

Helt selv

– informasjon til troppsleder



Nordnorsk natur er spennende! Haiken på Nord 2017 vil foregå i patruljer, og det er viktig med god planlegging på forhånd. Patruljene har to valgmuligheter når det gjelder haik: De kan enten lage sin egen haikerute («Helt selv») eller velge en vanskelighetsgrad og få en ferdig opplagt rute.

På landsleirens nettsider (www.nord2017.no) og neste side ligger det et kart med transportknutepunkter. Disse utgjør mulige startsteder og sluttsteder for «Helt selv»-haikene, og mellom disse stedene er det et utall av muligheter. På nettsidene vil dere også finne mer detaljerte kart over haikeområdene. Områder markert med rødt er områder som ikke skal brukes til haik av forskjellige årsaker.

For å gjennomføre patruljens del av forhåndsoppgavene må speiderne gjøre del 1A eller del 1B, og del 2. Den første delen handler om å gjøre et valg om planlegging og gjennomføring av en haik ut fra patruljens ståsted. Den andre delen handler om å beskrive forutsetningene for den haikeruta patruljen har lyst til å gjennomføre og trene på det de er usikre på. Dette dokumenteres i loggen som sendes til haikeetaten.

Det er opp til speiderne og deg hva som velges. Det som er viktig, er at du som troppsleder kvalitetssikrer det arbeidet som gjøres. Du kjenner dine speidere best. Når speiderne har skissert eller valgt en haikerute, diskuterer du med patruljen hvilke problemer som kan oppstå. Hva er forskjellig fra det terrenget de er vant til? Hva må de kunne? Hva må læres for at de skal kunne gjennomføre haiken de har valgt og ha en god opplevelse?

Eller:

Hva må patruljen gjøre for å komme tilbake til leiren etter å ha spist et godt, varmt måltid første kvelden og våknet tørr og varm neste dag, med et ønske om mer enn gjerne å dele opplevelser fra haiken med andre?

Flere detaljer om den praktiske gjennomføringen på leiren vil komme gjennom leirens informasjonskanaler etter hvert. Ta kontakt på haik@nord2017.no hvis du har spørsmål.

Mulige start- og sluttpunkter for haik på Nord 2017

