

Spejderdag 2026

Aktivitetsforslag

→ Her er samlet fire aktivitetsforslag for Spejderdag 2026. For hver af de fire forslag er også estimeret antal ledere, store spejdere eller andre hjælpere som skal til for at lave poster og tage imod gæsterne. Det er oplagt at få hjælp til dagen af nuværende spejderforældre, hvis muligt.

Hvad skal man så lave på Spejderdag?
Kort sagt kan jeres Spejderdag i jeres gruppe se ud lige præcis som I synes. Det vigtigste er, at der foregår en aktivitet som de tilmeldte deltagere kan tage del i og at I som spejdergruppe er klar til at tage imod dem.

Til at starte planlægningen ude i grupperne følger her fire bud på, hvordan en Spejderdag kunne se ud. De fire bud kan bruges som inspiration, men man kan også sagtens vælge en af de fire muligheder som beskrevet og føre den ud i livet på Spejderdag 10. maj.

Har man i sin spejdergruppe ikke mulighed for selv at afholde Spejderdag den 11. maj 2025, så opfordres grupper til at gå sammen og hjælpe hinanden. Måske et par ledere fra din gruppe, som ikke afholder spejderdag, har tid til at give et nap med i nabogruppens aktiviteter.

Overordnede tanker

De følgende fire aktivitetsforslag for Spejderdag bygger på de samme grundlæggende ting:

- Deltagerne får et indblik i "klassiske" spejderfærdigheder
- Alle fire aktivitetsforslag indeholder noget med bål, det skaber fællesskab og er en god samtale starter
- Det skal være sjovt for både børn og voksne at deltage i Spejderdag
- Vores gæster udefra deltager sammen med spejdere fra gruppen i aktiviteterne.



1. Snobrødsløb

Beskrivelse

Deltagerne og spejdere skal ud på et postløb, hvor de skal indsamle ingredienser til at lave et snobrød. Der er fire poster i alt.

Tidsramme

Velkomst: 10 min.
Poster: 3×20 min.
+ 5 min. til at skifte mellem hver post.
Bage snobrød: 30 min.
Farvel og tak: 10 min.

Emne

Snobrød

Minimum antal ledere, store spejdere eller andre hjælpere

Minimum 4 til at afvikle løbet og 2 til at tage imod nyankommene.

Materialeliste

- Dolke
- Flint/stål
- Tændstikker
- Brænde
- Økse
- Sav
- Snobrødsdej
- Fyld til snobrød
- Forskellige koder, hvor svaret er fyldet til snobrødet
- Snobrødsopskriften i usynlig skrift

Post 1 (20 min.)

For at kunne lave et godt snobrød, har man brug for en god snobrødspind. Deltagerne skal finde en pind, som de kan snitte spids i den ene ende.

Post 2 (20 min.)

Et godt snobrød har brug for ild. Deltagerne bliver præsenteret for forskellige båltyper, og prøver kræfter med at tænde bål på forskellige måder. Fx tændstikker, flint/stål.

→ Guide: Kunsten at tænde et godt bål

Post 3 (20 min.)

For at gøre dagens snobrød til en deluxe udgave, har deltagerne mulighed for at få forskelligt fyld, som de kan bruge i deres snobrødsdej eller som indhold i snobrødet. Men for at det ikke bliver for let, skal deltagerne læse en besked, der er skrevet med usynlig skrift, før de kan få fat i ingredienserne. Hvordan de kan løse det står i lommebogen.

→ Spejderdagslommebog

→ Snobrød med fyld

Post 4 (20 min.)

Et godt snobrød, kan kræve at man har en opskrift – især hvis man ikke har prøvet det før. Deltagerne får udleveret et stykke “blankt papir”, hvor opskriften står på. Opskriften er skrevet med usynlig skrift, og kræver at man varmer den frem.

→ Usynlig skrift med citronsaft

2. Spejderolympiske lege

Beskrivelse

Deltagerne og spejderne skal deltage i de spejder-olympiske lege. Her skal de ud på forskellige discipliner, hvor de skal prøve kræfter med forskellige spejder-aktiviteter. Spejderne får fra start udleveret et klippekort, så de undervejs kan følge med i hvilke discipliner de har prøvet. Når de har prøvet en disciplin, bliver der sat et kryds ud fra den. I kan med fordel udvælge enkelte aktiviteter, hvis I ikke ønsker at lave alle.

