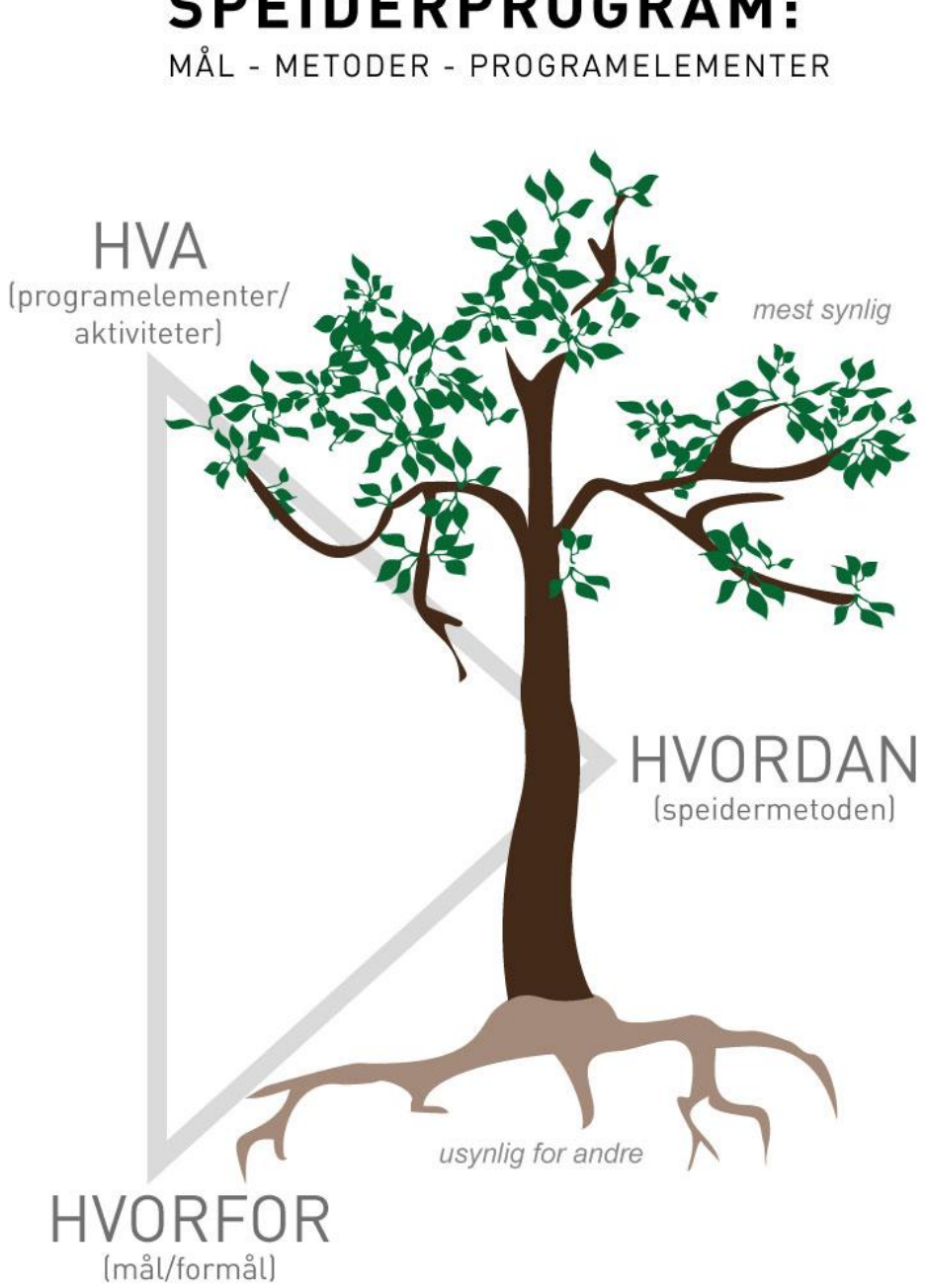
Speiderprogrammet

- Hvorfor gjør vi det vi gjør?
- Hvordan lærer vi?
- Hva lærer vi?



