

Seniorspejder: Bølgebryder

Formål

Dette mærke har til formål at udfordre pigerne på deres kreative evner og fornemmelse for konstruktioner. De skal konstruere en tømmerflåde, der skal kunne klare kriterierne for, at pigerne kan bebo den i 24 timer. Mærket kræver derfor, at pigerne eksperimenterer med form og materiale ved opførelse af tømmerflåden.

Mærket har fokus på dels håndværk og det at kreere noget i gruppen, dels en udfordrende overlevelseseoplevelse af en vis kaliber.

Forudsætninger for spejderne

Mærket stiller krav til, at pigerne er kreative, udholdende, positive og samarbejdsvillige. Kompetencer indenfor pionering. Seniorspejderne skal kunne svømme 200 m eller mere i åbent hav/sø.

Forudsætninger for lederne

Der kræves en del forberedelse til de enkelte trin, og et engagement for at skaffe de nødvendige materialer. Da der løbende skal bygges på tømmerflåden, kræves der adgang til et sted, hvor flåden kan opbevares fra gang til gang og efterfølgende søsættes fra.

Der er store krav til sikkerhed - sæt jer ind i sikkerhedsreglerne fx ved at søge på internettet. En mulighed kan være at overnatte på en etableret flåde og så alene bygge den flåde der skal transportere jer derud. Den beslutning må tages på baggrund af seniorspejdernes evner og de lokale forhold.

Om trinene

Det er tanken, at første trin bruges på at "planlægge" de efterfølgende tre. Der tilføjes en mindre opgave pr. trin for at sikre, at spejdermøderne ikke bliver alt for trivielle med kun at bygge flåde. Alle trin leder hen mod at gøre det muligt at tilbringe en døgn på vand.

OBS! *Tages om sommeren*

Trin 1

Flådeopfinder.

Trin 2

Møbelmester

Trin 3

Nødkasse.

Trin 4

Båd og bobler.

Udfordring

Overnatning på vand.



Trin 1 – Flådeopfinder

Introduktion

Tanken om at befinde sig på bølgen blå, søsættes. Seniorspejderne påbegynder planlægningen, og kreativiteten er i højsædet. Det skal besluttes, hvordan tømmerflåden til udfordringen skal se ud, og lægges fast som grundlag for de følgende trin. Der skal altså levnes plads til tilføjelser.

Hovedaktiviteten på det første trin er planlægning af byggeprocessen, men krydret med nogle vandrelaterede aktiviteter for sikre nogle sjove pauser.

Aktiviteter

Flådemodel: Tænk over hvor mange forskellige tømmerflåder man kan lave:

Risbåde

Tømmerflåde, uden noget det holder den oppe

Tømmerflåde med opdrift af balloner, tønder eller lignende

Tømmerflåde hvor alle kan være på, sammen med telt og overlevelsesudstyr


Spejderne skal med udgangspunkt i en basistømmerflåde lave en model af den måde, de tænker den skal se ud til sidst. Denne model laves ud af de forhåndenværende materialer, og er kun for at visualisere omfanget af deres projekt.

Udgangspunktet er en meget traditionel tømmerflåde, hvortil vildere elementer tilføjes på de følgende trin. Det er vigtigt at have dette i baghovedet under den første planlægning, så der er plads nok på flåden.

Tømmerflåden skal opfylde nogle krav, som I selvfølgelig skal tage højde for:

- Der skal være plads til hele patruljen
- Der skal være plads til, at jeres telt kan stå på tømmerflåden
- Der skal være en bålplads (denne må gerne være lille, og skal selvfølgelig være i god afstand til teltet og skal etableres på et brandfast grundlag) – evt. som en lille "slæbebåd" til flåde

At bygge en tømmerflåde er en rigtig god samarbejdsøvelse, som sætter fantasien i gang. Denne tømmerflåde skal være noget helt særligt. Den skal kunne rumme jer alle og jeres bagage, og den skal have et helt særligt særpræg.



