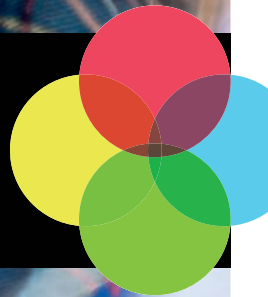




Attraktive aktiviteter for mikrospejdere

Inspiration, metode og fire færdigpakkede møder



DET DANSKE
SPEJDERKORPS

> INDHOLD

3 INTRO

4 KEND DIN MIKROSPEJDER

9 ATTRAKTIVE AKTIVITETER



10 MØDE 1

— Huleboernes klan



14 MØDE 2

— Jægere



18 MØDE 3

— Bål og ild



22 MØDE 4

— Mad over bål

26 INSPIRATION TIL MERE VIDEN



Kolofon

Attraktive aktiviteter for mikrospejdere

Det Danske Spejderkorps

Korpskontoret
Arsenalvej 10
1436 København K
Tlf.: 32 64 00 50

Redaktion

Louise Lennon (tekst og
indhold), Bie Andersen, Peter
Maul og Peter Tranevig

Layout

Aller Client Publishing

Foto

Christian S. Mouridsen,
Jens Vestergård, Mads H.
Danquah, Rasmus Rahbek,
Per Seizberg, Søren Friberg

Oplag

1.500

Tryk

Reklame Tryk, ISO 14001
miljøcertificeret.

1. udgivelse

Juli 2012

87-91923-33-6



DET DANSKE
SPEJDERKORPS



Kære mikroleder

Vi er rigtig glade for at kunne give dig dette hæfte målrettet mikrogrenen i hænderne, og det er vores håb, at det vil gøre det lidt nemmere for dig at være leder i Det Danske Spejderkorps.

I dette hæfte finder du inspiration til arbejdet med mikrogrenen. Mikrospejderne er Det Danske Spejderkorps' spejdere mellem 6-8 år.

Det Danske Spejderkorps har til formål at udvikle børn og unge til vågne, selvstændige mennesker, der er villige til efter bedste evne at påtage sig et medmenneskeligt ansvar i det danske samfund og ude i verden.

Rejsen for at opfylde vores formål starter som mikrospejder, og det er vigtigt, at du som mikroleder fylder nok færdigheder i spejderens rygsæk, planlægger nogle spændende rejsemål, guider spejderen godt på vej og flyver spejderen trygt til rejsemålet, så spejderen er klar og klædt på til flere eventyr, når de fortsætter rejsen som minispejder.

I hæftet vil du møde 4 færdigpakkede møder på 90 minutter med tanker vedrørende de valg, der er taget i planlægningen af møderne, samt en masse god viden til at hjælpe dig til at være en rigtig god guide for mikrospejderne. Møderne er lavet som sensommermøder og til start efter ferien.

God rejse.

Mange spejderhilsner

Pernille, Troels, Christine, Jakob og Louise

DDS Program er hovedudvalget med viden om børn og unge, spejderidéen og attraktive aktiviteter.

Kend din mikrospejder

Mikrospejderne er Det Danske Spejderkorps' yngste gren for spejdere i alderen 6-8 år. Aldersgruppen har særlige behov, evner og begrænsninger, som er gode at tage udgangspunkt i, når man som leder skal arrangere aktiviteter, oplevelser, ture, lejre osv. Jo bedre du er til at balancere planlægningen af spejdermøder i forhold til mikrospejderens udvikling, jo bedre spejderarbejde laver du!

Mikrospejderen

Behov, evner og begrænsninger

FYSISK

God grovmotorik.
Har brug for at udfordre sin fysik. Meget uro i kroppen.
Finmotorik er ikke god.
Lærer gennem bevægelser og sanser

FØLELSERMÆSSIGT

Brug for opmærksomhed.
Brug for tryghed.
Skjuler ikke følelser.
Svært ved at tabe.

SOCIALT

Meget egocentreret.
Leger med drenge og piger.
Få personer af gangen.
Kan tage hensyn til andre i leg.

ÅNDELIGT

Refleksion med stor voksenstøtte.
Skal træne opmærksomhed.
Fokus på dem selv.

INTELLEKTUELT

Korte beskeder.
Bliver let ukoncentrerede.
Begrænsent ordforråd.
Ansvar med hjælp fra voksen

KREATIVT

Fantasileg og rammer.
Tænker konkret.
Kan ikke tænke abstrakt.
Træner sanser gennem leg.



Hvad er attraktive aktiviteter for mikrospejderne?

Fra undersøgelser ved vi, at populære aktiviteter hos mikrospejderne omfatter:

- Friluftsliv
- Samarbejde
- Udfordringer

Det er vigtigt at understrege, at lederen er særlig vigtig for mikrospejderens oplevelse af aktiviteten. Aktiviteten betyder ikke noget, hvis ikke der er det rigtige samspil med lederen.

Attraktive aktiviteter, som udvikler mikrospejderen:

Aktiviteter for mikrospejdere skal helst være så simple, at børnene bliver udfordret, men også skal kunne arbejde med det selv. Mikroer kan ikke stå stille eller holde koncentrationen længe, og det er derfor en god ide at lade møderne bestå af intervaller på 10-15 minutters aktivitet med pauser imellem, hvor spejderne kan gå på opdagelse selv og reflektere.

