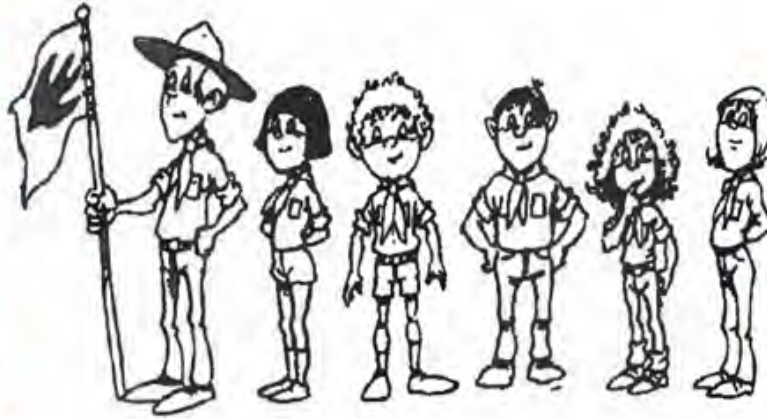


Tips til fastholdelse af junior- og tropsspejder

– Den lange udgave –



Spejdernes håndbog

Særudgave

Udgave 1 - August 2025

Der er "lånt" tekst og billeder fra:

Spejdernes håndbog – Den røde tråd
Samlet af Don Juul Madsen

Forord:

Denne håndbog er tiltænkt til at skulle være et hjælpeværktøj til gruppernes bestyrelser i forbindelse med at kortlægge hvilke mærker som er egnet til at fremdyrke de spejderfærdigheder og de personlige færdigheder som gruppe ønsker at deres spejder har/får.



Ideen med denne håndbog er, at give bestyrelsesmedlemmer et redskab som de kan benytte til, at finde de mærker som bedst giver spejderne de færdigheder som bestyrelsen ønsker at spejderne får. Redskabet består af 3 dele, en række kort som indeholder hver deres spejderfærdighed, En række kort som indeholde personlige egenskaber, og DDS mærkerne. På DDS mærkerne er der oplyst hvilke færdigheder som mærkeforløbet kan give spejderne, hvis spejderne gennemfører forløbet.

Ideen er at spejderlederne (sammen med bestyrelsen) kan anvende denne mulighed for at udvælge de mærker (forløb) som bedst skabe de færdigheder som bestyrelsen har udvalgt.

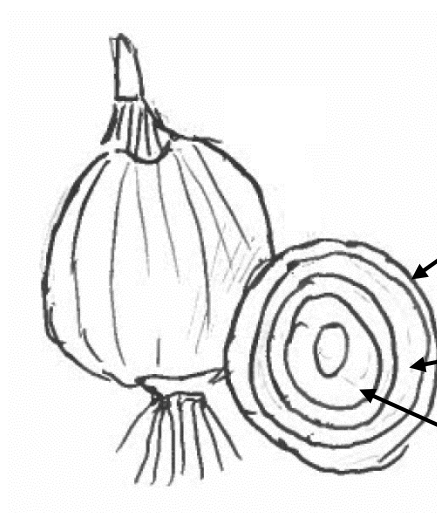
For spejderlederen betyder det, at man får et grafisk billede på hvilke mærker (forløb) som man i løbet af en gren periode (2 til 3 år) skal gennemføre for, at kunne give spejderne de færdigheder som bestyrelsen har valgt til at være vigtige. Kort fortalt skal spejderlederen vælge at bruge tid på et mærke (forløb) hvor 5 færdigheder kan blive udviklet frem for et mærke (forløb) hvor 0 eller en færdig bliver udviklet.

Denne håndbog er en udvidelse til den korte håndbog " Tips til fastholdelse af junior- og tropsspejder (den korte udgave)".

I denne håndbog er der taget et element med, som ikke er beskrevet i den korte udgave, nemlig de 8 intelligenser.

Jeg har prøvet at lave en tegning hvordan jeg ser sammenhængen i mellem de forskellige elementer.

Jeg bruger et løg som eksempel.



Den røde tråd i gruppen

[Den overordnet ramme]

De 8 intelligenser

[Til planlægning af møder]

Det uventet element

[For at give krydderi til møderne]

Vi er nødt til at arbejde med flere forskellige elementer af gangen hvis vi vil sikre at vi ikke mister for mange spejder.

Jeg håber, at du kan holde ud at læse denne håndbog, og at den ikke er alt for kaotisk og langhåret at læse.

Indhold

Forord:	2
Kort beskrivelse af metoden, som er beskrevet i Tips til fastholdelse af junior- og tropsspejder håndbogen. 8	
Hvad er en spejderfærdighed og hvad er en personlige egenskaber	13
Færdigheder:	13
Egenskaber:	13
Personlige egenskaber:	14
Metode nr. 2: DDS mærkerne/duelighedsbeviserne) og de 8 intelligenser.....	16
Hvordan finder jeg ud af hvilke af de 8 intelligenser som mine spejder har toppe i?	21
Brugen af overraskelsesmomentet i spejdermøderne.....	23
Bilag 1: Kort, til ud klipning, med spejderfærdigheder og personlige egenskaber.	24
Bilag 2: Ud klipningskort over DDS mærker	103
Familiespejder	103
Haletudse.....	104
Jord til bord	105
Krible-krable	106
Legemester	107
Skovens dyr.....	108
Sporfølger	109
Trøster	110
Udesover.....	111
Cirkusartist.....	112
En god kammerat	113
Førstehjælp 1.....	114
Hulebygger.....	115
Klar dig selv.....	116
Kniv	117
Sansekender	118
Skattejæger.....	119
Spis naturen.....	120
Stjernekigger.....	121
Bålkok	122
En god gerning.....	123
Filmmager.....	124

Førstehjælp 2.....	125
Hvem er jeg.....	126
Kulturspejder	127
lejr bållarrangør.....	128
Nørd	129
På en øde ø	130
Primitur.....	131
Raftebygger	132
Sav	133
Selvstændig.....	134
Stifinder	135
Telt.....	136
Bygherre	137
Dine rettigheder	138
En god patrulje	139
Fjord til bord	140
Førstehjælp 3.....	141
Hiker	142
Kodehoved.....	143
Konfliktløser.....	144
Kulturagent.....	145
Lejrarkitekt.....	146
Opfinder.....	147
Orienteringsløber	148
På egen hånd	149
Performer	150
Småbådssejler.....	151
Smagsdommer.....	152
Survior	153
Svømmer.....	154
Teatersport.....	155
Trangia-champ.....	156
Verdensborger.....	157
Vild Ro.....	158

Vinterbivy	159
Økse	160
Adventurespejd	161
Alene i Vildmarken	162
Basecamp.....	163
Det kolde gys	164
Førstehjælp 4.....	165
Gast.....	166
Glamping	167
Influencer.....	168
Kano	169
Kaptajn.....	170
Masterchef	171
Mikroeventyr	172
Nej cap	173
Ro på.....	174
Toptur	175
Triple Challenge	176
Vores rettigheder	177
Woop	178
Hop i.....	179
Iværksætter	180
Kollektivet.....	181
Mad i fokus	182
Madfællesskaber	183
Offline	184
Så hatten passer	185
Senior-Zen.....	186
De fem smage.....	187
Genbrugeren.....	188
Grøntdyrkeren	189
Madforvandling	190
Svampedyrker	191
Spiseren	192

Bilag 3: Udkast til liste over spejderfærdigheder:	193
Klar dig selv.....	193
Natur.....	195
Kort og kompas.....	197
Knob og knuder	198
Pionering.....	199
Madlavning.....	200
Kommunikation	201
Førstehjælp.....	202
Lejrfærdigheder.....	203
Kunne indrette en bål plads.	203
Spejderbevægelsen	204
Drama og optræden	205
Kultur og samfund.	206
Håndelag.....	208
Søaktiviteter:	210
Sikkerhed	211
Leg og sjov	212
Om spejderen	213
Bilag 4: Oversigt over de 8 intelligenser og Mærkerne	214
Oversigt over de 8 intelligenser.....	214
Mærkerne og de 8 intelligenser	215
Oplistning:	216
Hvilken betydning har denne liste så for min planlægning af spejderarbejdet?	232
Bilag 5: Bestem dine 7 intelligenser (voksen udgaven).....	233
Skema til "bestemmelse" af intelligenser	236

Kort beskrivelse af metoden, som er beskrevet i Tips til fastholdelse af junior- og tropsspejder håndbogen.

Der er lavet en håndbog "Tips til fastholdelse af junior- og tropsspejder". I håndbogen er der lavet et forslag til hvordan man i gruppen kan sikre en god fastholdelse af spejderne i gruppen.

Forslaget går ud på at fastlægge hvilken type af spejder som man i gruppe ønsker at "producere".

Jeg har prøvet at sætte nogle tegninger, og ord på mulige spejdertyper (bare for at få jer startet).



Den sociale spejder



Den selvstændige spejder



Sommerlejr spejderen



Samarbejdsspejderen



Den aktive spejder



Hyggespejderen



Den mad interesseret spejder



Den legene spejder



Den natur interesseret spejder



Spejderfærdigheder

[illegible][illegible]

Det er det som denne "håndbog" kan hjælpe med til. I bilag 1 er der en række kort (som skal klippes ud) med spejderfærdigheder og personlige egenskaber.

Ideen er at når I har fundet jeres ideel spejder, så skal I bruge kortene til udvælge de færdigheder som I mener jeres ideel spejder skal have.

Ideen er ikke at I skal udvælge samtlige kort, da jeres spejder så ville kunne være "ekspert" i alt, og med mindre at I har spejdermøder 24/7 så har I ikke tid til at kunne gennemfører nok mærkeforløber til at opnå alle disse færdigheder/egenskaber.

I skal udvælge et sted i mellem 1/3 og halvdelen af kortene. Når I har gjort dette, så skal I benytte de kort over DDS mærkerne (bilag 2, som også skal klippes ud).



På DDS mærkerne står der hvilke færdigheder/egenskaber som de kan være med til at udvikle hos jeres spejder.



Kribble-krible

Info om mærke
Aktiviteterne i kribble krible mærket er sammensat, så spejderne får en viden om, og oplevelse med, hvad der findes af kryb og andet dyreliv i skovbund, gamle træer, stranden, kalkgrav osv. Mærket handler om at være nysgerrig, opsøgende og at forundres over naturens skabninger. Det er fint, hvis man kan søge efter kryb forskellige steder, så man møder forskellige slags dyr.

Mærket tages i perioden marts til september, hvor der er kribble-krabledyr at finde i skov og krat.

Spejderne skal sammen med deres forældre:
Lære at finde kryb og dyreliv og behandle dem på en ordentlig måde, herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget.
Opleve og få viden om, hvad der findes af kryb og dyreliv i skovbund, gamle træer, kalkgrav mv.

Varighed:
Varighed: Forløbet indebærer 3-4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:
Kende til dyrelivet i naturen på forskellige tider af året
Kunne behandle dyr ordentligt herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den nysgerrige



Systematik eren



Du kan finde spejderfærdigheder og personlige egenskaber her:

Det er ikke sådan at spejderfærdigheder og personlige egenskaber på de forskellige er 100 % faste. Det er lavet ud fra et skøn af beskrivelsen til mærket. Du har måske et andet syn på hvilke færdigheder som et mærke giver. Snak med din bestyrelse og medledere om hvilke færdigheder og egenskaber som I mener at de forskellige mærker vil give spejderne når de gennemfører mærkeforløbet.

Raftebygger

Knob og knuder
Kende til de mest brugte Knob

Knob og knuder
Kende til de mest brugte Knob

Personlige egenskaber
Være tryk ved højder

Knob og knuder
Kende til de mest brugte Knob

Pionering
Kende til rigtig løfteteknik

Pionering
Kende til sikkerhedsreglerne ved pionerarbejde

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

- Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til simple pionerarbejde.
- At kunne samarbejde med andre.
- Kende til rigtig løfteteknik
- Kende til sikkerhedsreglerne ved pionerarbejde
- Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering
- Kende til de mest brugte Knob
- Kende til de mest brugte knuder
- Kende til de mest brugte besnøringer
- Være tryk ved højder.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den sociale

Den fysisk aktive

Den nysgerrige

Hvad er en spejderfærdighed og hvad er en personlige egenskaber

Færdigheder:

Hvis vi nu starter helt fra starten, så er en færdighed noget som du kan, F.eks.

Jeg kan koge et æg.

Jeg kan slå et telt op.

Jeg kan male en væg.

Jeg kan anvende en traktor.

Jeg kan sy et mærke på uniformen.

...

...

Så en færdighed er altså noget som vi kan (stor og småt). Færdigheder kan deles op i forskellige grupper alt efter hvad vi skal bruge dem til. De fleste som har prøvet at skulle skrive et C.V. har skrevet færdigheder ned, så som sprog (dansk, engelsk osv.), kendskab til computerprogrammer (Word, Excel osv.). Fra nu af vil vi kun kigge på de færdigheder for er relevante/brugbare som spejder (som vi kan opnå ved at være spejder).

Typiske spejderfærdigheder er:

Kunne lave mad over et bål.

Kunne bygge en køkkenbord (i rafter).

Kunne finde vej efter et kort.

...

...

...

Jeg har lavet en liste, som ligger i ballagene over de færdigheder som er spejderfærdigheder.

Færdighederne er blandet andet taget ud fra beskrivelserne i DDS mærkerne.

Egenskaber:

Personlige egenskaber, er hvordan man er som person, og som er svære at få en ny egenskab kun ved at gennemføre et mærkeforløb. Egenskaber kan i mange tilfælde mere være et krav som spejderen skal kunne opfylde for at kunne gennemfører mærkeforløbet end noget som de får ved at gennemfører et mærkeforløb.

En egenskaber et krav eller noget man får?

Hvordan lære man en spejder medfølelse, hvis de har en dyssocial personlighedsstruktur? Og er det noget som et mærkeforløb kan ændre noget ved?

På den anden side kan mørkeræd, og angsten ved at være alene i en skov, være noget som et mærkeforløb kan ændre på.

I min verden kan en personlig egenskab hurtig blive til et krav for at kunne gennemfører et mærkeforløb, kan man f.eks. kunne trøste andre, hvis man ikke selv har medfølelse? (mærkeforløb: Trøster)

Tænk over, om personlige egenskaber er noget man kan opnå ved at gennemfører et mærkeforløb, eller noget som er et krav for at kunne gennemfører forløbet.

Jeg tænker at listen over personlige egenskaber kunne se således ud:

Personlige egenskaber:

- At kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt.
- At være nysgerrighed.
- At have lyst til at lære mere
- At have mod til at møde det ukendte.
- At være vedholdenhed.
- At kunne samarbejde med andre.
- At have medmenneskelighed.
- At kunne deltage i et kammeratskab.
- Kunne deltage i arrangementer
- At kunne trøste andre
- Være tryk i, og ved vand.
- Tør at være alene (f.eks. i skoven, i hytten)
- Kunne have hovedet under vand.
- Kunne optræde foran et publikum
- Kunne behandle dyr ordentligt.
- Kunne lege samme med andre spejder.
- Kunne arbejde med sine følelser.
- Kunne tabe og vinde lege uden at blive sur.
- Kunne være ude om natten.
- Være tryk ved mørket
- Være tryk ved højder.
- Kan udvikle og udfordre sine sanser.
- Prøve oplevelser med brug af alle sanser enkeltvis og i samspil.
- Få et bedre "sprog" (spejder fag ord + skal kunne beskrive følelser)
- Kunne sove udenfor (i telt, bivouak, shelter)
- Kunne reflektere over egen og andres opførsel/indsats
- At kunne hjælpe andre uden af få noget igen
- At kunne bede andre om hjælp.
- At turde have en mening.
- Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv.
- Have forståelse for egne og andres reaktioner
- Kunne møde andre positivt og anerkendende
- Kan forholde sig til nytten / udbyttet af at en metode til løsning af opgave
- Kunne behovsudsættelse
- Have respekt for de andre spejdere og lytte, når andre snakker
- Har respekt for andre

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere egenskaber på.

-
- This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. On the left side, there are ten black dots arranged vertically, each aligned with one of the horizontal lines. The rest of the page is empty, with no text or other markings.

Metode nr. 2: DDS mærkerne/duelighedsbeviserne) og de 8 intelligenser.

Som beskrevet i håndbogen "det røde tråd i spejderarbejdet" så er vores måde at opfatte, og interagere med verden på, styret af de 8 intelligenser, som vi alle sammen har. Nogle er "stærke" på **sociale intelligens**, og andre har en "stærk" **Visuel-rumlige intelligens**. Ingen er "stærk" på alle 8 intelligenser.

Den sociale



Musikskeren



Individualisten



Ordkunstneren



Den fysisk aktive



Den nysgerrige



Den visuelle



Systematikeren



De forskellige billeder er med (som et eksempel) for at give en ide om typen af spejder, som er stærke i de forskellige intelligenser. Billederne bruger jeg for at tydeliggøre hvilke/hvilken intelligens som bliver styrket/anvendt i de forskellige mærker (se bilag).

Hvad skal jeg som spejderleder gøre for at sikre, at alle spejderne får glæde af mine spejdermøder når de nu har styrker spredt ud over de 8 intelligenser?

Jeg "låner" et afsnit fra håndbogen "den røde tråd".

Korpset (DDS) har lavet en række forløb, hvor der er lavet en plan over spejdermødet.

Prøv at se her: Naturen i fokus for de 10 til 12 årige spejder

Forløb: Naturen i fokus			
Modul: 1			
Tid:	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Starterceremoni		
15 min	Leg: bævere ved floden		
20 min	Fluerne har beskidte fødder	Bouillonterning, husblas, syltetøjsglas, flue	
35 min	Valgfri 1-2-3	Stor sodavandsflaske, sand, grus, små og store sten, blade, grene, gaze, elastik, kop, kompas, pap-tallerkener, lim	
10 min.	afslutningsceremoni	Sangbøger	

Leg:

Mødet starter med en bevægelsesleg (bævere ved floden), som jo lige er noget for den fysiske aktive (Kropslig/kinæstetisk intelligens) og den sociale. Den har også den fordel, at alle spejderne får brændt noget energi af og på den måde bliver lidt mere rolig.

Den første spejderaktivitet (fluerne har beskidte fødder) er en aktivitet som lige er noget for de spejder som er Systematikeren (Den naturalistiske intelligens) og den nysgerrige (Logisk-matematisk intelligens) da opgaver går ud på at studere naturen og forudsages hvad er det der vil ske.

Fluerne har beskidte fødder aktiviteten handler om hygiejne og bakterievækst.

Fluerne har beskidte fødder

Formålet er at bevidstgøre spejderne om hygiejniske forhold også i spejderlivet på lejrpladsen. Om sommeren er der fluer overalt, og det er vigtigt at gemme maden væk fra dem. Opløs en bouillonterning i kogende vand. Opløs husblas, og bland den i boullonen. Hæld et tyndt lag af blandingen i et rengjort låg til et syltetøjsglas, og lad det størkne med syltetøjsglasset skruet på ovenover. Imens fanger I en flue! Når blandingen er størknet, lukkes fluen ind i glasset. Iagttag hvordan den går rundt på blandingen og spiser. Luk fluen ud, og skru atter glasset på låget. Vent nogle dage. Iagttag hvad der sker med blandingen der hvor fluen har gået rundt! Fluen har afsat bakterier som nu lever godt. I stedet for en flue, kan man prøve at rode lidt rundt med en finger.



Når aktiviteten er færdig (når fluen har bevæget sig rundt i boullonen) så er det tid til at gå i gang med den næste spejderaktivitet. Her har korpset valgt at give spejderlederen 3 valgmuligheder for aktiviteter.

Spejderlederen kan vælge at spejderne kun kan få den ene af de 3 aktivitets muligheder eller også at spejderne selv vælger hvilken af de 3 aktiviteter som de ønsker at arbejde med.

Den anden spejderaktivitet:

Mulighed nr. 1:

Spejderne skal lave et minirensningsanlæg til behandling af beskidt vand.

Valgfri 1: Minirensningsanlæg

Hæld beskidt vand gennem flasken og se hvor rent det er når det kommer ud. Hæld det evt. igennem flere gange for at få det helt rent.

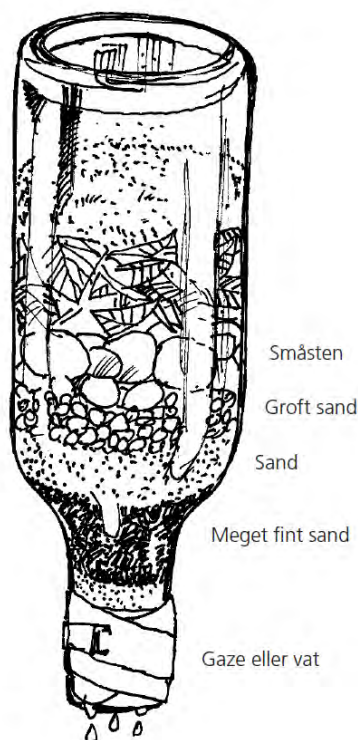
Se en beskrivelse i Natur og Miljø s. 46.

Når vi bruger vand til daglig, ledes det fra afløbet ud gennem kloakken hen til et rensningsanlæg. Her sørger forskellige processer for at rense vandet så meget at det kan ledes ud i naturen.

Mekanisk rensning: Riste fjerner større ting fra vandet, og når vandet står stille flyder fedtstoffer ovenpå så de kan skrubes af.

Biologisk rensning: I et slamnælg æder bakterier løs af alle de stoffer som spildevandet indeholder.

Kemisk rensning: Kemikalier går i forbindelse med stoffer i spildevandet så de synker ud som bundfald. Bundfald og slam fra vandrensningen tørres og brændes på et kraftværk, mens det rensede vand ledes ud til søer og åer eller ud i havet. Herfra fordampes noget til luften og noget siver ned i jorden og bliver til grundvand.



Aktiviteten er lige noget for **Systematikeren** og **den nysgerrige**, da opgaver går ud på at studere naturen, lave eksperimenter og forudses hvad der vil ske.

Mulighed nr. 2:

Spejderne skal lave en fløjte, så de kan tiltrække rådyr.



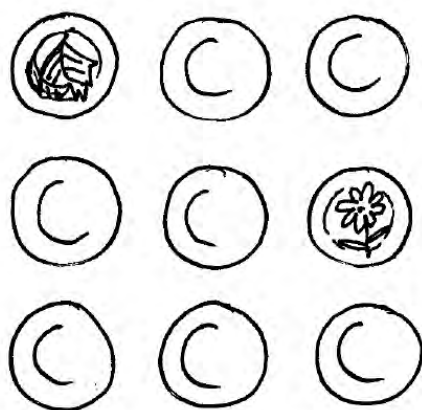
Valgfri 2: Krybskyttefløjte

Man brugte fløjten i gamle dage til at tiltrække rådyr. Flæk en gren midt igennem. Skær en lille fordybning i hver gren-halvdel, så der bliver et hul i midten. Tag et græsstrå, og del det i to. Brug den del uden midterribbe. Placer græsstrået på langs i pinden, og bind de to gren-halvdele sammen igen.

Aktiviteten er lige noget der passer til **Musikelskeren** og **Individualisten**, da opgaven går ud på at lave "musik" og det er en opgave som "bedst" kan laves alene i fred og ro.

Mulighed nr. 3:

Spejderne skal lave et memoryspil med ting fra naturen.



Valgfri 3: Naturmemory

Spejderne finder blomster, blade og lignende i par og limer dem på papptallerkener - en på hver. Tallerkenerne placeres på jorden med bagsiden opad, og der spilles memory.

Denne aktivitet passer til **Systematikeren** og **Den sociale**, da opgaven går ud på at forudse hvor de forskellige ens ting er henne, og det er en leg som kræver at man er sammen om den (social)

Afslutningsceremoni:

Spejdermødet slutes af med en sang (som jo lige er noget for musikelskeren og den sociale).

Oversigt over aktiviteterne på mødet og hvilke intelligenser som passer til aktiviteterne.

Aktivitet

Noget for:

Leg

Den fysiske aktive og den sociale

Den første spejderaktivitet

Systematikeren og den nysgerrige

Den anden spejderaktivitet

Systematikeren og den nysgerrige

Mulighed nr. 1:

Den anden spejderaktivitet

Musikelskeren og Individualisten

Mulighed nr. 2:

Den anden spejderaktivitet

Systematikeren og den sociale

Mulighed nr. 3

Afslutningen

Musikelskeren og den sociale

Jeg har det dette eksempel valgt et tilfældigt møde i fokus hæftet for de 10 til 12 årige spejder, og mødeprogrammet har lykket sig med at have noget for alle de 8 intelligenser.

Så hvis du anvender de forskellige materialer som spejderkorpset har udarbejdet, så behøver du ikke være bekymret om, du nu har noget til alle dine spejder (de 8 intelligenser).

Så du behøver ikke som leder, at have en Ph. D. i pædagogik for at kunne planlægge et spejdermøde.

Hvis du kigger dig lidt for, i noget af det materiale som korpset har udarbejdet, så vil du opdage at, du sagens kan finde aktiviteter/emner som kan holde dine spejder engageret, ligegyldigt hvilke af de 8 intelligenser som de har toppe i.

Prøv at benyt denne skabelon når du planlægger dine spejdermøder:

Mødeskabelon:

- Startceremoni – ca. 5 minutter
- Leg/sang – ca. 10 minutter
- Oplæg nr. 1 – ca. 25 minutter
- Leg/sang – ca. 10 minutter
- Oplæg nr. 2 – ca. 20 minutter
- Afrunding – 10 minutter
- Afslutningsceremoni – ca. 5 minutter

Hvordan finder jeg ud af hvilke af de 7 intelligenser som mine spejder har toppe i?

I billaget er der en række spørgsmål som kan bruges til at "bestemme" hvor man er "stærke" og "svage" på de 7 intelligenser. Jo flere spørgsmål som spejderen kan svare ja til inden for hver intelligens gruppe, jo "stærkere" er spejder i den intelligens. Svarer spejder Ja til alle spørgsmålene i alle grupperne, så har spejderen ingen "stærke" intelligenser. (man kan ikke være god til alt).

Den 8 intelligens – den nysgerrige (Den naturalistiske intelligens) findes der ikke spørgsmål til, da det er måden personen reagere med naturen/omgivelserne.

Jeg laver et lille eksempel, bare for at vise hvordan et svar kunne se ud.

Intelligens	Antal ja til spørgsmål
Den sociale 	3
Musikelskeren 	1
Individualisten 	4
Ordkunstneren 	6
Den fysisk aktive 	4
Den visuelle 	8
Den nysgerrige 	9

Det betyder at mærkeforløbe som passer til den **nysgerrige**, vil være bedst for mig, og mærkeforløb som passer til **Musikelskeren** nok ikke rigtigt er noget for mig.

Jeg har i bilag forsøgt at angive de forskellige intelligenser som hvert mærke er "egnet" til. Altså hvilke mærker som passer til de forskellige intelligenser.

