

Spirer: I vores omverden

Formål

Spirerne erfarer, hvilke funktioner et lokalsamfund rummer, og de bliver opmærksomme på de funktioner, der findes i deres egen by eller bydel, og hvor de findes.

Spirerne opdager og oplever, at der er forskel på, hvordan man taler og spiser – i Danmark og i verden.

Forudsætninger for spirerne

Spirerne skal kunne gå en tur - ellers ingen krav.

Forudsætninger for lederne

Der kræves ingen særlige færdigheder af lederne, men både trin og event kræver lidt forberedelse og indsamling af materialer. Her er en kort oversigt over forberedelserne:

Trin 1:

- Tilrettelægge spillet, så det passer til gruppens spirer
- Markere en spilleplade udendørs
- Printe spillefelter og holdkort
- Finde materialer til de spillefelter, der bruges i spillet

Trin 2:

- Have en PC eller andet, der kan afspille lydclip fra en hjemmeside og internetadgang
- Printe billeder til spil
- Købe ind til pindemadder

Event:

- Skrive invitation til eventen
- Tilrettelægge fotoløbet, så det passer til gruppens spirer
- Tage fotos af alle poster i byen/bydelen
- Finde materialer til de poster, der bruges på løbet

Om trinene

Forløbet består af to trin og et event.

Trin 1

Spillet om min by.

Trin 2

Dialekter og mad.

Event

Fotoløb i egen by.

X'et

Eventen kan X'es – det kan fx være ved, at fotoløbet omfatter både de obligatoriske og alle valgfrie poster, eller ved at lave forskellige egnsretter til aftensmad efter fotoløbet.

Trin 1 - Spillet om min by

Introduktion

Trin 1 er et spiremøde om spirernes eget lokalsamfund. Hovedaktiviteten er et spil, hvor spirerne bliver opmærksomme på forskellige funktioner og steder i deres egen by eller bydel. Nogle dele af spillet er faste, mens andre dele er fleksible, så spirelederen selv beslutter, hvad der skal indgå i spillet.

Der bliver også plads til en snak om, hvilke funktioner man skal til en anden by eller bydel for at finde.

Aktiviteter

Mødestart: Begynd mødet, som I plejer at begynde et spiremøde.

Tag derefter en kort snak om, hvad der skal til for, at en by eller bydel fungerer. Hvilke funktioner og steder er helt nødvendige for vores hverdag, så de skal være tæt på os?

Derefter en introduktion til spillet – om jeres spilleregler, opdeling i hold osv.

Spil: Spillet foregår udendørs, hvor spillepladen og spillefelterne markeres ved hjælp af kridt, tov, spande eller andet, som det nu passer, hvor man er. På spillepladen markeres følgende obligatoriske felter: Busstop, spejderhus/mødested, boliger, kirke og købmænd. Valgfrie felter er fx skole, apotek, legeplads, bibliotek, rådhus, sportshal, teater, park, bank og læge - se flere i listen nedenfor.

Spirerne opdeles i små hold, der måske har en spireleder med sig rundt i spillet.

Hvert hold får et holdkort og en blyant.

Holdene bevæger sig rundt i spillet ved hjælp af terningkast eller ved lodtrækning eller på den måde, som spirelederen vurderer, passer bedst til hendes spirer.

Bemærk, at man først skal besøge alle de obligatoriske spillefelter, før man kan tage fat på de valgfrie. Hvis man lander på et valgfrit spillefelt, før man har besøgt alle obligatoriske spillefelter, må man springe det over og håbe på at lande på det senere.

Hvert spillefelt er en funktion eller et sted i byen/bydelen.

Der er fem obligatoriske spillefelter, som alle skal besøge.

Derudover er der en række valgfrie spillefelter. De er valgfrie på to måder:

- Spirelederen bestemmer, hvilke af dem der skal være med i spillet. Det kan fx afhænge af, om funktionen eller stedet findes i

byen/bydelen. Det kan afhænge af, om man har materialer og lignende. Det kan også afhænge af, hvor lang tid man har til rådighed.

- Spillet eller holdet bestemmer hvilke af de valgfrie spillefelter, man besøger – når man har besøgt alle obligatoriske spillefelter.

På hvert spillefelt er der en lille aktivitet, der knytter sig til funktionen eller stedet. Enten kender holdets leder aktiviteten på forhånd, eller også står der en spireleder på spillefeltet og sætter aktiviteten i gang.

