

Nørd

Dette mærke handler om at blive fascineret af, og få forståelse for, verden omkring os og de elementer, der er i den. Spejderne skal opleve og afprøve naturvidenskabelige fænomener og forsøg. Det er vigtigt, at aktiviteterne tager udgangspunkt i praksis, og ikke får præg af skole-aktiviteter og lærebøger. Nysgerrighed og fascination skal drive spejderne – så de selv undres, og selv får lyst til at stille spørgsmål til, hvordan det nu kan være, at vandraketten flyver af sted osv.

Målgruppe:

Minispejdere

Spejderne skal:

- Afprøve forskellige naturvidenskabelige aktiviteter under vejledning fra lederen.
- Opnå en bedre praktisk forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer.
- Få fornemmelse af, hvad naturvidenskaben har med vores dagligdag at gøre.

Varighed:

3-4 møder. Man kan lade alle minier arbejde med de samme aktiviteter eller planlægge som interessebaser, hvor minierne vælger, hvilken aktivitet de er mest interesseret i.

Feedback/videreudvikling af mærket:

Har du en velegnet aktivitet eller en idé til, hvordan mærket kunne tilpasses/videreudvikles? Så skriv til program@dds.dk

	Møde 1 (Ild)	Møde 2 (Vand)	Møde 3 (Elektricitet)	Møde 4 (Raketbyg)
Aktivitet	På dette møde bliver vi klogere på ild. Hvad skal der til for, at noget brænder? Vi lærer om ild-trekanten (materiale, ilt, varme). Kan en appelsin brænde? Vi laver aktiviteten appelsinlys. Vi laver dele af aktiviteten vild ild. Vi tester, hvad der sker, når vi fx drysser coffee creamer ud over	På dette møde skal vi bl.a. lave vilde ting med vand. Først skal vi lave aktiviteten kog vand i papirkop. Vi taler om, hvad vi tror, der sker. Nu skal hver patrulje i gang med at lave aktiviteten lavasprudlende vulkan. Hvilken patrulje laver den flotteste vulkan?	I vores hverdag kan vi ikke undvære strøm. Og faktisk kan vi lave det selv. Hver patrulje laver aktiviteten citronbatteri. Men vi kan ikke altid have citroner med ud i naturen. Her bruger vi alm. batterier. Og faktisk kan man tænde ild med et batteri. Hver patrulje laver aktiviteten tænd	På dette møde skal vi lave raketter. Hvad bruges raketter til i dag? Hvordan fungerer de? Hver patrulje laver aktiviteten teposeraket – gerne flere gange. Hvem kan få posen højest op? Hvad sker der? Vi behøver ikke have ild og brændstof til at bygge en raket. Faktisk kan vi

	ilden i vores lys. Vi kan også brænde franske kartofler. Hvorfor brænder de så vildt? Husk at bruge tænger/handsker eller lignende. Til slut prøver vi at slukke vores lys ved at fjerne ilten. Det gør vi med aktiviteten sluk lys med usynlig gas.	Når de er bygget, skal vi have gang i vores vulkanudbrud. Hvad sker der og hvorfor?	ild med batteri. Hvem får først tændt et rigtigt bål?	gøre det med vand! Hver patrulje laver aktiviteten sodavandsraket. Hvem kan sende deres raket højest op?.
--	---	--	---	---

Idéer til aktiviteter:

- Appelsinlys <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/1004>
- Vild ild <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/941>
- Sluk lys med usynlig gas <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/478>
- Kog vand i papirkop <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/1002>
- Lavasprudlende vulkan <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/445>
- Citronbatteri <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/68>
- Tænde ild med et batteri <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/1010>
- Tepose-raket <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/485>
- Racerbåd af mælkekarton <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/441>
- Tænd ild med et forstørrelsesglas <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/1013>
- Varmluftsbalon <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/172>
- Forsøg med brandtrekanten <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/1016/1>
- Byg din egen sodavandsraket <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/1017/1>

Idéer til fantasi-/historierammer

Selvom mærket måske ikke kalder på en fantasiramme, er der for den kreative leder forskellige muligheder for at indtænke aktiviteterne som del af en større fantasi/historieramme.

Derudover kan man med få remedier gøre noget særligt ud af, at spejderne virkelig føler sig som videnskabsfolk – fx med kitler, sikkerhedsbriller, notesblokke til hver patrulje el.lign.

Det er også en idé at lade der være nogle konkurrence-elementer. Hvilken patrulje får skudt sin vandraket højest op osv.

Udvid gerne forløbet med gode snakke om dét at brænde for noget og at være en nørd. Spørg spejderne, hvad de interesserer sig for og lad dem prøve at gå op i noget. De kan evt. fortælle hinanden hvad de går op i og tage ting med til møderne, som de kan vise frem for hinanden.

Evaluerings:

Det er oplagt at bruge nogle af elementerne til en lidt sjov evaluering af forløbet:

Tag fx 3 gennemsigtige spande og stil dem op som:

- 1) Hvor sjovt har forløbet været?
- 2) Hvor meget har du lært?
- 3) Vil du gerne lave noget mere med eksperimenter?

Minierne må så hælde fra 0-3 krus vand i hver spand (3 er bedst)

Tag en opsamlende snak om 'resultatet' for at få kvalificeret målingen.