



EN EXPEDITION GENNEM FORTÆLLINGER

FORMÅL MED MÆRKET:

Formålet med mærket er, at spirerne skal på ekspedition, og at spejderne skal opleve en rejse gennem andre fortællinger. Igennem mærket skal spirerne opleve, hvad det vil sige at turde noget selv og prøve at være modige. Sagt med andre ord: De skal være en Pippi.

Gennem mærket bliver spirerne nysgerrige på andre fortællinger og får lyst og mod til at udforske mere inden for de enkelte fortællinger.

MÅLGRUPPE

Spirer.

FORUDSÆTNINGER FOR SPEJDERNE

At de tør prøve kræfter med noget ukendt.

FORUDSÆTNINGER FOR LEDERNE:

Kendskab til de forskellige fortællinger. Der er resumeer af historierne i mærkematerialet. Bøgerne kan lånes på biblioteket.

OPBYGNING AF MÆRKET

- **Møde 1:** På rejse med H.C. Andersen
- **Møde 2:** Vi tager ud med Pippi Langstrømpe
- **Møde 3:** På tur til Kardemommeby

SÅDAN X'ER DU MÆRKET

Frøken Ignora føler sig alene...
Spirerne kan selv



MØDE 1: **PÅ REJSE MED H. C. ANDERSEN**

INTRODUKTION TIL MØDET

I dag skal vi på en expedition, en rejse med H. C. Andersen. Vi skal rejse gennem nogle af hans eventyr og prøve aktiviteter inspireret af hvert eventyr. Der lægges op til, at aktiviteterne foregår som et løb, men de kan også laves én ad gangen, hvis det giver mere mening for jer.

PROGRAM FOR MØDET

- Velkomst
- En rejse gennem eventyr
- Afrunding med refleksion

VELKOMST

I dag skal vi ud på en ekspedition. En ekspedition er en form for rejse til et uudforsket sted, altså en opdagelsesrejse. Så vi skal altså ud på en opdagelsesrejse. Vi skal på en rejse gennem nogle af hans eventyr. Kender Spejderne H.C. Andersen? Kender de nogle af hans eventyr i forvejen?



EN REJSE GENNEM EVENTYR

INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Aktiviteten foregår som et løb med fem poster. Til hver post er der et kort resumé af eventyret, som læses højt for Spejderne, bagefter er der en kort aktivitet, der knytter sig til eventyret. Det vigtigste her er historien og at snakke om det eventyr, man nu befinder sig i, før man rejser videre til det næste eventyr.

MATERIALER

- Se materialer ved hver post.
- Bilag møde 1: Resumé af 4 eventyr
- Bilag møde 1: Quiz om eventyr + facit

UDYBENDE INFORMATION

Resumé af eventyrene vil kunne findes samlet i "Bilag møde 1 Resume af eventyr". Quizzen til post 5 findes i "Bilag møde 1 Quiz".

TRIN FOR TRIN

FORBEREDELSE

- Læs resumé af eventyrene igennem, lav en målskive og find materialer til posterne frem før mødets start.

AKTIVITET



- Der beregnes ca. 15 min. pr. post og 15 min. til start og afslutning.

Post	Aktivitet	Materialer
Den lille pige med svovlstikkerne	<p>Læs resumeet af Den lille pige med svovlstikkerne højt.</p> <p>Svovlstikker er ligesom tændstikker, så vi skal prøve at lave et par forsøg med tændstikker. Spejderne skal prøve at tænde en tændstik, så de kan tænde et stearinlys og puste det ud igen.</p> <p>Nu tænder du en tændstik og sætter flammen til røgen, så tænder stearinlyset sig igen på magisk vis. Lad de spejdere, der har mod på det, prøve at tænde stearinlyset via røgen.</p>	<p>Eventyret se "Bilag møde 1 Resume af eventyr"</p> <p>Stearinlys (fyrfadsllys er ikke egnede)</p> <p>Tændstikker.</p>
Den standhaftige tinsoldat	<p>Læs resumeet af Den standhaftige tinsoldat højt for spejderne.</p> <p>Den standhaftige tinsoldat har kun 1 ben, det skal vi nu også prøve at have. I skal binde jeres ben sammen, så I kun har 1 ben (det kan gøres med jeres tørklæder) og så skal I prøve at spille fodbold, som den standhaftige tinsoldat.</p>	<p>Eventyret,</p> <p>2 mål (fx markeret med fire kegler)</p> <p>1 fodbold</p> <p>Tørklæder til at binde jeres ben sammen med</p>



