Spejder: Bangebukse

Formål

Formålet med dette mærke er at lege med begreberne ”hygge” og i den grad ”uhygge”. Mørke er en underlig størrelse. Det er både noget, man kan være bange for, og samtidig noget, der giver anledning til, at man kan hygge sig og finde sammen. Og de oplevelser, man får i mørket, kan være rigtig gode eller rigtig uhyggelige, fordi sanserne er skærpede, og oplevelserne derfor bliver mere intense.

Pigerne skal med dette mærke kunne blive forskrækkede og bange, men skal også kunne finde ud af at komme ud af denne tilstand igen og kunne hygge sig og grine over, at de blev så forskrækkede før. Trin for trin bliver pigerne udfordret på forskellige måder i, hvad mørket kan gøre ved dem – både af hyggelige og uhyggelige ting.

OBS! *Det anbefales, at mærket tages i vinterhalvåret, så omgivelserne er så mørke som muligt.*

TIP! *Husk varmt tøj, når I skal være ude i vinterkulden*

Forudsætninger for spejderne

Spejderne skal med dette mærke kunne blive forskrækkede og bange, men skal også kunne finde ud af at komme ud af denne tilstand igen og kunne hygge sig og grine over, at de blev så forskrækkede før.

Forudsætninger for lederne

Det er vigtigt, at lederen formår at skabe trygge rammer om spejderne, så de ved, at selvom det er uhyggeligt, er det stadig trygt.

Om trinene

Alle møderne skal foregå i mørke, så det kan være nødvendigt at forsegle spejderlokalet til eventuelle indendørsaktiviteter. Rummet kan mørklægges ved at skærme vinduer med sorte affaldssække, som sikrer komplet mørke, når lyset slukkes.

I mørket bliver selv enkle aktiviteter udfordrende. Selv om det er nemt at orientere sig i en park eller en skov, når det er lyst, kan det blive meget svært at orientere sig i mørket.

Trin 1

Ind i mørket.

Trin 2

Uhyggelighedslaboratoriet.

Trin 3

BØH! Gåtur i skoven.

Trin 4

Suget ind i en gyserhistorie.

Udfordring

NATLØB.

X'et

For at X'e kan I som ledere på Udfordringen vælge at afholde ikke bare 1 natløb, som er det planlagte, men at afholde hele 3 natløb i løbet af natten. Sådan snyder I pigerne til hele tiden at tro, at det hele er overstået.

Trin 1 - Ind i mørket

Introduktion

På dette trin eksperimenteres der med grænser i forhold til uhygge. Spejderne skal forsøge at konkretisere, hvad der er uhyggeligt for netop dem - der er nok nogle ting, der er uhyggelige for alle, men så er der sikkert også ting, som I hver især finder uhyggelige.

Start med en snak om det. Derefter introduceres, at I vil undersøge mørket, for det er noget, som mange er bange for.

Aktiviteter

Første trin har til formål at skabe en fortrolighed med mørket, så spejderne i de følgende trin og i Udfordringen har mod på at begive sig ud i det.

Hvad er *mørket*?: Forsøg at få spejderne til at sætte ord på, hvad *mørket* er, og hvordan det kan være både hyggeligt og uhyggeligt.

Helleord og "et sikkert sted": Spejderne bliver enige om et "helle-ord", som fremover kan bruges, hvis der er noget, der bliver for uhyggeligt for jer – en måde for den enkelte at sige fra, hvis det bliver for meget. Hvis nogen siger ordet under resten af Udfordringsmærket, skal alle stoppe op og forsøge at trække det uhyggelige ud af situationen.

Alle tænker sig derefter frem til "et sikkert sted", som er et sted, man kan tænke på, hvis man oplever, at noget bliver for uhyggeligt. Det kan være hjemme under dynen, sommer i farmors kolonihavehus eller noget helt tredje.

I kan vælge mellem de følgende aktiviteter:

At føle sig frem: Spejderne mærker sig vej gennem spejderhuset i mørket. Man kan have svært ved at finde rundt og blive i tvivl om, hvor man er eller, hvad man rører ved.

