



# **EXPEDITION – SPEJDER**

## **FORMÅL MED MÆRKET:**

Spejderne skal styrke nogle af de kompetencer, der kræves, når man tager på "Ekspedition", og så skal de prøve kræfter med selv at planlægge en tur.

## **MÅLGRUPPE**

Spejder.

## **FORUDSÆTNINGER FOR SPEJDERNE**

At de tør prøve kræfter med noget ukendt. Kendskab til kompas og gps kan være en fordel.

## **FORUDSÆTNINGER FOR LEDERNE**

Ingen særlige, men det er godt, hvis man har prøvet at planlægge weekend-ture før.

## **OPBYGNING AF MÆRKET**

Møde 1: Find vej skills

Møde 2: Bushcraft skills

Møde 3: Planlægning-skills

## **SÅDAN X'ER DU MÆRKET**

X'et erhverves ved at tage på den Expedition, som spejderne har planlagt.



# MØDE 1: **FIND VEJ SKILLS**

## *INTRODUKTION TIL MØDET*

Spejderne skal på løb, hvor de finder vej på forskellige måder. De skal både gå efter kompas, kort og GPS. Til slut efterlades de med et mysterie, der kan overvejes til næste møde.

## **PROGRAM FOR MØDET**

- Velkomst
- Find vej på Expeditionen
- Afrunding med refleksion

## **VELKOMST**

Mødet introducerer eller genopfrisker tre forskellige måder at finde vej på, så I kan bruge dem når I skal på Expedition.



# FIND VEJ PÅ EXPEDITIONEN

## INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Troppen skal på dette møde på løb for at lære orienterings-skills så som at finde vej ved hjælp af forskellige former for "kort".

## MATERIALER

- Kompas pr. 2 spejdere
- Fysisk kort over området, gerne lamineret pr. 2 spejdere
- 1 dåse tun i olie pr. 2 spejdere
- 2 stykker køkkenrulle pr. dåse tun
- 1 løg pr. patrulje.
- 1 frysepose/lynlåsepose pr. dåse tun
- Kopi af tipskupon til alle (Bilag møde 1: Tipskupon).
- Printet bilag med QR kode (husk at indskrive den adresse spejderne skal gå til)
- Billede af kompas



Fire poster à 15-20 min pr. post + gåtid mellem posterne. I alt ca 1,5 time.

## UDDYBENDE INFORMATION

Inden troppen sendes af sted på løb er det vigtigt, at spejderne får besked om, at mobilen skal være i lommen og kun bruges i nødstilfælde. Der vil være to levende poster, hvor der forklares kort- og kompas færdigheder. På løbet modtager man ingredienser, der skal gemmes til næste møde.

## TRIN FOR TRIN

### FORBEREDELSE

- Indkøb af "Tun i olie", frostpose/lynlåsepose, løg og køkkenrulle.
- Vælg et område på ca. 1-2 km<sup>2</sup>, som kan findes med kompas og fysisk bykort. Det kan med fordel være omkring jeres spejderhytte, således at man finder tilbage med mobilen.
- POST 1: Opmål en afstand på præcis en meter og afmærk start og slutpunkt.
- Print og laminér kompas se Bilag møde 1: Opbygning kompas.
- Find materialer og hæng posterne op med passende afstand imellem sig.

### AKTIVITET

- POST 1: Levende post, hvor spejderne lærer at bruge et kompas. Fokus er på verdenshjørnerne i virkeligheden, kendskabet til kompassets dele, kompasset samt brugen af marchpilen. Spejderne skal gå 300 m i en given retning, f.eks. vest, til næste post. Se Bilag møde 1: Opbygning kompas og lommeguide, side 37.

Inden afgang skal alle spejdere tælle, hvor mange skridt de går på en meter, således at de kan pejle sig frem til ca. 300 m – afstanden til næste post. Hvis det ikke er muligt at gå 300 m i samme retning på jeres lokation, kan det deles op i 100 meters gang og derefter skifte retning.

Når opgaven er løst, får spejderne udleveret en dåse tun pr. 2 spejdere til brug på møde 2.

- POST 2: Levende post, hvor spejderne skal lære at gå efter et almindeligt kort over området. Uanset typen af kort, så skal spejderne lære at genkende de signaturer, der er på kortet fx. vej/sti, bygninger, orientering af kortet – mod nord.



