

Seniorspejder: Pioneringspiger

Formål

Det handler om storpionering! Og formålet er at lade erfarne raftebyggere give den gas og opføre nogle vilde konstruktioner, der kan og skal skubbe til forestillingen om hvad de i fællesskab kan bygge.

OBS! Det er meget vigtigt at sætte fokus på sikkerheden under hele forløbet. Så spejderne får nogle gode storpioneringsvaner med sig videre ud i livet.

Forudsætninger for spejderne

Dette er ikke et mærke til helt nye spejdere, der endnu ikke har prøvet at pionere. Det kræves, at patruljen har styr på samtlige basisbesnøringer. Det er et mærke for den øvede patrulje, der vil udfordres til at bygge andet end de gængse spiseborde og indgangsportaler på sommerlejren.

Det forventes desuden, at de har en grundlæggende viden om trekantsprincippet i både teori og praktik.

Forudsætninger for lederne

Det er lederens rolle at sikre, at standarden på besnøringer og konstruktioner er i top, så sikkerheden ligeledes ikke er til at sætte en finger på. Lederen skal kende eller sætte sig ind i sikkerhedsreglerne ved storpionering. Du kan finde mere vejledning i spejderlitteratur og på internettet.

Om trinene

Hvert trin byder på en opgave, som spejderne skal løse i fællesskab, og som samlet set fører dem gennem alle de aspekter af storpionering, der er realistisk for en enkelt patrulje at gennemføre. De bliver herigennem rustet til nye pioneringsudfordringer i fremtiden. Seniorspejderne gennemgår praktiske øvelser indenfor følgende emner, og finder på den måde ud af hvorfor, der er flere metoder og hvilke, der er relevante hvornår: bukke, nedgravning, talje, der kan hejse noget op, pløkkforstærkning, pionering, der kræver hjelm og klatresele, noget overdækket.

Dette mærke adskiller sig fra den gængse opbygning, og består ikke af trin, men af fire mindre udfordringer i et fortløbende program. Det er tanken, at aktiviteterne kan fordeles ud over et helt spejderår, og giver spejderne mulighed for at fordybe sig i de enkelte undertemaer.

Trin 1

Raftekran (introteori).

Trin 2

Hængebro (en snor knækker, men mange stabiliserer, fordeling af kræfter).

Trin 3

Pyramidetårn (talje).

Trin 4

Tyv på et kunstmuseum (ekspertniveau).

Udfordring

Højdefantastisk sommerlejr.

Trin 1 – Raftekran

Introduktion

Mærkeforløbet begynder med en generel indføring i de teorier og tekniker, der ligger bag storpionering, og har til formål at synliggøre, hvordan det er muligt for relativt få mennesker at opføre noget ret vildt.

Aktiviteter

Grundlæggende elementer: Seniorspejderne skal introduceres – eller have genopfrisket- grundlæggende elementer til brug ved storpionering.

Talje og trisser

Vil du bygge en kran en hængebræ, en katapult eller skal du bare hejse noget meget tungt, meget højt op? Så skal du bruge en trisse eller et taljetræk. Taljetrækket består af flere trisser, hvor det smarte er, at taljetrækket kan gøre det meget lettere at hejse tunge ting. I stedet for at bruge mange kræfter på at trække en tung ting op, skal man i stedet bruge masser af reb, til at reducere den kraft du skal trække med.

Hvor let kan noget blive at løfte, hvis noget snos flere gange om en talje?

- Seniorspejderne lærer at de kan "fordoble" antallet af personer i patruljen, fordi de pludselig selv kan løfte helt vildt meget
- Seniorspejderne prøver først at løfte noget med en omgang reb, så to og tre... og finder ud af hvor meget det hjælper.
- Prøv måske at løfte en hel person

Pløkførstærkning


Der findes overordnet set tre måder at forstærke med træpælepløkker.