Post	Aktivitet	Materialer
Klods-Hans	<p>Læs resumeet af eventyret om Klods-Hans højt for spejderne.</p> <p>Klods Hans havde sit pludder, altså mudder, til sin hanekylling. Nu skal I også bruge noget pludder til at skyde på mål med. Der er sat en målskive op, og alt efter hvor man rammer med sin mudderklat, får man point efter det.</p>	<p>Eventyret</p> <p>En spand med mudder</p> <p>En målskive (fx tegnet på et gammelt lagen eller markeret med reb på jorden)</p> <p>En spand med rent vand til at skylle fingre bagefter</p>
Prinsessen på ærten	<p>Læs Prinsessen på ærten højt for spejderne.</p> <p>Prinsessen var en rigtig prinsesse, fordi hun kunne mærke ærten gennem madrasserne. Nu skal I også se om I er lige så fintfølede som prinsessen. I skal lege Kimsleg med fødderne.</p> <p>Fordel 10 ting under et tæppe og lad Spejderne mærke på tingene med fødderne uden de kan se tingene. Kan de med fælles hjælp gætte, hvad det er, de mærker på?</p> <p>Når spejderne tror, de har gættet alle ting, løftes tæppet, så de kan se, hvad der var under tæppet.</p>	<p>Eventyret</p> <p>10 forskellige ting man kan mærke på med fødderne fx gryde, piskeris, hammer...</p> <p>Tæppe til at lægge over</p> <p>Evt. en facitliste til at tjekke af efter.</p>
H.C. Andersens eventyr	<p>H.C. Andersen har også skrevet mange andre eventyr, ja faktisk har han skrevet hele 156 eventyr. Så nu skal vi se, om I ved noget om nogle af de andre eventyr med en lille quiz. Læs spørgsmålene højt og lad spejderne svare, enten sammen, ved håndsoprækning eller som en lille konkurrence.</p>	<p>findes i "Bilag møde 1 Quiz")</p>

AFRUNDING:

- Hvad synes I om at være på expedition gennem H.C. Andersens eventyr?
- Lærte I nogle nye eventyr at kende, som I ikke vidste noget om, før mødet startede?
- Er der nogle af eventyrene, I har fået lyst til at høre mere om, og som mor og far måske skal læse for jer?

Glæd I jer til næste gang, I skal på expedition, der skal I nemlig på tur med Pippi Langstrømpe!



MØDE 2:

VI DRAGER UD MED PIPPI LANGSTRØMPE

INTRODUKTION TIL MØDET

Spejderne skal på mødet stifte kendskab til Pippi Langstrømpe og lave aktiviteter, der er inspireret af Pippi Langstrømpe.

PROGRAM FOR MØDET

- Velkomst
- Hvem er Pippi Langstrømpe?
- Pippi er blevet væk!
- Lav deres egen Pippi
- Afrunding med refleksion

VELKOMST

Gruppens egen opstart



HVEM ER PIPPI LANGSTRØMPE?

INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal snakke om, hvad de ved om Pippi Langstrømpe.

DYBENDE INFORMATION

En snak om hvem Pippi er, og hvordan hun er...

Pippi er en pige på ni år, som bor i Villa Villekulla sammen med sin Abe Hr. Nilsson og sin hest Lilla Gubban (Lille fyr). Hun bor ved siden af vennerne Tommy og Annika. Hun er kendt for sin styrke, sin fantasi og gode venskab, og er hun helt vildt modig, og modig er det, vi skal være nu.

Pippi gør, som hun har lyst til, uden at tænke på hvad andre tænker.

F.eks. sover hun med benene på hovedpuden, tager skurebørster på fødderne, når hun vasker gulv, sidder på bordet og har maden på stolen, når hun spiser... osv.

Skal vi være perfekte? At turde og gøre noget andet end andre?

