



Spejder: Mørkemestre

Formål

Dette mærke tager fat i en stolt spejdertradition, nemlig at bruge mørket og natten til andet end søvn. Det er vigtigt, at spejderne finder ud af, at mørke ikke er uhyggeligt, men nærmere en interessant størrelse. Tanken er at udforske mørket som noget ukendt.

Forudsætninger for spejderne

Selvom dette mærke ikke spiller på uhygge, er det nødvendigt, at de har en vis portion is i maven for at kunne gennemføre med succes.

Forudsætninger for lederne

Lederne skal skabe trygge rammer for spejderne, men også være i stand til at udfordre dem og kunne vurdere, hvordan de trives, så man kan ændre en situation, inden den udvikler sig (frygt for mørke og uvished).

Om trinene

OBS! Mærket tages i vinterhalvåret.

Trin 1

Mørke og orientering.

Trin 2

Nattesyn på prøve.

Trin 3

Hyggeløb i mørke.

Trin 4

Det sansefulde mørke.

Udfordring

Middag i mørket.



Trin 1 - Mørke og orientering

Introduktion

Tanken med det første trin er at introducere spejderne til at opholde sig i mørket. De finder ud af, hvad det betyder for dem ikke at kunne orientere sig så nemt som i lyset.

Aktiviteter

Blindgang i skoven: Alle deltagere står på linje med hænderne på hinandens skuldre. Alle har bind for øjnene undtagen den forreste. Nu skal denne lede de andre rundt i terrænet.

Tilføjelse til Blindgang i skoven: Denne leg kan I gøre sværere ved at sætte tempoet op og løbe rundt i stedet for kun at gå. Det bliver væsentligt hårdere, men også meget sjovere.

Ind i mørket: Patruljen går samlet ud i skoven, og finder et godt sted, hvor der er plads til, at alle kan sidde. Alle binder tørklædet for øjnene og forbereder sig på, at resten af mødet afholdes således. Der kan dog være behov for pauser, det er hårdt at have bind for øjnene længe, men hold pauserne sammen.

Alle holder sig i ro og observerer skovens lyde og mangel på samme.

Tæl i fællesskab: Spejderne bliver siddende i nærheden af hinanden, men uden at kunne røre ved hinanden. De skal nu på skift sige et tal i kronologisk rækkefølge. Ingen ved, hvem der siger det næste, så det handler om at fornemme hinanden og give plads til alle. Hvis to eller flere siger tallet i munden på hinanden, starter talrækken forfra. Se hvor langt I kan nå uden at bryde rækken.

Orientering: Fortæl spejderne, at de nu skal på en tur rundt i skoven og spørg, hvordan de har tænkt sig at finde vej.

- Gå efter andre lyde
- Gå efter egne lyde, en går forrest og siger lyde, som de andre skal følge
- Hold fast i hinanden, den forreste leder vej uden at tale. Spejderne skifter undervejs, så forreste pige bliver sendt tilbage ved at føle sig vej langs kæden.



Afslutning

Er I trykke ved at være i mørket?

Materialeliste

- Ingen udover eget tørklæde



Trin 2 - Nattesyn på prøve

Introduktion

Trinnet har til formål at træne spejdernes nattesyn og lade dem udforske, hvor meget de kan se i mørket.

OBS! *Trinnet skal afholdes langt væk fra byens larm og lys på et uforstyrret sted efter mørkets frembrud.*

Aktiviteter

Nattesyn: Hvor langt kan du se?

Ting eller personer placeres i flere afstande, og spejderne overvejer, hvor meget de kan se, og hvor langt noget skal væk, før det går i ét med mørket.

Sild i tønde (gemmeleg i mørke): En pige gemmer sig i mørket, resten af gruppen tæller sammen og begiver sig så afsted ud i mørket for at finde hende. Hvis man finder den, der gemmer sig, sætter man sig lydløst og venter. Når alle har fundet den voksende gruppe, er legen ovre. Kan gentages.

TIP! *Udfordr hinanden og leg på et stort område med mange gemmesteder, så bliver det også vildere at bevæge sig alene ud i mørket for at finde de andre.*

Binde knob: Spejderne binder knob i mørket. De kan altså ikke se, hvordan rebene forholder sig i forhold til hinanden, men må føle sig frem/bruge deres nattesyn.

