



Spejder: Eventyrere

Formål

Det ville være et eventyr at skulle klare sig på en øde ø, det er det, vi ser i fx Robinson. I dette mærke udfordres spejderne på at komme på et eventyr på en øde ø - hvad skal de være klar på at kunne klare?

De vil i Udfordringen møde et andet hold på en øde ø, og de skal dyste i, hvem der klarer sig bedst: Hvem er de hurtigste, stærkeste, modigste og med den bedste logiske tænkning.

Forudsætninger for spejderne

Spejderne skal være seje nok til at lade sig udfordre, men de skal også hvile nok i aktiviteterne til at nyde dem. Det er altså ikke formål at skubbe så meget til dem, at de bryder grænser uden omtanke.

Forudsætninger for lederne

Det er vigtigt, at du som leder favner dine spejdere. Dette mærke bør kun tages af en leder, der kender sine spejdere godt.

Om trinene

Det første trin er introducerende for hele forløbet og skal skabe stemningen af at skulle kunne klare sig på en øde ø. De tre andre trin tager fat i de kategorier, som spejderne skal dyste i under Udfordringen.

Trin 1

Den Store Test.

Trin 2

Stærk og hurtig.

Trin 3

Logisk tænkende.

Trin 4

Modig.

Udfordring

Kampen om Den Gyldne Kokosnød.





Trin 1 - Den Store Test

Introduktion

Spejderne skal på dette trin gennemgå nogle øvelser, der vil bevise, at de er i stand til at gennemføre resten mærkeforløbet.

Man kan ikke tage på eventyr med store krav til overlevelse, hvis ikke man kan dette.

OBS! Alle er selvfølgelig væge i stand til at gennemføre, men det fungerer langt hen ad vejen som en samlet introduktion.

Aktiviteter

Sy et sår sammen i en flæsketeg: Når man er langt væk fra civilisationen, kan det være fatalt at tilrane sig større skader. Derfor skal spejderne selvfølgelig væge i stand til at sy en flænge sammen, så de undgår infektion. Det skæres sår i en flæsketeg, der måske kan bestilles uden ridser. Spejderne skal så sy sårene sammen med fokus på hygiejne og udførelse.

TIP! Få hjælp af en forælder eller bekendt, der er læge eller lignende. Så kan denne person måske også medbringe det nødvendige udstyr.

TIP! Kan I ikke få rigtigt operationsgrej kan man godt gøre det med en bukket nål og fiskesnøre

Englevand: Spejderne skal lave og smage englevand, så de ved hvad de skal gøre, hvis de er ved at blive dehydrerede på Øen.

Blodprøve: Spejderne skal teste deres blodtype. Man kan købe sæt med nåle, kort, væske og vejledning over nettet.

Afslutning

Føler I jer klar til at gå videre?

Materialeliste

- Lægefagligt sygrej (eller bukket nål og fiskesnøre)
- Flæsketeg
- Kniv
- Blodtypesæt



Trin 2 - Stærk og hurtig

Introduktion

Spejderne skal være klar til dysten. Er de stærke og hurtige?

Aktiviteter

Lav en række aktiviteter, der udfordrer spejdernes kræfter og hurtighed inspireret af crossfit. Brug naturen og jeres egne kroppe. Brug spejdderting som mukkerter i stedet for kettlebells.

Lad spejderne selv finde på aktiviteterne og dyste lidt mod hinanden.

Bliv inspireret på nettet, brug jeres fantasi – og kræfter.

Afslutning

Går I selv til noget sport eller træning? Kender I nogen der gør? Hvad tænker I om forskellen på individuel træning og holdsport?

Materialeliste

- Brug jeres almindelige spejderudstyr





Trin 3 - Logisk tænkende

Introduktion

På dette trin skal spejderne træne deres logiske tænkning.

Aktiviteter

Genopfrisk dine koder: Lad spejderne lave koder til hinanden. Hvilke kan de huske? Måske skal de inspireres lidt? Læg mærke til, hvilke koder de bruger, til brug for dysten.

Hvad ville du tage med i en øde ørken?: Fortæl pigerne, at de er nødlandet i en øde ørken, der er 50 grader varmt om dagen og 10 grader om natten. De har reddet en række ting, som de nu skal prioritere – hvilke er de vigtigste.

Efter genstandene står et nummer – det er den prioritet som eksperter har fundet ud af at genstandene bør have.

Faldskærm (Rød/hvid) (6), en liter vodka 90 % (13), slange fra landingshjul (punkteret)(5), pistol kaliber 45 (ladt) (10), bog: Spiselige dyr i ørkenen (14), 5 liter sirup (11), et vækkeur (12), et sminkespejl(1), en liter vand pr. person (4), en plastikregnfrakke (9), en vatteret frakke (2), en lygte (med batteri) (3), en lommekniv (8), 40 meter stærkt nylonreb (7), et flykort over området (15)

Efter spejderne har prioriteret genstandene, giver I dem eksperternes vurdering, og I snakker om, hvorfor eksperterne prioriterer sådan.