TRIN FOR TRIN

FORBEREDELSE

- Find evt. et klip på Youtube.com med Pippi Langstrømpe

AKTIVITET

- Saml spejderne i en rundkreds.
- Snak med spejderne om, hvem Pippi Langstrømpe er. Hvor meget kender I til Pippi?
- Forslag til spørgsmål:
 - *Hvad er Pippis fulde navn: Pippilotta Viktualia Rullgardinia Krusemynta Erfrainsdatter Langstrømpe.*
 - *Hvilke dyr har Pippi, og hvad hedder de? Hest (Lilla Gubban) og (silke)abe (Hr. Nilsson)*
 - *Hvad hedder Pippis bedste venner? (Tommy og Annika)*
 - *Hvad hedder Pippis hus? (Villa Villekulla)*
 - *Hvad er Pippis far? (Konge på en Sydhavsø)*
 - *Hvad er særligt ved Pippi?*
 - *Hvad synes I er sejt ved Pippi?*

MATERIALER

- Ingen



10 - 15
min.



PIPPI ER BLEVET VÆK!

INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Pippi er en pige med gang i, og hun har lovet at komme og hjælpe spejderne med at være modige og stærke, men Pippi er blevet væk på turen, og derfor er spejderne nødt til at hjælpe med at finde hende.

DYBENDE INFORMATION

Spejderne skal ud i "verden" og finde Pippi. De skal derfor forberedes på, at de skal være modige, stærke og holde sammen. De skal først skrive en hemmelig besked, der må også gerne tegnes med citronsaft eller kaffe. Så skal de ud og sejle for at krydse havet, de skal komme forbi lavaen, og til sidst skal de finde Pippi, som har fundet "skatten"

TRIN FOR TRIN

FORBEREDELSE

- Find materialer frem
- Fortynd citronsaft med vand til usynlig skrift
- Lav en bane til, når spejderne skal krydse søen
- Lav en forhindringsbane

MATERIALER

- Se materialer ovenfor under hver post





AKTIVITET

Post	Aktivitet	Materialer
Introduktion	Læs historien om Pippi højt for spejderne. Spejderne skal hjælpe med at finde Pippi, og de skal derfor ud på en farlig færd, hvor de skal hjælpe hinanden igennem det hele.	Historien findes i "Bilag møde 2 Historie om Pippi"
Skriv en hemmelig besked til Pippi	Først skal spejderne lave en besked (enten tekst eller en lille tegning) til Pippi. Dette kan gøres ved at tegne/skrive med en vatpind med citronsaft på et stykke papir. Beskederne skal derefter tørre og bruges til sidst.	A4 papir en pr. spejder Vatpinde en pr. spejder Citronsaft fortyndet med vand i beholder en pr. fem spejder (saften bliver mere usynlig, hvis den fortyndes med vand)
Kryds søen	Spejderne er kommet til en sø, de skal krydse vandet for at komme hen til Pippi. Dette foregår ved, at man tager en møbelhund, et tæppe eller en pude, og "ror" over gulvet (man skubber sig frem med arme og ben). I vandet vil der være forhindringer, de skal uden om, det kan være en stol, en gryde, gulvspand, og hvad I ellers har i gemmerne. Spejderne kan evt., deles op 2 og 2 og hjælpe hinanden uden om forhindringerne.	Møbelhund/tæppe pr. to spejdere Forhindringer fx stole, gryde, gulvspand
Jorden er giftig	Sikkert i land skal spejderne lege "jorden er giftig", de skal hjælpe hinanden med at komme sikkert over den giftige jord. Lav en bane, som spejderne skal gennem uden at røre jorden. Brug fx mælkekasser og bordebænkesæt til at lave banen, har I asfalt eller fliser kan I tegne med kridt på jorden.	Fx kridt Fx mælkekasser Fx bordebænkesæt
Vi finder Pippi	For enden af banen sidder Pippi (en leder klædt ud som Pippi) og venter på dem. Nu skal de "fremkalde" deres beskeder. Dette gøres ved at varme papiret med et stearinlys. Når papiret varmes, bliver skriften synlig. Der skal være en voksen til at hjælpe med dette. Pas på i ikke sætter ild til papiret. Skriften kan også gøres synlig ved at stryge papiret med et strygejern. Spejderne viser Pippi deres beskeder. Pippi deler sin skat med spejderne, som tak for beskederne.	Pippi-paryk Stearinlys Tændstikker Skat: Fx en skumfidus, karamel, eller noget helt andet pr. spejder. Skattekasse til skatten



LAV DIN EGEN PIPPI

INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Spejderne skal nu tegne deres egen Pippi

TRIN FOR TRIN

AKTIVITET:

- Spejderne skal tegne deres egen Pippi.
- Spørg spejderne, hvad de synes er sejt og særligt ved Pippi.
- I skal tegne Pippi og de ting, som gør Pippi til noget særligt.