13 tips til attraktive aktiviteter:

- Fysiske aktiviteter og bevægelse (løbe, klatre, hoppe, springe osv.)
- Sansseaktiviteter
- Aktiviteter med regler
- Korte aktivitetsperioder (max 10-15 min)
- Fantasileg og fantasirammer
- Konkrete opgaver (fast og håndgribelige)
- Simpel refleksion med rigtig meget voksenstøtte
- Simple koncentrations- og opmærksomhedslege
- Konkurrencer med plads til både at vinde og tabe
- Ansvar for simple konkrete opgaver
- Få personer ad gangen
- Lege om hensyn og kammeratskab
- Tryghed og voksenkontakt

Hav tjek på målet

Alle de aktiviteter, vi laver som spejdere, har læring for spejderne som formål, og vi udvikler hele tiden på de færdigheder, spejderne har opnået gennem aktiviteter. Derfor skaber nye færdigheder også behov for mere udfordrende aktiviteter.

Mikrospejderne skal:

- samarbejde
- kunne træffe valg
- reflektere
- opleve medbestemmelse i forbindelse med udførsel af aktiviteter
- træne accept af hinanden, selv om de er meget fokuserede på sig selv
- kunne lytte til hinanden
- være ude i al slags vejr
- udvide deres ordforråd og sætte ord på spejderarbejdet
- være modige
- opleve værdien af at være et fællesskab i patruljen
- opleve et samspil med voksne der lytter, støtter og engagerer sig
- være opmærksomme og lytte til andre
- kunne tage ansvar for små opgaver
- lege sig til læring
- lære at være på tur
- bruge kroppen mest muligt
- udvikle deres sanser

Spejdermetoden for mikrospejdere

Vi har en metode i Det Danske Spejderkorps, der forklarer, hvordan vi skaber kvalitet i spejderarbejdet. Metoden består af 8 dele, som alle er vigtige, og det er, når de fungerer sammen, at spejderarbejdet er bedst.



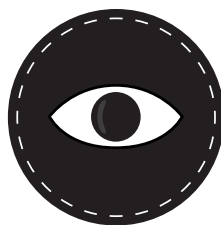
Godt mikrospejd: Kom udenfor

Mikrospejderne vil helst være udenfor, hvor der er højt til himlen og ingen vægge, og hvor de kan udforske, hoppe, løbe og bruge deres energi. Væn spejderne til at være udenfor, og lær dem at klæde sig på efter vejret.



Godt mikrospejd: Fast start og afslutning

Mikrospejderen har brug for faste rammer for møderne og for, at de lovede aktiviteter bliver gennemført. En fast start og afslutning gør, at spejderne ved, at nu er mødet startet og afsluttet.



1. Oplevelser

Skab oplevelser gennem forløb, tilpassede udfordringer, fantasirammer og sjov og begejstring på ture, ugentlige møder og lejre. Hold øje med, om spejderne trænger til nye udfordringer. Oplevelser skaber gode historier i skolen, og gode historier giver flere spejdere.



2. Learning by doing

Spejderne lærer, når de er udfører og efterfølgende reflekterer over aktiviteter. Hav også spejderne med i planlægningen af udførelsen af aktiviteter. Sæt de ældste mikrospejdes viden og færdigheder i spil og lad dem lære fra sig.



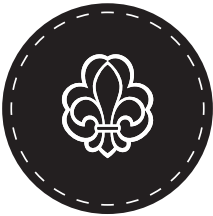
3. Patruljeliv

Små faste patruljer skaber tryk og kan overskues. Sørg for, at der altid er en voksen sammen med patruljen, som sørger for at støtte og udvikle spejderne. Patruljen er rammen for at lære at samarbejde. For mikrospejderne er det for stort et ansvar at være patruljeleder.



4. Friluftsliv

Det gode mikrospejderarbejde foregår udenfor, hvor der er plads til at hoppe, løbe, larme og klatre. Naturoplevelser, naturkendskab og at lære at værne om og være i naturen er rigtig gode udfordringer for spejderen. Det er vigtigt at lære at være i regn og sne for at kunne få gode friluftsoplevelser. Friluftsliv er både vilde og udfordrende aktiviteter og nærværende og åndelige oplevelser i naturen.



5. Værdier

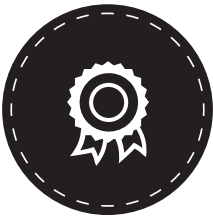
Tænk over, at du er rollemodel for spejderne. De værdier, du udstråler, er der meget stor chance for, at spejderne kopierer: de synes nemlig, du er megasej! Tal om spejderloven, når det passer ind — hvis I eksempelvis arbejder med kammeratskab eller med at værne om naturen. Tal med spejderne om, hvad kammeratskab betyder. For mikrospejdere er det især gennem samspillet med lederen og gennem de aktiviteter, vi laver, at de udforsker værdier. Det er gennem refleksion, at de opdager værdierne. Lange historier om værdier og spejderkultur er ikke attraktive mikroaktiviteter.



6. Medbestemmelse og ansvarlighed

Mikrospejderne vil gerne være med til at bestemme. Da de er meget i nuet, skal medbestemmelsen komme til udtryk på kort sigt ved at kunne vælge mellem flere muligheder, eller hvordan de udfører aktiviteten.

Hvis en mikrospejder ikke tænder på en aktivitet, vil det komme til udtryk og kan ødelægge hele aktiviteten. Giv derfor mulighed for medbestemmelse ved at have et par valgmuligheder i baglommen — ”du kan være med her eller gå på opdagelse efter dyr”. Lukkede valg er gode til mikrospejdere.



