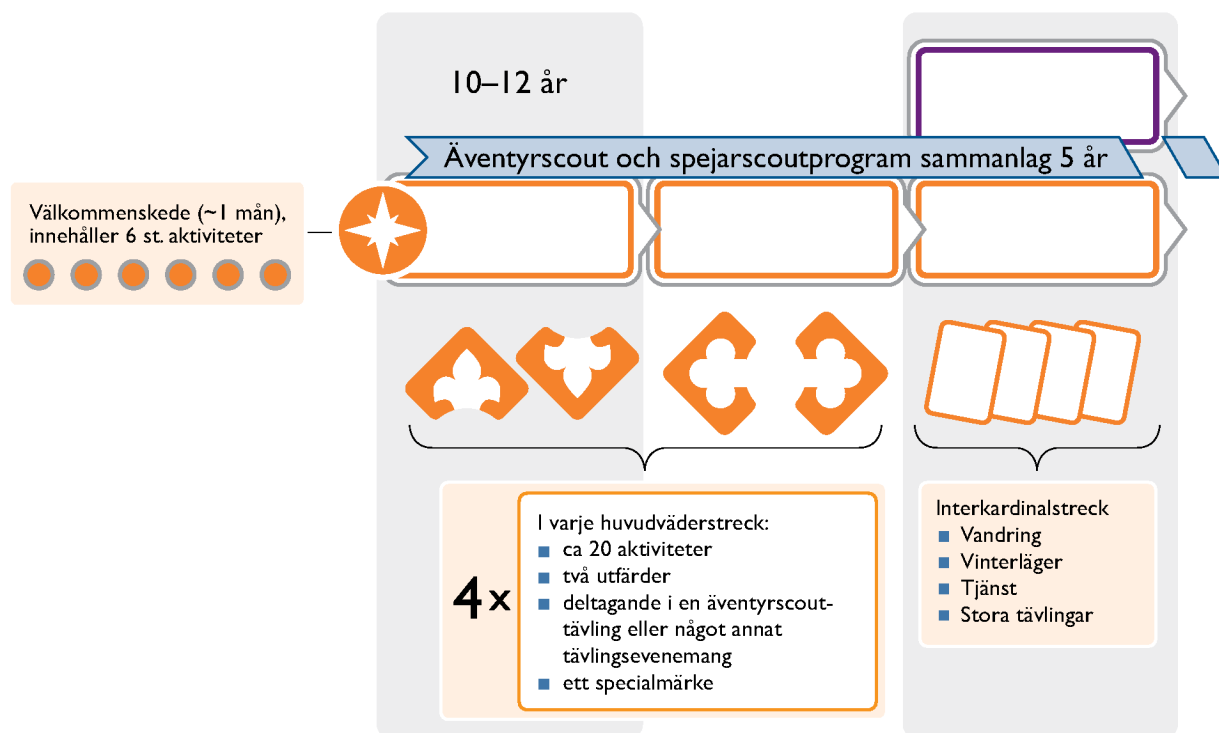




## Äventyrsscout

Äventyrsscouternas program består av väderstreck. Programmet börjar med ett månadslångt välkommenskede, under vilket äventyrsscouterna bekantar sig med det egna laget och med kåren. Efter välkommenskedet övergår man till att utföra huvudväderstrecken: norr, söder, väster och öster. Alla aktiviteter i väderstrecken utförs.

I varje väderstreck ingår:

- ett tjugotal aktiviteter
- två utfärder
- deltagande i en äventyrscouttävling eller något annat tävlingsevenemang
- minst ett specialmärke

Äventyrsscouternas grundprogram räcker två år. Ett valfritt tredje år består av interkardinalstreck enligt följande: vinterläger, tjänst, vandring och stora tävlingar.

Äventyrsscouten får ett märke efter välkommenskedet samt efter varje huvud- och interkardinalväderstreck. Äventyrsscoutens åldersgruppsigill är en kompassros i metall.

## Symboler

### Plats

-  Utfärd
-  Kårlokal
-  Läger
-  Båt
-  Utomhus
-  Stad

### Lämplig gruppstorlek

-  1 person
-  1-2 personer
-  2 personer
-  Patrull
-  Lag

### Annat

-  Obligatorisk aktivitet
-  Valbar aktivitet
-  15 Tid för förberedelser (minuter)
-  45 Tid för själva aktiviteten (minuter)
-  VS Aktiviteten utförs på veckoslutet

Målsättningen med aktiviteten är utmärkt med blå bakgrund

Alltid redo

# Välkommen – Proviant i ryggsäcken



Under välkommenskedet bekantar sig äventyrsscouten med det egna laget, med kåren och med scoutrörelsen.

## Äventyrsscoutlaget och kåren



Äventyrsscouten känner till kårens namn, halsduk och fana, kan det egna lagets namn och kaptenens namn samt vet vad äventyrsscoutprogrammet går ut på och vad man gör i scouterna.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med sitt lag och sin kår. Äventyrsscouten får en bild av scoutverksamheten i äventyrsscoutprogrammet och börjar eller fortsätter sin stig inom scoutingen som äventyrsscout.

Den nya äventyrsscouten kan inte nödvändigtvis ännu gestalta kårens storlek och strukturen på dess organisation. Målet är att äventyrsscouten förstår att vargungarna är yngre än äventyrsscouterna och att man blir spejarscout efter det två till tre år långa äventyrsscoutprogrammet. Det är också viktigt att man under de första mötena först och främst bekantar sig med de andra äventyrsscouterna och med kaptenen eller kaptenerna.

Bekanta er med den egna kårens halsduk, halsduksmärke, fana och andra kännetecken. Alla äventyrsscouter borde ha minst sin scouthalsduk på sig under alla scouttillställningar. Scouthalsduken är scouternas viktigaste kännetecken. Om det hör till kårens traditioner att få sin halsduk då scoutlöftet avges ska du berätta det för äventyrsscouterna.

Ett bra terminsprogram är en förutsättning för en högklassig verksamhet. Det är en god idé att gå igenom terminsprogrammet med laget under det första mötet. Förklara också för äventyrsscouterna varför man utför aktiviteter och avlägger specialmärken. Fundera tillsammans när det skulle passa med utfärder och specialmöten.

Berätta också om expeditioner. Informera om viktiga datum såsom löftesgivning eller kårens gemensamma händelser genast då du själv får reda på dem. Påminn om att man inte kan ge sig ut på utfärder utan de färdigheter man lärt sig på veckomötena och att specialmöten mister sitt värde om de hålls för ofta.

Börja småningom med att ta i bruk även patrullsystemet. Dela in laget i patruller under följande möte och utse patrulledare. Under de första mötena kan man exempelvis utföra endast delar av mötet i patruller och i framtiden öka tiden i patrullerna. Patrullssammansättningen kan variera åtminstone i början.

**Tillbehör:** kårens halsduk och halsduksmärke, fana, äventyrsscouternas aktivitetskort

## Kaptenen

**Uppgift:** Kaptenen leder verksamheten. Under gruppens första möten lönar det sig kanske inte ännu att dela upp äventyrsscoutlaget i patruller, utan all verksamhet kan i huvudsak ledas av kaptenen.

## Tips

- Berätta genom din egen scouthistoria om allt man kan göra i scouterna. Ta med foton från olika scoutevenemang du själv deltagit i. Berätta vem som var dina ledare och berätta vad de scouters som var med i din flock eller patrull gör inom scouterna idag.
- Om möjligt, be kårchefen besöka ert möte. Kårchefen kan föreläsa kårlokalen och presentera andra grupper och ledare som samlas där för er.
- Namnet på gruppen är det viktigaste av de gemensamma kännetecknen. Laget kan välja namn själv eller arva namnet. Under lagets första möte lönar det sig att börja planera namnet eller bekanta sig med ett på förhand givet namn. Om det hör till kårens traditioner att gruppen får ett namn som använts i årtal behöver man alltså inte planera namnet. Istället kan man berätta om föregående grupper med samma namn, om deras traditioner, deras vanor och vilka skatter de lämnat efter sig såsom vimplar och gamla dagböcker. B-P försåg patrullerna med djurnamn på det första scoutlägret. Här påbörjades en lång tradition som är populär ännu idag. Laget kan heta t.ex. Björnen, Hermelinen eller Örn. En nyare version av samma tema kan vara Krokodil som exempel. Hånfulla eller annars negativa namn bör undvikas. I rörmodellen (patruller där yngre medlemmar kommer till an efter som äldre faller bort) byts namnet inte i regel ut, utan kan vara arvt från årtionden tillbaka. I en del kårer är praxisen att patrullernas namn är i singularis, flockar i pluralis: Patrull Hermelin och Flock Hermelinerna. På det första scoutlägret på Brownsea Island år 1907 var lägerpatrullernas namn Spovarna, Korparna, Vargarna och Oxarna. Denna del av scouthistoria kan användas som taptotal på det första mötet.
- Öva på kårens halsduksmärke och fanans symbolik genom att göra en plansch. Rita märkena och fanan och skriv upp när de har tagits i bruk och vem som har planerat dem. Äventyrsscouterna kan öva halsdukens och fanans symbolik genom att rita dem. Patrulledaren kan rita halsduksmärket och fanans konturer färdigt, scouterna färglägger eller klistrar rätt klippta och färgade silkespappersbitar på de rätta ställena. Kårens logo går också att trycka eller rita på tyg, som senare görs till egna påsar för matkär.
  - Skattjakt: Rita en mystisk karta över kårlokalen och märk ut skatter med kryss. Låt äventyrsscouterna söka skatterna i kårlokalen. Skatterna kan vara t.ex. godis eller frukter som man äter tillsammans i slutet av mötet eller äventyrsscouternas aktivitetskort

som äventyrsscouten får behålla (ett kort per äventyrsscout).

- Om äventyrsscoutlaget är en vargungeflock som ska flyttas upp som grupp och är med i en uppflyttningsceremoni, kan den här aktiviteten och det första äventyrsscoutmötet vara en del av en längre uppflyttningsutfärd.

## 28 Scoutseder



Äventyrsscouten kan åtminstone scouthälsningen och vet varför scouter hälsar med vänstra handen.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med scoutseder och deras bakgrund.

### Kaptenen

**Anvisning:** Gå igenom scoutseder och deras bakgrund. Varför hälsar man med vänstra handen? Hur gör man scouthälsningen? Bekanta er också med hälsning till fanan. Berätta om scouternas ropkultur. Ropa kårens egna rop, sjung scout- och matsånger.

Under ett möte kan ni gå igenom scoutseder och scoutingens historia. Men det lönar sig att ta upp traditionerna även senare i sina rätta sammanhang, så att kunskaperna länkas till den praktiska verksamheten. På så sätt fastnar det bättre i minnet.

### Tips

- Du kan använda scouthistorier och -legender i en kvällsberättelse eller uppmana patrulledarna att bekanta sig med historien och läsa den för de andra. I Scoutwikin finns en bra artikel om B-P:s tanke bakom hälsningen.
- Du kan också berätta kort om roliga scoutseder i din kår, såsom matsånger och rop.
- Berätta historien bakom kaptenernas scoutnamn, om sådana finns. Scoutnamn har en tendens att uppkomma av sig själv och de behöver oftast inte funderas ut. Påminn om att det inte i något sammanhang är fråga om ett öknamn, utan ett smeknamn, som ofta har fått sin början från någon vitsig händelse eller av personens karaktärsdrag.

### Scoutsedernas bakgrund

Att känna igen och kunna olika scoutseder skapar en känsla av samhörighet med alla scouter. Sedernas historia och betydelse bör gås igenom. På detta vis lär sig också äventyrsscouten huvuddragen i scoutingens och kårens historia.

Syskonringen (eller broder- eller systerringen) avslutar mötet. Äventyrsscouterna tar varandra i hand, genom att korsa sina armar, så att vänster hand är överst. Man kan hålla grannkamraten i handen som vanligt eller knäppa händerna med honom/henne. Det finns nästan lika många sätt att utföra syskonringen som det finns scoutkårer. Ta reda på din egen kårs syskonringtradition och lär ut den åt laget.

De tre lyfta fingrarna som används i scouthälsningen påminner om

- att älska Gud, sin nästa, fosterlandet och mänskligheten
- att hjälpa andra och
- att förverkliga scoutidealen i sitt liv

Somliga anser att de tre lyfta fingrarna symboliserar den heliga treenigheten:

Fadern, Sonen och den heliga Anden. Cirkeln som bildas av tummen och lillfingret symboliserar vänskapen mellan alla världens scouter. Tummen ovanpå lillfingret symboliserar att de stora skyddar de små. I patrullen är vargungarna och de yngre äventyrsscouterna de små.

### Scoutdräkten



Äventyrsscouten känner till åldersgruppens scoutdräkt enligt kårens traditioner och vet hur man känner igen andra scouter

**Beskrivning:** Äventyrsscouten känner till scoutdräkten och dess användning samt de vanligaste scoutmärkena

**Tillbehör:** Äventyrsscouternas märken, scoutskjorta, andra allmänna scoutmärken, baret, väiski, scoutbälte

### Kaptenen

**Anvisning:** Bekanta er med den scoutdräkt som äventyrsscouterna använder i er kår. Ska man använda väiski, kårens båtmössa, baret eller någon annan huvudbonad? Fundera tillsammans på varför det lönar sig att skaffa en scoutdräkt och hur man får tag på en i den egna kåren. Föregå själv som exempel och använd scoutdräkt på alla möten. Instruera äventyrsscouterna att bekanta sig med scoutmärkena patrullvis och att ta reda på deras betydelse. Öva märkenas placeringar genom att lägga dem på rätt ställe eller genom att rita ut dem.

Gå igenom åtminstone följande märken:

- organisationsmärket för Finlands Scouter och Finlands Svenska Scouter
- löftesmärket för WAGGGS och WOSM samt kårens egetärke, om sådant finns
- Äventyrsscoutmärket med alla väderstreck
- Interkardinalstrecken
- Äventyrsscouternas specialmärken
- Kaptensmärket
- Ledarnas blåa visselpipsband
- Scoutledarens spänne och lädersölja
- Spejarscouternas märken för olika etapper
- Kårens utmärkelsetecken

### Tips

- Patrulledaren och äventyrsscouterna kan leta upp scoutdräktens presentation i färdighetsboken Ryggsäcken och därefter bekanta sig med märkena som hör till scoutdräkten genom att placera ut dem på en tom scoutskjorta t.ex. med hjälp av säkerhetsnålar. När de enligt sitt eget tycke är färdiga, presenterar de scoutskjortan och märkenas betydelse åt de andra äventyrsscouterna. Efter övningen tävlar patrullerna sinsemellan med samma uppgift: man får poäng i snabbhet, rätt placering och korrekt förklaring.
- Samma sak går att utföra med färre deltagare (om laget inte delats in i patruller), kaptenen berättar kort betydelsen av varjeärke som hör till scoutskjortan, om halsdukar, spännen och dylikt och därefter får varje äventyrsscout turvis sätta fast märkena på skjortan.
- Istället för en tygskjorta kan man också använda en stor utprintad eller ritad skjorta som pappersmärken ska fästas på. Se även en virtuell scoutskjorta: scout.org.uk
- Kims spel på scoutskjortan: Avlägsna någotärke. Vem av äventyrsscouterna kommer först på vilketärke som saknas? Det går också att leka sätta svans på åsnan, äventyrsscouterna försöker då turvis att placera ut märkena på rätt ställe med ögonbindel. Leken fungerar också på tid där snabbast vinner.
- Ta med egna, för dig viktiga scoutsymboler. Berätta om gamla halsdukar, lägerhalsdukar, förtjänsttecken, lägermössor, väiskin eller Gilwell-halsduken. Om du har swoppat något ta med föremålen och berätta grunderna om swoppling. Mer om swoppling t.ex. på scoutwiki.
- Modevisning: Någon av äventyrsscouterna fungerar som mannekäng, klädd i en fullständig scoutdräkt. Presentera dräktens detaljer noggrant. Humor och inlevelse är mycket tillåtet!
- Märkesdomino: Rita märken på kort och skriv ut något annat märkes namn på samma kort. Låt äventyrsscouterna göra en ring av korten så att märket och dess rätta namn är bredvid varandra.

### Om scoutdräkten

Scoutdräkten är en av många scoutseder som sammanför alla världens scouter. B-P ville klä alla scouter i likadana dräkter, så att det inte gick att se på klädnaden om scouten kom från rika eller fattiga omständigheter. Grundtanken är samma som för skoluniformen som

finns i många länder. B-P var soldat, så uniform var ett naturligt val för honom. Det finns många olika scoutskjortor, men scouthalsduken hör alltid till dräkten. Finländska scoutkårer använder, förutom vissa undantag, bruna eller blåa scoutskjortor. Den blåa scouthalsduken är vanligast, på den syr, broderar eller trycker man kårens eget märke. Halsduken kan vara vilken färg som helst och den kan ha kantränder eller –band. Mer info om scoutdräkten finns på scoutwikin, i artiklarna Scoutdräkten och Scouthalsduken. Olika kårens halsdukar går att beundra i scoutmuseets samlingar i Åbo eller på stora scoutevenemang.

## Patrullens rop



**Beskrivning:** Äventyrsscouterna hittar på ett rop eller något annat kännetecken för laget.

**Tillbehör:** olika färdiga rop, om man vill

## Kaptenen

Uppgift: Ge exempel på olika scoutrop och roptraditioner

**Anvisning:** Ge patrullerna i uppgift att hitta på egna rop eller andra kännetecken för laget. Prova ropen och välj det bästa. Om laget redan har ärvt ett rop, lär ut det och kårens andra traditionella rop. FiSSc-rop är också bra att kunna. Ropet kan även vara längre, till exempel rappning. I vissa kårer finns det inte roptraditioner. Istället för ett rop kan man hitta på en hemlig symbol, en hälsning eller en knackning. Senare kan man hitta på egen symbolik även för patrullerna.

”Varje patrullmedlem ska kunna härma patrulldjurets läte, medlemmarna i Patrull Blodhund ska kunna härma blodhundens morrande. Med hjälp av det här lätet kan patrullmedlemmarna hålla kontakt med varandra när de är gömda eller när de rör sig på natten. Ingen har tillåtelse att använda något annat än den egna patrullens rop. Patrulledaren kan när som helst sammankalla sin patrull med sin viselpipa eller patrulldjurets läte.”

*Scouting for boys*

## Vimpel och loggbok



Äventyrsscouten deltar i förevigandet av lagets historia

**Beskrivning:** Äventyrsscouterna pysslar tillsammans ihop en vimpel eller loggbok

## Kaptenen

**Anvisning:** Tillverka tillsammans olika symboler för laget. Gör en vimpel eller loggbok. Vimpeln kan tillverkas av t.ex. läder och loggboken kan bindas eller så kan man pyssla ihop pärmar på ett färdigt häfte. Ifall vimpeln och loggboken är arvegods kan ni tillverka något annat eget, t.ex. en kista, en sparbössa, en ställning för aktivitetskorten, nyckelringar, en maskot eller en officiell stämpel.

## Tips

Det tar tid att göra både vimpeln och loggboken, därför bör du tänka noga på mötet då du planerar tidsåtgången. Tio äventyrsscouters kan inte pyssla ihop en vimpel på samma gång. Om ni gör både en vimpel och loggbok, lönar det sig att dela upp arbetet på exempelvis två patruller. För att vimpeln och loggboken ska vara i bruk redan under lagets första officiella scoutevenemang, lönar det sig att börja med arbetet redan under de första mötena. Man bör också förbereda sig på att t.ex. sömnad för hand inte är en särskilt snabb teknik.

## Loggboken

Om ni köper en färdig bok att använda som loggbok, borde ni ändå ändra om den till en scoutbok. Till boken kan man göra utbytbara textil-, läder- eller träpärmar, då kan innehållet vara t.o.m. ett häfte. Det sämsta alternativet är limmade häften som säkert går sönder i bruk.

## Bokpärmar

**Tillbehör:** två brädbitar, läder, en hammare och småspik, såg, ladersnöre eller annat starkt snöre, borrh.

Såga bort 3 cm från den ena brädans (frampärmens) kant och borra hål i den och i den hela brädan (bakpärmen). Använd färdigt hålstansade papper som modell, som ni senare kan använda som blad i loggboken. Klipp ut gångjärn ur lädret och spika fast dem i frampärmen och dess kantbit. Klipp ut en dekoration ur lädret och fäst den på pärmen genom att spika eller limma fast den. Lägg så mycket färdigt hålstansat papper som ni behöver mellan pärmarna och trä sedan snöret genom hålen. Bind ihop snörets ändor.

## Bokbindning

Vik pappren på hälften och bunta ihop i rätt ordning inifrån, t.ex. av tio papper i storlek A4 blir det ett 20-sidigt häfte i A5 format med pärmar och 36 textsidor. Det lönar sig inte att bunta ihop mer än tio sidor av normal papperstjocklek. Sy ihop sidorna på två ställen med lintråd i den vikta skarven med minst en centimeter breda stygn. Om det är flera pappersbuntar; trä tygtråden under stygnen i buntarnas ryggar. Limma fast kraftpapper i buntarnas ryggar eller tejpa dem. Det går också att göra pärmar av plastat papper, läder och/eller kartong. Limma fast pärmsidorna i pärmarna och limma till slut fast en rygg av läder eller tyg.

## Vimpel

Om ni vill göra vimpeln tillsammans, dela upp arbetet så att alla gör en symbol som föreställer sig själv och limmar fast den på vimpeln. Alternativt kan en del av gruppen göra vimpelns skaft eller dekorationstofsar osv. Hitta en hantverkarteknik som passar er i Ryggsäcken. (Lim brukar inte hålla i scoutsammanhang). Bekanta er med gamla patrullers vimplar; hur har stilen ändrats genom åren?

## Vimpelns skaft

**Tillbehör:** täljkniv, smör eller margarin. Be markägaren om lov att ta ner en liten buske. Såga av en ca 1,7 meters käpp. Ändan kan ha utväxter, vara rak eller böjd. Av trädets rötter får man också en snygg käpp till vimpeln. Tälj träet väl, men skada inte ytan under. Hetta upp skaftet över lägerelden och gnid ytan med smör då och då t.ex. med hjälp av smör- eller tidningspapper. Småningom får träet en vacker gyllenbrun yta. På skaftet kan man fästa patrullens märke eller rista in patrullens namn eller ett trämärke. På samma sätt kan du tillverka en scoutstav åt dig själv. Vimpelns skaft kan också dekoreras genom att snida in olika figurer i träet.

## Stämpel

Planera ett bildtema för lagets stämpel. Gröp in en bild spegelvänt i t.ex. linoleum eller gummi. En tillfällig stämpel går också att göra av t.ex. potatis, kork eller styrox eller pyssla ihop av en softis-skiva. Det går att limma fast exempelvis en träbit som handtag.

## Lagets regler



Äventyrsscouten deltar i det gemensamma beslutsfattandet.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i att göra upp lagets regler.

**Tillbehör:** verktyg för att snickra eller pyssla ihop en regeltavla

## Kaptenen

**Anvisning:** Diskutera tillsammans hurudana regler laget behöver och gör en regeltavla. Kaptenen bör läsa målen för fostran före reglerna görs upp. Det är inte frågan om att göra en snygg regellista. Din uppgift är att få äventyrsscouterna att förstå att reglerna görs för dem och inte för ledaren. Om och när reglerna bryts går ni igenom regeln på nytt och funderar på varför ni bestämde er för att utforma den. Regler som inte följs mister sin betydelse. Lämna rum för nya regler.

## Tips

1. Det är bra om reglerna inte är fler än fem så de är lätta att komma ihåg. Reglerna bör vara positiva och inte bara förbud: t.ex. ”vi är vänliga mot alla”.

2. Det lönar sig att hänga upp reglerna på kårlokalens vägg. . När man kommit överens om reglerna och de är nedskrivna skriver alla under t.ex. med sitt scoutnamn-bomärke. Ett stiligt alternativ är att skriva reglerna på krönikans första blad, bränna in dem i trä- eller läderpärm eller brodera på tyg. Regeltavlan som hängs upp på kårlokalens vägg går också att göra av läder eller tyg istället för kartong. Lådet går att spänna upp mellan käppar eller så kan ni snickra ihop en tavla av faner inramad med rep.

### Att utforma och följa reglerna

När aktiviteter utförs tillsammans med barn händer det allt möjligt. Åt en grupp stor som ett äventyrsscoutlag är det bra att göra reglerna tillsammans så att scoutingen är trevlig för alla, även kaptenerna. Om äventyrsscouterna på allvar har uppfattat reglerna som något viktigt är det lätt att hänvisa till dem i svåra situationer.

När du berättar varför reglerna är viktiga, kan du motivera dem ur din egen synvinkel: kaptenen är den som ansvarar för att alla äventyrsscouts har det trevligt och tryggt i scouterna. Scoutingen är ett fritidsintresse även för kaptenen, så en regel kan vara t.ex. att man meddelar då man inte kan närvara, så vet du hur du ska planera er verksamhet. Reglerna är gemensamma spelregler, vars uppgift är att säkerställa att alla har en jämlik chans att delta i verksamheten. Reglerna får inte vara för många, de ska vara motiverade, de ska gå

att hålla under alla omständigheter och alla ska vara bundna att följa dem, även kaptenen. Gemensamt utformade regler kan till och med förstärka sammanhållningen. Därför bör man diskutera reglerna tillsammans. Speciellt i början av verksamheten är det viktigt att alla förstår reglerna. Gränser ska bestämmas konsekvent och deras mening ska klargöras för alla. Äventyrsscouterna ska förstå att reglerna inte görs bara för skojs skull. Ett bra sätt att framföra en regel är att presentera den i ett positivt ljus, ett förbud får man ofta lust att bryta mot. T.ex. "retas inte" går att uttrycka på annat sätt; "vi stöder varandra så att alla ska ha det bra". Man behöver ändå inte framhäva ordningen och reglerna. Normalt leder kaptenen och håller i trådarna på ett sådant sätt att samspelet fungerar. Man behöver inte dra upp reglerna ifall de inte bryts.

Äventyrsscouternas säkerhet ligger på kaptenens ansvar under tiden för scoutverksamheten. Ibland dyker det upp situationer då det inte finns rum för diskussion. T.ex. om en scout slår en annan måste kaptenen ta en fast ståndpunkt i frågan. Ingen får med sitt beteende skada någon annan. Ju mer äventyrsscouterna är med och bestämmer om reglerna, desto bättre tar de dem till sig. När reglerna klargörs från början, vet alla på vilket sätt man ska handla för lagets bästa i alla situationer.

## Norr



Efter välkommensketet fortsätter äventyret mot norr. Målet under den första hösten är att man lär sig överlevnadsfärdigheter i naturen så att laget redan på den andra utfärden kan övernatta en natt i skogen och så att alla kan känna sig bekväma och trygga. Äventyrsscouterna lär sig alltså grunderna i att röra sig i naturen.

### Loggboksförare



Äventyrsscouten deltar i förevigandet av lagets historia

**Beskrivning:** Äventyrsscouterna skriver turvis i lagets loggbok. Var och en kan skriva hemma på sin fritid efter att den första historien skrivits tillsammans på ett möte.

**Tillbehör:** skriv- och rittillbehör och lagets loggbok

### Kaptenen

Uppgift: att hjälpa scouterna att komma i gång, vara exempel

**Anvisning:** Instruera äventyrsscouterna i hur man skriver loggbok t.ex. på samma gång då laget pysslar ihop loggboken eller pärmarna. Skriv den första texten tillsammans och skriv även lite information om varje äventyrsscout på bokens första sida. Limma också in fotografier på varje scout. Alternativt kan du själv ta den första skrivturen och skriva en "modell", då är det lättare för äventyrsscouterna att själva skriva efteråt. Visa också äldre grupper loggböcker och berätta vilka roliga minnen de är i framtiden. Sporra och berätta om olika sätt att förverkliga loggboken. Rita och limma in klistermärken. Limma in fotografier t.ex. från utfärder – att skriva ut digibilder är både lätt och billigt. Gör historier genom att intervjua folk, med hjälp av serier eller i nyhetsstil.

### Sjömansknop



Äventyrsscouten lär sig att slå sjömansknopen.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar att slå sjömansknopen och vet hur man använder den. Dessutom ska äventyrsscouten känna till tjuvknopen och kärringknopen.

**Tillbehör:** knopband

### Kaptenen

**Anvisning:** Ge varje äventyrsscout ett eget knoprep och visa långsamt hur knopen slås.

### Tips:

Sjömansknopen är en bra knop då man vill sammanfoga två lika tjocka rep av samma material. Scouthalsduken binds ofta med en sjömansknop. Det går också att knyta scouthalsduken med en vänskapsknop. Sjömansknopen används också på sjön då man revar seglen. Därför kallas den också revknop. Sjömansknopen måste göras omsorgsfullt, den är pålitlig då den är rätt gjord, men den blir ofta till en kärring- eller tjuvknop då den är fel gjord.

### Berättelse om sjömansknopen

Två kamrater träffades på gatan och skakade hand med höger hand så som man brukar (det högra repet snurras runt det som ligger under). Efter en liten pratstund kom det fram att båda var scout. Då skakade de hand på nytt, den här gången på scoutvis, d.v.s. med vänster hand (det vänstra repet snurras runt det som ligger under så att de korta ändorna blir samma sida). En för spänd knop går att lösa då man rycker bakåt i någon av de korta ändorna.



## Dubbelt halvslag



Äventyrsscouten kan slå dubbelt halvslag och dubbelt halvslag om egen part och vet hur de används.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig att slå dubbelt halvslag och dubbelt halvslag om egen part. Dessutom vet han när de används.

**Tillbehör:** band, rep, slakor

### Kaptenen

**Uppgift:** visa hur man slår knoparna och gör modeller, dela ut uppgifterna och utrustningen åt patrulledarna, ge råd och handled, ge feedback

**Anvisning:** Lär först ut knoparna åt patrulledarna och be dem sedan att öva i patrullerna med de andra

### Patrulledaren

**Anvisning:** Följ anvisningarna du fick av kaptenen. Lär ut dubbelt halvslag och dubbelt halvslag om egen part till patrullen. Öva på knoparna tillsammans. Övervaka att alla i patrullen övar sig på att slå knoparna.

**Tips:** Dubbelt halvslag används för att fästa ett rep i t.ex. en påle, ett hjul, ett räck. Knopen slås genom att man virar två ringar i samma riktning. Den vänstra ringen viras medsols och den högra motsols. Knopen måste spännas bra för att den inte ska gå upp. Dubbelt halvslag om egen part är bra att använda om man vill binda repet runt t.ex. ett träd eller en sten. Knopen är lätt att slå och öppna, trots att repet är spänt.

## Såg



Äventyrsscouten kan använda och förvara en såg på ett säkert sätt.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig på att använda såg på ett säkert sätt.

**Tillbehör:** olika sågar (bågsåg, sticksåg, bladsåg, handsåg) och trämaterial att såga (antingen till att snickra eller till ved)

### Kaptenen

**Uppgift:** trygga att sågandet löper säkert

**Anvisning:** Gå igenom sågens grunder, dess användning och säkerhet med patrulledaren.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Visa patrullen hur man använder en såg. Se till att alla i patrullen får prova på att såga.

**Tips:** Såga ved till lagets lägereld eller vindskyddsövernattning. Patrullerna kan tävla om vilken patrull som först sågar ett visst antal klabbar. Snickra ihop ett torkträd till lägret, ett bord, staket eller en anslagstavla. Gör en ram till loggboken med en sticksåg eller bladsåg eller en låda till lagets eller patrullens saker. På våren kan ni bygga fågelholkar till kärlokalsens gård.

## Kniv



Äventyrsscouten lär sig tälja rätt och säkert och kan räcka och förvara kniven på rätt sätt.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar knivanvändning. Äventyrsscouten täljer och bekantar sig med säker användning av kniv.

**Tillbehör:** egna knivar, reservknivar, första hjälpen utrustning

### Kaptenen

**Uppgift:** lära ut knivregler, visa de rätta täljteknikerna, rätta fel arbetssätt och göra en modell på förhand

**Anvisning:** Gå först igenom säkerhetsregler som man måste följa då man använder kniv. Öva er parvis eller i ring på att räcka verktygen

till varandra och på att bära dem med sig. Diskutera olika arbetssätt och varför vissa av dem är bättre än andra. Be scouterna att ta med sig sina egna knivar och jämför deras egenskaper. Öva er på att tälja och tillverka något användbart; tände, grillpinnar, stekspadar, visselpipor, smörknivar eller nyckelringar.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Se till att alla följer reglerna.

### Tips:

### Om kniven till Kaptenen

Kniv hör till scouternas grundutrustning. En passlig längd på bladet är 7-10 cm eller samma längd som scoutens handflata. Ett för smalt blad fastnar lätt i träet. Slidan ska hålla kniven bra på plats. Kniven bör vara ren, torr och väl vässad. Det sker lättare missöden med slöa knivar. Försäkra dig alltså om att alla scouter använder vassa knivar. Det går att vassa knivar med en slipsten. Alla knivar går ändå inte att vassa. Tänk på detta innan du skaffar en kniv.

## Eld



Äventyrsscouten förstår varför säkerheten är viktig då man handskas med eld och har en allvarlig inställning till eld

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig i praktiken på att göra ett bra eldningsbotten, att tända en eld och att släcka en.

**Tillbehör:** kniv, såg, olika tände, ved, ämbar, vatten, tändstickor

### Kaptenen

**Uppgift:** ansvara för säkerheten

**Anvisning:** Gå igenom säkerhetsregler för eldning. Bekanta er med de rätta sätten att bygga upp en lägereld och att tända och släcka den. Uppmana patrulledarna att göra upp lägereldar säkert tillsammans med patrullen. Tänd och släck inte elden i onödan, utan öva er på att elda t.ex. på en utfärd i matlagningssammanhang. Man kan också fråga den lokala brandkåren om de vill hjälpa er i eldhantering eller komma och berätta om att elda till kärlokalsen. På det sättet får ni säkert rätt och uppdaterad info!

### Patrulledaren

**Anvisning:** ta hand om säkerheten och håll reda på tändstickorna. Dela upp arbetet mellan scouterna så att alla har något att göra.

### Tips:

#### Lägereldstävling

Spänn ett långt snöre mellan två träd på ca en meters höjd. Varje scout gör upp en eld på sin plats under snöret. Vem lyckas först få sin eld att bränna av snöret?

Då man gör upp eld ska den alltid ha något syfte, t.ex. matlagning eller lägerbål.

Man måste alltid ha markägarens tillstånd när man ska elda. Det är totalt förbjudet att göra upp en eld vid varning för skogsbrand. Elden läggs på en skyddad plats, på gott avstånd från buskar och träd. En sandbotten vid en vattenlinje är den bästa platsen. Eld lämnar permanenta märken i berg och klippor och dessutom kan berget vittra sönder. Man får inte heller elda på torv p.g.a. att den lätt börjar pyra.

Innan man tänder elden lönar det sig att ha ved tillräckligt nära. Kom ihåg att man inte får samla in ved från skogen utan markägarens tillstånd. Man ska också ha vatten och sand för släckning bredvid elden hela tiden, även om en sjö finns i närheten. Gör inte upp en onödigt stor eld, risken för skogsbrand är större med en stor brasa än en liten och det går också åt mer ved vid en större brasa. Gör inte upp en ny eldplats om det redan finns en sådan i närheten. Att tända en eld börjar med att bygga upp den och detta bör göras noggrant.

1. Eldens underlag röjs på ett tillräckligt stort område (ca 60 cm runtom). Eventuell torv och mossas tas bort i en fyrkant så att den kan läggas tillbaka och täcka eldstaden efteråt. Marken runt elden väts. På vintern gör man först upp en botten av trä för att inte elden ska slockna av snön.

2. Bra ved är tall, gran och torr björk. Dåliga är asp, lind, ungall och vide. Veden bör huggas tillräckligt smält. En huggen vedklabb brinner snabbare än en rund klabb. Färsk och våt ved börjar inte brinna så lätt men går att använda i en brasa som brinner bra.
3. Bra tände får man av många olika material; näver, tunna stickor, torra blad, ris, barr, hö, träflisor och granars torra grenar längst ner fattar lätt eld. En klabb på vilken man täljer flisor är ändå det bästa tändet.
4. Själva brasan radas upp ovanpå tändet så att klabben med flisor kommer längst ner, sedan annat tände och till sist riset. De första små klabbarna läggs med först då elden brinner ordentligt.
5. För att få en bra eld måste vedklabbarna stå tillräckligt tätt, men inte för tätt eftersom elden då kvävs. Kontrollera också att brasan är stabil och stadig.
6. När man tänder en eld ska man hålla tändstickan vänd neråt och skyddad så att vinden blåser mot ryggen på den som tänder. Tändet som finns på den blåsiga sidan tänds först, så sprider sig elden lätt till resten av brasan.

När elden har slocknat, eftersläcks brasan även noga med vatten. Brasans grund, glöd, området runtom och området under stenarna väts också. Mull får inte användas då man släcker en brasa eftersom den kan börja glöda och flamma upp till och med ännu nästa dag. Eldplatsen städas alltid så att den syns så lite som möjligt. Eldplatsen kan täckas med t.ex. torv som har tagits bort från eldplatsen före man börjar elda. Försäkra er om att elden verkligen slocknat helt så att den inte lämnas att glöda!

Innan ni tänder en endaste eld ska ni gå igenom med hela gruppen hur man släcker en eld. Man måste kunna handskas med en eld så att den inte brinner fritt och sprider sig. Av denna orsak är det viktigt att man kan släcka en eld rätt och effektivt.

En eld behöver tre saker för att kunna brinna: hetta, syre och brännbart material. Om ett av dessa tas bort slocknar elden. Att hålla på vatten gör att det brinnande materialet svalnar och elden slocknar. Om man kväver elden, d.v.s. täcker elden, hindrar man elden från att få syre. På de här sättet släcker man också en vanlig lägereld säkert. Efter att man släckt elden måste man också övervaka att den verkligen slocknat. Om man vill vara säker kan man gräva upp grunden under brasan och vata marken en meter runtom. En del av skogsbränderna får sin början av lägereldar som lämnats och glöda och inte blivit ordentligt kontrollerade. Använd vatten eller en ändamålsenlig brandfilt för att släcka elden. Var än det brinner en brasa borde det finnas en hink med släckvatten bredvid.

## Utrustningslista



Äventyrsscouten övar sig tillsammans med de andra på att göra upp en utrustningslista och kan räkna upp basutrustningen för en utfärd.

**Beskrivning:** Äventyrsscouterna gör tillsammans en utrustningslista för en utfärd och bekantar sig med vad basutrustningen för en utfärd är.

**Tillbehör:** papper + penna, modeller för olika utrustningslistor

## Kaptenen

Uppgift: Vägledning. Den vuxna berättar inte endast de rätta svaren utan försöker få äventyrsscouterna att själva tänka efter och komma på saker att skriva upp.

**Anvisning:** Bekanta er med utfärdsutrustning och öva er att packa den. Ni kan t.ex. pyssla ihop en lager-på-lager pappersdocka som går att klä, hålla en packningstävling och göra upp utrustningslistor för kommande utfärder.

## Tips:

### Egen utrustningslista

Äventyrsscouterna gör en egen utrustningslista varje gång före en utfärd, på det här sättet blir det rutin för scouten. Fundera tillsammans på vad som borde finnas i den gemensamma utrustningen och vad alla bör ta med sig. Kanske något kan lånas av en kompis om det behövs?

## Utrustningsmeddelande

Dela upp laget i patruller. Placera ut ryggsäckar lite längre bort som alla innehåller samma utfärdsutrustning. Alla får en egen lapp där det står en utfärdsak, denna sak ska sökas i ryggsäcken. En äventyrsscout i gången söker efter sin sak genom att sticka ner handen i ryggsäcken. När saken hittats, springer scouten tillbaka och skickar iväg nästa. Den patrull som först hittar alla saker vinner. Efter leken går ni tillsammans igenom innehållet i ryggsäcken och övar er på hur man packar rätt. Fundera på vilken utrustning som behövs för kommande läger och hur de ska packas så att allt går att hitta lätt. Packa inte ner vassa föremål.

## Ryggsäckspackning

Ta med dig en ryggsäck och alla möjliga sorters nödvändiga och onödiga utfärdstillbehör. Låt äventyrsscouterna packa ryggsäcken, under övervakning, för olika sorters utfärder och årstider. Fundera på vad man behöver på en utfärd och vilka saker som ska packas var. Ställ in ryggsäcken rätt.

## Sovsäckspackningstävling

Ta med två i stort sett likadana sovsäckar. Dela in laget i två patruller och lägg sovsäckarna ca tio meter bort. Vid signal ska scouterna ta ut sovsäcken ur sin påse, lägga sig in i sovsäcken, dra fast dragkedjan, komma ut ur sovsäcken och tynga in sovsäcken tillbaka i påsen. Snabbast vinner.

På olika utfärder behövs olika utrustning. Med gummistövlar, karta, kniv och tändstickor kommer man redan långt. Det viktigaste då man packar är att tänka på om utrustningen passar för just denna utfärd eller för något annat. Det viktigaste är utrustningens användbarhet och att den är praktisk, inte märke eller pris. Man borde också tänka på utrustningens miljövänlighet. Till utfärder borde man välja matkärn av plast och metallbestick som håller många utfärder och läger och som är lätta att diska. När man väljer utrustning ska man tänka på hur bra de passar åt den som ska bära den. Något som passar utmärkt åt en kan vara helt opassande för någon annan. Bl.a. följande saker borde beaktas:

- rätt storlek, t.ex. sovsäcken måste vara tillräckligt lång och varm
- hållbarhet, saker som går sönder mitt i en utfärd är bara till besvär
- vikt och att sovsäcken tar lite utrymme om man ska använda den på en vandring eller hajk
- många användningsmöjligheter, varför bära många olika saker i ryggsäcken om man klarar sig med en? Fast man ska ha med mycket saker, lönar det sig att packa allt i en ryggsäck, så att den som ska på utfärd själv orkar bära den. Den som ska på utfärd packar själv det som behövs, så hittas sakerna lättare och snabbare. Ordning gör det enklare att hitta olika saker och jämnar ut tyngden. Därför är det bra att packa sakerna skilt i helheter i olika påsar; matredskap, toalettartiklar, extra kläder osv. Det är bra att märka alla saker så att de hittar rätt ägare om de tappas bort.

När man packar en ryggsäck lönar det sig att hitta en lösning som passar en själv, det finns inget sätt som är rätt eller fel. Det viktigaste är att tyngdpunkten är så nära kroppen som möjligt. Något hårt eller vasst får dock inte trycka direkt mot ryggen. Man får inte heller packa så att något hänger löst utanför ryggsäcken. Det lönar sig inte att packa med något onödigt om man måste bära allt på ryggen. Å andra sidan får man inte heller glömma något viktigt så att grundbehoven inte uppfylls (mat, dryck, varm och trygg känsla och tillräckligt med sömn).

När ni packar ryggsäcken, kom ihåg att kontrollera om ficklampans batterier fungerar, att kniven är vass och att det finns oanvända tändstickor i asken. Om ni packar ryggsäckar under ett möte kan man ge i uppgift att söka fel och brister eller egenskaper hos utrustningen som skulle vara en nackdel på en utfärd.



## Stormkök



Äventyrsscouten kan använda ett stormkök säkert tillsammans med en patrullkamrat.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med den modell av stormkök som kåren använder sig av (t.ex. Trangia) och lär sig att sätta ihop den, ta isär den och att packa ihop den. Äventyrsscouten bekantar sig också med stormkökets bränsle och dess säkerhetsföreskrifter och att sköta om stormköket.

**Tillbehör:** stormkök, bränsle, tändstickor

### Kaptenen

**Uppgift:** instruera patrulledarna, ta hand om brandsäkerheten

**Anvisning:** Ge patrulledarna en snabbkurs i användningen av ett stormkök

### Patrulledaren

**Anvisning:** Vidarebefordra stormköket och redskap till patrullen. Kontrollera att alla i patrullen övar sig på att använda stormköket. Alla ska kunna lägga ihop, ta isär och använda ett stormkök.

### Tips:

1. Öva er på att lägga ihop stormköket och att packa det. Klocka den snabbaste tiden.
2. Trangiarally. När patrullerna har övat sig på att använda stormköket, kan ni ha en patrulltävling. En ur varje patrull ska sätta ihop stormköket med ögonen förbundna med hjälp av de anvisningar resten av patrullen ger. Den patrull som först satt ihop stormköket rätt vinner.
3. Ni kan också bekanta er med gas- eller bensinstormkök om de finns till förfogande. Gå nogla igenom säkerhetsföreskrifterna.

## Utfärdsmat



Äventyrsscouten kan använda stormköket problemfritt och säkert tillsammans med sin patrull. Äventyrsscouten kan framställa en enkel varmrätt på stormkök.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten använder ett stormkök för att tillreda en maträtt.

**Tillbehör:** stormkök, bränsle, tändstickor, ingredienser, tillbehör till maten, matkärn och bestick

### Kaptenen

**Uppgift:** berättar om arbetssättet för patrulledaren, övervakar brand- och livsmedelssäkerheten

**Anvisning:** utför aktiviteten patrullvis, så att alla får prova på att använda ett stormkök i matlagningen. Instruera patrulledaren i användandet av stormköket, hanteringen av livsmedlen och i framställandet av maten.

### Patrulledaren

**Anvisning:** handla efter kaptenens anvisningar och framställ en maträtt på stormköket tillsammans med patrullen. Se till att alla patrullmedlemmar får delta i matlagningen, användningen av stormköket och städningen.

### Tips:

1. Du kan låta äventyrsscouterna planera den maträtt de vill tillreda på föregående möte. Om ni har möjlighet, kan ni också handla maten tillsammans.
2. Om det finns en affär nära kårlokalen kan du ge en viss summa pengar åt scouterna som de ska använda till att köpa de ingredienser som behövs.
3. För att alla skall delta i både matlagningen och städningen kan du dela ut uppgifterna redan på förhand: t.ex. att sätta ihop stormköket, att tända stormköket och övervaka lågan,

att tillreda maten, att diska matkärnen, att diska stormköket, att torka stormköket och att sätta ihop stormköket.

4. Gör också godsaker på stormköket. Gör popcorn, sockergratinerad ananas eller kräm.

## En natt i vindsydd



Äventyrsscouten får erfarenhet av att använda och övernatta i vindsydd eller hajkduk.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övernattar i ett vindsydd, stockvindsydd eller hajkduk

**Tillbehör:** ett vindsydd/en hajkduk per patrull, band, kniv, yxa, såg och övernattningsutrustning

### Kaptenen

**Uppgift:** den äldre ledaren hjälper till med att sätta upp skyddet, eftersom det är fråga om äventyrsscouternas första kontakt med ifrågavarande övernattningssätt. Den äldre ledaren sover också tillsammans med scouterna och det kan vara bra att också be en annan vuxen ledare med på den första övernattningen.

**Anvisning:** Hjälpa till och ge anvisningar om hur man sätter upp skyddet. Sätt upp skydden under dagen då äventyrsscouterna ännu har mycket energi och det är ljus. Förbered uppsättningen så att alla har något att göra och ingen behöver stå och se på. Motivera scouterna med att nästa gång får de göra allt själva.

Se till att alla har en lämplig plats att sova på och att allas saker är under regnskydd. Det är viktigt att skapa en känsla av trygghet under kvällen: gå igenom t.ex. när man går och kissar och hur man ska klä sig inför natten. Påminn scouterna att man även får väcka ledarna (om man behöver) under nattens lopp.

## Näsblod



Äventyrsscouten vet hur man ska göra om han själv eller hans kamrat blöder näsblod.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten vet hur man stoppar näsblod.

**Tillbehör:** konstgjort blod eller ketchup, wc- och hushållspapper, (lätsa)kylpåse eller påsar för snö

### Kaptenen

**Uppgift:** fungera som patrulledarnas handledare och stöd

**Anvisning:** Instruerar och maskerar patrulledarna. Ger feedback och instruerar i första hjälp vid behov. Du kan också själv fungera som patient.

### Patrulledaren

**Anvisning:** fungera som patient. Handla efter kaptenens instruktioner om första hjälp och svara på frågor.

### Tips:

Patrulledaren fungerar som patient och han maskeras med lätsas -blod. Scouternas uppgift är att hjälpa honom genom att använda utrustning som finns i kårlokalen eller på utfärdsplatsen. Patrulledaren berättar hur det kändes att vara patient. Uppdaterade första hjälpen instruktioner finns på Internet på adressen [www.terveyskirjasto.fi](http://www.terveyskirjasto.fi) (även på svenska).

### Första hjälpen för näsblod i ett nötskal:

Lugna ner patienten och be honom sitta i framåtlutande ställning om möjligt. Om patienten svimmar blir inte fallet så högt om han redan sitter. Då patienten lutar sig framåt kan inte blodet rinna ner i halsen. Om man sväljer ner blod eller om det rinner ner i halsen börjar man ofta må dåligt. Om patienten kastar upp, förhöjs trycket i huvudets blodkärl och förvärrar näsblodet ytterligare. Blödningen uppstår oftast framme i näsans mellanvägg. Denna blödning slutar ofta då patienten eller hans hjälpare klämmer ihop näsborrarna där näsans brosk börjar.

Innan man klämmer ihop näsborrarna snyter man näsan tom. Det går bra att klämma ihop näsborrarna flera minuter i gången. Man kan snyta näsan tom mellan varven och sedan klämma ihop igen. Man kan också prova att lägga en kyl- eller ispåse på näsan eller nacken om en sådan finns tillgänglig. Om blodflödet inte upphör eller är mycket kraftigt ska man åka till närmste hälsovårdscentral.

## Sår och skavsår



Äventyrsscouten kan ta hand om små sår och skavsår

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig att sköta små sår som kan uppstå på möten och utfärder

**Tillbehör:** plåster, sårrengöringsmedel eller rent vatten, olika sorters förband, plåster för skavsår

### Kaptenen

**Anvisning:** Öva er att sköta små sår. Berätta först hur man sköter sår och skavsår och be sedan patrulledarna att öva med sina patruller. Ge feedback och lär ut den rätta första hjälpen vid behov.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Hämta den utrustning patrullen behöver och se till att alla får öva att sköta sår, gör detta t.ex. parvis.

### Tips: Rätt första hjälpen i ett nötskal

#### Om sår

En skråma eller ett ytligt sår uppstår då man skrapar sig eller faller omkull. Huden kan gå sönder på ett stort område och där kapillärerna går sönder sipprar det ut blod och vävnadsvätska. Såret rengörs och man lägger förband på. Om såret är stort eller det har kommit smuts i det kan det vara bra att visa upp det för en läkare p.g.a. risken för stelkramp. Vaccinationen för stelkramp är i kraft för barn i äventyrsscoutåldern, med få undantag.

Skärsår uppstår t.ex. då man skär sig på en kniv. Sårets kanter är släta och rena men såret kan gå djupt. Skärsåret rengörs, man klämmer ihop sårets kanter och lägger på ett förband. Om såret finns i ansiktet eller är mer än en centimeter brett kan det behöva sys och bör uppvisas för en läkare.

Kross-, bit- eller skottsårs kanter är ofta ojämna och söndriga. Såret kan se litet ut och blöder kanske inte så mycket, men såret kan ändå vara djupt. Såret täcks med ett rent förband och patienten förs till sjukhuset.

Ett sticksår är litet till ytan, men ofta djupt. Såret kan uppstå t.ex. av en spik. Såret rengörs noggrant och ett förband läggs på. Om en del av föremålet blir kvar inuti såret eller om såret blöder kraftigt måste man visa upp det för en läkare. Om sticksåret finns i magtrakten, bröstet eller ryggen kan de inre organen vara skadade och patienten måste alltid föras till läkarvård.

Om det finns ett främmande föremål i såret, t.ex. en spik i handen eller foten lönar det sig inte att försöka avlägsna dessa själva. Föremålet stöds så att det inte kan röras och orsaka mer smärta och skada. En läkare avlägsnar föremålet och avgör hurdan vård som krävs.

#### Skärsår

Små och stora knivsår:

Hjälp patienten att sitta ner. Tryck på såret och lyft upp den skadade kroppsdelens om såret blöder kraftigt och finns på en arm eller ett ben. Tvätta dina händer. Rengör såret med vatten och/eller sårrengöringsmedel. Det är viktigt att få bort all smuts så att såret inte infekteras. Tryck ihop sårets kanter med en kompress eller liknande tills blodflödet avtar. På små sår räcker det med plåster, på mellanstora sår sårtejp och plåster. På stora sår behövs det förutom sårtejp ordentliga fingerförband av kompresser och elastiskt förband. Djupa sår behöver läkarvård.

Om ett finger inte fungerar normalt eller om du kan se ben eller senor ska man åka direkt till läkare.

#### Skavsår

Blåsor och skavsår är vanliga på speciellt vandringar och hajker, då

man går mycket.

Den bästa vården är förebyggande vård. På långa vandringsträckor borde man ha bra, och redan ingångna skor. Det lönar sig inte att gå långa sträckor med nya skor. Fötterna ska hållas rena och torra. När man tar hand om skavsår är det viktigt att minnas att de bör skötas direkt. Behandlingen bör påbörjas direkt då man känner de första symptomen på skavsår, innan en blåsa uppstår. I detta skede klarar man sig ofta genom att skydda huden t.ex. med ett skavsårplåster eller med konstgjord hud.

Om en blåsa uppkommer bör man skydda den från att spricka, man ska inte heller sticka hål på den. Om en sko skavar på blåsan och man ännu ska fortsätta sin färd är det bra att lägga konstgjord hud direkt på blåsan. Om skavsårplåstret inte hålls på plats när man går, kan man lägga ett lager sporttejp på. Man ska alltid undvika att sticka hål på blåsorna om det är möjligt. En söndrad blåsa blir lätt infekterad i utfärdssammanhang. Om blåsan finns på fotsulan eller om den utsätts för ständigt tryck t.ex. då man går, och skavsårplåster inte hjälper, kan man sticka hål på blåsan innan man täcker över den. Hålet görs genom frisk hud med en nål som är rengjord med t.ex. sårrengöring. Den söndrade blåsan måste rengöras noggrant med sårrengöring innan man lägger på ett skavsårplåster.

På en vandring är det bra att ta hand om sina skavsår både morgon och kväll. Till skötseln hör det till att tvätta såren med antingen rent vatten eller sårrengöring. På vandring bör man tvätta sina fötter dagligen och torka dem väl. Rätt storlek och rätt sorts skor är också förebyggande mot blåsor och skavsår. Om det ändå uppstår blåsor brukar ett dygns vila reda upp saken ganska bra. Om blåsorna blir infekterade bör man visa upp dem åt en läkare.