Slut evt. af med en fælles leg: 'Sten-saks-papir med fans' Alle starter i par og spiller sten-saks-papir. Taberen stiller sig bag vinderen og bliver en "fan", der hepper ved f.eks. at råbe UL-RIK-KE, UL-RIK-KE! Vinderne spiller videre mod hinanden, og hver gang nogen taber, følger hele deres heppekor med over til den nye vinder. Legen fortsætter, indtil der kun er én spiller tilbage med et stort heppekor.

A-buk ræs

Deltagerne skal bygge en A-buk. Herefter skal deltagerne gå A-buk stafet. De skal stå på A-bukken og gå fra en ende til en anden. Den som kommer først vinder.

→ Ormegårdsgang med A-buk

Brænd snor over

Deltagerne skal lave et lille bål, som kan brænde en snor over, som hænger i en defineret højde. Den som først får brændt snoren over vinder.

Byg et tårn

Deltagerne får udleveret en bunke spaghetti og fire skumfiduser. Det gælder nu om for deltagerne at bygge det højeste spaghetti-tårn, hvor eneste andet byggemateriale er skumfiduser.

Vend tæppet

Deltagerne får udleveret et tæppe/liggeunderlag, som de skal stå på. Det gælder nu om at vende tæppet/liggeunderlaget om, uden at røre jorden.

Tidsramme

Velkomst: 10 min.
Poster: 5×15 min.
+ 5 min. til at skifte mellem hver post.
Fællesleg med alle: 10 min.
Farvel og tak: 10 min.

Emne

De spejderolympiske lege.

Minimum antal ledere, store spejdere eller andre hjælpere

7 til at stå på poster og 2 til at tage imod nyankomne.

Materialeliste

- Rafter og sisal til A-bukke
- Snor, pinde, tændstikker, brænde
- Spaghetti og skumfiduser
- Sisal til markering af minefelt
- Kort over minefelt
- Tæppe/liggeunderlag
- Forskellige koder og kodeoversættelse
- Pandekagedej og pandekagepander

Samarbejds-labyrint

Deltagerne skal finde gennem minefeltet uden at ramme et farligt hul. Minefeltet består af en række felter, som deltagerne skal prøve at bevæge sig igennem. Hvis de rammer et farligt hul, bliver de sendt tilbage, og skal starte forfra. Deltagerne skal gå fra den ene ende til den anden.

Koder

Deltagerne bliver præsenteret for en række koder, som de skal prøve at løse. Det hold, som først får løst 3 koder, har vundet disciplinen.

→ Kodebog

Pandekager over bål

Deltagerne skal lave den bedste pandekage over bål.

3. Elementløb

Beskrivelse

Deltagerne og spejderne skal stifte bekendtskab med de fire elementer gennem et elementløb. Her skal de besøge fire forskellige poster, hvor deres samarbejde og kreative færdigheder kommer i spil.

Tidsramme

Velkomst: 10 min.
Poster: 4×25 min.
+ 5 min. til at skifte mellem hver post.
Farvel og tak: 10 min.

Emne

De fire elementer.

Minimum antal ledere, store spejdere eller andre hjælpere

5 til poster og 2 til at tage imod nyankomne.

Vandelement

Deltagerne kommer til vandelementet og får at vide, at der er problemer med vandforsyningen. Derfor skal de hjælpe med at transportere vand fra a til b. Problemet er bare, at det eneste, som man kan transportere vandet med, er et rør der er huller i. Derfor må de hjælpes ad med at lukke hullerne i røret med deres hænder, så de kan få transporteret vandet. Der skal bores huller i røret på forhånd, så røret er klar til aktiviteten.

→ Flyt vand fra et sted til et andet

Materialeliste

- Et rør med huller i
- Vand
- Baljer

Ildelement

Ved bålpladsen har der været problemer med at lave det helt perfekte snobrød. Derfor bliver deltagerne spurgt, om de kan hjælpe med at lave et snobrød eller fladbrød, hvis I fortrækker det.