REFLEKSION:

- Hvad har været sjovest i dag?
- Hvordan gik det med at samarbejde?

AFSLUTNINGEN:

Gruppens egen afslutning En expedition gennem

MATERIALER

- Kraftigt papir eller karton et pr. spejder
- Farver eller tuscher





MØDE 3: **PÅ TUR I KARDE- MOMMEBY**

INTRODUKTION TIL MØDET

Spejderne skal til mødet blive en del af Kasper, Jesper og Jonathans oplevelser i Kardemommeby. De skal bruge deres evner til at snige sig, samarbejde, vaske op og slukke en ildebrand. Som udgangspunkt er mødet lavet til, at alle spejderne kommer igennem aktiviteterne på samme tid, men har man mange spejdere og ledere nok, kan det sagtens laves som et løb med fire poster. I materialet er der et kort resume af historien, som I kan læse højt i starten af mødet. Har I ekstra tid, kan I synge sangen 'Vi lister os afsted på tå' i sangbogen.

PROGRAM FOR MØDET

- Velkomst
- Vi lister os afsted på tå
- Stjæl Tante Sofie
- Opvaske-stafet
- Sluk branden og red Tobias og hans venner
- Afrunding med refleksion

VELKOMST

Start mødet med jeres sædvanlige startaktiviteter. Snak derefter med spejderne, om de kender historien 'Folk og røvere i Kardemomme by'. Læs historien højt om Kasper, Jesper og Jonatan, den findes i "Bilag møde 3 Historien om Kardemommeby". Giv derefter en introduktion til dagens aktiviteter.



VI LISTER OS AFSTED PÅ TÅ

INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Kasper, Jesper og Jonathan bruger meget af deres tid på at stjæle fra folk i Karde-momme By. I denne aktivitet skal spejderne teste deres evner til at liste og lytte.

UDYBENDE INFORMATION

I denne aktivitet deles spejderne i to hold: folk og røvere. Røverne skal stjæle ting (tyvekoster) fra folkene, mens folk forsøger at ramme røverne med risposer eller bløde/lette bolde for at stoppe dem. Da legen kan blive intens, er det vigtigt, at lederne taler med spejderne om at kaste blidt, så ingen kommer til skade.

TRIN FOR TRIN

FORBEREDELSE

- Afsæt et udendørs areal til legen. Størrelsen afhænger af antallet af deltagere, men det skal være stort nok til, at spejderne kan løbe rundt.
- Placer tyvekosterne i den ene ende af arealet, cirka en meter fra kanten af området.

AKTIVITET

- Del spejderne i to hold – det ene hold er folk, og det andet er røvere.
- Folkene stiller sig i den ende, hvor tingene er placeret, og får bind for øjnene.
- Røverne stiller sig i modsatte ende af banen.
- Røverne skal nu snige sig frem og forsøge at stjæle tyvekosterne uden at blive opdaget. De skal bære tingene tilbage til deres ende af banen.
- Hvis folkene hører en røver, kan de forsøge at ramme røveren med bolde eller risposer. Bliver en røver ramt, er de "døde" og skal forlade banen.
- Legen slutter, når røverne enten har stjålet alle tyvekosterne, eller når folkene har ramt alle røverne.
- Når legen er slut, bytter spejderne roller, så folkene bliver røvere og omvendt. Hvis der er tid, kan aktiviteten gentages flere gange.

MATERIALER

- Tyvekoster (én genstand pr. to spejdere). Det er ikke vigtigt, hvad genstandene er, så længe de kan bæres af en spejder. Det kan fx være bolde eller gryder. Hvis I har lyst, kan I bruge større genstande, som kræver, at to spejdere bærer dem fx stole eller patruljekasser.
- Tørklæder til halvdelen af spejderne.
- Risposer, lette bolde eller lignende (gerne mange, mindst én pr. to spejdere), som kan kastes uden at gøre ondt at blive ramt.



15 min.



STJÆL TANTE SOFIE

INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Kasper, Jesper og Jonathan er trætte af at skulle rydde op og gøre rent hjemme hos sig selv. Derfor beslutter de at røve en rengøringsdame, og Tante Sofie er det perfekte valg. I denne aktivitet skal spejderne "stjæle" hinanden ved at bære deres sovende holdkammerater over målstregen.

