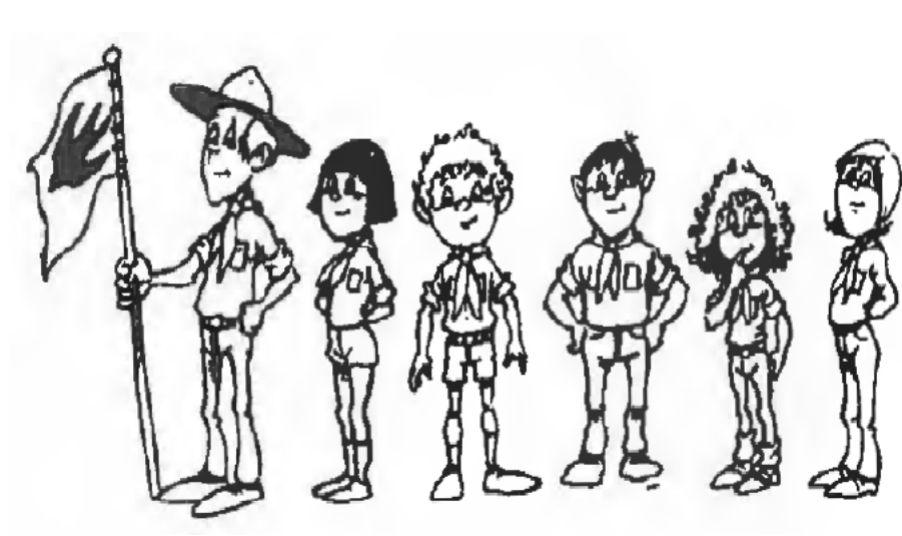


Spejderløbs ABC



Lederens håndbog

Der er "lånt" tekst og billeder fra:
Spejderlex 1998
Hej spejder 1993
Spejder-5-kamp
Samlet af Don Juul Madsen
2024 –udgave 1

Hej Leder!

Velkommen til dette lille hæfte.

Dine spejder har valgt, at de gerne vil på spejderløb, eller også har du hjulpet dem lidt på vej med at vælge, at de skal ud på et spejderløb.



For dine spejder skal kunne få noget ud af, at deltage i et spejderløb, så kan det være en fordel at de ved, hvad et spejderløb er, hvordan de bedst deltager i et spejder, hvordan de bedst forbereder sig.

Det er din opgave som leder at sikre at dine spejder ved hvad de går ind til, når de deltager i det spejderløb som de er blevet meldt til.

Et spejderløb kan meget hurtigt blive til en dårlig oplevelse, hvis dine spejder ikke ved hvad de går ind til.

Indholdsfortegnelse:

Emner:	6
Hvad er et spejderløb?	7
De helt små spejderløb:	8
De små spejderløb:	21
De lidt større spejderløb:	22
De store spejderløb:	22
Hvad består et stort spejderløb af	23
Løbsledelse:	24
Aktivitets arbejdsgrupper:	25
Postmandskab:	26
Hjælper:	26
Samariter:	26
Dommer:	27
Køkkenhold:	27
Pr. og reklame:	28
Fotografer:	28
Logistik:	29
Måden som et løb kan være opbygge på	30
Stjerneløb	30
Ringløb	32
Stjerne-ringløbet	33
Linjeløb	34
Løb med valgfrie poster	35
Poster med åbningstid:	36
Større spejderløb:	37
Temaløb:	38
Fotoløb:	38
O-løb:	39
Natløb:	39
Kodeløb:	40
Jagtløb:	40
Sejles eller ræs-løb:	40
Skaf en... løb:	40
Gåde/undersøge løb:	41
Typen af større spejderløb	43
Hikeløb	43
Adventureløb	45
Traditionelle spejderløb	46
Typiske elementer i et større spejderløb	48
Forhindringsbane:	48
O-løb:	50
Natløb:	52
Dagsløb:	54
Skrøbelige ting:	55
Tilmeldingsopgaver:	57
Hike:	59
Overnatning:	61
Turn out:	63
Gennemgående opgave:	65
Hvordan er posterne opbygget	67

Typiske poster i et spejderløb.....	68
Besnøringspost:	68
Båltænding:.....	70
De barske poster:.....	72
Forhindringsbane:.....	73
Førstehjælp:	75
Gåder og spørgsmålspost:	77
Kimsleg:.....	79
Knob og knuder:.....	81
Koder:.....	84
Kort og Kompas:.....	86
Kulsø post:.....	87
Madlavning:	88
Musik og sang:	90
Målskydning:.....	91
O-løb:	93
Redningsreb:	95
Samarbejde post:.....	96
Signalering:.....	98
Skuespil/ drama:	100
Sniger poster (lydløs hen til noget):	101
Styrkeprøve:.....	102
Tøjkæde/tøjtårn:.....	103
Spilleregler:	104
Melde til og fra en post:	104
Planlæg af arbejdsopgaverne på et løb.	106
Ting som kan være gode at have med på et spejderløb.	108
Enkel dags spejderløb:	108
Flere dags spejderløb:.....	108
Vinter:	109
Sommer:.....	109
Adventureløb	109
Pakning af Rygsækken	111
Lommeorden:.....	112
Andre ting som høre til uniformen:.....	113
Kondition:.....	114
Løsninger på opgaver i Spejdernes håndbog	117

Vi er spejdere, fordi det er sjovt. - og det er det vigtigste!

Det tager tid, at bliver god til spejderløb. For at dine spejder skal blive gode til at deltage i spejderløb, skal de have en basis spejderviden, og de skal have deltaget i forskellige type af spejderløb og spejderaktiviteter.



Som med så meget andet, så bliver dine spejder bedre, jo mere de øver sig. Så jo flere forskellige type af spejderløb som de har deltaget i, jo bedre bliver de til at deltage i spejderløb.

Emner:

I dette lille hæfte, vil gennemgå hvad et spejderløb er, eller hvad det kan være. Hvilke forskellige typer af spejderløb som der findes, og hvilken typer af poster som dine spejder typisk vil opleve på et spejderløb.

Når du er færdigt med dette hæfte, så skulle du have en bedre ide om hvad et spejderløb er, og du skulle meget gerne have fået et indtryk om hvilke spejderfærdigheder som det kunne være en god ide at dine spejder lære inden deres næste spejderløb.

Bliv ikke bange over for de oplystet spejderfærdigheder, der findes spejderløb for alle, også for dem som bare vil have det sjovt.

Husk, at dine spejder ikke nødvendigvis skal deltage i alle spejderløb som der findes. Husk også på, at det ikke er sikret, at dine spejder (i den samme patrulje) ønsker at deltager i den samme type af spejderløb.

Lidt groft er der to typer af spejder, som deltager i spejderløb.

1. Den som deltager for at vinde!
2. Dem som deltager for at have det sjovt!

De skal ikke nødvendigvis deltage om den samme patrulje/sjak, da dette kan give problemer i patruljen/sjakket undervejs i spejderløbet. (konflikter). Du skal som ledere ikke være bange for at blande dine patruljer, når de skal deltage i spejderløb. Hvis du ikke har spejder nok til at kunne stille en fuld patrulje, hold, eller sjak, så prøv at høre din nabo gruppe om I ikke skal stille med en sammensat patrulje, hold, eller sjak.

Dette håndbog, vil have mange af de samme emner og beskrivelser som dem der findes i håndbogen til dine spejder. De er også taget med i denne håndbog for, at du ved hvad hvilke emner som dine spejder er blevet præsenteret for.

Hvad er et spejderløb?

Det er et godt spørgsmål! Fordi et spejderløb kan være mange ting. Nogle spejderløb vare kun et mødes tid, og er et som du selv har lavet til dine spejder. Andre spejderløb foregå over flere dage, og fører spejder på tværs af landet, og er lavet af et delegeret team af erfaren spejder.

Helt kort, er et spejderløb en rute med nogle opgaver, eller aktiviteter, som skal teste spejdernes færdigheder. Spejderne har en hvis mængde tid til at kunne løse de opgaver, eller aktiviteter, som de møder på deres vej.

Hvis du aldrig har prøvet at lave et spejderløb for dine egne spejder så fortvivl ikke, du skal nok få nogle små tips til hvordan du kan lave dine egne små spejderløb.

Som sagt kan et spejderløb være opbygget på mange forskellige måder, vi skal kigge på nogle af disse forskellige måder.

De helt små spejderløb:

De helt små spejderløb er nogle som du, eller dine medledere, i gruppen laver for jeres egne spejder.

Det helt små spejderløbet vare normalt lidt mindre end jeres spejdermøder, og bliver afholdt når det passer ind i jeres program. De helt små spejderløbet er normalt bygget op på et tema, dette kunne f.eks. være koder, o-løb, eller knob og knuder.

Ideer til helt små spejderløb

- Kend din by – Et fotoløb, spejderne bliver sendt ud til forskellige steder i deres by. Der er flere måder hvordan du kan lave det på.

Som cirkel løb:

Start: vis spejderne et billedet af det første sted hvor de skal gå hen.

Kend din by – spejderløbet:

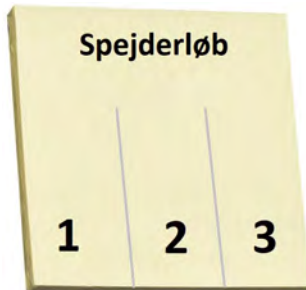
Velkommen til post 2. I finder den næste post ved kan gå hen til dette sted.



Ud på hvert sted, (hvor billedet er taget), placeres en post med et billedet af det næste sted som spejderne skal gå hen til. På det nye sted vil der være der være en ny post med det næste sted, osv. osv. Den sidste post sender spejderne tilbage til spejderhytten.

Som stjerne løb:

Spejderne får vist et billedet af de første sted som de skal gå ud til. Ude på posten er der en seddel med nemmere 1 til 3 (hvis du har 3 patruljer). Den første patrulje som nå frem tager nummer 1, den anden nummer 2 og den sidste nummer 3.

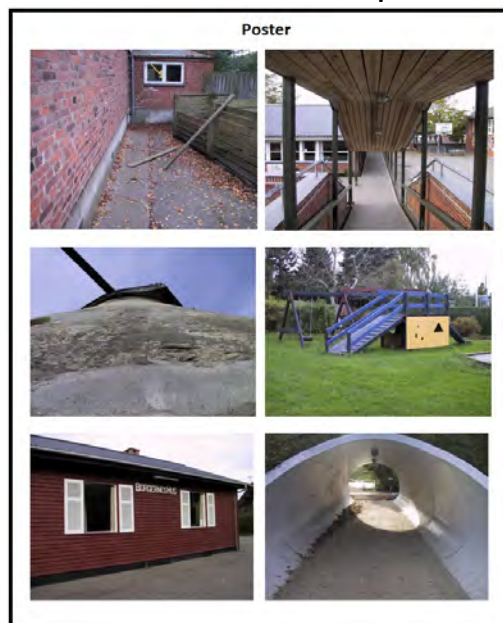


Når spejderne har taget et nummer så skal de skynde sig tilbage til spejderhytten, hvor de aflevere deres nummer og få et nyt billedet vist, som de skal hen til som det næste. Osv. osv.

- Hvis du syntes, så kan spejderne få en kopi af billedet med, når de skal finde posterne.

Som et o-løb:

Spejderne får udleveret et "kort" med alle posterne på.



Spejderne, eller patruljen skal så, på tid, løbe ud til alle stederne. Ude på stedet, hænger der en post med et kontrolbogstav. Spejderne skal notere kontrolbogstabet ned, og løbe videre til den næste post. Spejderne vælger selv i hvilke rækkefølge som de ønsker at tage posterne i. Dette løb kan også laves som et pointløb, hvor spejderne skal overveje hvilke poster som de skal tage, får at få flest point.

Sværhedsgrad:

Fotoløb kan laves i forskellige sværhedsgrad.



Det er dig, som ledere, som bestemmer hvor svært det skal være for dine spejderne at finde posterne, og hvor langt dine spejderne skal gå/løbe.

- Husk, at mange spejdercenterne har deres egne fotoløb, som du kan låne, når I er på tur hos dem.
- Husk, at det også er muligt at lave et indendørs foto-"løb" i spejderhytten.



Svær



Mellem



Let



Svær



Mellem



Let

- Kode-løb – Er et hurtigt spejderløb, hvor emnet er spejderkoder. Kan brugs som afslutning på et mærkeforløb f.eks. kodehoved. Dine spejderne skal så ud og bruge det som du/I har brugs de sidste 3-5 møder på.

Typiske koder som kan indgå i et kode-løb:

- Sangbogskoden
- Juniorkoden
- Morsekoden
- Talkoden
- Det omvendte alfabet
- A/O-koden
- A til D-koden

Kig i Spejdernes håndbog – koder og morse for inspiration til posterne
En post kunne se således ud:

Det store kodeløb

Post nr. 1

Spejder, I skal nu løse denne
besked

6 9 14 4 14 15 18 4 13 5 4 14 1 20
21 18 5 14 19 8 10 27 12 16

Skriv løsningen ned og tag den med
tilbage til hytten

Du vælger selv om spejderløbet skal være udformet som et stjerneløb, ringløb, eller som et o-løb.

- Knob og knuder - Er et hurtigt spejderløb, hvor emnet er knob og knuder. Dine spejder vil blive sendt ud på et løb, hvor de på hver post får en opgave med at binde et knob eller en knude.
Vælg ud fra f.eks. denne liste, hvilke knob og knuder som dine spejder skal binde. Du kan regne med, at dine spejder kan nå ca. 5 til 6 poster, alt efter hvor langt væk fra hinanden du har lagt posterne.

Familiespejder (3-6 år)	•	Råbåndsknob.
Mikro (6-8 år)	•	Dobbelt halvstik.
	•	Pælestik.
	•	Råbåndsknob.
Mini (8-10 år)	•	Dobbelt halvstik.
	•	Pælestik.
	•	Råbåndsknob.
	•	Halvstik.
	•	Flagknob.
Junior (10-12 år)	•	Dobbelt halvstik.
	•	Pælestik.
	•	Råbåndsknob.
	•	Halvstik.
	•	Kvælerstikket.
	•	Flagknob.
	•	Ottetalsknob.
	•	Flamsk knob.
	•	Dobbelt halvstik om egen part.
	•	Sommerfugleknob.
	•	Dobbelt ottetalsknob.

Trop (12-16 år)

- Dobbelt halvstik.
- Pælestik.
- Råbåndsknob.
- Halvstik.
- Kvælerstikket.
- Flagknob.
- Ottetalsknob.
- Flamsk knob.
- Dobbelt halvstik om egen part.
- Sommerfugleknob.
- Dobbelt ottetalsknob.
- Dobbelt flagknob.
- Abehånd.
- Fiskerstik med Halvstik.
- Blodknode/kirurgknode.
- Dobbelt Løbeknob.
- Flagknob med slipstik.
- Fortøjningsstik.

Senior (16-24 år)

- Dobbelt halvstik.
- Pælestik.
- Råbåndsknob.
- Halvstik.
- Kvælerstikket.
- Flagknob.
- Ottetalsknob.
- Flamsk knob.
- Dobbelt halvstik om egen part.
- Sommerfugleknob.
- Dobbelt ottetalsknob.
- Dobbelt flagknob.
- Abehånd.
- Fiskerstik med Halvstik.
- Blodknode/kirurgknode.
- Dobbelt Løbeknob.
- Flagknob med slipstik.
- Fortøjningsstik.
- Diamantknob.
- HMS-knode.
- Håndjernsknob.
- Kirurgløggen.
- Lassoknode.
- Nødmasteknob.
- Overhåndsknob.

En post beskrivelse kunne se således ud:

Det store knob og knude løb

Post nr. 3

Spejder, I er nu kommet frem til post 3, hvor I skal binde et Ottetalsknob.



Når I har bundet et ottetalsknob, så skal I tage et billedet af ottetalsknobet, med jeres telefon og sende billedet til XX XX XX XX, inden I går videre til den næste post.

Du bestemmer selv, om dine spejder har brug for at få et billedet af knobet, eller ej.

- Førstehjælp løb- Et hurtigt spejderløb, hvor emnet er førstehjælp. Dine spejder vil blive sendt ud på et løb, hvor de på hver post får en førstehjælps opgave. Det er muligt, at lave nogle få poster som er ubemandet til første hjælps løbet. Husk at der "meget" tid på en førstehjælpe post i forhold til andre type af poster på et spejderløb. Du skal nok ikke regne med, at dine spejder vil kunne nå mere end 4 poster, hvis du anvende bemandet poster, i løbet af et normalt møde.

Ideer til ubemandet poster:

- Skriv/Sæt førstehjælps 4 hoved punkter op i den rigtige rækkefølge. (spejderne kan tage et billedet af det rigtige svar, og sende til dig).
- Skriv hvad RICE står for. (spejderne kan sende det rigtige svar til dig på en SMS).
- Forklar hvad førstehjælpen til en person som har brændt eller skoldet sig hånd er. (spejderne kan sende det rigtige svar til dig på en SMS).
- Forklar hvad de skal sige/oplyse til 112, hvis de oplever en ulykke (spejderne kan jo ringe til den lokale alarmcentral (dig), og anmelde en ulykke).

Løbet vil fungere bedst, hvis der er nogle bemandet poster, hvis spejderne skal vise, at de faktisk ved hvordan de skal give førstehjælp. Brug dine medledere eller evt. nogle forældre til at være postmandskab

Ideer til bemandet poster:

- Placere en spejder i stabil sideleje.
- Lave en armslynge på en spejder.
- Lige et støttebind på en ankel.
- Sæt et plaster på.
- Lave en kompresforbinding på et håndled.

- Mærkerne løb - Et spejderløb, hvor posterne er koblet til den vider eller erfaring som spejderne har fået i forbindelse med et mærkeforløb. Et mærkeløb, som afslutning på et forløb er altid en god ide. Et afsluttende løb giver spejderne en klar fornemmelse, at det gamle forløb er slut, og de bliver klar til det næste mærkeforløb. Når spejderne når i mål, så kan de modtage mærket for forløbet.

