

Forløb 8-10 år

Dette er et elektronisk eksemplar af Forløb 8-10 år.

Brug det i planlægning og til at kopiere fra, men hvis du eller andre har brug for en trykt udgave, er det billigste og mest miljøvenlige at købe et indbundet eksemplar i Spejder Sport.

God fornøjelse!

Arbejdsstofudvalget

8-10 år

Forløb

Førstehjælp

Basemøde hvor spejderne gennem praktiske øvelser lærer førstehjælp.

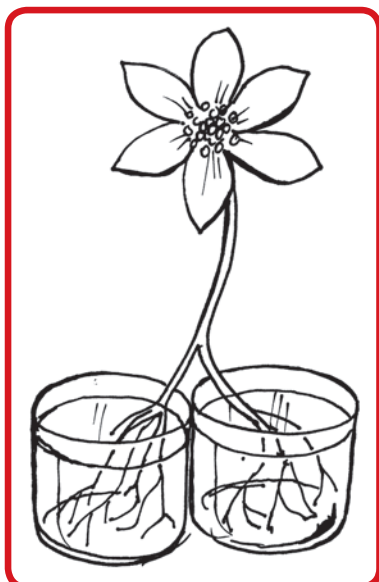
4



Græskarften

Et hyggeligt uhyggeligt aftenløb med hekse og spøgelser.

6



Naturen i fokus

Dette forløb har naturen som fællesnævner, og desuden er det baseret på at patruljerne hver gang får tre ting at vælge imellem ud over det der er fastlagt.

8



Pippi slår sig løs

Forløbet bruger Astrid Lindgrens "Pippi Langstrømpe" som fantasiramme.

14



Fra idé til virkelighed

Formålet med dette forløb er at få "vilde" idéer i fællesskab og omsætte dem til nye spændende forløb.

22

Indhold

Forløb	
Førstehjælp	4
Græskarften	6
Naturen i fokus	
• Fluerne har beskidte fødder	8
• Sjøv med blomster	10
• Vis og find vej	12
Pippi slår sig løs	
• Hemmelige koder	14
• Pippi på de syv have	16
• Befri Pippis far	18
• Weekendtur	20
Fra idé til virkelighed	22

Udgivet af
 Det Danske Spejderkorps 2006
 Arsenalvej 10
 1436 København K
 32 64 00 50
 dds.dk
 dds@dds.dk

Skrevet af
 Andreas Isager
 Frederik Karmdal Jensen
 Ida Olson
 Gitte Kortbek Sandal
 Brit Blume Schmidt
 Jesper Windeballe

Tegninger
 Lars Engfred

 Foto
 Andreas Hørup Nilsson

 Tryk og layout
 Silkeborg Bogtryk

Oplag
 2000

 Isbn-10: 87-91923-16-6
 Isbn-13: 978-87-91923-16-6

Førstehjælp

Forløb

Førstehjælp

- Fagteleg
- Baseløb

Basemøde hvor spejderne gennem praktiske øvelser lærer førstehjælp.

Forløb: Førstehjælp			
Modul: 1			
Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min.	Startceremoni		
15 min.	Fagteleg		
55 min.	Base 1-5 · 10-15 min. pr. base		
		Vand, sæbe, skål, plaster	
		Klud, kop, baljer, vand	
		Spejdertørklæder	
		Sukkerknalder, løg	
		Kit, maling, kniv	
10 min.	Sang og afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni

Fagteleg

- Spejderne står i en rundkreds, og der er en der står i midten. Han peger nu på en tilfældig, og siger en kommando fra skemaet herunder. Den udpegede og sidemændene skal nu udføre fagten. Hvis der er en der laver en fejl, skal denne ind i midten. Hvis der er uenighed, er det den der blev peget på, der skal ind i midten. Der skal en del tempo på for at det er sjovt.

Baseløb

- Spejderne besøger fem førstehjælpsbaser
 Base 1: Rense såret og sætte plaster på
 Base 2: Armslynge
 Base 3: Bistik
 Base 4: Lav et sår
 Base 5: Hedeslag og solstik

Evaluering

- Flagstangs-evaluering

Afslutningsceremoni

Fagter til fagteleg

Kommando	den udpegede	sidemændene
Giraf	stiller sig på tæer	sætter sig på hug
Elefant	laver snabel med armene	laver store ører på elefanten med armene
Skraldespand	laver ring med armene	smider skrald i spanden
Palme	laver blade med armene lige op i luften	laver blade med armene ud til siden
Hotdog	stiller sig med hænderne ned langs siden	krammer den midterste
Brødrister	hopper op og ned	holder hinanden i hænderne rundt om den i midten
Røremaskine	holder en pegefinger over hovederne på sidemændene	drejer rundt under pegefingeren
Skiløber	står som en der står på ski	lægger sig på gulvet som ski

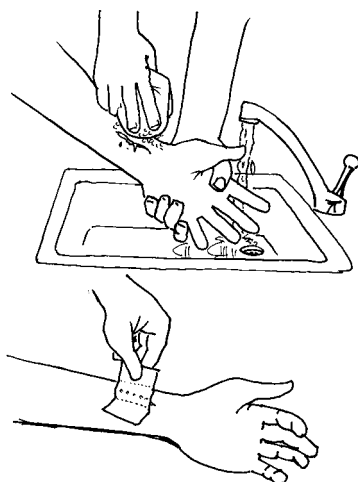
Spejderidé

Samfundsliv er en vigtig del af vores spejderarbejde. Det kan handle om de store vigtige ting der får vores samfund til at fungere, fx demokrati og sociale hensyn. Men lige så vigtig er de små ting vi hver især kan gøre for at forbedre vores samfund. Det kan være miljøhensyn eller som her at lære

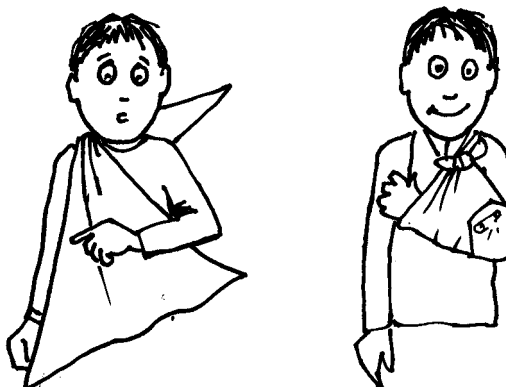
førstehjælp. Hurtig hjælp redder liv og det er trygt at vide på forhånd hvad man skal stille op hvis man bliver involveret i en ulykke. Som sædvanlig bruger vi *learning by doing*. Baseløbet er for alle aldre en god og spændende måde at lære færdigheder på.

Base 1: Rens såret og sæt plaster på

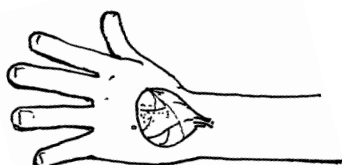
Spejderne lærer at vaske sår og at sætte plaster på uden at røre den hvide del af plasteret. De prøver at sætte plaster på hinanden.

**Base 2: Armslynge**

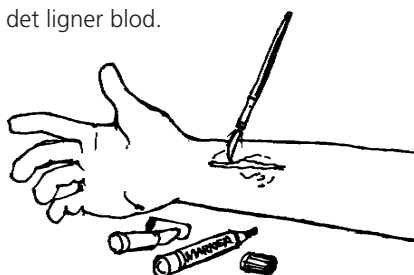
Spejderne lærer at lave en armslynge med tørklædet. De prøver at lave en på hinanden. Hvis der er tid kan spejderne prøve at lægge andre forbindelser - de synes det er sjovt!

**Base 3: Bistik**

Spejderne hører om bistik og prøver at lægge fugtige sukkerknalder eller løg på.

**Base 4: Lav et sår**

Spejderne prøver at lave et sår på hinanden, så det ser farligt ud. Man kommer kit på fx armen, ridser en revne i det, og maler med rød maling, så det ligner blod.

**Base 5: Hedeslag**

Sammen med spejderne snakkes om, hvad man kan gøre for at forebygge hedeslag og solstik på lejr (hat, rigeligt at drikke, være i skygge). Herefter lærer de hvad man gør ved hedeslag, og prøver det:

- Sidde i skygge
- Kold klud på panden
- Hænder og fødder i baljer med koldt vand
- Give vand at drikke

**Flagstangs-evaluering**

Spejderne står i en gruppe ved en flagstang eller en stol. Lederen stiller et spørgsmål, fx "Hvor gode synes I, vi var til at samarbejde?" Forinden har lederen forklaret at der hvor de står, er middel-vurderingen. Mod venstre går man mod "Super" og mod højre "Kunne være bedre". Spejderne går så derhen hvor de hver især mener, at de vurderer samarbejdet.

Kom videre!

Spejderlex
Færdighedshæftet
"Førstehjælp"
Falcks førstehjælpsbøger
spejder.dk/aktivitet

Græskarraften

Forløb

Græskarraften

- Græskarløb

Et hyggeligt uhyggeligt aftenløb med hekse og spøgelse...

