



# **SMAG PÅ HAVET – SPEJDER**

## **INTRODUKTION TIL MÆRKET**

Smag på havet består af tre møder: Det LYSER i mørke, Kan SKE det bliver godt? Og Helt i FISK. Mærket kan X's ved at tage på en endagstur i det fri.

## **FORMÅL MED MÆRKET**

Spejderne skal smage på naturen med alle deres sanser. De skal lære at være ude i mørket, smage naturen og bruge naturens materialer. Gennem løb, samarbejde og fællesskab vil spejderne rykke deres personlige grænser og blive mere robuste.

## **MÅLGRUPPE**

Spejder.

## **FORUDSÆTNINGER FOR SPEJDERNE**

Spejderne skal turde prøve kræfter med noget ukendt.

Det er en fordel, hvis der på forhånd er blevet trænet simple knob og brug af dolk.

## **FORUDSÆTNINGER FOR LEDERNE**

Ingen særlige.

## **OPBYGNING AF MÆRKET**

Møde 1: Det LYSER i mørke  
Møde 2: Kan SKE det bliver godt?  
Møde 3: Helt i FISK

## **SÅDAN X'S MÆRKET**

Ved at planlægge og tage på en endagstur.



# MØDE 1: **DET LYSER I MØRKE**

## *INTRODUKTION TIL MÆRKET*

Spejderne skal på løb i mørket. Løbet foregår i deres patruljer. De skal medbringe en UV-lommelygte, da en almindelig lommelygte vil ødelægge oplevelse af at smage på naturen i mørket.

### **PROGRAM FOR MØDET**

- Velkomst
- Hvad er UV-stråler?
- UV-oplevelsestur med poster
- Afrunding med Haribo ferskner

### **VELKOMST**

Start med jeres eget startritual. Herefter fortæller lederne om, hvad der skal ske på mødet. Brug introduktionen som guide.



# HVAD ER UV-STRÅLER?

## INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal opleve, at UV-lys kan få ting, som ikke lyser i normalt lys, til at lyse op. I denne aktivitet skal spejderne undersøge spejderlokalet for ting, der kan lyse, og finde et par enkelte ting, der kan lyse, som er placeret af lederne.

## UDDYBENDE INFORMATION

I det følgende kan læses fakta om UV-lys (ultraviolet lys). Mennesker kan ikke se UV-stråler eller UV-refleksion. Mange dyr, bl.a. bier, rejer, krabber, visse fisk og fugle kan. Blandt pattedyrene kan nogle nektardrikkende flagermus se UV, hvilket gør dem i stand til at finde blomster om natten.

I mørke kan mennesker ved hjælp af en UV-lygte se de ting, som i dagslys er usynlige for det menneskelige øje.

UV-lys er elektromagnetisk stråling, som har en mindre bølgelængde end synligt lys, og større bølgelængde end røntgenstråling. UV-lys dækker bølgelængdeintervallet 100-380 nanometer. På 1 cm er der 10 millioner nanometer, dvs. 10.000.000nm = 1cm.

## TRIN FOR TRIN

### FORBEREDELSE

- Find UV-lygter frem.
- Sørg for at spejderlokalet kan mørklægges.

### AKTIVITET

- Lys med en UV-lygte på noget hvidt tøj og en pengeseddel. Læg mærke til, hvordan det lyser op fra UV-strålerne.
- Forklar spejderne, at selvom det ikke kan mærkes, hvis der lyses i øjnene med en UV-lygte, kan det stadig gøre skade på øjnene. Det er derfor vigtigt ikke at gøre det.
- Giv spejderne UV-lygter, og sluk alt lyset i spejderlokalet. Lad spejderne to og to udforske lokalet med UV-lygterne.

## MATERIALER

- UV-lygter (spejderne kan arbejde sammen to og to)
- Pengeseddel
- Hvidt tøj





### INFOBOKS

Fugle har UV-syn	Blåmejser er fugle, der ofte ses på jagt efter larver eller andre insekter. Som de fleste andre fugle, kan blåmejser se UV-lys. Nogle insekter reflekterer i UV-lys, og det er derfor lettere for blåmejsen at spotte de små camouflerede insekter i deres søgen efter føde.
Kropsvæsker	Kropsvæsker indeholder et stof, der reflekteres af UV-lys. Prøv f.eks. at lyse på en fugleklat på jorden.
Produktion af hvidt papir og hvidt tøj	Når hvidt papir og tøj produceret er der ofte tilsat specielle stoffer, der fluorescerer i UV-lys. Derfor er alle posterne markeret med et hvidt A4-ark.
Pengesedler	Visse pengesedler har også sikkerhedsmønstre, der reflekteres i UV-lys.