Når du laver posterne til din forløbs-løb, så kig i de krav som der er til mærkerne, altså hvad skal dine spejder kunne når de har gennemført forløbet, og lav nogle poster som "tester" dine spejder i de krav.



- Skaf en ...løb – er en særlig type af spejderløb, som også kan laves i forbindelse med et spejdermøde. Løbet går ud på at dine spejder skal skaffe/finde forskellige ting. Det hold eller patrulje som først får samlet alle tingene vinder. Du kan lave løbet på flere måde f.eks. ved, at de skal skaffe en ting først før, at de hvor at vide hvilke ting som de skal skaffe som den næste ("stjerneløb") eller også kan dine spejder få en liste over de ting som de skal skaffe.

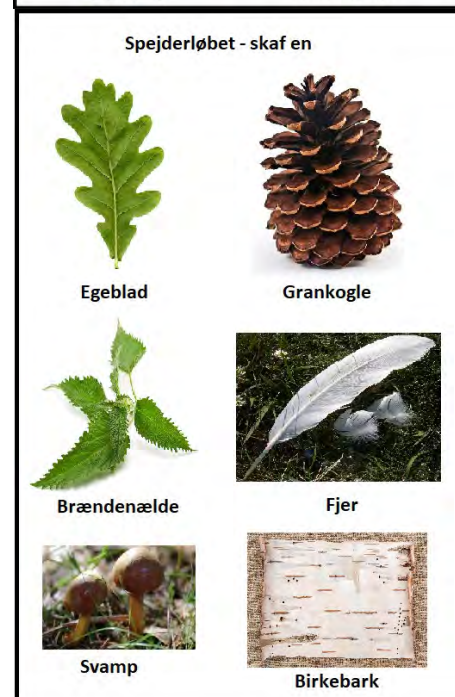
Du kan lade de ting som dine spejder skal skaffe passe til det emne som passer til det mærkeforløb som I er i gang med.

Du kan f.eks. sende dine spejder ud efter:

- Ting fra stranden



- Ting fra skoven



- Ting fra spejderhytten



- Ting fra byen



Til Junior-, trop- og klanspejder behøver du ikke at sætte billeder ind i opgaven, men gøre de ting som de skal finde mere specifikke f.eks.

Spejderløb - skaf en

- Et 5 Kr. s frimærke.
- En 2 krone fra 2022.
- Et par hjemmestrikket sokker.
- En gul vingummibamse.
- En bon på 49,95.
- 25 gram mel.
- En øl kapsel fra Tuborg.
- En stang kanel

Det er helt op til dig, hvilke ting som dine spejder skal på jagt efter,
men...

Lad vær med at bede dine spejder om, at skaffe ting som er ulovlige,
som f.eks. vej- og færdselsskilte.

De små spejderløb:

De små spejderløb har en længere varighed, end dine normale spejdermøder. Dette betyder, at du enten er nødt til at forlænge varighed dit spejdermøde for at kunne afholde et småt spejderløb, eller også afholde det i en weekend.

De små spejderløb bliver "normalt" lavet i samarbejde mellem lederne i din gruppe eller af ledere fra to eller flere lokale grupper i samme gren.

Spejderløbet har en varighed på 3 timer, og op til en ½ dag. De små spejderløb har normalt et tema som hele spejderløbet er bygget op over.

Dette kunne f.eks. være o-løb, koder, førstehjælp eller madlavning.

De små spejderløb, er ofte nogle som bliver planlagt og afholdt på en sommerlejr, hvor flere grupper går sammen om at lave et løb.

Du kan bruge de samme aktiviteter i de små spejderløb, som under det helt små spejderløb. dog skal du huske at der skal være flere poster og/eller at den rute som spejderne skal gå skal være længere. Fordelen ved de små spejderløb (i forhold til det helt små spejderløb) er at dine poster må vare i længere tid, hvilket betyder, at du kan lave poster med bål-tænding og madlavning. Du kan f.eks. overveje om du ønsker at lave et spejderløb, hvor dine spejder først skal ud at finde de fødevarer som de skal bruge (o-løb), og efterfølgende hugge brænde, lave et bål for derefter at skulle lave 3 retter mad.

Prøv at snak med dine medledere, fra grene i de andre spejdergrupperne i lokale området, om I ikke kan gå sammen om at lave nogle små spejderløb. Hvis I går sammen om at lave de små spejderløb, så behøver du måske kun selv stå for en post, i stedet for at skulle planlægge og stå for hele løbet selv.

De lidt større spejderløb:

Det lidt større spejderløb, bliver normalt lavet af spejdergrupperne i en division, eller af divisionen ledelsen. I gamle dage, var det typisk Sct. Georgs gilderne som stod for mange af de lidt større spejderløb. De lidt større spejderløb har normalt en varighed på en dag, til 1½ dag. De har typisk et tema, og er placeret på det samme tidspunkt på året. Denne type af spejderløb er normalt for de lokale spejder i en (eller flere) divisioner, og ikke for alle spejder i hele landet og for flere korps.

Det er typisk et løbsteam som bliver udpeget/valgt til at stå for planlægningen af de lidt større spejderløb. Hvis du som ledere har lyst og mod på at være en del af planlægningen af de lidt større spejderløb, så kontakt din lokale division eller Sct. Georgs gilde, og hør om du kan få lov til at være en del af løbsteamet til det næste spejderløb.

De store spejderløb:

De store spejderløb kender du nok fra spejdermagasinet WIDE, hvor Adventurespejderløb ofte er nævnt, men der er flere spejderløb som ikke er en del af Adventurespejderløb, f.eks. Spejder-5-kamp.

De store spejderløb har en etableret løbsledelse som står for planlægningen af spejderløbet. De store spejderløb har ofte mange år på bagen, hvilket betyder at de kan trække på alle de erfaringer som de har gjort sig gennem åren. Det store spejderløb har normalt en max deltager begrænsning på 30 eller flere sjak, hold, eller patruljer. Dinizuli spejderløbet har en max grænse på 40 patruljer, hvilket svarer til ca. 200 – 240 deltagende spejder. Så mange deltagene spejder kræver, at spejderløbet er opbygge så ventetiden på posterne minimeres. De store spejderløb har typisk en varighed op over en dag. De store spejderløb har typisk et tema, men indeholder forskellige elementer. Det vil typisk være det samme elementer som går igen, fra år til år. Det vil være muligt for spejder fra hele landet at deltage, også fra de forskellige korps.

Hvad består et stort spejderløb af.

I Spejdernes udgave af håndbog, står der en beskrivelse af de forskellige funktioner som der normalt findes i de store spejderløb. Det er ikke et krav, at dine spejder kender til de forskellige funktioner som de store spejderløb består af. Der er bare taget med som et oplysning som de, og som du kan tænke over.

Det er ikke sikret, at dine spejder overhoved oplevet, eller opdager, mange af de funktioner som et spejderløb består af, da der foregår en masse ting bag kulissen på et spejderløb, og som ikke altid er synlig for deltagerne.

De typiske funktioner er:

- Løbsledelse.
- Aktivitets arbejdsgrupper
- Postmandskab.
- Hjælper.
- Samariter.
- Dommer.
- Køkkenhold.
- Pr. og reklame.
- Fotografer.
- Logistik.

Jo større et spejderløb bliver, jo mere specialiseret bliver de forskellige funktioner. I de små spejderløb er det en spejder, eller måske en gruppe på et par spejder som står for hele planlægningen og evt. også udførelsen af hele spejderløbet

Vi vil her gå lidt nærmere i de forskellige funktioner:

Løbsledelse:

Løbsledelsen, eller løbsteamet, er en gruppe af typisk spejderledere og eller seniorspejder som syntes, at det kunne være sjovt at lave et spejderløb for andre spejder. Det er løbsledelsen som har samlet alle trådene fra de forskellige arbejdsgrupper. Det er også løbsledelsen som normalt også byder spejderne velkommen på spejderløbet. Det er dog ikke sikret, at spejderne vil se mere til løbsledelse før til afslutningen af løbet, da de under løbet bruger alt deres tid med at holde styr på at alt fungere på aktiviteterne, og sikre at spejder som er faret vild blive fundet.

Der er løbsledelsen, som har det store overblikket, og som sikrer at de forskellige arbejdsgrupper fungere.



Aktivitets arbejdsgrupper:

Løbsledelsen kan ikke lave alting selv, derfor har løbsledelsen en række arbejdsgrupper, som står for at lave de praktiske ting, ved de forskellige aktiviteter. Det kunne f.eks. være at lave postbeskrivelser, pakke postmaterialer, opbygge posten, herunder teste om det er muligt for spejderne at udføre aktiviteten. Det er typiske forskellige arbejdsgrupper som er ansvarlige for de forskellige elementer på et spejderløb.

Der er mange måder som aktivitetsgrupperne kan blive dannet på. Nogle aktivitetsgrupper bliver dannet så de er ansvarlig for hver sig post, og andre gange er aktivitetsgrupperne ansvarlig for hver deres disciplin. Det er ofte spejder som har en interesse indenfor et særligt emne som lave posten (postbeskrivelsen, opgaven, materialeliste m.m.) f.eks. koder eller kort og kompas.

Postmandskab:

Postmandskabet er de personer som du vil møde ude på de forskellige poster. Det er ofte en blanding af personer som har været den del af arbejdsgruppen og så frivillige hjælpere. Alt efter spejderløbes størrelse og alt efter hvor mange hjælpere og medlemmer af arbejdsgruppen, så kan du godt møde de samme personer på forskellige poster. Altså når den ene post er lukket, så går postmandskabet videre til en anden post som først åbner senere i løbet. Det er postmandskabet som bedømmer jeres spejderevner og samararbejde evner, herunder turnout på posten. Så vis jer fra jeres bedste side.

Hjælper:

Hjælper er normalt spejderleder, eller klanspejder, som har meldt sig frivilligt til at hjælpe med på spejderløbet. De møder typisk op samtidigt med spejderne (ofte et par timer før) og får at vide hvad deres rolle er i løbet af spejderløbet, herunder hvad der kommer til at foregå i løbet af spejderløbet.

De fleste spejderløb har altid brug for en ekstra hånd, så hvis du gerne vil prøve at være en del af et spejderløb, så prøv at tilmeld dig som hjælper på det næste spejderløb som du sender dine spejder på.

Samariter:

Samariter er en vigtig del af de fleste større spejderløb. Der er spejder som har en særlig viden inden for førstehjælp. Ofte er de spejder som har en sundhedsfaglig uddannelse, såsom sygeplejersker. De er i beredskab og bliver sendt ud af løbsledelsen, hvis der er spejder som er kommet til skade under spejderløbet. Hvis der ikke er skade spejder, bliver de også ofte sendt ud for at finde spejder som er faret vild. Samariterne kan løse næsten alle de problemer, som dine spejder kan risikere at komme ud for. Er dine spejder heldig, så har samariterne ofte lidt slik med som de deler ud

til trætte spejder. Det er samariterne som vurderer om en spejder er egnet til at forsætte på et spejderløb, hvis postmandskabet er bange for at spejderen er for syg, eller dårlig til at forsætte.

Dommer:

Dommer er en gruppe af spejderleder (løbsledelsen, arbejdsgruppen og/eller hjælper) som bedømmer de opgaver som dine spejder har afleveret i starten af løbet (tilmeldingsopgave) eller på et tidspunkt under løbet (gennemgående opgave). Dommerne er typisk personer som ikke selv har spejder med på løbet, og kan være en blanding af de spejder som har været med til at lave løbet og så hjælper.

Dommer er valgt efter deres evne til at lave en retfærdig bedømmning af spejdernes opgaver. Det er også dommerne som tæller pointene fra de forskellige elementer sammen og finder de spejder som har vundet løbet.

Køkkenhold:

Køkkenhold, uden mad og drikke, er der ingen som kan klare sig igennem et spejderløb. De større spejderløb har et hold af spejder (klanspejder og eller spejderleder), som sørge for at der er mad og drikke til alle. Både dem som står på post, men også deltagerne. Køkkenholdet er ofte i gang lang ud på natten og er også i gang tidligt om morgen for at lave mad til alle. Om der er mad til deltagerne eller ej, har meget at gøre med hvilken tradition som det spejderløb som dine spejder deltager i har. På Spejder-5-kamp er det en tradition for, at deltagerne får morgenmad på senge om søndagen.

Pr. og reklame:

Pr. og reklame er en vigtig og på nogle måder også en meget usynlig arbejdsgruppe. Det kan godt være at man har verdens fedeste spejderløb, men der kommer ingen deltager hvis de ikke ved at det findes, og hvornår og hvordan man melder sig til.

Mange spejderløb har deres egen hjemmeside, hvor man kan finde de fleste informationer.

wasa-wasa.dk	spejder5kamp.dk	alligator.dk	invictusloebet.dk	makamani.dk
nathejk.dk	ccmr.dk	rangerchallenge.dk	svaerdkamp.dk	solaris.dk
bispestaven.dk	web.fenris.info	dille.dk	apokalypse.dk	thewild.dk

Her er bare nogle af de hjemmesider som findes.

Fotografer:

Fotografer, hvis spejderløbet skal kunne lave pr. og reklame for sig selv så skal der tages nogle billeder af hvad der er sket under spejderløbet. Dine spejder har muligheden for at se sig selv imens de løse nogle af de udfordringer, som spejderløbet har budt på. Ved større spejderløb er der flere fotografer hvis eneste opgaver er, at tage nogle fede billeder. Måske findes der allerede et billedet af dine spejder på en af spejderløbshjemmeside.

Logistik:

Logistik er en vigtig del af et spejder. Det er denne arbejdsgruppe som sørge for at materialer til posterne kommer ud til de rigtige steder. Det er også dem som sørge for at der kommer mad og drikkevarer ud til postmandskabet. Hvis dine spejder er så heldig at de ikke selv skal bære deres telt og sovepose er det også dem som sørge for at jeres ting kommer frem til det sted hvor I skal sove. Logistik hjælper også til, til at finde spejder som er blevet væk, så det er sjældent at logistik får et roligt øjeblik imens spejderløbet er i gang.



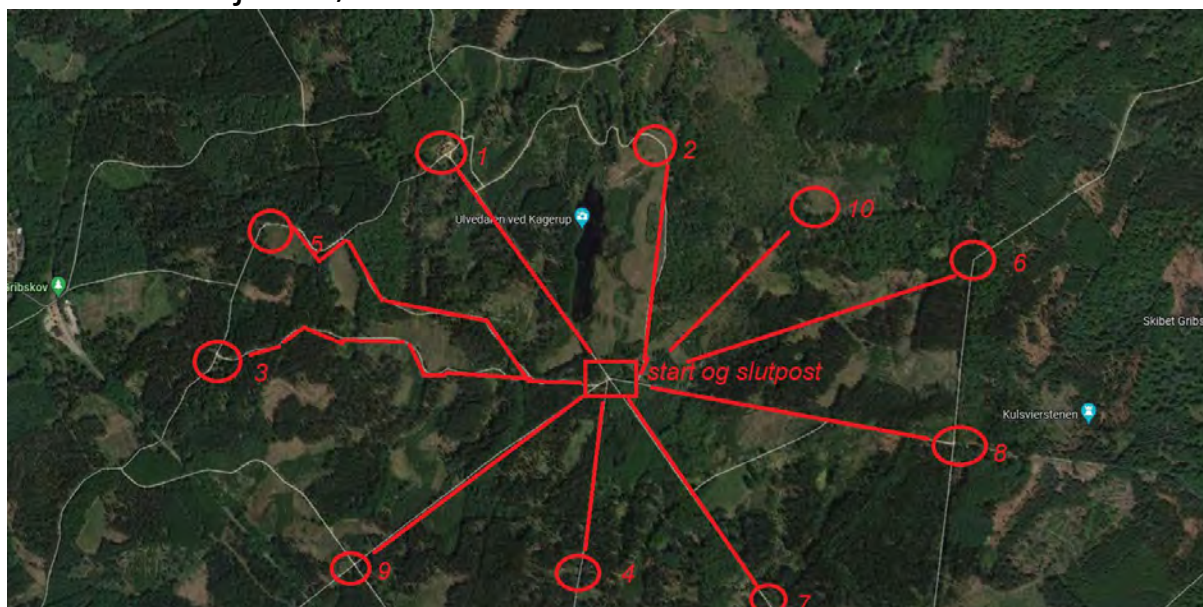
Måden som et løb kan være opbygge på.

Dette kapitel kigger på de måde som spejderne skal bevæge sig fra den ene post og hen til den næste post. Der er rigtig mange måder som man kan gøre dette på. Du vil i dette afsnit træffe nogle af de typiske måder som der kan ske på.

Stjerneløb.

Et stjerneløb, er et løb hvor du som deltager hele tiden vender tilbage til startstedet, når du har løst en post, du/I vil så få at vide hvor den næste post befinder sig, du skal herefter gå hen til den, løse posten og vende tilbage til start. Posterne vil normalt ligge som en ring uden om startposten. Fordi du/I skal gå fra startposten og ud til posterne og tilbage igen før I kan få at vide hvor den næste post ligger, vil den rute som I går komme til at ligne en stjerne når I er færdige med løbet. Det er derfor kalder man denne type af spejderløb, fast startpost som man hele tiden kommer tilbage til, for stjerneløb.