Materialeliste

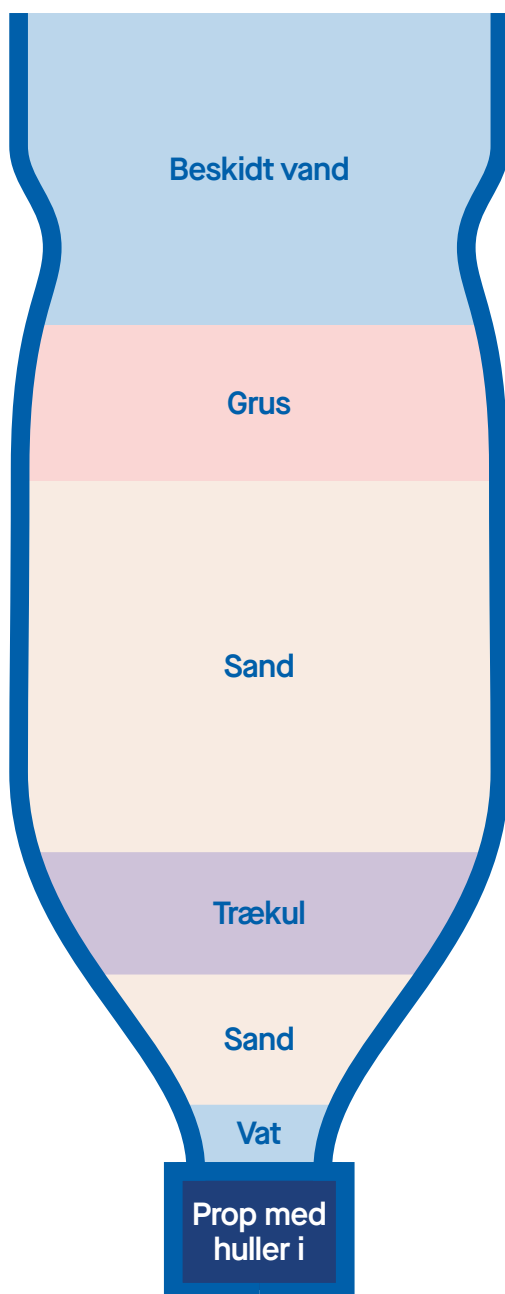
- Snobrøds- eller fladbrødsdej
- Redskaber til at tænde et bål
- Pinde eller pander

3. Elementløb (fortsat)

Jordelement

Ligesom vandforsyningen, har der været problemer med jorden omkring spejderhytten. Derfor skal deltagerne lave et vandfiltreringsanlæg, som kan hjælpe med at gøre det forurenede vand mere klart. Dertil skal deltagerne bruge forskellige lag jord (grus, sand, kul) til at skabe et filter, som kan filtrere vandet.

→ Rent vand: Lav et vandfilter



Fremgangsmåde

- Skær bunden af en 1½ liters flaske og vask den grundigt indvendigt
- Lav nogle små huller i proppen med et bor eller en kniv
- Læg vat, køkkenrulle eller stof ned i flasken, så det dækker hele "bunden" af flasken og dækker hullerne i kapslen
- Kom herefter et lag sand ned i flasken, så stof/vat laget dækkes helt til
- Læg herefter et lag trækul, hvis du har det. Trækul fjerner grim smag og virker ph-justerende
- Læg endnu et lag sand ovenpå kullet og afslut med en tykt lag grus
- Herefter hældes det beskidte vand oveni, så vandet fylder resten af flasken
- Vandet vil nu sive ned gennem lagene og aflevere urenhederne til sand, kul og grus
- Resultatet er klart vand i opsamlingsbeholderen nedenunder
- Hvis vandet i forseget ikke kommer fra vandhanen, bør det koges i 2×2 minutter, inden det drikkes

Materialeliste

- Plastikflaske
- Grus, kul, sand og vat
- Beskidt vand
- Vand
- Evt. ting til at pynte flasken

3. Elementløb (fortsat)

Luftelement

I skal til at bygge jeres egen vandraket, som vi skal se hvor langt kan skyde.

I det følgende kan I læse fremgangsmåden, når I skal bygge raketten. Husk at det er vigtigt med en sikkerhedsafstand, når der fyres.

Byg affyringsrampen

Før aktiviteten kan gå i gang skal du bygge affyringsrampen. For at samle affyringsrampen skal komponenterne placeres som vist på næste side.

Herefter skal komponenterne samles vha. pakningsgarn og –salve. Du får brug for en svensknøgle og en rørtang. Du kan med fordel montere enderøret uden pakningsgarn og –salve. På den måde kan enderøret, hvor raketten placeres, drejes, så raketten flyver i den ønskede retning.

Monter herefter cykelpumpen eller kompressoren på pumpeniplen. Nu er affyringsrampen klar.