## UV-OPLEVESESTUR MED POSTER

### INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal i hold på et løb i mørket. De skal medbringe en UV-lygte og ikke bruge almindelige lommelygter eller mobiler, da det ødelægger oplevelsen.

### UDDYBENDE INFORMATION

I denne aktivitet skal spejderne deles i hold, som enkeltvist bliver sendt afsted. På løbet vil spejderne se nogle af de dyr, der benytter UV-syn samt UV-aftegninger i naturen. Der er i alt syv poster, hvor de fem første handler om UV i naturen og de to sidste handler om stjerner og "mørkesidning".

Langs ruten lægges små lysende markeringer (glowsticks), så spejderne er sikre på, at de er på rette vej. Ideen til UV-løb stammer fra Kongskilde Naturcenter.



## TRIN FOR TRIN

### FORBEREDELSE

- Køb glowsticks til markering af løbet.
- Marker ruten med glowsticks.
- Køb glow-klistermærker til stjernebillederne.
- Køb Haribo ferskner til morsekode og smagsprøver efter løbet.
- Anskaf UV-lygter, legetøjsmus, blomster, hvidt og farvet garn og liggeunderlag.
- Print og laminér posterne (se bilag)
- Print og laminér tårnfalkene (se bilag)
- Print og laminér stjernebillederne (se bilag)
- Lav meget papirkrymmel til musestien – to poster.
- Hæng posterne op og gør dem klar:

#### POST 1: BLOMSTEN

Stil blomsterne med lidt afstand.

#### POST 2: EDDERKOPPESPINDET

Lav et edderkoppespind mellem to træer med det farvede garn. Brug det hvide garn til at lave et mønster i edderkoppespindet. Mønsteret skal gå ind til midten.

#### POST 3: MUSETIS

Drys papirkrymmel fra hulmaskinen ud på jorden. Det skal forestille en sti, der fører frem til næste post. Placer legetøjsmusen der.

#### POST 4: TÅRNFALKEN

Hæng tårnfalkene op i træerne og træk en snor fra tårnfalkene ned til musen. Brug det hvide garn til dette. Snoren skal være i en højde som man ikke går ind i. Drys papirkrymmel i en sti nedenunder tårnfalken, der viser hvordan musen har løbet for at gemme sig for rovfuglen.

#### POST 5: HVAD ER TABT I NATUREN?

Læg Haribo ferskner som morsekode. Koden skal kun være et enkelt ord. En hel fersken kan være en streg og ½ fersken kan være en prik. Adskillelsen af

### MATERIALER

- Et område med planter og stier, der kan blive mørkt
- Glowing Sticks
- Kan købes i Elgi-ganten: [klik her](#)
- Glowing klistermærker
- Kan købes på Legeakademiets hjemmeside: [klik her](#)
- Hvidt garn, snor, stof eller tøj som alternativ til ovenstående
- Blomster
- UV-lygter
- Kan købes i Harald Nyborg: [klik her](#)
- Mus (legetøj)
- Liggeunderlag til stillesidning
- Posterne printet på hvidt A4-papir (se bilag)



bogstaver markeres med en strimmel hvidt papir. Slutningen af ordet markeres med to strimler hvidt papir.

## **POST 6: STJERNEBILLEDER**

Sæt selvlysende klistermærker på stjernebillederne og forbind stjernerne med hvidt garn. Læg stjernebilleder der hvor der er mulighed for at finde dem på himlen.

## **POST 7: MØRKESIDNING**

Placer liggeunderlag til hver spejder i patruljen med afstand, så der er mulighed for at lægge sig ned.

- Efter løbet skal alle syv poster og materialer samles ind igen. Husk, at det tager 3-12 måneder før papirkrymmel bliver opløst i naturen, så det må ikke blive efterladt.