Et stjerneløb kunne f.eks. se således ud:



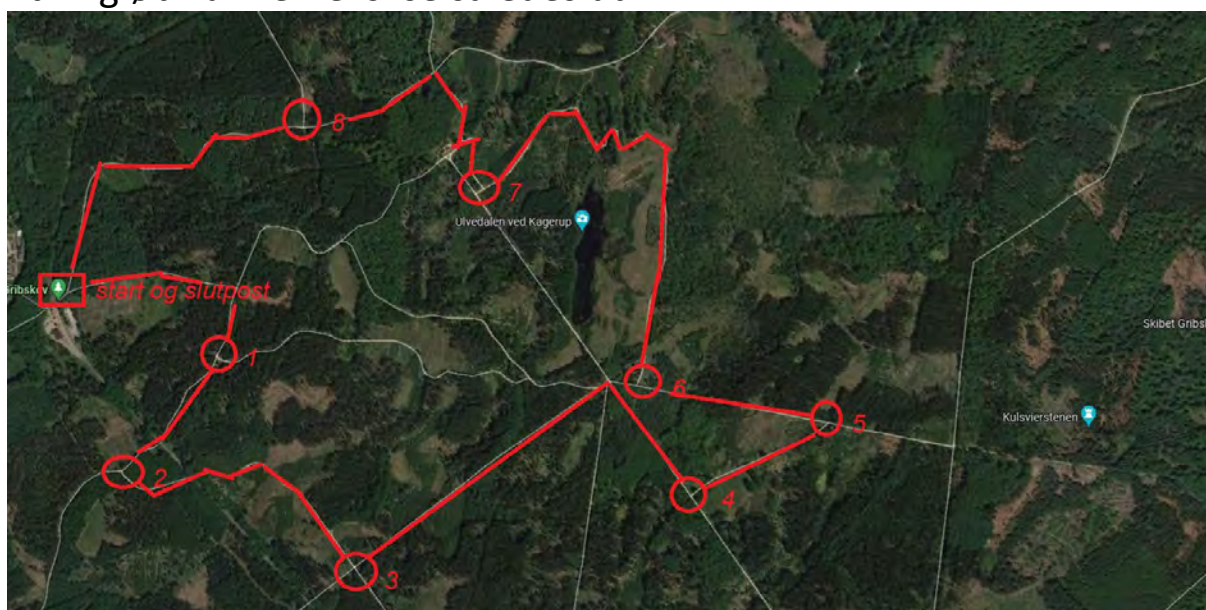
Stjerneløb benyttes ofte på spejderløb, hvor der er en stram tidsplan, altså hvor det er vigtigt at spejderne er tilbage på en særligt tidspunkt. Stjerneløbet har den fordel at løbsledelsen kan stoppe løbet ved at undlade at sende spejderne ud til en ny post, og sende dem enten videre i det store spejderløb eller

tilbage til stedet hvor spejderløbet skal afsluttes.

Ringløb.

Et ringløb, er som navnet fortæller, et spejderløb hvor du/I starter med at gå fra startposten til den første post, og fra den første post til den næste indtil du/I er kommet hele vejen rundt og er kommet tilbage til startposten. Et ringløb vil sende dig rundt i en ring, men et ringløb er ikke nødvendigvis cirkelrund. Formen på ringløbet kommer meget an på veje, stier og geografi på det lokal område hvor løbet bliver afholdt.

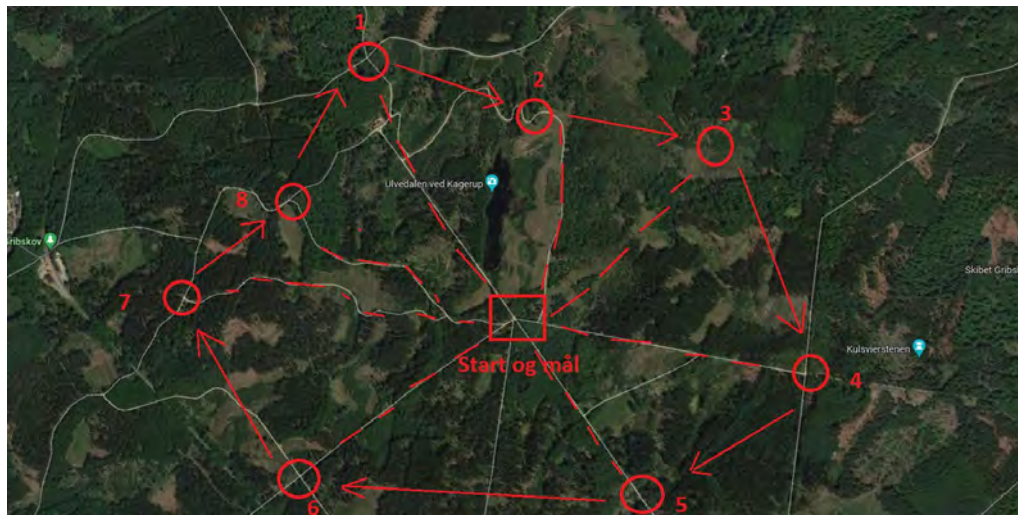
Et ringløb kunne f.eks. se således ud:



Ringløb benyttes i spejderløb hvor løbsledelsen ønsker at spejderne kommer tilbage til det sted for løbet startet fra. Det benytte ofte til løb for de yngre spejder, eller på spejderløb hvor der er en fast base. Sct. Georgs løb er et typisk løb som benytter ringløb.

Stjerne-ringløbet.

Stjerne-ringløbet er en blanding mellem et stjerneløb og et ringløb. Løbet starter som et stjerneløb hvor spejderne (sjak/patruljerne) fordeles ud på alle posterne ved start. Lige så snart som spejderne er nået ud til den første post bliver løbet til et ringløb hvor spejderne går fra den ene post og hen til den næste i en "cirkel".

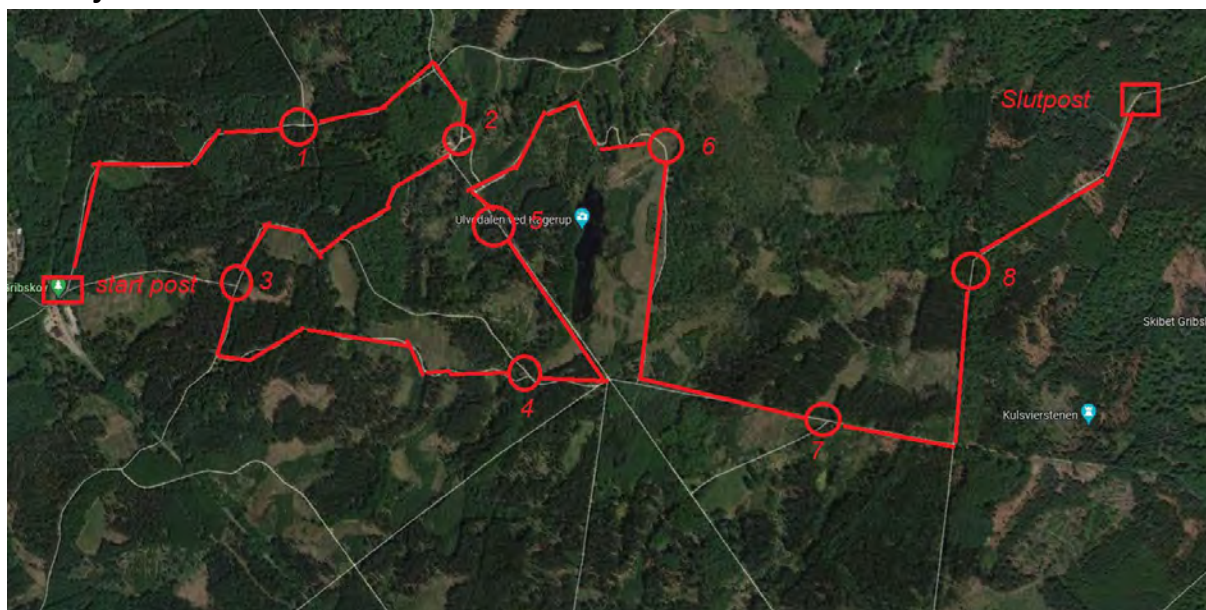


Når spejderne har nået alle posterne, eller hvis tiden løber ud, så bliver løbet igen til et stjerneløb, hvor alle spejderne går fra den sidste post som de har været på og tilbage til start/mål posten. Denne måde at bygge et spejderløb op på, har den fordel, at det er muligt at sende alle sjak/patruljerne ud på posterne på en gang, i stedet for at sende dem afsted med 5 min. mellemrum. Den store ulempe er at alle poster skal være bemandede på samme tid, hvilket kræver at der skal være nok postmandskab og hjælper.

Linjeløb.

Et linjeløb, er et spejderløb hvor start og slutposten ligger to forskellige steder. Du skal altså forstille dig at posterne ligger som knuder på en snor. Linje behøver ikke at være lige, den må godt sno sig i gennem landskabet.

Et linjeløb kunne f.eks. se således ud:

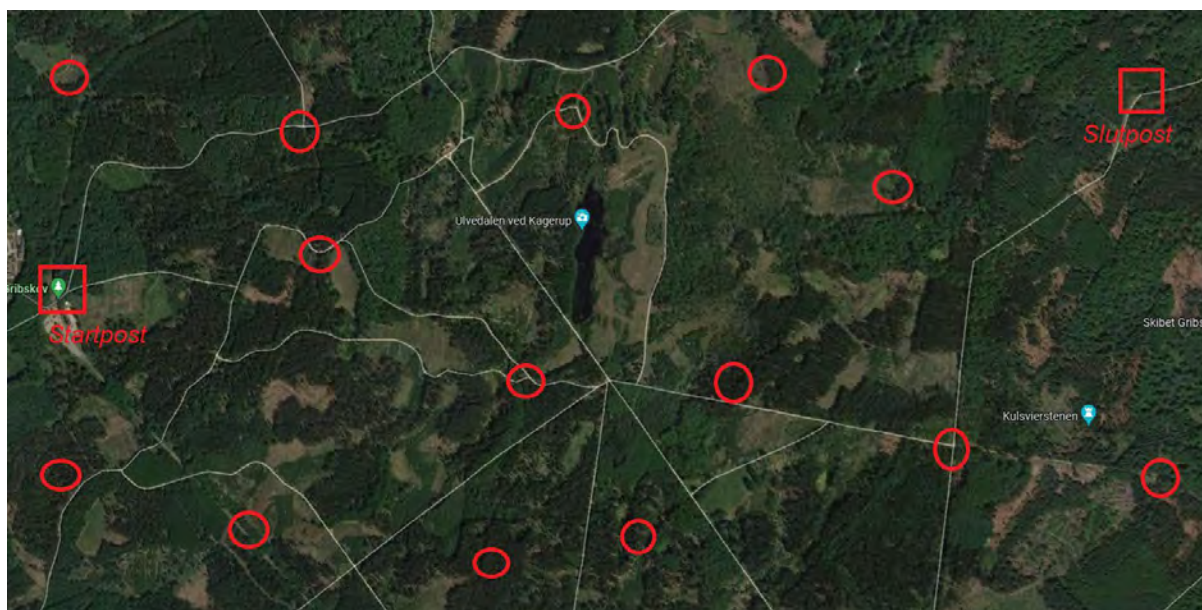


Linjeløb er nok en af de mest anvendte metoder til at planlægge og udføre et spejderløb på. Linjeløb bliver ofte brugt til dag eller nat opgaveløb, hvor man ønsker at flytte spejderne her til et nyt område, hvor en ny aktivitet bliver startet. Dinizuli og Spejder-5-kamp er typiske spejderløb som benytter linjeløb som et delelement.

Løb med valgfrie poster.

I denne type af løb bestemmer dine spejder selv i hvilken rækkefølge, som de ønsker at tage posterne i, og om de ønsker at tage alle posterne. Løbet kan have start og slut poste samme sted (f.eks. ved et o-løb), men start og slutpost kan også ligge to forskellige steder (f.eks. ved Nathejk).

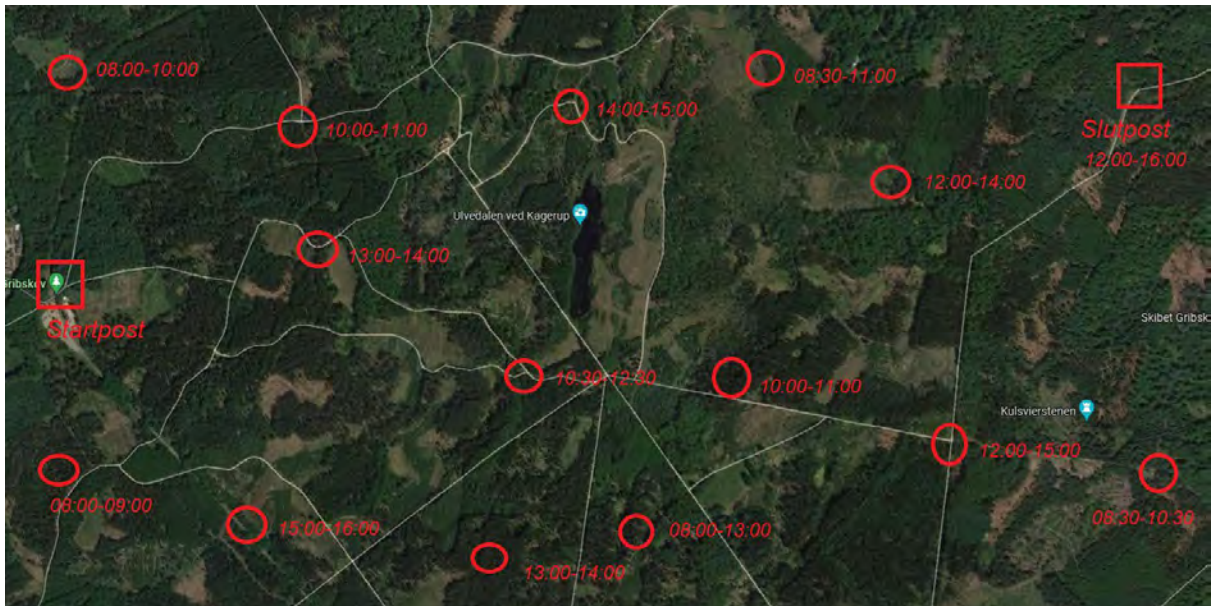
Et løb med valgfri poster kunne f.eks. se således ud.



Normalt får man flere point, jo længere væk posten er den korteste rute, og jo flere poster dine spejder når at gennemføre, jo flere point få de også. Der er altså ikke en fast rute som dine spejder skal gå/løb for at kunne gennemføre spejderløbet. Posterne kan være bemanded, ubemanded eller en blanding, hvor nogle poster er bemanded og andre ikke er det.

Poster med åbningstid:

Der findes spejderløb, som minder meget om et løb med de valgfrie poster, men hvor posterne åbner og lukker på fastlagte tidspunkter. Dette betyder at dine spejder er nød til at tænke over hvilke poster som det er muligt at kunne nå frem til, gennemføre og være klar til at nå hen til den næste post inden den lukker.



I nogle spejderløb er løbet planlagt så det ikke er muligt at nå alle posterne. Det betyder, at dine spejder er nød til at tænke over hvilke og hvor mange poster som dine spejder kan nå at komme ud til og deltage i. Det er vigtigt, at tænke over hvor mange point en post giver, og hvor lang tid man skal bruge på at komme der ud samt at løse posten. Det kan være at det er bedre at tage 3 poster som hver især giver færre point, som ligger tættere på og som tager korter tid, end en post som ligger længere væk og som giver flere point. Nathejk er en af de løb, som benytter sig af poster om åbner og lukker.

Større spejderløb:

Et større spejderløb kan sagens bestå af flere forskellige typer af løb, så typen af løb ændre sig i løbet af dagen, weekenden eller ugen.



Temaløb:

Et temaløb, har som navnet beskriver et tema eller emne som alle posterne i løbet forholder sig til. Normalt er der tale om at spejderne skal bruge en særlig færdighed, og at spejderne "kun" skal bruge denne færdighed for at kunne gennemføre spejderløbet. Andre typer af et temaspejderløb, er der kun er en type af aktivitet som er i fokus.

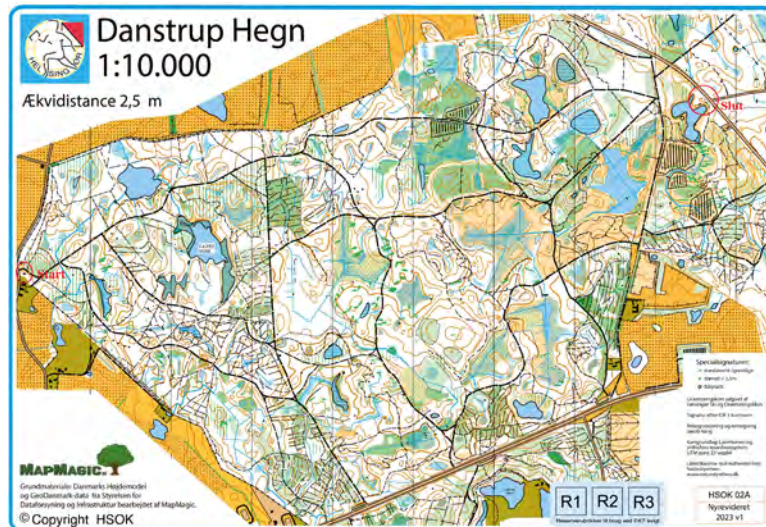
Fotoløb:

Fotoløb, bliver typisk brugt i forbindelse med kend-din-by typer af løb. Der findes også spejdercenter som har deres egne fotoløb. Fotoløb bliver normalt lavet i forskellige sværhedsgrader, Sværhedsgraden bestemmes af hvor meget af det sted som spejderne skal finde, som de får lov til at se på billedet. Jo mere spejderne får love til at se, jo nemmer er det at finde stedet. Fotoløb er normalt et stjerneløb.



O-løb:

O-løb, findes i flere forskellige typer, se håndbog: Orienterings, kort og kompas, for en gennemgang af de forskellige typer. Spejder bliver sendt ud på o-løb så du kan teste deres færdigheder (evner) i kort, evnen til at finde rund og kompas.



Natløb:

Natløb, er et spejderløb som foregår om natten og ofte i vinterhalvåret, så det kan blive rigtigt mørkt. Det er ofte de samme typer af poster på et natløb, som der er på en normalt spejderløb. Dog vil nogle poster få et naturlige større sværhedsgrad fordi de kommer til at foregå i mørke.

Kodeløb:

Kodeløb, er et spejderløb, hvor spejderne lærer placeringen af den næste post ved at løse koden på den post som de er kommet frem til. Kan de ikke løse kode, så kan de ikke finde vejen hen til den næste post.

