

Indhold

Orientering.....	3
Pejling i miniformat VKAD	3
Tegne orientering på ternet papir / græsplæne VKAD	3
Naturkundskaber.....	3
Planche med naturting VAK.....	3
Gæt et træ K.....	4
Naturbingo VAKAD.....	4
Gæt en lort VAKAD.....	4
Kålormetur K.....	4
Samarbejde	5
Minefelt VK.....	5
Bål.....	5
Kreativ båltænding K.....	5
Brændesangen (står i DDS' sangbog nr. 100) A	5
Kimslege	6
Kimsleg K.....	6
Avislæsningskims VAK	6
Superkimesleg VAK.....	6
Lyd-kims A.....	6
Diverse lege og øvelser.....	7
Navnelege VAK	7
Dask med tørklæde AK	7
Navnesvup AK	7
Bestemmelsesnøgler VAKAD.....	7

Mememory VAKAD.....	7
Pas på tændstikkerne K.....	8
Kopiering V.....	8
Morsesangen A.....	8

V = Visuel A = Auditiv K= Kinæstetisk AD = Auditiv Digital VAKAD = Alle typer

Orientering

Pejling i miniformat VKAD

Opstil et område med et antal isbakker el.lign., som man kan gemme små sedler under. Udvælg et startpunkt og udregn kompaskurser mellem udvalgte isbakker. Gem bogstaver/morsekoder/lign. under de udvalgte isbakker, og lad resten stå tomme. Patruljen får nu udleveret kompaskurser og kompas, og skal pejle sig frem til de rigtige isbakke i den rigtige rækkefølge.

Materialer: Isbakker, kompas, papir, blyant, små sedler med kode eller andre beskeder på.

Tegne orientering på ternet papir / græsplæne VKAD

Lederen tegner en tegning på et stykke ternet papir og skriver derefter koordinaterne ned, fx ”120°, 3 felter”, ”90°, 8 felter”, osv. Patruljen får et stykke blankt papir med indtegnet startpunkt og skal tegne efter koordinaterne. Opgaven er løst, hvis spejderne ender med en tegning magen til lederens. For mindre spejdere kan man evt. udskifte graderne med verdenshjørner, fx ”4 felter Nord”. Hvis man vil gøre det sværere, kan man lave ternene om til meter og skrive målestoksforhold med på det papir, patruljen får udleveret.

Materialer: Ternet papir, blyanter/kuglepenne, evt. kompas.

Naturkundskaber

Planche med naturting VAK

Lad spejderne finde blade, kviste, blomster m.m. i naturen og få dem til at sætte dem op på en planche. Brug derefter tid på at bestemme de forskellige ting og skriv deres navn nedenunder dem på planchen.

Materialer: Stort stykke karton til planche, lim, blyanter/tusser.

Gæt et træ K

Spejderne deles i hold to og to. Den ene tager bind for øjnene. Den anden leder den ene hen til et træ i nærheden. Spejderen med bind for øjnene skal nu mærke godt på træet og bliver derefter ført tilbage til startstedet igen. Spejderen tager bindet af øjnene og skal nu gætte hvilket træ han/hun blev ført hen til.

Materialer: Tørklæder til bind for øjnene.

Naturbingo VAKAD

Spejderne deles i mindst to hold. Lederen ”tegner” en spilleplade pr. hold (fx 2 rækker á 4 felter) på jorden (kan gøres med pløkke og sisal). Holdene skal nu udfylde den ene række på deres plade med ting, de finder i naturen. Derefter bytter holdene plader og skal finde ting svarene til den øverste række på den nye plade, som de lægger i felterne på rækken nedenunder. Det hold, der først får udfyldt deres nye spilleplade, har vundet.

Materialer: Evt. sisal og pløkke til markering af spilleplader.

Gæt en lort VAKAD

Gæt en lort kan være en sjov leg, når spejderne skal lære dyr i naturen at kende. Brug en dag på en tur i skoven, og lad spejderne gætte hvilken dyr, der har lagt en lort, når I går forbi den.

Kålormetur K

Der dannes hold på 3-8 personer. Holdene stiller på en række og lægger hænderne på skuldrene af personen, der står foran, så der dannes en kålorm. Alle får nu bind for øjnene. Holdene bliver nu af en leder ledt gennem skoven. Holdene skal føle på de ting, de passerer undervejs. Når de kommer forbi nogle spændende steder, stopper de op og mærker på dem. Det kan være store sten, specielle træer, bregner, mos, osv. De behøver ikke blot følge stierne. Jo mere varieret terrænet er, jo sjovere bliver det.

Nå holdet har gået et passende stykke, stopper de og tager bindet af øjnene. Nu skal hvert hold tegne et kort over den rute, de har gået. Bagefter skal de prøve at finde samme vej tilbage.

Materialer: Tørklæder til bind for øjnene, papir, blyanter.

Samarbejde

Minefelt VK

Minefelt er en samarbejdsleg, som går ud på, at patruljen i fællesskab skal finde vejen gennem ”minefeltet”. Minefeltet laves ved at markere en firkant, opdelt i kvadrater (fx 3x4), på jorden. Lederen laver en rute på et stykke papir eller i hovedet, som er den sikre vej. Patruljen starter nu på en række fra den ene ende og går en efter en ind i minefeltet til de støder på en bombe (markeres ved, at lederen siger ”bum” el.lign.), hvorefter patruljemedlemmet går ud og bagest i køen. I den lette version har patruljen uendeligt antal forsøg til at finde vejen, i den svære har patruljen kun så mange forsøg, som de er personer til stede (antallet af forsøg kan selvfølgelig varieres med minefeltets størrelse).