## Karttecken



Äventyrsscouten känner igen följande karttecken och -färger: kärr/träsk, vägar av olika storlekar, stigar, bostadshus, obodda byggnader, stup, stora stenar, skogstyper, ängar, odlade åkrar ("punktängar"), diken, klippor och kraftlinjer.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med de vanligaste karttecknen och -färgerna samt med att avläsa orienterings- och grundkartor

**Tillbehör:** kartor, karttecken memory eller material för att pyssla ihop ett, papper, färgpennor

### Kaptenen

**Anvisning:** Gå igenom karttecknen tillsammans med äventyrsscouterna. Vad betyder de olika märkena? Hur märker man ut ett träsk? Öva er också på att läsa av kartan. Vad betyder höjdkurvorna? Rita egna kartor och gå ut och jämför dem med verkligheten. Instruera patrulledarna att leka olika karttecken memory med patrullmedlemmarna.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Gör memoryspel för karttecken. Rita upp alla karttecken ni känner till på lappar och skriv deras betydelse på en annan lapp. Spela memoryspelet så att man får behålla de par man hittar (bild + betydelse).

#### Tips:

- Höjdkurvor kan målas med vattenlöslig tusch på ens egna knogar då man håller handen knuten. När den knutna handen öppnas ser man principen med höjdkurvor.
- Rita en ungefärlig karta över området runt kärlokalen eller rita av en flygbild. Om man använder sig av närområdet lönar det sig att först gå ut och rita en preliminär karta. Utgående från den ritar man den slutgiltiga kartan inomhus, som har de riktiga tecknen och färgerna.
- Äventyrsscouternas kännedom om karttecknen går att testa på ett lekfullt sätt med hjälp av en kartteckenhistoria. Nedan följer ett exempel på en historia. Kaptenen läser historien högt. Äventyrsscouternas uppgift är att lyssna på sagan och

rita karttecken utgående från den. Äventyrsscouterna får avbryta sagan genom att säga "paus" och sagan fortsätter igen då patrulledaren säger "fortsätt". Detta går att genomföra antingen som en vanlig övning eller senare som en tävling mellan patrullerna. Hitta själva på fler kartteckenhistorier.

"Heidi kom på idén att gå på picknick. Först följde hon en väg som gick mot norr. På vägens högra sida växte blommor och på vänstra fanns det en stor sten. Vägen svängde brant mot öster och i samma kurva började en skogsväg som gick mot nordväst. Heidi svängde in på skogsvägen. På dess vänstra sida fanns ett kärr. På den högra sidan syntes ett stort dike. Heidi fortsatte på skogsvägen. Skogsvägen svängde mot nordost. På vänstra sidan växte blåsippor och på högra sidan fanns en upplogad åker. På ena sidan av åkern fanns en lada. Efter att Heidi gått en bit svängde hon till vänster in på en lite större väg. I slutet av denna väg fanns en tomt med ett bostadshus på. På den norra sidan av huset fanns ett farligt stup. På södra sidan växte det blommor på stranden av en liten damm."

4. Kartteckenbingo: Gör en bingo-platta som det finns karttecken på. Kaptenen ropar upp karttecken, och äventyrsscouterna kryssar för tecknen på plattorna. Samma regler som i vanlig bingo gäller.
5. Kartteckendomino: Rita på ena ändan av en paffbricka ett karttecken och på andra ändan en förklaring på något karttecken. Gör brickor 10 x scouternas mängd. Brickorna blandas och delas ut. Scouterna placerar turvis ut sina brickor. Bara tecknets bild och förklaring kan paras ihop. Annars används vanliga dominoregler.

## Stadsorientering



Äventyrsscouten övar sig att använda adresskarta.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med sin egen hemstads eller stadsdels adresskarta och orienterar med hjälp av den.

**Tillbehör:** behövlig mängd kartor eller kartkopior

### Kaptenen

Uppgift: planera och märka ut en orienteringsbana, ansvarar för säkerheten under orienteringen

**Anvisning:** Gå igenom hur man läser av och använder en adresskarta. Ge patrulledarna i uppgift att se till att patrullen rör sig säkert i trafiken (bl.a. trafikreglerna, hur man gör om man går vilse). Skicka ut patrullerna till kontrollerna eller till ett mål utmärkt på kartan.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Se efter patrullens säkerhet. Håll er i grupp och följ trafikreglerna. Se till att alla får delta i kartläsningen och orienteringen.

### Tips:

1. Börja med en kartgång:  
Kaptenen berättar startpunkten och äventyrsscouterna söker upp den på kartan. Kaptenen börjar "gå" på kartan, alltså berättar hur många kvarter han går åt ett visst håll. Äventyrsscouterna ritar ut kaptenens färd på kartan. Till slut ska scouterna berätta var kaptenen befinner sig på kartan. Man kan skriva ner dessa historier färdigt på en papperslapp också.
2. Praktiska övningar:  
Kaptenen planerar och märker ut en kontrollbana eller stjärnorientering. Det kan finnas uppgifter, bokstavskoder eller gömda karameller vid kontrollerna så att patrullerna måste tävla om vem som hinner först till kontrollen.

## Svag is



Äventyrsscouten känner igen platser för svag is. Äventyrsscouten vet att det finns olika sorters istyper. Äventyrsscouten vet hur stark is som

bär en vandrare.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att känna igen svag is och lär sig säkerhetsregler då det gäller att röra sig på isen.

**Tillbehör:** karta (t.ex. stugans eller utfärdsområdes terräng), stora kartonger, tuschpennor, (dator)

### Kaptenen

Uppgift: instruera och ge råd

**Anvisning:** diskutera svag is tillsammans. Berätta om platser där isen är svag. Gå igenom olika istyper och isens hållbarhet. Be patrulledarna att öva sig tillsammans med sina patruller på att känna igen svag is. Ni kan också öva er på räddning ur farosituationer.

### Patrulledaren

**Anvisning:** studera kartan som ni fått och sök upp möjligtvis farliga platser. Rita en bild där de vanligaste platserna för svag is finns med.

### Tips:

1. Sök igenom utfärdsområdets eller närsjöns karta för farliga ställen.
2. Rita en landskapskarta där svag is märks ut. Be först äventyrsscouterna placera ut legogubbar el. dyl. någonstans på kartan. Berätta sedan att dagens ämne är svag is. Fundera tillsammans på vems gubbe som skulle drunkna och vems som skulle överleva. Fundera också på vems gubbar som kunde rädda de som är i fara.
3. Spela vattensäkerhetsspel på datorn ([www.vesiturvagames.fi](http://www.vesiturvagames.fi)) och sök info om svag is och issituationen.

### På svag is

Farliga ställen är åar, flaskhalsar på sjöar, älvars och bäckars mynnningar och kanterna runt brant sluttande sandbanker, vid källor i sjöar, vid undervattensgrund och vid strömmande ställen. Vid sprickor försvagas hållbarheten. Vass gör hål i isen och gör den svag. Minimiutrustningen för någon som rör sig på isen är isdubbar som hänger runt halsen. Dessutom är det bra att ha med sig en isstav av metall med vilken man kan kontrollera isens hållbarhet och vid en olycka hjälpa sig själv eller någon annan upp ur vaken. En trästav är också bättre än ingen stav alls. Med kastlina eller ett rep kan man hjälpa upp en annan som fallit i en vak. En lufttätt packad ryggsäck fungerar som flytväst. När man går ut på isen lönar det sig att packa ryggsäcken lufttätt och så att den flyter. Man kallar på hjälp med visselpipa. Visselpipan får inte vara av metall.

### Instruktioner för isvandrare

Man ska alltid ha tålmod på isen. Isens hållbarhet måste alltid mätas utgående från den s.k. kärnisen (den fasta höstisen). Isens styrka kan påverkas också under korta färder av t.ex. strömningar och bottenens egenskaper. Därför måste man försäkra sig om att isen är tillräckligt stark på hela det område man tänker röra sig på. Den fasta höstisen håller en person då den är 5 cm tjock. Om fler personer rör sig på isen på samma gång måste isen vara över 10 cm. Solen tär mycket på vårisen och t.o.m. en 30 cm tjock is kan ge efter. Försäkra dig om islagrets hållbarhet innan du går ut på isen. När du är säker på att isen håller ska du ännu berätta åt din familj eller någon bekant om din färdplan och tidtabell. Kom också ihåg att meddela om ändrade planer.

När man rör sig på isen ska man speciellt undvika att röra sig på strömmande ställen såsom flaskhalsar, sund, åmynningar och uddar. Även området runt fartygsleder, grund, vass, broar och bryggor borde undvikas.

Förbered dig ordentlig. Den ovillkorliga utrustningen för någon som rör sig på isen är åtminstone följande:

- Lättåtkomliga isdubbar hängande runt halsen eller i bröstfickan
- Ändamålsenlig klädsel. Vid risken att hamna i vattnet är det alltid bäst att bära en räddningsdräkt som hålls torr och varm och dessutom flyter.
- En käpp eller stav för att försäkra dig om isens hållbarhet
- En ryggsäck packad så att den flyter, som innehåller åtminstone vattentätt packade ombytestkläder. Även mobiltelefonen bör packas vattentätt.

- Packa också med dig ett rep, en kastlina eller ett starkt snöre för att du ska kunna hjälpa andra som hamnat i nöd. Även en visselpipa kan visa sig vara bra att ha med.
- Kompass och karta bör också tas med

#### När isen ger efter:

- Ropa genast på hjälp eller blås i visselpipan
- Håll dig lugn
- Om du stod på skidor, lösgör dem om du inte annars kan ta dig upp
- Försök ta dig upp på samma sida du kom från
- Söndra isen så mycket du kan med din kropp.
- Sparka upp dig i vågrätt ställning med simsparkar och dra dig upp på isen med hjälp av isdubbarna.
- Rulla, kravla och kryp tills du säkert är på hållbar is
- Ta dig snabbt in i värme

## Stå på dig!



Äventyrsscouterna lär sig att stå emot mobbning

**Beskrivning:** äventyrsscouten lär sig att känna igen olika former av mobbning. Äventyrsscouten bekantar sig väl med olika sätt att lösa mobbningsituationer och uppmuntras att stå på den mobbades sida.

**Tillbehör:** skriv- och rittillbehör

### Kaptenen

**Anvisning:** Diskutera och öva först med hela laget och sedan patrullledarna att leda arbetet patrullvis. Fundera tillsammans på mobbning, vad det är, hur det går att hindra det och hur man ska handskas med det. Diskutera allas självbestämmanderätt och allas rätt att vara sig själv. Ni kan också fundera på hur viktigt det är att hålla hemligheter och förtroenden. Anvisa patrullerna att göra en teater om mobbningsituationer.

### Patrullledaren

**Anvisning:** producera en liten teater enligt kaptenens anvisningar. Hitta på två lösningar till varje situation.

### Tips

#### Teateruppgift

Kaptenen ger patrullledaren i uppgift att i sin patrull fundera på vad mobbning är. Patrullerna gör en två-minuters teater om ämnet. För teatern kan man ge färdiga ämnen eller meningar. T.ex.:

”Två äventyrsscoutar talar illa om en skolkamrat före de somnar i tältet, de andra lyssnar fastän de inte vet vem det är frågan om. Hur fortsätter situationen?”

”Nalle och Kalle är syskon och är med i samma scoutgrupp. På möten börjar de ofta gräla och slåss. Tina blir rädd då detta händer eftersom pojkar ofta slår varandra hårt och svär mycket”.

Man kan också ge skådespelarna i uppgift att hitta på två olika slut till situationen. Det är bra om man använder sig av möjliga situationer ur äventyrsscouternas liv.

Alla skådespel spelas upp och till slut diskuterar man tillsammans. Kaptenen kan fråga t.ex. vem som var mobbare och vem som blev mobbad i situationen. Var det rätt/fel att göra som man gjorde i situationen? I diskussionerna hittar man kanske inte alltid några slutliga svar. Det gör ingenting. Det viktiga är att man pratar om mobbning och att ämnet hålls fram vid behov.

### Mobbning

Mobbning är ett känsligt ämne, men det betyder inte att man inte borde behandla det. Varenda en av oss kan ha kommit i kontakt med mobbning. Mobbning kan vara svårt att känna igen. Scouternas språkbruk kan ibland låta förskräckligt. En scout bör dock inte ge pikar eller använda skällsord. Att berätta om olikheter och diskutera dem förebygger mobbning. Om mobbning ändå förekommer måste man genast ingripa och diskutera saken och hålla en strikt linje.

Mobbning går inte över av sig själv, utan kan bli värre om ingen lägger sig i.

#### Mobbning kan vara:

- kränkande av den fysiska integriteten  
Slag, sparkar, knuffar, att knipa, strider, att slänga föremål på andra, att dra i håret
- psykiskt våld  
Att håna, använda skällsord, att hämma, att förlöjliga, att avslöja andras hemligheter, att frysa ut någon
- påtryckande maktutövande  
Att hota, utpressning, att skrämja, att isolera någon, att tvinga någon göra något, att ge falska råd
- att orsaka olägenheter  
Gömma andras saker, lämna någon ensam, att söndra eller slarva bort annans egendom, att frysa ut någon ur spel eller lekar

#### Att förebygga mobbning

Under det första halvåret ska man satsa på att skapa en bra laganda i äventyrsscoutlaget. Förebyggande är den bästa medicinen mot mobbning, men i alla sällskap uppstår det mobbningsituationer någon gång och att sopa problemet under mattan är aldrig ett bra alternativ.

När ni gör upp reglerna under välkommenskedet kommer säkert ämnet mobbning upp. Efter att ni behandlat ämnet t.ex. genom skådespel, kan man påminna äventyrsscouterna om reglerna som gäller mobbning som ni gjorde upp i början. Att lägga sig i mobbningen gäller i alla situationer inom scoutingen. Det är bra att vara väldigt strikt i början och se till att inget retande förekommer eller att någon lämnas utanför. Kaptenen ska föregå som exempel; att lägga märke till och påpeka. Det är aldrig för sent att lägga sig i situationer som redan uppstått. Du kan också ge verkliga exempel på saker som hänt inom scoutingen. Vid tapto kan man också prata om att fungera tillsammans; att be om förlåtelse och ge förlåtelse, att respektera andra och tjäna andra.

#### Hjälprågor:

Hur uppfattas ”vårt lag”? Vem är då andra? Hur definierar vi oss själva, och vilka andra ryms med? Varför mobbas människor? Vad gör man när man fryser ut någon och vad kan ligga bakom utfrysandet?

Du kan få tips från t.ex. [www.vimobbarint.nu](http://www.vimobbarint.nu).

## Scoutidealen



Äventyrsscouten känner till idealen för sin åldersgrupp.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med äventyrsscoutens ideal

**Tillbehör:** äventyrsscoutens ideal

### Kaptenen

**Anvisning:** Bekanta er med äventyrsscoutens ideal. Vad betyder idealen och vad har de för mening? Rita eller gör en idealtavla av fotografier. Visa upp idealen som pantomim eller bekanta er med de gamla lagarna (se [www.scoutwiki.org](http://www.scoutwiki.org)) och fundera om de skulle passa in i nutiden. Har något ändrats?

Scoutidealen kan vara okända för unga och nya scoutar så diskutera dem även senare under året eller ta upp dem under en tapto.

#### Tips:

1. Gör scouternas ideal till en raplåt. Varje patrull kan göra t.ex. en vers av ett eller två ideal.
2. Varje patrull gör ett konstverk t.ex. en målning, en skulptur, en show eller en låt av givet ideal och material. Idealerna kan också göras till ett kollage av fotografier som föreställer de olika idealerna.
3. Gör en teater till kårens fest vars ämne är ”Rättgång mot scouten som bröt mot idealen”.
4. Skapa patrullvis anti-äventyrsscout-profiler, som presenteras skönhets tävlingsvis på ett möte, i kårtidningen eller som en rollfigur på en fest.



## Scoutlegender



Äventyrsscouten känner till de vanligaste scoutlegenderna

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med de vanligaste scouthistorierna och deras lärdom

**Tillbehör:** Scoutlitteratur

### Kaptenen

**Anvisning:** bekanta er tillsammans med centrala scouthistorier (B-P:s historia, Kim, S:t Göran och grodan i gräddstanken). Läs upp historierna turvis i slutet av mötet och klargör deras mening. Dela upp historierna i mindre stycken och låt varje äventyrsscout läsa en del av den. Legenderna kan också gås igenom på det sättet att varje patrull bekantar sig med en legend och gör ett skådespel av den.

### Tips:

#### Scoutlegender

Legender är en central del av scoutingen. Två av de viktigaste historierna är berättelsen om B-P och legenden om S:t Göran och draken. B-P beundrade de forna riddarna. Ridderligheten krävde att unga uppfostrades att ta emot svårigheter och även tråkiga uppgifter på ett gladlynt sätt och att göra gott för varandra. B-P ansåg att riddarna var äkta scouter, eftersom de hellre dog än levde ett liv i vanära. Därför grundade sig scoutlagen på riddarnas lag. Riddarnas och scouternas skyddshelgon är S:t Göran. S:t Göran är scouternas förebild för att han hjälpte sina närstående och bekämpade det onda. Såsom sin förebild så borde också varje scout göra en god gärning varje dag. Andra scouthistorier hittas i B-P:s bok *Scouting for boys* och Reijo Takamaas bok *Kärppävartion tarinoita*. Bekanta er också med kårens egna historier och legender. FiSSc-historier kan hittas i historiken *Över daggstänkta berg*.

#### Att berätta en legend

Den bästa platsen för en berättare är om lyssnarna sätter sig i en halvmåne runt berättaren. Ögonkontakt drar med lyssnarna i berättelsen och på samma gång ser du lyssnarnas reaktioner. Berätta med egna ord, läs inte direkt. Tala med långsam rytm, tydligt och med enkla meningar. Pauser kan vara effektfulla. En paus ger styrka åt det som blivit sagt och ger tid åt lyssnarna att förstå vad som blivit sagt. Att använda sin röst, levande ljus och med annan rekvisita skapar man atmosfär. Glada saker berättar man med glädje i rösten och när någon ropar i berättelsen höjer också berättaren rösten.

#### Sätt att handla

- Gör historierna lustigare genom att hitta på andra adjektiv på de ursprungliga plats
- Lek pantomimspel: Kaptenen skriver först upp historiernas namn, huvudpersoner och andra slumpmässiga ord i historien på lappar. Orden måste gå att dela jämnt mellan scouterna. Lapparna läggs i en påse. Man tävlar patrullvis: en scout i gången drar en lapp och visar ordet genom pantomim. Den patrull som först gissar rätt får poäng. Den som får mest poäng vinner.
- Rita en serie eller gör en fotoserie, bildberättelse eller figurer i modellera om ämnet
- Gör en frågetävling om historien, en berättelse med luckor eller ett korsord.
- Gör ett skådespel t.ex. till kårens S:t Görans fest. Satsa på rekvisitan och kläderna.
- Läs legenden om S:t Göran och fundera sedan på hur gott och ont syns i dagens värld. Hitta goda och dåliga nyheter i tidningar och gör en bildtavla av dem. Fundera sedan på hur ni som scouter kan arbeta för det goda.
- Fundera på allas egna "drakar", d.v.s. rädsor, onda saker man gjort, misslyckanden och felsteg. Hur ska man komma över dessa? Ingen är perfekt och vi behöver varandra och andra "S:t Göran" som hjälper oss.
- Tips för andäktighet: fundera på hur legenden om S:t Göran och Bibelns berättelser hänger ihop (se Matt. 7:12 / Joh. 13:34 / Gal. 6:2 / Ef. 6:10-17)

## Allemansrätten



Äventyrsscouten känner till allemansrätten och förstår dem som värdefulla gemensamma spelregler.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med rättigheterna och skyldigheterna som gäller när man rör sig i naturen. Äventyrsscouten lär sig grunderna i vad man får göra och vad man inte får göra i naturen.

**Tillbehör:** en lista på allemansrätten, färgpennor, fantasi, terrängleksfrågor, kräppapper

### Kaptenen

**Anvisning:** Berätta kort om allemansrätten. Be patrulledarna att öva allemansrättens regler tillsammans med patrullen. Under tiden lägger du ut en påstående-rutt och märker ut den. Be patrullerna att följa ruten.

### Patrulledaren

**Anvisning:** "Ni hörde just en lista på reglerna i allemansrätten. Nu får ni en uppgift i tre delar. Lägg först ihop de olika lapparna till meningar på de rätta reglerna i allemansrätten. Rita sedan en bild av varje punkt. Limma sedan fast bilden under rätt mening."

### Tips:

1. Se patrulledarens anvisningar. Meningarna kan skrivas t.ex. bakom ett postkort, så att varje regel motsvarar ett helt kort. På detta sätt är det lättare att hitta den rätta lösningen.
2. Om ni inte vill rita kan ni istället klippa ut bilder eller artiklar ur tidningar som föreställer de olika reglerna.
3. Först delas fem tillåtet- och fem förbjudet-regler ut till varje patrull, så att äventyrsscouterna inte ledsnar eller tiden tar slut. Snabba grupper hinner mer. Målet är att laget tillsammans får fram alla regler om det som är tillåtet och förbjudet.
4. I terrängleken går man patrullvis igenom tio frågor från start till mål. I terrängen finns olika påståenden som antingen är rätt eller fel då det gäller allemansrätten. I mål går man igenom med hela äventyrsscoutlaget varför ett svar var rätt eller fel. En vinnare behöver inte utses.
5. Skräptalko: gå ut i skogen eller till stranden och sök efter så många förbjudna saker som möjligt. Plocka på samma gång upp skräp i naturen.
6. Ett myller av fel: hitta på en utfärdshistoria som är full av fel. Låt scouterna fundera på vilka fel som fanns i historien och hur man borde ha gjort istället. Exempel på fel: att söndra flaskor i naturen, att slänga skräp, att förstöra fågelbon och myrstackar, att samla fågelägg, att fiska utan tillstånd, att fälla träd, att gå över odlade åkrar, att olovligt röra sig på annans tomt, att olovligt simma vid någon annans strand, att samla in ved, att göra upp eld utan markägarens tillstånd.

#### Om allemansrätten och dess unika natur

Att det i Finland är så fritt att röra sig i naturen är mycket tack vara allemansrätten som är ganska speciell sett ur internationell synvinkel. Liknande regler finns i stort sett endast i de andra nordiska länderna. Med allemansrätten menar man en medborgares rätt att använda naturen. Att använda naturen i den grad som allemansrätten ger lov till kostar ingenting och man behöver inte heller be om markägarens tillstånd. Men med rätten kommer också ansvar: allemansrätten får inte användas så att den stör någon eller orsakar skada. Lär alltså ditt äventyrsscoutlag att respektera och uppskatta allemansrätten.

Att vila, simma, sola och slå tillfälligt läger, t.ex. över en helg är oftast tillåtet i naturen bara man inte orsakar skada genom det. Långvarig vistelse kräver markägarens tillstånd.





## Äventyrsscoutens motion



Äventyrsscouten lär sig sunda levnadsvanor.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i scoutsammanhang i något motions- eller idrottsevenemang eller ökar motionen i sin vardag och följer med sin livsstil.

### Kaptenen

**Uppgift:** uppmuntra, sporra, fungera som exempel

**Anvisning:** motionsaktiviteten kan utföras ensam eller i grupp. Gör motionskort för varje äventyrsscout så att de kan följa sin motion en vecka. Gå igenom korten på nästa möte. Låt alla berätta hur deras vecka har gått. Kommentera och uppmuntra konstruktivt! Ni kan också motionera tillsammans. Ni kan t.ex. åka på en cykel- eller paddeltur, spela fotboll eller innebandy, eller prova någon ny gren såsom frisbeegolf eller undervattenshandboll. Kom ihåg att alla skolidrottsupplevelser kanske inte är positiva, så försöka att göra scoutmotion till något annat.

Ett av scouternas mål för fostran är att styra in scouterna på sunda levnadsvanor. Fastän scouterna inte är någon sportklubb, är det bra att vara ute och röra på sig och att göra det till en del av scoutprogrammet. Meningen är att man också satsar på fysisk kondition och lär ut bra levnadsvanor. I scouterna är syftet med motion mångsidigt – det är inte meningen att göra äventyrsscouterna till en grens idrottare utan att erbjuda njutningsfulla idrottsupplevelser i naturen.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Uppmuntra de andra att delta. Föregå med gott exempel!

**Tips:**

1. Delta i den lokala orienteringsklubbens veckoorientering.
2. Gör en foto-orientering tillsammans med grannkåren
3. Arrangera en traditionell lägerolympiad mellan lagen, t.ex. så att patrullerna eller par är fastbundna med varandra i fötterna.
4. Planera och arrangera en scoutkväll med traditionella utespel (gungbrännboll, kubb...)
5. Utmana ett annat äventyrsscoutlag i någon gren som ni övat på
6. Som motion fungerar också att öva på att paradera, att röra sig i formationer och marschera sjungande scoutmarschen.
7. På gården eller i konditionssalen: bort från kårlokalen!

## Simkunskap



Äventyrsscouten kan simma

**Beskrivning:** Äventyrsscouten kan simma 200 m. Dessutom bekantar sig äventyrsscouten med de säkerhetsregler som rör simmare och de som rör sig på vattnet.

**Tillbehör:** se till säkerheten. Försäkra dig om att det finns tillräckligt med övervakare.

### Kaptenen

**Anvisning:** Öva simning på sommarlägret eller i simhallen. För att vara simkunnig måste man kunna simma 200 m, varav 50 m ryggsim. Byt alltså från bröstsim till ryggsim och prova även andra simstilar. Ta Finlands Simundervisnings- och Livräddningsförbund rf:s simmärken (intressemärke, talangmärke, simmagister) om ni vill. Mer info fås från simhallen. Gå också igenom de regler som gäller då man rör sig på sjön och öva er att använda räddningsvästar och säkerhetssele. Tävla till sist om vem som är snabbast på att klä på sig selen.

## Söder



Söder ger äventyrsscouten erfarenhet inför läger som är längre än bara en utflykt. Till programmet hör att äventyrsscouten förbereder sig för vinterläger och sommarläger. De aktiviteter som hör till vårens program har som syfte att stöda äventyrsscouten att förbereda sig inför läger och lägerprogram.

Äventyrsscouten förbereder sig inför sitt första långa sommar- eller vinterläger eller seglats.

äventyrsscouterna hur viktigt det är att delta: talkoarbete görs för det gemensamma bästa och det är viktigt att alla deltar. Man kan inte alltid förvänta sig att få någon ersättning själv. Att göra saker och ting tillsammans är en viktig tradition inom scoutingen och den är värd att bevaras.

Gå i genom på ett möte, innan ni säljer någonting, hur man uppför sig sakligt i sådana situationer. Berätta för äventyrsscouterna att de representerar scoutingen utåt och hela scoutrörelsen – med andra ord, på med scouthalsdukarna! Uppmuntra äventyrsscouterna att klä sig i officiell eller halvofficiell scoutdräkt, om det passar till tillfället. För många av deltagarna kan just det att de lyckas identifiera scouterna vara avgörande för om de understöder scoutarbetet.

### Talko



Äventyrsscouten arbetar för det gemensamma bästa.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i kårens medelsanskaffning eller ett talko.

**Material:** scoutdräkt eller åtminstone scouthalsduk, möjligtvis växelpengar, arbetshandskar

### Kaptenen

**Uppgift:** handled äventyrsscouterna till ett sakligt bemötande då de säljer någonting

**Tips:** Delta i kårens talko, samla in kollekt i kyrkan, städa vägrenar, sälj adventskalendrar, gör prydnader till julbasarer eller ordna ett tillfälle där ni värvar medlemmar till kåren. Förklara för

### Pålstek



Äventyrsscouten kan slå pålsteken och känner till de vanligaste situationerna då den används.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig slå knopen och vet vad den används till.

**Material:** knoprep,

### Kaptenen

**Uppgift:** rådge och vägled

**Anvisning:** Slå en modellknop av tjocka rep och berätta om de typsituationer där knopen används. Be patrulldarna öva pålsteken med sin patrull. Ställ fram modeller (t.ex. bilder i en knopbok, färdighetsbok eller kopior). Kolla att äventyrsscouterna slår knoparna rätt. Repetera och visa på nytt hur man gör knopen, om det behövs.

## Patrulledaren

**Anvisning:** Lär er att slå knopen runt en påle och er själva. Kontrollera att alla prövar och lär sig slå knopen.

**Tips:** Pålsteken används då man förtöjer en båt vid en påle vid bryggan. Pålsteken används också som livräddningsknop. Pålsteken är en bra livräddningsknop eftersom den, om den är rätt gjord, inte stramar åt runt den som ska räddas då man drar i repet. Den som har fallit i vattnet borde kunna sätta repet runt sig med en hand eftersom han med den andra handen måste hålla i repet. Pålsteken kan även användas till att leda djur. Pålsteken är lätt att öppna, fast den varit utsatt för stora påfrestningar.

Berättelsen om ormen: ett sätt att göra pålsteken

Det fanns en gång en liten sjö vid vars sida växte ett högt träd. I botten på sjön bodde en orm, som en dag gled upp ur vattnet. Ormen gled runt trädet och dök sedan tillbaka ner i sjön. Så här föddes pålsteken.

## Skotstek och flaggknop



Äventyrsscouten lär sig skotsteken och flaggknopen och känner till när dessa används.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten kan slå knoparna och vet till vad de används.

**Material:** knoprep (Finlands flagga och flaggstång)

## Kaptenen

Uppgift: rådge och vägled

**Anvisning:** Slå en modellknop av tjocka rep och berätta om de typsituationer där knopen används. Be patrullerna öva pålsteken med sin patrull. Ställ fram modeller (t.ex. bilder i en knopbok, färdighetsbok eller kopior). Kolla att äventyrsscouterna slår knoparna rätt. Repetera och visa på nytt hur man gör knopen, om det behövs. Det är bra att öva sig slå knoparna flera gånger, ca 10 minuter i gången. Öva flaggknopen vid flagghissningen då ni är på utflykter eller läger. Flera knopövningar hittar du intill beskrivningarna för sjömansknopen.

## Patrulledare

**Anvisning:** Lär er slå skotsteken och flaggknopen. Se till att alla får pröva och lära sig göra knoparna.

## Tips

### Skotsteken

Skotsteken är en gammal seglingsknop. Dess namn härstammar från det då knopen användes till att binda fast skoten vid råsegelfartygs rån. Med skotsteken kan man knyta ihop två lika eller olika tjocka rep eller skot. Repen får dock inte vara för tjocka. Skotsteken kan också göras så att den glider (dragknop). Då är den lättare att öppna om repet är spånt. Bilder på knoparna finns i färdighetsboken.

Gör först en ögla på det tjockare repet. Ta det tunnare repetets ända och börja under ögla, för ändan upp genom ögla, för densamma ändan runt ögla och tillbaka under "sig själv", det vill säga där tunna repet började. De kortare ändorna på repen bör vara på samma sida av knopen. Knopen öppnas genom att den böjs och drar ut steken ur ögla. Märk att de korta ändorna på båda repen kommer att i den färdiga knopen vara på samma sida.

### Flaggknopen

Då man en gång lärt sig skotsteken, så är flaggknopen enkel att lära sig. Flaggknopen är nämligen en dubbelskotstek. Flaggknopen har fått sitt namn från det att den används då man sätter fast den finska flaggan i flaggstångens rep. I nedre delen av den finska flaggan finns en repsnara i vilken flaggstångens rep knyts fast med flaggknopen. I den ring som finns på Finlands flaggas övre del fastsätts repet med flaggknopen eller pålstek. Flaggknopen används för att knyta fast rep av olika tjocklekar. Då fastsätts de lösa ändorna på samma sida av knopen. Flaggknopen är bättre än skotsteken om repen skiljer sig från varandra i tjocklek, material eller fuktighet.

## Yxa



Äventyrsscouten kan hantera och förvara yxan på ett säkert sätt.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten kan hantera och förvara yxan på ett säkert sätt.

**Material:** yxa, ved, förstahjälpen väska

## Kaptenen

Uppgift: visa hur en yxa ska användas på ett tryggt sätt och övervaka då patrullerna hugger.

**Anvisning:** Visa först hur yxan ska hanteras och transporteras. Det viktigaste då man lär ut hantering av yxa är säkerheten. Då någon hugger ska denna person stå i en stadig ställning med bredbenta ben: om yxan slinter träffar det inte i misstag foten. Håll stadigt i yxan så att inte greppet lossnar om den på grund av kraften i slaget. Akta er också för att föra yxan för högt ovanför huvudet, för då ökar risken att en ovan hanterare slår sig själv med yxans ax i pannan. Yxan bärs så att man håller ett stadigt grepp om axen.

Låt patrullerna öva under patrullernas översikt. Hugg ner träd till gruppens lägerbål eller natt i vindsydd. Prova på att vässa tältpinnar med yxan. Övervaka säkerheten!

## Patrulledaren

**Anvisning:** Följ de anvisningar kaptenen ger, övervaka patrullmedlemmarnas säkerhet och att de följer anvisningarna.

## Tips

Även en yxa hör till scouternas grundarbetsredskap. Yxan bärs så att bettert skyddas och man håller i bettert. Yxan överröks åt andra med bettert nedåt. Det finns yxor i olika storlekar: små utfärdsyxor som man kan ta med på vandringar och patrulltävlingar. Med klyvyxor klyvs även stora klabbar lätt.

Med kortskaftade yxor är träffsäkerheten bättre och de passar bra för kortare personer eller personer utan erfarenhet att använda yxor. Yxor med långa skaft är effektivare, eftersom allteftersom skaftets längd ökar, så ökar även det svängande betterts effekt då rörelseenergin ökar. Då man klyver ved står man stadigt bredbent och försäkras sig om att ingen står i ens närhet. Om den klabb som ska klyvas inte är jämnt rund, så kom ihåg att barrträdsklabbar klyvs lättare från den bredare sidan och lövträdsklabbar från den smalare sidan. Det lönar sig att klyva alla träd när de är så färska som möjligt. Allra lättast är det att klyva ett under vintertid nyfällt träd. Ju torrare trädet är, desto svårare är det att klyva det, eftersom trädet krymper då det är torrt och blir med andra ord kompaktare. Då man faller träd lönar det sig att göra hacket snett enligt trädets fibrer.

## Eggen är vass



Äventyrsscouten förstår vikten av att sköta om sin kniv och lär sig vässa den.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig vässa sin kniv.

**Material:** knivar, slipsten

## Kaptenen

Uppgift: vägleda och ge råd

**Anvisning:** Håll ett talko där kårens utrustning ses över och där ni samtidigt vässar era egna och förrådets knivar. Visa först hur man använder slipsten och vad man ska göra med den. Be patrullerna vässa sin egen kniv. Kontrollera att knivarna är vässa och ge feedback för arbetet äventyrsscouten utfört.

## Patrulledare

**Anvisning:** Vässa patrullens knivar. Be kaptenen om hjälp vid behov.

## Tips

Kniven vässas med hjälp av en slipsten. Kniven vässas på hela eggen genom en rörelse i cirkel eller genom en rörelse i endast en riktning. Kniven får absolut inte vässas i vinkel emot slipstenen. Kniven ska förvaras torrt. Rosten slipas bort och better kan oljas med saltlös olja för att förhindra uppkomst av rost.

## Tände



Äventyrsscouten känner till hur man använder klabbar med flisor till tände.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig tillverka samt använda olika sorters tände

**Material:** kniv, yxa, såg, trä

## Kaptenen

**Uppgift:** vägleda och övervaka

**Anvisning:** Prova på olika tänden: tidningspapper, klabbar med flisor, de lägsta grenarna i granen, kottar, stearintändare, tändbitar, näver. Använd hela tiden en likadan eldstad och kolla hur elden antänds och vilka tänden som fungerar bäst.

Tälj klabbar med flisor. Visa först exempel och be sedan patrullerna tälja egna enligt exemplet. Rätta till teknikfel, ge feedback och råd. Övervaka säkerheten!

## Patrulledare

**Anvisning:** Tälj modellklabbar och tände enligt exemplet.

## Tips

För att få elden att tändas måste materialet vara möjligtstort. Papper är inte det bästa tändningsmaterialet, åtminstone inte utomhus, eftersom papper brinner vid låg temperatur och den luft som kommer med vinden bränner upp pappret på en kort stund. Papper fungerar dock i brist på bättre tändmaterial på vindskyddade ställen, till exempel i en spis. Då lönar det sig att ta en bunt med t.ex. tidningspapper och riva dem i bitar och linda bitarna till ett skatboliknande knyte och prova att tända på det.

Trä brinner i hög temperatur och därför har det mera eldkraft. På grund av detta är klabbar med täljda flisor och torr björkvedsnäver bra tändningsmaterial. Det är viktigt att tändningsmaterialet är stort till ytan. Av denna orsak täljs så många flisor som möjligt på en klabb och näver rivs från en stor bit till många små. Prova på att som tändningsmaterial använda granens lägre, torra grenar: samla grenarna till ett knippe och samla dem i en hög på botten på eldstaden. Granens understa grenar är bäst skyddade under yviga grenar, så det är mest sannolikt att de skulle vara torra, oberoende av årstid. Riv inte näver eller bark från ett levande träd till tände för de är fuktiga och är därför inte bra som tände!

Det finns olika tändmaterial till salu i olika butiker, så som tändebitar. Det lönar sig att prova dem också. Speciellt på hösten och vintern kan det vara sådant väder att det inte finns något torrt tändmaterial. Det är bra att prova på tände under utflykter, men det går också bra att demonstrera olika material på lyan men gör det utan att tända på. Använd aldrig trä som har doppats i bränsle eller dylikt som tände. Bränsle hör till grillning och oljelampor och deras förpackning har, av god orsak, försetts med texten "Farlig".

**Tips!** Bäst hittar man tändmaterial t.ex. på botten av en vedlåda eller på golvet i ett vedlider. Där har vanligtvis samlats små trästickor och bark eller näver som fallit av träklabbar.

**Tips!** Genom att doppa tändstickor i stearin får du dem att hålla fukt bättre och under lägerförhållanden är de fortfarande användbara.

## Äggkoppständare

Klipp upp en äggförpackning i bitar. Dränk bitarna helt och hållet i stearin som smultits av gamla ljus. Låt materialet torka. Förpacka de torra tändarna i minigripssåsar. Under en utflykt bryter ni tänden itu och antänder paffet. Stearin brinner bra, men snabbt. Man kan smälta stearin i en normal kastrull. Efter att man har smält stearinet i kastrullen kan kastrullen inte mera användas till matlagning.

Tändmaterial av gammalt tidningspapper

Riv gamla tidningspapper i bitar och låt dem ligga i vatten och dra. Rör om så att blandningen ser ut som gröt. Vrid ur blandningen och forma klumpar av pappret. Klumparna kan sättas t.ex. i en ägglåda. Låt dem torka i rumstemperatur eller försiktigt i ugnen. Smält gamla ljus eller motsvarande med stor försiktighet i en gammal kastrull och doppa de torra klumparna i kastrullen.

## Eldvakt



Äventyrsscouten känner till eldvaktens uppgifter

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig eldvaktens uppgifter och att fungera som eldvakt.

**Material:** halvplutontält med kamin, en hink vatten för släckning, ett häfte, en penna

## Kaptenen

**Uppgift:** fungera som stöd

**Anvisning:** Berätta om eldvaktens uppgifter. När ska det läggas in mera ved? Vad annat bör göras? Gå också genom vad som ska göras vid en eventuell nödsituation. Dela ut eldvaktsturer så att den som är eldvakt för första gången får någon med mera erfarenhet med sig. Vid behov kan även vuxna ledare vara med som stöd hela natten – att vaka ensam eller på tumanhand i mörkret kan i början upplevas som skrämmande. Se till att det finns något att äta och att läsa och möjlighet att skriva och rita i ett häfte.

Sätt upp tältet redan på dagen och hugg tillsammans veden till natten. Även om det inte känns motiverande att efter en ansträngande dag hugga ved, så är det ändå bättre att hugga veden i dagsljus. Då behöver ingen vakna mitt i natten av att någon hugger ved. Dessutom är vedhuggning mitt i natten inte heller tryggt att göra då man är trött. Öva hur ni skulle utföra en nödutrymning av tältet. Alla "lägger sig för att sova" på sin egen sovplats.

Eldvakten ropar "Det brinner!" och därefter ska alla så fort som möjligt komma ut ur tältet. De som sover vid kanten kommer ut genom dörren, de andra måste komma ut under tältduken. Om någon inte vaknar, bärs han ut i sin sovsäck. Det lönar sig att öva detta innan kaminen riggas upp och utan sovsäckar, så har alla en torr sovplats till natten och kaminen behöver inte riggas upp på nytt.

## Tips

En av de viktigaste uppgifterna som eldvakt är att hålla eld i kaminen och se till att det är säkert för dem som sover. Eldvaktens uppgifter är ansvarsfulla och detta måste noggrant förklaras för var och en av de övernattande. Kom tillsammans överens om eldvaktens uppgifter. De som övernattar i tältet sover bredvid varandra i den ordning som de ska vara eldvakt. Gör upp en lista över eldvaktsturena som eldvakten har tillgång till under natten. Beakta övernattarnas ålder och erfarenhet då ni gör upp listan. Lämna inte någon som är eldvakt för första gången att göra det ensam, utan hans par borde vara någon med mera erfarenhet av eldvaktsuppdraget, någon som kan ge råd.

## Eldvaktens uppgifter:

1. Eldvakten ska upprätthålla elden genom att vid behov sätta in vedträn i kaminen.
2. Eldvakten försäkras sig om att ingen av de sovande är i fara, till exempel att ingen råkar komma för nära kaminen så att sovsäcken kunde ta eld.
3. Till eldvaktens uppgifter hör också att t.ex. se till att kläder som torkar eller dylikt, inte är för nära kaminen.
4. Eldvakten ska se till att det finns tillräckligt med vedträn att elda med också för följande eldvakt.
5. Eldvakten ansvarar för att alla som sover i tältet får sova i fred, så eldvaktens uppgifter ska utföras i stillhet och tystnad.

**Tips!** Påminn om att kaminens säkerhet beror på användaren. Försäkra dig om att ingen t.ex. planerar en tävling där målet är att få kaminen så varm som möjligt. Förutom att en sådan tävling är dumdristig, så är den också farlig. Eldvakten ansvarar för alla i tältet!

## Lager på lager



Äventyrsscouten vet hur man klär sig i vinterväder.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig klä sig förståndigt på vinterutfärd

**Material:** anteckningsmaterial, därutöver möjligtvis utrustningslista och kläder

### Kaptenen

Uppgift: rådge och lära ut

**Anvisning:** Diskutera vilka speciella krav en vinterutflykt ställer på deltagarens klädsel.

Vad har vind och kyla för inverkan tillsammans? Vad händer om kläderna blir våta på vintern? Vad ska man göra om man fryser? Om man svettas? Gå genom varför man klär sig i lager på lager: Vad är nyttan?

Utvärdera olika kläder och material och deras lämplighet. Be patrulledarna att med patrullen göra olika tester. Man kan också ge var patrull i uppgift att förbereda en liten sketch eller annan föreställning om ett ämne som berör hur man bör klä sig på vintern (t.ex. att klä sig i flera lager eller vätning av kläder). Till slut framför patrullerna sketchen för varandra. Diskutera därefter ännu gemensamt vad ni lärt er av detta.

### Patrulledare

**Tips:** Följ Kaptenens instruktioner:

- 1) Vät olika material och pröva hur de känns då de är blöta.
- 2) Fundera på hur man på ett vinterläger kan få utrustningen att torka.

## Renskrubbad



Äventyrsscouten kan sköta om sin personliga hygien i både läger- och utfärdsförhållanden samt hålla ordning på sin utrustning.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten kan sköta om sin personliga hygien i utflykts- och lägerförhållanden.

### Kaptenen

**Uppgift:** vägleda, lära ut och hjälpa äventyrsscouterna att komma till insikt

**Anvisning:** Diskutera under ett möte om vilka särskilda utmaningar utflyktsförhållandena ställer på att sköta om sin personliga hygien. Vad ska man ta med sig på en utflykt? Hur sköter man om sin utrustning efter utflykten?

Håll en frågesport i ämnet: dela upp gruppen i två grupper och ge båda grupperna i uppgift att göra upp frågor om ämnet. Till slut håller grupperna frågesport för medlemmarna i den andra gruppen.

Under utflykten är var och en (beroende på deltagarantalet antingen ensam eller i par) ansvarig för hygienskötsel eller medverkar i skötseln av olika ansvarsområden. Äventyrsscouten kan även fungera som kökshjälp, bastumajor, städmästare, avfallsansvarig, diskjocke eller wc-anka. Under utflykten kan ni även föra bok över att allt nödvändigt blir gjort.

Upplys flickscouterna om att menstruationen inte är ett hinder för att delta i en utflykt eller att åka på ett läger! Personlig hygien under menstruationen på utflykt och läger kan tas upp till diskussion med tjejer i 12-årsåldern. Den första menstruationen kan börja mitt under en utflykt eller läger, så ledaren bör alltid vara beredd och ha bindor med sig på läger och utflykter till exempel i patrullens första hjälpen väska. Det lönar sig att prata om saken så som det är: menstruationen är en naturlig del på vägen att bli kvinna. Tala om det så att äventyrsscouterna vid behov vågar vända sig till kaptenen eller någon annan vuxen ledare. Se också till att prata om saken med föräldrarna efter lägret.

## Tips

Gå tillsammans genom åtminstone följande:

Vilka hygienartiklar behöver man på en utflykt?

- tandborste och tandkräm
- kam eller borste
- tvål och schampo
- handduk och pefflett
- deodorant (i sinom tid)

Kom ihåg naturvänligheten vad gäller schampo och tvål. Tvätta er inte i sjön, utan skölj bort tvålen i bastun eller på stranden.

Vad annat ska skötas om under en utflykt?

- kökstillbehören
- vädring av sovsäckar
- förvaring av mat
- städning av stället efter utflykten
- sköt om utrustningen väl hemma efter utflykten, så är den i skick inför följande utflykt.

## Stormlykta



Äventyrsscouten lär sig att använda en stormlykta.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig tända, släcka samt fylla på lyspetroleum.

**Material:** åtminstone en tom stormlykta per patrull

### Kaptenen

Uppgift: vägled och visa exempel

**Anvisning:** Visa hur man använder en stormlykta åt hela gruppen. Be patrulledarna öva med sin patrull och övervaka säkerheten då patrullerna övar. Det lönar sig att öva sig att använda stormlykta så att scouten kan det då när den på riktigt behövs. Tänd stormlyktorna på kvällen innan ni går på ljussparning. Låt lyktorna lysa på lägerområdet efter tystnad.

### Patrulledare

**Anvisning:** Fyll stormlyktorna med lyspetroleum och tänd dem. För lyktorna till en överenskommen plats. Försäkra dig om att alla patrullmedlemmarna deltar.

## I kamintält



Äventyrsscouten deltar i att sätta upp kamintält och övernattar i det.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i uppsättandet av kamintält och övernattar i det.

**Utrustning:** halvplutontält och utrustning för att sätta upp det: stänger eller spiror, rep, tältbultar, yxa, järnspade, snöspade, såg, kniv, slägga eller motsvarande för att slå i kilar.

### Kaptenen

**Uppgift:** vägled och lär ut

**Anvisning:** Sätt upp ett halvplutontält tillsammans. Dela ut sovplatser till äventyrsscouterna på ett vettigt sätt och ge råd om övernattningen. Kom överens om eldvaktturen och gå genom eldvaktens uppgifter. Äventyrsscouterna är eldvakter parvis. Ledarna eller någon av de äldre deltagarna skötar turerna mitt i natten.

Eldvaksaktiviteten kombineras naturligt ihop med den här aktiviteten, där man går genom eldvaktens uppgifter.



## Orm och geting



Äventyrsscouten klarar av att hjälpa någon som har blivit biten av en orm eller stucken av en geting.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten känner första hjälpen som ges vid getingsting och ormbett

**Material:** ormförpackning, kylförpackning (Epipen-övningspenna)

### Kaptenen

**Anvisningar:** Berätta om getingsting och ormbett. Hur vet man att det är ormbett eller getingsting som det är fråga om? Hur undviker man att bli stucken av en geting eller biten av en orm? Hurdan första hjälpen ges i sådana situationer? Gå genom hurdan vård en allergisk person behöver och när man bör kontakta läkare. Diskutera först och öva sedan med hjälp av olika situationer. Berätta åt patrulledaren vad som "har hänt med honom" och be patrullen ge första hjälp åt den nödställda. Ge patrulledaren till exempel följande instruktion: "Du har blivit biten av en huggorm i smalbenet. Du råkar i panik och springer omkring och ropar på hjälp" Eller "Du har blivit stucken av flera getingar. En lyckades sticka dig i halsen. Efter en liten stund börjar stället där getingen stack dig svälla ordentligt och du känner att du har svårt att andas."

### Patrulledare

**Anvisning:** Följ kaptenens direktiv och lek att du är patient. Berätta för din patrull vad som har hänt och be dem om hjälp.

### Tips

#### Getingsting

För de flesta är ett getingsting ofarligt även om det känns obehagligt. Ett getingsting gör en rädd och stället där man har blivit stucken gör ont och sväller. Man kan stilla smärtan med en kylförpackning. Om gadden har blivit kvar tas den bort med pincett.

Om personen är väldigt allergisk för getingsting, så har personen vanligtvis med sig förstahjälpen medicin, Epipen. Om någon av patrullungarna har en sådan här penna, borde egentligen alla äventyrsscouter lära sig använda den. För det här ändamålet kan man be om en undervisningspenna från den lokala allergiföreningen. Det finns även videospelningar som behandlar detta. Epipen innehåller adrenalin. Ring genast 112 om en geting har stuckit ett barn som är mycket allergiskt och stick barnet med Epipen.

#### Huggormsbett

Huggormen är av naturen ett skyggt djur. En orm hugger bara då den känner sig trängd, i praktiken om man stiger på den. Det lönar sig att röra sig i stövlar eller andra stadiga skor samt att se upp för var man sätter foten på områden där förekomsten av huggormar är allmänt känd.

Det är skäl att misstänka ormbett om man känner en plötslig smärta i foten och om det i foten syns två små bettmärken på ett rödskiftande, ömt och uppsvällt hudområde. Bettmärkena är bara någon millimeter från varandra. Det kan stiga upp blåsor på huden.

Ett huggormsbett är farligt för såväl barn som vuxna. Man ska undvika att röra på det område som blivit bitet. Kroppsdelen bör läggas i viloläge och inte i höjd ställning. Om den som har blivit biten lyckas svälja, ska man genast ge honom de i Kyypakkaus ingående kortisonpiller eller antihistaminer enligt instruktionerna på förpackningen. De mediciner som tas oralt har dock långsam inverkan. Om personen har allvarliga symptom, ring omedelbart till nödnumret 112. Symptomen av huggormsbett varierar från illamående och magont till chocktillstånd. Alla som har blivit bitna bör uppsöka läkare.

#### Fästingar

Gör ni utflykter eller utför aktiviteter på ett område där det finns fästingar, gå genom hur man förhindrar att fästingar biter, hur man kollar om man har fästingar på sig, hur man tar bort en fästing och hur man ska följa med det område som har blivit bitet. Tilläggsinformation hittas på internet med sökorden TB (tick borne encefalitis) eller borelios.

## Nödsamtal



Äventyrsscouten lär sig det allmänna nödnumret, när man kan ringa och hur ett nödsamtal går till.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig det allmänna nödnumret, när man kan ringa och hur ett nödsamtal går till

**Material:** radiotelefoner

### Kaptenen

**Uppgift:** fungera som sakkunnig

**Anvisning:** Diskutera nödsamtalet till först. Vad är det allmänna nödnumret? Har någon av äventyrsscouterna någonsin ringt till nödcentralen? Varför? När ska man ringa till nödcentralen? Hurdan hjälp kan man få från nödcentralen?

Grunda en nödcentral. En av patrullerna fungerar som nödcentral och tar emot telefonsamtalen. De andra patrullerna hittar på en nödsituation, funderar på vad de ska berätta då de ringer och ber om hjälp till nödcentralen. Nödcentralen funderar på vad för slag av hjälp som skulle tänkas behövas: polis, ambulans, brandkår eller alla tre? Gå tillsammans genom anvisningar för hur man ringer ett nödsamtal och ring till slut ett korrekt samtal.

Om möjligt, använd radiotelefoner, så att samtalet känns äkta. Att öva ringa nödsamtal som en uppgift under en patrulltävling eller någon slag av terränglek gör att samtalet känns mer äkta. Var dock noggranna med att ingen annan som råkar vara på linjen tror att det är fråga om en verklig situation, om ni använder radiotelefoner.

### Tips

#### Ett nödsamtal i ett nötskal

Då du ringer 112, gör så här:

- Berätta kort vad som har hänt.
- Det viktigaste är att bevara lugnet. I andra ändan av telefonråden är en utbildad, vuxen person. Om du inte vet vad du ska säga, så vet personen nog vad han eller hon ska fråga.
- Ge exakt adress (kommun, gatadress, höghus eller egnahemshus). Om du inte vet, se dig omkring!
- Förbered dig på att personen på nödcentralen också vill diskutera med den hjälpbehövande. På så vis får personen på nödcentralen tilläggsinformation om den hjälpbehövandes situation, t.ex. om patienten klarar av att prata.
- Lägg inte på luren innan du har fått lov att göra så.
- Uppge väginstruktioner för hur man tar sig till olycksplatsen och se till att inget blockerar vägen. Se till att dörrarna inte är i lås. Om ni är i skogen eller på en scoutstuga så be någon gå hjälpen till mötes. Lämna dock aldrig den skadade ensam.
- Se till att telefonen är nåbar, eftersom räddningsmanskapet kan ringa upp på vägen till platsen för att få mera information.
- Telefonen får inte användas till något annat innan hjälpen är på plats.
- Ring på nytt till nödnumret 112 om den hjälpbehövandes tillstånd väsentligt förändras, t.ex. så att han eller hon förlorar medvetandet, slutar att andas eller dylikt. Ni får då mera anvisningar per telefon.

#### Vink för tapto

Under ett möte där ni lär er om förstahjälpen, kan bibelberättelsen om den barmhärtiga samariten passa in (Lukas 10:25 – 37). Berättelsens budskap är aktuellt än idag.



## På vägar och stigar



Äventyrsscouten kan orientera på vägar och stigar med hjälp av karta.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig orientera på vägar och stigar med hjälp av karta och lär sig följa med var man går på kartan.

**Material:** karta, kompass



## Kaptenen

**Uppgift:** att fungera som stöd och trygghet

**Anvisning:** Märk ut orienteringsbanan med kreppapper. Gå genom kartan med gruppen och återkalla i minnet hur man läser kartan. Visa var rutten börjar och berätta också vad man ska göra om man tappar bort sig. Skicka iväg patrullerna till orienteringsbanan. Se till att ingen tappar bort sig.

Patrullernas uppgift är att följa de utmärkta rutterna och märka på kartan hur de går. På samma gång som patrullen följer banan och ritar upp banan på kartan, så söker patrullen i terrängen ställen som finns utmärkta på kartan, t.ex. kraftlinjer, stenar och hus. Märk ut ställena och gör färdiga frågor, exempelvis "Vilken färg är det på huset?" eller "Vad står det på kraftlinjestolpen?"