Jagtløb:

Jagtløb, er spejderløb hvor spejderne vil blive jaget af andre spejder (typisk klanspejder) Nathejk er et typisk jagtspejderløb. Der vil være områder f.eks. nær poster hvor spejderne er fredet, og må ikke jages, mens resten af området er frit for at jagerne på jage spejderne.

Denne type af spejderløb er typisk til de større tropsspejder.

Du skal som spejderledere være opmærksom på at det er en type af spejderløb som passer til dine spejder, bare så de ikke får en dårlig oplevelse.

Sejles eller ræs-løb:

Sejles eller ræs-løb, Denne type af spejderløb er typisk en kombination mellem et spejderløb og en "sportsgren"

Mølleåsejladser og Oak city sæbekasseløbet er typiske eksempler på denne type af spejderløb. Altså et spejderløb hvor det gælder om at komme først. Det kan være i en sæbekassebil, på rulleskøjter, i en båd, svømmende eller bare som et normalt løb.

Skaf en... løb:

Skaf en...løb, er en type af spejderløb hvor spejderne skal ud og skaffe en ting, eller et billede af dem selv foran en ting, bygning eller sted. Spejderne får en liste over ting som de skal skaffe, det kunne være et frimærke til 12 kr. en 2 krone fra 1998, en hjemmestrikket blå sok. Du skal som løbsplanlægger

være opmærksom på at du ikke kommer irritere lokale virksomheder, som f.eks. ved at spejderne skal købe for 15 kr. blandet slik, som skal bestå af en rød pinocchio kugler, en blå tyggegummikugler, en gul vingummi, osv, osv. Den ansat syntes sikkert at det er sjovt ved de første 4 patruljer, men kommer der 200 patruljer, så kan det godt være at det sjove forsvinder. Tag en snak med virksomheden før du laver den slags opgaver. Den anden type af skaf en...løb er at spejderne skal ud og tage et billedet af hele patruljen foran en lokal bygning, seværdighed eller kendingsmærke i den lokale by. Spejderne vil f.eks. få en liste over steder som de skal gå hen til, f.eks. den lokale mølle, skole, station eller broen over åen, spejderne skal taget et billedet med deres mobiltelefon for at bevise at de har været der.

Gåde/undersøge løb:

Gåde/undersøge løb, er en type af spejderløb, hvor spejderne får en liste over ting som de skal undersøge forskellige steder i lokal området. Det kunne være hvilken farve har døren ind til fodboldklubben. Hvor mange bænke er der i den lokale park. Hvornår blev gården som ligger på xxx gade opført, hvor mange lygtepæle er der på yyy gade. Osv, osv. Spejderne er altså nød til at gå hen til de forskellige steder for at undersøge hvilken farve, antallet eller hvad der står på en gravsten. Det en type af løb som kan laves i flere sværhedsgrader.

Typer af små spejderløb.

Små spejderløb er ofte lavet af den, eller de, spejderledere som er ansvarlige for de spejder som skal ud på et lille spejderløb. Denne type af spejderløb har en varighed som passer med længden af gruppens spejdermøder. Denne type af spejderløb vil normalt blive afholdt i lokalområdet til spejdergruppe, og vil typisk bestå af ubemandet poster. Små spejderløb vil ofte være et temaløb, da den tid som der er til rådighed gør det svært at afvikle mere kompliceret spejderløb. De små spejderløb er gode til at afslutte et forløb, som f.eks. knob og knuder, hvorefter spejderne bliver sendt ud på et løb, hvor alle posterne har noget med besnøringer at gøre.

Små spejderløb vil typisk være:

- Klassisk o-løb.
- Et by fotoløb.
- Kodeløb.
- Klassisk opgaveløb.
- Skaf en... løb
- Gåde/undersøge løb.

Typen af større spejderløb.

Hikeløb



Hikeløb er et spejderløb hvor den vigtigste del af spejderløbet er selv hike (en gåtur), altså formålet er, at dine spejderne kommer fra A til B. Det gælder ikke nødvendigvis om at komme først frem. Det er turen(hike), og det oplevelser som spejderne oplever undervejs, som er det vigtigste.

Det kunne være en:

- Cykelhike.
- Kærrehike.
- Kanohike.
- Sejlas hike
- Fjeldhike
- Skihike.
- Sæbekassebil hike.
- Toghike.
- Alm. hike.

Det kan selvfølgelig også være en blanding af de forskellige hike typer.



Et hikeløb kan indeholde faste poster, som skal gennemføres før, at dine spejder kan få lov til at forsætte på den næste del af løbet. Hike løb kan foregå hele år rundt, og hele døgnet rundt. Dog er der nogle type af hike som kun kan foregå i dele af året, som f.eks. skihike, som jo kræver at der er sne. At bevæge sig ud på vandet i vinterhalv året ikke altid er en god ide. Normalt indgår der en eller flere overnatninger i et hikeløb. Disse vil normalt blive foretaget i telt, eller under åben himmel, så husk den gode sovepose og underlag. Nathike er et typisk hike spejderløb.

Adventureløb

Adventureløb er en gruppe af spejderløb, hvor konkurrenceelementer er en vigtig del af spejderløbet. Der er 14 Adventureløb som er gået sammen i en liga, så spejderne ikke bare konkurrerer om at vinde de enkelte spejderløb, men også om at være den bedste spejderpatrulje i ligaen.

Adventureløbene er vilde og mere udfordrende end de normal/traditionelle spejderløb, for at have en mulighed for at vinde et adventureløb, så kræver det hård træning og et stort kendskab til spejderfærdighederne. Adventureløb er derfor ikke for alle spejder. Det er kun de spejder, der ønsker at bruge deres spejderliv på at blive udfordret, både fysisk og psykisk af de opgaver og poster som adventureløbene benytter sig af, som klare sig godt i disse løb.



Traditionelle spejderløb

I de traditionelle spejderløb er det store konkurrenceelementer og den vildskab som adventureløb har, blevet tæmmet, så spejderløbet også er for de spejder som ikke brænder for at tage på adventureløb.



Du skal ikke forstås således, at traditionelle spejderløb er kedelige eller dårlige. De er bare opbygget på en anden måde, så der er plads til alle spejderne, også den som ikke bare altid vil vinde over alle andre. De traditionelle spejderløb tester spejderne på de forløb(mærker) som der normalt indgår i de ugeligt spejderarbejde. Spejderne behøver derfor ikke at kunne "løbe et maraton", plukke en høne, eller klare 3 dage uden søvn. De traditionelle spejderløb, er en måde at teste om ens spejder nu har forstået alt det som du har forsøgt at lært dem i løbet af spejderåret. Turnout er en vigtig del af de traditionelle spejderløb.

Spejder-5- kamp er et typisk traditionelt spejderløb, og bliver af mange spejderledere betragtet som et godt indgangsløb for deres spejder til adventureløbene.



<https://www.spejder5kamp.dk/>

Typiske elementer i et større spejderløb.

Forhindringsbane:

Forhindringsbanen er en typisk aktivitet, som ofte er en fast del af aktiviteterne på de fleste spejderløb. Forhindringsbanen findes i flere afskygninger. Ofte benyttes den traditionelle forhindringsbane, hvor spejderne "bare" hen over, eller igennem forhindringerne.



Den anden typiske forhindringsbane er en snor, eller tov som er spændt op imellem nogle træer, og spejderne skal føre en ring, eller tilsvarende fra den ene ende til den anden ende.

Der er nogle spejderløb som sætter et stolthed i, at have de vildeste, eller vådeste forhindringsbaner, så det kan være en god ide at dine spejder har taget noget tøj på, som kan tåle at blive beskidt, og et sæt skiftetøj til at tage på når de har været i gennem forhindringsbanen.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Samarbejde
- Kondition, dine spejder skal kunne hæve sig i armene, og have styrke til at hive sig selv op over forhindringer.

Gode råd:

- Sørg for at planlæg i hvilken rækkefølge dine spejder som skal gennemføre forhindringsbanen i. Sørg for, at der er nogle stærke spejder som kan hjælpe de svage i gennem forhindringerne. En stærk spejder først, så en "svag" spejder, så en stærk, så en "svag" osv. husk at slutte af med en stærk spejder.
- Husk at sige til dine spejder at tiden først stopper når den sidste i patruljen er kommet i mål.
- Husk at dine spejder skal huske at have skiftetøj.



O-løb:

O-løb, eller orienteringsløb findes i et hav af forskellige udgaver. Du kan læse mere om dette i håndbogen om Orientering, kort og kompas. Men vi vil lige liste de mest almindelige typer op.

- Det normale o-løb (idræt o-løb).
- Det omvendte o-løb.
- Linje o-løb.
- Kompas o-løb.
- Højdekurve o-løb.
- Stjerneløb.
- Pointorientering.
- Nat o-løb.

Det har alle sammen det tilfælles, at o-løbet tester spejdernes evne til at kunne finde vej ude i en skov (typisk), i landskabet eller i en by (by-løb). Orienteringsløb er stort set altid på tid. Spejderne får point alt efter hvor mange forskellige poster som de har nået, og der vil være strafpoint hvis spejderne kommer for sent tilbage målområdet.

De typiske typer af orienteringsløb som bliver brugt på spejderløb er, det normale o-løb og et nat o-løb.

I Dinizuli og Spejder-5-kamp indgår normalt både det normale o-løb, og et nat o-løb.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Kende til og kunne forstå signature.
- Kende til og kunne løbe efter kort.
- Kende til, og kunne løbe efter højdekurver.
- Kende til og kunne løbe efter et kompas.
- Kende til og forstå målestok.
- Kende forskellen mellem forskellige type af o-løb.
- Kondition, de skal kunne løbe minimum 10 km.

Gode råd:

- Husk løbesko og løbetøj.
- Husk pandelampe (til nat o-løb).
- Husk kompas.
- Husk ur, så de ikke kommer for sent tilbage



Natløb:

Der findes mange forskellige typer af natløb. Alle de elementer som et almindeligt spejderløb består af, kan også foregå om natten og bliver på den måde til et natløb, men vi vil i dette afsnit prøve at gennemgå de "klassiske" natløb.

Det klassiske natløb er et opgaveløb som foregår om natten, og helst i vinterhalvåret, så er der så mørkt som muligt. De poster som dine spejder kan komme ud for, er de samme som spejderne vil komme ud for på et dagsopgaveløb. Der kommer en ekstra sværhedsgrad ind, ved at det er mørkt, og at efterhånden som tiden går så bliver dine spejder mere og mere trætt. Prøv at kigge i listen over de typiske poster i et spejderløb, alle disse poster vil dine spejder også kunne opleve på et natløb.

Den anden klassiske natløb er et orienteringsløb. Dine spejder skal ud i den mørke skov og finde posterne. Der er meget stor forskel på at finde vej i en skov om dagen, og om natten, så der er altså en stor forskel i sværhedsgraden på et normalt o-løb og et nat o-løb.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Kondition, dine spejder skal kunne løbe minimum 10 km og gå minimum 15 km.
- Kende morsealfabetet, samt kunne sende og modtage en morsebesked.
- Kunne lave besnøringer.
- Kunne tænde et bål under brug af tændstikker.
- Kunne lave mad over bål.
- Kunne finde vej i skoven om natten.
- Kunne bruge et kompas.
- Kunne give førstehjælp.

Gode råd:

- Have en lygte med som kan bruges til at sende morsebeskeder på.
- Lommeorden.
- Tørt brænde (i meget fine stave).
- Husk at give spejderne noget sødt med, så de ikke går sukkerkolde under løbet.



Dagsløb:

Dagsløb, bliver også kaldt et dagsopgaveløb, eller bare et opgaveløb.

Det er et spejderløb, som indeholder en række bemandet, eller ubemandet poster med opgaver, som dine spejder skal løses.

Dagsløbet bliver brugt i næste alle spejderløb, men der er en stor forskel på hvilken poster som indgår i de forskellige spejderløb. Se på listen over de typiske poster på et spejderløb. Disse poster vil alle sammen kunne indgå i et dagsløb. Et dagsløb er på et sted mellem 5 og 20 poster, alt efter alder af deltager i løbet, og hvor lang tid som løbet foregår over og hvilke traditioner som spejderløber har.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Kondition, dine spejder skal kunne løbe minimum 10 km og gå minimum 15 km.
- Kende morsealfabetet, samt kunne sende og modtage en morsebesked.
- Kunne lave besnøringer.
- Kunne tænde et bål under brug af tændstikker.
- Kunne lave mad over bål.
- Kunne finde vej i skoven om natten.
- Kunne bruge et kompas.
- Kunne give førstehjælp.

Gode råd:

- Have en lygte med som kan bruges til at sende morsebeskeder på.
- Lommeorden.
- Tørt brænde (i meget fine stave)

Skrøbelige ting:

På nogle spejderløb, får patruljerne, eller sjakkene, en skrøbelig ting med rund på spejderløbet. Det kunne f.eks. være en 1 meter liste med ketchup og remoulade på hver side, en kurv lavet af spaghetti, en flamingo kop med blå vand, en helium ballon. Det er i bund og grund en ting som er meget skrøbelig, og som er svær at transportere rundt på spejderløbet uden at den går i stykker. Den skrøbelige ting bruges til at se om spejderne kan holde fokus, og passe på den i gennem hele spejderløbet. Der gives point alt efter hvor få skader som der er kommet på de skrøbelige ting. Pointene fra den skrøbelige ting kan være afgørende for at dine spejder vinder løbet.

Der findes spejderløb også sender en ting rundt med spejderne ud på løbet, men her er det ikke en skrøbelige ting, men en tung og klodset byrde som spejderne som patrulje skal slæbe rundt på. Det kunne være en 30 cm*30 cm betonflise, en 5 meter lang rafte, eller bare en vanddunk med 20 liter vand. Spejderne bliver kontrolleret på alle posterne om spejderne stadigvæk har den tåbelige ting med. Dine spejderne får minus point hvis de ikke har den med hele vejen rundt på løbet.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Tålmodighed, bed dine spejder om at kigge på den skrøbelige ting før spejderne løfter den /modtager den, der kan være noget gemt som spejderne ikke lige kan se.
- Forsigtighed, en skrøbelig ting kan være mange point vær, så dine spejder skal være forsigtig med den.

Gode råd:

- Sørg for at dine spejder har kassen/dåser i forskellige med, til at opbevare den skrøbelige ting i, husk vat!
- Det er ikke alle spejder som er lige ærlige, så dine spejder skal pas på hvor de gør af deres skrøbelige ting mens de løser de forskellige posterne.

Tilmeldingsopgaver:

Tilmeldingsopgaver indgår i nogle spejderløb. I forbindelse med at patruljen tilmelder sig løbet, få de en beskrivelse af den ting som de skal lave, og aflevere ved starten af spejderløbet. I opgavebeskrivelsen er der oplistet en række krav, som tilmeldingsopgaver skal overholde. En tilmeldingsopgaven bliver normalt bedømt på:

- Hvor godt den overholder de fysiske mål (længde*højde* brede)
- Hvor god funktionalitet den har (hvis spejderne skal lave en lampe bliver det undersøgt hvor god den er til at lyse op)
- Håndværket, altså hvilke detaljer er i der, er det solidt, har man gjort sig umage da spejderne lavet den.
- Valg af materialer, er alt blevet købt, eller har spejderne lavet det hele selv
- Overordnet indtryk af tilmeldingsopgaven.

Normalt har I som spejder god tid til at lave tilmeldingsopgaven, og normalt står tilmeldingsopgaven for ca. 1/5 af alle pointene i spejderløbet. Så brug tiden og energien på at lave en ordentlig tilmeldingsopgaver.



Tilmeldningsopgave til Dinizuli 1992

Hvad skal dine spejder være god til:

- De skal være kreativ.
- De skal have øje for detaljer.
- De skal kunne finde ud af at bruge værktøj.
- De skal kunne gøre en opgave færdig, uden at sjuske.
- De skal kunne arbejde sammen.

Gode råd:

- Sætte tid af på spejdermøderne, men også uden for møderne til at lave tilmeldingsopgaven.
- Gør dine spejder opmærksom på at de skal gøre sig umage med at lave tilmeldingsopgaven.
- Husk at tilmeld dine spejder til spejderløbet i god tid, så de har tid til at lave tilmeldingsopgaven.

Hike:

Hike indgår i nogle typer af spejderløb. I nogle spejderløb er det hiken som er den primære aktivitet.

Hiken kan blive brugt til at "transportere" spejderne mellem to områder som spejderløbet benytter sig af. En hike kunne altså være en aktivitet, som spejderne skal gennemføre, og som flytter dem fra en skov til en anden skov, og andre spejderløb er hiken heleformålet med spejderløbet. I nogle spejderløb er der faste overnatningssteder og tidspunkter, og i andre er det op til spejderne selv at finde et sted at sove og selv finde ud af hvornår de ønsker at få noget søvn.



Hvad skal dine spejder være god til:

- Kondition, de skal kunne løbe minimum 10 km og gå minimum 15 km.
- De skal ikke være bange for mørket.
- De skal kunne gå med rygsæk.
- De skal kunne finde ud af at pakke en rygsæk.
- De skal have styr på dit udstyr.
- De skal kunne holde humøret også efter 20 km.

Gode råd:

- Husk noget sødt til dine spejder, så de ikke går sukkerkolde undervejs på hiken.
- Husk en pandelygte med nye batterier.
- Ordentlige sko/støvler at gå i (de må ikke være helt nye, de skal være gået til).
- En ordentlig rygsæk.
- Toiletpapir kan være en god ting at have med.



Overnatning:

Overnatning er en naturlig del af de større spejderløb. De større spejderløb har så mange aktiviteter, at aktiviteterne kan ikke nå at blive gennemført på en dag. Dette betyder, at der vil være mindst en overnatning. Overnatningen kan foregå på mange måde. I nogle spejderløb så sover spejder i en gymnastiksal, i andre spejderløb i telt, og i andre spejderløb ude i det fri under åben himmel.