Materialer: Sisal og pløkke til markering af minefelt.

Bål

Kreativ båltænding K

Spejderne skal lægge brænde og spåner i en ring og stable det således, at hele ringen vil brænde, når de sætter ild til et vilkårligt sted i ringen.

Materialer: Tændstikker, brænde

Brændesangen (står i DDS' sangbog nr. 100) A

Bålsangen er en sød lille sang på melodien ”sur, sur, sur lille bi omkring”, som lærer spejderne om de forskellige træers brændeegenskaber (hvad er godt til optænding, hvad er godt til at brænde længe, osv.).

Materialer: Sangbogen

Kimslege

Kimslege er gode til at fremme samarbejde og øve forskellige sanser hos spejderne.

Kimsleg K

Den helt almindelige kimsleg kender de fleste. Lad spejderne få bind for øjnene. De kan evt. deles i hold og konkurrere mod hinanden om, hvem der gætter flest ting. Tøm køkkenet og lad spejderne lugte, føle og smage på tingene.

Avislæsningskims VAK

Hvert hold får udleveret en avis, og der gives to minutter til at læse i den. Herefter skal holdene svare på en række spørgsmål, som handler om det, der var i avisen, fx:

- Hvilken dato er avisen fra?
- Hvad blev der reklameret for på side 10?
- Hvor mange farver var der på side 3

Materialer: En avis pr. hold

Superkimsleg VAK

Spilles som almindelig Kimsleg, men i stedet for, at spejderne skal huske, hvad der ligger under presenningen, stilles der andre spørgsmål til tingene, fx:

- Hvornår kunne mælken holde sig til?
- Hvilken farve havde bolden?
- Hvilken side på terningen vendte opad?

Lyd-kims A

Alle spejderne får bind for øjnene. Lederen laver nu en række forskellige lyde, fx taber et nøglebundt, pumper luft med en cykelpumpe, vælter en flaske, taber en mønt, kaster en bold på gulvet, stryger en tændstik, slår et søm i, filer på et stykke metal, bider i et æble, hælder vand i et glas o.lign.

Diverse lege og øvelser

Navnelege VAK

Dask med tørklæde AK

Den klassiske variant af navneleg. Patruljen stiller op i en cirkel med én i midten, som ”er”. En fra rundkredsen nævner navnet på en anden i rundkredsen, og personen i midten skal så nå at daske denne person med sit tørklæde inden han/hun når at sige navnet på en ny person.

Materialer: 1 tørklæde

Navnesvup AK

En fra patruljen starter med at sige navnet på en anden og ”svuppe” denne. Man ”svupper” ved at placere en legemsdel (tå, finger, næse, knæ, øre,...) på den anden person. Når man har ”svuppet” en anden, er man bundet til den person på det sted resten af legen. Dvs., hvis én ”svupper” en anden med sin hånd på den andens skulder, hænger de to sammen dér resten af legen. Legen slutter, når patruljen ikke kan holde balancen mere og vælter.

Bestemmelsesnøgler VAKAD

Man kan lave bestemmelsesnøgler for mange ting, fx knob eller træer. Den klassiske knobtavle kender de fleste, men prøv en dag at gå ud i naturen og find så mange forskellige træer som muligt. Saml et blad, en kvist og evt. frugt (af det som ikke rådner, fx agern eller kogler) fra hvert træ. Laminer bladene og hæng dem i markerede felter på en tavle sammen med den tilhørende kvist og frugt. Skriv nedenunder hvilket træ, det stammer fra.

Materialer: Lamineringslommer, laminator, opslagstavle eller planche, lim.

Mememory VAKAD

Det klassiske mememory-spil (vende-spil) kan med fordel bruges, når spejderne skal lære kortsignaturer, førstehjælp, knob, o.lign. (en version af spillet kan findes i samme mappe som dette dokument). Man kan fx have skrevet signaturens, skadens eller knobets navn på den ene halvdel af

kortene, og have et billede, der svarer til, på den anden halvdel af kortene. Spejderne skal så finde stikkene, hvor tekst og billede passer sammen. Ved temaet førstehjælp kan den evt. udvides til 3-dimensionelt memory, hvor spejderne skal finde tekst + billede af skaden og derefter skal vise, hvordan man behandler skaden, før stikket er vundet.

Pas på tændstikkerne K

Pas på tændstikkerne er en samarbejdsøvelse. Spejderne stiller op i en rundkreds. Alle får udleveret en tændstik, som holdes mellem første og næste spejders pegefinger, så alle tændstikker og pegefingre er i brug. Nu skal kredsen bevæge sig rundt. Hvis en tændstik ryger på gulvet, skal alle gå i knæ og samle tændstikken op, uden at der tabes flere tændstikker.

Materialer: 1 tændstik pr. deltager.

Kopiering V

Spejderne får udleveret en simpel tegning, som består af rette linjer, firkanter, trekanter, buer, osv. Spejderne får nu et minut til at iagttage tegningen og skal herefter enkeltvis prøve at kopiere tegningen, som de husker, den så ud. Herefter bedømmes tegningerne – hvem var bedst til at huske tegningen?

Materialer: Tegning som beskrevet ovenfor, papir og blyanter.

Morsesangen A

En anderledes måde at lære morsealfabetet på.

Kan findes her:

http://pigespejder.dk/fileadmin/user_upload/For_pigespejdere/programstof/Udfordringsmaerker/RE_DOK/1090-2011_Bilag%203-Morsesang.pdf