



Orienteringsløber

At bevæge sig i terrænet er en stor del af spejderarbejdet. Dette gøres nemmere og sjovere, hvis man kender til forskellige måder at orientere sig på.

Med dette mærke sætter vi fokus på hvad det vil sige at finde vej. Spejderen lærer om hvordan kort og kompas bruges, og hvordan man kan benytte dette til at finde vej fra A-B og gennemføre et orienteringsløb. Det er oplagt at indarbejde et konkurrenceelement når man arbejder med orientering, da juniorspejdere ofte synes det er sjovt at dyste mod hinanden. Man kan enten gøre dette alene eller som en samarbejdsøvelse, hold mod hold.

Gren:

Junior

Spejderen skal:

- Kende kort som et formindsket billede af virkeligheden og lære de vigtigste kortsignaturer at kende, samt kende til højdekurser
- Lære kompasset at kende og kunne sætte og følge en kurs med hjælp fra kompasset.
- Finde vej i praksis efter forskellige slags kort.
- Prøve et orienteringsløb.
- Pejle igennem 100 meter tæt skov og ramme et bestemt punkt

Varighed:

Mærket kan tages på 4-6 møder. Dele af det kan med fordel tages på en tur, hvor man bruger det at finde vej som en central del af indholdet.

Forslag til forløb:

Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4	Møde 5
Kompasrose	Korttyper	Kortsignaturer Signaturrebus	Højdekurver	
Kort og kompas	Læg en rute på et bykort	Læg kompas på kortet	Tur i terræn - kort og terræn sammenstilles	Orienteringsløb
Pejling	Byt kort og gå en anden patruljes rute	Gå retninger, antal meter	orienteringskort	

Feedback/videreudvikling af mærket:

Har du en velegnet aktivitet eller en idé til, hvordan mærket kunne tilpasses/videreudvikles? Så skriv til program@dds.dk

Aktiviteter:

Der er mange ideer i:

100 ideer til orientering: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/453>

Orientering på 1000 måder : <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/324>

- Kompasrose: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/131>
- Lær om kortsignaturer: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/306>
- Signaturrebus <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/869/1>
- Signaturvendespil: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/606>
- Lær om kortsignaturer – Signaturquiz
- 100 meter terrænløb: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/871>
- Intro til kortlæsning: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/313>
- Pejling (100 ideer til orientering)
- Krydspejling (100 ideer til orientering)
- Orienteringsløb på spejdergrunden: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/606>

Idéer til aktiviteter:

Når du planlægger orienteringsaktiviteter, skal du sørge for at indarbejde de forskellige elementer i spejdernes opgaveløsning, så det bliver nødvendigt at benytte forskellige teknikker for at løse den overordnede udfordring. Lad dem eksempelvis finde ting på bestemte bakketoppe i et område hvor der er mange bakker, eller indarbejd kortbytte i en fantasiramme, hvor forskellige personer har forskellige kort som spejderne kan få lov at benytte herfra til næste post. Du kan også give dem udfordringer som eks. "gå til højre ad vejen efter 700 meter", på en vej med mange sideveje.

- Lær spejderne at gå fra virkeligheden og ind på kortet. Lav en rute i skoven som er markeret med markeringsstrimmel og lad spejderne følge denne. De har et kort med, hvor kun startstedet er markeret. De følger nu ruten og når de møder en rød ballon, skal de markere hvor på kortet denne hænger. De skal altså følge med i hvor de er på kortet mens de går, og lærer på denne måde at omsætte terræn til kort.
- Stå bag en bakketop, og lad på forhånd spejderne forklare hvordan terrænet ser ud på den anden side af bakken. Gå derefter henover bakketoppen og se om de havde ret. Denne øvelse kan udvides til at lade dem tegne hvordan der ser ud på den anden side.
- Konkurrence: "Fjernorientering". Spejderne deles op i hold af to personer. De to personer deles op. På holdet skal den ene person komme først hen til et bestemt

sted. Den anden person har et kort, som viser hvor personen skal hen. Begge personer har et kort og en telefon. Nu skal person to guide person et til målet.

- Tegn efter kompasretningerne.
- Giv hver spejder et kort og lad dem se hvor I står. Bed dem så om at pakke kortet væk, og følge med i hvor de går. Evt med et kompas i hånden. Når I har gået 50 - 100 meter, skal de så finde stedet på kortet igen.

Orienteringsløb

Spejderne skal som del af mærket på et orienteringsløb. I kan bestille orienteringskort via de lokale orienteringsklubber.

I kan også se på fx findveji.dk, om der er et orienteringsløb med faste poster nær jer. Findveji.dk har forskellige orienteringsløb med kort, og det er helt gratis. Hvis I er mange, kan det være nødvendigt at booke skoven. Se mere om dette på <http://www.udinaturen.dk>

Mange steder findes lokale orienteringsklubber som gerne vil samarbejde og være behjælpelige.

Mere aktivitetsinspiration

Der er flere steder på nettet, hvor du kan finde idéer til aktiviteter med kort og kompas. Husk også, at hvis du selv har en god idé til en oplagt aktivitet til mærket, kan du skrive til program@dds.dk.

- <https://www.findveji.dk/pages/for-skoler>
- <http://www.idespejd.dk/orientering-kort-og-kompas>
- <http://spejder.dk/how/saadan-bruger-du-kort-og-kompas>

Inspiration og tips til mærket: Orienteringsløber

Spændende aktiviteter og learning-by-doing:

Der er mange måder at arbejde med orientering på. Orientering er et af de emner, som spejderne kan finde enten sønderlidende kedeligt eller helt utroligt fedt og actionfyldt. Det hele handler om, hvordan emnet præsenteres, og hvordan I arbejder med det.

Sørg for, at spejderne så vidt muligt arbejder med orientering gennem 'learning-by-doing', og at hver ny færdighed bliver afprøvet i praksis. Som større ramme om mærket kan man med fordel se frem mod en tur eller et løb, hvor spejderne skal bruge deres nylærte færdigheder inden for orientering.

Et andet element, som kan skabe begejstring, er, at de indimellem får lov at konkurrere mod hinanden, fx patruljevis.

Hvorfor skal vi arbejde med kompas – jeg har jo min mobil?

Mange spejdere synes helt naturligt, at kompasset er et spændende værktøj at arbejde med. Men andre kan måske også have svært ved at se dets praktiske anvendelighed, når man har smartphones og Google Maps.

Her kan det være en idé at tage en snak om, hvad hhv. kort og kompas kan, og hvad mobiltelefonen kan.

I kan fx tale om, hvordan Google Maps er god til at finde vej fra A til B i 'civilisationen', men (endnu) ikke i naturen, hvor der ikke er adresser eller veje. At kompas og kort ikke løber tør for strøm eller mister signal, og at et papirkort på mange måder kan være nemmere at finde vej med end fx Google Maps (pga. detaljegrad af højdekurver, signaturer osv.)