Forløb: Græskarraften			
Modul: 1			
Tid:	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Samling og patruljerne sendes af sted	Fyrfadslamper	
70 min	Græskarløb	Mannequinben, masker, legetøjslanger, reflekser	
	Post 1	Ansigtsmaling, græskar	
	Post 2	Tykt tovværk, græskar	
	Post 3	Uhyggelige ting, græskar	
	Post 4	Lagen, græskar	
	Post 6	Kæffefilter, kaliumpermanganat, lanpeolie, glycerin, tov, græskar	
		Uhyggeligt gulf, græskarkage	
10 min	Sang og afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni

Græskarløb

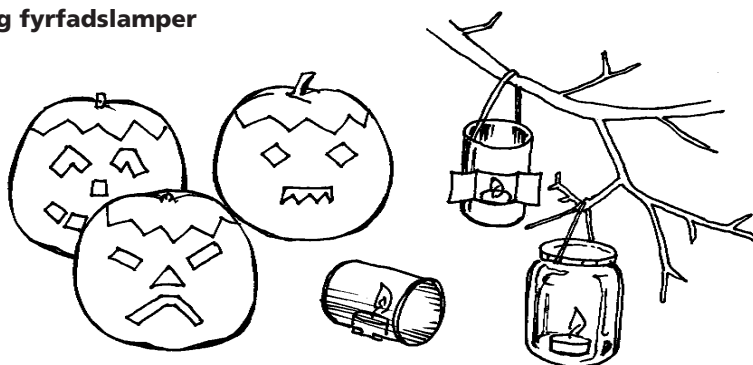
- Ruten laves med reflekser og fyrfadslamper hængt op i træerne, så patruljen kan finde vej alene. Hæng uhyggelige ting op undervejs såsom masker, mannequinben, selvlysende gummidyrr osv. Lederne er klædt ud som hekse og spøgelse, og ved hver post står der en udskåret græskarlampe. For at der ikke skal være ventetid, går patruljerne med en post ud, så alle starter samtidig.
- Post 1: Ansigtsmaling
- Post 2: Edderkoppespind
- Post 3: Syns-kimsleg
- Post 4: Heksens labyrint
- Post 5: Spøgelsesslottet
- Post 6: Heksens hus

Evaluering

- Smiley-evaluering

Afslutningsceremoni

Græskar- og fyrfadslamper



Græskar- og fyrfadslamper kan laves på mødet inden af spejderne

Spejderidé

De der har været spejdere som børn husker ofte bedst venskabet i patruljen og hvordan de sammen gik gennem tykt og tyndt. Dette møde giver spejderne nogle fælles oplevelser som de skal samarbejde om. Leg og underholdning bliver godt spejderarbejde

når lederne er opmærksomme på at styrke patruljens sammenhold og samarbejde.

Post 1: Sminke

Spejderne sminkes med ansigtsmaling, så de ser uhyggelige ud. Sørg for at dette ikke bliver sidste post for nogen.

Post 2: Edderkoppespind

Patruljen kravler gennem et stort edderkoppespind, lavet af tov, hængt op mellem to træer. Hvert hul må kun bruges en gang, og spejderne må helst ikke røre snorene (er dog meget svært for denne aldersgruppe, så det skal man nok ikke gå for højt op i). Dette kræver meget samarbejde i patruljen. Patruljen opfordres til at lægge en plan inden den begynder.

Post 3: Kimsleg

Kimsleg med uhyggelige ting. Spejderne får tre minutter til at se på ti-femten ting, og bagefter skal de kunne huske dem. Idéer til ting kan være: en gummibold der ligner et øje, en kniv med "blod", en knogle, en øjeklap, et tov med løkke, en le, en gryde med ulækkert indhold, en legetøjsmus, en trolde, "opkast" (havregrød).

Post 4: Labyrint

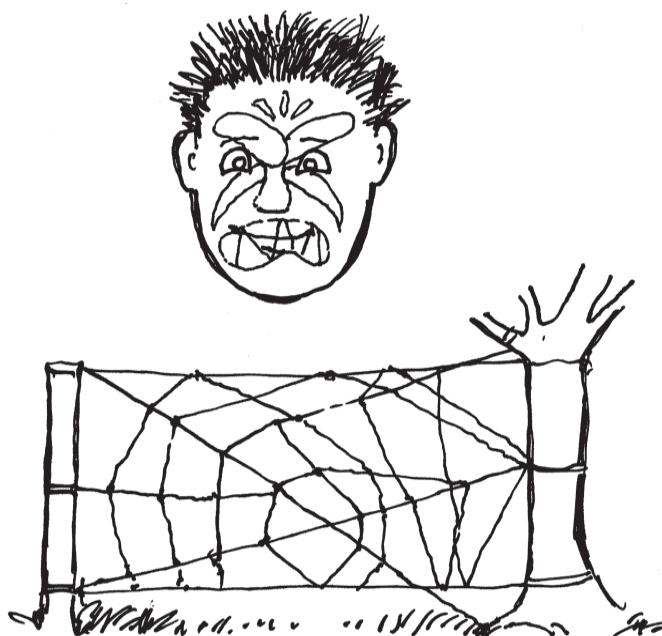
Lav en labyrint af sisal eller andet. Når spejderne er nået gennem labyrinten kan de se heksens onkels sjæl fare til himmels. Dette foregår ved at der på forhånd er lavet et kaffefilter med kaliumpermanganat i og overhældt med lampeolie. Spejderne får så en kande/kop med en blanding af halvt vand og halvt glycerin og må hælde det over kaffefilteret. Der udvikles røg og måske ild.

Post 5: Spøgelset siger

Lederen er klædt ud som spøgelse og der leges "Spøgelset på slottet siger" (ligesom "Simon says"), hvor man skal gøre det som spøgelse siger, men kun hvis det siger "Spøgelset siger" først. Hvis ikke spøgelse gør det, og spejderne alligevel gør bevægelsen, er de ude.

Post 6: Ulækre lækkerier

I heksens hus bydes der på græskarkage, edderkopper (havregrynskugler med ben af lakridssnøre), spøgelse (marengs formet som spøgelse og med små stykker lakridssnøre som øjne), troldeknude med skorpe (mariekiks med gulf), katteøjne (mariekiks med grøn glasur med en brun stribe) osv. Men for at få noget af dette skal patruljen selvfølgelig synge en sang de selv vælger.

**Smiley-evaluering**

Sæt et stort stykke papir på væggen. Inden spejderne går hjem, tegner de et mere eller mindre glad ansigt som viser hvad de synes om mødet.

Kom videre!

Spejderlex
spejder.dk/aktivitet

Naturen i fokus

Forløb

Fluerne har beskidte fødder

- Bakterier
- Naturmemory
- Minirensningsanlæg
- Krybskyttefløjte

Sjov med blomster

- Farverige blomster
- Brændenældsosuppe
- Plantetavle
- Mal med naturens farver

Vis og find vej

- Sportegn
- Kompost
- Olieforurening
- Insektstøvsuger

Dette forløb har naturen som fællesnævner, og desuden er det baseret på at patruljerne hver gang får tre ting at vælge imellem ud over det der er fastlagt. Patruljen må selv finde ud af, hvordan de bliver enige. Er de lang tid om det, når de ikke så meget!

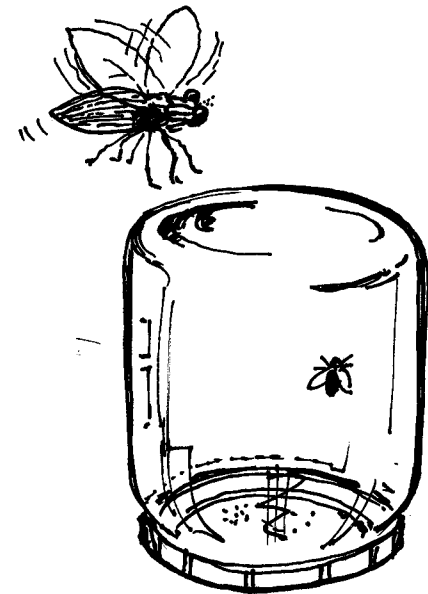
Forløb: Naturen i fokus

Modul: 1

Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
15 min	Leg: bævere ved floden		
20 min	Fluerne har beskidte fødder	Bouillonterning, husblas, syltetøjsglas, fine	
35 min	Valgfri 1-2-3	Stor sodavandsflaske, sand, grus, små og store sten, blade, grene, gaze, elastik, kop, kompas, pap-tallerkener, lim	
10 min	afslutningsceremoni	Sangbøger	

Fluerne har beskidte fødder

Formålet er at bevidstgøre spejderne om hygiejniske forhold også i spejderlivet på lejrpladsen. Om sommeren er der fluer overalt, og det er vigtigt at gemme maden væk fra dem. Opløs en bouillonterning i kogende vand. Opløs husblas, og bland den i bouillon. Hæld et tyndt lag af blandingen i et rengjort låg til et syltetøjsglas, og lad det størkne med syltetøjsglasset skruet på ovenover. Imens fanger en flue! Når blandingen er størknet, lukkes fluen ind i glasset. Iagttag hvordan den går rundt på blandingen og spiser. Luk fluen ud, og skru atter glasset på låget. Vent nogle dage. Iagttag hvad der sker med blandingen der hvor fluen har gået rundt! Fluen har afsat bakterier som nu lever godt. I stedet for en flue, kan man prøve at rode lidt rundt med en finger.



