



# Spirer: Pioneringspiger

## Formål

For at blive den sejeste storpionerer, må man starte tidligt, og selvom spiseborde ikke bliver spirernes spidskompetence, er der nogle lidt mere grundlæggende skridt på vejen til vilde konstruktioner. Med dette mærke bliver spirerne altså introduceret til disciplinen knob, og stifter gennem aktiviteter bekendtskab med både reb og rafter.

## Forudsætninger for spirerne

Ingen specifikke forudsætninger.

## Forudsætninger for lederne

Ingen specifikke forudsætninger.

## Om trinene

### Trin 1

Knuder og knob.

### Trin 2

Slyngstik og sløjfer.

## Udfordring

Reb og rafter (løb).



## Trin 1 - Knuder og knob

### Introduktion

Som spirer ved man, at store gode knuder holder på sjippetov og snørebånd, men er der forskel på tilfældige knuder og planlagte knob? Og hvordan kender man forskel. Her starter spirernes rejse ind i denne gren af pigespejdersporten.

### Aktiviteter

**Kæmpeknuden!** Spirerne får hver især udleveret et knobtov, og skal uden instruktion binde den størst mulige knude.

**TIP!** Bind knuden af en lakridssnøre, så skal den ikke bindes op, når de er færdige, men blot spises.

**Kluddermor med tovværk:** Alle spirerne stiller op i rundkreds og skal holde med begge hænder på et tov, der er bundet sammen for at danne en sluttet cirkel. Så vælges en til at være kluddermor, og skal gå væk mens de andre kludrer sammen uden at slippe tovet.

Når de er godt filtret sammen, kalder de på kluddermor, der skal forsøge at vikle dem ud i rundkredsen igen.

**Kluddermor binder knuder:** Spirerne står stadig i rundkreds med hænderne på tovet. Denne gang bindes enderne dog op, og de skal forsøge at binde en rigtig knude på tovet uden at slippe.

**Kend dit knob:** En god mængde knob ligger spredt ud over et område sammen med et lille billede, der kan hjælpe med at beslutte navnet. Lederen nævner nu knobenes navne et ad gangen, og spirerne skal løbe hen til det knob, de synes, det kunne ligne. Eksempler på billeder: Abehånd = abe, trompetstik = trompet, dobbelthalsstik = 2 osv.

**OBS!** Husk at give dem lidt tid til at kigge på knobene inden næste nævnes.

**TIP!** Gentag legen efter at have fjernet billederne og se, om spirerne så kan genkende de forskellige knob alligevel.

### Afslutning

Hvordan laver man en knude? Men hvad er et knob så?

## Materialieliste

- Langt reb
- Evt. Lakridssnøre
- Forskellige knob og tilhørende billeder





## Trin 2 - Slyngstik og sløjfer

### Introduktion

På andet trin skal spirerne prøve kræfter med et meget enkelt knob, og finde ud af, hvad man mon kan bruge det til.

### Aktiviteter

**Langreb:** Spirerne skal sjippe i langreb. Denne aktivitet bruges mellem de andre, når der er behov for en pause med fart over feltet.

**Gå tur med raften:** Spirerne får i mindre grupper udleveret en lille rafte og et reb pr. pige. De skal nu efter instruktion fra lederen binde et slyngstik omkring raften, og spænde den ud mellem sig, så den svæver over jorden. Nu kan de tage den med på en lille tur i området.

**TIP!** Det er nemmest at bære raften, hvis man fordeler sig nogenlunde ligeligt på hver side, så rebene skiftevis går til højre og venstre.

**TIP!** Find gerne på en remse, der gør det nemmere at huske proceduren. Fx "slangen kryber bagom raften og spiser to regnorme".

**Totempæl:** Spirerne finder alle en lille fin pind, de kan hænge på uniformen. Når de har fundet den, skal den pyntes med sløjfer og have en hængesnor mellem hver ende, bundet med et slyngstik.

**TIP!** Det er vigtigt at spotte, om alle spirerne kan binde en sløjfe, da det også optræder i Udfordringen, og I ellers må justere aktiviteten en smule.

**Solstrålen:** Spirerne stiller op i en rundkreds, og alle får et reb eller en snor i hånden, som er bundet fast til en hulahopring i midten af kredsen. Lederen siger et navn, spirerne løfter ringen, så højt de kan, og den opråbte pige løber ind i midten, inden de andre igen sænker ringen. Når lederen igen siger et navn, skal hende fra midten bytte plads med den nye, der skal ind i midten.

**TIP!** I kan evt. få pigerne til selv at binde snorene på, hvis I har god tid.

### Afslutning

Var det nemt nok at samarbejde om at gå tur med raften? Eller ville I hver jeres vej?



## Materialiste

- Tov
- Små rafter
- Hulahopring med snore
- Pinde
- Pæn snor



## Udfordring - Reb og rafter (løb)

### Introduktion

Spirerne har fået en forsmag på pioneringens fundament. Aktiviteterne i Udfordringen indeholder alle et element af pionering i form af reb og/eller rafter, og spirerne skal nu bruge det, de lærte på trinnene til at gennemføre løbet.

### Aktiviteter

Spirerne skal på løb i mindre hold.

Post	Beskrivelse	Materialer
1	<b>Vandstafet:</b> Spirerne skal i fællesskab fragte en gryde med vand fra startspanden til målspanden uden at røre ved selve gryden. Inden de går i gang, skal de alle binde et reb på hanken/håndtaget med et slyngstik. Når gryden er spændt ud mellem dem, skal de sænke den ned i en spand med vand, og så fragte den sikkert hen til slutspanden og hælde vandet i.	Vand Reb Gryde To spande/baljer
2	<b>Lassobowling:</b> Spirerne skal kaste med lasso efter ti kegler eller flasker med sand, i klassisk bowlingopstilling. De kaster løkken, strammer, trækker til og vælter så et givent antal kegler. <b>TIP!</b> Afstanden justeres undervejs efter spirernes kastelængde <b>TIP!</b> Find evt. vejledning på nettet til at binde Honda/lasso-knob	Reb med lassoknob Kegler
3	<b>Vante-sløjfer:</b> Spirerne skal binde flest sløjfer på tid iført vanter. Sløjferne bindes om rafter med enten snor eller reb	Rafter Reb/snor Vanter Ur
4	<b>Tovtrækning:</b> Spirerne skal trække tov, og se hvem der er stærkest. Det kan både være en dyst mellem to spirerhold eller mellem spirerhold og lederhold. Tovet er markeret på midten og to linjer med ca. 2 meters afstand indikerer midterfeltet. Når et hold har trukket tovets midte over stregen tættest på dem selv, har de vundet. Spil gerne flere runder.	Tov Midtermarkering To linjer på jorden.
5	<b>Forhindrebane:</b> Spirerne skal, to og to, fragte rafter gennem en forhindrebane. Før de går i gang, skal de binde et slyngstik i hver ende	Små rafter Reb Forhindringer



	<p>af raften. Med det reb fragter de raften til den anden ende, binder af, løber tilbage og giver rebene til de næste. Når alle rafter er fragtet til mål, er opgaven løst. <b>OBS!</b> Forhindrebanen skal selvfølgelig ikke være for svær.</p>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## Afslutning

Var det svært? Vil I gerne lære mere med knob og rafter?

## Materialeliste

- Se skema

