

Bygherre

Mærket er bygget op om, at juniorspejderne prøver at indrette sig praktisk på en tur, og arbejder med at bygge en sej overnatningsplads med masser af tekniske finurligheder og lækkerier. Det kan derfor være fint at slutte forløbet af med en tur, hvor alle færdighederne for alvor kommer på prøve. Det er vigtigt at indøvelsen af knob og besnøringer sker som en del af et meningsfuldt projekt, eller hvor spejderne faktisk bygger noget de skal bruge til noget, så de ikke oplever det som meningsløs træning. Man kan også inddrage idéudvikling, design og andre ting i planlægningsfasen.

Gren

Junior 10 - 12år

Spejderne skal:

- Have overnattet på en lejrplads de selv har været med til at udforme, bygge og komme med ideer til. Jo vildere jo bedre - læg gerne op til Storm P opfindelser.
- Have bygget en simpel ting i kulsø
- Introduceres for rigtig løfteteknik og øvrig sikkerhed når man arbejder med knob og pionering
- Stifte bekendtskab med forskellige besnøringer og pionerdiscipliner
- Opsætte rafter i et hul (Flagstang) evt. med kiler osv.

Varighed:

4-5 møder eller bedre, 2-3 møder hvor grundlaget trænes og så en tur

Feedback/videreudvikling af mærket:

Har du en velegnet aktivitet eller en idé til, hvordan mærket kunne tilpasses/videreudvikles? Så skriv til program@dds.dk

Forslag til forløb:

Aktivitet	Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4	Møde 5
1	Introduktion til besnøringer	Byg en forhindring	Intro til Kulsø	Bygge kulsøskammel	Tur
2	Lave trefod/ A-buk (leg fx ormegård)	Afprøv banen	Bygge Kulsø skammel	Opfinde lejr plads	Bygge opfindelser
3	Idéudvikling: forhindringsbane				

Planlæg evt. Møderne som baser hvor man på skift arbejder med forskellige elementer. Dette især hvis man ikke har så meget værktøj (træ bor, pælebor...)

Forløbet afsluttes med en tur, der har fantasifuld og flot indretning som mål. Lav det evt. Som patruljekonkurrence.

Aktiviteter:

Benjamins taljetræk: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/369>

Svingkran: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/342>
Da Vinci bro: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/893>
Bord = Pioner Marathon: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/583>
Knobcirkel: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/278>
Kulsø skammel: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/381>
Opbyg en lejrplads i minipioner: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/489>

Tips og ideer:

Forslag til fantasiramme:

Slip fantasien løs og brug fx Storm P eller Leonardo Da Vinci som inspiration til anderledes opfindelser og skøre konstruktioner.

Lad spejderne opfinde og indrette en forhindringsbane, som de kan bruge tid på ved flere møder og evt. Invitere andre spejdere til at prøve eller lave turnering omkring. Skal I på tur i nærheden af vand, så inddrag også gerne vand og byg tømmerflåder, ruser eller lignende.

Gode links:

Video lav en vinkelbesnøring: <https://dds.dk/artikel/video-lav-en-vinkelbesnoering>
Pioner leksikon: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/226>

Evaluerings:

Prøv fx at evaluere med 'hatteevaluering': <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/792>, hvor I kan stille både faktuelle spørgsmål og spørgsmål til selve forløbet.