Når aktiviteten er afsluttet, taler holdet om funktionen og stedet og finder ud af, om den findes i spirernes egen by eller bydel, eller om man skal til en anden by eller bydel. Det markeres på holdkortet. På den måde kan holdet også se, hvilke spillefelter der allerede er besøgt.

Spillefelter:

Funktion/sted	Aktivitet	Materialer
<i>Obligatoriske spillefelter</i>		
Busstop	Finde ud af, hvornår den næste bus går.	Foto af køreplanen, der hænger på det nærmeste busstoppested
Boliger	Hver spire fortæller, hvor hun selv bor – sin egen adresse.	
Spejderhus/mødested	Binde spejdertørklædet	Tørklæder
Kirke	Syngte første vers af "Han har den hele vide verden"	Sangbog, nr. 159
Købmand	Føleleg: Under et klæde ligger forskellige købmandsvarer – stik hænderne ind, føl på varerne uden at kigge – og gæt hvilke varer det er.	Klæde Varer, fx <ul style="list-style-type: none"> • citron • mælkekarton • tændstikæske • håndsæbe • gulerod • bolle
<i>Valgfrie spillefelter</i>		
Skole	Lave et regnestykke.	Ark med et regnestykke, der passer til spirerne
Apotek	Spise en pille.	Små hvide pastiller, fx tic-tac
Legeplads	Hinke i hinkerude.	Hinkerude, hinkesten
Bibliotek	Hver spire vælger sin favoritbog.	10 lånte billedbøger
Rådhus/borgerservice	Måle højde til nyt pas.	Målebånd

Sportshal	Sjippe.	Et antal sjippetov
Teater	Mime en kort scene, fx om to spirer, der henter vand i en gryde og taber det ud over deres spejderleder.	
Park	Kram et træ.	Træer!
Bank	Hvilke lande kommer sedlerne/mønterne fra?	Ark med foto af pengesedler fra forskellige lande Eller lederne har selv rigtige sedler og mønter
Svømmehal	Lege-svømme en bane.	Markeret svømmebane med kridt eller tov
Læge	Syng Hoved-skulder-knæ-og-tå-sange.	
Biograf	Gæt en filmsang – lederen nynner en kendt sang fra en aktuel børnefilm.	
Posthus	Gæt pakkens vægt.	En pakke med adresse på (pak hvad som helst ind!) – husk at kende vægten
Genbrugsstation	Sortere affald.	En dyngge affald, der sorteres – fx papir, plast, glas, grene, metal
Café	Drik et glas vand.	Glas og vand

Afslutning

Spirerne samles og taler om det, de har oplevet i spillet.

Snak også om, hvilke funktioner I har i nærheden, og hvilke I skal til en anden by eller bydel for at finde.

Syng "Han har den hele vide verden", sangbogen nr. 159, og tal om, at verden både er den "hele vide verden" på hele jorden og den nære verden lige her, hvor vi bor.

Slut spiremødet med at fortælle om det, der skal ske næste gang.

Materialiste

- Holdkort til hvert hold (rediger selv, så holdkortet har de spillefelter, I bruger i spillet)
- Blyant til hvert hold
- Materialer til de enkelte spillefelter
- Sangbog

Trin 2 - Dialekter og mad

Introduktion

Trin 2 er et spiremøde om sprog og mad. Der er tre aktiviteter: At tale om og lytte til dialekter, en løbeleg om madretter fra hele verden, og til sidst skal der smøres smørrebrød og serveres pindemadder.

Aktiviteter

Mødestart: Begynd mødet, som I plejer at begynde et spiremøde.

Giv derefter en kort introduktion til dagens program.

Tag fx udgangspunkt i:

- Dialekter:
 - Selvom Danmark er et lille land, har vi forskellige dialekter. Vi taler alle sammen dansk, men det lyder forskelligt og det kaldes dialekter. Sproget lyder på én måde på Sjælland og på en anden måde i Nordjylland.
- Mad:
 - Det er det samme med mad. Der er nogle retter der stammer fra et bestemt sted i Danmark eller verden. Danmark er fx kendt for smørrebrød.

Dialekter: Forklar spirerne, hvad en dialekt er, og hvilken dialekt I har der, hvor I bor. Brug lidt tid på at snakke med dem om, om de kender nogen eller har oplevet andre snakke en anden dialekt end dem selv. Det kan fx være de har nogle familiemedlemmer, der bor et andet sted i Danmark, eller de har været på ferie et sted, der har en anden dialekt.

