



# Spejder: Bølgebrydere

## Formål

Formålet med dette mærke er at give spejderne et praktisk kendskab til vand, navigation og regler til søs. Mærket kan ses som første skridt i retning mod at gøre en patrulje/gruppe søklar, og kan efterfølgende udvides til at give spejderne en række kompetencer til at færdes til vands.

## Forudsætninger for spejderne

Den grundlæggende indføring i det at opholde sig ved og på vandet.

Kan med fordel ses som begyndelse på søsports eventyr for en patrulje, der ønsker at opholde sig mere til vand / afholde div. vandrelaterede aktiviteter eller en sommerlejr i kano.

Grundlæggende pionering til trin 3.

## Forudsætninger for lederne

Eftersom alle aktiviteter op mod udfordringen foregår til lands, er det yderst vigtigt at klargøre spejderne til det ansvar der følger med, når man bevæger sig ud. Det skal være sjovt, men det er vigtigt at have alvoren i baghovedet.

## Om trinene

Et trin er beregnet til at vare 1½-2 timer og kan tages på et patruljemøde. Man kan også vælge at tage flere trin i løbet af en hel dag eller i en weekend på en spejdertur.

Udfordringen i dette mærke er et flaskeposteløb til vands.

**OBS!** *Tages i sommerhalvåret.*

### Trin 1

G.P.S. = Grønne Piger Sejler I.

### Trin 2

GPS = Grønne Piger Sejler II.

### Trin 3

Sænke slagskib.

### Trin 4

Vandløb.

### Udfordring

Flaskeposteløb.



## Trin 1 - G.P.S. = Grønne Piger Sejler I

### Introduktion

Formålet med trin 1 og 2 er at sikre, at spejderne kan navigere med brug af GPS, samt at give dem et indblik i det maritime liv. De to trin gennemgår tilsammen alle af søsportens 10 sikkerhedsregler i aktiviteter, så spejderne gennem leg får reglerne ind under huden.

Det er vigtigt, at alle spejdere får mulighed for at bruge GPS'en, så de er sikre på, hvordan den bruges, inden de kastes ud i udfordringen.

### Aktiviteter

Hovedaktiviteten er et GPS løb, hvor posterne trinvis kommer rundt om forskellige grene af søsporten.

Løbet er bygget op om søsportens 10 sikkerhedsregler, der alle binder op på en mindre opgave, som gerne skulle gøre det nemmere for spejderne at huske. Ikke alle aktiviteter varer lige længe, men de skal alle gennemføres, for at spejderne derigennem lærer punkterne at kende.

### Søsportens 10 sikkerhedsregler og de tilhørende aktiviteter – del 1:

#### 1. Lær at svømme

##### Sangleg

"Haj sangen" kan findes på nettet (YouTube).

#### 2. Lær at sejle

##### Kapsejlads

Når man er om bord på et skib er det vigtigt at kunne samarbejde, og være opmærksom på hele flådens besætning. Dette træner spejderne med en klassisk "kapsejlads" (aktiviteten går oftest under navnet langrendsski) og foregår ved, at spejdernes fødder er spændt fast til to brædder, og de skal så i fællesskab nå op omkring et endemål og tilbage igen.

#### 3. Lær søens færdselsregler

Lad spejderne få forskellige roller (sejlskib, fiskerbåd etc.) og lad dem bevæge sig rundt i rummet efter reglerne fx krydse et rum/område et vist antal gange. Lad dem prøve først uden at have hørt reglerne – hvad tror de -gentag legen efter de har hørt dem.

##### Lyst flytter sig for last



Alle der sejler for hyggen/lystens skyld skal flytte sig for handelsskibe med last - altså folk der arbejder, gælder også fiskerbåde.

### Størst sejler først

En uskreven regel siger, at størrelsen bestemmer, hvem der må sejle først, den mindste flytter sig for den store. En tømmerflåde er nederst i hierarkiet, og skal flytte sig for alle.