Alternativt kan du ordna en traditionell orientering för patrullerna i en bekant terräng längs med stigar och vägar. Placera kontrollerna i vägkorsningarna och patrullerna ska samla in de olika kontrollkoderna på ett kort. Du kan också placera ut så kallade "skenkontroller" som inte ska samlas in.

Om ni vill kan ni också delta i den lokala orienteringsföreningens ekorstig. Man kan vanligtvis köpa orienteringskartor från orienteringsföreningarna.

## Patrulledare

**Anvisning:** Du fungerar som patrullens ledare. Se till att alla patrullmedlemmar i tur och ordning orienterar sig fram mellan varje kontroll.

## I skogens djup



Äventyrsscouten lär sig orientera med hjälp av en mer erfaren orienterare.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten orienterar tillsammans med en mer erfaren orienterare.

**Material:** karta, kompass

## Kaptenen

**Anvisning:** Planera en rutt och införskaffa tillräckligt många orienteringskunniga vägledare. Det är tryggt att pröva orientera ensam om man har med sig en erfaren orienterare. Den erfarna orienteraren kan vara kaptenen, någon annan ledare i kåren eller någon som har orientering som hobby. Skicka iväg äventyrsscouterna patrullvis eller parvis ut på banan tillsammans med en erfaren orienterare. Ni kan också delta i orienteringssällskapets kvällskontroller. Gör aktiviteten till en tävling eller en kontrollbana på en av kårens utfärder. Be kårens explorerscout, kapten och roverscout att ordna en kvällstävling för gruppen. Orienteringskunskaperna kan övas även under en scoutfärdighetstävling. Kom överens om att alla orienterar turvis tillsammans med en mer erfaren orienterare.

## Tips

### Solfjäderorientering

Två äventyrsscout och en vuxen: Äventyrsscouterna läser kartan. Tillsammans med en vuxen lägger man märke till förändringar i terrängen och följer med rutten på kartan. Äventyrsscouterna prövar också på att ta kompasskurs. De går inte då längs med stigar, utan försöker hitta kontrollen fågelvägen med hjälp av kompasskurs.

### Traditionell orienteringsbana:

Två äventyrsscout och en vuxen: I övrigt på samma vis som ovan men äventyrsscouterna orienterar sig mellan kontrollerna turvis. Samtidigt kan man repetera kartmärken och lära ut nya.

### Vägledaren:

Varje patrullunge är turvis orienterare, med vars hjälp patrullen tar sig fram i skogen. En orienteringskunnig vägledare är med för att se till att patrullen inte tappar bort sig långt från rutten. Vägledaren ger till slut feedback och ger tips inför nästa gång. Ifall det finns tid kan patrullen gå samma rutt på nytt enligt de anvisningar de fått.

## Vilse



Äventyrsscouten känner till hur man gör om man har tappat bort sig.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten vet vad man ska göra om man gått vilse.

**Material:** karta, kompass

## Kaptenen

**Uppgift:** gör tillfället säkert, planera rutten, lär ut sätt att orientera och definiera var man är med hjälp av vädret, vara med på övningarna

**Anvisning:** Innan ni går i skogen, så gå genom med gruppen vad man ska göra om man går vilse. Lär er de internationella signalerna "från land till luft". Gå någonstans utan karta tillsammans med en vuxen. Då ni kommit fram delas det ut karta till patrullerna och de ska definiera var de är med hjälp av kartan. Lär dem att hitta vädersträcken med hjälp av klockan (om timvisaren rikts mot solen så ligger söder mellan timvisaren och klockan 12), stjärnorna och naturens tecken.

Gå vilse. Bind för patrullungarnas ögon med scoutshalsduken. Led dem efter en kort sträcka in i skogen. Fundera på vad man bör göra. Sätt er ner, koka kaffe och ät karameller. Börja därefter leta efter naturtecken och fasta punkter för att hitta tillbaka till lägerområdet. Öva hur man ska göra om man har gått vilse. Gå in i skogen och "gå vilse" bygg en nödbivack, tänd en brasa så att de som söker efter er ska kunna hitta er och bygg ett från land till luft-märke för helikoptern.

## Patrulledare

**Anvisning:** Led patrullen enligt kaptenens instruktioner

## Tips

1. Öva att söka efter någon i lätt och avgränsad terräng. Låt någon av ledarna "gå vilse" och be patrullen försöka hitta honom.
2. Ha en genomgång i hur man ska agera då man har gått vilse.
3. Skriv eller rita en historia om en hjälte som hette Peter och som hittade ut ur skogen efter att han tappat bort sig.
4. Ge en karta åt patrullmedlemmarna. Ha dem att förklara hur någon ska hitta till den plats där de är. Alternativt kan ni fundera vart på kartan ni skulle gå om ni hade tappat bort er. Lär er att gå i rätt riktning med hjälp av kompassen.

## Isdubbar



Äventyrsscouten kan använda isdubbar

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig använda isdubbar

**Material:** möjligtast stort antal isdubbar

## Kaptenen

**Uppgift:** vägleda, visa exempel, förevisa olika typer av isdubbar, ge feedback

**Anvisning:** Lär er att använda isdubbar, helst på isen, så att de får möjligtast äkta känsla av hur mycket kraft som behövs. Låt äventyrsscouterna först patrullvis känna på hur det är att ta sig fram med hjälp av isdubbar. Gör upp en bana där en vak är utmärkt, hur lång sträcka man ska tillryggalägga med isdubbarna och hur lång sträcka man ska rulla sig fram. Öva er först och ha därefter en snabbhetstävling. När den första kommer i mål, startar följande från vaken.

Gå samtidigt genom vad man ska göra om isen inte håller eller om man märker att någon annan som är ute på isen behöver hjälp. Om ni vill så kan ni även själv göra isdubbar. Gör dem så bra att de sedan kan användas under en utfärd på riktigt.

## Patrulledare

**Anvisning:** Organisera räddningsövningar för din patrull. Öva hur man använder isdubbar, hur man tar sig fram med hjälp av dem och hur man rullar på isen.

## Tips

Om du går genom isen:

- Behåll lugnet och försök andas lugnt.
- Ropa genast på hjälp
- Vänd dig åt det håll där du kom ifrån. Lösgör skidorna
- Söndra isen framför dig så långt som det är möjligt.
- Försök få dig själv i vågrätsställning med hjälp av att sparka i vattnet och lyft dig själv upp på isen. Används stavarna som isdubbar.
- Rulla och kräla tills du säkert är på hållbar is. Håll dig i rörelse.
- Sök dig snabbt in i värmen. Effektivast värmer du dig genom att sätta dina fötter i vatten som är högst 40 grader varmt och genom att dricka varmt och hålla en filt runt axlarna. Massage, alkohol och en alltför snabb uppvärmning kan förorsaka en farlig efternerkylning och allvarliga rytmstörningar i hjärtat.

Om du inte kommer upp ur vaken:

- Håll i iskanterna.
  - Håll dig möjligast stilla för att värmeförlusten ska vara så liten som möjligt.
  - Ropa på hjälp eller blås i en visselpipa
  - Tappa inte modet. Kämparandan ökar dina möjligheter att överleva.
- Om någon annan behöver din hjälp:
- Agera snabbt
  - Sök efter något som du kan sträcka fram, till exempel ett rep, en spira, en gren, en åra eller din egen jacka
  - Närma dig vaken från det håll där isen är stark, kryp och kräla de sista metrarna.
  - Om ni är flera som försöker hjälpa: bilda en räddningskedja.
  - Var försiktiga när ni rör den nerkylda.
  - Skydda denna från att förfrysas ytterligare och för till hälsocentralen.
  - Om offret är medvetslös: se till att han får tillräckligt med syre (framstupasidoläge), skydda denna från att förfrysas ytterligare och för snabbt till sjukhuset.

Att ge konstgjord andning (framförallt tryckningen) till någon som är ordentligt nerkyld kan förorsaka livshotande kammarflimmer, det vill säga allvarig typ av hjärtrytmrubbning

## Isdubbar

**Material:** 26 cm rund ribba (tjockleken minst 22 mm), 4 plastpluggar (diametern som ribban), 2 stålspikar (längd 82 cm), platslang (diameter 3 mm), nylontråd, tvåkomponentslim

Såga ut 13 cm långa bitar av ribban och lägg pluggarna i ändorna. Borra ett 5 cm långt hål med ett borrhett på 3,5 mm i ändan och hamra in stålspiken i hålet. Limma spikarna så att de säkert hålls fast. Borra hål även genom plastpluggarna och trä nylontråden igenom. Gör en tillräckligt stor knut på repet, så att den inte kan glida genom hålet. Borra ett hål i ribban som passar knuten och limma plastpluggarna fast i ribbens ända. Använd platsslangen som skydd för dubbarna då du har dubbarna med dig.

## Kastlina



Äventyrsscouten lär sig använda kastlina och livräddningsboj.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig att kasta livlina och livräddningsboj

**Material:** livlina, livräddningsboj (om kåren har en sådan), ämbar/käglor/träklabbar eller liknande

## Kaptenen

Uppgift: vägled, visa hur livlinan och livbojen används rätt och övervaka att patrullerna gör rätt.

**Anvisning:** Förevisa för gruppen några livlinekast och demonstrera

användningen av livlina. Be därefter patrullerna att öva sig att kasta livlina och att samla ihop den. Alla ska i tur och ordning räddas. Livlinan ska kastas så att den som ska räddas räcks till den, men livlinan får inte träffa den som ska räddas i huvudet. Ni kan också prova med en helt vanlig lina som jämförelse. I nödsituationer används det som finns för handen, till exempel ens egen jacka. Man kan använda gamla kläder i övnings syfte, men var medveten om att de kan gå sönder under övningstillfället.

## Patrulledare

**Anvisning:** Öva att kasta livlina och kojla den. Prova därefter på att rädda varandra. Kasta livlinan inom räckhåll för den som ska räddas och dra honom med hjälp av linan. Öva er att kasta livräddningslinan så korrekt som möjligt.

## Tips

### 1. En egen kastlina

Om ni vill, kan ni tillverka en egen livlina till gruppen. Välj ut bra material så att livlinan kan användas i verkliga situationer. Det lönar sig att fundera på hur livlinan lättast kan transporteras. Då man rör sig på isen, borde livlinan hela tiden vara inom räckhåll

### 2. Att lära sig använda kastlina

För ut märkesbojar på isen. Om man träffar bojen får man poäng beroende på hur svårt det är att nå bojen. Tävla om vem som snabbast får ihop 50 poäng. Man kan också träna att kasta livlina på land med olika saker (ämbar, färgburkar) som mål. Öva samtidigt hur en livräddningsboj kastas.

### 3. Livlinan

Livlinor finns på olika ställen vid stadernas stränder och på allmänna simplatser. Livlinan är minst 20 meter lång och gjord av ett starkt rep, så att den bra håller en vuxen person. I ena ändan av livlinan finns det en tyngd. Som tyngd kan man ha en läderpåse med små stenar eller en trätyngd. Om det inte finns någon tyngd, kan man göra en tyngd av en knut. Tyngden gör att det är lättare att kasta linan. Livlinan förvaras välkollad, så att den är lätt att snabbt ta i användning. Nuförtiden använder man ofta också en kastpåse, som innehåller både en flytande tyngd och repet. Det här gör det lättare att förvara linan så att den går snabbt att använda. I båtar används i allmänhet livräddningslinor, som är färdigt inpackade i en påse. Den är oftast fastsatt någonstans lättillgängligt, t.ex. på ett räck.

Så här kastar du livlinan (Om du är högerhänt, annars gör du det tvärtom):

- håll repet kojlat i vänstra handen.
- håll ca hälften av repet och livlinetyngden i den hand som kastar
- svinga livlinan fram och tillbaka med tillräckligt med fart
- livlinan kastas iväg när din hand svingar framåt.
- linan som du har hållit i med din andra hand, släpper du iväg samtidigt
- den andra ändan av linan är fast i din hand, din fot, under din fot eller fastbunden vid en båt
- sikta inte på målet, utan ovanför målet: avsikten är inte att träffa den som drunknar i huvudet med tyngden

Användning av kastpåse

- sätt fast länken runt handleden på den hand som ska kasta.
- öppna det självhäftande rep som sluter påsens öppning
- ta ett stadigt tag i påsens övre del
- svinga påsen så som ovan är beskrivet
- sikta så som ovan är beskrivet

### Användning av livräddningsboj

Simma till livräddningsbojen, ta tag i dess yttre kant och tryck ned den med din kraft och låt den komma över ditt huvud så att ditt huvud blir innanför bojen. Ta tag med dina händer i kanterna och låt bojen bära dig.

Mera information: [www.suh.fi](http://www.suh.fi) ja [www.sjöbevakningen.fi](http://www.sjöbevakningen.fi)

## Räddningsvästar



Äventyrsscouten kan använda kårens räddnings- och flytvästar rätt och vet att man alltid ska ha på sig flytvästar då man rör sig till sjöss.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att använda räddnings- och flytvästar rätt

**Material:** olika räddningsvästar, hemifrån och kårens egna.

### Kaptenen

**Uppgift:** vägleda, leda och se till säkerheten

**Anvisning:** Samla ihop möjligast många olika räddningsvästar eller åtminstone alla dem som hittas i kårens förråd för att låta äventyrsscouterna pröva dem. Berätta det grundläggande om räddningsvästar och visa upp västarna genom att klä på dem själv. Lär äventyrsscouterna hur man klär dem på sig på rätt sätt. Det är bra om ni kan visa upp så kallad automatflytväst (paukkuliivit) också, men användningen av dem kan givetvis endast övas på torra land.

Märk att det i Öster finns en skild aktivitet som heter Simma med flytväst och där övar man sig att simma med flytvästar på.

### Patrolledare

**Anvisning:** Öva att klä på räddningsvästarna.

### Tips

Då man rör sig till sjöss såväl i båt som i kanot, bör varje person ha på sig flytväst. Flytvästar kläs på så att knuten, dragkeden eller spännet kommer framtill. Knuten bör kunna öppnas snabbt, använd till exempel en rosettknut. Om flytvästen har fotremmar, ska dessa användas. Det är bra om det finns en visselpipa i flytvästarna, eftersom man i nödsituation blir trött av att ropa och det behövs ljudsignaler i mörkret. Man bör kunna klä på sig en flytväst också i vattnet. Det hör också till, då man lär sig använda flytväst, att man klarar av att hoppa i vattnet med den på. Hoppa inte från en höjd högre än två meter med flytvästen på – du kan försträcka din nacke! Man behöver inte röra på sig i vattnet då man har flytväst på sig. Flytvästar håller värme. Iskallt ytvatten gör lederna stela: hamnar du i kallt vatten ska du ställa dig i fosterställning och försök att inte röra på dig, då förlorar du minst värme.

#### Lite information om olika sorters flytvästar:

Man talar mycket om vikten av att använda flytvästar och inte utan orsak: största delen av de som drunknar då de rör sig till sjöss skulle ha klarat sig om de hade haft flytväst på. Flytvästar är som en försäkring – flytvästar skaffas inte heller med tanke på vardagliga och säkra situationer, utan för överraskande olyckor. Då man hamnar i vattnet är inte simkunskapen den avgörande faktorn eftersom omständigheterna kan vara skoningslösa. Att överleva i kallt vatten beror till exempel inte på simkunskap och vilja. Det går inte att betona tillräckligt hur viktig flytvästen är.

Det enklaste sättet att försäkra sig om att västen är säker och tillverkad enligt föreskrifter, är att kolla att flytvästen är CE-märkt. CE-märkningen garanterar att produkten är testad och fyller europeiska säkerhetskrav. Flytvästens bärkraft inverkar också på säkerheten – bärkraften hos en för liten väst räcker inte att bära en person vid ytan. En för stor flytväst kan igen vara alltför lös så att användaren helt glider ur västen.

#### Flytetygen är uppdelade i fyra grupper:

Flytoverall hjälper till att flyta i lugna vatten. Den är bra ifall användaren är simkunnig och har nära till stranden eller annan hjälp. Vid hård sjögång håller dock inte flytrocken en som fallit i vattnet vid ytan och rocken saknar oftast en krage som håller upp huvudet. Till flytetyg hör även olika paddlings- och båtvästar, flytrockar och halare. Man ska inte skaffa flytoveraller åt barn, om inte avsikten är att de används i situationer där en vuxen alltid är närvarande och som inte själv har trillat i vattnet. En flytoverall är inte en flytväst.

■ Flytväst 100 är de, för de flesta bekanta, färggranna basflytvästar, som tillverkas i endast orange, rött och gult. Den som hamnar i vattnet hålls med hjälp av dem i en stabil ryggställning och flytkragen säkrar huvudet så att det inte är under vattnet. I svår sjögång behövs dock bättre utrustning. Flytväst 100 är rätt val för barn.

■ Flytvästar 150 och 175 passar även i hårt väder. De flytvästar som hör till den här klassen är främst fyllda av luft och de passar till regelbunden användning även i krävande förhållanden. Beroende på modellen fylls de antingen för hand eller automatiskt. I många modeller ingår också säkerhetssele.

#### ■ Säkerhetssele

På båtar används alltid flytvästar. På stora båtar används också vid behov säkerhetssele. Det lönar sig att använda en granskad säkerhetssele då det är mörkt, speciellt i hårt väder och då vattnet är kallt. I hårt väder ska också styrmannen och den övriga besättningen använda säkerhetssele som är fastspänd i båten. Då man rör sig på däck spänns säkerhetssele fast antingen i mantåget, i en livlina eller vid något annat hållbart ställe.

Linkar: [www.veneily.fi](http://www.veneily.fi), [www.suh.fi](http://www.suh.fi)

## Nödsignaler till sjöss



Äventyrsscouten känner till vilka nödsignaler som används till sjöss.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig nödsignaler som används till sjöss.

**Material:** den nödsignalsutrustning ni har till hands

### Kaptenen

**Anvisning:** Berätta om olika nödsignaler. Till sjöss ber man om hjälp genom att använda internationella nödsignaler. Lär er dem i förväg på ett möte. Påminn om att man inte får använda nödsignaler på lek. Använd således enbart sådana metoder med vilka ni kan öva ostört utan att väcka uppmärksamhet, till exempel morse.

### Tips

Nödsignaler

- röda nödraketer
  - röda nödbloss
  - orange rök
  - EPIRB, dvs. Emergency Position Indicating Radio Beacon (automatisk nödradiosändare)
  - DSC-nödmeddelande (Digital Selective Call), digitalt nödmeddelande med hjälp av VHF-DSC
  - SOS-morse
  - högljutt ljud med en minuts mellanrum
  - mistlurens fortgående bröl
  - signalflaggor
  - ett bollliknande föremål ovan om en fyrkant eller under
  - öppen eld
  - kanonskott
  - att sträcka händerna upp och sänka dem under axellinjen.
- Därutöver kan alla andra metoder som väcker uppmärksamhet användas som nödsignaler. Kom ihåg att nödsignaler endast får användas i sjönöd, inte på lek eller som underhållning. En sjönödssituation bedöms alltid av båtens kapten. I verklig nöd får och ska man be om hjälp.

### Axelvinken

Det berättas att SOS-signalen kommer från de engelska orden Save Our Souls, "rädda våra själar". Denna historia kan bra användas vid tapto. Vem kan på riktigt rädda människors själar? Vi kan vända oss till gud även under nöd och svåra stunder. Gud SOS!

## Goda gärningar



Äventyrsscouten utför scoutidealet om att hjälpa och tjäna andra genom att göra en god gärning.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten gör en god gärning varje dag under en veckas tid eller arrangerar tillsammans med de andra ett serviceryck eller liknande.

### Kaptenen

**Anvisning:** Det hör till scoutverksamheten att beakta andra och att hjälpa andra. Diskutera med din grupp om vad det betyder för dem att göra en tjänst åt någon och varför det är så viktigt att hjälpa andra. Fundera på vad ni dagligen kan göra för andra och uppmärksamma de små påverkningssituationer vi alla har för att alla ska få det bra hemma, i skolan, i scouterna och på andra platser.

Fyll i God gärningskortet och arrangerar ett serviceryck där ni tjänar andra eller delta i insamlingar och talkoarbeten.

En äventyrsscout kan eller klarar kanske inte alltid av att ge all hjälp som behövs i alla situationer. Kom ihåg, om ni hjälper någon utomstående, att äventyrsscouten ännu är i den åldern att det är en stor tröskel för denna att ta kontakt med någon främmande, vuxen person. Sätt inte ett så stort ansvar på äventyrsscouternas patrollledare. Det är bäst att kaptenen sköter kontakten till utomstående, så uppstår det inga missförstånd. Det kan i början vara svårt för 10-12 åringar att planera ett serviceryck. Ge därför förslag på sådana situationer som är enkla att börja med, till exempel kan det i början vara en lämplig uppgift att hjälpa äventyrsscoutens familjemedlemmar eller grannar.

#### 1. God gärning-kortet

Kortet är ett redskap som påminner äventyrsscouten om uppgiften t.ex. under en veckas tid. Äventyrsscouten samlar in kommentarer på kortet och går genom dem med de andra patrollmedlemmarna under nästa möte.

#### 2. Hjälpbesök

Besök i tur och ordning under äventyrsscoutåret tillsammans med hela gruppen varje äventyrsscouts familj eller far- eller morföräldrar för att hjälpa till i t.ex. trädgården, skötsel av yngre syskon eller julstädning. Då äventyrsscouten får god erfarenhet från detta är det lättare att senare erbjuda sin hjälp även åt främmande personer.

"Venus-äventyrsscouten kom på besök under senhösten: hos Venla var de barnvakter för småsyskonen, hos Vera var de flytthjälper, hos Hanna städade de, hos Danas mamma utförde de trädgårdsarbete, hos Elisabets mormor byggde de snölyktoer och hos Majas gudmor plockade de potatis".

#### 3. Talkoarbeten

Gör i er egen eller någon annan kårs kårlokal ett talkoarbeta för det gemensamma bästa: töm tupporna, måla staket, städa förrådet, rensa rishögen osv.

#### 4. Halsduksknutar

Gör små knutar i ändan på halsduken för att påminna er om att göra en god gärning varje dag. Det här fungerar speciellt bra på läger. Då man har gjort en god gärning, kan man öppna knutarna. På morgonen knyter man nya knutar igen.

#### 5. Goda människor

Fundera på vilka personer ni tycker är "goda människor" och skriv ner uppkomna namn på en affisch, t.ex. superhjältarna som förekommer i serietidningar, popartister som håller på med välgörenhet, mamma o.s.v. Är en scout alltid en "god människa"?

#### 6. Nu

Diskutera tillsammans vad som är en god gärning. Be därefter patrollungarna skriva till verket: "Ni har 15 minuter tid på er. Gör en god gärning. Ni får återvända när den goda gärningen är gjord".

#### 7. Gemensamt arbete

Samla frimärken och skicka dem till Frimärksbanken. Hjälp FRK på blodgivning till exempel med att ställa upp med kaffeservering. Delta i Gemensamt ansvar eller Hungerdagsinsamlingen som frivilliga

insamlare. Samla ihop inom patrullen till ett hjälppaket och skicka det till ett u-land eller för det till Frälsningsarméns julgryta. Man kan be församlingen vara samarbetspartner. Till paketet hämtar var och en en eller två leksaker, annan sak eller kläder som man inte själv mera behöver, men som ändå är i gott skick.

## Understödsförening



Äventyrsscouten känner till sin egen understödsförening.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med sin kårs eventuella bakgrunds/understödsförening.

**Material:** beror på situationen

### Kaptenen

**Uppgift:** leda och presentera

**Anvisning:** Informera kort om er kårs understödsförening och presentera dess verksamhetsmetoder. Delta i något evenemang som föreningen ordnar, informera äventyrsscouterna om detta. Ta reda på, t.ex. via internet, vad för slag av aktiviteter föreningen ordnar. Välj någon annan aktivitet än en scoutaktivitet och delta i den. Välj aktiviteten tillsammans med hela gruppen. Avsikten är att ni ska delta och bekanta er, inte att ordna programmet. För de kårer som tillhör en församling, ordnas det säkert många potentiella tillställningar. Välj en som passar er. Om möjligt, bekanta er med er församlings kyrka med hjälp av en guide. KFUKM kårerna kan bekanta sig med sin förenings övriga ungdomsverksamhet, antingen sportevenemang eller annan social ungdomsverksamhet.

Märk att denna aktivitetens syfte är att låta äventyrsscouten bekanta sig med den egna kårs bakgrunds/understödsförening. Ni behöver inte utföra denna aktivitet om er kår inte har en bakgrunds/understödsförening eller någon samarbetspartner, i vars verksamhet ni skulle kunna på ett givande sätt delta.

### Tips

Bland annat lutherska, frikyrkliga eller ortodoxa församlingar, Frälsningsarmén, KFUKM eller något företag kan fungera som bakgrunds/understödsförening för kåren. En del kårer har ingen bakgrunds/understödsförening överhuvudtaget, men de kanske har en föräldraförening eller en understödsförening, som sköter många uppgifter som hör till en bakgrunds/understödsförening.

Bakgrunds/understödsföreningarna stöder kåren på många olika sätt. Det vanligaste sättet är att erbjuda utrymmen för verksamheten. Det finns många olika sorter förhållanden mellan kåren och bakgrunds/understödsföreningen. Bakgrunds/understödsföreningen eller avsaknaden av en, inverkar ofta på något vis på kårverksamhetens natur.

## Skräpsortering



Äventyrsscouten kan sortera och återanvända avfall hemma och i kårlokalen.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig hur man sorterar avfall, lär sig varför man gör det, deltar i avfallsortering och lär sig komposteringens grunder.

**Material:** hushålls- eller blandavfall, glasburkar, bananskall, tidningspapper, gammal ylleskjorta eller annan lump, pantbara plastflaskor, använd glödlampa, spade, en lista på förmultningstider (sök på internet)

### Kaptenen

**Uppgift:** uppmuntra äventyrsscouterna att minska mängden avfall de producerar och att sortera avfall rätt

**Anvisning:** Berätta för äventyrsscouterna hur viktig vår miljö är och hur viktig rätt avfallshantering är för oss. Den mängd hushållsavfall som producerades i Finland var år 2004 ca 2,3 miljoner ton, alltså ca 450 kg/per invånare – medräknat varje barn och baby!



Att sortera rätt och att återanvända sparar således otroligt mycket på miljön. Av det avfall som producerades år 2004 återanvändes avfallet så att 28 % återanvändes materiellt, 8 % återanvändes som energi och 2 % förbrändes utan att ta vara på energin och 63 % fördes till avstjälningsplatsen. Be patrullerna komma på metoder för att minska på avfallet. Fundera på hur man i förväg kan förhindra att avfall uppkommer, men öva även på att sortera och återanvända redan uppkommet avfall. Hurdant avfall hör vart? Besök en lokal avfallsstation för att bekanta er med avfallshantering, öva på avstjälningsplatsen med riktigt avfall, gör upp egna anvisningar för avfallssortering eller tillverka lämpliga avfallskärl för kåren.

## Patrulledare

**Anvisning:** Ni fick just veta hur mycket avfall varje finländare producerar per år (450 kg). Fundera tillsammans med din patrull på vad ni kunde göra för att minska på det avfall ni producerar? Skriv ner idéerna på ett A3-ark. Illustrera.

## Tips

**1. Vissa material förbränns långsamt i naturen.** Att förbränna ett papper tar t.ex. beroende på papprets tjocklek mellan 1 till 5 år. Att förbränna olja tar ca ett år och konserver över 15 år. Plast, konstfibrer och glas är så gott som eviga. Det spelar således stor roll vad man gör med avfallet. Att återanvända sparar på naturresurser och minskar på föroreningar.

Exempel: Man sparar 95 procent av energi, om aluminium framställs av skrot och malm. En flaska som återanvänds kan användas ca 30 gånger. Att återanvända batterier förhindrar skadliga ämnen att komma ut i naturen. Återanvändning sparar också mycket på skogarna: till exempel ett ton återanvänt papper sparar på 16 träd och ordentligt med vatten och energi.

Fundera tillsammans med patrullen vad som händer med matrester, avfallspapper, glasburkar och flaskor, plåtskrot, metallskrot, avfallsfärg, batterier eller gamla kläder.

## 2. Sorteringslek

Lek en avfallssorteringslek på samma sätt som jord-hav-skog-leken. Kalla rummets hörn enligt olika avfallskärl i enlighet med det som finns i trakten, till exempel biokärl/kompost, blandavfall, problemavfall och pappersinsamlingen. Lekledaren ropar ett avfall åt gången, t.ex. batterier och då bör de som är med i leken gå till rätt avfallskärl. Den som går till fel kärl eller som funderar för länge, är ute ur leken.

## 3. Återanvänd gammalt

Renovera någon gammal sak i sådant skick att man kan använda den igen. Till exempel sitsen på en stol eller ett ben till en pall kan vara ganska intressanta att förnya. Prova även på surrealisering, det vill säga att återanvända och renovera en gammal sak så att den kan användas till ett annat ändamål än vad den ursprungligen var avsedd att användas för. Exempelvis kan man av en lampskärm av metall göra ljusstakar. Samla in sådant som ni annars skulle kasta bort där hemma (t.ex. gamla, söndriga kläder) och reparera dem eller se vad ni med hjälp av fantasin kan åstadkomma. Om ni lappar kläderna så kan ni ge dem vidare till loppis eller FRK.

**4. Gör ett besök till avstjälningsplatsen,** återanvändningscentralen eller realiseringscentralen.

**5. Håll ett möte hemma hos dig.** För tillsammans de avfall som finns hemma hos dig till den närmaste sorteringsplatsen. Kolla vad som hör vart, läs anvisningarna noggrant och sätt avfall in i rätta lådor. Fundera på varför sortering är nödvändigt och vad som händer t.ex. om man i lådan för bioavfall sätter plastpåsar som inte förbränns.

**6. Kom sinsemellan överens om att ni håller koll på er konsumtion.** Det går att minska på avfall genom att planera t.ex. klädköp på förhand. Alla kläder behöver inte passa precis vid inköpstillfället, utan de kan köpas på växten så passar de längre. På det viset minskar vi på avfallsbelastningen! En annan möjlighet för att minska på avfallet är att köpa godis utan papper eller genom att sluta köpa lemonad – det är dessutom också bra för tänderna!

**7. Avlägg tillsammans ett avfallslofte:** lova att under två veckors tid minska på mängden avfall ni producerar. Exempelvis kan yoghurten, i syfte att undvika onödiga plastavfall, köpas i en liters förpackning eller

matinköpen göras med en tygkasse som man hämtar med hemifrån. Äventyrsscouten kan även påverka sina föräldrars konsumtionsvanor!

**8. Gör tillsammans med gruppen ett förmultningstest** som tar ett halvt år – så här har också äventyrsscouterna en gemensam "hemlig" plats som ska hållas orörd, så att inte förmultningstestet går i stöpet. Gräv ner sakerna på våren och gräv upp dem i november, då det gått ett halvt år.

## 9. Miljölinkar:

- [www.ymparistoyritykset.fi/ymparistohuolto](http://www.ymparistoyritykset.fi/ymparistohuolto)  
- information om avfallssortering
- [www.ymparisto.fi](http://www.ymparisto.fi) – avfallsrådgivningens läromaterial eller kolla in kommunens egna avfallshanteringssidor

## Äventyrsscoutens motion



Äventyrsscouten lär sig sunda levnadsvanor.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i scoutigt idrotts- eller motionsevenemang eller motionerar mer i vardagen.

## Kaptenen

**Uppgift:** visa exempel, uppmuntra

**Anvisning:** Motionsaktiviteter kan göras tillsammans eller ensam. Gör motionskort med hjälp av vilka äventyrsscouten kan följa med sina egna motionsvanor under en veckas tid. Gå genom korten på nästa möte. Låt var och en berätta hur veckan har gått. Kommentera och uppmuntra på ett uppbyggande sätt! Ni kan också motionera tillsammans. Åk t.ex. ut på en cykel- eller kanotutfärd, spela fotboll, innebandy eller pröva på någon ny rolig gren, exempelvis frisbeegolf, powerwalking eller undervattenrugby. Kom ihåg att allas motionserfarenheter från skolan inte nödvändigtvis är så positiva, så försök göra scoutmotionen lite annorlunda!

En av scoutingens mål är att fostra scouterna till sunda levnadsvanor. Fastän scoutingen inte är något idrottssällskap, ska friluftsliv och motion erbjudas barn och ungdomar som en del av scoutprogrammet. Avsikten är att man inom scoutingen även ska betona den fysiska motionen och lära ut sunda levnadsvanor. Motionen inom scoutingen ska vara mångsidig – det är inte meningen att fostra scouterna till mästare i någon särskild idrottsgren, utan avsikten är att erbjuda njutbara stunder då man rör på sig i naturen.

## Patrulledare

**Anvisning:** Uppmuntra andra att delta. Fungera som exempel!

**Tips:** Se tipsen i Norr och Äventyrsscoutens motion.

## Sjömärken



Äventyrsscouten lär sig känna igen sjömärken på kartan och till sjöss och vet vad de betyder

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig känna igen sjömärken på kartan och till sjöss och vet vad de betyder

**Material:** sjökort, hushållspappersrulle, tändstickor, ett gammalt liggunderlag, pingisboll

## Kaptenen

**Anvisning:** Berätta för gruppen vad sjömärken har för uppgift och vilka sjömärken det finns. Öva er att känna igen sjömärken på kartan och i naturen. Gör upp olika banor med sjömärken och tävla med varandra.

1. Gör upp en bana för remmare genom att måla eller tejsa hushållspappersrullar eller tändstickor. Visa var norr är. Härfter kan man tävla på skoj med leksaksbåtar på banan.
2. Gör upp en sjömärkesbana av tändstickor och tryck dem in i liggunderlaget så att de står upp. Tävla om vilket lag som kommer genom banan snabbast genom att blåsa på en pingisboll. Kör man på grund går turen över till följande.



## Tips

I patrulledarens handbok (2004) berättas om sjömärken:

På trånga och grunda vatten skulle navigeringen vara verkligt besvärligt om man enbart skulle göra den med hjälp av sjökortet och kompassen. Sjömärken hjälper därför navigeraren på vägen. De viktigaste sjömärkena är remmarna, linjetavlorna, och fyrarna.

Enligt gammal lag hängdes en person som hade ändrat eller skadat sjömärkena. Fastän lagen idag inte är lika sträng, anses förstörande av sjömärkena fortfarande som ett grovt brott. Det här är förstäligt med tanke på det som skulle kunna hända om t.ex. en oljetanker skulle gå på grund för att ett sjömärke fattas. Remmarna fungerar som trafikmärken till sjöss. De märker ut den säkra rutten till havs. Remmarens namn anger på vilken sida av den man ska ta sig fram. Kom ihåg att farledens riktning avgör på vilken sida om styrbords- och babordsmärkena man ska röra sig. Oftast är farledens riktning från havet mot land och då är babordsmärkena till vänster och styrbordsmärkena till höger. Navigering i mörker underlättas av ljussignaler och reflexer.

## Måttenheter till sjöss



Äventyrsscouten känner till begreppen sjömil och knop och klarar av att mäta avstånd på sjökortet.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig vad begreppen sjömil och knop innebär och lär sig mäta avstånd på sjökortet.

**Material:** sjökort, passare, vinkel

## Kaptenen

**Anvisning:** Gå genom med gruppen vad begreppen innebär. Vad betyder en sjömil? Och på vilket vis förhåller sig sjömil till en knop? Visa för patrulledaren hur man mäter avstånd och be dem därefter öva med sin patrull med hjälp av sjökort.

## Patrulledare

**Anvisning:** Öva att mäta upp avstånd tillsammans med din patrull på ett sjökort.

## Tips

I patrulledarens handbok (2004) tas upp om avstånd:

Till havs används som mått enhet för avstånd en sjömil (på finska meripeninkulma). Riktningen ges med hjälp av kompassens gradsystem (0 - 360°). Sjömilens räknas ut i bågminuter. En nautisk mil (sjömil) definieras som exakt 1 852 meter. Bågminuten bestäms utgående från att båglängdens (på jordytan från nordpolen till ekvatorn) kvartal delas med 90°. Resultatet delas med 60 minuter eftersom en grad är indelad i 60 minuter. Slutresultatet är en bågminut eller nautisk mil även kallad sjömil. I meter är en sjömil 1852 meter och en tiondel av en sjömil kallas kabellängd (185,2 meter). En knop är en sjömil i timmen. Att mäta riktningen och avståndet används vid navigering bland annat för att definiera var man är, färdens längd och bestämmande av rutten.

Som hjälp vid navigering och mätning används passare och gradskiva. Riktningar anges i grader och avstånd i sjömil (1 sjömil=1852m). En sjömil är lika lång som en longituds minut.

## Sjökortstecken



Äventyrsscouten lär sig sjökortstecken

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig fem nya tecken på sjökortet.

**Material:** de tecken på sjökortet som ska läras i färg, sjökort

## Kaptenen

**Anvisning:** Lär ut sjökortstecken till gruppen. Titta på kartorna och använd olika modeller då ni övar. Gör ett memoryspel av sjömärkena (använd paff till korten och plasta dem) där sjömärkena och märkets innebörd är par. Efter att ha spelat spelet kommer man bra ihåg sjömärken. Kardinal- och lateralmärkena är det meningen att äventyrsscouten lär sig i Sjömärken-aktiviteten.

## Veckoslutsseglat



Äventyrsscouten vet hur man uppför sig på en båt även under längre seglatser.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i en seglat som tar minst ett dygn, kan fungera enligt skepparens instruktioner och vet hur man uppför sig ombord på en båt.

## Kaptenen

**Uppgift:** vara kapten på båten

**Anvisning:** Gå innan seglatsen genom med gruppen hur man beter sig på en båt och vad man ska packa med. Försäkra dig om att alla har tillräckligt med kunskap och färdigheter innan ni seglar iväg. Ge lämpliga uppgifter åt äventyrsscouterna, uppmuntra dem att delta och fatta egna beslut! Avsikten är inte att segla dygnet runt, utan att vänja sig vid en seglat som är längre än en kvälls- eller dagsseglat.

Det västra väderstrecket handlar om orientering. Den mest utmanande orienteringsutbildningen hör till det här kapitlet.

Äventyrsscouten lär sig orienteringens grunder.

## Den egna kåren



Äventyrsscouten får en uppfattning om scoutverksamheten på kärnivå.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med de övriga grupperna i kåren och bildar sig en helhetsbild av kåren samt scoutprogrammets olika åldersgrupper.

### Kaptenen

**Uppgift:** Att hjälpa äventyrsscouterna att organisera något gemensamt program med en annan grupp eller bjuder in en gäst till lagets möte.

**Anvisning:** Berätta för laget om kårens andra grupper och åldersfördelningen i dem. Äventyrsscouten har inte ännu en helhetsbild av scoutörelsen eller kåren men det är viktigt att bekanta sig med scouten utanför den egna gruppen. Det trevligaste sättet att vidga äventyrsscoutgruppens kunskap om kårens olika verksamhetsområden är att bekanta sig med någon annan åldersgrupp i den egna kåren. Gör en gemensam utfärd, ordna en tävling eller ett lägerbål. Ifall den egna kåren är väldigt liten kan ni också bekanta er med systerkårer eller andra grupper som finns nära. Lär även känna kårchefen. Bjud in kårchefen att hålla en del av ett möte, kvällsprogrammet eller varför inte hela mötet. Kårchefen kan även presentera sig för gruppen i samband med något kårevenemang.

## Jag själv



Äventyrsscouten får bättre självförtroende och förbättrar sin självkänsla.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten berättar något om sig själv för sitt lag. T.ex. om något fritidsintresse, sin familj, sitt husdjur eller något annat.

**Tillbehör:** Om äventyrsscouten vill kan något som är kopplat till fritidsintresset eller foton tas med till mötet.

### Kaptenen

**Uppgift:** hjälper vid behov äventyrsscouten att hitta på vad han kan presentera

**Anvisning:** Bestäm i vilken ordning äventyrsscouterna presenterar sig och be dem förbereda en presentation på 5-15 minuter om t.ex. sitt fritidsintresse. Tanken är att alla har fria händer att göra sin grej. Diskutera tillsammans på förhand vad alla ska presentera. Ni kan även gå mer allmänt igenom hur man t.ex. kan presentera sitt fritidsintresse och vad som hör till en bra presentation. Om någon vill ta med sitt husdjur ska ni diskutera ifall man kan ta med ett djur. Påminn också om att det kan finnas allergiker i laget. Det är inte nödvändigtvis trevligt för husdjuret att tas till kårlokalen för att visas upp. Men om ni vill se husdjuret, och det inte finns allergiker i gruppen, försök hellre ordna så att ni besöker husdjursägaren eller presenterar djuret på foto. Uppmuntra äventyrsscouterna att uppträda och om det behövs kan du börja!

## Kojla rep



Äventyrsscouten vet hur man behandlar och förvarar olika rep.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig grunderna i hur man behandlar rep och lär sig kojla på två olika sätt.

**Tillbehör:** Olika rep (tjocklek, längd, material)

### Kaptenen

**Uppgift:** Lär och visar hur man behandlar olika rep

**Anvisning:** Visa hur man behandlar olika typ av rep. Berätta hur man använder dem och lär äventyrsscouterna att kojla. Låt äventyrsscouterna träna i patruller.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Öva på att kojla rep. Modeller finns i färdighetsboken Ryggsäcken och kaptenen hjälper om det behövs. Undersök även hur många olika rep som finns i ert lager eller i er båt. Ta reda på till vad man använder dem.

### Tips:

För rep gäller följande tumregler:

1. Kojla repet genast efter användning, kojla även repändor så att det inte blir trassel
2. Förvara rep så att de är lätta att få tag på och så att de alltid finns på ett ställe som är avsedda för dem
3. Tagla repändan

### Hur man tar hand om rep

Repen förvaras torra på en luftig plats. Det går att tjära rep gjorda av naturfiber för att förhindra att de murknar. Rep ska redas ut och kojlas direkt efter användning så att de är redo när de nästa gång ska användas. Korta och tunna rep kojlas genom att linda dem runt armbågen. Var dock försiktig att det inte blir snurror på repet. Rep som vrider till höger kojlas medsols och rep som vrider till vänster kojlas motsols. Ett längre rep är bättre att kojla i ena handen och ett stort rep kojlas direkt på marken. Det är viktigt att kojla åt rätt håll så att repet inte vrider sig när det nästa gång ska användas. När repet ska förvaras en längre tid ska kojlningen fästas med en tunnare lina på tre ställen. En reprulle öppnas från mitten av rullen, inte i kanten.

## Tagling



Äventyrsscouten lär sig att tagla rep

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig tagla rep

**Tillbehör:** tråd, rep

### Kaptenen

**Anvisning:** Bekanta er med tagling som används till repändor. Berätta om grunderna och visa hur man gör. Använd rep ur ert lager eller båten och öva i patruller hur man taglar rep enligt modellbilder. För tunna rep används fiskelina medan man för ett grövre rep använder tråd. En vajer lindas med järntråd.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Tagla repen enligt modellbilder. Var noggrann med att alla har något att göra och att alla får pröva. Om du är osäker hur man gör kan du bjuda in någon gäst som kan lära scouterna tagla.

### Tips:

Bilder på finns på internet, t.ex. [wiki.partio.net/rihmaus](http://wiki.partio.net/rihmaus)

## Trädslag



Äventyrsscouten känner igen de vanligaste trädslagen i Finland och deras egenskaper som ved.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med olika trädslog och deras egenskaper som ved.

### Kaptenen

**Anvisning:** Berätta för laget om olika trädslog och hur de fungerar att elda med. Gör en punkrutbildning där äventyrsscouterna ska känna igen träd och svara på frågor om olika trädslog. Låt patrullerna pröva hur olika trädslog brinner och fundera tillsammans vilka trädslog och vilken storleks vedträ som ska användas i en brasa, i bastuugnen, i vedspisen eller i en kamin. Titta även på hur trädslogen ser ut som vedträn. Hur känner man igen barrträd och lövträd? Ordna en liten tävling för att känna igen träd. Observera att den här aktiviteten är kopplad till Tände-aktiviteterna. Ämnesområdena är flexibla. Du kan behandla dem tillsammans eller enskilt beroende på hur mycket tid ni har att använda. Utför aktiviteterna på en utfärd, då lär sig äventyrsscouterna om trädslogen i sin rätta miljö.

### Tips:

#### 1. Testa att tända

Pröva på att tända olika trädslog, och med olika tändare och tändstickor. Fundera vilket trädslog som brinner bäst i olika sammanhang. Tävla om att tända en brasa i en tredelad tävling: i den första delen ska ni göra en så bra eldplats som möjligt, i den andra delen tar ni tid och försöker få 2dl vatten att koka så snabbt som möjligt. Äventyrsscouterna får göra brasan enbart på naturmaterial och inte på t.ex. färdiga vedklabbar. Avsluta med att städa undan så att det inte syns att ni eldat.

#### 2. Visning av trädslog

Samla ihop en bunt med olika trädslog. Dela in dem enligt användning (kom ihåg allemansrätten) och lär er känna igen trädslogens stammar, t.ex. med hjälp av ett minnesspel.

#### 3. Patrullens trädslogstavla finns i Partrulledarens handbok

(2004). Lär er hur man känner igen trädslogen med hjälp av barken och färgen. Av de finländska trädslogen används björk och gran mest som ved. Det här beror på att de är mindre värdefulla i träindustrin och att de hör till våra vanligaste trädslog. De här två trädslogen har olika egenskaper när de brinner.

#### Björk

Björk används oftast för att värma bastun, vilket den nog passar till, men den blir snabbt het när den brinner. Det här innebär att när det har varit riktigt kallt lönar det sig inte att värma t.ex. scoutstugans bastu med björkved eftersom det kan förorsaka skada på skorstenen och själva stugan. Å andra sidan får man den bästa värmegraden när man bränner björk. Den värmer omgivningen effektivt. Björken brinner bäst när den är torr. Färska eller våta björk lönar det sig inte att försöka bränna. När fuktig ved brinner går största delen av värmeenergin åt till att skapa vattenånga och inte till att värma. Tände som täljts av björk fungerar bra att tända brasan eller vedspisen med eftersom de brinner kraftigt men tillräckligt långsamt för att tända den ved som finns runt omkring. Det är också säkert att elda björk i en öppen brasa eftersom den inte gnistrar. Dessutom är björknäver bra att använda som tändved. Näver som finns på ett levande träd brinner inte så bra, så det lönar sig inte att riva loss det, dessutom tar trädet skada av en dylik behandling.

#### Gran

Det är bättre att använda gran än björk som ved i t.ex. kaminen eftersom den brinner med en lägre temperatur, dess värmevärde är alltså lägre än björkens. I vedspisen och i bastuugnen fungerar granen bra som ved eftersom det inte ryker något från den när den är torr. Till granens (och tallens) egenskaper hör dock gnistrandet som beror på det mellanlager som finns i träet, nämligen kådan. På grund av gnistrandet använder man oftast vedspisar med lucka när man eldar gran, eftersom gnistorna kan tända eld på material (t.ex. sovsäcken) som finns nära.

Av gran får man bra tändved och den är även enklare att tälja med kniv än vad björk är, eftersom gran är ett mjukare trädslog än björken. Andra trädslog som används som ved är asp, al och tall. De har ungefär samma värmevärde som granen. Av de här trädslogen används speciellt al för att värma bastun eller rökbastun, eftersom man då får mjuka bad.

## Eldslagning



Äventyrsscouten kan göra upp eld

**Beskrivning:** äventyrsscouten bekantar sig med olika sorters eldar och övar eldslagning.

**Tillbehör:** ved, tände, tändstickor, kniv, yxa, såg

### Kaptenen

**Anvisning:** Gå igenom olika sorters eldar och bygg miniatyrmodeller. Öva på att bygga en eld med olika material som hämtats till kårlokalen och hitta på nya. Ha exempelvis som avslutning en liten tävling om vem som snabbast får upp eld eller vem som snabbast bygger en viss sorts eld. Instruera alla patruller att göra olika sorters eldar på en utfärd. Följ med hur eldarna börjar brinna och hur de sedan brinner. Vilken sorts eld passar bäst för ert ändamål?

#### Pagodelden

Pagodelden är den eld som tänder bäst ifall den är rätt uppbyggd. För en pagodeld behövs två grövre klabbar, mindre klabbar och tände. De stora klabbarna läggs parallellt ganska nära varandra så att tändet rymmer i mitten. Tändet placeras i mitten på eldstaden och de mindre klabbarna och stickorna staplas tvärs över de stora klabbarna i lager. Elden tänds via en öppning som lämnats på ena sidan. Det är lätt att lägga på mera ved och konstruktionen är hållbar samt inte benägen att rasa.

#### Solfjäderelden

Solfjäderelden liknar pagodelden, men har bara en stor klabb i botten och bara ett lager ovanpå. För elden behövs en grövre vedklabb, mindre vedklabbar och stickor samt tände. Den grövre klabben placeras i botten och tändet bredvid. Sedan placeras stickorna och småklabbarna i solfjädersformation med ena ändan på klabben och andra mot eldstadens botten. Tändet tänds från sidan.

#### Pyramideld eller Kalle Anka eld

Pyramidelden är den som ofta visas i bilder, t.ex. i Kalle Anka (därav det andra namnet). Pyramidelden byggs med 5 eller 6 klabbar som ställs med ändarna mot varandra. Innan man lägger klabbarna bör man placera tändet underst. Stjärnelden fungerar allra bäst i serier och på bild eftersom den sällan håller ihop i verkligheten. Den är svår att hållas i form och efter att den rasat ihop ser den mest ut som en stökig hög.

#### Nying

Nyingen är en långvarig eld men det dröjer också längre tid och kräver mer besvär att förbereda den. Man börjar nyingen genom att klyva en stor stubbe itu och den ena av de kluvna klabbarna läggs på marken och stöds med små käppar. Klabbar placeras på undre sidan varefter den andra halvan av den kluvna stubben placeras ovanpå den första, men glöm inte att lämna små käppar mellan klabbarna. Stubbens kluvna ytor ska placeras mot varandra och tack vare de små käpparna emellan blir det ett mellanrum mellan klabbarna, där man kan tända eld på brasan.

**Tips!** Kom ihåg att det är bra att tälja veden innan du använder den eftersom ett runt vedträ brinner sämre än ett kluvet trä – där finns mer underlag som brinner.

**Tips!** Bäst glöd får du genom att bränna björk i brasan.

## Meny



Äventyrsscouten planerar måltiderna inför en utfärd.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med utfärdsmaträtter och är delaktig i att planera menyn för utfärden.

**Tillbehör:** Recept, tabell för matingrediensernas portionsstorlek (finns i t.ex. lägerkockens handbok som finns på FiSScNät och fås från regionkanslierna)

## Kaptenen

**Uppgift:** Instruerar och leder, påminner om saker som bör beaktas (matens pris, mångsidighet, hållbarhet, förpackning etc.) och ser till att måltiderna bildar en lämplig helhet under utfärden.

**Anvisning:** Ta med program- och tidtabellsplanerna för den kommande utfärden. Gör tillsammans med laget upp utfärdens meny. Instruera och led, men låt äventyrsscouterna i huvudsak planera matlistan själv. Dela in laget i par och låt varje par planera en måltid. Parens uppgift är att planera den här måltiden och räkna ut vilka ingredienser som behövs. Alternativt låter du varje patrull/par planera hela utfärdens meny och så bestämmer ni till slut tillsammans vilken av menyerna som ni väljer för utfärden.

Diskutera innan äventyrsscouterna gör uppgiften, kring vilka speciella krav som finns på matlagning under en utfärd. Tänk på matens förvaring och på att förpackningarna lämpar sig för en utfärd och är lätta att bära, både som fulla och som tomma. Fundera även på vilka andra saker man behöver beakta när man planerar en meny. Hur påverkar gruppledarens allergier, utfärdens längd och svårighetsgrad? Hur många måltider behövs och hur tillverkar man dem? Behöver man något specialverktyg, som visp eller korköppnare? Är maten hälsosam och mångsidig under utfärden? Hur håller man matens pris på en skälig nivå?

## Efter utfärden



Äventyrsscouten lär sig sköta sin egen och patrullens gemensamma utfärdsutrustning

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i skötseln av den gemensamma utfärdsutrustningen.

## Kaptenen

**Anvisning:** Sköt tillsammans om utfärdsutrustningen. Arbetet efter en utfärd bör höra till rutinerna: diska stormköket, putsa nedsotade glas i stormlyktorna och häng tält eller vindsydd på tork. Meningen med aktiviteten är att varje äventyrsscout i tur och ordning ska ansvara för efterarbetet av utfärdsutrustningen tillsammans med sitt eget lag. Byt alltså efter varje utfärd vilka uppgifter patrullerna gör.

## Tips:

### 1. Skötseltalk

Planera ett möte tillsammans med kårens materialförvaltare. Be honom visa lagret, hur man lånar saker och vad allt som finns där. Tävla i att t.ex. bygga ihop ett stormkök och serva några saker som materialförvaltare ger från lagret, t.ex. stormlyktor eller vindsydd. Du kan på samma gång lära dig lite om materialförvaltning.

### 2. Överlevnadsäventyr

Berätta en historia i vilken laget eller patrullen ska rädda en nödställd person med hjälp av sin utrustning. Variera terrängens beskaffenhet samt väderleksförhållandena i historien. Visa utrustningen innan du berättar historien. Laget/patrullen får välja tio saker som alla får användas endast en gång. Medan du berättar historien ska äventyrsscouterna lösa olika problem: hur man korsar en å, hur man tar skydd när det ösregnar, vad de ska göra när de har ett tätt buskage som de inte kommer varken igenom eller runt framför sig osv. Laget/patrullen bestämmer tillsammans vilken utrustning de använder när. Det måste även finnas utrustning till hemresan. Äventyret kan genomföras antingen som en fantasiresa eller på riktigt. Fundera till

slut hur utrustning som är i dåligt skick skulle ha fungerat och vilka motgångar och faror ni kan möta ifall utrustningen är sönder. Avsluta med att tillsammans serva utrustningen.

## Övernattning vid öppen eld



Äventyrsscouten får erfarenhet av att övernatta vid öppen eld.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övernattar i vindsydd eller motsvarande vid öppen eld. Äventyrsscouten kan använda kårens vindsydd och fungerar som eldvakt.

**Tillbehör:** Vindsydd eller motsvarande, kniv, snöre, såg, yxa, första hjälpen utrustning, vattenfylld ämbar för släckning

## Kaptenen

**Uppgift:** Instruera och ansvara för säkerheten

**Anvisning:** Sätt upp vindsyddens tillsammans med patrullerna. Instruera patrullerna att göra ved, bygga en brasa och tända den. Gå igenom eldvaktens uppgifter och dela ut eldvaktsturer parvis. Håll koll på säkerheten och poängtera betydelsen av den. Kolla före läggdags att alla har en torr och trevlig sovplats och att eldvakterna vet sina uppgifter.