Se tegning af affyringsrampe og raket på næste side

Materialeliste (Affyringsrampe)

- Rør og tilbehør (1/2")
- 500 mm, 3 stk.
- 200 mm, 2 stk.
- Vinkler (90°), 3 stk.
- Pumpenippel med hætte, 1 stk.
- Overgang med muffe, 1 stk.
- Kuglehane med langt greb, 1 stk.
- Pakningsgarn
- Pakningssalve
- Cykelpumpe med trykmåler / kompressor
- Svensknøgle og rørtang

Materialeliste (Raketter)

- Karton
- Saks
- Tape
- Gaffetape
- Jernrør, rundstok eller lign. (1/2" = 13 mm)

Byg raketterne

Raketterne består af tre dele.

Kroppen

Kroppen laves af karton, der rulles tæt omkring jernrøret, rundstokken el. lign. Sørg for at du stadig kan få kroppen af røret/rundstokken igen. Sæt gaffetape langs samlingen, og luk én af enderne af røret af med gaffetape.

Raketspidsen

For at lave raketspidsen skal du klippe en cirkel i karton. Klip herefter ét klip ind til midten, og drej nu den ene halvdel over den anden, så du får en spids/et kræmmerhus. Sørg for at spidsen passer til den aflukkede ende af raketkroppen. Monter raketspidsen på kroppen med tape.

Styrevinger

Klip min. tre trekanter, og tape dem på siden af raketkroppen. Gerne i bunden, hvor kroppen er åben.

