



KFUK-KFUM
SPEIDERNE



PROGRAMHEFTE OPPDAGERE





PROGRAMHEFTE OPPDAGERE

Copyright 2016 KFUK-KFUM-speiderne

Redaktør: Emma Bodman

Layout og illustrasjoner: Helene Moe Slinning / smileull.no

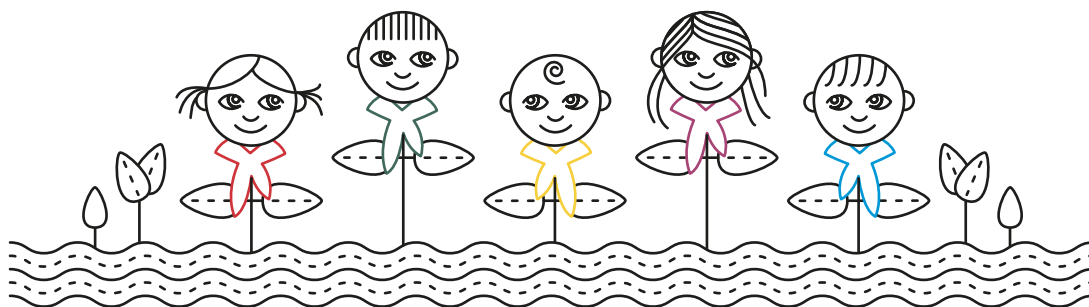
Forsidefoto: Helene Moe Slinning

Satt med Dolly 9,5/12

kmspeider.no

INNHold

Om oppdagere	3
Speiderstigen for oppdagere	5
Semestermerker	8
Aktivitetsmerker	14





OM OPPDAGERE

Oppdagerne er 6–7 år og går i første og andre klasse på barne-skolen. Vi kaller oppdagerne enhet for flokken. Denne aldersgruppen kjennetegnes ofte av «maur i rumpa» og mye aktivitet. Noen forskere mener sågar at det er nært sagt umulig for en seksåring å sitte rett opp og ned på en stol. Perioden kalles også for «de små tenårene» fordi barnet gjerne veksler mellom ytterpunkter i humør og aktivitet.

Oppdageren er midt i en stor omveltning i livet, fra å være et barn som bruker store deler av dagen på lek, til å bli skolebarn som skal sitte stille, konsentrere seg og møte nye forventninger fra omverdenen.

Oppdagerne er langt mer selvstendige enn førskolebarna. De kan se ting i sammenheng og resonnerer seg frem til løsninger på et problem. I motsetning til små barn kan de også lære av andres erfaringer gjennom beskjeder, språk og bilder. Denne aldersgruppen har et gryende tidsperspektiv og forstår at det fantes noe før de ble født, og at det finnes en fremtid som ikke har vært enda. Derfor er de ofte veldig nysgjerrige på historier fra de selv var små eller gamle dager. I det hele tatt er de veldig opptatt av historier. De klarer å følge ganske komplekse handlinger, selv om de ikke helt evner å gjenfortelle dem selv.

Særlig er oppdageren opptatt av kontraster. Historier fra fremmede kulturer fenger fordi de kan sammenligne med egen hverdag. Det er ulikheten heller enn likhetene som fascinerer. På samme måte som humøret kan svinge mellom de store ytterpunktene, er oppdageren opptatt av livets store kontraster, som fødsel og død, krig og fred, snill og slem. Virkelighetsoppfatningen de hadde tidligere blir daglig utfordret etter hvert som de forstår større og større sammenhenger. Å sette ytterpunkter opp mot hverandre er en måte å få et overblikk på.

Oppdageren prøver ut nye former for vennskap og lek og har lett for å kritisere andre. I denne aldersgruppen er de også ekstra vare for kritikk og ekstremt dårlige tapere. For å skape

et positivt og inkluderende miljø i speideren kan derfor vok-senstyrte gruppeleker der alle er vinnere, være en god ide.

Oppdageren stiller ofte urimelig høye krav til seg selv. Når de ikke når målet de har satt seg, mister de motivasjonen og blir frustrert. Det kan gi seg utslag i at de ødelegger det de har holdt på med eller sier at de kjeder seg. Derfor er det viktig at vi som ledere hjelper oppdageren ved å gi passelig store utfordringer og begrenser antall valg barnet må ta. Gi gjerne oppdageren et valg mellom to alternativer. For mange alter-nativer kan gjøre avgjørelsen for vanskelig, for hva om han velger feil?