Det må meget gerne være nogle skøre ting også. Som supplement til modellen laves en liste over de ting, der skal bruges, så de kan skaffes inden næste trin.

Små aktiviteter: Som afbræk til planlægningen skal der indbygges nogle små aktiviteter, der involverer vand. Som inspiration til disse søg blandt aktiviteterne på spejdertrin.

Afslutning

Hvordan oplevedes processen? Hvordan balanceres mellem det sjove og det sikre?

Materialeliste

- Materialelisten afhænger meget af, hvordan I vælger at sammensætte jeres tømmerflåde.
- Inspiration til materialer; Blomsterpinde, kviste, dåser fra tomatpure, stof, fjer og glimmer.

Trin 2 – Møbelmester

Introduktion

Udover at skulle bygge på tømmerflåden, kommer der på dette trin en ekstra opgave ind, da spejderne skal lave/finde/ændre et møbel for at kunne passe ind på flåden. Da der ikke er meget plads at gøre med, er det en god ide at vælge noget, der virkelig giver mening for opholdet på den – såsom en reol, kasse, bord eller en kombination af disse, der kan anvendes som opbevaring, fx til ting, man ikke vil risikere, falder i vandet.

Aktiviteter

På dette trin påbegyndes den planlagte konstruering af tømmerflåden. Spejderne præsenteres også for målet om at inddrage et møbel i deres konstruktion.

Idéer til møbler:

Spisebord, sofa, lænestol, hængekøje

Alle dele kan være reelle møbler, men også nogle der bygges af rafter.

Afslutning

Snak evt. om det var nemt at blive enige om møblet. Og hvis ikke, hvordan blev I enige?

Materialeliste

- Rafter
- Reb

Trin 3 – Nødkasse

Introduktion

På dette trin "tvinges" seniorspejderne til at fundere over, hvilke ting der kan "gå galt" under udfordringen.

Aktiviteter

Som en sikring, både fysisk og mental, producerer seniorspejderne på dette trin en nødkasse, der i nødsituationer kan tages i brug under udfordringen. Tanken er, at det er ting, I nemt kan skaffe i og omkring spejderhuset.

Kulde	Sult	Brand
Tristhed	At skære sig	Flåden går fra hinanden
Surhed	At kede sig	Træthed
Blive uvenner	Falde i vandet	

Mulige løsninger på problemerne:

- Gaffatape
- Søm + skruer
- Hammer + skruetrækker
- Dåsetun
- Spil (kort-, bræt-, strand-)
- Et hvidt (vi overgiver os) flag
- Et sørøver (vi overgiver os aldrig!) flag
- Førstehjælpskasse – plaster, bind

Afslutning

Det ligger i selve aktiviteten, at spejderne opfordres til at overveje, hvordan udfordringen vil forløbe, hvad der kan gå galt undervejs og hvilke ting de derfor kunne få brug for.

Materialeliste

- Hvad I finder interessant

Trin 4 – Båd og bobler

Introduktion

Byggeprocessen lakker mod enden, og det allersidste gøres klar til Udfordringen. Vigtigst af alt skal flåden "velsignes" inden afgang.

Aktiviteter

Hovedaktiviteten på dette trin, udover at færdiggøre flåden, er navngivning og dåb af tømmerflåden. Dette sker selvfølgelig efter gammel skik for at bringe besætningen held og lykke på deres færd.

Påmærkning af skibets navn og hjemsted

"Alle skibe

Skibets navn og hjemsted skal males på hækken (den bagerste del) af skibet. Kan dette ikke lade sig gøre, skal navn og hjemsted i stedet males på et passende sted, så nær hækken som muligt.

Navnet skal placeres oven over hjemstedet.

Påmalingen skal ske med latinske bogstaver i lys farve på mørk bund eller omvendt.