7. Aktiviteter og færdigheder

Inden du planlægger møder, bør du spørge spejderne om, hvad de gerne vil opleve til spejder, så din mødeplanlægning rammer deres interesser. Aktiviteter skal opleves som en helhed — forløb og fantasirammer hjælper til dette. Mikrospejderen lærer gennem sine sanser, gennem bevægelse og gennem eksempler, så det er vigtigt, at de voksne er engagerede i aktiviteterne.

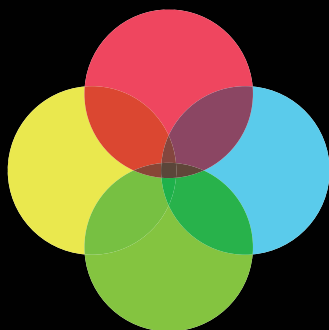


8. Samfundsliv

Samfundsliv spænder vidt og foregår både i det danske samfund og ude i verden. Det kan være at lave naturaktiviteter for andre børn lokalt på Naturens Dag, invitere til fælles leg for byens børn til byfesten, tage på et asylcenter og lave aktiviteter med børnene der eller deltage i Spejderhjælpen i uge 39 og derigennem hjælpe børn ude i verden. For mikrospejderen er samfundsliv også at gøre gode gerninger, hjælpe til og bruge de færdigheder, de lærer til spejder, fx i skolen til at hjælpe andre. Samfundsliv er også at møde spejdere fra andre steder i Danmark og verden på store sommerlejre.



4 møder fyldt med attraktive aktiviteter for mikrospejdere.



FÆRDIGPAKKEDE FORLØB

— STRUKTUR, AKTIVITETER,
REFLEKSION OG INSPIRATION

Her finder du et samlet forløb til mikrospejdere på fire møder. Forløbet er både tænkt som en færdigpakket guide, men også som inspiration til selv at sammensætte sine forløb. Har du lyst til at sammensætte et forløb efter samme skabelon, kan du hente en tom skabelon på dds.dk/aktiviteter.

MØDE 1

HULEBOERNES KLAN



START HER!



00-10 MIN

OPSTART

For eksempel flaghejsning, opstartssang eller lignende — som I plejer. Fortæl hvad I skal lave i dag.

Ansvarlig:

10-20 MIN

HVAD HAR VÆRET DE BEDSTE OPLEVELSER I DIN SOMMERFERIE?

Aktiviteten

Alle spejdere og ledere går rundt mellem hinanden. Møder en og giver hånden eller et knus og spørger: Hvad har været de bedste oplevelser i din sommerferie?

Fortæl hver sin historie og gå videre og hils på den næste.

Slut efter 10 minutter, selvom alle ikke har hilst på hinanden.

Formål

At sige ordentligt goddag til hinanden, at alle får lov at sige noget og fortalt deres historie, og at mikrospejderne ikke skal stå stille for længe og lytte.

Ansvarlig:

20-30 MIN

INDEL I PATRULJER

Forberedelse inden mødet

Inddel spejderne i patruljer med ca. 5 spejdere i hver patrulje. Find ud af hvilken voksen leder, der følger hvilken patrulje. Find navne til det antal patruljer, du arbejder med. Nye børn fordeles i eksisterende patruljer.

Aktiviteten

Som spejdere arbejder vi i patruljer, og I skal nu fordeles i patruljer.

Eksempel: I patruljen "Harerne" skal Inger (den voksne) være leder, og hun skal have Sebastian, Lise, Nikolai, Helle og Frederik med.

Lad spejderne og den voksne stille sig sammen med det samme.

Formål

Mikrospejderen kan bedst overskue mindre grupper af mennesker.

Ansvarlig:



Godt mikrospejd: Patruljen

Patruljen er vigtig for mikrospejderne, da de bedst kan overskue få mennesker ad gangen i aktiviteter. Patruljen består af ca. 5 spejdere. Hver patrulje har en voksen tilknyttet. Den voksne skal ikke være ekspert i aktiviteter, men skal støtte børnene til gode og trygge oplevelser. Hvis du har 3 patruljer og kun er 1 leder, kan du tage fat i spejdernes forældre og lave en ordning, hvor forældrene på skift hjælper. Det gør livet nemmere for dig, og du får tid til at være mikroleder, og det gør møderne bedre for spejderne. Udlever en kopi af mødeplanlægningen til de deltagende forældre inden mødet. Lav patruljerne inden mødet og bestem navne på patruljerne.



Hvad er et forløb?

Et forløb består af en række møder, en afslutning og en række aktiviteter, der træner en række færdigheder hos spejderne. Som leder gør du dig nogle tanker, når du planlægger et forløb som det, der er i dette hæfte. Vi har sat fokus på natur og at arbejde i en patrulje, og det vil vi gerne træne med vores mikrospejdere.



30-35 MIN

LÆR HINANDEN AT KENDE I PATRULJEN

Aktiviteten

Alle i patruljen fortæller, hvad de hedder.

Formål

At patruljen lærer hinanden at kende.

Ansvarlig:

35-40 MIN

PAUSE



40-45 MIN

FANTASIRAMMEN

Iscenesættelse

For mange, mange år siden, før der var biler, computere, butikker, toiletter og vandhaner levede huleboernes klan her i området.

De gik klædt i dyreskind, på bare tæer, deres hår var uglet, og de vaskede sig ikke hver dag.

Når de var sultne, måtte de jage dyr og samle mad i skovene. Når de var tørstige, gik de til kilderne efter vand.

Det vigtigste, de ejede, var hinanden og ild.

Huleboerne var gode til at tage sig af hinanden, og de vidste, at kun gennem samarbejde kunne de overleve og lykkes med at få samlet nok mad.

Huleboerne gik ikke i skole, men de lærte at tænde bål og samle mad for at lære at overleve.