Afslutning

Kunne I huske koder?

Materialeliste

- Papir og blyant
- Morsenøgle og andre koder, som kan inspirere spejderne



Trin 4 - Modig

Introduktion

Spejderne skal prøve grænser af og derved styrke deres mod.

Aktiviteter

Hvis man reelt skal klare sig alene på en øde ø, vil det mest udfordrende nok for de fleste være at skulle være alene. Men også at slå ihjel vil være udfordrende.

Hvis det er muligt, så lad spejderne prøve at slå en høne ihjel eller en fisk.

Ellers er det vigtigt at snakke om, hvad der reelt kræver mod. Og så lade dem prøve mod af på lidt andre måder fx:

- At drikke noget klamt (fx cola blandet med fanta med lidt brødstykker i)
- Kravle højt op (fx på taget af spejderhuset)
- Stikke hånden ind i kasser, hvor de ikke kan se, hvad der er i (det kan være en rå medister, noget pels, noget opvarmet osv.)
- Spise ulækre madder (remoulade på pålægschokolademad, sild med marmelade osv.)
- Lad en edderkop eller andet insekt kravle på sig

Afslutning

Det er nok ikke det samme, spejderne synes er udfordrende. Hvad synes I, hver især er udfordrende, når det kommer til mod?

Materialeliste

- Afhænger af valget af aktiviteter

Udfordring - Kampen om Den Gyldne Kokosnød

Introduktion

Mærkeforløbet kulminerer i en udfordrende dyst. Det er tanken, at Udfordringen foregår som en konkurrence mellem forskellige patruljer, som har gennemført trinene enkeltvis og nu mødes for at dyste.

Aktiviteter

Udfordringen er delt op i to dyst, hver bestående af fire opgaver inden for kategorierne stærk, hurtig, logisk og modig.

Der skal skabes en stemning med fakler, musik og opsætning. Måske er der et stort bål, der brænder under hele udfordringen, måske i nærheden af Ø-rådet?

Der tildeles som udgangspunkt 10 point til det vindende hold i hver dyst (fx det hold, der har den spejder, der står længst i planken)

Dyst	Beskrivelse	Materialer
-	Intro	
1	<u>Stærk - planken</u> Alle spejdere gør sig klar til at stå i planken, med spændt krop og hvilende på underarme og tæer. Vinderen er den, der står længst. Under ansigtet ligger en paptallerken med noget snask, som man ikke kan undgå at klaske ned i, når man må give op.	
2	<u>Logisk - Koder</u> Et antal udfordrende koder. Hvilket hold løser først alle koderne?	Koder
3	<u>Modig - Gå på glasskår</u> Hvor mange spejdere fra hvert hold tør gå på glasskår?	Glasskår (husk at tage bunde og halse væk) Håndklæde til at børste fødderne med
4	<u>Hurtig - Transport af tilskadekommen</u> En stafet med en tilskadekommen (patruljekammerat) og to rafter. Den tilskadekomne skal selv holde sig fast, og der skal udvises forsigtighed	To rafter pr. hold
Ø-råd	Der stemmes på det hold, man synes har vist det bedste samarbejde i dystens første del. Det vindende hold får 20 point. Der kan ikke stemmes på eget hold. Der gøres også status på pointstillingen.	Stemmeurne Kul Papir

5	<u>Stærk - pudekamp</u> Siddende på tværs på en rafte, henover et blødt badebassin med vand prøver spejderne at slå en fra modstandeholdet af raften. Der må ikke holdes fast med hænderne! Der vil være flere kampe, indtil det endelige vinderhold er fundet (afhængigt af antal hold).	Rafte (monteret fx på to trebukke) Badebassin
6	<u>Logisk</u> Udfordring i træ (kan købes) Eller gåder.	Afhænger af valg af dyst
7	<u>Modig – lykkehjulet.</u> Et lykkehjul er enten liggende udstyret med tallerkener eller stående med navne på mad. Spejderne skal nu en efter en dreje lykkehjulet, og det den ender på, skal indtages. OBS! Der tages selvfølgelig forbehold for religiøse forbehold.	Lykkehjul (evt. kan man trække sedler i stedet) Fx bænkebidere, snegle, muslinger, melorme, græshopper, lever, fingre (pølser) osv. Tjek tilberedning på nettet.
8	<u>Hurtig - stafet med logik</u> En stafet der kombineres med "logik" - spejderne løber skiftevis hen og skal løse en del af en opgave fx lægge brikkerne til en vindrose.	Brikker eller lignende til stafetten
Ø-råd	<u>Det Endelige Ø-råd</u> Der stemmes på det hold, man synes har vist det bedste samarbejde i dystens anden del. Kåring af dystens vinderhold/vinderpatrulje; dem der har indtjent flest point samlet set. De vinder Den Gyldne Kokosnød.	Stemmeurne Kul Papir Den Gyldne Kokosnød

Afslutning

Kåringen og efterfølgende hygge som venner – også med modstanderne – er afslutningen.

Materialeliste

- Se listen ovenfor