Den systematiske er der ikke lavet spørgsmål til, så dens "værdi" er ikke så nem at sætte et tal på.

Her må "tallet" bygge på en fornemmelse af hvordan personen er.

Systematiker 	8
--	---

Brug disse "nøgleord" i din vurdering:

- Studere naturen
- Lave eksperimenter
- Spørge for at finde sammenhænge
- Ordne og sætte i system
- Skabe orden i kaos
- Se ligheder og slægtskab hos dyr/planter

Brugen af overraskelsesmomentet i spejdermøderne

I håndbogen "Tips til fastholdelse af junior- og tropsspejder" (den korte udgave) anvender jeg en film fra Norge, om hvordan lærerne kan gøre faget levende.

Du kan finde filmen her: <https://www.youtube.com/watch?v=t-sgx5IY7RM> (titel: Gode lærere gør faget levende)

Selv om vi ikke er lærere i folkeskolen, så kan vi godt lære noget af denne film. Det var helt tydeligt at eleverne ikke var særligt interesseret i at høre hvad læreren havde at sige, i starten af timen. Da der skete noget uventet, vågnet eleverne op, og blev nysgerrige og opmærksom på hvad der skete.

Vi skal gøre noget af det samme til vores spejdermøder. Vi skal overraske vores spejder, så møderne ikke bare er det samme som sker hver gang. Du skal ikke forstå dette som et krav til, at intet på møderne må ligge fast og at der skal forberedelse en overraskelse til hvert eneste møde, men du skal se om du ikke en gang i mellem kan overraske dine spejder. Det kunne ske ved at du invitere en spejderlederkollega fra en anden gruppe til at komme og fortælle om hvordan man laver et køkkenbord, eller at man invitere en fisker til at komme, og vise hvordan de skal partere en fisk. Lav nogle "skøre" opgaver eller ændre den måde som mødet normalt foregår på. Det kunne være at afholde møde omvendt, så man starter med at slutte af, og slutte med at melde til.

Udkast til Ideer som du kan tænke over

- Besøg et mejeri, og se mælken/ostens vej fra ko til bord.
- Besøg et slagteri, og se hvor kødet i køledisken kommer fra.
- Få en jager til at komme, og vise hvordan man flår og udskær et dyr.
- Kom ombord på en fiskekutter, og se/lær hvordan man klargøre en fisk.
- Kom ud på en gård, og se hvor maden kommer fra.



Bilag 1: Kort, til ud klipning, med spejderfærdigheder og personlige egenskaber.

Personlige
egenskaber

At kunne sige
fra, når ens
grænser er
overtrådt.

Personlige
egenskaber

At være
nysgerrighed.

Personlige
egenskaber

At have lyst til
at lære mere

Personlige
egenskaber

At have mod til
at møde det
ukendte.

Personlige
egenskaber

At være
vedholdenhed.

Personlige
egenskaber

At kunne
samarbejde
med andre.

Personlige
egenskaber

At have
medmenneske-
lighed.

Personlige
egenskaber

At kunne
deltage i et
kammeratskab.

Personlige
egenskaber

Kunne deltage
i
arrangementer

Personlige
egenskaber

At kunne
trøste andre

Personlige
egenskaber

Være tryk i, og
ved vand.

Personlige
egenskaber

Tør at være
alene (f.eks. i
skoven, i
hytten)

Personlige
egenskaber

Kunne have
hovedet under
vand.

Personlige
egenskaber

Kunne
optræde foran
et publikum

Personlige
egenskaber

Kunne
behandle dyr
ordentligt.

Personlige
egenskaber

Kunne lege
samme med
andre spejder.

Personlige
egenskaber

Kunne arbejde
med sine
følelser.

Personlige
egenskaber

Kunne tabe og
vinde lege
uden at blive
sur.

Personlige
egenskaber

Kunne være
ude om natten.

Personlige
egenskaber

Være tryk ved
mørket

Personlige
egenskaber

Være tryk ved
højder

Personlige
egenskaber

Kan udvikle og
udfordre sine
sanser.

Personlige
egenskaber

Prøve oplevelser
med brug af alle
sanser enkeltvis
og i samspil.

Personlige
egenskaber

Få et bedre
"sprog" (spejder
fag ord + skal
kunne beskrive
følelser)

Personlige
egenskaber

Kunne sove
udenfor (i telt,
bivuak, shelter)

Personlige
egenskaber

Kunne reflektere
over egen og
andres opførsel/
indsats

Personlige
egenskaber

At kunne
hjælpe andre
uden af få
noget igen

Personlige
egenskaber

At kunne bede
andre om
hjælp.

Personlige
egenskaber

At turde have
en mening.

Personlige
egenskaber

Kunne snakke med
andre som har en
anden kultur, eller
mening end sig selv.

Personlige
egenskaber

Have forståelse
for egne og
andres
reaktioner

Personlige
egenskaber

Kunne møde
andre positivt
og
anerkendende

Personlige
egenskaber

Kan forholde sig
til nytten /
udbyttet af at en
metode til løsning
af opgave

Personlige
egenskaber

Kunne behovs-
udsættelse

Personlige
egenskaber

Have respekt for
de andre spejdere
og lytte, når andre
snakker

Personlige
egenskaber

Har respekt for
andre

Klar dig selv

Førstehjælp

Klar dig selv

Kunne tænde
et bål ved
brug af
tændstikker

Klar dig selv

Kunne tænde et
bål uden brug af
tændstikker
eller lighter

Klar dig selv

Kunne sy
mærker på

Klar dig selv

Pakke sin
sovepose

Klar dig selv

Kunne pakke
sin rygsæk

Klar dig selv

Personlig
hygiejne og
orden

Klar dig selv

Kunne passe
på sine ting

Klar dig selv

Kunne lave
mad

Klar dig selv

Kunne tænde
bål i alt slags
vejr

Klar dig selv

Kunne klare sig
uden
elektroniske
hjælpemidler

Klar dig selv

Kende fordele ved
korrekt
påklædning i
forhold til vind og
vejr

Klar dig selv

Skal selv kunne
tage tøj på

Klar dig selv

Kunne binde
sit ege
tørklæde

Klar dig selv

Være fortrolig
med kniven

Klar dig selv

Kende sine egne
mål (højde, skridt
længde,
armlængde m.m.)

Klar dig selv

Skal være
fortrolige med
pandelamper,
lommelygter
el.lign.

Klar dig selv

At kunne bære
sine egne ting
(rygsæk)

Klar dig selv

At kunne gå langt
(ud fra alder) med
eller uden
oppakning

Klar dig selv

Kunne smøre en
madpakke

Klar dig selv

Vide hvad man
skal gøre hvis man
farer vild (alene
og i en patrulje)

Klar dig selv

Kunne købe
billetter til
offentlig transport

Klar dig selv

Kunne planlægge
en patruljetur

Klar dig selv

Kunne lave en
rejseplan

Klar dig selv

Kunne rulle og
binde sit eget
tørklæde

Klar dig selv

Kunne melde til
og fra i patruljer

Klar dig selv

Kunne gå i
patruljer på små
simple løb

Klar dig selv

Kende til
gruppens andre
grene

Klar dig selv

Kan gå i patruljer
på længere løb

Klar dig selv

Kunne dække et
fest bord

Klar dig selv

Kunne blande
saftevand eller
lign.

Klar dig selv

Kunne fejl og
vaske gulv

Klar dig selv

Kunne modtage
en kort besked og
give den videre til
en anden spejder.

Klar dig selv

Vide hvilke ting
som er farlige i
hjemmet (eller
spejdehytten)

Klar dig selv

Kende til reglerne
for badning

Klar dig selv

Kende til regler
for færdsels på is

Klar dig selv

Kunne vise ved en
illustration eller sketch,
hvornår og hvordan man
skal vaske hænder og
fortæl, hvorfor det er
vigtigt at gøre det.

Klar dig selv

Kunne Lave en plakat,
collage eller andet
med tegninger, fotos
og udklip af ting, der
er usunde for
mennesker

Klar dig selv

Kunne tegne skriv
eller fortæl om
hvilke sunde ting,
man kan spise.

Klar dig selv

Kunne lave din egen refleksbrik.

Klar dig selv

Kunne udskifter sikringer, el-pærer og batterier

Klar dig selv

kende medicin- og giftflasker.

Klar dig selv

Kunne find mindst 3 ting i naturen, der kan bruges til føde

Klar dig selv

Kunne finde tørt brænde til optænding

Klar dig selv

Kunne Indkøbe de nødvendige varer til aftenmad og aflæg regnskab herfor

Natur

Kunne genkende
dyr ud fra deres
spor

Natur

Kunne genkende
fugle ud fra deres
stemmer

Natur

Kender til skovens
dyr

Natur

Kend til skovens
planter

Natur

Kende til de mest
alm. Stjerner

Natur

Kende til stranden
dyr

Natur

Kende til stranden
planter

Natur

Kan finde spiselige
planter i naturen

Natur

Kende til dyreliv i
åer.

Natur

Kende til dyrelivet
i søer.

Natur

Kende til dyrelivet
i havet.

Natur

Kende til dyrelivet
i naturen på
forskellige tider af
året/døgnet

Natur

Kunne behandle dyr
ordentligt herunder, at
dyrene skal sættes
tilbage, hvor de blev
fanget.

Natur

Vide hvad
forskellige dyr
lever af.

Natur

Kende til nattens
lyde

Natur

opleve
stjernehimlen uden
kunstige lyskilder fra
en bakketop el.lign

Natur

Kende til
forskellige
landskabstyper/
naturtyper

Natur

Kan overholde
principperne for
sporløs færdsel

Natur

Kende til og udføre god opførsel i naturen

Natur

Kende forskellige træer, blade og frø i naturen

Natur

Kunne bygge en hytte af naturmaterialer (evt. sne)

Natur

Kende reglerne for færden i naturen

Natur

Kunne finde 3 typiske tegn på forår i naturen

Natur

Kunne navnet på 5 forårsblomster

Natur

Kende til hvilke fugle, der kommer til os om foråret, og hvorfra de kommer

Natur

Kende til 10 vilde planter, hvor man finder dem og hvad de hedder

Natur

Kende til 5 vilde træer eller buske, hvor man finder dem og hvad de hedder

Natur

Kunne mindst 2 fuglestemmer

Natur

Kunne mindst 4 kornsorter og fortælle, hvad de hedder og hvad de bruges til.

Natur

Kunne mindst 5 forskellige frugter fra træer, buske og planter og fortælle, hvad de hedder

Natur

Kunne mindst 3 forskellige svampe og hvad de hedder.

Natur

Kunne 3 forskellige former for frøspredning

Natur

Vide hvilke fugle, der kommer til os i vinterhalvåret og hvor de kommer fra

Natur

Vide hvordan dyr lever om vinteren

Natur

Kunne følge et dyrespor, og kunne lave et aftryk af dette

Natur

Kunne fremstille en foderautomat med indhold

Natur

Kunne passe gennem længere tid et eller flere dyr

Natur

Kunne tilså eller tilplant et bed med mindst 5 forskellige ting, og pas det, til du kan fremvise et resultat

Natur

Kunne få 5 forskellige ting til at gro i urtepotter eller altankasser

Natur

Kunne få en aflægger fra en stueplante eller en gren fra naturen til at slå rod

Natur

Kende til reglerne for færden i naturen

Natur

Kende til forskellen på en snog og en hugorm

Natur

Kunne finde
Nordstjernen
(Polarstjernen} ved
hjælp af
stjernebilledet Store
Bjørg (Karlsvognen)

Natur

Kunne nævne nogle
steder, hvor faren
for lynnedslag er
stor, og nogle, hvor
faren er lille.

Natur

Vide hvad lyn,
torden og
regnbue er

Natur

Kunne lave en
samling fra
naturen - pænt
ordnet på karton
eller i æsker

Natur

Natur

Kort og
kompas

Kunne orientere
et kort rigtigt

Kort og
kompas

Kunne finde vej
ved hjælp af et
kort

Kort og
kompas

Ved hvad et kort
består af
(signaturer og
nord/syd linjer)

Kort og
kompas

Kende til signaturer
og kunne genfinde
dem i virkeligheden.

Kort og
kompas

Kende til de
forskellige terræn
typer.

Kort og
kompas

Vide at den
korteste vej ikke
altid er den
hurtigste

Kort og kompas

Kender til forskellige
typer af
orienteringsløb

Kort og kompas

Vide at kort er et
billedet af
virkeligheden.

Kort og kompas

Kunne gennemfører
et Natorienterings-
løb

Kort og kompas

Vide hvordan
et kompas
virker

Kort og kompas

Kunne "gå" en
kompas retning
over en afstand

Kort og kompas

Kunne bruge et kompas:
lægge en retning, styre
efter en retning samt
foretage
stedbestemmelse vha.
pejling

Kort og kompas

Kunne gå en retning bestemt af "naturen" (solen, vindretning, mos på træer m.m) i en bestemt afstand

Kort og kompas

Vide hvad verdenshjørner er.

Kort og kompas

Kunne finde vej ud fra naturen (kirketårne, mos på træer, vindretning m.m.)

Kort og kompas

Vide hvad en GPS er, og hvordan den fungerer

Kort og kompas

Kunne gå efter en GPS.

Kort og kompas

At kunne finde steder, ting og bygninger ud fra et foto

Kort og
kompas

At kunne finde vej
om natten

Kort og
kompas

At kunne følge et
spor

Kort og
kompas

Kunne lave et
spor for andre

Kort og
kompas

Kunne finde vej
om natten

Kort og
kompas

Kunne
afstandsbedømme
eks. ved hjælp af
skridttælling.

Kort og
kompas

Kan være
ansvarlige for
orientering og
rutefinding
undervejs.

Kort og
kompas

Kende de vigtigste
kortsignaturer

Kort og
kompas

Kunne lave et
terrænbord efter
et kortudsnit

Kort og
kompas

Knob og
knuder

Kende til
forskellige type af
reb.

Knob og
knuder

Kende til fordel og
ulemper ved
forskellige typer
af reb

Knob og
knuder

Kende til de mest
brugte Knob

Knob og knuder

Kende til de mest brugte knuder

Knob og knuder

Kende til de mest brugte besnøringer

Knob og knuder

Kunne lave splejsning på forskellige reb

Knob og knuder

Pynteknob

Knob og knuder

Håndtering af tovværk.

Knob og knuder

Kunne lave en dyrefigur af slsaigarn

Knob og
knuder

Kunne lave en
abehånd

Knob og
knuder

Knob og
knuder

Pionering

Kunne anvende
rafter og snor
(besnøringer) til
simple
pionerarbejde

Pionering

Kunne lave
simplet
kulsøarbejde

Pionering

Kunne anvende rafter
og snor (besnøringer)
til Pionering og
Storpionering
projekter.

Pionering

Kunne anvende
kulsø til
opbygning af en
lejr.

Pionering

Kunne bygge en
bivuak

Pionering

Kunne lave et
læhegn

Pionering

Kende til rigtig
løfteteknik

Pionering

Kende til
sikkerheds-
reglerne ved
pionerarbejde

Pionering

Kan udtænke og
lave små
pionerprojekter

Madlavning

Kunne lave mad
over bål

Madlavning

Kunne tilberede
mad på forskellige
måder (koge, stege,
bage, grille m.m.)

Madlavning

Kende til
fødevarerikkerhed
og konsekvenserne
når de ikke følges

Madlavning

Madlavning på
trangia

Madlavning

Kunne tilberede
mad fra naturen

Madlavning

Kunne lave et
måltid af spiselige
planter fra
naturen.

Madlavning

Kende til hvilke
fisk som kan
spises.

Madlavning

Kende til hvilke
skaldyr som kan
spises.

Madlavning

Kende til hvilke
frugter som kan
spises

Madlavning

Kunne plukke, flå,
partere en fugl,
fisk eller større
dyr

Madlavning

Kende til hygiejne
regler omkring
madlavning

Madlavning

Vide hvordan man
vasker op

Madlavning

Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål)

Madlavning

Kunne tænde et bål under alle forhold.

Madlavning

Kunne spise udenfor.

Madlavning

Kende til giftige planter.

Madlavning

Kunne lave mad udenfor (i naturen)

Madlavning

Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide

Madlavning

Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes.

Madlavning

Kunne lave mad ud fra en opskrift.

Madlavning

Vide hvordan man kan tilberede råvarer på forskellige måder

Madlavning

Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken.

Madlavning

Kan anvende trangia til at tilberede et måltid.

Madlavning

Vide hvordan man stege, koge, bage og dampe mad på et trangia.

Madlavning

Kunne anvende forskellige udendørs madlavningsmetoder (bål, grill, trangia, jordovn.)

Madlavning

Vide hvad som er gode råvarer

Madlavning

Kunne finde materiale og deltage i oprydning og opvask efter aktivitet sammen med ledere

Madlavning

Kan lave simple retter på bål

Madlavning

Kunne lave primitiv mad over bål

Madlavning

Kender de almindeligste træsorters værdi som brænde

Madlavning

Kunne lave to forskellige retter uden brug af gryder

Madlavning

Kunne bage snobrød

Madlavning

Kunne lave dej til franskbrød, boller, sandkage el. lign. og bag det.

Madlavning

Kunne lave en samling opskrifter på primitiv mad

Madlavning

Kunne lave te og kaffe

Madlavning

Kunne skrælle kartofler, gør grønsager i stand og tilberede dem

Kommunikation

Kunne Semafor

Kommunikation

Kunne morse

Kommunikation

Kunne sende og
modtage
nødssignaler

Kommunikation

Kunne anvende
og løse koder

Kommunikation

Kunne anvende
og løse
hemmelige
beskeder

Kommunikation

Kunne anvende
en morse plader

Kommunikation

Huske en
besked/kimsleg.

Kommunikation

Kende til afsender
og modtager i
kommunikation

Kommunikation

Kunne
kommunikere på
forskellige måder
(ord, billeder,
fagter m.m.)

Kommunikation

Kende til
forskellige
kodekoncepter

Kommunikation

Kunne afkode
beskeder

Kommunikation

Kunne lave kodet
beskeder

Kommunikation

Kunne tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender

Kommunikation

Kunne interview en spejder og optage det.

Kommunikation

Kunne lave en lejreavis (en dag)

Førstehjælp

Kunne skabe sikkerhed ved ulykker

Førstehjælp

Kunne hente hjælp

Førstehjælp

Kunne behandle næseblod

Førstehjælp

Kunne behandle
mindre sår

Førstehjælp

Kunne behandle
større sår

Førstehjælp

Kunne behandle
mindre skader

Førstehjælp

Kunne behandle
forbrændinger

Førstehjælp

Vide hvad der skal
gøres ved
hedeslag/solstik

Førstehjælp

Kunne udfører
HLR

Førstehjælp

Kunne anvende
en hjertestarter

Førstehjælp

Kunne trøste
andre

Førstehjælp

Kunne give
psykiske
førstehjælp

Førstehjælp

Kast med
redningsreb

Førstehjælp

Vide hvad man
skal gøre ved
forgiftning

Førstehjælp

Kende til giftige
planter.

Førstehjælp

Kende til giftige
kemikalier

Førstehjælp

Kende til giftige
dyr

Førstehjælp

Kunne hente
hjælp.

Førstehjælp

Kan vurdere en
tilskadekommen

Førstehjælp

Kan skabe frie
luftveje

Førstehjælp

Kan ringe 1-1-2 og
afgive de
relevante
oplysninger.

Førstehjælp

Kender til ryg og nakkeskader og farligheden af disse.

Førstehjælp

Kender og kan benytte RICE metoden

Førstehjælp

Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter

Førstehjælp

Kende til førstehjælp ved vandet, redning, kunstigt åndedræt og have viden om underafkøling

Førstehjælp

Kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger.

Førstehjælp

Sikkerhed og førstehjælp ved kulilteforgiftning

Førstehjælp

Kunne behandler
en mindre
forbrænding og et
snitsår

Førstehjælp

Førstehjælp

Lejrfærdigheder

Kunne slå et telt
og nedtagning det
igen.

Lejrfærdigheder

Kunne indrette en
bål plads.

Lejrfærdigheder

Kunne lave et
køkkenbord

Lejrfærdigheder

Kunne lave et
spisebord

Lejrfærdigheder

Kunne indrette en
huggeplads på en
lejr.

Lejrfærdigheder

Håndtere
græstørv rigtigt

Lejrfærdigheder

Tilberede varm
aftenmad

Lejrfærdigheder

Kende til
Lejrhygiejne og
oprydning

Lejrfærdigheder

Sikker brug af en
kniv

Lejrfærdigheder

Sikker brug af en økse.

Lejrfærdigheder

Sikker brug af en sav.

Lejrfærdigheder

Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål)

Lejrfærdigheder

Kunne tænde et bål under alle forhold.

Lejrfærdigheder

Kunne sove udenfor

Lejrfærdigheder

Kunne lave et egnet madlavningsbål

Lejrfærdigheder

Kunne lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind.

Lejrfærdigheder

Kunne bygge en bivuak

Lejrfærdigheder

Kunne lave et læhegn

Lejrfærdigheder

Kunne fjerne alle spor efter en lejr

Lejrfærdigheder

Vide hvilket typer af træ som egner sig som brænde

Lejrfærdigheder

Kunne pakke fællesudstyr til en lejre

Lejrfærdigheder

Kunne hejse flag
på lejren.

Lejrfærdigheder

Kunne skrælle
kartofler på lejren

Lejrfærdigheder

Kunne vaske op
på lejren.

Lejrfærdigheder

Kunne holde
orden i teltet

Lejrfærdigheder

Kunne lave et
lejrebål

Lejrfærdigheder

Kunne samle kvas
og pinde til et bål.

Lejrfærdigheder

Kunne holde
almindelig telt- og
lejrorden

Lejrfærdigheder

Kunne pakke
udrustning til
teltlejr efter en
huskeliste

Lejrfærdigheder

Kunne passe
græstørv på en
weekend eller på
lejr

Lejrfærdigheder

Vide hvordan
brænde skal
opbevare på lejr

Lejrfærdigheder

Kunne tænd bål
ved hjælp af højst
5 tændstikker og
uden brug af papir

Lejrfærdigheder

Kunne lave en
liste over det
materiel, som skal
bruge på en
weekend

Lejrfærdigheder

Kunne pakke tingene og materialer, til brug på en weekend, rigtigt

Lejrfærdigheder

Kunne opbevare tingene og materialer rigtigt

Lejrfærdigheder

Kunne lave en liste over, hvad der hører til jeres telt og vær med til at pakke det efter en liste.

Lejrfærdigheder

Kunne gøre gryder i stand før og efter brug

Lejrfærdigheder

Vide hvordan man kommer af med affald på lejr

Lejrfærdigheder

Spejderbevægelsen

Kende til spejderbevægelsen historie.

Spejderbevægelsen

Kende til spejderbevægelsen formål

Spejderbevægelsen

Kende til spejderloven og spejderværdierne

Spejderbevægelsen

Vide hvor duelighedsbeviser skal være på uniformer

Spejderbevægelsen

Kende til de forskellige uniformer som spejder benytter

Spejderbevægelsen

Kende til opbygningen af mærker

Spejderbevægelsen

Kende til lokale og nationale lejrepladser

Spejderbevægelsen

Kende til de forskellige spejdercentre i Danmark

Spejderbevægelsen

Kunne arbejde med spejderloven

Spejderbevægelsen

Kunne læse eller lytte til en historie om spejdere og dramatiser eller illustrer den.

Spejderbevægelsen

Kunne lave en plakat eller folder, der fortæller om, hvad I laver på jeres møder og ture

Spejderbevægelsen

Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken.

Spejderbevægelsen

Kunne lave en
plakat eller andet,
der fortæller om
BP's liv.

Spejderbevægelsen

Spejderbevægelsen

Drama og optræden

Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter).

Drama og optræden

Kunne bruge sin krop til at få et budskab frem

Drama og optræden

Kunne bruge sin fantasi.

Drama og optræden

Kunne arbejde med sine følelser.

Drama og optræden

Kunne lave en forestilling sammen med andre

Drama og optræden

Vide om forskellige typer af artisteri

Drama og
optræden

Kunne bruge
kroppen, mimik
og føles i en
forestilling.

Drama og
optræden

Kende til et
udvalg af
lejrballssange

Drama og
optræden

Kunne bruge
udklædning til at
være en ny
person/rolle

Drama og
optræden

Kende flere
spejdersange fra
vores kanon

Drama og
optræden

Kan fortælle
handlingen i en
bog for resten af
grenen

Drama og
optræden

kunne underholde
resten af flokken i
mindst 15
minutter

Drama og
optræden

Kunne lave en
maske af papir

Drama og
optræden

Kunne
dramatisere en
sang eller historie

Drama og
optræden

Kunne spille med i
et skuespil

Drama og
optræden

Kunne opføre
dukkespil med
selvlavede dukker

Drama og
optræden

Kunne lede en
bevægelsessang

Drama og
optræden

Kunne lære andre
en ny sang.

Drama og
optræden

Kunne spille i et
rytmeorkester
med selvavede
rytmeinstrumenter

Drama og
optræden

Drama og
optræden

Kultur og
samfund

Vide hvor maden
stammer fra

Kultur og
samfund

Kende til CO2
udledning fra
forskellige fødevarer og
materialer, herunder
fra transport

Kultur og
samfund

Kunne binde et
flagknob og hejse
flaget i en
flagstang

Kultur og
samfund

Vide, hvordan
man som
fodgænger skal
opføre sig i
trafikken

Kultur og
samfund

Kende til sine
rettigheder.

Kultur og
samfund

Vide hvad børns
rettigheder
betyder for sin
egen hverdag

Kultur og
samfund

Vide hvad kultur
betyder lokalt,
nationalt og
globalt

Kultur og
samfund

Kende sin egen
kultur (lokalt og
nationalt)

Kultur og
samfund

Vide hvad
naturvidenskaben
har med vores
dagligdag at gøre.

Kultur og
samfund

At have en
forståelse af
natur-
videnskabelige
fænomener og
elementer.

Kultur og
samfund

Kunne opsætte
regler for opførsel
i en gruppe.

Kultur og
samfund

Kan forstå
mekanismerne
bag konflikter og
konflikthåndtering

Kultur og
samfund

Vide hvad det
betyder at have
en identitet og
retten dertil

Kultur og
samfund

Kende til
problemstillinger
omkring affald, hvor
det kommer fra og
hvad det kan bruges
til.

Kultur og
samfund

Vide hvordan en
bog skal
behandles.

Kultur og
samfund

Vide hvordan et
bibliotek er
indrettet, så man
nem finde en
specifik bog.

Kultur og
samfund

Kunne fortælle
hvordan man
holder jul i et
andet land.

Kultur og
samfund

Kunne lave en
scrapbog om en
seværdighed på
din egn

Kultur og
samfund

Kunne lave en
folder, plakat el
ler brochure, der
fortæller om det
sted, hvor de bor

Kultur og
samfund

Kunne fremstille
en model af en
bygning, torv el.
bydel fra din egn

Kultur og
samfund

Kunne planlægge
en travetur i
omegnen, og gå
turen med flokken

Kultur og
samfund

Vide hvad
Danmarks regent
og statsminister
hedder

Kultur og
samfund

Kunne lave en
turistplakat for
Danmark.