Oppdageren vil nemlig veldig gjerne gjøre ting riktig. Derfor blomstrer denne aldersgruppa når de har tydelige rammer og regler å forholde seg til. Når barna vet hvor grensene går, oppstår gjerne en indre justis i gruppa, slik at den voksne slipper å være streng like ofte. Oppdagere tåler ikke så godt kritikk, men dersom du begynner med ros vil de gjerne forsøke å leve opp til forventningene du har til dem. Et barn som blir møtt med «Jeg har hørt at du er så snill mot andre» vil forsøke å bevise at det stemmer.

TIPS OG TRIKS

- Gi tydelige grenser, men unngå kritikk.
- Ikke forvent at oppdagerne klarer å sitte stille.
- Ha positive forventninger og forsterk positiv adferd ved å gi ros.
- Unngå å blande deg inn i konflikter før det er nødvendig. Hjelp heller barna med å sette ord på hva de føler. Ofte løser de situasjonen selv når de bare klarer å uttrykke problemet.



OPPDAGER

gult skjert
1.–2. klasse (5–8 år)

OPPDAGERPROGRAMMET

Oppdagerprogrammet er for mange det første møtet med speiding. Programmet er veldig grunnleggende. Aktiviteten er konkret og barna skal se resultater raskt. Oppdagerne har seks semestermerker, tre som passer godt å ta på høsten og tre som er bedre å ta på våren. Semestermerkene skal forme en ramme for semesteret og gi ledere ideer for møter og turer. Hvert semestermerke har to obligatoriske aktivitetsmerker som oppdageren må ta for å få semestermerket. Som støtte finnes flere møteforslag for hvert semester og eksempel på en semesterplan.

Oppdagerne kan også ta flere aktivitetsmerker enn de som hører til semestermerkene. Aktivitetsmerkene for oppdagerer er korte og konkrete. Målet er at det skal være mulig å ta et aktivitetsmerke i løpet av et møte, slik at oppdagerens nysgjerrighet og fokus holdes oppe.

Oppdageren skal gjennom programmet få et første møte med de basiskunnskaper en trenger i speideren. Det stilles ikke store krav om at man må kunne beherske alt, men man skal ha opplevd og erfart ting og fått kjennskap til det vi driver med i organisasjonen.

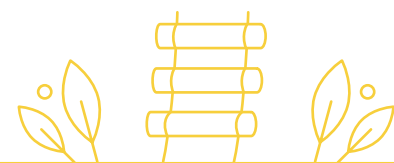
SEMESTERMERKER OPPDAGERE

Det finnes seks semestermerker for oppdagerer, tre som er planlagt for høsten og tre for våren. Ettersom de fleste er oppdagerer i maksimum fire semestre, kan lederen velge selv hvilke fire semestermerker man skal gjennomføre i løpet av oppdagertiden. Semestermerkene fungerer som en ramme for semesteret, og lederens og speidernes fantasi. For å få et semestermerke skal oppdageren ha deltatt på møtene i et semester og tatt de to obligatoriske aktivitetsmerkene som hører til semestermerket. Aktivitetsmerkene som blir tatt i løpet av semesteret kan deles ut direkte etter det er gjennomført, mens semestermerket deles ut på slutten av semesteret.



Eksempler på aktivitetsmerker (over) og semestermerker (under) for oppdagerer





SPEIDERSTIGEN FOR OPPDAGERE



KRISTEN TRO



Ved avslutningen av sin oppdagertid har en oppdager opplevd kristent fellesskap gjennom speideraktiviteter i flokken og deltagelse i menighetens gudstjenester. En oppdager har utviklet trygghet i møte med kirken og kristen trospraksis.

Ved avslutningen av sin oppdagertid:

KAN

- kan en oppdager speiderbønnen og en kveldsbønn utenat.

KJENNER

- kjenner en oppdager følgende bibelhistorier:
 - Skapelsen (1. mosebok 1,1–2,25)
 - Velsignelsen (4. mosebok 6,22–27)
 - Herren er vår Gud (5. mosebok 6,4–9)
 - Jul (Lukas 2, 1–20)
 - Jesus tar imot barna (Markus 10,13–16)
 - Den barmhjertige samaritan (Lukas 10,25–37)
 - Sauen som ble funnet (Lukas 15,1–7)
 - Sønnen som kom hjem (Lukas 15,11–32)
 - Den gylne regel (Matteus 7,12)
- kjenner en oppdager det lokale kirkebygget, navnet og funksjonen til kirkerommets ulike deler, kirkeårets farger og noen som jobber i den lokale kirken.