Spejderidé

Dette forløb handler primært om friluftsliv. Medbestemmelse og ansvarlighed bliver øvet ved at spejderne skal være med til at vælge og blive enige om hvilke aktiviteter de vil lave.

Minirensningsanlægget og olieforureningsforsøg sætter fokus på miljøet og lærer spejderne at værne om naturen.

Valgfri 1: Minirensningsanlæg

Hæld beskidt vand gennem flasken og se hvor rent det er når det kommer ud. Hæld det evt. igennem flere gange for at få det helt rent.

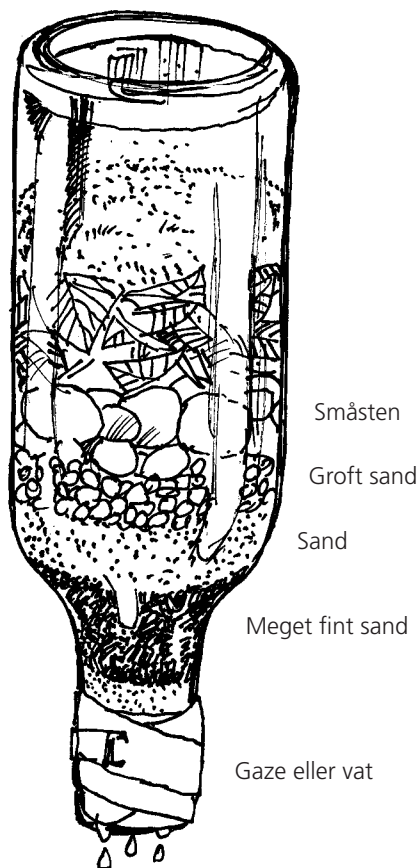
Se en beskrivelse i Natur og Miljø s. 46.

Når vi bruger vand til daglig, ledes det fra afløbet ud gennem kloakken hen til et rensningsanlæg. Her sørger forskellige processer for at rense vandet så meget at det kan ledes ud i naturen.

Mekanisk rensning: Riste fjerner større ting fra vandet, og når vandet står stille flyder fedtstoffer ovenpå så de kan skrubes af.

Biologisk rensning: I et slam anlæg æder bakterier løs af alle de stoffer som spildevandet indeholder.

Kemisk rensning: Kemikalier går i forbindelse med stoffer i spildevandet så de synker ud som bundfald. Bundfald og slam fra vandrensningen tørres og brændes på et kraftværk, mens det rensede vand ledes ud til søer og åer eller ud i havet. Herfra fordamper noget til luften og noget siver ned i jorden og bliver til grundvand.



Lær at vælge

Når spejderne nogle gange har prøvet at blive enige om et begrænset valg, kan man godt sætte dem til at planlægge deres eget møde, hvor de vælger leg, sang og aktivitet, samt skriver ned hvad de skal bruge af materialer. Måske med lidt hjælp!

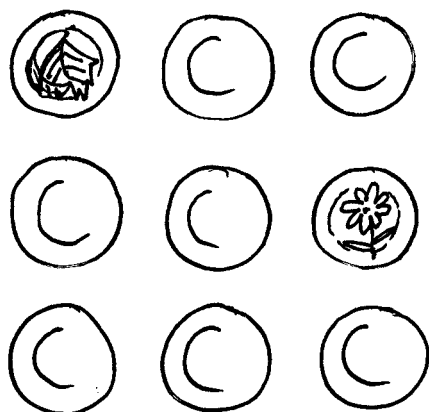


Valgfri 2: Krybskyttefløjte

Man brugte fløjten i gamle dage til at tiltrække rådyr. Flæk en gren midt igennem. Skær en lille fordybning i hver gren-halvdel, så der bliver et hul i midten. Tag et græsstrå, og del det i to. Brug den del uden midterribbe. Placér græsstrået på langs i pinden, og bind de to gren-halvdele sammen igen.

Bævere ved floden

Floden er markeret med to tove. I floden er en krokodille, som gerne vil fange bæverne. Bæverne har deres bolig på den ene bred og deres mad på den anden bred, så de bliver nødt til jævnligt at krydse floden. Bliver en bæver fanget af en krokodille, bliver den selv til krokodille. Når der kun er krokodiller og ingen bævere tilbage, er legen slut!



Valgfri 3: Naturmemory

Spejderne finder blomster, blade og lignende i par og limer dem på paptallerkerner - en på hver. Tallerkenerne placeres på jorden med bagsiden opad, og der spilles memory.

Evaluering

Evaluer med spejderne efter hvert møde. I kan have en kasse med et surt ansigt og en kasse med et glad ansigt. Spejderne har hver fem perler, de kan putte i kasserne alt efter hvordan de synes mødet har været.

Naturen i fokus

Forløb

Fluerne har beskudte fødder

- Bakterier
- Naturmemory
- Minirensningsanlæg
- Krybskyttefløjte

Sjov med blomster

- Farverige blomster
- Brændenældesuppe
- Plantetavle
- Mal med naturens farver

Vis og find vej

- Sportegn
- Kompost
- Olieforurening
- Insektstøvsuger

Forløb: Naturen i fokus

Modul: 2

Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
15 min	Leg: sild i tønde	Tørklæder el. stole	
10 min	Sjov med blomster	Hvide anemoner/nelliker/tulipaner frugtfarve	
45 min	Valgfri 4-5-6	Trangia eller gryde, brændenælder, gulrødder, løg, karry, olie, havregryn, bouillon, fløde, salt, stort karton, lim, plantebog, stort papir	
10 min	Sang og afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni

Leg

- Sild i tønde

Sjov med blomster

- Formålet er at vise vandtransport i planter

Valgfri aktivitet

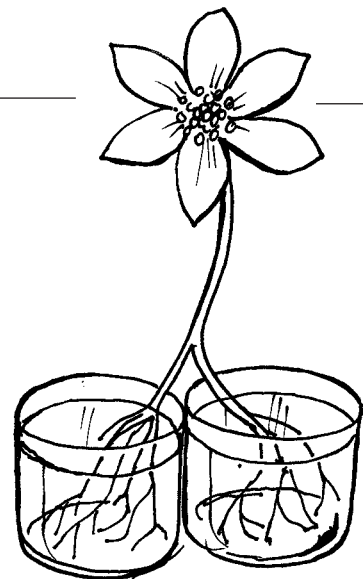
- Brændenældesuppe
- Mal med naturens farver
- Plantetavle

Evaluering

Afslutningsceremoni

Sjov med blomster

Formålet er at vise vandtransport i planter. Køb en buket hvide nelliker eller tulipaner og sæt dem i vaser med vand tilsat forskellig farve. Blomsterne der før var hvide, vil i løbet af en time eller mere antage nye kulører. Anemoner og vintergækker man selv plukker kan også bruges. Man kan også prøve at splitte stilkene i to på langs, og sætte de to dele i hver sin farve vand. Man vil da kunne se, hvilke dele af blomsten, der får vand fra de to halvdele. Frugtfarve virker godt, men rødbedesaft, birkeblade og de fleste bær kan også bruges.



Leg: Sild i tønde

Sild i tønde er en omvendt gemmeleg som kræver et stort legeområde: Der er én der skal gemme sig, og alle de andre skal finde. Hvis man finder den der har gemt sig, skal man gemme sig på det samme sted, så der nu er to gemt og snart flere. Det betyder at den første der skal gemme sig, bliver nødt til at finde et ret stort gemmested. Man må være lidt snu, når man selv skal gemme sig på stedet så de resterende ikke opdager det. Legen slutter, når alle er gemt på ét sted.

Kilde: mik.dk

Valgfri 4: Lave brændenældesuppe

Om foråret når planternes skud er friske, er brændenældesuppe lækker.

- 2-3 store håndfulde brændenælder
- 2 gulerødder
- 1 løg
- 2 tsk karry
- 2 spsk olie
- 3 spsk havregryn
- 1 l bouillon
- 1 dl fløde
- Salt
- Bål eller trangia

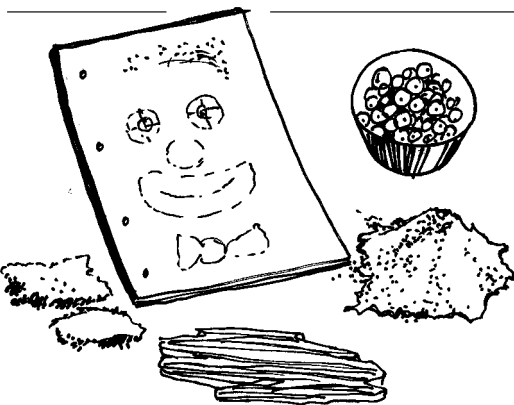
Tag handsker på når I skal plukke nældeerne. Overhæld dem herefter med kogende vand, så brænder de ikke mere.

Nælderne hakkes fint, gulerødderne skæres i skiver, og løget hakkes. Karry, løg og gulerødder svitses i olien. Nælderne kommes i gryden, og bouillon tilsættes. Retten koger i 15 min. Tilsæt havregryn under omrøring. Kog retten yderligere 5-10 min. Fløden piskes i suppen. Smag til med salt.