V - 9

Hovedmål:
Bevissthet om speiderprogrammet.



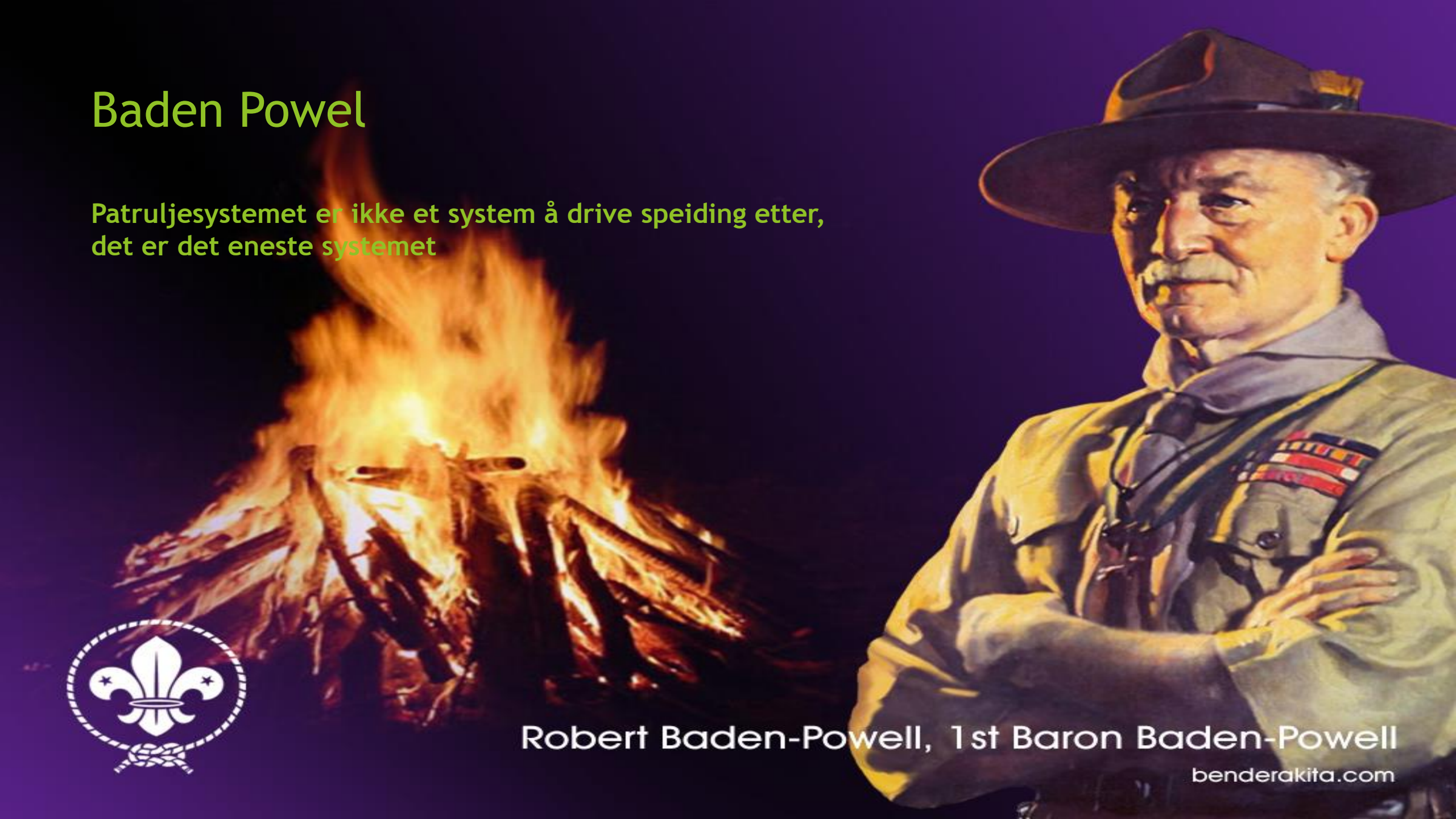
Hvordan funker speidern’?