## Patrulledaren

**Anvisning:** Gör upp eldvaktslistor. Hugg tillräckligt med vedträn så att de räcker hela natten. Gör en eldplats och tända. Lägg upp vindsydd och tänd elden. Vakta elden i eldvaktsturer. Be alltid om lov av ledaren innan du tänder en eld.

## Tips:

### 1. Skräckhistoria

Berätta en historia om en eldvakt som gör allting fel. Äventyrsscouterna får rätta alla ställen där han gjorde fel. Diskutera hur han kunde ha undvikit felen eller hur man kan rätta till dem ifall det skulle hända en själv. Exempel: eldvakten flyttar inte bort en sovsäck som rör i kaminen eller som är nära elden, nickar till i sin sovsäck under sin eldvaktstur, håller inte vattenhinken nära till hands, är på tuppen i en halvtimme, stör dem som sover genom att tala högt med sitt par, glömmar att lägga på mer ved, lägger någons stövlar som är på tork för nära elden, glömmar att kolla att följande eldvakt är vakten innan han själv går tillbaka och sova.

### 2. Eldvaktsbok

Ibland kan det kännas tråkigt att vara eldvakt och man skulle hellre sova. Man kan hitta på något kul att göra medan man vaktar, så länge det inte tar bort för mycket av uppmärksamheten från elden. Medan man sitter som eldvakt kan man skriva patrullens eldvaktsbok eller varför inte en följehistoria. På morgonen läser man sedan om det hänt något spännande och roligt under natten eller hurdan historia som fötts under natten.

### Eld när man övernattar i vindsydd eller liknande

Man ska alltid göra elden framför sitt vindsydd, så det lönar sig att placera vindsyddet så att det inte blåser in från sidan. På det här sättet kommer inte röken rakt på dem som sover. Ifall det är möjligt lönar det sig att göra elden så att den finns ca 50 cm ovanför dem som sover. Med hjälp av det här när värmen ända in i vindsyddet. Vindsyddets botten ska sluta svagt mot elden. I vindsyddet sover man med fötterna mot elden, eftersom man ofta fryser först om fötterna. Med hjälp av att placera vindsyddet vid t.ex. en stor sten går det att reflektera värme från elden via stenen in i vindsyddet. När man övernattar vid öppen eld eller i ett vintertält med kamin behöver man alltid en eldvakt. Elden får aldrig lämnas ensam.

### Eldvaktens uppgifter

Eldvakten fungerar som tältets eller eldens brandvakt. Han får inte lämna platsen och inte heller sova. Det är på eldvaktens ansvar att inte en glödande kamin, eld eller gnista startar en brand eller att elden när dem som sover. Eldvakten ska också se till att elden ger en jämn värme, vilket är svårare än man skulle tro. Isiga eller våta vedträn brinner om de är små och placeras på glödande kol. Eldvakten torkar

och svänger på saker som är placerade för att torka, och ser till att de inte far illa av elden. Han ser till att det är lugnt under natten och väcker ordentligt den som har nästa vaktur och väntar i lugn och ro tills denne har stigit upp. Eldvakten vakar alltid bredvid elden, aldrig i sin sovsäck. Äventyrsscouterna är eldvakter parvis. Ingen äventyrsscout ska behöva vaka ensam. Mer erfarna, äldre scouters kan pröva på att vaka ensamma. Det lönar sig att först öva inomhus eller i ett kamintält innan man har ansvar för en öppen eld. Man går på varje utfärd igenom eldvaktens uppgifter innan övernattningen. Eldvakten ska alltid ha en hink med vatten nära till hands. Eldvakten ska också se till att skor som möjligen finns på tork nära elden inte börjar brinna eller smälta.

## Svimning och medvetlöshet



Äventyrsscouten förstår skillnaden mellan svimning och medvetlöshet och kan hjälpa någon som är lika stor som den själv.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten funderar på orsaken till svimning och skillnaden mellan att svimma och vara medvetlös. Äventyrsscouten övar på att hjälpa någon som svimmat eller som är medvetlös.

**Tillbehör:** Filtar, liggunderlag eller liknande

### Kaptenen

**Anvisning:** Berätta hur man skiljer på en avsvimnad person och en medvetlös person. Diskutera vilka orsaker som leder till svimning och medvetlöshet. Öva på hurdan första hjälp som ska ges i respektive fall. Hur hjälper man någon som svimmat? Hur sätter man en medvetlös person i framtupa sidoläge? Prata också om berusningsmedel. När slocknar någon och vad beror det på? Påminn äventyrsscouterna att man ska närma sig en främmande medvetlöslignande person försiktigt, eftersom man inte alltid kan veta hur den personen reagerar. Man får inte lämna en person utan hjälp som behöver det. Det bästa är att berätta för en vuxen och kalla på hjälp. Om någon blivit liggande i en snödriva på vintern är det här alltid livshotande, och därför måste man snabbt få hjälp på plats.

### Tips:

#### Svimning

Svimning innebär att man plötsligt tappar medvetandet för en kort stund. En typisk orsak till svimning bland scouters är vätskebrist efter att man har varit hela dagen i starkt solsken och druckit för lite. Även om man blir riktigt rädd, nervös eller har ont kan man svimma. För vissa kan alltför snabb uppstigning från sängen på morgonen orsaka en ortostatisk sänkning av blodtrycket som leder till svimning. Oberoende av orsaken är mekanismen densamma: hjärnan får inte tillräckligt med blod och syre och därför tappar man medvetandet.

Före någon svimmar kan han klaga på en känsla av svaghet och svindel eller bli blek i ansiktet. Då lönar det sig att be personen att sätta sig, på sommaren helst i skuggan. Att hålla huvudet mot knäna kan göra att man mår bättre. Ifall en person svimmar, kontrollera först att han andas. Lyft sedan upp fötterna och lös upp spända kläder. Om du är inomhus öppna fönstret för att få in frisk luft. Ifall den som har svimmat inte vaknar inom några minuter är det en allvarligare situation. Ring då till nödnumret 112 och lägg den medvetlöse i framtupa sidoläge.

#### Medvetlöshet

Orsaken till medvetlöshet kan exempelvis vara syrebrist, förgiftning, för stor alkoholkonsumtion, för lågt eller högt blodsocker, lågt blodtryck, hjärnhinneinflammation, epilepsi, hjärnblödning eller skador på huvudet. Första hjälpen är likadan oberoende av orsaken. Dock ska man försöka reda ut vad som är orsaken till medvetlösheten och kalla på hjälp.

En människa är medvetlös när han inte reagerar när man talar till honom eller skakar på honom, men han andas. Det finns en risk för att kvävas när man är medvetlös eftersom tungans och svalgets muskler är förslappade och kan täppa till andningsvägarna. Andningsvägarna hålls bäst öppna när en människa ligger på sidan. Därför ska man lägga en person i framtupa sidoläge.

### Gör så här:

När du hittar en medvetlös person som inte vaknar när du talar till eller skakar på honom, ring genast till nödnumret 112. Öppna andningsvägarna och kontrollera om personen andas. Ifall han andas lägger du honom i framtupa sidoläge. Följ med andningen tills hjälp kommer. Du får inte sätta något i munnen på en medvetlös.

Hur du lägger en person i framtupa sidoläge hittar du på:

[www.terveyskirjasto.fi](http://www.terveyskirjasto.fi) eller [www.frk.fi](http://www.frk.fi)

## Vrickning och försträckning



Äventyrsscouten känner igen principen: högläge, tryck, kyla och kan sätta ett stödförband på vristen.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig hur man behandlar vrickningar och försträckningar och känner till principen om högläge, tryck och kyla.

**Tillbehör:** Kylförpackningar, frysgrönsaker eller snö i påsar; gasbinda eller tyg (om man använder snö, is eller likande); elastiska förband, liggunderlag eller filtar.

### Kaptenen

**Anvisning:** Berätta för laget om första hjälpen som hör till vrickning och försträckning. Visa hur man använder principen högläge, tryck och kyla och visa hur ett stadigt stödförband görs. Instruera äventyrsscouterna att i patruller eller i grupper om tre öva på det här. Kontrollera sedan förbanden.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Ge första hjälpen för en vrickad vrist i tur och ordning åt alla i laget. En är patient, den andra lyfter upp vristen och tar ett stadigt grepp om vristen så att ett jämnt tryck runt vristen bildas. Den tredje hämtar något kallt och ett elastiskt förband som den sedan förbinder vristen med. Paret hjälper till med ispåsen och med fotens ställning. Kontrollera med patienten att stödförbandet är lagom åtspant. Kaptenen kontrollerar hur förbandet sitter på vristen, varefter man byter roller.

### Tips:

#### Första hjälpen vid vristskador

När leden vrids över sin normala rörelsebredd kan ledbanden försträckas eller spricka. Leden blir svullen, det gör ont, blåmärken bildas och ledens rörelsebredd begränsas. I värsta fall kan man inte alls stiga på foten. Första hjälpen för alla ledskador är: högläge, tryck och kyla. Som exempel fungerar första hjälpen för en vrickning på vristen:

**Högläge:** Lagg patienten på golvet med foten i luften. Han kan själv hålla upp foten eller så kan t.ex. en rinka läggas under. Blodtrycket i foten sjunker vilket gör att svullnaden och blödningen på det skadade området minskar.

**Tryck:** Tryck med jämn styrka på den skadade vristen. Meningen med att trycka är att minska svullnad och blödning. Gör ett stadigt tryckförband, men inte så hårt åtspant att blodcirkulationen lider.

**Kyla:** Kyla minskar blodkärlen, blödningen och smärtan. Vilken som helst slags kyla hjälper. Lägg inte kallt direkt på huden, då kan du förorsaka en köldskada. Sätt till exempel några varv elastiskt förband under. Du får ha kallt på vristen högst i 30 minuter åt gången. Upprepa kylbehandlingen med 1-2 timmars mellanrum under det första dygnet.

Den vanligaste vrickningen är att vricka vristen. Det händer när en person exempelvis stiger snett utan att spänna sina muskler. Vristens normala form bibehålls, men det skadade stället kan få en kraftig svullnad. Efter första hjälpen består den bästa fortsatta vården av vila. Ifall vristen är väldigt ond eller om du misstänker en ledbandsskada eller en fraktur bör du för säkerhets skull visa vristen för en läkare. En urledvridning kännetecknas av en formförändring på vristen samt oförmåga att röra vristen. Leden svullnar och tål inte beröring. Stöd den skadade vristen och för patienten genast till läkare. Du får inte försöka dra tillbaka leden själv.



## Kartans skalor



Äventyrsscouten förstår kartans skalor och kan räkna ut hur lång en sträcka på kartan är i verkligheten.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten förstår betydelsen av skalor och bekantar sig med olika kartor. Äventyrsscouten får öva på att känna igen olika kartors skalor i praktiken och vet hur lång en sträcka på kartan är i naturen.

**Tillbehör:** Kartor med olika skala, måttband

### Kaptenen

**Uppgift:** Förklarar vad kartans skala är och instruerar äventyrsscouterna

**Anvisning:** Gå tillsammans med laget igenom vad en skala är. Titta på olika kartor var skalan finns märkt. Ta reda på hur man med hjälp av skalorna på kartan kan räkna ut hur lång en sträcka är i verkligheten. Ange olika platser på kartan och hjälp patrullerna att först mäta avstånden på kartan för att sedan ändra dem till verkliga avstånd. På ett sjökort är skalorna lite annorlunda och avstånden mäts i sjömil.

Öva er också att mäta avstånd på sjökort.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Led övningen enligt äldre ledarens instruktioner.

## Rätt kurs



Äventyrsscouten lär sig ta och följa kompasskurs.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att orientera och lär sig att gå enligt uttagen kompasskurs.

**Tillbehör:** Kartor, kompasser

### Kaptenen

**Uppgift:** Lär äventyrsscouterna hur man tar ut kompasskurs och övervaka orienteringen.

**Anvisning:** Lär äventyrsscouterna hur man tar ut en kompasskurs och hur man använder kompassen. För att visa hur kompassen kan visa fel kan du sätta två kompasser på varandra, sätta ett armbandsur under kompassen eller sätta kompassen på bilens motorhuv.

När teorin är under kontroll är det bäst att först titta på en karta över ett bekant område. Ge varje äventyrsscoutpar en egen karta och kompass. Visa start och mål på kartan. Paren tar ut kursen med kompass och när alla är klara visar alla samtidigt med handen i vilken riktning man borde gå. Efter övningen är äventyrsscouterna redo att patrullvis ge sig ut på en orienteringsövning. Lägga ut kontrollen på ett bekant område där man istället för att följa stigar och vägar kan orientera med kompasskurs. Alternativt kan du visa bekanta platser åt äventyrsscouterna som de ska ta sig till, men istället för att ta den vanliga rutten ska de ta den rakaste vägen med hjälp av kompassen.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Fungera som patrullens ledare när ni orienterar

## Avstånd



Äventyrsscouten lär sig uppskatta avstånd.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig uppskatta avstånd i terrängen.

**Tillbehör:** Karta, måttband

### Kaptenen

**Uppgift:** Planera de avstånd som äventyrsscouterna ska uppskatta.

**Anvisning:** Berätta om grunderna och knepen för att uppskatta avstånd. Vad gör man om man inte har ett måttband? Ta tid på hur länge det tar för er att gå från ett ställe till ett annat. Mät också hur lång sträckan är med hjälp av stegpar.

Gå till ett högt ställe, eller till ett ställe där ni annars har bra utsikt över omgivningen. Välj platser som också finns märkta på kartan. Uppskatta avståndet till platserna och mät sedan det på kartan. Tävla om vem som gissar närmast det rätta svaret.

Uppskatta först och mät sedan hur lång sträcka 100 eller 200 meter är. Mät korta sträckor (t.ex. 100m) med stegpar. Uppskatta hur länge det tar när ni orienterar. Gå en kilometer och ta tid. Tar det längre att gå en kilometer i terrängen eller på vägen?

### Patrulledaren

**Anvisning:** Håll uppskattningövningar

### Tips:

1. Steg för steg:

Alla räknar hur många stegpar det går på 100 meter på en sportplan. Gå sedan till terrängen och försök uppskatta samma sträcka där. Ta hjälp av karta och kompass för att kolla sträckans längd. Kom ihåg backar och andra variationer i terrängen. I terrängen kan stegen till och med vara kortare.

2. Sång som mäter sträckan

Välj en sång som ni sjunger medan ni i jämn takt går framåt. Mät sedan hur långt ni kommit och kom ihåg det. Med hjälp av samma sång kan ni i ett senare skede uppskatta en sträcka.

## Finlands flagga



Äventyrsscouten vet vad man gör vid flagghissning och -halning och känner till Finlands flaggas historia och bakgrund

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med Finlands flagga och med flaggtraditioner inom och utanför scoutrörelsen.

**Tillbehör:** Papper, blåa träfärgpenor, blyertspennor, linjaler, vägg- eller fickkalendrar, Finlands flagga, marschanvisningar

### Kaptenen

**Anvisning:** Bekanta er med användningen av Finlands flagga inom scoutingen och allmänt. Hurdana olika Finlands flaggor finns det? Vilka är proportionerna för Finlands flagga? Rita och se. Lär er de vanligaste flaggdagarna och vilka klockslag man får flagga.

Gå igenom flaggvanor inom scoutingen och hur man hälsar på flaggan. Hur ska man bete sig vid flagghissning och -halning? Och hur är det på scoutfester eller i kyrkor när flaggor anländer eller när de avlägsnas? Ifall det är möjligt ska ni också bekanta er med hur det är att bära en flagga, vad man ska tänka på och hur det är vid parader.

### Tips:

1. Flaggsången
2. Flaggdagsallad

Den här leker man med reglerna för fruktsallad. Man sitter i en ring på stolar, och lekledaren är i mitten av ringen. Han delar ut flaggdagar åt alla: Kalevaladagen, Runebergsdagen osv. Samma dag kan ges åt två eller flera personer. Lekledaren ropar sedan t.ex. "Kalevaladagen" och då ska alla som har Kalevaladagen byta plats och lekledaren försöker hinna först till en stol. Man får inte sätta sig på stolen som finns bredvid. När lekledaren ropar "flaggpattull" ska alla byta plats. Den som är utan stol får börja som ny lekledare.

3. Flaggdagsdomino

Dela ut åt alla äventyrsscouten en lapp där det på ena ändan av kortet står flaggdagens datum och på andra ändan flaggdagens namn. Äventyrsscouterna försöker skapa en så lång slinga som möjligt, där varje datum följer med rätt flaggdag. Ha en luntlapp på väggen i kårlokalen, annars fungerar inte dominot.

4. Källor:

Det finns information om Finlands flagga och flaggdagarna på inrikesministeriets hemsida [www.intermin.fi](http://www.intermin.fi)

## Andaktsstund



Äventyrsscouten funderar på sin egen och andra äventyrsscouters relation till religion.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i en andakt enligt sin egen livsåskådning.

**Tillbehör:** Beroende på evenemangen

### Kaptenen

**Anvisning:** Delta exempelvis i gudstjänsten på ett läger, i en scoutgudstjänst eller i en barn gudstjänst. Ifall det finns fler religioner representerade bland medlemmarna i ert lag besöker ni de olika religionernas gudstjänst eller andra liknande tillfällen. Kom ihåg att på förhand ta reda på ifall det finns regler för hur man ska bete sig. Diskutera era erfarenheter på ett möte i kårlokalen. Ni kan också göra en kyrkrunda där ni bor. Bekanta er med olika religioner och besök deras kyrkor. Gör en karta där ni markerar alla kyrkor som finns på orten där ni bor. Ta t.ex. reda på vilka kyrkor som samarbetar och från vilka gamla religioner som nya religioner har skapats och blivit inspirerade.

## Äventyrsscoutens ideal



Äventyrsscouten lär känna äventyrsscoutens ideal och vet vad de betyder inom scoutingen och för sig själv i sitt liv.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten repeterar äventyrsscoutens ideal och funderar på vad de betyder.

**Tillbehör:** Äventyrsscoutens ideal

### Kaptenen

**Anvisning:**

Äventyrsscoutens ideal

- Respekterar andra människor
- Älskar naturen och skyddar miljön
- Är pålitlig.

Fundera på betydelsen med äventyrsscoutens ideal. Vilken är svårast att förstå? Vilken är viktigast? Gå alla till ena sidan av mötesrummet eller gården och läs upp påståenden som t.ex. "det är lätt att följa ideal". Ledaren visar att ena väggen i rummet är "av samma åsikt" och den motsatta väggen är "av annan åsikt". Äventyrsscouterna placerar sig sedan på golvet så att deras placering på golvet överensstämmer med hur de tycker. Till exempel står den som tycker att bådadåren överensstämmer i mitten av rummet. Välj ert favoritideal. Alla väljer ett. Gör ett kort, en brosch eller tryck upp t-skjortor eller kassar med era favoritideal.

**Tips:** Äventyrsscouterna har tre ideal. Ifall ni har tid över kan ni bekanta er med de andra åldersgruppernas ideal. Koncentrera er ändå på äventyrsscouternas ideal.

## Skogstyper



Äventyrsscouten lär sig bestämma en bra lägerplats i olika terräng.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig de vanligaste skogstyperna i sin hemtrakt.

**Tillbehör:** växtknippen 3x8 växter och vindsydd eller liknande för utfärden.

### Kaptenen

**Uppgift:** Välj och presentera olika skogstyper där du jämför växtligheten och skogstypernas egenskaper.

**Anvisning:** Bekanta er med skogstyper som finns nära er.

Samla växter ensam eller tillsammans med ditt lag och organisera hur

ni torkar och pressar växterna. Förbered på förhand knippen med växter och se till att du känner igen de växter som du hittar både som färsk och som torra med hjälp av instruktionsboken. Instruera patrullerna att utforska växtknippena med hjälp av guider och handböcker.

Undersök även terrängen och växter när ni är på utfärd. Fundera på var ni lägger upp tältet och hur det påverkar naturen. Hurdant är ett bra underlag för läger? Hur känner man igen en god terräng och vissa skogstyper? Välj er plats för utfärden så att det i närheten finns så mångsidig natur som möjligt och så att det växer typiska växter för olika skogstyper som ni kan hitta och känna igen. Även om det här är en ganska arbetsdryg aktivitet att leda är det av stor vikt för äventyrsscouternas utfärds kunskap att den genomförs. När växtknippena (3 x 8 växter) en gång har gjorts är det möjligt att använda dem om och om igen i flera år. Ifall man gör knippena ordentligt genast från början håller de i 10-15 år. Kom ihåg att i olika delar av Finland varierar skogstypernas karaktärsväxter.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Lär dig att tillsammans med din patrull känna igen olika växter med hjälp av handböcker och guider.

Det finns tre olika sorters växtknippen: växter från karga, torra och fuktiga hedar.

När ni kan ert eget knippe, meddela åt kaptenen och byt knippe med en annan patrull.

Följ noggrant de anvisningar som ni fått. Till slut går ni igenom växterna tillsammans.

Ifall ni inte vet vilken växt som är vilken, fundera och skriv ner igenkännande tecken för de växter ni inte kan så att ni i framtiden vet hur växterna skiljer sig från varandra.

### Tips:

**1. Vad berättar växterna om tältplatsen?** Det finns särskilda växtsorter i de olika skogstyperna eftersom olika sorter kräver olika växtmiljö. Pålitlig tilläggs litteratur om växternas spridning och växtplats finns i bl.a. Den nordiska floran (Bo Mossberg 2005), eller Retkeilykasvio (red. Leena Hämet-Ahti 1998, eller nyare). I Otavan kasvitieto (1994) finns bra färgbilder som hjälper er att känna igen växterna. Andra utfärdsböcker ger förstås också bra hjälp.

**2. Vilken terräng är bäst för utfärder?** Hur påverkar växtligheten valet av utfärdsplats? Bekanta er med olika terrängar och jämför hur de lämpar sig för en utfärd (övernattning, eldslagning, simning etc.). Ni märker till exempel att en hed är mjukare under ryggen än klippor, att det är svårt att simma i en sjö omgärdad av ett kärr och att det inte går att tryggt göra upp eld i en gräsdunge. Med hjälp av växtligheten kan man också bestämma t.ex. terrängens fuktighet. Sätt upp vindsydd på tre olika ställen och jämför de här platserna. Vad är bra och dåligt på de olika platserna? Var lönar det sig att sätta upp tältet? En bra tältplats är t.ex. vid sidan om en myr, på en öppen klippa eller på stranden av en sjö. När man en gång har sovit på en myr eller i ösregn lär man sig att slå upp tältet någon annanstans!

**3. Bekanta er med kännetecknen för en sliten, ömtålig terräng och försök att undvika att röra er i en sådan.** T.ex. lider torra lavar, mossor och sanddyner av att människor rör sig på dem.

## Äventyrsscoutens motion



Äventyrsscouten uppmuntras till en hälsosammare livsstil.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i ett motions- eller idrotts evenemang som ordnas av scouterna eller rör på sig mera under fritiden och följer med sina livsvanor.

### Kaptenen

**Uppgift:** sporra, uppmuntra, fungera som exempel

**Anvisning:** Motionsaktiviteter kan genomföras själv eller tillsammans med andra. Gör ett motionskort som äventyrsscouterna får fylla i under en vecka för att följa med hur mycket de rör på sig. Gå igenom korten under följande möte. Låt alla berätta hur veckan

har gått. Kommentera konstruktivt och uppmuntra! Ni kan även motionera tillsammans. Till exempel kan ni åka på en cykel- eller paddlingsutfärd, spela fotboll eller innebandy, eller pröva på någon rolig ny gren, som frisbeegolf eller vandra med snöskor. Kom ihåg att alla erfarenheter från skolgymnastiken kanske inte är enbart positiva, så försök att göra scoutmotionen till något annat!

Ett av scoutens fostringsmål är att ge scouterna verktyg för en hälsosammare livsstil. Även om scouterna inte är någon idrottsförening, ska motion och frisk luft vara en del av scoutprogrammet för barn och unga. Avsikten är att man även satsar på fysiskt kondition och lär ut hälsosamma livsvanor i scouterna. I scoutverksamheten är avsikten med motionen att den ska vara mångsidig, äventyrsscouterna ska inte bli speciellt framgångsrika i en gren, utan njuta av olika motionsgrenar i naturen.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Uppmuntra även andra att delta. Föregå själv med gott exempel!

### Tips:

Ta tips från Norr-väderstrecket och äventyrsscoutens motionsaktiviteter.

## Finlands flagga till sjöss



Äventyrsscouten kan använda Finlands flagga till sjöss.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med användningen av Finlands flagga och lär sig använda den till sjöss.

**Tillbehör:** flagga

### Kaptenen

**Anvisning:** Gå igenom hur man använder Finlands flagga till sjöss. Var förvarar man flaggan? Hur hälsar man, när och på vem?

### Tips:

Ett fartyg under gång använder alltid flagga. Segelföreningens flagga får man endast använda när båten är registrerad i föreningen, besiktigad och båtägaren är medlem i föreningen. Under tävlingar används vanligen inga flaggor.

Flaggans plats i en båt är i:

- mesanens topp
- gaffelriggen
- båtens akter (även på motorbåtar)

Man hälsar med flaggan när båten far förbi en annan båt eller en flagga som finns på land. När man hälsar sänker man flaggan till 1/3 av flagglinans lägre del och har den sänkt tills den andra farkosten uppträckt hälsningen och svarat. Vanligtvis hälsar man på krigsbåtar och försvarets flaggor, främmande segelföreningars flaggor när man kommer och far från en främmande hamn, en främmande förenings eller lands flagga på hemnavatten, när man ansluter sig och avslägsnar sig från en flottstation samt scoutbåtar.

Finlands seglarförbunds flaggningsanvisningar finns på adressen: [www.purjehtija.fi](http://www.purjehtija.fi)

## Loggbok



Äventyrsscouten lär sig föra loggbok.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig föra skeppsloggbok på rätt sätt med hjälp av ledarens instruktioner.

**Tillbehör:** gamla loggböcker, ett kompendium med papper att öva i

### Kaptenen

**Anvisning:** Öva först att föra loggbok i kårlokalen på tomma sidor kopierade från en loggbok. Förbered och berätta en historia åt laget där vissa personer åker till havs för att segla. Historien framskrider som på sjön: först startar man motorn, man tar upp och ned segel, åker förbi ställen, upplever olika väder, manövrerar, kasta ankar, går i land, man gör en MOB-övning och förbereder sig på olika händelser. Historien bör innehålla förutom de händelser som är viktiga för loggboken även en hel del kryddor som håller intresset vid liv. Äventyrsscouten fyller i loggbokens tomma sidor medan historien går framåt. Jämför historierna i slutet och gå igen igenom vad man i verkligheten ska skriva i loggboken.

Efter övningen ska du låta äventyrsscouterna föra loggbok i en riktig situation ombord på en båt med riktiga händelser. Anteckna väderobservationer, omkörningsmärken och andra händelser.

### Tips:

Loggboken är scoutskeppens dagbok. Den är också ett officiellt dokument som man kan använda som bevismaterial för att få ersättning från sitt försäkringsbolag. Genom att föra loggbok måste man fästa uppmärksamhet vid många sådana saker som man kanske annars inte skulle tänka på. Genom att föra loggbok får man mer ut av båtutfärden. Det finns många sätt att skriva loggbok. Det viktigaste är att skriva loggboken sakligt, regelbundet och enhetligt. Bara då ger loggboken både nytta och nöje. Bekanta er med hur man brukar göra i er kår.

## Väjningsregler



Äventyrsscouten känner till väjningsreglerna både när man åker motorbåt och seglar.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten känner till väjningsreglerna till sjöss och kan styra båten enligt dessa regler.

**Tillbehör:** Paff- eller leksaksbåtar för att öva på land med.

### Kaptenen

**Beskrivning:** Gå igenom väjningsreglerna och öva med t.ex. paffbåtar i kårlokalen. Vem väjer för vem? För att få grepp om de riktiga situationerna får äventyrsscouterna givetvis öva i en båt.

### Tips:

I sjötrafik, vilket även gäller i vägtrafik, följer man vissa regler för att garantera säkerheten när man rör sig. De här reglerna är väldigt viktiga i smala och vältrafikerade vattenleder. Den väjningsskyldige ska i god tid visa att han kommer att väja. Det fartyg som har förkörsrätt bör hålla samma hastighet och riktning under hela väjningssituationen.

Regler som gäller i smala farleder längs med Finlands kust

1. Båtarna ska hålla sig till farledens högra sida.
2. Båtar som är under 20m väjer för större fartyg.
3. Den båt som korsar farleden väjer för båt som rör sig i farleden.
4. Fritidsbåtar väjer för fartyg som utövar affärsverksamhet.
5. En båt som kör för motor väjer alltid för en seglande båt.

Öster är det sista halvåret och det sista väderstreck i äventyrsscouternas program. Målet är att öva basfärdigheter för utfärder och förbereda sig för vårens sista och mer krävande utfärd.

Äventyrsscouten kan delta i en lätt vandring.

## Artikel



Äventyrsscouten deltar i att göra en artikel för en tidning

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i att göra en artikel för kårens tidning, till Scoutposten, den lokala tidningen eller en internetsida

**Material:** kamera, häfte, dator

## Kaptenen

Uppgift: handleda och se till att alla har något att göra

**Anvisning:** Planera och diskutera hurudan artikel ni tänker göra (t.ex. en patrullpresentation eller utfärdsberättelse), till vilken publikation (kårens tidning eller internetsida, den lokala tidningen, Scoutposten) och hur ni tänker göra artikeln i praktiken. Använd tid och energi till aktiviteten och artikeln utgående från lagets intresse. Handled äventyrsscouterna i att göra artikeln. Utgående från artikeln, kaptenens kunskaper och lagets intresse kan ni lära er att skriva en artikel, att fotografera, redigera fotografierna och använda dem, att göra en hemsida eller göra intervjuer. Titta igenom olika tidningar och använd olika artiklar som inspiration. Samla in material för artikeln, intervjuer och fotografer. I stora lag kan det löna sig att dela in laget i patruller och ge varje patrull olika ansvarsområden (t.ex. fotografering, att skriva). Finslipa artikeln och publicera den när allting är klart.

## Tips

1. Med känsla

Det blir ofta tråkiga numeriska fakta när det skrivs om scouting: "femtio scouter vandrade i sex dagar i skogen och åt hundra kilo potatis." Känslan är också viktig i scouterna: hur känns det att vara scout och medlem i laget eller patrullen. Försök att skriva artikeln så att också känslan förmedlas. T.ex. "Det bästa på lägret var ----- enligt Patrull Fjällräven..." "Distriktets tävling var inte bara solsken, Patrull Fjällräven fick också möta många utmaningar: en del av patrullmedlemmarna blev trötta på den tunga resan och en del smågräl uppstod. Man klarade ändå situationen med hjälp av chokladstänger och sång".

2. Arkiv

Kåren kan samla publicerade artiklar i en mapp. Dessa kan senare användas som modell och man kan läsa om tidigare händelser och vad som skrivits om dem.

## Tvårsurning



Äventyrsscouten kan tvärsurra

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig tvårsurning och kan använda sig av tekniken i olika konstruktioner

**Material:** slank, surringsrep

## Kaptenen

**Anvisning:** Berätta vad tvårsurning används till och visa exempel. Be scouterna öva patrullvis. Grunderna kan man gå igenom i kårlokalen, men färdigheten lär man sig bäst genom att öva i praktiken. Öva er alltså på att surra på utfärder och bygg nödvändiga konstruktioner såsom vädringsställningar eller en trefot. Ge i uppgift att bygga olika

konstruktioner åt alla patruller eller ha en tävling om vem som bygger en viss konstruktion snabbast och hållbarast.

## Tips

### Äventyrsscoutens surringsfärdighet

Fundera på hur du lär ut knopar och surring på ett motiverande sätt! Motivationen som behövs för att lära sig får man endast av övning i praktiken. Surring är bäst att öva i praktiken på utfärder och läger. Tagling behandlas bara ytligt, äventyrsscouten behöver inte ännu djupare kunskaper om det. Tagling är extra viktigt för sjöscouter som kan lägga mer tid på att öva det.

Börja öva med lätta surringar. Övningarna bör alltid vara praktiska, men sitt inte i kårlokalen och surra ihop pinnar. Ni kan istället göra en trefot på någon utfärd och använda den till att göra mat, eller gör ett galler med stödben för att grilla biffr. Gör en stege till stugan, en gunga, en vädringsställning, en sopställning eller ett fotbollsmål. Kontrollera surringens hållbarhet och kontrollera igen om en vecka om surringen blivit lösare. Fundera på varför det är viktigt att en surring är hållbar och välgjord. Prova olika surringar och jämför deras hållbarhet och jämför olika egenskaper hos rep gjorda av olika material.

### Tvårsurning

Tvårsurning passar när man ska binda ihop stockar eller förhindra att slankor som placerats på tvären kan glida. Surringen börjar med att man slår ett dubbelt halvslag på det undre trädet där båda spirorna har kontakt. Efter varje varv spänns repet och surringen avslutas med ett dubbelt halvslag bundet i trädet som går tvärs över.

Tips! Stadskårer som inte har möjlighet att surra i rätt miljö kan hämta några slankor till kårlokalen eller förrådet. Det är bättre att öva på riktiga slankor än att öva med t.ex. trumpinnar eller dörrpostar. Det går också bra att öva med t.ex. pinnarna till ett halvplutonstält som är gjorda av trä.

## Kryssurning



Äventyrsscouten kan kryssurra och vet till vad tekniken används.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig att använda kryssurning och att använda tekniken i konstruktioner.

**Material:** två långa sisalrep, slankor, kniv

## Kaptenen

Uppgift: handleda och ge råd

**Anvisning:** lär ut kryssurning till laget. Visa exempel och berätta om surringens användningsområden. Dela ut uppgifter åt patrullledarna. Varje patrull kan bygga t.ex. en A-konstruktion för att komma över hinder eller så kan ni bygga en hinderbana tillsammans. Ge råd och tips, kontrollera surringarna och ge feedback.

## Patrullledaren

**Anvisning:** Bygg den konstruktion som kaptenen gav i uppgift åt er att bygga med hjälp av tvär- och kryssurning.

## Tips

A-konstruktion eller A-bro (OBS! Överfart-aktiviteten lönar sig att göra på samma utfärd)

Bygg tillsammans en A-bro med vilken ni tar er över ett dike eller en smal å. På toppen av A-bron passar kryssurning och vid träet tvärs över passar tvårsurning. Benens längd bestäms av åns djup. På toppen av bron fästs ett bromsningsrep som räcker till båda sidorna av konstruktionen. Konstruktionens ben placeras ut i mitten av ån. Den som ska över sätter sig på träet som går tvärs över. Bron knuffas upp med hjälp av slankor och hissas sakta ner till den andra stranden med hjälp av bromsningsrepen.



## Fitnessstävling i surring

I tävlingen uppskattas, förutom utseendet, även hållbarhet, kraft och styrka. Tävlingsurrningen kan vara t.ex. en A-bro och tävlingsgrenen är dikesöverfart.

## Äventyrsbana

Ordna en överraskning för kårens vargungeflockar eller en annan patrull genom att bygga en äventyrsbana med hjälp av rep, surringar och knopar. På banan kan finnas t.ex. olika högt uppsatta slantar som man ska ta sig över eller under, en A-bro för att ta sig över något hinder, repstegar eller repbroar. Det är viktigt att beakta säkerheten då äventyrsbanan byggs: surringarna måste vara mycket hållbara och spända så att konstruktionerna håller en människas vikt.

### Tips: Vänskapsrep

Använd ett rep i syskonringen så att alla håller i repet. Diskutera tillsammans vad vänskap betyder och vad som hör till vänskap. Ni kan också röra er runt i kårlokalen, men alla ska hålla hårt i repet – ingen får släppa taget. Vad var lätt då man rörde sig och vad var svårt? Till sist kan du läsa följande citat: "Vänskap är som ett rep: det begränsar området jag kan röra mig på, men ger mig också trygghet." (Iriska Peltonen)

## Eld i alla väder



Äventyrsscouten känner till många sätt att tända en eld och utvecklar sin uthållighet.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig på att tända en eld i utmanande förhållanden

**Material:** elldoden

## Kaptenen

**Anvisning:** Förebred er på väderförhållandena på förväg. Gör tändepåsar till patrullerna och fundera på de olika faktorer som påverkar tändandet av en eld. Dela in scouterna i mindre patruller, 2-3 personer, om det behövs. Uppmana patrullerna att tänka på hur man kan tända en eld även i utmanande förhållanden. Prova olika sorters tände, tändningssätt och sätt att skydda elden. Försök att få elden att brinna säkert trots dåliga förhållanden. Försäkra dig om att äventyrsscouternas knivar är i skick innan ni utför denna aktivitet (väderstreckat Söder: Eggen är vass). Utfärdsfärdigheter bör alltid övas i sin riktiga omgivning. Troligen får man inte göra upp öppen eld på kårlokalens gård, så den bästa platsen för att öva är såklart på en utfärd. Ni kan också samlas hemma hos någon äventyrsscout som har en gårdsplan med grillplats eller en öppen spis inomhus. Riktiga utmanande förhållanden betyder förstås att man är utomhus i verkligheten och försöker göra upp eld.

## Tips

### Eldpåse

Eldpåsens uppgift är att försäkra att elden tänds även då det regnar eller blåser. Påsen görs av t.ex. läder. I påsen läggs ett tillräckligt antal tändstickor och de hålls vattenskyddade. Ett bra skydd är ett tomt filmrullefodral. Kom ihåg att lägga med skrapytan från tändsticksasken. I påsen läggs också ett ljus, näver, kåda, små stickor, patrullens egna knep och några tändbitar.

**Tips!** Packa tändstickorna i t.ex. en mini-grip påse, de är vattentäta. Också ett tomt filmrullefodral passar bra för detta ändamål. På samma gång kan man också ta med sig små rullar av torr näver som tände.

**Tips!** Tändstickornas tändända kan man doppa i smält stearin, då håller de bättre fukt och tänds även lättare.

**Tips!** Prova inverkan av olika skydd på tändandet, genom att använda olika skyddsskivor eller dylikt.

**Tips!** Vilket skydd är mest till hjälp om man vill göra upp eld då det regnar? Fundera på hur man gjorde upp eld före tändstickans tid och hur man skyddade elden från regn. Samma regler gäller fortfarande!

### Eldframställning i utmanande förhållanden

Utmanande förhållanden betyder oftast blåsigt eller fuktigt väder. Det

är svårt att få en eld att brinna då det blåser, eftersom tändstickorna slocknar och en brinnande eld är svår att kontrollera. Fuktigt väder gör att veden är svår att tända och den värme som elden ger minskar genom att fukten blir till vattenångor. Även i utmanande förhållanden måste man hitta bästa möjliga plats för en brasa. Då det blåser är denna plats terräng som är skyddad från vind. Vindskyddet kan bestå av ett yvig träd eller en stor sten som ger lä för eldplatsen ändå från marken. På den skyddade platsen kan man också skydda elden ännu mer, genom att de personer som finns på plats ställer sig i vägen för vinden som en mur. Om man är ensam måste man själv skydda med sin kropp.

Då det regnar är det enda som skyddar elden något slags tak. I nödfall kan man tända elden under vindskyddets tak. Detta är endast i nödfall och vindskyddet måste flyttas bort direkt då elden tar fyr så att inte vindskyddet skadas! Kom ihåg att det är ovillkorligen förbjudet att tända en eld i ett tält, eftersom det snabbt samlas livsfarligt kolmonoxid i ett stängt tält. I utmanande förhållanden provas också tändverktygens duglighet. Tändstickorna ska alltid packas vattentätt, så att deras tändända hålls torr och tändstickan tänds kvickt. Stormstickor kan vara till hjälp vid blåsigt väder eftersom de tänds och brinner starkare än vanliga tändstickor. Stormstickor kan köpas från affärer som säljer friluftsutrustning.

I fuktiga förhållanden är det viktigaste att få torr ved och torrt tändmaterial. Om man inte har med torrt tände är det torraste som finns i skogen täta granars nedersta, torra grenar. Våt ved brinner dåligt, men med hjälp av den kan man ändå få till stånd tillräckligt med värmeenergi så att det går att placera ut vedträn runt elden för att torka. Det är viktigt att hitta en tillräckligt skyddad plats så att de vedträn som finns runt elden inte blir ännu blötare. I lägerförhållanden lönar det sig att låta huggen ved torka oövertäckt så länge som möjligt. Om det börjar regna lönar det sig ändå att täcka över veden så att den hålls så torr som möjligt. Torr ved är viktig för att annars kan man inte torka t.ex. våta kläder.

## Kamin och bastu



Äventyrsscouten kan tända eld i kaminen eller i bastuns eldstad

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig i att tända eld i bastuns eldstad och i kaminen

## Kaptenen

**Anvisning:** Öva er, alltid då det finns möjlighet, i att tända eld i olika eldstäder. Att värma upp bastun kan vara en vandrande uppgift från patrull till patrull på utfärder. Att tända eld i en kamin får äventyrsscouterna prova på läger – låt äventyrsscouterna sköta om torktältet på sommarlägret eller ta hand om kaminen i vintertältet.

Praktiska övningar lönar det sig alltid att göra i mindre grupper så att alla har något att göra. Om ni vill utföra aktiviteten med hela laget kan ni dela upp er i olika punkter. Dela in patrullerna i ännu mindre grupper och ge varje grupp en egen uppgift: en grupp övar på att tända elden, en hugger ved och en grupp gör tände. Byt plats efter en stund så att alla får gå igenom alla punkter.

## Ryggsäck



Äventyrsscouten kan packa och justera sin ryggsäck själv.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att packa ryggsäcken och göra justeringarna själv

**Material:** ryggsäck och nödvändig och onödig utrustning

## Kaptenen

**Uppgift:** handleda och hjälpa äventyrsscouterna att komma till insikt själva

**Anvisning:** Äventyrsscouterna har redan i de tidigare aktiviteterna gått igenom utrustningslistor för utfärder och hur man klär sig rätt. Koncentrera er nu på att packa, en bra ryggsäcks egenskaper, hur



man justerar och spänner ryggsäcken och olika packningsknep. Ta med en ryggsäck på veckomötet samt nödvändig och onödig utfärdsutrustning. Öva er att packa och ställa in ryggsäcken tillsammans. Fundera på hur det är bäst att placera de olika sakerna. Vad behöver man ofta? Vad kan man lägga på botten? Vad kan man lämna hemma? Prova att ställa in kaptenens ryggsäck eller äventyrsscouternas egna ryggsäckar om de har kunnat ta med dem på mötet. Ordna en sovsäckpackningstävling eller en stafett där man turvis ska packa i vissa saker.

### Tips

Läs mer om att skaffa en ryggsäck, att packa den och att ställa in den på scoutwikin: [wiki.partio.net](http://wiki.partio.net)

## Kårens tält och vindskydd



Äventyrsscouten lär sig att sköta olika bivacker och förstår varför det är viktigt

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig att sköta de bivacker som används i kåren

**Material:** bivacker, tältlina

### Kaptenen

**Anvisning:** Ordna ett talko efter någon utfärd och sköt om kårens bivacker. Torka och packa ihop bivackerna ni hade med er och kontrollera övriga. Byt ut trassliga och söndriga linor vid behov. Prova vilka sorters band som passar bäst som tältlina: vilka får inte smällknutar eller blir mögliga? Lär äventyrsscouterna att alltid delta i att sköta utrustningen efter utfärder. Hela laget kan delta i skötseln eller så kan ni ha olika turer. Utnäm patrullerna till bivackmästare i tur och ordning (se tipsen), så att äventyrsscouterna lär sig att sköta bivackerna på alla utfärder själva – först med hjälp och sedan på egen hand.

### Tips

#### Bivackmästare

Be patrullerna (2-3 personer om laget är litet) vara bivackmästare i tur och ordning på utfärderna. Varje patrull väljer en bivack före utfärden (se till så att man inte väljer samma) som alla sover i. Bivackmästarna lär sig att sätta upp och packa ihop den valda bivacken samt kollar att den är hel och att alla delar finns före utfärden. På utfärden lär bivackmästarna ut hur man sätter upp bivacken och övervakar uppsättandet. Efter övernattningen ger bivackmästarna anvisningar på hur man tar ner bivacken och packar ihop den och berättar vad man gör åt bivacken hemma eller vid kårlokalen: bivacken kontrolleras, torkas och rengörs och lappas vid behov.

Efter utfärden sköter och torkar bivackmästarna bivacken. På det här sättet lär sig alla i laget att fungera som bivackmästare och att använda olika bivacker.

#### Skötsel

- Tältpåsen är inte ett sittunderlag: aluminiumstänger böjs och glasfiberstänger går av om de får tyngd på sig
- Bivacken måste också vädras. Ju bättre tältet får vädras desto mindre vatten koncentreras på insidan av tältet. På vandringsstält lönar det sig att hålla vädringsluckan öppen.
- Vandringsstältets pinnar viks alltid ihop från mitten, annars spänns gummibandet ojämnt och kommer med tiden att gå av.
- Bivacken sköts (torkas, vädras, repareras, smällknutar på linorna tas upp, packas, osv.) efter varje utfärd. Om tältet är fuktigt då det packas kommer det att mögla och bli oanvändbart.

## Tältresning



Äventyrsscouten kan sätta upp ett vindskydd eller en hajkduk och har provat att sätta upp kårens olika bivacker åtminstone en gång.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig att resa olika bivacker som används på utfärder och läger.

**Material:** Bivacker, kniv, yxa, såg, lina, slanor

### Kaptenen

**Uppgift:** Att lära ut det rätta sättet att lägga upp bivackerna, ge feedback och sköta säkerheten

**Anvisning:** Äventyrsscouterna lär sig under äventyrsscouttiden att ta hand om patrullens välmående och välja den bivack som passar bäst för tillfället. Bekanta er först, hela laget, med olika bivacker. Efter detta kan ni dela in er patrullvis eller parvis så att alla får ansvar för någon bivack (se anvisning för bivackmästare i aktiviteten Kårens tält och vindskydd).

### Tips

1. Uppsättningsfel  
Sätt upp olika bivacker med ditt lag. Be äventyrsscouterna att göra någonting annat en stund och gör själv olika fel i uppsättningen av bivackerna: gör tältlinorna lösa, lägg kaminen direkt på marken, gör lägerelden för långt bort från vindskyddet, gör så att tältets tak hänger, byt ut en tältnop mot någon lös knop, byt till för korta tältpinnar osv. Ta äventyrsscouterna tillbaka och få dem att hitta felen på samma sätt som i Kimspelet. Gå till sist igenom felen tillsammans och fixa dem. Fundera på nackdelarna med olika uppsättningsfel då man ska övernatta i en bivack.
2. Öva er att sätta upp bivacker på det sättet att bara patrulledaren får prata och de andra måste vara tysta och följa order. Prova samma sak då några har ögonen förbundna och några har händerna fastbundna.
3. Öva er att lägga upp bivacker i mörker

#### Information om bivacker

På korta utfärder är vindskydd både lätt att bära och lägga upp. På längre sommarutfärder är ett vanligt tält ett bra alternativ, eftersom det skyddar från regn och myggor bättre än vindskydd. På vintern ska man välja ett vintertält, dvs. ett halvplutonstält som har kamin. När man väljer lägerplats och bivack ska man beakta bl.a. följande: årstid, väder, terräng, lägerplats, avstånd och patrullens erfarenhet.

Bra att komma ihåg då man använder bivacker:

- Man ska inte hänga tunga kläder, handdukar eller dylikt på tältlinor eller mittstången. Detta gör att tyget på tältet töjs ut vilket orsakar veck i tyget som gör att vatten kan komma igenom.
- Ett tält med dubbelt tyg är vattentätt då det är rätt uppsatt. Också väl uppsatta niger och halvplutonstält håller för regn så länge man inte rör i tyget.

#### Bivacker

- Vindskydd sätts upp så att vinden blåser från sidan och rök från elden inte blåser rakt in i vindskyddet. Man sover alltid med fötterna mot elden, eftersom man börjar frysa om dem först. Elden måste också alltid vaktas.
- Ett utfärdstält är ett bättre alternativ på en längre sommarutfärd. Det skyddar bättre från regn än ett vindskydd och det är mindre bekymmer av myggor.
- Loue vindskydd är en halverad kåta. Det är lätt och tar liten plats och är lätt att resa. Vindskyddet reses med hjälp av en slana eller fästes i en trädgren. En eller två personer får plats i vindskyddet, men det erbjuder inte lika bra skydd mot regn och blåst som ett vanligt vindskydd. Det är lätt, tar lite plats och är varmt eftersom man sover med sidan mot elden. Vindskyddet placeras med sidan mot vinden så att röken inte blåser in.
- Hajkduk är ett fyrkantigt tyg (3 m x 3 m), som har linor färdigt fastsatta. Av en hajkduk kan man också göra ett vindskydd för 3-4 personer: Gör en trefot av tre slanor vars ben är 2,5 m. Bind fast

tre hörn av hajkduken nere i trefotens ben och tøj ut benen så att dukens fäll spänns ut. Bind sedan fast linorna från åsen uppåt så att det bildas en pyramid. Det fjärde och lösa hörnet vikts ner, surras längs med kanten, vid vikningen fästs fiiken i åsslanen så att den hålls uppe. Nedre kanten fästs vid markslanor som fungerar som tyngder, framför öppningen kilas en grov slana in som tröskelträ.

- En kåta är en traditionell bivack. Ni kan prova att bygga en med patrullen. Gör först en trefot. Lagg två stödslanor mellan varje ben i trefoten. Använd en lång slana för att lägga duken på plats.
- Ett halvplutonstält eller mindre liknande är bra val för vinterutfärder och läger. I ett halvplutonstält ryms det ca 20 personer men det finns också liknande tält för ca 10 personer. Innan man lägger upp tältet ska man välja ut en stor plats som är så jämn som möjlig. På vintern skottar man helt bort snön. På botten kan man lägga granris eller halm. Golvgliporna isoleras. Det lönar sig att placera tältet djupt ner i snön eftersom snödrivorna skyddar från blåsten. Man kan också bygga vindskydd av snövallar eller snöblock, men de får inte röra i tältets väggar. Kaminen får aldrig stå direkt på marken. Kaminen och skorstenen/rökgången ska tömmas och sotas ur varje dag.

## Tryckförband



Äventyrsscouten kan stoppa ett blodflöde och övar sig på att lägga tryckförband.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig att lägga tryckförband för att stoppa ett större blodflöde.

**Material:** många elastiska bindor, förband, kompresser, och provisoriska redskap såsom scoutshalsdukar, t-skjorta, strumpor, mössor och vantar.

## Kaptenen

**Uppgift:** ge råd, handled och ge feedback

**Anvisning:** Visa ett exempel och berätta hur man lägger tryckförband. Berätta på samma gång grundprinciperna. När används tryckförband? Hur hjälper det? Hur kan man göra det? Be patrulledarna öva med patrullerna. Kontrollera förbanden och ge feedback.

## Patrulledaren

**Anvisning:** Öva er på att lägga tryckförband. Var patient turvis. Patienten bestämmer var såret finns (på handen, armen, benet eller låret). De andras uppgift är att lägga tryckförband på patienten. Se till att alla får göra ett förband åtminstone en gång.

Använd olika redskap för varje patient:

- elastiska bindor och kompresser
- färdiga förband
- provisoriska redskap (kläder)

Be kaptenen att kolla förbanden innan ni byter patient

## Tips

### Rätt första hjälpen

Det är meningen att stoppa blodflödet i ett ymnigt blödande sår med hjälp av tryckförband. I scoutverksamheten uppstår ett sådant sår mest sannolikt av en kniv eller yxa. Blodflödet kan se obehagligt ut men man måste ändå våga hjälpa. Det kan vara fråga om både en inre och/eller yttre blödning. En yttre blödning är ytsår, kapillärblödningar, ven- och artärblödningar. Kapillärblödningar slutar ofta blöda av sig självt. Venblödningar blöder jämnt, ibland väldigt rikligt. En stor venblödning lägger man tryckförband på. Då det är fråga om en artärblödning pulserar blodet ut i samma takt som hjärtat slår och det kräver omedelbar åtgärd. Föran att patient går i chock finns alltid då det är fråga om stora blödningar. Patienten känner sig yr, är blek och kallsvettas, pulsen är svag och snabb. En chockpatient ska ligga ner med fötterna upphöjda och han ska få något över sig så han hålls varm. Patienten lugnas ner och man undviker att flytta denna i onödan. Man ska försöka göra det så bekvämt och smärtfritt som möjligt.

## Att stoppa blodflödet

- Ring 112 om det ser allvarligt ut
- Be patienten att ligga ner
- Höj den skadade kroppsdelen över hjärtats nivå och tryck hårt ihop sårets kanter. Om det är möjligt ska du skydda dig med skyddshandskar eller lägg något klädesplagg eller liknande ovanpå såret.
- Lagg ett förband på såret. Så länge du söker fram förbandstillbehör kan patienten trycka på såret själv om denna är vid medvetande.

## Tryckförband

- Tryckförband kan göras av förbandsrullar och kompresser eller provisoriska redskap. Det finns också färdiga första förband och tryckförband. Men även användningen av färdiga tryckförband måste övas.
- Lagg något absorberande material direkt på såret, såsom en vikt halsduk eller en bunt kompresser.
- Ovanpå kompresserna läggs någon tyngd som finns tillhands, t.ex. 1-2 förbandsrullar, hårt ihoprullade strumpor eller vantar.
- Lagg ett förband runt för att allt ska hållas på plats som ett stabilt paket. Som förband passar elastiska bindor, en mitella eller scoutshalsduk. Ett färdigt tryckförband får inte spännas.

## Astma och allergier



Äventyrsscouten vet hur han ska göra om kamraten får en sjukdomsattack. Äventyrsscouten känner till sina lagkamraters allergier och sjukdomar, känner till symptomen och vet när man behöver en vuxens hjälp.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten känner till sina lagkamraters allergier och sjukdomar och den första hjälpen som kan behövas. Äventyrsscouten vet hur man hjälper kamraten vid behov.

**Material:** Äventyrsscouternas egna astmamediciner, insulin, epi-pens, sos-pass, osv. Försök få material t.ex. från lokala patientorganisationer om det bara finns friska barn i laget. Röda Korset kan eventuellt också hjälpa.

## Kaptenen

**Uppgift:** Betona den gemensamma säkerheten, försäkra att ämnet tas upp på ett förtroendefullt sätt

**Anvisning:** Motivera ärendet och berätta att meningen är att bekanta sig med äventyrsscouternas sjukdomar och allergier för säkerhetens skull. Försäkra att ingen tycker att det är pinsamt eller känner sig obehävt om man tänker prata om hans eller hennes sjukdom eller överkänslighet. Ta reda på fakta om äventyrsscouternas sjukdomar så att du kan förklara och svara på frågor. Kom ihåg att äventyrsscouten och hans vårdnadshavare har rätt att bestämma om de vill att ämnet ska behandlas eller inte. Bestäm på föregående möte vem som tar med vad hemifrån och vilka saker som går igenom.