Farveblind: Lederen præsenterer nogle forskellige farver karton eller papir, og spejderne gætter på farven.

Skriv en hilsen: Spejderne prøver at skrive i mørke

Læs og afkod en besked: Spejderne får en kode, de skal knække og skrive ned uden nogen form for lys.

Afslutning

Når I er tilbage i spejderhuset (lyset) så kik på det I har lavet. Hvordan ser spejdernes skrift ud, nå den er skrevet i blinde? Er den anderledes end ellers?

Materialeliste

- Kode
- Forskellige farver karton
- Knobreb
- Papir og blyanter





Trin 3 - Hyggeløb i mørke

Introduktion

På dette trin undersøges mørket som isoleret faktor, og dermed også spørgsmålet, om utrygheden skabes af mørket, eller af de ting man forestiller sig, der kan ske i mørket? Derfor er det altafgørende, at trinnet ikke indeholder andre "skrækelementer" end mørket.

Aktiviteter

Hovedaktiviteten på dette trin er et hyggeløb på mørklagte udendørsarealer. Alle poster markeres med knæklys, flagermuslygter eller lignende. Så spejderne kan finde dem i mørket. Ingen lommelygter tilladt.

Post	Beskrivelse	Materialer
-		Knæklys eller flagermuslygter
1	Kims-mørke-leg: Der anvendes intet klæde kun lys/mørke til at sløre/afsløre genstandene. OBS! Vil automatisk sætte fokus på hvordan nattesynet ødelægges af lys.	10-30 genstande alt efter hvor mange de er om at gætte. Lommelygte til lederen Ur
2	Selvlysende perler: Lav en perleplade, hvor kun de selvlysende perler ses og spejderne må mærke sig frem til pladens tapper. OBS! Det er vigtigt, at lederen har sørget for at lyse på perlerne inden posten, så alt lys er slukket, når spejderne når frem.	Selvlysende perler Lommelygte Perleplader (Strygejern så lederen kan stryge senere)
3	I tændstikkernes skær: Hver spejder får uddelt tre tændstikker, og skal udelukkende i lyset fra dem kunne finde ti ting i et afmærket område i naturen.	Tændstikker Buldermørkt, afgrænset sted Ti ting
4	Morse med lys: Spejderne deles i to grupper. Begge hold får uddelt nogle sedler med ord og deres morseskrift. Holdene skal på afstand skiftevis morse et ord til det andet vha. lys. De bytter, når modtagerholdet har nedskrevet og gættet ordet.	To lommelygter Sedler med ord



5	Skumfiduser (afslutning) Spejderne indsamler små kviste og anden småoptænding, laver et mini-bål på brandsikkert underlag. Over disse ristes en skumfidus som hyggelig afslutning på trinnet.	Skumfiduser + kiks Pinde Tændstikker Kviste og lign. (Evt. avis)
----------	---	--

Afslutning

Oplevede I mørket som noget uhyggeligt og "farligt"? Hvad vil I for fremtiden gøre, hvis I skal gennem en mørk skov, for at få den til at føles mindre uhyggelig?

Materialeliste

- Se postskema for info



Trin 4 - Det sansefulde mørke

Introduktion

Tanken med dette trin er at udfordre spejderne på deres sansning. Ændres deres opfattelse og følelse af omgivelserne, når synet tages helt fra dem?

Mennesket har 5 sanser, følesansen, høresansen, lugtesansen, smags-sansen og synssansen. Vi oplever verden igennem de indtryk, vi får gennem disse sanser, så det er vigtigt at gøre sig dem bevidst og se på, hvordan de hænger sammen og giver os samlede sanseindtryk. I skal derfor opleve forskellige ting uden brug af jeres fulde sanser for at få en fornemmelse for, hvor stor betydning sanserne har for det samlede helhedsindtryk, og hvordan nogle sanser bliver nødt til at kompensere for andre, hvis disse fratages én. Derfor skal de fleste aktiviteter på dette trin foregå i mørke.