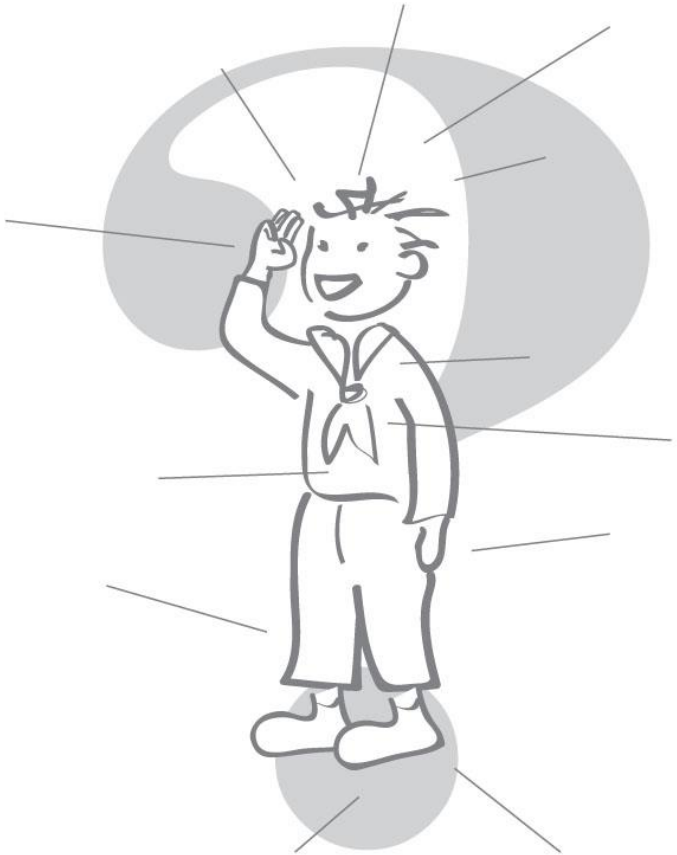
ALLTID BEREDT

Baden Powel

Patruljesystemet er ikke et system å drive speiding etter, det er det eneste systemet



Hvilke egenskaper, ferdigheter og evner utvikler vi i speideren?



