

DUST22 – Lägerbrev 2

Sommaren börjar visa sig med strålände sol och varmare väder. Snart ses vi på DUST i vackra Tiveden. Här kommer mer information till er som kår. Senaste nytt från lägerledningen, information från programgrupperna, transport och logistik samt intendenturen. Ta er tid att läsa igenom dokumentet!

Hälsning från lägerledningen

DUST22 påverkas av vad som händer i vår omvärld och det är en utmaning att planera ett läger när kostnader skenar och leveranstider är osäkra. Jag vill att ni alla skänker en tanke till alla ideellt arbetande funktionärer som gör allt de kan för att vi ska få ett underbart läger. Ni får mer än gärna ge dem en tacksam klapp på axeln eller möta dem med ett leende när ni ser dem.

Vi behöver bli fler funktionärer! Har ni ledare på kåren som skulle kunna åka som funktionär istället så går det bra att ändra anmälan. Oavsett så kommer vi att behöva hjälp av ledare på kårerna på diverse aktiviteter. TILLSAMMANS skapar vi DUST!

Figurerna – Legenden om Ramunders rike

Mycket händer under dessa sommardagar, från tidigt till sent, från soluppgång tills lägerbålens sista glöd har falnat och tystnad råder, allt under det att nattfågeln med mjuka vingslag gör sin rond över stilla byarna. Kung Ramunder samlar ihop sina hövdingar och beskyddare, Skaga och hennes skogsfolk, Ura Kaipa och hans vilda rövare, Junker och hans jägarfolk och ledstjärnan Ursamin och hennes ulmekottar.

Vid samlingsplatesen Tingvalla vid sjön Trehörningen samlas folket för ceremonier och glädje. Här tänds vänskapens eld och här avslutas med att knyta vänskapens väv. Kung Ramunder och hans hov besöker byarna och dyker upp i markerna. Han vakar över skog och dal tillsammans med scouterna och ser till att vildmarken blommar upp och att det knyts nya och gamla vänskapsband för livet.

Tidsenlig klädsel

Kung Ramunder och hans folk uppmanar alla att använda tiden fram till tinget till att skapa tidsenliga kläder för att visa att ni tillhör Rövarfolket, Skogsfolket, Jägarfolket eller Ulmekottarna. Kom ihåg att på tinget råder fred och ömsesidig respekt för varandra, bara Ura Kaipa får bära vapen.

En levande marknad mitt i vildmarken

Till Marknadsdagen har byn möjlighet att tjäna DUSTaler genom att ordna en aktivitet på marknaden. Marknadsdagen är på tisdagen för Upptäckare och Äventyrare. Utmanare har eget program den dagen. Tänk gärna igenom hemma vad er kår ska bidra med på marknaden. Det kan vara allt från pilkastning, boll i hink, ansiktsmålning, spa, karuseller eller andra kreativa aktiviteter. Kåren kan antingen förbereda aktiviteterna hemma eller ordna med det på lägret utifrån den egna ambitionsnivån. Behöver ni något specifikt material behöver ni ta med det till lägret. Byn förbereder sin aktivitet på marknadsplatsen på förmiddagen och marknaden öppnar efter lunch. Tillsammans kommer vi att skapa en oförglömlig marknadsdag.

Byuppgift

Varje by får en fyrkantig läderbit ca 15-20 cm från informationen när ni kommer till lägret. Den ska ni göra något kreativt av som representerar er by. Brännare med DUST-logga finns i hantverkstältet och övrigt material finns i naturen eller så tar ni med er det hemifrån. Använd er fantasti! Ert bymärke ska vara klart till marknadsdagen.

Sjukvård

Vi kommer att ha sjukvårdare på plats på lägret men alla kårer skall se till ha sjukvårdsmaterial med sig för att kunna hantera mindre skador. Förbered er på vad som kan tänkas behövas med allt från plåster till värtabletter. Tänk på att förbedra er för varmt väder med vätskeersättning och solkräm.