Bekanta er med lagmedlemmarnas sjukdomar och allergier. Låt äventyrsscouterna själva berätta om symptomen och behandling. Be dem att själva berätta i vilka situationer som hjälp behövs och hur kamraterna ska göra i sådana situationer. Hur känner man igen en allvarlig situation? Om det inte finns några sjukdomar eller allergier kan ni gå igenom hur man ska göra vid olika sjukdomsattacker. Bekanta er med olika sjukdomsattacker genom att diskutera dem. Att öva i praktiken är svårt. Försök att få fram material t.ex. ett sos-pass, ett epilepsismycke, diabetesmycke olika astmamedicin doserare eller en epi-pen övningspenna.

## Tips

### Sjukdomsattacker

Sjukdomsattacker kan vara till exempel ett epilepsianfall, hypoglykemi eller en hjärtattack. Kontrollera alltid om patienten har t.ex. ett hjärtpatient-, diabetes- eller epilepsiarmband.

## Diabetes

- Hur känns det då blodsockret sjunker för lågt?
- Hur kan man hjälpa i sådana situationer?
- Känns högt blodsocker annorlunda?
- Hur mäts blodsockret?
- När behövs en vuxens hjälp?
- Ibland har diabetiker en glukagonspruta för hypoglykemi, som åtminstone barnens ledare borde kunna använda.

Symptom på hypoglykemi är trötthet, orkeslöshet, huvudvärk, kallsvettig hud och möjlig förvirring eller medvetslöshet. Om patienten är vid medvetande, ge honom något sockerhaltigt. Man får inte lägga något i en medvetslös persons mun! Om symptomen inte avtar inom en kvart fast man gett något sockerhaltigt att äta ska patienten föras till vård.

## Astma/ansträngningsastma

- Vad orsakar andningssvårigheter?
- Hur känns en astmaattack?
- I vilken ställning är det bäst att vara under en attack? (Halv-sittande; hjälparen lugnar kamraten).
- Hur används medicinen? (Lär er hur barnets doserare fungerar och se till att doseraren alltid är med!)
- När behöver man en vuxens hjälp?

Astmapatienter har ofta två sorters mediciner. En är en s.k. behandlande medicin och den andra är en medicin för attacker. Red ut på förhand vilken medicin som är attackmedicinen och se till att patienten alltid har den med sig i fickan. Astmamediciner är färgkodade så att de mediciner som öppnar luftvägarna är märkta med blå eller grön färg. Vid en attack ska patienten sitta i framåtlutande ställning, lugna ner honom och ge attackmedicinen. Var själv lugn. Om medicinen inte hjälper ska patienten till sjukhus.

## Allergier

- Skriv upp symptom på allas allergier
- Hurudana begränsningar ger denna lista på utfärdens meny?
- Hurudana symptom har allvarliga allergireaktioner?
- Repetera vad en epi-pen är och hur man använder den om någon har en sådan

## Epilepsi

Vid epilepsi är det fråga om störningar i hjärnans elektriska aktivitet. Det finns många olika sorters epilepsi. Diskutera hur ett epilepsianfall ser ut hos ifrågavarande barn och hur man känner igen det och vad man ska göra. Behövs ambulans?

Epilepsianfall går ofta över på ett par minuter. Vid ett stort anfall är vanliga symptom medvetslöshet, att hela kroppen styvnar, ryckningar och kramper, blek eller blåaktig hud och att det rinner fradga ur patientens mun. Se till att patienten inte slår sig. Skydda speciellt patientens huvud. När anfallet är över läggs patienten i framstupa sidoläge och man låter honom vila ifred. Om anfallet räcker länge, ring nödnumret. Om epilepsi kan man läsa mer om på terveyskirjasto.fi-sidan (på finska) eller på Epilepsialiittos hemsida.

Det finns mycket info om olika sjukdomar på patientföreningarnas hemsidor:

[www.terveyskirjasto.fi](http://www.terveyskirjasto.fi) – pålitlig info om hälsan

[www.epilepsia.fi](http://www.epilepsia.fi) - Epilepsialiitto

[www.allergia.fi](http://www.allergia.fi) - Allergia- ja astmaliitto

[www.diabetes.fi](http://www.diabetes.fi) - Diabetesliitto

[www.heli.fi](http://www.heli.fi) - Hengityslitto Heli ry

## Orientering



Äventyrsscouten kan orientera i lätt, okänd terräng och litar på sina orienteringskunskaper

**Beskrivning:** Äventyrsscouten testar sina orienteringskunskaper och orienterar ensam i lätt terräng på en stödbana eller en solfjäderorientering

**Material:** karta, kompass

## Kaptenen

Uppgift: fungera som bakgrundsstöd: se till att uppgiften lyckas och ta hand om säkerheten

**Anvisning:** Välj själv hur denna aktivitet ska genomföras enligt lagets kunskaper. När man flyttas över till spejarscout borde man kunna röra sig i terrängen själv. Att ta ut kompasskurs och gå efter den behöver man ännu inte kunna helt perfekt. Ge olika uppgifter så att äventyrsscouterna får öva sig ordentligt och får mod att röra sig också ensamma. Lägg ut kontroller eller märk ut en rutt på ett bekant område, då är risken för att gå vilse liten och trygghetskänslan är större. Ni kan också delta i en orientering som ordnas av den lokala orienteringsföreningen. De brukar ofta ha olika svårighetsgrader och dessutom påverkar inte kaptenens orienteringsfärdighet på kontrollerna.

## Tips

### Äventyrsscouternas orienteringsfärdigheter

Att lära sig orientera tar tid. Man får inte plötsligt lägga ut någon ensam och orientera, utan man bör öva tillsammans först. När färdigheten förbättras kan äventyrsscouterna orientera parvis först i en bekant och sedan i en obekant miljö.

Att orientera ensam går att öva med hela laget så att alla orienterar ensamma turvis mellan kontrollerna. Vid behov hjälper kaptenen. Till slut övar man sig på att orientera ensam i motsvarande terräng.

Att orientera ensam är inget prov utan övning. Gå till en bekant skog och undersök terrängen och kartans motsvarighet. Var finns stigen vi står på? Var finns den här ängen på kartan? Rör er längs klara rutter, stigar, ellinjer, vägar och åkrar och stanna för att undersöka var ni är på kartan och vilka detaljer som finns utmärkta på kartan.

En passlig längd kan vara ca 1-2 km. Man orienterar i huvudsak enligt terrängen och kartans märken. Först när man behärskar kartan övar man sig på att ta ut kompasskurs. Området måste begränsas så att orientering inte verkar skrämmande, bra begränsningar är t.ex. så att mot söder finns en sjö och 3 km därifrån mot norr en stor väg. Ruttplanen går man igenom redan på förhand och man funderar på om det lönar sig att ta ut kompasskurs t.ex. till en plats där två stigar korsar – om man går t.o.m. så litet som 10 meter förbi hittas kanske inte platsen.

### Aktivitetstips

#### 1. Spindelorientering

Det finns en startpunkt i terrängen och om man ser åt alla väderstreck finns det en kontroll på samma avstånd från startpunkten.

#### 2. Tipsorientering

Man orienterar i känd terräng eller i närområdet med hjälp av tips. Vid varje kontroll finns ett tips som leder till nästa kontroll.

#### 3. Punktorientering

Man går länge en utmärkt rutt med en karta. Det finns kontroller längs med ruten som är utmärkta på kartan med penna eller med knappnåls hål.

#### 4. 3D karta

Man bekantar sig med t.ex. närområdet kring kårlokalen noggrant och man bygger en tredimensionell karta på en styroxxkiva. Höjdskillnader, ytstrukturer, byggnader, träd, osv. formas av pappersmassa, papper, kartong eller av naturmaterial.

## Livräddning



Äventyrsscouten övar sig på säkra livräddningstekniker på sjön

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att hjälpa någon som råkat i vattnet och vet hur man ska handla om man själv trillar i vattnet

**Material:** simdräkt/simbyxor, flytvästar

### Kaptenen

**Uppgift:** handleda, ge råd och ansvar för säkerheten

**Anvisning:** Öva er i simhallen eller på sommarlägret, hur man ska göra om man själv eller någon annan måste räddas ur vattnet. Prova t.ex. att huddling-flyta eller att transportera en medvetlös i vattnet. På grunt vatten kan ni också öva er att röra er i en båt och hur man ska göra om den stjälp. Prova på att tömma en roddbåt eller att svänga en kanot upp och ner och sedan vända den på rätt led.

Prova också på att använda livbojar och kastlina. Fundera på vilka andra saker som finns på stranden eller i båten som kunde vara till hjälp då man ska flyta eller rädda någon annan. Vid behov kan ni fråga om hjälp av någon sjöscoutkår.

### Tips

#### När man själv råkar i fara

Man ska alltid ha på sig flytväst då man rör sig på sjön, fastän man själv anser att man är en bra simmare. I kallt vatten blir man snabbt stel av köld. Då du råkar i nöd på sjön ska du hålla dig lugn och lugna ner de andra. Ropa på hjälp!

Det lönar sig inte att försöka simma mot stranden ens i skärgården om inte stranden är mycket nära. Om du misstänker att ingen annan har märkt att du fallit ur båten ska man simma mot stranden endast om den är mycket nära. När man fallit i vattnet måste man fundera ut om det är troligt att något annat fartyg som kan rädda en snart kommer förbi. Om det är sannolikt är det bättre att stanna och vänta än att simma bort från platsen.

Många lätta båtar hålls på ytan och bär passagerarna även om den är fylld med vatten. Om det är frågan om en roddbåt kan man försöka tömma den om sjögången tillåter.

Det viktigaste är att hållas varm. Det lönar sig inte att ta av sig kläderna om flytvästen är ovanpå och bär upp både kroppen och de våta kläderna.

En roddbåt töms genom att man tar tag i båtens för och skakar båten kraftigt så att det töms ur lite vatten. Då man har fått ut så mycket vatten att kanterna är ovanför vattenytan kan en person kravla in i båten och tömma den för hand. När en båt har mycket vatten i sig måste man alltid klättra in från aktern eller fören. När vattenmängden minskar kan de andra också klättra in. De tröttaste och svagaste simmarna måste först in.

Att flyta i s.k. HELP-ställning minimerar värmeförlust. Lagg benen i kors och böj knäna. Lagg armarna runt benen och försök att göra dig så liten som möjligt. Om det är flera personer i vattnet ska man forma en tät grupp dvs. huddling-flyta. Lagg armarna runt varandra och benen i en tät bunt. De som är i sämst skick placeras i mitten av gruppen så att de bättre hålls varma. Detta fungerar om offren är mer än två. Då ni märker att ett fartyg närmar sig, ropa på hjälp och vifta upp och ner med armarna. Om ni har med en nödraket lönar det sig att använda den först när ett fartyg finns i sikte.

#### Att hjälpa någon annan

Om den drunknande är nära stranden kan räddaren använda ett räddningsrep eller sträcka ut en kapp eller åra. Om det finns en båt nära tillhands kan man använda den. Man måste hela tiden hålla ögonen på den som håller på att drunkna. Räddaren bör ta av sig så mycket onödiga klädesplagg som möjligt, t.ex. t-skjortan. Räddaren simmar snabbt men sparar krafter till att dra offret. Till offret sträcker man ut en skjorta eller så drar man honom för hand till säkerhet. Den drunknande kan inte simma själv utan måste transporteras till stranden. Det är bra att komma ihåg att den drunknande ofta klamrar sig hårt fast vid räddaren. I värsta fall hamnar båda två under vattnet. Vid behov påbörjas återupplivning då man kommer till stranden.

Mer info: [www.suh.fi](http://www.suh.fi) (även på svenska)

## Simma med flytväst



Äventyrsscouten kan lägga på sig flytväst och har provat på att simma med den

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att simma med flytväst

**Material:** flytväst, simdräkt/simbyxor

### Kaptenen

**Uppgift:** Visa det rätta sättet att klä på sig flytväst och övervaka scouterna i vattnet

**Anvisning:** Öva er att klä på er flytväst och att hoppa i vattnet med flytväst på. Det känns väldigt annorlunda att simma med flytväst på. Prova och se hur det går, våga lita på flytvästen även i djupt vatten.

Prova olika sorters västar, såsom flyt- och räddningsvästar. Ta också reda på betydelsen av viktgränsen – hålls man flytande med för liten väst? Hur bra svängs man med flytvästar med krage? Om ni vill kan ni ta simtävling med flytvästar på. Bojar kan man göra av gamla saftkanistrar, snöre och stenar. Gör en simbana för varje lag så att det inte uppstår farosituationer.

### Patrullledaren

**Anvisning:** Bygg en simbana och dra simtävlingen enligt kaptenens instruktioner

### Tips

Så här hoppar du i vattnet med flytväst på:

- Om västen har remmar för benen ska också de vara på
- Håll armarna i kors över bröstet och håll benen raka i kors
- Knip igen näsan
- Hoppa med fötterna före

## Klädsim



Äventyrsscouten kan handla om han eller hon plötsligt hamnar i vattnet

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar att simma med kläderna på samt att klä av sig i vattnet

**Material:** simdräkt/simbyxor, en torr klädomgång

### Kaptenen

**Uppgift:** handleda och ansvara för säkerheten

**Anvisning:** Utför aktiviteten i simhallen eller på sommarlägret. Ta reda på om man får öva sig på klädsim i simhallen och i så fall var. Fråga en simlärare om hjälp.

Öva er att ta av kläderna i vattnet. Klä er i lätta plagg (t-skjorta, shorts) och med tyngre plagg (tjocka tröjor, jeans, stövlar). När man klär av sig i vattnet ska man först ta av det tyngsta plagget. Prova hur länge ni orkar hålla er över ytan. På det här sättet får ni en verklig bild av flytvästens betydelse. Försök att göra klädesplaggen till flythjälpmedel. När man knyter fast byxbenen och spänner fast midjan med ett bälte och lämnar litet luft inne i byxorna bär plagget lite.

### Tips

#### Att klä av sig i vattnet

Det är lättare att ta av sig en tröja helt under vattenytan. I verkligheten ska man bara ta av sig kläderna om:

1. stranden är nära och du är säker på att du orkar simma dit. Kom ihåg att det är svårt att uppskatta avstånd på sjön.
2. vattnet är varmt, kläderna skyddar mot hypotermi dvs. nedkylning.
3. du kommer i skydd direkt, kläderna skyddar mot blästen även då de är blöta.

#### Länkar:

- [www.suh.fi](http://www.suh.fi)
- [www.vesiturvagames.fi](http://www.vesiturvagames.fi)



## Överfart



Äventyrsscouten övar sig på praktisk problemlösning och hantverk då det gäller att ta sig över vattenhinder

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar med fritt valbar metod att ta sig över ett litet vattendrag eller ett dike

**Material:** A-konstruktion/bro, tvåtrådigt sisalrep till surrningar, tretrådigt sisalrep eller rep, kniv, slakor, en ryggsäck, ombyteskläder och skor, första hjälpen utrustning.

Om man tar sig över med hjälp av ett träd: ett tillräckligt långt rep, en stödkäpp, en ryggsäck, byteskläder och -skor, första hjälpen utrustning

### Kaptenen

Uppgift: visa exempel, handled och ge råd samt ansvara för säkerheten

**Anvisning:** berätta om olika metoder att ta sig över små vattendrag. Tips och metoder finns bl.a. i färdighetsboken Ryggsäcken och Olli Aulios bok Suuri retkeilykirja. Be patrullerna bygga en bra överfartskonstruktion åt laget och bygg vid behov en modell. En A-bro är i första hand alternativet för äventyrsscouten, men ni kan också prova på en ryggsäcksflotte eller att göra en donits eller risfia, om kunskaperna räcker till. Kontrollera patrullernas överfartskonstruktion innan de far över och försäkra dig om scouternas säkerhet!

### Patrulledaren

**Anvisning:** Bygg en överfartskonstruktion tillsammans med patrullen. Kontrollera till sist surrningarna och be ännu kaptenen att testa och godkänna konstruktionen. Börja överfarten först när ni fått lov.

## Flaggsång



Äventyrsscouten kan fungera som flagghissare på kårens tillställningar och kan uppföra sig rätt då man handskas med flaggan

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig hissa och hala Finlands flagga enligt kårens traditioner. Äventyrsscouten kan hälsa på fanan och vet hur man hanterar Finlands flagga.

**Material:** Flagga, flaggstång

### Kaptenen

**Anvisning:** Ordna ett möte där ni bekantar er med Finlands flagga eller ta med det i programmet på utfärden eller lägret. Öva er att hissa och hala flaggan enligt kårens traditioner. Alla hissar och halar flaggan i tur och ordning och de andra i laget är deltagare. Gå också igenom praxisen då det gäller flaggning, att hälsa på fanan och hur man gör sig av med en flagga. Ni kan utnämna en flaggpatrull som tar hand om väckningen och flagghissning och -halning för varje dag på lägret.

### Tips

#### Allmänna anvisningar

Flaggan är frihetens och självständighetens symbol, den är planerad av Eero Snellman och Bruno Tuhkanen. Scouterna använder flaggan på stugutfärder, läger och i parader. Att bära och hissa flaggan är ett hedersupdrag. Flagningsceremonierna varierar i olika kårer. Lär äventyrsscouterna fungera enligt den egna kårens traditioner.

#### En flagningsceremoni kan fortllöpa enligt följande:

Flagghissning:

"Lägret/scouter/äventyrsscouten GIV AKT!"

"Flaggpatrullen!"

- efter kommandot går flaggpatrullen till flaggstången och fäster flaggan i flagglinan

"Hissa flaggan!"

- efter kommandot börjar flaggpatrullen hissa flaggan lugnt och jämnt. De andra börjar hälsa fanan då den lösgörs från flaggpatrullens händer. Hälsningen pågår tills flaggan är i topp. När flaggan är i topp, fäster flaggpatrullen linan i stängen, tar tre steg bakåt, gör

scouthälsningen, svänger sig inåt och går tillbaka till sina platser. Vissa kårer sjunger också flaggsången, som finns i scoutsångboken.

#### Flagghalning:

"Lägret/scouter/äventyrsscouten GIV AKT!"

"Flaggpatrullen!"

- efter kommandot ställer sig flaggpatrullen ca tre steg från flaggstången och gör scouthälsningen. Vid kommandot "Hala flaggan!" börjar flaggpatrullen hala ner flaggan jämnt och de andra hälsar fanan. Hälsningen pågår tills flaggan tar i flaggpatrullens händer. Deltagarna visar respekt för flaggan genom att stå på sin plats och göra scouthälsningen. Männen tar av sina mössor under flagghissning eller -halning, men scouthuvudbonader såsom baret eller väiski får behållas på, enligt kårens traditioner.

#### Användningen av Finlands flagga

Flaggan behandlas med respekt: den förvaras noggrant och den hålls ren och hel. Flaggan viks så att den blåa delen finns överst och flaggans beslag lämnas synliga. På detta sätt smutas inte flaggan ner och det är lätt att hissa den. En smutsig flagga kan tvättas. En gammal flagga förstörs genom att den bränns upp (naturfiber). En flagga gjord av konstfiber klipps i små bitar och förstörs tillsammans med energifall.

Användningen av Finlands flagga regleras enligt den officiella flagglagen från år 1978.

Sorgeflaggning används vid dödsfall samt på döds- och begravningsdagar. Vid sådana tillställningar hissas flaggan på halvtång, dvs. flaggans mitt är på ca 2/3 av stångens längd. När man hissar flaggan på halvtång, hissas den först till topp och sänks sedan ner till rätt position. På begravningsdagen hissas flaggan upp till toppen igen efter jordfästningen. Ibland gäller sorgflaggningen hela landet eller i kommunen.

På parader bärs fanan med god hållning. Fanbäraren ska vara felfritt klädd. När man står i givakt hålls fanan med båda händer. Fanan hålls bredvid fanbäraren på så sätt att den står på marken bredvid den högra foten. När fanan gör honnör sänker fanbäraren den långsamt ner i 45 graders vinkel. Finlands flagga gör honnör åt statens överhuvud, när nationalsången framförs, samt för begravningsståg och när den avlidne välsignas.

Mer info om Finlands flagga finns på inrikesministeriets hemsida [www.intermin.fi](http://www.intermin.fi)

## Skymning



Äventyrsscouten deltar i förverkligandet av avslutning i form av en lugn stund eller avslappningsstund, på ett möte eller en utfärd

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att slappna av och stilla sig på olika sätt och deltar i förverkligandet av avslutningen på mötet eller kvällen på utfärden eller lägret

**Material:** Avslappningslitteratur (sagor, berättelser, Bibeln), ljus, liggunderlag eller liknande, cd-spelare eller liknande, avslappnande musik osv.

### Kaptenen

**Uppgift:** Tar hand om tidtabellen och delar ut turer åt äventyrsscouterna samt ger feedback åt dem som dragit avslutningen

**Anvisning:** Avslutningen är en del av mötet. En gemensam stund i slutet av varje möte kan vara den enda stunden på hela veckan för många att slappna av och fundera på saker under ytan. Dela ut avslutningsturer till laget t.ex. parvis. Märk ut turer i terminsprogrammet redan i början av terminen. Fundera på samma gång hurudana avslutningarna har varit tidigare och hurudana avslutningarna kunde vara. Bestäm en grundmodell tillsammans efter vilken äventyrsscouterna gör sin avslutning. Hjälpt dem vid behov genom att ge idéer och råd. Efter avslutningen kan du stanna en stund med de som ska ha nästa veckas avslutning och gå igenom planen: uppmuntra och hjälp vid behov. Se till att alla är tysta under avslutningen och att alla i laget uppför sig så att de som drar avslutningen kan koncentrera sig på sin sak.



## Tips

### 1. Spånor i lägerelden

På kvällen på en utfärd kan man göra avslutningen med hjälp av en brasa och tände. Tälj tillsammans många spånor i en stor vedklabb. Alla skriver sedan någonting de vill säga åt den Himmelske Fadern (eller någon annan) på en liten lapp och sedan fästs lapparna i spånorna. Bränn sedan klabben tillsammans.

### 2. Visdomsordsbok

Gör tillsammans en bok som används på avslutningarna. Alla gör en sida eller mer i boken, där de skriver ner en dikt eller några tankar och dekorerar sidan på eget sätt. Dikter och visdomsord kan man söka fram ur olika böcker. På mötenas avslutningar används boken så att alla läser sin sida i tur och ordning.

Lagets visdomsordsbok kan vara en loggbok eller ett häfte som alla tar hem i tur och ordning för att göra sina egna sidor. Visdomsordsboken kan också vara en mapp och alla gör egna sidor på kartong som sedan läggs i mappen.

### Andra idéer på element som kan användas i avslutningen:

- barnens Bibel eller visdomsordsböcker eller någon historia som förknippas med någon högtid som står för dörren
- någon historia som är viktig för en själv, t.ex. från ovannämnda verk
- en historia man skrivit själv, t.ex. om betydelsen av något scoutideal
- en bön för hela laget
- scouternas kvällssalm eller någon barnpsalm
- en ledd avslappnings- eller fantasiresa med musik
- en ljusstig med ett ämne som passar till mötet
- en sann historia som väcker tankar t.ex. om tillståndet i U-länder

### Att hålla en andakt

Det finns många olika sorters andakter, liksom andaktshållare. En andakt är lik sin dragare. En andakt kan ha många olika element: sång, bön, tal, lekar. Olika andakter kan kombineras enligt smak och tycke. Det brukar löna sig att reservera 10 minuter av mötets slut för att lugna ner sig till andakten, själva andakten kan utföras på annat sätt. Andaktens ämne kan vara vad som helst, men man bör tänka på vilket sätt lyssnarna upplever olika saker och vad som intresserar dem. En andakt behöver inte vara religiös.

## Idéer:

1. Berättelser passar bra till kvällsandakter. I början är det lättast att läsa färdiga texter men småningom ska man släppa ut fantasin och hitta på egna berättelser. Berättelser som berättas med egna ord är intressantare. Även aforismer och dikter är bra. En berättelse behöver inte alltid läsas upp, den kan också spelas upp eller lekas.
2. En gemensam tyst stund kan vara en utmärkt andakt: ett ljus och att vara helt tyst är en sällsynt upplevelse nuförtiden. En andakt kan också börja eller avslutas med en bön (en egen eller ur en bok).
3. Musik är ett effektivt hjälpmedel. Hör på ett vackert stycke och måla och rita vad som kommer i tankarna då ni lyssnar på musiken. Ni kan också sjunga scoutsånger med eller utan bakgrundsmusik.
4. Skådespel och sketcher är ett bra alternativ till berättelser. Låt äventyrsscouterna planera och visa upp ett skådespel från ett givet ämne. Leta upp en passande historia t.ex. ur Bibeln och fundera efter skådespelet vad berättelsens budskap var.
5. Använd rekvisita modigt. Dekorera. Med bilder och ljus skapar man stämning.
6. En diskussion kan också fungera som en enkel kvällsandakt. Alla kan t.ex. säga något de lovar göra den kommande veckan eller berätta vad de mest kommer ihåg från den gångna veckan eller mötet man precis avslutar.
7. Utnyttja naturen i avslutningen. Hör på naturens ljud. Sök upp en egen plats i naturen.
8. Om äventyrsscouterna har svårt att bara lyssna under

avslutningen kan de få rita och måla under tystnad vad de tänker på under berättelsen eller musiken.

9. Leta upp bilder ur tidningar som symboliserar avslappning och lugna stunder för er. Berätta vad bilderna väckte för tankar.

## Andaktsmodeller

### Andaktsmodell 1

- Sätt er i en ring på golvet. Tänd ett ljus i mitten (kom ihåg brandsäkerheten)
- Kaptenen läser eller berättar en historia, saga eller dikt med egna ord
- Ställ er upp i syskonringen
- Sjung en kvällssång (t.ex. Dagen dör, scouternas kvällssalm osv.)
- Säg t.ex. god natt eller tack för idag

### Andaktsmodell 2

- Sätt er i ring runt ljuset
- Ett annat ljus (t.ex. ett bönelys gjort av bivax) går runt från hand till hand. Det bör finnas ett skydd runt ljuset så att man inte bränner sig på rinnande ljusmassa. När man får ljuset berättar man något som man tycker har varit roligt på mötet och vad man vill tacka för den här dagen. Man kan också ge komplimanger åt varandra: alla säger något positivt om den som sitter bredvid en.
- till sist ställer man sig i syskonringen och sjunger en kvällssång och säger t.ex. god natt eller trevlig kväll åt varandra

### Andaktsmodell 3:

- Sätt er i ring runt ljuset
- Den om drar andakten sätter på lugn musik i bakgrunden. Man lyssnar tyst på musiken; man kan också stänga ögonen.
- Ni ställer er upp i syskonringen
- Man läser Fader vår eller sjunger en kvällssång eller en kvällssalm
- Man önskar varandra t.ex. god natt

## På okänd mark



Äventyrsscouten vidgar sin världsbild och förstår att det finns många olika sätt att leva

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med en kultur eller religion som är obekant för scouten

**Material:** beror på föverklingsätt; uppslags- och faktaböcker, kartor, mattillbehör

### Kaptenen

Uppgift: att skaffa information och göra upp ett program

**Anvisning:** Bekanta er med något okänt land. Det är meningen att denna aktivitet ska vara religionsbetonad och idén är att man ska bekanta sig med något lands kultur och då speciellt religionen. Sök gemensamma nämnare och sådant som skiljer sig mellan våra kulturer och fundera på vad detta kan bero på. Aktiviteten kan utföras i samband med Thinking Day.

Sök själv bakgrundsinformation om landet och dela ut material åt varje patrull (faktaböcker, kartor, osv.) för undersökningsarbetet och ge dem i uppgift att fördjupa sig i något speciellt område. Samla ihop allt till en gemensam plansch. Fördjupa er sedan i landets kultur och religion. Framställ en traditionell måltid, lyssna på musik, håll en frågesport, öva nationaldanser, ramsor, sånger eller lekar, läs religiösa myter och berättelser eller titta på bilder.

### Patrullledaren

**Anvisning:** Bekanta er med materialet ni fått, ta reda på de saker som kaptenen anvisat och gör en plansch av informationen. Skriv och rita!

T.ex:

- läge på kartan
- folkmängd
- språk
- valuta
- stammar / etniska minoriteter
- berömda sevärdheter
- konst och litteratur
- nationalrätt/dryck
- festdagar
- för oss obekanta seder och bruk
- traditionell klädsel
- religion
- familj och släkt
- livscykel
- scoutorganisationer

## Tips

### Vad beror skillnaderna på?

Det finns många skillnader och likheter mellan länder och kulturer. Vissa saker beror på landets historia, t.ex. kolonialmakt. Andra särdrag beror igen på klimat och på årtiderna. Religion påverkar landets kultur starkt. I vissa länder har missionsarbete lett till att många seder och fester är en blandning av kristendom och tidigare folkreligioner. Grundtanken är att klargöra att sådana kulturdag som verkar konstiga för oss har en lång kedja generationer i bakgrunden. Krig och förtryck, naturkatastrofer, klimat, religion och utvidgade kontakter till andra länder förändrar och skapar hela tiden om seder och vanor.

### Verksamhetstips

1. Om ni samarbetar med någon utländsk kår, kan ni bekanta er med dess hemland. Detta kan man göra före ett gemensamt sommarläger. Skicka en hälsning eller en liten present eller ett foto av ert lag.
2. Även distriktets samarbetsprojekt är ett bra val. På [www.scout.fi](http://www.scout.fi) kan du läsa om FiSSc:s eventuella samarbetsprojekt.
3. Välj någon av stadens/kommunens vänorter och bekanta er med den.
4. Be någon som arbetat i landet att komma och berätta om förhållanden i landet: en missionsarbetare eller volontär (Röda Korset, MSF)

### Källor

Roderick Dixon: Afrikkalainen keittokirja

Roderick Dixon: Etelä- ja Väli-Amerikan keittiö

Yukiko Duke: Viisi aasialaista keittiötä : Arkiruokaa Kiinasta, Koreasta, Japanista, Vietnamista ja Thaimaasta

Eila Helander, Riitta Vaaramo ja Mirja Vallisaari: Kulttuurien käsikirja

På Kyrkans utlandshjälp hemsida finns mångsidig information och tips om kulturer, religioner, utvecklingssamarbete, globalisation och om globala problem: [www.yhteinenmaailmamme.fi](http://www.yhteinenmaailmamme.fi) eller [www.kua.fi/se/hem](http://www.kua.fi/se/hem)

I databasen på kyrkans utlandshjälp hemsida finns mycket användbart material t.ex. recept.

## Rena utfärden



Äventyrsscouten lär sig att tänka förståndigt ur naturens synvinkel även under utfärds- och lägerförhållanden

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med den egna kommunens avfallssorteringsanvisningar och lär sig sortera utfärdsavfallet rätt och göra sig av med det på ekologiskt vis

**Material:** Avfallssorteringsanvisningar

## Kaptenen

Uppgift: Att handleda och guida äventyrsscouterna i informationssökningen och om man vill ordna ett besök vid en avstjälpningsplats eller avfallscentral

**Anvisning:** Uppmuntra äventyrsscouterna att fundera på hur det skulle se ut i naturen om alla scouters skulle lämna efter sig sina röror och inte tänka mer på vad som görs med dem. Låt scouterna tänka ut lösningar patrullvis. Bekanta er med den egna kommunens avfallssorteringsanvisningar och tänk ut hur de ska tillämpas nästa utfärd. Om ni vill kan ni också besöka en avstjälpningsplats eller en avfallscentral.

## Patrulledaren

**Anvisning:** "Ni har nu tillsammans funderat på hur det skulle se ut i skogen om alla lämnade sitt skräp där. Rita först ut vad er patrull behöver på ett läger så att skogen inte skräpas ner. Sedan går vi igenom sakerna tillsammans och jämför de saker vi kommit på med avfallssorteringsanvisningarna

## Tips

1. Avstjälpningsplatsernas öppethållningstider får man reda på från kommunens avfallsrådgivning. Från samma ställe kan man be om avfallssorteringsanvisningar i pappersformat. Dessa varierar från kommun till kommun så ett lägers eller en utfärdsplats avfallssorteringsanvisningar kan variera stort från den egna kommunen.
2. Ett besök på en bioavstjälpningsplats eller att gräva i en kompost hjälper äventyrsscouten att se hur viktigt ett ekologiskt sorteringsätt är speciellt i skogen
3. Bekanta er också med undantag, såsom Lapplands nationalparkers latrinbestämmelser och liknande.
4. Gräv ner olika sorters avfall utanför kårlokalen och märk ut området noggrant. Kontrollera om ett år vad som har hänt med avfallet.
5. Använd komposterad mull och plantera en växt. Ni märker att det inte är någotäckligt med komposterad mull – det är istället en näringsrik grund för nytt liv.
6. Planera en utfärd så att det uppstår så lite avfall som möjligt. Bio-avfall går att kompostera. Ungefär 1/3 av ett hushålls avfall går att kompostera. Istället för att man skulle få gratis kompostmull, åker man ofta med skräpet till avfallscentralen istället. Bygg en kompost till stugan om det inte redan finns en sådan. I komposten kan man lägga allt som har varit levande, matrester, växtrester osv. Man får inte lägga lösningsmedel, gift, metall eller impregnerat trä i komposten. En fungerande kompost luktar inte. I komposten lägger man kompostströ såsom i utedass. Som kompostströ passar hyvelspån samt skogsfrön. Sägspån är för kompakt. Kompostinnehållet måste också vändas med grepe några gånger i månaden. Då komposten är full stängs den i ca 3 månader och sedan är innehållet användbar kompostmull. Om matrester komposteras på stadsområde måste komposten vara sluten och ha lock. I alla kommuner kan man inte sortera allting. Om den egna kommunens sorteringsanvisningar kan man fråga vid kommun- eller stadshuset. Oftast postas avfallssorteringsanvisningarna hem om de ändras.
7. Fler tips finns t.ex. på [www.miljo.fi](http://www.miljo.fi) i eko Elmeri-materialet. Mer info om kompostering och avfall: [www.jatekukko.fi](http://www.jatekukko.fi) (på finska) Biolans komposteringsguide: [www.biolan.fi](http://www.biolan.fi) Natur och Miljö [www.naturochmiljo.fi](http://www.naturochmiljo.fi)

## Världens scouter



Äventyrsscouten förstår att scoutverksamheten är internationell

**Beskrivning:** Äventyrsscouterna bekantar sig med något annat lands sätt att förverkliga scoutprogrammet. Äventyrsscouten inser att det finns scouter världen över och vet att grundtanken och att värdegrunden i scoutprogrammet är desamma för alla scouter även om man gör lite olika saker.

**Material:** Beroende på hur man gör aktiviteten: t.ex. utvecklingsprojektets anvisningar och material, en liten tackgåva åt besökare, scoutordistor från t.ex. scoutwikin, en världskarta, brevpapper...

### Kaptenen

**Uppgift:** handleder tillfället och uppmuntrar äventyrsscouterna att delta

**Anvisning:** Berätta om scoutverksamheten i andra länder. Bekanta er med ämnet på valfritt sätt: ordna en internationell kväll, bjud in gäster, åk på läger eller delta i en JOTA (Jamboree on the Air) eller JOTI (Jamboree on the Internet). Om det är frågan om ett besök ordnar kaptenen det och bestämmer vad man ska göra under kvällen. Ta hand om nödvändiga arrangemang, fungera vid behov som tolk, lär dig faktagrunderna och gör andra nödvändiga förberedelser.

### Tips

Det finns många sätt att genomföra aktiviteten, välj det sätt som passar bäst för ert lag.

1. Utvecklingssamarbetsprojekt  
Äventyrsscouterna deltar i FiSSc:s eller FS utvecklingssamarbetsprojekt och utför specialmärket som hör till det (antingen projektets egna märke eller specialmärket Internationellt)
2. Ordna en internationell kväll åt en annan grupp i kåren, under vilken man lever sig in i scoutingen i ett annat land. Ät mat, lek, titta på bilder, lyssna på musik. Försök också att få en scout från ett annat land som gäst.
3. Bekanta er med en scout från ett annat land, t.ex. med någon utbyteselev som studerar på orten. Studerandescoutkårer eller -klubbar finns på många större orter. En gäst går också att hitta på ScoutLink ([www.scoutlink.fi](http://www.scoutlink.fi))
4. Lär er hälsningar och scoutord på olika språk. Märk ut scoutländer på en stor världskarta. Fundera på varför inte scouting finns i alla länder.
5. Sök på internet någon utländsk scoutkårs kontaktuppgifter och skicka en hälsning eller ett brev åt dem. På WAGGGS och WOSMs hemsidor finns länkar till olika länders scouthemsidor, på vilka man kan undersöka t.ex. andra länders scoutprogram och utföra vissa av deras aktiviteter.
6. Håll ett veckomöte på engelska.
7. Gör Kimspelet med olika länders flaggor, pengar, frimärken eller olika kårens halsdukar, osv.
8. Utför en terränglek eller simulatorspel om U-länder (t.ex. ESG:s Bangladesh-spel)
9. Inrikes lägerresa. Delta i ett internationellt läger i Finland och gör något tillsammans med de utländska gästerna. Lär ut t.ex. finländska lekar eller sånger eller gör utfärdsmat tillsammans. Detta kan man göra på kårens, distriktets eller FS internationella läger.
10. En utrikes lägerresa. Delta tillsammans med kåren i ett utländskt läger, t.ex. i något av Finlands grannländer eller närområde (Sverige, Estland, Ryssland eller länderna runt Östersjön)
11. JOTA och JOTI  
JOTA eller Jamboree-On-The-Air och JOTI eller Jamboree-On-The-Internet är världsomfattande evenemang som ordnas det tredje veckoslutet i oktober, då scouter världen över träffas över en radiovåg eller på internet för att prata med varandra. Delta i evenemanget med laget. Den lokala radioklubben kan

säkert hjälpa till med att sätta upp en tillfällig radiostation i kårlokalen eller så kan ni delta i JOTI:n i stället.

Det kan vara bra att förbereda sig för JOTA:n eller JOTI:n i god tid. Inför diskussionen kan man repetera scoutord på olika språk och prova sina egna språkkunskaper modigt. Man kan försöka skapa kontakt med scouter från många olika länder. På evenemanget kan man ta med en världskarta dit man märker ut alla länder man får kontakt med. Om varje land tar man reda på info t.ex. om scoutlekar, utfärdsmat, lägerprogram, prestationer osv. av de utländska scouterna kan man fråga om scoutverksamheten i deras land och på samma gång berätta om scoutingen i Finland.

### 12. Hur känns det att vara en flykting?

Föreställ er att det skulle uppstå krig i landet eller att landet skulle översvämmas, som skulle tvinga er att lämna ert hem och kanske många av era familjemedlemmar också. Ni skulle bara kunna ta med det som ni själva orkar bära. Vad skulle var och en ta med sig? Först skulle ni placeras i ett flyktingläger, i vilket det skulle vara brist på mat, tak över huvudet, hälsovård och saker att göra. Hur mycket tror ni att ni skulle sakna de saker ni var tvungna att lämna efter er, och vilka saker skulle ni sakna mest? Ni skulle sedan placeras i något annat land långt borta, som ni inte vet något om, var människorna inte pratar samma språk som ni och har andra sorters seder och bruk än ni. Hur skulle livet te sig? Hurudan hjälp och hurudan kontakt skulle ni vilja ha med de lokala människorna? Ta reda på om det finns flyktingar eller invandrare på ert ort. Hur skulle ert lag kunna få kontakt med dem? Skulle ni kunna göra anpassningen lättare för dem genom att bjuda in dem på något möte eller till och med på en utfärd? Man kan också göra andra glada genom att besöka en flyktingförläggning. Förbered en sång eller lekar som invånarna kan delta i och berätta om scoutingen i form av t.ex. ett fotoalbum.

### 13. Andaktstips

Scouternas ideal är... Se igenom idealen "att respektera andra" och "att främja vänskap över gränserna" tillsammans. På vilka sätt kunde man följa dessa ideal på ett bättre sätt i vardagen? Alla kan tänka på tre saker: skriva ner dem på en lapp och lägga dem i förvar i kårlokalen. Lapparna behöver man inte visa åt någon, inte ens åt de andra i patrullen. Sedan kommer man överens om att alla verkligen ska förbinda sig att försöka hålla de tre sakerna de skrivit ner på lappen den kommande veckan. På nästa möte tar man fram lapparna igen och funderar på om man lyckats hålla sakerna. Erfarenheterna kan delas så att alla berättar om idealet uppfylldes eller inte.

## Äventyrsscoutens motion



Äventyrsscouten får en grund för en hälsosam livsstil.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten deltar i ett scoutigt idrotts- eller motionsevenemang eller motionerar mer i vardagen och följer med sina levnadsvanor

### Kaptenen

**Uppgift:** Uppmuntrar, sporrar och fungerar som gott exempel

**Anvisning:** Motionsaktiviteten kan utföras ensam eller tillsammans. Gör motionskort med hjälp av vilket scouten får följa med sin motion under en vecka. Gå igenom korten nästa vecka. Låt var och en berätta hur veckan gick. Ge konstruktiva kommentarer och sporra. Ni kan också röra er tillsammans. Åk t.ex. på en cykel- eller paddlingsutfärd. Spela fotboll eller innebandy eller prova någon ny spännande gren såsom frisbee golf eller undervattensrugby. Kom ihåg att allas erfarenheter från skolgymnastiken inte är positiva, så försöka att göra scoutmotion till något annat. Ett av scoutingens mål är att styra in scouterna på hälsosamma livsvanor.

Fastän scouterna inte är någon sportklubb, är det bra att vara ute och röra på sig och att göra det till en del av scoutprogrammet. Meningen är att man också satsar på fysisk kondition och lär ut bra levnadsvanor. I scouterna är syftet med motion mångsidigt – det är

inte meningen att göra äventyrsscouterna till grenidrottare utan att erbjuda njutningsfulla idrottsupplevelser i naturen.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Uppmuntra de andra att delta. Fungera som gott exempel!

### Tips

Se tips i väderstrecks Norr "Äventyrsscoutens motion"-aktivitet

## Man över bord



Äventyrsscouten vet hur man handlar i en man över bord-situation.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig i man över bord-situationer

**Material:** flytande material som ska räddas, livboj, man över bord lampa

### Kaptenen

**Anvisning:** Berätta vad en man över bord-situation betyder. Hur gör man i sådana situationer? Vad kan äventyrsscouten själv göra och hur kallar man på hjälp? Öva det rätta handlings sättet och försök att lyfta upp offret ur sjön t.ex. kan en docka gjord av en gammal arbetshalare som har flytväst på sig vara offret. När dockan blir full av vatten blir den tung och motsvarar bra en medvetlös människas vikt.

#### Man över bord-situation (MOB)

Man över bord (MOB, Man Over Board) – situationers största problem är ofta att försöka få personen tillbaka i båten. Speciellt svårt är det att lyfta en medvetlös person. Att kalla på extra hjälp är viktigt om personens försvinnande först märks efter en stund och man inte kan se honom i vattnet direkt. Då någon hamnar i vattnet finns det stor risk för att kroppen kyls ner och att personen tröttnar fort, även på sommaren.

1. Tillkalla alla ombordvarande:
  - Den som först märker situationen ropar "man över bord" och stanna på sin plats och pekar på den som hamnat i vattnet;
  - Alla personer upp på däck
2. Kasta i livbojen och MOB-lampan
3. Kom ihåg tiden:
  - Notera tid och plats för händelsen och märk ut på kartan samt tryck på GPS:ens MOB-knapp (även tidpunkt för när personen upptäcktes försvunnen och sista iakttagelsen av personen om de är andra än händelsetiden)
4. Kalla på hjälp:
  - Radiotelefon kanal 16.
  - Telefon på öppet hav 02 04 1000 och i inre skärgården och sjöar 112.
  - Vid behov andra nationella nödsignaler
5. Starta motorn/seglen:
  - Starta båtens motor med detsamma. Styr mot vinden och hala seglen med en gång om det är praktiskt och möjligt.
6. Att styra båten:
  - Styr båten till man över bord-platsen så att den som är i vattnet är på båtens lovarts sida (på den sida av båten som det blåser från) eftersom båten driver snabbare än människan. På det här sättet kan du vara säker på att båten inte driver över människan. Var försiktig så att offret inte hamnar under båten eller kommer i vägen för propellern.
7. Att rädda offret:
  - Försök att få personen i båten. Dra personen till båtens reling eller till simstegen. I lyftandet behövs mycket kraft så använd vinschen och rep vid behov. Om det då man hissar upp offret används en lyftsele (som läggs under armarna på offret), måste offret klara av att hålla ner armarna hela tiden. Någon annan kan hoppa i vattnet för att hjälpa med lyftandet (kom ihåg att hjälparen ska ha flytväst och ett rep bundet fast i sig så att det inte plötsligt är två som behöver hjälp). Var försiktig med propellern!

## Kursbestämning på sjökortet



Äventyrsscouten lär sig bestämma kurs med hjälp av sjökortet

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att bestämma kurs med hjälp av sjökort

**Material:** Sjökort, kurstriangel, passare

### Kaptenen

**Anvisning:** Gå tillsammans med laget igenom hur man tar ut rätt kurs. Hur gör man? Vad kan lätt gå fel? Prova att ta ut kurs i kårlokalen och också på sjön i en verklig situation.

### Tips

Kursen mellan två punkter bestäms genom att använda gradskiva och linjal. Kom ihåg att kontrollera att den kurs du får ungefär överensstämmer med den kurs du sökte. Det blir nämligen lätt så att du läser den motsatta på sidan av gradskivan, dvs. 180° från det rätta värdet. De kurser som mäts från kartan är alltid sanna kurser. Då man styr en båt efter kompasskurs används andra beräkningssätt där även deviation och missvisning beaktas.

## Brand ombord



Äventyrsscouten vet hur man handlar vid brand ombord.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten övar sig att handla vid brandsituationer ombord.

**Material:** Båtens släckningsutrustning

### Kaptenen

**Anvisning:** Gå igenom med laget, vad man ska göra om det uppstår en brand ombord. Berätta också om olika sätt att förebygga att en brand antänds. Ha brandövningar och öva er på att utvärdera situationen, försläckning, alarmering och om man blir tvungen att överge båten. Berätta att äventyrsscouterna kan vara till hjälp i riktiga nödsituationer och ge råd inför verkliga situationer.

### Tips

#### Allmänt:

Även en liten brand ombord på en båt kan vara mycket farlig. Det finns bara ett par minuter tid för försläckning. En lyckad försläckning är kritisk för båtens räddning. Om försläckningen inte gör någon verkan tar det inte länge innan båten måste överges.

#### Åtgärder:

ALARMERA ALLA OMBORD OCH KOMMENDERA DEM PÅ DÄCK!

- Befall alla att sätta flytväst och varma kläder på sig.
- Befall människorna att gå till den plats som är säkrast och lättast att avlägsna sig från.

Försök försläcka

- Om branden finns i motorrummet bör man inte öppna motorhuven- eller luckan, utan spruta släckningsmedlet in genom en liten springa i luckan eller i släckningsöppningen. Utvärdera situationen.

- Var och vad brinner?

Stäng av bränsle- och flytgassystemen.

Sväng båten så att brandhärden är på läsidan.

Alarmera GENAST efter mer hjälp.

- Mayday-meddelande på vhf/radiotelefon kanal 16, se till att kalla på hjälp
  - Ring till sjöräddningscentralen, numret är 0240 1000.
  - Använd vid behov internationella nödsignaler.
- Ta noggrannare reda på vad det är som brinner.
- Stanna motorn.



Stäng av huvudströmmen och lösgör batterikablarna om möjligt. Förbered er på att överge båten.

- Om släckningsarbetet inte ger resultat snabbt görs ett evakueringsbeslut raskt

### Att överge båten

Det absolut sista alternativet är att överge båten och det bör man göra först i det skede då det är ofrånkomligt ur säkerhets synvinkel. Kom ihåg att en båt som hålls flytande ger skydd åt dem som finns ombord. Kallt havsvatten leder snabbt till att man blir nerkyld och mister handlingsförmågan.

I en okontrollerbar brandsituation är det enda rätta alternativet att överge båten.

Åtgärder då man bestämt sig för att överge båten:

### Förberedning:

Befall ombordvarande att sätta på sig så mycket varma kläder som möjligt och flytväst.

Om det är möjligt: ta med er ljuskällor, nödraketer, facklor, kommunikationsmedel och nödlokaliseringssamt möjliga elduppgöringstillbehör.

Meddela sjöräddningsmyndigheterna om dina planer:

- Mayday-meddelande på vhf-kanal 16, se till att kalla på hjälp
- Ring till sjöräddningscentralen, numret är 0240 1000.
- Använd vid behov internationella nödsignaler.

Om det finns en räddningsflotte utlös den bredvid båten inför evakueringen.

### I vattnet:

Samla ihop alla i räddningsflottor i en flytgrupp.

- En grupp som håller ihop hittas lättare och hålls varmare längre i kallt vatten än utspridda enskilda människor.

Gör dig hörd och sedd för sökningspatruller och andra fartyg.

- Om det är osannolikt att komma till land så bör man stanna i området kring vraket. Vrakets hittas lättare än enskilda människor i vattnet.

Om det finns land i närheten så försök att få alla i land.

### På land:

Gör dig hörd och sedd för sökningspatruller och andra fartyg.

- telefon, nödraketer, facklor, lägereld, osv.
- Håll gruppen varm.
- Tänd en eld om möjligt.
- Försök att hitta ett ställe att komma inomhus.

## Missvisning, deviation och avdrift



Äventyrsscouten vet vad termerna koordinatsystem, missvisning, deviation och avdrift innebär.

**Beskrivning:** Äventyrsscouten bekantar sig med termerna koordinatsystem, missvisning, deviation och avdrift

**Material:** Sjökort, den kompasstyp ni använder, en hink eller tvättfat och någonting flytande som båt för att påvisa avdrift

### Kaptenen

Uppgift: Förklara och klargöra termerna för äventyrsscouterna så konkret som möjligt

**Anvisning:** Förklara termernas betydelse för äventyrsscouterna. Gå också igenom termerna konkret ombord på båten och berätta på vilket sätt de hör samman med navigation och då man rör sig på sjön. Visa, lär och räkna tillsammans med äventyrsscouterna samt anvisa.

### Tips

De viktigaste hjälpmedlen i navigation är utan vidare en kompass och sjökort samt logg. Vid sidan om dessa har det de senaste årtiondena uppkommit elektroniska navigeringsapparater som baserar

informationen på satelliter och landstationer.

Kompassen uppfanns troligen nästan samtidigt på flera olika håll. På den tiden användes kompassen endast sporadiskt för att kontrollera riktningen. Den egentliga navigeringen skedde med hjälp av stjärnorna. Numera fungerar kompassen enligt två huvudprinciper. Magnetkompassens nål rättar sig efter jordklotets magnetfält och pekar på det sättet ut riktning.

Gyrokompassen fungerar med hjälp av jordens rotation.

Gyrokompassen är en eller flera snabbt snurrande axlar, som enligt mekanikens grundlagar, hela tiden upprätthåller sitt rotationshåll.

Genom att kombinera kompasstyperna har man lyckats med att göra ännu noggrannare kompasser. Nuförtiden kan man också bestämma riktning med hjälp av navigeringssystem som använder landstationer och satelliter. På nöjesfartyg används ofta magnetkompass där horisonten är indelad i 360 grader medsols. Magnetkompassens nackdel är att den är känslig för störningar: mellan kompassriktningen och den verkliga riktningen finns ofta en missvisning.

**Missvisning:** Missvisning beror på att riktningen till den magnetiska nordpolen som finns i Kanada, oftast inte sammanfaller med den geografiska nordpolen. På grund av detta är missvisningen i Finland från västra Finland ca 3 grader till östra Finland ca 8 grader. Då man använder gyrokompass uppstår ingen missvisning, men istället uppstår ett hastighetsfel som beror på att båten rör sig. Missvisningen förändras varje år. Kontrollera den årliga variationen på sjökortets kompassros.

**Deviation:** De metalldelar och elektroniska apparater som finns i båten kan orsaka deviation. Därför ska alltid kompassens placering väljas noggrant. Kompassen ska t.ex. inte placeras närmare än 60 cm från båtens mätartavla. Deviationens storlek varierar förutom pga. kompassens placering också pga. båtens färdriktning.

**Avdrift:** Avdrift uppstår då man seglar i motvind och i sidovind. Det tomrum som uppstår på seglets läsida vill driva båten även i sidled och inte endast framåt. Avdrift kan märkas t.ex. då man lovar mot en remmare: till en början kan det se ut som om man kommer i bra riktning mot remmaren då fören pekar rakt mot den, men efter en stund kommer man troligtvis att märka att båten drivit sidleds.

## Koordinatsystemet



Äventyrsscouten får en uppfattning om vad det ibrukvarande koordinatsystemet går ut på

**Beskrivning:** Äventyrsscouten lär sig koordinatsystemets grunder

**Material:** Kartor och sjökort

### Kaptenen

**Anvisning:** Berätta om koordinatsystemet för äventyrsscouterna. Berätta och klargör vad det är frågan om. Vad är longitud och latitud? Var går nollmeridianen? Be patrullerna att undersöka kartorna och hitta destinationer efter de koordinater du ger.

### Tips

Jordklotets yta är indelad i olika delar så att olika punkter som finns på ytan ska kunna beskrivas. Longitud (meridianer) är de bitar som går mellan jordens poler. Allt som allt går det 360 meridianer över jorden. Till nollmeridian valde man år 1884 Greenwich i England där meridianen går igenom det astronomiska observatoriet. De andra meridianerna numreras därefter mot väster och öster från 0 till 180°.

Breddgrader (latituder) går i samma riktning som ekvatorn och ekvatorn är 0-latitud. De latituder som går norrut benämns som 0-90° nordliga breddgrader, de som går söderut benämns som 0-90° sydliga breddgrader.



# Interkardinalstreck

## Vandring

68



Vandring är ett interkardinalstreck och hör till det tredje året av äventyrsscoutprogrammet.

Äventyrsscouten deltar i planerandet och förberedandet av en minst två dygns vandring samt förverkligar den.

Grupp: På vandringen rör man sig i patruller. Vandringsrutten kan planeras tillsammans eller patrullvis. Om patrullerna har olika rutten kan det vara svårare att placera ut möjliga kontroller och risken för att gå vilse ökar.

### Kaptenen

**Anvisning:** Det är mycket viktigt att en känsla av trygghet förmedlas till äventyrsscouterna. Se till att äventyrsscouterna förbereder vandringen omsorgsfullt och även sköter efterarbetet. Vandringsform och kravnivå anpassas efter äventyrsscoutlagets kunskaper och kårens standard. Kaptenen går inte med laget, om det inte är absolut nödvändigt, men på övernattningsplatserna måste en vuxen finnas på plats. Vandringen förverkligas enligt kårens traditioner. Ledarens ansvar är att föra kårens traditioner vidare. Dåliga eller farliga tillvägagångssätt ska man inte hålla fast vid. Det är inte frågan om ett tuffhetsprov utan en vandring för sjätteklassare. Om detta är äventyrsscouternas första vandring ska man se till att uppgifterna inte är för svåra. Om äventyrsscouterna har tillräckligt med kunskap och vilja kan man såklart ordna en mer krävande vandring.

