

# Spejder: Pioneringspiger

## Formål

Formålet med dette mærke er at åbne spejdernes øjne for de mange forskellige, fantastiske ting, de selv kan bygge af forholdsvis få materialer. Og desuden at lade dem blive specialister i raftekonstruktioner og kreativ og alternativ pionering, altså skal de give sig i kast med andet end de traditionelle lejrfornödenheder som spise- og køkkenbord.

## Forudsætninger for spejderne

Det forventes af spejderne, at de mestrer de helt basale besnøringer, så de gennem dette forløb kan trække på forudgående viden og færdigheder, og dermed har mulighed for bare at bygge derudaf.

**OBS!** *Spejderne skal kunne binde hhv. tømmerstik, dobbelthalvstik, ot-tetalsbesnøring og en vinkelbesnøring.*

## Forudsætninger for lederne

Det er vigtigt, at du som leder har styr på dine knob og besnøringer, og tør bevæge dig ud i kreative projekter uden at kompromittere sikkerheden.

## Om trinene

### Trin 1

Rafteleg.

### Trin 2

Pioneringsræs.

### Trin 3

"Jorden er giftig" (skattejagt).

### Trin 4

Turbotårn.

## Udfordring

En levende forhindringsbane.

## Trin 1 – Rafteleg

### Introduktion

Med dette trin opfrisker spejderne de mest grundlæggende knob og besnøringer, som anvendes under pionering. Netop disse er en forudsætning for det videre arbejde i trinene og for at kunne gennemføre Udfordringen.

### Aktiviteter

**Vinkelbesnørings-snake:** En bane er kridtet op, og tæller ca. 10 x 20 meter. Spejderne deles i to hold. Hvert hold er givet en mængde korte rafter og en stor bunke reb.

Lederen placerer nogle "godbidder" tilfældigt fordelt rundt omkring på banen. "Godbidder" kan både være tennisbolde, sten eller bolcher.

Nu gælder det for hvert hold om at fange så mange "godbidder" på vej mod målstregen i den anden ende. Det gør man ved at binde rafter sammen i vinkler, så man altid skal smygge sig enten 90 grader til højre eller venstre.

Regler:

- Når man har placeret vinklen på banen, må den ikke rykkes.
- Man må ikke krydse det andet holds slange.
- For hvert ikke godkendte knob får holdet frataget en godbid. Det gælder altså om at være hurtig, men grundig.
- 

**Abuk-catwalk:** Byg en A-buk, dvs. 3 rafter, der bindes sammen, så de ligner et A. I toppen bindes fire reb fast. A-bukken rejses lodret, og en spejder skal stå på A'ets vandrette rafte, mens de andre skal holde fast i hver sit reb. Det gælder om at "gå" på A-bukken, ved at de, der holder i rebene skiftes til at hive og derved holder balancen for den, der står på A-bukken.

Dem, der holder i tovene, hjælper med at holde balancen, mens den, der står på a-bukken, skal flytte a-bukken fysisk.

### Afslutning

Tal om hvordan det gik? Var I stærke nok i de grundlæggende ting til, at I kan gå videre?

### Materialeliste

- Korte rafter
- Reb
- "godbidder"
- Ting til afmærkning af område

## Trin 2 – Pioneringsræs

### Introduktion

På dette trin skal spejderne tage deres erfaringer og kompetencer i brug for, i fællesskab, at lave to på forhånd ukendte konstruktioner.

### Aktiviteter

Rammen for trinnet er et race mellem to hold, hvor man gennem pionering også træner det at videreføre andres idéer og omstrukturere sine egne, så de passer til det grundlag, man bliver givet. Det betyder intet, at konstruktionen ikke har en direkte funktion, det kan også ses som en skulpturel, men velstruktureret genstand.

**Regler:** Der er en stor mængde rafter og reb til rådighed for alle spejderne. De deles nu i to hold, og skal på tid bygge på en raftekonstruktion. Intet er givet på forhånd, og spejderne må ikke tale sammen grupperne indbyrdes. Så selvom et hold har en intention om at bygge et spisebord, er det måske ikke muligt, efter den konkurrerende gruppe har været i gang.