## **AKTIVITET**

- Vælg et område med planter, og som ikke er i nærheden af gadelys. Det kan være omkring spejderhytten, på en eng, i en skov osv.
- Spejderne skal finde vej gennem mørket ved hjælp af UV-lygterne og samtidig være opmærksomme på det, de kan se. Der skal sættes tid af til, at de kan gå på opdagelse.
- Mens spejderne venter på, at alle er kommet tilbage, kan det være en mulighed at gå på opdagelse i det mørklagte spejderlokale med UV-lygterne.
- Som afslutning på mødet kan I tale om, hvad spejderne opdagede på løbet.

- Printet billede af tårnfalkene (se bilag)
- Printet billede af stjernebillederne (se bilag)
- Papirkrymmel lavet med hulmaskine
- Haribo ferskner til at skrive morsekode med
- Hvide strimler til morsekoden
- Evt. morsenøgle
- Evt. Et kort med poster, posterne kan tegnes ind med UV-tusch





## AFRUNDING MED REFLEKSION

Rund af med refleksionsspørgsmål og en opsamling på, hvad spejderne har lært. Del Haribo ferskner ud til spejderne, og fortæl dem, hvorfor man tydeligt kan se fersknerne i mørke. Årsagen er, at de indeholder stoffet Methyl anthranilate, som reflekterer UV-lys.

### REFLEKSIONSSPØRGSMÅL

- Hvad var det mest overraskende du så med UV-lyset?
- Hvordan var det at være ude i mørket?

### REFLEKSION OVER LÆRING

- I har lært om hvordan UV-lys får ting til at lyse op i mørke.
- I har lært om, hvordan naturen bruger UV-lys efter mørkets frembrud.
- I har lært, at UV-lys bevidst kan bruges i f.eks. pengesedler og hvidt tøj.
- I har øvet at være udenfor i mørke.



## MØDE 2:

# KAN SKE DET BLIVER GODT?

### INTRODUKTION TIL MØDET

Til dette møde skal spejderne bygge deres egen ske, som de kan bruge til at spise med. De skal opleve, hvordan de kan bygge noget brugbart med simple værktøjer. Derudover skal spejderne finde spiselige planter i deres lokalområde. På den måde opdager og oplever de, at der findes spiselige planter lige uden for spejderlokalet.

### PROGRAM FOR MØDET

- Velkomst
- Plantejæger
- Lav en ske
- Spis med skeen
- Afrunding med refleksion

### VELKOMST

Start med jeres eget startritual. Herefter fortæller lederne om, hvad der skal ske på mødet. Brug introduktionen som guide.





# PLANTEJÆGER

## INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal på opdagelse efter spiselige planter i deres nærområde, og være med til at finde noget de kan spise senere på mødet.

## UDDYBENDE INFORMATION

De fundne planter tilberedes til en ret, hvor skeen fra aktivitet 2 anvendes som bestik.

Der kan f.eks. samles bellis, hybenroseblade, mælkebøtter, violer, syrenblomster eller skovsyre som drys til yoghurt, eller der kan samles blade fra brændenælde, jordbær, brombær eller gran til te.

Vær opmærksom på, hvor spejderne plukker planterne. Prioriter at plukke langt væk fra bilos, og ikke plukke planter, der vokser op i en sprække i asfalten.

## MATERIALER

- Sankebog, f.eks. Den lille vilde af Thomas Laursen. Sankebøger kan lånes på biblioteket. Alternativt kan de bruge en app, fx Vild mad.



## TRIN FOR TRIN

### FORBEREDELSE

- Print planteoversigt i et passende antal eksemplarer.

### AKTIVITET

- Vælg et område med mange planter. Det kan være omkring spejderhytten, på en eng, i en skov etc.
- Spejderne skal gennemgå området og finde planter, som kan spises. Her kan de bruge sankebogen eller en plante-app som inspiration til hvilke planter, der kan spises.
- Kald spejderne sammen efter 10 minutter.
  - Hvad har de fundet?
  - Beslut i fællesskab ud fra spejdernes fund, hvad der skal bruges til aktivitet 3 (spis med skeen).
  - Saml evt. ekstra ind af det I har besluttet jer for.



## LAV EN SKE

### INTRODUKTION TIL AKTIVITET

Spejderne skal lave en ske ud af en musling og en pind.

### UDDYBENDE INFORMATION

Spejderne skal bruge muslingskaller, som enten kan skaffes som hele muslinger i supermarkedet, hos en fiskehandler eller på stranden. Se bilag for en udførlig guide.