#### Interkardinalväderstreckets innehåll kort

- Bekanta sig med vandringsområdet
- Göra en ruttplan
- Göra en matsedel
- Skaffa proviant
- Göra en utrustningslista
- Packa rinkan
- Göra en riskanalys
- Sköta om utrustningen före och efter vandringen
- Rapportera efter vandringen

#### Aktiviteter

Till vandringen hör 12 aktiviteter, varav alla utförs:

1. Äventyrsscouten deltar i planeringen och förverkligandet av en minst två dygn lång vandring
2. Äventyrsscouten bekantar sig med den kommande vandringsterrängen med hjälp av en karta och gör upp ruttplan tillsammans med vandringspatrullen
3. Äventyrsscouten repeterar orienteringskunskaper samt instruktioner för vad man gör om man gått vilse
4. Äventyrsscouten tar reda på hur man vid behov får hjälp på vandringsområdet (t.ex. om någon skadar sig) och tar med sig informationen på vandringen.
5. Äventyrsscouten deltar i planerandet av meny för vandringen och lär sig ta matens vikt och hållbarhet i beaktande
6. Äventyrsscouten provpackar rinkan, observerar vikten och funderar på vad som ännu kunde lämnas bort. Han gör upp en slutlig utrustningslista och presenterar den för kaptenen på ett möte.
7. Äventyrsscouten granskar den egna och den gemensamma utrustningens skick (stormkök, yxa, såg, vindskydd) och hjälper till att bära den gemensamma utrustningen
8. Äventyrsscouten skriver vandringsloggbok under vandringen samt fotograferar om möjligt
9. Äventyrsscouten vårdar sin egen utrustning efter vandringen och funderar vid uppackandet på

vilka medhavda saker som inte användes

10. Äventyrsscouten deltar i vården av den gemensamma utrustningen och ser till att den placeras på rätt ställe
11. Äventyrsscouten rapporterar tillsammans med patrullen om vandringen åt kaptenen. Gör en rapport också till kärlokalens vägg, webbplats, kårtidning eller liknande
12. Äventyrsscouten utvärderar vandringen tillsammans med Kaptenen

#### Tips och instruktioner för förverkligandet av aktiviteterna

1. Info om vandringsområden samt national- och naturparker finns i Antero Rautios bok: Suomen retkeilyopas och Forststyrelsens hemsida ([www.metsa.fi](http://www.metsa.fi)) eller [www.utinaturen.fi](http://www.utinaturen.fi).
2. Ni kan göra upp lagets eller patrullernas interna spelregler genom att skriva ett äventyrsscoutkontrakt tillsammans. Grundidén med det är att alla drar åt samma håll, man hjälper sina kamrater och har god vandringsanda. Gå på samma gång igenom hur man ska göra vid undantagssituationer. Vad ska man göra om det sker något oväntat?
3. - 4. Varje patrull borde ha med en mobiltelefon (med fullt batteri!) för nödsituationer. Packa mobiltelefonen i en plastpåse och lägg den i ett fastlimmat kuvert försett med sigill – den är endast till för nödsituationer. Repetera i vilka situationer och vem man ska ta kontakt med.
12. När patrullerna har lämnat in materialet från uppgifterna och vandringsrapporten till kaptenen ska ni diskutera och utvärdera vandringen tillsammans. Om vandringen utförs som en del av ett annat evenemang (t.ex. läger) kan diskussionen föras under lägerbålet eller i slutet av evenemanget. Gå igenom vandringsminnen, se på fotografier och målningar. Hur kändes det? Vad förvånade? Vad borde ha gjorts annorlunda? Var görs nästa vandring?
- - Var beredd på att möta trötta vandrare på övernattningsplatsen. Förbered någon rolig överraskning åt vandrarna, t.ex. en färdig eld eller något gott som de inte hade förväntat sig få
- - Hitta på uppgifter som patrullen ska göra under vandringen. Du kan ge uppgifterna skrivna i ett häfte eller i ett slutet kuvert åt patrullen, innan de ger sig iväg. Längs rutten kan det finnas bemannade och obemannade kontroller.

#### Exempel på uppgifter:

- skriv vandringsdagbok
- utvärdera vandringsutrustningen
- att rita av ett träsk som finns längs vägen
- att rita ut rutten på kartan
- att läsa en text som handlar om något scoutigt (t.ex. ur Scouting for boys) och rita en serie eller skriva en dikt utgående från den
- utvärdera vandringsmenyn

#### Källor:

- **Jouni Laaksonen:** Vaeltajan opas, info om planering och utrustning på en vandring
- **Erkki Rundgrén:** utfärdspaddling, Suomen melontareitit ja retkimelonnan perusteita
- **Metsähallitus:** Suuri Retkeilyopas, info om Finlands utfärdsdestinationer

## Vinterläger



Vinterläger är ett interkardinalstreck och hör till det tredje året av äventyrsscoutprogrammet.

Äventyrsscouten deltar i den egna kårens eller områdets vinterläger och lär sig vintriga utfärdsfärdigheter

Grupp: I vinterlägret deltar man som lag

### Kaptenen

**Anvisning:** Ordna möjligheten för äventyrsscouterna att delta i ett vinterläger tillsammans med någon annan kår. Lär ut färdigheter åt laget före lägret som behövs på ett vinterläger.

#### Aktiviteter

Till vinterlägret hör minst tio aktiviteter, fem aktiviteter före lägret och minst fem efter lägret.

#### Före lägret:

Alla fem aktiviteter utförs:

1. Äventyrsscouten gör upp en utrustningslista tillsammans med laget och jämför den med listan i ett möjligt infobrev.
2. Äventyrsscouten deltar i vården av den gemensamma utrustningen för patrullen eller laget
3. Äventyrsscouten repeterar tidigare knop- och surrningskunskaper
4. Äventyrsscouten övar skidning och tränar skidningskonditionen
5. Äventyrsscouten bekantar sig med förebyggande av och första hjälpen vid hypotermi

#### På lägret:

Minst fem aktiviteter väljs från listan nedan:

6. Tältuppsättning tillsammans med patrullen/laget
7. Äventyrsscouten deltar i byggandet av lägrets konstruktioner under ledning av ledarna
8. Äventyrsscouten sköter eldvaktens uppgifter i turer under lägret
9. Äventyrsscouten prövar på pimpelfiske tillsammans med sin patrull. Eventuell fångst tillreds.
10. Äventyrsscouten deltar i långfärdsskridskoåkning, snöskovandring eller skidutfärd under lägret
11. Äventyrsscouten deltar i en dagstävling i scoutfärdighet där man tar sig fram på skidor

#### Tips och instruktioner för genomförandet av aktiviteterna

- Redan när man planerar programmet på vinterlägret ska man beakta att äventyrsscouterna deltar i lägret som en del av interkardinalstrecket. Se till att de aktiviteter som hör till ryms med inom programmets ramar.
- Det lönar sig att satsa på vintersportfärdigheter redan innan lägret. Varmare vintrar, för lite träning och fel i tekniken kan ställa till det. Det är betydligt roligare att åka på skid- eller skinningsutfärd om man inte hela tiden behöver kämpa för att hållas på benen. Om du inte själv kan lära ut dessa färdigheter kan du bjuda in någon kunnigare att lära ut de rätta teknikerna. Övning ger färdighet!
- 4. Skriv skiddagbok. Specialmärket Skidning passar bra att avlägga under vinterlägret.
- 5. Info om första hjälp av hypotermi finns på Terveyskirjasto Ensiapuoppaasta [www.terveyskirjasto.fi](http://www.terveyskirjasto.fi) (på finska) eller [www.friluft.se](http://www.friluft.se) på svenska. Det är bra om patrullen har en mångsidig värmefilt som basutrustning. En del vindskydd är designade att vid behov fungera som värmefilt och vissa värmefiltar att fungera som nödvindskydd. Öva på att vira in varandra i värmefiltar.
- 9. Grundinfo om pimpelfiske finns bl.a. på adressen [kalastajat.com](http://kalastajat.com) och [utinaturen.fi](http://utinaturen.fi)

10. Mer info om säkerheten under långfärdsskridskoåkningsutfärd hittar du på Retkiluisteluliiton hemsida [www.skinnari.fi](http://www.skinnari.fi).
- fi. Grundinfo om motionsidrott på vintern hittar du på Suomen Latu ry:s hemsida [www.suomenlatu.fi](http://www.suomenlatu.fi) (också på svenska) och om utfärder under alla årstider på Forststyrelsens [utinaturen.fi](http://utinaturen.fi)-tjänst [www.utinaturen.fi](http://www.utinaturen.fi).

## Tjänst



Tjänst är ett interkardinalstreck och hör till det tredje året av äventyrsscoutprogrammet.

Av interkardinalstrecket gör man minst två aktiviteter ur varje underrubrik (Vänskap, Miljö och Samhälle).

Innehållet i interkardinalstrecket finns också i många specialmärken. Gör alltså saker ni inte har gjort förr. Om ni vill kan ni tillämpa interkardinalstrecket och hitta på ett mer passande tjänstjippo för er. Ni kan börja med att pyssla ihop ett tjänstkort, där ni skriver upp era förverkligade tjänstjippon under ett halvår.

### Kaptenen

**Anvisning:** Leder och ger råd åt äventyrsscouterna när de ska välja aktiviteter. Ordna besök och talkodagar och hjälp laget att ta hand om det praktiska. Bekanta er med Vänskap, Miljö och Samhälle och berätta bakgrunden till dessa teman. Berätta, föregå själv som ett gott exempel och delta. Uppmuntra äventyrsscouterna att göra tjänster under hela interkardinalstrecket!

#### Vänskap

- Scouten lär sig att finna glädjen i att uppmärksamma och hjälpa andra
- Scouten lär sig att visa hänsyn till människorna runtomkring sig
- Scouten lär sig att förstå olikheter
- Scouten lär sig att förstå att då man gör saker tillsammans får man ett bättre liv
- Scouten märker att vi behöver varandra, vi klarar oss inte ensamma

I en viss sång sjungs det om vänskap, att det är ett gemensamt arbete där man ger och tar. Samarbete för en bättre morgondag kräver att vi accepterar andras åsikter och tankar samt respekterar olikheter. Vänskap fodrar arbete för att man ska få mycket glädje ur den. När vi räcker ut en vänlig hand åt olika håll bygger vi upp en bättre morgondag, respekt och accepterande av olikheter. Genom att vidga våra vyer märker vi att det finns många som gör ett gott arbete i frågan.

#### Aktiviteter (varav minst två genomförs):

1. Äventyrsscouten fungerar som familjens avfallsansvariga under två veckors tid.
2. Äventyrsscouten överraskar familjen med att arrangera en gemensam fest och bjuda på egenhändigt bakade bullar eller semlor.
3. Äventyrsscouten arrangerar städtalko i familjens klädska. Kläder som blivit för små eller annars bara inte används förs till lopptorg eller återvinning.
4. Äventyrsscouten hjälper till vid storstädning hemma t.ex. dammar mattor, tvättar fönster eller tvättar golv
5. Äventyrsscouten hjälper till med hushållssysslor under en veckas tid (hänger upp tvätt, diskar, tömmer diskmaskinen etc.)
6. Äventyrsscouten deltar i ett städtalko på gården (t.ex. på församlingens lägergård, kårens stuga, den egna gården eller närbutikens gård)
7. Äventyrsscouten bekantar sig med handikappsouting och diskuterar handikapp och olikheter
8. Äventyrsscouten deltar som assistent åt en handikappsout på ett gemensamt scoutevenemang

9. Äventyrsscouten arrangerar tillsammans med laget en terränglek eller en stadsmanöver åt kårens eller grannkårens vargungar
10. Äventyrsscouten bekantar sig under en internationell kväll med seder och matkultur i Europeiska länder

### Miljö

- Scouten lär sig att njuta av naturen
- Scouten lär sig att observera händelser i naturen
- Scouten förstår vikten av naturskydd
- Scouten lär sig att handla för naturens bästa
- Scouten växer in i en ekologisk livsstil

De flesta miljöfrågor är nuförtiden upp till den enskilda individen. Att framställa produkter är inte längre den största nersmutsaren, eftersom man har lärt sig att göra saker bättre och miljövänligare. Människor konsumerar bara mer och mer hela tiden. Vi konsumenter avgör två viktiga saker: hur viktig någon pryl är och hur miljövänligt den är tillverkad.

Växt- och djurarter dör av utrotning snabbare än någonsin. Det byggs mer städer, vägar och åkrar och landskap som människan omformat sprider ut sig. Av människans handlingsätt uppstår ämnen, som kallas föroreningar. När föroreningar kommer ut i naturen orsakar de miljöproblem, förändringar i klimatet och utrotning av arter. Vi borde ta hand om naturen så att livsviktigheter – mat, vatten och luft – hålls rena. I naturen handlar allt om kretslopp: ett ämne återvinns alltid. Människan borde lära av naturen och lära sig återvinning och fundera på effekten av sina val.

### Aktiviteter (varav minst två genomförs):

1. Äventyrsscouten gör en cykelutfärd till kårens stuga eller liknande tillsammans med patrullen eller laget
2. Äventyrsscouten bekantar sig med trädgården genom att delta i trädgårdstalko i en bekants trädgård
3. Äventyrsscouten undviker att använda elektricitet under ett möte eller en utfärd. Till vad behövs el? Hur kan elektriciteten ersättas? Hur kan man minska på elförbrukningen hemma? Gör en minnestavla till anslagstavlan i hemmet med idéer för hur elförbrukningen kunde minskas
4. Äventyrsscouten deltar i ristalko eller dikesröjningstalko. (mer info fås bland annat av skogsvårdsföreningar eller 4H-föreningar)
5. Äventyrsscouten deltar i arrangerandet av vårstädningstalko på vägrenarna och hjälper till att städa vid vägar och gator. Om talkot kan man komma överens med kommunens ansvariga.
6. Äventyrsscouten anlägger en blomsteräng och deltar i talkon. (mer info fås till exempel av den lokala 4H-föreningen)
7. Äventyrsscouten delta i Natur och Miljös våruppföljning, d.v.s. rapporterar hur våren framskrider under mars-maj på veckosluten och en valfri dag. Man behöver inte följa med varje veckoslut. Uppföljningsblanketter kan beställas av Natur och Miljö, beställ en blankett för varje äventyrsscout.

### Samhälle

- Scouten förstår att han är en del av närsamhället och inser att man också kan påverka
- Scouten vet hur samhället fungerar och vad som påverkar det
- Scouten fungerar aktivt för något gemensamt intresse
- Scouten känner sitt ansvar för gemensamma frågor både som individ och som medlem i en grupp

Vi fungerar varje dag enligt olika lagar och regler. Vi går i skola, som uppehålls av kommunen, som styrs av olika lagar framställda av riksdagen. Vi rör oss på vägar byggda av gemensamma skattepengar. Vi hör nyheter om beslut, fattade av EU, som berör Finland. Det är viktigt att veta att man kan påverka redan på kommunalnivå. Varenda medborgare har rätt att lägga sig i missförhållanden. Därför är det bra att veta hur samhället fungerar och hur man själv kan påverka till förändring och för en bättre morgondag. När ni gör aktiviteter som hör till samhälle, är det meningen att ni ska bekanta er med den egna närmiljön och möjligheterna att påverka. Det närmste exemplet är den egna kåren: hur kan vi som lag påverka kårens händelser?

### Aktiviteter(varav minst två genomförs):

1. Äventyrsscouten bekantar sig med kommun- eller stadsstyrelsen under ett möte till vilket en kommun- eller stadsstyrelsemedlem bjuds in för att berätta om verksamheten. (till exempel om hur barn- och ungdomsärendena sköts)
2. Äventyrsscouten deltar i en lokal eller nationell insamling (t.ex. gemensamt ansvar, krigsveteranerna, hungerdagen, törstdagen..) Äventyrsscouten tar tillsammans med patrullen eller laget reda på insamlingens bakgrund och mål och vart de insamlade pengarna går. Man kan bekanta sig med de olika organisationerna via internet eller material man får direkt av organisationen.
3. Äventyrsscouten deltar i en talkodag på en lägergård eller ett lägerområde. Man kan ordna talkodagen tillsammans med församlingens ungdomsarbetsare eller distriktet och snygga upp olika platser med hjälp av ett större gäng.
4. Äventyrsscouten förverkligar tillsammans med laget ett mindre medelsinsamlingsjippo, till exempel lopptorg i samband med ett av kårens evenemang. Inkomsterna doneras till något speciellt välgörande ändamål. Försäljning av scouternas adventskalender är också medelsansamling.
5. Äventyrsscouten funderar på hur bra/dåligt en människa syns i mörkret och prövar hur stor effekt reflexer har. Äventyrsscouten söker upp företag eller liknande som donerar reflexer som äventyrsscouterna kan dela ut till personer som saknar sådana.
6. Äventyrsscouten tillverkar öskar och delar ut dem åt småbåtsägare. Laget kontrollerar att det finns tillräcklig räddningsutrustning på simstränderna och att den är i skick. Fel och brister anmäls till simstrandens ansvariga.
7. Äventyrsscouten funderar på trafikarrangemangen i kärlokals närhet ur cyklisters och fotgängares synvinkel. Laget gör en tavla till kärlokals vägg för vargungarna, och märker ut de ställen där man bör vara extra försiktig
8. Äventyrsscouten presenterar tillsammans med laget något viktigt ärende för kårens ledarråd, kan till exempel be om lov att få köpa ett eget stormkök till laget eller föreslå gemensamma regler för kärlokalen.

## Stora tävlingar



Stora tävlingar är ett interkardinalstreck och hör till det tredje året av äventyrsscoutprogrammet.

Äventyrsscouten förbereder och deltar i distriktets/ FiSS:s tävlingar i serier avsedda för äventyrsscouten.

Grupp: Man förbereder sig för tävlingarna patrullvis. I en patrull finns fem deltagare. Patrullen leds av en patrulledare.

### Kaptenen

**Anvisning:** Gå igenom saker som rör förberedandet av tävlingen. Se till att man förbereder sig ordentligt och att allt nödvändigt skrivs upp på utrustningslistan och att dessa även kommer med på tävlingen. Den vuxne ledaren har också ansvar under tävlingen och bör vara kontaktbar under hela tävlingen.

### Patrulledaren

**Anvisning:** Som patrulledare har du hand om hela patrullen under tävlingen: du ser till att alla orkar, att alla dricker och andra praktiska saker. Patrulledaren ser också till att alla får delta i att göra uppgifterna.

### Aktiviteter

Till stora tävlingar strecket hör 13 aktiviteter varav alla görs.

### Att förbereda och delta i tävlingar:

1. Äventyrsscouten bekantar sig med tävlingsregler, instruktioner och säkerhetsföreskrifter för den egna serien i tävlingen.
2. Äventyrsscouten bekantar sig med en spejarscouts eller explorerscouts tävlingserfarenheter.
3. Äventyrsscouten bekantar sig med tävlingskallelsen



och funderar på basen av uppgiftslistan hurudana uppgifter tävlingen möjligen består av

4. Äventyrsscouten anmäler sig till tävlingen tillsammans med sin patrull
5. Äventyrsscouten repeterar orienteringskunskaper samt instruktioner för vad man gör om man gått vilse
6. Äventyrsscouten repeterar sina kunskaper i första hjälpen ifall det skulle ske en olycka och funderar på vilka problem som kan uppstå under en tävling t.ex. att man dricker för lite, solsting osv. och hur man kan förebygga dessa.
7. Äventyrsscouten gör upp en utrustningslista på basen av förhandsinformationen och bekantar sig noggrant med förhandsinformationen
8. Äventyrsscouten kontrollerar sin egen utrustning inför tävlingen och kontrollerar också den gemensamma utrustningen tillsammans med de andra
9. Äventyrsscouten försäkrar sig om att utrustningen inte är för tung för att bäras en hel dag. Äventyrsscouterna kan provpacka sina rinkor och göra en liten dagsutfärd till fots.
10. Äventyrsscouten tillreder en bra och god matsäck inför tävlingen
11. Äventyrsscouten deltar i tävlingen tillsammans med sin patrull

#### Efter tävlingen:

12. Äventyrsscouten deltar i vården av gemensamma utrustningen och att plocka in den i förrådet samt sköter också om sin egen utrustning
13. Äventyrsscouten skriver en artikel om tävlingen i kårtidningen, på webbplatsen, till kårlokalens vägg tillsammans med patrullen.

#### Tips och instruktioner för genomförandet av aktiviteterna

- Fundera noga på vem som borde vara patrulledare. Tävlingspatrullens ledare borde kunna kämpa och ta hand om patrullmedlemmarna under hela tävlingen. Om det känns som om du inte kan hitta en lämplig patrulledare i laget, kan du fråga om en spejarscout vill vara patrulledare.
- Åk på en övningsutfärd före tävlingen, där ni går tävlingssträckan (5 – 9 km) och bär med utrustningen ni ska ha på tävlingen.
- Gå tillsammans till biblioteket och sök material som kunde vara nyttigt under tävlingen.
- Gör något roligt tillsammans efter tävlingen; gå och ät pizza, ha plättkalas eller bastukväll.

# Specialmärken

## Ansvarskännande konsument

72



Målsättningen med märket är att äventyrsscouter förstår betydelsen av sin egen konsumtion.

### För märket görs följande fem uppgifter:

1. Bekanta dig med olika miljömärkningar (till exempel Svanmärket och EU-blomman) och på vilka grunder rätt att använda ett miljömärke ges.
2. Fundera över hur mycket avfall som bildas av en produkt och på hur du redan vid valet av produkt kan påverka mängden avfall.
3. Fundera på vilka apparater som förbrukar mest energi hemma och vad man kan göra för att minska förbrukningen?
4. Bekanta dig med hemkommunens förordningar om avfallshantering och kompostering och planera utifrån dem ett sorteringsystem till kårlokalen, hemmet eller sommarstugan.
5. Delta i städning av park, vägstump, skogsdunge eller vandringsled.

### Tips och instruktioner

1. Information om miljömärken får du till exempel på miljöministeriets webbplats [www.miljo.fi](http://www.miljo.fi).

Gör stora miljömärken av kartong och häng upp dem på kårlokalens vägg med tillhörande infolappar. Gör pinsar åt alla i laget med miljömärkesmotiv med till exempel en pinsmaskin eller av cernitmassa. Pinsmaskiner brukar man kunna få låna på kommunens ungdomsavdelning eller av församlingen. Cernitmassa, kartong och annat hobbymaterial kan man köpa i hobbyaffärer.

2. På finska finns guiden Eko-ostajan opas på konsumentverkets webbplats [www.kuluttajavirasto.fi](http://www.kuluttajavirasto.fi). På miljöministeriets webbplats [www.miljo.fi](http://www.miljo.fi) hittar du också mycket information om hur dina egna val kan påverka miljön.

Gå till affären och bekanta er med olika förpackningar. Var och en får i uppgift att söka upp en produkt som är miljövänligt packad och en som krävt onödigt mycket förpackningsmaterial. Gå till exempel till fruktdisken och fundera på hur ni genom era egna val kan minska mängden förpackningsmaterial på de produkter ni köper. Köp, tillred och packa er utfärds matsäck så miljövänligt som möjligt.

Bekanta er med rejäl handels produkter och principer på [www.reilukauppa.fi](http://www.reilukauppa.fi) (också svenskspråkiga sidor).

Bekanta er med begreppet ekologisk ryggsäck. Mer information hittar ni bland annat på utbildningsstyrelsens webbtjänst [www.edu.fi](http://www.edu.fi). Med den ekologiska ryggsäcken anges i kilo den mängd naturresurser som används under hela produktens livscykel: råvaror, användning och avfall.

Gör egna inköpskassar eller tryck mönster på färdiga tygkassar.

Köp ingenting som du kan låna. Reparera det som går sönder. Köp inhemskt! Granska produkten som du köper; varifrån kommer råvarorna, var är den gjord, vart hamnar den efter användandet? Rita en bild eller ett schema över en produkts livscykel.

3. På varje elapparat står det hur mycket energi (watt, förkortas W) den förbrukar på en timme. Du kan följa med elförbrukningen hemma genom att studera elräkningen eller kontrollera elmätaren. En del elverk lånar ut elförbrukningsmätare för olika maskiner.

Gör en lista över tips på hur man kan spara energi. Rita på basen av listan "trafikmärken" med energisparartipsen. Häng upp märkena i kårlokalen. Tips på hur man kan spara energi finns på internet, bl.a. på Motivats webbplats [www.motiva.fi/sv](http://www.motiva.fi/sv) eller på elverkens webbsidor. Samla energisparpoäng. Man kan till exempel få ett poäng för att stänga av en eldriven maskin som inte är i bruk.

4. Avfallssorteringsinstruktioner får man på kommunens miljövårdscentral. Många kommuner och städer har också sorteringsanvisningar på internet. Fundera på hur en kompost bör skötas och hur ofta den bör ses till. Finns det något som kan ta hand om komposten?
5. Ta reda på om ni behöver markägarens tillstånd för städtalkot. Kom ihåg att uppmärksamma trafiksäkerheten ifall ni städar en vägstump.

## Astronauten



Målsättningen med märket är att äventyrsscouter känner till stjärnbilder och stjärnor på himlen och lär sig förstå månens och solens olika faser.

### För märket görs följande sju uppgifter:

1. Klargör vad följande himlakroppar är: stjärna, planet, måne, asteroid och komet.
2. Lär dig identifiera stjärnbilder som syns tydligt. På vintern: Orion, Väduren, Kusken, Oxen, Lilla björnen, Lilla hunden. På våren: Lejonet, Björnvaktaren På sommaren: Svanen, Lyrans, Örnen På hösten: Pegasus, Cassiopeja, Stora björnen.
3. Lär dig känna igen minst fem stjärnor.
4. Genom intensivt observerande av himlen kan man upptäcka rörelse. Lär dig skilja mellan flygplan, stjärnfall (kometer, meteoriter) och satelliter.
5. Lär dig bestämma väderstrecken genom att observera stjärnhimlen.
6. Ta reda på hur månens olika faser bildas (nymåne, månkvarter, halvmåne, full måne) och hur sol- och månförmörkelse uppstår.
7. Bekanta dig med minst en rymdfärd.

### Tips och instruktioner

Stjärnorna syns bäst under en kall, klar vinterkväll.

Besök Ursas observatorium i Helsingfors eller ett lokalt observatorium. På Ursas webbplats ([www.ursa.fi](http://www.ursa.fi), finskspråkig) finns bl.a. kontaktuppgifter till lokala stjärnskådareföreningar samt en stjärnkarta på vilken man också ser planeternas positioner. I Tammerfors i nöjesparken Särkänniemi finns ett planetarium som är öppet året om. Sök på internet för mer information, till exempel på Särkänniemis webbplats ([www.sarkanniemi.fi/akatemia/](http://www.sarkanniemi.fi/akatemia/)), finskspråkig) eller med hjälp av sökord som till exempel astronomi. I Olli Aulios Suuri retkeilykirja hittar du också information om astronomi.

1. Lär dig planeterna och deras ordning i vårt solsystem genom att göra ett pärlband av ståltråd och olika stora kulor (till exempel av pappersmassa) som du målar i planeternas färger och trär på ståltråden i rätt ordning.

2. Stjärnhimlen och stjärnbilder kan ni bekanta er med till exempel på något av följande sätt:

Gör en egen stjärnkarta med knappnålar på ett gammalt paraply.

Med stjärnor som lyser i mörkret kan ni bygga upp en stjärnhimmel i kårlokalens tak.

Stick med olika stora nålar in stjärnbilder i botten av en mjörlburk eller liknande. Släck lamporna i rummet och tänd en ficklampa inne i burken. Stjärnbilden syns klart.

Dela ut stjärnbilder åt patrullerna så att var och en får en stjärnbild att bygga upp av ståltråd och aluminiumfolie. Av ståltråden vrider man ihop stjärnbildens konturer och av aluminiumfoliet gör man stjärnorna. Ju starkare stjärnan lyser desto större gör man den. Stjärnbilderna kan sedan placeras i kårlokalens tak.



Ta reda på berättelserna bakom stjärnbildernas namn. På Ursas webbplats [www.ursa.fi](http://www.ursa.fi) hittar man det finslspråkiga häftet Tähtitaivaan tarinoita som bland annat innehåller berättelser om stjärnornas namn..

3. Lokalisera Polstjärnan och någon av följande stjärnor som syns starkast: Vinter: Sirius, Procyon, Betelgeuse, Saiph, Rigel, Aldebaran, Hamal, Capella. Sommar: Deneb, Vega, Altair. Höst: Merak, Dubhe.
4. Färdigheten att bestämma väderstreck med hjälp av stjärnhimlen är bra att kunna om man tappat bort sig.

Polstjärnan finns alltid norrut på stjärnhimlen eftersom den står i zenit över nordpolen.

Följande instruktion för hur du bestämmer väderstreck med hjälp av stjärnhimlen är taget ur Olli Aulios bok Suuri retkeilykirja: Stick ned två olika långa käppar i marken så att du genom att kika längs med deras övre ändor kan ta sikte på en stjärna ganska nära horisonten. Eftersom jorden roterar motsols runt sin axel ser det ut som om stjärnhimlen skulle röra sig medsols då du tittar norrut. Genom att studera åt vilket håll stjärnan du tittar på rör sig kan du dra slutsatser om mot vilket väderstreck du tittar:

Stjärnan stiger uppåt från horisonten: du tittar österut

Stjärnan sjunker nedåt mot horisonten: du tittar västerut

Stjärnan rör sig åt höger: du tittar söderut

Stjärnan rör sig åt vänster: du tittar norrut.

5. Tillverka en "mänkeps". Fäst med hjälp av ståltråd en boll (av t.ex. papper) vid kepsen (d.v.s. jorden) på ca 0,5 m avstånd. Bollen ska vara lite mindre än en bordtennisboll. Ljuskällan (d.v.s. solen) kan vara en diaprojektor. Använd din mössa för att lättare förstå hur sol- och månförmörkelse uppstår.

Med sökordet "månen" hittar du information på internet om månens faser och om sol- och månförmörkelse.

## Artisten



Målet är att äventyrsscouten prövar på olika sätt att uttrycka sig, att repetera och delta i en pjäs eller i ett cirkusuppträdande.

**Välj åtminstone sju av följande uppgifter (1-10).**

### Teater

1. Besök kommunens teater, sommartheater eller amatörteater och bekanta er med teaterns kulisser och garderob.
2. Öva pantomim.
3. Öva improvisation.
4. Delta i repetition och uppförande av en tablå eller en liten pjäs (t.ex. St. Göran och draken, Den barmhärtige samariten eller jultablå).
5. Planera och förverkliga tillsammans med patrullen eller laget ett programnummer till kårägrets lägerbål.

### Cirkus

6. Designa en clownmask/ansiktsmålning och dräkt samt öva in ett roligt program.
7. Lär er jonglera med minst två bollar.
8. Lär er minst tre olika trollkonster.
9. Lär er att balansera och göra konster på styltor eller skateboard.
10. Delta i en cirkusföreställning.

## Tips och instruktioner

1. Bekanta er på förhand med teaterns repertoar och fundera på förhand vilka frågor ni vill ställa till teaterfolket.
2. Gör pantomim (utan ljud med hjälp av gester) om offentliga personer, kårens ledare, allemansrätten o.s.v. och hitta rätt svar på vem det föreställer.

3. Skriv olika repliker på lappar, hitta på rollfigurer, utgångsläge och starta föreställningen. Replikernas början eller slut är nerskrivna på lapparna.
  4. Om ni vill kan ni lägga ned mer tid på detta och planera och tillverka kulisser, dräkter eller masker.
  5. Målet är att öva att leda ett lägerbålsprogram. Ni kan leda ett eller flera program, eller hela lägerbålet.
  6. Ansiktsmålningen kan göras med ansiktsfärg eller smink
- Mångsidiga teaterövningar finns i böcker och på internet. Du kan också kontakta en teater i närheten av dig.

## Bagaren



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten lär sig baka olika bakverk och lär sig att städa köket efter sig.

**För specialmärket utförs följande tio uppgifter:**

Basfärdigheter (1-5) bör göras i samband med bakning.

### Basfärdigheter

1. Lär dig skilja mellan följande mjölsorter: vete-, potatis-, graham-, och rågmjöl. Klargör vad de används till.
2. Klargör när och hur man använder jäst, bakpulver och soda som jäsningssmedel då man bakar.
3. Öva dig i att känna igen de vanligaste bakkryddorna.
4. Ta reda på vad bakreceptens förkortningar betyder: tsk, msk, dl och l.
5. Samla recept eller var med och gör patrullens egen bakbok.

### Då det verkligen gäller

6. Gör en vetebrödsdeg och baka bullar med smöröga eller örfilar.
7. Gör en mördegspaj eller en tårta.
8. Lär dig baka karelska piroger eller andra traditionella bakverk.
9. Baka jästbröd, semlor eller stek tunnbröd.
10. Städa alltid efter dig då du har bakat.

## Tips och instruktioner

1. Man kan sätta mjölprov i små påsar som äventyrsscouterna ska försöka identifiera. Vetemjöl används till söta bakverk (vetebrödsdeg, pajbottnar, muffins), graham- och rågmjöl används vid bakning av bröd och semlor. Potatismjöl används när man avreder kräm, saft och såser.
  2. Jäst blandar man alltid i fingervarmt degspad och den använder man i degar (vetebröd, pizzabotten) som man vill att ska jäsa före gräddningen. Bakpulver och soda blandar man med andra torra ingredienser (mjöl) och dessa använder man i degar (kakor, rulltårter, muffins) som man vill att ska jäsa först i ugnen.
  3. Kryddor kan man öva att känna igen genom att smaka, känna och dofta på dem.
  9. Gör två olika sorters semlor, t.ex. morotssemlor och havresemlor. Njut dem nygräddade då de är som bäst med lite margarin. Ni kan även pröva på att grädda bröd över öppen eld. Recept hittar man på biblioteket, i tidningar och i receptböcker. Använd ingredienser från skogen och trädgården i bakningen. Användning av själv plockade eller egna odlade produkter i bakning, så som äppel och bär rekommenderas. Prova att baka med enbart ekologiska produkter. Jämför priserna mellan ekologiska och vanliga produkter i butiken. Information om ekologiska produkter finns på Konsumentverkets webbplats [www.kuluttajavirasto.fi/sv-FI](http://www.kuluttajavirasto.fi/sv-FI)
- Ni kan även prova på att baka enbart med Rejäl handel produkter. Glöm inte hand- och hårhygien då ni bakar.

**Gesäll**

Målsättningen med märket är att äventyrsscouten bekantar sig med Bibeln och kan använda den.

**För märket görs följande fem uppgifter:**

1. Skaffa en egen Bibel och bekanta dig med hur Gamla och Nya testamentet. uppkommit.
2. Ta reda på vilka av Bibelns böcker som är evangelier, lagböcker, undervisningsböcker, profetböcker, poetiska böcker och historiska böcker.
3. Leta rätt på två hjältar i Bibeln (t.ex. David, Eva, Jesus, Maria, Marta, Noa, Salomo) och bekanta dig med dem och deras liv.
4. Gör ett drama utgående från en Bibelberättelse (t.ex. Julevangeliet, Lukas 2, Syndafloren, I Moseboken 7 eller Den barmhärtiga samariten, Lukas 10:25-37) och uppför det tillsammans på en scoutkyrkohelg eller på en lägergudstjänst.
5. Läs en berättelse från Bibelns Gamla Testamentet och en berättelse från Nya Testamentet. Rita en serie om berättelserna.

**Tips och instruktioner**

Om du inte har en egen Bibel kan du låna en från din församling.

**1. Basinformation om bibeln**

Bibeln är den kristna trons grundverk. Den har uppkommit långsamt under cirka 1500 års tid. Bibelns berättelser sträcker sig från skapelsens gryning till skapandet av en ny himmel och jord i framtiden. Det är ingen enkel bok, men desto mer spännande.

I början fördes gamla berättelser vidare muntligt från generation till generation. Den österländska kulturen tillät små förändringar i berättelsens ramar så länge själva saken – frågan om Gud – förblev densamma. Så småningom skrevs berättelserna ned. Gamla testamentet är uppdelat i Lagen, Profeterna och Skrifterna. Ursprungsspråket var hebreiska.

Den kristna tron föddes på påsknatten cirka år 30 eKr. och baserar sig på Jesu uppståndelse. Miraklet under påskan hjälpte också till i tolkningen av vad Jesus under sitt liv hade talat om, lärt ut och gjort. I början stödde man sig på vittnens berättelser och muntlig tradition. Paulus brev, de första skriftliga dokumenten om händelsen, skrevs tiotal år efter Jesus död. Evangelierna, i den ordning de uppkommit: Markus, Matteus, Lukas och Johannes, skrevs cirka åren 50-60 eKr. Alla nya testamentets böcker är ursprungligen skrivna på grekiska.

**Boktips:**

- Stephanie Jeffs: Om du varit med på bibelns tid
- Lois Rock: Bibelns bästa berättelser
- Malcolm Day: Berättelser ur bibeln : historier och fakta från Gamla testamentet - från Edens lustgård till livet i exil och återkomsten till Jerusalem

**2. Bibelns böcker**

Bygg upp en bokhylla under ett möte där ni på kartongbitar skriver upp namnen på Bibelns böcker. Placera kartongbitarna i rätt ordning i bokhyllan, som också kan vara gjord av kartong. Bland annat i Bibeln som man får i skriftskolan finns böckernas namn och förkortningar.

En gyllene nyckel till Bibelns skatter är en liten broschyr där Bibelns böcker med innehåll, bekanta personer ur Gamla och Nya testamentet samt viktiga platser och nyckelord presenteras kort.

**3. Bibelns hjältar**

Bibelns hjältar är till exempel David, Eva, Jesus, Maria, Marta, Noa, Paulus och Salomo. I Bibelns index kan du söka berättelser på basen av hjältarnas namn.

**4-5. Skådespels- och serietips**

Bekanta er till exempel med följande berättelser:

- Skapelseberättelsen 1. Mos. 1:1 – 2:4
- Noaks ark 1. Mos. 6:9 – 8:22
- Israeliternas lidande i Egypten 2. Mos. 1:1 – 14
- Mose födelse 2. Mos. 1:22 – 2:10
- Israeliternas flykt från Egypten 2. Mos. 6:1 – 8, 14:5 – 13
- Jesu lidanden Luk. 19:28 – 40, 22:14 – 23, 22:47 – 54; Mark. 15:1 – 15, 15:22 – 47

Skådespelet kan ni till exempel förverkliga som en samling stillbilder. Dela upp historien i stycken, och bygg upp en scen från varje stycke och ta en bild av den. Ni kan också göra skuggteater. Till det behöver ni bara ett lakan och en lampa.

Ni kan också välja en berättelse ur bibeln och skriva om den så att den passar nutid. Historien om herden som söker ett borttappat får kan till exempel handla om en patrullmedlem som gått vilse under en hajk.

Tecknade serier med bibeltema kan man hitta på biblioteken

**Mer information:**

I slutet av bibeln finns ofta instruktioner för läsare med information om använd valuta och enheter samt ett index som du kan använda till att söka fram specifika bibeltexter eller bibelberättelser som passar olika tillfällen.

**Bibelberättelser skrivna speciellt för barn:**

- Sally Ann Wright: Min lilla bibel
- Gwen Ellis: Barnbibeln: bibeln återberättad för barn

**Länkar:**

- Evangelisk-Lutherska kyrkans sidor: [www.evl.fi/EVSsv.nsf](http://www.evl.fi/EVSsv.nsf)
- wBibelsajten: [www.bibelsajten.nu](http://www.bibelsajten.nu) med bland annat frågor och svar om tro och om bibeln.

**Cap handi**

Målsättningen är att äventyrsscouten vet vad handicapscouting är och bekantar sig med en handikappad person.

**För märket görs sammanlagt minst sex uppgifter.****Basfärdigheter**

1. Ta reda på vad som menas med handicapscouting och om det i din kår, region eller i FiSSc finns sådan verksamhet.
2. Ta reda på fakta om ett handikapp.
3. Sätt dig in i hur en handikappad person lever. Ta reda på hurudana hjälpmedel han använder i sitt dagliga liv.
4. Prova i praktiken på hur olika handikapp påverkar det dagliga livet. (T.ex att vara blind → knyt en halsduk för ögonen)

**Välj minst två av följande uppgifter (5-9).**

5. Bekanta dig med minst ett kommunikationssätt t.ex. Bliss-symboler, blindskrift eller teckenspråk.
6. Lär dig en sång eller ett meddelande på teckenspråk.
7. Försök göra konst utan händer, d.v.s. rita med pennan i munnen eller mellan tårna.
8. Lek Kim-spel genom att använda luktsinne, smaksinne, känsel eller hörsel.
9. Prova på olika spel eller lekar som är utvecklade eller anpassade för personer med specialbehov, till exempel volleyboll sittande, rullstolsdans, goalball eller boccia och fundera på hur man kunde anpassa en bekant lek eller ett spel för en handikappad person.

**Tips och instruktioner**

1. Information om handicapscouting hittar du i Suomen Partiolaiset – Finlands Svenska Scouter r.f.s "Guide för handikappsouting". Du kan också fråga en scoutkår som har handikapverksamhet, den egna regionen eller FiSSc.

- Information om olika handikapp hittas på nätet till exempel med sökkorden handikapp och utvecklingsstörning samt på handikappföreningarnas webbplatser. På Finlands Svenska Handikappförbunds webbplats [www.handikappforbundet.fi](http://www.handikappforbundet.fi) finns information och länkar till lokalföreningarnas sidor. Andra bra sidor är bl.a. Föreningen Finlands Dövblinda [www.kuurosokeat.fi/se](http://www.kuurosokeat.fi/se), Synskadades centralförbund [www.nkl.fi/6](http://www.nkl.fi/6), Finlands dövas förbund <http://www.kl-deaf.fi/sv-FI/> och De utvecklingsstördas stödförbund <http://www.kvtl.fi/sivu/svenska>.

Kom ihåg att det också finns osynliga skador och långvariga sjukdomar som inverkar på människors liv, till exempel Aspergers syndrom, dyslexi eller MS.

- Kom överens före mötet om vilket handikapp var och en har och det måste man hålla hela kvällen. Tillred mat tillsammans, sätt upp ett vindsydd eller gör en naturutfärd där hälften av patrullen har ögonen förbundna, ena handen bakbunden, vantar på händerna, sitter i rullstol eller är stumma.
- På Förbundet Utvecklingsstörens webbplats [www.papunet.net](http://www.papunet.net) finns information om kommunikationshandikapp och material för kommunikation.
- I Kimspelet binder man för ögonen och identifierar föremålen med hjälp av lukt-, smak-, känsel- och hörselsinnet. Kom ihåg att beakta matallergier!

Hörselkännetecken kan man till exempel förverkliga så att en medlem i gruppen står bakom en skärm, eller så att de andras ögon är förbundna. Den som står bakom skärmen eller som inte har ögonen förbundna kan till exempel vassa en penna, kasta en ärtpåse, tända en tändsticka eller klippa i ett papper. De andra identifierar ljuden och lägger dem på minnet.

Bygg upp olika punkter i kårlokalen där scouterna till exempel får prova på att läsa blindskrift, kommunicera på teckenspråk, teckna med slutna ögon, skriva med pennan i munnen och känna igen märken på scoutskjortan genom att känna på dem.

## Cykeln



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten deltar i en cykelutfärd. Scouten ska därutöver kunna röra sig tryggt med cykel i trafiken och kunna reparera små fel under cykelutfärden.

### För märket görs följande sex uppgifter:

#### Basfärdigheter

- Repetera trafikregler som gäller cyklisterna och träna på hur man bör handla i olika paniksituationer (hastig inbromsning, att ramla med cykeln, kollision).
- Tvätta cykeln och ge den vår- eller höstservice.
- Öva dig att lappa cykeldäck och att sätta kedjan på plats.
- Stöldmärk din cykel och fundera över hur du kan förhindra att cykeln blir stulen.

#### Då det verkligen gäller

- Bygg en träningsbana med patrullen och öva er på att behärska cykeln i olika situationer.
- Planera och genomför en cykelutfärd tillsammans.

### Tips och instruktioner

- Information om trafikregler som gäller cyklisterna hittar du bland annat på Trafikskyddets webbplats <http://www.liikenneturva.fi/www/sv/>. Ni kan öva trafikregler och handlande i farliga situationer med leksaksbilar och -bilar på en trafikmatta.
- Olja kedjan, ställ in höjden på sadeln och styrstången, kolla att lyktan fungerar, pumpa luft i däcken och spänn fast lösa

skruvar. Försäkra dig om att reflexerna är hela. Kontrollera bromsklossarnas skick och byt ut dem ifall det behövs.

- När du servar din cykel kan du fråga råd av dina föräldrar eller i en cykelaffär. På internet hittar du instruktioner för hur man lappar ett däck.
- Du kan stöldmärka din cykel hos polisen. De kan också ge råd om hur man förhindrar att cykeln blir stulen. Stöldmärkningen görs på undre sidan av ramen. Märkningen består av FIN-märkning och din personbeteckning.
- På träningsbanan kan det finnas smala plankor, slalombana, snäva kurvor, ställen där man måste tvärbromsa, ojämnt underlag – i stort sett vad som helst. Ta reda på om det finns terrängcykelbanor i närheten som ni kan träna på. Kom ihåg hjälmen och första hjälpen utrustning!
- Fundera på vilken utrustning ni behöver ta med och hur man packar den på bästa sätt. Planera en lämpligt lång och utmanande rutt. Övernatta till exempel i tält eller i någon patrullmedlems sommarstuga. Tänk på trafiksäkerheten! Ni är en stor gupp som cyklar på vägrenen.

På Finlands Cykelunions webbplats [www.pyoraily.fi](http://www.pyoraily.fi) (enbart på finska) finns materialpaketet Fillaripäivämateriaali med färdiga tips för hur man kan förverkliga en dag med cykeltema.

## Datafreaken



Målet är att äventyrsscouten kan använda textbehandlingsprogram, e-post och vet vad man gör då man chattar samt kan söka scoutfakta på nätet.

### Välj minst sex av följande uppgifter (1-10):

- Skriv en berättelse om er patrull, ert lag eller om en utfärd som ni gjort. Prova olika former (radavstånd, teckensnitt, indragningar, teckenstorlek) Spara och printa ut arbetet. Skicka in berättelsen till kårtidningen.
- Gör en presentation av er patrull eller ert lag och dess medlemmar (till exempel med hjälp av PowerPoint).
- Skanna en bild eller flytta över en bild från en digitalkamera och bearbeta den med ett bildbehandlingsprogram.
- Lär er öppna e-post, skicka e-post, svara på e-post, svara till fler än en avsändare, öppna en bilaga, bifoga en bilaga och ordna e-posten i mappar.
- Bekanta er med nätetikett och fundera varför den skapats.
- Bekanta er med Scoutwiki ([wiki.partio.net](http://wiki.partio.net)). Besök åtminstone den egna kårens sida. Om kåren inte har en sida där kan ni skapa en.
- Skapa tillsammans användarkoder för patrullen eller laget till något diskussionsforum eller en chat (t.ex. Messenger, IRC, Facebook). Använd forumet för patrullens kommunikation.
- Bekanta er med de tjänster som finns på nätet för äventyrsscouterna i Finland. Skicka hälsningar från er patrull på det ställe som finns reserverat för det. På [www.scout.fi](http://www.scout.fi) kan man läsa bloggar och skriva bloggar på svenska och genom FiSScNät skicka hälsningar till andra FiSSc-kårer.
- Bekanta er med åtminstone två olika sökmotorer på nätet. Sök sidor som behandlar scouting eller scoutfärdigheter. Fundera på om all information man hittar på nätet går att lita på.
- Delta i ett Jamboree-On-The-Internet det vill säga ett JOTI-evenemang.

### Tips och instruktioner:

I Windows instruktionsbok och andra IT-böcker hittar du instruktioner för hur man använder olika dataprogram.

Håll möte på en plats där ni har tillgång till flera datorer (till exempel en dataklass) om det är möjligt. Håll ett möte över nätet. Ifall alla

äventyrsscouter inte har tillgång till internet hemma, kan laget träffas parvis hos dem som har nätförbindelse hemma. På internet-mötet kan ni till exempel bekanta er med länkarna på FiSScNät äventyrsscoutsidorna.

- Ni kan börja med att öva fotografering med digitalkamera på ett möte eller en utfärd. Patrullens grupp bild kan ni skapa genom att "klippa och limma" ihop bilder av patrullmedlemmarna från olika foton och som bakgrund kan ni använda en spännande landskapsbild. Prova att spara bilden i olika filformat. Om ni vill kan ni också prova att bränna bilderna på en CD-skiva.
- Skapa en grupp eller en e-postlista (ifall e-postprogrammet tillåter det) med patrullens eller lagets alla medlemmar. Har er kår en e-postlista för äventyrsscouter? Hur ansluter man sig till den?
- Ytterligare information om nätikett hittar man på följande adress: <http://www.tietoturvaopas.fi/sv/index/perusohjeet/netiketti.html>
- och 9. Ytterligare information: [www.scoutlink.net](http://www.scoutlink.net).  
Tips för trygg nätsurfing hittar ni på Mannerheims Barnskyddsförbunds projekt Viisaasti verkossa på sidan <http://vanhemmat.mll.fi/> (endast på finska)
- JOTI (Jamboree on the Internet) arrangeras årligen det tredje veckoslutet i oktober. Mer information på: [joti.partio.net](http://joti.partio.net) och [www.scout.fi](http://www.scout.fi)

## Detektiven



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan iakttä sin omgivning och använda sig av olika problemlösningar.

### Välj minst sju av följande uppgifter.

- Öva dig att känna igen olika ämnen utgående från lukt och smak.
- Öva dig att känna igen olika händelser på basen av ljud.
- Öva dig att dra slutsatser om en människa utgående från röst och sätt att tala. (hemort, känslotillstånd, ålder, kön) och öva dig att spåra.
- Öva dig att göra observationer så att du kan ge signalement.
- Öva dig i att ta fingeravtryck och att identifiera sådana.
- Gör gipsavgjutningar av fot- och/eller hjulspår.
- Gör en chiffernyckel och använd den till att sända och ta emot meddelanden.
- Prova olika slag av "osynligt bläck" och sänd/ta emot meddelanden skrivet med något av dessa.
- Tillverka ett hjälpmedel för en detektiv, till exempel ett periskop som man kan titta runt ett hörn med.

## Tips och instruktioner

Kring detektivmärket kan man bygga upp en kriminalhistoria som löses genom att alla uppgifter görs. Berättelsen kan till exempel börja med att man spelar upp en stump av ett band, och på basen av det ska äventyrsscouterna hitta på vad som har hänt. Efter det fås tips om den skyldige genom att man gör uppgifter. Nyckeln till lösningen kan vara nedskriven med ett chiffer som scouterna får lösningen till bitvis efter varje uppgift.

- Beakta matallergier.
- Att samla in ljud på ett band är en lämplig uppgift för till exempel en explorerpatrull. Ljuden kan spelas in på ett läger (sågning, vedhuggning, tältresning, bastubad, simning, paddling, rodd med mera) på skolgården, på järnvägsstationen, i köket och så vidare. När ljuden en gång är inspelade kan bandet användas från år till år.
- På Forskningscentralen för de inhemska språkens webbplats [www.kotus.fi](http://www.kotus.fi) finns mer information om svenska dialekter i Finland.
- Iakttä åtminstone följande kännetecken: längd, vikt, hårfärg, ålder, beteende, hållning, gångstil och klädsel.

- Fingeravtryck kan man ta med hjälp av en stämpeldyna.

Äventyrsscouterna kan jämföra sina fingeravtryck och laget kan göra en fingeravtryckssamling.

- Instruktioner för gipsjutning:

- Rama in spåret med en ram av kartong så att gipset inte kan rinna ut.
- Gör av gipspulver och vatten en blandning som är ungefär lika tjock som smulten glass.
- Häll gipset i spåret i ett ungefär 2,5 cm tjockt lager och låt torka.
- Lyft försiktigt bort det hårda gipset från marken, ta bort ramen av kartong och slipa kanterna.

Gipsjutningen fungerar inte på vintern eller i vått väder. Det är en tidskrävande uppgift som lämpar sig bäst för en utfärd.

- Chiffer kan till exempel vara text skriven baklänges, stavelserna baklänges, varannan bokstav överflödig, bokstäverna sifferkodade, bildskrift eller morse.
- Osynlig skrift kan man göra genom att skriva med en ljusstump på vitt papper. Texten kommer fram om man målar hela pappret med vattenfärg. Man kan också skriva med citronsaft eller med mjölk varvid texten syns då man försiktigt hettar upp pappret.

## Eldslagning



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten lär sig tända och släcka en eld på ett säkert sätt.

Märket lämpar sig att utföras i slutskedet av äventyrsscoutprogrammet. Ni kan börja avlägga märket i väderstreckat väster.

### För specialmärket görs följande nio uppgifter:

#### Basfärdigheter

- Ta reda på vad som menas med varning för skogsbrand. Bekanta dig med allemansrätten samt med de förfordningar och anvisningar som berör uppgörandet av eld.
- Lär dig konsten att välja plats för en eld och hur man bereder eldstadens underlag.
- Lär dig att släcka en eld omsorgsfullt.
- Lär dig tälja olika sorters tände och samla tände i naturen.
- Öva att hugga ved och samla ved i naturen.

#### Då det verkligen gäller

- Lär dig göra upp olika slags eldar och lär dig släcka dem.
- Gör upp och släcka en eld i regn eller i kyla.
- Prova på att torka fruset eller vått trä i eldens värme.
- Prova på att tända en eld utan att använda tändstickor till exempel genom att använda tändsten eller elddrill.

## Tips och instruktioner

För den som kan finska är Olli Aulios bok Suuri retkeilykirja till stor hjälp då märket utförs eftersom boken innehåller såväl basfärdigheter som mer avancerade tips.

- På [www.utinature.fi](http://www.utinature.fi) finns information om eldslagning, tillstånd osv.
- Bered eldstadens botten från grunden; använd inte en färdig eldstad. Ståda upp ordentligt efter att ni utfört uppgiften. Fundera på hurudant underlag en bra eldplats har, till exempel fungerar en klipphäll eller kärrmark inte bra som eldplats.
- Du kan tillverka olika slags tände där hemma; Lösgör samtliga koppar från en äggkartong och fyll dem med bitar av tidningspapper. Smält ner gamla ljusstumpar och häll stearinet i äggkopporna. Då du ska göra upp eld under utfärden tänder du på äggkoppens kanter.  
Ni kan också göra täta förvaringsburkar för tändstickor av läkemedelsburkar eller filmburkar. Ovanpå tändstickorna läggs en bomullstuss som suger åt sig eventuell fukt.