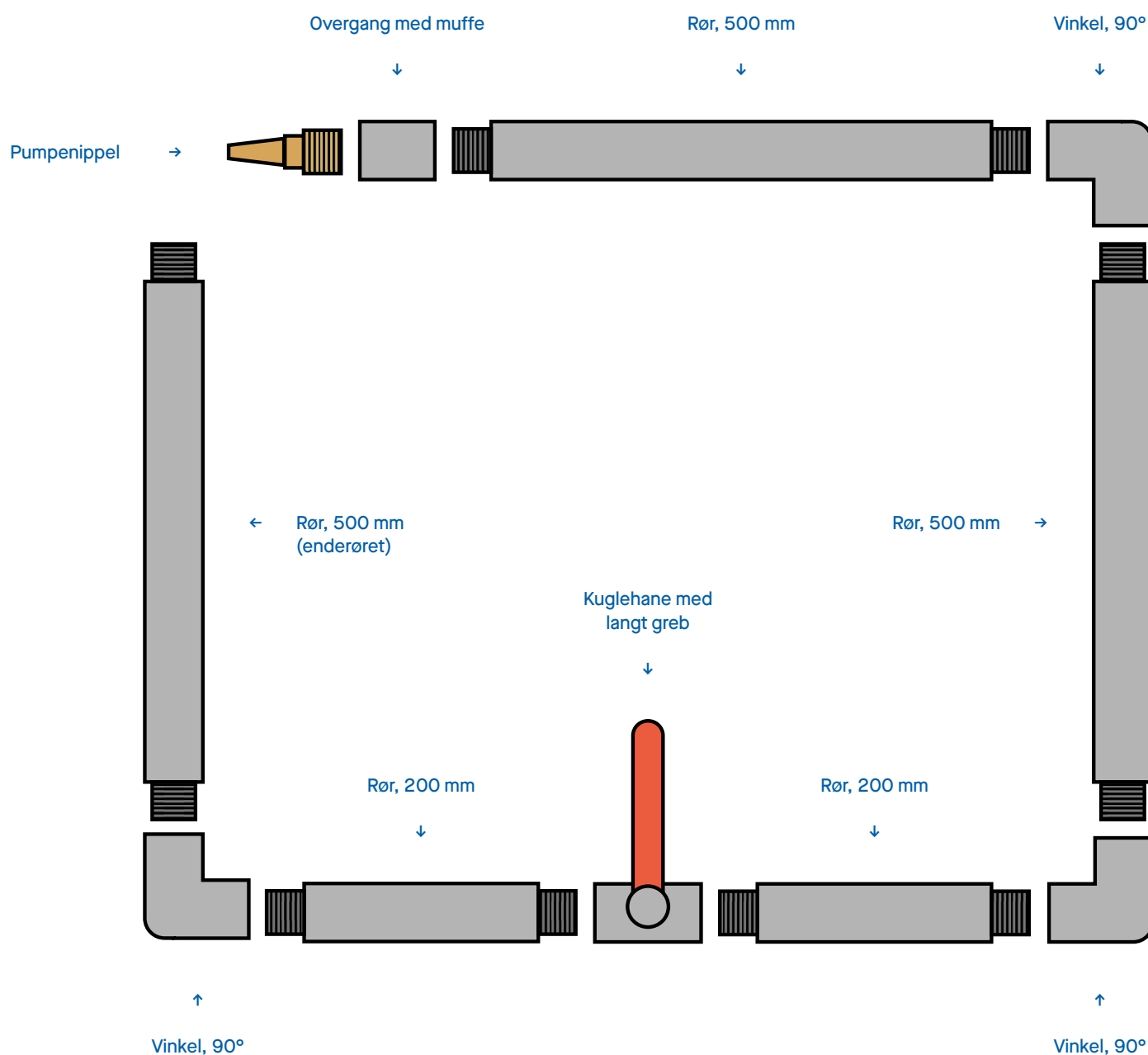
Affyring

Når både affyringsrampen og raketterne er bygget, er du klar til affyring.

1. Placer raketten på enderøret.
2. Sørg for at kuglehanen er lukket.
3. Pump luft i affyringsrampen.
4. Træk kraftigt og hurtigt i grebet på affyringsrampen, så luften kommer fremtil raketten. Nyd raketten flyve.

Sørg for at enderøret peger væk fra både den somaffyre raketten og eventuelle tilskuere.

3. Elementløb (fortsat)



4. Spejdermad

Beskrivelse

Deltagerne og spejderne skal prøve kræfter med den store spejderdisciplin – madlavning over bål. De ankommer og bliver budt velkommen af to kokke, som har kludder i køkkenet. Derfor har de brug for hjælp til at lave dagens mad og håber meget, at deltagerne og spejderne vil hjælpe.

Tidsramme

2–3 timer

Emne

Mad over bål

Minimum antal ledere, store spejdere eller andre hjælpere

3 til at hjælpe med mad og 1 til at tage imod nyankomne.

Materialeliste

- Brænde og grej til at tænde bål
- Madlavningsgrej til mad over bål
- Indkøb til den mad, som I beslutter jer for at lave
- Spisegrej (bed evt. deltagerne om at tage med hjemmefra)

Opskrift

Når I skal vælge, hvad der skal laves over bål, kan I finde inspiration i den nye kokebog.

→ Kokebog: Ild, mad og fællesskab



Fem tips til at byde nye spejdere og ledere velkommen

→ Når nye medlemmer træder ind i en spejdergruppe, er det vigtigt at skabe en god og tryk start. At tage godt imod nye medlemmer kræver ikke meget, men det kan gøre en enorm forskel. Her får du fem konkrete tips til, hvordan du bedst tager imod nye spejdere og ledere, så de hurtigt føler sig hjemme og bliver en del af jeres fantastiske fællesskab.

Giv en varm velkomst

Førstehåndsindtrykket betyder alt. Sørg for, at nye medlemmer føler sig værdsat fra starten. En simpel navnerunde kan bryde isen, mens en kort introduktion til gruppens historie og værdier kan skabe en fælles forståelse. Husk at også være nysgerrig – spørg ind til den nye leders eller spejders baggrund.

Afstem forventningerne

Hvad forventer den nye leder eller spejder af gruppen? Og hvad forventer gruppen af dem? Tag en snak om dette fra begyndelsen. For nye ledere kan det være oplagt at spørge, hvilke aktiviteter de synes er spændende, eller hjælpe dem med at forstå deres rolle som leder. Det er en god måde at afklare eventuelle spørgsmål og skabe klare rammer.

Tildel en spejderven

En spejderven kan være en fantastisk støtte for nye medlemmer. Det kan være en erfaren spejder eller leder, som hjælper med de praktiske ting – alt fra hvordan kalenderen fungerer til, hvordan et spejdermøde er bygget op. En spejderven skaber samtidig en følelse af tryk i det sociale rum, som kan være uvurderlig i starten.

Husk værtsrollen

Som gruppe har I en vigtig værtsrolle, når I møder nye medlemmer. Den må man huske sig selv og hinanden på. Og så er det vigtigt at tage værtsrollen på sig: smil, vær imødekommende og sørg for at skabe en atmosfære af varme og åbenhed. Tænk over både dit sprog og kropssprog – det kan gøre en kæmpe forskel for, hvordan den nye oplever gruppen.

Drop “Vi plejer”-mentaliteten

For nye medlemmer er det hele ukendt. Ting, der måske virker som basal spejderviden for jer – hvad en gammelmandsild er, eller hvem Baden-Powell var – er ikke nødvendigvis noget, de kender. Tag ikke viden for givet, men vær tålmodig og forklar tingene på en inkluderende måde.