



Hulebygger

At bygge sin egen hule og bruge tid i og omkring den, giver en helt speciel oplevelse af at være ude i naturen og blive fortrolig med skoven eller området, vi er i.

I dette mærke bygger spejderne en eller flere huler, som bliver udgangspunkt for de næste møders natur- og friluftaktiviteter. Ved at lave flere aktiviteter med vores hule som udgangspunkt opbygger vi natur kendskab og har samtidig hulen som en hyggelig og spændende base over flere møder.

Målgruppe:

Mikrospejdere

Spejderne skal:

- Bygge en eller flere primitive huler, som danner base for mærkeforløbet
- På møderne løbende forbedre og 'personalisere' deres hule
- Finde levesteder for dyr og planter i naturen omkring hulerne
- Deltage i madlavning/spisning i/omkring hulerne
- Lave aktiviteter og lege, hvor naturen alene udgør legeplads og redskaber – fx klatre i træer, skovparkour, gemmeleg, naturvendespil osv.

Relaterede mærker:

Mærket er velegnet til at få færdigheder i spil indenfor mærkerne 'Kniv' og 'Spis naturen'.

Varighed:

Mærket kan tages på 3-4 møder. På det/de første møder er der fokus på at bygge vores huler – derefter er der fokus på at udforske naturen omkring hulerne.

Forløbsforslag:

	Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4
Aktivitet	Vi bygger vores huler. Vi taler om, hvad en god hule er, og hvor den ligger. Hvilke materialer må vi godt bruge? Hvordan undgår vi at skade skoven/naturen?	Vi går på opdagelse for at finde ud af, hvilke dyr der er tæt ved hulen. Kender vi dyr, der har huler? Aktivitetsforslag: <i>Levesteder, hvor du bor</i> <i>Ædespor</i> <i>Gæt en lort</i> Vi varmer suppe på trangia og spiser brød til. Samtidig snakker vi om, hvordan hulerne kunne forbedres.	Vi starter med at forbedre på vores huler. Herefter laver vi lege og aktiviteter med naturen som ramme. Aktivitetsforslag: <i>Klatre i træer</i> <i>Naturdomino</i> <i>Gemmeleg i mørke</i> Vi slutter af med varm kakao lavet på trangia.	Vi starter med at lege koglestafet. Derefter laver vi aktiviteten 'Den unaturlige sti'. Hvad hører ikke til i naturen? Vi laver en simpel ret på trangia – fx pasta-pesto. Vi gør klar til at pille hulerne ned og bruger det som anledning til at tale om god adfærd i naturen.

Husk: at lægge sange og lege ind i alle møder, gerne nogle der lægger sig op af aktiviteter eller fantasiramme.

Feedback/videreudvikling af mærket:

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

Idéer til aktiviteter:

Ud over selve aktiviteten omkring hulebyggeriet, skal spejderne på møderne omkring forskellige aktiviteter med naturkendskab og friluftsliv i fokus. Er man ikke selv så naturstærk, kan man overveje at tage kontakt til en naturvejleder, der kender området, eller en af Idfluerne.

Der er masser af oplagte natur- og friluftaktiviteter at finde på dds.dk/aktiviteter. Sammensæt et forløb ud fra årstiden og spejdernes interesser.

Forslag til aktiviteter fra: <https://dds.dk/aktiviteter>

[Byg en hule af naturmaterialer](#)

[Kram et træ](#)

[Ædespor](#)

[Gæt en lort](#)

[Årstider i sprjederhytten](#)

[Birkesaft](#)

[Den unaturlige sti](#)

[Føle-naturleg](#)

[Naturmemory](#)

[Naturkimsleg:](#)

[Naturvendespil](#)

[Te-brygning med planter plukket i naturen](#)

[Nedbrydning af affald og andet i naturen](#)

[Dyreliv i skoven: Hvor lever dyrene](#)

[Bladaftryk i ler og gips](#)

Du kan også inspirere til hulerne med billeder fra nettet og kombinere med træklating og et væld af lege.

Tips og ideer:

Hulebygning:

Huler kan bygges på uendeligt mange måder. De kan bygges af naturmaterialer, af genbrugsmaterialer, med og uden presenning, i højden og meget mere.