Spejderne skal tænke over hvilken type af overnatning som foregår på det spejderløb som de skal deltage i, og de skal pakke deres udrustning efter det. Tænk også på hvornår spejderløbet foregår, er det midt om vinteren så kan det godt være at dine spejder skal have den ekstra varme sovepose med. Skal dine spejder sove under åben himmel, så skal de huske på at det kan blive regnvejr, eller snevejr (om vinteren) og at de kan bliver syg, hvis de skal sove i en drivvåd sovepose. Tænk over om dine spejder skal have et regnsæt overtræk med til deres sovepose.

I mange spejder løb skal dine spejder være heldig hvis de får lov til at få 6 timer søvn, så sørg for at dine spejder få at vide at de skal udnytte dem til at sove i, og ikke skulle bruge dem på at gøre sig klar til at sove.

Hvad skal dine spejder være god til:

- De skal kunne sove sammen/i nærheden af andre, også i et telt, sovesal, i en grøft, eller under en busk i skoven (hvis det er nødvendigt).

Gode råd:

- Undersøg hvordan dine spejder skal sove, når du tilmelder dem spejderløbet, og søg for at dine spejder pakker deres udrustning efter det.
- Husk en god sovepose og et godt liggeunderlag. Dine spejder skal tænke over vægten, hvis de selv skal bære det rundt på løbet.

- Anbefal dine spejder at tage skiftetøj til at sove i, så de ikke sover i vådt tøj.
- En god lommelygte.
- En mobiltelefon (med strøm på) til de spejderløb som tillader telefoner, eller hvor det er et krav at dine spejder medbringer en mobiltelefon.

Turn out:

Turn out, eller god spejderopførelses, indgår i mange af de traditionelle spejderløb, og udgøre i nogle spejderløb næsten halvdelen af de point, som patruljerne kan få på dags- og natløbet. Dine spejder kan næsten vinde et spejderløb på at have en god turn out.

Hvad er så Turn out, eller god spejderopførelse?:

Turn out er den måde som dine spejder opfører sig på, når de er i nærheden af en post.

God turn out er:

- At komme gående ind til posten på linje, med Patruljelederen forrest og Patruljeassistenten bagerst.
- At dine spejder melder til og fra på posten.
- At alle i patruljen er i fuld uniform, og det sidder "pænt".
- At dine spejder ikke skændes, eller sleges på posten.
- At dine spejder hjælper hinanden i patruljen på posten.
- At dine spejder taler pænt til hinanden, og til postmandskabet.
- At alle medlemmer i patruljen er aktive i at løse opgaven på posten.
- At patruljen har respekt for sin stander, og ikke smider den på jorden.
- At dine spejder forlader posten som en samlet patrulje, på linje.

Hvad så hvis det hele går galt på posten?

Du skal lære dine spejder at de skal vente med at diskutere, eller sleges indtil, at postmandskabet ikke kan høre eller se dem.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Tålmodighed
- Høflighed.
- Venlighed.
- Orden.

Gode råd:

- Lad dine spejder aftal på forhånd hvem som skal gøre hvad på de forskellige poster.
- Søg for dine spejder laver en plan over hvem som tager ordet med postmandskabet.
- Husk at minde dine spejder at de skal LAD VÆR MED AT SKÆNDES PÅ POSTEN!!

Gennemgående opgave:

En gennemgående opgave, er en opgave som patruljen får undervejs i spejderløbet. F.eks. i starten af natløbet, eller starten af dagsopgaveløbet. Sværhedsgraden af den gennemgående opgave, kommer meget an på hvilken gren som spejderne er i, og den sværhedsgrad som spejderløbet har. Nogle gennemgående opgaver skal "bare" afleveres når natløbet, eller dagsopgaveløbet er slut. Andre gennemgående opgaver skal bruges på en post senere i løbet, og dine spejder er derfor nødt til at bruge tid på at løse opgave i startet af løbet.

Ofte bliver den gennemgående opgave brugt til, at spejderne har noget at lave, hvis der skulle opstå ventetid på posterne i løbet. Så i stedet for, at spejderne bare skal kigge ud i luften imens de venter på at det bliver deres tur, så har de en opgave som de kan arbejde på indtil at der bliver plads på posten.

En gennemgående opgave skal ligesom tilmeldingsopgaven overholde nogle særlige krav til størrelse og udformning, så jo bedre dine spejder er til at ramme disse krav, jo flere point får dine spejder. Udsende og funktionalitet er også forhold, som bliver bedømt. At være kreativt kan give de ekstra point som kan give ens patrulje sejren. Tænk over om dine spejder ikke skal tage nogle ekstra materialer og udstyr med på løbet, så de kan give kreativiteten en ekstra skalle.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Lave ting med hænderne.
- Være nøjagtige.
- Være kreativ.
- Se det færdige produkt inden de går i gang.

Gode råd:

- Tage farver, lim, stofstykker, søm, skruer m.m. med i tasken.
- Brug ventetiden på de forskellige poster, til at lave den gennemgående opgave.
- Tag opgave alvorligt, lave produktet ordentlig.

Hvordan er posterne opbygget

De fleste spejderløb benytter sig af en A- opgave og en B-opgave.

A-opgaver er normalt den primære (store) opgave som posten tager navn efter, men for at undgå at der skal være spildtid på posten, så er der ofte også en mindre opgave (en B-opgave) som normalt er en lille skriftlige, eller praktisk, opgave som spejderne kan lave imens de venter på at kunne komme til A-opgaven. De patruljer som startet med A-opgaven med det samme, laver B-opgaver når de er færdig med A-opgaven.

Post nr. 2: Signalering med signalflag

Beskrivelse:

Sende og modtage en besked ved hjælp af signalflag. Spejderne skal selv oversætte meddelelsen til morse eller sigmafor signaler.

En spejder skal sende og to kan/skal modtage.

Materialer:

- 3-5 sæt signalflag.
- Hjælpedokumenter (koster en point straf)
- A4 papir – til bi-opgaven.
- Trykte foldevejledninger.

Varighed:

De får 20 minutter til at løse opgaven

Point:

Der skal gives point for to opgave. A-opgave som er en signaleringspost, og B-opgave, som er en skriftlig opgave som spejderne skal løse.

A-opgaven: Maximal 30 point

B-opgaven: Maximal 15 point

A-opgave:

Sjakket får point for hvor mange rigtige bogstaver/ord som kommer rigtig frem. Hvis spejderne køber hjælpark (som koster 15 point) så kan de ikke få Minus point. spejderne kan ikke komme under 0 point for posten.

Turn-outs:

Der kan gives maksimal 15 point, 5 point for at melde til ordentligt, 5 point for at melde fra ordentligt, og 5 point for samarbejde på posten, bestikelse og fedteri kan maksimalt give 1 point, dog ikke kan sjakket ikke komme over 15 point ligegyldigt hvor meget de fedter.

Bemanding:

1 pioner og 4 hjælpere

B-opgave spejder - 5 – kamp 2023 – find de skjulte ord

Hej Juniorsjak

Her har I en lille opgave som I skal løse. I har maksimalt 10 minutter til løse opgaven

Det er ikke tilladt at bruge hjælpemidler (I må ikke ringe til en ven, søge på nettet m.m.).

I skal tegne en ring rund om de skjulte ord. Ordene kan stå vandret lodret, på skrå fra højre mod venstre, venstre mod højre, nede fra og op, og oppe fra og ned.

Sjak nummer: _____

A	F	B	U	D	H	E	K	H	V	E	S	P	E	H	L	E	D	O	L	K
F	D	C	S	P	E	L	Ø	Y	T	S	O	B	H	L	M	G	K	L	O	E
F	X	V	A	K	V	F	M	T	S	O	I	D	S	B	O	A	F	N	L	
E	B	O	E	R	A	B	K	T	V	P	H	M	I	X	U	Y	N	I	R	
E	U	G	K	N	A	S	P	E	J	E	D	D	E	V	W	R	W	K	G	G
N	Q	E	N	E	T	G	U	L	B	V	J	I	I	L	I	U	T	N	N	G
D	S	W	J	R	P	U	F	Q	V	O	D	B	I	H	K	S	F	X	I	E
E	L	T	H	B	E	I	R	Y	G	S	Æ	K	U	E	T	T	I	N	T	U
F	E	D	T	F	Æ	L	D	E	F	T	Ø	L	M	P	W	G	Q	O	G	N
T	K	F	K	P	Æ	O	G	F	S	P	E	Q	E	K	O	O	H	Q	N	D
T	Ø	R	K	L	Æ	D	E	M	G	P	F	S	S	I	S	A	L	J	K	E
Ø	F	V	I	T	C	T	G	O	Æ	G	E	A	V	I	M	E	R	G	E	R
K	Y	S	M	Æ	R	K	E	R	T	X	H	J	V	B	L	O	Æ	K	E	L
N	B	N	L	B	E	S	N	Ø	R	I	N	G	D	Ø	F	H	W	H	N	A
Æ	S	U	Ø	G	D	Y	B	M	G	X	F	I	S	N	V	E	R	V	P	G
I	A	E	V	J	J	F	Q	F	S	T	B	D	J	T	O	J	U	R	I	K
D	P	G	K	M	E	B	A	Ø	G	R	E	J	J	E	R	K	L	A	N	A
M	M	P	I	H	P	A	T	R	U	L	J	E	L	E	D	E	R	T	E	N
J	O	K	W	A	S	E	S	P	Å	R	S	S	T	J	E	R	N	E	B	N
X	K	H	A	O	B	H	K	W	A	G	G	G	S	H	I	Å	W	Z	A	Q

De skjulte ord:

- Spejder
- Adventurespejd
- Afbud
- Beskrivelse
- Bivuak
- Division
- Dolk
- Fedtælde
- Grej
- Hej
- Hytte
- Klan
- Kompas
- Liggeunderlag
- Mærker
- Patruljeleder
- PUF
- Rygsæk
- Sisal
- Sovepose
- Tørklæde
- WAGGGS
- WOSM
- Årsstjerne

A-opgaverne har typisk en varighed på 45-60 minutter, mens B-opgaver typisk har en varighed på 15- 20 minutter.

Typiske poster i et spejderløb

Besnøringspost:

Dine spejder kommer sjældent uden om at skulle møde en besnøringspost på et spejderløb. Det er her hvor dine spejder skal bevise at du har lært dem at bygge med rafter og snor. Ikke nok med at spejderne skal bygge noget på tid, spejderne skal også bygge det solidt, og med ordentlige besnøringer. Sværhedsgraden af det som spejderne skal lave i rafter og snor kommer meget an på, spejdernes alder, og om det er et traditionelt spejderløb, eller om det er et adventureløb.

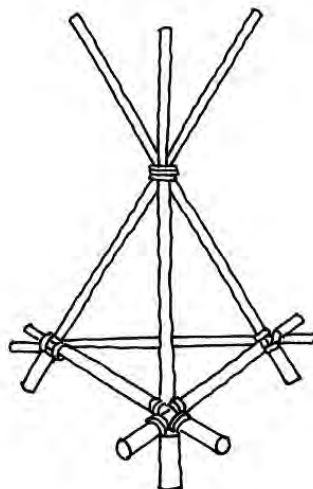
Mikro: skal som minimum kunne lave en A-buk.

Junior: skal som minimum kunne lave Trebuk.

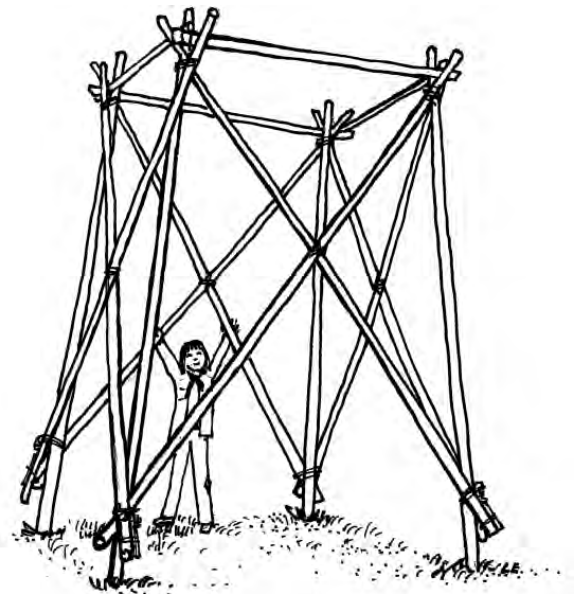
Spejder: skal som minimum kunne lave et 10 minutters-tårn.



A-buk



Trebuk



Ti-minutters-tårn

Hvad skal dine spejder være god til:

- De skal kunne starte og afslutte en besnøring. (tømmerstik og dobbelt halvstik)
- De skal kunne forlænge et besnøringsreb.
- De skal kunne lave en almindelig krydsbesnøring
- De skal kunne lave en vinkelbesnøring.
- De skal kunne oplægge et besnøringstøv.
- De skal kunne lave en ottetalsbesnøring.

Gode råd til spejderne:

- Beslut allerede på forhånd hvem som gør hvad.
- Lad spejderne øve sig inden løbet i at bygge f.eks. et tårn som står stabilt.
- Lad spejderne øve sig i at bruge forskellige tykkelse af reb og snor til at lave besnøringer med.

Posten indeholder typisk:

- Byg en A-buk.
- Byg et 10 min tårn.
- Byg en bro.
- Hele patruljen skal være min. 1½ over jorden.
- Lav en rebstige.

Båltæending:

At kunne tænde et bål, er en ting som alle spejder skal kunne, og selvfølgelig er det også noget som dine spejder skal kunne, når de er på spejderløb. Alt efter sværhedsgraden på spejderløbet, så begrænses de muligheder som dine spejder får lov til at bruge, når de skal tænde bålet. Fra de yngste spejder som får lov til at bruge tændstikker til de ældste spejder som er tvunget til selv at lave deres eget ildbor og tænde bålet med denne. Ofte er båltæendingen forbundet med at det er noget som dine spejder skal klare på tid, og de skal ofte løse en opgave ud over det at få ild i bålet. Spejderne skal f.eks. brænde en snor over, varme vand i en papirspose eller spejle et æg på en spade. Dine spejder skal tænke over hvad det er for en opgave som de skal løse med bålet, skal bålet være højt og kun bestå af fine kviste, så snoren hurtigt kan brændes over, eller skal der laves gløder så der kan laves mad over bålet.



Båltæending kan være slået sammen med en madlavningspost.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Vide hvordan et bål skal opbygges.
- Skal kunne tænde et bål ved hjælp af tændstikker, ildstål, ildbor, ståluld og batteri.
- Snitte spåner til bålet.
- Kende bålegenskaber på forskellige typer af træer.

- Vide hvordan de tænder et bål i regnvejr og snevejr.

Gode råd til spejderne:

- Hav tørt brænde med i rygsækken. (spåner, fine pinde, lidt tykkere pind og små stykker)
- Hav stearinbomber/tænd blokke med i rygsækken.
- Ekstra tændstikker.

Posten indeholder typisk:

- Brænd en snor/pind over.
- Varm vand i en papirpose.
- Lav et spejlæg på en spade.

De barske poster:

De barske er en række forskellige poster, som har det tilfælles, at de presser spejderne ud af deres normale tryghedsområde. Hvis spejderne ønsker at gennemføre posten, så er spejderne nødt til at flytte deres grænser. Posterne er ikke farlige, men de er lavet således at spejderne presset en lille smule psykisk.

Tøjkæde høre til denne gruppe af poster, men poster kan også være at spejderne skal klatre højt op i et træ (med sikring), længst ud på en gren (med sikring). Følekimsleg i en spand med indvolde og andre ulækre ting vil spejderne også kunne oplev under de barske poster.

Der er ikke en fast liste over hvad disse poster består af, ud over at de er lavet til at rykke spejdernes grænser.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Mod
- Viljestyrke.
- At sige fra.

Gode råd:

- Bed spejderne at tænke over, at der ikke er noget som er farligt for dem, og at de nok skal slippe levende fra posten.
- Bevar roen.

Posten indeholder typisk:

- Tøjkæde.
- Tøjtårn.
- Klatre højt op, eller længst ud.
- Ulækker ting.
- Uhyggelige ting eller steder. (som f.eks. en post på en kirkegård med zombier)

Forhindringsbane:

Hvad vil et spejderløb være uden en forhindringsbane? Hvis spejderløbet ikke har forhindringsbanen som en selvstændig del af spejderløbet, så er der en god chance for, at en af posterne på nat- eller dagsopgaveløbet er en forhindringsbane. Forhindringsbaner findes i mange forskellige udgaver. De går fra færdig opbygget forhindringer, over forhindringer lavet af materialerne i naturen til en snor som spejderne skal følge rundt i landskabet.

Forhindringsbanen er en post, som ikke kræver nogle særlige spejderfærdigheder. Spejderne skal "bare" kunne kravle over, under og igennem forskellige ting. Der er nogle spejderløb som sætter en stor ære i deres forhindringsbane, og har valgt at deres forhindringsbane skal opbygge efter et særligt tema.

Forhindringsbanen på spejder-5-kamp er en våd forhindringsbane, hvilket betyder, at dine spejder bliver smurt ind i vand og mudder når de gennemfører forhindringsbanen. En forhindringsbane er altid på tid, så det gælder om at komme hurtigt i gennem den.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Mod til at komme i gennem forhindringerne.
- Kondition.

Gode råd:

- Planlæg på forhold, i hvilken rækkefølge som spejderne gennemfører forhindringsbanen i.
- Sørg for at der er nogle "stærke" til at hjælpe de mindste i gennem banen. (stærk- svag- stærk).
- Have tøj på som ikke kan hænge fast i forhindringerne, (smid uniform, tørklæde, jakke med mere – løbetøj med lange arme og ben er gode at have på)

Posten indeholder typisk:

- Kande/kop med vand gennem forhindringerne ved at følge snoren

- Traditionelle forhindringsbane, men hvor nogle af dem er smurt ind i sæbe for at gøre dem glatte.
- Terrænløb hvor naturen skaber en naturlig forhindringsbane.
- Følg en snor rundt.