ØKUMENISK BEVEGELSE

KFUK-KFUM-speiderne er en økumenisk bevegelse, men har sterke historiske bånd til og flest medlemmer fra den norske kirke. Noen av målene vil bære preg av dette. Dersom din gruppe har bånd til et annet kirkesamfunn, står dere fritt til å tilpasse målene slik at de blir relevante for den sammenhengen dere står i.

- kjenner en oppdager til hvordan dåp gjennomføres i deres kirke.
- kjenner en oppdager tre kristne symboler.

ERFART

- har en oppdager erfart å delta på minst en gudstjeneste i den lokale kirken.
- har en oppdager erfart å delta på minst en Guides og Scouts own.
- har en oppdager erfart å delta i kreative framstillinger av bibelfortellinger eller lignende.

FELLESKAP



Ved avslutningen av sin oppdagertid har en oppdager opplevd speiderfelleskap i flokken gjennom vennskap, aktivitet, felles seremonier og idealer. En oppdager har gjennom speiderarbeidet utviklet sin rettferdighetssans, vilje til å inkludere og vente på andre.

Ved avslutningen av sin oppdagertid:

KAN

- kan en oppdager speiderløftet og speidernes valgspråk utenat.

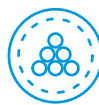
KJENNER

- kjenner en oppdager speiderloven og har deltatt i samtale om speiderlovens betydning.
- kjenner en oppdager flokkens seremonier ved møtets start og slutt.
- kjenner en oppdager legenden om St. Georg.

ERFART

- har en oppdager erfart å delta i demokratiske avgjørelser i flokken.
- har en oppdager erfart gjennom lek og lagkonkurranser å tape og vinne, vente på tur og opptre rettferdig.
- har en oppdager erfart å delta i markering av Tenkedagen og/eller St. Georgsdagen.

PERSONLIG UTVIKLING

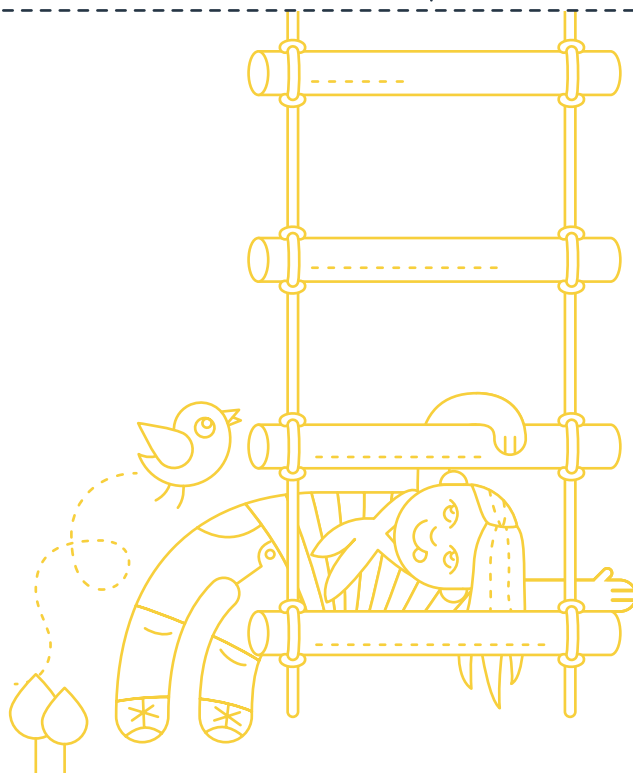


Ved avslutningen av sin oppdagertid har en oppdager opplevd å bli tatt på alvor, mestre nye utfordringer og få mulighet til å lede andre i lek. En oppdager har utviklet tro på egen evne til å mestre nye utfordringer og lede andre barn.

Ved avslutningen av sin oppdagertid:

ERFART

- har en oppdager erfart å forklare en lek og lede andre barn i lek.
- har en oppdager erfart å delta på utemøter til alle årstider, og kan kle seg riktig for alle årstider.
- har en oppdager erfart å overnatte borte fra hjemmet minst en natt, på hytte, i kirke, i telt eller lignende sammen med andre speidere.
- har en oppdager erfart å lage en nyttegjenstand med kniv på tur.
- har en oppdager erfart å lage en nyttegjenstand for tur, som for eksempel et sitteunderlag, en kopp eller lignende.
- har en oppdager erfart å lage en fuglekasse, fuglebrett eller en annen type foringsstasjon for fugler.



