

DM i Spejder 2024

Træningsplan

Vejledning til ledere

Mange grupper vil rigtig gerne være en del af og opleve DM i Spejder, men mange af grupperne sidder med en række spejdere, som ikke tror, at de har, hvad der skal til for at kunne være med på det niveau, som DM i Spejder efter sigende kræver. Derfor har vi valgt at lave en form for træningsplan, der skal være med til at give spejderne en idé om, hvad der er smart at træne op og hvad de kan forvente på selve eventet uden at afsløre programmet.

Træningsplanen består af små 20 minutters opgaver, som kan udføres hen over en række spejdermøder eller lignende. Som leder behøver man derfor ikke at lave hele sit program om for det næste halve år for spejderne, men i stedet bruge det som en lille ekstra ting under mødet. Opgaverne er planlagt til, at man starter med at lave første opgave og tager dem kronologisk derefter. Konceptet er, at spejderne får 20 minutter til at løse hver opgave og hvis de ikke gennemfører, kan de få chancen mødet efter. Det giver også mulighed for at skabe lidt konkurrence indbyrdes, hvis man har flere patruljer i gruppen, som skal af sted. Så kan de måle sig lidt med hinanden undervejs op til DM.



Niveau 1

Patruljen har 20 minutter til at få bundet og navngivet 15 knob og få dem godkendt. Denne opgave ligger stærkt op til, at patruljen snakker sammen og koordinerer deres arbejde, så de ikke spilder tiden på at lave det samme knob alle sammen.

Knob

Kimsleg

Patruljen har 20 minutter til at løse denne opgave. Patruljen får adgang til et aflukket rum med 40 forskellige ting på bordene. Patruljen har 12 minutter til at kigge på alle tingene, før de bliver ført ud af rummet og får otte minutter til at skrive de ting ned, de kan huske og få dem godkendt af en leder. Opgaven kan gøres mere vanskelig ved at fortælle spejderne, at de ikke må tale sammen, mens de er inde i rummet. På den måde tvinger man dem til at finde alternative måder at kommunikere, mens de er i gang. For at gennemføre denne opgave skal man kunne huske 35 ud af 40 ting.

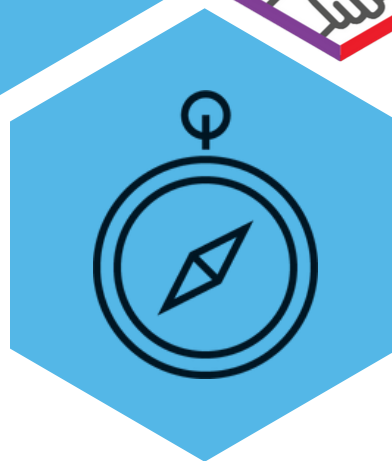
Patruljen har nu 20 minutter til at pionere en konstruktion, der kan holde hele patruljen to meter over jorden. Patruljen skal alle være to meter over jorden de sidste 30 sekunder af tiden for at teste, om deres konstruktion kan holde. Dette skal selvfølgelig godkendes af en leder.

Pionering

Bål

Patruljen har nu 20 minutter til at nå at brænde en snor over, som er spændt ud i en højde på 50 cm. Patruljen har i denne omgang avispapir og tændstikker. Alle knob gælder, så frem bålet rører jorden, når det brænder snoren over.

Surprise Kort og Kompas



Patruljen har 20 minutter til at klare opgaven. Det er essentielt at kunne bruge kort og kompas til at finde rundt som spejder. Så denne opgave bør prioriteres højt. Patruljen skal, ud fra det udleverede materiale, udmåle alle punkter og derefter forbinde alle punkter og fortælle hvilke stjernetegn de har tegnet. Til denne aktivitet følger tre kort med til udmåling af poster og patruljen må benytte lige så mange kompas, som de vil, så de vælger selv, om de ønsker at indstille alle kompas først eller hvordan de end tænker, det skal gøres. De skal kunne sige, hvilke tre stjernetegn der er tale om, før tiden er gået.

Niveau 2

Patruljen har 20 minutter til at få bundet og navngivet 20 knob og få dem godkendt. Denne opgave ligger stærkt op til, at patruljen snakker sammen og koordinerer deres arbejde, så de ikke spilder tiden på at lave det samme knob alle sammen. Alle knob skal være godkendt, før tiden er gået.



Knob



Kimsleg

Patruljen har 20 minutter til at løse denne opgave. Patruljen får adgang til et aflukket rum med 70 forskellige ting på bordene. Tingene skal være fordelt ligeligt mellem tre borde. Patruljen får at vide, at de har fire minutter til at kigge på hvert bord, før de bliver ført videre til det næste. Patruljen har 12 minutter til at kigge på alle tingene, før de bliver ført ud af rummet og får otte minutter til at skrive de ting ned, de kan huske, og få dem godkendt af en leder. Opgaven kræver, at spejderne ikke må tale sammen, mens de er inde i rummet. På den måde tvinger man dem til at finde alternative måder at kommunikere, mens de er i gang. For at gennemføre denne opgave skal man kunne huske 60 ud af 70 ting.