### Motor flytter sig for sejl

En motorbåd kan let ændre kurs, for et sejlskib kan det være noget sværere, og det kan få konsekvenser. (en smule i strid med første regel, men da bliver det en vurderingssag)

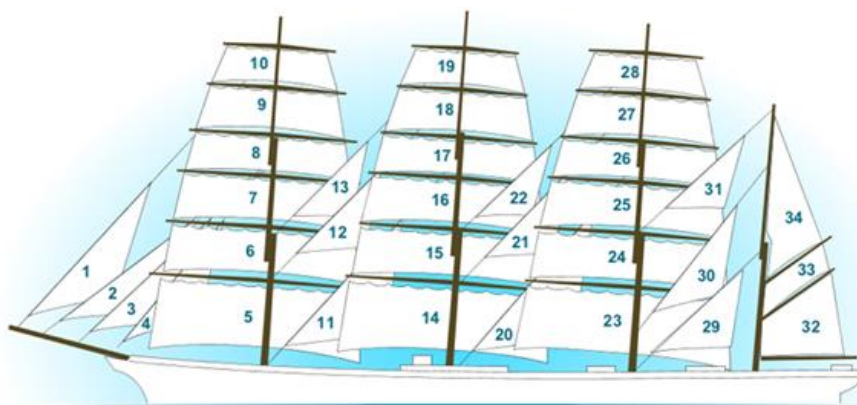
### Sejl højre om

Hvis to skibe eller tømmerflåder sejler mod hinanden, på vej mod kollision, skal man altid vige til styrbord. Dvs. sejle til højre, lidt ligesom at man i trafikken cykler i højre side af vejen.

## **4. Hold orden i båden**

### Sejlskibsbanko

Lad spejder lave deres egen bankoplade ud fra billedet - vælge fx 8 tal hver. Træk tallene og læs ikke tal men betegnelser op og se hvem der først får pladen fuld. Andre tegninger kan også bruges



1 jager	5 fok	11 storestængestagsejl	20 krydstængestagsejl	29 mesanstagsejl
2 yderklyver	6 foreundermærsejl	12 storebramstagsejl	21 krydsbramstagsejl	30 mesanstængestagsejl
3 inderklyver	7 foreovermærsejl	13 storerejlstagsejl	22 krydsrøjstagsejl	31 mesanbramstagsejl
4 forstængestagsejl	8 foreunderbramsejl	14 storesejl	23 bergine	32 undermesan
	9 foreoverbramsejl	15 storeundermærsejl	24 krydsundermærsejl	33 overmesan
	10 forerejl	16 storeovermærsejl	25 krydsovermærsejl	34 mesantopsejl
		17 storeunderbramsejl	26 krydsunderbramsejl	
		18 storeoverbramsejl	27 krydsøverbramsejl	
		19 storerejl	28 krydsrøj	



## 5. Hold udstyr og redningsmidler i orden

### Udstyrsdysten

To hold dyster i min. 3 kategorier:

- Binde flest forskellige knob på 5 min.
- Puste flest baderinge/badevinger/badedyr op på 5 min.
- Puste/pumpe luftmadras op hurtigst
- Binde flest korrekte tov op på 5 min.
- Vælte flest dåser ved at kast et tov ud med noget tungt i enden på 5 min.

Før man må deltage i en given kategori, skal spejderen tage en redningsvest/svømmebriller /pirathat/lignende på.

Alle deldyster slutter, når tiden er gået, eller hvis alle materialer bliver brugt.

### **Afslutning**

Når de har gennemført de fem aktiviteter, noterer spejderne selv "overskrifterne" på en planche, som skal hænge i spejderlokalet under resten af mærket. Det er disse ti regler, der er grundlaget for god opførsel til havs.

Tal med spejderne om hvorfor netop disse regler er vigtige.

### **Materialeliste**

- GPS
- Udstyr til udstyrsdysten
- Planche/papir/tavle
- Bilag: Sejlskibsbanko





## Trin 2 - G.P.S. = Grønne Piger Sejler II

### Introduktion

Dette trin fortsætter den generelle indførelse i mærket gennem endnu et aktivitetsforløb, hvor aktivitetsposter findes vha. GPS. Det er vigtigt, at alle spejdere får mulighed for at bruge GPS'en, så de er sikre på, hvordan den bruges, inden de kastes ud i udfordringen.

Formålet med trin 1 og 2 er at sikre, at spejderne kan navigere med GPS, samt at give dem et indblik i det maritime liv. De to trin gennemgår tilsammen alle søsportens 10 sikkerhedsregler i aktiviteter, så spejderne gennem leg får reglerne ind under huden.

### Aktiviteter

Hovedaktiviteten er et GPS løb, hvor posterne trinvis kommer rundt om forskellige grene af søsporten.

