

Kunskapsstegring i Danderyds sjöscoutkår

Detta dokument är tänkt som en guide för ledare när en termin planeras. Det inkluderar vad vi hoppas kunna lära våra scouter, baserat på de olika åldersgrupperna, samt lite om vilka märken som är viktiga för säkerhet i verksamheten. Alla märken som rekommenderas att ge ut ska självklart bara göras om scouten uppfyller kraven för märket, detta gäller särskilt bevismärken. Självklart finns det delade meningar om vad som är rimligt att introducera till barn och ungdomar, så om det är något som bör uppdateras, kontakta gärna styrelsen.

Spårare

Mycket på spårarna går ut på att introducera nya koncept i en trygg och säker miljö där det går att prova utan några större risker, vare sig det gäller att vara i naturen eller i en båt. Det är här de får börja jobba i patruller och därifrån upptäcka sin närhet. Då ledarskap genomsyrar mycket av scouternas verksamhet finns det även här. Det kan komma i formen av att patrullledaren får hämta instruktioner från ledarna eller att andraåringarna hjälper till att lära första åringarna.

Sjöverksamhet:

Sjöverksamheten hos spårarna fokuserar mycket på att bli bekväm att vara i en jolle, **grunderna i att segla** (vilket håll man drar rodret för att svänga och att det inte går att åka rakt mot vinden), samt är lära sig rigga och rigga av optimistjollar.

Märken:

Simbevis: Att kunna simma 200 samt dyka eller hoppa i vattnet. Ett krav för att få vara med och segla i kåren av säkerhetsskäl.

Optimistmärket: Är tänkt att användas som uppmuntran till scouterna att segla optimistjolle. Delas främst ut till andraårs spårare. Exakta krav för märket finns på hemsidan.

Knopar och surring:

På spårarna lär vi främst ut enkla knopar såsom **stoppåtta, råband, dubbelt halvslag om egen part**, och för de som kommit lite längre skotstek. Stoppåtta och dubbelt halvslag om egen part används då optimisterna ska rigga och är därför viktiga. Råband är bra träning för att med tiden kunna knyta sina egna skor. Då mycket träning krävs för att lära sig knopar rekommenderas att om någotärke ska tas att det görs under andra året.

Märken:

Första repmärket: Ett intresseärke där scouten ska kunna slå 3 viktiga knopar och veta vad de används för.

Eld och matlagning:

Lyktor och stormkök är det som spårarna främst ägnar sig åt. Att våga **tända en tändsticka** och sedan använda den för att tända en **lykta** eller **stormkök** är viktiga grunder som sedan

återkommer på kårens sommarläger. Som med all träning sker det med uppsikt av ledare. Gällande matlagning är det främst lättare saker såsom att steka krabbelurer på stormkök som görs. Viktigt att komma ihåg är att även involvera scouterna i att städa upp och diska efter sig.

Märken:

Tända: Tända en tändsticka och med den en lykta. Veta hur man betar sig kring levande ljus och eld. Veta vad man ska göra om man bränner sig.

Matetten: Vara med och laga mat på stormkök, följa ett enkelt recept, vara med från start till färdig disk, samt känna till vad som gäller kring hygien.

Stormkök: Sätta upp och ta ner stormkök, veta vad olika delar heter, känna till risker, kunna använda det och slutligen rengöring.

Sjukvård:

Som spårare är det bra att lära sig de mest grundläggande bitarna om vad man gör när något har hänt. Hur man tar hand om **mindre sår**, viktigaste sakerna som finns i en sjukvårdsväska, och dagliga saker som hur undviker man skavsår. Som med många andra områden är sjukvård viktigt att gå igenom flera gånger så man vet när olyckan är framme. Därför kan det vara bra att vänta med att dela ut märken till andra året.