Bogstaverne skal være let læselige.

Højden på bogstaverne skal være mindst 8 cm og stregens tykkelse mindst 1,2 cm.

Består navnet af to eller flere ord, skal der mellem hvert af ordene være en fri plads af mindst et bogstavs bredde."

kilde: Søfartsstyrelsen (april 2015)

Skibsdåb: Nu er flåden helt færdig, og skal selvfølgelig velsignes inden den kan søsættes i Udfordringen. Det sker med en lille tale fra lederen og en flaske, der smadres mod siden i bedste royale stil.

TIP! Det er vigtigt med engagement fra lederens side, og gerne en højtidelig stemning med enten en lille tale eller sang i dagens anledningen.

TIP! Flasken, der smadres på skibet kan erstattes med en anden og den "rigtige" (børnechampagne eller cider) indtages i stedet.

Afslutning

Er i klar til udfordringen? Er der noget vi mangler at tale om?

Materialiste

- "Champagne"
- Maling
- Pensler
- Evt. malertape

Udfordringen

Introduktion

På udfordringen skal seniorspejderne overleve på en tømmerflåde i 24 timer – uden at gå i land! Det kan være en udfordring i sig selv, men undervejs vil I også få en række opgaver, der skal løses. Ved at løse opgaverne får I en betydelig fordel; de fleste opgaver giver jer mulighed for at indsamle point.

Aktiviteter

Tanken er, at patruljen skal deles i to hold, og for hver ti point I opnår ved opgaverne, må et hold gå i land for at gå på toilettet. Ellers er det strengt forbudt at gå i land, før de 24 timer er gået. De samarbejder om alle opgaverne og pointindsamlingen, så holdinddelingen er kun beregnet til toiletbesøgene, og for at krydre oplevelsen en smule.

Opgaverne vil jeres patruljeleder have med i hver sin flaskepost, og hver anden time, skal I åbne en ny flaskepost. Ud over opgaverne skal I selvfølgelig sørge for at lave mad, vaske op osv. I skal også sørge for at lave en vagtplan for natten, så der hele tiden er nogen vågne på jeres tømmerflåde. For at gøre det lidt hyggeligt, kan I evt. holde vagt i par. Vagterne skal sørge for, at tømmerflåden er på rette kurs, og at der ikke sker noget med nogen af jer. De skal selvfølgelig også åbne de flaskeposter, der hører til i løbet af natten og vække resten af patruljen, hvis der er en opgave, der skal løses.

Pakkeliste: En varm trøje, regntøj, badetøj, sovepose, liggeunderlag, sangbog. Da der ikke er meget plads på en tømmerflåde, er det vigtigt ikke at have for meget bagage med.

Patruljen skal sammen medbringe alt, hvad de får brug for, for at overleve i 24 timer: redningsveste, drikkevand, toiletpapir, mad til hele døgnet (det er meningen, at I skal fange fisk til aftensmad (husk i denne forbindelse at have skaffet et dagskort fisketegn), men hav gerne en backup plan), brænde og optændingsmateriale, reb, dolke, de mest nødvendige køkkenredskaber, papir og blyant osv.

24 timer: I begynder jeres overlevelsestur en lørdag kl. 10. Hvis I vælger noget andet, skal tidspunkterne på flaskeposterne selvfølgelig ændres, så de passer til jeres døgn.

Bål: Som en fast opgave skal der være bål på jeres tømmerflåde eller en lille slæbeflåde. I skal selvfølgelig tilpasse det, så der er en ordentlig afstand til teltet, og så der ikke er brandfare. Og det kan samtidig være, at bålet er meget lille, for at det overhovedet kan lade sig gøre. Bålet skal etableres på et brandfast underlag – olietønde, bålfad el.lign.

Søikkerhed på tømmerflåde: Introducer pigerne til de følgende forholdsregler for bedst at sikre dem under Udfordringen.