1. Enkelt pløk
Pløkken skal hamres 100 cm ned i jorden i en 60 graders vinkel væk fra trækretningen. Trækrebet skal altid placeres så tæt på jorden som muligt i en vinkel på 90 grader med pløkken.
2. Stor pløkførstærkning
3. Flere pløkke
En tredobbelt forstærkning kan holde til en belastning, der er næsten tre gange så stor som ved en enkelt pløk.

OBS! Det er bedre at lave den for solid, end at lave en genvejsløsning, der måske kan føre til uheld. Vær derfor altid omhyggelig, når du laver dine pløkførstærkninger.

Kontrapunkt

Hvis man kan anvende et kontrapunkt bag en, og have fat i rebet to gange med to hænder kan man holde mange flere kg.



Flytte kryptonit: Følgende opgave samler op på alle de delteorier de har lært undervejs i trinnet, og er et overskueligt første projekt.

Det er kommet lederen for øre, at jorden et sted i nærheden af spejderstedet er forurenet med radioaktivt Kryptonit (Supermans værste fjende). Det er nu seniorernes opgave at designe en kran, der med største forsigtighed kan fjerne materialet og flytte det over i en radioaktivitetssikker beholder (køletaske). Før det kan lykkes skal kranen overholde følgende krav:

- Man skal stå min 2 meter fra udgravningen og betjene kranen.
- Kranen skal kunne dreje horisontalt så man kan flytte lasten fra et sted til et andet.
- Kranen må gerne kræve at der er flere spejdere til at betjene den i fællesskab.

Seniorspejderne skal nu finde en løsning, der tager udgangspunkt i især de fremhævede strategier:

- A. Bukke
- B. Nedgravning**
- C. Talje, der kan hejse noget op**
- D. Pløkkforstærkning**
- E. Pionering, der kræver hjelm og klatresele
- F. Noget overdækket.

Afslutning

Var der sammenhæng mellem teori og praksis? Hvordan kunne man ellers tænke at bruge de elementer jeres konstruktion indeholdte?

Materialeliste

- Reb
- Rafter
- Kryptonit
- Magneter eller kroge til både kran og kryptonit
- Køletaske

Trin 2 – Hængebro

Introduktion

På dette trin får seniorspejderne en idé om, hvordan kræfter forstærkes, udlignes eller svækkes af andre kræfter, og hvordan det kan hjælpe dem med at opføre fine og yderst holdbare konstruktioner.

Aktiviteter

Over kløften: Et frygteligt jordskælv har på bedste Ronja Røverdatterstil splittet jorden i to, adskilt af et bundløst krater. I hændelsesøjeblikket blev patruljen ligeledes opdelt, og befinder sig nu på hver sin side af Helvedesgabet. På hver side findes et ligeligt antal rafter og reb, og det er nu patruljens opgave, at konstruere en hængebro, der igen kan samle gruppen. Broen skal dog overholde følgende krav:

- Ingen kan opholde sig på jordstykket, der udgør krateret.
- Broen må ikke røre jorden med hverken snor, reb, rafter, pløkker eller andet mellem de to "bredder".
- Broen skal holde til at fragte hele patruljen over på den anden side. Dog gerne en af gangen.

TIP! *Gør oplevelsen mere livagtig ved at placere opgaven over en bæk, et hul, en udgravning eller lignende.*

Spejderne skal nu udtænke en løsning, ved hjælp af især de fremhævede strategier:

- A. Bukke
- B. Nedgravning**
- C. Talje, der kan hejse noget op
- D. Pløkkforstærkning**
- E. Pionering, der kræver hjelm og klatresele
- F. Noget overdækket.

Afslutning

Er I overraskede over konstruktionens holdbarhed? Hvordan kan man bruge disse egenskaber i andre pioneringssammenhænge?

Materialeliste

- Seniorspejderne skal have adgang til materialer til storpionering

Trin 3 – Pyramidetårn

Introduktion

I skal nu prøve at bygge et pyramidetårn.

Aktiviteter

Seniorspejderne skal finde en løsning, der især benytter sig af de fremhævede strategier:

- A. Bukke**
- B. Nedgravning
- C. Talje, der kan hejse noget op**
- D. Pløkførstærkning
- E. Pionering, der kræver hjelm og klatresele**
- F. Noget overdækket.