Märken:

Plåstra: Ta hand om mindre sår, hur man ringer ambulans och vad man ska säga. Mer info finns på scouternas hemsida

Övernattningar:

För spåraravdelningar i vår kår brukar det anordnas en övernattning i stuga på hösten och en ute i naturen på våren där scouterna **sover i tält**. Det är viktigt att alla som vill vara med på läger har varit med så de vet hur det är att vara borta från föräldrarna och hur det är att sova i tält. Bra att även uppmuntra är att scouterna **själva packar** sina väskor, med uppsyn, så att de vet vad de har med sig, var det ligger, och hur de packar ihop sin väska efter övernattning.

Övrigt:

Självklatring finns det fler saker man kan göra i naturen. Som spårare kan det vara bra att lära sig lite om **isvett**, var den kan vara tunn och att man inte ska gå ut på den om man inte vet om den håller.

Man kan även få lära sig lite om **kartor**, exempelvis de vanligaste markeringarna och genom att kolla på omgivningen veta var man är.

Även om spårare på läger inte får ha med sig kniv så finns det poäng med att introducera det för de som är mogna nog. Detta bör göras under kontrollerade former med få scouter per ledare, alternativt att de får prova hur man håller och använder kniv men med en potatisskalare för att minska skaderisk.

Upptäckare

I upptäckarna kan scoutingvärden förstoras lite då många har blivit bekväma med formatet. Framst utökas det till resten av kåren, möten och hajker med andra avdelningar, men även större tillfällen med äldre scouter och se vad de håller på med. Viktigt i det är att patrullen fortfarande finns att falla tillbaka på för en plats med vänner som arbetar tillsammans. Ledarskapet fortsätter att utvecklas hos upptäckarna med patrullen och mer komplicerade uppgifterna än hos spårarna, samt får plats att tänka kritiskt.

Sjöverksamhet:

Som upptäckare seglar man främst **tvåkronor** och **RS-quest**. I båda båtarna finns en skeppare (ledare eller scout med jollecet) samt några ytterligare scouter. Största skillnaden mellan typerna är att tvåkronorna är stabilare vilket uppskattas av de som inte har lika mycket sjövana. Målen under upptäckartiden handlar om att rigga, rigga av, slå på knap, ta hand om och hantera de nya typerna av jollar. Dessutom så lärs mer seglingsteknik ut, **väjningsregler** och **sjövettsregler**, bitar som är viktiga för jollecet. Finns även möjlighet att börja kolla på sjökort och hur man kan känna igen grynnor.

Märken:

Jollecet: Ett krav för att få vara skeppare på tvåkrona eller RS-quest. Delas främst ut till andraåringar när de blivit bekväma med båtarna och uppfyllt alla krav som finns på hemsidan.

Knopar och surrning:

Gällande knopar fortsätter scouterna öve på knoparna de lärt sig tidigare så att de sitter, dessutom tillkommer **skotstek**, **pålstek** och **dubbelt halvslag**. Pålsteken är speciellt viktig när det ska seglas, skotstek för att skarva rep och dubbelt halvslag när det ska surras. För att hålla dem i minne kan de gärna inkorporeras i andra möten, såsom att använda skotstek vid flagghissning, där även slå på knap kan övas.

Som upptäckare kan det vara nytt med ordentliga surrningar. De viktigaste att lära sig är **kryssurrning** och att surra **trefot** då de är en bra bas att bygga saker med, exempelvis på läger.

Märken:

Andra repmärket: Ett intressemerke där scouten ska kunna slå 5 knopar, använda dem i verkliga situationer, veta om olika repsorter samt hur det blir lättare att lyfta något med talja.

Bygga: Intressemerke man kan börja kika på som upptäckare. Det gäller att bygga något stort efter att ha gjort en egen ritning, såsom en flotte, hinderbana eller portal till ett läger.

Kniv, yxa och såg:

Som upptäckare är det viktigt att lära sig att hantera kniv, yxa och såg då de kan användas till mycket varesig man bygger eller eldar. Då det finns en skaderisk är det viktigt att ta processen långsamt och öva mycket för att bli bekväm och säker med verktygen.

