

Halvårsprogram til juniorgren, august-december

Mødevarighed: 2 timer. På de efterfølgende sider findes en detaljeret beskrivelse af hvert møde, aktiviteter og materialer.

Udarbejdet af Sarah Munkholm Jacobsen fra 12. Århus Gruppe, Caroline Hjæresen Pedersen fra Skovspejderne og Joachim Skov Jensen fra Gallerne.

August		
Uge	Forløb	Formål
33	Opstart	Lær hinanden at kende og lav legedatabase til brug resten af året
34	Lav patruljer	Inddel patruljerne frem til jul og lær hinanden at kende
35	Økseforløb	Få øksemærke
September		
Uge	Forløb	Formål
36	Økseforløb	Få øksemærke
37	Ud på tur	Et spejdermøde, hvor man fokuserer på fællesskabet, fremfor mærker
38	Kort og kompas forløb	Få kort og kompas mærke
39	Kort og kompas forløb	Få kort og kompas mærke
40	Kort og kompas forløb	Få kort og kompas mærke
Oktober		
Uge	Forløb	Formål
41	Trangia Champ forløb	Få Trangia Champ mærke

42	Efterårsferie (intet møde)	-
43	Trangia Champ forløb	Få Trangia Champ mærke
44	Trangia Champ forløb	Få Trangia Champ mærke
November		
Uge	Forløb	Formål
45	Førstehjælp forløb	Få førstehjælpsmærke
46	Førstehjælp forløb	Få førstehjælpsmærke
47	Førstehjælp forløb	Få førstehjælpsmærke
48	<u>Gå 5 km. i mørke</u>	Øve at gå og få et for sjov mærke
December		
Uge	Forløb	Formål
49	Kodehoved forløb	Få kodehovede mærke
50	Kodehoved forløb	Få kodehovede mærke
51	Juleafslutning	Kan evt. tage udgangspunkt i aktiviteten <u>Speedjul</u> Husk! Dette er sidste møde i år. Lad spejderne lave en ønskeliste med ting de gerne vil lave det kommende halvår.

Uge 33: Opstart

Dette er kun et enkelt møde, som er tiltænkt at man holder i starten af året for at skabe en god base for resten af året. Fokus bliver både, at spejderne skal lære hinanden at kende og lave en god grobund for, at spejderne oplever medbestemmelse, når man senere på året leger deres lege.

HUSK! Skriv spejdernes lege ned, så det bliver en ressource, man kan trække på resten af året, når der er brug for en lille legepause i løbet af mødet, for selvom de nu er juniorspejdere, elsker de en god leg.

Man kan evt. have forberedt navneklemmer til sine spejdere, så man fra start kan se, hvad alle hedder. Alternativt selv lade sine spejdere lave sin klemme.

Tid/dat	Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	Introduktion Hvem er dine ledere? Forventninger til at være junior i jeres gruppe Navneleg - lær dine medspejdere at kende	Det kan være en fordel at præsentere spejderne for sine ledere, særligt hvis der er nye ansigter i gruppen, eller hvis gruppen er stor, og børnene ikke i forvejen kender en leder. Derudover er det vigtigt tidligt, at alle får hinandens navne, så det er meget lettere at lære hinanden at kende. Det kan f.eks. være den klassiske leg med <u>dyrene</u> .	
15 min.	Leg/pause Daske leg - navne leg	Start <u>avis-navneleg</u> for at komme i gang	

			<p>Det kan være en fordel at dele op i flere små grupper. Vi vil anbefale max. 15 spejdere deltagere i aktiviteten i samme gruppe.</p> <p>Hvis man opdeler i flere grupper, skal man være opmærksom på ny opdeling senere på mødet, hvor de skal lære en ny navneleg, for at de når at lære flest mulige at kende.</p>	
30 min.	Aktivitet	Lave legedatabase	<p>Spejderne skal finde på nye lege eller skrive navne ned på lege de kender i forvejen. Det er vigtigt at få lavet en stor database med alle de lege som de synes er sjove, fordi vi trækker på det i resten af årets møder.</p> <p>Ved inspiration til lege kan du evt. tjekke Aktivitetsdatabasen, leg og junior</p> <p>Du kan også få inspiration på legedatabasen.dk, som er lavet af FDF.</p>	Papir og skriveredskaber
15 min.	Leg/pause	Mur leg - navneleg	<p>Repetition er super godt, ligesom man aldrig kan få nok af sjove lege. Derfor tager vi endnu en omgang navneleg: muret inde</p>	
40 min.	Aktivitet	Opdelt i grupper og præsenterer deres lege fra databasen.	<p>Spejderne skal nu præsenterer deres lege for hinanden og nå at afprøve flere af legene.</p>	
10 min.	Afrunding	<p>Introduktion til fast evaluering og blik mod de næste møder. Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hvad gik godt, og har det været sjovt? 	<p>Forslag til forskellige evalueringsmetoder</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bedstemors lov - Blomster evaluering 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder, hvad de vil lave næste gang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trafiklys 	
--	--	---	---	--

Uge 33: Lav Patruljer

Dette er kun et enkelt møde, som er tiltænkt at man holder i starten af året. Her fordeler man spejdere i deres patruljer. Man kan også her bruge tid på at snakke omkring rollerne i patruljen, og hvordan man er en god patruljekammerat.

Man skal dog som forberedelse som leder til dette møde have lavet patruljerne på forhånd.