Kiosk och Café

Det kommer finnas kiosk och café på lägret. Vi kommer kunna erbjuda betalning med kontakter och till viss del Swish. Uppkopplingen är inte den bästa på många platser på området så kontanter är att föredra. Ta gärna med mindre valörer så att hanteringen av växel underlättas.



Lägerplats

Byar och byindelning

De önskemål som inkommit om att dela by med annan kår kommer vi att tillgodose. Exakt storlek och plats för just er by får ni information om vid incheckning.

Ved och gasol

Det kommer att finnas slanor för att bygga matbord och matplats. Övriga byggnationer kan göras i mån av material. Det kommer att finnas begränsad tillgång till ved, så vi ser helst att ni använder gasol. Vi kommer ta in beställning på gasol under måndagen, leverans sker sannolikt på onsdagen. Beställning görs hos Informationen (självkostnadspris).

Sopsortering

På DUST sopsorterar vi våra sopor. Instruktion om hur det går till ges vid incheckning.

Uppkoppling och mottagning

Det är väldigt dålig uppkoppling i och runt nationalparken på sina håll så räkna inte med att ha full mottagning.

Laddningsmöjligheter

Kåren kan lämna in en låda för laddning under natten. Ni behöver själva ha med en låda, gärna låsbar som ni kan lämna ifrån er. Öppettider för in- och utlämning ges vid incheckning.

Transport av material

Material till byarna kan köras in på området från fredagen klockan 18.00. Släpet ska lastas av samma dag och bilen och släpet ska köras ut från området och parkeras enligt informationen nedan. Samordna transport av material så långt det är möjligt.

Parkering

De är trångt och obefintligt med parkeringsmöjligheter vid lägerområdet. Alla bilar och släp ska parkeras vid Stenkällegården, cirka 8 km från lägerplatsen, till en avgift av cirka 60 kronor per dygn. Detta betalas via swish eller bankgiro på lägret. Mera info vid incheckning.

Persontransport

Vi ber er alla att samåka så mycket det går för att underlätta logistiken och begränsa fordon på lägret. Har ni inte meddelat oss tider för ankomst och avresa, gör det snarast möjligt. Mer information om inryckning kommer cirka två veckor innan lägret.

Mathantering - Intendenturen

Lunch på inryckningsdagen

Första lunchen ordnar kåren själv. Deltagarna kan ta med egen matsäck eller så samordnar kåren en enklare lunch. Lunchen äts efter incheckning.

Maten hämtas på intendenturen

På DUST hämtar kårerna själva sina matvaror på intendenturen. I byn utses en eller ett par matansvariga som planerar och är med vid mathämtningen. Mathämtning sker varje dag mellan 09.00 och 10.30 och då hämtar ni mat för det kommande dygnet. Hämta enbart det ni är i behov av till nästa mathämtning.

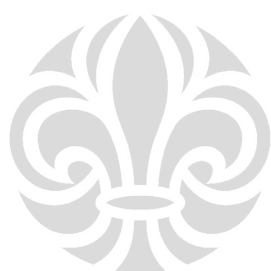
På matmarknaden kommer det att finnas allt från kryddor, olja, pasta, potatis, grönsaker och frukt med mera. Dock kan utbudet avvika från utlovat eftersom vi har en samhällssituation som påverkar både priser och tillgång på råvaror.

Kåren beräknar själv vilka mängder mat ni behöver och väger och mäter upp dessa. Till hjälp får ni en receptbok med recept och mängdberäkningar. Det är viktigt att kårerna har med påsar, bunkar och lådor att ta matvarorna i. Stora kassar är bra för bröd, större plastlådor är bra att ta mejeri samt rot- och grönsaker i, godis- och glasslådor är perfekt för torrvaror. Receptboken delas ut i samband med ett möte för matansvariga innan första matutdelningen på inryckningsdagen. I den finns hela veckans matsedel. Meny består oftast av en snabbare maträtt och en som kräver lite mer arbete, även lite förslag på andra rätter som kan lagas utifrån dygnets råvaror finns.