Märken:

Knivbevis: Ett bevismärke som visar att scouten kan använda kniv utan uppsikt av ledare. Bland annat ingår vett och etikett kring hantering, slipa kniven och veta lite om den svenska knivlagen.

Yxa och sågbevis: Ett bevismärke för att få använda yxa och såg utan uppsikt av ledare. Scouten ska veta hur de används, hur de ska förvaras, terminologi och några andra krav.

Eld och matlagning:

Med kniv, yxa och såg finns det nu utrymme för att göra lite **riktiga eldar**. De kan användas både till värme, matlagning och lägerbål, vilka vi utnyttjar både under läger och terminerna. Hur man bygger en grund för en eld som kan tändas och hur man håller den vid liv. Populärt är även att en gång vartannat år se till att scouterna får prova att **släcka** med brandsläckare och filt. Även kunskaper om hur man ska släcka olika typer av bränder, exempel inte vatten på olja.

Kring matlagning utökas det som lärts under spårarna genom att laga över öppen eld.

Märken:

Brinna: Veta hur man eldar säkert, kunna göra upp en eld med hjälp av kniv, tändstickor och vad som hittas i naturen, prova att göra upp eld på alternativa sätt och flera andra liknade kunskaper.

Elda: En uppföljare på Brinna där det även testas på att elda utan komponenter som behövs (syre, värme, bränsle) och mer kring säkerhet och släckning.

Mattvåan: Laga mat över öppen eld, planera en meny, känna till vad som påverkar hållbarhet som livsmedel.

Sjukvård:

Kunskap om hur man agerar i nödsituationer utökas i upptäckarålder med **LABC**, att frigöra luftvägar, lägga om stukning, symptom på energi och vätskebrist. Självklart upprepas mycket av grunderna som vad som ska finnas i en sjukvårdsväska, lägga tryckförband och ta hand om mindre sår.

Märken:

Hjälpa: LABC, stabilitet, personlig hygien vid övernattningsutomhus och flera andra viktiga områden.

Övernattningar:

På upptäckarna finns det mer utrymme för att göra ännu mer spännande övernattningsutomhus. Dels på sättet att vara ännu lite längre bort från hemmet, men även att prova på **vindskydd**. Det är även i denna åldern där scouterna lär sig mer om hur man tar hand om sig själv på läger, då de är borta längre och inte har lika mycket ledaröversyn hela tiden. Ett sätt att ta hand om sig själv är att packa i **ryggsäck** istället för väska så att scouten själv lätt kan flytta på sina saker. I och med att många övernattningsutomhus är ute i naturen blir det ofta mörkt, och att kunna känna sig trygg i det utan att alltid behöva en ficklampa kan vara något att träna på under terminen.

Övrigt:

Det finns möjlighet att utöka scouternas kunskap om isvett. Hur man tar sig fram med isdubbar och veta hur man kan hjälpa andra att komma ur en isvak. Vid intresse finns märket isvett.

Orienteringskunskap kan även förbättras. Genom att gå igenom lite ovanligare kartmärken, hur man hittar i stadsmiljö och hur man använder en kompass.

Äventyrare

Som äventyrare blir scouting ännu mer självständig för patrullen, ledarna gör mer instruktioner att följa än att bara lära ut kunskaper. En populär kurs för de scouter som vill utöka sitt ledarskap är Leda patrull, som rekommenderas att utföras tillsammans med andra kårer. Att generellt ha samarbeten med andra kårer är viktigt för att återigen förstora scoutvärlden. För några kommer även möjligheten att åka på världscout jamboree under äventyrtiden där ännu mer finns att upptäcka.

Sjöverksamhet:

Till stor del fortsätter äventyrarna att segla tvåkrona och RS-quest. Istället för att lära sig en ny båt fokuseras det mer på det teoretiska i att bli bättre på **seglingsteknik** och **navigera**. För de som är intresserade kan det mynna ut i ett **förarintyg** och för de äldre lära sig mer om kölbåtarna. Att segla på escader, vare sig på hajk eller ut till Örsö är populärt och även chansen att få tävla lite mer.