Kultur og
samfund

Kunne dramatisere
sammen med nogle
kammerater sagnet
om Dannebrog

Kultur og
samfund

Kunne synge
mindst 3 sange,
som fortæller
noget om
Danmark

Kultur og
samfund

Kunne tegne eller
fortæl om de
vigtigste danske
landbrugsvarer

Kultur og
samfund

Kunne danse en
dansk folkedans

Kultur og
samfund

Kunne
dramatisere noget
om andre børns
levevis (i verden)

Kultur og
samfund

Kunne lave en
model, der viser
forskellige måder,
hvorpå børn i
andre lande bor.

Kultur og
samfund

Kunne
dramatisere et
eller flere punkter
i spejderloven

Kultur og
samfund

Kende hvad
mindst 10
spejderord
hedder på et
andet sprog.

Kultur og
samfund

Kunne lave en
folder eller plakat,
der fortæller om
spejderkorpserne i
Danmark

Kultur og
samfund

Kunne lægge et
program på
mindst ½ time af
et spejdermøde

Kultur og
samfund

Kunne lave en
kopi af noget fra
en tidligere
periode i
Danmarks historie

Kultur og
samfund

Kunne lave en lille bog,
der fortæller om,
hvordan man lever i
Danmark: Erhverv,
transport, boliger og
Fritidsinteresser osv.

Kultur og
samfund

Kunne lave et
arrangement for
jeres kammerater,
hvor I fortæller dem
om et andet land.

Kultur og
samfund

Kunne serveret
måltid, der er
typisk for et andet
land.

Kultur og
samfund

Kende til oplysninger
om en eller flere
internationale
organisationer der
driver hjælpearbejde
for nødstedte
mennesker.

Kultur og
samfund

Kunne lave en samling
af forskellige flag,
mærker, emblemer og
symboler fra andre
lande, og undersøge,
hvad de betyder

Håndelag

Kunne bygge en
hule

Håndelag

Vide hvordan man
vedligeholder og
sliber værktøj
samt passer på
det.

Håndelag

Kunne lave et
læhegn

Håndelag

Kunne bygge en bivuak

Håndelag

Kan optage og redigere videoer og lyd

Håndelag

Kunne fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkel el. lign

Håndelag

Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejre.

Håndelag

Kunne lave smykker ud fra natur materialer.

Håndelag

Kunne lave smykker ud fra metaller

Håndelag

Kunne bygge
noget ud fra en
ide/opgave

Håndelag

Kunne lappe/
vedligeholde en
cykel

Håndelag

Lave en survival-
kasse til personlig
brug eller til
patruljen

Håndelag

Lave en
svedehytte

Håndelag

Lave egen
fiskestang og
fange fisk

Håndelag

Kan indbinde en
bog (skolebog)

Håndelag

Kunne fremstille
en samlemappe

Håndelag

Kan fremstille en
simpel duplikator

Håndelag

Kan lave en
"telefon" af to
dåser og bevise at
den virker.

Håndelag

Kunne fremstille
et simpel kompas

Håndelag

Kunne fremstille
et kalejdoskop

Håndelag

Kunne fremstille
et periskop

Håndelag

Kunne fremstille
en vandkikkert

Håndelag

Kunne anvende
sav, hammer,
skruetrækker,
knivtang og
hobbykniv

Håndelag

Kunne fremstille
en brugbar ting til
patruljelokalet
(stol, bord og
lign.)

Håndelag

Kunne fremstille
et brugbart stykke
udendørs legetøj
(f.eks.
sæbekassebil)

Håndelag

Kunne fremstille
en drage, som
skal kunne flyve i
min 5 min.

Håndelag

Kunne lave redskaber,
beklædnings-
genstande, smykker
eller lignende af
naturmaterialer

Håndelag

Kunne lave mindst
2 forskellige
rytmeinstrumenter

Håndelag

Kunne lave mindst 2
ting ved at bruge 2
forskellige ing ved
hjælp af
perlevævning

Håndelag

Kunne lave
mindst 2 ting ved
at bruge 2
forskellige ing ved
hjælp af slentring

Håndelag

Kunne lave mindst
2 ting ved at
bruge 2 forskellige
ing ved hjælp af
slingring

Håndelag

Kunne lave mindst
2 ting ved at
bruge 2 forskellige
ing ved hjælp af
fletning

Håndelag

Kunne lave mindst
2 ting ved at
bruge 2 forskellige
ing ved hjælp af
primitiv vævning

Håndelag

Kunne strikke
f.eks. Legetøjsdyr,
Tøj til dukke el.
legetøjsdyr, En
fingerdukke.

Håndelag

Kunne lave et
(lejr) forklæde, en
(lejr) pude eller en
(lejr) taske.

Håndelag

Kunne lave mindst
3 slags julepynt

Håndelag

Kunne lave mindst
2 julegaver og pak
dem pænt ind

Håndelag

Kunne lav egne
julekort og
pakkekort

Håndelag

Kunne lav en
juledekoration

Håndelag

Kunne lave et
solur, en
regnmåler eller et
andet
»vejrinstrument«

Håndelag

Håndelag

Søaktiviteter

Kunne svømme

Søaktiviteter

Kunne sejle en
båd

Søaktiviteter

Kunne sejle en
kano

Søaktiviteter

Kunne kende
sømærker

Søaktiviteter

Kunne navigere

Søaktiviteter

Vide, hvordan
man rigger en
enmandsjolle til
og rigger den af.

Søaktiviteter

Kunne sejle en
enmandsjolle

Søaktiviteter

Kunne håndtere,
at en jolle
kæntrer.

Søaktiviteter

Kunne håndtere,
at en kano
kæntrer.

Søaktiviteter

Være bekendt med
generelle baderåd
og Det Danske
Spejderkorps
sikkerhedsregler for
badning.

Søaktiviteter

Have kendskab til
Det Danske
Spejderkorps'
sikkerheds-
vejledning for kano
og kajak

Søaktiviteter

Kunne svømme
200 meter uden
ophold på under
20 min

Søaktiviteter

Kan iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne. (Prøven skal foregå i sø-, å- eller havvand.)

Søaktiviteter

Kan svømmet en distance på minimum 100 meter i åbent vand

Søaktiviteter

vide hvordan man sejler sikker gruppesejlad.

Sikkerhed

Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med arbejde omkring et bål

Sikkerhed

Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med brug af en kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter

Sikkerhed

Kunne overholde sikkerhedsregler ved brug af kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter

Sikkerhed

Kunne bruge økse, saven, bål og både (mf.) på en korrekt og sikker måde

Sikkerhed

Kende til trafikregler og kunne bevæge sig til fods og på cykel i trafikken.

Sikkerhed

Kende til sikkerhedsreglerne omkring telt, herunder afstande til f.eks. bål

Sikkerhed

Kunne anvende en redningsvest (tage på og afprøve)

Sikkerhed

Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs.

Sikkerhed

Have kendskab til søsikkerhedsregler

Sikkerhed

Kan svømme min 50 m med tøj på.

Sikkerhed

Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken.

Sikkerhed

Have kendskab til fornuftig påklædning for sejlads.

Sikkerhed

Kende til vind, vejr, strømforhold og vandtemperatures betydning for sikker kanosejads.

Sikkerhed

Have viden om sikker færdsel i fjeld/vildmark

Sikkerhed

Kan forholde sig til sikkerhed og sikker udførsel af aktiviteter

Leg og sjov

Skal kunne bruge
sin fantasi til at
lave aktiviteter og
lege,

Leg og sjov

Skal kunne bruge
naturen alene
som legeplads og
redskaber til lege.

Leg og sjov

Om spejderen

Vide om kroppens
de syv sanser og
deres samspil.

Om spejderen

Kunne arbejde i
en patrulje

Om spejderen

Kende til
redskaber i
konflikthåndtering

Om spejderen

Kunne lave poster
til et spejderløb

Om spejderen

Kan udvælge og
udvikle aktiviteter

Om spejderen

Kan anvende simple
projektværktøjer til
idéudvikling, planlægning,
gennemførelse og
evaluering af et selvvalgt
projekt.

Om spejderen

PL og PA kan
modtage
beskeder og give
dem videre til
patruljen

Om spejderen

Kan fordele
opgaver imellem
spejderne i
patruljen

Om spejderen

Bilag 2: Ud klipningskort over DDS mærker

Familiespejder



Familiespejder

Beskrivelse:

Info om mærke:

Når man begynder som spejder, skal man i gang med at få en spejderidentitet. Aktiviteterne i mærket er sammensat sådan, at spejderne kommer rundt om nogle af de mest traditionelle spejderaktiviteter, fx at blive fortrolige med sikkerhedsreglerne omkring bålet og spejderkniven, og give sig i kast med de mest anvendte knob.

Mærket kan tages hele året.

Spejderne skal sammen med deres forældre:

Lære at håndtere en kniv. Spejderne lærer, hvordan de skal sidde, hvordan de skal holde en kniv, og i hvad og hvornår man må snitte.

Lære at færdes ved bålet. Bålet må spejderne lægge brænde på og rode i med en pind; men de skal lære, at der skal være en voksen til stede, og at de ikke må balancere på rafterne eller stenene, der omkranser bålet.

Have kendskab til de mest anvendte knob.

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder, hvor familierne lærer at bruge kniven, færdes ved bålet og får kendskab til de mest anvendte knob. Alle dele gentages.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til Sikkerhedsreglerne omkring et bål
Kende til Sikkerhedsreglerne ved brug af kniv
kende de mest brugte knob.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige





Haletudse

Info om mærke

Aktiviteterne i haletudsemærket er sammensat, så spejderne oplever og får en viden om, hvad der findes i søer, åer og havet på forskellige årstider. Eksempelvis fra haletudse til frø.

Spejderne finder ud af, at der er stor forskel på, hvad der findes i de forskellige vandområder.

Haletudsemærket tages i perioden april til august.

Spejderne skal sammen med deres forældre:

Prøve at fange vanddyr og behandle dem på en ordentlig måde.

Fælles forundres over de mange forskellige skabninger, der findes i søer, åer og hav på forskellige årstider.

Lære, at nogle fisk og skaldyr kan tilberedes og spises.

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder, hvor familierne tager på tur til å, sø og hav for at fange og studere vanddyr.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

kende til hvilke fisk og skaldyr som kan spises.

Kendskab til dyrelivet i søer, åer og havet på forskellige tider af året.

Lære at behandle dyr som lever i vandet ordentligt.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren



Jord til bord



Info om mærke

Familiespejderne lærer, hvor maden kommer fra, at mange af skovens planter og frugter kan spises (og hvilke man bestemt ikke må spise) og lærer, at de kan blive til lækre retter, fx tilberedt over bål.
Mærket kan tages fra april til oktober

Spejderne skal sammen med deres forældre:

Opleve og få viden om hvor maden kommer fra
Finde spiselige planter og frugter i naturen
Lave og spise mad med bl.a. ingredienser fra naturen tilberedt over bål
Prøve at pille, partere og tilberede en fugl, eller at rense og tilberede en fisk eller partere del af et større dyr

Varighed:

Kan tages over 3-4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Vide hvor maden stammer fra.
Vide hvilke planter og frugter som man kan spise i naturen,
Kunne tilberede mad fra naturen over bål.
Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren





Krible-krable

Info om mærke

Aktiviteterne i krible krable mærket er sammensat, så spejderne får en viden om, og oplevelse med, hvad der findes af kryb og andet dyreliv i skovbund, gamle træer, stranden, kalkgrav osv. Mærket handler om at være nysgerrig, opsøgende og at forundres over naturens skabninger. Det er fint, hvis man kan søge efter kryb forskellige steder, så man møder forskellige slags dyr.

Mærket tages i perioden marts til september, hvor der er krible-krabledyr at finde i skov og krat.

Spejderne skal sammen med deres forældre:

Lære at finde kryb og dyreliv og behandle dem på en ordentlig måde, herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget.

Opleve og få viden om, hvad der findes af kryb og dyreliv i skovbund, gamle træer, kalkgrav mv.

Varighed:

Varighed: Forløbet indebærer 3-4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til dyrelivet i naturen på forskellige tider af året

Kunne behandle dyr ordentligt herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren



Legemester



Info om mærke

Leg er børns naturlige udtryksform, og det er gennem legen, de udforsker sig selv, relationer, omgivelser og udvikler sig. Vi skal til spejder altid understøtte det legende, såvel det de selv opfinder og går i gang med, som det vi kan inspirere til. Generelt skal vi præsentere spejderne for en mangfoldighed af lege. I familiespejdertiden sker der ekstremt meget omkring den følelsesmæssige udvikling, og netop den er der også meget plads til i legen.

Spejderne skal, sammen med deres forældre:

- Deltage i mange forskellige slags lege
- Prøve at fortælle og meddigte på historier
- Deltage i en aktivitet med en fantasiramme
- Opleve at spille og afprøve forskellige følelser
- Opfinde fagter til en eller flere yndlingssange

Varighed:

3-4 møder.

Legemester kan med fordel kombineres med andre mærker, så man leger en god del af tiden, men kombinerer med andre former for aktiviteter.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

- Lære at man kan tabe og at man kan vinde.
- At lege sammen med andre.
- At bruge sin fantasi.
- Arbejde med sine følelser.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Musikelsk
eren



Ordkunstn
eren



Den fysisk
aktive





Skovens dyr

Info om mærke

Med dette mærke kommer spejderne rundt om skovens mange dyr. Lige fra ræven til bænkebideren. Man skal være stille og heldig for at opleve mange af dyrene i skoven, så ofte bliver det spor efter dyrene der bliver udgangspunkt for fortælling og snak om dyrelivet. Det vigtigste er at bruge sanserne og opleve naturen.

Spejderne skal sammen med deres forældre:

Få viden om, at der lever mange forskellige dyr i de danske skove.

Finde tegn på, hvilke dyr der lever i "deres egen" skov, ved at kigge efter tegn som dyrespor, dyrelort, spiste kogler m.v.

Få kendskab til levesteder og hvad de forskellige dyr lever af.

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kend til skovens dyr

Kunne genkende dyr ud fra deres spor

Vide hvad forskellige dyr lever af.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren





Sporfølger

Info om mærke:

At orientere sig og finde vej er en vigtig og sjov del af mange spejderaktiviteter. Når vi færdes ud og ved vi skal finde hjem kan rumsansen trænes og opmærksomheden skærpes. Aktiviteterne i mærket er sammensat sådan, at man prøver at finde vej på forskellige måder ved at kigge på billeder og genkende steder, og ved at lægge og følge forskellige spor.

Mærket kan tages hele året.

Spejderne skal sammen med deres forældre:

Opleve at man kan orientere sig på forskellige måder

Kigge på fotos af steder, genkende dem og finde dem i virkeligheden

Forsøge at finde vej i mørke, fx med uv-lys, refleksløb eller lignende

Lægge og følge sportegn

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder, hvor spejderne afprøver forskellige måder at orientere sig på. Det er oplagt at bruge det lærte på ture.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Have kendskab til orientering

Kunne følge et spor, og ligge et spor for andre.

Kunne finde vej om natten.

Kunne finde steder, ting og bygninger ud fra et foto.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den fysisk
aktive



Den
visuelle





Trøster

Info om mærke:

Den første introduktion i førstehjælp giver viden om, at man kan komme til skade, når man er aktiv i naturen. Familiespejderne skal derfor gennem aktiv deltagelse lære noget om, hvordan man kan hjælpe sig selv og sine kammerater, hvis en kommer til skade.

Spejderne skal sammen med deres forældre:

Førstehjælp på familiespejd-niveau kan, afhængigt af spejdernes alder/niveau, plukkes fra mikrospejder-materialet. I kan fx arbejde med følgende emner:

Prøve at trøste en kammerat.

Vide, at der er en førstehjælpstasken i spejderhytten.

Vide, at der findes planter, der er giftige ved berøring.

Prøve at vaske mindre sår med vand, og sætte plaster på.

Vide, hvordan man skyller et brandsår med vand.

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

kunne yde førstehjælp ved et sår.

kunne yde førstehjælp ved et brandsår

Kunne trøste en anden.

Kende til gifte planter (ved berøring)

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale





Udesover

Info om mærke:

At sove ude er altid en stor oplevelse og en af grundingredienserne i at være på tur. Familiesover-mærket kan for mange børn være deres første oplevelse med at sove udenfor og ligge i telt eller shelter. Familiespejderne, der tager mærket, sover ude sammen med eller i nærheden af en forælder. Mærket kan fx tages i forbindelse med Det Danske Spejderkorps' årlige Sov Ude-dag i maj.

Fokus i mærket er de mange oplevelser, som det fører med sig at sove og spise ude. At mørket langsomt sænker sig, som solen går ned. Varmen fra bålet og den kølige aftenluft. Lyden af vinden i træerne. Og ikke mindst oplevelsen af at sove i naturen, hvor man ikke bare kan tænde natlampen og gå ud på toilettet, hvis man skal tisse. Det er oplagt at kombinere mærket med lege, opdagelsestur i det lokale krat, besøg af en naturvejleder eller lignende.

Spejdernes skal:

Prøve at sove udenfor i enten telt, shelter, bivuak eller lignende. Spejderne behøver ikke sove alene, men må gerne sove sammen med deres forældre.

Være med i snak om mørkets lyde, stjerner mv.

Deltage i madlavning og spisning udenfor.

Varighed:

20 timer til et døgn.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Skal kunne sove udenfor (ikke i en bygning).

kende til stjerner og nattens lyde.

Skal prøve at lave mad, og spise udenfor

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
visuelle





Cirkusartist

Info om mærke:

Leg er en naturlig udtryksform for børn. I mikroalderen knyttes der rigtig meget krop på – de kan meget med deres krop, og brug af den og bevægelse med den er meget vigtigt. Samtidig begynder de at forholde sig mere til omverdenen og spørgsmål som: hvordan ser jeg ud og hvad skal jeg sige i den situation. I den sammenhæng er Cirkus en naturlig ramme for deres udvikling – du kan være grim og pæn, dum og klog, dyr eller menneske og derved kan mange mulige aktivitetsformer bygges ind.

Spejderne skal:

Få mod på at 'være på'

Få fornemmelse af samspil mellem udtryk, kropssprog og følelser

Afprøve artistelementer og vælge et de har mod på at udvikle

Deltage i træning til og gennemførelse af en cirkusforestilling med tilskuere

Varighed:

Planlægningen kan varieres alt efter de vilkår, der aktuelt er. En mulighed kan være 3 møder og et aftenarrangement, en anden kan være 1-2 møder og en tur. Overvej, hvad der passer til jeres mål med mærkeforløbet.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Have mod til at stå foran andre og optræde.

Vide om forskellige typer af artisteri.

Kunne bruge kroppen, mimik og føles i en forestilling.

Kunne lave en forestilling sammen med andre

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

**Individualis
ten**



**Ordkunstne
ren**



**Den fysisk
aktive**





En god kammerat

Info om mærke:

At være en god kammerat er et af de vigtigste elementer i det at være spejder. Det er en del af Spejderloven og vores spejderidentitet, og det er derfor naturligt, der sættes fokus på de færdigheder, som man skal kende til for at være en god kammerat.

Mikrospejderne skal gennem forløbet tænke over og arbejde med, hvad der kendetegner en god kammerat og lave aktiviteter, der kræver samarbejde og kommunikation med kammeraterne i patruljen.

Spejderne skal:

Deltage i aktiviteter, der skaber nærvær og trivsel i mikrogrenen.

Prøve at samarbejde med kammeraterne i patruljen.

Lave aktiviteter, der sætter fokus på kommunikationen i patruljen.

Bruge erfaringerne fra aktiviteterne til at få tænkt over og snakket om, hvad det vil sige at være en god kammerat

Varighed:

3-4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At have mod til at møde det ukendte.

kunne samarbejde med andre.

Kunne reflektere over egen og andres opførsel

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Ordkunstne
ren





Førstehjælp 1

Info om mærke:

Mikrospejdere begynder at arbejde med redskaber, og selvom de ofte har en voksen i nærheden, er det vigtigt at give spejderne viden om, hvorfor det er vigtigt at kunne hjælpe.

Fokus på førstehjælpen til mikrospejdere er derfor at give dem et grundlæggende kendskab til førstehjælpen til mindre småskader.

Spejderne skal:

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.

I afsnittet "At arbejde med førstehjælp" er hvert af de 5 krav udførligt beskrevet.

Varighed:

Arbejdet med førstehjælpen kan med fordel integreres i de almindelige aktiviteter, De fleste delaktiviteter kan gennemføres på 15 - 30 minutter. (Se afsnittet Arbejde med førstehjælp)

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

kunne hjælpe med at skabe sikkerhed.

Skal kunne hente hjælp

skal kunne trøste den tilskadekomne.

Skal 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.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige





Hulebygger

Info om mærke:

At bygge sin egen hule og bruge tid i og omkring den, giver en helt speciel oplevelse af at være ude i naturen og blive fortrolig med skoven eller området, vi er i.

I dette mærke bygger spejderne en eller flere huler, som bliver udgangspunkt for de næste møders natur- og friluftaktiviteter. Ved at lave flere aktiviteter med vores hule som udgangspunkt opbygger vi naturkendskab og har samtidig hulen som en hyggelig og spændende base over flere møder.

Spejderne skal:

Bygge en eller flere primitive huler, som danner base for mærkeforløbet

På møderne løbende forbedre og 'personalisere' deres hule

Finde levesteder for dyr og planter i naturen omkring hulerne

Deltage i madlavning/spisning i/omkring hulerne

Lave aktiviteter og lege, hvor naturen alene udgør legeplads og redskaber – fx klatre i træer, skovparkour, gemmeleg, naturvendespil osv.

Varighed:

Mærket kan tages på 3-4 møder. På det/de første møder er der fokus på at bygge vores huler – derefter er der fokus på at udforske naturen omkring hulerne.

Varighed:

Arbejdet med førstehjælpen kan med fordel integreres i de almindelige aktiviteter, De fleste delaktiviteter kan gennemføres på 15 - 30 minutter. (Se afsnittet Arbejde med førstehjælp)

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Skal kunne bygge en hule,

Skal kunne lave forbedringer og gøre hulerne personlige (evt. i patruljen)

Kend til skovens planter

Kende til dyrelivet i naturen på forskellige tider af året/døgnet

Kunne spise udenfor.

Kunne lave mad udenfor (i naturen)

Skal kunne bruge sin fantasi til at lave aktiviteter og lege

Skal kunne bruge naturen alene som legeplads og redskaber til lege.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive



Den
nysgerrige



Den
visuelle



Systematik
eren





Klar dig selv

Info om mærke:

En af de vigtigste ting som spejder er at kunne klare sig selv. Gennem dette færdighedsmærke lærer nye spejdere, hvordan man klarer sig selv omkring basale spejderaktiviteter. Jo større sikkerhed, spejderne får i de daglige og praktiske ting, jo større overskud får de til at hjælpe hinanden og andre og lære andre nye ting.

Spejderne skal:

- Være med til at pakke deres egen taske til en tur med overnatning og vide, hvad de har med
- Kunne binde deres eget tørklæde
- Selv kunne tage tøj på og selv finde ud af, hvornår det er tid til shorts, og hvornår der er brug for en varm jakke
- Kunne binde et flagknob og hejse flaget i en flagstang
- Vide, hvordan man som fodgænger skal opføre sig i trafikken

Varighed:

3 møder – eller fordelt over et større antal halve møder, gerne kombineret med en søndagsvandretur, hvor man skal pakke en lille rygsæk og bruge færdselsreglerne.

Mærket kan med fordel opbygges som baser, hvor mikroerne skifter mellem forskellige aktiviteter.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

- Kunne pakke sin rygsæk
- Kunne binde sit eget tørklæde
- Skal selv kunne tage tøj på
- Kende fordele ved korrekt påklædning i forhold til vind og vejr
- Kunne binde et flagknob og hejse flaget i en flagstang
- Vide, hvordan man som fodgænger skal opføre sig i trafikken

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Individualis
ten



Systematik
eren



Kniv



Info om mærke:

Et knivmærke eller knivbevis er for mange spejdere det mærke, de husker bedst, og det mærke, de har glædet sig mest til. Det at måtte bruge kniv, når man er på tur, og vide, at man kender reglerne og godt må bruge kniven, er en vigtig del af hver spejders selvstændighed.

Kniven er et skarpt værktøj, og det er vigtigt, at spejderen udviser fortrolighed med en kniv og forståelse for, hvorfor sikkerheden er så vigtig, før de modtager knivbeviset.

Spejderne skal:

Være fortrolig med kniven

Kende sikkerhedsreglerne og vide, hvorfor de er vigtige

Overholde sikkerhedsreglerne

Vide, hvornår man må bruge kniven, og hvornår man ikke må

Vise kendskabet til regler ved at snitte en mindre ting

Vil I udvide arbejdet, kan I arbejde med, at spejderne:

Ved, hvordan man vedligeholder kniven og passer på den

Varighed:

3 møder, gerne med lidt tid imellem, så man ved at grundreglerne kan huskes.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Være fortrolig med kniven.

Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med brug af en kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter

Kunne overholde sikkerhedsregler ved brug af kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter

Vide hvordan man vedligeholder og sliber værktøj samt passer på det.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Individualis
ten



Systematik
eren





Sansekender

Info om mærke:

Det er gennem sanserne, at vi oplever og forholder os til verden. Gennem leg, udfoldelse og samvær skal vi styrke sanserne, såvel de enkelte som samspillet mellem dem.

I dette mærke skal spejderne prøve forskellige sanseoplevelser og nyde brugen af deres sanser.

Gren:

Mærket anbefales til mikroer (6-8 år), men kan med små ændringer bruges til familiespejdere eller minier.

Spejderne skal:

Få kendskab til de syv sanser og deres samspil

Udvikle og udfordre deres sanser

Bruge sanserne i samspil med naturen

Prøve oplevelser med brug af alle sanser enkeltvis og i samspil

Udvikle deres ordbrug i forhold til sanseoplevelser

Varighed:

Fokusmærket kan fx tages på 3-4 møder, på to møder og en søndag eller som hovedindhold i en weekendtur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Spejderne skal få kendskab til de syv sanser og deres samspil.

Spejderne skal udvikle og udfordre deres sanser.

Prøve oplevelser med brug af alle sanser enkeltvis og i samspil.
være nysgerrighed.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige





Skattejæger

Info om mærke:

For at få mærket skal spejderne finde frem til en hemmelig skat ved hjælp af et "gammelt" skattekort.

I mikroalderen handler det om at oparbejde en grundlæggende rumlig fornemmelse for den verden, der omgiver én. Det handler om at få en fornemmelse af, hvor man starter, og hvor man skal slutte, og at man begynder at have en smule fornemmelse for afstande, og hvor ting er i forhold til hinanden.

Spejderne skal:

Lære at arbejde med kort som billede af virkeligheden

Introduceres for basal orientering (verdenshjørner, jorden drejer om solen osv.)