OBS! *Hvis der er trapper eller lignende, skal det selvfølgelig sikres, at ingen kan komme til skade.*

Nattesyn: Nattesyn betyder at kunne se eller i al fald ane omgivelserne i komplet mørke. Det kan opleves ved at opholde sig en rum tid i mørket, men nattesynet er skrøbeligt, og hvis der pludselig tændes lys, forsvinder "evnen".

Udforsk nattesynsevnen ved at gå en tur i en mørk skov eller at sætte sig i skoven på et underlag og observere, hvordan omgivelserne bliver synlige. Lederen tænder kort en lommelygte.

Hvad sker der med jeres syn, og hvor lang tid tager det, før I igen får jeres nattesyn?

Mens I sidder ude i den mørke skov, fortæller lederen en uhyggelig gyserhistorie.

Ændrer historien ved jeres tryghed? Husk på jeres "sikre sted" – kan det hjælpe jer?

Sild i tønde – gemmeleg i mørke: En af spejderne gemmer sig et sted i mørket, enten i det mørklagte spejderhus, eller på et afgrænset område i naturen. Det skal være et område med gemmesteder. Resten af gruppen forsøger, efter et passende tidsrum, at finde denne person. Finder man den gemte, sætter man sig i stilhed ved siden af denne, og legen er da først slut, når alle sidder der samlet.

Hvad gør det ved jer, når I ikke bare gemmer jer, men gemmer jer i mørket – pumper adrenalinen ekstra hårdt?

Afslutning

Følelserne evalueres undervejs.

Materialeliste

- Sorte affaldssække
- Gaffa-tape
- Gyserhistorie
- Liggeunderlag
- Lommelygte

Trin 2 - Uhyggelighedslaboratoriet

Introduktion

Formålet med dette trin er, at spejderne bliver bevidste om, at monstre og andre uhyggelige ting er noget, der skabes, og ikke findes. Gennem film, tegneserier og historier bliver mørket oftest fremstillet som noget farligt og ubehageligt, og af samme grund er mange mennesker bange for mørke. Derfor skal de eksperimentere med, hvad der gør en ellers neutral genstand uhyggelig.

Aktiviteter

Rammen for trinnet er et laboratorium. Spejderlokalet skal "pyntes", så man får fornemmelsen af, at her sker noget andet end sædvanligt, brug fx reagensglas, ting der ryger, ulækre ting i glas osv.

I skæret fra stearinlys udforsker spejderne deres grænser. Nedenfor er en række aktiviteter I kan vælge imellem.

Som start og slut på mødet skal spejderne på en kort tur i området omkring spejderhuset. De finder vej ved at følge en snor, og gennemfører turen på egen hånd. Som afslutning foregår dette med bind for øjnene.

Uhyggelighedslaboratoriet:

- Læs/fortæl en historie, der gradvist bliver mere og mere uhyggelig, og indled på denne måde til at spejderne og mødet i sig selv skal bevæge sig fra hygge til uhygge, og undersøge hvornår følelsen skifter.
    - *Blev mørket med de få stearinlys mere uhyggeligt, da historien skiftede karakter?*
- Film. Se en uhyggelig film (bare et klip) med fjollet lyd, uden lyd og til sidst med den rigtige lyd.
    - *Er der forskel på hvor uhyggeligt det er?*
- Find en gammel dukke eller Barbie. Snak med spejderne om dukken, som i sig selv ikke er uhyggelig – er den mere uhyggelig fordi, lyset er dæmpet? Hvordan kan den blive endnu mere uhyggelig? Lad spejderne selv ændre dukkens udseende, så den bliver uhyggelig.
- Kig på jeres eget spejlbillede, og mal så hinanden uhyggeligt i hovedet.
    - *Hvor lidt skal der til, før man se uhyggelig ud? Er mørke rander og sure miner måske nok?*
- Undersøg uvisheden ved at smage på noget med bind for øjnene.
    - *Er det mere ubehageligt fordi man intet kan se?*
- Undersøg uvisheden ved at røre ved noget med bind for øjnene.

    - *Er det uhyggeligt/klamt at berøre noget man ikke kan se?*
- Hvornår er lyde hyggelige/uhyggelige? Afspil nogle forskellige lyde for spejderne, og se hvad de synes om dem, og om de kan gætte, hvad det er.