MATERIALER

- Reb eller lignende til at afmærke banen.



15 min.

UDYBENDE INFORMATION

I denne leg deles spejderne op i hold, og mens et hold "sover", skal de andre hold bære dem til målstregen. Legen kan tilpasses afhængigt af antallet af deltagere ved at variere holdenes størrelse og antal. Aktiviteten kræver fysisk samarbejde, og det er vigtigt, at spejderne arbejder sammen om at bære hinanden på en sikker måde.

TRIN FOR TRIN

FORBEREDELSE

- Markér en startlinje og en målstreg med et reb eller lignende. Placer dem cirka 4 meter fra hinanden og sørg for, at banen er lidt bred.

AKTIVITET

- Del spejderne i hold, afhængigt af hvor mange der deltager. Her er to forslag til holdinddeling:
 - *Forslag 1: Mange spejdere.* Del spejderne i to hold. Når en deltager fra det sovende hold, når målstregen, bytter hun plads med en fra det modsatte hold, så der er en rullende udskiftning.
 - *Forslag 2: Ca. 6 spejdere.* Lav tre hold. Et hold ad gangen sover, mens de to andre hold bærer de sovende spejdere. Dette kan også gøres med flere spejdere, f.eks. 12 eller 24.
- De spejdere, der er på soveholdet, lægger sig ned på jorden og "sover".
- De resterende hold skal nu samarbejde om at bære de sovende spejdere over målstregen.
- Aktiviteten fortsætter, indtil alle spejdere, der har lyst, er blevet båret over målstregen.



OPVASKESTAFET

INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

Efter at Kasper, Jesper og Jonathan har røvet Tante Sofie, bliver de skuffede, da hun slet ikke rydder op for dem. I stedet får hun dem til selv at tage opvasken. I denne aktivitet skal spejderne tage opvasken, men i form af en stafet.

UDYBENDE INFORMATION

Til denne aktivitet skal spejderne lave en stafet, hvor de skal vaske tallerkener. Da aktiviteten foregår i hold, ligger den lidt op til konkurrence, men det er også muligt at lave det til en fælles kamp om at tage opvasken, så hurtigt som muligt. Lad evt. spejderne gætte på, hvor hurtige de er inden I starter. Det er jer, der kender jeres spejdere bedst, så gør det, der bliver sjovest. De spejdere som venter på at få deres tur, kan heppe på dem, der vasker op. Det kan gøre ventetiden lidt nemmere.

TRIN FOR TRIN

FORBEREDELSE

- Forbered opvasken ved at overhælde en bunke tallerkener med mad. Smør dem ind i god tid for at gøre det lidt sværere.
- Marker startlinjen med en gren eller et reb i den anden ende af banen.
- Placer en opvaskebalje med opvaskevand samt tallerkenerne ved den ene ende af banen (ca. 4 meter fra startlinjen).
- Læg et par opvaskehandsker og en opvaskebørste pr. hold ved startlinjen

AKTIVITET

- Del spejder i hold af cirka 6-10 deltagere (eller tilpas størrelsen, som I finder bedst).
- Hvert hold stiller sig i en række bag startlinjen.
- Når lederen siger "start", tager den første spejder opvaskegrejet på, løber til opvaskebaljen og vasker en tallerken.
- Herefter løber hun tilbage og giver opvaskegrejet videre til den næste spejder.
- Dette fortsætter, indtil alle tallerkenerne er blevet vasket rene.

MATERIALER

- Opvaskehandsker (1 par pr. hold)
- Opvaskebørster (1 stk pr. hold)
- Opvaskebaljer (1 stk pr. hold)
- Opvaskemiddel
- Tallerkener (min. én pr. spejder, gerne flere). Tallerkenerne kan med fordel være af plastic
- Mad til at gøre tallerkenerne beskidte (f.eks. tomatsovs, havregrød eller lignende)



15 min.



SLUK BRANDEN OG RED TOBIAS OG HANS VENNER

INTRODUKTION TIL AKTIVITETEN

I slutningen af historien går der ild i kloge Tobias' tårn, og Kasper, Jesper og Jonathan hjælper med at slukke branden og redde Tobias. I denne aktivitet skal spejderne hjælpe med at slukke en "brand" ved brug af vandpistoler.

MATERIALER

- Stearinlys (både fyrfadslys og bloklys kan bruges, ét pr. spejder)
- Vandpistoler en pr. hold
- To reb
- Tobias og hans venner (Brug nogle bamser eller lignende)
- er lignende)



15 min.