Märken:

Jollecert: Ett krav för att få vara skeppare på tvåkrona eller RS-quest, samt för att kunna ta vidare cert inom kåren.

Escadercert: Ett krav för att få vara skeppare på jolle under escader dagtid. Utvecklar jollecertet med kunskaper om bland annat navigering.

Kölbåtcert: Ett krav för att få vara skeppare på kårens kölbåtar. Där scouten ska känna kölbåten och dess motor, navigera, förtöja, ankra, med mera.

Knopar och surrning:

Vid det här laget bör de viktigaste knoparna kunnas och fokuset kan därmed riktas främst till surrning. Dels att använda bas surrningarna för att göra **häftigare byggen** men även att lära sig några ytterligare som vinkelsurrning och raksurrning.

Märken:

Andra repmärket: Ett intressemerke där scouten ska kunna slå 5 knopar, använda dem i verkliga situationer, veta om olika repsorter samt hur det blir lättare att lyfta något med talja.

Bygga: Intressemerke man kan börja kika på som upptäckare. Det gäller att bygga något stort efter att ha gjort en egen ritning, såsom en flotte, hinderbana eller portal till ett läger.

Bygga avancerat: Testa fem olika konstruktionstyper och leda ett byggprojekt från egen konstruktion.

Eld och matlagning:

Kring eld kommer mycket upprepning från tidigare medan matlagningen fortsätter att utvecklas. Scouterna kan själva få planera mat till hajker, fundera på hur det går ihop med en budget och hur rimligt det är att utföra. Som många andra områden hos äventyrarna handlar det om att göra mer och utforska själv för att bli mer redo inför utmanarna och livet.

Märken:

Elda: En uppföljare på Brinna där det även testas på att elda utan komponenter som behövs (syre, värme, bränsle) och mer kring säkerhet och släckning.

Mattrean: Planera och laga egen meny för läger eller övernattnings utifrån en budget. Tänka igenom hur nyttig och hållbar den är.

Sjukvård:

Scouten kan nu bli ännu mer redo för de flesta situationer som kan uppstå. Detta inkluderar släcka brand, HLR, överblicka en olycka och agera utifrån det. Det som skiljer sig mest från tidigare är att någon med aktuell sjukvårdsutbildning är med och lär ut.

Märken:

Rädda: LABC, HLR, frostsador, släcka brand på person och mycket mer som lärs ut av sjukvårdsutbildad person.

Övernattningar:

Även om hajker på många sätt liknar dem i upptäckarna finns det några skillnader att fokusera på. Dels mer frihet från scouterna att planera bitar själva som maten eller någon aktivitet.

Dessutom är det viktigt att kunna packa efter behov. Det kan tillämpas genom vinterhajker där det generellt behövs mer kläder, eller genom vandringshajker där det är viktigt att packa lätt.

Under tredje året finns det även möjlighet att upptäcka mer om vad som händer i scoutstockholm, träffa andra i samma ålder genom Försmak eller göra gemensamma hajker med andra kårer eller utmanarna.

Övrigt:

Då många har kommit till den åldern där det händer väldigt mycket annat är det viktigt att hålla aktiviteterna spännande och visa vilka friheter som kommer i och med att de får planera aktiviteter själva. Till detta är det även roligt om tredjeåringarna får umgås med utmanarna för att veta hur det kan vara.

Till alla aktiviteter kan de flesta redan mycket av grunderna vilket gör att fokus får ligga på tillämpning. Exempelvis, de kan surra så vi utnyttjar det till att bygga en stor hinderbana, eller de kan segla så vi har mer tävlingar eller åker någon längre stans.

Utmanare

Utmanartiden präglas av att upptäcka och göra själv, med stöd från ledare. Vare sig det gäller större äventyr som att bestiga berg eller bara vara mer delaktig i distrikt och region. Som med

alla åldrar finns det märken att tas, men vilka som är intressanta är upp till scouterna själva ännu mer än tidigare. Speciellt populärt är fler båtcert, både kölbåt och propeller.