Dette mærke lægger op til, at spejdernes huler helst bygges ved/omkring et naturområde, som spejderne skal lære at kende bedre. Det kan fint være ved hyttens grund, den lokale skov eller lignende. Alt afhængig af, hvor mange spejdere der er i grenen, kan der bygges én eller flere huler. Det skal helst være sådan, at vi alle kan være inde i hulen/hulerne på én gang.

Derudover lægger mærket op til, at vi primært bruger naturmaterialer som rafter, grene, granris, mos, græs og måske noget sisal til at bygge vores primitive huler.

Når vi bygger en hule, er det vigtigt, at spejderne tænker over, hvor den er placeret. Er det et sted, der i forvejen nyder godt af ly og læ fra træer? Hvor tror vi, vinden normalt kommer fra? Har vi en flad og god bund, som vi kan sidde på? Er der en myretue lige ved siden af, som vi ikke har set?

Når hulerne er bygget, kan de med fordel bruges som afslutning (og evt. opstart) på hvert møde. Her kan vi spørge, om der er noget, vi kan forbedre på hulerne til næste gang. Skal vi have noget at sidde på fx? Eller skal vi skærme bedre af for vinden? Skal vi prøve at bygge en bedre indgang? Eller måske prøve at se, om vi kan camouflere hulen, så den bliver hemmelig?

Lad spejderne komme med deres forslag og tag så evt. ekstra materialer med til næste møde, så vi kan forbedre på hulerne.

Huler og sporløs færd:

Da hulerne gerne skal bruges som base for de 3-4 møder, som forløbet strækker sig over, er det vigtigt, at I har tilladelse til, at hulerne er opført på området i det tidsrum. I kan også med fordel fastgøre fx en forseglede plasticlomme med et papir, hvor der står, at spejderne har sat hulerne op, og hvilken dato I piller dem ned igen. Der skulle nemlig være nogle, der tror, at spejderne efterlader sig varige spor i naturen.

Hvis det ikke er en mulighed at have hulerne stående over flere møder, kan I alternativt bygge en ny hule for hvert møde – i så fald kan det være en idé, at hulebygger-tjansen går på skift, så en eller to patruljer har ansvar for at (genop)bygge en hule på hvert møde, mens de andre spejdere laver de andre aktiviteter, der er planlagt på mødet.

Uanset hvad er det selvfølgelig vigtigt at have en snak med spejderne om, hvorfor at vi – når vi er færdige med at bruge vores huler – piller dem ned igen, så man ikke kan se, vi har været der.

Huler og dyr:

Hvilke dyr kender vi, der bruger huler? Og hvad bruger de deres huler eller bo til? Her kan man fx komme omkring forskellige fugle, egern, myrer, ræve og mere.

Hulemennesker:

Før vi byggede huse har mennesker levet i forskellige huler. Nogle af hulerne har været i klippesider eller i jorden.

Madlavning:

En hule er hyggelig. Og derfor skal vi selvfølgelig også prøve at lave og/eller spise mad i og omkring hulen. Afhængig af hulernes størrelse er det ikke nødvendigvis en god idé at lave bål i hulen. Det kan også være, at I ikke har et idéelt bålsted og helst ikke vil efterlade for tydelige spor efter bål – så kan I overveje at bruge et bålfad, eller I kan have en Trangia eller to med ud. Skal det være lidt nemmere kan I lave en madkurv hjemmefra eller nøjes med noget hyggeligt at drikke, som varm kakao, te eller lignende.

Ideer til fantasi-/historierammer:

En hule kan i sig selv være ret magisk – så måske kan spejderne selv være med til at definere hvilken historieramme, de selv synes, er rammende for netop deres huler.

Ellers er der forskellige oplagte rammer:

- Hulemennesker
- Dyr, der bor i huler o. lign. (fx egern, mus, grævling, ræv)
- Robin Hood
- Skovtrolde, elvere eller lignende fantasivæsener med bo i skoven
- En hemmelig orden, der gemmer sig i skoven – kan være alt fra troldmænd til spion-spejdere