Når I er færdige med at snakke, skal I lytte til nogle af de forskellige dialekter, der er i Danmark. Lederen skal afspille dialekterne for spirerne. I kan gøre det til en lille leg og se, om nogle af spirerne kan gætte, hvor dialekten er fra. I kan snakke om, hvor dialekterne er fra, og hvorfor de måske lyder, som de gør. I kan finde dialekter på Københavns Universitets hjemmeside.

I kan også tale om, at der er ord, som kun bruges i en bestemt del af landet, eller som måske betyder noget helt andet på Fyn end i resten af landet.

Eksempler:

Nordjysk: Kavt – besværligt, lidt ligesom træls

Sønderjysk: Bom – bolsjer eller slik

Fynsk: Leifig - Godt, rart eller fint eller mølle - numse

Bornholmsk: Skrek - skammel

Du kender sikker andre eksempler eller kan finde dem på nettet.



Mad: Nu skal spirerne have en forståelse af, hvor forskellige madretter kommer fra.

Det er sjældent, børn møder danske egnsretter, så her går vi over i retter, som er specielle for forskellige lande, men som er retter, der spises i hele verden. Tal evt. med spirerne om, at man i gamle dage ikke spiste mad fra hele verden, og at dengang var der mere forskel på de retter, som man spiste i forskellige dele af landet – egnsretter.

Løbeleg om retterne: Lederne skal på forhånd have printet og klippet billederne af en række madretter og tilsvarende noget karakteristisk fra det samme land: Fx tacos/burrito og sombreros, stegt flæsk og den lille havfrue.

På et forudbestemt udendørs areal deles madretterne ud i den ene ende og landenes karakteristika i den anden ende af arealet.

1. Spirerne skal nu samles med lederen i den ene side af banen. Spirerne skal være sammen 2 og 2 og løber på skift med de andre spirer.
2. 2 spirer starter med at løbe ned til enden med madretter og tager en ret
3. Nu skal de løbe ned i den anden ende og finde det karakteristika, der passer sammen med madretten.
4. De løber tilbage til lederen, der ser om de passer sammen. Passer kortene ikke sammen, må spirerne tilbage og se, om de kan finde det rigtige karakteristika, de må gerne spørge en ven om hjælp.
5. Legen er færdig, når alle kort er væk.

En dansk specialitet – smørrebrød: Så er det blevet tid til at få lidt at spise – klassisk dansk smørrebrød. Tal med spirerne om, at det er en dansk specialitet.

Spirerne skal nu smøre hver en klassisk smørrebrødsmed med de ingredienser, som lederne har købt ind. Det er vigtigt, at spirerne selv får lov at lave den mad, de allerbedst kan lide.

Når hver spire har lavet en mad, skal den skæres i små bidder, så de kan laves til pindemadder.

Og så deler man pindemadderne og smager på lidt af hvert.

I kan også vælge at lave en egnsret fra fx denne bog:
Danske egnsretter – Snysk, Kjylar og Mikmuskage af Stig Lou Mortensen
Bogen kan lånes på biblioteket, husk dog at være i god tid.

TIP! Vil I lave en større og mere tidskrævende egnsret, kan I med fordel gøre det i en weekend eller til jeres eventdag.

Afslutning

Som afslutning kan I snakke videre om retter, dialekter, og hvad spiserne synes om mødet, mens I spiser jeres pindemadder.

I kan måske finde en sang, et ordsprog, rim eller remse på jeres egen dialekt til at slutte mødet af med, så spiserne bliver opmærksomme på noget, der er særligt for deres egen del af Danmark.

Materialeliste

- PC og internetadgang til afspilning af dialekter (læs på forhånd lidt om dialekter og jeres egen dialekt)
- Billeder til løbeleg
- Ingredienser til smørrebrød
- Tandstikker til pindemadder

Event - Fotoløb i egen by eller bydel

Introduktion

Spirelederne tilrettelægger eventen, så den passer til deres spirer, til byen og til den tid, der er til rådighed. Hovedaktiviteten i eventen er et fotoløb i spirenes egen by eller bydel.

Hvis man har god tid og synes, det passer, kan en del af løbet være i en anden by eller bydel, som man tager bussen eller toget til. Det er op til spirelederen.

Ligesom med Trin 1 – spillet om din by er der fem obligatoriske poster og en række valgfrie poster. Det er op til spirelederen at beslutte, hvilke af de valgfrie poster der skal være med i løbet. Her kommer de bare som forslag.

Rækkefølge og varighed afhænger af afstande, tid og spirenes formåen. Spejderhuset er den sidste post, hvor eventen slutter.

Hver post fotograferes før eventen, og billedet fortæller spirerne, hvor de skal hen. De hjælpes naturligvis efter behov, men lad dem selv bakse lidt med det, før de får hjælp.