Når spejderne har styr på signaturerne på deres kort, får de udleveret to stykker køkkenrulle pr. patrulje til brug på møde 2.

Se signaturer i Bilag møde 1: Signaturforklaring eller lommeuide side 38.

- **POST 3: Denne post er død og består af en QR-kode, der skal scannes. Når koden er scannet, vises der en instruktionsvideo til brug af googlemaps på spejdernes mobiler (Se bilag 1: QR kode). De skal nu gå efter "GPS" til næste post. Når lokationen er indtastet, skal spejderne sende ankomsttidspunktet til deres leder.**

Inden afgang skal alle patruljer huske at tage et løg pr. patrulje til senere brug.

- **POST 4: Placeret ved spejderhuset/startpunktet.**

Denne post er en lille quiz med spørgsmål de har lært på løbet. Alle får en tipskupon, der rettes under afrunding af dagens møde. Når tipskuponen er gennemført, får hver patrulje en frysepose/lynlåsepose. Se Bilag møde 1: Tipskupon.

Facitliste til tipskupon:

'1-2-1-X-2-X-1-2-2-1-2-2-alle

## AFRUNDING

### REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:

- Har I lært nogle nye/bedre skills til at finde vej? Hvilke var nemmest at lære?
- Hvilken måde at finde vej på var den sværeste?
- Hvad tror I, vi skal spise på næste møde?

### SAML OP PÅ HVAD SPEJDERNE HAR LÆRT I DAG:

- Brug af kompas, kort og GPS



## MØDE 2:

# BUSHCRAFT SKILLS

### INTRODUKTION TIL MØDET

Spejderne skal forberede sig til at skulle på Expedition ved at lære noget bushcraft. Her skal man selv kunne bygge et ly for natten og tilberede mad. Spejderne skal lære at bygge bivuak og lave snack på et dåsetun-komfur. .

### PROGRAM FOR MØDET

- Velkomst
- Ildsnack (del 1)
- Byg et ly
- Ildsnack (del 2)
- Afrunding med refleksion

### VELKOMST

Bushcraft betyder, at man lærer færdigheder og teknikker, der er nødvendige for at overleve og trives i naturen. Det kan fx være at bygge ly, lave bål, finde mad/vand og lave simple redskaber.



## BYG ET LY

### INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Når man er på Expedition, skal man kunne lave et ly for natten, så man kan sove tørt og godt. Derfor skal spejderne lære at bygge en bivuak, som de kan overnatte i, når de skal på Expedition. En bivuak er nem at lave og kan laves på mange forskellige måder i mange forskellige størrelser. Den beskytter mod regn og dug, men den giver stadigvæk god udsigt til nattehimmelen.

### UDDYBENDE INFORMATION

Til aktiviteten skal der bruges enkelte materialer. Lederne kan evt. på forhånd have bestemt, hvilken type bivuak, der skal øves i at bygge. Om det skal være en letvægts bivuak, som skal medbringes på vandretur, eller om den skal bygges i rafter.

### TRIN FOR TRIN

#### FORBEREDELSE

- Find materialer.
- Print Bilag møde 2: Bivuak eller se Håndbogen side 86.

#### AKTIVITET

- Start med at se på forskellige måder, en bivuak kan bygges på (Bilag møde 2: Bivuak).
- Hvis der er mange spejdere i troppen, kan der måske bygges to eller flere forskellige typer, så man kan se forskellen.
- Prøv at læg jer i bivuakken og få en fornemmelse af, hvor høj og lang en bivuak skal være, og hvor hyggeligt det kan være at ligge i bivuak.
- Nyd jeres ildsnack i bivuaken.

### MATERIALER

- Stænger eller fx vandrestave, grene eller lignende
- Rafter, hvis denne metode vælges
- Sisal/reb
- Pløkker
- Presenning
- Evt. underlag til bivuaken, alternativt kan presenningen lægges dobbelt, så der både er bund og tag. Granris kan evt. bruges på Expeditionen, hvis der overnattes i en skov.
- Dolk





## ILDSNACK

### INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN



Når man sidder en aften i bivuaken, er det hyggeligt med en snack. Spejderne skal lave en ildsnack. De skal bruge en dåse tun i olie som belysning og til sidst på aftenen skal de nyde den som snack.

