

# Navigator under Mærke-luppen - Mærkeguide

Navigator handler om regler for, hvordan vi behandler hinanden både til spejder, i trafikken og andre steder. Der er de regler, vi selv kan aftale, og regler som andre har sat.

Bæverloven siger, at

- Bævere leger sammen
- Bævere arbejder sammen
- Bævere holder sammen

Bæverloven er et rigtig godt udgangspunkt for, hvordan bæverne behandler hinanden i flokken. Navigator er et godt mærke til at få en snak om, hvordan vi behandler hinanden. Samtidig kan bæverne tilegne sig helt konkrete færdigheder omkring sikker trafikadfærd.

## Trin 1: Når mærket møder spejderne (1. møde)

*Varighed: ca. 45 minutter*

For at introducere spejderne til mærket, tager du som leder en snak med spejderne, at der er regler overalt, både når vi er sammen med vores venner, familie og i skolen. Der er også regler i trafikken. Vi skal undersøge alle disse regler sammen, forstå hvorfor de er der, og vi skal prøve at lave vores egne regler.

I kan:

- Lave en leg, hvor reglerne ændrer sig eller der er hemmelige regler, så det bliver mere og mere frustrerede.
- Eller en af børnene står for reglerne (de har med at ændre sig)
- Leg de kender - børnene er dommere/regelmagere på skift.

Tag en snak om, hvordan det føles, når man ikke kender reglerne eller reglerne ændrer sig hele tiden.

Spørgsmål:

- Hvorfor har vi regler?
- Hvad er gode regler?
- Hvad er dårlige regler?
- Hvilke regler kan man selv bestemme?
- Hvornår skal man følge andres regler?

## Trin 2: I dybden med mærket (et par møder)

I forslagene nedenfor er en række aktiviteter, der dels handler om

- spillereglerne i bæverflokk, og
- spillereglerne i trafikken

Brug eventuelt forslagene direkte eller tilpas til jeres egne bævere. Hvis I finder på noget helt nyt og sejt, må I meget gerne huske at dele det med andre.

En måde at gå til det på, er ét møde med spilleregler i bæverflokk og ét møde med trafiktema.

En anden måde er at vælge nogle aktiviteter ud, der ligger hen over et kvartal. Fx til det ene møde tjekker I cykler, og til et andet møde arbejder I med at blive set i trafikken. I kan også tage på en tur, hvor I har særlig fokus på, at færdselsreglerne bliver fulgt.

## Trin 3: Del med andre

*Varighed: 10 min*

På Facebook og Instagram kan I dele historier og billeder om seje udfordringer og sjove oplevelser med “Navigatør”. Er det et videoklip af, at bæverne leger en ny leg eller et billede af bæverne på cykeltur? På Instagram og andre medier kan I tage #Mærkeluppen #voresbidrag @kfumspejderne osv.

Du kan som leder også indsende dine aktiviteter til [aktivitetsdatabasen](#) til hjælp for andre, eller skrive til os på [arbejdsprogram@kfumspejderne.dk](mailto:arbejdsprogram@kfumspejderne.dk).

## Aktivitetsguide:

Der er mange forskellige måder at arbejde med regler på: Bæverne kan selv lave regler, de kan følge regler, og de kan bryde regler. Forslagene nedenfor kan du bruge eller justere på. Du kan også finde på noget andet at lave.

**Aktivitet 1:** Diktator-leg. Bæverne er udenfor med en masse forskellige bolde eller lign. Bæverne skiftes til at være diktator, som har en dommerfløjte. Diktatoren bliver væltet hver 2. minut, hvor en ny diktator bliver udpeget. Reglerne bestemmes af Diktatoren: der kan fløjtes for mål, hvem der er død, overtrådt bane, holdsammensætning osv. Målet er max forvirring og frustration.

For at nedbringe frustrationsniveauet, kan der afsluttes med helt almindelig stikbold, rundbold eller lign. med klare regler og en retfærdig dommer.