Aktiviteter


På hver post er der en aktivitet eller opgave. Nogle aktiviteter og opgaver er foreslået her og kan bruges, som det passer. Spirelederen kan også forberede andre aktiviteter og opgaver, der passer bedre til stedet eller til gruppens spirer.

Det kan også være nødvendigt at ændre på aktivitet eller opgave, hvis der er brug for en hurtig post, eller hvis funktionen eller stedet er lukket. Så kan opgaven være at gå på opdagelse på stedet. Man kan også på forhånd have taget billeder af detaljer på stedet, og så er opgaven at finde detaljerne (fx et dørhåndtag, et kloakdæksel, et husnummer).

Funktion	Aktivitet eller opgave	Materialer
<i>Obligatoriske poster</i>		
Busstop	Studer busskilt/køreplan og tal om, hvad de forskellige ting betyder Giv spirerne mulighed for at dele oplevelser, de har haft med at køre i bus.	
Boliger Tip: vælg en vej eller gade med nogle lidt specielle bygninger,	Forslag: Hvor mange huse er der på vejen? Hvem bor i nr. 17?	

så man nemt kan kende dem på fotoet	... og lignende.	
Spejderhus/mødested	Her slutter løbet..	
Kirke	Forslag: Besøge kirken og tale om alt det, der foregår i den (dåb, konfirmation, bryllup, begravelse, gudstjeneste, koncert...) Gå på opdagelse på kirkegården og tale om det, man ser.	
Købmand	Købe ind til frokost og spise den sammen.	Penge at købe for Grej til frokost
<i>Valgfrie spillefelter</i>		
Skole	Lege i skolegården.	Bold eller andet legegøj
Apotek	Smøre solcreme på og tale om det...	Solcreme
Legeplads	Lege lidt.	
Bibliotek	Læse et par billedbøger sammen.	Spirelederens lånerkort, hvis det er i selvbetjent åbningstid
Rådhus/borgerservice	Tegne kommunens byvåben/logo og tale om, hvad det betyder.	Print af logo/byvåben Papir Tegneting
Sportshal	Improvise en aktivitet, som sætter pulsen op... fx løbe op ad trapper, stafet, hoppelege, banke-bøf, tag-fat.	
Teater	Øve en simpel sketch (tilpasset den lokale gruppes traditioner) Sketchen kan vises for forældrene, når de henter spirerne senere på dagen.	Evt. grej til sketchen
Park	Aktivitet, der får spirerne til at røre ved jord, dyr og planter – afhænger af årstid og lokale forhold. Fx:	Afhængig af aktiviteten

	<ul style="list-style-type: none"> • tegn på papir med blade, jord og blomster • find tre forskellige blade og tre levende dyr • find det tykkeste træ og det tyndeste • sæt fodspor og håndaftryk i noget bar jord 	
Bank	Find ud af, hvornår banken er åben.	
Svømmehal	Spille med en badebold – hvor mange gange kan man holde den i spil uden, at den rører jorden?	Badebold
Læge	Førstehjælpsaktivitet – afhængig af spirenes forudsætninger; fx: <ul style="list-style-type: none"> • rens et sår og sætte plaster på • tale om 112 • trække en splint ud af en cocktailpølse med pincet 	Grej til førstehjælp
Biograf	Hvilke film går lige nu? Tale om, hvilke film spirerne har set i biografen.	
Posthus	Fragte en skrøbelig pakke: I en stor tændstikæske lægges et lille bæger vand uden låg. Nu skal tændstikæsken gå fra hånd til hånd og flyttes et stykke. Gik det uden at spilde?	Stor tændstikæske Lille bæger Lidt vand
Genbrugsstation	Sortere affald.	Aftal med en spiremor/far, at de kommer forbi med et læs blandet affald, der skal sorteres



Café	Gå ind og drik en sodavand	Penge til sodavand
------	----------------------------	--------------------

Afslutning

Som afslutning på eventen samles spirerne og taler om det, de har oplevet i hele forløbet.

Spirerne taler om, hvilke funktioner et lokalsamfund rummer, og om, hvilke der findes i deres egen by eller bydel, og hvor de findes.

Spirerne taler igen om, at der er forskel på, hvordan man taler og spiser – i Danmark og i verden.

Syng "Han har den hele vide verden", sangbogen nr. 159, og tal igen om, at verden både er den "hele vide verden" på hele jorden og den nære verden lige her, hvor vi bor.

Materialiste

- Fotos af alle poster
- Materialer til de enkelte poster