Genkende elementer fra kortet i terrænet og bruge dem til at finde vej

Prøve at gå i en fast retning (fx ved at følge solen), indtil de når et særligt punkt (fx en sti, en post eller en leder/person i fantasirammen)

Arbejde med min. ét basalt længdemål

Finde en skat ved hjælp af et kort

Varighed:

Mærket kan tages på 3-4 møder og/eller en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Vide at kort er et billedet af virkeligheden.

Vide hvad verdenshjørner er.

Ved hvad et kort består af (signaturer og nord/syd linjer)

Kende til signaturer og kunne genfinde dem i virkeligheden.

Kunne finde vej ved hjælp af et kort

Kunne gå en kompas retning over en afstand

Kende sine egne mål (højde, skridt længde, armlængde m.m.)

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
visuelle





Spis naturen

Info om mærke:

Mikrospejderne lærer, at mange af skovens, markens og strandens planter og frugter kan spises og lærer, at de sammen med indkøbte friske råvarer kan blive til lækre retter, såvel rå som tilberedt over bål. Det er vigtigt at madlavning bliver sjov og overkommelig for mikroerne, så de ikke mister interessen for at medvirke ved fremstilling af gode og sunde måltider.

Mærket kan tages fra april til oktober

Spejderne skal:

Have fundet spiselige planter eller frugter i naturen og tilberedt mad med dem
Have set og smagt mange frugter og grøntsager
Prøve tilberedning af "sjove" ting som et grøntsagstog, frugtpindemadder eller lignende
Vide at ikke alle planter er spiselige og at nogle er giftige

Varighed:

3-4 møder eller en sammenhængende weekendtur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen
Kende til hvilke frugter som kan spises
være nysgerrighed.
Kende til giftige planter.
Kende til giftige dyr

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige



Systematik
eren





Stjerneekigger

Info om märke:

Som spejdere er vi udenfor – også når solen er gået ned, og det bliver mørkt omkring os. Dette märke handler om at blive fortrolig med mørket og opleve noget af nattens – og ideelt set stjernehimmeles – magi.

På denne tur har vi en overnatning – helst udenfor fx i telt, bivuak eller shelter. Lejrpladsen skal gerne ligge et sted væk fra byens lys og gerne med adgang til en bakketop eller stor lysning med godt udsyn til himmelen. I løbet af aftenen/natten tager vi ud og oplever mørket og forhåbentlig også en flot stjernehimme. Vi lærer også om dyrs natteadfærd og ser, om vi kan høre eller få øje på nogle. For de spejdere (og ledere!), der har lyst, kan vi også stå tidligt op og opleve solopgangen.

Spejderne skal:

På tur med overnatning – ideelt set udendørs i fx telt, bivuak eller shelter.

Blive fortrolige med pandelamper, lommelygter el.lign.

På nattetur i mørket, hvor dele af turen foregår med slukkede lygter.

Få fortælling om nataktive dyr og se, om vi kan finde nogle.

Opleve stjernehimlen uden kunstige lyskilder fra en bakketop el.lign. (hvis vejret tillader det).

Varighed:

Fra 20 timer til et døgn.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne sove udenfor

Være fortrolige med pandelamper, lommelygter el.lign.

Kunne være ude om natten.

Være tryk ved mørket

Kende til dyrelivet i naturen på forskellige tider af året/døgnet

Have opleve stjernehimlen uden kunstige lyskilder fra en bakketop el.lign.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Den
visuelle



Bålkok



Info om mærke:

Madlavning fylder meget, når vi er på ture og lejre. Derfor skal det være en sjov og inspirerende aktivitet, samtidig med at man lærer basal madkundskab. I dette forløb skal minierne prøve kræfter med selv at lave lækker simpel mad over bål.

Spejderne skal:

Prøve at være med til at planlægge madideer til møder eller en tur

Prøve at tilberede simpel mad på forskellige måder fx koge, stege, bage

Prøve at medvirke ved tænding af bål og blive fortrolig med rammer for mad over bål

Varighed:

Mærket løber over 3-4 møder eller kan tages på en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kunne tænde et bål under alle forhold

Kunne lave mad over bål

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige





En god gerning

Info om mærke:

At være hjælpsom og gøre noget godt for andre, er et vigtigt element af at være spejder. I dette forløb skal minispejderene opleve, at de kan hjælpe andre gennem at gøre en god gerning. Det er oplagt, at minierne laver et 'projekt' sammen, som de forbereder i løbet af de første møder og til sidst udfører.

Spejderne skal:

Deltage i et projekt i minigrenen, hvor de hjælper andre
Opleve at de kan gøre en positiv forskel for andre
Opleve, hvordan det føles at hjælpe andre
Få igangsat tænkning over værdien af at hjælpe andre og få hjælp

Varighed:

3-4 møder + gennemførelse af projekt

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

kunne hjælpe andre uden af få noget igen
kunne bede andre om hjælp.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale





Filmmager

Info om mærke:

I mærket Filmmager skal spejderne prøve at kommunikere på forskellige måder. Det er kommunikation af et budskab, der er i centrum. Men spejderne skal også prøve med intern kommunikation i form af instruktionsøvelser og formidling. Omdrejningspunktet for forløbet er, at spejderne skal lave en film og efterfølgende være med til at arrangere en filmfestival, hvor filmene vises frem. Mærket her sætter fokus på formidling til andre.

Spejderne skal:

Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter).

Have hørt om afsender og modtager i kommunikation.

Have medvirket til at lave en film.

Have medvirket til at arrangere en "filmfestival" for fx forældre og søskende eller skoleklassen.

Varighed:

Ca. 4 møder eller 2 møder og en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter).

Have hørt om afsender og modtager i kommunikation.

Kan optage og redigere videoer og lyd

At kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt.

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Ordkunstneren



Den visuelle





Førstehjælp 2

Info om mærke:

Minispejdere arbejder både med dolk og andet værktøj. De tager med på længere ture i naturen. Derfor er risikoen for skader større.

Minispejdere skal have kendskab til førstehjælpens 3 hovedpunkter, og lære, hvordan man kan vurdere en person, der er kommet til skade. Desuden skal de have en basal viden om førstehjælp, der gør dem i stand til at hjælpe, når nogen er kommet til skade.

Spejderne skal:

Kunne vurdere, om en tilskadekommen er bevidstløs, og sikre frie luftveje.

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.

Varighed:

Arbejdet med førstehjælpen kan med fordel integreres i de almindelige aktiviteter. De fleste delaktiviteter kan gennemføres på 15-30 minutter. (Se afsnittet 'arbejdet med førstehjælp').

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kan vurdere en tilskadekommen

Kan skabe frie luftveje

Kan ringe 1-1-2 og afgive de relevante oplysninger.

Kender til ryg og nakkeskader og farligheden af disse

Kender og kan benytte RICE metoden

At kunne hjælpe andre uden af få noget igen

At kunne bede andre om hjælp.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige





Hvem er jeg

Info om mærke:

Mærket indeholder aktiviteter, der sætter fokus på, hvad et godt børneliv er, og hvordan I sikrer et godt børnefællesskab i minigrenen.

Når spejderne har gennemført forløbet "Hvem er jeg?", har de deltaget i aktiviteter, som gør, at de har viden om, hvad det vil sige at være barn, samt forståelse for, hvad det betyder, at alle børn i verden har rettigheder.

Spejderne skal:

Opnå kendskab til, hvem de selv er, og opleve at børn reagerer forskelligt.

Have arbejdet med at udtrykke deres mening og respektere egne og andres grænser.

Have oplevet at være en del af et børnefællesskab.

Have viden om rettigheder, og hvad børns rettigheder betyder for spejderens egen hverdag.

Varighed:

4 møder eller 2 møder og en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne reflektere over egen og andres opførsel

At kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt.

At turde have en mening.

At kunne deltage i et kammeratskab.

Kunne reflektere over egen og andres opførsel

Kende til sine rettigheder.

Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Ordkunstne
ren





Kulturspejder

Info om mærke:

Mærket indeholder aktiviteter, der sætter fokus på kulturel mangfoldighed i spejdergruppe og lokalsamfund – og på hvordan mennesker kan mødes på tværs af kulturer. Kulturbegrebet ses i denne sammenhæng meget bredt, der er f.eks. kulturforskelle mellem spejdere og FDF'ere eller mellem DDS og KFUM, ligesom der oplagt også er kulturforskelle mellem de mange slags danskere i lokalsamfundet. Det vigtigste at have for øje er, at der i mødet med en anden kultur end ens egen kan opnås forståelse, respekt og fællesskab på tværs af forskellighed. Det giver god mening at tage mærket "Hvem er jeg" først, da det at kende sig selv, sin oprindelse og sine egne værdier og handlemåder er det bedste grundlag for at møde kulturforskelle blandt andre mennesker.

Kulturspejder er bygget op omkring fire elementer *Udforskning* (af mangfoldighed), *Planlægning* (af kulturmødet), *Gennemførelse* (kulturmødet) og *Refleksion*. Når spejderne har gennemført forløbet, har de deltaget i aktiviteter, der udfordrer deres forståelse af kultur, lærer dem at præsentere egen kultur og giver dem værktøjer til at understøtte en åben dialog på tværs af kulturer.

Spejderne skal:

Have fået kendskab til hvad kultur kan betyde lokalt, nationalt og/eller globalt

Kunne sætte ord på egen kulturelle identitet

Have fået redskaber til at snakke om og undersøge kulturel forskellighed

Kunne planlægge og gennemføre et kulturmøde

Varighed:

4 møder eller 2 møder og en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Vide hvad kultur betyder lokalt, nationalt og globalt

Kende sin egen kultur (lokalt og nationalt)

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At have mod til at møde det ukendte.

At turde have en mening.

Kunne snakke med andre som har en anden kultur eller mening end sig selv.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Ordkunstne
ren



Den
nysgerrige





Lejrbållarrangør

Info om mærke:

I et lejrbål forenes mange af de ting vi forbinder med spejderliv. Natur, fællesskab, hygge, grin, sjov og alvor. Det kan være højtideligt, stemningsfuldt, mega sjovt og vildt anderledes. Netop stemningsskift gør det oplagt at arbejde med i forhold til at lære den enkelte om fællesskab og rammer for at opleve fælles. For minispejdere er netop det at være en del af et socialt fællesskab enormt vigtigt – derfor er de oplagte lejrbållarrangører.

Spejderne skal:

Kende til et udvalg af lejrbållssange

Have prøvet at 'sætte en scene'

Blive opmærksom på at inddrage aftenens/nattens magi i arrangementet

Have oplevet forskellige former for lejrbållsunderholdning, fx råb, sang klap, sketch, fortælling, konkurrencer

Have deltaget i planlægning af et fantastisk lejrbål

Varighed:

2-3 møder og et lejrbål med andre deltagere (resten af gruppen, forældre, klassen...)

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til et udvalg af lejrbållssange

Kunne lave en forestilling sammen med andre

Kunne deltage i arrangementer

Kunne bruge sin fantasi.

At have mod til at møde det ukendte.

Kunne være ude om natten.

Være tryk ved mørket

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Musikelsk
eren



Ordkunstne
ren





Nørd

Info om mærke:

Dette mærke handler om at blive fascineret af, og få forståelse for, verden omkring os og de elementer, der er i den. Spejderne skal opleve og afprøve naturvidenskabelige fænomener og forsøg. Det er vigtigt, at aktiviteterne tager udgangspunkt i praksis, og ikke får præg af skole-aktiviteter og lærebøger.

Nysgerrighed og fascination skal drive spejderne – så de selv undres, og selv får lyst til at stille spørgsmål til, hvordan det nu kan være, at vandraketten flyver af sted osv.

Spejderne skal:

Afprøve forskellige naturvidenskabelige aktiviteter under vejledning fra lederen.

Opnå en bedre praktisk forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer.

Få fornemmelse af, hvad naturvidenskaben har med vores dagligdag at gøre.

Varighed:

3-4 møder. Man kan lade alle minier arbejde med de samme aktiviteter eller planlægge som interessebaser, hvor minierne vælger, hvilken aktivitet de er mest interesseret i.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Vide hvad naturvidenskaben har med vores dagligdag at gøre.

At have en forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer.

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere.

At have mod til at møde det ukendte.

At være vedholdenhed.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige





På en øde ø

Info om mærke:

Dette mærke handler om at skærpe spejdernes frilufts- og lejrferdigheder. Mærket er bygget op omkring en fantasiramme, hvor spejderne er strandet på en 'øde ø' og skal igennem forskellige aktiviteter og opgaver forsøge at overleve. Mærkets fantasiramme betyder også, at spejderne kan arbejde med at definere egne regler og love for livet på deres ø.

Spejderne skal:

- Lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind
- Lave et ildsted og bruge det til hygge, mad og nødbål
- Fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkel el. lign.
- Prøve at konstruere hjælpemidler til primilivet
- Definere ø-regler og love for deres egen ø
- Blive fortrolig med mørke
- Gå på jagt efter spiselige planter og/eller dyr i naturen
- Bygge en bivuak
- Lave et læhegn

Varighed:

3-5 møder, man kan også lade forløbet slutte på en tur, hvor spejderne faktisk ender på en øde ø, som en del af en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

- Kunne lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind.
- Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål)
- Kunne tænde et bål under alle forhold.
- Kunne fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkel el. lign
- Kende til giftige planter.
- Kunne tilberede mad fra naturen
- Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.
- Kende til hvilke fisk som kan spises.
- Kende til hvilke skaldyr som kan spises.
- Kende til hvilke frugter som kan spises
- Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr
- Kunne opsætte regler for opførsel i en gruppe.
- Kunne bygge en bivuak
- Kunne lave et læhegn.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige





Primitur

Info om mærke:

For at blive en rigtig eventyrer, skal man ud at opdage nyt terræn på en primitiv måde. På denne tur stifter spejderne bekendtskab med en mere primitiv lejrplads og et andet naturområde end det, der fx er ved hyttens grund. Destinationen og det primitive lejrlev er i centrum på turen. Spejderne er i højere grad ansvarlige for at anrette lejrplads, tænde bål og lave mad – dog med vejledning fra lederne.

Sidst, men ikke mindst, skal spejderne på opdagelse i områdets natur. Her er det ideelt at trække på eller opbygge færdigheder inden for naturkendskab.

Spejderne skal:

På tur til en naturskøn og forholdsvis primitiv lejrplads, som de ikke har sovet på før.

Ankomme ved lejrpladsen til fods og selv bære en del af deres udstyr på vej mod lejrpladsen.

Stå for indretning af lejrplads og lejrobygning (fx gnatte spåner og teltslagning) under vejledning fra lederen.

På opdagelse i området omkring lejrpladsen.

Deltage i båltænding og madlavning, gerne med sanket mad.

Relaterede mærker:

Mærket er velegnet til at få færdigheder i spil indenfor mærkerne 'Sav', 'Telt' og 'Bålkok'.

Varighed:

Minimum et døgn.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

At kunne bære sine egne ting (rygsæk)

At kunne gå langt (ud fra alder) med eller uden oppakning

Kunne slå et telt og nedtagning det igen.

Kunne lave en bålplads

Kunne lave et køkkenbord

Kunne lave et spisebord

Kunne tænde et bål under alle forhold.

Kunne sove udenfor

Kunne lave et egnet madlavningsbål

Kunne fjerne alle spor efter en lejr

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige





Raftebygger

Info om mærke:

Knob og pionering bruges til mange spejderaktiviteter, ofte i sammenhæng med lejre og ture. At træne knob kan for nogle spejderne hurtigt blive lidt kedeligt og uden mening, så det er vigtigt at indlæringen af knob og besnøring oftest sker ved, at spejderne bygger noget meningsfuldt. Det kan være en A-buk som stridsvogn, opstilling af en flagstang, eller som bænke til en bålplads. På den måde kan de se, at det giver mening at kunne, eksempelvis for at kunne indrette sig bekvemt når man er på tur.

Spejderne skal:

I patruljer og under vejledning have medvirket i bygning af et simpelt pionerprojekt i rafter
 Introduceres for rigtig løfteteknik og øvrig sikkerhed når man arbejder med basal pionering
 Være med til at hejse flag på en flagstang de selv har opsat
 Være med til at bygge lejrarbejder eller andre større pionerarbejder
 Stifte bekendtskab med forskellige knob og besnøringer

Varighed:

Forløbets varighed afhænger meget af hvordan det tilrettelægges. Det kan gennemføre over fx 4 møder, men kan også kombineres mellem færre møder og en tur, eller tages over længere tid, hvor forskellige dele anvendes i sammenhænge hvor det giver mening.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til simple pionerarbejde
 At kunne samarbejde med andre.
 Kende til rigtig løfteteknik
 Kende til sikkerhedsreglerne ved pionerarbejde
 Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.
 Kende til de mest brugte Knob
 Kende til de mest brugte knuder Kende til de mest brugte besnøringer
 Være tryk ved højder.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive



Den
nysgerrige



Den
visuelle





Sav

Info om mærke:

Saven er et vigtigt værktøj for spejdere. Vi bruger den, når vi saver brænde til bålet eller saver rafter til pionerarbejdet.

Ligesom kniven skal saven bruges med omtanke, så ingen kommer til skade, når vi bruger den.

Spejderne skal:

Bruge saven på en korrekt og sikker måde

Kende sikkerhedsreglerne og vide, hvorfor de er, som de er

Overholde sikkerhedsreglerne

Vise ved forskellige saveaktiviteter, at den opnåede viden kan anvendes

Vil man udvide mærket, kan spejderne arbejde med:

At vide, hvordan man passer på og vedligeholder en sav

At kende forskellige typer af save

Varighed:

2-3 møder for minispejdere. Gerne møder med lidt tid imellem, så man sikre, at reglerne sidder fast. For ældre spejdere, fx en ny juniorspejder, kan det godt gøres på 1-2 gange med 'eneintroduktion', hvis man udelukkende fokuserer på det sikkerhedsmæssige.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med brug af en kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter

Kunne overholde sikkerhedsregler ved brug af kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter

Kunne bruge økse, saven, bål og både (mf.) på en korrekt og sikker måde

Vide hvordan man vedligeholder og sliber værktøj samt passer på det.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Systematik
eren





Selvstændig

Info om mærke:

Med dette mærke lærer minispejderen om at klare sig selv og tage vare på sig selv. Spejderen lærer det der skal til for at klare en dag, væk fra hjemmet, med patruljen. Fokus er også på at klare sig i trafikken.

Spejderne skal:

Have en forståelse for hvad man skal have med i sin rygsæk til en dags brug, og have prøvet at pakke dette selv og kunne tage vare på det.

Kunne smøre en madpakke der rækker fra morgenmad til aftensmad.

Kende til personlig hygiejne i løbet af en dag. Fx vaske hænder før et måltid.

Vide, hvordan man sætter et plaster på et sår og ringer 112.

Have kendskab til at bevæge sig til fods og cykel i trafikken.

Varighed:

3-4 møder eller 2 møder og en tur (optimalt en tur hvor man kan cykle til overnatningsstedet (bagagen køres ud)), eller en søndagstur med selvtransportering.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne pakke sin rygsæk

Kunne passe på sine ting

Personlig hygiejne og orden

Kunne smøre en madpakke

Kan ringe 1-1-2 og afgive de relevante oplysninger

Kunne behandle mindre sår

Kende til trafikregler og kunne bevæge sig til fods og på cykel i trafikken.

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At have mod til at møde det ukendte

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

**Individualis
ten**



**Systematik
eren**



Stifinder



Info om mærke:

Dette mærke har fokus på praktiske og simple orienteringskundskaber såsom natur- og terrænkendskab. Spejderne stifter bl.a. bekendtskab med forskellige typer terræn, de lærer om hensigtsmæssigt rutevalg, hvordan man kan lægge spor, samt om simple taktikker mod at fare vild.

Kompas og kort er ikke omdrejningspunkt for mærket, men det bliver introduceret og spejderne kan komme langt, hvis de ved hvordan man kan finde nord med et kompas og får en simpel skitse over lokalområdet.

Spejderne skal:

Prøve at bevæge sig gennem forskellige typer terræn

Lære om rutevalg og erfare, hvordan den korteste vej ikke altid er den hurtigste

Stifte bekendtskab med kompas og verdenshjørnerne og finde nord uden kompas

Stifte bekendtskab med at afstandsbedømme eks. ved hjælp af skridttælling.

Vide, at hvis de farer vild, skal de blive sammen i patruljen, indtil de finder nogle som kan hjælpe dem.

Varighed:

Mærket kan tages på 3-4 møder, og det er oplagt, at en del af mærket enten tages på en tur, eller leder op til en tur, hvor færdighederne kan afprøves.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til de forskellige terræn typer.

Vide at den korteste vej ikke altid er den hurtigste

Vide hvordan et kompas virker

Vide hvad verdenshjørner er.

Kunne finde vej ud fra naturen (kirketårne, mos på træer, vindretning m.m.)

Kunne afstandsbedømme eks. ved hjælp af skridttælling.

Vide hvad man skal gøre hvis man farer vild (alene og i en patrulje)

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

kunne samarbejde med andre.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Individualis
ten



Den fysisk
aktive



Den
nysgerrige



Den
visuelle





Telt

Info om mærke:

Spejdere på tur har sovet ude i naturen, lige så længe spejderbevægelsen har eksisteret. Det er en naturlig del af vores aktiviteter. Når vi sover i naturen, skærmer teltet fantastisk mod vind og vand. Dertil holder det godt på varmen, og så er det hyggeligt! Alle, der har prøvet det, ved, at en overnatning i det fri giver gode kræfter til morgendagens anstrengelser, og at fuglenes kvidren er det bedste vækkeur. Med dette mærke lærer minispejderen at slå telt op og overnatte i det.

Spejdernes skal:

- Kunne slå den type telt op, som I bruger i jeres gruppe.
- Have overnattet i et telt, han/hun selv har været med til at slå op.
- Have lavet en hyggeaktivitet i teltet.
- Have hørt om regler for at slå telt op ift. sikkerhedsafstand og brandfare.

Varighed:

1-2 møder og en tur. Det er oplagt at lave et møde, hvor spejderne instrueres i at slå teltet på og en tur, hvor spejderen prøver at slå teltet op igen. Det er vigtigt, spejderen har prøvet at slå teltet op flere gange, har forståelse for, hvordan teltet slås op og deltager aktivt i teltopslagningen.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

- Kunne slå et telt og nedtagning det igen.
- Kunne sove udenfor (i telt, bivuak, shelter)
- Kende til sikkerhedsreglerne omkring telt, herunder afstande til f.eks. bål
- kunne samarbejde med andre

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale





Bygherre

Info om mærke:

Mærket er bygget op om, at juniorspejderne prøver at indrette sig praktisk på en tur, og arbejder med at bygge en sej overnatningsplads med masser af tekniske finurligheder og lækkerier. Det kan derfor være fint at slutte forløbet af med en tur, hvor alle færdighederne for alvor kommer på prøve. Det er vigtigt at indøvelsen af knob og besnøringer sker som en del af et meningsfuldt projekt, eller hvor spejderne faktisk bygger noget de skal bruge til noget, så de ikke oplever det som meningsløs træning. Man kan også inddrage idéudvikling, design og andre ting i planlægningsfasen.

Spejderne skal:

Have overnattet på en lejrplads de selv har været med til at udforme, bygge og komme med ideer til. Jo vildere jo bedre læg gerne op til Storm P opfindelser.

Have bygget en simpel ting i kulsø

Introduceres for rigtig løfteteknik og øvrig sikkerhed når man arbejder med knob og pionering

Stifte bekendtskab med forskellige besnøringer og pionerdiscipliner

Opsætte rafter i et hul (Flagstang) evt. med kiler osv.

Varighed:

4-5 møder eller bedre, 2-3 møder hvor grundlaget trænes og så en tur

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne slå et telt og nedtagning det igen.

Kunne lave en bålplads

Kunne lave et køkkenbord

Kunne lave et spisebord

Håndtere græstørv rigtigt

Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejre

Kende til rigtig løfteteknik

Kende til sikkerhedsreglerne ved pionerarbejde

Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til simple pionerarbejde

Kunne lave simpel kulsøarbejde

Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
visuelle



Systematik
eren





Dine rettigheder

Info om mærke:

Mærket 'Dine rettigheder' handler om, hvilke rettigheder børn har både i Danmark og i hele verden, og hvad rettighederne betyder for, at det enkelte barn og patruljen trives. Spejderne får også indblik i, hvad der gøres for at sikre børns rettigheder, og hvad de selv kan gøre.

Spejderne skal:

Gennem lege og aktiviteter opnå kendskab til, at der eksisterer en børnekonvention, og hvad den går ud på.

Få refleksioner over, hvilke rettigheder der er vigtige for en selv, og få indblik i, hvilke der er vigtige for andre.

Opnå kendskab til, hvordan børns rettigheder beskyttes i Danmark, samt få indsigt i, hvilke handlemuligheder børn har i forhold til krænkelse af børns rettigheder.

Varighed:

3-4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til sine rettigheder.

Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag

Kunne opsætte regler for opførsel i en gruppe.

kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt.

At turde have en mening.

Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
visuelle



Systematik
eren





En god patrulje

Info om mærke:

Juniorspejderne skal gennem forløbet skabe et stærkt fællesskab i patruljen, hvor alle patruljens medlemmer kommer tættere på hinanden, bliver bedre til at samarbejde og kommunikere.

Spejderne skal (i patruljen):

Få fælles oplevelser, der binder patruljen sammen

Se sider af hinanden at kende, som de ikke kendte før

Afprøve forskellige former for kommunikation

Deltage i aktiviteter, der træner samarbejde og kommunikation

Reflektere over, hvordan man skaber et godt fællesskab, og hvilke udfordringer der er for et godt fællesskab

Varighed:

3-4 møder. Kan med fordel kombineres med en tur, som netop giver mulighed for patruljeoplevelser.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til afsender og modtager i kommunikation

Kan kommunikere på forskellige måder (ord, billeder, fagter m.m.)

Kunne reflektere over egen og andres opførsel

At kunne deltage i et kammeratskab

Kunne opsætte regler for opførsel i en gruppe.

kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt.

At turde have en mening.

Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Ordkunstne
ren





Fjord til bord

Info om mærke:

I Danmark er vi heldige at være omgivet af hav, som er fyldt med spændende plante- og dyreliv. Og mange af de planter og dyr, vi finder i og ved havet, kan endda spises.

Dette mærke handler om at udnytte juniorernes nysgerrighed og mod på udfordringer. Her tager vi selvstændige madlavning til nye højder, når juniorerne fx selv høster østers og tang og fanger krabber. Det er et mærke, hvor vi laver grænseoverskridende gourmetmad i sæson fra Danmarks våde skatkammer.

Spejderne skal:

Have udforsket forskellige typer af natur omkring havet i Danmark (sandstrand, vadehav, marsk, fjord).

Have prøvet at genkende, fange, aflive, rense, partere, tilberede og smage dyr fra havet.