Førstehjælp:

Førstehjælp er en klassisk post på spejderløb. Førstehjælp har den fordel, at den kan bruges til alle grene (alle aldersgrupper). Det er kun et spørgsmål om, at lave en post med den rigtige sværhedsgrad.

Førstehjælpsposten går fra, at spejderne skal kunne sætte et plaster på (familiespejder), til at spejderne skal kunne give førstehjælp til flere tilskadekomne med HLR (hjerte lunge redning) og håndtering af amputationer (klan spejder). Jo større en sværhedsgrad spejderløbet har, jo flere ting skal dine spejder kunne på førstehjælpsposten (ad gangen). Der er altså flere krav til hvad spejderne skal kunne give af førstehjælp.

Næsten alle spejderløb har en førstehjælpspost med. Det er derfor en god ide at kunne give førstehjælp, og HLR. Det er også noget som dine spejder kan bruge i hverdagen.

Minimumskravene til spejderne er:

Mikro spejder	Kunne hjælpe med at skabe sikkerhed og finde førstehjælpstasken. Kunne hente hjælp og kunne trøste den tilskadekomne. Kunne førstehjælp til mindre skader. Vide, at både kemiske stoffer, dyr og planter kan være giftige. Kende fordele ved korrekt påklædning i forhold til vind og vejr.
Mini spejder	Kunne vurdere, om en tilskadekomne er bevidstløs, og sikre frie luftveje Førstehjælpens 4 hovedpunkter. Kunne ringe 1-1-2 ved alvorligere ulykkestilfælde. Vide, at skader på hoved, nakke og ryg kan være farlige. Kunne den korrekte førstehjælp til skader på muskler og led.
Junior	Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter. Kunne udføre førstehjælp ved kraftige blødninger. Kunne håndtere mindre skader selvstændigt.
Troppen	Vide, hvordan man udfører livreddende førstehjælp med hjerte-lungeredning (hjertemassage), og brug af hjertestarter. Kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger. Vide, hvad man skal være særlig opmærksom på ved ulykker med kulilteforgiftning.

Husk at dem fra troppen også skal kende til junior, mini og mikro førstehjælps emnerne osv.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Skab sikkerhed.
- HLR.
- Behandle bevidstløse personer.
- Ligge en kompresforbinding.
- Kende til R.I.E.C. og kunne udføre dette.
- Lave en armslynge.
- Stabilisere et åbent benbrud.
- Behandle personer i shock.
- Behandle personer med solstik eller hedeslag.
- Behandle amputationer og tandskader.
- Kende førstehjælpens 4 hovedpunkter.
- Vide hvad de skal oplyse til 112.
- Hvordan man laver en nødbåre.

Gode råd:

- Planlæg på forhold hvem som gør hvad på posten.
- Vær opmærksom på at Skabe sikkerhed før spejderne gør i gang med førstehjælpen
- Spejderne skal tænke sig om inden de går i gang, tænk over hvem som skal have hjælp først, hvad er den mest alvorlige skade.

Posten indeholder typisk:

- Skab sikkerhed.
- HLR.
- Alvorlige blødninger.
- Nødflytninger.
- Alarmering.
- Brækket arme og ben.

Gåder og spørgsmålspost:

Gåder og spørgsmålsposter er poster, hvor spejderne får en, eller flere gåder som de skal komme med det rigtige svar på. Spejderne kan også få en opgave hvor der er flere 100 spørgsmål som de skal svare på. Gåderne og spørgsmål kan passe ind i det tema som spejderløbet har, men kan også være en ulogisk blanding af ting som spejderne skal svare på. Ofte er der flere spørgsmål/gåder end hvad spejderne ville have tid til at svare på, så det er en god ide at lære dine spejder at de skal starte med at læse opgaven igennem inden de går i gang. Det kan være at de nemme opgaver står sidst på det/de papirer som spejderne har modtaget.

En typisk gåde/spørgsmål kunne være:

33)...

34) Hvilke træer er dårligt til at bruge som brænde (typer)

35) Hvilken hovedstad er der tale om: vi griner

36)...

Spejderne skal nu bruges deres viden til at komme frem til det rigtige svar

Hvad skal dine spejder være god til:

- At gætte gåder.
- Bevare overblikket.
- Tænke sig om.
- Parat viden om alt!

Gode råd:

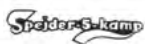
- Spejderne skal tænke sig om og bevare roen

Posten indeholder typisk:

- Gæt hvilke træ det drejser sig om ud fra et stykke bark.
- Gæt navne på sten/mineraler.
- Gæt metaller ud fra en prøve.
- Gæt dyre spor.
- Gæt en lort.
- 1000 spørgsmål.
- Gåder.

e) rev vi marken let
f) det er samfundets skyld
g) na, na, na, na, na, na, na, na, na, na, now

070. Hvordan skriver man 1994 med romertal?
071. Hvem skal være monark i Danmark når Dronning Margrethe er død?
072. Hvis man siger man har ondt i håret, hvad har man så?
073. Hvem er det der er så glad for sin cykel?
074. Hvornår er det Dronning Ingrid's fødselsdag?
075. Hvad laver man snaps af?
076. I hvilken side af vejen kører man i i England?
077. Kan man køre i tog fra England til Frankrig?
078. Hvad kan man også kalde en tokrone?
079. Hvordan kender man en edderkop fra et insekt?
080. Hvor mange amter er der i Danmark?
081. Hvad vil det sige at accelerere?
082. Hvilken af verdensdelene er næststørst?
083. Bruger vi i Danmark latinske, kyrilliske eller græske bogstaver?
084. Er en alge et dyr eller en plante?
085. Er Antarktis 200, 300 eller 400 gange større end Danmark?
086. Hvilken verdensdel er den største?
087. Hvor mange gange større end Danmark er den største verdensdel: Mere end 800, mere end 1000 eller mere end 1200 gange større?
088. Hvor langt er et marathonløb?
089. Australien er 170 gange større end Danmark. Hvor mange gange Danmarks befolkning bor der dernede?
090. Hvor stammer badminton fra - Nordafrika, Mellemamerika, Nordeuropa eller Østasien?
091. Hvor mange billearter lever der i Danmark?
092. Hvad hedder Europas største bille?
093. Kan kæmpeblæksprutten blive 17, 21 eller 24 m. lang?
094. Hvad har vi som et bløddyr ikke har?



Kimsleg:

Kimsleg har de fleste spejder nok allerede oplevet. Der findes mange forskellige typer af kimsleg. Alle kimslege går ud på dette samme, og det er at spejderne skal bruge deres sanser og så huske, det som de har set, hørt, følte eller smagt på.

Kimsleg er altså en måde at udfordre vores sanser og hukommelse på. Kimsleg arbejder med de følgende sanser.

- Se.
- Høre.
- Føle.
- Smage.
- lugte

Det kan lyde som en let opgave, men det er ikke nemt at gætte hvad det er for en ting, når man kun må benytte fødderne og tingene er gemt i en spand med havregrød. Jo mere ekstrem spejderløb jo mere klamt og ulækkert bliver kims legen.

Opgaven er på tid og spejderne har derfor kun en hvis mængde tid til at observere (se, høre, føle, smage, lugte) de ting som de skal huske. Antallet af de ting som spejderne skal huske øges også alt efter hvor svært spejderløbet er.



Hvad skal dine spejder være god til:

- Være modig.
- God til at lytte.
- Huske.

Gode råd:

- Planlæg på forhold hvem som gør hvad på posten.
- Del tingene op, hvem tager de første 5 ting, hvem tager de næste osv.

Posten indeholder typisk:

- Huske 15-30 ting efter at have fået 1 minut til at huske dem.
- Smage på 10-20 forskellige madvare.
- Lugte til 10-20 forskellige ting.
- Huske 15-30 ting efter at have følt med hænder eller fødderne.
- Huske fuglesang, eller andre dyreløde.

Knob og knuder:

At kunne lave rigtige knob og knuder er en vigtig del af det at være spejder, og dine spejder vil også blive testet i at kunne binde knob og knuder. Alt efter hvilken gren, som dine spejder er i, er der forskellige krav til hvor mange og hvor svære knob og knuder som dine spejder skal kunde binde. Knob og knude posten på de forskellige spejderløb går gerne lidt over den mængde som dine spejder skal kunne binde.

Det er vigtigt, at kunne de mest almindelige knob og knuder som spejder, da spejder bygger en masse ved hjælp af rafter og snor.

Som et eksempel:

Gren

Familiespejder (3-6 år)

Mikro (6-8 år)

Mini (8-10 år)

Junior (10-12 år)

Knob og knuder

- Råbåndsknob.
- Dobbelt halvstik.
- Pælestik.
- Råbåndsknob.
- Dobbelt halvstik.
- Pælestik.
- Råbåndsknob.
- Halvstik.
- Flagknob.
- Dobbelt halvstik.
- Pælestik.
- Råbåndsknob.
- Halvstik.
- Kvælerstikket.
- Flagknob.
- Ottetalsknob.
- Flamsk knob.
- Dobbelt halvstik om egen part.
- Sommerfugleknob.
- Dobbelt ottetalsknob.

Trop (12-16 år)

- Dobbelt halvstik.
- Pælestik.
- Råbåndsknob.
- Halvstik.
- Kvælerstikket.
- Flagknob.
- Ottetalsknob.
- Flamsk knob.
- Dobbelt halvstik om egen part.
- Sommerfugleknob.
- Dobbelt ottetalsknob.
- Dobbelt flagknob.
- Abehånd.
- Fiskerstik med Halvstik.
- Blodknode/kirurgknode.
- Dobbelt Løbeknob.
- Flagknob med slipstik.
- Fortøjningsstik.

Senior (16-24 år)

- Dobbelt halvstik.
- Pælestik.
- Råbåndsknob.
- Halvstik.
- Kvælerstikket.
- Flagknob.
- Ottetalsknob.
- Flamsk knob.
- Dobbelt halvstik om egen part.
- Sommerfugleknob.
- Dobbelt ottetalsknob.
- Dobbelt flagknob.
- Abehånd.
- Fiskerstik med Halvstik.
- Blodknode/kirurgknode.
- Dobbelt Løbeknob.
- Flagknob med slipstik.
- Fortøjningsstik.
- Diamantknob.
- HMS-knode.
- Håndjernsknob.
- Kirurgløkken.
- Lassoknode.
- Nødmasteknob.
- Overhåndsknob.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Tålmodighed
- Dine spejder skal kunne binde de knob og snuder som passer til deres gren.

Gode råd:

- Brug 5 minutter på hvert spejdermøde til at binde knob og knuder.
- Gør det til et "sport" i patruljen, hvem kan binde flest forskellige knob og knuder, og hvem kan binde de vildeste knob og knuder.
- Som forberedelse til et spejderløb, del knob og knuderne ud mellem alle i patruljen, så alle spejderne lærer at lave 10 forskellige knuder og knob hver.
- Sig til dem at de skal øve sig, øve sig, øve sig.

Posten indeholder typisk:

- Lav en knobtavle.
- Lav flest forskellige knob på tid.
- Lav knob og knuder efter en liste.
- Lav en rebstige.



Binde et råbåndsknob med træerne

Koder:

Løsning af koderbeskeder, og hemmelige beskeder, er en meget typisk spejder disciplin. Koder findes i et hav af forskellige udgaver og forskellige sværhedsgrader, men de er næsten altid opbygget på et system, så hvis dine spejder kender disse systemer, så vil de også kunne løse de fleste koder. Spejderne vil på posten få udleveret en eller flere koder/hemmelige beskeder som de skal finde svaret på. Det kan være at vejen til den næste post er beskrevet i den kodet besked. Så det er vigtigt at spejderne får knækket koden og fundet beskeden.

Hvordan knækker man en kode?

Den nemmeste måde at løse en kode på, er at have skulle løse den før, og "fået" løsningen. Altså øvelse gør mester, jo flere forskellige typer af koder og hemmelige beskeder som dine spejder tidligere har arbejdet med, jo nemmer er det, at løse en anden kode eller hemmelig besked.

Hvad skal dine spejder være god til:

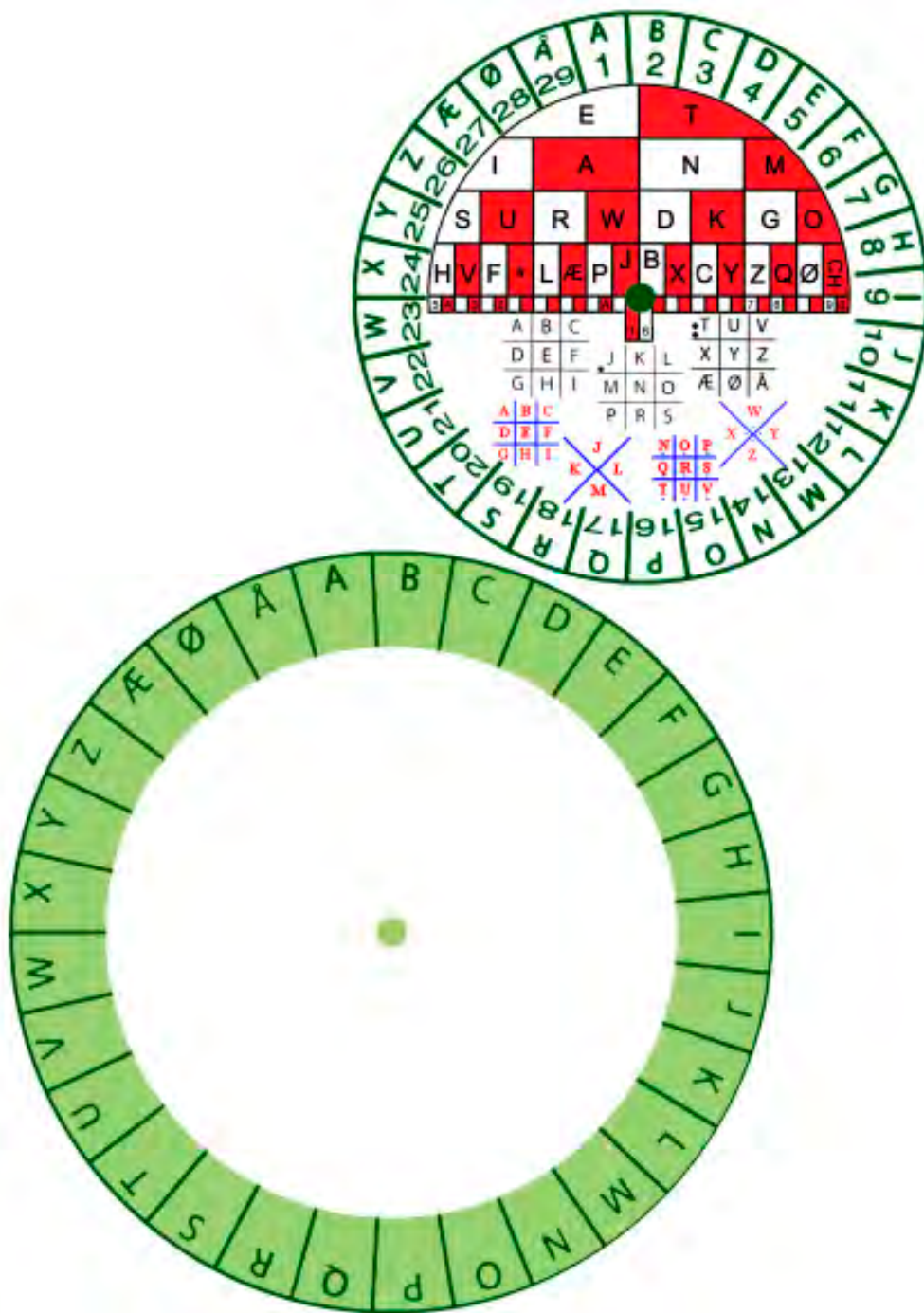
- At genkende koder, og vide hvordan man kan løse dem.

Gode råd:

- Lad dine spejder øve sig, øve sig, øve sig.
- Husk papir og blyant.
- En lommelygte er en god ting, hvis dine spejder skal på natløb.

Posten indeholder typisk:

- Juniorkoden.
- Sangsbogskoden.
- Skrift som kommer frem ved opvarmning.
- Morsekoder.
- Nummerkoder.
- Aviskoden.
- Skemakoder.
- Rune skrift.



Kort og Kompas:

At finde vej er en vigtig del at være spejder, så selvfølgelig kan dine spejder opleve at de på en post skal kunne vise, at de kan finde ud af at bruge et kort og/eller et kompas. Posten vil enten bestå af et mini o-løb hvor spejderne skal ud og finde nogle poster (kortet), eller også skal spejderne finde den/de rigtige poster i mellem de mange forkerte (kompas). Typisk har spejderne kun ca. 30 -45 minutter på posten, så skal det gå stærkt med af få løst opgaven.

Dine spejder kan også blive bedt om at tegne et kort over et afgrænset område.

Hvad skal dine spejder være god til:

- At kunne læse et kort.
- At kunne finde vej efter et kort
- At kunne tegne et kort.
- Kondition.
- Overblik.
- Tålmodighed.
- Være nøjagtig og koncentreret

Gode råd:

- Sig til dem at de skal øve sig, øve sig, øve sig.
- Sig til dem at de skal Kigge på kortet inden de begynder at løbe (hvor er de, hvor er posten, hvad vej skal de).

Posten indeholder typisk:

- Et mini o-løb.
- Find det rigtige sted ved hjælp af et kompas.
- Tegn et kort over et lille område.

Kulsø post:

Kulsø posten er en post hvor spejderne skal lave en lille ting i Kulsø. Spejderne skal på posten vise at de har forstået hvordan Kulsø fungere. Spejderne skal vise, at de kan finde ud af at bruge de værktøjer som der anvendte til at bygge med Kulsø. På grund af, at spejderne kun vil have kort tid på posten er det begrænset hvor store og komplekse ting som dine spejder skal kunne finde ud af at lave. Dine spejder skal dog kunne finde ud af at lave en 3 benet skammel på 30 minutter.