1. Hold øje med vandet - er det sikkert at sejle her? Hvordan er vinden, hvordan er strømmen?

2. Hav altid redningsvest eller svømmevest på. Det har intet med svømmeevner at gøre, men er en livsvigtig sikkerhed. Det kan få store konsekvenser hvis man eksempelvis slås omkuld inden man ender i vandet.

3. Husk tilbage på nødkassettrinnet, og tænk forskellige faresituationer og deres løsninger igennem endnu en gang.

4. Brand og evakuering. Aftal inden i går om bord, hvad I gør i værste fald hvis flåden synker. Og hvad gør i hvis der opstår brand på flåden? Hold øje med, at alle er ombord, og hav klare linjer for hvem der bestemmer, hvis der skulle ske noget uventet.

Opgaverne på Flaskeposterne:

Kl. 10.00: Det er tid til at stævne ud. De næste 24 timer skal I tilbringe på vandet, og man må selvfølgelig ikke gå i land. For at I kan klare jer på vandet, skal I inden i stævner ud samle pinde, der kan bruges til fiskestænger og årer. I skal også grave orme til madding. God fornøjelse.

Kl. 12.00: Det kan godt kræve tålmodighed at fange fisk. Derfor er det en god idé at have god tid til det. Lav jeres egne fiskestænger og sæt dem op. I får 1 point for hver fisk I fanger, som selvfølgelig skal renses og spises til aftensmad. Husk i denne forbindelse at have skaffet et dagskort fisketegn.

Det kan anskaffes via nettet (Der kan købes et dagskort for 35 dkk).

OBS! I skal kun spise fiskene, hvis I kan rense og tilberede dem under betryggende forhold.

Kl. 14.00: Når man færdes i naturen, kan det være sjovt at opleve, hvor mange andre levende væsner, der findes. Men det er ikke altid, at man kan komme tæt på dyrene. Prøv et gammelt krybskyttrick og lav en fløjte, der kan tiltrække naturens vilde dyr. Flæk en 10 cm lang og ca. 1,5 cm tyk pind. Snit en lille fordybning på midten af begge halvdele. Placér et græsstrå på den ene halvdel og læg den anden over. Bind de to halvdele sammen – sørg for, at græsstrået ligger helt stramt. Pust i revnen og se, hvor mange dyr, lyden kan tiltrække. I får point for hvert dyr, der reagerer og nærmer sig jer på grund af lyden.

Prøv også bare at sidde stille. Hvor mange og hvilke dyr kan I se? Igen en mulighed for at samle point.

OBS! Alt efter hvor I sejler og hvor tæt på land kan det være nødvendigt at medbringe materialer til denne post.

Kl. 16.00: Når man er ude at rejse sender man gerne postkort til sine venner og fortæller om, hvad man har oplevet. I skal nu lave jeres egne postkort. Find noget tang. Lad det flyde i vandkanten og før et stykke papir ind under. Arranger tangen så det ligger pænt på papiret. Tag papiret op af vandet og læg gaze på begge sider. Tør papiret mellem nogle aviser. Tangen vil hænge fast på papiret når det tørrer. Nu har I

et flot postkort, der viser lidt om, hvad I har oplevet på jeres overlevelsestur.

Kl. 18.00: Så er det snart tid til aftensmad. I naturen er der mange spiselige ting, og I skal bruge nogle af disse i jeres mad. Det kan være tang, brændenælder, ramsløg og meget andet. I får point for hver naturingrediens, I bruger.

Kl. 20.00: Som på enhver anden spejdetur, skal I holde lejrball på tømmerflåden. I kan evt. riste skumfiduser og synge sange, eller hvad I ellers plejer at lave til et lejrball.