UDYBENDE INFORMATION

Aktiviteten er udformet som en stafet, hvor spejderne skal løbe op og slukke et stearinlys ved hjælp af en vandpistol. Hvis der er mange deltagere, kan spejderne deles i flere hold, der løber samtidigt. Hvis aktiviteten gentages flere gange, husk at bruge nye stearinlys, da våde lys kan være svære at tænde igen. De spejdere, som venter på at få deres tur, kan heppe på dem, der slukker ilden. Det kan gøre ventetiden lidt nemmere.

TRIN FOR TRIN

FORBEREDELSE

- Stil stearinlysene på en række. Sørg for at have lidt afstand mellem lysene for at gøre det lettere at ramme. Tænd stearinlysene i god tid, så flammerne har godt fat.
- Stil nogle bamser, der symboliserer Tobias og hans venner et stykke bag stearinlysene.
- Læg et reb to meter fra lysene – spejderne skal stå bag dette, når de skyder. Test rækkevidden på vandpistolerne og ryk rebet, så det passer med at man kan slukke lyset, når man skyder.
- Læg endnu et reb længere tilbage, hvor spejderne starter fra.

AKTIVITET

- Spejderne stiller sig i en kø bag det bagerste reb.
- En ad gangen løber de op til det forreste reb og forsøger at slukke et lys med vandpistolen.
- Når en deltager har slukket et lys, løber hun tilbage og giver vandpistolen til den næste deltager.
- Når alle lysene er slukket, kan Tobias og hans venner reddes
- Når lederen siger "start", tager den første spejder opvaskegrejet på, løber til opvaskebaljen og vasker en tallerken.



- Herefter løber hun tilbage og giver opvaskegrejet videre til den næste spejder.
- Dette fortsætter, indtil alle tallerkenerne er blevet vasket rene.

AFRUNDING MED REFLEKSION

AFSLUT MØDET MED AT SNAKKE OM DE FØLGENDE SPØRGSMÅL:

- Har I prøvet noget nyt i dag?
- Har I lært noget I kan bruge senere?



X'ET - SPIRERNE PÅ EXPEDITION I BYEN/TIL BYEN

INTRODUKTION TIL TUREN:

For at X'e mærket skal spejderne på en dagstur, hvor de træner at klare sig selv.

Info omkring dagen er, at vi skal på ekspedition. I skal sammen vise lederne, I kan klare jer selv uden deres hjælp. Men først hører vi historien om "Frøken Ignora føler sig alene". (Bilag X'et: Resume af Ignora som føler sig alene).

MATERIALER

- Opvaskehandsker (1 par pr. hold)
- Opvaskebørster (1 stk pr. hold)
- Opvaskebaljer (1 stk pr. hold)
- Opvaskemiddel
- Tallerkener (min. én pr. spejder, gerne flere).
Tallerkenerne kan med fordel være af plastic
- Mad til at gøre tallerkenerne beskidte (f.eks. tomatsovs, havregrød eller lignende)

FORMÅLET:

At spirerne oplever, at de i fællesskab kan selv, uden ledernes eller andre kendte voksnes hjælp. Spejderne øver at samarbejde, at være modige og hjælpe hinanden.

PROGRAM FOR DAGEN:

- Velkomstoplæsning af; "Frøken Ignora føler sig helt alene", skrevet af Katrine Marie Guldager.
- Et kort med billeder af de steder, spejderne skal besøge, udleveres og forklares (Bilag X'et billedkort).
- Afhængig af antallet af spejderne deles de i hold, passende til de ledere der er. (lederen holder sig i baggrunden på turen).
- Spejderne laver selv deres egen madpakke, ud fra det der er indkøbt.
- Holdene sendes af sted. Lederne følger evt. med på afstand eller mødes med dem til frokost + ved det sidste sted.
- Afslutning med refleksion

FORMÅL MED AKTIVITET:

- At spejderne følges ad og hjælper hinanden.
- At spejderne oplever, at de kan selv, uden at "kendte" voksne hjælper.
- Spejderne bliver modige, stærkere og tror på sig selv og andre.
- De øver sig i samarbejde.