Aktiviteter

Dufte i mørket: I skal alle have bind for øjnene, og I skal nu prøve at dufte, hvad det er for nogle dufte, der åbnes op for. Hver af jer skal fortælle på tur, hvad I kommer til at tænke på, når I dufter til en bestemt duft. Måske minder duften jer om noget, I oplevede engang, da I var små, eller måske minder den jer om nyfalden regn, eller måske minder det jer om en hestestald? Eller måske sætter duften gang i jeres fantasi, og I befinder jer måske lige pludselig i Kina eller Marokko eller andre steder?

Sansebane: Spejderne skal nu ud på en lille sansebane. Denne kan indeholde:

- Spejderne følger hele tiden et reb, som et sted på ruten kan gøres vådt.
- Et sted er der lagt cornflakes ud på gulvet/jorden
- Et sted hældes der havregryn ned over dem, eller der sprøjtes på dem med en vandpistol
- Et sted spilles der uhyggelig musik og der skrives
- Et sted hænger der noget loddent (vaskeklud/bamse) på snoren.
- Et sted kører snoren højt op/langt ned.

Alle patruljemedlemmer gennemfører banen på egen hånd og uden, at de andre kan høre, hvad der foregår.

Lyde i mørket: Lederen har fundet et antal lyde, som opføres/afspilles, og pigerne skal så gætte hvad, der laver denne lyd. Om de skal gøre det samlet eller individuelt eller som en konkurrence, vurderer lederen selv. Lydene i mørket kunne fx være:

- Båthorn
- Bladre i en sangbog

- Et knips/klap
- Lynlås der lynes
- Cornflakes der knuses i en hånd
- En indspillet toglyd eller bilstart
- Find selv på flere, men sørg for, at der både er lette og lidt sværere lyde.

Følekimsleg - uden at kunne se eller høre: Pigerne stilles op på en række ved siden af hinanden, og de må kun kigge lige ud. De får bind for øjnene og gøres døve med et sæt ørepropper samt høreværn. Derefter stilles nogle følespande op foran dem. I spandene ligger der hver for sig: Vingummier, der har ligget i vand hele dagen, Kogt spaghetti, Grød, Sand, Rå lever eller medister, ris (ukogte), En spand med hul i bunden, hvor et menneske har sin hånd op og tager fat i pigerne, når de stikker hånden derned. I følespandene kan der eventuelt begraves en mønt eller andet, som pigerne skal finde, så de ikke slipper så let, hvis de synes, det er ulækkert. Og lederen må afgøre, om de skal føle i en spand hver eller alle spande, og om de skal gætte, hvad det var. Slå eventuelt to patruljer sammen, så de kan lave tingene på skift, så er der nemlig flere ledere til at klargøre aktiviteterne.

Afslutning

Hvordan var det at lave disse sanslege? Lagde I mærke til, om I skærpede nogle af jeres sanser? Hvad overraskede jer mest omkring jeres sanser? I kan runde af med en sang omhandlende mørke eller nat.

Materialeliste

- Materialer til de enkelte poster/sanser



Udfordring - Middag i mørket

Introduktion

Det kan være udfordrende - særligt for kræsne spejdere - at spise noget som man ikke ved hvad er.

Aktiviteter

Middag i mørket!: På dette trin skal lederne eller forældrene have lavet/lave mad til pigerne, som pigerne skal spise i mørke. Pigerne må ikke på forhånd vide, hvad det er, de skal have at spise. Det må gerne være mad med mange dufte. Pigerne får bind for øjnene inden de kommer ind i spejderhuset eller lokalet, og beholder bindet på hele mødet (pause mellem retterne). Pigerne skal indrette et rum i spejderhytten eller andet steds, hvor de alle kan sidde rundt om et bord. De skal selv stille bord og stole op, så de ved nogenlunde, hvor det står. Hvis der er vindue i rummet, skal dette dækkes til med en sort affaldspose, så lyset ikke kan slippe ind. Lederne skal derefter servere maden for pigerne, der ikke ved, hvad de skal spise, og hvordan det ser ud.

Afslutning

Hvordan var det at spise i mørket? Var der noget, der smagte anderledes end det plejer? Smagte maden bedre eller værre, fordi I ikke kunne se det? Andre ting I bemærker - blev I nødt til at bruge fingrene mere, end I plejer, fordi I ikke kunne se maden?

Materialeliste

- Mad
- Service
- Evt. sort affaldssæk
- Gaffa-tape