Have stiftet bekendtskab med forskellige planter i og ved havet samt prøvet at genkende, høste, tilberede og smage på dem.

Kende til risikofaktorer som giftige alger, østers uden for sæson og lignende.

Deltage i planlægning, tilberedning, servering og spisning af et større måltid med ingredienser fra havet.

Varighed:

3-4 møder, hvor flere af møderne foregår ved havet/fjorden. Vær opmærksom på sæsonen for de forskellige ingredienser. Skal man fx høste østers, skal det foregå i efteråret, når havet er blevet passende køligt.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til forskellige landskabstyper/naturtyper

Kende til hvilke fisk som kan spises.

Kende til hvilke skaldyr som kan spises.

Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr

Kende til giftige planter.

Kunne tilberede mad fra naturen

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren





Førstehjælp 3

Info om mærke:

Juniorspejdere begynder at være mere selvstændige og tager fx alene på løb. Samtidig tager de kraftigere værktøjer i brug, der kan resultere i alvorligere skader. Derfor er det vigtigt, at de lærer nogle færdigheder, som de er i stand til at bruge selvstændigt, indtil der kommer hjælp.

Spejderne skal:

Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter.

Kunne udføre førstehjælp ved kraftige blødninger.

Kunne håndtere mindre skader selvstændigt.

I afsnittet "At arbejde med førstehjælp" er hvert af de 3 krav udførligt beskrevet.

Varighed:

Arbejdet med førstehjælpen kan med fordel integreres i de almindelige aktiviteter. De fleste delaktiviteter kan gennemføres på 15-30 minutter (se afsnittet 'Arbejdet med førstehjælp').

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter.

Kunne behandle større sår

Kunne behandle mindre skader

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Individualis
ten



Den
nysgerrige





Hiker

Info om mærke:

En vandretur handler ikke kun om at sætte det ene ben foran det andet. Det handler også om at opleve naturen og elementerne. At prøve kræfter med forskelligt terræn. Om oplevelsen af kun at pakke det fornødne, når man har sit 'hjem' på ryggen. Om at kunne orientere sig efter kort og kompas. Og så handler det om at slå lejr, tilberede et godt måltid og selvfølgelig hygge ved bålet inden sengetid, og inden man pakker sammen næste morgen til at gå de sidste kilometer.

Spejderne skal:

Deltage på en vandretur med mindst 2 dages vandring (fx mindst 12 km).

Have mindst 1 udendørs overnatning (fx i telt, bivuak eller shelter).

Selv pakke og gå med al personlig oppakning (sovepose, liggeunderlag, tøj osv.)

Have været inddraget i ruteplanlægningen.

Indlægge en kultur- eller naturoplevelse undervejs.

Varighed:

Minimum 28 timer.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne sove udenfor (i telt, bivuak, shelter)

Pakke sin sovepose

Kunne pakke sin rygsæk

At kunne bære sine egne ting (rygsæk)

At kunne gå langt (ud fra alder) med eller uden oppakning

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige





Kodehoved

Info om mærke:

At kommunikere i koder er en klassisk spejderaktivitet og en sjov måde, hvor spejderne dels kan udvide deres forståelse af kommunikation og træne deres logiske sans.

Koder kan se ud på mange forskellige måder, og kan variere i sværhedsgrad fra de relativt lette til de næsten ubrydelige. Koder bruges ofte i forbindelse med konkurrencer, hvor den, der hurtigst gætter eller bryder koden, opnår fordele frem for de andre. På flere af løbene i Adventurespejdligaen skal man fx benytte koder, enten som en del af tilmeldingen, eller under selve løbet. Omvendt kan en kode også være en sjov måde for spejdere at kommunikere med hinanden på, lige foran næsen på andre, som ikke ved, at der er en kode i spil.

Spejderne skal:

Kende til og have prøvet forskellige kodekoncepter.

Have brugt koder i forbindelse med en aktivitet.

Have eksperimenteret med selv at producere en kodebesked.

Varighed:

Forløbet kan gennemføres over 3-4 møder. Det er dog også oplagt at bruge det i kombination med andre forløb med fantasirammer og/eller en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til afsender og modtager i kommunikation

Kan kommunikere på forskellige måder (ord, billeder, fagter m.m.)

Kende til forskellige kodekoncepter

Kunne afkode beskeder

Kunne lave kodet beskeder

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At kunne hjælpe andre uden af få noget igen

At kunne bede andre om hjælp

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Individualis
ten



Ordkunstne
ren



Den
nysgerrige



Systematik
eren





Konfliktløser

Info om mærke:

Mærket tager udgangspunkt i formålet med at være spejder; udvikling til ansvar. Mærket skal give den enkelte spejder redskaber til at gøre egen og andres hverdag "bedre". Via mærket skal man gerne – om end i det små – være med til at skabe fred, fx ved at lære at nedtrappe konflikter eller stoppe mobning. Et vigtigt element er også at forstå sig selv og i samspillet med andre finde frem til, hvem man er, og hvordan man ønsker at være.

Spejderne skal:

Have arbejdet med, hvad det vil sige at være spejder, herunder spejderloven, og hvad denne betyder for den enkeltes adfærd.

Få forståelse for egne og andres reaktioner.

Have fået indblik i, hvad det betyder at møde andre positivt og anerkendende.

Få forståelse for konflikter og konflikthåndtering.

Have øvet redskaber til konflikthåndtering.

Varighed:

Mærket kan tages over 4 møder eller to møder og en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne arbejde med spejderloven

Kende til spejderbevægelsen historie.

Kende til spejderbevægelsen formål

Få forståelse for egne og andres reaktioner

Kunne reflektere over egen og andres opførsel

At kunne bede andre om hjælp.

At turde have en mening.

Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv.

Kende til redskaber i konflikthåndtering

Kunne møde andre positivt og anerkendende

Kan forstå mekanismerne bag konflikter og konflikthåndtering

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Ordkunstne
ren





Kulturagent

Info om mærke:

Mærket tager udgangspunkt i formålet med at være spejder; udvikling til ansvar. Mærket skal give den Hvordan er vi forskellige og hvordan er vi ens? Opdag din egen og andres kultur, både herhjemme og i udlandet.

Spejderne skal:

Opdage at vi er mere ens end forskellige

Indse at vi er stærkere når vi er sammen end når vi står hver for sig

Indse at vi alle er "anderledes"

Opdage at "kultur" er noget vi alle har, ikke kun noget man gør i udlandet

Lære at bryde den usynlige mur mellem "dem" og "os"

Forløbet og mærket baserer sig på den model, som både WOSM og WAGGGS anbefaler:

Udforsk

Lær og beslut

Handling

Fortæl

Varighed:

5 møder, evt. erstattes møde 2 og 3 af en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

At turde have en mening.

Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv.

Vide hvad kultur betyder lokalt, nationalt og globalt

Kende sin egen kultur (lokalt og nationalt)

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Ordkunstne
ren





Lejrarkitekt

Info om mærke:

Brænder I for at blive bedre til klassiske spejderfærdigheder, træner I op til en divisionsturnering, eller simpelthen at tage på sommerlejr?

Formålet med dette mærke er at give juniorspejderne en oplevelse af selvstændighed i forhold til opbygning af en lejr. Efter spejderne har taget mærket, skal de gerne have en oplevelse af, at de selv kan planlægge en weekendtur, pakke udstyret samt bygge de mest elementære elementer til en rigtig spejderlejr.

Bemærk, at mærket med fordel kan kombineres med (eller trække på) mærkerne 'Økse', 'Bål', 'Bygherre' samt mini-mærket 'Telt'. Mange af aktiviteterne i 'Lejrarkitekt' trækker også på aktiviteter fra disse mærker. I dette mærke sættes elementerne sammen i forhold til at tage på tur.

Spejderne skal:

Selvstændigt kunne pakke patruljekassen

Være bekendt med gruppens telte og kunne udvælge et relevant telt til et givet formål

Selvstændigt kunne lave huggeplads og opvaskeplads samt bygge bord til spisning og madlavning

Kunne lave bålplads og lave mad efter egen madplan

Varighed:

4-5 møder samt en tur med minimum 2 overnatninger.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne slå et telt og nedtagning det igen.

Kunne lave en bålplads

Kunne lave et køkkenbord

Kunne lave et spisebord

Håndtere græstørv rigtigt

Tilberede varm aftenmad

Kende til hygiejne regler omkring madlavning

Vide hvordan man vasker op

Kunne pakke fællesudstyr til en lejre

Kunne lave mad over bål

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kende til Lejrhygiejne og oprydning

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive



Den
nysgerrige



Systematik
eren





Opfinder

Info om mærke:

I mærket 'Opfinder' får spejderen kendskab til naturens egne energikilder, herunder vandkraft, vindkraft og solenergi. Vi arbejder med at forstå, at vi kan benytte os af den energi, der omgiver os, og vi ser på, hvordan vi kan trække energien ud, så den kan bruges i vores hverdag. Mærket hedder 'Opfinder', så det er oplagt fx at lade spejderne selv designe en form for maskine, der udnytter vind-, vand- eller solenergi.

Spejderne skal:

Opleve, hvordan vinden, der alligevel altid blæser, kan bruges til at drive en dynamo eller maskine.

Opleve, hvordan solens stråler kan varme vand, og få en idé om, hvordan de kan bruges til at skabe elektricitet.

Opleve, hvordan vand kan bruges til at drive maskiner, og få en idé om, hvordan man med vandkraft kan lave strøm.

Varighed:

3-4 møder. Man kan tilrettelægge det, så alle juniorerne kommer omkring alle emner, eller med fordybelse, så juniorerne kan vælge den type energi, de vil arbejde med, og så fremlægge for resten af flokken. Fordybelse vil kræve et vist forhåndskendskab fra lederne.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Vide hvad naturvidenskaben har med vores dagligdag at gøre.

At have en forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer.

Kunne bygge noget ud fra en ide

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At have mod til at møde det ukendte.

At være vedholdenhed.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Den
visuelle





Orienteringsløber

Info om mærke:

At bevæge sig i terrænet er en stor del af spejderarbejdet. Dette gøres nemmere og sjovere, hvis man kender til forskellige måder at orientere sig på.

Med dette mærke sætter vi fokus på hvad det vil sige at finde vej. Spejderen lærer om hvordan kort og kompas bruges, og hvordan man kan benytte dette til at finde vej fra A-B og gennemføre et orienteringsløb. Det er oplagt at indarbejde et konkurrenceelement når man arbejder med orientering, da juniorspejdere ofte synes det er sjovt at dyste mod hinanden. Man kan enten gøre dette alene eller som en samarbejdsøvelse, hold mod hold.

Spejderen skal:

Kende kort som et formindsket billede af virkeligheden og lære de vigtigste kortsignaturer at kende, samt kende til højdekurser

Lære kompasset at kende og kunne sætte og følge en kurs med hjælp fra kompasset.

Finde vej i praksis efter forskellige slags kort.

Prøve et orienteringsløb.

Pejle igennem 100 meter tæt skov og ramme et bestemt punkt

Varighed:

Mærket kan tages på 4-6 møder. Dele af det kan med fordel tages på en tur, hvor man bruger det at finde vej som en central del af indholdet.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Vide at kort er et billedet af virkeligheden.

Ved hvad et kort består af (signaturer og nord/syd linjer)

Kende til signaturer og kunne genfinde dem i virkeligheden.

Vide hvordan et kompas virker

Kunne gå en kompas retning over en afstand

Kunne finde vej ved hjælp af et kort

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Individualis
ten



Den fysisk
aktive



Den
visuelle





På egen hånd

Info om mærke:

Gennem mærket 'På egen hånd' bliver juniorspejderne klar til at tage af sted på egen hånd. Ved at arrangere en tur rundt i lokalområdet, træner spejderne deres selvstændighed og handlekraft.

Spejderne skal:

Planlægge og selv gennemføre en endags-tur i patruljen, hvor de rejser med både offentlig transport (bus eller tog) samt cykel

Selv finde kortmateriale over det område, de skal være i

Kunne lave en simpel rejseplan og følge denne

Selv købe billetter til deres tur

Have prøvet at medvirke ved lapning af deres egen cykel

Mærket kan evt. udvides ved, at juniorerne selv planlægger og pakker til en tur med én overnatning (med lederbesøg/overnatning på sovestedet).

Vær opmærksom på, at planlægningen af mærket kræver, at hver patrulje har adgang til internet, via telefon, iPad eller pc.

Varighed:

3 møder og en endags tur (evt. en tur med overnatning).

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne købe billetter til offentlig transport

Kunne lappe/vedligeholde en cykel

Kunne planlægge en patruljetur

Kunne lave en rejseplan

Pakke sin sovepose

Kunne pakke sin rygsæk

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Systematik
eren





Performer

Info om mærke:

Alle kommer ud for at skulle stille sig op og formidle noget til andre. Nogle har det svært med at være på, og derfor er en tryk spejderramme et godt sted at øve sig. Når man formidler, er det vigtigt at overveje, hvem der er modtageren, så man rammer et fornuftigt niveau. Formidlingen har i dette mærke til hensigt at "sælge" ens egen spejdetur og kan laves udelukkende ved brug af det talte ord og fx plancher, eller der kan anvendes forskellige hjælpemidler.

Spejderne skal:

Have kommunikeret til forskellige målgrupper (fx spejderkammerater (evt. større og mindre), forældre, folk på gaden, skolekammerater, hytteejere, ekspedient i supermarked....).

Have deltaget i forskellige kommunikationsøvelser.

Have hørt om grundlæggende principper for god formidling.

Have planlagt en juniortur og medvirket ved formidling mål, indhold, aktiviteter og oplevelser på en inspirerende måde.

Formidling af turen kan evt. gøres til en konkurrence, hvor spejderne stemmer om, hvilken tur der skal gennemføres

Varighed:

Forløbet varer 3-4 møder og en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter).

Kunne bruge sin krop til at få et budskab frem

Kunne planlægge en patruljetur

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

**Musikelsk
eren**



**Ordkunstne
ren**



**Den
visuelle**





Småbådssejler

Info om mærke:

Mange danskere bor med adgang til vand. Det gør det oplagt at sejle. Har gruppen ikke selv både, så kan man evt. lave et samarbejde med en søgruppe eller med den lokale sejlkлуб. Det gør det også nemmere at have kvalificerede lederkræfter.

Spejderne skal:

Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs.
Have kendskab til søsikkerhedsregler.
Vide, hvordan man rigger en enmandsjolle til og rigger den af.
Kunne sejle en enmandsjolle.
Kunne håndtere, at en jolle kæntrer.
Vide og have afprøvet, hvordan en redningsvest virker.

Varighed:

Minimum 4 møder. Har spejderne lært at sejle jollen, giver det mening, at man jævnligt sejler. Herunder at man bruger weekender eller sommerlejligheder med sejlads indlagt.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs.
Have kendskab til søsikkerhedsregler.
Vide, hvordan man rigger en enmandsjolle til og rigger den af.
Kunne sejle en enmandsjolle.
Kunne håndtere, at en jolle kæntrer.
Kunne anvende en redningsvest (tage på og afprøve)

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren





Smagsdommer

Info om mærke:

Det er vigtigt at kunne lave god mad – både fordi det smager dejligt, og fordi maden giver energi til aktiviteter. I junioralderen er der brug for masser af god energi og næringsstoffer, men her kan smagsnuancer og tilsmagning også komme i fokus. Det handler også om at kunne klare sig selv, og at forstå brugen af råvarer. Og så er det hyggeligt at spise med andre.

Mærket handler om at lave mad over bål, og at få de fem grundsmage og grøntsager i sæson i fokus.

Spejderne skal:

Ved, hvilke råvarer der er i sæson, og hvorfor det er sundt og bæredygtigt at spise efter sæsonerne.

Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes.

Ved hvordan man smager en ret til, så den smager himmelsk!

Kan lave mad ud fra en opskrift.

Har forståelse for, hvordan man kan tilberede råvarer på forskellige måder.

Varighed:

Forløbet indebærer 2-4 møder (3 timer pr. gang), hvor spejderne lærer om de forskellige grundsmage, råvarer i sæson og laver mad på bål. Mærket kan også tages på en eller flere tur, hvor flere måltider tilberedes på bål.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne tilberede mad fra naturen

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.

Kende til hvilke fisk som kan spises.

Kende til hvilke skaldyr som kan spises.

Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes.

Kunne lave mad ud fra en opskrift.

Vide hvordan man kan tilberede råvarer på forskellige måder.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren





Survivor

Info om mærke:

Med dette mærke får spejderne udvidet deres friluftsfærdigheder og bliver klar på at tage på tur med primitivt lejrLiv. Mærket har fokus på udfordrende aktiviteter, hvor spejderne afprøver egne grænser og lærer teknikker til at klare sig på naturens præmisser.

Det er oplagt, at spejderne arbejder i patruljer, og evt. kan patruljerne dyste mod hinanden, når der skal løses opgaver.

Spejderne skal:

Prøve teknikker til overlevelse i naturen

Bygge en primitiv bivuk af naturmaterialer

Eksperimentere med at opsamle vand

Prøve at finde/fange mad i naturen og tilberede eller konservere det

OBS: opsamlet regnvand kan bruges til opvask og lignende, men anbefales ikke til at drikke

Spejderne kan også:

Lave en simpel brænder (fx dåsebrænder)

Lave en survival-kasse til personlig brug eller til patruljen

Lave en svedehytte

Lave egen fiskestang og fange fisk

Lære, hvordan man bibeholder god hygiejne i naturen (fx lave natursæbe)

Varighed:

Forløbet indebærer 3-6 møder alt efter hvor mange aktiviteter der inddrages. Det kan med fordel også kombineres med – eller tages på – en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind.

Kunne bygge en bivuk

Kunne tilberede mad fra naturen

Kunne bygge noget ud fra en ide/opgave

Lave en survival-kasse til personlig brug eller til patruljen

Lave en svedehytte

Lave egen fiskestang og fange fisk

Personlig hygiejne og orden

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige



Systematik
eren





Svømmer

Info om mærke:

At beherske svømning er en vigtig sikkerhedsmæssig færdighed. Dette gælder ved badning, men især ved aktiviteter med kano, kajak eller sejladsaktiviteter, hvor det er en nødvendighed.

Mærket skal give et synligt bevis på, at en leder har overvåget at spejderen er i stand til at svømme 200 m, er fortrolig med ophold i vand og med redningsvest.

Spejderen skal:

Spejderen skal være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps sikkerhedsregler for badning.

Spejderen skal kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min.

Spejderen har prøvet at iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne.

Prøven skal foregå i sø-, å- eller havvand.

At spejderen har svømmet en distance på minimum 100 meter i åbent vand

At spejderen har prøvet at svømme min 50m med tøj på. Denne test kan foregå i svømmehallen (hvis tilladelse fra bademester gives) eller allerhelst på åbent vand.

Varighed:

Mærket tages bedst over en længere periode, hvor dele af møder tilbringes i svømmehal. Er det muligt er foråret en god periode, så der kan slutes med aktiviteterne i sø eller ved strand hen mod sommeren. Spejderne vil derved have beviset inden ture i sommeren.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps sikkerhedsregler for badning.

Kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min.

Kan iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne. (Prøven skal foregå i sø-, å- eller havvand.)

Kan svømmet en distance på minimum 100 meter i åbent vand

Kan svømme min 50m med tøj på.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den fysisk
aktive





Teatersport

Info om mærke:

Drama er en måde at udtrykke sig på, hvor der kan leges med at gøre ting større eller mindre, og derved kan man afprøve mange sider af sig selv og relationer. Juniorer er relations-orienterede og i gang med at blive undersøgende på egen identitet. Netop dette udviklingstrin gør det oplagt at arbejde med forskellige former for drama med denne gren.

Spejderne skal:

Kende til og afprøve udtryk for mange forskellige stemninger og følelser
 Eksperimentere med eget kropslige udtryk
 Indgå i forskellige former for dialoger, improvisation og rollespil
 Have deltaget i en teatersports 'konkurrence'

Varighed:

3-4 møder

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter).
 Kunne bruge sin krop til at få et budskab frem
 Kunne bruge sin fantasi.
 Kunne arbejde med sine følelser.
 Kunne lave en forestilling sammen med andre

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale

Musikelsk
eren

Ordkunstne
ren





Trangia-champ

Info om mærke:

Skal man transportere sig undervejs på en tur, eller har man ikke adgang til brænde eller kort tilberedningstid er stormkøkken en oplagt mulighed for gode lejråltider. Dette mærke handler om at kunne lave basal mad på et stormkøkken. Patruljen lærer stormkøkkenet og dets forskellige funktionaliteter at kende ved at bruge det på forskellige måder.

OBS: til spejder er det mest kendte stormkøkken af mærker Trangia. Derfor tales og skrives der ofte om Trangia mad.

Spejderne skal:

Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken.
Selvstændigt kunne anvende et trangia til at tilberede et måltid.
Have prøvet at stege, koge, bage og dampe mad på et trangia.

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder, hvor spejderne laver mad på trangia. Mærket kan også tages på et møde og en tur, hvor alle måltider tilberedes på trangia.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken.
Kan anvende trangia til at tilberede et måltid.
Vide hvordan man stege, koge, bage og dampe mad på et trangia.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige





Verdensborger

Info om mærke:

I dette mærke skal juniorerne arbejde med FN's verdensmål for bæredygtig udvikling. Formålet er blandt andet at forstå hvorfor Verdensmålene for bæredygtig udvikling og Spejdernes ønske om at bygge en bedre verden hænger så fint sammen.

I forlængelse af det kendskab spejderne allerede har til de 17 verdensmål sætter vi fokus på minimum et mål fra hver af de 5 hovedgrupper i verdensmålene: Mennesker, Livskvalitet, Klima, Fred i hele verden, Fællesskab og samarbejde.

Spejderne skal:

Undersøge og visualisere ligheder og forskelle mellem verdensmålene og spejderloven

Opnå en fornemmelse af at kende verdensmålene og forstå formålet med dem

Lave en konkret aktivitet, der gør en forskel for andre mennesker end spejdere

Forstå hvad de selv kan gøre for at hjælpe med at skabe en bedre verden

Varighed: Mærket løber over 3-4 møder eventuelt kombineret med en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Vide hvor maden stammer fra

Kende til CO2 udledning fra forskellige fødevarer og materialer, herunder fra transport

Kende til sine rettigheder.

Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag

Vide hvad kultur betyder lokalt, nationalt og globalt

Kende sin egen kultur (lokalt og nationalt)

Kende til afsender og modtager i kommunikation

Kan kommunikere på forskellige måder (ord, billeder, fagter m.m.)

Kende til problemstillinger omkring affald, hvor det kommer fra og hvad det kan bruges til.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren





Vild Ro

Info om mærke:

I dette mærke skal vi ud og være både vilde og rolige – sammen! At lave junioraktiviteter er at gøre noget sammen med fart på, men også med plads til ro og omtanke. Og begge dele er vigtige og sunde for kroppen og hovedet, så man trives, er glad for sig selv og føler sig som en del af et fællesskab.

I dette mærke vil juniorerne på egen krop opleve, hvordan de skal rode og tumle med kroppen, få hjernen til at knirke og dreje, og vigtigst af alt: De skal gøre det sammen, så de selv og deres fællesskab får det bedre. Aktiviteterne i dette mærke er valgt ud fra at få juniorernes trivsel i top ved at gøre noget aktivt, at gøre noget sammen med andre og at gøre det på en meningsfuld måde.

Spejderne skal:

Skabe fællesskab i jeres gruppe ved at være både vilde og rolige.

Lave aktiviteter i naturen, som gør jer glade

Tale om og lege med, hvad I kan i fællesskab

Arbejde med, hvordan I synes, det giver mening at være fysisk aktive og rolige sammen.

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder, hvor det ene møde kan erstattes af en tur. Det er fint med en tur, fordi mærket har fokus på at styrke fællesskabet og være aktive, og begge dele står stærkere på en tur. Det behøver ikke være med overnatning – en éndagstur er også godt.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

At kunne samarbejde med andre.

At kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt

Kunne tabe og vinde lege uden at blive sur.

At kunne deltage i et kammeratskab.

Kunne reflektere over egen og andres opførsel

Have forståelse for egne og andres reaktioner

Kunne møde andre positivt og anerkendende

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive





Vinterbivv

Info om mærke:

Dette mærke er – ganske enkelt – en vinterbivuaktur med én overnatning. Mærket giver spejderne gode muligheder for at opleve den lange vinternat, som selvfølgelig er kold og mørk, men også kan være enormt hyggelig og give helt anderledes naturoplevelser, end man er vant til.

En succesfuld vinterovernatning kan give spejderne en 'jeg-kan'-oplevelse, ligesom den kan danne ramme om gode sociale aktiviteter og snakke i bivuakken i løbet af den lange vinternat, hvor man ofte er i posen lang tid før normal sengetid.

Spejderne er selv med til at opføre de bivuakker, de skal sove i, ligesom de er med til at lave mad.

Mærket kan fint kombineres med vandring til lejrpladsen, men bivuakkerne kan også 'bare' opføres ved fx gruppens grund.

Det er oplagt at bruge et eller to møder op til turen på forberedelse og afpudsning af relevante færdigheder (fx besnøringer, bygning af bivuak, lejrobygning osv.)

Spejderne skal:

Have mindst én overnatning i bivuak i løbet af vintermånederne (dec.-feb.)

Have været inddraget i planlægningen af turen – herunder valg af lejrplads, bivuaktype og mad på turen.

Selv stå for at opføre bivuakker og for øvrig lejrobygning under vejledning fra lederen.

Beskæftige sig med færdigheder vedrørende vinterovernatning

Gennemføre en aften- eller nat-aktivitet – det kunne være et kort natløb, stjernekipperi, aftensafari eller en gåtur med slukkede pandelamper.

Varighed:

Minimum 18 timer.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne planlægge en patruljetur

Kunne bygge en bivuak

Kunne lave en bålplads

Kunne lave et køkkenbord

Kunne lave et spisebord

Kunne være ude om natten.

Være tryk ved mørket

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Systematik
eren





Økse

Info om mærke:

Øksen er et af de vigtigste færdighedsmærker, som spejderne skal tage. De fleste juniorspejdere glæder sig meget til at tage deres øksebevis. Der er noget ganske særligt ved at være med til at kløve brænde til bålet eller spidse en rafte til lejrarbejderne.

Øksen er et tungt og skarpt værktøj, som skal håndteres med omhu. Øksen må ikke bruges af spejdere, der ikke har øksebevis. Det er vigtigt at kunne håndtere en økse sikkert.