**Aktivitet 2:** Banke Bæver: [Bankebøf](#) med et twist. Når bæverne løber hver sin vej og mødes, skal de give venstre hånd, lave bæverhilsen og sige “Bævere leger sammen, bævere arbejder sammen og bævere holder sammen”.

**Aktivitet 3:** Bogstavelige regler. Bæverne får forskellige opgaver, og de får regler, der skal overholdes - helt bogstaveligt. Fx hvis man ikke må tale, kan man jo pege, skrive eller råbe, hvis man ikke må gå på græsset, må man jo hinke eller kravle osv.

**Aktivitet 4:** Vores egne færdselstavler. Tal om, hvilke færdselsregler, der gælder, når man er til møde med bæverne og lav selv færdselstavler til hytten, hvor man kan se reglerne. [Læs mere om aktiviteten her.](#)

**Aktivitet 5:** Sanserne i trafikken. Når man færdes i trafikken, er det vigtigt at bruge alle sanser. Prøv hvad der sker, når man ikke kan bruge alle sanser. [Læs mere om aktiviteten her.](#)

**Aktivitet 6:** Bliv synlige i trafikken. Test hvor langt væk man kan se hinanden: dag/aften, klare farver/mørke farver og reflekser/ingen reflekser.

**Aktivitet 7:** Er cyklen lovlig? Lad bæverne tage deres cykler med til et møde og gå igennem, om alt er som det skal være. [Læs mere om aktiviteten her.](#)

**Aktivitet 8:** Cykelforhindringsbane. Lav en bane (eller brug området omkring hytten) til at bæverne skal cykle i slalom, cykle et smalt stykke, alle bremses, når der bliver fløjtet osv., så bæverne bliver trænet i at have styr på cyklen.

**Aktivitet 9:** Hverdagens helte. Tag på et løb, hvor bæverne skal lave mange gode ting undervejs.

**Aktivitet 10:** Gåtur, hvor trafikregler prøves af. Hvad er der af skilte på vejen, hvornår skal man kigge sig for, hvilken side af vejen går man på osv.

**Aktivitet 11:** Snigning. (Dur kun i mørke). Stil 8-10 plastikbøtter/syltetøjsglas e.l. ud på en stor græsplæne. I bøtterne er der et tændt fyrfadslys eller en tændt pandelampe. I hver bøtte er der også en seddel med et tal - tallene 1 til antallet af bøtter. (Så der er en 1'er-bøtte, en 2'er bøtte osv.). En leder har en lommelygte. Bæverne skal nu samle et sæt med alle tal uden at blive hørt eller set af lederen. Hvis de bliver set, bliver de lyst på af lederen og skal gå tilbage til start. Legen er god til at blive opmærksom på, hvornår man er synlig, og hvornår man ikke er synlig.

**Aktivitet 12:** Cirkelbold. Bæverne stiller sig i en stor rundkreds med god plads mellem sig. En bold kastes fra person til person. Griber man ikke bolden, skal man løbe en runde omkring rundkredsen. Hvis man ikke når tilbage på sin plads, før bolden igen har passeret denne, må man tage en løbetur mere, indtil man når tilbage før bolden.

Legen skal gøre bæverne opmærksomme på god opførsel, og hvor vigtigt det er, at man kaster ordentligt til hinanden, så alle får en fair chance.

**Aktivitet 13:** Stikbold-kaos. Til denne klassiske stikbold-leg skal der bruges tre bolde i tre forskellige farver. På forhånd er bæverne med til at bestemme, hvilke “straffe” de tre bolde har, hvis man bliver ramt af dem. Det kunne eksempelvis være 10 armbøjninger, en løbetur i haven eller kolbøtter. I stedet for at udgå fra legen, når man bliver ramt, skal man udføre “straffen”, der hører til den bolds farve, man blev ramt af. Man er da “levende” igen.

[På Rådet for større trafiksikkerheds hjemmeside](#) kan I også finde en masse materiale og lege til at blive sikker i trafikken.