FRILUFTSLIV



Ved avslutningen av sin oppdagertid har en oppdager opplevd enkelt friluftsliv gjennom lek, undring og læring utendørs til alle årstider. En oppdager har utviklet respekt for naturen, glede over friluftsliv og mot til å prøve nye ting.

Ved avslutningen av sin oppdagertid:

KAN

- kan en oppdager tenne et bål med tørr ved og har erfaring med å grille mat på bål.
- kan en oppdager knivreglene og bruker kniv på en forsvarlig måte.
- kan en oppdager båtmannsknop og knyte sine egne skolisser.
- kan en oppdager de vanligste karttegnene og de fire himmelretningene.
- vet en oppdager at man tar med søppel hjem fra tur.

KJENNER

- kjenner en oppdager til navn og utseende på de vanligste fuglene, fiskene, ville dyr, treslagene og blomstene i sitt nærområde. Til sammen minst 12 ulike arter.

ERFART

- har en oppdager erfart å finne 2 stjernebilder hun/han kan på himmelen.
- har en oppdager erfart å være med å sanke spiselige vekster i sitt lokalmiljø og tilberede et måltid av disse.
- har en oppdager erfart å bruke naturmaterialer til å bygge seg et le med enkle metoder sammen med andre.
- har en oppdager erfart å bruke et kart sammen med andre, til å finne en skatt på et kjent område.
- har en oppdager erfart å være på dagstur regelmessig sammen med andre, og er godt kjent i minst ett turområde i oppdagerflokkens nærmiljø.

SAMFUNNSENGASJEMENT



Ved avslutningen av sin oppdagertid har en oppdager opplevd å bidra til solidaritet med andre barn gjennom aksjoner. En oppdager har begynt å utvikle engasjement for sikkerhet, rettferdighet, miljøvern og fred.

Ved avslutningen av sin oppdagertid:

KAN

- kan en oppdager rense et sår og sette på plaster.
- kan en oppdager nødnummeret 1-1-3, og vet hva man skal si når man ringer dette nummeret.
- vet en oppdager hvordan man bruker reflekse og hvorfor.
- vet en oppdager at et flagg aldri skal være i bakken, og hva det betyr når man flagger på halv stang.

KJENNER

- kjenner en oppdager teknikker for å finne ut om en person er bevisstløs, sikre frie luftveier og kan legge en bevisstløs person i stabilt sideleie.
- kjenner en oppdager reglene for bruk av åpen ild i skog og mark og levende lys innendørs.

ERFART

- har en oppdager erfart at barn kan hjelpe barn for eksempel ved å delta i Globalaksjonen.
- har en oppdager erfart å delta i et diakonalt tiltak eller aksjon lokalt som for eksempel besøk på et eldretreff, sykehjem, innsamlingsaksjon eller lignende.
- har en oppdager erfart å slukke et bål ved hjelp av vann eller sand.
- har en oppdager erfart å øve på å evakuere fra speiderlokalet eller speiderhytta eller lignende når brannalarmen går.
- har en oppdager erfart å delta i samtaler om risiko knyttet til båltenning, knivbruk og lek på is og ved vann.



SEMESTERMERKER

NYSGJERRIG

I en oppdagers verden er alt nytt og spennende. Det finnes så mye å lære, prøve, se og stille spørsmål om. Semestermerket *Nysgjerrig* skal gi rom for oppdagerne til å stille alle disse spørsmålene, se nærmere på ting og oppdage nye ting. De obligatoriske aktivitetsmerkene for *Nysgjerrig* er *Orientering* og *Førstehjelp*, og semestermerket er planlagt for å tas på våren.




SEMESTERPLAN

Januar	Søppel
Februar	Førstehjelp
Februar	Baden-Powell
Mars	Kirke
Mars	Turutstyr- sitteplate
April	Orientering
April	St. Georg
Mai	Diakonalt møte
Mai	Blomster og nyttevekster
Juni	Turutstyr – fiskestang



FØRSTEHJELP

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Kunne nødnummeret 1-1-3 og vite når det skal brukes.
2. Vite hva man må fortelle når man ringer 1-1-3.
3. Kunne rense et skrubbsår eller sår etter små kutt og sette på plaster.
4. Kunne teknikker for å finne ut om en person er bevisstløs, og kunne legge en bevisstløs person i stabilt sideleie.

