



Basecamp

Målgruppe: Tropp

Intro

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. 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 løsningerne!

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.

Feedback/videreudvikling af mærket:

Har du en velegnet aktivitet eller en idé til, hvordan mærket kunne tilpasses/videreudvikles? Så skriv til program@dds.dk

Forslag til forløb:

Forslagene i forløbet er kun tænkt som ideer. Der er mange andre forslag til poster under aktivitetsforslag og endnu flere i aktivitetsdatabasen. Derudover er der jo jeres fantasi!

Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4
Planlægning: • Valg af fantasiramme			

• Ideudvikling af 'jeres egen adventure post'	Byg en simpel stempelkande	Orienteringsløb på spejlvendte kort.	'Jeres egen adventure post'
Margretheskål			
Evaluering	Evaluering	Evaluering	Evaluering

Tips til planlægning:

Når I planlægger forløbet, så husk at aftale, hvornår I skal gøre hvad, og hvem der sørger for beskrivelse og materialer mv.

Hvis planlægningen tager et helt møde, så stræk hellere forløbet til 5 møder fremfor at gennemføre en "dårlig" post som den første. Det er ikke en god start på forløbet.

Det er en udfordring som patrulje selv at skulle finde på en passende post/udfordring, da man jo selv kender løsningen, når man skal prøve den! Her kan I enten trække på jeres ledere, andre patruljer eller måske klanen. En anden mulighed er, at én eller to spejdere fra patruljen forbereder en post, som de ikke selv deltager i. Hvis man fx laver orienteringsløb med spejlvendte kort, vil to af jer så stå for at lave kortene og forberede ruten, men ikke selv løbe med. Sørg for, at alle i så fald forbereder en post/udfordring, så alle får prøvet kræfter med adventurespejd.

Tips og inspiration til mærket:

Fantasiramme/posthistorie

En vigtig del af adventurespejd er den historie, opgaverne er bygget op omkring. Prøv, om I kan finde på en sjov eller spændende historie, der forklarer, hvorfor I skal udføre netop denne opgave/post. I vælger selv, om historien går igen på hvert møde, eller om der er en ny historie hver gang.

Få tips til at arbejde med fantasirammer i denne artikel på dds.dk: <https://dds.dk/artikel/guide-fantasirammer-der-lofter-spejdermodet>

Bliv klogere på adventurespejd

Hæftet 'Guide til adventurespejd' rummer en masse viden og tips til adventurespejd. Måske har I det allerede liggende i gruppen? Ellers kan det findes her:

https://issuu.com/spejder/docs/dds_aktiviteter_adventurespejd_webp

På <https://dds.dk/adventurespejd> er der også viden og tips om denne vilde spejderdisciplin.

Hvad kan I bruge jeres leder til?

Jeres leder kan hjælpe jer med at finde de poster, der passer bedst til jer, og som både er sjove og udfordrende. Det kan også være, jeres leder selv har været på spejderløb, og har nogle forslag til andre poster.

Jeres leder kan hjælpe jer med de materialer, I skal bruge.

Evaluering

Brug gerne den sidste del af hvert møde på at snakke om, hvad der gik godt, hvor I var mest udfordrede, og hvad man kunne gøre anderledes?

I kan måske bruge noget af det på jeres næste møder, og ellers kan I sikkert bruge det på både spejderløb og divisionsturneringen.

Forslag til post-aktiviteter – kan findes på <https://dds.dk/aktiviteter>:

Avanceret madlavning over bål, tænd først bålet med ild bor eller stål og flint

[Primitiv bål-tænding](#)

[Is uden fryser](#)

[Pizza på trangia](#)

[Kød bagt i saltdej](#)

[Blindforhindringsbane](#) - de beskrevne forhindringer gennemføres med bind for øjnene og under guidning af en anden.

[Solfanger](#)

[Solcelle skib](#)

[Vindmølle](#)

[Vindmåler](#)

[100 Forskellige orienteringsideer](#)

[Margretheskål](#)

Løse ideer – som I kan udvikle på:

- Hækle sutsko
- Bur til fårekylinger
- Rocketstove (Dåsekomfur) (Byg et primitivt komfur af tomme konservesdåse)
- Vandpassage på sjove måder
- Tegn efter en andens forklaring
- Lav pølser, ost og brød fra bunden
- Snigerøvelser med fangere
- Forhindringsbane i vand