Tid/dato		Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	Introduktion	Hvad er den gode patrulje	Fortæl hvad der forventes af en patrulje	
15 min.	Leg/pause	Navneleg fra sidste møde for lige at genopfriske navnene.		
20 min.	Aktivitet	<p>Uddeling af patruljer</p> <p>Når du giver rollerne patruljeleder (PL) og patruljeassistent (PA) til nogle af dine spejdere, er det vigtigt, at alle hører om deres roller, men også hører om hvordan de er med til at sikre, at deres kammerat kan opfylde den rolle korrekt.</p>	<p>Roller i patruljen</p> <p>Man kan også finde god viden i bogen Spejderlex, på side 13-23. Bogen er generelt en god introduktion både for de nye ledere, men også som forældre, for man forstår mange af de uskrevne regler, f.eks. hvorfor giver spejdere hånd med venstre?</p>	
15 min.	Leg/pause	Tag fra den legedatabase i lavede på sidste møde		
50 min	Aktivitet	<p>Lave en mindre opgave i patruljerne for at starte samarbejdet.</p> <p>Kan fx. være at bygge en mini katapult</p>	Bygge en katapult af ispinde: Mini katapult	<p>Ispinde</p> <p>Elastikker</p>

				Et lille låg Lim
10 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder hvad de vil lave næste gang.</p> <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>	Der kan også bruges nogle af de andre evalueringemetoder som er foreslået på første møde.	

Uge 35: Økseforløb, møde 1 af 2

Økseforløb forløber over 2 møder, hvorefter spejderne får udleveret øksemærket

Man kan i disse møder også lave sav mærke, hvis der er nogle, som ikke har taget det tidligere. Her skal man have økser og huggeblokke nok til, at spejdere kan deles 5-10 spejdere.

Hvis I har 2. års juniorer, der allerede har øksebevis, kan I bruge dem aktivt som en ressource i forløbet. I kan med fordel bruge dem til at vise, hvordan man økser korrekt.

Tid/dato		Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min	Introduktion	Introduktion til mødet, start op med en leg fra starten.	<u>Sikkerhedsregler</u>	
15 min	Leg	Lav en leg fra jeres legedatabase.		
15 min	Aktivitet	Lav en gennemgang af sikkerhedsreglerne, når man økser. Det er vigtigt, at alle spejderne er opmærksomme og lytter efter, når man gennemgår reglerne. Hold det kort og godt, så man kan holde fokus.	Snak om forskellige typer af økser, hvad er de forskellige dele af øksen? Hvad hedder de forskellige typer økser, og hvornår skal de bruges? Hvornår er en økse farlig, og hvordan håndterer man den sikkert? Hvordan går man med den? Hvordan opbevarer man den, når man ikke bruger den? Hvordan økser man sikkert? Spredte bed, begge hænder på øksen, tjek omgivelserne. Man må have hænder under øksen.	
5 min	Aktivitet	Lav en huggeplads og husk at tjekke om den opfylder reglerne. Inddrag spejderne.	Tjek jeres huggeplads. Få spejderne til at sige, om jeres huggeplads er sikker.	
60 min	Aktivitet	Spejderne skal demonstrere, at de kan økse sikkert, og at de kender sikkerhedsreglerne. Alt efter hvor mange	Spejderen skal prøve at økse, og vise at de kan gøre det sikkert.	Økser Brænde

		<p>spejdere og ledere I har, kan I eventuelt dele spejderne ud på forskellige stationer med en leder på hver.</p> <p>En anden mulighed er at lade nogle spejdere stå for et lille hyggebål. Dette kan gøres uden lederopsyn, og du kan skiftes til at have fokus på de forskellige spejdere som økser.</p>	<p>De skal kunne kløve både store og små stykker brænde. Gennemgå sikkerhedsreglerne med spejderne i øjenhøjde, de skal vide hvad reglerne er og hvorfor de er som de er.</p> <p>Spejderne skal vise, at de kan gå med en økse.</p>	
15	Leg/pause	Tag fra den legedatabase i lavede på første møde		
10 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder hvad de vil lave næste gang.</p> <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>	<p>Der kan også bruges nogle af de andre evalueringsmetoder som er foreslået på første møde.</p>	

Uge 36: Økseforløb, møde 2 af 2				
Tid/dato		Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	Introduktion	Gentagelse af sikkerhedsregler	<u>Sikkerhedsregler</u>	
40 min	Aktivitet	Lave en øksestafet	Hver patrulje får en brændeknude af samme størrelse. Spejderne i patruljen skiftes til at økse et stykke af brændeknuden, hvis det ikke lykkedes at flække brændet på tre forsøg, skal de også skifte. Når de skifter, skal de gå tilbage til den næste og aflevere øksen korrekt. Det vigtigste er, at de kan håndtere øksen korrekt. Det gælder ikke om at være hurtigst.	En økse til hver patrulje En stor brændeknude til hver patrulje.
15 min	Leg/pause	Tag fra den legedatabase i lavede på første møde		
45 min.	Aktivitet	Hvordan spidser man rafter. Bliv trygge ved at bruge en hånd i stedet for to. Hjælpe hinanden i patruljerne.	Huske alle reglerne, men en kort intro til hvordan man nu gør, når man kun skal bruge en hånd til øksen og holde raften.	Gamle rafter man må økse i
10 min.	Afrunding	Refleksion på 5 min. <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder, hvad de vil lave næste gang. Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>	Der kan også bruges nogle af de andre evalueringsmetoder som er foreslået på første møde.	

Uge 37: Ud på tur

Dette er kun et enkelt møde, og er et møde, hvor man fokuserer på fællesskabet frem for mærker

Du kan enten planlægge en spejder gang for dine spejdere, som du ved de vil finde sjovt, f.eks. er snobrød over bål altid et hit.