Bål eller stormkøkken?

Det er nemmere for spejderne at røre i gryden, hvis man har mulighed for at bruge stormkøkken (Trangia) i stedet for bål. Skal suppen laves på bål, skal det nok tændes i forvejen hvis det skal nås på 45 min.



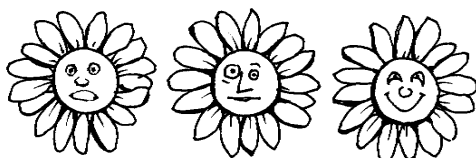
Valgfri 5: Mal med naturens farver

Patruljen laver en stor tegning ved hjælp af naturens farver. Fx er mos grønt, bær er røde, blå og lilla, bark er sort og brunt, jord er brunt og mælkebøtteblomster er gule. Tegningen skal selvfølgelig hænges op.

Valgfri 6: Plantetavle

Spejderne samler en masse blomster og blade ind. Ved hjælp af en plantebog finder de navnene, og limrer dem op på en planche med navnene under.

Planterne holder længere hvis man først presser blade og blomsterne i en uge. Fx i en telefonbog.



Blomster-evaluering

Lav en sød og sjov omgang blomster-evaluering. Det er blomster hvorpå spejderne kan tegne ansigter - glade eller sure - alt efter hvordan de synes mødet har været. Husk at få spejderne til at uddybe deres vurdering. Spejderne skal lære at reflektere over oplevelser og udtrykke en stillingtagen.

Naturen i fokus

Forløb

Fluerne har beskidte fødder

- Bakterier
- Naturmemory
- Minirensingsanlæg
- Krybskyttefløjte

Sjov med blomster

- Farverige blomster
- Brændenældsuppe
- Plantetavle
- Mal med naturens farver

Vis og find vej

- Sportegn
- Kompost
- Olieforurening
- Insektstøvsuger

Forløb: Naturen i fokus

Modul: 3

Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
15 min	Leg: "frugtsalat"		
25 min	Sportegn		
30 min	Valgfri 7-8-9	Kasse, jord, blade, regnorme, syltetøjsglas, plastflanger, gaze, elastik, kasse med plastik, sand, vand, fjer, motorolie	
10 min	Sang og afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni

Leg

- Frugtsalat

Sportegn

- Spejderne laver små løb til hinanden med sportegn

Valgfri aktivitet

- Kompost
- Olieforurening
- Insektstøvsuger

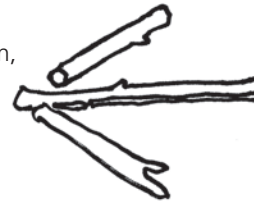
Evaluering

Afslutningsceremoni

Sportegn

Hvis flere patruljer er på vandretur sammen, kan den forreste gruppe efterlade spor og tegn til de grupper, der følger efter. På denne måde kan I give besked til de andre om farer eller interessante ting at holde øje med.

Det er også en sjov måde at finde vej på under et løb. Før man fik mobiltelefoner kunne det ligefrem være nødvendigt at lægge spor på denne måde. Husk at placere jeres sportegn i venstre side af vejen frem for midt på den. Så er der mindre risiko for, at de bliver flyttet.



Gå denne vej



Gå lige frem



Gå lige frem



Gå ikke denne vej



Gå til højre



Gå til højre



Gå 3 skridt i pilens retning



Gå til venstre



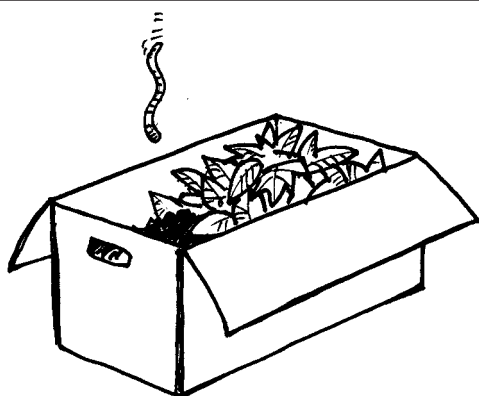
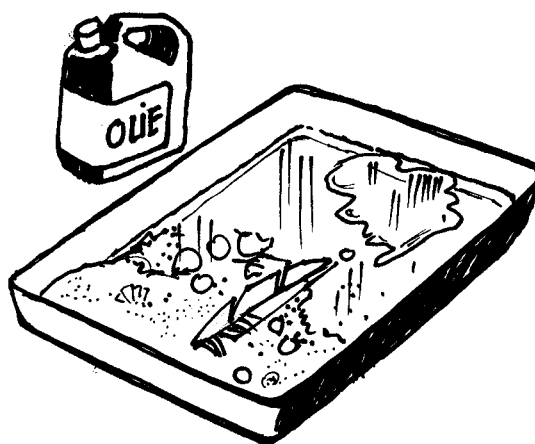
Gå til venstre



Er gået hjem

Valgfri 7: Olieforuren strand

En kasse fores med plastik. I den ene side lægges sand (stranden), i den anden hældes vand (havet). Læg nogle fjer i vandet og på stranden (fjerene symboliserer fugle), og hæld motorolie i vandet. Vandet skal nu renses for olie ved hjælp af en ske, og fjerene skal vaskes rene. Olien lægger sig ovenpå vandet fordi det er lettere end vand - har en lavere massefylde. Snak med spejderne om, hvor alvorligt olieforurening er for naturen og dyrene.

**Valgfri 8: Kompost**

Hvad sker der med bladene i skovbunden?

Hvor hurtigt går det?

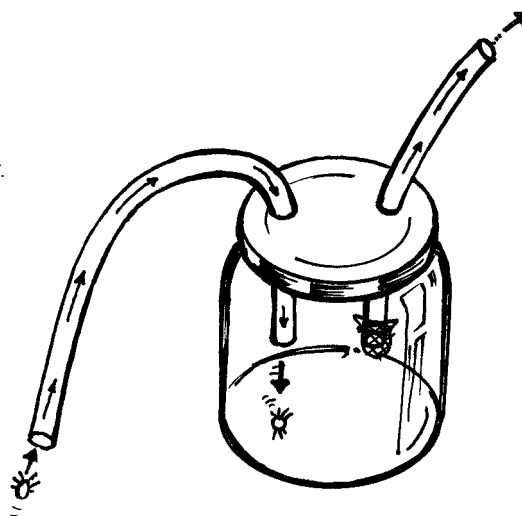
I skal bruge en kasse, jord og regnorme. Fyld kassen halvt op med almindeligt jord og "tilsæt" for en sikkerheds skyld 5-10 regnorme. Læg 1-2 lag blade ovenpå. Hold nu øje med bladene til de næste møder. Sørg for at jorden er fugtig og ikke står alt for varmt.

Valgfri 9: Insektstøvsuger

I skal bruge et syltetøjsglas med låg, lidt gazebind, en elastik og omkring en meter plasticslange ligesom det man bruger til akvarier. Slangen skal være 5-6 mm i diameter.

Klip slangen i to dele og lav to huller i låget hertil. Det er vigtigt at låget og hullerne til slangerne bliver helt tætte så der ikke kommer luft ind de forkerte steder.

Den slange I selv skal suge i, skal omvikles med lidt gaze der bliver holdt på plads af en elastik. På den måde får I ikke jord og små dyr i munden.

**Frugtsalat**

Legen kan leges udenfor, hvor hver spejder på nær én binder et tørklæde om et træ, eller indenfor hvor hver spejder på nær én sidder på en stol. Spejderne er henholdsvis æble, pære eller banan.

Spejderen uden træ/stol beder fx alle æbler finde en ny plads og benytter sig af lejligheden til at få en selv så en ny bliver til overs. Siger den i midten "frugtsalat" skal alle finde en ny plads.

Evaluering

Evaluer med spejderne efter hvert møde. I kan have en kasse med et surt ansigt og en kasse med et glad ansigt. Spejderne har hver fem perler, de kan putte i kasserne alt efter hvordan de synes mødet har været.

Kom videre!

Færdighedsbogen Natur
& Miljø
skoveniskolen.dk
dn.dk
spejder.dk/aktivitet

Pippi slår sig løs

Forløb

Hemmelige koder

- Koder
- Usynlig skrift
- Andre tegn

Pippi på de syv have

- Verdenshjørnerne
- Kompasset som vejviser
- Kompasretninger

Befri Pippis far

- Knobleg
- Knobkonkurrence
- Tillidsøvelse

Weekendtur

- Ildperler
- Mad over bål
- Refleksløb
- Pippiløb

Forløb: Pippi slår sig løs

Modul: 1

Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
15 min	Leg: jorden er giftig	Stole og borde	
55 min	Koder	Papir, blyanter, mælk/citron, tændstikker, tom toiletrulle eller rundstok/kosteskæft	
10 min	Sang og afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni og leg

Oplæg

- Pippi og Tommy og Annika er nødt til at kommunikere ved hjælp af koder, da de er blevet forbudt at se hinanden.

