



BILAG: MØDE 3

GPS-LØB

I dette bilag finder du først information om GPS-apps. Dvs. apps til placering af poster og bagefter beskrivelse af poster og materialer.

Du kan bruge apps til at placere og spore posterne. Det er en god ide at teste ruten af, for at sikre, at GPS'en fungerer præcist, så posterne er nemme at finde.

Her er nogle forslag til GPS-apps.

GEOCACHING:

- Download Geocaching-appen fra App Store eller Google Play.
- Opret en gratis konto.
- Brug "Create a Cache" til at placere virtuelle eller fysiske poster.
- Tilføj opgavetekster eller hints for hver post.

ACTIONBOUND:

- Download Actionbound-appen.
- Opret et løb online via Actionbound.
- Tilføj poster med opgaver, billeder, videoer og hints direkte i appen.
- Del QR-koden eller links med spejderne, så de kan starte løbet på deres smartphones.

GOOGLE MAPS:

- Opret en rute i Google Maps via "My Maps" på Google Maps.
- Marker poster som waypoints, og tilføj beskrivelser af opgaverne.
- Del kortet med spejderne via en delbar link.



POSTER OG OPGAVER

MATERIALER

- Stopur eller telefon med timer
- Målebånd eller lineal

MATERIALER

- To beholdere (fx spande eller skåle) per hold
- Vand til startbeholderen
- Målebånd til at måle vandmængden
- Stopur eller telefon med timer

POST 1:

JORD - BYG ET TÅRN AF NATURMATERIALER

INSTRUKTIONER:

- Holdene har 5 minutter til at bygge det højeste tårn af sten, grene og jord.
- Tårnet skal kunne stå selv uden støtte og må kun laves af naturlige materialer.
- Når tiden er gået, måles højden af tårnet med en lineal eller målebånd
- Et vinderhold udnævnes

POST 2:

VAND - TRANSPORTER VAND UDEN KOP

INSTRUKTIONER:

- Hvert hold får to beholdere, placeret ti meter fra hinanden: én fyldt med vand, og én tom
- Holdene skal flytte så meget vand som muligt på fem minutter uden at bruge kopper, kun hænder, blade, græs eller andre naturlige materialer.
- Når tiden er gået, måles højden af vandet med et målebånd
- Et vinderhold udnævnes



MATERIALER

- Papir (A4-ark), plastikposer, snor, tape
- Saks
- Målebånd eller skridtoptælling

MATERIALER

- Ildstål
- Tørt optændingsmateriale: f.eks. birkebark, vat, tørre blade eller græs
- Vand eller andet brandslukningsmateriale for sikkerhed

MATERIALER

- Kompas eller smartphone med kompasfunktion

POST 3:

LUFT - BYG EN FLYVER

INSTRUKTIONER:

- Hvert hold skal på fem minutter bygge en flyver, en faldskærm eller en vindfanger med materialerne
- Nu starter flyvekonkurrencen. Sæt jeres flyvende genstand på prøve – det gælder om at flyve længst.
- Flyvedistancen måles og vinderen er det hold, der opnår den længste flyvetur.

POST 4:

ILD - TÆND EN GLØD UDEN TÆNDSTIKKER

INSTRUKTIONER:

- Hvert hold finder et brandsikkert underlag (fliser eller asfalt)
- Nu starter ildkonkurrencen. Hvert hold skal bruge ildstål og tørt optændingsmateriale til at skabe glød.
- Vinderen er det hold, der først opnår en flamme.

POST 5:

JORD OG LUFT - FIND KOMPASRETNINGER

INSTRUKTIONER:

- Hvert hold får et kompas eller bruger kompasfunktionen på deres smartphone
- Nu starter kompaskonkurrencen. Hvert hold skal markere tre retninger (fx 50°, 120°, 230°) med sten eller pinde.
- Vinderen er det hold, der først har markeret de tre retninger.



MATERIALER

- Beholdere fra tidligere post
- Sæbevand (vand blandet med opvaskemiddel)
- Stopur

MATERIALER

- Flasker med forskellige vandmængder

MATERIALER

- Skraldeposer i tre farver (fx blå, grøn, sort)
- Handsker

POST 6:

VAND OG LUFT: BLÆS BOBLER

INSTRUKTIONER:

- Hvert hold får udleveret en beholder med sæbevand
- Nu starter boblekonkurrencen. Hvert hold skal på fem minutter lave bobler med sæbevand ved hjælp af hænder, græsstrå eller andre naturmaterialer. Prøv jer frem!
- Vinderen er det hold, der har lavet den største boble inden for fem minutter
- BONUS: Alle puster en boble på samme tid og konkurrerer i, hvem der kan holde deres boble svævende i længst tid.

POST 7:

LUFT OG VAND: LYDENS REJSE

INSTRUKTIONER:

- Hvert hold får udleveret plastikflasker med forskellige vandmængder.
- Nu får holdene fem minutter til at forberede et kort naturnummer. Slå på flaskerne med pinde og brug andre naturmaterialer til at skabe naturmusik.
- Nu begynder konkurrencen i naturlyde. Holdene spiller musikken for hinanden.
- Vinderen er det hold, der har brugt naturen på den mest kreative måde til at skabe musik.

POST 8:

NATURENS KREDSLØB: SAML SKRALD

INSTRUKTIONER:

- Hvert hold får udleveret plastikposer i forskellige farver.
- Nu begynder den store skraldesorteringskonkurrence. I får fem minutter til at finde skrald i området, som I skal sortere i genanvendeligt, organisk og ikke-genanvendeligt.
- Vinderen er det hold, der har fundet mest skrald. Holdene får ét point for hvert stykke skrald – og minus et point for hver fejlsorteret stykke skrald.
- Husk at tage skraldet med tilbage til spejderhuset