Løbet er bygget op om søsportens 10 sikkerhedsregler, der alle binder op på en mindre opgave, som gerne skulle gøre det nemmere for spejderne at huske. Ikke alle aktiviteter varer lige længe, men de skal alle gennemføres for at spejderne derigennem lærer punkterne at kende.

Søsportens 10 sikkerhedsregler og de tilhørende aktiviteter – del 2:

#### 6. Undersøg vejrforholdene

Hvor meget er 2 mm regn – prøve at vande med en vandkande og samtidigt have en måler, der står ved siden af en pige med regnjakke på.

#### 7. Vis hensyn over for store skibe

Stratego med maritime udtryk

Sejl/flag 0. fane- kan ikke udfordre nogle og tages af alle

Kaptajn 11. Feltmarskal - kan tage alle på nær spionen(2) og bomben(1)


Skipper 10. General- kan tage alle på nær Feltmarskal(11) og bombe(1)

Skibskok 9. Oberst - kan tage alle på nær nr. 11, 10 og nr. 1.

Havfrue 8. Major - kan tage alle på nær nr. 11, 10, 9 og nr. 1.

Papegøje 7. Kaptajn - kan tage alle på nær nr. 11, 10, 9, 8 og nr 1

Styrmand 6. Løjtnant - kan tage alle på nær nr. 11, 10, 9, 8, 7 og nr 1



Understyrmand 5. underofficer -kan tage alle pånær nr. 11, 10, 9, 8, 7, 6 og nr 1

Kanonstyrer 4. Minør - kan kun tage nr. 1, 2, 3.

Matros 3. spejder - kan kun tage nr 2

Pirat 2. Spion - kan kun tage nr. 11

Kanonkugle 1. Bombe - kan tage alle pånær nr 4. bomben kan ikke udfordre nogle, men skal vente nogle udfordre ham.

I hvert spil stratego spilles der med 40 kort:

En fane. En feltmarskal. To generaler. tre oberster. 4 majorer. 4 Kaptajner.

4 Løjtnanter. 4 underofficer 5 minører. 8 spejdere. 1 Spion og 6 Bomber.

Er der mange deltagere kan der spilles med flere sæt kort dog kun en fane pr hold.

Kan også gennemføres som en udendørsleg, hvor spejderne får roller.

## **8. Ved kæntring: Bliv ved båden**

### Alle skal gennem en hulahopring

Alle spejdere danner en rundkreds med hinanden i hånden, og skal nu lade en hulahopring passere hver spejder uden at give slip på naboen. Det vurderes af lederen, hvorvidt en runde er nok, eller om de eksempelvis skal sende den tilbage i modsatte retning.

## **9. Bland ikke spiritus og søsport**

### Svimmelhedsstafet

*Ved indtagelse af alkohol bliver man "påvirket" og må derfor ikke sejle.*

**OBS!** *Optimalt set er det en dyst mellem to hold, dette vurderes alt efter patruljens størrelse.*

Hvert hold danner en række bag en startlinje, og skal så en efter en løbe op til en flaske/pind, holde på denne og snurre 10 gange rundt om sig selv. Derefter løber hun tilbage og klapper den næste deltager i hånden, og sender derved denne afsted. På halvvejen ligger en hulahopring, som hun skal have til at spinne tre omgange (det er svært!). Proceduren gentages med næste deltager i rækken.





## 10. Giv ikke anledning til unødigt ængstelse – ring hjem

### SOS

Det internationale nødråb kender de fleste, men på denne aktivitet skal spejderne selv finde på deres egen signalforkortelse. De laver en sætning, der giver mening eller er sjov for dem.

De laves parvis, men de må gerne lave flere pr. gruppe. Fx:

SMS – Send Mere Slik

FAB – Første Anker Bundfaldet

ARG – Alt Er Godt

### **Afslutning**

Når spejderne har gennemført de sidste fem aktiviteter, noteres også disse på planchen i spejderlokalet. Det er disse ti regler, der er grundlaget for god opførsel til havs.

Tal med spejderne om, hvorfor netop disse "regler" er vigtige.

### **Materialeliste**

- Planchen fra sidste trin
- Tegnegrej
- Vandkande
- Regnmåler
- Hulahopring
- Kort til stratego





### Trin 3 - Sænkeslagskib

#### Introduktion

Hovedaktiviteten på dette trin er sænke-slagskib i menneskestørrelse, og i den forbindelse skal spejderne inddrage nogle af de begreber, de har lært på de tidligere trin.