Koder og usynlig skrift

- Spejderne skal sammen (to og to eller i patruljer) forsøge at løse forberedte sætninger i forskellige koder. Bagefter prøver de at lave koder til hinanden; enten kan de bruge dem de har lært, eller de kan finde på deres egne.

Andre tegn

- Vis en kode hvor bogstaverne er kodet med andre tegn. Dette kan lægge op til morse.
- Hvis spejderne har lært morse, kan der være en kode i morse.

Afrunding

- Når koderne er løst diskuteres hvad koder kan bruges til.

Afslutningsceremoni

Forløbet bruger Astrid Lindgrens "Pippi Langstrømpe" som fantasiramme. Forløbet er godt at lave forår eller efterår, hvor det kan være rart at skifte mellem at være ude og inde.

Forskellige koder i tekster

Tag det første bogstav fra hvert ord.

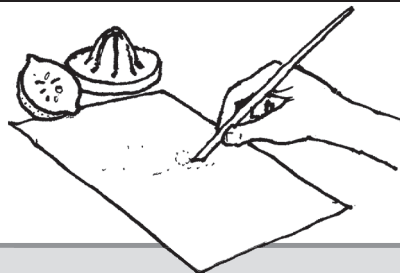
Fx: kaste oval mandler = kom

Tag det første bogstav i hver linie.

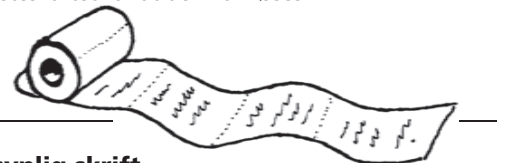
Fx: Jerseykøer er gule
Elsker du mælk
Gider han virkelig = jeg

Tag hvert andet bogstav.

Fx: twipl = til



Vikkel en tynd strimmel papir om en toiletrulle, eller et kosteskæft, og skriv sætningen på tværs. Når spejderne får udleveret rullen og kodestrimlen hver for sig skal de finde ud af at den skal vikles om toiletrullen, rundstokken eller kosteskæftet for at den kan løses.



Usynlig skrift

Brug en tændstik til at skrive med mælk eller citronsaft på et stykke papir. Når koden skal løses skal man holde den over en flamme (fx fra et stearinlys). Pas på det ikke brænder.

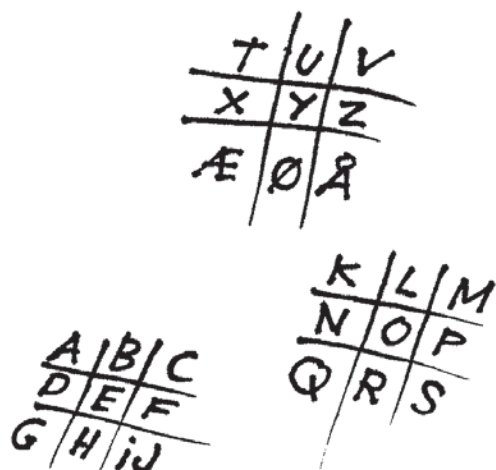
Spejderidé

Pippi Langstrømpe tjener som forbillede ved at tage ansvar for sig selv og andre, ved at være en rigtig god kammerat og hele tiden at søge sjov og udfordring.

De færdigheder spejderne opnår i forløbet indlæres ved *learning by doing*.

Læsefærdigheder

Nogle af spejderne i denne alder er gode til at læse, for andre kniber det mere. Hvis man skal undgå at de der læser dårligt, bliver hægtet af, er det bedre at koderne løses af spejderne parvis end samlet i patruljen. Det giver alle en mulighed for at være med.



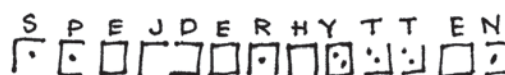
Andre tegn

Kodens bogstaver kan erstattes af andre tegn. Løsningen ligger da i at finde frem til hvilken "nøgle" der afkoder tegnene.

I illustrationen er alfabetet indskrevet fortløbende i tre "kryds og bolle" skemaer.

Skemaerne og deres indhold skelnes fra hinanden med en, to eller tre prikker.

Eksempel:



	E		T										
	I	A	N	M									
S	U	R	W	D	K	G	O						
H	V	F	L	Æ	P	J	B	X	C	Y	Z	Q	Ø
5	4	3	2		Å	1	6		7	8	9	0	
					@								

Morse

Morse er ikke kun et kodesprog - det er også et signalsprog der kan bruges over lange afstande. Signalsprog der benytter sig af kode er i dag næsten udkonkurreret af radio, satellit- og (mobil)telefon. Hvis spejderne ikke kender morsealfabetet, kan I i fællesskab prøve at remse de andre signalsprog op I kender. Fx: Røgsignaler, lysfyr, flag, klokker, sirener, nødraketter m.m.



Slik-evaluering

Afslut mødet med at evaluere med spejderne. Fik de noget ud af mødet? Var det for svært - eller for let? Var det sjovt?

Prøv fx en slik-evaluering. Hver gang en spejder har sagt sin mening om mødet eller en del af mødet, må han/hun tage et stykke slik.

Metoden er god fordi den får alle til at komme på banen.

Man kan naturligvis også bruge andet end slik.

Kom videre!

spejder.dk
Morseoversætter i
hobbyrummet

Pippi slår sig løs

Forløb
Hemmelige koder
<ul style="list-style-type: none"> • Koder • Usynlig skrift • Andre tegn
Pippi på de syv have
<ul style="list-style-type: none"> • Verdenshjørnerne • Kompasset som vejviser • Kompasretninger
Befri Pippis far
<ul style="list-style-type: none"> • Knobleg • Knobkonkurrence • Tillidsøvelse
Weekendtur
<ul style="list-style-type: none"> • Ildperler • Mad over bål • Refleksløb • Pippiløb

Forløb: Pippi slår sig løs			
Modul: 2			
Tid:	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
15 min	Leg: Kameler i ørkenen		
20 min	Kompasset forklares og der pejles lidt	Kompasser	
35 min	Fragskibe	Kompas, stort papir/pap 1x1 m små stykker papir med grader papstykke med form som skib	
5 min	Sang og afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni

Oplæg

- Pippi skal ud på de syv have for at lede efter sin far, og derfor må hun være dygtig til at bruge et kompas.

Verdenshjørnerne

- Gennem leg introduceres retningerne nord, syd, øst og vest og deres indbyrdes placering.

Kompasset som vejviser

- Kompassets indretning gennemgås.
- Simpel gennemgang af kompasgang.
- Kompasgang illustreres som navigationsmiddel for skibe ved at lege Fragskibe.

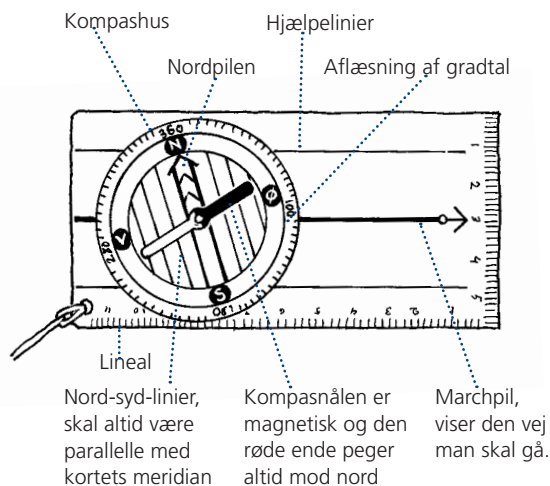
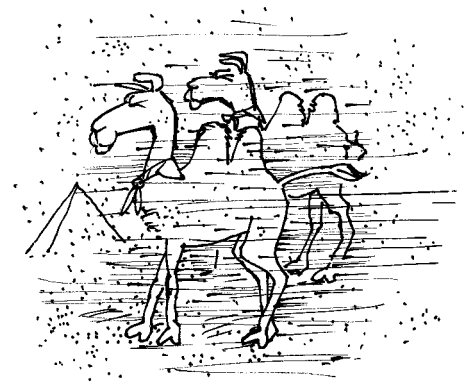
Afrunding

- Når legen er færdig diskuteres hvad der ellers er godt ved kompasurser.

Afslutningsceremoni

“Kameler i ørkenen”

“Kameler i ørkenen” er en leg der indøver verdenshjørnerne. Spejderne står i en klump og skal hele tiden vende numsen den vej vinden kommer fra, ligesom kameler i ørkenen. Først gennemgås det hvor verdenshjørnerne er. Når lederen råber: “Vinden kommer fra øst”, skal alle vende numsen mod øst. De der vender forkert, er ude.