På de næste møder er vi huleboernes klan, og vi skal lære at tænde bål, lave mad over bål, samle mad og skyde med pusterør.

Formål

At gøre aktiviteter til en leg og at sætte fantasien i gang.

Ansvarlig:



FORTSAT

45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67

45-60 MIN

HUSKELEG

Forberedelse

Gå en tur i området, skriv ned, hvad du ser af dyr og planter (vend en sten, kig under en tyk gren, husk både at kigge op, ned og fremad).

Der findes garanteret arbejdsstof for natur og andre naturbøger i hytten, som du kan søge i for inspiration.

Iscenesættelse

Først skal I bevise, at I er gode huleboere. Huleboerne er helt afhængige af at kunne huske, hvad de kan finde af dyr og planter i naturen, da der ofte kan være langt at gå.

Aktiviteten

I skal nu gå turen og se, hvor mange dyr og planter I ser, I skal huske deres navne, eller hvordan de ser ud, og nævne så mange som muligt, når I kommer retur.

De voksne hjælper spejderne med at tælle sammen, og hver patrulje fortæller, hvor mange dyr og planter de kan huske, hvordan de så ud eller hvad de hed.

I har alle sammen bestået som huleboere, velkommen i klanen.

Du kan evt. have tegnet et mærke eller lign. sat på en sikkerhedsnål, som du udleverer til spejderne.

Formål

At opleve og opdage naturen og at træne i at kunne formidle om naturen.

Materialer

Papir, blyant, naturarbejdsstof.

Ansvarlig:

60-65 MIN

PAUSE

65-75 MIN

SNIGELEG

Forberedelse

En 20x10 m bane afmærkes med 4 spande i hvert hjørne

Iscenesættelse

Som huleboere skal I kunne snige jer ind på dyrene, så I kan fange dem, men I skal passe på, at dyrene ikke hører jer. Heldigvis ser de ikke lige så godt, som de hører og lugter.

Aktiviteten

2-3 spejdere udvælges og præsenteres som den hurtige sabeltiger, den stærke moskusokse og den farlige Tyrannosaurus Rex.

De får bind for øjnene og placeres forskellige steder på banen.

Spejderne skal nu snige sig tæt forbi dyrene uden at blive opdaget. Når alle er kommet forbi, byttes dyrene ud med 2-3 nye spejdere.

Formål

At udforske andre sanser end synet og lære at være stille i naturen.

Materialer

4 spande, tørklæder

Ansvarlig:



Godt mikrospejd: Pauser og koncentration

Mikrospejdere har brug for små pauser, hvor de kan løbe rundt og gå på opdagelse på spejdergrunden og i hytten alene og med hinanden. Vær til stede i pausen, sådan at mikrospejderen har mulighed for voksenkontakt, hvis de ønsker det. Opdrag spejderne til at komme til tiden — start til tiden. Fortæl for eksempel spejderne, at du tæller ned fra 30, og start, så de spejdere, som kommer til tiden, ikke straffes.

68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

75-80 MIN

PATRULJEKONKURRENCE

Iscenesættelse

I skal nu bevise, at I kan samarbejde i patruljen, så vi skal have en konkurrence.

Hele patruljen er et urtidsmonster, som kan have forskelligt antal ben.

Aktiviteten

I må bruge hoved, hænder og fødder, og hele patruljen skal røre ved hinanden, mens I er monster.

En voksen siger for eksempel 14 ben. De 5 i patruljen har 2 ben hver på jorden, og 4 har en hånd i jorden, patruljen står helt tæt.

Sådan fortsætter det med 17, 4, 8 ben osv.

Formål

At træne i at samarbejde og at komme tættere sammen gennem berøring og følelsen af, at alle behøves.

Ansvarlig:

.....

80-85 MIN

REFLEKSION

Hver voksen samles med deres patrulje. Den voksne spørger patruljen:

Hvad var det bedste ved at være i vores patrulje i dag?

Hvad var det sjoveste I oplevede i dag?

Ansvarlig:

.....

85-90 MIN
OPRYDNING OG AFSLUTNING

Alle spejdere hjælper med at rydde op. Det er vigtigt, at I altid slutter af på samme måde, syng en sang, sig pænt farvel og slut til tiden.

Ansvarlig:

.....





START HER!



00-10 MIN

OPSTART

For eksempel flaghejsning, opstartssang eller lignende som I plejer. Fortæl, hvad I skal lave i dag, og genfortæl kort historien om huleboerne, så nye spejdere også er med på fantasirammen.

Ansvarlig:

10-20 MIN

FLITSBUEN

Iscenesættelse

Når I er på jagt med huleboerne, er det vigtigt, at I har tillid til hinanden, og at I kan kommunikere uden at tale sammen.

Aktiviteten

Fordel dem i samme patruljer som sidst, husk at fordele nye børn i eksisterende patruljer.

1 er flitsbuen, og de 4 er pile, som flitsbuen kan skyde med. De 4 pile skal have bind for øjnene. Flitsbuen kan se. Flitsbuen har sine 4 pile foran sig, og alle holder hænderne på skuldrene af hinanden.

Ansvarlig:



Patruljerne placeres over for hinanden fordelt i en ca. 10x10 m firkant eller kreds.

Patruljerne bevæger sig rundt inden for banen, hvor de skal skyde så mange som muligt. Lad patruljerne bevæge sig rundt på banen, inden de begynder at skyde for at afprøve at gå og dreje.

