

Primitur

Introduktion af mærket:

For at blive en rigtig eventyrer, skal man ud at opdage nyt terræn på en primitiv måde. På denne tur stifter spejderne bekendtskab med en mere primitiv lejrplads og et andet naturområde end det, der fx er ved hyttens grund. Destinationen og det primitive lejrlev er i centrum på turen. Spejderne er i højere grad ansvarlige for at anrette lejrplads, tænde bål og lave mad – dog med vejledning fra lederne.

Sidst, men ikke mindst, skal spejderne på opdagelse i områdets natur. Her er det ideelt at trække på eller opbygge færdigheder inden for naturkendskab.

Målgruppe:

Minispejdere

Spejderne skal:

- På tur til en naturskøn og forholdsvis primitiv lejrplads, som de ikke har sovet på før.
- Ankomme ved lejrpladsen til fods og selv bære en del af deres udstyr på vej mod lejrpladsen.
- Stå for indretning af lejrplads og lejropbygning (fx gnatte spåner og teltslagning) under vejledning fra lederen.
- På opdagelse i området omkring lejrpladsen.
- Deltage i båltænding og madlavning, gerne med sanket mad.

Relaterede mærker:

Mærket er velegnet til at få færdigheder i spil indenfor mærkerne 'Sav', 'Telt' og 'Bålkok'.

Varighed:

Minimum et døgn.

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 aktiviteter på turen:

Har turen en fantasiramme, er det oplagt at lave aktiviteter med udgangspunkt heri.

Det kunne fx være:

- Bueskydning (indianer-/stenaldertema): <https://aktiviteter.dds.dk/find-aktivitet/0/0/0/Orientering>

- Korttegning over det 'nyopdagede' område (nybygger/opdagelsesrejsende): <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/690>
 - Lave primitive redskaber (stenaldertema): <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/372>
 - Lave pusterør af fx en hyldegren (indianer-/stenaldertema): <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/447>
 - Lav eget kompas (nybygger/opdagelsesrejsende): <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/166>
- Tænd bål uden tændstikker (vikinger) :<https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/37>

Inspiration og tips til mærket: Eventyrer

Valg af lejrplads:

Dette mærke handler især om, at spejderne får en naturoplevelse, som er ud over det sædvanlige, samt at de får fornemmelsen af at være i en 'mini-vildmark'. Ideelt set er lejrpladsen i/ved en skov, og der er et rigt dyreliv i området omkring lejrpladsen. Spejderne skal på opdagelse i området, så der skal gerne være noget at gå på opdagelse i!

Spejderne skal ankomme til lejrpladsen til fods for at få en fornemmelse af at være på en rigtig tur, hvor man selv 'opdager' det sted, hvor man skal lægge lejr. Spejderne kan fx blive afleveret ved en skovvej, hvorfra de selv skal gå resten af vejen ind til lejrpladsen.

Det kan være en god idé, at en af lederne 'scouter' lejrplads og område på forhånd, så man har en god fornemmelse for området og de interessante steder.

Inspiration til fantasirammer:

Der er rig mulighed for at arbejde med en fantasiramme omkring turen. Især historiske fantasirammer med udgangspunkt i en stamme eller gruppe, der opdager nyt land, er ideelt. I kan skrue op eller ned for fantasielementerne, alt efter hvor gode netop jeres spejdere er til at indleve sig i fantasirammer.

Spejderne kan fx være:

- nybyggere på prærien
- vikinger ankommet til nyt land (Newfoundland)
- stenaldermennesker på vej til områder fritlagt efter istiden
- pelsjægere i Nordamerika
- barbarstammer fra romertiden
- indianere på vej mod nye jagtområder
- opdagelsesrejsende (fx Vasco da Gama, Marco Polo)
- nomader
- Henry Morgan Stanley på 'jagt' efter Dr. Livingstone i Afrika

Det er en god idé at bygge fantasirammen op på et foregående møde, ligesom det er ideelt at tage afsæt i fantasirammen, når I laver en invitation/forældreinformation om turen.

Oppakning:

Tag en snak med spejderne om oppakning og udstyr forud for turen, og inddrag spejderne i at udarbejde en pakkedisse. På dds.dk findes der flere pakkedisser at tage udgangspunkt i.

Brug gerne tid på at gå udstyrslisten igennem på et spejdermøde op til turen. Er nogle spejdere i tvivl om deres udstyr, så bed dem om at tage det med, så du kan se det igennem.

Hjemve m.m.

Mærket gælder om at tage spejderne ud af deres velkendte rammer og give dem oplevelsen af en mere primitiv lejrplads. For mange spejdere vil det ikke være noget problem, men for andre vil det måske være en overvældende oplevelse. Har spejderne endnu ikke været meget på tur og overnatninger væk fra hjemmet, kan det være en idé at tage en overnatning fx i/ved hytten i tiden op mod turen.

Du kan finde artikler om at tackle hjemve på dds.dk.

Et andet element, der kan udfordre spejderne, er toiletforholdene på en primitiv lejrplads. Sørg for at tage en snak med spejderne om, hvordan man/I gør på den gældende lejrplads. Husk alkogel eller lignende.

Helt praktisk gør nogle grupper fx brug af en spand med påmonteret toiletbræt – det kan virke knap så grænseoverskridende for små spejdere, der ikke er så turvante endnu.

Overnatning:

Spejderne skal overnatte udendørs, og de skal deltage aktivt i at anrette og opbygge lejrplads, ligesom de selv skal stå for at holde styr på liggeunderlag og sovepose.

