnas föräldrar, där ni berättar om dagen och vad spårarna behöver ha med sig.

Under själva dagen eller hajken är det framförallt ni som är spårarscouternas ledare. Deras vanliga ledare är också med, men det är ni som ska träna på att leda, så de vanliga ledarna finns bara med i bakgrunden. Ni kan förslagsvis dela upp er så att två eller tre äventyrare leder en spårarpatrull. Det här är ett jättebra tillfälle för er att sätta er in i vad lyssnande och stödjande ledarskap vi har i Scouterna betyder. Förbered er mentalt – hur är en lyssnande och

stödjande ledare i olika situationer som kan uppstå under dagen? Ni kan vara nästan säkra på att det inte kommer gå exakt som ni planerat, det dyker alltid upp något oväntat när man har med barn att göra. Det är bra! Då får ni nämligen träna er i Problemlösning – att tänka nytt och klara av den nya situationen.

Efter hajken gör ni en utvärdering av äventyret tillsammans med er ledare. Vad gick bra? Vad fungerade dåligt? Kunde alla planerade aktiviteter genomföras så som de var tänkta? Om inte, vad berodde det på? Vad har ni lärt er från det här äventyret? Hur kan ni använda det i andra sammanhang?

## Referenser

[1] <http://www.scoutvaror.se/index.php/marken.html>