Når Flitsbuen skal skyde, skal den klappe 2 gange på skulderen af den foran, som så skal fortsætte ned i rækken af pile, den sidste pil skal så skydes af sted og bevæger sig fremad.

Det gælder om at ramme andre pile og stjæle pile med hjem til sin patrulje. Det gør spejderne ved at røre en anden pil.

Pilen tages med tilbage til startstedet.

Det er vigtigt, at en voksen er klar til at opsamle løse pile. Og til at dømme, om der er rørt eller ikke rørt — og eventuelt hvem der har rørt hvem. Når alle pile er skudt af sted, går flitsbuen tilbage til startstedet og ser, hvor mange pile den har.

Patruljen må ikke tale sammen og kommunikerer kun igennem berøringer. Når buen vil til højre, klapper den 1 gang på højre skulder af den første pil, som så gentager. Til venstre klapper den en gang til venstre osv.

Formål

At stole på hinanden.



Godt mikrospejd: Den lille forskel

Mikrospejdere samarbejder lige godt sammen med drenge og piger, og blandede patruljer fungerer godt i aldersgruppen. Piger nes finmotorik er dog ofte en anelse bedre end drengenes. Aktiviteter, der kræver meget finmotorik (klippe/klistre), må ikke fylde et helt mikromøde, men som med alle andre ting, spejderne endnu ikke mestre, kan man hjælpe dem på vej ved at træne det engang i mellem.



20-30 MIN

STORE FUGLEKLATTER

Forberedelse

Køb engangsmalerdragter til de voksne og piskefløde. Husk at undersøge, om I har en elpisker i hytten. Pisk fløde. Spørg 5 forældre, om de vil være jægere.

Iscenesættelse

Nu skal vi ud på de store fugles slette, og her kan vi risikere at blive ramt af fugleklatter. De 5 personer, I kan se foran jer, er 5 jægere, som er på jagt på sletten og forsøger at undgå at blive ramt.

Hver patrulje er en af de store fugle, og I skal nu på skift i patruljen og mellem patruljerne klatte efter jægerne. I får et point for hver jæger I rammer. I fortsætter, indtil "fugleklatterne" er sluppet op.

Aktiviteten

Alle patruljer er fordelt bag et reb, som danner en linje på jorden. Du placerer 5 forældre i området bag stregen. Hver patrulje får en skål med flødeskum og en ske.

Formål

At have det sjovt i fantasirammen og at svine.

Materialer

Et reb, pisket flødeskum 1/4 liter pr. patrulje, skåle, skeer, malerdragter.

Ansvarlig:

30-35 MIN

PAUSE

35-50 MIN

PUSTERØR

Forberedelse

Hvis I ikke har hylde træer i nærheden, skal du sørge for at materialerne er til stede inden mødet.

Aktiviteten

Spejderne skal nu skære en fingertyk hyldegren på cirka 20 centimeter og derefter snitte barken af grenen. Brug pløkkene til at prikke marven ud af hyldegrenen, så den bliver hul som et pusterør.

Pluk umodne hyldebær (hyldebær er først modne i september/oktober). Put hyldebærerne i munden — og pust dem ud igennem dit pusterør.

Sæt 10 tomme dåser op og skyd til måls efter dem. Eksperimenter med en god afstand at skyde fra. Dåsen skal ikke vælte, men

bare sige en lyd, når den rammes. Aktiviteten fortsættes igen senere på mødet.

Iscenesættelse

Huleboernes klan lever af den mad, som de kan fange. Før de voksne er flitsbuen det vigtigste våben, mens børnene er rigtig gode til at bruge et pusterør.

I skal derfor lave et pusterør og skyde til måls med det. Det skal I, fordi I nu skal træne i at blive gode jægere.

Formål

At lave noget, som kan afprøves og tages med hjem

Materialer

Et antal hyldegrene svarende til 20 cm. pr. spejder, umodne hyldebær, dolke, pløkker, 10 tomme sodavandsdåser.

Ansvarlig:



FORTSAT

45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67

50-60 MIN

NATURBINGO

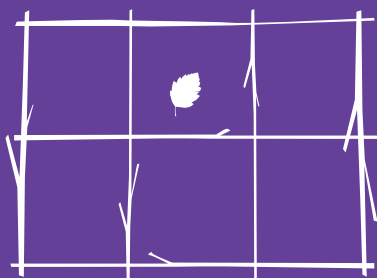
Forberedelse

Find 3 grene på 2 m.

Find 4 grene på 1 m.

Find 6 blade, blomster og bær på området.

Saml grenene til 6 felter, og læg et blad, blomst el. lign. i hvert felt.



Iscenesættelse

Nogle gange oplever huleboernes klan, at de får ekstra travlt med at samle forråd, fordi de store regnskyl, som varer flere uger, er på vej.

Aktiviteten

Hver patrulje skal matche de 6 ting, som du har fundet, så hurtigt som muligt.

Formål

At træne hukommelse, naturkending og arbejde under tidspres.

Ansvarlig:
.....

60-65 MIN

PAUSE

65-80MIN

PUSTERØR

Fortsæt aktiviteten.

Ansvarlig:
.....





Godt mikrospejd: Refleksion

Refleksion er en vigtig færdighed at støtte og udvikle hos mikrospejderne. Spejderne kommer ikke med dybe og lange svar, men de kan sagtens forholde sig til, hvad der er sjovt, skørt og til, om de er glade, sure eller kedede af det. De svarer kort, og det skal vi som ledere respektere, og støtte spejderne til at finde svar. Mikrospejderne er meget koncentrerede om nuet og derfor

ikke så gode til at huske, hvad de har oplevet, så det kan være en god idé at hjælpe dem til at huske. Et eksempel kan være, at du laver et lamineret kort til hver af dem med forløbets aktiviteter på (snige, jage, samarbejde, snitte, balancere osv.) og giver spejderne et klistermærke, de kan sætte på, når aktiviteten er gennemført. Et andet eksempel er, at de samler ting sammen, og i slutningen af forløbet taler om, hvad de lavede med hver ting.