#### Aktiviteter

**Sænke-slagskib:** Før spillet kan gå i gang skal banen "kridtes op". Der sker på følgende måde:

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
<b>A</b>												<b>A</b>
<b>B</b>												<b>B</b>
<b>C</b>												<b>C</b>
<b>D</b>												<b>D</b>
<b>E</b>												<b>E</b>
<b>F</b>												<b>F</b>

Banen ser ud som diagrammet, og er enten skabt af kridtstreger på fliser eller snore mellem pløkker på en græsplæne. Hvert felt måler ca. 30 x 30 cm.

For ikke at kunne se hinandens skibe, skal der laves et "hegn" mellem banerne. Dette består af to trebukke med en overlægger, hvor der er spændt noget ugenomsigtigt materiale fra rafte til jord, fx gamle lagner, voksdug, et telt eller lignende.

*OBS! Hvis ikke allerede spejderne mestrer pioneringens kunst, kan I vælge at have forberedt dette på forhånd, da det ellers bliver noget omfangsrigt blot at opføre. Alt efter beslutning tilføjes flere aktiviteter.*

Hvert hold får så udleveret:

5 rafter (slagskibe)- 1x4 felters længde, 2x3 felter og 2x2 felter. Disse placeres på egen halvdel.

2 x 30 bomber (sten)


Når modstanderen smider bomber, lægges der en sten ud på det pågældende felt, og der råbes:

Misser = "kugle over bord". Ramt = "bombe som ballast". Ramt hele skibet = "skuden kæntrer".

På denne måde er det muligt at tage mere end et spil, da alle brikker igen kan fjernes.







NB! Det kan være en fordel at hvert hold har baneoversigten på papir, så de kan krydse deres bomber på anden side af. Er denne lamineret kan den bruges igen og igen, når sprittuschkrydserne fjernes med sprit.

## Afslutning

Husk at rydde op efter aktiviteten.

## Materialeliste

- Rafter til de to trebukke + overlægger
- Lagen/dug/stof
- Snor/tape til opmærkning
- 5 rafter – 1x4 felters længde, 2x3 felter og 2x2 felter
- 2 x 30 bomber (sten)
- 2 sprittuscher
- 2 laminerede oversigtskort

## Trin 4 - Vandløb

### Introduktion

Rammen for trinnet er, at rent vand er en opbrugelig ressource. Derfor skal vandet til første post genbruges til de følgende. Jo mere vand man har, jo nemmere bliver det at gennemføre (og vinde).

### Aktiviteter

Tanken er en stafet mellem to hold, men er også oplagt at bruge som et tropmøde, hvor alle gruppens patruljer dystre mod hinanden. I så fald ganges mængden af materialer op.

Post	Beskrivelse	Materialer
-	Hvert hold får udleveret en spand/dunk med vand, som de skal bruge til at fragte vandet videre mellem posterne. (For)løbet introduceres.	Vand 2 dunke/spande
1	<u>Bold overbords - stafet</u> En bane er "kridtet" op. Start- og målstreg. Ved målstregen står to spande hver med en bold på bunden. (Bemærk disse spande skal være lidt mindre end dem spejderne har modtaget med vandet, så der er plads til at spilde en smule og stadig have mulighed for at løse opgaven) Det første hold, der får bolden til at flyde ud over kanten, har vundet.  <i>Vandet tages med videre.</i>	2 bolde 2 spande
2	<u>Gurgle-karaoke</u> Holdene skifter til at sende en deltager på banen, som snupper en melodiseddel og en kop vand fra den medbragte spand. Vand i munden, mens man gurgler en melodi. Eget hold gætter = 2 point Andet hold gætter = 1 point  <i>Vandet tages med videre – spejderne vælger selv om de vil "spilde" det brugte vand, eller spytte det tilbage i spanden for at have mere med videre.</i>	2 kopper Sedler med melodier <i>Alle sømænd er glade for piger Ro, ro, ro din båd</i> <i>Jutlandia</i> <i>Yellow submarine</i> osv.