Kompassets indretning

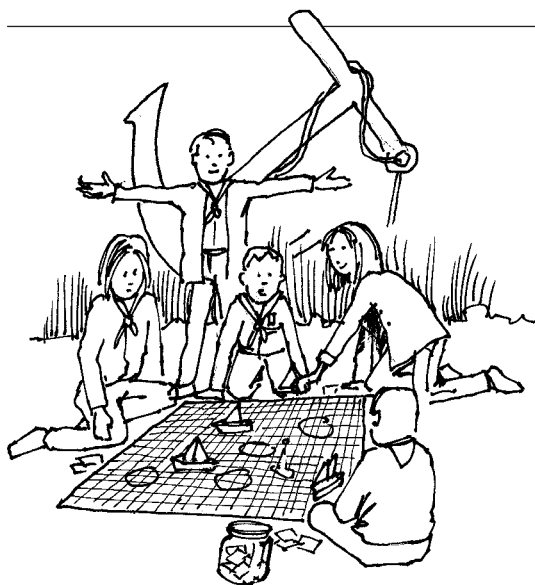
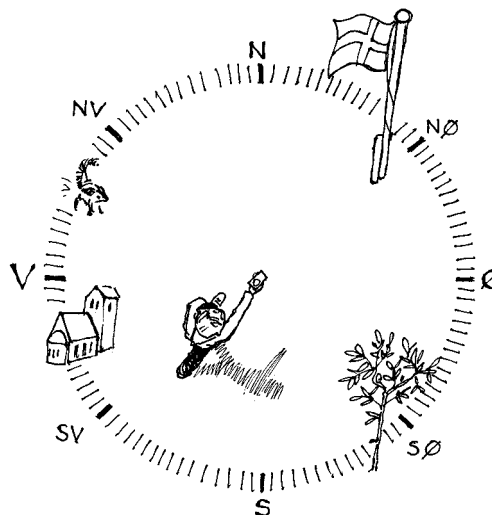
Kompasset består af en magnetisk kompasnål, der drejer frit i et beskyttende væskefyldt kompasshus. Kompasnålels røde ende peger altid mod nord.

Kompasset kan drejes på kompassets bundplade. En retning kan indstilles og aflæses på kompassets gradskala (0-360°) når kompasset drejes.

Marchpilen peger i den valgte retning, når kompasnålels røde nordende står lige over og peger i samme retning som pilen i kompassets bund (kaldet nordpilen).

Kompasgang

Forbered en række kompasretninger mod enkle kendetegn (postkassen, flagstangen osv.) fra et bestemt punkt i det fri. Lad spejderne indstille kompasset og finde gå-retningen og det valgte kendetegn ved at dreje sig selv og kompasset, så kompasnålen dækker nordpilen i kompasset som beskrevet under *Kompassets indretning*. Marchpilen viser nu den søgte retning. Lav to-tre til hver patrulje.



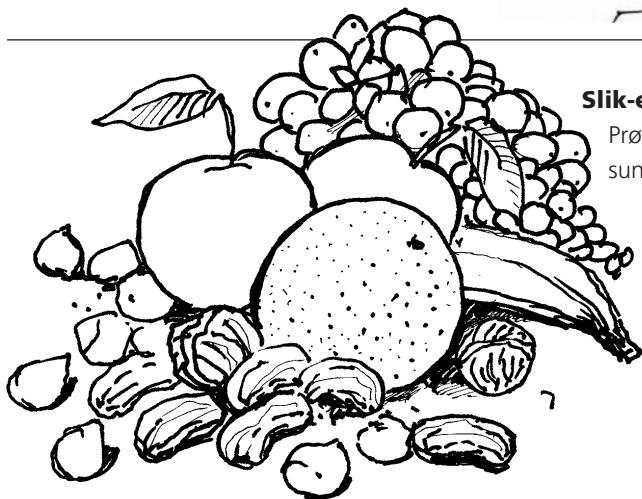
Med Pippis far på skattejagt

Hver spejder har et papstykke formet som et skib. Desuden skal bruges en spilleplade, havet, på ca 1 m x 1 m, hvorpå der er tegnet en række øer med point. Endelig skal der bruges en pose med små stykker papir, hvorpå der står fx 0°, 45°, 135°, , 360°.

På skift trækker spejderne en seddel med et gradtal på, stiller kompasset på sit skib og sejler i den retning marchpilen viser. Hvis spejderen rammer en ø, får han de points der står på øen. Hvis spejderne har svært ved at indstille kompasset på gradtallene kan man have et forsimplet sæt sedler parat kun med verdenshjørnerne. Skattejagten leges patruljevis.

Kompaskurs

Når Pippis far sejler uden land i sigte er det kompasset der viser vejen. Kompaskurser er et "sprog" man kan bruge hvis man skal forklare andre om den vej de skal tage, når man ikke har mulighed for at sige "for enden af vejen og til venstre...".



Slik-evaluering

Prøv en variant af metoden. Fx med sund slik.

Pippi slår sig løs

Forløb
Hemmelige koder
<ul style="list-style-type: none"> • Koder • Usynlig skrift • Andre tegn
Pippi på de syv have
<ul style="list-style-type: none"> • Verdenshjørnerne • Kompasset som vejviser • Kompasretninger
Befri Pippis far
<ul style="list-style-type: none"> • Knobleg • Knobkonkurrence • Tillidsøvelse
Weekendtur
<ul style="list-style-type: none"> • Ildperler • Mad over bål • Refleksløb • Pippiløb

Forløb: Pippi slår sig løs			
Modul: 3			
Tid.	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
15 min	Leg: Fru Hansens havelåge	Knobbånd	
40 min	Øve knob	Knobbånd, stole, pind	
15 min	Knobkonkurrence	Knobbånd, stole, pind	
10 min	Sang og afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni og leg

Oplæg

- Pippi, Tommy og Anika har fundet Pippis far. Han er taget til fange af sørøvere i et tårn. For at befri ham skal vi kunne løse knuderne op selv og lære nogle stærke knob hvis vi får brug for at binde sørøverne.

Knobleg

- Gennem leg - Fru Hansens havelåge - introduceres de mest nyttige knob.

Knobkonkurrence

- Alle specialisterne i råbåndsknob kæmper om hvem der er hurtigst, alle specialisterne i flagknob kæmper osv.

Afrunding

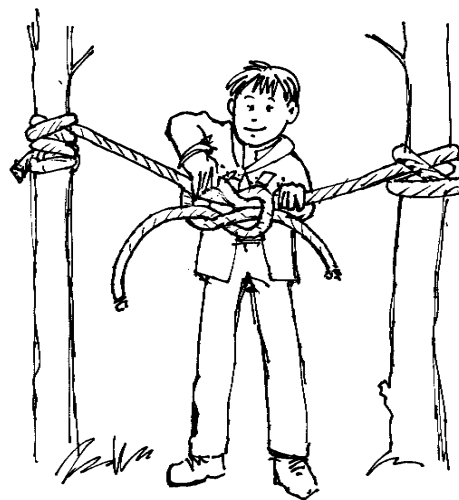
- Hvis du har mod på det, synes spejderne selvfølgelig det er sjovt hvis de kan få lov til at binde en (sørøver)leder!

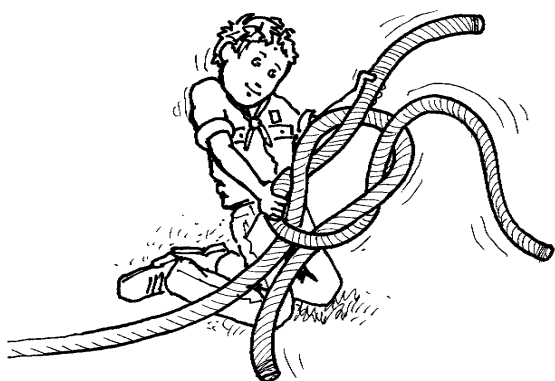
Afslutningsceremoni

Fru Hansens havelåge

Spejderne står på række i patruljer. Foran hver patrulje ligger to knobbånd (havelågen). Bagved knobbåndene står en leder (Fru Hansen). Nu skal spejderne efter tur ind og hilse - med spejderhilsen - på Fru Hansen. Først skal de lukke havelågen op, lukke den bag sig med et råbåndsknob, hilse på Fru Hansen, åbne lågen, og lukke den igen med et råbåndsknob. Så er det næste spejders tur. Den patrulje der først er igennem, har vundet.

Alle spejderne lærer knobene, men de fleste har svært ved at huske særlig mange. Lad derfor hvert patruljemedlem specialisere sig i et knob. På den måde kan patruljen mange knob tilsammen.





Koncentrationshjælp

Når spejderne skal lære knob, kan det hjælpe nogle af dem at sidde omvendt på en stol, så deres arme hviler på ryglænet – så er der styr på armene.

Knob og stik

Råbåndsknob, tømmerstik, flagknob, ottetals-knob, dobbelt halvstik, pælestik og Dick Turpins stik er nogle af de nyttigste knob og stik til spejderbrug. Brug pinde eller rafter til at binde tømmerstik, dobbelthaltstik og Dick Turpins stik på.

1 Råbåndsknob

forener to tovender af ens tykkelse

2 Tømmerstik

indleder mange besnøringer i raftekonstruktioner.

3 Flagknob

forbinder flaglinens ender med flagets løkker og binder to tov af forskellig tykkelse sammen.

4 Ottetalsknob

bruges som stopknode og ved personsikring under klatring.

5 Dobbelt halvstik

bruges til at afslutte en besnøring og til fortøjning af både.