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 2 av disse kravene:

- Delta som markør i en førstehjelpsøvelse.
- Vite hvor førstehjelpssakene er tilgjengelige under speidermøtet.
- Gjøre en «hjemmekontroll». Finne ut hvor førstehjelpsutstyret er hjemmet og i foresatte sin bil.
- Få besøk eller gå på besøk til noen som jobber med syke mennesker (f.eks ambulansse, lege, sykepleier, sykehjem).



ORIENTERING

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Kunne de fire himmelretningene og vite hvordan man finner nord via et kompass.
2. Kjenne til de forskjellige fargene på et kart og kjenne kartegnene sti, vei og bygning.
3. Bli kjent med et turområde i sitt eget nærmiljø.

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 1 av disse kravene:

- Finne en skatt på et kjent område ved hjelp av et kart.
- Lage sitt eget kompass.
- Bli kjent med ulike måter å orientere seg på ved hjelp av naturen.

KLISSVÅT

Klissvåt er et semestermerke som er best å ta på våren da isen smelter og vannet på nytt renner i elvene. Tanken med semestermerket Klissvåt er at oppdageren skal lære mer om hva vann er, forskjellige former for vann og hvor viktig vann er for mennesker og naturen, samtidig som oppdageren skal få leke med og i vannet. De obligatoriske aktivitetsmerkene for Klissvåt er *Dyr i vann* og *Vått*.



SEMESTERPLAN	
Januar	Bli kjent – oppstartsmøte
Februar	Kirke
Februar	Snø – Tenkedagsmøte
Mars	Ski
Mars	Bål
April	Førstehjelp
April	Fugl
Mai	Blomstermerket
Mai	Dyr i vann
Juni	Vått



DYR I VANN

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Være med på tur i nærmiljøet og finne et dyr som lever i vann (ferskvann: frosk, rumpetroll, kreps, vannløper, el) (Sjø: krabbe, strandreke, blåskjell el.).
2. Finne ut hva slags dyr det er.
3. Hvorfor lever dette dyret i vann? Hva skjer hvis det ikke er i vann en stund?

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 2 av disse kravene:

- Rumpetroll: Finne ut hvordan disse utvikler seg fra egg til frosk/ padde?
- Lage en fiskestang eller en hov som du kan bruke når du fanger dyret. (Husk å ha dyret i vann hele tiden og slipp det ut etterpå).
- Lage en rett av blåskjell, strandsnegler, kreps eller lignende (Husk å undersøke om disse er spiselige i deres område, f.eks ringe blåskjelltelefonen).
- Lage en plakat med tegninger eller bilder av dyrene dere fant i vannet. Skrive på navn på dyrene dere finner.
- Lage en vannkikkert, og bruke den når dere ser etter dyr i vannet.
- Finne ut hvordan en manet utvikler seg og hvordan den kan være «barnepike» for småfisk.



VÅTT

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Gå på tur i regnvær uten regntøy. Hva skjer? Hvordan kjennes det ut i starten og etter hvert?
2. Lage papirbåter eller barkebåter og delta i et båtrace med flokken
3. Vite hva skal man passe på når man leker ved vann?

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 1 av disse kravene:

- Finne en vanddam og se hvem som klarer å sprute lengst når dere hopper oppi denne.
- Danse en regndans sammen med andre speidere.
- Gå på bekketur, bekking (gå i og langs en bekk).
- Sammen med andre speidere finne ut forskjellen på regn, tåke, yr.
- Finne en flat stein eller lignende og kaste «fiskesprett».
- Lage en «kålorm»-paraply og gå tur i regnet med den.



Foto: Erling Daae Førberg

VILLMARK

En speider beveger seg fritt og er vant til å være i villmarken. Dette er noe de fleste som starter i speideren vet og forventer I semestermerket *Villmark* skal oppdageren få prøve seg ute i naturen og øve på å overleve i villmarken. Oppdageren skal ta aktivitetsmerkene *Pionering* og *Kniv* for å få semestermerket, og merket egner seg best til å tas på våren.