En kulsø post vil normalt kun være for junior, trops og klan spejder.

Hvad skal dine spejder være god til:

- At arbejde med værktøj.
- At have et overblik.
- At kunne holde en tidsplan

Gode råd:

- Spejderne skal dele opgaven op imellem sig, så alle arbejder på en del af opgaven samtidigt.
- Spejderne må ikke brug for lang tid på at planlægge hvem som skal gøre hvad.

Posten indeholder typisk:

- Lav en skammel.
- Lav en knude af træ.
- Lav en ramme (til f.eks. en knobtavle).

Madlavning:

En af spejdernes grund tænk er at, en spejder skal kunne klare sig selv. Det betyder at dine spejder selv skal kunne lave mad. Alt efter spejderløbet, skal spejderne på en madlavningspost kunne lave forskellige ting. Det kan gå fra at lave en pandekage over bål til, at skulle lave en 5 retters gourmetmenu på trangia. Som spejder er der ikke noget som heder færdigretter, næ alt skal laves fra bunden. Dette betyder at dine spejder selv skal lave maden for bunden, også skrælle kartofler. Der er kun kort tid til at lave maden (30 til 40 minutter), så der skal arbejdes hurtigt. Husk at der jo også skal ryddes op inden posten er færdig.

I trop og klanen er det ikke unormalt at spejderne selv skal slå et mindre dyr ihjel, eller idet mindste flå det døde dyr. Det kan være en god ide at du snakker med dine spejder om hvem som har lyst til at prøve det, før de tager på løb.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Hygiejne.
- Spejderne skal kunne skrælle, rive og pille forskellige grønsager.
- Spejderne skal kunne tilberede mad over bål og på trangia.
- Spejderne skal kunne finde ud af at lave de "traditionelle" danske retter.

Gode råd:

- Sig til spejderne at de skal bruge minimum en dag om ugen på, at hjælpe med at lave mad der hjemme.
- Lære nye retter at kende, brug gerne en kogebog til at lære nye retter.
- Spejderne skal ikke være bange for at prøve sig frem.
- Tænk over, om det kan betale sig at tage en kartoffelskræller med på spejderløbet
- Krydderier kan være en god ide at tage med på løb, havregrød bliver bare bedre med kanel sukker.

Posten indeholder typisk:

- Alt lave forskellige retter over bål
 - Pandekage.
 - Hjemmelavet forårsruller.
 - Brød over bål.
 - Fyldte avokadoer.
 - Snobrød.
 - Chokolademousse
 - Appelsinkage.
- Slå et dyr ihjel (høne eller kanin) og tilberede den.
- Mad på spade, i saltdej eller på en planke.



Musik og sang:

En musik og sang post er en post hvor spejderne skal spille og synge for postmandskabet. Posten kan også være en post hvor spejderne først selv skal bygge deres instrumenter, og som afslutning på posten skal spejderne vise hvor gode de er ved at spille et lille stykke musik.

Det kan også være at spejderne skal optage deres musik på en telefon og sende den til løbsledelsen (dommerne),

Snak med dine spejder om over hvem som skal synge, hvem som skal spille musik og hvem som skal optage det som spejderne synger/spiller.

Dine spejder skal tag posten seriøst også selv om de hverken kan synge eller spille musik. Sig til dine spejder at de skal gøre det bedste som de kan, og håbe på at de kan få nogle point for at tage opgave seriøst.

Hvad skal jeg som spejder være god til:

- At synge
- At spille et instrument (rytme)
- Være modig.

Gode råd:

- Lad vær med at råbe/skrige – spejderne skal synge.
- Find ud af hvem i patruljen som kan synge og lade dem være forsanger, resten kan være brummer.

Posten indeholder typisk:

- Efterabe det som postmandskabet spille.
- Syng en særlige sang.
- Spil et stykke musik (valgt af postmandskabet)
- Præsenter en sang eller patruljeråb som er en gennemgående opgave.
- Lave selv instrumenter, og spil et stykke musik.

Målskydning:

Målskydning, eller kast efter et mål, er også en post som dine spejder kan løbe ind i på et spejderløb

Posten går i store træk ud på, at spejderne skal ramme nogle mål, enten på tid eller ud fra en række forsøg (normalt får dine spejder 3 forsøg pr. medlem i patruljen). Der findes rigtige mange forskellige måde at denne type af post kan være opbygget op. Det mest hyppige er, at spejderne skal skyde med bue og pil, slangebøsse og øksekast. Denne type af løbspost sætter nogle krav om, at spejderne, i patruljen, selv skal lave den bue, eller den slangebøsse m.f. som de skal bruge for at kunne ramme målet. Nogle gange vil det være en tilmeldingsopgave, andre gange vil det være en gennemgående opgave som spejderne skal løse undervejs i løbet.

Hvad skal dine spejder være god til:

- At ramme plet.
- Tålmodighed.
- Rolighed.

Gode råd:

- Hvis posten er koblet sammen med en gennemgående opgave, så sig til dine spejder at de skal brug tid på at lave den så den kan fungere, så har de nemmer med at ramme plet på posten.

Posten indeholder typisk:

- Skyde med bue og pil
- Skyde med slangebøsse
- Kaste med økse.
- Kaste med dartpile.
- Luftgevær.
- Spyd kast.
- Sten kast.
- Hesteko kast.
- Rebring kast.



O-løb:

O-løb, eller orienteringsløb, kan enten være sit eget element i et spejderløb, eller også kan den være en del af et nat- eller dagsopgaveløb. Som en post, er o-løbet ikke særligt stort, da der normalt kun er ca. 45 minutter til at gennemføre o-løbet på. Der findes mange forskellige typer af O-løb som kan indgå som en post på et spejderløb.

Disse kunne være:

- Det normale o-løb (idræt o-løb).
- Det omvendte o-løb.
- Linje o-løb.
- Kompas o-løb.
- Højdekurve o-løb.
- Signaturjagt.
- Stjerneløb.
- Fotoløb.
- Nat o-løb.
- Løb på historiske kort.

Da dine spejder kun har begrænset tid til rådighed, som er der ingen grund til at slæbe en masse tøj og udstyr med ud på løbet. Sig til dine spejder at de skal smide uniformen, tørklæder, jakken, rygsækken m.m. når de skal løbe o-løbet

Hvad skal dine spejder være god til:

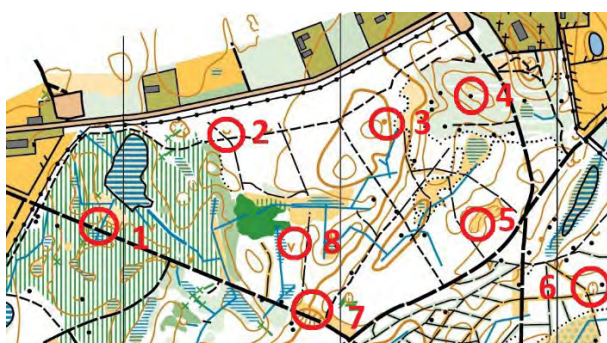
- Kondition.
- O-løb (det siger jo sig selv).
- Kort.
- Kompas.
- Signatur

Gode råd:

- Øv jer i o-løb!
- Kom i god løbeform.
- Tag ikke mere med ud på o-løbet, end det som er nødvendigt. (slæb ikke på mere end det som dine spejder har brug for på selve o-løbet)

Posten indeholder typisk:

- De oplistet o-løbs udgaver.



Redningsreb:

Evnen til at kunne bruge et redningsreb, er en spejderdisciplin som fra tid til anden kommer som en post på spejderløb. Posten går ud på at få pose i redningsrebet til at ramme plet. Posten kan være udformet på mange forskellige måde. Formålet er, at ramme et særligt område, som er et symbol på en person der er ved at drukne. Man må ikke ramme personen, men redningsrebet skal tæt nok på til at personen kan nå at få fat i rebet.

Normalt skal dine spejder kaste efter en cirkel, eller efter en spand, og spejderne får point efter, om de kan ramme ind, eller ned i målet.

Hvad skal dine spejder være god til:

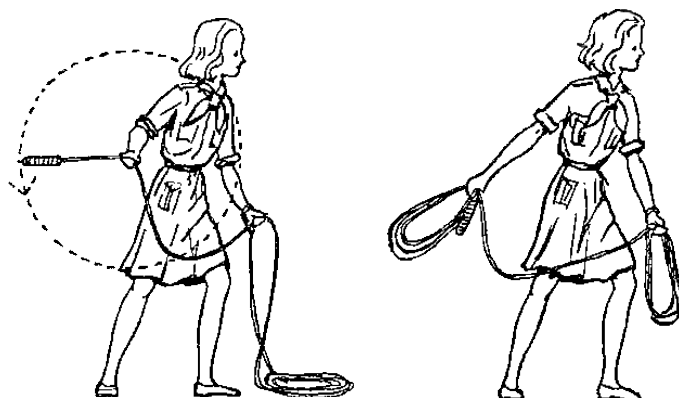
- Tålmodighed.
- Evnet til at ramme plet.

Gode råd:

- Øv jer.

Posten indeholder typisk:

- Kast efter en cirkel på jorden.
- Kast efter en spand på jorden.
- Kast efter ting, som skal væltes.
- Kast efter ting som hænger i luften.



Samarbejde post:

Spejder skal kunne arbejde godt sammen, så der er nogle spejderløb som har poster der stiller krav til patruljens evne til at samarbejde. Det skal foregå ved at en besked, eller et budskab skal sendes fra et medlem af patruljen til den næste. Der findes flere forskellige typer at samarbejdsøvelser, alt fra at bygget et tårn kun ved hjælp en ring af reb som alle i patruljen styre, til figurer som skal opbygges uden at spejderne må sige noget.

Det er nogle af de samme opgaver, som ansatte i virksomheder bliver udsat for på samarbejde kurser, så de på arbejdspladsen bliver bedre til at samarbejde.

Det er vigtigt, at dine spejder arbejder sammen som en patrulje. Ingen må stå udenfor, alle skal deltage. Du skal huske dine spejder på at det ikke nødvendigvis at de den ene spejder som har den "rigtige" løsning på at få løst opgaven (spejder som råber højt)

Hvad skal dine spejder være god til:

- Samarbejde (det siger jo ligesom sig selv)
- Tålmodighed.
- Rolighed.
- Gå på mod.

Gode råd:

- Få spejderne til at planlæg hvad de vil gøre inden de gør i gang.
- Snak sammen (hvis det er tillade).
- Gå ikke for hurtigt frem.

Posten indeholder typisk:

- Byg en figur ud fra en model, hvor kun en spejder afgangens må gå hen og kigge.
- Byg en figur ud fra en beskrivelse givet via radio.
- Stabel klodsen ved hjælp af en "edderkop" ring af tovværk.
- Fjern en beholder ud fra et "giftigt" område.
- Mælkekasse løb.
- Byg en selvbærende bro af pinde



Signalering:

Signalering er en typisk post på et spejderløb, og består normalt af at dine spejder skal sende, eller modtage, en besked ved hjælp af morse.

Der er forskellige måder som dine spejder kan sende/modtage en morse besked på. De kan ske ved hjælp af en lygte (om natten), ved hjælp af signalflag, eller ved hjælp af en morsenøgle (lyd).

I spejderløb til de ældre spejder kan Semafor signalering også indgå i signaleringsposter.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Dine spejder skal kende til, og kunne bruge morsealfabet.
- Dine spejder skal kunne sende en morsebesked ved hjælp af en lygte.
- Dine spejder skal kunne modtage en morse besked. (lys, lyd, signalflag)
- Dine spejder skal kunne sende en morsebesked ved hjælp af signalflag.
- Dine spejder skal kende til og kunne bruge semafor alfabet.

Gode råd:

- Dine spejder skal en notesblok og blyant med, så alle kan notere beskeden ned.
- En lygte som er egnet til at sende morsebeskeder med.
- En lamineret udgave af morseskemaet.

Posten indeholder typisk:

- Morse.
- Semafor.

E						T									
I			A			N			M						
S		U	R	W	D	K	G	O							
H	V	F	L	Æ	P	J	B	X	C	Y	Z	Q	Ø	CH	
5	4	3	2		Å	1	6				7		8	9	0

Skuespil/ drama:

På en skuespil eller drama post vil dine spejder få en opgave om at udføre et skuespil, ofte med kostymer og kuliser. Spejderne vil få kort tid til at finde ud af hvem som skal spille de forskellige roller. Spejderne skal derefter opføre deres lille skuespil for postmandskabet, og spejderne vil få point alt efter hvor gode de er, og hvor meget de går op i deres roller.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Dine spejder skal være modig.
- Dine spejder skal kunne forstille dig, at du er den person eller ting som er din rolle.
- Dine spejder skal kunne improvisere.

Gode råd:

- Pas på, at det hele ikke går op i tant og fjas.
- Gå op i jeres rolle med liv og sjæl.
- Være seriøs om den opgave som dine spejder har fået.

Posten indeholder typisk:

- Lave en film på mobiltelefon på 5 minutter.
- Lave et skuespil.
- Genindspil en kendt scene fra et skuespil (f.eks. Hamlet).

Sniger poster (lydløs hen til noget):

En snigepost er en klassisk spejder post. Den går i alt sin enkelhed ud på at dine spejder skal snige, eller liste, sig LYDLØST ind på en fra postmandskabet. Personen sidder et stykke væk fra startet stedet. Sig til dine spejder at Inden de går i gang med posten, så skal de fjerne alt som kan give lyd fra sig når de bevæger sig hen imod personen. Det er IKKE et spørgsmål om at komme først, det er et spørgsmål om at være lydløse, så spejderne skal se sig for, når de bevæger sig hen imod personen.

Hvad skal dine spejder være god til:

- Dine spejder skal kunne bevæge sig være lydløs.
- Dine spejder skal være tålmodig.

Gode råd:

- Fjern alt hvad som kan lave støj, inden dine spejder starter på posten.
- Bevæg jer langsomt imod posten.
- Se jer for, så I ikke træder på noget som larmer.
- Husk, det er ikke et spørgsmål om at komme først.

Posten indeholder typisk:

- Gå lydløst hen til en person.
- Gå lydløst igennem en "forhindringsbane".

Styrkeprøve:

På denne post skal dine konkurrere imod postmandskabet, imod en anden patrulje, eller på tid. Reglerne er simple, hvis dine spejder vinder så får de point. Der kan være mange forskellige typer at styrkeprøver. Bære en tung ting længst, hvem kan holde en planke i længst tid og så videre.

Hvis der er flere discipliner, og det kun er en fra patruljen som må deltage i hver disciplin, så dine spejder skal tænke over hvem som skal tage de forskellige opgaver. De skal have tænkt over hvad de hver især er gode til.

Hvad skal dine spejder være god til:

- At være stærk.
- Have kondition.
- Vedvarenehed.
- At være en fighter.

Gode råd:

- Hvis det er muligt, vælg den som er bedst til at løse opgaven
- Fjern alt det som I ikke skal bruge på posten

Posten indeholder typisk:

- Tovtrækning.
- Bære en tung ting længst.
- Løb på tid (hvem kommer først).
- Kast (kugle stød/spydkast).

Tøjkæde/tøjtårn:

Tøjkæde eller tøjtårn er en post som kun sjældent bliver brugt i dag. Tøjkæde, eller tøjtårn, hører til en gruppe af poster som er navngivet ”de barske”.

Opgaven går ud på, at lave den længst kæde, eller det højeste tårn af det tøj som patruljemedlemmer har på når de ankommer til posten. Der har været nogle uheldige tilfælde, hvor posten har været brugt i et byløb, som har givet dårlige medieomtale. Dette har medført, at posten ikke længere bliver brugt i de fleste spejderløb. Der er ikke noget svært, eller farligt ved denne post, men det kræver mod, at smide det meste tøj, især når det er midt om vinteren.

I dag er de mest storspejder- og klanspejderløb hvor posten bliver brugt, og den bliver kun brugt i løb som foregå væk fra beboelse.

Hvad skal dine spejder være god til:

- De skal ikke være genert.
- De skal have mod til at smide tøjet, men også mod til at sige fra (som er det vigtigste)

Gode råd:

- Husk at en snørebånd er ca. 1½-2 meter langt. (vandrestøvle) og dem har dine spejder to af pr medlem i patruljen.
- Hvis dine spejder ved, at der kan være et tøjkæde/tøjtårn post, så husk at tage ekstra meget tøj på, et gammeldags halstørklæde kan give en meter eller mere.

Posten indeholder typisk:

- Tøjkæde.
- Tøjtårn.
- Antal stykker tøj.
- Vægt, hvor mange kg. tøj vil patruljen smide.

Spilleregler:

Der er en række spilleregler som dine spejder som deltager skal overholde, ja altså kun hvis dine spejder ønsker at vinde spejderløbet. Dette betyder at dine spejder er nødt til, at gøre ting på en særlig måde, og i en særlig rækkefølge. Men det vigtigste er, at patruljen vise sig fra sin bedste side når de er i nærheden af, og på posterne.

God opførsel på et spejderløb:

- Spejderne skal tale pænt til hinanden.
- Gå pænt på linje.
- Spejderne skal Lade vær med at skændes eller sloges på posten.
- Undgår at diskutere på posten.
- Uniformen skal være synlig og tørklædet skal sidde rigtigt.
- Hvis spejderne har en patruljestander med, så skal de behandle den med respekt, den må ikke ligge på jorden, men skal placeres op af en taske eller et træ.

Melde til og fra en post:

1. Når spejderne nærmer sig en post, så skal de begynde at gå på række.
2. Spejderne skal holde op med at snakke sammen, inden de kommer i lytte afstand af posten.
3. Når spejderne kommer frem til posten, så skal de stiller de op på en række hvor de står ved siden af hinanden.
Patruljelederen i den ene ende og patruljeassistenten i den anden ende.
4. Når spejderne står på linje, træder patruljelederen et skridt frem, og melder patruljen til.

[navn] fra [spejdergruppe] meder til.