3	<p><u>Bid æble i balje</u>          Det medbragte vand hældes i baljer, og spejderne skal på skift bide af æblet. Alle deltagere på banen. Holdet der først spiser op vinder.</p> <p><i>Det brugte vand transporteres videre.</i></p>	<p>Æbler          2 baljer</p>
4	<p><u>Flytte vand med kroppen</u>          Spejderne skal to og to fragte vandet fra den medbragte spand til en ny. Det foregår ved at fylde vand i en plastflaske og så placere den mellem de to personers krop – ligesom appelsindans.</p> <p><i>Vandet i den sidste spand fragtes med videre.</i></p>	<p>Plastflasker</p>
5	<p><u>Kaste svampe til måls eller skive</u>          En stor målskive opstilles, og holdene har 10 forsøg hver til at ramme bedst muligt, og derved opnå flest point. En balje står under målskiven, for (forhåbentlig) at opsamle de våde svampe.</p> <p><i>Spanden med det resterende vand bringes med videre.</i></p>	<p>Skydeskive          Skuresvampe          2 baljer</p>
6	<p><u>Slukke lys med vandpistol</u>          En linje begrænser afstanden til de tændte fyrfadslys i passende afstand (5 lys pr. hold). Vandpistoler fyldes i spanden med det medbragte vand, og holdet, der først har slukket alle lys, har vundet.</p>	<p>2 vandpistoler          Fyrfadslys</p>
-	<p>Spejderne er nået til vejs ende. Vandet de har med tilbage afmåles, og vinderen kåres.</p>	<p>Målebæger          Evt. præmie</p>

## Afslutning

Det er dejligt at for os er vand bare noget der kommer ud af vandhanen. Men rent vand er noget vi skal værne om. Køber spejderne selv vand på flaske? Hvorfor? Hvorfor ikke?

## Materialeliste

- Postbeskrivelser, se tabel for udførlig materialeliste

## Udfordring - Flaskepostløb!

### Introduktion

Rammen for denne udfordring er et orienteringsløb til vands. Hele forløbet foregår i robåd/vandcykel/kano/kajak, alt efter hvad der i jeres lokalområde er muligt at skaffe. Spejderne skal under løbet gennem en række (flaske)poster, der foregår dels til vands, dels til lands.

Der skal selvfølgelig være sikkerhed undervejs, og spejderne iføres redningsveste og kan trække på den viden om sikkerhed, de har tilegnet sig gennem de forrige trin.

### Aktiviteter

**Flaskepostløb:** Optimalt set foregår udfordringen som en dyst to eller flere patruljer imellem. Er dette ikke muligt, kan den også sagtens gennemføres af en gruppe alene.

Spejderne finder vej via GPS, da alle flaskeposter har et koordinatsæt. Disse kan du som leder selv indføre i skemaet. Spejderne får oplyst et koordinatsæt, hvorefter de finder hen til det pågældende sted.

#### Poster

	Navn	Beskrivelse	Materialer	Point	GPS punkt
1	<i>Splitte mine bramsejl</i>	Riv baner af stof som holdfarve og bind om hovedet – dysten er i gang!  <i>(Denne kan droppes hvis i udelukkende er et hold)</i>	Stofstrimler	-	
2	<i>På dybt vand</i>	"spildevand" i spand. Spejderne finder en vingummiorm som skal spises. En pr. person.	Grumset/ulæk kert, men drikkeligt vand i spand Vingummiorme/saltfisk	1 pr spist orm	
3	<i>Som en fisk i vandet</i>	Spræt og spis en fisk! Et bål er tændt på forhånd af lederen.	En hel fisk med indvolde Kniv + skærebræt Stanniol	1-10	

		Hver gruppe får udleveret en hel fisk som skal renses, krydres og pakkes i stanniol inden den lægges på bålet.  (Oplagt som frokost eller aftensmadspost)	Citron + krydderier Bål + brænde/trangi a Tændstikker		
4	Hælde vand ud af ørerne	Morse på indersiden af en spand vand. Jo tættere på bunden, jo sværere. Spejderne monterer dykkerbriller og går på hovedet i spanden. Når man ikke har mere luft og kommer op, går turen videre til den næste spejder i rækken.	Spand med vand Lamineret morsekode Tape Dykkerbriller	1-10	
5	Landkrabber!	Krabbegangsstafet. Spejderne skal på hænder og fødder med maven i vejret nå hen omkring et punkt og tilbage. Tiden de bruger bestemmer pointmængden.	Markering af start og slut	1-10	
6	På bølgen blå	Spejderne folder hver en avis/papirbåd og sætter den fri, når de igen er ude på vandet.	Papir Vejledning (hvis du ikke kan, så find på nettet)	1-10	
7	Vandhunde	Stafet. Man suger vand op med sugerør fra en spand, går gennem forhindringsbane	Sugerør Spand med vand Spand til at spytte ud i Målebæger	1-10	