KNIV

OBLIGATORISKE KRAV:

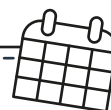
1. Kunne knivreglene og vite hvordan man bruker en kniv på en forsvarlig måte.
2. Lage en nyttegjenstand med kniv.
3. Vite hva man gjør dersom man kutter seg på en kniv.

VALGFRIE KRAV:

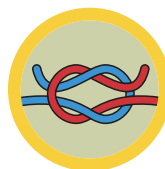
I tillegg må man velge 1 av disse kravene:

- Bruke kniv og lage en seljefløyte.
- Bruke kniv og lage sin egen kniv der oppgaven er å lage sitt eget knivskaft.
- Bruke kniv og spikke sin egen skjerknute i tre.
- Bruke kniv og lage en egen kleshenger.
- Bruke kniv og lage en sprettert.
- Bruke kniv og lage en knagg.
- Bruke kniv og lage pil og bue.
- Bruke kniv og lage en smørkniv.

SEMESTERPLAN



Januar	Dyrespor
Januar	Skileik
Februar	Astronomi
Februar	Seremonimøte
Mars	Fyr og flamme
Mars	Kniv
April	Knuter
April	St. Georg
April	Tur – orientering
Mai	Pionering
Mai	Bygge ly
Juni	Fugl
Juni/ Juli	Leir



PIONERING

OBLIGATORISKE KRAV:

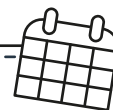
1. Lære båtmannsknop og lære å knyte dine egne skolisser.
2. Bygge en hytte / le / bivauk sammen med andre oppdagerer i skogen, i fjæra eller på fjellet av tau og materialer dere finner utendørs.

OPP

En liten oppdager trenger å klatre litt for å se verden bedre iblant. På de nye høydene ser oppdageren ting fra et nytt perspektiv. Semestermerket *Opp* skal inspirere til å klatre oppover, utvide perspektivet og nå nye høyder. Vi foreslår at man tar semestermerket på høsten. De obligatoriske aktivitetsmerkene er *Astronomi* og *Klatre*.



SEMESTERPLAN



August	Oppstartsmøte lek
September	Oppstartsmøte natursti
September	Oppstartsmøte bål
Oktober	Klatre
Oktober	Refleks
November	Globalaksjon
November	Astronomi
Desember	Jul
Desember	Juleavslutning



ASTRONOMI

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Kjenne to stjernebilder og prøve å finne dem på himmelen.
2. Kunne finne Nordstjernen.
3. Høre en fortelling/sagn om hvorfor stjernebildet har fått sitt navn.

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 2 av disse kravene:

- Dramatisere et sagn om et stjernebilde.
- Lage en «stjernebikkert» hvor dere prikker inn stjernebilde på papir.
- Delta i en stjernebildelek.
- Lage stjernebildene ute om kvelden av telys.



KLATRE

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Være med på hinderløype hvor du må klatre over et hinder og balansere på en stokk eller slakkline.
2. Klatre opp og ned en liten skrent/klatrevegg hvor du må hjelpe til med armene for å komme opp og ned.

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 1 av disse kravene:

- Gå armgang et par meter.
- Kunne klarte opp og ned en stige, minst fem trinn.
- Gå over en apebro eller klatret et sted hvor du har brukt klatresele. Klatreselen må være kontrollert av leder.



Foto: Helene Moe Slimming



JUNGEL

I jungelen skjer det mye spennende, det finnes ville dyr og eksotiske vekster. I semestermerket *Jungel* skal oppdageren få en imaginær tur til jungelen og oppdage det eksotiske og spennende. For å få semestermerket *Jungel* skal oppdageren ta aktivitetsmerkene *God og varm* og *Mat fra naturen*. Semestermerket er planlagt for å tas på høsten.



GOD OG VARM

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Kjenne til hva man bør kle seg med innerst, midten og ytterst når det er kaldt ute.
2. Vite hvor på kroppen man mister mest varme.
3. Kjenne til hvordan man kan få varme i kroppen når man opplever å være veldig kald.
4. Gå i kaldt vann/snø med ullsokk på en fot og bomulls-sokk på den andre foten, kjenn på forskjellen.

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 1 av disse kravene:

- Delta på en dagstur der man i perioder går med og uten votter. Lære forskjellen på det å være varm og kald på hendene og hvordan det påvirker resten av kroppen.
- Lage en sittepute av ull eller avispapir og bruke den på en høst/vintertur.
- Kjenne til forskjellen på bekledding når det er vår, sommer, høst og vinter.
- Holde hendene i kaldt vann/snø, og kjenne på forskjellen om man har på seg hansker eller votter.