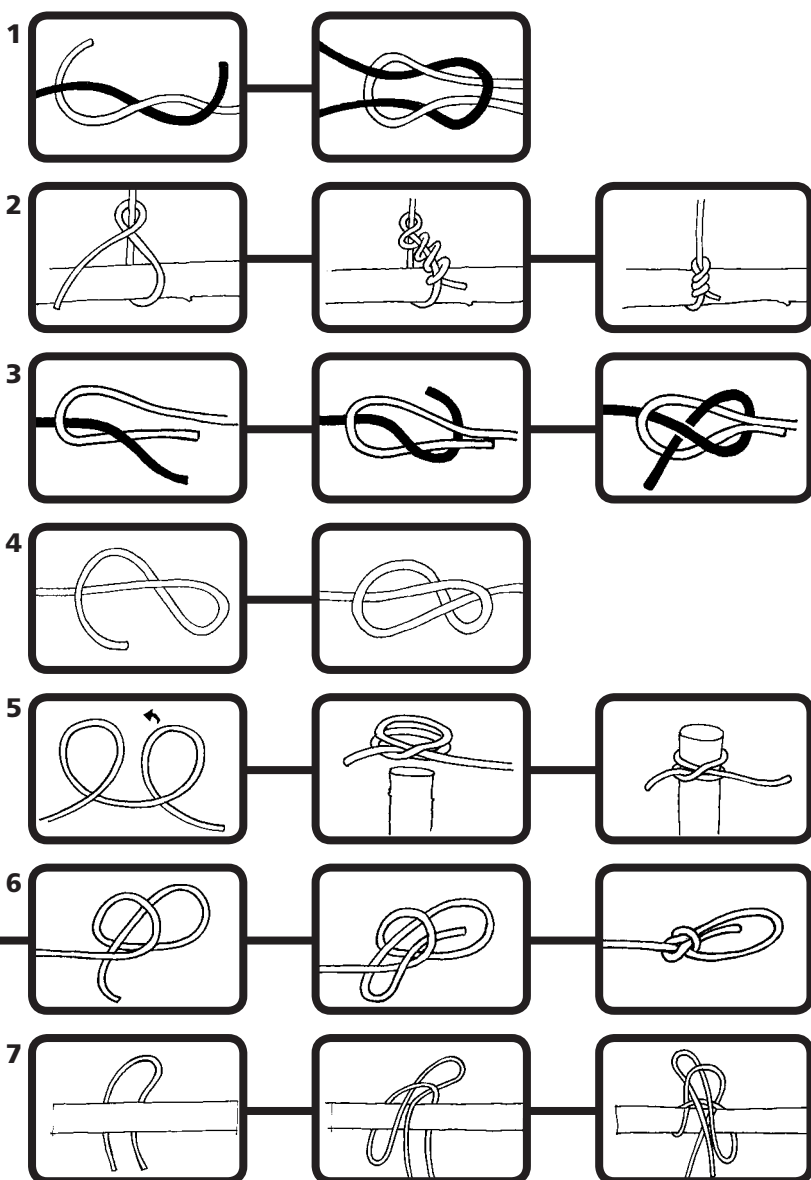
6 Pælestik

danner en fast løkke, der ikke går op og derfor også kan bruges til at fortøje en båd.



7 Dick Turpins stik

har fået sit navn fordi det hurtigt kan løsnes med et ryk, hvilket lige er sagen hvis man skal tøjre hesten, så den er klar til hurtig afgang...



Lyskryds-evaluering

Hver spejder får udleveret et grønt, gult og rødt kort. Spejderne tager stilling til et enkelt spørgsmål ad gangen, ved at bruge et grønt kort for godt, gul for usikker/ved ikke og rødt for utilfreds.

Kom videre!

Færdighedshæftet "Raft og towværk" Lommebøgerne spejder.dk/aktivitet

Pippi slår sig løs

Forløb

Hemmelige koder

- Koder
- Usynlig skrift
- Andre tegn

Pippi på de syv have

- Verdenshjørnerne
- Kompasset som vejviser
- Kompasretninger

Befri Pippis far

- Knobleg
- Knobkonkurrence
- Tillidsøvelse

Weekendtur

- Ildperler
- Mad over bål
- Refleksløb
- Pippiløb

Forløb: Pippi slår sig løs

Modul: 4

Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
Lø.00.00	Ankomst og spejderne udforsker hytten/grunden på egen hånd		
01.00	Madpakken spises	Madpakker og saft	
01.30	Bål med træperler, popcorn og snobrød	Brænde, trædstikker, olie, ståltråd, sand, papir, piletræ, sno, brødspinde snobrødsdej, mælk, majs, korn, sjer, ståltråd	
03.00	Eftermiddagsmad	Saftvand, frugt	
03.30	Fortsættelse af bål		
04.30	Madlavning på Trangia	Madvarer, Trangia	
06.00	Spisning og opvask	Suflo, viskestykker	
07.30	Hygge	Historiebog, sangbøger	
08.30	Aftenrefleksløb	Reflekser, kort o/om	
09.00	Tandbørstning mm	rådet, lommetygler	
Søn.00.00	Vækning, morgenmad, opvask	Morgenmad	
01.30	Pippiløb	Kompas, poster	
04.00	Frokost og fri leg	Mad	
05.00	Oprydning, reng., evaluering		
06.00	Afhentning	Biler	

Ildperler

Et hul bores gennem et stykke (ca. 3 cm) blødt træ, fx pil. Ståltråd stikkes gennem hullet og bindes fast på en pind der holdes over flammer eller gløder. Når træet er blevet godt sort, skræbes det løse af med dolk eller en sten. Man bliver ved, til man synes perlen har den rigtige facon. Slib med fint sandpapir (korn 220) og smør eventuelt med madolie. Sæt en snor gennem hullet, og hæng den på uniformen.

Popcorn

Popcorn laves over bål ved at binde to metalsier sammen og binde dem på en pind med ståltråd, så man kan holde dem ind over gløderne. Majs-korn

Trangia

Prøv at lade spejderne lave aftensmad på Trangia (stormkøkken), da det er nemmere for dem end over bål. Trangiaer har en spritbrænder. Vær

Turgennemgang

Afgang og ankomst

Oplæg

- Pippi er god til at få meget ud af næsten ingenting. Ild kan bruges som redskab til at forme træ og lave lækkerier.

Ildperler og mad over bål

- Lav perler af træ ved at bruge flammer og glødernes intense varme.
- Popcorn poppes og snobrød bages i større afstand til flammer og gløder.

Refleksløb

- Pippi har lavet et aftenløb til Tommy og Anika af ædelstene fra sørøvernes skat.

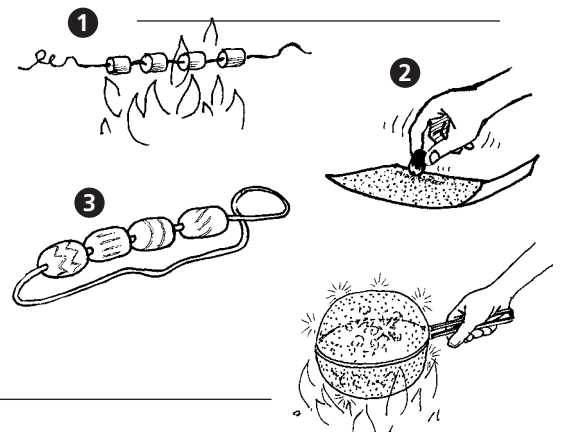
Overnatning

Pippiløb

- Pippi har lagt et spor af snor som hun har spundet af sine lange fletninger.

Evaluering

Afslutningsceremoni og afhentning



uden fedtstof hældes i sierne, og så vil de begynde at poppe efter et stykke tid. Det er ikke rigtig til at få salt på, da det ikke kan binde uden fedtstof!

opmærksom på at en spritflamme er vanskelig at se i dagslys. Mange grupper har Trangiaer, ellers kan man nok låne sig frem.

Snobrød

Pippi-snobrød er selvfølgelig anderledes!
Kom M&M's i dejen, det smager ligesom varmt
brød med pålægschokolade.

- 3 dl lunkent vand (4 personer)
- ½ pakke gær
- 1 tsk groft salt
- ½ kg hvedemel
- En pakke M&M's



Refleksløb

Hæng reflekser op i området, så I kan gå en tur
når det er mørkt. I finder selvfølgelig vej ved at
følge reflekserne.

Pippiløb

Spejderne finder vej ved at følge snore der er
hængt op i træerne.

Post 1

Lav et tegnet kort over området med
kortsignaturer og noter navnet på signaturen i
kortets kant.

Opgave: Træk en streg fra signaturen på kortet
og til den rigtige forklaring. Det kan være en
ubemandet (død) post.

Post 2

Lav en kodebesked. Den skal være lidt svær, hvis
den skal passe i tid med de andre poster. Det
kan være en død post.

Post 3

Bind de knob spejderne lærte på mødet. Denne
er bedst som levende post.