### MATERIALER

- En pind i friskt træ pr. spejder, f.eks. være hassel, frugttræer, bøg, birk, ahorn eller eg. Brug ikke hyld, rønnebær, guldregn, thuja eller hestekastanje, da de er delvist giftige.
- En muslingskal pr. spejder plus ekstra i tilfælde af knækkede skaller.
- En dolk pr. spejder
- Bomuldssnor eller kødsnor til takling
- Ørnenæb
- Evt. en tang til taklingen

### TRIN FOR TRIN

#### FORBEREDELSE

- Anskaf muslinger.
- Alle spejderne skal hver finde en pind af friskt træ, der er cirka 25 cm lang og cirka 1-2 cm tyk.

#### AKTIVITET

- Afbark de yderste 5 cm af den ene ende af pinden.
- Flæk den afbarkede ende.
- Placer muslingskallen i revnen i pinden.
- Lav en takling rundt om det afbarkede stykke pind, så muslingskallen holdes fast. Brug bomuldssnor eller kødsnor.
- Dekorér evt. skaftet





## SPIS MED SKEEN

### INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal spise og/eller drikke det de fandt under aktivitet 1 med deres nye ske.

### UDDYBENDE INFORMATION

Sørg for at få skyllet planterne grundigt inden de indtages.

### MATERIALER

- Yoghurt
- Honning
- Muslingskeem fra aktivitet 2
- Kopper eller skåle
- Kniv
- Skærebræt
- Gryde, trangia eller elkedel

### TRIN FOR TRIN

#### FORBEREDELSE

Find de planter, der skal tilberedes.

#### AKTIVITET

Yoghurtdrys

- Skyl blomsterne og fjern stilken.
- Hæld yoghurt op til alle.
- Drys blomsterne oven på yoghurten.

Te

- Kog vand.
- Skyl blade/grangrene og fjern resterne af stilken.
- Hæld det varme, men ikke kogende vand, over planterne.
- Lad teen trække i 5-10 minutter.
- Tilføj 1 skefuld honning



+ tilberedningstid.



## **AFRUNDING MED REFLEKSION**

### *REFLEKSIONSSPØRGSMÅL*

- Hvordan var det at arbejde med dolken?
- Hvordan har I det med at have spist planter som I selv har fundet og plukket?

### *REFLEKSION OVER LÆRING*

- I har lært om spiselige blomster i jeres lokalområde.
- I har lært at fremstille en brugbar ske med simple værktøjer.



## MØDE 3:

# HELT I FISK

### INTRODUKTION TIL MØDET

Til dette møde skal spejderne fiske. De skal beskæftige sig med, hvad en fisk er og øve sig i at kaste med en fiskestang.

### PROGRAM FOR MØDET

- Velkomst
- Fisker-stafet
- Dissekering af fisk
- Kast med fiskestang eller redningsreb
- Afrunding med refleksion

### VELKOMST

Start med jeres eget startritual. Herefter fortæller lederne om, hvad der skal ske på mødet. Brug introduktionen som guide.



# FISKER-STAFET

## INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal introduceres til dagens tema, som er fisk. Dette sker med en stafet, hvor de skal lege lystfiskere.

### MATERIALER

- Et par store gummi-støvler eller vadere
- En regnhat
- En stor regnjakke
- En taske
- En fiskestang

### UDDYBENDE INFORMATION

Det er ikke vigtigt, hvilke påklædningsgenstande, der er med. Det er derimod legen med at klæde en spejder på, der skal være i centrum. De enkelte påklædningsgenstande er valgt for at sætte rammen om dagens tema.

### TRIN FOR TRIN

#### FORBEREDELSE

- Find påklædningsgenstande frem til legen.

#### AKTIVITET

- Del spejderne i et passende antal hold.
- Hvert hold vælger en fisker.
- Fiskerne fra hvert hold stiller sig på en række et stykke fra deres hold.
- Hvert hold får udleveret en række påklædningsgenstande til deres fisker.
- Holdene skal nu transportere påklædningsgenstandene og ikklæde fiskeren dem.
- Reglerne er således:

- En spejder tager én påklædningsgenstand på, løber hen til fiskeren, tager det af og ikklæder fiskeren det.

- Når fiskeren er fuldt påklædt og har fået alle sine ting på, må vedkommende løbe hjem til sit hold.

- Holdet som først har en fuldt påklædt fisker hjemme har vundet.