MAT FRA NATUREN

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Være med å sanke spiselige vekster i lokalmiljøet på et møte eller på tur.
2. Være med å tilberede en rett eller et måltid av det dere har funnet.

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 1 av disse kravene:

- Invitere noen til å delta i måltidet dere har laget.
- Lage en oppskriftsbok med oppskrifter dere har brukt.
- Finne blader dere kan tørke og lage te av.
- Lage en kopp av never eller flette en liten kurv av grener/strå.

SEMESTERPLAN



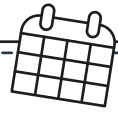
August	Oppstartsmøte lek
September	Oppstartsmøte natursti
September	Oppstartsmøte bål
Oktober	Mat fra naturen
Oktober	Høstfarger
November	Dyrespor
November	God og varm
Desember	Kniv
Desember	Globalaksjon

EVENTYR

Å dra ut på eventyr i naturen, nærmiljøet eller kirken er noe av det mest spennende for en oppdager. O-løp, skattejakter og spennende historier blir raskt starten på et eventyr. For å få semestermerket *Eventyr* skal oppdageren ta aktivitetsmerkene *Baden-Powell* og *Fyr og flamme*. Man kan alltid dra på eventyr, men dette semestermerket er planlagt for å tas på høsten.



SEMESTERPLAN



August	Oppstartsmøte lek
September	Oppstartsmøte natursti
September	Oppstartsmøte bål
Oktober	Fyr og flamme
Oktober	Eventyrskog
November	Førstehjelp
November	Mørket og lyset
Desember	Baden-Powell
Desember	Globalaksjon



BADEN-POWELL

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Kjenne til hvem som grunnla speiderbevegelsen.
2. Kunne speiderbønnen og snakke sammen med andre speidere om speiderbønnens betydning.
3. Delta i en dramatisering eller en annen aktivitet der en av paragrafene i speiderloven står i fokus.

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 2 av disse kravene:

- Delta sammen med gruppa i aktiviteter for å feire Tenkedagen eller St. Georgsdagen.
- Kjenne til speiderloven og kunne tre paragrafer utenat.
- Kunne speiderløftet og speidernes valgspørsmål.
- Lage en plakat der man trekker ut de viktigste begivenhetene i speidernes historie.
- Delta på en Scouts' Own.



FYR OG FLAMME

OBLIGATORISKE KRAV:

1. Være med på å tenne et bål med tørr ved.
2. Delta i å lage en enkel middagsrett på bål.

VALGFRIE KRAV:

I tillegg må man velge 1 av disse kravene:

- Øve på hvordan man skal evakuere fra speiderlokalet dersom brannalarmen går.
- Kunne reglene for bruk av levende lys innendørs.
- Vite hvordan man skal varsle dersom man oppdager brann.
- Kunne behandle lettere brannskader.
- Kjenne til hvilke typer av klær som brenner fortere enn andre.





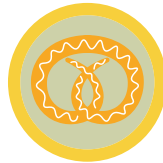
AKTIVITETSMERKER



ASTRONOMI



BADEN-POWELL



BAKING



BIBEL



BLOMSTER



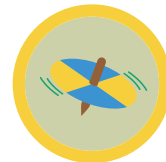
DYR



DYR I VANN



DYRESPOR



EKSPERIMENT



FARGE



FATTIGDOM



FISK



FLAGG



FOTO



FUGL



FYR & FLAMME



FØRSTEHJELP



GEOCACHING



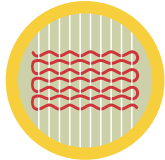
GEOLOGI



GOD OG VARM



HEKLE



HUSFLID



INSEKT



JEG ER BEREDT



JUL



KIRKE



KLATRING



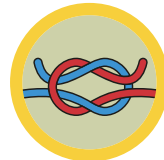
KNIV

KROPPEN OG
BEVEGELSEKUNST I
NATUREN

LUFTSPORT

MAT FRA
NATUREN

ORIENTERING



PIONERING



PRIMITIV MAT



SANITET



SKI



SNØ



SOMMERFUGL



SPRÅK



ST. GEORG



SVØMME



SØPPEL



TRE



VIND



VÅTT



ÅRSTIDER