68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90



80-85 MIN

REFLEKSION

Hver voksen samles med deres patrulje. Den voksne spørger patruljen:

Hvad var det bedste ved at være i vores patrulje i dag?

Hvad var det sjoveste I oplevede i dag?

Ansvarlig: _____

85-90 MIN

OPRYDNING OG AFSLUTNING

Alle spejdere hjælper med at rydde op. Det er vigtigt, at I altid slutter af på samme måde, syng en sang, sig pænt farvel og slut til tiden.

Ansvarlig: _____



Godt mikrospejd: Tab og vind med samme...

Mikrospejdere kan godt lide konkurrencer, men de kan endnu ikke helt håndtere at tabe. Giv plads til at være sur og ked af det, når de taber, så de lærer at kunne være i konkurrencer. Hjælp patruljen til at tale om de delelementer i konkurrencen, som de var gode til. Mikrospejderne kan godt samarbejde under konkurrencen, men fokus er på dem selv, så det er ikke patruljen, der taber, men spejderen. Brug konkurrencer, så spejderne lærer at kæmpe sammen, tabe sammen, og at de ikke er alene.

MØDE 3 BÅL OG ILD



START HER!

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

00-10 MIN

OPSTART

For eksempel flaghejsning, opstartssang eller lignende som I plejer. Fortæl, hvad I skal lave i dag, og genfortæl kort historien om huleboerne, så nye spejdere også er med på fantasirammen.

Ansvarlig:



10-15 MIN

HVISKELEG

Isccenesættelse

Huleboerne kan ikke skrive og læse, så de fortæller historier. Historierne ændrer sig, fordi det er svært at huske de historier, man hører.

Aktiviteten

Find på en sjov sætning med 8-10 ord. (Vær klar til at tilpasse sværhedsgraden)

Stil patruljen på en række, hvisk historien til den første, lad dem hviske historien til hinanden, og den sidste i rækken genfortælle historien.

Formål

At lade spejderne reflektere kort over, om historier altid er sande.

Ansvarlig:

15-30 MIN

BÅL

Forberedelse

Kløv brænde i forskellige størrelser og snit spåner inden mødet.

Indsaml granris, birkebark, små tørre grene - i regnvejr tør kvas under træerne og små udgåede grene.

Hav en bålspand med vand stående i nærheden af bålpladsen.

Isccenesættelse

Ild er vigtig for huleboerne, uden ild ingen varm mad eller varme.

Huleboerne havde ingen lighter eller tændstikker, og det var meget svært at tænde bål med to pinde, så de kæmpede for at holde ilden i live hele tiden. Vi i huleboernes klan har lånt en pakke tændstikker, men vi skal øve os i at tænde bål i dag.

Aktiviteten

En voksen viser spejderne en gang, hvordan de laver bål. Fortæl dem om størrelsen af brændestykker, og hvordan du har fundet kvas til optænding. Find tynde, tykkere og store stykker brænde, og find kvas til optænding i den på forhånd forberedte bunke.



Godt mikrospejd: Børn leder børn

Børn leder børn er et vigtigt princip i spejderbevægelsen. I løbet af dette forløb kan du fx lade nogle af de spejdere, som har prøvet aktiviteten før, lære de nye børn aktiviteten på mødet. Hele forløbet kan også bruges som forberedelse forud for en event, hvor I inviterer andre børn, der ikke er spejdere, på besøg, hvor mikrospejderne kan prøve at lære deres færdigheder videre.

MØDE 3 FORTSÆTTER

23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

Placer kvaset i en lille bunke, tænd 1 tændstik tæt på bålet, og få ild i kvaset.

Når der er små flammer, stabler du de tynde brændestykker i en pyramide over kvaset. Når ilden har fat i de tynde brændestykker, stabler du de større brændestykker udenpå.

Du har nu bål. Spred bålet med rodepinden, så det brænder ud igen.

Aftal i patruljen, hvem der har hvilken opgave.

Lad patruljerne tænde hver sit lille bål og slukke det igen.

Formål

At lære færdigheden at tænde bål.

Materialer

Brænde, tændstikker, reb, spand med vand.

Ansvarlig:

30-35 MIN

PAUSE

35-40 MIN

BÅL

Iscenesættelse

I klarede det, men huleboernes klan er nødt til at være hurtigere til at tænde bål igen, hvis ilden går ud.

Så aftal i patruljen, hvordan I nu kan blive endnu bedre til at tænde bål.

Aktiviteten

Aftal, hvem der gør hvad og hvordan. Lad hver mikrospejder have en rolle i at tænde bålet.

Tænd et bål hurtigt og spred det igen.

Formål

Gennem refleksion at skabe bedre samarbejde og lykkes bedre med at tænde bålet.

Ansvarlig:

40-50 MIN

PATRULJESTAFET

Forberedelse

Hav aviser, små stykker tæppe e.l. og 2 stykker reb med.

Iscenesættelse

Huleboerne er gode til at samarbejde og hurtige. Når de skal krydse den store flod, har de kun 4 store sten, som de kan flytte med sig, men de er 6, der skal over, så det er meget svært. Men på den anden side af floden vokser de lækreste bær, så de vil gerne over.