Du kan også lade spejderne/patruljerne selv planlægge mødet. Det kræver, at du lægger lidt tid ind i mødet før, hvor de stemmer på forslag eller selv udfylder en skabelon, du har udarbejdet til dem.

Brug tabellen herunder, som støtte, når du planlægger mødet.

Tid/dato	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
	Introduktion		
	Aktivitet		
	Leg/pause		
	Aktivitet		
	Afrunding		

Uge 38: Kort og kompas forløb, møde 1 af 3

Kort og kompas forløber over 3 møder, hvorefter spejderne får mærket Orienteringsløber.

Dette forløb kræver mere forberedelse fra din side, end de tidligere, da et kort og kompas forløb bygger meget på lige netop dit lokalområde. Hvis det ikke er din stærke side, kan du evt. i forbindelse med disse møder slå dig sammen med en lokal forening med orienteringsløb.

Spejderne vil opnå kompetencer inden for pejling, kortsignaturer og finde vej i praksis i forholdsvis kendte områder.

Nedenfor finder du relevante hjemmesider til at anskaffe dig kort over dit lokalområde

<https://historiskekort.dk/> - Her kan man finde historiske kort fra forskellige steder i Danmark

<http://k.pegel.dk/> - Kan bruges til at lave 4cm kort over det valgte område

<https://dataforsyningen.dk/map/926> - Kort med højdekurver i Danmark

Tid/dato		Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	Introduktion	Introduktion til dagens plan, herunder hvad er en kortsignatur, tag evt. et kort med over spejdergrunden, så I kan se tingene både på kortet og i virkeligheden.		
40 min	Aktivitet	Signatur fortælling Lær og brug signatur, hvad fortæller de, og hvordan man bruger dem bedst muligt. Et benspænd til spejdere med kort og kompas erfaring i forvejen, kan evt. være at skulle indtegne målestoksforhold.	Inden mødet, f.eks. ved hjælp af ChatGPT, fremstiller du en historie om nogle spejdere på tur, som ser nogle forskellige ting. Spejderne skal nu tegne ruten fra historien. Det er vigtigt, at du i dit prompt, fortæller hvilke signaturer, dermed hvilke ting karaktererne ser i historien, evt. fodre den med information om spejderne, dig eller området, for at gøre den personlig.	Papir, blyant og signatur oversigt
15 min	Leg/pause	Lav en leg fra jeres legedatabase.		

45 min.	Aktivitet	Kompas - undersøg hvordan det virker	<p>Spejderne skal undersøge, hvad et kompas er, samt hvordan det virker. Lad dem undersøge, hvordan pilen peger, når man drejer rundt, eller hvis man påvirker den med metal.</p> <p><u>Kort introduktion til kort og kompas</u></p> <p>Til slut skal spejderne prøve at gå en bestemt kurs. Der kan evt. ligge en lille præmie eller seddel på det korrekte sted. <u>Kompasgang.</u></p>	Kompas
10 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>		

Uge 39: Kort og kompas forløb, møde 2 af 3				
Tid/dato		Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	Introduktion	Introduktion til dagens plan, herunder hvad en kompaskurs er.		
40 min.	Aktivitet	Lær at lav en kompaskurs	Ved hjælp en kompas stafet	Et kompas pr. hold
15 min.	Leg/pause	Lav en leg fra jeres legedatabase.		
45 min.	Aktivitet	Repetere signatur og deres betydning	Ved hjælp af signatur rebus Brug evt. ChatGPT til at skrive en ny historie. Ligesom første møde, skal der indgå flere ting, som vil være naturligt at erstatte af en signaturforklaring	Udprintet historie Printede signaturer af terrængenstande, broer, kirker, gårde, hus osv.
10 min.	Afrunding	Refleksion på 5 min. <ul style="list-style-type: none"> Hvad gik godt, og har det været sjovt? Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>		

Uge 40: Kort og kompas forløb, møde 3 af 3

Tid/dato		Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	Introduktion	<p>Introduktion til dagens møde, som tager udgangspunkt i gamle kort.</p> <p>I kan vælge at køre spejderne et andet sted hen, i forhold til jeres gruppe, hvis det giver mening.</p>	<p>I kan som ledere evt. klæde jer ud fra den tidsalder, I tager kort med fra.</p> <p>Udklædningen er med til at sætte en fantasiramme for det konkrete møde.</p>	<p>Gamle kort</p> <p>Evt. kostumer</p>
100 min.	Aktivitet	<p>Orienteringsløb med gamle kort som benspænd. Spejderne skal finde forskellige poster men har kun et gammelt kort som udgangspunkt.</p> <p>Det kan f.eks. være døde poster, hvor spejderne bare skal forbi med et papir og ved hjælp af en klippetænger, kunne vise, at de har været der.</p> <p>Det kan også være bemandede poster, hvor man skal bruge de kompetencer man har lært, f.eks. en kompaskurs til et særligt mærke som vindmølle eller en specielt kendt bygning.</p>	<p>Der er meget forskel på, hvor i landet din gruppe ligger, og hvor meget dit lokale område har udviklet sig. Husk det når du vælger tidspunkt det gamle kort er fra. Det skal være ukendt, men det må ikke være for langt fra nutiden. Fordi de stadig skal kunne finde rundt.</p>	
10 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? 		

		Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.	
--	--	--	--

Uge 41: Trangia Champ forløb, møde 1 af 3

Trangia Champ forløber over 3 møder, hvorefter spejderne får mærket Trangia Champ.

I dette forløb skal juniorerne blive trygge ved at lave mad på Trangia. De skal stege, koge, bage og dampe mad på et trangia.