HELHETLIG UTVIKLING





Friluftsliv

F - 13

F - 9



S - 2

S - 5

Sammfunnsengasjement



V - 4

Vennskap

V - 6



L - 3

Livskvalitet

L - 6



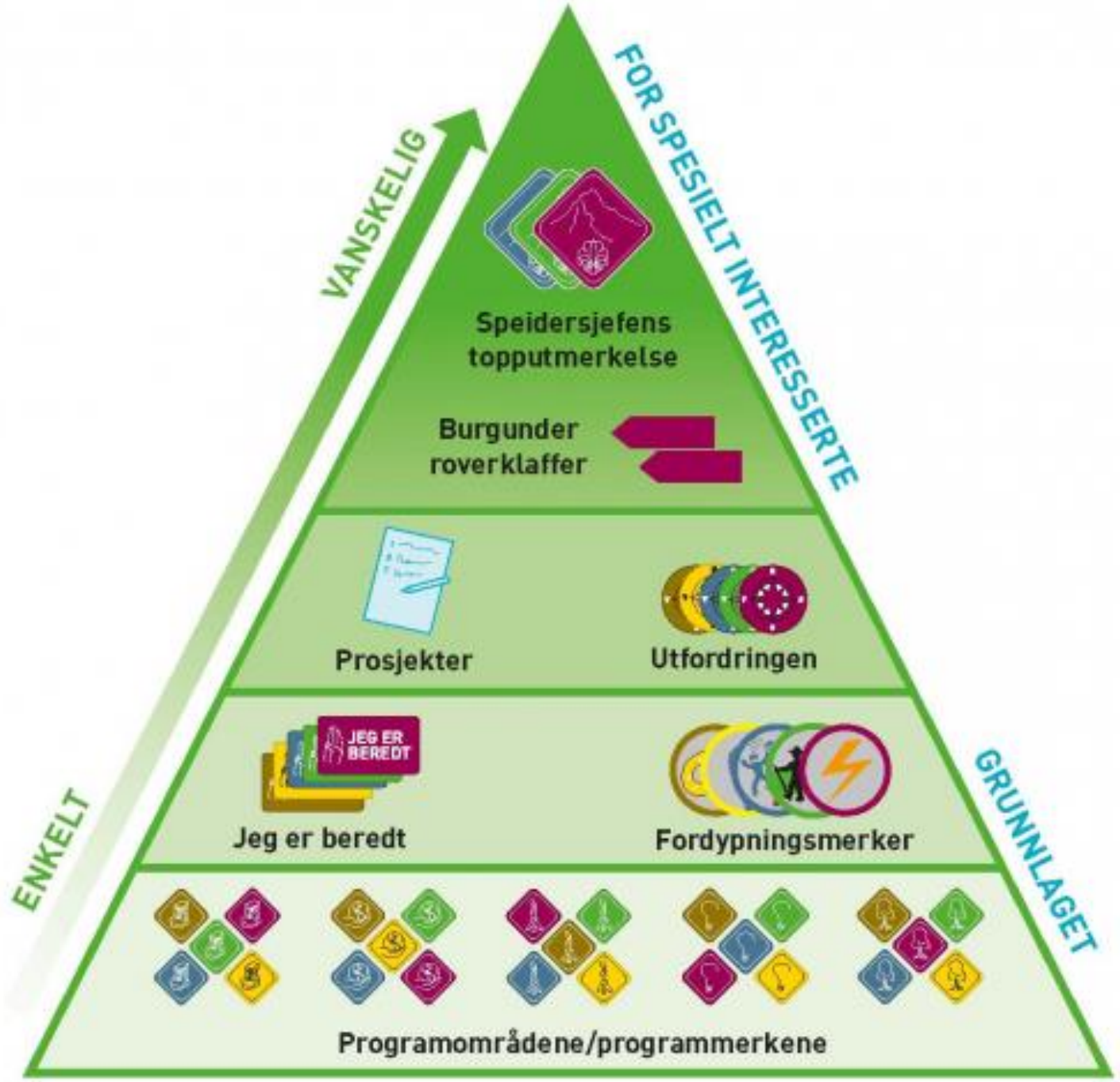
K - 5

K - 8

Kreativitet

Programområdene og -målene

ALLTID BEREDT



Illustrasjon: Oversikt over de faste programelementene rangert etter vanskelighetsgrad.

Hvordan ta Et Programmål

= Noe man oppnår under en aktivitet eller ferdighet du får på enten

- et møte
- et patruljemøte
- tur eller leir
- skolen/hjemme

Noen vanskelige, noen lette

F-1 Få øvelse i å klare deg selv på tur gjennom varierte turerfaringer fra alle årstider.

F-8 Oppleve stemninger og skjønnhet i naturen, både alene og sammen med andre.



ALLTID BEREDT

Hvordan finne aktiviteter som dekker /bidrar til programmålene?

- Metode nr 1: Finn aktiviteter som dekker programmål, på Speiding.no
- Metode nr 2: Når dere har gjort en aktivitet eller et merke, sjekk hvilke programmål dette dekker (i tillegg), på speiding.no
- **Metode nr 3: Når dere har gjort noe utenom, sjekk med en leder om det kan bidra til å dekke et programmål.**

F - 3

V - 2

S - 5

K - 4

L - 1

ALLTID BEREDT

Aktivitet/lek: Senk heliumpinnen

- En av mange aktivitetene som bidrar til å nå programmålene på speiderbasen.no

ALLTID BEREDT

Senk heliumpinnen - Norges sp
seks tenkehatter - Google-søk
https://speiding.no/speiderprogram/speiderbasen/senk-heliumpinnen
80 %
Søk
Mest besøkt
Kom i gang
Admin speiding.no
Hjem
NSF Medlemsregister
Bli speider
Speiding.no
Butikk
Medlemssystem
Patruljen i samfunnet
Om oss
Kontakt
English
Nyhetsarkiv
NORGES SPEIDERFORBUND
Arrangementer
Speiderprogram
Lær ledelse
For grupper
Ut i verden

Senk heliumpinnen

Enkel og morosam samarbeidsoppgåve.

