

Vintermøder for minispejdere

Velkommen til forløbet vintermøder for Minispejdere.

Vintermøder er lavet for at give inspiration til gode spejdermøder i de mørke måneder.

Vintermøder er blevet til, fordi andre miniledere har delt deres gode vintermøder, så du bliver altså præsenteret for et forløb med en række aktiviteter, som andre ledere har vurderet som succesfulde.

Du vil som leder i forløbet møde en række refleksionsspørgsmål, disse har vi indsat for at hjælpe dig til at reflektere over din lederrolle og over den effekt aktiviteterne har.

I Det Danske Spejderkorps kan vi af vores medlemsstatistik se, at rigtig mange spejdere stopper i januar og februar måned og især blandt de yngste. Vi tror, at det kan være svært at bevare det spændende arbejde i de mørke måneder, og at det kan være svært at komme tilbage efter jul, hvor det er mørkt og koldt udenfor.

Derfor har vi bedt ledere i Det Danske Spejderkorps om at bidrage med de aktiviteter, som er mest spændende i vintermånederne.

Her følger en række pædagogiske fif for de 6-10 årige, som er taget fra Lederbogen.

- De udvikler sig meget både fysisk og psykisk. I den periode af børnenes liv har de stor sansning - bliver let afledt og har svært ved at fordybe sig
- Det kan være svært for børn i denne aldersgruppe at forstå en fælles mundtlig besked.
- Grovmotorikken bliver udviklet når børn kravler, går, løber, hopper osv. Den er ved at være på plads hos seksårige. Et seksårs barn kan krybe, kravle og hoppe, men har stadig behov for at styrke sin grovmotorik. Så lad børnene kravle i træer, hoppe rundt med samlede ben osv.
- Aktiviteterne bør afveksles med mange lege og andre fysiske aktiviteter – også fordi børn under otte år har svært ved at koncentrere sig i længere tid
- Børn kan træne deres sanser ved hjælp af lege. Især Kimslege er gode.
- Når børn er otte år, kan de begynde at bære deres weekendudstyr selv.
- Mange børn på seks år har først lige lært at klæde sig selv på og skal måske stadig have hjælp til det mest vanskelige.
- Når børn er seks år, er de gode til at lege, og der skal ikke meget til at skabe en fantasileg. Brug det ved at lægge fantasirammer ned over mødets indhold, så både spejdere og ledere får en fantasirolle.
- De yngste børn i alderen seks til ti år leger med eget køn såvel som det modsatte køn. Når de bliver ældre, vil de som regel lege mere med deres eget køn.
- Børn på seks til ti år er bedst til at overskue små grupper, så lav patruljer eller hold på fem til seks børn.
- Som seksårige kan børn godt tage hensyn til hinanden i leg, men deres fokus er i høj grad på dem selv.
- Børn på seks til ti år kan sagtens få ansvar.

Tak

Rasmus fra Bent Byg gruppe, Saksøbingspejderne, Morten fra Roland Gruppe, Torshøj Gruppe, Lykke fra 1. Åmose gruppe, Lotte fra Skovtofte gruppe, Jacob fra 1. Ordrup, Camilla og Signe fra Chr. d. 4. gruppe og Louise Lennon fra De Blå Haslevspejdere.

Redaktion: DDS Program

FORLØBSMÆRKE

Forløbet er med udgangspunkt i forløbsmærket udeliv basis.

Spejdere der har fået dette mærke:

- har kendskab til udendørs beklædning alt efter årstiden
- har kendskab til pakning af rygsæk
- har kendskab til forskellige båltyper
- har tilberedt mad over eget bål
- har været på ture på forskellige tider af året

For at gøre det spændende at komme tilbage efter jul med energi og gejst, har vi lavet denne indbydelse, som udleveres på det sidste møde i december.

Indbydelse til vintermøder

<<Sæt et godt billede ind>>

Kære spejder

Så sluttede et år fyldt med rigtig mange gode spejderaktiviteter og oplevelser.

Kan du huske da vi ... (nævn 5-6 gode aktiviteter og oplevelser, som du ved har gjort en forskel i året for spejderen)

Vi ledere vil gerne ønske dig en rigtig glædelig jul og et godt nytår.

Vi ses igen (indsæt dag, dato og klokkeslæt), og vi glæder os rigtig meget til at se dig.