Utifrån kårens program för dagen väljer kåren själv vilken rätt som ska vara lunch respektive middag. Vi är många deltagare på lägret och ibland kommer programpassen att inkräkta på lunchtiden. Ibland innebär det kanske att ledare och föräldrar får hjälpa till i större utsträckning vid dessa tillfällen. Försök ändå att planera matpatruller eftersom att matlagningen är en del av scouternas aktiviteter.

Byte av kylklampar

Byte av kylklampar hanerar kårerna själva på anvisad plats i frys. Det är viktigt att kårerna paketerar kylklamparna i påsar märkta med kårens/byns namn så att de inte sammanblandas med andra. Ha gärna med dubbla uppsättningar så att ni ständigt att en uppsättning kyllda.



DUST

ÅGREN

Program

Spårare

Hej alla glada spårarscouter och ledare!

Vi heter Linnea, Ida, Love och Arthur och det är vi som planerar alla roliga aktiviteter ni ska få göra på lägret.

Ni kommer att träffa Ursamin som är dotter till Ura Kaipa och ledstjärna för er Ulmekottar. Ursamin är väldigt ledsen eftersom hennes halsband har gått sönder och vi hoppas på att ni vill hjälpa henne att samla ihop pärlorna och göra halsbandet helt igen.

Ni kommer få gå på spår i skogen, göra hantverk, upptäcka lägret och tävla i Ursamins glänta för att kunna samla ihop pärlorna. Vi ser fram emot att träffa er i sommar!

Till ledarna

Vi har inga fasta funktionärer hos oss på spårarprogrammet vilket innebär att vi alla kommer få hjälpas åt under lägerveckan. För varje spårarpatrull behöver vi ha med minst en ledare som hjälper patrullen under hela programtiden. Programmet är utformat på det sättet att ni ansvarar för er patrull och genomför aktiviteterna på egen hand tillsammans. Vi som har planerat och organiserat kommer självklart finnas nära till hands och hjälpa er vid behov, men det är ni som har koll på era scouter och hjälper dem med aktiviteterna.

Vi kommer ha en samling innan varje aktivitetsstart där vi presenterar vad som kommer hända och hur det kommer gå till. På ankomstdagen kommer vi ha en ledarsamling där vi vill träffa en spårarledare från varje by. Där kommer vi beskriva vad som kommer hända under veckan och svara på eventuella frågor.

Vi ser fram emot att göra spårarprogrammet till det absolut bästa tillsammans med er!

Glada scouthälsningar,

Linnea, Ida, Love och Arthur



@dustlagren22



DUST-lägren

Upptäckare

Den typiska upptäckarpatrullen

Er upptäckarpatrull bör bestå av fyra till sju scouter. Detta är det antal som aktiviteterna är anpassade för och det antal som gör att alla upptäckare får mest ut av varje spår.

Varje patrull måste ha ett patrullnamn, helst ett patrullrop och förhoppningsvis också en patrullflagga.

Precis som tidigare läger behövs hjälp med punktinsatser i form av dagsfunktionärer under lägertiden. Vi hoppas att vi med webbens hjälp skall ha mycket mer klart när vi kommer till lägret. Prata därför med dina byledarkompisar eller andra och ta chansen att vara rövare, vittra, vätte eller varför inte skogsrå under en halv- eller heldag som omväxling från bylivet.

Ta kontakt med Junkers håla eller anmäl dig som funktionär på webben. Sedan tar vi kontakt med dig och bestämmer tillsammans en lämplig uppgift beroende på önskemål, dag under lägertiden med mera. Välkommen!

Din insats är mycket värdefull för att genomföra programmet. Frågor kring detta kan ställas till Junkers håla per e-post: junkershala@gmail.com.

Äventyrare

Hej äventyrare!

Du som är äventyrsscouter på DUST22, för dig blir patrullen medelpunkten under lägret, du kommer givetvis att träffa massor av andra scouter men det blir patrullerna som blir det centrala under lägret.