**Tidsintervaller:** Holdene har et tidsinterval til rådighed, hvorefter lederen giver tegn til, at holdene bytter plads og konstruktion. Jo længere de når i forløbet, jo mindre er intervallerne, og dermed også muligheden for at rejse store ting eller lave vilde ændringer.

Spejderne får at vide, når der er to min. tilbage af det givne interval, således at de kan nå at afslutte eventuelle besnøringer, så intet braser sammen, når de forlader det. Dermed trænes også en sikkerhedsfølelse hos spejderne – man kan jo ikke bare give farlige konstruktioner videre, når man ikke må kommunikere med det modtagende hold.

Interval	Samlet tid
15	15
15	30
10	40
10	50
5	55
5	60
5	65
3	68

**OBS!** Tidsintervallerne redigeres selvfølgelig, så de passer til den givne gruppe spejdere, alt efter hvor hurtige de er til at pionere. Det skal

være presset for dem, men dog med nok tid til at være omhyggelig i sine konstruktioner.

**OBS!** Der skal også medregnes tid til nedtagning.

## Afslutning

Begge konstruktioner tages i betragtning, og de to hold fortæller hver især, hvilke indledende tanker de havde gjort sig. Konstruktionerne "testes" for holdbarhed – hvorfor er de sårbare nogle steder – stærke andre? (tænk trekantsprincip)

## Materialeliste

- Reb
- Rafter
- Stopur

## Trin 3 – "Jorden er giftig"

### Introduktion

På dette trin skal spejderne bygge med rafter og konstruere nogle små elementer, der skal hjælpe dem med at overvinde forhindringer undervejs. Alt dette for at træne dem i den mentalitet, der ligger bag udfordringens forhindringsbane - det er udfordringskonceptet i miniformat.

### Aktiviteter

**Skattejagt:** Hovedaktiviteten er en skattejagt, hvor jorden i bedste sørøverstil selvfølgelig er giftig.

I skal inden mødet have tegnet et skattekort med en rute ud fra det område, I har til rådighed. På kortet indgår en sø med krokodiller, et bjerg, kviksand, havskildpadder (flere steder - mellem de nævnte udfordringer) og selvfølgelig til sidst skatten.

#### Skattejagtens forløb

De skal bygge en stige af rafter og reb, og med den transportere hele patruljen over en lav mur eller anden forhindring. På den anden side af muren er jorden "giftig", dvs. at spejderne ikke må røre den.

Hvis én fra patruljen rører jorden undervejs, skal alle starte forfra.

Undervejs befinder sig en række forhindringer, som spejderne i fællesskab skal forcere. De får udleveret to lange rafter, fire korte rafter og reb, som de skal bruge til at klare udfordringerne undervejs. De skal helt selv få ideer til at forcere de forskellige forhindringer men samtidig sikres at de prøver de forskellige elementer der fremgår nedenfor.

**OBS!** Det er tanken, at alle udfordringer befinder sig på øer, og at "havskildpadderne" udelukkende bruges derimellem.

**Sø af krokodiller** – A-buk catwalk.

**Bjerg** – trebuk med tværgående rafter, der skal kravles over/under.

**Kviksand** – spejderne laver en stige på jorden, der danner bro, for at forcere kviksandet.

**Havskildpadder** – aviskæde på jorden. Hjælper spejderne fra udfordring til udfordring.

**Den væltede palme** – stige op og ned fra en genstand, der får spejderne op i højden.

**Skat** – må først åbnes, når de har fragtet den hele vejen tilbage til start.

**OBS!** Mellem hver udfordring skal de byggede hjælpemidler skilles ad og fragtes videre, for så at blive samlet på ny ved den næste udfordring.

### Afslutning

Snak om turbotårnet som skal laves næste gang - så spejderne kan forberede sig med gode ideer.

## **Materialeliste**

- Rafter
- Tovværk
- Kort
- Aviser
- "Skat"

## Trin 4 – Turbotårn

### Introduktion

På det sidste trin inden Udfordringen samles kreativitet og konstruktionsviden i udførelsen af to mindre tårne. Disse danner de fysiske rammer for udfordringens forhindringsbane. Der er et mindre tidspres på spejderne, for de skal både nå at beslutte, designe, udføre og eventuelt pynte.