Ideer til Uvishedsleg

Hygge	**Emne**	**Uhygge/stærk oplevelse**
WC Kaffemaskine Tastatur Bål TV (gode lyde) Blød musik Tandbørste Snak	*Lyde*	Vand der drypper Kviste der knækker Skrig Råb TV (onde lyde) Hård musik Dør der knirker Glas der smadrer
Blødt Hårdt (Nemt definerbart)	*Uvished – røre*	Slimet Behåret (Svært definerbart)
Sødt Honning Kanel Kaffebønner	*Uvished – smage*	Sennep Eddike

Afslutning

Når aktiviteterne er gennemført, skal spejderne nu ud på samme tur, alene og med bind for øjnene. Bagefter skal I sammen reflektere over forskellen på de to ture, først og sidst på mødet. Måske var der ingen forskel, måske var det nemmere at glemme den irrationelle frygt, måske var det mere uhyggeligt?

Materialeliste

- Materialer til et laboratorium (fx reagensglas, ting der bobler eller lignende)
- Stearinlys

Afhængigt af valg af aktiviteter:

- Uhyggelig historie, der bygger op
- Filmklip
- Lyde
- Dukke
- Maling
- Spejl
- Ansigtsmaling
- Ting til uvishedsleg.

Trin 3 - BØH! Gåtur i skoven

Introduktion

På dette trin skal pigerne mærke, at omgivelserne ændrer karakterer i mørke, og hvor stor indflydelse mørket har på, om en oplevelse er uhyggelig. De bliver bevidste om, hvorfor filmverdenen f.eks. bruger mørke som "våben".

OBS! *Selvom trinnet spiller på uhygge, skal det stadig være kontrolleret, så spejderen ikke bliver skræmt.*

Det er en fordel, hvis lederen har udvalgt en skov og fundet den rute, de skal gå, for at sikre at der mulighed for at udføre alle aktiviteterne.

Aktiviteter

Patruljen går sammen med deres leder ud i en skov i tusmørke. Lederen skal guide pigerne ind i en snak om, hvad der sker i dem, efterhånden som det bliver mørkere, og skoven bliver tættere og tættere.
(Kan det ikke lade sig gøre at gå i tusmørke, kan man gå en tur på en kirkegård, som i sig selv sætter en stemning af uhygge).

Stop et udvalgt sted og vis pigerne en destination, som er let at finde men langt nok væk til, at man ikke ser og hører hinanden. Lederen sender pigerne afsted en efter en til det nye punkt. Når I er samlet igen snakkes der om, hvordan det var at gå alene. Hvad gjorde pigerne, når frygten var ved at tage over? I fællesskab laver I en liste over tips til, hvordan man kan komme ud af frygten igen – hjælper det f.eks. at kigge op på stjernerne?

Det er vigtigt, at pigerne forstår, at man ikke behøver at være enige i alle punkter. Det er vigtigt, at lederen skaber et rum, hvor der er respekt for hinandens forskellighed. Lederen noterer og hænger så listen op, når I er hjemme i hytten igen.

Snak også om, at frygt ændrer sig med alderen/over tid. Dermed kan der også være brug for nye metoder til at komme igennem frygten på et senere tidspunkt i livet. Med listen kan pigerne inspirere hinanden.

Sammen går I videre og nyder stilheden. Lederen får pludselig øje på noget, som ligner en mand (eller andet). Sæt skub i pigernes fantasi, så de opildner hinanden (men stop det, inden det går for vidt). Find et sted I kan sidde (måske omkring et bål eller en flagermuslygte) og nyd sammen en kop varm kakao, eller hvad I har med hjemmefra. Lederen åbner en snak om, hvordan uhyggelige film fungerer med effekter som mørke, uhyggelige lyde etc. Hvorfor vil man gerne skræmme sit publikum i f.eks. en familiejulekalender? Hvilke metoder kan pigerne huske at have set? Hvad gjorde det ved dem? Kan de huske at have set

noget, som påvirkede dem også efter, at filmen var slut? Drag sammenligninger mellem de forskellige oplevelser i skoven og filmverden.