Efter nytår skal vi udnytte, at det er blevet vinter og gøre alt det man kun kan om vinteren, lave bål i sneen, lave bagte æbler i bålet, finde ud af, hvilke sokker vi bedst kan holde varmen i, bruge mørket til at lege gemme i, lave appelsinlygter, finde en vandpyt med is på og glide på den og finde ud hvad der lever under isen, vi skal også på et lysløb, kaste med snebolde efter snelygter og lege en hel masse.

Vi skal både være inde og ude, så husk varmt tøj og lommelygter.

(Inviter spejderne til overnatning i hytten i februar, så de har noget at se frem til)

God jul

Lederne

Vintermøder – et forløb af 6 møder

Alle møder er lavet ud fra 90 min. møder. Overvej på forhånd hvilke aktiviteter du helst vil droppe eller udskyde, så du er klar, hvis I har svært ved at nå det hele på et møde.

Da vintermøder er afhængige af vejret, skal du være parat til at bytte rundt på mødeforløbet og tage snemødet, den dag det sner og stjernebillederne den dag, det er skyfrit.

1. møde: Varme om vinteren, isolering, påklædning – hvad skal med på møder og ture
2. møde: Vinterbål
3. møde: Appelsinlygter og Lygtefange – husk lommelygter
4. møde: Refleksløb
5. møde: Bagte bålæbler

6. møde: Sne

Første møde: opstartsmøde – varme om vinteren

Du skal bruge: Sprittusser, ½ l. flasker, forskellige slags strømper, 3-lags tøj, sangbog, rygsæk med turudstyr.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Jeg har taget en rygsæk med, med ting i, som en spejder skal have med på tur om vinteren,

Vi skal isolere vandflasker med 3 forskellige slags strømper, og vi med 1,2 og 3 lags tøj og stille dem ud i kulden.

Så skal vi kigge på hvordan vi varmer Spejderhytten op.

Vi skal synge og vi skal lege.

Syng en sang, forslag:156 - Eller også er det lyv

Lederrefleksion: Hvad giver det minispejderne at have en fast opstart på hvert møde? Hvordan kan I som ledere lave nogen spændende startceremonier?

2) Leg, udendørs – 10 min.

Molekyleleg fra MOVE IT KIDS kampagnen, som Friluftsekspressen i Det Danske Spejderkorps bidrager med lege til.

Legen findes i sin fulde beskrivelse og fantasiramme her

<http://dds.dk/sites/default/files/filer/Molekyleleg%20DDS.pdf>

Vi leger legen i dag, for at arbejde med varme og kulde i en legende tilgang.

Beskrivelse

Der er en leder af legen. Lederen siger et antal personer (molekylestørrelse) og en hastighed (temperatur). Deltagerne finder sammen i grupper på det givne antal og bevæger sig rundt alt efter temperaturen – ved lave temperaturer bevæger molekylerne sig langsomt (fast form) ved høje temperaturer bevæger de sig hurtigt (gas).

Molekylestørrelse	Temperatur
2 personer	200 grader
4 personer	0 grader
5 personer	100 grader
10 personer	20 grader
3 personer	-40 grader
9 personer	20 grader

Find på flere.

3) Isolere Halvliters flasker 20 min.

Forberedelse: Medbring en 3*½ liter flaske, 1 striksok, 1 bomuldssok, 1 nylonsok pr. patrulje (pr. 5-8 børn, hvis I ikke arbejder i patruljer).

Medbring 3 ekstra ½ l. flasker, 3 T-shirt, 2 sweatshirt, 1 jakke

Hav et termometer klar.

Der hældes varmt vand i alle flaskerne. Noter temperaturen med en sprittuds på flasken.

Kom derefter henholdsvis: 1 striksok, 1 bomuldssok og en nylonstrømpe på hver flaske og stil dem udenfor

Tag de 3 ekstra flasker, hæld varmt vand i, noter temperaturen – Forklar spejderne, at de altid skal have 3 lag tøj på, iklæd en flaske en T-shirt (1 lag), en anden en T-shirt og en sweatshirt (2 lag) og en tredje en T-shirt, en sweatshirt og en jakke (3 lag). Stil flaskerne udenfor.

4) Klima-opvarmningsleg – 10 min.

Bed spejderne om at finde 5 eksempler på, hvordan i varmer hytten op – giv dem 2 min. til dette.

Spejderne kommer retur – hør dem, hvad de har fundet ud af.

Bed spejderne om at finde eksempler i spejderhytten, hvor varmen kan løbe ud – hør deres eksempler.