		med vandet i munden og spytter ud i en anden spand. Løber tilbage og sætter næste i gang. Når tiden er gået afmåles den fragtede mængde vand.			
8	<i>Som to dråber vand</i>	Quiz i skibsudtryk. Et udtryk skal parres med en beskrivelse, begge klippet ud i strimler.	Udtryk og forklaringer, se nedenfor	1-10	
9	<i>Slå koldt vand i blodet</i>	Hver spejder bliver stillet en opgave. Det kan være en gåde, rebus, kode, labyrint eller lignende. De får hver en isterning i hånden og skal så løse opgaven. Gruppen får et point for hver rigtigt svar inden terningen er smeltet.	Isterninger	1-10	

### Bonusposter

Alle bonusposter er intelligensopgaver, der befinder sig sammen med et badedyr. Disse placeres optimalt set ude på vandet, men ellers hvor det er muligt. Det er frivillige poster, men alle nogen, der giver ekstra point. Man får selvfølgelig kun point for en korrekt løst opgave.

Bonus 1	På bordet foran dig står der 6 glas på rad og række. De første tre er tomme og de sidste tre er fyldt med vand. Du må kun ændre ved/flytte ét glas. Hvordan kan du arrangere det således, at der ikke er to tomme glas ved siden af hinanden og ej heller to fulde glas ved siden af hinanden? <i>SVAR: Du tage det midterste af de fyldte glas og tømmer det i det midterste tomme glas. Derved</i>	15 point
---------	---	----------

	<i>bliver rækkefølgen: Tom, fuld, tom, fuld, tom, og fuld.</i>	
Bonus 2	Der er 30 passagerer i bussen. 19 står af ved første stoppested, 6 ved det andet og 2 mere ved tredje stoppested. Hvor mange mennesker er der tilbage på bussen? <i>SVAR: 4. Husk chaufføren.</i>	15 point
Bonus 3	Hvor mange dyr har jeg, hvis alle undtagen 3 er hunde, alle undtagen 3 er katte, alle undtagen 3 er grise og alle undtagen 3 er køer? <i>SVAR: En af hver slags.</i>	15 point

## Afslutning

Nu har I været på flaskepost-løb. Er I opmærksomme på, at havene forurenes med plastic (bl.a. de mange plasticflasker I snakkede om på sidste møde)? Tænk I selv over jeres forbrug af plastic?

## Materialeliste

- Flasker til posterne
- Postbeskrivelser
- GPS
- Fartøj
- De materialer der fremgår af postbeskrivelserne,
  - Herunder vejledning til papirbåd og quiz.

## Maritime udtryk

Begreb	Betydning
Agter	Betegnelsen for bagude, bageste del af skibet.
Amningsmærker	Målemærker på et skibs for- og bagende, som angiver skibets dybde i vandet
Bagbord	Venstre side af et fartøj, betragtet i skibets naturlige sejlreretning.
Bro	Styrhuset/kommandobroen på større skibe
Dæk	Skibets vandrette inddeling.
Dørken	Gulvet under dæk
Fok	Et trekantet sejl umiddelbart foran den forreste mast på sejlbåde.
Gaffel (klo)	Den del af den rig der går ind omkring masten, og giver sejlet mulighed for at dreje i forhold til vinden.
Hæk	Bagenden af et skib
Kabys	Køkkenet på et skib
Kahyt	Beboelsesrum
Klys	En åbning i et skibs skrog (over vandlinjen) eller fribord hvorigennem der kan føres trosser, wirer eller kæder, som f.eks. ankerkæde og fortøjninger.
Knob	Måleenhed for hastighed.
Køje	Cirkelformet vindue på skibssiden.
Krapslået	Siges om tovværk, der er (for) stærkt snoet.
Kølvandet	Stribe af oprørt vand der opstår efter et (hurtigt) sejrende skib
Mast	Oprejst rundholt der holder sejlene
Merlespiger	Værktøj, bl.a. til rearbejde
Messe	Opholds- og spiserum
Pagaj	"åre" til kano eller kajak
At purre	At vække nogen
Stoppeplads	Om foreløbig eller lejlighedsvis (i nødstilfælde) benyttet ankerplads.
Styrbord	Højre side af et fartøj, betragtet i skibets naturlige sejlreretning.
Stævn	Ydre, afsluttende del af et skibs forende