Kl. 22.00: Nattetid er stilletid. Det er nu, man reflekterer over dagen, og lader op til den næste. Find et stort blad langs vandkanten. De skal kunne flyde, og bære vægten af et fyrfadsllys. Tag lyset ud af foliet og tænd det. Læg bladet i vandet med lyset oven på og se det flyde rundt i det mørke vand, mens I synger en stille aftensang. I får point for hvert lys, der holder sig flydende under hele sangen. Sov godt!

Kl. 24.00: Hvor mange stjernebilleder/stjerner kender I navnene på? Se på himlen og find så mange som muligt. I får point for hvert navn, I kan. Her kan det være sjovt, hvis I medbringer et stjernekort hjem fra, så I evt. kan lære nogle nye stjernebilleder at kende.

Kl. 02.00: I hvilken retning sejler I? Prøv at bestem jeres retning ud fra Nordstjernen. Den findes ved at tegne en linje gennem Karlsvognens bagerste to stjerner og forlænge deres afstand med ca. 5. Tjek bagefter med et kompas, om I har gættet rigtigt. I får 10 point, hvis I gætter rigtigt og 5 point, hvis I er en halv kompasretning forkert (f.eks. hvis I har gættet nord og sejler nordøst).


Kl. 04.00: Nu står solen snart op. Væk de andre til solopgang. Solopgang indbyder lige som skumringen til at være stille. Syng en morgensang sammen.

Kl. 06.00: Så er det tid til morgenbadning! I får point for hver pige, der kommer under. Sørg for, at der hele tiden er nogen på tømmerflåden.

Kl. 08.00: Over natten er der sket noget med jeres vand – det er blevet udrikkeligt. Man kan ikke overleve uden vand, så I må forsøge, om I kan rense noget vand fra åen. Skær toppen af en plastflaske og sæt toppen omvendt i bunden som en tragt. Læg et kaffefilter i tragten og fyld halvt op med knust trækul fra jeres ball. Oven på kullet skal der fyldes med fint sand. Hæld åvandet gennem mælkekartonen og lad de sive ud i en skål.

I skal ikke drikke vandet. Heldigvis har I medbragt nok vand. Øvelsen er kun tænkt til eftertanke – mange steder kan man ikke få rent vand.

Kl. 10.00: I har nu overlevet på en tømmerflåde i 24 timer. Tillykke!



Ækvatordåb: Når spejderne har gennemført udfordringen, skal de på bedste jordomsejlervis have en ækvatordåb.

"Ækvatordåb (eller linjedåb) er i handels- og orlogsflåderne en traditionel ceremoni, som enhver, der for første gang krydser ækvator om bord på et skib, må underkaste sig.

Udformningen kan variere, men den har altid et festligt præg. [...] Ceremonien ledes traditionelt af den mest erfarne sømand, udklædt som havets gud, Kong Neptun, og bl.a. er udstyret med dennes trefork. [...]

Efter at have "bestået" prøven vil den nye "søn af Neptun" ofte modtage et skriftligt bevis for det.

Til selve ceremonien skal man bruge en spand "ulækkert" vand (madrester/havregryn/yoghurt/hvad man lige har mulighed for). Dette skal spejderne en for en døbes med, i det man siger noget i stil med:

"I kong Neptuns ... (øsefuld over hovedet) og (indsæt flådens navn) 's navn ... (øsefuld over hovedet), døber jeg dig X. Tillykke!"

Disse ord kan sagtens erstattes af andre eller en længere smøre. X henviser til det søsportslige kaldenavn spejderen modtager.

Efter spejdernes individuelle dåb må hovedet selvfølgelig skylles i rent vand.

Afslutning

Tal om det I har oplevet. Hvad var det sværeste ved at skulle være på tømmerflåden hele tiden?

Materialiste

- Fiskesnøre
- Fiskekrog
- Papir
- Aviser
- Gaze
- Skumfiduser
- Mariekiks
- Pålægsschokolade
- Fyrfadslys
- Evt. stjernekort
- Kompas
- Plastflaske
- Fint og tørt sand
- Kaffefiltre