# DISSEKERING AF FISK

## INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal undersøge og blive klogere på fisk. De skal forundres over fiskens anatomi, og finde ud af, hvordan den ser ud indeni.

## UDDYBENDE INFORMATION

Hvis det er muligt, kan der medbringes ekstra fisk, der ikke skal dissekeres. Disse fisk kan tilberedes, så spejderne kan smage det til sidst. Husk at rense fiskene hjemmefra, så der ikke skal bruges tid på det til mødet, men så den derimod er lige til at tilberede.

## TRIN FOR TRIN

### FORBEREDELSE

- Skaf fisk nok hos en fiskehandler - måske skal det aftales dagen før, så I kan få dem med indvolde og hente dem på dagen for jeres spejdermøde, for at få frisk fisk.
- Find knive, skærebrætter, viskestykker og fryseposer.
- Print eller find et billede af fiskens dele (se bilag)

### AKTIVITET

- Spejderne inddeles i hold med tre spejdere på hvert hold.
- Hvert hold får en kniv og et skærebræt.
- Hvert hold betragter fisken - hvad kan der ses på fisken?
- Skær i fisken og se om de forskellige dele, der er tegnet på billedet kan findes. Undervejs tales om, hvad der kan findes i fisken.
- Der kan også tales om:
  - Hvad ved I om fisk?
  - Hvad er forskellen på fisk og hvaler?
  - Hvordan fungerer de forskellige organer?
  - Hvilke dele kan I se, når fisken bliver dissekeret?

## MATERIALER

- Skarpe knive
- Skærebrætter
- Viskestykker
- Fryseposer til hoved, indmad, tarme osv. (kan f.eks. gives til katten)
- Billede af fiskens dele (findes i bilag)
- Fisk





# KAST MED FISKESTANG ELLER REDNINGSREB

## INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal øve sig i at kaste med fiskestang. Det kan også bruges hvis I X'er mærket og tager på tur. Alternativt kan der øves kast med redningsreb.

## MATERIALER

- Fiskestænger med hjul eller redningsreb
- Korkpropper til fiskekroge
- Mål, der kan kastes efter med redningsreb
- Baljer
- Spande
- Hulahopringe
- Dåser, der stilles i pyramide



## UDDYBENDE INFORMATION

Det kræver lidt plads udendørs at kaste med fiskestænger. Husk at sætte en korkprop på krogen, så ingen kommer til skade under aktiviteten.

## TRIN FOR TRIN

### FORBEREDELSE

- Lær hvordan hjulet på en fiskestang virker.
- Se evt. video på YouTube om kasteteknikker.

## AKTIVITET

### VED KAST MED FISKESTÆNGER

- Stil spejderne op på en linje med god afstand. Frigør bøjlen på hjulet så linen kan løbe ud når der kastes.
- Hold på linen med pegefingeren, så blinket ikke tabes når det kastes.
- Sving stangen bagud og kast fremad mens pegefingeren fjernes fra linen.

### VED KAST MED REDNINGSREB

- Stil en eller to baner op og lad spejderne prøve efter tur.
- Husk at man skal stå på enden af rebet, så rebet ikke ryger "ud i vandet"
- Aktiviteten kan laves til en dyst, hvis der sættes point på de enkelte forhindringer.
- Der kan også øves præcisionskast.





## AFRUNDING MED REFLEKSION

Dagen rundes af med refleksionsspørgsmål og en opsamling på, hvad spejderne har lært.

### REFLEKSIONSSPØRGSMÅL

- Hvordan var det at se og røre ved en fisk?
- Hvordan var det at kaste med fiskestang?

### REFLEKSION OVER LÆRING

- I har lært om fisk og deres liv.
- I har forberedt jer på at komme på fisketur.

## SÅDAN X'S MÆRKET

Hvis mærket skal X's, skal spejderne tage på en én-dagstur ud i det fri. På turen kan spejderne fiske eller sanke til aftensmaden.

Hvis der fanges fisk, skal den tilberedes til aftensmad.

Under planlægningen af turen kan I tage kontakt til en jæger, lystfisker eller naturformidler, der kan komme forbi på turen og fortælle om sin passion. Læs mere på denne side, hvor du kan få kontakt til frivillige jægere og fiskere:

Find formidler [blivnaturligvis.dk](http://blivnaturligvis.dk)