Derudover skal spejderne kende sikkerheden. Det introduceres bedst først i forløbet, husk og tjek om gruppen bruger gas- eller sprit trangia. Særligt OBS. på sprit, det er meget farligt, hvis det vælter, eller hvis der hældes ny sprit i varm brænder.

Det er en god ide at overveje, hvor mange trangia sæt gruppen har pr. spejder. Vi vurderer, at man optimalt er 2-3 spejdere om en.

Ved medbestemmelse i juniorgrenen, kan man med fordel inddrage spejderne i valg af mad. Det er en god ide at komme med forslag, de skal stemme om, da dialog i store junior-grene kan være svært at rumme for spejderne. HUSK derfor at vores møder blot er forslag på mad de kan komme igennem, du kan evt. ændre i forhold til spejderønsker.

Husk at der efter hvert møde skal være tid til at vaske op. Det er en god ide at stille opvaskebaljer frem, så spejderne kan tage opvasken undervejs. Lav stationen i spejderlejr stil med en skylle- og vaskebalje. Du skal have overvejet et sted, spejderne kan placere det rene, stil evt. et par kasser frem, så kan du som leder senere sikre, at det er korrekt på plads.

Inden forløbet starter, er det en god ide at orientere sig blandt forældre om evt. allergener, som skal tages højde for. Evt. lav aftaler med enkelte forældre ved behov, for særlig kost så de kan føle sig som en del af fællesskabet.

HUSK man altid kan spørge forældre om hjælp. Det kan være en god ide at have flere hænder på mad forløb, fordi der ofte sker meget på et møde.

Tid/dato	Aktivitet	Materialer
10 min.	Introduktion Gennemgang af sikkerhedsregler og hvordan man bruger en Trangia.	<u>Sikkerhedsregler kan findes under mærkebeskrivelse.</u>

35 min.	Aktivitet	<p>Trangia stafet</p> <ul style="list-style-type: none"> • To og to samle og skille den ad igen. • Øve tænde og slukke den. <p>Syltetøj</p> <p>Når Trangiaen er tændt, sættes bær og sukker over til syltetøj. (Man koger)</p>	<p>1 Trangia til hver 2-3 spejdere</p> <p>Tjek evt. aktiviteten fra aktivitetsdatabasen, hvis du har brug for mere inspiration: Trangia Stafet</p> <p>Opskrift til syltetøj:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sukker • Enten friske eller frosne bær af forskellig slags.
15 min.	Leg/pause	<p>Syltetøjet sættes på køl, mens der leges en leg.</p> <p>Lav en leg fra jeres legedatabase.</p>	
55 min.	Aktivitet	<p>Der skal her være baljer med vand, så spejderne løbende kan vaske opsamt kasser/et sted klar til det rene.</p> <p>Lave mad på Trangia (Forslag): Pandekager med is (Man steger)</p> <p>DDS kogebog har også mange gode opskrifter</p>	<p>Opskrift på is: Is uden fryser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fløde, sukker, salt (groft og fint), smags giver f.eks. chokoladeknapper, isterninger. • En lille og en stor pose <p>Opskrift på pandekager: Pandekager på trangia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mel, mælk, øl, æg, sukker, smør eller olie • Trangia + Gas/sprit • Skål, Piskeris, Spatel
5 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder hvad de vil lave næste gang.</p> <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>	

Uge 43: Trangia Champ, møde 2 af 3

Tid/dato		Aktivitet	Materialer
10 min.	Introduktion	<p>Gennemgang af hygiejneregler når man skal lave mange ting med hænderne.</p> <p>Introduktion til hvad dumplings er. Spørg dine spejdere om de kender dumplings?</p>	Find hygiejnereglerne her
50 min.	Aktivitet	<p>Lave en dej og fars til dumplings.</p> <p>Sørg for at alle spejdere har en opgave. Spejderne skal derfor kun være 2-3 stykker om en Trangia.</p> <p>DDS kogebog har også mange gode opskrifter.</p> <p>OBS. halv portion fyld passer med en portion dej. Det blev til ca. 12 stk., men en portion dej.</p> <p>Husk! At stege svampe tager lang tid, så få dine spejdere hurtigt i gang med det.</p> <p>Vi har testet tre ledere. Vi brugte omkring 20 minutter på dejen men hele 50 minutter på fyldet.</p>	<p>Opskrift forslag til dej: Dumplings dej. Du kan evt. også købe dejen færdig fra frost, hvis du tænker, det er bedst for dine spejdere.</p> <p>Opskrift forslag til fyld: Vegetar fyld, du kan evt. selv finde andre opskrifter, hvis du ønsker andet indhold.</p>
10 min.	Leg/pause	Leg en leg, mens dejen hviler	Brug en leg fra spejdernes egen database.
45 min.	Aktivitet	<p>Stege og dampe dumplings (man damper og koger)</p> <p>Der skal her være baljer med vand, så spejderne løbende kan vaske op. Samt kasser/et sted klar til det rene.</p>	<p>Steg bunden af dine dumplings. Tilføj derefter noget vand og læg låg på så de bliver dampet. Vi stegte i den store gryde og kunne stege ca. 5 stk. ad gangen. Det er en fordel at stege dem alle fra start og derefter begynde at dampe dem.</p>

5 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none">• Hvad gik godt, og har det været sjovt?• Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder, hvad de vil lave næste gang.</p> <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>	
--------	------------------	--	--