7. Arrangera en tävling där man ska smälta en isbit med så lite ved som möjligt eller få en mängd vatten att koka så snabbt som möjligt.
  10. I Nalle Coranders bok: *Vildmarksteknik del 1*, hittar ni tips till det här märket, bland annat hur man gör upp eld utan tändstickor
- Specialmärket eldslagning kan kombineras med olika matlagningsaktiviteter och -märken. Kom ihåg att be om lov av markägaren att göra upp eld.

## Fiske



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten känner till de vanligaste fiskarterna, metar eller pilkar och fiskar med nät eller katsa samt kan tillreda sin fångst.

### Basfärdigheter

1. Ta reda på vilka rättigheter och skyldigheter en fiskare har enligt allemansrätten.
2. Ta reda på hurudana tillstånd som krävs för fiske med olika fångstredskap i den kommunen där du tänker fiska. Skaffa de tillstånd som behövs.
3. Lär känna igen minst åtta olika fiskarter (t.ex. yttre kännetecken, de vanligaste fångstsattnen och hurudana platser de trivs på).

### Då det verkligen gäller

4. Tillverka ett metspö och meta med det.
5. Prova olika agn på metkroken (t.ex. olika slags maskar, fluglarver, deg, konserverade majsborn, makaroni, ost, bröd).
6. Fiska med nät, katsa (mjärde) eller pilk (pimpel).
7. Rensa den fisk du fångat och hitta hjärta, lever, njurar, gallblåsa och simblåsa.
8. Tillred en måltid av fisk över öppen eld eller genom att röka den.

## Tips och instruktioner

- 1-3. Information om fisketillstånd och fiskarter hittar du bl.a. på webbplatsen för Centralförbundet för fiskerihushållning, [www.ahven.net/svenska](http://www.ahven.net/svenska). Prova på spelet Känner du Finlands fiskarter som finns på webbplatsen. På jord- och skogsbruksministeriets webbplats, [www.mmm.fi/sv](http://www.mmm.fi/sv) hittar du Fiskarens ABC
3. På biblioteket finns böcker om fiskarter, bl.a. Fiskar av Per Pethon.
4. Tillverka ett flöte av bark. Lär er knyta fast kroken på fiskelinen. Fiskeknopar finns i knopböcker.
8. Tillred t.ex. strömmingsflundror, glödstekt fisk eller fisksoppa.

Om kaptenen har sakkunskap kan ni utvidga ämnet och inkludera flugfiske eller tillverkning av fiskedrag eller prova på andra än redan nämnda fiskesätt.

### Litteraturtips:

- Magnus Bolle, Sven Mathiasson, Olle W Nilsson, Ingvar Nordin: Ut och fiska : 100 svenska fiskar i färg
- Mera information om fiske hittar du i följande böcker: Storfiskarens nybörjarbok av Casper Verner Carlsson, Sven Nordqvist. Napp och nytt av Abu Garcia (Kommersiell årlig utgåva från fiskeredskapsbutikerna). Vildmarksteknik av Nalle Corander.

## Fotografen



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan fotograferingens grunder.

### För märket görs följande sju uppgifter:

#### Basfärdigheter

1. Lär dig hur kameran används och hur den fungerar. Lär dig vad följande termer betyder: objektiv, sökare, bländare och slutare.
2. Lär dig att byta film eller minneskort och batteri i kameran.
3. Ta reda på hur ljuskänslighet (ISO-värde) påverkar bilden

#### Då det verkligen gäller

4. Gör en bildserie om ett läger eller en patrullutfärd.
5. Fotografera samma objekt under olika tidpunkter av dygnet.
6. Gör en fotoekskursion ute i naturen.
7. Sök fel i dina fotografier och fundera över hur du kunde rätta till dem.

## Tips och instruktioner

1. På biblioteket hittar du böcker om fotografering, till exempel John Hedgecoes Stora fotoboken. Ni kan också rådfråga en lokal fotoklubb, en fotointresserad bekant eller ortens fotoaffär.
2. I kamerans bruksanvisningar finns instruktioner för hur man byter film/minneskort och batteri/ack. Äventyrsscouterna kan också be sina föräldrar om hjälp. Målsättningen är att äventyrsscouten själv ska kunna byta film/minneskort och batteri/ack under en utfärd eller liknande.
3. Ta reda på hurudan film eller hurudana inställningar man bör ha i olika ljusförhållanden. Mer information hittar ni i fotograferingsböcker på biblioteket. Också fotoaffärer kan ge tips.
5. Välj ett intressant objekt som till exempel kårens stuga. Märk ut platsen där fotografierna tas tydligt, till exempel genom att bygga en ställning för kameran, så att bilden alltid tas på samma plats. Fotografera objektet en gång i timmen. Iaktta vilken effekt ljuset har på bilderna. Med samma metod kan man också undersöka hur olika väderförhållanden inverkar på fotografiernas kvalitet.
7. Framkalla era bästa bilder och sök på bilderna fram de lyckade elementen. Lyckade element kan till exempel vara:
  - rätt belysning: bilden är skarp och färgerna klara. Föremålet som fotograferas är inte för mörkt och blixten lyser inte heller upp det för mycket
  - rätt avgränsning: på bilden syns just det som avsikten var att fotografera
  - bra miner: ögonen öppna, leende miner, alla ser mot kameran med mera.
  - en speciell situation, en speciell vinkel
  - det finns action i bilden.

Kom ihåg att det finns olika typer av bilder. Att en bild kan vara en bra arkivbild, en bra bruksbild eller en bild som passar bra i ett fotoalbum.

Studera de mindre lyckade bilderna och fundera på hur man nästa gång kunde ta en lyckad bild i en liknande situation. Skulle det hjälpa om du skulle ta ett steg närmare, eller om du skulle lägga dig ned på gräsmattan och ta bilden från den vinkeln? Skulle bilden bli bättre med blix? eller utan? Skulle bilden ha blivit bättre ifall du skulle ha bett alla titta in i kameran? Hur skulle bilden se ut ifall du skulle ha fotograferat tältet medan det sattes upp och alla sysslade med något? Kan din bild publiceras i en tidning?





Målsättningen med märket är att äventyrsscouten bekantar sig med sin församling och deltar i dess verksamhet.

## För märket görs följande fem uppgifter:

1. Bekanta dig med din hemförsamlings juniorverksamhet och delta i ett tillfälle.
2. Bekanta dig med de uppgifter en församlingsanställd som arbetar för din kår har eller besök din hemkyrka, en skärgårdskyrka eller sjömanskyrkan.
3. Delta i en specialgudstjänst, t.ex. Thomasmässan, scoutmässan, en ekumenisk mässa eller en gudstjänst under en seglats.
4. Delta i en scoutgudstjänst och hjälp till med att bära upp kollekt eller läsa en text.
5. Lär dig att sjunga barn- eller ungdomspsalmer.

## Tips och instruktioner

1. Många olika klubbar har juniorverksamhet. Delta i en av klubbarnas programkvällar. Kom överens om besöket på förhand med klubbens ledare.
2. Ta kontakt med församlingen och kom överens om ett besök i kyrkan. Ni kan till exempel stanna och bekanta er med kyrkan efter en mässa. Församlingarna förevisar ofta gärna både kyrkan och begravningsplatsen även åt små grupper. Anställda vid församlingen berättar också gärna om sitt jobb. I många större församlingar finns en anställd med ansvar för scouting eller en anställd som arbetar med barn- och ungdomsfrågor.

I kyrkan kan ni till exempel ordna en liten scoutfärdighetstävling mellan patrullerna. Tävlingen kan gå ut på följande ämnen: uppskattning, mätning, sökande, upptäckande, kimspele, frågesport, händighet, samarbete etc.

Begravningsplatsen kan laget bekanta sig med också utan guide. Ta reda på om det finns en hjältegrav, en minnesplats för personer som är begravda annanstans eller berömda personers gravar. Var finns de äldsta gravarna och hur gamla är de? Används begravningsplatsen fortfarande?

På gravstenar finns olika symboler med särskild betydelse. Sök upp dem patrullvis eller hela laget tillsammans och ta reda på vad de betyder. Information om symbolerna hittas på internet. Fråga gärna om det behövs talarbete på begravningsplatsen, till exempel efter jul då gravljus ska städas bort.

5. Fråga församlingen om de har en psalmkaraokemaskin att låna.

## Hantverkaren



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten lär sig tre nya hantverk.

## Välj minst tre av följande (1-11) arbeten, som du inte gjort tidigare.

1. Sy ett arbete med symaskin.
2. Lär dig att tova och tova ett föremål.
3. Gör ett halmarbete.
4. Gör ett näverarbete, t.ex. en knivslida, en korg, en kåsa eller ett smycke.
5. Modellera ett prydnads- eller bruksföremål av lera eller hobbymassa.

6. Dekorera ett plagg, dynvar, påslakan eller en handduk genom att brodera, med batikfärgning eller med tygtryck.
7. Tillverka en börs, ett scoutbälte eller en väska av läder.
8. Fläta en videokorg eller gör något annat föremål, t.ex. en nyckelring, ett smycke eller en sälpipa.
9. Tillverka ett föremål av återvunnet material.
10. Tillverka t.ex. en halsdukssölja eller en nyckelring av täljsten.
11. Tillverka ett arbete av naturmaterial.

## Tips och instruktioner

På biblioteket hittar du olika böcker om hobby och hantverk, det finns en mängd tidningar om hantverk och även hobbyaffärer kan hjälpa med information.

1. Börja med att sy en patrullvimpel, ett vindskydd, regnskydd för rinkan, bestickpåse eller Anna och Toivo dockor ([www.unicef.fi](http://www.unicef.fi)).

I böcker och på internet finns enkla mönster och instruktioner för till exempel förkläden, pannlappar, axelväsor. Större projekt kan vara en säckstol till kårlokalen.

2. Tova t.ex. ett bokmärke, en halsdukssölja eller en pannlapp.
3. Böcker om halmarbeten (på finska)

■ Tuula Launonen och Sirkka Lindell: Olkiaarteet; olki ja olkityövälineet, seimiolkiriipus ja muita koruja, olkipaperia, olkikoriseteiset pääsiäismunat

■ Eevi Lindén och Tuulikki Talvitie: Olkityöt; oljen työstäminen, perinteiset mallit ja uusia ideoita

8. När man samlar vide ska man ta fjolårs kvistfria raka grenar. Barken ska vara brun. Det sägs att gråbarkad vide inte håller lika bra vid flätning. Grenarna skär man av så nära marken som möjligt så att det ser snyggt ut. Om man har för avsikt att torka vide ska det ske löst utomhus eller i små knippen inomhus. Vide förvaras i torrt utrymme skyddat från fukt och solljus.

9. Tips för pyssel med återvunnet material finns i böcker:

Besök lopptorg och fynda material att återvinna och pyssla med.

10. Att arbeta med täljsten beskrivs på webbplatsen [www.kivikeskus.fi](http://www.kivikeskus.fi)

11. Tips för hantverk av naturmaterial hittar man i böcker på biblioteket och på internet.

På finska finns Maija Paavilainens bok: Askartelet kaunista kotiin luonnonmateriaaleista; toivning, tygtryck med löv, grytunderlag av kvistar, näversmycken, växtfärgning mm.

## Böcker med bra tips för detta specialmärke:

- Pirjo Karhu, Maija Malmström och Tuula Mannila: Handbok i textilslöjd
- Gro Aanesen: Gör smycken och annat vackert av pärlor
- Paul Jackson: Roligt med papper
- Lunsay Milne: Lilla naturpysselsboken
- Kari Renberg: Kransar och annat fint av naturmaterial

## Länkar:

- Käsipaikka <http://www.kasipaikka.fi/svensk/>
- På sidan Puukot ja Puikot oppimateriaali <http://hykotka.helsinki.fi/kasityo/>. Sidan är finskspråkig, men bilderna är bra, så sidan kan vara användbar också för någon som inte behärskar finska så bra.

## Hembygden



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten känner till sin hembygds historia, traditioner och omgivning.

### För specialmärket utförs följande sex uppgifter:

1. Delta i en forskningsexpedition med mål att utforska traktens utfärdsterräng och hitta ett eget, verkligt bra utfärdsställe för följande utfärd.
2. Besök kommunkansliet, stadshuset, polisstationen eller hembygdsmuseum.
3. Bekanta dig med din hembygds historia och spännande händelser som hänt där. Besök historiskt spännande platser.
4. Lär dig tala din hembygds dialekt eller bekanta dig med en dialekt från närområdet.
5. Fira lillajul/fastlag/påsk eller någon annan högtid i patrullen eller laget på det sätt den firades på orten då dina far/morföräldrar var barn.
6. Delta i planeringen och genomförandet av en tävling i hembygdskunskap. Genomför tävlingen t.ex. under ett lägerbål, vargungemöte eller spejarmöte.

### Tips och instruktioner

Material och råd får man på biblioteket från böcker och av bibliotekarien, av lokala hembygdsföreningar, hembygdsmuseum, kommunkansliet eller stadshuset samt av föräldrar och far/morföräldrar.

2. Kontaktuppgifter hittar man i telefonkatalogen.
3. Historiska platser kan vara museum, byggnader, istidsblock eller andra sevärdheter.
4. Ni kan läsa serietidningar som översatts till dialekt eller söka dialekt ordböcker och skriva en historia om er patrull med hjälp av den. Dialektord kan man lära sig med hjälp av memoryspel.

Genom att på internet söka på de olika dialekternas namn hittar man ofta sidor med ljud- och/eller textprov på dialekterna. till exempel kan ni bekanta er med östnyländska på <http://nissehusberg.scorpionshops.com/nisse/spraak/hbyspraak.html>

6. Far/morföräldrar kan berätta om festtraditioner och festmat.

## Heraldik



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten känner till reglerna för de heraldiska färgerna samt känner till den egna kårens halsduksmärke samt förbundsmärket. Äventyrsscouten tar del i planeringen av den egna patrullens emblem.

### Välj åtminstone sju av följande uppgifter (1-8)

1. Ta reda på din kårs halsduksmärke och dess historia samt betydelsen av den bild och de färger som använts.
2. Se på Scoutwiki om du hittar din kårs halsduk där.
3. Bekanta dig med förbundsmärkets historia och ta reda på betydelsen och de färger som använts.
4. Lär dig känna igen tio av förbundets kårens halsduksmärken eller halsdukar.
5. Bekanta dig med din kommuns vapen, dess historia samt betydelsen av den bild och de färger som använts.
6. Bekanta dig med Finlands flaggas historia och dess användning.
7. Lär dig reglerna för de heraldiska färgerna.

8. Delta i planeringen och tillverkningen av din patrulls emblem (vimpel, märke, stämpel, t-skjorta, loggbokspärm) genom att följa reglerna för de heraldiska färgerna.

### Tips och instruktioner

Kontakta Scoutmuseet i Åbo och be om hjälp. Ni kan också besöka det.

1. Uppgifter om din kårs halsduksmärke kan du få av kårens äldre ledare eller ur kårens historik.
2. Scoutwikis adress är [wiki.partio.net](http://wiki.partio.net). På Scoutmuseets hemsida ([www.partio.fi/museo](http://www.partio.fi/museo)) hittar du halsdukssamlingen. Samlingen omfattar finländska scoutkårers scouthalsdukar och halsduksmärken.
- 3 - 4. Uppgifter om det egna förbundsmärket och i viss mån om andra kårens halsduksmärken får man från förbundskansliet och från Scoutmuseets hemsida.
5. Uppgifter om kommunernas vapen finns i Finlands Kommunförbunds verk "Suomen kuntavaakunat, maakuntavaakunat ja -tunnukset".
6. Information om Finlands flagga hittar du bland annat på inrikesministeriets webbplats.
- 7 - 8. För mera information se böckerna Olof Eriksson: Heraldikka ja symbolit och Kimmo Kara: Heraldikan opas. De heraldiska reglerna och övrig information om heraldik hittar du enkelt på internet, till exempel genom att söka "heraldiska regler".
8. Om patrullen eller laget redan har ett emblem så försök göra det heraldiskt. Ni kan t.ex. trycka emblemet på t-skjortor och delta i följande tävling för äventyrsscoutar i gemensamma tävlingsskjortor. Alternativt kan ni göra en egen vimpel eller ett eget emblem till varje patrull i laget.

## Historikern



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan använda olika källor och hitta fakta.

Gör en av följande uppgifter (1-5). Gör en plansch av dina undersökningsresultat och presentera resultaten till de övriga i laget.

### Livet förut

1. Undersök hur man levde när dina föräldrar var unga. Välj ett årtionde och bekanta dig med hurudant skolsystem man hade, hur man klädde sig, vilka lekar man lekte, vilka studiemedel man använde, på hurdan musik man lyssnade och vilka filmer och tv-program man såg.
2. Undersök hur man levde på en bondgård när dina far/morföräldrar var unga. Bekanta dig med arbetet på åkrarna, i ladugården och i hemmet. Bekanta dig även med de verktyg man använde. Lär dig någon gammaldags arbetsuppgift, t.ex. att spinna, karda eller varför inte prova på mjölkning?

### Hembygdens historia

3. Välj en viktig händelse eller plats i din hembygds historia som forskningsobjekt. Har det t.ex. utkämpats något slag eller funnits ett bruk eller någon annan industrianläggning, ett slott eller någon annan betydande byggnad i trakten? Red ut vilken roll forskningsobjektet har spelat i Finlands historia.
4. Forska i din egen kårs historia. När grundades kåren och av vem? Vilka skeden hör till din kårs historia? Ta reda på vem som planerat ert halsduksmärke och vilka som verkat som kårchef. Innehåller förbundets historik någonting om er kår?

### Släktens historia

5. Forska i din egen släkt och gör upp ett släktträd åtminstone till dina far/morföräldrars föräldrar. Försök hitta förutom information om namn, födelsedatum och dödsdatum även uppgifter om vad dina släktingar sysslat med och var de bott.

## Tips och instruktioner

Specialmärket passar bäst för äventyrsscouten i ett senare skede av sin åldersgrupp. Börja utförandet av specialmärket med att välja en uppgift. Ni kan göra upp en forskningsplan åt alla, där äventyrsscouterna listar frågor som de har för avsikt att under projektet söka svar på. Anteckna i forskningsplanen även var ni letar efter information. På ert nästa möte kan ni tillsammans gå till biblioteket och leta reda på information för era projekt. Var och en bekantar sig i första hand med informationen hemma, men planscherna kan ni t.ex. göra tillsammans på kårlokalen. Ge projekten en deadline och arrangera på kårlokalen en utställning av era forskningsresultat.

Av de valbara uppgifterna är släktforskning och forskning i kårens historia de lättaste. Forskning av kårens historia kan indelas på olika sätt, ifall flera vill välja den uppgiften. Ge äventyrsscouterna var sitt årtionde av kårhistorien att forska i eller indela kårhistorien i t.ex. kårsymboler, kårledare och lägertraditioner.

1. Du kan be dina föräldrar om hjälp. De kan ha gamla skolböcker, kläder, musik och fotografier som du kan titta på.
2. Du kan be dina far/morföräldrar om hjälp och en del gamla hantverk lär man fortfarande ut på olika institut.
3. Som hjälp kan du använda hembygdens historik, ni kan besöka hembygdsmuseet eller fråga er historielärare. På hembygdsmuseet kan ni hitta värdefull information. De som bor på större orter kan börja med att begränsa sin undersökning.
4. Ta reda på om er kår har en historik eller intervjua gamla kårchefer. Ni kan fråga efter gamla scoutartiklar vid lokaltidningens arkiv. Scoutings historia i Finland kan ni läsa om i Magnus Londens bok *Över dagstänkta berg* eller i Marko Paavilainens bok *Aina valmiina – Partioliike Suomessa 1910-2010*.
5. Intervjua era egna föräldrar och far/morföräldrar. Litteratur som behandlar släktforskning hittar ni på biblioteket och hjälp kan ni även få av ortens församlingar.

många olika spår som möjligt som djur har lämnat efter sig (spår, lämningar, stigar). Utred vilket djur som har lämnat spåret.

9. Blir det regn eller uppehållsväder? Bekanta er med att spå väder med hjälp av tecken i naturen.

## Tips och instruktioner

Indian-märket gör man lättast som tema på en hajk eller på ett läger. Observera då ni utför märket att indianerna inte är fantasifigurer utan en verklig folkgrupp. Berätta för barnen om indianerna i Nordamerika, deras historia, frihetsberövandet och de sociala problem de stött på. Ämnet kan behandlas t.ex. med hjälp av en kvällssaga.

1. På biblioteket hittar man många böcker om indianer, bland annat Bonnie Carlsen: *Nordamerikas indianer*.
2. Vid lägerelden kan ni göra folieknyten med kött och grönsaker, glödpotatis, rövarstek eller flamlax. När man gör rövarstek gräver man en grop samtidigt som man låter en eld brinna. Sedan sätter man steken i gropen och kolen ovanpå. Man kan linda in steken i våta dagstidningar eller i folie. Likaväl kan man lägga steken med skinn och annat direkt ner i gropen. Tips om hur rövarstek och annat kan tillredas hittar ni i utfärdsböcker.
3. I BP:s *Scouting for boys* hittar ni spårningslekar.
4. Instruktioner till indianhandarbeten hittar man i W. Ben Hunts bok "Indianboken". I boken presenteras traditionella indianhandarbeten med hjälp av färgbilder.
5. Prova ut vilket vedslag man bör använda och vilken storlek det måste vara på elden. Observera ifall det är brandfara och kom ihåg att meddela brandverket på förhand att ni ska skicka röksignaler och att meddela om lägerplatsen till grannen.
6. Böcker om ätliga växter är bland annat Anne Nilssons *Ätliga växter i skog och mark* och Inger Ingmansons *Kan man äta sånt?* – en bok om ätliga växter. Glöm inte bort fisk, svamp och bär.
7. Använd er till exempel av boken *Djurens spår och konsten att spåra*: en fälthandbok av Åke Aronson och Peter Eriksson.

## Indianen



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten bekantar sig med indianernas seder och bruk.

### Välj åtminstone sju av följande uppgifter (1-9) och utför dem under möten eller på utfärder.

1. För indianerna var berättelserna och sägner ett sätt att överföra kunskap och föreställningar från en generation till en annan. Bekanta dig med indianhistorier och indianguddar och tag reda på hur indianerna förhöll sig till bl.a. solen, naturen och djuren.
2. Att bära på kokkärl under en jaktfärd är slösad energi. Tillred mat över öppen eld utan att använda kärl.
3. Då man jagar får man inte enbart lita på sin goda tur. Man bör också kunna spåra. Delta i en spårningslek.
4. Som vapen använde indianerna bäge, pil och spjut. Tillverka pilbäge, pil och spjut och öva dig på att använda dem.
5. För signalering, som hjälpmedel vid schamanens riter och förstås som rytmgivare till dans, användes trummor. Tillverka en lädertrumpa av t.ex. ett ihålligt träd, en stor plåtbuk eller en liten tunna.
6. Vill du slå läger omärkligt eller måhända sända ett meddelande till grannen? Försök göra en eld möjligast diskret och rökfri. Gör sen tvärtom och försök få elden att ryka och sänd röksignaler.
7. Naturen är outtömlig på föda för den som känner den väl. Ta reda på vilka vilda växter som är ätliga och gör en måltid av naturens hävor.
8. Djurkännedom var ett livsvillkor för indianerna. Leta upp så

## Internationellt



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten lär känna människor i olika länder, deras kultur och scouttraditioner.

### Basfärdigheter

alla uppgifter görs (1-3):

1. Bekanta dig med världsförbunden (WAGGGS och WOSM) och med deras märken och symbolik.
2. Pricka in alla scoutländer på världskartan tillsammans med din patrull eller ditt lag.
3. Lär dig minst två utländska lekar eller danser och en scoutsång på ett främmande språk.

### Då det verkligen gäller

Välj minst fyra av följande uppgifter (4-12)

4. Välj tillsammans med din patrull minst två länder, vars kultur och scoutverksamhet ni vill bekanta er med.
5. Ordna ett program som handlar om dessa länders kultur och scoutverksamhet och visa det för en annan grupp (patrull, lag eller någon annan åldersgrupp), era föräldrar eller för hela kåren.
6. Ta reda på hur många människor som bor i Finland från dessa länder och vilken deras situation är i vårt land.
7. Bekanta er med dessa länders religion, kultur, fester, musik och konst.
8. Bekanta er med deras matkultur och gör en måltid som är typisk för dessa länder.
9. Bekanta er med scoutverksamheten i dessa länder och skriv om det i er kårtidning.

10. Bjud in en person från dessa länder eller någon som besökt något av länderna och låt dem berätta om sina erfarenheter därifrån.
11. Ordna ett skivråd el.dyl. med musik från dessa länder.
12. Ta reda på varifrån maten du hittar i butiken kommer – t.ex. ris, spaghetti, konserver och ost.

## Tips och instruktioner

Ifall ni ordnar ett internationellt evenemang kan ni samtidigt utföra andra uppgifter som hör till märket. Ett internationellt evenemang kan ordnas på FN dagen, på Thinking Day, på fredsdagen eller på någon av ländernas nationaldag. Planera evenemanget under flera möten. Äventyrsscouterna kan också få uppgifter att göra hemma. Känslan inför evenemanget byggs upp redan på förhand i och med inbjudningarna, klädseln, prydnaderna och så klart programmet.

1. Information om märkena och deras symbolik finns i Ledarmappen.
2. Pricka in scoutländerna med knappnålar på kartan och häng upp den på väggen i kårlokalen så att alla får se. Alternativt kan ni pricka in de få länder där det inte finns scouting. Man kan också göra en egen jordglob av pappersmassa på en ballong, på vilken man prickar in länderna.
- 3 Utländska lekar hittar man i lekböcker som man kan låna på biblioteket. FiSSc:s programgrupp kan också bidra med tips vid behov.
- 4-11. De länder som ni väljer kan t.ex. vara sådana där det verkar missionärer från er hemkommun. Då kan församlingen bistå med material.
5. Det här programmet kan ordnas på t.ex. en kårutfärd.
9. Olika länders scoutsidor finns på adressen [www.partio.fi](http://www.partio.fi) och information fås också från [www.wosm.org](http://www.wosm.org) och [www.waggs.org](http://www.waggs.org).
11. Musik från olika länder hittar man bland annat på biblioteket.

## Jollen



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten behärskar jollesegling och kan vara till nytta i besättningen.

### Följande tio uppgifter utförs för specialmärket:

Behärskas basfärdigheter före ni övergår till mer krävande övningar. Uppgifterna som är klassade som basfärdigheter hör till äventyrsscouternas sjöaktiviteter. Tycker ni att ni behärskar basfärdigheterna kan ni upprepa det viktigaste och fortsätta med de mer krävande uppgifterna. Att segla med jolle passar bra som aktivitet på t.ex. ett sommarläger.

### Basfärdigheter

1. Lär dig simma minst 200 m.
2. Lär dig använda flytväst korrekt och simma med den.
3. Bekanta dig med de viktigaste sjötermerna, d.v.s. skrov, mast, bom, köl, roder, roderpinne, vant, stag, klys, latta, saling, stor, fock/genua, fall, gast, styrbord, babord, gipp, öskar, knap, för, akter och toft, att segla i medvind, bidevind, motvind, att göra slag, trailer, rigg, att skota och lova.
4. Bekanta dig med till de viktigaste väjningsreglerna till sjöss.

### Då det verkliga gäller

5. Delta i att rigga jollen, sjösätta den och försätta den i strandskick.
6. Delta i skotandet och styrandet.
7. Lär dig att gippa och kryssa och lär dig ge akt på bommen.
8. Lär dig hur man agerar när jollen kantrar.
9. Lär dig att stanna en jolle.
10. Lär dig hur man förtöjer jollen rätt.

## Tips och instruktioner

När man är ute med jolle måste det finnas en övervakare på stranden eller i en följebåt. Övervakaren ska vara en för ändamålet kunnig scoutledare eller annan vuxen.

1. Det är bra att lära sig det här på ett sommarläger vid havet eller vid en sjö där förhållandena stämmer bättre överens med verkligheten än i en simhall. På vintern är det naturligtvis bra att träna och utveckla sina simfärdigheter i en simhall.
2. Testa att flytvästen fungerar. Den ska vända en medvetlös på rygg. Prova även flytjacka eller – dräkt.
3. Ni kan göra en tavla till kårlokalen på vilken jollens delar och utrustning finns uppräknade.
4. Det här kan man träna på ett bord i kårlokalen med leksaksbåtar. Vindens riktning kan man visa med pil, en fläkt eller en hårtork. På bordet kan man placera ut sjömärken gjorda av pinnar.
- 6 - 7. Öva först på stranden och efter det under lätta förhållanden till sjöss med övervakare.
8. Öva att vända en kantrad jolle genom att klättra upp på kanten och hänga i jollens centerbord.
9. Öva på att vända jollen mot vindögat samtidigt och samtidigt ta ner seglet.
10. Öva att förtöja jollen vid olika strandtyper. Det är skäl att öva på de vanligaste knoparna före detta.

Ytterligare information hittar man i John Driscolls bok; *Seglingens ABC*.

Man kan också ta kontakt med någon sjöscoutledare eller sjörådet för att få mer information

## Konstruktioner



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten ska delta i att bygga upp ett läger under ledning av en äldre scout.

### För specialmärket utförs följande fem uppgifter:

1. Delta i planeringen av er egen tältplats, sovsäcksställning, skräpkorg och rygsäcksställning tillsammans med din patrull.
2. Delta i byggandet av tältplats, sovsäcksställning, skräpkorg och rygsäcksställning tillsammans med din patrull.
3. Delta i byggandet av en krävande lägerkonstruktion t.ex. matsal, latrin, lägerkyrka eller lägerport.
4. Delta i byggandet av stångtennis, flytetyg t.ex. en risfia eller snökälke.
5. Bygg tillsammans med din patrull en användbar lägerkonstruktion av naturmaterial, t.ex. en vimpelstäng, ett staket eller en port.

## Tips och instruktioner

1. Man kan behöva tillstånd av myndigheter (t.ex. av hälsovårdsinspektör) för att gräva avfallsgrop och latrin.





Målsättningen med märket är att äventyrsscouten läser olika slags litteratur.

#### För specialmärket görs följande sju uppgifter:

1. Läs en ungdomsbok.
2. Läs tre kapitel/berättelser ur en bok om scoutverksamhet (lägerbålshistorier, scoutberättelser).
3. Läs ett seriemagasin.
4. Läs en saga eller en pjäs och gör en föreställning av den med patrullen eller laget.
5. Läs olika dikter och skriv med patrullen eller laget en egen dikt med scoutinnehåll.
6. Diskutera på lagets möte de böcker som ni har läst, eller gör ett föredrag om dem och häng upp det på väggen i kårlokalen. Ni kan även skriva om dem i patrullens eller lagets loggbok.
7. Gör en excursion till biblioteket. Vilka tjänster erbjuder biblioteket sina kunder?

#### Tips och instruktioner

Börja med att tillsammans gå till biblioteket och ta reda var olika böcker finns. Be bibliotekarien om hjälp. Bekanta er med bibliotekets ljudböcker. Välj tillsammans de första böckerna ni tänker läsa. Ni kan samtidigt välja ut sagan som blir en föreställning. Varje äventyrsscout skriver en kortfattad läsdagbok över de böcker han/hon läst. Läs högt i tur och ordning som avslutning för ett möte något roligt eller rörande ni läst. Specialmärket kan äventyrsscouten även utföra ensam eller med sin patrull. Alla behöver inte delta. Om äventyrsscouten utför märket ensam skriver denne en läsdagbok över lästa böcker. Slutligen presenteras minst en av böckerna för hela laget.

#### Boktips

- Robert Baden-Powell: Scouting for boys
- Magnus Londen: Över dagstänkta berg – Finlandssvensk scouting 1910-2010

### Medelsanskaffning



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten förstår pengars värde och betydelse för verksamheten. Äventyrsscouten deltar i ett medelsanskaffningsjippo.

#### För märket görs minst fem av följande åtta uppgifter.

1. Bekanta er med adventskalenderns historia.
2. Planera tillsammans ett adventskalenderförsäljningsryck.
3. Öva er att handskas med pengar och fundera på hur man ska bete sig i en försäljningssituation.
4. Hitta på idéer för vad laget eller kåren kunde använda de insamlade medlen till och fundera på vilka av idéerna som går att förverkliga.
5. Sälj adventskalendrar tillsammans med laget.
6. Delta i kårens medelsanskaffning (till exempel adventskalenderförsäljning).
7. Jag vet vem kåren samarbetar med i frågan om medelsanskaffning.
8. Bekanta er med medelsanskaffningskampanjernas bakgrund och betydelse.

#### Tips och instruktioner

1. Ta reda på hur länge adventskalendern har funnits, hur kalendrarna har sett ut och vilka berättelser som funnits. Fundera också på vad advent betyder. Information om scoutkalenderns historia finns på [www.scout.fi](http://www.scout.fi).
2. Fundera på var, när och hur det lönar sig att sälja adventskalendrar. Om ni vill kan ni också planera en egen reklamkampanj för kalenderförsäljningen.
3. Öva artigt beteende, diskutera hur man tryggt handskas med pengar och bekanta er med adventskalenderns bakgrund och pris.
7. Bekanta er med de föreningar och liknande som kåren samarbetar med kring medelsanskaffning; till exempel församlingen, kommunen eller en annan lokal förening.
8. Fundera på medelsanskaffningens betydelse för laget, kåren och för kampanjen. (om ni till exempel deltar i en Gemensamt Ansvar-insamling så kan ni bekanta er med vad era pengar kommer att användas till).

### Meteorologen



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten känner till de faktorer som påverkar vädret och kan använda kunskapen till att förutspå vädret

#### För märket görs följande sju uppgifter:

1. Bestäm vindens riktning med t.ex. ett fuktigt finger och uppskatta vindens styrka genom att studera trädkronor, vågor, snöfall och så vidare.
2. Tillverka en vindmätare.
3. Lär dig känna igen molnens grundtyper, cumulus och stratus. Beskriv det väder som är att vänta med dessa.
4. Känn igen åskmolnens olika stadier (utvecklingsstadiet, mognadsstadiet och upplösningsstadiet) och försök uppskatta när regnskuren börjar.
5. Mät temperaturen i solen och i skuggan under en dag och undersök resultatet.
6. Studera barometern vid olika väderförhållanden och följ med vädrets inverkan på barometern.
7. Förutspå vädret under några dagar med hjälp av vinden, temperaturen, lufttrycket och fenomen i naturen.

#### Tips och instruktioner

För dem som kan finska är Olli Aulios bok *Suuressa retkikirja* bra att ha då man gör detta märke.

2. Sy en avlång påse av ett lätt tyg (till exempel strumpbyxor) och gör ett litet lufthål i ändan av påsen. Sy fast en ring i påsens öppning så att den hålls öppen. Fäst vindpåsen på en pinne så att den enkelt kan vända sig enligt vinden.
5. Rita upp ett koordinatsystem på vars horisontella axel tiden är utmärkt. På den lodräta axeln märks temperaturen ut. Anteckna i tabellen, varje timme, den uppmätta temperaturen (sätt ut sol och skugga med olika färger). Företrä till slut, med en linje, de punkter som har samma färg.

#### För mer information:

- Olli Aulio: *Suuri Retkikirja*; kapitlet *Retkeilyjä ja sää*
- Günter Roth: *Hur blir vädret? Väderbok för vandrare, bergsbestigare, seglare, flygare, jägare, fiskare, lantbrukare, trädgårdsmästare och alla vi andra*
- Meteorologiska institutets webbplats [www.fmi.fi/vader/](http://www.fmi.fi/vader/)

## Naturhushållning



Målsättningen är att äventyrsscouten känner igen ätliga växter och kan tillreda en måltid av naturens hävor.

### För märket utförs följande sju uppgifter:

1. Gör sylt, marmelad eller saft av olika bär.
2. Koka te på växter ni hittar i naturen.
3. Lär dig känna igen 10 goda matsvampar.
4. Lär dig känna igen de fredade växterna i din hemtrakt och gör en flora över dem av bilder som du ritat eller fotograferat.
5. Konservera växter eller svampar genom att salta eller torka dem.
6. Tillverka en maträtt av ätliga växter som du plockat i naturen.
7. Samla eller odla minst tre olika kryddväxter.

### Tips och instruktioner

2. Instruktioner för hur man torkar mat hittar du lätt på internet genom att söka med sökorden torka mat. Instruktioner på finska finns också i Olli Aulios bok Suuri retkeilykirja.
  3. Gå på svamputflykt. Känn igen svamparna och släng bort de svampar som ni inte känner igen.
  7. Frön för kryddväxtodling finns i järnaffärer och i många stora marknader, åtminstone på våren..
- 2, 3 och 6. Information om växter som går att äta samt recept hittar ni bland annat i:

- Lars Fält: Överleva på naturens villkor
- John Wiseman: Överlevnadshandboken : hur man överlever i naturen i alla klimat till lands och till sjöss
- Stefan Källman: Vilda växter som mat och medicin
- Gunnevi Bonekamp, Ingvar Nordin: Ut i naturens skafferier : våra vilda bär och frukter med recept
- Corander, Nalle – Vildmarksteknik 1 och 2.

Många av de finländska växternas stjälkar och blad kan användas i matlagning:

- I stuvningar passar t.ex. nässla, hästhov, vitklöver, mallor, groblad och kirska.
- I sallader passar t.ex. björk, maskros, spröda skott av tistlar, svinmålla, gräslök, harsyra, mjölkört och kronblad av ros.

## Naturkännaren



Målsättningen är att äventyrsscouten känner igen de vanligaste växterna, svamparna, stenarna och fåglarna.

### För märket görs följande sex uppgifter:

1. Lär dig känna igen de vanligaste bären i din hemtrakt och delta i en bärplockningsutfärd.
2. Lär dig känna igen 15 av de vanligaste växterna i din hemtrakt och gör ett herbarium av dem.
3. Lär dig känna igen minst 10 stenarter och sätt ihop en stensamling tillsammans med laget.
4. Gör en exkursion till en äng och känn igen blommorna som finns där.
5. Lär dig känna igen de vanligaste giftiga svamparna.
6. Lär dig känna igen minst 15 fåglar som finns i din hemort.

### Tips och instruktioner

6. Gör en fågelutfärd och bonga fåglar. Fågelböcker finns i mängder på biblioteken.

## Litteratur:

Naturguider, fågelböcker och floror finns i glädjande stor mängd. Skaffa en bok med bra och tydliga bilder, som håller också i utfärdsbruk. En allmän naturguide med information om växter, djur och stenar är behändig att ha med sig på utfärder. Stora hårdpärade böcker är svåra att bära med sig.

- Ingvar Nordin: Ut i naturen - 600 svenska växter och djur i färg
- Bang, Preben: Spår boken : Spår och spårtecken efter däggdjur och fåglar
- Bo Mossberg: Den nordiska floran
- Bo Mossberg och Lennart Stenberg: Svensk fältflora.
- Per Lundegård: Stenar : bergarter och mineral i Norden - det levande jordklotets geologi.
- Erik Schou Jensen: Våra stenar
- Rob Hume, Lars Imby: Nya Fågelboken - Sverige Och Europa
- Olle Persson, Sven Nilsson: Svampar i naturen, kulturen, köket - i naturen, kulturen & köket
- på finska: Lasse J. Laine: Suomen luonto-opas

## Naturvårdaren



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten är mån om att bevara naturen, iakttar och studerar den.

1. Ta reda på vilka djur, fåglar och växter som är fridlysta i Finland.
2. Ta reda på vilka tvättmedel som används hemma och i kårlokalen, och bekanta dig med miljömärkningen. Försök påverka alla att använda ett så miljövänligt tvättmedel som möjligt.
3. Iaktta och undersök närmiljön med hjälp av WWF:s naturewatch program, och skicka ditt resultat till WWF.
4. Bekanta dig med olika utfodringsplatser för fåglar. Mata fåglar under vinterhalvåret.
5. Sök tips på internet om hur dina egna köpval kan skydda naturen.
6. Undersök på vilket sätt vegetationen minskar vattnets strömning och hindrar att vattenerosion uppstår.
7. Delta i städningen av en park, en vägstump, ett skogsparti eller en friluftsstig.
8. Besök en återvinningsstation, en avfallssorteringsplats eller en soptipp och tag reda på vad som händer med avfallet där.

### Tips och instruktioner

1. Utrotningshotade djurarter hittar du på WWF:s hemsida ([www.wwf.fi](http://www.wwf.fi))
2. Miljövänliga tvättmedel är miljömärkta. För mer info kan du gå in på följande hemsidor: Suomen Standardiliitto ([www.sfs.fi](http://www.sfs.fi)), Konsumentverket ([www.kuluttajavirasto.fi](http://www.kuluttajavirasto.fi)) samt Natur och miljö ([www.naturochmiljo.fi](http://www.naturochmiljo.fi))
3. Uppgifterna till Naturewatch programmet hittar du på WWF:s hemsida ([www.wwf.fi](http://www.wwf.fi)). Ni kan också kontakta WWF:s miljöfostrare och tillsammans med honom/henne komma överens om en lämplig Naturewatch helhet för er.
5. På finska finns en väldigt bra guide; eko-ostajan opas (ekoköparens guide) på Konsumentverkets webbplats [www.kuluttajavirasto.fi](http://www.kuluttajavirasto.fi). För information på svenska lånar det sig att söka på internet med sökorden ekologisk konsumtion eller köp ekologiskt.
6. Placera ett ark läskpapper och ett ark glansigt papper på en lutande skiva. Läskpappret föreställer en slänt med växtlighet, medan det glansiga pappret föreställer en slänt där det inte växer något. Håll en skvätt vatten på båda pappren och jämför vad som händer. Ifall det glansiga pappret skulle ha varit odlingsmark skulle vattnet ha dragit med sig stora mängder jord.
6. Ta två lådor (av papp) och gör några hål i botten på dem. Fyll lådorna med mull. Täck mullen i den ena lådan med löv, gräs eller sågspån. Håll lika mycket vatten i vardera lådan och jämför hur mycket vatten som rinner ur lådorna och hur snabbt det händer.
6. Gör två likadana sandkakor. Sätt lite mossor på den ena

kakan. Håll samma mängd vatten på bägge kakorna. Undersök på vilket sätt mossan påverkar sandkakan.

7. Mer information hittar ni till exempel på sidan om Ett skräp om dagen kampanjen <http://www.roskapaivassa.net/svenska.htm>

## Nodu



### Mästare

Målsättningen med märket är att äventyrsscouten bekantar sig med Östersjön, dess skick och närmiljö. Märket fungerar också som en sporre för att få scouter att delta i Noduprojektet.

#### För märket görs följande fem uppgifter:

1. Bekanta dig med Nodu-häftet.
2. Bekanta dig med Östersjön, dess djurliv och växtlighet.
3. Utred vilka faktorer som påverkar övergödning och nedsmutsning av Östersjön. Fundera på vad man skulle kunna göra för att få Östersjön att må bättre.
4. Delta i Noduprojektet:
  - Mät ytvattnets temperatur.
  - Tillverka en Secchi-skiva. Instruktioner hittar du bland annat på Östersjöportalen [http://www.itameriportaali.fi/sv\\_SE/](http://www.itameriportaali.fi/sv_SE/).
  - Mät siktdjupet med Secchi-skivan.
  - Gör observationer av blåalger.
  - Lär dig använda observationsblanketten.
  - Bekanta dig med Nodu på Havsforskningsinstitutets webbplats [www.nodu.fi](http://www.nodu.fi), välj Svenska sidor.
  - Skicka din rapport via nätet eller som textmeddelande.
5. Följ med tidningsartiklar om Östersjön som utkommer under våren fram till sommaren. Reflektera speciellt över hur mycket havets tillstånd kan variera.

#### Tips och instruktioner:

Mer information om Noduprojektet hittar du i Noduhäftet som du kan beställa från scoutkansliet. Nodu-observationer kan du göra såväl på havet som på insjöarna.

- 1-3. Bekanta dig med bakgrundsinformation redan under våren. Reservera redan från början en mapp för materialet som samlas in.
4. Uppgiften kan göras under en långseglats eller genom att utse tre fasta punkter som du besöker tre gånger per vecka. Du kan också utföra märket under ett sommarläger vid en havsstrand.

## Nödförstahjälpen



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan ge första hjälpen och se till att patienten får eftervård.

Följande åtta eller nio uppgifter utförs för specialmärket:

#### Basfärdigheter

1. Repetera hur man kallar på hjälp.
2. Öva hur man undersöker en patient.
3. Öva hur man lugnar ner en patient.
4. Öva att ge första hjälpen åt en som är medvetslös.
5. Lär dig hur man stoppar en stor blödning.
6. Lär dig att känna igen de vanligaste sjukdomsanfallen och hjälpa personer som fått ett sjukdomsanfall (De vanligaste sjukdomsanfallen är epilepsi, diabetes hjärninfarkt och hjärtattack).

7. Lär dig känna igen när chock hotar och hur chock kan förebyggas samt hur man sköter en chockpatient.

#### Verkställning

8. Delta i en första hjälpenövning.
9. Öva hjärt- och lungräddning. Denna uppgift är frivillig.

#### Tips och instruktioner

En stor del av nödförstahjälpen-märkets innehåll har behandlats redan en gång i samband med äventyrsscouternas aktiviteter. Repetera allt och arrangerade därefter en första hjälpenövning för hela laget tillsammans med övriga ledare eller med spejarscouter och explorerscouts. Övningen bör innehålla alla uppgifter som krävs för specialmärket.

Det allra viktigaste i en verklig nödsituation är att så snabbt som möjligt tillkalla hjälp. Människoliv kan räddas ifall alla dina äventyrsscouts kan och vågar ringa nödcentralen. Det näst viktigaste är att se till att en medvetslös persons luftvägar är öppna och att svänga personen i sidoläge. En person som är medvetslös blir snabbt livlös om luftvägarna är täpta.

Information för det här specialmärket hittar man bl.a. Finlands Röda kors bok Första hjälpen och i Ryggpåsen (äventyrs- och spejarscouternas färdighetsbok).

9. Låna en Anne-docka av Röda korset eller av Frivilliga Brandkåren. Det går också att köpa mini-Anne-dockor till exempel åt kåren.

## Orientering



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan använda karta och kompass och röra sig i närmiljön med kartans hjälp.

#### För märket görs följande åtta eller nio uppgifter:

1. Träna på att räkna ut verkliga sträckor i terrängen med hjälp av sträckor på kartor med olika skala.
2. Mät ut hur många stegpar du tar på en hundra meters sträcka på vägen och i skogen.
3. Lär dig eller repetera grundkartans karttecken.
4. Scouterna rör sig i allmänhet i skogen med hjälp av grundkarta eller orienteringskarta. Jämför dessa två karttypers karttecken.
5. Bekanta dig med symbolerna som används för kontrollangivelse.
6. Lär dig att orientera med karta och att ta ut kompassriktning.
7. Orientering kan man träna på många olika sätt. Delta i en linje-, kontroll-, solfjäders- eller vanlig orientering.
8. Delta i en orienteringstävling som ordnas av regionen, FiSSc eller FS, i en orienteringsförenings orienteringstillfälle på din hemort eller i ett liknande evenemang.
9. Valbar uppgift: Gör en miniatyrmodell av terrängen med hjälp av karta.

#### Tips och instruktioner

Orientering lär man sig i stort sett bara genom att orientera. Slösa inte bort alltför mycket tid på kårlokalen, utan ta er ut i terrängen. Öva teorin, såsom kontrollangivelser innan ni drar ut på orientering.

1. Kartan är en miniatyr av terrängen. Skalan berättar förmånskingsgraden. Därför är det bra att lära sig skalsystemet.
2. Med stegpar kan du beräkna den sträcka du avlagt. Mät upp både korta och längre sträckor så att du först mäter dem med stegpar och sedan kontrollerar deras längd till exempel med ett rep. Hur nära det rätta svaret kom du? Öva särskilt att mäta sträckor i varierande eller krävande terräng.
3. Gör ett memory- eller dominospel av karttecken.
5. Symboler som används för kontrollangivelse hittar du på internät med hjälp av sökordet kontrollangivelse.

På Finlands Orienteringsförbunds webbplats [www.ssl.fi](http://www.ssl.fi) finns en förteckning över symbolerna på finska.

7. Vid linjeorientering följer man en utmärkt rutt i terrängen. Då man stöter på en kontroll märker man ut den på kartan med hjälp av färgpenna och nål. För varje millimeter som man märkt ut kontrollen fel läggs en viss tid till till ens slutliga tid. Också på en kontrollbana är ruten utmärkt i terrängen, men lyckas man orientera längs stigar, diken och så vidare så blir ruten kortare.
8. På Finlands Orienteringsförbunds webbplats [www.ssl.fi](http://www.ssl.fi) hittar du en förteckning över orienteringsföreningarna i Finland. På föreningarnas egna sidor finns information om kommande tävlingar.
9. I sandlådan på gården går det bra att göra en miniatyrmodell. Grundkartor får man köpa i de flesta bokhandlar eller beställa från lantmäteribrå. Man hittar dem också på biblioteken. Orienteringskartor får man från den lokala orienteringsklubben. Mer information finns också på Lantmäteriverkets Kartplatsen, [www.kartapaikka.fi](http://www.kartapaikka.fi).

## Paddling



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan paddla kanot (kanadensare eller kajak) på ett säkert sätt under lätta förhållanden och känner till paddlingsutrustningen.

### Basfärdigheter

#### Alla uppgifter görs

1. Lär dig simma minst 200 m. oavbrutet.
2. Lär dig att använda en paddlingsflytväst och träna att simma i den.
3. Bekanta dig med kanotens flottoner och ösredskap.

#### Då det verkligen gäller

4. Lär dig att stiga i och ur kanoten på rätt sätt. Lär dig sätta på och ta av kapellet i en kajak.
5. Lär dig att fara ut på vattnet och att ta i land på rätt sätt från såväl naturstrand som brygga.
6. Lär dig olika paddeltag och hur man styr en kanot. Paddla längs med en utmärkt paddlingsbana.
7. Träna att kapsejsa med en kanot under kontrollerade förhållanden på grunt vatten eller i en simhall.
8. Deltag i en dagsutfärd med kanot.

## Tips och instruktioner

### Information om paddling hittar du bland annat på nätet och i böckerna:

- Långfärdsjakar av Karin Mentzing
- Havspaddling av Mikael Rosén

### och på finska i böckerna:

- Stefan Jönsson, Håkan Jernehov: Kajak : allt du behöver veta om havspaddling
  - Øystein Køhn, Harald Rishovd: Kajak : upplevelser och motion
6. Gör en paddlingsteknikbana längs med stranden vid en skyddad plats och öva olika sätt att paddla framåt och bakåt, svänga, paddla i sidled, stanna kanoten och svänga den på ställe. I en tvåmanskajak eller en kanadensare kan ni prova på att paddla turvis. Teknikbanan kan till exempel märkas ut med bojar.
  7. Prova på att kantra med kanoten, så behöver scouterna inte i onödan oroa sig för det. Ni behöver inte prova på att försöka komma i kanoten igen eftersom det är ganska krävande. Öva på grunt vatten, men se ändå till att vattnet är så djupt att scouterna inte kan skada sig under övningarna. Kom ihåg att se till säkerheten.

## Plåstret



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan ge första hjälp vid mindre skador och känner till kårens första hjälp utrustning.

### För märket görs följande tio uppgifter:

#### Basfärdigheter

1. Repetera skötseln av små sår, blåsor och skavsår.
2. Repetera första hjälpen vid ledsador.
3. Repetera första hjälpen vid näsblod.
4. Lär dig första hjälp vid olika graders brännskador och köldskador.
5. Bekanta dig med kårens första hjälpenmaterial (även båtens första hjälpenmaterial och deras specialegenskaper).

#### Då det verkligen gäller

6. Delta i tillverkningen av en bår och lär dig hur man använder den i terräng.
7. Lär dig första hjälpen vid orm- och insektbett.
8. Lär dig hur man tillfälligt spjälkar ett benbrott.
9. Lär dig transportera patienter med olika skador.
10. Delta i en övning i första hjälpen.

## Tips och instruktioner

Specialmärket lämpar sig bäst att göras i samband med väderstreckat Väster. En del av uppgifterna har redan tagits upp i samband med basprogrammet, men det kan löna sig att repetera dem i samband med specialmärket, om inte annars så i samband med första hjälpen övningen.

Öva handlande i olika nödsituationer, så att äventyrsscouten i en riktig nödsituation inte glömmer sina kunskaper utan kan hjälpa på rutin och kan hitta lösningar ifall något fattas ur första hjälpen utrustningen.

Information om första hjälpen finns i boken Första hjälpen (Finlands Röda Kors). På biblioteket hittar man böcker om första hjälpen. På Röda Korsets hemsida ([www.redcross.fi](http://www.redcross.fi)) kan man läsa om första hjälp. Skolans gymnastiklärare och sjukvårdare kan första hjälp och kan ge dig goda råd.

På hälsobiblioteket [www.terveyskirjasto.fi](http://www.terveyskirjasto.fi) (finskspråkig sida) finns första hjälpen anvisningar elektroniskt.

1. Öva användningen av plåster för blåsor och skötsel av små sår på fingrar, foten och handen.
2. Gå igenom första hjälpen för ledsador på fingrar, knän och vrist.
4. Brännskador

Brännskador delas på basen av svårighetsgrad in i tre klasser. Förutom graden av brännskada är också brännskadans storlek viktig.

Vid första gradens brännskada blir huden röd och öm. Första gradens brännskada kan man till exempel få om man bränner sig i solen. Skadan kräver vanligtvis ingen särskild vård. Det brända området hålls under rinnande kallt vatten i tio minuter. Vid behov kan man täcka skadan med ett rent förband.

Vid andra gradens brännskada skadas huden och blåsor uppstår. Skadan hålls under rinnande kallt vatten. Det är viktigt att skydda blåsorna så att de inte spricker och blir infekterade. Skadan täcks med salvkompress.

Vid tredje gradens brännskada förstörs huden och vävnaderna under den. Skadan kyls ned och patienten förs till en läkare för vidare vård. En tredje gradens brännskada är alltid allvarlig och kräver läkarvård. Brännskador som kräver eftervård är andra gradens brännskador som är större än handflatan, brännskador i ansiktet och på händer, alla tredje gradens brännskador, elbrännskador, brännskador i luftvägarna, brännskador hos barn och äldre.



## Köldskador

Köldskador uppstår fortast i kroppens mest utsatta delar (fingrar, tår, kinder, näsa och öron) så det lönar sig att skydda dem väl i kyla. Köldskador indelas i ytliga köldskador och djupa köldskador.

Ytliga köldskador känner man igen på att det sticker i huden. På huden uppstår en vit fläck och huden känns hård. Så småningom försvinner känslan från området. Huden värms upp till exempel genom att man trycker en varm hand mot området tills känslan och färgen återvänder till huden och huden börjar kännas mjuk igen. Det skadade området ska inte masseras; då kan skadan förvärras.