Spejderne skal:

- Kunne bruge øksen på en sikker måde.
- Kunne indrette en huggeplads på en lejr.
- Kunne kontrollere en økse inden brug.
- Kende sikkerhedsreglerne og vide, hvor de er, som de er.
- Vide, hvordan man opbevarer en økse.
- Viden om, hvordan man vedligeholder en økse
- Kendskab til navnene på de forskellige dele af øksen

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

- Kunne indrette en huggeplads på en lejr.
- Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med brug af en kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter
- Kunne overholde sikkerhedsregler ved brug af kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter
- Kunne bruge økse, saven, bål og både (mf.) på en korrekt og sikker måde
- Vide hvordan man vedligeholder og sliber værktøj samt passer på det.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

**Individualis
ten**



**Den fysisk
aktive**





Adventurespejd

Info om mærke:

Hvordan bliver man bedre til noget? Jo, en god metode er først at prøve for at blive klogere på ens styrker og svagheder. Og derefter at øve sig, for så at prøve igen.

Det er også den opskrift, som I skal prøve med dette mærke, hvor I skal opleve at blive bedre til spejderdisciplinen 'Adventurespejd'.

I dette mærke skal I som patrulje eller i mindre sjak deltage på et større spejderløb – fx et af de mange løb i Adventurespejdligaen. Og på baggrund af jeres erfaringer skal I øve jer i adventurespejd, så I kan deltage i endnu et spejderløb og gøre brug af jeres erfaringer og nye færdigheder.

Spejderne skal:

Deltage på et større spejderløb (fx fra adventurespejdligaen).

Efterfølgende evaluere og reflektere over deres indsats.

Benytte sig af elementerne i 'Adventurespejdmodellen' til at træne deres færdigheder.

Senere deltage på samme spejderløb igen (eller et lignende løb), hvor de nye færdigheder tages i brug.

Varighed:

Fra ca. 6 måneder til et år, afhængigt af hvilke løb man deltager på. Man kan tage mærket ved at deltage på to løb, der ligner hinanden – fx et i foråret og et i efteråret. Eller man kan deltage på samme løb to år i træk.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne reflektere over egen og andres opførsel/indsats

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Musikelsk
eren



Den fysisk
aktive



Den
nysgerrige



Den
visuelle



Systematik
eren





Alene i Vildmarken

Info om mærke:

Mærket handler om at kunne klare sig selv i naturen med få hjælpemidler. Patruljen kommer gennem forløbet tæt på naturen og tæt på hinanden, når de på 24 timer skal sove i en primitiv bivuak bygget af naturens materialer og lave mad med spiselige planter.

Spejderne skal:

Selvstændigt planlægge en overnatning i naturen, hvor patruljen til sammen kun må medbringe 10 genstande (ud over tøj, rygsæk, mad, førstehjælpskit og personligt udstyr som medicin el. lign.)

Bygge en bivuak kun med naturens materialer og sove i den.

Finde spiselige planter i naturen og lave et måltid, hvor de indgår.

Yderligere idéer, I *kan* vælge at arbejde med:

Lave egne vandrensesystemer

Prøve at fiske

Hav et dyr med, I kan tilberede og spise – og spise kød, koge suppe osv.

Udbyg med udfordrende terræn eller en vandre/kanotur frem mod overnatning.

Ingen elektroniske hjælpemidler?

Varighed:

Forløbet indebærer 1-2 møder med planlægning og en tur med mindst en overnatning. Efter turen evaluerer spejderne forløbet

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne planlægge en patruljetur

Kunne bygge en bivuak

Kunne tilberede mad fra naturen

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.

Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr

At have en forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive



Systematik
eren





Basecamp

Info om mærke:

I dette forløb skal I opleve adventurespejd på første hånd og i en overskuelig mængde. I skal udfordres på jeres evner til kreativ problemløsning og praktiske færdigheder. Mærket handler ikke om, at man nødvendigvis skal på et officielt adventurespejdløb, men man skal gennem en adventure-basecamp afprøve disciplinen og stifte bekendtskab med grundelementerne i adventurespejd.

Hvad er adventurespejd?

Adventurespejd er mange ting og kan være alt fra at snitte et fiskeblink, lave is på bål eller krydse en å midt om natten. Adventurespejd er aktiviteter, der udfordrer den enkelte både fysisk og mentalt, men også patruljens samarbejde og kompetencer.

Husk, at adventurespejd er en holdsport, og at hele patruljen er sammen om at gennemføre udfordringerne: Det er ikke sikkert, det er patruljelederen, der har alle løsninger!

Patruljen skal:

Afprøve forskellige discipliner, som adventurespejd er bygget op af
Lave et forløb, hvor I bruger minimum 3 'poster' fra adventurespejdløb
Opfinde jeres egen adventurespejd-post

Et tip: Er I flere patruljer, der tager mærket sammen, kan hver patrulje på skift stå for at lave en udfordrende post – og de andre patruljer kan konkurrere om, hvem der er bedst løser posten. Vælg gerne nogle poster, som I synes lyder tilpas svære. Adventurespejd handler nemlig om at udfordre sig selv.

Varighed:

I kan tage mærket over 4 møder á ca. 2 timers varighed, eller på et møde og en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne lave poster til et spejderløb
At have mod til at møde det ukendte.
At være vedholdenhed.
At kunne samarbejde med andre.
At kunne deltage i et kammeratskab.
Kunne deltage i arrangementer

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale

Musikelsk
eren

Den fysisk
aktive

Den
nysgerrige

Den
visuelle

Systematik
eren





Det kolde gys

Info om mærke:

I Danmark har vi hele 8.750 kilometers kyster, og intet sted er man mere end 52 km fra havet. Det er derfor oplagt, at I er fortrolige med færden langs med og i vandet. Samtidig er det vigtigt at vide, hvad I skal gøre, hvis noget går galt – enten for jer selv eller for andre. Og så skal I med dette mærke samtidig udfordre jer selv ved at prøve at vinterbade, og blive klogere på, hvordan kroppen reagerer ved koldt vand.

Spejderne skal:

Prøve at svømme i havet både med almindeligt tøj og med badetøj.

Prøve at bade/svømme i havvand i vinterhalvåret.

Kende til førstehjælp ved vandet, redning, kunstigt åndedræt og have viden om underafkøling.

Have planlagt og udført en aktivitet, hvor kulde og koldt vand indgår.

Varighed:

2-3 møder og en tur. Da man skal prøve at bade i vinterhalvåret, kan møderne evt. strækkes over en længere periode, så man fx har første møde i sensommeren og slutter med vinterbadning på en tur i december.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til førstehjælp ved vandet, redning, kunstigt åndedræt og have viden om underafkøling.

Kunne planlægge en patruljetur

Kunne lave en rejseplan

At have mod til at møde det ukendte.

At være vedholdenhed.

Være tryk i, og ved vand.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Individualis
ten



Den fysisk
aktive





Førstehjælp 4

Info om mærke:

Tropsspejdere tager alene på ture, og er ofte langt fra byerne og en voksen, der kan træde til. I skal derfor have en grundlæggende forståelse for almindelig førstehjælp til mindre skader, og kunne igangsætte livreddende førstehjælp, hvis det er nødvendigt.

Forudsætninger:

Have selvstændig forståelse for de opgaver, der ligger på tidligere niveauer (se mærkerne 'Førstehjælp 1-3').

Bør have en tiltagende ansvarlighed over for både yngre spejdere og hinanden, med hensyn til, at kunne vurdere potentielt farlige situationer og forebygge disse.

Spejderne bør have en spejderleder med opdateret viden svarende til et standard 12-timers førstehjælpskursus, som de kan søge hjælp hos.

Spejderne skal:

For at få førstehjælpsmærket skal tropsspejderne:

Udvælge 2 - 3 emner fra tidligere grene, som I kunne tænke jer at arbejde grundigere med.

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.

Varighed:

Mærkekravene på tropsspejderniveau bør tage omkring 3-4 mødegange at gennemgå. Særligt hjerte-lungeredning er tidskrævende at øve, så beregn ekstra tid til det. Derudover bør I systematisk arbejde med førstehjælps-emner som fx "førstehjælpens fire hovedpunkter".

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne udfører HLR

Kunne anvende en hjertestarter

Kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger.

Sikkerhed og førstehjælp ved kulilteforgiftning.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Individualis
ten



Den
nysgerrige





Gast

Info om mærke:

Gastmærket giver en ramme for, hvordan man kan arbejde med sejladsfærdigheder i en søspejdergruppe. I kan selv tilføje eller tage fra, så det passer til lige præcis den måde, I sejler på i jeres gruppe. I bestemmer altså selv, hvad mærket giver lov til hos jer. Forgastmærket er tænkt som det første niveau, hvor tropsspejderen opnår færdigheder til at kunne sejle visse typer både under særlige omstændigheder.

Med dette mærke beviser tropsspejderen, at denne har den basale kunnen til at:

Sejle alene i en optimistjolle inden for et afgrænset sejladsområde om dagen i under 7 m/s

Sejle Sejljolle med en anden gast inden for et nærmere afgrænset sejladsområde om dagen i under 7 m/s

Være eneste besætningsmedlem hos en fartøjsfører ved kystsejlad til fast defineret havn om dagen i under 7 m/s

Færdighederne i dette mærke skal bevises i Svendborgjolle eller den lignende bådtype, som gruppen anvender. Alle færdigheder skal bevises ved over 5 m/s.

Varighed:

Mærket kan tages over et helt år, hvor man øver de forskellige dele på forskellige møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne svømme

Kunne sejle en båd

Kunne kende sømærker

Kunne navigere

Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs.

Have kendskab til søsikkerhedsregler.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Individualis
ten



Den
nysgerrige



Systematik
eren





Glamping

Info om mærke:

Skal udeliv altid være fugtig sovepose, koldt vand og ømme tæer, eller kan man faktisk indrette sig med luksus i det fri? Hvad med at tænde op i svedehytten, åbne en jordkølet sodavand og nyde en lækker nat under halvtag sammen med vennerne.

"Glamping" er det nære friluftsliv, hvor man bruger rå mængder af grej. Det er friluftsliv, hvor man ikke slæber sig halvt ihjel, men pakker alt, man skal bruge i bilen, kanoen eller på kærren og måske ikke er helt så langt ude i det vilde, som man ellers plejer at være. Det er lejlighed med ekstra tryk på hygge, luksus og kreative løsninger.

Spejderne skal:

Forberede og gennemføre en friluftstur i ekstrem luksus

Turen skal være forberedt med materialer og planer i mindste detalje

Der skal indrettes lejrplads i minimum 24 timer

Der skal nydes i minimum 24 timer

Varighed:

4-5 møder samt en tur med minimum 2 overnatninger.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne købe billetter til offentlig transport

Kunne planlægge en patruljetur

Kunne lave en rejseplan

Kunne slå et telt og nedtagning det igen.

Kunne lave en bålplads

Kunne lave et køkkenbord

Kunne lave et spisebord

Kunne indrette en huggeplads på en lejr.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
visuelle





Influencer

Info om mærke:

Spejder er fedt. Men kan I også overbevise andre unge om, at det er fedt? I dette mærke skal I lave en reklame – fx en video, en story på et socialt medie eller lignende – som viser, hvorfor det er fedt at være spejder.

Ud over at mærket handler om at sælge et budskab, skal I samtidig overveje, hvad der er okay at dele, og hvilke signaler der passer til en reklame for at være spejder. Fx hvilke billeder og hvilket sprog, man bruger, når det er en reklame for en spejdergruppe.

OBS: Da mærket omhandler digitale medier, skal I have adgang til enten smartphone, tablet, kamera eller computer for at kunne producere reklamerne.

Spejderne skal:

Lave en reklame for at være spejder i jeres gruppe

Involvere mindst to digitale medier/platforme i reklamen

Tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender

Tage en snak om, hvad man personligt er okay med at medvirke i, når reklamen skal ud til et større publikum

Varighed:

Mærket kan tages over 3-4 møder. Det er fint at afslutte med en 'fremvisning' af reklamen.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender

At kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt.

At kunne bede andre om hjælp.

At turde have en mening.

Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv.

Have forståelse for egne og andres reaktioner

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Ordkunstne
ren



Den
visuelle





Kano

Info om mærke:

En kano er en fantastisk måde at komme rundt på og se naturen fra et nyt perspektiv. Kanoen er samtidig et meget socialt transportmiddel, fordi man styrer den sammen – den er vandets tandemcykel. Og har man styr på sin teknik og sin sikkerhed, kan man med vennerne tage på ture, der strækker sig over flere dage, fordi kanoen lastes med meget mad og udstyr. Dette mærke giver jer de mest basale færdigheder til at manøvrere en kano, holde styr på sikkerheden og selv kunne arrangere kanoture i roligt og kystnært vand. Kano-mærket er tiltænkt tropsspejdere, men kan også tages af seniorer eller – med en del lederinvolvering – også af juniorspejdere.

Spejderne skal:

Have kendskab til Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsvejledning for kano og kajak.
 Kunne sætte en kano i vandet, gå ombord og gå i land på en sikker og forsvarlig måde.
 Kunne basal padleteknik, herunder de mest gængse padletag til fremdrift, manøvrering og opbremsning.
 Have gennemført en manøvreringsbane med fokus på teknik og sikker styring.
 Kunne foretage kammeratredning af en kæntret kano.
 Have kendskab til fornuftig påklædning for kanosejlad.
 Kunne grundlæggende navigation på vandet og kunne sejle efter kompaskurs.
 Kende til vind, vejr, strømforhold og vandtemperaturs betydning for sikker kanosejlad.
 Have gennemført en kanotur af mindst to dages varighed.
 Være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsregler for badning.
 Kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min.
 Have prøvet at iføre sig redningsvest og kunne svømme min. 200 meter iført denne.
 Have prøvet at svømme i sø-, å- eller havvand.

Varighed:

Mærket kan tages på alt fra 3-5 møder inkl. en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Have kendskab til Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsvejledning for kano og kajak.
 Være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsregler for badning.
 Kunne sejle en kano
 Kunne håndtere, at en kano kæntrer.
 Have kendskab til fornuftig påklædning for sejlad.
 Kunne navigere
 Vide hvordan et kompas virker
 Kunne "gå" en kompas retning over en afstand
 Kende til vind, vejr, strømforhold og vandtemperaturs betydning for sikker kanosejlad
 Kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min.
 Kan iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
visuelle





Kaptajn

Info om mærke:

Kaptajnmærket giver en ramme for, hvordan man kan arbejde med sejladsfærdigheder i en søspejdergruppe. I kan selv tilføje eller tage fra, så det passer til lige præcis den måde, I sejler på i jeres gruppe. I bestemmer altså selv, hvad mærket giver lov til, hos jer.

Kaptajnmærket er tænkt som det andet niveau efter gast-mærket, hvor tropsspejderen opnår færdigheder til at kunne sejle visse typer både under særlige omstændigheder.

Med dette mærke kan tropsspejderen få tilladelse til at:

Sejle kystsejllads i Svendborgjolle om dagen med en minimumsbesætning på én gast

Sejle med spiler på Svendborgjolle

Færdighederne i dette mærke skal bevises i Svendborgjolle eller den lignende bådtype, som gruppen anvender. Alle færdigheder skal bevises ved over 5 m/s.

Opnåelse af mærket forudsætter, at spejderen er ansvarlig og moden og forstår at håndtere besætningens sikkerhed. Mærket er derfor tiltænkt de ældste tropsspejdere og passer udmærket til en patruljelederrolle.

Varighed:

Mærket kan tages over et helt år, hvor man øver de forskellige dele på forskellige møder

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Se krav beskrivelse på DDS hjemmeside

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den sociale



**Individualis
ten**



**Den
nysgerrige**



**Systematik
eren**





Masterchef

Info om mærke:

Det skal være sjovt, spændende og oplevelsesrigt at lave mad til spejder. I dette mærke skal I arbejde med at lave god, nærende, smagfuld, eksperimenterende og lidt anderledes mad både i, med og af naturen.

Spejderne skal:

Lære forskellige metoder og teknikker, man kan bruge ved udendørs madlavning.

Træne færdigheder omkring forskellige udendørs madlavningsmetoder: bål, grill, trangia, jordovn.

Selv sammensætte en ret/opfinde en opskrift og tilberede retten.

Diskutere i fællesskab, hvad der er gode råvarer.

Lave mad, der indeholder ingredienser I selv har samlet / skaffet i naturen

Derudover kan I overveje, om I skal prøve at lave mad sammen med en "madprofessionel". Det kunne fx være en kok, økonoma, fødevarer specialist eller lignende.

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder og en tur. I må evt. forlænge nogle møder for at nå madtilberedningen eller flytte møderne til lørdag/søndage.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne lave mad over bål

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kunne anvende forskellige udendørs madlavningsmetoder (bål, grill, trangia, jordovn.)

Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide

Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes.

Kunne lave mad ud fra en opskrift.

Vide hvad som er gode råvarer

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige



Den
visuelle





Mikroeventyr

Info om mærke:

Hvem siger, man behøver høje fjelde og storslået natur for at tage på vilde ture? Eventyret kan nemlig lige så vel findes i et gammelt løbehjul, et sæt terninger eller et udvalg af skraldesække.

For at få dette mærke skal I på tre alternative ture, som ikke kræver meget forberedelse eller budget, men som til gengæld giver oplevelser, man husker. I kan lade jer inspirere af tur-koncepterne beskrevet i dette mærke, men I kan også udvikle jeres egne.

Mærket er inspireret af begrebet 'Mikroeventyr', som handler om at finde eventyret i næromgivelserne gennem kreativitet.

OBS: Vær altid opmærksom på at gennemføre jeres ture på en forsvarlig og sikker måde. Tag en snak med jeres leder om jeres planer, før I begiver jer af sted.

Spejderne skal:

Gennemføre tre ture af 'alternativ' karakter. Mindst to af turene skal være af dem beskrevet i dette mærke. Den tredje tur kan være et tur-koncept, som I selv udvikler.

Varighed:

Mærket tages på tre ture af forskellig varighed.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At have mod til at møde det ukendte.

At være vedholdenhed.

At kunne samarbejde med andre.

Kunne reflektere over egen og andres opførsel/indsats

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Den
visuelle





Nej cap

Info om mærke:

Hvem siger, man behøver høje fjelde og storslået natur for at tage på vilde ture? Eventyret kan nemlig lige så vel findes i et gammelt løbehjul, et sæt terninger eller et udvalg af skraldesække.

For at få dette mærke skal I på tre alternative ture, som ikke kræver meget forberedelse eller budget, men som til gengæld giver oplevelser, man husker. I kan lade jer inspirere af tur-koncepterne beskrevet i dette mærke, men I kan også udvikle jeres egne.

Mærket er inspireret af begrebet 'Mikroeventyr', som handler om at finde eventyret i næromgivelserne gennem kreativitet.

OBS: Vær altid opmærksom på at gennemføre jeres ture på en forsvarlig og sikker måde. Tag en snak med jeres leder om jeres planer, før I begiver jer af sted.

Spejderne skal:

Gennemføre tre ture af 'alternativ' karakter. Mindst to af turene skal være af dem beskrevet i dette mærke. Den tredje tur kan være et tur-koncept, som I selv udvikler.

Varighed:

Mærket tages på tre ture af forskellig varighed.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At have mod til at møde det ukendte.

At være vedholdenhed.

At kunne samarbejde med andre.

Kunne reflektere over egen og andres opførsel/indsats

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

**Den
sociale**



**Individualis
ten**



**Ordkunstne
ren**





Ro på

Info om mærke:

Sundhed er mere end at dyrke motion og spise sundt. Det er også at trives, være glad, føle sig værdsat, være en del af et fællesskab og i det hele taget føle, at livet er værd at leve.

Dette mærke handler ganske enkelt om at have det godt! Det har fokus på at give jer energi, glæde i hverdagen, overskud og styrke jeres spejderfællesskaber.

Det, I skal gøre, er så simpelt som ABC:

A: At gøre noget aktivt

B: At gøre noget sammen med andre

C: At gøre noget meningsfuldt.

I skal:

Kende til aktiviteter, der skaber energi og samspil i jeres gruppe.

Prøve, hvilken effekt naturen og friluftslivet kan have på sundhed.

Finde ud af, hvad der gør jer selv og andre glade.

Prøve at arbejde med jeres grænser. Fx ved dét at vælge aktiviteter til og fra.

Varighed:

Forløbet indebærer 3-4 møder, hvor det ene møde kan erstattes af en tur. Det er fint med en tur, fordi mærket har fokus på at styrke fællesskabet, hvilket i højere grad stimuleres, når I er på tur.

Spejderne skal:

Gennemføre tre ture af 'alternativ' karakter. Mindst to af turene skal være af dem beskrevet i dette mærke. Den tredje tur kan være et tur-koncept, som I selv udvikler.

Varighed:

Mærket tages på tre ture af forskellig varighed.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til aktiviteter, der skaber energi og samspil i jeres gruppe.

Prøve, hvilken effekt naturen og friluftslivet kan have på sundhed.

Finde ud af, hvad der gør jer selv og andre glade.

Prøve at arbejde med jeres grænser. Fx ved dét at vælge aktiviteter til og fra.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive





Toptur

Info om mærket

Dette mærke omhandler en længere, sammenhængende vandretur med minimum fire dages vandring. Vandringen skal primært finde sted i kuperet terræn, og det er derfor oplagt, at turen finder sted på fjeld eller fjeldlignende terræn i udlandet – fx som en del af en sommerlejr. Turen kan dog også fint afholdes i udfordrende terræn i Danmark. Turen kræver god organisering og planlægning, og man skal have trænet relevante færdigheder og fysik i tiden op til turen, ligesom alle spejdere skal være fortrolige med både personligt udstyr og gruppens udstyr. **OBS:** Hvis I vælger, at turen skal finde sted i egentligt fjeldterræn i fx Norge, Nordsverige eller Alperne, **skal** der være erfarne voksne turledere med på turen, der har relevante friluft- og fjeldkompetencer. Desuden er det yderst vigtigt, at alle spejdere har tidligere erfaring med vandring, er fortrolige med eget og fælles udstyr og er i god fysisk form.

Spejderne skal:

Deltage på en vandretur med mindst 4 dages sammenhængende vandring – dvs. vandring fra lejrområde til lejrområde.

Gå mindst 50 km i alt i øde eller fjeldlignende terræn.

Selv gå med al oppakning – både personligt og fælles udstyr. *Lederne må også gerne hjælpe til med at bære på det fælles udstyr.*

Tage på mindst én toptur undervejs – dvs. at forsøge at bestige en mindre bjergtop eller et lignende signifikant sted i området. *Er der tale om en længere toptur (min. en halv dags varighed), kan den tælles med som en del af de 4 dages vandring, og man kan derfor sove i samme lejr som foregående nat.*

Have taget aktiv del i ruteplanlægningen forud for turen.

Have viden om sikker færdsel i fjeld/vildmark, fx med udgangspunkt i de ni fjeldregler.

Være ansvarlige for orientering og rutefinding undervejs.

Selv stå for opbygning af lejr og madlavning.

Overholde principperne for sporløs færdsel.

Varighed:

Mærket tages på en tur, men indebærer naturligvis en del forberedelses- og planlægningsmøder, samt træningsmøder eller -ture. Skal I til udlandet, er det særligt vigtigt, at I begynder at kigge på transportmuligheder, ruteplanlægning osv. i god tid.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

At kunne gå langt (ud fra alder) med eller uden oppakning

Kunne planlægge en patruljetur

Kunne lave en rejseplan

Have viden om sikker færdsel i fjeld/vildmark

Kan være ansvarlige for orientering og rutefinding undervejs.

Kunne lave mad over bål

Kan anvende trangia til at tilberede et måltid.

Kan overholde principperne for sporløs færdsel

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive



Den
visuelle





Triple Challenge

Info om mærke:

Dette mærke handler om at udfordre sig selv i forskellige elementer – til lands, til vands og i luften. Samtidig er mærket også en god måde at stifte bekendtskab med nye friluft aktiviteter, som I fx kan specialisere jer i senere i trops- eller seniortiden.

Mærket er bygget op omkring tre forskellige aktivitetstyper, der alle skal gennemføres, for at I kan få mærket. De enkelte aktiviteter må gerne gennemføres på forskellige møder/ture, men kan også tages i sammenhæng med fx en sommertur til udlandet.

Hver aktivitet skal naturligvis gennemføres under sikre forhold – og samtidig også gerne give mulighed for mange snakke og overvejelser om sikkerhed.

Spejderne skal:

Gennemføre en udfordrende aktivitet i luften; dette kan fx være rappelling / klatring på klatrevæg eller klippe / træklatring / svævebane / highrope-bane.

Gennemføre en udfordrende aktivitet til lands; dette kan fx være mountainbiking / forhindringsbane / skovparkour / O-løb / adventurespejdløb / længere cykeltur / sæbekassebil.

Gennemføre en udfordrende aktivitet til vands; dette kan fx være sejlads i kano / kajak / granrisbåd / tømmerflåde / SUP / fjordsvømning.

Deltage i udvælgelsen og udviklingen af indholdet for de enkelte aktiviteter.

For hver aktivitet forholde sig til sikkerhed og sikker udførsel.

Har I andre idéer til aktiviteter end dem beskrevet ovenfor, er det også muligt. I skal dog omkring alle tre elementer, og hver aktivitet skal rumme et udfordrende element.

Derudover er det vigtigt, at den enkelte aktivitet ikke bare bliver en repetition af noget, I har prøvet tidligere – hvis I fx som juniorer har prøvet at træklatre, kan det være, I som tropspejdere i stedet skal på en høj klatrevæg

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kan udvælge og udvikle aktiviteter

Kan forholde sig til sikkerhed og sikker udførsel af aktiviteter

At kunne samarbejde med andre At være vedholdenhed

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive



Den
visuelle





Vores rettigheder

Info om mærke:

Alle børn har rettigheder ifølge FN's børnekonvention. Overalt i verden arbejdes der for børn og unges rettigheder, men der er stor forskel på vilkårene for børn og unge rundt om i verden. Derfor er der også stor forskel på, hvordan konventionen bliver efterlevet. I dette forløb arbejder du med dine patruljekammeraters og dine egne rettigheder i en dansk hverdag i en global verden.

Patruljen / troppen skal:

Få kendskab til børnekonventionen og dens betydning herhjemme og i udlandet
Finde frem til, hvad det betyder at have en identitet og retten dertil
Arbejde med at udtrykke jeres mening i en aktuel sag
Prøve at sikre andres rettigheder (f.eks. patruljekammerater)
Inddrage et globalt perspektiv i refleksionerne over børnekonventionens artikler (punkter)

Varighed:

Mærket kan tages over 3-4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til sine rettigheder.
Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag
Vide hvad det betyder at have en identitet og retten dertil
At turde have en mening.
Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Individualis
ten



Den
nysgerrige





Woop

Info om mærke:

Woop er appen som skaber oplevelser, eventyr og læring i din nærliggende natur. Woop er det perfekte værktøj til at skabe en unik oplevelse, hvad end det er til spejdermødet, weekendturen eller sommerlejren. Det eneste du skal bruge, er din mobil!

Spejderne skal:

Have undersøgt, forberedt, planlagt og oprettet mindst en Woop jagt.

Woop jagten skal omhandle et emne og formidles på en sådan måde at folk som ikke er spejdere også ville kunne drage fuld nytte af at forsøge jagten i deres egen fritid.

Have deltaget i mindst en Woop jagt som de ikke selv har været med til at planlægge.

