



Bevismärke Simning



För att få bevismärket simning ska en scout känna till och kunna visa sina patrullkamrater och ledare:

Kunna simma 200 meter.	
Kunna simma med kläder.	
Kunna simma med flytväst.	
Veta vilka badregler som gäller när Eslövs scoutkår är och badar/simmar.	
Kunna dyka eller hoppa i vattnet från en brygga eller bassängkant	

Scoutens namn: _____

Avdelning: _____

Datum: _____ sign. ledare _____



Bevismärke Simning



Att kunna simma är en bra förutsättning för att aktiviteter på eller i närheten av vatten ska vara säkra och roliga.

Att jobba med bevismärket för simning innebär både praktiska övningar och samtal om hur man ska agera. Jobba gärna med simmärket inför att ni ska göra något på eller vid vattnet så att alla förstår varför det är bra att kunna.

Behöver du tips på bra aktiviteter kolla på www.aktivitetsbanken.se, prata med ledarvänner eller fråga vad scouterna vill hitta på för att uppnå målet med att lära sig allt om kniven.

Innehåll:

För att få bevismärke simning ska du kunna visa dina patrullkompisar och din ledare:

- Att du kan simma 200 meter
- Att du kan simma med kläder
- Att du kan simma med flytväst
- Att du kan dyka eller hoppa i vattnet från en brygga eller bassängkant
- Att du känner till och följer Eslövs scoutkårs badregler

Eslövs scoutkårs badregler

- Bada alltid tillsammans med minst en kompis
- Knuffa aldrig i någon annan
- Simma inte under hoppställningar
- Dyk aldrig i vattnet om du inte vet hur det ser ut under ytan
- Ropa aldrig på hjälp på skoj
- Bada aldrig utan ledare (gäller spårare, upptäckare och äventyrare)
- Veta vad allemansrätten säger om bad.