På vej ud af skoven skaber lederen en rar stemning med sjove historier. Derved kan pigerne mærke, i hvor høj grad det er en stemning og ikke selve omgivelserne, der er skræmmende.

Afslutning

Hvordan påvirkede mørket jer, var I bange?

Materialeliste

- En skov som er egnet til de fire faser
- Bål/flagermuslygte
- Te/kakao
- Kopper

Trin 4 - Suget ind i en gyserhistorie

Introduktion

Mon ikke alle spejderne har hørt en gyserhistorie før? Men denne gang bliver de en del af historien, og får den at føle på egen krop.

Aktiviteter

Hovedaktiviteten er et løb med en specifik gyserhistorie som fortælleramme.

For at sætte en god ramme og skabe den rette stemning påbegyndes trinnet i et mørkt lokale kun oplyst af stearinlys. Lederen fortæller en lille gyserhistorie og udleverer så første del af en skreven historie til spejderne.
Spejderne læser selv historien og finder ud til første post. Efter hver post får de igen udleveret et stykke af historien, samt placering af næste post.

Forløbet
Posterne skal være markerede med enten knæklys eller reflekser, så spejderne kan se posterne i lyset fra deres lommelygte. Ruten er markeret med grønt slim (hjemmelavet, nedbrydeligt).

TIP! *Alle tekster, der skal i kontakt med noget fugtigt skal enten lamineres eller pakkes ind i husholdningsfilm*

Post	Beskrivelse	Materialer
intro	Det er en mørk og stormfuld aften... Anne Sofie er på vej hjem fra spejder. Hun går selv hjem, da hendes mor har natarbejde, og hendes far og lillebror er til fodbold i aften. Hun er helt træt i kroppen, for til spejder er de ved at tage et mærke, hvor de skal gå meget. Det gør hende træt, kan hun mærke. Hun prøver at lave nogle af de sjove gangarter, de har lært til spejder, men hun har ikke rigtig så meget energi tilbage. Hun går rundt i sine egne tanker og kigger mest ned på stien, hvor hun går. Pludselig bliver hendes blik fanget af noget, der ligner grønt slim… Der bliver mere og mere af det, og nu kan hun se, at der op af et kloakdæksel vælter grønt slim.	
1	Pigerne skal nu føle sig til 9 tilfældige ting, der er nede i slimet. Den 10. ting	Spand med grønt slim 9 ting

	skal være næste del af historien (i pose)	Næste del af historien
	Anne Sofie kan ikke forstå, hvad det grønne slim er, og hvorfor det er der. Hun finder sin lommelygte frem. Hun går hen imod kloakken og lyser ned. Slimet bobler og syder. Det lugter fælt, Anne Sofie tager sit ærme op for næsen. Det er næsten ikke til at trække vejret i den her lugt, tænker hun. Ad, hvor er det egentlig ret uhyggeligt og klamt med alt det slim. Hvor kan det mon komme fra? Anne Sofie lyser rundt på træerne, mens hun løber hen ad stien. Hun stopper pludseligt op. Hun kan se, at der hænger noget ned fra træerne.	
2	Pigerne skal finde næste del af historien inde i en rå medister. **TIP!** *Undgå at sige noget, men lad spejderne selv finde ud af at rode inde i medisteren*	Rå medister med historie i den ene ende
	Jo mere hun står og lyser på og rører ved tarmene, jo mere begynder hun at frygte, at tarmene kommer fra et menneske! Fra tarmene hænger der også noget grønt slim og drypper ned på jorden. Nede på jorden er der et slimspor, der fører ind i skoven. Anne Sofie begynder at gå ind mellem træerne. Der er helt mørkt derinde. Mellem træerne kan hun skimte gadelygterne, men det eneste, som lyser i skoven, er hendes lommelygte. Hun følger det grønne slim og ser, at der ligger et stykke papir på jorden. Hun tror først, det er skrald, men hun samler det alligevel op. På papiret er der en morse kode. .-./---./.-.//..../.-.-/-./-.././.-./- ././/..//-/.-./.-.-/./-//..-./---/.-.//.-/- //..-./.--.-//-./.-.-/.../-/.//-.././.-..//.- /..-.//..../../.../-/---/.-./.././-./-.--.-// (Oversættelse: Rør hænderne i træet for at få næste del af historien)	Til lederne: Her skal pigerne kunne finde det sammenkrøllede papir med morsekoden på vejen i løbet af slimsporet på vej til post 3.
3	Pigerne skal røre hænderne, der er hængt op i et træ. Hænderne er lavet af plastikhandsker, der er "pyntet"	Plastiskhandsker med ketchup Snor til at hænge op