Uge 44: Trangia Champ, møde 3 af 3

Tid/dato		Aktivitet	Materialer
10 min.	Introduktion	<p>Tema for dagen er den store bagedyst. Hvis spejderne er til en fantasiramme, kan et par af lederne have klædt sig ud som dommere fra programmet.</p> <p>Spejderne skal bage en kage og præsentere den for lederne, der bedømmer den ud for udseende og smag.</p>	
45 min.	Aktivitet	<p>Lav dejen til chokoladekagen og sæt den over i Trangiaen. (Vi bager, og koger vand)</p> <p>For at lave en kage på Trangia, skal man lave en slags ovn.</p> <p>En halv portion chokoladekage af den opskrift, vi har linket, passer med den lille Trangia gryde.</p> <p>I bunden af den store gryde lægges tre skeer, som sikrer den lille gryde løftes lidt og dermed opnås ovnfunktion ved hjælp af en normal trangia.</p> <p>Læg bagepapir i bunden af den lille gryde, så kagen er nem at få ud. Hæld dejen i den lille gryde og hav Trangiaen på meget svag varme, da kagen nemt kan brænde på.</p> <p>Vi har testet tre ledere, vi brugte omkring 20 minutter på at lave dejen. Kagen bagte vi i 45 minutter.</p>	<p>Opskrift på chokoladekage: Chokolade kage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sukker • Hvedemel • Bagepulver • Smør • Vaniljesukker • Kakao pulver • Æg • Kogende vand • evt. hakket chokolade
15 min.	Leg/pause	<p>Leg en leg, mens dejen hviler. Spørg spejderne hvad de gerne vil lege ud fra nogle valgmuligheder.</p>	<p>Brug en leg fra spejdernes egen database.</p>
45 min.	Aktivitet	<p>Der skal her være baljer med vand, så spejderne løbende kan vaske op. Samt kasser/et sted klar til det rene.</p>	<p>Forslag til pynt, de behøver ikke dem alle, men kan evt. udvælge dele fra listen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Glasur, evt. kakao

		<p>Pynte-fasen</p> <p>Spejderne får udleveret materiale til at pynte med. Her skal de være kreative og behøver ikke nødvendigvis at bruge alle de materialer som er købt ind til.</p> <p>Til sidst stilles kagerne op, dommerne bedømmer kagerne, bagefter kan spejderne smage deres egne og evt. de andres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fondant/marzipan • Chokolade, smelte eller chokolade knapper • Bær • Spiselige blomster • Krymmel <p>Hav et bord som spejderne kan præsentere deres kager på til afslutning, og hav nogle ledere, som leger dommere.</p>
5 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder, hvad de vil lave næste gang.</p> <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>	

Uge 45: Førstehjælp forløb, møde 1 af 3

Førstehjælpsforløbet forløber over 3 møder, hvorefter spejderne vil få mærket Førstehjælp 3, som bygger videre på viden fra mikro og mini grenen.

Husk at holde spejderne opdateret i løbet af året med førstehjælp, så de kender 112, og hvordan man får hjælp.

Spejdere skal lære:

- Stabilt sideleje
- Små skader (Brandsår, snitsår og vabler)
- Ring 112
- Større skader, forbindelse og kompression
- Korrekt påklædning

Man kan tilpasse det efter det niveau som ens spejdere har. Hvis man har nogle 2 års. junior der kan mere, kan man evt. bruge dem til at hjælpe 1. års juniorerne. Brug gerne en masse tid på at øve de forskellige ting, så alle spejdere prøver at få det i hænderne.

På det sidste møde skal man lege nogle scenarier, hvor spejdere skal lege, at de står i en førstehjælpssituation. Her kunne man med fordel spørge nogle andre ledere eller større spejdere, om de vil spille rollerne som tilskadekomne for at få en mere livlig effekt. Det er sjovt, hvis der bliver gjort lidt ud af skuespillet, så spejderne også får lidt adrenalin i kroppen.

Tid/dato	Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	<p>Introduktion</p> <p>På det første møde skal man snakke førstehjælpens 4 hovedpunkter igennem med spejderne.</p> <p>Førstehjælpens 4 hovedpunkter</p> <p>Skab sikkerhed</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvordan? I hvilket miljø skal man tænke over forskellige ting? Biler? <p>2. Vurdér personen</p>	<p>Få spejderne til at bidrage med hvad de allerede kender. Nogle af spejderne har måske allerede taget førstehjælp 1 og 2 ved mikro og mini.</p> <p>Hvis man er mange spejdere, kan man dele dem op i 4 stationer, hvor de snakker om 1 af de 4 hovedpunkter ved hver.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> Tjek til personen, hvilken slags førstehjælp er der brug for. <p>3. Tilkald hjælp</p> <ul style="list-style-type: none"> Ikke gå fra personen hvis du kan undgå det, men få en ven til at hente en voksen. <p>4. Giv førstehjælp</p> <ul style="list-style-type: none"> Gør det du kan med førstehjælp. Alt er bedre end intet. 	<u>Læs baggrundsviden til ledere i mærkebeskrivelsen</u>	
25 min.	Aktivitet	Korrekt påklædning. Gæt og grimasser Få spejderne til at "lege" nogle forskellige situationer skrevet på nogle sedler som handler om vejret og påklædning. Enten om det er godt eller dårligt.	Hav i forvejen lavet nogle scenarier omkring god eller dårlig påklædning skrevet ned, så spejderne kan "spille" "mime" dem, og de andre kan gætte, hvad de viser. <u>Gæt og grimasser</u> <u>Korrekt påklædning</u>	
20 min.	Leg/pause	Lav en leg fra jeres legedatabase.		
35 min.	Aktivitet	Stabilt sideleje Stafet Start med at vise hvordan man lægger en person i stabilt sideleje, og hvornår man benytter det. Efterfølgende lav to hold hvor man skal bytte, med en ligger på jorden og nr. 2 skal løbe hen og lægge i stabilt sideleje. Den person der var nr. 2 bliver så nr. 1 der ligger på jorden. Så kører man hele rækken igennem.	Opdel spejderne i flere hold, alt efter hvor mange man er. Hav mulighed for at løbe et lille stykke, så adrenalinen også kører, når man skal ligge i stabilt sideleje.	
20 min.	Aktivitet	Gift og giftige ting Have en overordnet viden om, at kemikalier, planter, rusmidler og medicin, som ikke er beregnet til at indtage, kan være farlige, samt kende nogle mulige symptomer på forgiftninger	Snak om de ting som man kan finde i naturen som spejdere, og hvad man ellers kan blive udsat for til spejdere.	Hav evt. nogle billeder af ting der viser hvis ting er giftige, bag på sprit flasken til trangia fx