Fif: Spejderne bliver på denne måde klar over, at de skal holde døre og vinduer lukkede i hytten, når varmen er tændt.

5) Pakke en rygsæk – 10 min.

Forberedelse: Pak en rygsæk hjemmefra med overnatnings-, inde- og udeudstyr og tag med. Hold det simpelt.

Lad spejderne gætte på, hvad du har i rygsækken, og hiv de ting op af rygsækken, som de gætter på og forklar kort, hvorfor de er vigtige.

Refleksionsspørgsmål: Hvad gør det for spejderne, at de oplever pakningen af en rygsæk på denne i måde i forhold til kun at få en seddel med hjem, hvor der står, hvad de skal have med?

6) Pause – 10 min. - udenfor

Spejderne har godt af en lille pause, hvor de kan slappe lidt af og være lidt vilde.

6) Sangleg – 126: En lille undulat – 5 min. - udenfor

I synger Jeg er en lille undulat og gør fagter til.

Sanglegen bruges til at markere, at nu starter vi igen.

7) Isolering 2. del – 15 min.

Tag alle flaskerne med ind.

Lad spejderne måle temperaturen i alle sokkeflaskerne, hjælp dem med at notere temperaturen på flasken.

Tal om hvilke sokker der isolerede bedst og hvilke sokker man bør have på om vinteren.

Tag dine 3-lags flasker, tag tøjet af dem og få en spejder til at måle temperaturen. Tal med spejderne, om hvad der sker, hvis man har for lidt tøj på og fryser. Ryd op.

8) Afslutning – 5 min.

Stil jer i en rundkreds, syng 110 - spejderbror eller anden fast afslutningssang. Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

Andet møde – Vinterbål

Du skal have gjort brænde og optænding klar inden mødet, have et fyrfadslys til hver spejder og tændstikker med og have fundet en god kort historie, I kan læse omkring bålet.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.
Vi skal være udenfor hele dagen i dag.
Vi skal lave 2 forskellige slags bål, og vi skal lege nogle lege, hvor vi bruger mørket.
Til sidst skal vi sidde omkring bålet og høre en historie.

Syng en sang, forslag: 172 - Lyseblå bananer

2) Leg, udendørs – 10 min.

Omvendt gemmeleg.
En gemmer sig.
Alle leder efter personen.
Finder man ham/hende, skal man gemme sig samme sted og være stille. Efterhånden bliver I flere og flere.
Den sidste der er tilbage har tabt.

3) Båltype 1 – Pyramidebål – 20 min.



Pyramidebålet er starten på de fleste bål. Det kan bruges til madlavning, men kræver så, at der laves et grydeophæng.

Læs mere om båltyper i Spejderlex her:

<http://dds.dk/sites/default/files/filer/Spejderlex%2007%20%28B%C3%A5I%20og%20mad%29.pdf>

Minispejdere kan sagtens selv klare opbygningen af bålet og báltændingen.

Lederrefleksion: Hvad betyder det for spejderne, at du som leder lader spejderen selv lave og tænde bål?

Hvad tænker du om din rolle som vejleder i forhold til spejderne i denne situation?

Bål-tænding

Inden bålet tændes, skal der samles rigeligt med brænde. Til optænding er det bedst at anvende kviste af gran, fyr og birk eller birkebark, hugge- og snittespåner. I regnvejr findes tørt kvas under træerne, eller små udgåede grene brækkes af inde ved stammen. Enebærkviste kan brænde selvom de er våde.

Flæk større brændestykker, så brænder de lettere, for de er ofte tørre indeni.



Tynde pinde. Grankvas og spåner.



Når der er ild, lægges tykke stykker på.



Bålet kan også bygges helt færdigt og tændes i bunden.



Det kan også tændes i toppen, så udvikles der mindre røg. Bålet brænder roligere og kan fra starten være klar til flere timers brænding.

4) Pause – 10 min

Spejderne har godt af en lille pause, hvor de kan slappe lidt af og være lidt vilde.

5) Sangleg – 125: hænger dine ører ned – 5 min.

Se fagter i sangbogen.

Sanglegen markerer, at nu går vi i gang igen.