Aktiviteten

Patruljen skal krydse floden og være tilbage igen hurtigst muligt. De kaster tæppet foran dem, og den første træder ud på det, sådan fortsætter de, indtil alle tæpper er i brug.

Ansvarlig:

Nu må de så til at balancere og stå flere sammen på et tæppe for at få det bagerste tæppe gjort fri, så den bagerste spejder kan bukke sig ned og samle tæppet op og sende det op igennem rækken til den forreste, som så smider det foran sig. Og sådan fortsætter de, indtil de har krydset floden og tilbage igen.

Hvis de falder i floden, skal de starte forfra.

Floden skal selvfølgelig være bred nok til, at patruljen skal bevæge sig et godt stykke, så de bliver udfordret.

Formål

At finde ud af, at de kun kan løse opgaven gennem samarbejde.

Materialer

Aviser eller små stykker tæppe, reb.



FORTSAT

45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67

50-60 MIN

BÅL

Iscenesættelse

I klarede det igen, men huleboernes klan er nødt til at være endnu hurtigere til at tænde bål.

Så aftal i patruljen, hvordan I nu kan blive endnu bedre til at tænde bål.

Aktiviteten

Aftal, hvem der gør hvad og hvordan. Lad hver mikrospejder have en rolle i at tænde bålet. Tænd et bål hurtigt og spred det igen.

Formål

Gennem refleksion at skabe bedre samarbejde og lykkes bedre med at tænde bålet. Forståelse for, at man skal træne for at blive god.

Ansvarlig:
.....

60-65 MIN

PAUSE

65-75MIN

BÅL

Iscenesættelse

En dag var alle huleboerne vågnet med ondt i halsen, så de ikke kunne sige noget, men de skulle jo stadigvæk tænde bål, så de måtte tænde det uden at tale sammen undervejs.

Aktiviteten

Aftal, hvordan I løser opgaven. Patruljen må ikke tale sammen. Tænd bål. Lad bålet brænde. Spørg ind til mikrospejdernes oplevelse af ikke at kunne tale sammen.

Formål

At øve spejderne i at lytte og samarbejde.

Materialer

Brænde, tændstikker, reb, spand med vand.

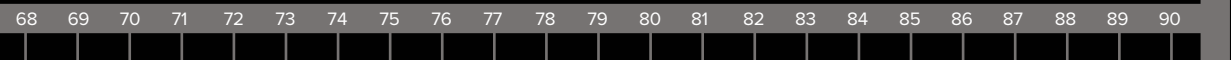
Ansvarlig:
.....





Godt mikrospejd: Samspil mellem børn og voksne

I mikrogrenen støtter den voksne leder mikrospejderne helt tæt. Lederen planlægger arbejdet, giver spejderne mulighed for at påvirke løsninger og arbejdet, får alle med og stimulerer spejdernes udvikling. Den voksne er forbillede og skal være det gode eksempel for at få succes med det planlagte arbejde.



75-80 MIN

BÅL

Aktiviteten
Lad bålene blusse og fortæl en kort historie som afslutning på dagen.

Formål
At hygge ved bålet.

Ansvarlig:
.....

80-85 MIN

REFLEKSION

Hver voksen samles med deres patrulje. Den voksne spørger patruljen:

Hvad var det bedste ved at være i vores patrulje i dag?

Hvad var det sjoveste I oplevede i dag?

Ansvarlig:
.....

85-90 MIN

OPRYDNING OG AFSLUTNING

Alle spejdere hjælper med at rydde op. Det er vigtigt, at I altid slutter af på samme måde, syng en sang, sig pænt farvel og slut til tiden.

Ansvarlig:
.....



Godt mikrospejd: Korte intervaller og korte beskeder

En mikrospejder kan ikke stå stille ret længe og ikke koncentrere sig om en aktivitet i lang tid. Giv korte beskeder, iscenesæt aktiviteter kort med meget aktivitet og mindre tale og lav aktivitetsperioder af max 10-15 minutter ad gangen.

MØDE 4 MAD OVER BÅL



START HER!

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

00-10 MIN

OPSTART

For eksempel flaghejsning, opstartssang eller lignende som I plejer. Fortæl, hvad I skal lave i dag, og genfortæl kort historien om huleboerne, så nye spejdere også er med på fantasirammen.

Ansvarlig:

.....

10-20 MIN

BÅL

Iscenesættelse

Huleboerne elsker at lave mad over bål. Hele deres dag går med at jage og samle mad, så de elsker at spise.

Aktivitet

Hver patrulje tænder bål. Slå bålene sammen til et enkelt bål, når de blusser godt.

Formål

En række aktiviteter om at tænde bål er blevet til en færdighed, som de kan bruge til noget.

Materialer

Brænde, tændstikker, spand med vand.

Ansvarlig:

.....





Godt mikrospejd: Husk formålet

Det er vigtigt at tænke over, hvad det overordnede formål er med aktiviteten.

Du kan som leder udfordre dig selv ved også at tænke over, hvad formålet er for den enkelte spejder med aktiviteten.

20-80 MIN

MAD OVER BÅL

Forberedelse

Indkøb gulerødder, bouillonterninger, kartofler, persille, salt, mel, æbler, puddersukker, smør, fløde og sølvpapir.

Iscenesættelse

For at få aftensmad må huleboerne arbejde sammen og løse hver deres opgave, så de kan sætte sig om bålet og nyde maden og tale om dagens mange oplevelser.

Aktiviteten

Hver patrulje skal løse en opgave. Lad spejderne lege frit, hygge omkring bålet, tale med hinanden og

jer voksne, imens aktiviteten kører.