		<p>Forgiftninger kan opstå af mange forskellige ting, lige fra oplagt farlige ting som kemikalier til hverdagsting som medicin, tobak, alkohol, planter og bær. Det er ofte mængden, der har betydning for, hvor alvorlige forgiftninger er.</p> <p>Få en snak om, hvad der er giftigt, og hvordan man kan vide det.</p> <p>Symptomer på forgiftninger kan være mange: Kvalme, opkast, utilpashed, svie i mund og hals, mavesmerter, vejrtrækningsbesvær, pupilforandringer og hyperaktivitet er nogle. Personen kan også reagere mærkeligt eller anderledes end forventet, blive tiltagende sløv og i værste tilfælde bevidstløs.</p>	<p>Lær dem at være opmærksomme på både sig selv og deres kammerater. Hvis nogle får det dårligt, så få fat i spejderlederen. Lederen kan fx ringe til "Giftlinjen" på tlf. 82121212. De kan guide jer til, om man fx skal få personen til at kaste op, om personen skal drikke mælk eller tilses af en læge, og hvor hurtigt det skal gå.</p>	
10 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder hvad de vil lave næste gang.</p> <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>		

Uge 46: Førstehjælp forløb, møde 2 af 3

Tid/dato	Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	<p>Introduktion</p> <p>Start med at lege ståtrold hvor man skal ligge i stabilt sideleje for at samle op fra sidste møde.</p> <p>Gennemgå spørgsmål fra sidste førstehjælpsmøde. Lad spejderne selv repetere de fire hovedpunkter.</p> <p>Dette møde skal man igennem de basale ting ved mindre skader som ofte kan ske til spejder. Juniorspejdere skal gerne selvstændigt kunne give førstehjælp til mindre skader.</p>	<p><u>Læs baggrundsviden til ledere i mærkebeskrivelsen:</u></p>	
35 min.	<p>Aktivitet</p> <p>Lær at ringe 1-1-2. Forklar hvordan og hvorfor. De fleste af spejderne har mobiltelefoner. Lær spejderne hvordan de kan bruge nødopkald på mobiler, hvis de ikke kender koden til den mobil de står med.</p> <p>Når du ringer 1-1-2, bør du begynde med at sige, hvem du er, hvor du er, hvad der er sket, og hvor mange syge/tilskadekomne der er.</p> <p>Snak om adressen hvor jeres spejdermøder afholdes, samt hvordan man finder adressen, hvis man er et andet sted man ikke kender.</p>	<p>Snak om de apps som man kan bruge for at finde adressen.</p> <p>Hvad gør man hvis man ikke kan finde adressen, hvordan beskriver man landskabet? Træk viden fra orienteringsmærket.</p>	
20 min.	<p>Leg/pause</p> <p>Lav en leg fra jeres legedatabase.</p>		
45 min.	<p>Aktivitet</p> <p>Små skader, brandsår, snitteskader og vabler</p> <p>Alle har prøvet at slå sig og få et sår, der bløder. Lær spejderne, at mindre rifter og sår under 1-2 cm ikke er farlige, og at blødninger fra sår, der er placeret under knæ og albue altid kan</p>	<p>Hav nogle plastre og førstehjælpskasse fra spejderhytten, som man kan gennemgå, så spejderne ved hvor den er, og hvad der er i den.</p>	<p>Plaster og evt. genbrugs førstehjælpsting.</p>

		<p>stoppes. Få også en snak om, at sår og blod i ansigtet tit ser mere dramatisk ud, end det er.</p> <p>Lær spejderne at vurdere, hvor hurtigt blodet løber, og hvor stor mængde der kommer. Mængde kan være svært at vurdere. Tag fx 1 dl rødt saftevand og hæld det ud på bordet. Er det meget?</p> <p>Juniorspejderne skal kunne håndtere førstehjælpen ved mindre snitsår, splinter og hudafskrabninger med vask af såret og eventuel forbindelse.</p> <p>Spejderne skal kunne håndtere mindre førstegradsforbrændinger ved at køle med vand.</p>	<p>Udover sår, så kan man også snakke om vabler ved længere gåture. Hvordan kan man afhjælpe dem? Hvorfor skal man tit skifte strømper?</p> <p>Hvis der er kommet en vabel, hvad skal man så gøre?</p>	
10 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, har det været sjovt. • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om. <p>Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder hvad de vil lave næste gang.</p> <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>		