F.eks.: **Pindsvinet fra Nuuk gruppe** melder til.

Mandskabet på posten vil svare tilbage: **Velkommen til Pindsvinet fra Nuuk gruppe.**

5. Patruljelederen træder et skridt tilbage

6. Post mandskabet vil herefter give en besked om hvad der skal ske på posten.
7. Når spejderne har løst opgaven, så går patruljelederen hen til postmandskabet, og melder at opgaven er løst.
[navn] fra [spejdergruppe] melder at opgaven med [...] er klar
f.eks.: **Pindsvinet fra Nuuk gruppe melder at opgaven med at der skulle tændes et bål er løst.**
8. Postmandskabet vil komme over at bedømme om dine spejder har løst opgaven rigtig. Postmandskabet vil give spejderne svar, om de er tilfreds med løsningen af opgaven. Postmandskabet vil f.eks. svare:
Det er i orden, I må godt rydde op, og gøre jer klar til at gå videre til næste post.
9. Når spejderne klar til at gå videre, så stiller de op på linje.
10. Patruljelederen gå et skridt frem og melder patruljen fra.
[navn] fra [spejdergruppe] melder fra
f.eks. **Pindsvinet fra Nuuk gruppe melder fra.**
Postmandskabet vil svare tilbage, f.eks. **Mange tak Pindsvinet, god tur.**
11. Patruljelederen vil gå først, og de andre medlemmer i patruljen vil følge efter i en række.
12. Dine spejder skal vent med at snakke, diskutere, eller skændes indtil de er langt nok væk fra posten til, at postmandskabet ikke kan se eller høre dine spejder.

Planlæg af arbejdsopgaverne på et løb.

Hvordan kan du som leder gøre det nemt for dine spejder når dine spejder skal på spejderløb. En god måde er at planlægge hvad de forskellige i patruljen skal gøre, hvis de møder en særlig post.

Dine spejder skal laver altså et skema for hver type af poster som de kan risikere at komme ud for, og finder ud af hvem som skal gøre hvad på den post. Her nedenfor er der lavet et eksempel på sådan et skema.

Eksempel:

Besnøringspost	Ib	Svend	Ida	Sofie	Maria	Knud
Holder lommelygte og lyser			X			X
Laver besnøringer		X		X		
Løfter rafter op fra jorden	X				X	
Svarer på spørgsmål fra Postmandskabet	X					
Melder til		X				
Melder fra		X				

Husk at tage med:

- Arbejdshandsker, så man kan stramme besnøringerne rigtigt.
- Knobbog.

Hvis dine lave et sådan skema for alle de poster som de tror, at de kan møde på spejderløbet og hvis dine spejder øver jer i deres roller, så bliver spejderløbet ikke så svært at gennemføre.

Prøv at få dine spejder til at lave et hvem-gør-hvad skema over disse poster:

- Besnøringspost
- Båltæending
- De barske poster
- Forhindrengsbane
- Førstehjælp
- Gåder og spørgsmålspost
- Kimsleg
- Knob og knuder
- Koder
- Kort og Kompas
- Kulsø post
- Madlavning
- Musik og sang
- Målskydning
- O-løb
- Redningsreb
- Samarbejde post
- Signalering
- Skuespil/ drama
- Sniger poster (lydløs hen til noget)
- Styrkeprøve
- Tøjkæde/tøjtårn

Når du laver årshjulet for din gren, så prøv at indarbejde nogle af disse poster som afslutning på f.eks. et mærkeforløb, skriv også de spejderløb ind i jeres program. Så har dine spejder noget at glæde sig til, og de ved hvorfor, at de skal bruge nogle møder på f.eks. at øve koder.

Ting som kan være gode at have med på et spejderløb.

Enkel dags spejderløb:

- ☐ Drikkedunk (med vand).
- ☐ Overtøj.
- ☐ Et par ekstra sokker (rene).
- ☐ Spejder Uniform (med lommeorden) og tørklæde
- ☐ Slik og kiks (energi).
- ☐ Lommelygte.
- ☐ Varm trøje/jakke til posterne
- ☐ Kompas/GPS.
- ☐ Buff.
- ☐ Ur.
- ☐ Regntøj.
- ☐ Vandre støvler / sko.
- ☐ Bestik: tallerken (dyb og flad), kop, ske, kniv, gaffel.
- ☐ Spejderdolk.
- ☐ Taske til at bære det i.

Flere dags spejderløb:

- ☐ Drikkedunk (med vand).
- ☐ Overtøj.
- ☐ Spejder Uniform (med lommeorden) og tørklæde
- ☐ Slik og kiks (energi).
- ☐ Lommelygte.
- ☐ Varm trøje/jakke til posterne
- ☐ Kompas/GPS.
- ☐ Buff.
- ☐ Ur.
- ☐ Regntøj.
- ☐ Vandre støvler / sko.
- ☐ Bestik: tallerken (dyb og flad), kop, ske, kniv, gaffel.
- ☐ Spejderdolk.
- ☐ Rygsæk med bærebælte.
- ☐ Sovepose.
- ☐ Underlag.
- ☐ Skiftetøj herunder også undertøj.

- ☐ Strømper, tynde.
- ☐ Strømper, tykke.
- ☐ Kompas.
- ☐ Førstehjælpsgrej.
- ☐ Personligt udstyr, tandbørste, tandpasta, medicin m.m.
- ☐ Viskestykke.
- ☐ Kamera.
- ☐ Håndklæde.
- ☐ Mobiltelefon (hvis det er tilladt)
- ☐ Slik og kage.

Vinter:

- ☐ Varm trøje.
- ☐ Varm jakke.
- ☐ Hue, vanter, halstørklæde.
- ☐ Lange undertøj.
- ☐ Termokerne med varmt vand til te, kaffe, kakao m.m.

Sommer:

- ☐ Badetøj
- ☐ Korte bukser/nederdel.
- ☐ Solbeskyttelse.
- ☐ ½ liter sodavand, så har du en vandflaske til senere.

Adventureløb

Dine spejder skal kun tage det mest nødvendige med. Nogle af adventureløbene har deres egne pakkeliste, med ting og udstyr som de anbefaler dine spejder at have med på løbet. Er dine spejder helt ny med adventureløb, så prøv at holde jer til de ting og udstyr som løbet anbefaler. Efterhånden som dine spejder har deltaget i flere adventureløb så skal de nok lære nogle tips om hvad som er godt og skidt at have med på løbet.

En pakkeliste fra Nathike ser således ud:

FORSLAG TIL PERSONLIGT Udstyr

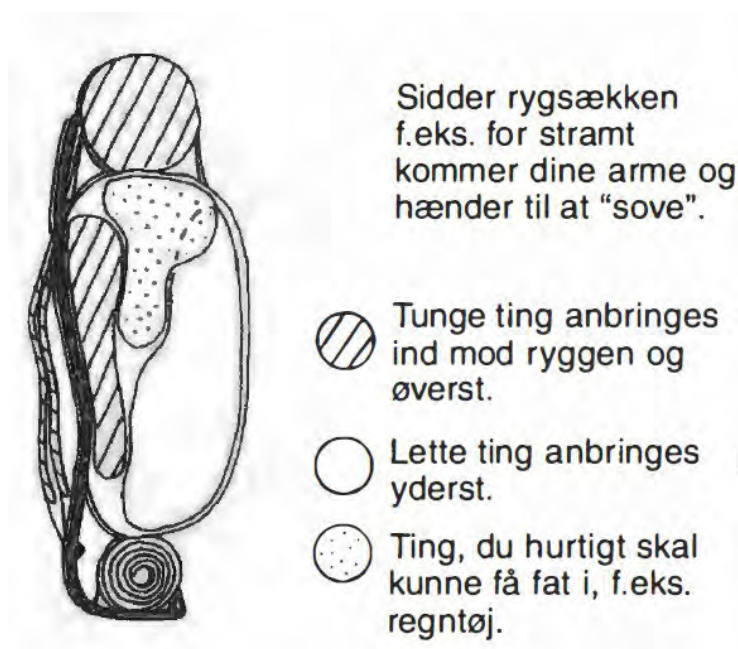
- Regntøj
- Varmt/vindtæt tøj
- Uniform og tørklæde
- Sovepose + underlag
- **Reflekser (SKAL medbringes)**
- Hue og vanter
- Masser af strømper
- Undertøj
- Vaskegrej/tandbørste
- Kompas
- En god lygte og ekstra batterier
- Drikkedunk/væske
- Fuldt opladet mobiltelefon

FORSLAG TIL PATRULJEUDSTYR

- Trangia/stormkøkken (husk brændstof og tændstikker)
- **Førstehjælpskasse (SKAL medbringes)**
- Mad
- Spade + toiletpapir (hvis I skal på "toilettet" i skoven)
- Letvægts-presenning (til at sove under og skjule jer under)
- Snor til at bygge bivuak
- Affaldsposer

Pakning af Rygsækken

Når dine spejder skal på spejderløb hvor der er en overnatning, eller bare et løb hvor de skal have noget udstyr med, så skal dine spejder lære at pakke deres udrustning, således at de kan gå langt uden at få ondt i ryggen. Rygsækken skal ligge godt til ryggen, hverken for løst, eller for stramt. Reguler bæreremmen inden dine spejder drager af sted.



Lommeorden:

Hvad bør der være i en uniformslomme, det komme lidt an på hvilken gren, som de er spejder i. Lommeorden består som minimum af:

- **Vores lommebog**, altså den spejderbog som passer til den gren som dine spejder er i.
- **Sangbog**, sangbogen bliver ofte brugt til koder i mange spejderløb.
- **Blyant/kuglepind**, ofte er en blyant bedre, da det som spejderne skriver ikke forsvinder i regnvejr.
- **Skrivepapir**, en lille blok som kan være i spejderlommen er det bedste, da der ikke vil være løse stykker papir over det hele.
- **Plaster 2-4 stk.**, det er altid godt at have nogle plaster med i lomme, husk at de godt må være i forskellige størrelser.
- **Sikkerhedsnål 2-4 stk.**, Sikkerhedsnåle er gode at have med, da de kan bruges til at ordne uendeligt mange små problemer, som hvis nu taske eller bukserne går i stykker.
- **4 stk. 5 kr.**, Have altid nogle mønter med i uniformen, f.eks. på en sikkerhedsnål, så er der til en tur forbi købmanden, hvis spejderne går sukkerkold på et løb.
- **Lommetørklæde**, hvis tuden løber eller hele hovedet er smurt ind i flødebolle og makrel, så er et papirlommetørklæde godt at have med.
- **Tændstikker** + noget at stryge dem på, skal dine spejder tænde et bål, eller bare en petroleum lygte, så er det godt at have nogle tændstikker med i lommen.

Andre ting som høre til uniformen:

- **Knobbånd**, er godt at have med da der kan være poster hvor spejderne skal vise hvor mange knob som de kan.
- **Mug**, når spejderne skal have noget at drikke, så er det bedst at have noget at hælde op i.
- **Dolk**, skal spejderne have to stykker sisal ud af ét, eller forberede en 3 retters menu midt om natten, så er det godt at have en dolk med.
- **Lygte**, det er nemmere at læse et o-løbskort, lave besnøringer, eller lave mad, når spejderne kan se hvad det er som de laver.
- **Spejdertørklæde**, Kan bruges på førstehjælpsposter, samt at det giver negative point i Turn out hvis spejderne ikke har det på, når de er på løb.

Kondition:

Spejderløb er ikke bare fis og ballade. Spejderne skal gå eller løbe som en del af spejderløbet, og det kræver at spejder er i form til at kunne gennemføre løbet. I de forskellige afsnit i denne bog, er kravene til juniorspejderne blevet brugt til at fortælle om de minimumskrav som der er til spejderne. Her nedenfor er oplistet de typiske konditionskrav til de forskellige grene.

Gren	Afstand som de skal kunne gå	Afstand som de skal kunne løbe
Familiespejder (3-6 år)	2 km	-
Mikro (6-8 år)	5 km	2 km
Mini (8-10 år)	10 km	5 km
Junior (10-12 år)	15 km	10 km
Trop (12-16 år)	20 km	15 km
Senior (16-24 år)	30 – 40 km	15 - 20 km.

Spejderløb som du, som ledere bør kende til:

Spejderløb	Type af spejderløb	Dato for løbet	Aldersgruppe
Alligatorløbet http://alligator.dk/	Adventureløb	Februar	15-23, 23+
Apokalypseløbet http://www.apokalypse.dk/	Adventureløb	3. weekend i marts	14-17, 17+
Bispestaven http://www.bispestaven.dk/	Adventureløb	Pinsen	13-17 og +18
CICERO-løbet https://www.xn--cicerolbet-6cb.dk/	Adventureløb	November	13-17 år
Coco Crazy Monkey Race https://ccmr.dk/	Adventureløb	Slut januar / start februar	12-16 år
Dilleløbet https://www.dille.dk/	Adventureløb	Oktober	12-16 år
Dinizuli	Adventureløb	Januar	12-16 år
Fenrisløbet https://web.fenris.info/	Adventureløb	Sidste weekend i oktober	12-16 år
Invictusløbet https://invictusloebet.dk/	Adventureløb	I foråret	13-17 år
Nathejk https://nathejk.dk/	Adventureløb	3. weekend i september	12-16 år (for tropsspejdere)
Solarisløbet https://solaris.dk/	Adventureløb	Sidste uge i august	14-17 og 18+
Sværdkamp http://www.svaerdkamp.dk/	Adventureløb	St. Bededagsferien	Konkurrencesjak: 16-23 år, Oldboysjak: 24+ år
Impeesa https://www.impeesa.dk/	Traditionelle spejderløb	første fredag i oktober.	Åbent for spejdere fra hele Himmerland i aldersklassen svarende til 4. – 6. klassesetrin

Wasa Wasa https://www.wasa-wasa.dk/	Adventureløb	Starten af februar	12-16, 17-23 og 23+
Spejder-5-kamp https://www.spejder5kamp.dk/	Traditionelle spejderløb	2. weekend i september	12- 14 år og 14 -16 år
Sct. Georgs Gildet Lokale løb for lokale spejder	Traditionelle spejderløb	[]	[]
The Wild https://thewild.dk/	Traditionelle spejderløb	Marts	18 år +
Tempusløbet https://www.facebook.com/tempusloebet/	Traditionelle spejderløb	September	Tropsspejdere på Fyn
Ranger Challenge https://rangerchallenge.dk/	Traditionelle spejderløb	April	12 – 18 år
Maka Mani https://www.makamani.dk/	Traditionelle spejderløb	Marts.	Juniorspejdere

Du skal dog vær opmærksom på at spejderløb kommer til og andre forsvinder, søg lige på nettet inden du fortæller at dine spejder skal på løb.

Løsninger på opgaver i Spejdernes håndbog

Opgave 1)

Hvilken type af spejderløb har du deltaget?

Hvilket spejderløb var det sjoveste?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder 😊

Opgave 2)

Hvilke personer fra spejderløbet har du på da du deltog i dit sidste spejderløb?

Har du været så uheldig at du har fået besøg af Samariterne?

Hvis ja....hvorfors?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder 😊

Opgave 3)

Hvilken type var de sidste 3 spejderløb som du har deltaget i?

Hvilken type kan du bedst lide?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder 😊

Opgave 4)

Hvilken type af temaløb er beskrevet i afsnittet som du lige har læst?

Svar: Fotoløb, O-løb, Natløb, Kodeløb, Jagtløb, Sejles, eller ræs-løb, Skaf en... løb, Gåde/undersøge løb.

Hvilken type af tema løb syntes du, var den sjoveste at deltage i?

Der er ikke et fast svar til dette spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder 😊

Opgave 5)

Er du til små-spejderløb, hike-løb, traditionelle spejderløb, eller til adventureløb?

Hvor mange, og hvilke for de 4 typer af spejderløb vil du gerne deltage i, i løbet af dette spejderår, og i det næste spejderår?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder 😊

Opgave 6)

Hvilken type af løbs elementerne, altså hike, tilmeldingsopgaver, skrøbelig ting, dagopgaveløb, natløb, o-løb og forhindringsbane, har du prøvet på et spejderløb?

Hvilke syntes du, som var sjovest at deltage i?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder 😊

Opgave 7)

Lav en liste over det udstyr, som du skal bruge til en overnatning.

Svar: se pakkelliste på side 107 til 109.

Opgave 8)

Hvad må I aldrig gøre på en post?

Svar: Skændes, råber af hinanden, eller slås på posten.

Har du prøvet at melde til og fra? Kan du huske hvad du skal sige? Skriv ned hvad du skal sige hvis du (din patrulje) kommer frem til en post.

Svar: ja/Nej – se punkt 4 i afsnittet.

Opgave 9)

Hvilke besnøringer kan du binde, og hvilke ting f.eks. en a-buk har du været med til at bygge?

Er der nogle besnøringer som du har behov for at øve dig på?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder ☺

Da er det en fordel hvis spejderne kan tømmerstik og dobbelt halvstik, samt vinkel- og krydsbesnøring.

Opgave 10)

På hvor mange måder kan du tænde et bål?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder ☺

Opgave 11)

Hvilke knob og knuder kan du binde?

Er der nogle knob og knuder som du skal have opfrisket?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder ☺

Opgave 12)

Hvilke kodersystemer og måden at sende hemmelige beskeder på kender du?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder ☺

Opgave 13)

Hvordan vil du have det med at skulle slå et dyr ihjel?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder ☺

Opgave 14)

Er I gode til at samarbejde i patruljen?

Hvorfor/ hvorfor ikke?

Der er ikke et fast svar til disse spørgsmål, da det er op til den enkelte spejder ☺

[illegible]

Spejderløftet

Jeg lover at holde spejderloven

Spejderloven

Den, der er med i spejdernes fællesskab, gør sit bedste for:

- at finde sin egen tro og have respekt for andres
 - at værne om naturen
 - at være en god kammerat
- at være hensynsfuld og hjælpe andre
 - at være til at stole på
- at høre andres meninger og danne sin egen
- at tage medansvar i familie og samfund

Motto

Vær beredt