



Rafterbygger

Knob og pionering bruges til mange spejderaktiviteter, ofte i sammenhæng med lejre og ture. At træne knob kan for nogle spejderne hurtigt blive lidt kedeligt og uden mening, så det er vigtigt at indlæringen af knob og besnøring oftest sker ved, at spejderne bygger noget meningsfuldt. Det kan være en A-buk som stridsvogn, opstilling af en flagstang, eller som bænke til en bålplads. På den måde kan de se, at det giver mening at kunne, eksempelvis for at kunne indrette sig bekvemt når man er på tur.

Gren

Minispejder 8-10 år

Spejderne skal:

- I patruljer og under vejledning have medvirket i bygning af et simpelt pionerprojekt i rafter
- Introduceres for rigtig løfteteknik og øvrig sikkerhed når man arbejder med basal pionering
- Være med til at hejse flag på en flagstang de selv har opsat
- Være med til at bygge lejrarbejder eller andre større pionerarbejder
- Stifte bekendtskab med forskellige knob og besnøringer

Varighed:

Forløbets varighed afhænger meget af hvordan det tilrettelægges. Det kan gennemføre over fx 4 møder, men kan også kombineres mellem færre møder og en tur, eller tages over længere tid, hvor forskellige dele anvendes i sammenhænge hvor det giver mening.

Feedback/videreudvikling af mærket:

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

Forslag til forløb:

Aktivitet	Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4
1	Introduktion til tovværk og knob	Knob stafet	Havelågen / Knob udfordring	Sikkerhed omkring rafter
2	Sang: Tag det reb og lad det vandre	Introduktion til besnøringer	Bruge A buk som stridsvogn, til ormegård eller primitiv ringridning	Rejse flagstang eller galger til ringridning
3	Lave stopmotionfilm om et knob (kræver en mobil eller iPad pr patrulje)	Bygge A-buk	Lave ridderflag	Ringridning / hejse flag

Aktiviteter - kan findes på <https://dds.dk/aktiviteter>:

[Bordfodbold](#)

[Knob og besnøringer](#)

[Flagknob](#)

[Knobudfordring](#)

[Stridsvogn](#)

[Nitroglycerin-transport](#)

[Havelågen](#)

Tips og ideer til mærket:

Tur – lejr: Deltage i lejropbygning, herunder etablering af almindelige lejrarbejder (køkkenbord, skraldestativ, brændeskjul...). Få evt. større spejdere til at lave et inspirerende stort aktivitetspionerarbejde (karrusel, gynges, ridderborg...), så minierne får fornemmelsen af hvad man kan med knob og besnøringer

Forslag til fantasiramme:

Man kan fx bruge et riddertema.

Lad dem derefter lave ridderflag, holde turneringer på a-bukke, ringridning eller lignende.

Det kan også være sjovt at lave fælder for modstanderne, og hertil kan man indarbejde mange gode knob og stik. De to klaner kan udsende spioner, man kan arbejde med mørke og lejrpladsindretning i al almindelighed.

Evaluerings:

Lav f.eks en lille patruljekonkurrence: hvilke knob og besnøringer kan I – lav dem (fx 15 min). Tag derefter en snak om, hvordan kan man bruge dem til og slut med en snak om, hvordan selve forløbet har været.