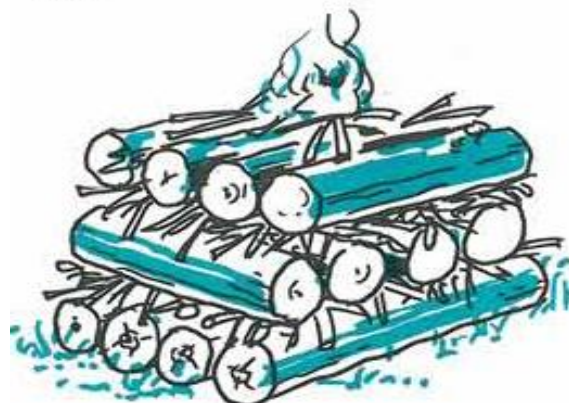
6) Båltype 2 – Glødebål – 15 min.

Glødebål

Skal der bruges et stort glødebål, er det bedst at anvende tykke grene af bøg, eg og ask.

Er der kun gran eller fyr til rådighed, kan et "lagkagebål" bruges.

Start med tykke grene i bunden og læg tynde grene og kvas ovenpå. Læg så et nyt lag tykke grene på. Der skal være mellemrum mellem de tykke grene. Tænd i vindsiden, så opstår der hurtigt et godt glødebål.



Få bålet til at brænde godt sammen med spejderne.

7) Leg med ild – stafet – 10 min.

Giv hver spejder et fyrfadslys i hånden, tænd lyset og stå stille. Spejderne skal så hurtigt som muligt, men uden at lyset går ud bevæge sig fra den ene ende af spejdergrunden til den anden. Hvis lyset går ud, skal de løbe tilbage til lederen og få tændt

lyset igen.

8) Historie omkring bålet – 10 min.

Sæt jer omkring bålet og læs en god historie, sid så tæt som muligt og nyd varmen fra bålet.

9) Afslutning – 5 min.

Stil jer i en rundkreds, syng 110 - spejderbror eller anden fast afslutningssang. Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

Tredje møde - Appelsinlygter og Lygtefange

Du skal bruge fyrfadsllys, urteknive, skeer, citroner, vatpinde og appelsiner til hver spejder. Husk også tændstikker.
I skal være både inde og ude i dag.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.
Vi skal være både udenfor og indenfor i dag.
I dag skal I lave appelsinlygter. Vi skal bruge appelsinlygterne til at lege fange med og til at kopiere nogle af de stjernebilleder, som vi kan se på himlen.
Vi skal også skrive hemmelige beskeder til hinanden.
Vi skal også lege nogle lege og synge nogle sange.

Syng en sang, forslag: 159 – Heksemutter lod en tudse

2) Leg, udendørs – 10 min.

Fiskeleg i mørke.
Der skal være næsten helt mørkt på det område i leger på.
En person gemmer sig et sted og siger som en fisk (blob-blob)
Herefter skal fisken findes i mørket. Når man finder fisken sætter man sig ned sammen med fisken og siger som en fisk.
Når alle har fundet fisken er legen slut. Den som fandt fisken først er den nye fisk. Hvis det er meget koldt kan det være en fordel af det er den, som fandt fisken sidst, som er den nye fisk, så spejderne ikke skal sidde stille i meget lang tid.

3) Appelsinlygter – indenfor – 1. del 20 min.

Der skal bruges en urtekniv pr. spejder.

Hver spejder får en appelsin. (Der kan bruges roer eller græskar i stedet for)
Toppen skæres af appelsinen.
Appelsinen udhules – brug skeer til dette.
Der skæres huller i appelsinen til lys
Sæt et fyrfadsllys i appelsinen.
Tag appelsinen med udenfor.

Når spejderne er færdige med appelsinen giv dem et stykke papir, en vatpind og en halv citron.

Bed dem om at skrive en hemmelig besked til en af de andre med citronsaft på vatpinden på et stykke papir, vatpinden skal være våd hele tiden.

Den der får koden kan løse den ved at holde den hen over et fyrfadsllys – ca. 10 cm over.

4) Pause – 10 min - udenfor

Spejderne har godt af en lille pause, hvor de kan slappe lidt af og være lidt vilde.

5) Sangleg – 134: Du skal klappe – 5 min.

Sanglegen markerer, at nu går vi i gang igen.

6) Appelsinfange – 10 min.

Tænd lyset i din appelsinlygte.

Vælg en finder.

Alle gemmer sig med deres lys på spejdergrunden.

Finderen skal fange alle lys.

Når man er fanget skal man slukke sit lys og gå tilbage til basen.

7) Sang – 5 min.

166 – Tænk hvis jeg sad på månen.