Hemma på avdelningen kommer ni att tillverka rövarkläder efter er egen fantasi, kommer ni med hela patrullen? Bra, då kan ni börja planera vad ni ska göra under lägret. Kolla in vilka programaktiviteter som finns här bredvid. Fundera på vad ni vill göra i första, andra och tredje hand.

Ni kommer att få ett patrullkort innan lägret där ni ska fylla i era önskemål. Vi vill även att ni fyller i ert patrullnamn och vilka som är med i patrullen (för- och efternamn, max antal i patrullen är 8 scouter). Vi vill ha era in patrullkortet med önskemål om aktiviteterna så fort ni anländer till DUST, senast lördagen klockan 17.00.



DUST

LÄGREN

Skagas mästare

Vill ni vinna fina priser? En hajkutröstning för patrullen eller någon annan friluftspryl? Satsa då på att bli Skagas Mästare. Uttagning kommer ske löpande under lägret och den stora finalen äger rum på fredagens eftermiddag. Då samlas alla äventyrare till den sista aktiviteten som blir att gemensamt hejja fram en vinnande patrull i Skagas Mästare.

Kännetecken för äventyrare är enligt traditionen att vi bär en färgad garntofs för att tala om vilket folk vi tillhör. Tofsen, som är fem centimeter i diameter tillverkas hemma innan lägret och fästes med säkerhetsnål, även ledare bär tofs. Vår färg på garntofsen är – orange!

Första lägerdagen hjälps vi åt att bygga upp lägret och vi planerar in era aktiviteter. På söndagen håller vi ting för alla patrulledare och vice patrulledare utanför Skagatältet klockan 11.00, då kommer ni få reda på vilka aktiviteter ni har fått tilldelade.

Första programpasset är på söndagen klockan 14.00, förutom för er som ska gå munkvandringen, för då startar passet klockan 09.00 på söndagen. Detta kommer ni få reda på vid inryckningen. Ni får komma till Skagatältet när ni gått Munkvandringen för att få era resterande aktiviteter.

Äventyrarprogram

Aktivitetserna genomförs normalt som halvdagsaktiviteter om tre timmar på för- eller eftermiddagen.

1. Munkvandringen (heldag)

Patrullen får uppleva en riktigt trolsk urskogsvandring genom Tivedens Nationalpark. Ni kommer att äta eran medhavda matsäck tillsammans i patrullen längs spåret. Kom ihåg att packa dagsryggsäck! En ledare per patrull behövs som funktionärer längs spåret.

2. Bergsklättring (halvdag)

Här lär du dig klättringens grunder, säkerhet och får hisnade upplevelser när du provar att ta dig upp och ner för berget. Gemensam busstransport.

3. Kajak (halvdag)

Följ med på en kajaktur till vitsand. Vi kommer att lära oss grundläggande paddelteknik. Det ges möjlighet att prova på olika kajakövningar. Kajakpaddlingen vänder sig till nybörjare och mer erfarna.

4. SimSam (halvdag)

Passa på att ta simborgarmärket med din patrull, alla som simmar får årets simborgarmärke. Vill du inte simma kommer det finnas samarbetsövningar och några kluringar för patrullen att lösa. En vuxen ledare som kan simma ska följa med patrullen.

5. Storkanot (halvdag)

Prova jättecandiesare med plats för 12 personer. Försök få den att plana och upplev en heldag på vattnet.

6. Segling (halvdag)

Navigare necesse est – att segla är nödvändigt. Vi ger dig som aldrig har seglat en chans att upptäcka detta naturvänliga sätt att förflytta sig. För er som redan kan segla finns även lite "svårare" båtar.

7. Hantverk (halvdag)

Prova på olika hantverk i hantverkstältet.

8. Treasure Hunt (halvdag-heldag)

Under Treasure Hunt fortsätter utforskandet av området kring Enhörningen och Görtiven. Hitta skatter och återvänd till byn med nya erfarenheter.