Uge 47: Førstehjælp forløb, møde 3 af 3

Tid/dato		Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min.	Introduktion	<p>Opsamling på de sidste møder og hvad man har lært. Spørgsmål til det der er blevet gennemgået.</p> <p>På dette sidste møde skal man igennem de lidt større skader og hvordan man håndterer de situationer.</p> <p>Til slut kan man lege nogle scenerier. Evt. med hjælp fra flere ledere eller ældre spejdere til at spille rollerne som tilskadekomne.</p>	<p><u>Læs baggrundsviden til ledere i mærkebeskrivelsen</u></p>	
30 min.	Aktivitet	<p>Større skader.</p> <p>Lær dem at de skal presse en finger i såret og hæve det blødende sted. Hjælp den tilskadekomne ned at ligge og husk altid den psykiske førstehjælp. Øv jer i kompresforbindelsen, og tal om hvorfor og hvornår den er vigtig.</p> <p>Gennemgå hvordan man forbinder en fod, håndled og knæ, så man giver mest mulig støtte ved en forstuvning.</p>	<p>Lærer at bruge tørklæde eller andre ting til at holde et sår lukket.</p> <p>Find evt. en video at vise spejdere.</p>	<p>Forbinding, gerne nogle gamle der kan bruges igen.</p> <p>Pind og sten til at komprimere såret.</p>
15 min.	Leg/pause	Lav en leg fra jeres legedatabase.		
55 min.	Aktivitet	<p>Scenarie leg med en ulykkessituation</p> <p>Øv på hinanden, hvordan man skal tage fat med begge hænder lige under ørerne og holde godt fast i hoved og nakke. Lær dem at holde fast, indtil ambulancen kommer frem og overtager. Husk at tale om, at bevidstløse altid skal i stabilt sideleje, også selv om de har slået nakken for "liv kommer før førlighed".</p>	<p>Hav nogle scenerier klar med forskellige skader.</p> <p>Opdel spejderne i grupper alt efter hvor mange spejdere man har.</p> <p>Hav både en større skade, en mindre skade og husk at øve jer i at ringe 1-1-2 ved hvert scenarie så i får øvet jer mest muligt.</p>	

10 min.	Afrunding	Refleksion på 5 min. <ul style="list-style-type: none">• Hvad gik godt, og har det været sjovt?• Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder hvad de vil lave næste gang. Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.		
---------	------------------	---	--	--

Uge 48: Gå 5 km i mørke

Formål: Øve at gå og få et for sjovt mærke.

Mærket Gå 5 km. i mørke er et af de uofficielle mærker, som skal bestilles igennem en privat person. Det betyder, at mærket skal bestilles i god tid, f.eks. en måned før, fordi det ofte tager lang tid at få den type mærker med hjem.

Inden mødet skal der lægges en rute, uden om byen og dermed lys. Hvis turen f.eks. går igennem en privatejet skov, må man ofte ikke opholde sig i skoven efter mørket frembrud, men hvis I kontakter skovejeren inden, plejer de at være meget samarbejdsvillige.

Ruten skal planlægges på forhånd. Er du ikke så kendt i området, kan det være rart at have gået ruten i forvejen i dagslys, så du bedre kender den når det bliver mørkt. Du kan med fordel planlægge små stop ind, hvor spejderne skal se eller lytte efter noget bestemt, som du ved er særligt interessant i jeres lokalområde

Vi har lagt mødet i slutningen af november, fordi der her er mørkt, men forhåbentligt ikke fyldt med så meget sne, at det bliver svært at gå. Inden mødet skal der udsendes mail om start og slutsted.

Tid/dato	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
5 min	Introduktion Introduktion til dagens plan. Fortæl kort at de skal ud og gå. Informer hvis de skal kigge efter noget særligt på turen.		
100 min	Aktivitet Spejderne går turen sammen med lederne		
15 min.	Afrunding Mærke udlevering Refleksion på 5 min. <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om. Afslutningsmæssigt kan man spørge ud fra nogle valgmuligheder, hvad de vil lave næste gang. Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.		

Uge 49: Kodehoved forløb, møde 1 af 2

Kodehoved

I kan finde et godt kodehjul

[Kodemaskinen](#) er en god hjemmeside til at generere koder i forskellige.

På første møde skal de lære, hvordan de forskellige koder. På andet møde skal spejderne på et løb, hvor de får brugt de ting de har lært.

På møde to, er der lavet koder, som kan hentes her.

Koden som låsen skal have på den hængelås som er i patruljekassen, spejderne skal have adgang til er:6314

Tid/dato		Aktivitet	Fremgangsmåde	Materialer
10 min	Introduktion	Spejderne er blevet rekrutteret som hemmelige agenter, og som del af deres træning skal de lære, hvordan man kommunikerer med koder.		
10 min	Leg	Start med en aktiv leg		
30 min	Aktivitet	Giv en kort introduktion til kodetyper de kommer til at bruge i deres agent rolle. De kommer til at lære morsekode, frimurerkode og A-K kode. Start med morsekoden. Det er den der kan være sværest at forstå. Hvis spejderne har brug for mere tid til morse, så kan i godt bruge mere tid efter pausen.	Del spejderne op to og to. Lav en kort gennemgang af, hvordan morsekoden fungerer. Spejderne skal to og to hjælpe hinanden med at skrive deres navn i morsekode. Hav nogle ekstra koder klar til de grupper der er hurtigere færdige, så de har noget at lave indtil resten er færdige. Spil en morsekode over en højttaler og få spejderne til at oversætte den. I kan finde morsekode tone	Højttaler til at spille morse toner Papir og blyanter

			generator online, der kan lave en tone ud fra en tekst.	
15 min	Leg/pause	Rundkredsmorse		
45 min	Aktivitet	Frimurerkode A-K	Forklar hvordan frimurerkoden fungerer	Kodehjul
10 min	Afrunding	Refleksion på 5 min. <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>		