### MATERIALER

- Spejderne medbringer selv dolk
- 2 lynlåsposer pr. 2 spejdere
- ½ tsk BBQ-krydderier eller andre krydderier pr. 2 spejdere
- 1/4 løg pr. 2 spejdere
- 1/4 peberfrugt pr. 2 spejdere
- 1 dåse tun i OLIE pr. 2 Spejdere
- Kiks, pitabrød eller lignende
- Køkkenrulle
- Passende antal strygestål eller tændstksæsker
- Saks



ekskl. spisning af ildsnacken.

### UDDYBENDE INFORMATION

Til aktiviteten skal spejderne bruge deres egen dolk, der skal være skarp for at kunne snitte. Den brændende tun dåse kan bruges som vejviser, indtil den brænder ud, hvorefter spejderne kan spise deres tilberedte tun på en kiks eller et stykke brød som afslutning på mødet.

Man kan evt. "lege" / lave andre aktiviteter i lampernes skær, indtil den dør ud, og man skal spise. Lamperne kan evt. bruges som vejvisere i en kortere periode.

Se Bilag møde 2: Guide til ildsnack for udførlig instruktion med billeder. Se eventuelt videoen via QR-koden herunder. Den forklarer, hvordan tundåsen bruges til at lave snacken. Obs. videoen er på engelsk.

### TRIN FOR TRIN

#### FORBEREDELSE

- Køb de ingredienser, du har brug for, for at kunne tilberede snacken.
- Kom 1 spsk krydderier i hver lynlåspose, så der er en pose til hvert par spejdere.
- Print guides til ildsnack en pr. par (Se Bilag møde 2: Guide til Ildsnack)

#### AKTIVITET

- Hvert par spejdere får alle ingredienser og 1 dåse tun i olie (Udleveret på møde 1).
- Peberfrugten snittes fint med spejderens egen dolk. Låget på tundåsen bruges som skærebræt.
- Den snittede peberfrugt puttes ned i lynlåsposen med krydderier.
- Løget snittes fint på samme måde som peberfrugten og puttes også ned i lynlåsposen.
- Alle ting i lynlåsposen blandes godt.
- Tundåsen åbnes, men lågen skal helst sidde på endnu.
- Olien i toppen hældes over i posen til de andre ting.
- Tunen løsnes med en gaffel eller ske og hældes over i posen



- Alt i posen blandes godt.
- Klip det ene hjørne af posen og hæld forsigtigt alt indholdet tilbage i den tomme tøndåse.
- Tag et stykke køkkenrulle, fold det på midten og sug olien op fra tunen i dåsen. Det er vigtigt, at papiret vædes med olie overalt, brug evt. en ske til at presse køkkenrullen ned i dåsen.
- Når der ikke kan suges mere olie op, pres da køkkenrullen ned i dåsen som et låg.
- Sæt ild til papiret med strygestål/tændstikker, og du vil have en lampe, der lyser i mørket.
- Nyd lyset fra dåsen, mens I laver mødets næste aktivitet
- Når ilden går ud, kan tunen spises på et stykke brød eller en kiks som afslutning på mødet.
- Når spejderne har styr på signaturerne på deres kort, får de udleveret to stykker køkkenrulle pr. patrulje til brug på møde 2.

## AFRUNDING

### REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:

- Havde I gættet, hvad I skulle bruge ingredienserne fra sidst til?
- Hvordan tror I bedst, I holder varmen i en bivuak?
- Hvordan ville I slukke ilden i tøndåsen, hvis I havde behov for det?

### SAML OP PÅ HVAD SPEJDERNE HAR LÆRT I DAG:

- Bivuakbygning
- Alternativ brug af en tun-dåse





## MØDE 3:

# PLANLÆGNING -SKILLS

### INTRODUKTION TIL MØDET

Spejderne skal prøve kræfter med at planlægge en tur. Her er det lederens opgave at give dem, de informationer de har brug for og så gøre deres bedste for at holde hænderne på ryggen og lade spejderne tage beslutningerne selv.