Brug arbejds- og ventetiden til at tale med spejderne om, hvad de har oplevet de sidste uger.

Hvis I bor midt i byen, kan I måske stadig finde mælkebøtter og andre ting på spejdergrunden, men overvej, om I i stedet for skal lave en aktivitet, som lærer spejderne om ting i naturen, der kan spises.

Opgaver

Fordel opgaverne som det giver mening.

1. Saml blade og bær i naturen omkring jer. Mælkebøtteblade, små bøgeblade, ramsløg, solbær, ribs, blåbær, kirsebær, hindbær o.a. Lav en salat af det.

2. Skræl og hak gulerødder (1 pr. person), pisk flødeskum og hak persille.

3. Skræl og hak kartofler (1 pr. person) og kog en stor grydefuld vand med bouillonterninger. Hæld kartofler og gulerødder i suppen. Kom først persillen i, lige før suppen er færdig.

4. Grav æblernes kerner ud med en teske – lige så mange som I er. Put puddersukker i æblerne. Pak æblerne ind i sølvpapir.

5. Ælt mel, vand og lidt salt. Lav små, tynde klatter af dejen. Steg på panden i smør, til de er brune på begge sider.

Alle mødes og smager på salaten og spiser brød.

Æblerne sættes i bålet.

Alle spiser suppe. Flødeskummet kommes i æblerne, og de spises med teske.

Der laves opvaskevand, og der vaskes op i baljer udenfor. Husk at rengøre gryden.

Formål

At spejderne selv prøver, hvad det betyder at have færdigheder som at tænde bål og kende naturen, og hvad de kan bruge dem til.

Materialer

Indkøb, skærebørst, urteknive, skrælleknive, baljer, opvaskebørster, viskestykker, opvaskemiddel, rens-let, gryde, pande, sølvpapir, tallerkner, teskeer.

Ansvarlig:

INDKØBSEDEL

gulerødder, bouillonterninger, kartofler, persille, salt, mel, æbler, puddersukker, smør, fløde og sølvpapir.

skærebørst, urteknive, skrælleknive, baljer, opvaskebørster, viskestykker, opvaskemiddel, rens-let, gryde, pande, sølvpapir, tallerkner, teskeer.



FORTSAT

45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67



Godt mikrospejd: Mærker

Mikrospejdere kan godt lide at få bevis på, at de har lært noget, og du bør indarbejde Det Danske Spejderkorps' mærker i årsprogrammet. De er så vilde med det, at det kan være en god idé også at få special-fremstillet

forskellige oplevelsesmærker, som understøtter fantasirammer og forløb i årsprogrammet. Væn mikrospejderne til, at de skal træne hårdt og besidde færdigheden, inden de får mærket udleveret. Hvis det er for nemt at få mærkerne, mister mærkerne deres værdi.





Godt mikrospejd: Slip fantasien løs!

Fantasirammer og fantasileg stimulerer mikrospejderens udvikling, gør en opgave sjovere at løse og binder aktiviteterne i et forløb sammen. Scenesæt aktiviteten i fantasirammen.

I dette hæfte er der fx en fantasiramme om huleboere, fordi vi træner overlevelsesfærdigheder. Det er ikke så vigtigt, om fantasirammen er historisk tro, det skal bare være sjovt.



80-85 MIN

REFLEKSION

Hver voksen samles med deres patrulje. Den voksne spørger patruljen:

Hvad var det bedste ved at være i vores patrulje i dag?

Hvad var det sjoveste I oplevede i dag?

Ansvarlig:
.....

85-90 MIN

OPRYDNING OG AFSLUTNING

Alle spejdere hjælper med at rydde op. Det er vigtigt, at I altid slutter af på samme måde, syng en sang, sig pænt farvel og slut til tiden.

Ansvarlig:
.....



Godt mikrospejd: Nye børn og nye forældre

Når du laver godt mikrospejd, tager spejderne ofte venner med til spejder, så vær klar til at tage imod nye spejdere. Inkluder de nye spejdere i eksisterende patruljer, og lad den voksne i patruljen have ekstra fokus på at støtte den nye spejder. Nye forældre bliver ofte og støtter deres barn de første par møder, og du skal have tid til også at tage godt imod de nye forældre. Gør forældrene trygge ved lederne i grenen ved at fortælle, hvem I er.





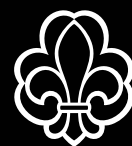
Tak for dit gode arbejde!

Vi håber, at du har oplevet at blive udfordret og har fundet inspiration til arbejdet med mikrospejderne i dette hæfte og ønsker dig stor fornøjelse med arbejdet. Som mikroleder giver du ikke kun spejdere gode oplevelser og skaber rum til sjov og fordybelse, du er også med til at skabe et stærkt fundament for dine spejdere, som har stor betydning for deres udvikling.

VIDERE INSPIRATION

Det Danske Spejderkorps er fuldt af viden om godt mikrospejd og gode aktiviteter for de yngste spejdere.

- Find fede aktiviteter på aktivitetsdatabaserne — ildfluer.dk og dds.dk/aktiviteter
- Tjek mulighederne for lederkurser — dds.dk/uddannelse
- Lav aktiviteter for lokale ikke-spejdere med Friluftsekspressen — dds.dk/friluftsekspressen
- Find flere færdigpakkede forløb og møder — dds.dk/aktiviteter/faerdigpakkede-moeder
- Naturens Dag giver gode muligheder for godt, lokalt spejderarbejde — naturensdag.dk



DET DANSKE
SPEJDERKORPS