8) Stjernebilleder – 20 min.

Find de mest markante stjernebilleder Karlsvognen, Orion og Cassiopeia på himlen.

Tænd lys i appelsinlygterne og lad spejderne efterligne stjernebillederne.

Gå evt. op på et højere sted på spejdergrunden, så I kan se stjernebilledet helt tydeligt.

Find stjernebillederne her

<http://www.rundetaarn.dk/dansk/observatorium/stjernebilleder/indhold.htm>

Lederrefleksion: Hvad tror, at der har gjort, at vi har valgt korte aktivitetsperioder med pauser, sange og lege ind imellem?

9) Afslutning – 5 min.

Stil jer i en rundkreds, syng 110 - spejderbror eller anden fast afslutningssang. Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

fjerde møde – smuglerløb og kimsløb (+ varianter refleksløb og lagkageløb)

Du skal bruge fyrfadsllys, have forberedt de 5 kimsleg poster, 40 skeer og gafler fra hytten, og 2 baljer.

I skal være ude i dag.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Vi skal være udenfor i dag.
I dag skal I på et lille løb, hvor I skal løse forskellige opgaver.
Vi skal også lege nogle lege og synge nogle sange.
Til sidst skal vi på et smuglerløb.

Syng en sang, forslag: 164 – Puff

2) Leg, udendørs – 10 min.

Banke-banke bøf

Alle stiller sig i en rundkreds.

En bliver udvalgt til at banke, og går bagved og banker blidt i ryggen af en af gangen, mens den siger, banke-banke-banke....

Når den siger bøf, skal den person løbe den anden vej rundt om cirklen og det gælder om først at komme på plads i det tomme hul.

Den der taber er den nye banker.

3) Kimsløb – 30 min.

Du placerer en flagermuselygte eller et lys 5 steder på grunden. Alle steder skal være bemandede, hvis I ikke er nok ledere, så brug nogle af de større børn som måske endda har været spejdere længe til at stå på post.

Del spejderne i patruljer – hvis I ikke er så mange så 2 og 2.

1. Smagekimsleg – du skal bruge 3 forskellige krydderier, salt, peber og chili, som der skal smages på.
2. Følekimsleg – læg 5 ting under et tæppe, som spejderne skal føle sig frem til, hvad er
3. Huskekimsleg – placer 10 ting under et tæppe, spejderne må kigge i 30 sekunder og skal huske alle 10 ting.
4. Hørekimsleg – Fortæl en historie til den første, og lad dem hviske det videre til hinanden, indtil de når den sidste – hør hvad historien bliver til.
5. Lugtekimsleg – Find 3 ting der dufter, evt. appelsiner, stearin, chokolade, lad spejderne dufte uden at se, de skal genkende duftene.

Patruljerne/holdene skal tilbage til basen efter hver post og fortælle hvor mange rigtige de fik.

Der kåres en vinderpatrulje.

Lederrefleksion: Hvad får de større børn ud af at få lov at blive brugt som hjælpere?

Variant – lagkageløb

Spejderne skal samle ingredienser til en lagkage 5-6 forskellige steder på grunden, der kan være markeret med en refleks/stanniol.

Når alle ingredienser er samlet, skal den flotteste lagkage laves.

Det kan også være ingredienser til en gryderet – aktiviteten tager så et helt møde.

4) Pause – 10 min - udenfor

Spejderne har godt af en lille pause, hvor de kan slappe lidt af og være lidt vilde.

5) Sangleg – 130 – I en skov en hytte lå – 5 min.

Sanglegen markerer, at nu starter vi igen.

6) Smuglerløb – 25 min.

Spejderne deles i 2 hold.
Et hold smuglere og et hold fangere.
Der skal være ca. 2/3 af smuglere.

Lederne gemmer sig nogle steder på grunden med smuglergodset - 40 skeer og gafler (der kan bruges andre ting – f.eks. møtrikker eller lignende).

Der stilles 2 baljer lidt fra hinanden på grunden. Her skal smuglergodset bringes hen.

Smuglerne skal nu ud og finde lederne med smuglergodset, når de finder dem, får den en ske/gaffel hver. Lederne gemmer sig hele tiden nye steder.

Smuglerne skal nu tilbage forbi fangerne med smuglergodset uden at blive fanget. Hvis de bliver fanget skal de aflevere smuglergodset til fangerne med det samme. Man skal fanges, for, at man skal aflevere. Det tæller ikke at blive set.