Patruljen har nu 20 minutter til at konstruere to Davinci broer, med fem led i. Herefter skal der placeres en person på toppen af hver bro for at teste, om den kan holde/virker korrekt. Alt dette bliver overværet af en leder, så der ikke forekommer snyd.



Pionering



Bål

Patruljen har nu 20 minutter til at nå at brænde en snor over, som er spændt ud i en højde på 50 cm. Patruljen har i denne omgang ikke avispapir og kun tre tændstikker (løber de tør for tændstikker, kan de alternativt skifte til flint og stål, dog er lighter forbudt). Alle knob gælder, så fremt at bålet rører jorden, når det brænder snoren over.

Surprise Naturkendskab

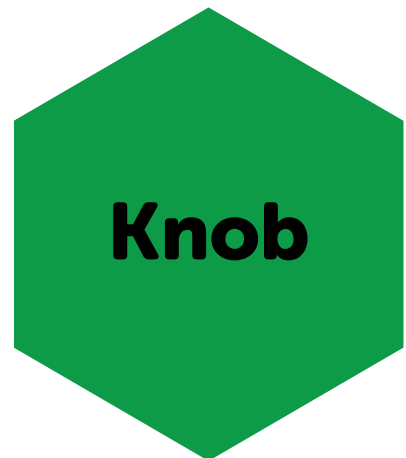


Patruljen har 20 minutter til at løse opgaven. Spejderne gør brug af store dele af den danske natur og deraf kommer denne opgave. Til denne opgave skal man bruge det udleverede materiale. Opgaven består af to ark, et opgaveark med beskrivelser af alle opgaver, som skal løses, og et ark hvor alle svarene skal plottes ind, så det er nemt at rette til sidst. Opgaverne inkluderer dyrespor, brændværdi og kryds og tværs med forskellige spørgsmål om natur.

Niveau 3

Patruljen har 20 minutter til at få bundet og navngivet 25 knob og få dem godkendt. Denne opgave ligger stærkt op til, at patruljen snakker sammen og koordinerer deres arbejde, så de ikke spilder tiden på at lave det samme knob alle sammen. Alle knob skal være godkendt, før tiden er gået. Ønsker man at udvide denne opgave, kan man vælge, at patruljen skal producere et af de følgende knob for at give dem et knob, de ikke nødvendigvis allerede er eksperter i.

- Prærien rose
- Tyrkisk sækkebåndsknob
- Diamant knob
- abehånd
- trompetstik



Patruljen har 20 minutter til at løse denne opgave. Patruljen får adgang til et aflukket rum med 100 forskellige ting på bordene. Tingene skal være fordelt ligeligt mellem fem borde. Patruljen får at vide, at de roterer mellem bordene, så der står et patruljemedlem ved hvert bord. Patruljen roterer mellem bordene hvert andet minut og når alle har været rundt, bliver de ført ud af lokalet. Patruljen får, før denne opgave går i gang, et par minutter til at lægge en plan for, hvordan de vil gennemføre denne opgave, inden de kommer ind i rummet.

Efter patruljen forlader rummet får de otte minutter til at skrive ned, hvad de kan huske.

Opgaven kræver, at spejderne ikke må tale sammen, mens de er inde i rummet. På den måde tvinger man dem til at finde alternative måder at kommunikere, mens de er i gang. For at gennemføre denne opgave skal man kunne huske 80 ud af 100 ting.

Er dette ikke avanceret nok, kan man vælge, at patruljelederen ikke må sige noget, mens de har planlægningstid, før opgaven starter.

Patruljen har nu 20 minutter til at konstruere et ti minutters tårn. Herefter skal hele patruljen placeres på toppen af tårnet for at teste, om den kan holde/virker korrekt. Alt dette bliver overværet af en leder, så der ikke forekommer snyd.

Ønsker man at gøre denne proces mere udfordrende, kan man gøre patruljelederen stum under aktiviteten.



Pionering



Bål

Patruljen har nu 20 minutter til at nå at brænde en snor over, som er spændt ud i en højde på 50 cm. Patruljen har i denne omgang ikke avispapir, men kun flint og stål til at tænde bålet, alt andet er forbudt. Ellers gælder alle kneb, så frem bålet rører jorden, når det brænder snoren over.

Surprise Kode aktivitet



Patruljen har 20 minutter til at løse denne opgave. Der er til denne opgave udleveret materiale, som skal bruges. Opgaven består af tre forskellige koder, som har forskellige måder, de skal løses på. Hver kode giver et spørgsmål. Man har løst opgaven, hvis man har besvaret de tre spørgsmål inden for tiden.

Scoreliste

| Patrulje Opgave | | | | |
|----------------------------------|--|--|--|--|
| Knob - niveau 1 | | | | |
| Kimsleg - niveau 1 | | | | |
| Pionering - niveau 1 | | | | |
| Bål - niveau 1 | | | | |
| Surprise - niveau 1 | | | | |
| Knob - niveau 2 | | | | |
| Kimsleg - niveau 2 | | | | |
| Pionering - niveau 2 | | | | |
| Bål - niveau 2 | | | | |
| Surprise - niveau 2 | | | | |
| Knob - niveau 3 | | | | |
| Kimsleg - niveau 3 | | | | |
| Pionering - niveau 3 | | | | |
| Surprise - niveau 3 | | | | |