

Sampojen erätaitovaatimukset

Erätaitovaatimukset ovat seikkailijaohjelman sisältämien aktiviteettien pohjalta määritelty ja sammon on hyvä hallita ne, jotta voi opettaa niitä taitoja seikkailijoille. Muista kuitenkin, että kaikkea ei tarvitse itse hallita vaan avunpyyntö lippukunnasta ja sen ulkopuolelta on sallittua.

Jokaisen sammon on hyvä osata seuraavat asiat:

YLEISET LUONNOSSA LIIKKUMISTAIDOT

- Jokamiehenoikeudet
- Sampo osaa sytyttää, purkaa, koota ja huoltaa myrskylyhdyn
- Hallitsee trangian käytön ja huollon ja osaa valmistaa sillä ruokaa

TULENTEKO

- Osaa sytyttää nuotion tai muun avotulen turvallisesti ja huomioi metsäpalovaaran
- Tuntee eri nuotiotyypit ja mitä niistä käyttää milloinkin
- Hallitsee kirveen, sahan ja puukon käytön ja huollon
- Osaa tehdä kiehisä ja muita sytykkeitä puukolla

ENSIAPU

- Hallitsee perusensiaputaidot
- Osaa toimia hätätilanteessa
- Tietää turvallisen vesillä liikkumisen perusteet
- Tunnistaa heikot jäät ja hallitsee niistä pelastautumisen (naskalit ja heittoköysi)

SOLMUT JA KÖYTÖKSET

- Hallitsee seuraavat solmut ja tietää mihin niitä käytetään; merimiessolmu, lippusolmu, paalusolmu, jalussolmu, siansorkka
- Hallitsee köytökset ja osaa tehdä vähintään A-pukin

SUUNNISTUS

- Osaa käyttää kompassia ja suunnistaa maastossa kartan ja kompassin avulla

MAJOITTEET

- Tuntee oman lippukuntansa majoitteet ja osaa käyttää niitä
- Osaa pystyttää puolijoukkueteltan ja laavun ja on yöpynyt niissä
- Hallitsee kaminan käytön ja on ollut kipinävuorossa