Når lederne ikke har mere smuglergods, stopper de legen, og de undersøger om fangerne har mest smuglergods, eller om smuglerne har fået fragtet mest gods ned til baljerne.

Spejderne oplever, at de uden lygter nemmere kan finde lederne som har smuglergodset og også nemmere kan snige sig forbi fangerne.

Leg legen et par gange, så alle oplever at være smuglere.

Variant: Refleksløb:

Opbygning

Løbet består af 8 poster fordelt over en rute på ca. 600-700 m. hver forsynet med en refleks og en seddel med postens tal på. På sedlen er der desuden et bogstav. Når løbet er færdigt skal spejderne som slutopgave sætte disse sammen til et ord på 8 bogstaver. Når patruljen finder posten, får de et bogstav, da de jo kan se det. Hvis de løser posten korrekt, får de desuden at vide hvor i ordet det pågældende bogstav skal stå, og derved får lettere ved at gætte ordet til sidst.

Afvikling

Ved løbets start får patruljen et kort over området udleveret, hvor post 1,3,5 og 7 er indtegnet, og skal nu finde posterne ved hjælp af kortet. Når de har løst en post med ulige nummer, får de en rute derfra til den efterfølgende post med lige nummer, altså 2,4,6 og 8. f.eks.: 15 meter mod Vest og 25 meter mod Syd.

Posterne er desuden gemt med skiftende tydelighed, så patruljen bliver nødt til at vælge, om de vil bruge tid på at finde posten eller gætte ordet til sidst.

Postindhold

Alle posterne er døde poster med spørgsmål. En leder følges rundt med hver patrulje, og giver dem spørgsmålene samt bogstavernes placering, når patruljen har gjort sig fortjent til det

(og kan evt. komme til at hjælpe dem lidt, hvis de er helt på herrens mark).

Kortposterne omhandler simple spørgsmål om ting, der ikke nødvendigvis har med spejder

at gøre, men som de burde vide alligevel. F.eks. hvilken årstid det er, hvor gammel en leder er, hvor mange spejdere de er i grenen osv. Fokus er nemlig på at finde posten frem for at løse den.

De sværere ruteposter omhandler spørgsmål omkring orientering. F.eks. hvilken retning er mod venstre på et kort, hvilken vej peger nålen på et kompas, hvor mange cm er et skridt ca. osv.

I stedet for kompas og kort kan hænges reflekser/stanniol op, og spejderne skal bruge deres lommelygter til at finde posterne.

9) Afslutning – 5 min.

Stil jer i en rundkreds, syng 110 - spejderbror eller anden fast afslutningssang. Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

Femte møde – bagte bålæbler

Du skal gøre klar til at lave et glødebål hurtigt, have et æble pr. spejder, sølvpapir, fløde, brun sukker og rosiner. Du skal finde 10 ting til naturdomino på grunden. Fortæl en historie om bålet, så husk en historie.

I skal være både inde og ude i dag.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Vi skal være både indenfor og udenfor i dag.

I dag skal vi lave et glødebål ligesom vi lærte for 3 møder siden, og vi skal bruge det til at lave nogle lækre dessertæbler på.

Vi skal lege naturdomino og høre en historie omkring bålet.

Syng en sang, forslag: 156 – Eller også er det lyv

2) Tænde glødebål – 10 min.

Få tændt bålet med det samme, så der hurtigt kommer gløder

3) Leg, udendørs – 10 min.

Kædefange.

Alle skal bevæge sig, så de får varmen

Der afgrænses et område inden for hvilket man må løbe rundt.

En er fanger – hver gang den fanger en, bliver kæden større, og dem der er i kæden bliver også fangere. Når der er 4 i kæden må kæden deles i to.

Og så fremdeles.

Alle skal fanges.

4) Dessertæbler 20 min.

Æblerne, som er skyllede på forhånd, udhules med en teske, så kernehuset kommer ud og der bliver hul ned i.

Ned i fyldes en skefuld brun sukker og lidt rosiner, hvis man kan lide det.

Æblet pakkes ind i sølvpapir. Så det kan lægges på bålet.

Der piskes flødeskum.

5) Pause – 10 min - udenfor

Spejderne har godt af en lille pause, hvor de kan slappe lidt af og være lidt vilde.

6) Sangleg – 124 – Løvejagt – 5 min.

Sanglegen markerer, at nu starter vi igen.