Evt. fra kl. 9.00 til
14.30



UDDYBENDE INFORMATION:

- Lederne har på forvejen udvalgt 3-4 steder (inkl. start og slutsted) printet kortet ud (Nøjes med at de vælger det, der passer til jer og jeres lokalområde) og indsat billederne på kortet sammen med en adresse på stedet.
- Lederne går bagved spejderne, må ikke hjælpe spejderne, kun hvis der virkelig opstår problemer/ spejderne har
- 3 hjælpekort se "Bilag X'et Billedkort".

TRIN FOR TRIN

FORBEREDELSE

- Lederne har på forhånd valgt 3-4 steder og tilrettelagt billedkortet, så det passer til jeres spejdere og lokalområdet (Se Bilag X'et billedkort).
- Puslespillet; print billedet af, hvor spejderne skal gå hen – evt. gør det større for derefter at klippe det i mindre puslespilsbrikker og kom dem i en æske (en æske/pose pr. Hold).
- Aflever puslespillet til bibliotekaren/eller en anden "ukendt" voksen ved biblioteket med aftalen om, at de skal udlevere posen til spejderne, når spejderne kommer og spørger (Find billedet under Bilag X'et Puslespil).
- Lav en i indbydelse til spejderne omkring turen ud fra, hvad de skal bl.a. skal medbringe penge/mønter til bus, is og indgangsbillet til svømmehal/museum, badetøj/håndklæde, papir/blyant, tom drikkedunk.

AKTIVITET "LØB" RUNDT I OMRÅDET.

- Nedenfor et forslag til løb. Løbet skal tilpasses gruppens lokalområde og steder.

Post:	Sted:	Aktivitet:	Materialer:
Start	Spejderlokalet	Historien fortælles eller oplæses. Derefter smører Spejderne deres madpakker ud fra det, lederne har indkøbt (Spejderne aftaler indbyrdes, så der er nok til alle.).	Historie se "Bilag X'et: Resume Frøken Ignora" Indkøb til madpakker
Post 1	Busstoppested	Spejderne finder ud af købe billet ved chaufføren. De må gerne få hjælp af chaufføren.	Kontanter i mønter
Post 2	Biblioteket	Find bibliotekaren/eller den "ukendte" voksen og få æsken/posen udleveret, som er et puslespil, der viser hvor dagen slutter. Hvis ingen bibliotekar kan, kan en anden "ukendt" person udlevere posen/æsken.	Æske med puslespil af, hvor spejderne skal slutte deres tur



Post:	Sted:	Aktivitet:	Materialer:
Post 3	Park/Skolens legeplads	Der spises frokost og leges lidt efterfølgende.	
Post 4	Busstoppested	Spejderne køber billet til svømmehallen	Kontanter
Post 5a	Svømmehal	Spejderne mødes med lederne, der holder sig i baggrunden, men er med for en sikkerhedsskyld. Spejderne går til omklædning og følger de anvisninger der er. Efter endt svømmehal, køber og betaler spejderne selv deres is.	Badetøj Kontanter
Post 5b	Plejhjem alternativt forslag til slutsted	Plejhjem: Hvis I vælger slutte dagen på et lokal plejhjem, skal I som ledere have aftalt på forhånd med det påtænkte plejhjem om tid og forberedt plejhjemmet, at I kommer med Spejderne - at spejderne vil levere noget underholdning for de ældre omkring deres kaffetid, ca kl 14.30/15.00. Opgave; øve i parken eller på legepladsen efter frokost så spejderne er klar til at underholde med en sangleg derefter snak med de ældre, mens de drikker kaffe. Spejderne drikker saftvand.	Saftvand har spejderne evt. selv købt hos købmanden.
Post 5c	Skov alternativt forslag til slutsted	Skov: Dagen kunne slutte i en skov - opgave; klatre i træer evt. møde en klatreinstruktør....	Evt. klatreinstruktør
Post 5d	Spejderhytte alternativt forslag til slutsted	Spejderhytte: Dagen kunne slutte tilbage ved spejderlokalet - opgave; lav et lille bål og slut af med skumfiduser, kiks, saftvand - som de har købt ved købmanden.	Brænde, tændstikker, skumfiduser, kiks, saftvand, som spejderne selv har købt ved købmanden.
Slut	Slutsted	Afslutning og refleksion: Hvad var svært/sjovt? Hvad fik jer til at føle, det gik godt/dårligt? Var det grænseoverskridende at skulle spørge en I ikke kendte? Hvordan var det at klare sig selv uden de kendte ledere?	