9. Täljning 3.0 (Halvdag)

Utöka dina kunskaper inom täljning eller kanske prova på täljhäst för första gången. Här finns plats för både nybörjaren och de som vill fördjupa sina kunskaper inom täljning.

10. Egen aktivitet (halvdag-heldag)

Patrullens eget aktivitetspass, här kan ni hjälpa till på byn, gå och bada eller varför inte bygga en snygg portal?

11. Skagas mästare

Kommer ske löpande under lägret. Sista passet samlas vi alla äventyrarna och hejjar fram vinnande lag i denna utmaning inom olika kluriga scoutgrenar.

Utmanare

Ett riktigt äventyr

Ura Kaipas rövare behöver kunna ta sig fram överallt för att skaffa mat, speja och utforska både land och vatten i Görtiven. Under äventyrsaktiviteterna, som fördelas av byahövdingarna, får utmanar-rövarna prova på kajak, segling och klättring.

Träffsäkert

För att kunna erövra nya områden och få riktigt god jaktlycka måste rövarna öva på att skjuta med båge och kasta med kniv mot utsatta mål. Sikta, andas, träffa – lyckas!



Pionjärbygge

När ett område är erökrat behöver det befästas. Då gäller det att planera ytor och materialåtgång, surra och skapa – bara fantasin sätter gränser.

Såpasport

Vid ett envig eller en holmgång gäller det att ha kraft och kunna tänka taktiskt under press och stress. Under leksamma former får rövorna öva på att mäta sina krafter.

Återbruk - ljusspår

Återhämtning och social samvaro är viktigt, liksom att ta tillvara det som inte längre används. Att finna sin väg i dunkel eller mörker kan vara svårt, här skapar vi förutsättningar för att hitta rätt – och att hitta tillbaka efter en stunds samvaro.

Hantverk

I hantverkarbyn finns tillfälle att skapa flera olika sätt att fånga, förvara och frakta allt bärbart som erövrats!

Gourmetmatlagning

Vid eldstaden tillagar vi dagens lunch och en av dagarna är det extra festligt! Ura Kaipa har lyckats byta till sig råvaror från skogens, ängarnas och sjöns alla väsen. Detta ska nu sättas ihop till en alldeles speciell måltid.

Beachhäng

En eftermiddag ger sig alla Ura Kaipas byar ut på sjön Enhörningen för att gemensamt utforska stranden Vitsand. Vissa behöver ta landvägen för att säkra landet där. Ett äventyr som kan erbjuda överraskningar och som definitivt ger nya erfarenheter. När mörkret fallit tar vi oss tillbaka till utmanarbyn, mätta och belåtna.

Treasure Hunt

Under Treasure Hunt fortsätter utforskandet av området kring Enhörningen och Görtiven. Hitta skatter och återvänd till byn med nya erfarenheter.

DUST IN

DUST IN är Utmanarnas eget värdshus. Här samlas vi för att träffa rövare från de andra byarna, få våra uppdrag och hämta spontanaktiviteter. Skattmästarna är de som håller koll på skatterna som samlats – det är naturligtvis en tävling mellan byarna om vilka som samlar in flest poäng under lägret!

DUST UT

Inför att lägret ska brytas behöver rövorna slappna av och umgås en sista kväll. Ljusspåret, som skapats av deltagarna själva, leder till DUST UT. Här kan alla slappna av och njuta av Görtivens lugn och förstärka banden mellan byarna och varför inte passa på att skapa nya kontakter!

Funktionär

Har ni någon kårkamrat där hemma som glömt anmäla sig som deltagare? det finns fortfarande möjlighet att uppleva DUST22 som funktionär. Skynda er att kontakta lägerledningen för mer information!

Frågor

Vi kommer fortlöpande att lägga upp FAQ på hemsidan. Ni som har frågor, kolla gärna där. Om ni inte hittar svaret, be er kontaktperson skicka frågorna via frågeformuläret på hemsidan eller i ett e-post till info@dustlagren.se.

Tveka inte att höra av er till oss! Vi strävar efter att besvara era frågor inom en vecka.