Post 4

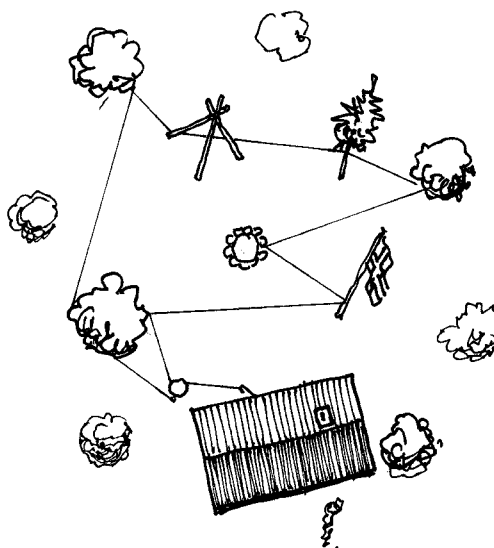
Pippi elsker cirkus. På denne post går spejderne
på stylder, laver akrobatik, kaster med bolde,
bryder ud af en sæk, slår søm i med hånden
(rafte med et boret hul, og modellervoks i
hullet).

Post 5

Pippi ville elske en sjov hat af naturmaterialer.
Lav en til hende.

Post 6

Skatten skal findes. Der udleveres kompas-
retninger og skridtlængder. Skatten (chokolade-
guldpenge) er lidt skjult, så de ikke finder
den ved et tilfælde. Lav så mange retninger
at der er to til hver i patruljen. Hvis den enes
mål er udgangspunkt for den næste bliver de
afhængige af at alle er omhyggelige.



Flagstangs-evaluering

Slut af med at spørge spejderne hvad de
synes om turen. Brug fx flagstangseva-
luering. Stil tre spørgsmål som du gerne
vil høre spejdernes mening om. Fx: Lærte
I noget nyt? Var det sjovt? Bed for hver
spørgsmål spejderne om at stille sig på en
skala, fx mellem hytten og flagstangen.
Hvor hytten er negativ (lidt) og flagstangen
er positiv (meget). Spørg nogle af spejderne
om hvorfor de har valgt at stå hvor de står.

Fra idé til virkelighed

Forløb

Idéudvikling

- Idéprocessen
- Tegn en tanke
- Skraldespand, skattekiste og sky

Formålet med dette forløb er at få "vilde" idéer i fællesskab og omsætte dem til nye spændende forløb.

Forløb: Fra idé til virkelighed			
Modul: 1			
Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni	Sangbøger	
5 min	Idéprocessen - oplæg		
20 min	Tegn en tanke	Papir, blyanter, farver	
15 min	Leg		
15 min	Skraldespand, skattekiste og sky	Papir og blyanter eller tavle	
15 min	Leg		
10 min	Sang og afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni

Idéprocessen

- Hvordan udvikler man en idé?

Tegn en tanke

- At få mange idéer.

Skraldespand, skattekiste og sky

- At sortere idéer.

Afslutningsceremoni

Idéprocessen

Nogle er så heldige at de kan ryste den ene gode idé efter den anden ud af ærmet. For flertallet gælder det nok at idéer kommer gennem et målrettet arbejde i fællesskab med andre. Arbejdet med den fælles idéproces er en god måde at finde frem til nye forløb på og samtidig sikre at alle får et ejerskab til idéen. I sidste ende giver det lyst til at være med og gennemføre forløbet.

For spejdere i alderen 8 til 10 år skal ting være konkrete. Det gælder også idéprocessen. Derfor er det vigtigt at vi ikke bare siger "Har I en idé til hvad vi skal lave?" Det vil være helt uoverskueligt for dem. I stedet må man som leder komme med en idé - gerne i form

at en tegning eller en ting - og den vej rundt lede spejderne på vej, og ikke mindst anspore deres nysgerrighed og fantasi og lade det være drivkraften i idéprocessen.



Spejderidé

Dette forløb er vigtigt både for dig som leder og for spejderne. Det handler om udvikling, kreativitet, demokrati (medbestemmelse) og engagement. Ved at inddrage spejderne i beslutningerne om hvad I skal beskæftige jer med, lærer du dem noget om at træffe beslutninger og om at tage ansvar for sig

selv og sin spejdertid. Men du får også nogle mere engagerede spejdere fordi I laver det som de har lyst til og selv har fundet på, og fordi de oplever at blive taget alvorligt. Du skal naturligvis have fokus på at I lærer noget og udvikler jer, men det kan man også mens man pjatter og leger.

Tegn en tanke

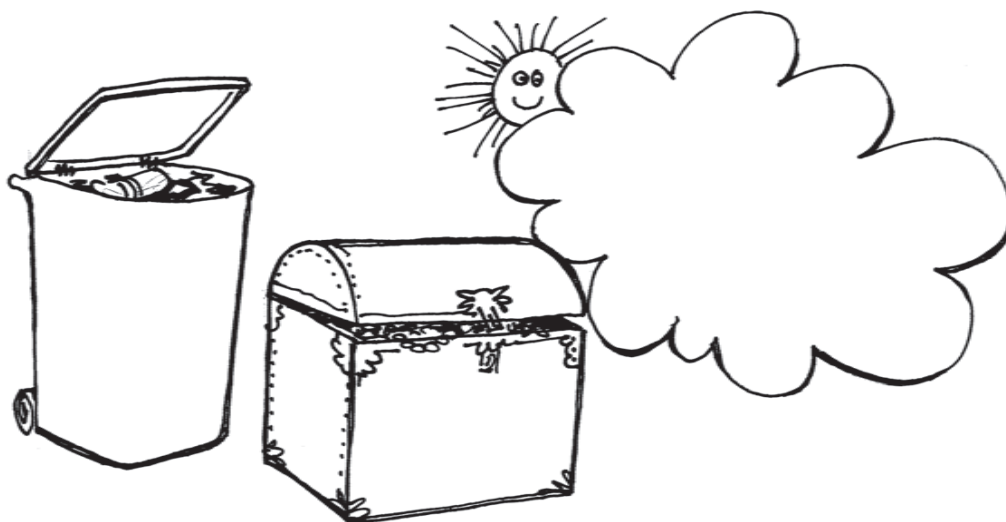
Spejderne sidder i en rundkreds omkring et stort stykke papir. Lederen tegner eller lægger en ting, eksempelvis en kniv midt på papiret. Hver spejder tegner herefter hvad han eller hun tænker på i forbindelse med tingen. Efter et stykke tid myldrer papiret med idéer. Bed eventuelt spejderne sætte ord på deres tegninger, og lad dem overveje om det er noget som de kunne gøre eller gerne ville prøve.



Skraldespand, Skattekasse og Sky

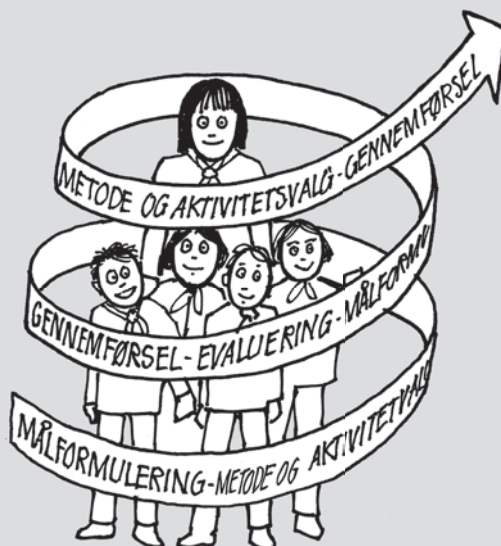
Når man har fået en masse gode og skøre idéer og udviklet dem til endnu flere store og små projekter kan man godt have brug for at sortere i dem. På et stort papir tegnes en skraldespand, en skattekasse og en sky. Skraldespanden er til de dårlige, helt urealistiske eller kedelige idéer. Skattekisten er til guldet: de gode idéer der er

lige til at bruge eller som vi bare må prøve. Skyen er til de vilde og flyvske idéer som vi her og nu ikke kan eller vil lave, men som vi vil gemme til en anden god gang, eventuelt til sommerlejren. Så tager man hver idé frem og i fællesskab beslutter sig til om den hører hjemme i skattekisten, skyen eller skraldespanden.



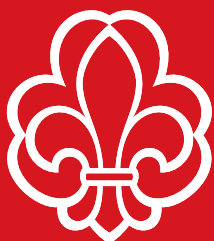
Sådan bygger du et forløb op

Et forløb er en række møder og en afslutning bygget op omkring en fælles idé. Hvis man skræller aktiviteterne af forløbene, så ville de se næsten ens ud. Det kan man kalde planlægningens skelet. En måde at vise planlægningens skelet på og hvordan det ene forløb afløser det andet, er planlægningsspiralen.



Kom videre!

spejder.dk/aktivitet
dds.dk/cokassen
Her finder du også forskellige metoder til idégenerering og evaluering.



Forløb 8-10 år er fem varierede forløb lige til at bruge. Her er møder og ture, aktiviteter som kræver plads og nogle som er stillesiddende – uanset årstid og omgivelser vil der være et forløb der duer.

Hæftet henvender sig især til nye ledere, men kan bruges til inspiration af den erfarne leder. Ud over at være en hjælp til at komme i gang med spejderarbejdet vil hæftet give dig gode vaner ved den jævnlige planlægning. De tre vigtigste er:

- Vælg aktiviteter som veksler mellem bevægelse og koncentration
- Lav en detaljeret tidsplan
- Evaluer

Læs om metoder og principper i Lederintro, og find flere aktiviteter på nettet: spejder.dk/aktivitet.