Yderligere idéer I kan vælge at arbejde med:

Hvis der er meget information kan det eventuelt fordeles over flere forskellige jagte.

Udnyt det, at folk alligevel er i bevægelse til, at tage dem hen til stederne de skal vide mere om og på den måde trække dem igennem, så de selv er en del af historien.

Kontakt eventuelt lokale kulturinstitutioner såsom museer eller arkiver og samarbejd med dem.

Kontakt eventuelt lokale folkeskoler og hør om de er interesseret i at få lavet jagte de kan sende deres elever ud på eller måske vil teste.

Varighed:

Mærket kan tages over 3 – 4 møder.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne lave poster til et spejderløb

Kan udvælge og udvikle aktiviteter.

Kende til afsender og modtager i kommunikation

Skal kunne bruge sin fantasi til at lave aktiviteter og lege,

Skal kunne bruge naturen alene som legeplads og redskaber til lege.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Individualis
ten



Den fysisk
aktive



Systematik
eren





Hop i

Info om mærke:

Det er fedt at tage på en badetur sammen. Men det er fem gange så fedt at tage på fem forskellige badeture!

I dette mærke skal I opsøge forskellige steder at bade. Der er desuden mulighed for, at I kan udvide badesæsonen til vinterbadning eller gå i vandet med våddragter på. Derudover er det oplagt at gøre badeturen til en del af en større aktivitet: Fx at bygge en båd af granris eller padle nedad åen i kæmpe baderinge.

I kan også kombinere turene med alverdens aktiviteter på stranden eller langs fjorden. Det er også oplagt at nyde vandet forskellige tider på døgnet, fx under solopgang eller solnedgang.

Klanen skal:

Bade i mindst 5 forskellige 'slags' vand over en periode på 8 måneder.

Til hvert møde udvikle en aktivitet, der er særligt beregnet til den lokation/'slags' vand, man besøger. Lave et produkt eller aktivitet fra forløbet, som I deler med andre.

Varighed:

De fem badeture skal gennemføres indenfor 8 måneder. Hver tur kan tage fra 2 timer til en weekend. Badeturene kan fint kombineres med andre ture – fx svømning på kanoturen eller sommerlejr.

Sikkerhed:

I dette mærke er der masser af plads til at være kreativ og finde på sine egne udfordringer og aktiviteter. Det er stadig vigtigt, at I altid er opmærksomme på god sikkerhed omkring jeres aktiviteter. Hvis I er i tvivl, om noget er sikkert, så bør I undlade eller ændre aktiviteten.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kan udvælge og udvikle aktiviteter

Skal kunne bruge sin fantasi til at lave aktiviteter og lege,

Kunne bygge noget ud fra en ide/opgave

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive



Den
nysgerrige





Iværksætter

Info om mærke:

Når man brainstormer, skal der være plads til alle de vilde ideer. Men når den valgte ide skal gennemføres i et projekt, kan der opstå alle mulige forhindringer, som man slet ikke havde forudset. Det er her, dette mærke forhåbentlig kan hjælpe jer. Her får I hjælp til at systematisere jeres tanker og ideer til en plan, der øger oddsene for succesfuld projektgennemførelse.

Mærket handler om at tage forløbstanken et skridt videre til en egentlige projektplan.

Klanen skal:

Anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt.

Gennemføre et (mindre) projekt med udgangspunkt i en projektplan.

Forholde sig til nytten / udbyttet af at anvende projektværktøjer.

Varighed:

Varigheden vil variere alt efter projektets type og størrelse.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kan anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt.

Kunne bygge noget ud fra en ide/opgave

Kan forholde sig til nytten / udbyttet af at en metode til løsning af opgave

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Ordkunstne
ren



Den
nysgerrige





Kollektivet

Info om mærke:

Flyt hjemmefra i en uge. Ikke i ferien, men i hverdagen. I skal bo sammen i en hel uge (7 døgn). I det tidsrum skal I sammen sørge for indkøb, madlavning, rengøring, og at alle kommer afsted til skole, arbejde og de fritidsaktiviteter, I måtte gå til ud over spejder. I skal selv lave maden mindst 5 ud af de 7 dage, og der skal være rester tilovers til dem, der har været på arbejde/til andre aktiviteter og først kommer sent "hjem" til hytten. I bestemmer selv hvilken ugedag, der er startdag.

Klanen skal:

Bo sammen i hytten i 7 døgn uden 'voksen' involvering (leder/forældre).

Lave aftensmad 5 ud af de 7 døgn.

Lave en detailplan for ugen, så I ved, hvem der forventes at være i hytten hvornår.

Bruge en af dagene i weekenden på spejderaktiviteter.

Hjælpe hinanden med evt. transport, så det ikke bliver nødvendigt med forældre hjælp.

Varighed:

1-2 planlægningsmøder og 7 døgn i træ

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kende til fødevarerikkerhed og konsekvenserne når de ikke følges

Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide

Kunne købe billetter til offentlig transport

Kunne lave en rejseplan

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Systematik
eren





Mad i fokus

Info om mærke:

Mad er ikke bare mad. Der findes utallige temaer, koncepter og trends inden for, hvad vi putter i munden. Fra mormor-mad over koreansk mad til palæomad. Og hvert år udkommer bøger, tv-programmer og blogs, der sætter mad i fokus på nye måder.

I dette mærke skal I selv afprøve at sætte mad i fokus på forskellige måder. I skal vælge forskellige temaer, som I dykker ned i og afprøver. Det kunne være fx være: billig mad, sund mad, klimavenlig mad, lynhurtig mad, vegansk mad, mad uden sukker, mad fra Polen el. lignende.

Klanen skal:

Vælge et madtema for hvert af 3-6 arrangementer. I skal kunne begrunde jeres valg.

Planlægge og gennemføre minimum et madforløb over 48 timer med 2x morgenmad, 2x frokost og 2x aftensmad

Individuelt skal I planlægge og gennemføre minimum et måltid med 'gæster' med udgangspunkt i et mad-tema

Varighed:

2 – 6 måneder. I vælger, hvor meget I vil udfordre jer selv.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne lave mad ud fra en opskrift.

Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kende til fødevarerikkerhed og konsekvenserne når de ikke følges

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Systematik
eren





Madfællesskaber

Info om mærke:

Madfællesskaber-mærket er til klaner, der gerne vil blive bedre til at skabe grønne og lækre madoplevelser sammen. Under mærket bliver spejderne bedre til at danne ekstraordinære rammer for grønne måltider, der ender ud i en langbordsmiddag med lokalområdet. Tidligt i forløbet skal spejderne lave en invitation til langbordsmiddagen, som skal afholdes i slutningen af forløbet. Her skal spejderne invitere nogen fra lokalområdet, som sådan et måltid, vil kunne gøre en forskel for. Det kunne være det lokale plejehjem, grundejerforeningen, udsatte unge eller andet. Send dem en flot invitation til det store arrangement.

Spejderne skal:

Kunne se kvaliteten i at lave mad sammen som hold fremfor alene.

Skabe bevidsthed om hvad forskellige spiseoplevelser, madmiljøet og tilberedning gør ved oplevelsen
Forberede et måltid lavet kun på grøntsager, som skaber et øget fællesskab for gruppen og/eller lokalsamfundet.

Bruge spejderkøgebogen 'Ild, mad og fællesskab'

Varighed:

Mærket løber over 3-4 møder eller kan tages på en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen

At kunne samarbejde med andre.

Kunne deltage i arrangementer

At kunne deltage i et kammeratskab.

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale





Offline

Info om mærke:

Kan I finde svar uden Google? Kan I finde vej uden Maps? Kan I kommunikere uden at bruge telefonen? Kan I klare en weekend uden at tjekke Insta eller Snap?

Det er vildt at tænke på, men det er faktisk kun er 10 – 15 år siden, at vi fik adgang til smartphones, sociale medier og 4G. Hvad gjorde man egentlig før?

I dette mærke skal I prøve et #throwback til tiden før det digitale, og tage på en spejdertur uden telefoner og internet.

Det bliver anderledes, men garanteret også sjovt. Og hvem ved: Måske det faktisk kan føles som en lettelse at lægge telefonen væk for en tid og prøve livet offline.

Klanen skal:

Tage på en weekendtur, hvor der ikke må anvendes nogen form for digitalt medie undervejs.

Udfordre jer selv undervejs med aktiviteter, som I normalt ville løse ved hjælp af en smartphone, men som I nu må finde andre løsninger på.

Forholde jer til, hvad en medieløs tur betyder i forhold til planlægning og muligheder undervejs.

Drøfte både før og efter, hvordan det påvirker den enkelte og samspillet mellem jer, at der ikke bruges tid på smartphonen undervejs.

Skal det være mere udfordrende, kan klanen desuden vælge at:

Undlade helt at bruge digitale medier og hjælpemidler under hele forløbet – dvs. også til planlægning. Dette er en markant sværere udfordring, og altså ikke nødvendig for at få mærket.

Varighed:

En weekend og et eller to planlægningsmøder forinden.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen

At kunne samarbejde med andre.

Kunne deltage i arrangementer

At kunne deltage i et kammeratskab.

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den fysisk
aktive



Den
nysgerrige





Så hatten passer

Info om mærke:

Klæder skaber folk, siger man. I hverdagen klæder vi os på, så det passer til vores identitet, og det udtryk og indtryk vi gerne vil give, samt det økonomiske råderum vi har. Men hvad sker der, hvis vi prøver et helt anderledes outfit, og følger det op med en adfærd, som matcher vores tøj?

Dette mærke handler om at eksperimentere med nye udtryk og nye roller for at blive klogere på jer selv, hinanden, og om vores udtryk har betydning for vores identitet.

Klanen skal:

Sørge for, at hvert medlem får et nyt udtryk (fx ved besøg i en genbrugsbutik)

Opbygge en historie/et brand omkring den 'nye' person, man er dresset som.

Udspille minimum tre situationer, hvor de 'nye' personer mødes og forholder sig til deres adfærd i den givne situation.

Deltage i et arrangement (fx i gruppen, divisionen eller på torvet i byen) i det nye outfit og forsøge at fastholde 'rollen'.

Forholde sig til, hvordan man bliver opfattet af fremmede, når man pludselig har et helt andet udtryk.

Varighed:

Mærket kan tages over 3-4 møder og et arrangement, eller over et møde og en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne bruge sin fantasi.

Kunne lave en forestilling sammen

Kunne bruge kroppen, mimik og føles i en forestilling.
men med andre

Kunne bruge udklædning til at være en ny person/rolle

At turde have en mening.

Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv.

Have forståelse for egne og andres reaktioner

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Individualis
ten



Den
nysgerrige





Senior-Zen

Info om mærke:

Vi kan ikke love at I kommer i zen, når I har taget dette mærke, men I vil vide, at sundhed er mere end at dyrke motion og spise sundt: Det er også at trives, føle sig værdsat, være en del af et fællesskab og i det hele taget føle, at livet er værd at leve.

I dette mærke skal I prøve ting af, som giver overskud i en travl hverdag: I skal gøre noget godt for jer selv og andre, og I skal arbejde med at få mere overskud til skole, venner, familie etc.

I skal mærke efter, hvad det er, som giver netop jer overskud i en travl hverdag. Jeres individuelle behov er ikke nødvendigvis ens, men det handler om at komme hele vejen rundt om det at have det godt: Både det fysiske, sociale og mentale.

Aktiviteterne i dette mærke er sammensat ud fra tre tips til god mental sundhed: Nemlig at gøre noget aktivt, at gøre noget sammen med andre og at gøre noget meningsfuldt.

Klanen skal:

Planlægge og udføre aktiviteter for andre, der har fokus på at skabe overskud og trivsel hos jer og dem. Arbejde med, hvordan I taler sammen, og hvordan anerkendelse kan bidrage til et højere selvværd og stærkere fællesskab mellem jer, fordi I lærer hinanden bedre at kende.

Bruge natur og friluftsliv til at give jer overskud, smil på læberne og mindre stress i hverdagen.

Stresse af og lære hinanden bedre at kende blandt andet gennem en tur.

Kende til de tre tips til god mental sundhed.

Varighed:

Forløbet indebærer to-tre møder og en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne planlægge en patruljetur

Kunne møde andre positivt og anerkendende

Have forståelse for egne og andres reaktioner

Kunne arbejde i en patrulje

Kende til redskaber i konflikthåndtering

Kunne lave poster til et spejderløb

Kan udvælge og udvikle aktiviteter

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Individualis
ten





De fem smage

Info om mærke:

Smage-mærket er til minispejdere, der skal have gang i smagsoplevelserne. Mærket skal gøre spejderne mere bekendte med de 5 smage, og give dem smagsoplevelser fra det grønne køkken. Desuden skal spejderne lære processen i at tilberede grøn mad over bål.

Spejderne skal:

Smage og opleve at bælgfrugter kan erstatte kød i mange retter (fx linser, quinoa, kikærter).
Lege med- og afprøve de 5 smage (sur, sød, salt, bittert, umami) med fokus på umami fra grøntsager.
Forberede et måltid lavet kun på grøntsager og smage af hinandens retter.
Bruge spejderkgebogen 'Ild, mad og fællesskab'

Varighed:

Mærket løber over 3-4 møder eller kan tages på en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)
Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige





Genbrugeren

Info om mærke:

Familiespejderne kan igennem genbrug og genanvendelse af tøj, legetøj og genbrugsmaterialer få forståelse for at ting/materialer kan bruges mere end en gang og at de herigennem kan ændre adfærd og blive mere miljøbevidste.

Spejderne skal sammen med deres forældre:

Bygge en byttebod af papkasser til byttecentralen

Holde en byttecentral, hvor der kan byttes spejdergrej, legetøj m.m.

Lave legetøj af genbrugsmaterialer

Varighed:

Kan tages over 3-4 møder

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til problemstillinger omkring affald, hvor det kommer fra og hvad det kan bruges til.

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At have mod til at møde det ukendte.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
sociale



Den
nysgerrige





Grøntdyrkeren

Info om mærke:

Med dette mærke får spejderne en forståelse for, at mad ikke kun kommer fra supermarkedet, men at man skal værne om naturen og naturens processer for at lære at skabe føde fra bunden fx ved at dyrke jorden selv, samle og høste fra naturen og skabe løsninger på vandingsforhold.

Spejderne skal:

Afprøve at dyrke egen grøn mad

Opsamle regnvand til at anvende som vanding af planter, træer og buske

Afprøve hvordan planteaffald og andet organisk affald kan blive til ny jord igen (kompost)

Varighed:

3-4 møder

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kunne tilberede mad fra naturen

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige



Systematik
eren





Madforvandling

Info om mærke:

Madforvandlingsmærket er til tropsspejdere og sætter fokus på, hvordan mad kan forvandles og bruges på måder, hvor så lidt som muligt går til spilde. Spejderne lærer om teknikker til at konservere og tilberede mad, så den holder sig længere, og alle elementer af maden bliver brugt.

Spejderne skal:

Anvende affald fra fødevarer eller indkøb til at lave nye, brugbare ting.

Afprøve principperne bag syltning.

Forberede et måltid lavet kun på grøntsager og smage af hinandens retter.

Bruge spejderkokebogen 'Ild, mad og fællesskab'

Varighed:

Mærket løber over 3-4 møder eller kan tages på en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kende til problemstillinger omkring affald, hvor det kommer fra og hvad det kan bruges til.

Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige





Svampedyrker

Info om mærke:

Svampemærket er til juniorer, der vil udvide deres kendskab til svampe. Under forløbet skal spejderne både prøve at dyrke, tilberede og spise forskellige svampe. Spejderne bliver på den måde både klogere hvad svampe er, og hvordan de kan bruges i grøn madlavning.

OBS! Der er forlænget leveringstid på mærket, der kan forventes i august.

Spejderne skal:

Dyrke deres egne svampe.

Afprøve hvor forskelligt svampe kan smage.

Forberede et måltid baseret på svampe og smage af hinandens retter.

Bruge spejderkokebogen 'Ild, mad og fællesskab'

Varighed:

Mærket løber over 3-4 møder eller kan tages på en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne tilberede mad fra naturen

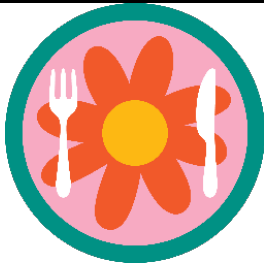
At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Den
nysgerrige





Spiseren

Info om mærke:

Formålet er at udvikle børn og unge til at passe på naturen og efterlade verden bedre end vi fandt den. Mærket her handler specifikt om at mini-spejderne skal arbejde med at tage aktiv stilling til adfærd og forbrug af mad. Mærket træner i at udforske måltider baseret på grøntsager, så spejderne bliver fortrolige med bæredygtig mad. Vi prøver også at reducere madspild og klimaaftrykket generelt ved brug af bæredygtig mad.

Mærket vil være med til at give en naturlig implementering til bæredygtighed på møder, lejrte og i det generelle spejderliv.

Spejderne skal:

Lave bæredygtig mad med sæsonens grøntsager og evt. lokale råvarer.

Lære om naturens spisekammer

Arbejde med madspild

Varighed:

Mærket løber over 3-4 møder eller kan tages på en tur.

Spejderfærdigheder og personlige egenskaber:

Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen

Kunne tilberede mad fra naturen

At være nysgerrighed.

At have lyst til at lære mere

At have mod til at møde det ukendte.

Hvilken af de 8 intelligenser er der fokus på

Systematik
eren



Bilag 3: Udkast til liste over spejderfærdigheder:

Klar dig selv

Førstehjælp
Kunne tænde et Bål ved brug af tændstikker.
Kunne tænde et bål uden brug af tændstikker eller lighter
Kunne sy mærker på
Pakke sin sovepose
Kunne pakke sin rygsæk
Personlig hygiejne og orden
Kunne passe på sine ting
Kunne lave mad
Kunne finde vej
Kunne tænde bål i alt slags vejr
Kunne klare sig uden elektroniske hjælpemidler
Kende fordele ved korrekt påklædning i forhold til vind og vejr
Skal selv kunne tage tøj på
Kunne rulle og binde sit eget tørklæde
Være fortrolig med kniven
Kende sine egne mål (højde, skridt længde, armlængde m.m.)
Skal være fortrolige med pandelamper, lommelygter el.lign.
At kunne bære sine egne ting (rygsæk)
At kunne gå langt (ud fra alder) med eller uden oppakning
Kunne smøre en madpakke
Vide hvad man skal gøre hvis man farer vild (alene og i en patrulje)
Kunne købe billetter til offentlig transport
Kunne planlægge en patruljetur
Kunne lave en rejseplan
Kunne melde til og fra i patruljer
Kunne gå i patruljer på små simple løb
Kende til gruppens andre grene
Kan gå i patruljer på længere løb
Kunne dække et fest bord
Kunne blande saftevand eller lign.
Kunne fejl og vaske gulv
Kunne modtage en kort besked og give den videre til en anden spejder.
Vide hvilke ting som er farlige i hjemmet (eller spejdehytten)
Kende til reglerne for badning
Kende til regler for færdsels på is
Kunne vise ved en illustration eller sketch, hvornår og hvordan man skal vaske hænder og fortæl, hvorfor det er vigtigt at gøre det.
Kunne Lave en plakat, collage eller andet med tegninger, fotos og udklip af ting, der er usunde for mennesker
Kunne tegne skriv eller fortæl om hvilke sunde ting, man kan spise.
Kunne lave din egen refleksbrik.
Kunne udskifter sikringer, el-pærer og batterier
kende medicin- og giftflasker.
Kunne find mindst 3 ting i naturen, der kan bruges til føde
Kunne finde tørt brænde til optænding
Kunne Indkøbe de nødvendige varer til aftenmad og aflæg regnskab herfor

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Natur

Kunne genkende dyr ud fra deres spor
Kunne genkende fugle ud fra deres stemmer
Kend til skovens dyr
Kend til skovens planter
Kende til de mest alm. Stjerner
Kende til stranden dyr
Kende til stranden planter
Finde spiselige planter i naturen
Kende til dyreliv i åer.
Kende til dyrelivet i søer.
Kende til dyrelivet i havet.
Kende til dyrelivet i naturen på forskellige tider af året/døgnet
Kunne behandle dyr ordentligt herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget.
Vide hvad forskellige dyr lever af.
Kende til nattens lyde
opleve stjernehimlen uden kunstige lyskilder fra en bakketop el.lign
Kende til forskellige landskabstyper/naturtyper
Kan overholde principperne for sporløs færdsel
Kende til og udføre god opførsel i naturen
Kende forskellige træer, blade og frø i naturen
Kunne bygge en hytte af naturmaterialer (evt. sne)
Kende reglerne for færden i naturen
Kunne finde 3 typiske tegn på forår i naturen
Kunne navnet på 5 forårsblomster
Kende til hvilke fugle, der kommer til os om foråret, og hvorfra de kommer
Kende til 10 vilde planter, hvor man finder dem og hvad de hedder
Kende til 5 vilde træer eller buske, hvor man finder dem og hvad de hedder
Kunne mindst 2 fuglestemmer
Kunne mindst 4 kornsorter og fortælle, hvad de hedder og hvad de bruges til.
Kunne mindst 5 forskellige frugter fra træer, buske og planter og fortælle hvad de hedder.
Kunne mindst 3 forskellige svampe og hvad de hedder.
Kunne 3 forskellige former for frøspredning
Vide hvilke fugle, der kommer til os i vinterhalvåret og hvor de kommer fra
Vide hvordan dyr lever om vinteren
Kunne følge et dyrespor, og kunne lave et aftryk af dette
Kunne fremstille en foderautomat med indhold
Kunne passe gennem længere tid et eller flere dyr
Kunne tilså eller tilplante et bed med mindst 5 forskellige ting, og pas det, til du kan fremvise et resultat
Kunne få 5 forskellige ting til at gro i urtepotter eller altankasser
Kunne få en aflægger fra en stueplante eller en gren fra naturen til at slå rod
Kende til reglerne for færden i naturen
Kende til forskellen på en snog og en hugorm
Kunne finde Nordstjernen (Polarstjernen) ved hjælp af stjernebilledet Store Bjørg (Karlsvognen)
Kunne nævne nogle steder, hvor faren for lynnedslag er stor, og nogle, hvor faren er lille.
Vide hvad lyn, torden og regnbue er
Kunne lave en samling fra naturen - pænt ordnet på karton eller i æsker

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Kort og kompas

- Kunne orientere et kort rigtigt
- Kunne finde vej ved hjælp af et kort
- Ved hvad et kort består af (signaturer og nord/syd linjer)
- Kende til signaturer og kunne genfinde dem i virkeligheden.
- Kende til de forskellige terræn typer.
- Vide at den korteste vej ikke altid er den hurtigste
- Kender til forskellige typer af orienteringsløb
- Vide at kort er et billede af virkeligheden.
- Kunne gennemfører et Nat- orienteringsløb
- Vide hvordan et kompas virker
- Kunne "gå" en kompas retning over en afstand
- Kunne bruge et kompas: lægge en retning, styre efter en retning samt foretage stedbestemmelse vha. pejling
- Kunne gå en retning bestemt af "naturen" (solen, vindretning, mos på træer m.m) i en bestemt afstand
- Vide hvad verdenshjørner er.
- Kunne finde vej ud fra naturen (kirketårne, mos på træer, vindretning m.m.)
- Vide hvad en GPS er, og hvordan den fungerer
- Kunne gå efter en GPS.
- At kunne finde steder, ting og bygninger ud fra et foto
- At kunne finde vej om natten
- At kunne følge et spor
- Kunne lave et spor for andre
- Kunne finde vej om natten
- Kunne afstandsbedømme eks. ved hjælp af skridttælling.
- Kan være ansvarlige for orientering og rutefinding undervejs.
- Kende de vigtigste kortsignaturer
- Kunne lave et terrænbord efter et kortudsnit

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Knob og knuder

- Kende til forskellige type af reb.
- Kende til fordel og ulemper ved forskellige typer af reb
- Kende til de mest brugte Knob
- Kende til de mest brugte knuder
- Kende til de mest brugte besnøringer
- Kunne lave splejsning på forskellige reb
- Pynteknob
- Håndtering af tovværk.
- Kunne lave en dyrefigur af slsaigarn
- Kunne lave en abehånd

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Pionering

- Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til simple pionerarbejde
- Kunne lave simplet kulsøarbejde
- Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.
- Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejre.
- Kunne bygge en bivuak
- Kunne lave et læhegn
- Kende til rigtig løfteteknik
- Kende til sikkerhedsreglerne ved pionerarbejde
- Kan udtænke og lave små pionerprojekter

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Madlavning

Kunne lave mad over bål
Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)
Kende til fødevarer sikkerhed og konsekvenserne når de ikke følges
Madlavning på trangia
Kunne tilberede mad fra naturen
Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.
Kende til hvilke fisk som kan spises.
Kende til hvilke skaldyr som kan spises.
Kende til hvilke frugter som kan spises
Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr
Kende til hygiejne regler omkring madlavning
Vide hvordan man vasker op
Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål)
Kunne tænde et bål under alle forhold.
Kunne spise udenfor.
Kende til giftige planter.
Kunne lave mad udenfor (i naturen)
Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide
Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes.
Kunne lave mad ud fra en opskrift.
Vide hvordan man kan tilberede råvarer på forskellige måder.
Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken.
Kan anvende trangia til at tilberede et måltid.
Vide hvordan man stege, koge, bage og dampe mad på et trangia.
Kunne anvende forskellige udendørs madlavningsmetoder (bål, grill, trangia, jordovn.)
Vide hvad som er gode råvarer
Kunne finde materiale og deltage i oprydning og opvask efter aktivitet sammen med ledere
Kan lave simple retter på bål
Kunne lave primitiv mad over bål
Kender de almindeligste træsorters værdi som brænde
Kunne lave to forskellige retter uden brug af gryder
Kunne bage snobrød.
Kunne lave dej til franskbrød, boller, sandkage el. lign. og bag det.
Kunne lave en samling opskrifter på primitiv mad
Kunne lave te og kaffe
Kunne skrælle kartofler, gør grønsager i stand og tilberede dem

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Kommunikation

- Kunne semafor
- Kunne morse
- Kunne sende og modtage nødsignaler
- Kunne anvende og løse koder
- Kunne anvende og løse hemmelige beskeder
- Kunne anvende en morse plader
- Huske en besked/kimsleg.
- Kende til afsender og modtager i kommunikation
- Kunne kommunikere på forskellige måder (ord, billeder, fagter m.m.)
- Kende til forskellige kodekoncepter
- Kunne afkode beskeder
- Kunne lave kodet beskeder
- Kunne tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender
- Kunne interview en spejder og optage det.
- Kunne lave en lejreavis (en dag)

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Førstehjælp

- Kunne skabe sikkerhed ved ulykker
- Kunne hente hjælp
- Kunne behandle næseblod
- Kunne behandle mindre sår
- Kunne behandle større sår
- Kunne behandle mindre skader
- Kunne behandle forbrændinger
- Vide hvad der skal gøres ved hedeslag/solstik
- Kunne udfører HLR
- Kunne anvende en hjertestarter
- Kunne trøste andre
- Kunne give psykiske førstehjælp
- Kast med redningsreb
- Vide hvad man skal gøre ved forgiftning
- Kende til giftige planter.
- Kende til giftige kemikalier
- Kende til giftige dyr
- Kunne hente hjælp.
- Kan vurdere en tilskadekommen
- Kan skabe frie luftveje
- Kan ringe 1-1-2 og afgive de relevante oplysninger.
- Kender til ryg og nakkeskader og farligheden af disse.
- Kender og kan benytte RICE metoden
- Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter
- Kende til førstehjælp ved vandet, redning, kunstigt åndedræt og have viden om underafkøling
- Kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger.
- Sikkerhed og førstehjælp ved kulilteforgiftning.
- Kunne behandler en mindre forbrænding og et snitsår

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Lejrfærdigheder

Kunne slå et telt og nedtagning det igen.
Kunne indrette en bål plads.
Kunne lave et køkkenbord
Kunne lave et spisebord
Kunne indrette en huggeplads på en lejr.
Håndtere græstørv rigtigt
Tilberede varm aftenmad
Kende til Lejrhygiejne og oprydning
Sikker brug af en kniv
Sikker brug af en økse.
Sikker brug af en sav.
Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål)
Kunne tænde et bål under alle forhold.
Kunne sove udenfor
Kunne lave et egnet madlavningsbål
Kunne lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind.
Kunne bygge en bivuak
Kunne lave et læhegn
Kunne fjerne alle spor efter en lejr
Vide hvilket typer af træ som egner sig som brænde
Kunne pakke fællesudstyr til en lejre
Kunne hejse flag på lejren.
Kunne skrælle kartofler på lejren
Kunne vaske op på lejren.
Kunne holde orden i teltet
Kunne lave et lejrebål
Kunne samle kvas og pinde til et bål.
Kunne holde almindelig telt- og lejrorden
Kunne pakke udrustning til teltlejr efter en huskeliste
Kunne passe græstørv på en weekend eller på lejr
Vide hvordan brænde skal opbevare på lejr
Kunne tænd bål ved hjælp af højst 5 tændstikker og uden brug af papir
Kunne lave en liste over det materiel, som skal bruge på en weekend
Kunne pakke tingene og materialer, til brug på en weekend, rigtigt
Kunne opbevare tingene og materialer rigtigt
Kunne lave en liste over, hvad der hører til jeres telt og vær med til at pakke det efter listen.
Kunne gøre gryder istand før og efter brug
Vide hvordan man kommer af med affald på lejr

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Spejderbevægelsen

Kende til spejderbevægelsen historie.