Har man mere end en patrulje, kan man eventuelt dele madplanen op imellem patruljerne, samt kalde til samling til sidst og sammenligne ruteplanerne og listerne over fællesgrej. Så kan troppen i fællesskab udvælge den bedste af de planlagte ruteplaner og sammenlægge deres ønsker til fællesgrej. På den måde kan posterne løses i patruljer, selvom troppen skal af sted på én fælles tur.

### PROGRAM FOR MØDET

- Velkomst
- Planlægningsløb
- Afrunding med refleksion

### VELKOMST

Nu skal I bruge de færdigheder, I har fået på de sidste møder og prøve selv at planlægge en Expedition.



# PLANLÆGNINGSLØB

## INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal planlægge alt det praktiske omkring deres expedition. Her er det lederens opgave at sætte rammerne og så forsøge at holde hænderne på ryggen og lade spejderne beslutte resten.

## MATERIALER

- Printede poster (Bilag møde 3: Poster)
- Printet (Bilag møde 3: Planlægningsløb)
- Adgang til internettet - enten en computer eller spejdernes egne telefoner
- Adgang til gruppens fællesgrej
- Eventuelt adgang til kopimaskine

## UDDYBENDE INFORMATION

Løbet leder spejderne igennem alle de beslutninger, der skal tages omkring praktikaliteter, når man skal på tur. Spejderne skal have adgang til mobiler eller en computer med internet og til jeres fælles grej, sådan at de har mulighed for at pakke undervejs på løbet.

På post 8 skal spejderne både lave en pakked liste over fælles grej, samt pakke det. Hvis I ikke skal på tur lige med det samme, kan I bede spejderne om blot at lave pakkelisten og så lade dem pakke efter listen, på mødet lige før I skal på tur.

## TRIN FOR TRIN

### FORBEREDELSE

- Print og hæng posterne op rundt i jeres lokaler og på jeres grund. Det er en fordel, hvis spejderne skal bevæge sig lidt mellem posterne (findes i Bilag møde 3: Poster).
- Udfylde "lederne-felterne" på Bilag møde 3: Planlægningsløb og print til alle patruljer
- Inden mødet skal du som leder have taget følgende beslutninger for at sætte rammerne for spejdernes planlægning:

Hvor skal I overnatte henne? Spejderne har brug for at have adressen til stedet.

Hvilken dag skal I af sted?

Hvornår skal I være hjemme igen?

Er der en særlig aktivitet, I skal besøge undervejs?

Hvad er budgettet til mad? Til offentlig transport? Til aktiviteter (hvis I skal noget undervejs)?





## AKTIVITET

- Fortæl spejderne rammerne for Expeditionen ved at give dem svarene på spørgsmålene fra den uddybende information.
- Udlever Bilag møde 3: Planlægningsløb til spejderne i printet udgave. Spejderne løser posterne i rækkefølge.

## TIDSFORBRUG

Alt efter hvor rutinerede jeres spejdere er i forhold til at planlægge, kan de have behov for hjælp til at holde tiden. Herunder kommer et forslag til tidsforbrug på posterne, der kan bruges hvis behov. Forslaget er baseret på et to timers-møde:

- Post 1: 10 min
- Post 2: 10 min
- Post 3: 10 min
- Post 4: 20 min
- Post 5: 15 min
- Post 6: 5 min
- Post 7: 15 min
- Post 8: 20 min

## AFRUNDING

Lad spejderne fortælle, hvad de har planlagt. Hvis der er flere patruljer, så vælg i fællesskab de bedste løsninger, til de punkter hvor hele troppen skal gøre ting fælles. Her kan man lade den enkelte patrulje pitche deres ide og derefter stemme om, hvilken der vælges.

### REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:

- Kunne I blive enige undervejs?
- Havde I andre ideer, end det I blev spurgt til?
- Hvad var det sjoveste at planlægge?
- Glæder I jer til at skulle på tur?
- Hvad vil I gerne have ansvaret for på turen?

### SAML OP PÅ HVAD SPEJDERNE HAR LÆRT I DAG:

- Basis planlægning af en tur
- Forhåbentlig fået øjnene op for, hvor meget deres ledere gør for dem

## SÅDAN X'ER DU MÆRKET

For at få X'et, skal spejderne tage på den tur de har planlagt på møde 3.