



På en øde ø

Dette mærke handler om at skærpe spejdernes friluftsfærdigheder og lejrferdigheder. Mærket er bygget op omkring en fantasiramme, hvor spejderne er strandet på en 'øde ø' og skal igennem forskellige aktiviteter og opgaver forsøge at overleve.

Mærkets fantasiramme betyder også, at spejderne kan arbejde med at definere egne regler og love for livet på deres ø.

Målgruppe:
Minispejdere

Spejderne skal:

- Lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind
- Lave et ildsted og bruge det til hygge, mad og nødbål
- Fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkellignende el. lign.
- Prøve at konstruere hjælpemidler til primilivet
- Definere ø-regler og love for deres egen ø

Spejderne *kan* også:

- Blive fortrolig med mørke
- Gå på jagt efter spiselige planter og/eller dyr i naturen
- Bygge en bivuak
- Lave et læhegn

Varighed:

3-5 møder, man kan også lade forløbet slutte på en tur, hvor spejderne faktisk ender på en øde ø, som en del af en tur.

Mærket kan evt. kombineres med mærkerne: 'Sav', 'Bål', 'Bålkok'

Feedback/videreudvikling af mærket:

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

Forløbsforslag:

Man kan med fordel bygge et forløb op omkring de fire elementer i overlevelse: Læ (lejr/shelter), Vand, Ild, Mad.

	Møde 1 (Læ)	Møde 2 (Vand)	Møde 3 (Ild)	Møde 4 (Mad)
Aktivitet	<p>Fantasirammen etableres (fx fortælling og lydeffekter fra ghettoaster).</p> <p>For at klare os gennem natten, skal vi have etableret en primitiv lejr med læ.</p> <p>Og er der vilde dyr eller fjender, skal hver patrulje lave et alarmsystem – og det skal testes!</p> <p>Aktivitetsforslag: <i>Alarmsystem</i></p>	<p>Vi skal have vand for at klare os. Men vi ved ikke, om vandet her er sikkert at drikke. Derfor skal hver patrulje i dag rense vand – og lave en kop til at drikke vandet af.</p> <p>Aktivitetsforslag: <i>Vandfilter/Lav drikkevand Kokoskop Foldekop</i></p> <p>Til slut taler vi om, hvilke regler og love, der kan gælde på vores helt egen ø.</p> <p>Aktivitetsforslag: <i>En rejse til en ny planet</i></p>	<p>Vi kigger først på lovene, vi lavede sidst: Skal vi afprøve dem på mødet?</p> <p>Nu vi har ly og vand, skal vi have varmen: Vi skal lave en bålplads, tænde bål, og så skal vi bruge bålet til at signalere efter hjælp.</p> <p>Derudover laver hver patrulje en fakkeltil at finde vej om natten.</p> <p>Aktivitetsforslag: <i>Lav et røgfylt bål Lav en fakkelt</i></p> <p>Vi slutter af med at kigge på ø-lovene igen. Fungerede nogle godt eller dårligt? Mangler vi nogle love?</p>	<p>Vi har læ, vand og ild. Men vi mangler noget at spise! Vi tænder bål og laver mad. Spisebestik.</p> <p>På øen løber mobilen snart tør for strøm – og så kan mobilen ikke længere holde tiden. Derfor skal hver patrulje lave et primitivt ur, som vi fx kan bruge, når vi laver mad. Det kan være et mål for patruljerne at ramme et særligt interval, fx 2 minutter.</p> <p>Aktivitetsforslag: <i>Timeglas el. vandur</i> Ved bålet taler vi om de fire elementer til overlevelse: Læ, vand, ild, mad.</p> <p>Til slut vender vi vores ø-lov og reflekterer over, om der er nogle af lovene, der minder om noget, vi allerede kender fra skolen, spejder eller samfundet.</p>

Idéer til aktiviteter - kan findes på <https://dds.dk/aktiviteter>:

[Lav drikkevand](#)

[Vandfilter](#)

[Solur](#)

[Lav et spisebestik af naturmaterialer](#)

[Kokoskop](#)

[Lav dine egne stearinlys](#)

[Alarmsystem](#)

[En rejse til en ny planet \(øregler\)](#)

[Lav et timeglas](#)

[Bliv fortrolig med mørket](#)

Andre ideer:

[Lav en fakkell](#)

[Vandur](#)

Idéer til fantasi-/historierammer:

Mærket hedder 'På en øde ø', og det er naturligvis oplagt at arbejde med fantasirammer inden for dette tema. Men der er også masser af lignende temaer, som vil kunne anvendes.

- Robinson Crusoe/Skibbrudne på ø
- Styrtet ned med fly på en ø
- Astronauter på en fremmed planet
- Tidsrejsende