Vid djup köldskada skadas inte bara huden utan också vävnaderna därunder. Det skadade området är hårt och saknar känslan. Blåsor kan uppstå då området tinas upp. Det köldskadade området förblir skört. I värsta fall uppstår kallbrand. Skydda det skadade området mot köld och håll patienten varm eftersom han också kan lida av nedkylning. För patienten till en läkare.

### 6. Bårtävling

Båren ska byggas så att den skadade inte utsätts för onödigt smärta eller mer skada. Påminn laget om att man inte ska försöka flytta en patient om man misstänker att ryggraden är skadad. Lär äventyrsscouterna att snabbt bygga en bår i olika förhållanden. Dela in laget i par. Paret bygger var sin bår av kläder, rep eller annat som finns till hands. Med hjälp av båren bär paret ett tvättfat med vatten en viss sträcka så snabbt som möjligt utan att spillat ut vattnet.

8. En spricka i benet kan man vanligtvis inte se annat än på röntgenbilder. Små benbrott kan påminna om vrickning, men smärtan är vanligtvis värre. En person som har ett benbrott ska inte flyttas mer än nödvändigt. Lägg eller sätt patienten i en ställning som känns bekväm för honom. En medvetlös patient läggs i framstupa sidoläge. Eventuellt blodflöde stoppas. Vid öppet benbrott täcks såret med ett rent förband. För patienten till läkare för vidare vård.

**OBS!** I tätorter anländer hjälpen vanligtvis så snabbt att det inte lönar sig att börja försöka spjåla brottet. Ifall spjålning behövs ska spjälorna vara tillräckligt starka, till exempel plankor eller käppar. Den skadade extremiteten spjålas så att det inte går att röra på den. Spjälorna bör räckas över lederna på båda sidorna om brottet. En skada på smalbenet spjålas till exempel över vristen och knäet. Vid ett öppet benbrott bör man också se till att benpiporna inte skadas eller blir utsatta för smuts.

9. Ifall ni inte redan gått igenom hur man lägger en medvetlös patient i framstupa sidoläge; öva det i samband med specialmärket. Övriga ställningar som går igenom är åtminstone de som används för patienter med buksmärter, bröstsmärter eller andningssvårigheter.

### Vid sjukdomsfall:

- En patient med andningssvårigheter som är vid medvetnade stöds i halvsittande ställning så att det är lättare att andas.
  - En patient som har buksmärter och är vid medvetande läggs på rygg med knäna böjda så att magen är avslappnad.
  - En patient som har magsmärter och spyar läggs i framstupa sidoläge.
  - En patient som uppvisar symptom på chock läggs på rygg med benen upplyfta, ifall patientens övriga skador tillåter det.
  - En patient som skadat ryggen och är vid medvetande stöds helst i den ställning som han hittas. Ifall det inte är möjligt läggs han på rygg på ett stadigt underlag. Man bör dock så långt som möjligt undvika att flytta honom.
  - En medvetlös patient som andas läggs alltid i framstupa sidoläge oberoende av skada.
10. Be spejarscout, explorerscout eller roverscout om hjälp med övningen. Av vaselin, färskfolie och röd färg kan man avbilda andra gradens brännskador, genom att lägga till svart färg runt kanterna ser det ut som en tredje gradens brännskada. Genom att måla läppar, kinder och öron med vit och/eller blå färg kan man efterlikna symptom på hypotermi. Ketchup eller konstblod kan användas då man vill efterlikna blödningar.

## Första hjälpen föreställningar

1. Gruppen planerar och visar upp korta skådespel med en första hjälpsituation som tema. Efter skådespelet diskuterar laget om patrullen handlade rätt i situationen eller om de borde ha gjort något annorlunda.
2. Gruppen visar bara hur situationen uppstår. En äventyrsscout får näsblod, vrickar sin fot eller skär sig i fingret. Där stoppar kaptenen uppvisningen och så får de äventyrsscouten som fungerar som publik ge förhållningsorder. Patrullen kan antingen göra precis som publiken säger eller följa anvisningarna efter eget omdöme. Efter skådespelet diskuterar man hur man gick till väga och vad som kunde ha gjorts annorlunda.
3. Gruppen visar upp två olika skådespel över samma situation. I det ena skådespelet handlar man rätt och i det andra fel, dock inte alltför tydligt. Efter skådespelen diskuterar laget vad som var rätt och vad som var fel.

Efter övningarna funderar laget tillsammans på i vilka situationer olyckor kan hända, på hur man kan förebygga dem, hur man beter sig om det händer en olycka på utfärden och vilken första hjälpen utrustning man behöver med sig.



## Redaktören

Målsättningen med märket är att äventyrsscouten bekantar sig med olika artiklar och fotografier i tidningen och deltar i att planera och göra en patrull- eller kårtidning.

### För märket görs följande sex uppgifter:

#### Basfärdigheter

1. Bekanta dig med olika stilar att skriva i en tidning (t.ex. nyheter, intervjuer, referat, reportage, kåseri, ledare, serier) och hitta skillnader mellan dem.
2. Titta på bilder i tidningar och fundera över vad man vill säga med dem.

#### Då det verkligen gäller

3. Skriv olika artiklar om patrullens eller lagets utfärder eller om kårens evenemang.
4. Illustrera dina artiklar med fotografier som du tagit själv.
5. Öva ombrytning av en tidning.
6. Var med och gör en tidning.

### Tips och instruktioner

Du kan be om råd av kårtidningens redaktör eller av någon i till exempel Scoutpostens redaktion när du gör märket.

På biblioteket kan du få hjälp med att hitta olika slags artiklar.

- 3 och 6. Äventyrsscouterna kan alla skriva egna artiklar eller berättelser. Produktionen kan ni hänga upp på kårlokalens vägg eller skicka in till kårtidningen, Scoutposten eller Partio.
4. Diskutera upphovsrätter och den fotograferades rättigheter.

## Reparbete



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan slå knopar och kan använda kårens rep.

#### Basfärdigheter

1. Öva ett nytt sätt att kojla ett rep på.
2. Öva att tagla ett rep eller avsluta en repända på två olika sätt.

**Då det verkligen gäller**

3. Lär dig slå minst fem nya knopar och känn till deras användning.
4. Gör ett reparbete med en eller flera prydnadsknopar (t.ex. ampel, underlag, nyckelring, hängmatta, halsdukssölja).
5. Gör en repstege genom att t.ex. använda överhandsknop med ögla eller gör en anslagstavla med repfäste och repdekorationer för patrullen eller lägeranvändning.
6. Tillverka en livlina och öva att använda den i olika situationer.

**Tips och instruktioner**

1. Basprogramet för äventyrsscouterna lär ut ett sätt att kolla rep, lär dig ett annat sätt.
2. Det vanligaste sättet att avsluta en repända är att tagla den. Basprogramet lär ut enkel tagning. Målsättningen är att lära sig ytterligare två sätt. Man kan också göra en krona eller taljerepsknop. Rep gjorda av konstfäber kan man avsluta genom att bränna.
3. Det finns många olika böcker med knopar som du säkert hittar på närmaste bibliotek eller i en bokhandel.

- Olli Aulio: Suuri retkeilykirja
- Sune Berkman: Knopar och rep
- Des Pawson: Boken om knopar
- G. Budworth: Knopar och reparbeten

Basprogramet lär ut skotstek, dubbel skotstek (flaggknop), pålstek, dubbelt halvslag och sjömansknop. Bekanta er med knopar utöver dessa.

4. På biblioteket hittar du böcker om reparbeten och knopar.
5. Mellanrummet mellan stegpinnarna ska vara jämnt, ca 30–40 cm.
6. Det rep som du använder när du tillverkar en livlina ska vara 1,5–2 cm tjockt och ca 5 m långt. När du kastar livlina ska du stå med ena foten på livlinans ända. Livlinan ska samlas upp i handen så, att när du kastar den, glider den fritt ur handen. I den hand som du kastar bättre med håller du den ända som ska kastas. I den ändan fäster du en tyngd av något slag.

Specialmärket lämpar sig speciellt bra för sjöscouter och båtintresserade. Till havs behövs rep till många olika ändamål. Speciellt stort är detta behov på segelbåtar. Under seglatser behövs rep inte enbart till att förtöja och ankra båten utan också i riggen behövs rep. I själva verket får man inte en segelbåt att röra på sig utan rep. Därför är det viktigt att man kan använda rep på rätt sätt. Då man rör sig på vatten är det viktigt att repen alltid är i gott skick. Rep bör alltid vara redo att användas eftersom man på havet inte kan ta "time-out" på samma sätt som på land. Gamla och slitna rep bör således omedelbart bytas ut mot nya hållbara.

**Om tjockleken på rep:**

- Förtöjnings- och ankarlina på en mindre båt bör ha en diameter på 8–12 mm.
- Förtöjnings- och ankarlina på en större båt bör ha en diameter på 12–16 mm.
- Bogsertross bör vara i millimeter sju gånger så tjock som den bogserade båtens vikt är i ton.

**Scoutfärdighetstävling**

Målsättningen med märket är att äventyrsscouten deltar i en scoutfärdighetstävling ordnad av kåren eller regionen och att scouten vet hur man förbereder sig för en scoutfärdighetstävling.

**För märket görs följande fem uppgifter.**

1. Delta i en scoutfärdighetstävling.
2. Bekanta dig noggrant med tävlingens förhandsmaterial.
3. Gör en utrustningsförteckning inför tävlingen

tillsammans med dina lagkamrater. Planera och packa utrustningen på rätt sätt tillsammans.

4. Gå igenom utrustningslistan på nytt efter tävlingen och fundera på vad som var onödigt och vilken utrustning som fattades.
5. Gå, efter tävlingen, igenom de färdigheter ni inte kunde och förkovra er i dem.

**Tips och instruktioner**

1. Tävlingen kan vara den egna kårens, regionens eller förbundets eller ett samarbetsprojekt mellan flera kårer. I Scoutposten och på FiSScNät hittar du information om kommande tävlingar.
5. Öva orientering ensamma eller tillsammans. Delta till exempel i orienteringstävlingar på er hemort. Mer tips hittar ni under specialmärket Orientering.

**Seder och bruk**

Målsättningen med märket är att äventyrsscouten bekantar sig med folkloristik och lär sig något nytt om det förflutna.

Folkloristisk tråkigt? Verkligen inte! Märket är fyllt av rena rama roligheter.

Finländarnas gamla gudar är en häftig hop. Vi har Ahti, Tapio, Ilmatar och Hiisi. Skräckhistorierna och berättelserna kommer att få dina nackhår att resa sig.

Traditionella hantverk är givande, förutom att de är lätta att laga är de användbara. Vem skulle inte vilja kunna göra en säljpipa eller binda en bastukvast medan man promenerar till stranden?

För specialmärket utförs minst sex uppgifter ur två helheter:

**Hantverk****Välj minst två av följande uppgifter (1–4).**

1. Tillverka en säljpipa, en pipa av hundloka eller en harskramla.
2. Tillverka ett gammaldags pannband, en vattensköpa eller en bastukvast.
3. Knyt en stump av ett fisknät, spinn garn på en slända, bygg en vattenkvarn, gör en trefot eller väv en trasmatte.
4. Tillred någon traditionell maträtt, t.ex. ugnstost, fil, karelska piråger, eller barkbröd.

**Seder och bruk****Välj minst fyra av följande uppgifter (5–12).**

5. Bekanta dig med traditionell folkmusik eller ett instrument.
6. Bekanta dig med någon berättelse ur Kalevala och uppför den i form av dikt, sång, skådespel eller pantomim.
7. Besök ungdomsföreningen eller föreningshuset.
8. Ta reda på vilka olika gudar man trodde på förr i tiden och på vilka olika sätt man dyrkade dem för att få en god fångst.
9. Bekanta dig med väsen från folksagor och sägner (älvor, troll o.s.v.)
10. Utred varifrån din släkt härstammar och varifrån ditt efternamn kommer och gör ett släktträd med minst fyra släktled bakåt.
11. Sök gamla talesätt, och tag reda på hur de kommit till.
12. Samla trollformer och ramsor som botade sjukdomar, barnlöshet, gav god jaktlycka m.m.

**Tips och instruktioner**

- 1 och 3. Från biblioteken kan man låna böcker om gamla leksaker.
2. Genom att på internet söka med de finska sökorden lautanauha och pirtanauha hittar du information och tips.
4. Förutom att titta i kokböcker kan man hitta många tips på internet t.ex. på adressen [www.marthaforbundet.fi](http://www.marthaforbundet.fi).
5. Låna folkmusik på biblioteket och ordna ett skivråd.

6. Övriga källor förutom Kalevala:

- Stoltz, Lina: Kalevala berättad för alla åldrar
- Anders Larsson: Kalevala för lata
- Mauri Kunnas: Hundarnas Kalevala

7. Alla Finlands ungdomsföreningar och föreningshus finns listade på webbplatsen för Suomen Nuorisoseurojen liitto och Kalevan Nuorten liitto, [www.nuorisoseurat.fi](http://www.nuorisoseurat.fi)

8 och 9. På biblioteket kan man hitta många böcker om tomtar, troll, älvor och så vidare.

#### Boktips:

- **Viola Renvall:** Tio sagor om skogsfolket
- Bland tomtar och troll.
- (på finska) **Eero Ojanen:** Peikot, keijut ja haltijat: Suomalainen metsänväki (sagobok)
- (på finska) **Mervi Koski:** Suomalaisia haltijoita ja taruolentoja (faktabok med berättelser)
- 12. Sök trollformler och ramsor på nätet, eller läs t.ex Åsa Linds bok Abrakadabra : magiska mästare, mystiska krafter och mäktiga ord

## Signalisten



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten känner till olika sätt att signalera.

#### För märket görs minst sex av följande sju uppgifter:

1. Hitta tillsammans med patrullen eller laget på ett eget hemligt språk eller chifferingssystem och skicka med hjälp av det meddelanden till varandra.
2. Bekanta dig med teckenspråket och lär dig teckna ditt eget namn.
3. Lär dig morse-alfabetet. Sänd och tag emot ett morsemeddelande med summer, visselpipa eller lampa.
4. Bekanta dig med internationella nödsignaler på land och till sjöss och lär dig använda dem.
5. Bekanta dig med internationella signaler till flygplan från marken och lär dig använda dem.
6. Lär dig de vanligaste signalflaggorna samt hur man använder dem. Sänd och ta emot ett meddelande med hjälp av dem.
7. Lär dig använda mobiltelefonen i olika situationer. Träna telefonvett.

#### Tips och instruktioner

1. Chiffer kan till exempel vara text skriven baklänges, stavelserna baklänges, varannan bokstav överflödig, bokstäverna sifferkodade, bilder eller morse.
2. Mer information hittar ni på Finlands Dövas Förbunds webbplats [www.kl-deaf.fi/sv-FI/](http://www.kl-deaf.fi/sv-FI/).
- Sänd och tag emot ett meddelande med radiotelefon genom att använda det svenskspråkiga bokstaveringsalfabetet.
3. Morsealfabetet hittar du enkelt på internet med sökordet morsealfabetet.
4. Internationella nödsignaler hittar du bl.a. i Olla Aulios Suuri Retkeilykirja och på internet. Nödsignaler som används till sjöss hittar du under aktiviteten Nödsignaler till sjöss.
5. För att lära sig märkena kan man spela bingo med dem så att äventyrsscouterna ritar in märkena i ett rutsystem och kaptenen ropar deras namn, eller tvärtom. Signalerna som används för att signalera till flygplan finns bland annat i Suuri retkeilykirja (på finska).
6. Genom att söka på internet med sökordet signalflaggor hittar du information om signalflaggor och hur man använder dem.

Information på finska finns också i Olli Aulios Suuri retkeilykirja.

7. Du kan till exempel: anmäla dig till ett scoutevenemang per telefon eller per telefon meddela din kapten att du blivit sjuk och inte kan delta i mötet. Beställ pizza åt patrullen eller åt laget. Ta reda på buss- eller tågtdatabeller inför lagets utfärd.

Mer info om mobiltelefonetikett på Älä kailota -sidorna.

<http://www.alakailota.fi/mobiletiketten.html>

## Simning



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan simma 200 meter frisim, känner till olika simsätt, kan dyka, hoppa i vattnet, flyta och klä på sig en flytväst på rätt sätt.

#### Den första uppgiften är obligatorisk. Därtill väljs minst åtta av de följande uppgifterna (2-13).

1. Välj ett sim-par. och kom tillsammans med laget överens om säkerhetsregler för simning.
2. Simma 50 meter frisim.
3. Prova olika simsätt t.ex. bröstsim och ryggsim.
4. Simma 200 meter i ett sträck.
5. Öva dykning.
6. Simma 25 meter och prova dyka under tiden. Målsättningen är att scouten klarar av att dyka 10 meter i ett sträck.
7. Flyt på rygg minst en minut.
8. Hoppa i vattnet med fötterna före i simhall eller på ett ställe där du känner till vattnet du hoppar i.
9. Öva dig att klä på flytvästen på rätt sätt både på land och i vatten.
10. Prova att simma med kläderna på och prova klä av dig i vattnet.
11. Öva dig att transportera en flytande människa i vattnet.
12. Öva olika räddningssätt, med och utan flytetyg.
13. Lär dig känna igen badvatten som är förorenat av till exempel olja eller cyanobakterier.

#### Tips och instruktioner

Uppgifterna 1-7 utförs lämpligen i simhall. I många simhallar är det tillåtet att till exempel simma klädsim ifall man ber om lov på förhand. Fråga simhallspersonalen om ni kan få låna redskap för räddning. Om ni utför uppgifterna någon annanstans än i simhallen är det viktigt att simma längs med stranden samt att kolla botten och djup innan man börjar utföra uppgifterna.

Äventyrsscouten med rör i öronen kan kanske inte göra detta märke. Diskutera saken med föräldrarna.

3. Bröst- och ryggsim: med hjälp av ett simbräde kan simmaren bättre koncentrera sig till exempel på bara sparkar. Simhallar lånar ofta gärna ut hjälpmedel.
5. Dykning: Öva dykning till exempel genom att plocka upp föremål från olika djup. Kom ihåg att det kan finnas äventyrsscouten som är rädda för att få huvudet under vattnet och att det med dem kan löna sig att börja med kortare och enklare övningar.
7. Flytande: Börja med att stöda den som flyter genom att hålla i axlarna. Anefter stöder man mindre och mindre tills personen till slut flyter av sig själv.

Sök tips på bland annat Finlands Simundervisnings- och Livräddningsförbunds webbplats ([www.suh.fi](http://www.suh.fi), material finns också på svenska) och på ja Finska Simförbundets webbplats ([www.uimaliitto.fi](http://www.uimaliitto.fi), sidorna är på finska).

## Sjöspecialmärke I



**Detta specialmärke lämpar sig att göras i samband med väderstrecket Norr. Välj minst sex av följande åtta uppgifter (1-8):**

1. Öva att sätta fast en fendert och att förtöja en båt.
2. Öva att läsa hastigheten från loggen, utläsa vattnets djup från ekolodet samt vindens riktning och styrka från vindmätaren eller vindindex.
3. Öva att använda toaletten på kårens båt.
4. Städa undan i båten efter en seglats.
5. Hjälp till att vika ihop seglen efter en seglats och delta i skötseln av seglen.
6. Jag känner till säkerhetsutrustningen, dess plats och grunderna i dess användning på kårens båt.
7. Jag kan använda båtens pentry (alltså dess kök).
8. Jag fungerar som besättningsmedlem under en hamnmanöver.

### Tips och instruktioner:

1. Tävla i festsättningen på däck antingen turvis eller sida vid sida.
2. Beroende på mätarens modell kan man lära sig grundskärmens framtagnings. Ni kan använda användarmanualen som hjälpmedel.
3. Instruktioner åt kaptenen: Följ avisningarna för båtens toalett. Framhäv saker som är viktiga för säkerhetens skull, till exempel om ventilen måste lämnas stängd för att undvika översvämning.
4. Dela på arbetet så att alla i patrullen eller laget får en tillräckligt utmanande uppgift.
5. Ni kan tävla om vem som snabbast (och rätt) viker seglen.
6. För att repetera säkerhetsutrustningen kan ni i ett senare skede hålla frågesport om utrustningen och dess användning.
7. Koka kaffe och te som ni bjuder åt besättningen. Det är även bra att få fungera som hjälpkock.

## Sjöspecialmärke II



**Detta färdighetsmärke utförs under Söder- väderstreckets gång och innehåller minst sex av följande nio uppgifter:**

1. Delta i navigering under dagtid.
2. Lär dig använda säkerhetssele på båten.
3. Lär dig uppskatta vindens styrka.
4. Bekanta dig med sjöfartens historia till exempel genom att besöka ett sjömuseum eller annan sjöfartshistoriskt betydande plats.
5. Lär dig om skeppstraditioner.
6. Lär dig en sjöscoutsång.
7. Lär känna segelbåtens och riggens delar.
8. Lär dig stanna kårens båts motor eller sätta den på fritt läge.
9. Bekanta dig med Östersjöns eller insjöarnas situation och faktorer som påverkar dem.

## Tips och instruktioner

1. Uppgiften kan utföras under ett vanligt seglingsskift. Den som navigerar kan ge scouterna i uppgift att söka upp de platser som behöver fås fram.
2. Öva att sätta på och använda selen i olika väderförhållanden.
3. Ha en riktig vindmätare till hands som kan berätta den verkliga vindstyrkan när ni övar att uppskatta vindstyrkan.
4. Det finns många museer som är värda ett besök, och med en guide blir besöket som ett verkligt kliv i historien. Information om museer finns på [www.museot.fi](http://www.museot.fi)
5. Hitta på en liten historia för varje del för att få delarna att fastna bättre i minnet.
6. Det finns mycket material om Östersjöns välmående på nätet. Ett alternativ är även att delta i scoutigt program som behandlar Östersjöns situation.

## Sjöspecialmärke III



**Detta färdighetsmärke utförs under väst- väderstreckets gång och innehåller minst sex av följande sju uppgifter:**

1. Lär dig fylla på vatten och bränsle.
2. Delta i höst- och vårsanering av kårens båt.
3. Delta i en långfärd som är längre än ett veckoslut.
4. Lär känna de vanligaste sjötermerna.
5. Skriv en artikel om segling i kårens tidning eller nätsida.
6. Lär känna till fem sjöfåglar, fem fiskar och fem växter.
7. Lär dig krysskoda förseglet.

### Tips och instruktioner

2. Det är bra att ge uppgifter enligt kunskapsnivå. Förklara varför olika saneringar görs på båten.
3. För äventyrsscout är det bra att ha tillräckligt med aktivitet och att planera ruten så att det finns mycket intressanta saker att se och göra på vägen.
4. Visa en sketch vid lägerbålet där så många sjötermer som möjligt används.
6. Uppgiften kan utföras individuellt eller i kåren. För dagbok om vad som iakttagits. Mer information finns i till exempel Lars Jonssons bok: fåglarna i naturen – serien.

## Sjöspecialmärke IV



**Detta färdighetsmärke utförs under väderstrecket Öster och innehåller minst sex av följande sju uppgifter:**

1. Bekanta dig med båtens radioutrustning och med nödsignalens struktur.
2. Lär dig de vanligaste dags-, ljud- och ljussignaler samt signalflaggorna.
3. Lär känna vilka åtgärder som ska göras då storm närmar sig på havet.
4. Lär dig hur man sköter vaktturnerna och slår glas.



5. Jag kan använda en septitank och känner till avfallens samlingspunkter.
6. Delta i att reva segel.
7. Delta i båtmotorns dagliga kontroll.

### Tips och instruktioner

1. Öva i praktiken och gärna genom att konversera med en annan scoutbåt. Kom ändå ihåg att nödsignalen inte får övas!!
2. Öva att signalera åt en annan scoutbåt.
3. Öva åtgärderna i praktiken.
4. Öva glasslagningsrytmen med något instrument till exempel på båten då ni seglar.
5. Jag vet hur man kan minska på mängden avfall. Töm septitanken rätt på en tömningsstation.
6. Öva först i svag vind för att lära dig tekniken och därefter kan samma sak göras i lite hårdare vind. Följ med hur båten reagerar då storen revas.
7. Fungera enligt båtens order. Vad kan hända om den dagliga granskningen glöms bort och varför granskar man motorn?

### Skeppskocken



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten hjälper till med matlagningen under en veckoslutsseglats och bekantar sig med båtens pentry. Märket avläggs av en person som tillhör båtens befäl eller skeppskocken.

#### För specialmärket utförs följande sju uppgifter:

##### Basfärdigheter

1. Bekanta dig med pentryt och ta reda på var man förvarar redskap för matlagning.
2. Känn till hur man använder och underhåller kylanordningen, spisen och ugnen.
3. Känn till riskerna med olika bränslen (bl.a. gas, lyspetroleum och sprit) i pentryt. Lär dig hur man släcker bränslebränder.
4. Lär dig byta gasflaska eller att fylla på bränsle i köket.

##### Då det verkligen gäller

5. Var med och gör morgonmål, två varma mål mat och kvällsmål.
6. Servera maten.
7. Diska efter måltid och städa matbordet och pentryt.

### Skidning



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten bekantar sig med traditionell och fri skidstil och deltar i en skidutfärd.

#### Följande sex uppgifter utförs:

##### Basfärdigheter

1. Bekanta dig med olika vallor och valla dina skidor för en skidutfärd.
2. Ta reda på vad det är för skillnad i utrustningen i fri och traditionell åkning och i terrängskidåkning.
3. Ta reda på var din orts permanenta skidspår finns.
4. Träna olika tekniker i att åka utförs, stiga uppförsbacke, göra vändningar och åka slalom.

##### Då det verkligen gäller

5. Var med och arrangera en längdtävling i utförsåkning och undersök på vilket sätt skidåkarens vikt, skidor, vallning och kroppsställning påverkar resultatet.

6. Delta i planeringen och arrangerandet av en ca 10 kilometer lång skidutfärd.

### Tips och instruktioner

Material om skidning hittas lätt på biblioteket och på internet. De lokala skidklubbarna svarar säkert gärna på era frågor.

1. Sportaffärernas försäljare vet mycket om skidvalla. Om du ber dem, berättar de gärna om när och hur man ska använda dem. Instruktioner hittar du också lätt på internet genom att söka på vallning. Vallning och övrigt underhåll av skidutrustning är bra att sköta på kärlokalen i god tid före skidsäsongens start.
2. Vad är det för skillnad i utrustningen för traditionell stil och fri stil? Använder scouterna mer vanliga skidor än terrängskidor och i så fall varför? Prova på skidning t.ex. som skidstafett om inte alla har egen utrustning.
3. De lokala skidklubbarna och kommunen kan ge information om lokala skidspår. Skidklubbarna hittar man på webbplatserna för Finlands Svenska Skidförbund FSS r.f. ([www.fss.idrott.fi](http://www.fss.idrott.fi)) eller Suomen hiihtoliitto ([www.hiitoliitto.fi](http://www.hiitoliitto.fi)).
4. Om du inte själv kan, be om hjälp av någon som behärskar de olika skidstilarna; ut i snön och försök!
5. För längdtävling i utförsåkning behövs en nedförsbacke och ett färdigt spår. Starten sker utan startfart och stavar får ej användas under åket. Märk ut stopplinje för var och en och jämför resultaten.
6. Fundera ut en lämplig rutt och ett intressant mål. Packa med varm dryck och matsäck, karta, sittunderlag och eventuellt varmare kläder för pauser. Om möjligt kan ni prova på olika stilar och tekniker under skidutfärden.

### Skogsvaktaren



Instruktionerna för specialmärket finns enbart på finska. Instruktionerna hittas på [ohjelma.partio.fi](http://ohjelma.partio.fi). De svenskspråkiga instruktionerna läggs in på [www.scout.fi](http://www.scout.fi) då de är klara.

### Snickaren



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten utvecklar sin fingerfärdighet genom att snickra ett bruksföremål, känner till vilka verktyg som behövs och kan använda dem.

#### Välj minst tre av följande uppgifter (1-7).

1. Gör en fotoram i trä eller en och dekorera den genom att bränna eller snida in ett mönster.
2. Tillverka olika fågelholkar tillsammans med patrullen eller laget.
3. Planera och tillverka en förvaringskista eller transportlåda tillsammans med patrullen eller laget.
4. Tillverka en lägerpall eller isdubbar.
5. Var med och tillverka en serie stänger till ett vintertält.
6. Tillverka en tallrik, en skål eller ett annat kärl av trä.
7. Gör en djävulsknut med minst sex delar.
8. Gör ett smycke eller ett prydnadsföremål av trä eller fanér.

### Tips och instruktioner

Bland nattuppgifterna på scoutfärdighetstävlingar hittar man många konstruktionsuppgifter som kan göras istället för vilken som helst av ovanstående uppgifter, eller användas som anvisningar till någon av dem. Du kan fråga efter uppgifterna på scoutkansliet eller av FiSSc:s programgrupp.

1. Instruktioner för hur man gör en träsked finns bland annat i N. Coranders bok Vildmarksteknik del 1.
2. Instruktioner och mått för fågelholkar på internet.
3. God snickarkonst märks på fina fogar på kistans sidor och botten. Det är även skäl att fästa lås och gångjärn omsorgsfullt, och att sätta egen prägel på kistan med dekorationer.
4. Sitsen på lägerpallen kan man göra av läder eller av segeltyg. För att känna igen din egen pall kan du märka den t.ex. genom bränning eller ingravering. Instruktioner hittar du bland annat i Olli Aulios Suuri retkeilykirja.
7. I Markku Asuntas bok Pajupillistä Pikisirkkaan finns instruktioner för hur man gör en djävulsknut (pirunnyrkki) och dessutom många andra träarbeten som passar för barn i äventyrsscoutåldern.
8. Smyckestillverkning börjar med noggrann planering. Det kan löna sig att börja med ett hänge. Lådersnöre eller vaxad bomullstråd passar bra som band för ett hals- eller armband. Ifall du inte kommer på hur ditt hänge ska se ut kan du söka inspiration i olika geometriska former, eller i naturens former, till exempel trädens löv. Börja med en enkel modell med få detaljer. Kom också ihåg att planera hur hängets ska fästas i bandet.

Träslag som lämpar sig för smyckestillverkning är i första hand lövträd. Prova till exempel björk, rönn, ek eller äppelträd. Ifall det på er hemort finns en trävaruhandel på orten kan ni gå och be om restbitar. Ni behöver ju inte mycket material och kan därför få det billigt. Teak används ofta som förpackningsmaterial och kan återanvändas vid smyckestillverkning. Ni kan också prova på att göra smycken av fanér.

När planen är färdig säger du till en lämpligt stor och tjock träbit. Du behöver en vass och fintandad såg, till exempel en japansk såg. Kom ihåg att lämna utrymme för bearbetning. Skissa smycket på träbiten. Ifall du vill ha ett hål i mitten av smycket eller behöver ett hål för fästsättning kan det löna sig att börja med att borra hålet. Säg sedan ut smycket med en figursåg. Använd klämmare för att hålla smycket på plats medan du sågar.

När du sågat loss smycket kan du ännu bearbeta det med en slidkniv eller en hobbykniv. När du har fått fram den form du önskar kan du ännu finslipa ytan med sandpapper. Börja med ett grövre sandpapper och övergå sedan till ett finare. Slipa alltid längsmed trädets fibrer, annars kan repor uppkomma. Av faner kan du göra ett slipningsunderlag genom att limma eller nita fast en bit sandpapper i fanerskivan och sedan slipa smycket mot underlaget. Det färdiga smycket kan betsas eller vaxas, till exempel med bivax, för att hålla bättre. Smyckestillverkarens arbetsredskap:

- en vass, fintandad, såg (t.ex. en japansk såg)
- en figursåg
- en borrarväng och tunna borrarbett
- slidkniv
- hobbykniv
- små stämjärn
- trästickor som hjälpmedel vid slipning av små detaljer
- träklämmor
- olika grova sandpapper (80 - 120)
- ytbehandlingsmedel

#### Böcker:

- Barnens egen snickarbok av Berndt Sundsten och Jan Jäger.

#### Böcker på finska:

- **Markku Asunta:** Pajupillistä Pikisirkkaan. 52 traditionella leksaker i trä
- **Øystein KØhn:** Vuoleminen: puukko työkaluna. Innehåller bl.a. instruktioner för kåsa, sälppipa och pilbåge.
- **Frank Egholm:** Opetellaan veistämään perinnelelujä puukolla; lätta och bra instruktioner för täljning
- **Laila Eriksen:** Meidän perhe nikkaroi och Hauskoja puutoita koko perheelle
- **Outi-Kristiina Hännikäinen:** Sahalla ja siveltimellä

## Språkgeniet



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten lär sig ett nytt språk och bekantar sig med människor som talar språket och med deras kultur.

### För specialmärket utförs följande sju eller åtta uppgifter:

1. Välj ett språk som du inte läst tidigare.
2. Ta reda på hur mycket man talar det språk som du valt ute i världen, i vilka länder och kulturer man talar språket och språkets ställning i dessa länder (Minoritets- eller majoritetsspråk? Får man undervisning i språket i skolan?).
3. Lär dig alfabetet och att räkna från ett till tio.
4. Lär dig tjugo vanliga ord och de viktigaste uttrycken (att hälsa, att presentera dig, att tacka, att ta farväl).
5. Lär dig scouttermer på det språk du valt.

### Välj minst två av följande uppgifter (6-8):

6. Bekanta dig med de människornas traditioner (seder, fester, religion, musik, konst) som talar det språk du valt.
7. Lär dig en lek eller en sång på det språk som du valt.
8. Läs barnböcker eller se på tv-program på det språk du valt.

### Tips och instruktioner

Du kan använda memoryspel som hjälp när du ska lära dig ett främmande språk. På biblioteket hittar du språkkassetter och böcker på många olika språk.

Utred möjligheten att tillsammans med den närmaste finskspråkiga kåren arrangera ett gemensamt möte för äventyrsscouterna. Lek finskspråkiga lekar och sjung scoutsånger på finska, bekanta er med den finskspråkiga färdighetsboken; Reppu.

5. scoutterminologi finns på [wiki.partio.net](http://wiki.partio.net) och på webbplatsen <http://dict.partio.net/>

## Stadsliv



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten ska bekanta sig med naturen i stadsmiljön.

För specialmärket utförs alla tio uppgifter.

### Basfärdigheter

1. Jämför hur det är att bo i staden och på landet.
2. Fundera på vilka för- och nackdelar stadslivet erbjuder olika djur.
3. Bekanta dig med stadens ordningsregler gällande keldjur.
4. Fundera tillsammans över vilka saker i ert närområde som ni uppskattar mest/minst.

### Då det verkligen gäller

5. Samla ett herbarium, som innehåller minst 10 olika löv från träd som växer i tätorter och minst 10 andra vilda växter.
6. Observera minst 10 fåglar, som lever i närheten av stadens bostadsområden och hitta minst 10 andra vilda djur eller insekter.
7. Undersök insekter som du hittat med förstöringsglas och mikroskop. Använd facklitteratur som hjälpmedel.
8. Bekanta dig med något av stadens skyddsobjekt.
9. Delta i städning av stadens omgivning.
10. Ta reda på vilka utfärdsmål och lägerområden det finns i staden. Besök ett av dem.

## Tips och instruktioner

Använd er av naturböcker som till exempel Ingvar Nordins bok Ut i naturen - 600 svenska växter och djur i färg.

2. T.ex. föda och skydd, livsmiljö och beteende, husdjur, saknaden av naturliga fiender, skräp och gifter.
  3. Ordningsslagen
  4. Var och en kan nämna den plats man uppskattar mest och minst. Vad tycker alla andra? Vad påverkar trivsel (oljud, förorening, lukt, smuts, arkitektur m.m.)?
  5. Målet är att hitta växter som ihärdigt växer i den karga stadsmiljön. Glöm således alla planterade blommor och andra växter på bakgården. Vilda blommor hittar man på närbelägna ängar eller i parker, men även hemma på gården. Fridlysta växter plockar man inte utan tar ett fotografi eller gör en skiss av dem.
- Herbariet kan även göras som en tavla eller som ett memoryspel.
  - Instruktioner för hur du bygger en växtpress och gör ett herbarium hittar du till exempel genom att på internet söka med sökorden växtpress och herbarium
  - 6. Bästa tiden för att få syn på fåglar är antingen sent på kvällen eller tidigt på morgonen. Det lönar sig att ta med en kikare, fågelbok och matsäck. Gå in på hemsidan för BirdLife Suomi (<http://www.birdlife.fi>) eller Natur och Miljö, <http://www.naturochmiljo.fi> Mikroskop kan man låna från kommunens ungdomsbyrå eller från skolan.
  - 7. **Bengt-Olof Landin:** Insekter (Naturserien, Prisma)
  - **Lars-Henrik Olsen:** Smådjur i skogen, Smådjur i sjö och å (Naturserien, Prisma)
  - **Michael Chinery:** Europas insekter (Albert Bonniers förlag)
  - på finska: Otava: Ötökät Suomen luonnossa.

## Sång och lek



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan sjunga och leka för olika tillfällen.

Välj minst tre uppgifter ur båda undergrupperna, Sång och Lekar.

### Sång

1. Sjung scoutiga sånger och utöka din repertoar med minst två nya scoutsånger.
2. Lär dig minst två sånglekar.
3. Delta i ett sånguppförande eller en show eller i en gudstjänstkör.
4. Skriv en ny text till en bekant scoutsång och uppför den.

### Lekar

5. Lek två nata- eller blindbockslekar.
6. Lek två kast- eller bollekar.
7. Lek två stafettlekar.
8. Lek två terränglekar (t.ex. tio stickor på ett bräde, flaggrov).

## Tips och instruktioner

- [www.lekar.nu](http://www.lekar.nu)
- Scoutsångboken
- häftet Miljölekar (fås på scoutkansliet)
- häftet Snygg Savann (fås på scoutkansliet)

### Böcker på finska:

- **Mysi Lahtinen:** Kymmenen tikkua laudalla
- **Pia Mäkinen:** Ollaanko kirkkistä
- **Ulla Piela:** Lähtisitkö Leikkiin?; perinneleikkejä
- **Olli Aulio:** Suuri leikkikirja;
- Espoon partiotukis publikation OEK:n laulukirja.

På biblioteket finns det många sång- och lekböcker att låna.

## Utfärdskocken



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten prövar på olika sätt att laga mat på en utfärd och fungera som kockhjälp under utfärden.

### För märket görs följande sex uppgifter:

1. Delta i planeringen av matsedeln för en patrull- eller lagutfärd. Skaffa tillsammans de ingredienser som ni behöver.
2. Tillred en huvudrätt över öppen eld.
3. Baka bröd över öppen eld.
4. Tillred utfärdsmat över öppen eld
5. Prova på att laga mat utan kokkärl, till exempel tarzanbiff, flamlax, fisk på pinne, rövarstek, ägg på pinne, halstring med egenhändigt gjort halster.
6. Behandla det avfall som uppstått vid matlagningen ekologiskt.

## Tips och instruktioner

För matlagning behövs en ordentlig glöd. I lågor bränns maten lätt vid. Bäst glöd får man av björkved. Som biprodukt till glöden blir det aska i kanterna av hårdan. I den kan man tillreda till exempel potatis, lök eller ägg, antingen inslagna i folie eller som sådana.

1. Recept och tips kan man hitta på nätet eller till exempel i följande böcker:

- **Nalle Corander:** Vildmarksteknik häftet Utfärdsmat (fås på scoutkansliet)
- **Olli Aulio:** Suuri retkeilykirja (på finska)
- **Anita Forsell:** Friluftsmat

### Kom ihåg att beakta matallergier och specialdieter.

2. Olika typer av kokeldar finns beskrivna bland annat i Olli Aulios bok Suuri retkeilykirja och i Nalle Coranders bok Vildmarksteknik.
3. Här är några recept på bröd som kan bakas vid eld, på en het sten eller i stekpanna, eller på ett stormkök. Du kan blanda de torra ingredienserna i en påse och tillsätta vatten. Blanda degen inne i påsen. Spara lite mjöl för bearbetning av degen. Bröden kan stekas utan fett, men du kan använda fett eller mjöl vid stekningen ifall du vill.

### Bröd utan jäst

- 3 dl kornmjöl
- 3 dl rågmjöl
- 2,5 dl vatten
- 1 tsk havssalt

### Glödbrod

- 0,5 kg majsmjöl
- 0,5 l hett vatten
- 1 tsk salt

Av följande recept blir det 6-7 bröd. Du kan också blanda i till exempel nötter enligt smak. Bakpulvret kan bytas ut mot jäst, men bakpulver är enklare och snabbare. Jästdagar lyckas inte alltid i terrängen.

- 9 dl vetemjöl
- 2 dl grahamsmjöl
- 3 dl rågmjöl
- 3 msk bakpulver
- 1 msk salt
- 6 dl vatten eller mjölk

**Tortilla**

- 3,5 dl majsmjöl
- 0,5 dl vetemjöl
- 2 tsk bakpulver
- 1 dl varmt vatten

Blanda ihop alla ingredienserna. Låt stå i en halv timme. Kavla ut till 3 mm tjocka plättar. Stek vid elden på en het sten eller i stekpanna. Fyll med salta delikatesser. (Heinimäki, Yli-Uotila, Repo: Nuotiokirja)

4. Chokladbananen är den klassiska efterrätten på en utfärd. Skär upp ett snitt i bananen och stick ned chokladbitar i snittet. Grädda bananerna invid elden tills chokladen smultit. Du kan ha bananerna i folie, men ifall du ser efter bananerna så fungerar det också utan. På samma sätt kan du tillreda chokladpersikor, -nektariner eller -päron. Dela frukten, ta bort kärnor eller kärnhus, lägg i några bitar choklad och grädda vid elden.

Karamelläppel: Skär sylriga äppel (t.ex. granny smith) i ca 1 cm tjocka klyftor. Hetta upp en klick fett i en stekpanna, och stek äppelklyftorna, några åt gången, i fettet tills de mjuknat. Strö på 1-2 msk farinsocker per äppel och rör om tills sockret smultigt och äpplena har fått ett karamellskal. Ät som sådana eller med vispad vaniljsås. Ifall ni inte har farinsocker duger också vanligt socker. Ni kan också doppa de stekta äppelklyftorna i en kanelsockerblandning. Detta recept fungerar också med bananer, päron eller andra frukter. Tillsammans med glass blir det verkligen gott.

**Ingredienser per portion:**

- 1 äpple
- 1-2 msk farinsocker
- 1 msk smör eller margarin
- (vispad vaniljsås eller glass)

*Äppelreceptet är taget ur Sanni Luomahaaras bok Korsun keittokirja.*

5. Instruktioner finns bland annat i Olli Aulios Suuri Retkeilykirja (finsk bok).
6. Använd så miljövänliga produkter som möjligt vid matlagningen. Undvik folie vid glödstekning, använd lokala produkter och ekoprodukter. Välj råvaror som är miljövänligt förpackade.

Se även Finlands Svenska Scouter r.f.s, "Lägerkockens ABC".

**Utvecklingssamarbete**

Målsättningen med märket är att äventyrsscouten vet vad som menas med utvecklingssamarbete och funderar över hur man kan öka samarbetet och vänskapen mellan i- och u-länder.

**För specialmärket utförs sammanlagt åtta uppgifter.****Basfärdigheter (alla uppgifter utförs)**

1. Ta reda på vad orden utvecklingssamarbete och utvecklingsland betyder.
2. Ta reda på vad som menas med Rejäl handels varor och bekanta dig med närbutikens utbud.
3. Jämför levnadsförhållandena för invånarna i u- och i-land i fråga om mat, vatten, arbete och demokratiska och mänskliga rättigheter.

**Då det verkligen gäller****Välj minst fem av följande uppgifter (4-13):**

4. Gör en utfärd eller något annat evenemang med patrullen där ni använder så mycket som möjligt av Rejäl handels produkter. Gör t.ex. Rejäl handels chokladbananer.
5. Gör Rejäl handels produkter kända i er kår.
6. Delta med sparbössa som insamlare på FRK:s hungerdagsinsamling, gemensamt ansvar insamlingen, Unicefs törstdags insamling eller någon annan insamling och ta reda på

målet med insamlingen och vart de insamlade medlen ska gå.

7. Samla in gamla kläder, skolmaterial etc. och ge dem till någon organisations insamling. Ta reda på vad som händer med det insamlade materialet.
8. Bjud in någon finländare som arbetat i ett u-land eller en person som kommer från ett u-land, för att berätta om hur det är att leva i ett u-land.
9. Bekanta dig med u-ländernas vatten- och matsituation och försök att leva en dag på samma mängd vatten som man lever på i genomsnitt i ett u-land.
10. Tillverka tillsammans i patrullen eller laget en Anna och Toivo docka som Unicef får adoptera. Sy eller sticka lappar enligt instruktionerna för Vaaka ry:s lapptäckesprojekt, som sänder varma lapptäcken runt omkring i världen.
11. Delta i ett utvecklingssamarbete som ordnas av scouterna eller någon annan organisation.
12. Om kåren har ett fadderbarn eller brevvänner från något avlängset scoutland (t.ex. Nepal, Senegal eller Gambia), bekanta dig med det landets scoutverksamhet och skriv till fadderbarnet eller brevvännen.
13. Fördjupa dig i ett u-land och dess kultur (seder och bruk, religion, musik, traditioner).

**Tips och instruktioner**

4. Mera uppgifter om Rejäl handel hittar du på hemsidan [www.reilukauppa.fi](http://www.reilukauppa.fi). Gör ett kollage för kårlokals anslagstavla över rejäl handels broschyrer, skisser ni ritat, bilder ni klippt från tidningar m.m. Recept på Rejäl handel chokladbanan: Reservera en Rejäl handel banan och en rad Rejäl handel choklad per patrullmedlem. Skär ett snitt längs med bananen och tryck ner chokladen så djupt som möjligt. Linda in bananen i folio och grädda den i ugn eller på öppen eld tills chokladen börjar smälta och bananen blir mjuk. Ät den som sådan eller med t.ex. glass.
5. Bjud kårens ledare på Rejäl kaffebjudning eller föräldrarna på Rejäl te kväll. Ni kan även arrangera en Rejäl kaffe- och tesmakning, där ni doftar och smakar på olika Rejäl handel kaffe och te sorter.
6. Ge en annorlunda julgåva t.ex. via Kyrkans Utlandshjälp eller genom att köpa FN-förbundets Blå produkter. Byt inte namnlösa gåvor på julfesten utan skänk gåvorna t.ex. till ett barnhem. Kom ihåg att märka gåvorna enligt deras innehåll, t.ex. färgkriter kan märkas med texten "till en 10-årig flicka".
7. Åtminstone UFF ([www.uff.fi](http://www.uff.fi)), Missionstorgen ([www.fida.info](http://www.fida.info)) och Emmaus ([www.emmaushelsinki.fi](http://www.emmaushelsinki.fi)) samlar in kläder. Det finns också återvinningscentraler på större orter.
10. Behovet av varma filtar är gränslöst i världens krisområden för sjuka och döende människor och för föräldralösa barn. Allt är välkommet om det så bara är en filt.

Anna och Toivo dockan hör till Unicefs frivilligarbete. Trasdockan ska föreställa "världens barn" och görs enligt egen fantasi. Den färdiga dockan ges för adoption eller säljs för 20€. Ett barns grundvaccinering kostar 20€. För den här summer kan Unicef ge ett barn den vaccinering som behövs mot dödliga sjukdomar. Varje docka som hittat ett hem räddar ett barn till livet. Dockmönstret hittar du på Unicefs hemsida <http://www.unicef.fi/annatoivodockor>.

12. Fadderbarn kan man söka på t.ex. Rädda Barnen r.f. ([www.pela.fi](http://www.pela.fi)) och Plan-Suomi ([www.plansuomi.org](http://www.plansuomi.org)). Ni kan även stöda barnen i u-länder via församlingen. Flera tips hittar du via missionssällskapens webbplatser och från äventyrsscouternas basprogram och aktiviteten "på okänd mark".

**Kvällsandakt****Rikedom**

- Om du har mat i kylan, kläder att bära, tak över huvudet och ett ställe att sova på - då är du rikare än 75% av världens befolkning.
- Om du har pengar på banken, pengar i din plånbok eller bara lite växel i din skrivbordslåda - då är du en av de 8% som tillhör världens ekonomiska toppskikt.



- Om du vaknade i morse och kände dig mer frisk än sjuk - då är du mer lyckligt lottad än den million människor som kommer att dö denna vecka.
- Om du aldrig varit utsatt för rädsan i strid, ensamheten i fångenskap, smärtan från tortyr eller känslan av svält - då är du mer lyckligt lottad än 500 miljoner människor i världen.
- Om du kan gå till en gudstjänst utan att vara rädd för att bli förföljd, arresterad, torterad eller dödad - då är du mer lyckligt lottad än 2 miljarder människor i världen.
- Om dina föräldrar lever och fortfarande är gifta med varandra - då är du mer lyckligt lottad än de flesta människor i världen.
- Om du kan läsa detta meddelande är du dubbelt lyckligt lottad - för 2 miljarder människor i världen kan inte läsa alls.

## Virka och sticka



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten kan tillverka ett ändamålsenligt handarbete genom att sticka eller virka.

### För märket görs följande sex uppgifter:

#### Basfärdigheter

1. Lär dig tolka virkningsinstruktioner och lär dig virka luft-, smyg- och fastmaskor samt stolpar.
2. Lär dig tolka förkortningar i olika stickbeskrivningar, och pröva på att sticka räta och aviga maskor. Pröva på olika typer av stickning, till exempel rät-, slät- och resårstickning.
3. Red ut vilken information som finns på garnnystanets gördel. och ta reda på hur garnets tjocklek inverkar på valet av virknål eller sticka.

#### Då det verkligen gäller

4. Virka t.ex. ett fodral till din telefon, ett vristband eller en pannlapp.
5. Sticka en halsduk eller en mössa.
6. Sticka eller virka tillsammans med patrullen ett handarbete för välgörenhet eller för kårens lopptorg, till exempel en Moder Teresa filt.

## Tips och instruktioner

1-5. Tips finns bland annat på Käspaikka <http://www.kaspaikka.fi/svensk/>

4-5. Ifall de givna exemplen känns för enkla kan ni också välja ett mer krävande arbete. Ni kan till exempel virka eller sticka likadana klädesplagg åt hela laget. Använd kårens eller lagets färger.

Böcker och tidningar om stickning och virkning finns i mängder. Bland annat kan du bekanta dig med:

- **Cilla Ramnek:** Sticka och virka
- **Eva Kruk:** Sy och sticka på egen hand; en trevlig liten bok med enkla instruktioner

## Återvinning



Målsättningen med märket är att äventyrsscouten ska kunna sortera och återvinna avfall. Scouten ska också ha klart för sig vad som händer med sorterat och återvunnet avfall.

### För specialmärket utförs följande åtta uppgifter:

1. Ta reda på vad som är och vad som inte är bioavfall.
2. Ta reda på vad som är problemavfall och hur man hanterar det. Bekanta dig med din kommuns bestämmelser om avfallshantering och kompostering och planera ett sorteringsystem för hemmet eller kårlokalen och gör sortering enligt det.
3. Ta reda på hur olika typer av papper (tidningar, kartong, pappersförpackningar, vätskeförpackningar) sorteras.
4. Ta reda på vilka plaster som får brännas och sortera plastavfall därefter.
5. Samla avfall och problemavfall som går att återvinna hemifrån och från kårlokalen, och för dem till rätta ställen för återvinning.
6. Gör bruksföremål av återvunnet material eller reparera saker som tagits ur bruk (möbel, klädesplagg, cykel) och använd dem på nytt.
7. Besök en återvinningsstation, sorteringsplats eller en avstjälningsplats och ta reda på vad som händer med avfallet på dem. Alternativt: bekanta dig med verksamheten i organisationen Håll skärgården ren.
8. Arrangera en sorteringsutställning eller en grej-bytardag på kårlokalen t.ex. under ett föräldramöte.

## Tips och instruktioner

Skaffa kommunens avfallshanteringsbestämmelser från miljöcentralen. Från Internet kan ni ladda ned en gratis guide för sortering (sammanställd av Lassila&Tikanoja, WWf och Kesko). Guiden hittar ni på adressen [www.lassila-tikanoja.fi](http://www.lassila-tikanoja.fi)

1. Ifall ni gör en utflykt till ett ställe med kompost, lär er använda den. Om kompostering hittar ni information bl.a. på Helsingforsregionens miljötjänsters webbplats [www.hsy.fi/se](http://www.hsy.fi/se) eller genom att söka på internet med sökordet kompostering.
2. [www.ongelmajäte.fi](http://www.ongelmajäte.fi), [www.ytv.fi/swe](http://www.ytv.fi/swe)
3. Information finns på Pappersinsamlingens hemsida ([www.paperinkerays.fi](http://www.paperinkerays.fi)).
5. Gamla kläder kan föras till återvinningscentralen, lopptorg eller välgörenhet. Papper, tidningar och dagstidningar läggs i pappersinsamlingen. Bioavfall hör till komposten. Kartong, saftburkar och annan sorterbar kartong kan föras till kartonginsamlingen. Glasflaskor och burkar förs till glasinsamlingen, returflaskor till butiken och batterier till insamlingspunkter för dem. Ta reda på var närmaste ställe för dessa avfall finns i er kommun eller stadsdel. Ni kan även tillsammans samla på olika skräp i en veckas tid och sedan tillsammans föra dem till en sorteringsstation nära er för sortering. Skräp som sorteras ska vara rent d.v.s. t.ex. mjölkburkar ska sköljas.

Ni kan även öva sortering med hjälp av olika spel och lekar. Tillverka ett runt spelbräde där ni antecknat olika sorteringssätt. Klipp ut kort där ni skrivit namn på skräp och saker. För att spela kastar ni tärning och lyfter upp ett kort. Ifall sorteringssätt och skräp på kortet överensstämmer får man behålla kortet och fortsätta. Ifall kort och sorteringssätt inte överensstämmer övergår spelturen till följande spelare. Den som har flest kort vinner.

Gör en plansch där ni ritat avfallsskär för t.ex. bioavfall, blandavfall, glasinsamling och pappersinsamling. Klipp sedan ut bilder från gamla tidningar och placera bilderna i rätt avfallsskär.

6. Tips för återvinning: Av en gammal flanellskjorta kan man göra en bra pannlapp. Man kan stöpa nya ljus av gamla ljusstumpar i t.ex. gamla yoghurtburkar genom att lägga till ett nytt vekegarn. Flera tips om återvinning finns i Eko-Elmeri -materialer på [www.ymparisto.fi](http://www.ymparisto.fi)
7. [www.hallskargardenren.fi](http://www.hallskargardenren.fi)
8. Informera i god tid före om en grej-bytadag i kårtidningen, på anslagstavlan eller på kårens www-sidor. Låt gamla utfärdssaker och utfärdskläder som blivit för små hitta ett nytt hem. Ni kan ge bort, byta eller sälja grejer förmånligt.