Lederrefleksion: Hvad sker der hos spejderne, når de både skal synge og bevæge sig samtidig?

7) Dessertæbler – 5 min.

Æblerne lægges på bålet – og teskeerne tages med ud,

Lederrefleksion: Hvis Spejderne selv lægger deres æble på bålet, hvilken gevinst giver det dig?

8) Naturdomino – 10 min.

De 10 ting du har fundet på forhånd, som er naturting, som hører vinteren til, grene uden blade osv. rundt på grunden lægges ud foran spejderne, som nu får at vide, at de skal finde de samme 10 ting, og at de har 5 min. til at være tilbage med alle 10 ting. Spørg hvem har denne her, og lad spejderne vise, hvad de har fundet.

Du kan se MOVE IT Kampagnens materiale om naturdomino her, hvor aktiviteten er pakket ind i en fantasiramme <http://dds.dk/sites/default/files/Naturdomino%20DDS.pdf>

9) Dessertæbler – 10 min.

Æblerne tages ud af bålet – husk at tage en spade eller lignende med ud
Hver spejder får en ske/teske, pakker æblet halvt ud, putter flødeskum i og spiser.
Der læses/fortælles en kort historie, mens der spises æbler.
Oprydning.

10) Afslutning – 5 min.

Stil jer i en rundkreds, syng 110 - spejderbror eller anden fast afslutningssang. Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

sjette møde – sne

Du skal have nogle fyrfadslys i lommen og en lommelygte med.
I skal være ude hele mødet.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.
Vi skal være både udenfor i sneen i dag.
Vi skal lave forskellige sneaktiviteter, og det bliver sjovt.

Syng en sang, forslag: 88 – Hver lørdag eftermiddag

2) Leg, udendørs – 10 min.

Almindelig sneboldkamp – der er sne, og så skal vi slås med sne.

Hvis nu der ingen sne er denne vinter, så kommer her et rigtig sjovt forslag til minispejdere.

Melposepaintball.

Du skal bruge mel og knænylonstrømper.

Lav tætpakkede og godt stoppede poser med mel i af nylonstrømperne.

Hver spejder skal have 3 bolde.

Del spejder i 2-6 hold

Når man bliver skudt en gang med melbolden er man død, men boldene kan så gives videre til de andre på holdet.

Vinderen er det hold, der ikke er døde.

Spil flere gange.

Reglerne her kan også bruges til at gøre en almindelig sneboldkamp lidt sjovere.

3) Snelygter/snekamp – 30 min.

Spejderne deles op i flere grupper. Hver gruppe skal lave deres iglosnelygte. En bunke af snebolde, der er hul indvendig. Inden i stilles et fyrfadslys.

Der skal være 15-20 m. imellem hver gruppes snelygte.

Når alle snelygter er færdige, skal hvert hold lave et arsenal af snebolde.

Det gælder nu om at slukke de andre holds lys.

Lad kampen starte.

Sneboldkamp for tøsedrenge er en anden måde at lave denne sneleg på.

2 hold – 1 midterlinje.

Hvert hold får et antal fyrfadslys og må placere dem, hvor de vil på deres side af midterlinjen, det er tilladt at vogte, bygge læhegn osv.

Det gælder for holdet om at slukke de andres lys.

Vinderholdet er dem der stadig har lys tændt.

4) Hvad lever under isen? - 30 min.

Find en sø, å e.l. i nærheden af hytten.

Sæt lommelygten ovenpå isen, så den lyser ned igennem isen.

Se hvad der lever under isen.

5) Glidebane - 10 min.

Find et sted med is, en høj eller lignende og glid, kælke osv.

Slå jer løs, det er så sjældent der er sne.

6) Afslutning – 5 min.

Stil jer i en rundkreds, syng 110 - spejderbror eller anden fast afslutningssang. Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

Mange grupper har mikro- og minispejd sammen, og de 2 forløb er derfor ens. På miniforløbene er kommet et par ekstra aktiviteter på, som kan gøre det lidt sjovere for en minispejder.

Se også hæftet Udeliv i mørke, hvor du finder mange flere gode vinteraktiviteter, som du finder her <http://dds.dk/sites/default/files/Udeliv%20i%20m%C3%B8rke.pdf> og tips og tricks til at lave aktiviteter i mørke, så du kan være godt klædt på til vintermøderne. Du finder dem her <http://dds.dk/tips-og-tricks-til-at-lave-aktiviteter-i-moerke>