	med ketchup, som blodstænk. I en af plastikhænderne er næste del af historien.	Næste del af historien
	Anne Sofie går længere ind i skoven. Inde bag en busk kan hun se et menneske ligge. Hun løber derhen med det samme. Mennesket er helt smurt ind i blod og har et stort hul i hovedet. Anne Sofie ved, at hun må handle hurtigt. Hun tager sit spejdertørklæde og tørrer det værste skidt væk. Hun kan se helt ind til hjernen. Der sidder noget grønt slim inde i hjernen. Hvor kommer det slim fra? Er mennesket allerede dødt? Og hvem har lavet det store hul i personens hjerne? Anne Sofie kan se, at der stikker noget ud fra hjernen, og hun tænker, at det må være næste spor. Hun finder sin spejderdolk frem, og prøver at skære lige så stille i hjernen, så hun kan få fat i det.	
4	Pigerne skal operere næste del af historien ud af et halvkogt blomkål. Det må gerne være meget slimet, så det ligner en hjerne.	Til lederne: I skal have forberedt denne post ved at have et halvkogt blomkålshoved, hvori I skal have puttet den næste del af historien ind i. I må gerne slime blomkålshovedet til, så det føles ulækkert at røre ved.
	Anne Sofie tørrer slimet væk. Og mennesket vågner med det samme. Mennesket virker meget forvirret. Anne Sofie begynder langsomt at tale til ham. ”Hej, jeg hedder Anne Sofie og har fundet dig. Du har et kæmpe hul i hovedet og har været ude for en ulykke. Jeg har lige fundet dig. Kan du huske hvad der er sket dig?”. ”Øhh, jeg ved ikke, jeg tror ikke, jeg er helt med, hvad laver jeg her? ”, svarer han. ”Bare rolig, du skal ikke være bange, jeg ved ikke, hvad du laver her, jeg fandt en masse grønt slim her i skoven, og det førte til dig” siger Anne Sofie roligt. ”Jo, nu kan jeg	

	huske noget. Jeg kom cyklende, da et kæmpe slim-monster kom og fangede mig. Det slæbte mig ind i skoven og bankede mig. Hvor er jeg glad for, at du fandt mig! ” ”Det var så lidt, men jeg tror, vi er nødt til at finde monstret. Vi må slå det ihjel, så det ikke skader andre”. Anne Sofie hjælper manden op og stå. Sammen går de længere og længere ind i skoven. Pludselig får de øje på monstret. Det står med ryggen til dem og brøler op mod himlen. Manden fortæller Anne Sofie, at når man vil slå et monster ihjel, skal man ramme det lige i nakken.	
5	Pigerne skal skyde dartpile efter vandballoner fyldt med grønt slim. Får de slået monstret ihjel? Hæng dem evt. op på en stor tegning af et monster	

Afslutning

Var det uhyggeligt selv at være en del af historien?

Materialeliste

- Delene af historien
- Morsekode krøllet sammen
- Spand med grønt slim og slim i øvrigt (laves ud af 1 del kartoffelmel og 1 del vand, som koges. Gerne med grøn frugtfarve)
- 9 ting
- En ukogt medister med del 3 af historien i
- Plastik handsker
- Ketchup
- Halvkogt blomkål
- Tegning af et monster
- Vandballoner
- Dartpile

Udfordring - NATLØB

Introduktion

Udfordringen er et natløb, måske det første rigtige natløb, som spejderne har været på. Mærket i sig selv omhandler det at kunne acceptere frygt og skal samtidig give spejderne nogle redskaber til at overvinde den. Derfor må dette løb gerne være i den uhyggelig ende af skalaen.

Aktiviteter

Overnatningstur: Overnatningen kan foregå i en hytte – eller i en mørk skov.

I skal få (eftermid)dagen til at gå med at se omgivelserne og evt. gå nogle ture i området.