Hvorfor

For å lære å samarbeide og kommunisere med kvarandre i små og mellomstore grupper.

Bidrar til følgende mål

K-4 Utvikle evner til logisk og taktisk tenking.

V-4 Utvikle dine kommunikasjonsevner.

Forberedelser og forkunnskap

Finn fram / få tak i det som skal vere «heliumpinnen». For ordens skuld, pinnen eller stonga inneheld ikkje helium. Hemmelegheiten (som det er lurt å halde for seg sjølv) er at presset oppover kjem av at alle passar på å ha fingrane nok løfta til at dei er borti heliumpinnen. Dette presset frå alle saman vil skape nok kraft til å heve pinnen i staden for å senke han. Ei gruppe på mellom åtte og tolv personar er det optimale. Det bør ikkje vere færre enn seks eller fleire enn 14.

Utstyr

Ein «heliumpinne». Det som kanskje er det lettaste å få tak i er ei teltstong av den heilt tynne, «moderne» typen. Andre lange pinnar eller stenger kan også brukast, så lenge dei er lette og tynne. Elles finst det stenger som er laga spesielt til denne aktiviteten, men dei må ein nok til spesialbutikkar for å få tak i.

Fremgangsmåte

Fortel deltakarane at dei må stille seg opp i to rekkjer med ansikta mot kvarandre. Deretter må dei strekkje ut hendene, og peike på den dei står mot med begge peikefingrane. Vis fram det du kallar «heliumpinnen», ei lang, tynn og lett stong. Så legg du heliumpinnen ned på peikefingrane til deltakarane og ber dei om å justere høgda dei held fingrane i, slik at heliumpinnen ligg heilt vassrett.

Forklar no at målet/utfordringa deira er å klare å senke heliumpinnen heilt ned til golvet. Det er òg viktig at du seier at alle peikefingrane må vere i kontakt med heliumpinnen heile tida. Det er ikkje lov å gripe om eller ta i heliumpinnen med andre fingrar e.l. Fortel deltakarane at dersom det vert oppdaga at ein av peikefingrane ikkje er borti heliumpinnen, må ein starte om att. Så set du dei i gang.

I byrjinga har heliumpinnen ein tendens til å verte løfta i staden for å gå nedover, noko som ofte skaper ein del latter. For å leggje endå litt humor til, kan du late som at du er overraska over dette og spørje: «Kvifor driv de og løftar pinnen? Det var jo senke han de skulle!» Du som oppgåveleiar kan også for moro skuld prøve å presse pinnen litt nedover med peikefingeren din dersom han går alt for mykje oppover.

Aldersgruppe
- Småspeider
- Stifinner
- Vandrer
- Rover

Programområde
- Kreativitet
- Vennskap

Årstid
- Vår
- Sommer
- Høst
- Vinter

Type
Aktivitet

Varighet
0 - 30 min

Sted
- Inne
- Ute

Oppgave:

F - 3

V - 2

S - 5

K - 4

L - 1

- Patruljene får utdelt to programområder hver.
- Se på hovedtrekkene av læringen og prosessen som skjer i forbindelse med et møte eller prosjekt innen rammen Patruljen i samfunnet, inkludert planlegging og avslutning etterpå.
- Prøv å knytte så mange relevante/mulige programelementer og programmål som mulig til det som «skjer».
- Lag beskrivelsen som tekst eller tegne en «storyline».
- Dere skal presentere resultatet for de andre etterpå.

FINN PROGRAMELEMENTENE!



ALLTID BEREDT