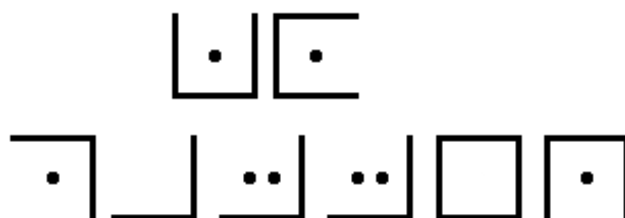
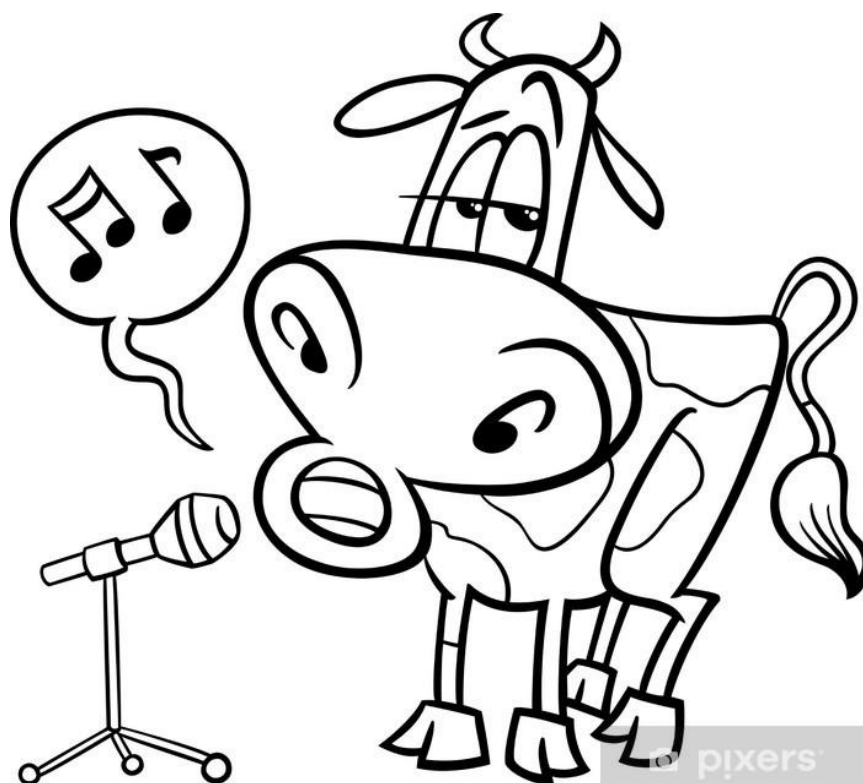
			<p>Når de er kommet igennem, skal de tage en kuvert, hvor der står TOP HEMMELIGT på.</p> <p>I kuverten er der et dokument, hvor rækkefølgen af dyrene afslører, hvilken rækkefølge koden skrives ind på låsen.</p> <p>Koden som låsen skal have er følgende: 6314</p>	Hængelås med fire cifre hvor du selv kan bestemme koden.
15 min	Post 3	A-K	<p>Vi har opfanget en chatbesked mellem to agenter, men desværre har de skrevet den med en hemmelig kode (A-K kode).</p> <p>Koden snakker om, hvor mange haler en skildpadde har, svar: 1</p>	Kodehjul
15 min	Post 4	Frimurerkode	<p>Print og hæng en frimurerkode op på væggen i spejderhytten eller andre steder, der vil give mening. Det er vigtigt, at tegningen af koen, skal sættes ind over. Det gør den korte besked lidt sjovere.</p> <p>Spejderne skal afkode frimurerkoden ved at kigge ind ad vinduet.</p> <p>Hvis I har ledere nok, kan I have en leder til at gå rundt inde i lokalet og lave forskellige ting. Spejderne må ikke blive opdaget af lederen.</p> <p>Svar: 4</p>	
15 min	Post 5	Gem kode i en sangbog	<p>De har gemt en af koderne i en sangbog.</p> <p>Hvert ord er beskrevet med to tal, det første nummeret på sangen og det andet er hvilket ord.</p> <p>157 (sang nr.) - 80 (ord nr.)</p>	<p>DDS egen sangbøger</p> <p>Titel: Vores sangbog</p>

			<p>Sætningen spejderne skal finde:</p> <p>Hvor mange ben har en myg?</p> <p>Svar: 6</p> <p>Sangene som nævnes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fætter Mikkel 2. Vi lister os af sted 3. Elefantens vuggevis 4. Så længe som kartofler 5. Hvis man er gnaven 6. Jeg har fanget mig en myg 	
15 min	Post 6	Sten og pinde. Der er skrevet en morsekode på jorden med sten og pinde. Sten er prik og pinde er streg	<p>Patruljen skal efterlade en hemmelig besked, så DDS kan se, at de stadig er i live.</p> <p>De skal med sten og pinde skrive deres patruljenavn på jorden.</p>	Sten Pinde
15 min	Løb afslutning	Når spejderne har været igennem alle posterne, skal de bruge de ting de ved til at åbne låsen.		
5 min.	Afrunding	<p>Refleksion på 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gik godt, og har det været sjovt? • Hvis man skulle lave opgaven igen, hvad ville man gøre om? <p>Afslut med højre over venstre i rundkreds og syng spejderbror.</p>		

Post 3:

A-K kode



Post 4:**Frimurerkode****Post 5: Gem kode i en sangbog**

157-80, 101-57, 65-113, 90-6, 77-70, 167-6