Det er oplagt, at spejderne ligger i patruljetelte. Mærket kan også være en god anledning til at tage hul på telt-mærket – eller få færdighederne afprøvet, hvis spejderne allerede har taget mærket.

Madlavning og sankning af spiselige ingredienser:

Også ift. madlavning skal vi 'back to basics'. Maden skal derfor også tilberedes primitivt, fx over bål.

I er et nyt sted – og derfor skal I også på opdagelse og se, om der er noget føde at finde nær jeres nye lejrplads.

Spejderne skal være med til at indsamle spiselige planter el.lign. ingredienser på turen, som skal bruges i et af måltiderne. Her bør I gå i samlet flok, så I er sikre på, der ikke indsamles eller spises bitre eller giftige planter. Det er vigtigt, at der kun smages på planter, når lederen eller en ekspert har givet lov.

Er I selv lidt udfordrede på spiselige ingredienser, kan I undersøge, om der i lokalområdet er en 'ekspert' i spiselige ingredienser i naturen, som enten kan besøge jer på turen, eller som kan give jer tips til, hvad I kan finde lokalt på netop den årstid, hvor I er af sted.

Klassiske spiselige planter/urter, der kan indsamles i Danmark er fx:

- Bær (fx brombær, hindbær, hyldebær og (skov)jordbær)
- Brændenælde (til brændenældesuppe – brug handsker til indsamlingen)
- Skvalderkål (kan bruges som salat eller dampet som 'spinat-erstatning')
- Ramsløg (skarp, hvidløgsagtig smag)
- Hyldeblomst (til smags giver i te, saft, desserter osv.)
- Mælkebøtter (spis blomsten rå, brug den i salat eller lav 'mælkebøttefritter')
- Strandvejbred (kendt som 'Nordens koriander', kan bruges rå i salater eller til fiskeretter)
- Sødskærm (lakridsagtig smag, til brug i fx salater)
- Løgekarse (smager, ja, af løg og karse)
- Svampe (fx kantareller, Karl Johan og andre rørhatte)

NB: Det giver sig selv, at I skal være *helt* sikre på, at de planter/ingredienser, I indsamler – og spiser – er spiselige. Nogle spiselige planter kan ligne deres giftige modstykker. Bliver I usikre, så lad planterne ligge. Brug appen 'VILD MAD' til at finde inspiration. I kan også bruge fx danmarksflora.dk til at tjekke op på jeres fund.

Derudover er det vigtigt, at I tjekker op på reglerne for at indsamle (sanke) planter i det område, I vil gå i. Er det fx privat skov, må I kun indsamle det, man kan nå fra stierne.

Sporløs færden:

Spejdere og ledere skal overholde princippet om sporløs færden. Det betyder i al enkelthed, at man så vidt muligt efterlader naturen og omverdenen, som da man kom. Sporløs færden dækker, at man:

- Tager hensyn til naturen og ikke forstyrrer dyr eller fugle.
- Ikke kaster affald i naturen, brænder det, der kan brændes, graver det ned, som kan rådne og tager resten med jer hjem.
- Kun laver bål, som ikke skader naturen eller efterlader sig spor.
- Leder efter allerede etablerede overnatningspladser eller laver en ny, hvor den ikke gør skade på naturen.
- Overholder de gældende regler for bål, uanset om det drejer sig om bålforbud eller indsamling af brænde.

Aktiviteter på turen:

Der er god mulighed for at kombinere turen med andre aktiviteter. Dels er det oplagt at inddrage og arbejde med aktiviteter fra færdighedsmærker, som I er ved at tage eller har taget. Det kunne fx være **Udemad** og **Vejfinder**.

Har turen en fantasiramme, er det oplagt at lave aktiviteter med udgangspunkt heri.

Det kunne fx være:

- Bueskydning (indianer-/stenaldertema)
- Korttegning over det 'nyopdagede' område (nybygger/opdagelsesrejsende)
- Lave fx flintøkser eller primitive redskaber (stenaldertema)
- Lave pusterør af fx en hyldegren (indianer-/stenaldertema)
- Rense skind som kan garves på næste møde (pelsjæger-/stenaldertema)
- Lav eget kompas (nybygger/opdagelsesrejsende)
- Tænd bål uden tændstikker (vikinger)

Evaluering:

Det er en god idé at evaluere turen efterfølgende – både for at få et billede af, hvad spejderne fik ud af turen, og for at få inspiration til lignende ture i fremtiden.

- Evalueringen kan laves enten umiddelbart før hjemturen (hvis spejderne altså ikke er for trætte), eller på et efterfølgende møde.
- Snak med spejderne om, hvad de synes, var fedt ved turen. Havde de en god oplevelse? Hvordan ville de beskrive turen for deres klassekammerater? Fik de deres færdigheder i spil? Var turen for hård eller for let? Vil de gerne planlægge mere selv på en fremtidig tur? Hvad ville være en fed tur næste gang? Kunne de enkelte patruljer finde på selv at arrangere en tur?

Links, inspiration og mere info:

- dds.dk/patur – *masser af inspiration til vandreture i ind- og udland*
- udinaturen.dk – *oversigt over lejrpladser, sheltere m.m.*
- dds.dk/mad – *forskellige opskrifter og inspiration til turmad*
- hyttefortegnelsen.dk – *oversigt over spejderhytter o. lign. i Danmark*