TIP! *Når mørket begynder at sænke sig, skal I sammen gøre pigerne opmærksomme på de forskellige faser i mørket. I kan evt. holde status hvert kvarter og se hvad der sker med naturen omkring jer, jo mørkere det bliver. Hvad sker der med skyggerne? hvor langt og detaljeret kan I se? hvad sker der med dyrelivet? hvad sker der med fuglestemmerne – hvilke kunne I høre før, og hvilke kan I høre i mørket? I kan eventuelt tage bøger med om naturen og skov i særdeleshed om hvilket liv, der vågner i mørket. I kan eventuelt også lave lygter af forskellig slags, som I kan bruge til at lyse op ude i den skov, I befinder jer i.*

Om aftenen skal I sidde rundt omkring bålet og skiftevis fortælle gyserhistorier – det kan både være nogle lidt mere seriøse samtidig med, at det kan være nogle mere fjollede gyserhistorier.

Natløb: Når pigerne er faldet i søvn, skal de vækkes og på natløb. Nedenfor er et eksempel på et natløb men andre natløb kan også bruges, afhængigt af sted og pigernes erfaring med natløb.

Post	Beskrivelse
Intro	En leder vækker pigerne. Hun kan fortælle, at der er kommet grønt slim ud af vandhanen og op af vasken. Lederen må meget gerne have grønt slim på sig for at gøre historien mere virkelighedstro. Pigerne skal nu ud og bekæmpe de monstre, som forsøger at gøre os alle til monstre. Hvis man får slimet på sig, bliver man til et monster.
1	Pigerne skal vaske slimet af lederen, så hun ikke når at blive til et monster. Derefter sender lederen dem ud for at bekæmpe de monstre, som findes i skoven. Hun er nemlig bange for, at de vil forsøge at gøre alle mennesker til monstre. En klokke slår et slag. Lederen fortæller, at hver gang klokken slår et slag, bliver et monster levende. Pigerne møder på hver post et monster. Det er deres opgave at klare den udfordring,

	monstret har til dem. Klarer de opgaven, vil monstret gerne gøre, som de siger. For at få monstrene til at stoppe med at hærge verden, skal man samle dem på et sted, stille dem i en cirkel og fjerne al slimet.
2	Vinde over monstret i et eller andet spil.
3	En pige fra holdet står på en mælkekasse, det samme gør monstret. Det gælder nu for pigen om at skubbe monstret ned fra kassen, med en pind, hvor på der sat en pude for enden. Bliver pigen selv skubbet ned, har hun tabt.
4	Lav en tøjkæde på over 5 meter og fang et monster med det
5	Drik en hemmelig monstereliksir. Evt. bestående af: grøn sodavand, en presset lime, fire skiver agurk, fem grønne vindruer og to isterninger lavet af grønt saftevand. Når pigerne har drukket det, skal de gætte, hvad der er i, min. 3 ingredienser.

Rundt mellem posterne kan pigerne blive taget til fange af monstre. Sker dette, må holdet have pigen tilbage på "skadestuen", hvor en leder sidder klar med førstehjælp mod monsterangreb. Monstrene gemmer sig alle steder og er til for at forskrække pigerne, så de må gerne springe frem fra deres skjul og brøle, så pigerne får et chok.

Prøv at finde folk til løbet, som pigerne ikke kender godt på forhånd. Gode udklædninger og sminke gør meget. Tydelig markering af rute, så det er umuligt at fare vild. Begræns evt. lommelygter, det gør det mere uhyggeligt - ingen mobiler tilladt. Lad dem ved løbets slutning få lov til at se, hvem der gemmer sig bag forklædningerne.

Afslutning

Var det uhyggeligt selv at være en del af historien?

Materialeliste

- To ledere (en til optakt, en til skadestue)
- Fem postmonstre + X antal skræmmemonstre
- Kryds og bolle spil (eller et andet spil)
- To mælkekasser (eller anden forhøjning)
- To pinde med puder for enden
- Et målebånd
- Ingredienser til den hemmelige monstereliksir
- Grønt slim i rigelige mængder (laves af 1 del kartoffelmel og 1 del vand, som koges. Gerne med grøn frugtfarve)