### Aktiviteter

**De to tårne:** Patruljen deles i to, hvilket sikrer at flest muligt har noget at give sig til på samme tid. Er det helt umuligt, kan de to tårn også laves efter hinanden.

Rammen er ikke at bygge de vildeste og højeste tårne, men snarere at bygge noget fint og stabilt, i det de to tårne skal bruges som start- og målstreg til forhindringsbanen på Udfordringen.

Krav:

- Skal kunne færdiggøres på dette trin.
- Skal indeholde ordet "start" eller "mål", måske som banner, måske bundet af grene, måske noget helt tredje.
- Skal løfte deltagerne hhv. op i højden eller ned på jorden igen.

### Afslutning

Hvert hold fortæller hvordan de tænker, at tårnene kan inkorporeres i forhindringsbanen, og hvilke principper/tanker de gjorde sig undervejs. Derefter spørgsmål til refleksion: Hvilke forventninger har spejderne til Udfordringen? Hvad bliver svært? Hvad bliver let?

### Materialeliste

- Rafter
- Tov
- Bannere/skilte

## Udfordringen – En levende forhindringsbane

### Introduktion

Udfordringen opsamler alt det spejderne har afprøvet i trinnene, og patruljen skal sammen lave og gennemføre en forhindringsbane med brug af de elementer, de har lavet på trinene.

### Aktiviteter

Spejderne skal bygge og gennemføre en høj forhindringsbane. De konstruerer nogle hovedelementer, som sammen med ekstra, medbragt materiale bliver forbundet undervejs.

### Rammerne

- Jorden er selvfølgelig giftig, så ingen må betræde den undervejs. (Der kan gives tilladelse til at stå på jorden under opbygningen)
- Når en forhindring er opført, skal alle overvinde den, før de kan forsætte opbygningen.
- De to tårne fra trin 4 danner fysisk ramme om forhindringsbanen, og bliver dermed også lederens mulighed for at afgrænse banens længde.
- Til sidst er det muligt at gennemføre hele forhindringsbanen samlet.
- Fælles for alle forhindringer er, at alle spejderne skal (kunne) klare dem.
- For at markere, at banen er gennemført, skal spejderne op og ringe med en klokke på toppen af den levende klatrestige.

**OBS!** Det er vigtigt at være opmærksom på sikkerheden! Alle rafter eller bukke, der skal anvendes til klatring, skal selvfølgelig være sikkert forankret i jorden.

**TIP!** Det må gerne foregå i et område med nogle sjove naturlige forhindringer, såsom en å, høje træer osv.

**Elementerne:** Forhindringsbanen består af følgende elementer, kombineret i den rækkefølge, der giver mest mening for jer, i det givne område. Der kan byttes ud i elementerne igen afhængigt af jeres forhold:

1. Starttårn
2. Balancebom, der hænger "løst" i reb fra to tre- eller firebukke
3. En stor firebuk med rafter på alle fire sider som man skal kravle over eller under.



4. Stigebro, spændt ud mellem to bukke, tæt på jorden. (Stigen afmonteres og medbringes)
5. Armgangsstige mellem to bukke, medbragt fra tidligere og monteres højt oppe.  
**TIP!** Lav evt. et eller flere mellempunkter at støtte fødderne på, hvis armene svinger
6. Vippebro
7. Den levende klatrestige
8. Sluttårn

**OBS!** Husk at overveje hvor meget tid, hver ting tager at bygge. Har i tid nok til at gennemføre forhindringsbanen bagefter?

**TIP!** Søg evt. inspiration på nettet

**Tidsramme:** Spejder skal nå at bygge og gennemføre forhindringsbanen på 8 timer.

## Afslutning

Blev det sværere af "konkurrenceaspektet"? Og hvordan er man sikker på, at alle besværgelser bliver gode nok under pres?

## Materialeliste

- De to tårne fra trin 4
- Rafter
- Reb
- Klokke