Kende til spejderbevægelsen formål

Kende til spejderloven og spejderværdierne

Vide hvor duelighedsbeviser skal være på uniformer

Kende til de forskellige uniformer som spejder benytter.

Mærker

Kende til lokale og nationale lejrepladser

Kende til de forskellige spejdercentre i Danmark

Kunne arbejde med spejderloven

Kunne læse eller lytte til en historie om spejdere og dramatiser eller illustrer den.

Kunne lave en plakat eller folder, der fortæller om, hvad I laver på jeres møder og ture

Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken.

Kunne lave en plakat eller andet, der fortæller om BP's liv.

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Drama og optræden

Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter).
Kunne bruge sin krop til at få et budskab frem
Kunne bruge sin fantasi.
Kunne arbejde med sine følelser.
Kunne lave en forestilling sammen med andre
Vide om forskellige typer af artisteri.
Kunne bruge kroppen, mimik og føles i en forestilling.
Kende til et udvalg af lejrbrålsange
Kunne bruge udklædning til at være en ny person/rolle
Kende flere spejdersange fra vores kanon
Kan fortælle handlingen i en bog for resten af grenen
kunne underholde resten af flokken i mindst 15 minutter
Kunne lave en maske af papir.
Kunne dramatisere en sang eller historie
Kunne spille med i et skuespil
Kunne opføre dukkespil med selvavede dukker
Kunne lede en bevægelsessang
Kunne lære andre en ny sang.
Kunne spille i et rytmeorkester med selvavede rytmeinstrumenter

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Kultur og samfund.

Vide hvor maden stammer fra

Kende til CO2 udledning fra forskellige fødevarer og materialer, herunder fra transport

Kunne binde et flagknob og hejse flaget i en flagstang

Vide, hvordan man som fodgænger skal opføre sig i trafikken

Kende til sine rettigheder.

Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag

Vide hvad kultur betyder lokalt, nationalt og globalt

Kende sin egen kultur (lokalt og nationalt)

Vide hvad naturvidenskaben har med vores dagligdag at gøre.

At have en forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer.

Kunne opsætte regler for opførsel i en gruppe.

Kan forstå mekanismerne bag konflikter og konflikthåndtering

Vide hvad det betyder at have en identitet og retten dertil

Kende til problemstillinger omkring affald, hvor det kommer fra og hvad det kan bruges til.

Vide hvordan en bog skal behandles.

Vide hvordan et bibliotek er indrettet, så man nemt finde en specifik bog.

Kunne fortælle hvordan man holder jul i et andet land.

Kunne lave en scrapbog om en seværdighed på din egen

Kunne lave en folder, plakat eller brochure, der fortæller om det sted, hvor de bor

Kunne fremstille en model af en bygning, torv eller bydel fra sin egen

Kunne planlægge en travetur i omegnen, og gå turen med flokken

Vide hvad Danmarks regent og statsminister hedder

Kunne lave en turistplakat for Danmark.

Kunne dramatisere sammen med nogle kammerater sagnet om Dannebrog

Kunne synge mindst 3 sange, som fortæller noget om Danmark

Kunne tegne eller fortælle om de vigtigste danske landbrugsvarer

Kunne danse en dansk folkedans

Kunne dramatisere noget om andre børns levevis (i verden)

Kunne lave en model, der viser forskellige måder, hvorpå børn i andre lande bor.

Kunne dramatisere et eller flere punkter i spejderloven

Kende hvad mindst 10 spejderord hedder på et andet sprog.

Kunne lave en folder eller plakat, der fortæller om spejderkorpsene i Danmark

Kunne lægge et program på mindst ½ time af et spejdermøde

Kunne lave en kopi af noget fra en tidligere periode i Danmarks historie

Kunne lave en lille bog, der fortæller om, hvordan man lever i Danmark: Erhverv, transport, boliger og fritidsinteresser osv.

Kunne lave et arrangement for jeres kammerater, hvor I fortæller dem om et andet land.

Kunne servere måltid, der er typisk for et andet land.

Kende til oplysninger om en eller flere internationale organisationer der driver hjælpearbejde for nødstedte mennesker.

Kunne lave en samling af forskellige flag, mærker, emblemer og symboler fra andre lande, og undersøge, hvad de betyder

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Håndelag

Kunne bygge en hule
Vide hvordan man vedligeholder og sliber værktøj samt passer på det.
Kunne bygge en bivuak
Kunne lave et læhegn
Kan optage og redigere videoer og lyd
Kunne fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkelt el. lign
Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejr.
Kunne lave smykker ud fra natur materialer.
Kunne lave smykker ud fra metaller
Kunne bygge noget ud fra en ide/opgave
Kunne lappe/vedligeholde en cykel
Lave en survival-kasse til personlig brug eller til patruljen
Lave en svedehytte
Lave egen fiskestang og fange fisk
Kan indbinde en bog (skolebog)
Kunne fremstille en samlemappe
Kan fremstille en simpel duplikator
Kan lave en "telefon" af to dåser og bevise at den virker.
Kunne fremstille et simpel kompas
Kunne fremstille et kalejdoskop
Kunne fremstille et periskop
Kunne fremstille en vandkikkert
Kunne anvende sav, hammer, skruetrækker, knivtang og hobbykniv
Kunne fremstille en brugbar ting til patruljelokalet (stol, bord og lign.)
Kunne fremstille et brugbart stykke udendørs legetøj (f.eks. sæbekassebil)
Kunne fremstille en drage, som skal kunne flyve i min 5 min.
Kunne lave redskaber, beklædningsgenstande, smykker el .a. af naturmaterialer
Kunne lave mindst 2 forskellige rytmeinstrumenter
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ing ved hjælp af perlevævning
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ing ved hjælp af slentrng
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ing ved hjælp af slingring
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ing ved hjælp af fletning
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ing ved hjælp af primitiv vævning
Kunne strikke f.eks. Legetøjsdyr, Tøj til dukke el. legetøjsdyr, En fingerdukke.
Kunne lave et (lejr) forklæde, en (lejr) pude eller en (lejr) taske.
Kunne lave mindst 3 slags julepynt
Kunne lave mindst 2 julegaver og pak dem pænt ind
Kunne lave egne julekort og pakkekort
Kunne lave en juledekoration
Kunne lave et solur, en regnmåler eller et andet »vejrinstrument«

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Søaktiviteter:

Kunne svømme

Kunne sejle en båd

Kunne sejle en kano

Kunne kende sømærker

Kunne navigere

Vide, hvordan man rigger en enmandsjolle til og rigger den af.

Kunne sejle en enmandsjolle.

Kunne håndtere, at en jolle kæntrer.

Kunne håndtere, at en kano kæntrer.

Være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps sikkerhedsregler for badning.

Have kendskab til Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsvejledning for kano og kajak

Kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min.

Kan iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne. (Prøven skal foregå i sø-, å- eller havvand.)

Kan svømmet en distance på minimum 100 meter i åbent vand
vide hvordan man sejler sikker gruppesejlads.

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Sikkerhed

Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med arbejde omkring et bål
Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med brug af en kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter
Kunne overholde sikkerhedsregler ved brug af kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter
Kunne bruge økse, saven, bål og både (mf.) på en korrekt og sikker måde
Kende til trafikregler og kunne bevæge sig til fods og på cykel i trafikken.
Kende til sikkerhedsreglerne omkring telt, herunder afstande til f.eks. bål
Kunne anvende en redningsvest (tage på og afprøve)
Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs.
Have kendskab til søsikkerhedsregler.
Kan svømme min 50m med tøj på.
Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken.
Have kendskab til fornuftig påklædning for sejlads.
Kende til vind, vejr, strømforhold og vandtemperaturs betydning for sikker kanosejlads.
Have viden om sikker færdsel i fjeld/vildmark
Kan forholde sig til sikkerhed og sikker udførsel af aktiviteter

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Leg og sjov

Skal kunne bruge sin fantasi til at lave aktiviteter og lege,
Skal kunne bruge naturen alene som legeplads og redskaber til lege.

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Om spejderen

Vide om kroppens de syv sanser og deres samspil.

Kunne arbejde i en patrulje

Kende til redskaber i konflikthåndtering

Kunne lave poster til et spejderløb

Kan udvælge og udvikle aktiviteter

Kan anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt.

PL og PA kan modtage beskeder og give dem videre til patruljen

Kan fordele opgaver imellem spejderne i patruljen

Jeg håber, at du har muligheden for at skrive nogle flere færdigheder på.

Bilag 4: Oversigt over de 8 intelligenser og Mærkerne

Oversigt over de 8 intelligenser

Type af intelligens	Hvad gør spejderen	Er god til:	Læringsstil:
Den sociale/ Interpersonel intelligens, Social intelligens	Har mange venner Er med i grupper Taler meget med folk, Har let ved at omgås andre	At forstå mennesker At kommunikere At lede andre At organisere At forhandle At mægle	Undervise andre Dele med andre Interviewe Samtale Sammenligne
Musikskeren/ Musikalsk intelligens	Synger Nynner melodier Lytter til musik Spiller et instrument Lader sig påvirke af den følelsesmæssige kraft i musikken	At opfange toner At huske melodier At lægge mærke til rytmer At overholde takten	At løse opgaver til musik At 'rappe' teorien At koncentrerer sig og slappe af med musik
Individualisten/ Personlig intelligens intrapersonelle intelligens	Dyrker egne interesser Arbejder alene Motiverer sig selv Bevist om egne følelser Evner at nå sit indre	At forstå sig selv At koncentrere sig At følge sin intuition At være original	Diskutere hvordan det føles Stiller spørgsmål Arbejder alene Arbejder i eget tempo Har sit eget rum
Ordkunstneren/ Sproglig intelligens	Læser Skriver Fortæller historier Argumenterer	At huske navne At huske steder At huske tidspunkter At huske daglige ting	Sige, Se og høre ord Producere Redigere Debattere Interviewe
Den fysisk aktive/ Kropslig/kinæstetisk intelligens	Bevæger sig Anvender kropssprog God kropskontrol I fysisk kontakt Handler gerne	Fysiske aktiviteter Sport Dans Teater Håndværk	Røre ved Bevæge sig Bevæge sig i rummet Dramatiserer det man lærer

	Bliver rastløs ved for få pauser	Tekniske ting	Oplever med hele kroppen
Den nysgerrige / Logisk-matematisk intelligens	Laver eksperimenter	Matematik	Kategorisere
	Udtænker forskellige ting	At tænke logisk	Klassificere
	Arbejder gerne med tal	Problemløsning	Forsøge at forudsige
	Stiller spørgsmål	At tænke abstrakt	Sætter ting i system
	Undersøger tingere		
Den visuelle / Visuel-rumlig intelligens	Tegner	at forestille sig	Visualisere
	Bygger	at fornemme ændringer	Drømme
	Skaber	labyrinter	Danne indre billeder
	Dagdrømmer	gåder	Arbejde med farver
	Ser på billeder	læse kort	Arbejde med billeder
	Ser på film	læse tabeller og diagrammer	
Systematikeren / Den naturalistiske intelligens	Lydhør over for naturen	identificere og organisere	Studere naturen
	Skaber sammenhæng	at opdage uventede ligheder	Lave eksperimenter
	Tager ansvar for planter og dyr	at forudsige	Spørge for at finde sammenhænge
	Sætter verden i system	at 'læse' spillet f.eks. i fodbold	Ordne og sætte i system
		at se forbindelser og mønstre i tilværelsen	Skabe orden i kaos
			Se ligheder og slægtskab

Mærkerne og de 8 intelligenser

Dette afsnit er et forsøg på at koble DDS mærkerne (eller duelighedsbeviserne) sammen med de 8 intelligenser. Alle, også dig selv og dine spejder, består af de 8 intelligenser. De 8 intelligenser er koblet til 8 steder i vores hjerne. De 8 intelligenser til sammen udgøre den måde som vi hvert i sær tænker på. Vi er altså en kombination af de 8 intelligenser, og de angiver hvordan vi ønsker at interagere med verden og andre. Vi er ikke lige "stærke" i de 8 intelligenser, Nogle fortrækker at lytte, synge og skrive musik (De musikalske). Andre er gode til at male, tegne, finde vej (De visuelle) osv, osv. Dette betyder at hvis DDS mærkerne (og forløbet bag mærket) skal fange alle vores spejder, så de ramme så mange af de 8 intelligenser som muligt.

Jeg har (ud fra egne evner og mærke beskrivelserne) prøvet at fastlægge hvilke af de 8 intelligenser som ville blive "fanget" af DDS mærkerne. Det kunne sikkert gøres bedre, og du har nok også forslag til ændringer, men det er mit bedste forsøg – og et sted skal man jo starte.

Oplisting:

	Den sociale	Musikelskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Familiespejder						X		
 Genbrugeren	(X)					X		
 Haletudse						X		X
 Jord til bord						X		X

	Den sociale	Musikskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Krible-krable						X		X
 Legemester	X	X		X	X			
 Skovens dyr						X		X
 Sporfølger					X		X	
 Trøster	X							
 Udesover							X	

	Den sociale	Musikleren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Cirkusartist			X	X	X			
 En god kammerat	X			X				
 Førstehjælp 1	X					X		
 Grøntdyrkeren						X		X
 Hulebygger	X				X		X	X
 Klar dig selv								X

	Den sociale	Musikskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Kniv			X					
 Sans maden	(X)					X		
 Sansekender	X					X		
 Skattejæger							X	
 Spis naturen	(X)					X		X
 Stjernekygger						X	X	

	Den sociale	Musikskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Bålkok						X		
 De fem smage						X		
 En god gerning	X							
 Filmmager				X			X	
 Førstehjælp 2	X					X		

	Den sociale	Musikskeren	Individualisten	Ordskunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Hvem er jeg	X			X				
 Kulturspejder	X			X		X		
 Lejrbålsarrangør	X	X		X				
 Nørd						X		
 På en øde ø	X							X
 Primitur	X					X		

	Den sociale	Musikskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Raftebygger	X				X	X	X	
 Sav								X
 Selvstændig			X					X
 Spiseren								X
 Stifinder			X		X	X	X	
 Telt	X							

	Den sociale	Musikskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Bål								X
 Bygherre							X	X
 Dine rettigheder			X	X				
 En god patrulje	X			X				
 Fjord til bord						X		X

	Den sociale	Musikalskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Førstehjælp 3			X			X		
 Hiker	X				X			
 Kodehoved			X	X		X		X
 Konfliktløser	X			X				
 Kulturagent	X					X		
 Lejrarkitekt	X				X		X	X

	Den sociale	Musikleren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Opfinder						X	X	
 Orienteringsløber			X		X		X	
 På egen hånd	X							X
 Performer		(X)		X			(X)	
 Småbådssejler						X		X
 Smagsdommer						X		X

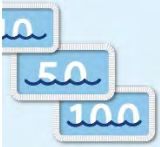
	Den sociale	Musikelskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Survivor	X					X		X
 Svampedyrker								X
 Svømmer					X			
 Teatersport	X	(X)		X				
 Trangia-champ						X		
 Verdensborger						X		X
 Vild Ro	X				(X)			

	Den sociale	Musikelskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Vinterbivy	X							X
 Økse			X		X			

	Den sociale	Musikelskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Adventurespejd	X	(X)			X	X	(X)	X
 Alene i Vildmarken	X				X			X
 Basecamp	X	(X)			X	X	(X)	X
 Det kolde gys			X		X			
 Førstehjælp 4			X			X		
 Gast	X		X			X		X
 Glamping	X						X	
 Influencer	X			X			X	

	Den sociale	Musikelskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Kano	X						X	
 Kaptajn	X		X			X		X
 Madforvandling						X		
 Masterchef	X					X	X	
 Mikroeventyr						X	X	
 Nej Cap	X		X	X				
 Ro på	X				X			
 Toptur	X				X		X	

	Den sociale	Musikelskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Triple Challenge	X				X		X	
 Vores rettigheder	X		X			X		
 Woop	X		X		X			X
 Hop i	X				X	X		
 Iværksætter				X				X
 Kollektivet	X							X
 Mad i fokus	X							X

	Den sociale	Musikelskeren	Individualisten	Ordkunstneren	Den fysisk aktive	Den nysgerrige	Den visuelle	Systematikeren
 Madfællesskaber	X							
 Offline	X				X	X		
 	X		X			X		
 	X		X					
 Spejderbevægelse					X			
 Vandremærker (5-100 km)					X			
 Sømil-mærker					X			

Hvilken betydning har denne liste så for min planlægning af spejderarbejdet?

Du skal/kan som leder tænke over om du har mulighed for at komme aktiviteter ind i mærkeforløbet, f.eks. en sangleg, en fangeleg eller noget helt 3 som vil fange de spejder som har en "top" i en anden intelligenser end den/dem som mærket dækker. Man kan sige, da det er dig som kender dine spejder, så er det op til dig at sørge for at du finder de rigtige aktiviteter som skal indgå i de forskellige mærkeforløb, så alle dine spejder får noget ud af mærket/forløbet.

Bilag 5: Bestem dine 7 intelligenser (voksen udgaven)

Testen gennemføres ved at du sætter et kryds ud for de beskrivelser, du synes passer bedst på dig inden for de syv intelligenser.

Til sidst optæller du det antal kryds, du har givet dig selv, og opskriver intelligenserne i den rækkefølge, de har flest krydser

Sprogligt intelligens (Ordkunstneren)

- Bøger er meget vigtige for dig
- Jeg kan høre ord i mit hoved, før jeg læser, taler, eller skriver dem ned
- Jeg får mere ud af at lytte til radio eller en båndoptager end jeg gør ved at se fjernsyn eller film
- Jeg elsker spil med ordlege f.eks. hvor der opbygges ord ud fra bogstavkort
- Jeg elsker at underholde mig selv med ord, der er svære at udtale, vrøvlerim eller ordspil
- Andre mennesker må undertiden bede om en pause for at få mig til at forklare betydningen af et ord, jeg bruger, når jeg taler eller skriver
- Dansk, samfundsfag og historie er lettere for mig i skolen end matematik og naturvidenskabelige fag
- Når jeg kører på en motorvej/landevej, lægger jeg mere mærke til ordene på skiltene end til landskabet
- Min samtale med andre indeholder hyppigt henvisninger til ting, jeg har læst eller hørt
- Jeg har for nylig skrevet noget, som jeg specielt var stolt over, fordi jeg blev rost af andre for det

Logisk og matematiske intelligens (Den nysgerrige):

- Jeg er god til hovedregning
- Matematik og/eller naturvidenskabelige fag er blandt mine bedste fag i skolen
- Jeg elsker spil eller at løse opgaver, der kræver logisk tænkning
- Jeg elsker at lave små "hvad - hvis" eksperimenter (f.eks.: "Hvad mon der sker, hvis jeg fordobler den vandmængde, jeg giver mine potteplanter hver uge?")
- Min hjerne søger altid efter strukturer, regelmæssigheder eller logiske sammenhænge
- Jeg er interesseret i ny udvikling og opdagelser inden for videnskab
- Jeg tror, at næsten al ting har en rationel forklaring
- Undertiden tænker jeg i klare, ordløse og billedløse begreber
- Jeg elsker at finde logiske brist i det, folk siger og gør derhjemme og i skolen
- Jeg føler mig bedst tilpas, når noget er blevet målt, kategoriseret, analyseret eller kvantificeret på en eller anden måde.

Rumlig intelligens (Den visuelle):

- Jeg ser ofte tydelige billeder, når jeg lukker mine øjne
- Jeg er følsom over for farver
- Jeg bruger hyppigt en eller anden form for kamera til at optage, hvad jeg ser omkring mig
- Jeg elsker at lave puslespil, labyrinter eller andre visuelle puslespil
- Jeg har "levende" drømme om natten
- Jeg kan generelt let finde rundt på fremmede steder
- Jeg kan lide at tegne eller at lave skriblerier
- Geometri er lettere for mig end aritmetik
- Jeg kan let forestille mig, hvordan noget vil se ud, hvis jeg ser direkte ned på det fra et fugleperspektiv
- Jeg foretrækker bøger, blade, magasiner osv, der er rigt forsynede med illustrationer

Kropslige og kinæstetiske intelligens (Den fysisk aktive)

- Jeg dyrker regelmæssigt mindst en form for sport eller fysisk aktivitet
- Jeg finder det svært at sidde stille i et længere tidsrum
- Jeg elsker at arbejde med mine hænder på konkrete aktiviteter som f.eks. at sy, væve, snedkerere, tømre eller at bygge modeller
- Mine bedste ideer får jeg ofte, når jeg er ude på en lang gåtur, joggingtur, eller når jeg deltager i en eller anden form for fysisk aktivitet
- Jeg elsker ofte at tilbringe min fritid udendørs
- Jeg benytter hyppigt håndbevægelser eller andre former for kropssprog, når jeg taler med nogen
- Jeg må røre ved ting for at lære mere om dem
- Jeg elsker risikofyldte rideture eller lignende spændende fysiske oplevelser
- Jeg vil beskrive mig selv som vel-koordineret
- Jeg har behov for i praksis at afprøve en ny ting for at kunne læse om den eller se en video, der beskriver den

Musikalske intelligens (Musikalskeren)

- Jeg har en behagelig sangstemme
- Jeg kan høre, når en tone er falsk i et stykke musik
- Jeg lytter hyppigt til musik i radioen, på båndoptager, CD og lignende
- Jeg spiller et musikinstrument
- Mit liv ville være fattigere, hvis der ikke var musik i det
- Jeg fanger undertiden mig selv i at nynne på en jingle eller et andet stykke musik, når jeg går ned ad gaden
- Jeg kan let følge med i et stykke musik med et simpelt slaginstrument, dvs. "slå rytmen"
- Jeg kender melodierne til mange forskellige sange eller musikstykker
- Hvis jeg hører et udvalgt stykke musik én eller to gange, er jeg normalt i stand til at synge det igen ret præcist

- Jeg laver ofte tappe-lyde eller synger lavt på en melodi, når jeg arbejder, studerer eller lærer noget nyt

Interpersonlig intelligens (Den sociale)

- Jeg er den type person, folk kommer til for at få råd og vejledning hos på mit arbejde eller derhjemme
- Jeg foretrækker gruppesport som badminton, volleyball eller rundbold frem for solo-sport som svømning eller jogging
- Når jeg har et problem, søger jeg hellere hjælp hos en anden person, end jeg søger at finde mine egne løsninger
- Jeg har mindst tre nære venner
- Jeg foretrækker social tidsfordriv som Matador eller Bridge frem for individuelle fritidsinteresser som videospil eller kabale
- Jeg elsker at vise eller at fortælle en anden person eller grupper af personer, de ting jeg kan, og som jeg ved hvordan skal udføres
- Jeg anser mig selv for at være en ledertype (eller andre kalder mig det)
- Jeg føler mig godt tilpas i en gruppe
- Jeg elsker at lade mig involvere i sociale aktiviteter i tilknytning til mit arbejde, kirke eller samfund
- Jeg vil langt hellere tilbringe mine aftener i livligt selskab end sidde alene hjemme

Intrapersonlig intelligens (Individualisten)

- Jeg bruger meget tid på alene at meditere, reflektere eller tænke på livsvigtige spørgsmål
- Jeg deltager i rådgivende sessioner eller personlige udviklings-seminarer for at lære mere om mig selv
- Jeg er i stand til at klare modgang med ukuelighed og med livsmodet intakt
- Jeg har en speciel hobby eller interesse, som jeg holder helt for mig selv
- Jeg har sat mig nogle vigtige mål med mit liv, som jeg regelmæssigt tænker over
- Jeg har et realistisk syn på min egne stærke og svage sider (lært ved feedback fra andre kilder)
- Jeg vil foretrække at tilbringe en weekend alene i en hytte i skoven frem for på et tjekket sted med mange mennesker
- Jeg betragter mig selv som et menneske med en stærk vilje og/eller med uafhængige meninger
- Jeg fører en personlig dagbog eller journal for at bevare hændelser fra mit ydre og indre liv
- Jeg er eller vil være selverhvervende, og jeg overvejer seriøst engang at starte min egen virksomhed

Skema til "bestemmelse" af intelligenser

Intelligens	Antal ja til spørgsmål (antal kryds.....)
Den sociale 	
Musikelskeren 	
Individualisten 	
Ordkunstneren 	
Den fysisk aktive 	
Den visuelle 	
Den nysgerrige 	

Lav en selv vurdering for at finde tallet for den systematiske.

Systematiker 	
--	--