Afslutning

Hvordan kan man bruge disse egenskaber i andre pioneringssammenhænge?

Materialeliste

- Seniorspejderne skal have adgang til materialer til storpionering

Trin 4 – Tyv på et kunstmuseum

Introduktion

Seniorspejderne bliver på sidste trin udfordret i det at tænke kreativt, de skal selv opfinde en konstruktion, der er i stand til at løse den givne opgave. Med sig i rygsækken har de, de kompetencer de har tilegnet sig gennem de første tre trin. Det er her seniorspejderne for alvor får lov til at vise, hvad de kan, og at de har styr på teknik og teori.

OBS! Det er vigtigt, at du som leder træder i baggrunden og lader spejderne agere. Dog med et vågent øje på teknik og sikkerhed.

Aktiviteter

Tyv på et kunstmuseum: En gal rigmand har stjålet noget meget kostbart fra spejderhuset, og spærret det inde i sin personlige samling, der efterhånden rummer et helt kunstmuseum. Museet er sikret med topmoderne udstyr, men det har en svaghed. Der er nemlig ingen lasersikring langs loftet i det rum, hvor genstanden står udstillet. Gennem plantegninger af bygning ved man, at rummet måler 3x3x3 m, og at man kan gennemføre uset, hvis man overholder en række krav:

- Man må ikke røre rummets afmærkning
- Man kan ikke gå gennem vægge
- Man skal stjæle fra højden og komme ud igen gennem luften
- Man må ikke efterlade noget på museet!

TIP! Lav afmærkningen med fire høje nedgravede rafter og tydelig snor/reb bundet imellem.

Spejderne skal nu udtænke en løsning, der bygger på de teknikker de har trænet i de tre forrige trin. Hvad skal der til for at løse denne opgave?

- Bukke
- Nedgravning
- Talje, der kan hejse noget op
- Pløkførstærkning
- Pionering, der kræver hjelm og klatresele
- Noget overdækket.

TIP! Tilføj et ekstra element ved at lave en tidsbegrænsning på "indbruddet", så de fx skal have udtænkt, konstrueret og gennemført inden der er gået 1,5 time.

Afslutning

Blev konstruktionen i sidste ende præcis som I havde planlagt fra begyndelsen? Hvilke mere eller mindre forventede forhindringer stod i

overfor undervejs? Hvordan kan man bruge disse egenskaber i andre pioneringssammenhænge?

Materialeliste

- Rafter
- Reb
- Talje
- Kunstgenstand
- "Museumsrummet"

Udfordringen – Højdefantastisk sommerlejr

Introduktion

Seniorspejderne oplever nu for alvor, hvad det vil sige at føre store idéer ud i livet. De kan drage nytte af den viden og de erfaringer, de har gjort undervejs i mærket, og skal nu bevise deres værd.

Aktiviteter

Forberedelse: Det kræver en smule gennemtænkning at planlægge et stort pioneringsværk.

Krav til den høje lejrplads: Den skal indeholde følgende elementer:

- Soveplads
- Bålplads
- Køkkenbord
- Spisebord
- Afslapningsområde (lounge, hængekøjer, sofa osv.)
- Lem eller dør med tyngdeetræk

Desuden skal den overholde følgende krav:

- Alle elementer skal befinde sig min. 1,5 meter over jorden.
- Der er adgang til og fra konstruktion ad rebstige eller trappe.
- Det skal være en fed konstruktion. Udfordringen ligger ikke bare i højden, men i at skabe den fedeste lejrplads nogensinde.

TIP! Lav konstruktionen i flere højder, så opstår der automatisk nogle niveauer at opholde sig på.

TIP! Brug rummet under lejrpladsen til fx opbevaring af brænde.

Afslutning

Blev I udfordret?

Materialeliste

- Rafter
- Reb
- Rebstige
- Div. lejrpladsremedier